

# PAYDAŞ ANALİZ RAPORU

**Tarih:** 08.04.2025

**Proje:** Hayatta Kalma - Kaçış Oyunu

**Ekip Lideri:** Yavuz Selim Çoraklı

**Ekip Üyeleri:** İrem Çelebi, Nur Kırantepe, Esra Türk

Bu rapor, “Hayatta Kalma: Kaçış Oyunu” adlı proje kapsamında yürütülen paydaş analizini kapsamaktadır. Projenin amacı, oyuncunun karanlık bir evde hayatta kalmaya ve kaçmaya çalıştığı, yapay zekâ kontrollü bir robotun görüş alanından kaçma üzerine kurulu bir oyun deneyimi sunmaktır. Proje geliştirme sürecinde yalnızca teknik uygulama yeterli değildir; aynı zamanda projeyi etkileyen, yönlendiren ve sonuçlarından etkilenecek tüm kişi, grup ve kurumların sistematik biçimde tanımlanması ve yönetilmesi de gereklidir.

Bu doğrultuda hazırlanan paydaş analizi, projenin başarısı açısından kritik öneme sahip olan paydaşların; rollerini, beklentilerini, projeye olan etkilerini ve etkileşim düzeylerini belirlemeyi amaçlamaktadır. Ayrıca, her paydaşa yönelik uygun iletişim ve etkileşim stratejileri

geliştirilerek proje sürecinde daha etkin bir yönetim sağlanması hedeflenmiştir.

Bu raporda; iç paydaşlardan proje ekibine, dış paydaşlardan düzenleyici kurumlara ve son kullanıcı olan oyunculara kadar geniş bir yelpazede değerlendirme yapılmış; paydaşların etkisi ve ilgisine göre önceliklendirilmesi, tablo ile görsel olarak da desteklenmiştir.

## Paydaş Analizi Tablosu

Paydaşlar	Temel Rolü ve Özellikleri	Proje ile Olası İlişkisi / Beklentisi	Projeye Etkisi	Etkilenme Düzeyi	Beklentiye Karşılık Verilebilecek Adımlar	Paydaş Sınıfı	İlgi Düzeyi	İletişim Stratejisi
Dr. Samet Diri	Akademik Danışman ve Sponsor	Projenin genel başarısı, ekip gelişimi	Danışman	Yüksek	Stratejik yönlendirme, mentorluk sağlanması	İç Paydaş	Yüksek	Yüz yüze toplantılar, dönemsel raporlar
Yazılım Geliştirme Ekibi	Kodlama ve teknik uygulama	Performanslı ve hatasız sistem geliştirme	Yapıcı	Yüksek	Kod incelemeleri, teknik destek	İç Paydaş	Yüksek	Günlük stand-up ve kod inceleme süreçleri
Oyun Tasarımcıları	Oyun mekaniği ve hikâye tasarımı	Yaratıcı kontrol, oyuncu ilgisi	Yapıcı	Yüksek	Hikaye atölyeleri, senaryo testleri	İç Paydaş	Yüksek	Ortak tasarım oturumları, storyboard belgeleri
Ses & Müzik Tasarımcıları	Ses atmosferi ve müzik	Gerilim ve atmosferin güçlendirilmesi	Yapıcı	Orta	Ses testleri, uygun ses efektleri	İç Paydaş	Orta	Ses/müzik prototip test oturumları
Test Ekibi	Hata tespiti ve kullanıcı deneyimi testleri	Hatasız oynanış ve performans ölçümü	Eleştirel	Orta	Düzenli test döngüleri, geribildirim oturumları	İç Paydaş	Orta	Hata raporlama sistemleri, test döngüsü geri bildirimleri
Oyuncular (Hedef Kitle)	Son kullanıcı	Eğlenceli, gerilimli, sorunsuz deneyim	Gelir Kaynağı	Düşük	Anketler, beta sürümlerle deneyimleme	Dış Paydaş/ Yararlanıcı	Yüksek	Sosyal medya, anketler, oyun içi bildirimler
Ebeveynler	İçeriği denetleyen aileler	Etik, yaşa uygun içerik	Kısıtlayıcı	Düşük	Yaş sınırlaması, içerik uyarıları	Dış Paydaş	Orta	Ebeveyn geri bildirim formları, içerik uyarı metinleri
Yayıncı Platformlar	Oyun dağıtımı yapan dijital mağazalar	Teknik uyumluluk ve popülerlik	Yönlendirici	Yüksek	Platform gerekliliklerine uyum	Dış Paydaş	Yüksek	Teknik dokümantasyon, platform şartlarına uygunluk başvuruları
İçerik Üreticileri	YouTuber, Twitch yayıncıları	İzleyici çekecek içerikler	Viral Etki	Yüksek	Erken erişim, iş birliği	Dış Paydaş	Yüksek	Erken erişim iş birlikleri, video içerik paylaşımları
BTK	Regülasyon kurumu	Yasal uyumluluk	Kısıtlayıcı	Yüksek	İçerik denetimi, bildirimler	Dış Paydaş	Düşük	Resmî yazışmalar, bildirim sistemleri
KVKK	Veri güvenliği otoritesi	Kişisel veri korunumu	Kısıtlayıcı	Yüksek	Veri politikaları, izinli veri toplama	Dış Paydaş (Yasal ve Regülasyonel Paydaş)	Düşük	Veri gizlilik politikası, kullanıcı sözleşmesi metinleri
Telif Hakları Kurumu	Fikri mülkiyet denetimi	Özgün içerik ve telif uyumu	Kısıtlayıcı	Yüksek	Telif denetimleri, izin belgeleri	Dış Paydaş (Yasal ve Regülasyonel Paydaş)	Düşük	Telif lisans başvuruları ve denetim dosyaları
Derecelendirme Kurumları	PEGI, ESRB gibi yaş etiketi belirleyiciler	Yaş sınıfı uygunluğu	Onaylayıcı	Yüksek	Etik testler, yaş etiketi başvuruları	Dış Paydaş (Yasal ve Regülasyonel Paydaş)	Yüksek	Yaş etiketi başvurusu ve içeriğe uygunluk kontrolü
Yatırımcılar	Finansal destek sağlayanlar	Geri dönüş, kullanıcı ilgisi	Yönlendirici	Yüksek	İlerleme raporları, sunumlar	Dış Paydaş (İş Ortağı)	Yüksek	Proje ilerleme sunumları ve yatırım raporları
Reklam Ortakları	Oyun içi reklam sağlayıcılar	Görünürlük, gelir	Şart Koşucu	Orta	Reklam yerleşim denetimi	Dış Paydaş (İş Ortağı)	Düşük	Sponsor anlaşmaları ve reklam içeriği kontrol

								süreçleri
Donanım Ortakları	VR, gamepad üreticileri	Uyumluluk	Teknik Etki	Orta	Donanım testleri, entegrasyon	Dış Paydaş (İş Ortağı)	Düşük	Donanım test raporları, teknik partner belgeleri
Gönüllü Test Oyuncular	Beta kullanıcılar	Erken erişim ve katkı	Yapıcı	Düşük	Beta sürüm erişimi, geri bildirim formları	Dış Paydaş (Topluluk ve Geliştirici Ekosistemi)	Yüksek	Beta sürüm linki, özel geri bildirim formu
Mod Topluluğu	Topluluk içerik üreticileri	Açık yapı, özelleştirme	Yapıcı	Düşük	Mod desteği, araç paylaşımı	Dış Paydaş/Yararlanıcı	Düşük	Topluluk forumları ve mod geliştirme rehberleri

### Etki–İlgi Matrisine Göre Paydaşların Sınıflandırılması

Projedeki paydaşlar, etki ve ilgi düzeylerine göre dört gruba ayrılmıştır. Bu gruplandırma, her paydaşa uygun yönetim stratejilerinin belirlenmesini kolaylaştırır:

**Yakın Yönet:** Projeye hem yüksek etki hem de yüksek ilgi gösteren paydaşlardır. Bu gruptaki paydaşlarla sürekli iletişim kurulmalı ve karar alma süreçlerine aktif olarak dahil edilmeleri sağlanmalıdır.

**Tatmin Et:** Projeye yüksek etkisi olan fakat ilgi düzeyi düşük olan paydaşlardır. Bu paydaşlar belirli aralıklarla bilgilendirilmeli ve memnuniyetleri sağlanmalıdır.

**Bilgilendir:** Etkisi düşük ama projeye ilgisi yüksek olan gruptur. Bu paydaşlara düzenli bilgi verilmesi ve geri bildirimlerinin dikkate alınması yeterlidir.

**İzle:** Etkisi ve ilgisi düşük olan paydaşlardır. Bu grup yalnızca gerektiğinde bilgilendirilmelidir.

Bu yaklaşım sayesinde proje yönetimi daha verimli hale gelirken, paydaşlarla etkili bir iletişim zemini kurulmuş olur.

### Paydaş Etki - İlgi Matrisi

