

# SWOT Analizi

**Tarih:** 24.03.2025

**Proje:** Hayatta Kalma - Kaçış Oyunu

**Proje Yöneticisi:** Yavuz Selim Çoraklı

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

	OLUMLU	OLUMSUZ
İÇSEL	<p><b>S</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Ekip, oyun sektöründeki gelişmeleri ve oyuncu taleplerini takip ediyor.</li><li>Ekipteki kişi sayısı az olduğu için kararları daha hızlı alabiliyoruz.</li><li>Ekipte tasarımcı var.</li><li>Oyunun güçlü bir hikayesi var, kullanıcıyı oyunda tutmak için etkili.</li></ul>	<p><b>W</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Ekip, ilk defa bu kadar kapsamlı bir projeye dahil oluyor.</li><li>Ekibin bazı üyeleri ilk defa oyun geliştiriyor.</li><li>Teknik bilgi ve iletişim eksiklikleri var.</li><li>Ekip, proje yönetimini hakkında deneyimsiz.</li><li>Çok fazla fikir var fakat sistematik değil.</li><li>Ekip, pazarlama ve oyun yayınlama süreçleri hakkında bilgi sahibi değil.</li></ul>
DIŞSAL	<p><b>O</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Gerilim ve korku türündeki oyunlar kullanıcı tarafından en çok tercih edilen oyun türlerinden biri, dolayısıyla pazarlaması daha kolay.</li><li>Geliştirilmesi planlanan oyun, daha sonra mobil ve web gibi farklı platformlara uyarlanabilir.</li><li>Tek veya çok oyunculu oynanabilir.</li><li>Bağımsız platformlar sayesinde oyunu global pazara sunabiliriz.</li><li>Ücretsiz veya düşük maliyetli oyun motorları geliştirmek istediğimiz oyun için yeterli olacaktır.</li></ul>	<p><b>T</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Oyunun her yaş kitlesine hitap etmesi planlansa da korku ve gerilim unsurları büyük yaş kitlesi için yetersiz kalabilir.</li><li>Oyun sektöründeki rekabetten dolayı oyunu ön plana çıkartmakta zorlanabiliriz.</li><li>Bağımsız geliştirici olarak finansal sürdürülebilirliği sağlamak zor olabilir.</li></ul>