

KAYNAK PLAN RAPORU

Tarih: 01.05.2025

Proje: Hayatta Kalma - Kaçış Oyunu

Ekip Lideri: Yavuz Selim Çoraklı

Ekip Üyeleri: İrem Çelebi, Nur Kırantepe, Esra Türk

1. Giriş

Bu rapor, proje sürecinde kullanılan kaynakların planlanması, tahsisi, kullanımı ve izlenmesine yönelik yapılan çalışmaları kapsamaktadır. Projenin etkin biçimde yürütülebilmesi için insan gücü, donanım, yazılım ve çeşitli destekleyici kaynakların doğru zamanda ve uygun maliyetle temin edilmesi büyük önem taşımaktadır. Hazırlanan bu kaynak raporu; kaynak türlerinin belirlenmesi, görev dağılımı, edinim yöntemleri ve kullanım süreleri gibi temel unsurları ortaya koymakta, kaynakların proje yönetimi sürecine nasıl entegre edildiğini açıklamaktadır.

2. Proje Kaynakları

Bu bölümde, projenin yürütülmesi sürecinde kullanılacak tüm kaynak türleri sınıflandırılarak açıklanmıştır. Kaynaklar; insan gücü, donanım, yazılım ve destekleyici unsurlar olarak dört ana grupta ele alınmıştır.

a. İnsan Kaynakları

Proje ekibi; yazılım geliştirme, oyun tasarımı, test süreçleri ve akademik danışmanlık olmak üzere dört temel rolde görev alacak kişilerden oluşmaktadır.

- Yazılım Geliştirici:** Oyun yapısının kodlanması, veri akışının sağlanması ve kullanıcı arayüzünün işlevselliğinden sorumludur.
- Oyun Tasarımcısı:** Oynanış mekaniği, görev kurgusu, seviye tasarımı gibi öğeleri oluşturur.
- Test Uzmanı:** Oyunun kalite kontrol sürecini yürütür, hata tespiti ve kullanıcı deneyimi üzerine geri bildirim sağlar.
- Akademik Danışman ve Sponsor:** Süreç boyunca rehberlik ve yönlendirme yapar; ekip içi koordinasyonu, akademik uyumluluğu ve gerekli kaynakların sağlanmasını destekler.

Her bir insan kaynağı, proje sürecinde belirli zaman dilimlerinde aktif görev alacak şekilde planlanmıştır.

b. Donanım Kaynakları

Geliştirme ve test süreçlerinde kullanılmak üzere bazı donanım araçlarına ihtiyaç duyulacaktır.

- **MSI Cyborg 15 dizüstü bilgisayarlar:** Projenin tüm teknik geliştirme ve test aşamalarında kullanılacaktır.
- **VR / Gamepad cihazları:** Opsiyonel olarak değerlendirilmiş, kullanıcı deneyimini artırmaya yönelik ek testlerde kullanılabilir.
- **Mikrofon ve ses kayıt ekipmanları:** Oyundaki atmosferi destekleyecek seslerin kaydı için planlanmıştır.

c. Yazılım Kaynakları

Gerekli yazılım araçları; geliştirme, tasarım, proje takibi ve sürüm kontrolü gibi işlevleri yerine getirmek üzere seçilmiştir.

- **Unity Pro:** Oyun motoru olarak kullanılacaktır.
- **Adobe Creative Cloud:** Görsel tasarımlar, arayüz öğeleri ve medya düzenlemeleri için tercih edilmiştir.
- **Google Drive, JIRA, GitHub:** Dosya yönetimi, görev takibi ve kod versiyon kontrolü için aktif olarak kullanılacaktır.

d. Destek Kaynakları (Ortam vb.)

Projenin geliştirme süreci boyunca kullanılacak destek altyapısı kaynakları şunlardır:

- **Üniversite Altyapısı:** Toplantılar ve akademik danışmanlık süreçleri için fiziksel mekân desteği sağlanacaktır.
- **Unity Cloud Services:** Proje verilerinin bulut ortamında saklanması ve gerçek zamanlı test desteği için kullanılacaktır.
- **Kocaeli Üniversitesi Laboratuvarları:** Test ve iç değerlendirme süreçlerinde kullanılacaktır.

3. Kaynakların Tahsisi

Projede kullanılacak her kaynağın, kim tarafından, hangi zaman aralığında ve ne amaçla kullanılacağı önceden belirlenmiş ve proje zaman çizelgesiyle uyumlu şekilde planlanmıştır. Aşağıda temel kaynakların tahsis süreci özetlenmiştir:

- **Unity Pro yazılımı,** proje geliştiricileri tarafından **Temmuz–Ekim** ayları arasında aktif olarak kullanılacaktır. Bu kaynak, oyun mekaniğinin kodlanması, testlerin yürütülmesi ve sürüm oluşturma işlemlerinde temel geliştirme aracı olarak tahsis edilecektir.
- **Adobe Creative Cloud,** arayüz tasarımları, menü ekranları ve görsel içeriklerin oluşturulması amacıyla **Haziran–Temmuz** döneminde grafik tasarımcılar tarafından kullanılacaktır.
- **Yazılım Geliştirici Ekibi,** projenin iskelet yapısını ve teknik altyapısını oluşturmak amacıyla **Mayıs–Eylül** arasında aktif olarak görev alacaktır.
- **Test Ekibi,** proje sonuna yaklaşırken yapılacak kontroller doğrultusunda **Eylül ve Ekim** aylarında kalite değerlendirme, hata ayıklama ve kullanıcı deneyimi testleri için kaynak olarak tahsis edilecektir.

- **Oyun Tasarımcısı**, karakter senaryosu, görev yapısı ve harita tasarımlarını oluşturmak amacıyla **Haziran–Ağustos** döneminde yoğun olarak görev alacaktır.
- **Akademik Danışman ve Sponsor**, proje süresince **tüm aşamalarda** aktif yönlendirme sağlayacak, özellikle başlangıç planlama (Mayıs) ve değerlendirme (Ekim) aşamalarında daha yoğun katkı sunacaktır. Ayrıca projeye sağladığı **mali destekle**, çalışmaların etkin ve kesintisiz şekilde yürütülmesine önemli katkıda bulunacaktır.
- **Donanım kaynakları** (MSI Cyborg 15 dizüstü bilgisayarlar), tüm ekip üyeleri tarafından proje boyunca **sürekli** kullanımda olacak; geliştirme, test ve sunum dahil tüm teknik işlerde kullanılacaktır.

Bu tahsis planı, maliyet ve zaman yönetimiyle uyumlu olacak şekilde Gantt çizelgesi temel alınarak oluşturulmuş ve proje sürecinde etkin kaynak kullanımını hedeflemektedir.

4. Kaynakların Yönetimi

Kaynakların verimli, sürdürülebilir ve koordineli bir biçimde kullanılabilmesini sağlamak amacıyla; proje süresi boyunca insan gücü, malzeme, bütçe ve zaman yönetimi planlı bir şekilde yürütülecektir. Aşağıda bu yönetim süreçlerine ilişkin temel stratejiler açıklanmaktadır.

a. İşgücü Yönetimi

Projede görev alan her bireyin sorumluluk alanı net bir şekilde tanımlanmıştır. Yazılım geliştiriciler, oyun tasarımcıları, test uzmanları ve akademik danışman, proje sürecinin farklı aşamalarında aktif rol alacaktır. İşgücü yönetimi kapsamında:

- Görev dağılımları proje başlangıcında netleştirilecektir.
- Haftalık toplantılar ile ilerleme düzenli olarak takip edilecektir.
- Olası görev çakışmaları ve iletişim aksaklıkları erken fark edilerek önlenmesi sağlanacaktır.

b. Malzeme Yönetimi

Projenin yürütülmesinde kullanılacak donanım ve yazılımların etkinliği ile sürdürülebilirliği doğrultusunda malzeme yönetimi planlanacaktır.

- MSI Cyborg 15 bilgisayarlar proje boyunca sürekli kullanılacak; düzenli yazılım güncellemeleri ve donanım kontrolleri ile işlevselliği korunacaktır.
- Unity Pro ve Adobe Creative Cloud gibi yazılımların lisans süreleri takip edilecek ve kullanım süreleri proje takvimine göre eşleştirilecektir.
- Unity Cloud Services ve Google Drive gibi platformların çevrimiçi kaynak kullanımı düzenli olarak izlenecek ve veri kaybı riski minimize edilecektir.

c. Bütçe Yönetimi

Kaynaklara yönelik maliyet tahminleri planlanacaktır.

- İnsan kaynakları, donanım ve yazılım harcamaları ayrı ayrı hesaplanacaktır.
- Kaynak başına düşen ortalama maliyet dikkate alınarak dengeli bir tahsis sağlanacaktır.
- Bu yapı, proje sürecinde aşırı harcamaların önüne geçilmesine yardımcı olacaktır.

d. Zaman Yönetimi

Projenin zaman planlaması, Gantt şeması temel alınarak yapılmıştır.

- Her kaynağın hangi zaman aralığında aktif olacağı önceden belirlenecektir.
- Herhangi bir gecikme veya kaynak eksikliği riskine karşı esneklik sağlamak amacıyla, gerektiğinde mevcut kaynaklar arasında önceliklendirme yapılması planlanacaktır.

5. Sonuç ve Öneriler

Proje sürecinde ihtiyaç duyulan insan, donanım, yazılım ve destek kaynakları başarılı şekilde belirlenmiş, tahsis edilmiş ve zaman planlamasına entegre edilmiştir. Kaynak planlaması, hem maliyet yönetimiyle uyumlu yürütülmüş hem de proje takvimine göre düzenlenerek sürdürülebilirlik sağlanmıştır.

Zamanında edinim, görev paylaşımı ve kaynakların verimli kullanımı açısından ekip içi iletişim ve koordinasyonun önemi büyüktür. Bu nedenle, proje boyunca düzenli olarak yapılan haftalık toplantıların sürdürülmesi ve görev takibinin şeffaf biçimde yürütülmesi tavsiye edilmektedir.

Ayrıca, kullanılan yazılım ve donanımların lisans, bakım ve güncelleme süreçlerinin dikkatle takip edilmesi; olası aksaklıkların erken tespiti açısından önemlidir. Projenin ilerleyen aşamalarında kaynak kullanım verilerinin de değerlendirilerek gelecekteki benzer projeler için iyileştirme önerileri oluşturulması faydalı olacaktır.