TEKNOFEST

HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ

TURİZM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI

PROJE DETAY RAPORU

TAKIM ADI : CR35

PROJE ADI : ÇEŞME REHBERİ

BAŞVURU ID : 372626

İçindekiler

1.Proje Ekibi/Proje Özeti (Proje Tanımı) ….……..…….. 3
2.Algoritma ve Tasarım ……...…….…….. 4
3.Sistem Mimarisi …...……...…….. 5
4.Hayata Geçirilebilirlik/Uygulanabilirlik .....……... 5
5.Yenilikçilik/Özgünlük ……..…… 8
6.Bir Soruna/İhtiyaca Çözüm Üretmesi …… 9
7.SWOT Analizi ……..... 10
8.Kaynakça …….. 10

1. Proje Ekibi/Proje Özeti (Proje Tanımı) (5 Puan)

Abdullah DİNÇER; Projenin uygulama fikri ve içeriği, logo, grafik tasarım ile dijital teknik altyapı gereksinimleri hazırlama görevlerini üstlenmiş takım kaptanıdır.

Burcu ÇALIŞKAN; Meslekteki özel büro deneyimleri, halkla ilişkilerdeki pozitif yaklaşımları, uzmanlık alanındaki yeterlilikleri, sosyal medya kullanımındaki tecrübeleri ile takımın danışmanıdır.

İlçede sahada yapılan araştırmalar sonucunda tespit edilen sorun; günlük yaşamda yerel esnaftan gelen talep, ziyaretçilerin Çeşme'yi tanıma ve gezme konusundaki bilgi eksikliği olduğu fark edilmiştir. Buna istinaden günümüzde cep telefonlarının vazgeçilmezi olan, tüm bu bilgileri içeren bir aplikasyon ihtiyaç olarak görülmüştür. Çevre halkına danışılan bilgiler, yer-yön tarifleri, aranılan yer ve mekanlar, tarihi yer sorguları gibi yoğun sorulardan dolayı, böyle bir uygulamanın yerelde gerekliliği ortaya çıkmıştır.

Proje içeriği, İzmir ili ve yarımadanın en turistik ilçesi Çeşme yerelinde Ulaşım, Resmi Kamu Kurum-Kuruluşları, Muhtarlar, Okullar, Nöbetçi Eczaneler, Festival ve Etkinlikler ile Acil Telefonların iletişim bilgilerine ulaşma amacıyla bir rehber uygulamasıdır (Android). Ayrıca Gez-Gör modülü ile de Çeşmeyi ziyaret edecek turistlere yönelik tanıtım da içermektedir.

Proje içeriğindeki ana başlıklar ise Çeşme'deki

1) Kamu Kurum ve Kuruluşlarının iletişim bilgileri
2) Çeşme Milli Eğitim Müdürlüğü ve bağlı Okul / Kurumların İletişim Bilgileri
3) Ulaşım *(Kısmen dolu)*
4) Oteller *(henüz içeriği boş)*
5) Sivil Toplum Kuruluşları *(henüz içeriği boş)*
6) Serbest Meslek Sahipleri (henüz içeriği boş)
7) Esnaflar *(2 içerik var)*
8) Gezilecek-Görülecek yerler
9) Acil *(Acil telefonlar , Afet ve Acil Durum Toplanma Yerleri, TV Whatsapp telefonları)*
10) Nöbetçi Eczaneler
11) Festival-Etkinlikler
12) Bildirimler
13) Açıklamalar
14) Bize Ulaşın
15) Sosyal Sorumluluk adına bağlı bulunduğumuz İzmir ilinin de ;
İzmir Valiliği, İzmirdeki tüm İlçe Kaymakamlıkları,Üniversiteler, İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri, İlçe Sağlık Müdürlükleri, İlçelerdeki Devlet Hastaneleri ve İlçe Belediyelerinin de iletişim bilgilerini içermektedir.

Yazılımın arayüz tasarımı, temaları ve görsellerinde yerel renk olan Çeşme ve Alaçatı'da hakim renk olarak tercih edilen mavi renk kullanılmıştır.

2. Algoritma ve Tasarım (15 Puan)

Örneğin **1.Örnek** : Dalyan Mahallesi muhtarının telefon numarasına ulaşım için,

Uygulamayı çalıştırmak (1 Tık),
Ana sayfada kategorize edilmiş bölümlerden istenilen kısım olan Kamu Kurum/Kuruluşları (1 Tık),
Liste aşağı doğru kaydırılarak Muhtarlar kısmına girilir (1 Tık),
Gelen yeni ekranda Dalyan Mah. Muhtarı seçilir (1 Tık),
Görünen isime tıklanır (1 Tık),
Telefon numarası üzerine tıklanır (1 Tık),
Arama simgesine tıklanır (1 Tık),
toplamda **7 tık** ile istenilen erişime ulaşılır.

2.Örnek : Gezilecek-Görülecek yerlerden olan Alaçatı Sörf Merkezi için;
Uygulamayı çalıştırmak (1 Tık),
Ana sayfada kategorize edilmiş bölümlerden istenilen kısım olan Gez-Gör (1 Tık),
Alaçatı Sörf Merkezi (1 Tık),
Yer bilgisi koordinatı üzerine gelindiğinde (1 Tık),
Görünen koordinata tıklamak (1 Tık), toplamda 5 tık ile istenilen erişime ulaşılır.

3. Sistem Mimarisi (15 Puan)

2024'te mobil reklam harcamaları 326.7 milyon dolara ulaşması öngörülüyor, toplam dijital reklam harcamalarından yüzde 65.2'lik bir potansiyele ulaşacağı düşünüldüğünde mobil aplikasyonların önemi daha da artacaktır.
Türkiye'de Android işletim sistemi olan akıllı cihaz oranı yüzde 86 seviyesinde. Türkiye'de 51.4 milyon akıllı telefon kullanıcısı bulunuyor. Bu sayı, nüfusun yüzde 62.2'sine denk geliyor. "Ülkemizde akıllı telefon kullanıcılarının 2022'de 53 milyon, 2025'te ise 55.9 milyona ulaşacağı tahmin ediliyor" . *(Kaynak: https://webrazzi.com/)*
Bu veriler üzerine düşünüldüğünde kullanımın yüksek olduğu Android Uygulaması yazılım olarak projemizde tercih edilmiştir. Hayata geçirilmesi konusundaki demo örneği Google Play Store üzerinden aktif olarak yayındadır. Kullanıcı sayısı her geçen gün yapılan tanıtım, reklamlar ve çevre ile iletişim kurularak arttırılmaktadır.

Projenin hayata geçirilmesi için herhangi bir materyal gereksinimi bulunmamaktadır; bu projemiz kod bilgisi gerektirmeden tarafımızdan değişebilir arayüzü sayesinde bilgisayar ortamında gerçekleşmektedir. Kullanıcılar rahatlıkla bu uygulamayı mobilden kullanabileceklerdir.

Uygulamanın daha da detaylandırılması konusunda İOS işletim sisteminde çalışacak girişim, İngilizce, Almanca çevirileri için yeminli tercümanlardan destek alınması için maddi kaynak, ayrıca görme engellilere yönelik de çalışmanın yapılabilmesi için yine bu konuda profesyonel destek ve maddi kaynak ihtiyacımız bulunmaktadır.

4. Hayata Geçirilebilirlik/Uygulanabilirlik (20 Puan)

Projemiz yaptığımız ön çalışmalar sayesinde halihazırda çalışır ve hayata geçirilebilir durumdadır. Instagram üzerinden zaman zaman yapılan tanıtım/reklam yayını ile erişim yapılan yaş aralığı oranları, hedef kitle cinsiyete göre dağılımı, erişim yapılan kişi sayısı ve reklam görüntüleme sayıları aşağıda sunulmuştur.
Bu verilere göre; korumalı yaş olan 18 yaş öncesi ve 65 yaş üstü değerler alınmamıştır. 18-64 yaş aralığında ise %91,6 oranında ilgi görülmektedir. Değişik içeriklerle hazırlanmış reklamlar ile erişilen kişi sayısı ve bunların gösterim sayıları yaklaşık 2 katı bir sayıya tekabül etmektedir. Bundan da reklamı izleyenin bir kez daha izlediği anlamı çıkarılmaktadır.

Yaş Aralığı	% ORT.	K	E	Erişilen kişi	Gösterim sayısı
18-24 yaş	12,3	48,0	52,0	4173	8055
25-34 yaş	29,0	48,2	51,8	945	2547
35-44 yaş	25,0	54,0	46,0	800	1741
45-54 yaş	15,5	48,7	51,3	2006	4953
55-64 yaş	9,80	47,1	52,9	1412	4156

Projenin hayata geçirilmesinde Sosyal Medya iletişiminin yanısıra İlçe Belediyesi, İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, İlçe Spor Müdürlüğü, İlçe Halk Eğitim Müdürlüğü, İlçe Esnaf ve Sanatkarlar Odası, Muhtarlar (mahalle sakinlerine sms) ve Yerel Basın'dan destek alınacaktır.

İlçe içinde iletişim konusunda gerekli olan telefon koordinat, web, görüntü ve sosyal medya alanlarına tek başlık altında ulaşmanın sağladığı fayda, yerelde iletişimin tek çatı altında bulunmasının önemi ve bilgiye hızlı erişim konusu önem arzetmektedir.

Günlük hayatımızın pek çok alanında olduğu gibi tanıtım ve reklam sektörü de günden güne gelişmekte ve değişim geçirmektedir.
Bu konunun yaygınlaşması için yerelde Belediye'nin desteği alınarak ilçenin görülebilir yerlerindeki billboardlara konunun tanıtım ve reklamı yapılmalı, yerel basından alınacak destek ile de basılı medyanın gücüyle (*gazete ilanıyla*) en ucra yerlere kadar da yerel gazete vasıtasıyla reklamlar yapılacaktır. *(Hafta içi resmi dairelere dağıtılan yerel gazete sayısı 500, hafta sonu ise tüm ilçeye dağıtılan yerel gazete sayısı ise 3000)*

İlçemiz; tarihi eserleri, kültürel değerleri, denizi, doğası ve kumsallarıyla yerli ve yabancı turistlerin en beğendiği ayrıca yoğun sportif faaliyetlerin olduğu turistik bir ilçedir. Çeşme'ye bu konuda gelen sporcu ve yakınlarından oluşan ziyaretçilerin ilçeyi tanıma ve gezmelerini kolaylaştırma adına yine tanıtım ve reklam konusunda İlçe Gençlik ve Spor Müdürlüğünden de destek istenecektir.

Halk Eğitim Merkezi Müdürlüğü vasıtasıyla da ilçenin değişik yerlerinden gelen kursiyerlere, yerel uygulamayı içeren aplikasyonun kapı girişlerinde tanıtım reklamlarının asılması yolu ile bilgilendirme yapılacaktır.

25 mahalleden oluşan ilçemiz muhtarlıklarına kendi imkanlarıyla veya belediye üzerinden destek alınarak bulundukları mahalle sakinlerine sms göndermeleri konusunda destek istenecektir.

İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü olarak rehber uygulaması içindeki bilgilendirme notlarıyla ilçedeki yaklaşık 6500 öğrenciye farkındalık yaratarak tarihi yer, gezilecek yer, plajlar, rotalar ve sulak alandaki yaşam gibi Çeşme'ye ait bilgileri tanımaları sağlanacaktır.

Hayata geçirilebilirlik konusunda kullanılan ve ekstra özelliklerin de ekleneceği uygulamamıza, Türkiye'nin Yerli ve Milli bir Start-Up yazılım Firması olan Antalya Teknokenti'nde Ar-Ge ofisi bulunan Mobiroller'dan destek alınacağı şüphe götürmez bir gerçektir.

Yukarıda sayılan ilçe içindeki destek noktaları ile projemizin hedef kitlesi, kış aylarında yaklaşık 46.000, yaz aylarında ise 2.000.000 civarı nüfusa sahip olan Çeşme İlçemizdir.

5. Yenilikçilik/Özgünlük (15 Puan)

İlçedeki iletişim bilgilerine erişimde, bu Mobil Uygulamanın gerekliliği, yenilikçi ve çağa uygun yönlerini ortaya koymaktadır. Rehbere olan ilginin artması için, uygulama içeriğinde yer almak isteyen esnaf, otel, STK ve serbest meslek sahiplerinin kendi rızasıyla sosyal medya bilgilerine kadar tüm iletişim bilgilerinin yayınlanması ile, kullanıcıların bu bilgilere ulaşması, benzer ürünlerden ayıran özgün bir özelliktir.

Projede kullanılan yazılım Android tabanlı olup kod bilgisi gerektirmeden yapıldığı için, Yerli ve Milli bir yazılım olan Antalya Teknokenti'nde Ar-Ge ofisi ve İstanbul'da Satış ve İş Geliştirme ofisleri bulunan Mobiroller kullanılmıştır. Yazılım ve donanım konusunda; Türkiye pazarında yakaladığı başarıyı yurt dışında da sürdürmektedir. (Yabancı Appmaker, AppBuilder, gibi uygulamalar tercih edilmemiştir.)

İçeriğindeki iletişim konularının yanısıra, kültürel tanıtım ve etkileşimi de sağladığından, bilgi teknolojilerini kullanma yolu ile bu uygulama çalışmamızı, Teknofest'teki konu başlığı olan Turizm Teknolojileri Yarışması'nın "Yenilikçi Kültürel Tanıtım" teması olarak görmekteyiz.

Benzer ürünler konusunda önceki yıllarda yapılan çalışmalar incelendiğinde genel başlıklar olarak; bulunulan yerdeki tarihi eserlerin tanıtılması, harita üzerinde sanal karakterler ile anlatım oyunu, Artırılmış Gerçeklik ile tarihi yerleri gezme, gezilen yerlerdeki kültür varlıklarına olan mesafeniz, gezi planları ile aktivite yapılması ve diğer kullanıcılarla bunun paylaşılması, müze uygulamaları, mobil oyunla bulunulan yeri tanıtma gibi çalışmalar yapılmıştır. Bizim çalışmamız ise ilçeyi ziyaret edecek kişilere yönelik az bir tıklama sayısı ile tüm ilçe hakkında hem iletişim öğelerine ulaşma hem de ilçemiz hakkında farkındalık ve turizm alanında detaylı bilgi erişimine olanak sağlamasıdır.

Mobil Uygulamanın cazip ve basit yönü 4-7 tıklamayla istenilen bilgiye hızlı ulaşım sağlamasıdır. Yazılım içeriğinin diğer önemli bir artısı da anlık bildirim göndererek uygulamayı yükleyen kullanıcılara hızlı erişim ile bilgi/reklam/tanıtım sağlayabilmemizdir.

6. Bir Soruna/İhtiyaca Çözüm Üretmesi (20 Puan)

16 yıldır Çeşme'de yaşayan biri olarak (takım kaptanı) proje fikrine esas konu, turistik bir yere gelen ziyaretçilerin bulundukları yerde sadece merkezi alanlarda ve çarşı-pazarda gezmeyi, kalacak yer, ulaşım ve hediyelik eşyalara bakmayı, denize girmeyi ve varsa yakın bir tarihi yeri görme isteğinden öteye geçmemeleridir. Oysa karşılaşılan bir sorunda aranacak telefon numarası, o bölgedeki festival ve etkinlikler bilgisi, tanınmış esnaf ve yerele özgü yemekler, detaylı ve konumlarıyla tarihi yerler bilgisi, rotalar, turistik yerdeki gözde koylar, plajlar, termaller, ilçe haritası gibi bilgiler bu konuda önemli başlıklardır.

Günümüz teknoloji çağında insanlar her şeye en kolay şekilde erişebilmeyi istiyor işte bu noktada göze hitap eden ve kullanımı kolay, sade, anlaşılır, tasarım ve renk ile temalarından yazıtipi büyüklüklerine kadar basit anlaşılır bir arayüzle kullanım kolaylığı oluşturulan aplikasyon ihtiyaç görülmüştür.

Hayata geçirilmesi konusunda ilçemize tatil, gezi, eğlence, sportif ya da kültürel amaçla gelmiş yerli ve yabancı turistlerle birlikte aynı zamanda iş, kongre-fuar, sağlık, deniz, termal ve alışveriş gibi nedenlerle gelenlerin de İlçemizde bulundukları vakti kolaylaştırmada, iletişim ve gezilecek-görülecek yer bilgilerine hızlı erişim olanağının sağlanması büyük bir kolaylık sağlayacaktır.

Tüm veriler ve sonrasında da eklenecek veriler için uygulamaya sürekli entegrasyon mevcuttur. Uygulama fikri ortaya konulduktan ve yeterli ön araştırma yapıldıktan sonra iletişim öğelerini içeren verilerin resmi sitelerden, koordinatların ise resmi web üzerinden ve Google Maps ile karşılaştırılması, toplanması ve uygulamada oluşturulan kategorilere yerleştirilmesi yoğun çalışma saatleriyle yaklaşık 60 günlük bir süreyi bulmuştur.

Yereldeki yerleşim yerlerinin tanıtımı, gezilecek görülecek yerlerin bilgisi ve koordinatları sayesinde seyahat acentaları müşterilerine kendi tanıtımlarının yanısıra kısıtlı zamanlarında ilçemizde diğer nelerin bulunduğu konusunda bilgi desteği de uygulama üzerinden verilebilecektir.

Mobil uygulamanın Google Play Store'da yayınlanması aşaması ise yol haritasına göre hareket edilerek, doldurulan formlar ve taahhütler ile yaklaşık 1 hafta gibi bir süre sonrasında, kriterlere uyulması şartıyla yayın hayatında oluşunuz tescillenmektedir.

Proje Takvimi			AYLAR				
S	İş Tanımı	Kim tarafından	2020 Aralık	2021 Ocak	2021 Şubat	2021 Mart	03.2021 06.2022
1	Uygulama Fikri ve İçerik	A.Dinçer	X				
2	Saha çalışması	B.Çalışkan		X			
3	Logo ve Grafik Tasarım	A.Dinçer			X		
4	Dijital Teknik Altyapı	A.Dinçer			X		
5	DEMO yayın,Google Play Store	A.Dinçer				X	X
6	Yaygınlaştırma ve Tanıtım	A.Dinçer					X

7. SWOT Analizi (5 Puan)

S

Mobil Uygulamanın cazip ve basit yönü 4-7 tıklamayla istenilen bilgiye hızlı ulaşım sağlamasıdır. İletişime yönelik tüm bilgilerin bir arada oluşu da güçlü yönlerindendir.

W

Sosyal Medya benzeri bir çalışma olmadığı için kullanıcılara bir enerji vermeyebilir.

O

Esnaf, Otel, STK ve Serbest meslek sahiplerinin de uygulama içinde yer almalarıyla kategoriler yolu ile bulunmaları bu yönde artı bir avantajdır. Sosyal medya yolu ile bir işletmenin yereldeki tüm insanlara ulaşımı kısmi olacağı için anlık bildirimler yolu ile kendi reklamlarını uygulamayı yükleyen herkese yerelden ulaşabilecekleri platforma da dönüşecektir.

(örneğin değişen banka kredi oranlarını duyurma, marketlerdeki indirimlerin yereldeki halka duyurulması, belli gün ve zamanlarda esnafın yaptığı indirimlerin duyurulması, belli günlerde yöresel ev yemeklerinin duyurulması, özel gün davetleri için organizasyon bilgileri, otel imkânlarından yararlanma-termal havuz, açık büfe, oda fiyatları indirimleri vs.) hem yerelde hem de ilçeyi ziyaret eden turistlere uygulama üzerinden anlık iletişim sağlanması fırsatlardan bazılarıdır.

T

İlçeye ziyaret sonrası kişilerin uygulamayı mobilden kaldırması.

8. Kaynakça (5 puan)

Dijital Kaynak : İçözü,T., Türkiye'de akıllı telefon kullanımı ve mobil reklam harcamalarına dair öne çıkan veriler, 25.10.2021, 22.02.2022, https://webrazzi.com/2021/10/25/turkiye-de-akilli-telefon-kullanimi-ve-mobil-reklam-harcamalarina-dair-one-cikan-veriler/#:~:text=Alemli'ninpaylaştığıverileregöre,milyonakıllıtelefonkullanıcısıbulunuyor