

CrafaNet Proje Öneri Formu

1. Proje Bilgileri

- **Proje Adı:** CrafaNet | Okul Öncesi Dijital Eğitim Platformu
- **Proje Sahibi / Ekip Adı:** Deniz Karakaş / Exnorem Ekibi
- **İletişim Bilgileri:** iletisim@exnorem.com / +90 850 302 89 21
- **Öneri Tarihi:** 13.03.2025

2. Proje Tanımı

- **Proje Amacı:** Okul öncesi çocukların ekran sürelerini verimli geçirmelerini sağlamak, eğitimde yapay zeka desteği ile kişiselleştirmeyi artırarak özgün eğitim sunabilmek ve dijital eğitim materyallerinin sayısını arttırmak.
- **Hedef Kitle:** 2-6 yaş çocuklar, ebeveynler, eğitim kurumları, çocuk gelişim uzmanları, ruh sağlığı çalışanları.
- **Proje Konusu / İçeriği:** CrafaNet, 2-6 yaş arası çocuklara eğitici ve eğlenceli içerikler sunan yapay zeka destekli bir dijital eğitim platformudur. Eğitici videolar, interaktif oyunlar ve yapay zeka asistanı Tutoo ile çocukların öğrenme süreçlerini desteklerken, ebeveynlere de çocuklarının gelişimini takip etme imkanı sunar.

3. Projenin Katkıları

- **CrafaNet'e Sağlayacağı Katkıları:** Bu proje, platformun mevcut yapısını güçlendirerek aşağıdaki alanlarda katkı sağlayacaktır:
 - ✓ **İçerik Çeşitliliği:** Yeni eğitici videolar, interaktif oyunlar ve yapay zeka destekli aktiviteler ile platformun zenginleşmesi.
 - ✓ **Yapay Zeka Gelişimi:** Çocukların öğrenme süreçlerini analiz eden ve kişiselleştirilmiş eğitim içerikleri sunan yapay zeka modelinin geliştirilmesi.
 - ✓ **Kullanıcı Deneyimi:** Daha akıcı, ilgi çekici ve etkileşimli bir arayüz ile çocuklar ve ebeveynler için daha verimli bir kullanım sağlanması.
 - ✓ **Ebeveyn Kontrolü:** Ailelerin çocuklarının gelişimini daha iyi takip edebilmesi için yeni veri analiz araçlarının entegre edilmesi.
 - ✓ **Güvenli Dijital Deneyim:** Çocukların zararlı içeriklerden korunarak, yaşlarına uygun ve pedagojik olarak onaylı materyallere erişiminin sağlanması.

- **Çocukların Gelişimine Katkısı:** Proje, çocukların farklı gelişim alanlarını destekleyerek eğitimi daha etkili hale getirecektir:
 - ✓ **Motor Becerileri:** Eğitsel oyunlar ve fiziksel etkileşime dayalı etkinliklerle ince ve kaba motor becerilerinin desteklenmesi.
 - ✓ **Dil Gelişimi:** Çocukların kelime dağarcığını artıran, konuşma ve dinleme becerilerini geliştiren interaktif hikaye anlatımı ve yapay zeka asistanı desteği.
 - ✓ **Bilişsel Yetiler:** Problem çözme, mantıksal düşünme, hafıza ve dikkat gelişimini destekleyen yapay zeka tabanlı oyunlar ve aktiviteler.
 - ✓ **Güvenli Dijital Kullanım:** Çocukların bilinçli ve kontrollü bir şekilde dijital dünyada vakit geçirmesini sağlayan ebeveyn kontrollü ve reklamsız bir platform sunulması.

4. Teknik Detaylar

- **Kullanılacak Teknolojiler:** Nodejs, Express, Docker, Nginx, AOEMI Backupper, Git, PayTR, MongoDB Server, MongoDB Compass, Compass AI, Whisper AI, Open AI, DeepSeek-V3, Firebase, Google Analitik, Microsoft Clarity, Google ADS, Meta Business, NetGSM, ReactNative ve Expo kütüphaneleri.
- **Gereksinimler:** Nitelikli personel desteğine aktif talebi bulunmaktadır iş gücü arttırımı için.
- **Tahmini Geliştirme Süresi:** 8 ay

5. İş Modeli ve Gelir Kaynağı

- **Proje için Olası Gelir Modelleri:**
 - Dijital platform abonelik sistemi
 - Reklamcılık ağı gelirleri
 - B2B içerik ortaklığı komisyon gelirleri
 - Tutoo api entegrasyon gelirleri (token başına ücretlendirme)
 - KidMonitör'de bulunan terapist seanslarından alınan komisyon gelirleri

6. Riskler ve Çözüm Önerileri

- **Karşılaşılabilecek Riskler:**
 - Yapay zeka destekli içeriklerin hatalı çalışması
 - Sunucu kesintileri ve veri kaybı riskleri
 - Platformda gecikmeler ve performans sorunları

- Çocuklar için içeriklerin yeterince ilgi çekici olmaması
- Ebeveynlerin kullanımını zorlaştıran arayüz problemleri
- Kişiselleştirilmiş içeriklerin yeterince etkin olmaması
- Mevcut çocuk eğitim platformlarının pazardaki güçlü konumu
- Ücretsiz alternatiflerin kullanıcıları çekmesi
- Yenilikçi yapay zeka destekli rakiplerin ortaya çıkması
- Yeterli yatırımcı bulunamaması
- Abonelik modeline kullanıcıların ilgi göstermemesi
- İçerik üretimi ve teknik altyapının yüksek maliyeti

• **Alınacak Önlemler:**

- Yapay zeka ve platform güncellemelerinin sürekli test edilmesi ve testler sonrası yeni sürümün web api üzerinden yayınlanması, gerektiğinde anlık eski sürüme dönme kolaylığı
- Sunucu altyapısında yedekleme sistemleri kullanılması; Manisa Teknokent’de bulunan kendi sunucumuzda elektrik ve ağ kesintisi durumlarında güç kaynağı, yedek ağ sağlayıcısı ve jeneratör bulunması; yoğunluk olması durumunda yük dengeleyici ile diğer sunucunun aktif kullanılması
- Kullanıcı geri bildirimlerine dayalı performans iyileştirmeleri ile yeni özelliklerin bölgesel sunularak test edilmesi
- MEB okul öncesi müfredat ve çocuk gelişim uzmanlarıyla iş birliği yaparak içeriklerin iyileştirilmesi, hazırlanan içeriklerin kreatif testine sokulması ve tutan içerik konseptine ağırlık verilmesi
- Ebeveynler için daha kolay ve sezgisel bir arayüz tasarlanması, erişim kolaylığı sunulması
- Yapay zeka öneri sistemlerinin daha hassas hale getirilmesi, daha detaylı kullanıcı etkileşim verisi toplanması
- Kişiselleştirilmiş ve interaktif içerikler ile rakiplerden farklılaşma
- İş birlikleri yaparak içerik çeşitliliğini artırma (kreşler, eğitim kurumları)
- Ücretsiz deneme süresi sunarak kullanıcıların deneyimlemesini sağlama
- Yatırımcılarla erken aşamada görüşmeler yaparak finansman sağlama
- Çeşitli gelir modellerini bir arada kullanma (abonelik + reklam + B2B iş birlikleri)
- İçerik üretim maliyetlerini azaltmak için yapay zeka destekli otomasyon kullanımı

7. Uygulama Planı ve Zaman Çizelgesi

- 1 Mart 2025: Projenin ilk beta sürümü hayata geçirildi, 1.500'den fazla çocuğa ulaştırılarak test edildi
- 1 Mayıs 2025: Yapay zeka arkadaşı Tutoo'nun yeni versiyonunun yayınlanması
- 1 Ağustos 2025: 300'den fazla video içerik ve 15'den fazla oyun geliştirilmesi, var olan oyunların iyileştirilmesi
- 1 Ekim 2025: Dijital pazarlama çalışmaları ve saha çalışmaları ile 100.000'den fazla çocuğa ulaşabilme

8. Sonuç ve Beklentiler

- **Projenin Başarı Kriterleri:**

- **Kullanıcı ve Satış Hedefi:** Önümüzdeki 8 ay içinde 100.000'den fazla çocuk üyeye, 1.000'den fazla aktif aboneye ulaşmak. 2025 yılı sonunda 2.000.000 TL'den fazla satış geliri elde etmek.
- **Ebeveyn Geri Bildirimi:**
 - Platform içi anketler ve değerlendirme puanlarıyla ebeveynlerin memnuniyet ölçümü.
 - Yapay zeka asistanı Tutoo ile ebeveynlerin çocuklarının gelişimini takip etmesi ve önerilerde bulunması.
 - Kullanıcı yorumları ve şikayetlerin düzenli analiz edilmesi.
- **Çocukların Katılımı ve Etkileşimi:**
 - Çocukların oyun, video ve interaktif içeriklerde geçirdiği sürenin ortalama 60 dakika/gün olması.
 - Çocukların motor becerileri, dil gelişimi ve bilişsel becerilerinde olumlu değişimler gözlemlenmesi.

- **CrafaNet İçindeki Uyum**

- **Mevcut Sistemlere Entegrasyon:**
 - Yapay Zeka Asistanı Tutoo ile önerilen yeni içeriğin, mevcut sistemle sorunsuz şekilde entegre olması.
 - ReactNative tabanlı mobil uygulama üzerinden ebeveyn ve çocuk dostu bir kullanıcı deneyimi sunulması.
 - Veri Analitiği (MongoDB ve Nodejs) kullanarak ebeveyn ve çocukların kullanım alışkanlıklarının izlenmesi.
- **Kullanıcı Deneyimi Açısından Avantajlar:**
 - Reklamsız, güvenli ve eğlenceli bir öğrenme ortamı sunulması.
 - Çocukların yaş ve beceri seviyesine uygun kişiselleştirilmiş içeriklerle daha etkili bir eğitim sağlanması.
 - Ebeveyn Kontrol Paneli ile çocuk gelişiminin izlenmesi ve öneriler sunulması.

