



# İNSANLIK YARARINA TEKNOLOJİ YARIŞMASI

## ÖN DEĞERLENDİRME RAPORU

KATEGORİ ADI:

EĞİTİM SEVİYESİ:

TAKIM ADI:

BAŞVURU ID:

TAKIM ID:

## İÇİNDEKİLER

<b>1. PROJE ÖZETİ (12 PUAN)</b> .....	2
<b>1.1. Proje Özeti ve Proje Kapsamı (6 PUAN)</b> .....	2
<b>1.2. Proje Konusu ve Amacı (6 PUAN)</b> .....	2
<b>2. TAKIM YAPISI (6 PUAN)</b> .....	2
<b>2.1. Takım Yapısı ve Görev Dağılımı (6 PUAN)</b> .....	2
<b>3. ÇÖZÜM ÜRETTİĞİ SORUN / İHTİYAÇ (22 PUAN)</b> .....	2
<b>3.1. Problem Tanımı ve Literatür Araştırması/Taraması (10 PUAN)</b> .....	2
<b>3.2. Çözüm Fikri (12 PUAN)</b> .....	2
<b>4. YÖNTEM VE HEDEF KİTLE (20 PUAN)</b> .....	3
<b>4.1. İzlenecek Yöntem (12 PUAN)</b> .....	3
<b>4.2. Hedef Kitle (8 PUAN)</b> .....	3
<b>5. ÖZGÜNLÜK, YERLİLİK, UYGULANABİLİRLİK VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK TARAFI (18 PUAN)</b> .....	3
<b>5.1. Özgünlük ve Yerlilik (8 PUAN)</b> .....	3
<b>5.2. Uygulanabilirlik ve Sürdürülebilirlik (10PUAN)</b> .....	3
<b>6. PROJE TAKVİMİ (10 PUAN)</b> .....	4
<b>6.1. Proje Takvimi ve İş Paketleri (10 PUAN)</b> .....	4
<b>7. KAYNAKÇA (6 PUAN)</b> .....	4
<b>8. PROJE RAPOR DÜZENİ (6 PUAN)</b> .....	4
<b>8.1. Rapor Düzeni ve Yazım Kuralları (6 PUAN)</b> .....	4

## 1. PROJE ÖZETİ

### 1.1. Proje Özeti ve Proje Kapsamı

Projemizin hedef kitlesi, fiziksel yetersizlikleri nedeniyle evine kapanmış yaşlı bireylerdir. Evinde herhangi bir aktiviteden uzak yaşayan bu bireyleri harekete teşvik edecek, sosyalleşmelerini sağlayacak, teletıp imkanı ile uzaktan hasta takibi yapacak ve VR tabanlı, insanlık yararına teknolojik bir projedir.

### 1.2. Proje Konusu ve Amacı

Projemiz, yaşlı nüfusun gün geçtikçe arttığı dünyada, onların psikolojik ve fizyolojik ihtiyaçlarını karşılamak üzerine planlanmıştır. Projenin amacı, mevcut teknolojiyi insanlık yararına kullanmak ve geliştirmektir.

## 2. TAKIM YAPISI

### 2.1. Takım Yapısı ve Görev Dağılımı

SAYI	TAKIMDAKİ GÖREVİ	EĞİTİM SEVİYESİ	SINIF	ÜYE ROLÜ
1	DANIŞMAN	DOKTORA		DANIŞMAN
2	PROJE HAZIRLAYAN	ÖN LİSANS	2	KAPTAN
3	PROJE HAZIRLAYAN	ÖN LİSANS	2	ÜYE-1

## 3. ÇÖZÜM ÜRETTİĞİ SORUN / İHTİYAÇ

### 3.1. Problem Tanımı ve Literatür Araştırması/Taraması

"Tıp teknolojisindeki gelişmelere paralel olarak, tüm dünyada olduğu gibi, Türkiye'de de ortalama insan ömrünün uzaması, yaşlılığa ilişkin konuları gündemin başköşesine taşımaktadır." (2009, Mehmet Zafer Danış, "Türkiye'de Yaşlı Nüfusun Yalnızlık ve Yoksulluk Durumları ve Sosyal Hizmet Uygulamaları Açısından Bazı Çıkarımlar", Toplum ve Sosyal Hizmet) Yaşlılıkla ilişkilendirilen yalnızlık, bakıma muhtaçlık ve sosyal kaynaklara ulaşmada yaşanan zorluklar gibi konulara çözüm getirmeyi hedefliyoruz.

### 3.2. Çözüm Fikri

Günümüzde, yukarıda bahsedilen sosyal sorunlara çözüm olarak huzurevleri bulunmaktadır. Ancak her yaşlı birey bu imkândan faydalanamamakta veya

huzurevlerini tercih etmemektedir. Bu duruma çözüm olarak, daha ulaşılabilir bir sanal huzurevi oluşturulması ve sanal ortamın sunduğu diğer faydalardan yararlanılması amaçlanmıştır.

## **4. YÖNTEM VE HEDEF KİTLE**

### **4.1. İzlenecek Yöntem**

VR imkânlarından yararlanılacaktır. Yaşlılarla yapılan anket çalışmalarıyla ihtiyaçlar belirlenecek ve test aşamasında bir prototip kullanılarak kullanıcıların tepkileri ölçülüp gerekli geliştirmeler yapılacaktır. Kullanılacak teknolojiler arasında VR gözlükler, yapay zeka asistanları, yazılım geliştirme araçları ve verilerin saklanması için bulut sistemleri yer almaktadır.

### **4.2. Hedef Kitle**

Hedef kitle, fiziksel açıdan yetersiz olan, yalnızlık çeken ve sosyal kaynaklara ulaşmada zorluk çeken yaşlı bireylerdir.

## **5. ÖZGÜNLÜK, YERLİLİK, UYGULANABİLİRLİK VE SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK TARAFI**

### **5.1. Özgünlük ve Yerlilik**

Mevcut VR projeleri daha çok gençler veya oyun odaklı kullanıcıları hedef alırken, bu proje doğrudan yaşlı bireylere yönelik bir sosyal etkileşim platformu oluşturmayı amaçlamaktadır. Projenin hayata geçmesinde, mümkün olduğunca yerli imkânlar kullanılması, yaşlıların uygulamayı yadırgamaması için Türk kültürel öğelerine yer verilmesi ve Türkçe dil desteği bulundurulması, yerlilik adına atılacak adımlardır.

### **5.2. Uygulanabilirlik ve Sürdürülebilirlik**

Projenin uygulanabilirliği, ucuz materyal kullanımı ve kullanıcı dostu, basit bir arayüz ile mümkün olurken; sürdürülebilirliğinin sağlanması konusundaki planlar, kullanıcı ihtiyaçları göz önünde bulundurularak yazılım güncellemeleri yapılması, uygulama içi reklamlar alınması ve finansal bir sorunla karşılaşıldığında abonelik sistemi gibi uygulamalara açık bir yapısının olması yönündedir.

## 6. PROJE TAKVİMİ

### 6.1. Proje Takvimi ve İş Paketleri

İş Paketi No	İŞ PAKETİ ADI	ALT FAALİYETLER	BAŞLANGIÇ TARİHİ	BİTİŞ TARİHİ
1	Planlama	Projenin çizgilerini netleştirme	25.02.2025	05.03.2025
2	Araştırma	Alakalı verilerin toplanıp derlenmesi	06.03.2025	16.03.2025
3	Kamuoyuna sunma	Web sitesi oluşturularak insanlara sunulması	17.03.2025	16.04.2025
4	Uygulamanın geliştirilmesi	Uygulamanın ilk halinin tamamlanması	17.04.2025	17.06.2025
5	Kullanıma açma	Uygulamaya erişim sağlanmaya başlatılması	18.06.2025	18.06.2025

## 7. KAYNAKÇA

Danış, M. Z. (2009). Türkiye'de yaşlı nüfusun yalnızlık ve yoksulluk durumları ve sosyal hizmet uygulamaları açısından bazı çıkarımlar. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 20(1), 29-45. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tsh/issue/48475/614071>