



MINDPIN

~Where Memory Meets Mastery~

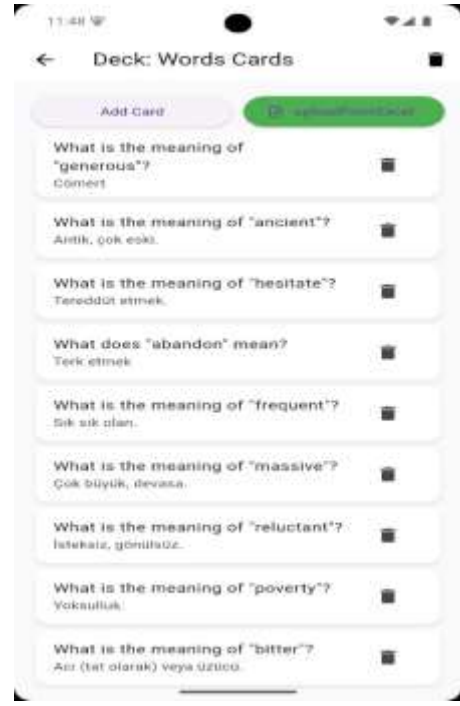


PROJE TANIMI

- MindPin, kullanıcıların bilgiyi etkili ve kalıcı bir şekilde öğrenmelerini sağlayan, modern ve kullanıcı dostu bir flashcard (kartlı öğrenme) mobil uygulamasıdır. Uygulama, aralıklı tekrar (spaced repetition) metodunu temel alarak, kullanıcıların bilgileri unutmaya başlamadan önce tekrar etmelerini sağlar. Böylece kalıcı öğrenme mümkün olur.
- Kullanıcılar kendi kart destelerini oluşturabilir, quiz çözebilir, istatistiklerini takip edebilir. Ayrıca bulut tabanlı veri saklama ile bilgiler kaybolmadan güvenle tutulur. Modern tasarımı ve sezgisel arayüzü sayesinde eğitim hayatında verimlilik sağlar.

PROJE KAPSAMI

- Projemiz, bireysel öğrenmeyi destekleyen dijital eğitim araçlarından biri olan flashcard sistemini mobil platforma taşıyarak, öğrenme süreçlerini daha erişilebilir, sistematik ve sürdürülebilir hale getirmeyi kapsamaktadır.
- MindPin sadece bireylerin kendi öğrenme kartlarını oluşturmalarına değil, aynı zamanda öğretmenlerin oluşturduğu kart setlerinin paylaşımına ve satışına da olanak tanır. Böylece hem bireysel hem kurumsal kullanıcılar hedeflenir. Tıp, mühendislik, dil öğrenimi gibi birçok farklı alanda kullanımı mümkündür.



PROJE YAZARLARI

1. Görkem GÖZÜKARA

Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi,
Mühendislik-Mimarlık Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği
Kahramanmaraş, Türkiye

2. Özlem Nur ASLAN

Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi,
Mühendislik-Mimarlık Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği
Kahramanmaraş, Türkiye

3. Zehra ÖZER

Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi,
Mühendislik-Mimarlık Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği
Kahramanmaraş, Türkiye

4. Emre KENGER

Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi,
Mühendislik-Mimarlık Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği
Kahramanmaraş, Türkiye

5. Erdoğan ÇOBAN

Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi,
Mühendislik-Mimarlık Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği
Kahramanmaraş, Türkiye

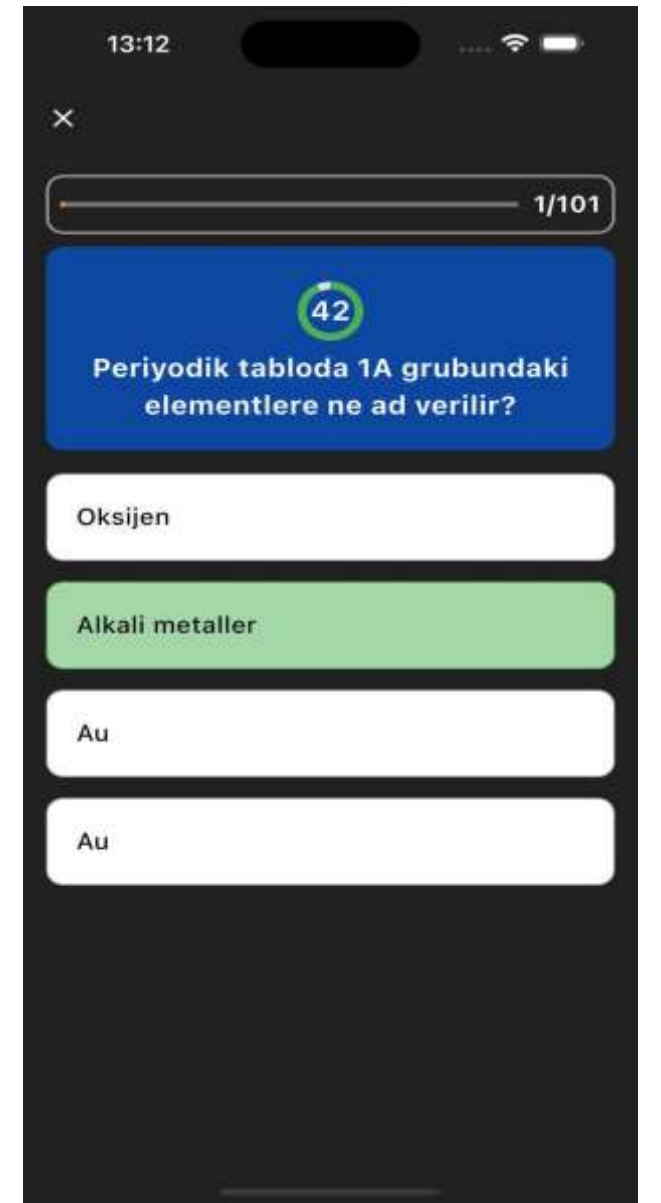
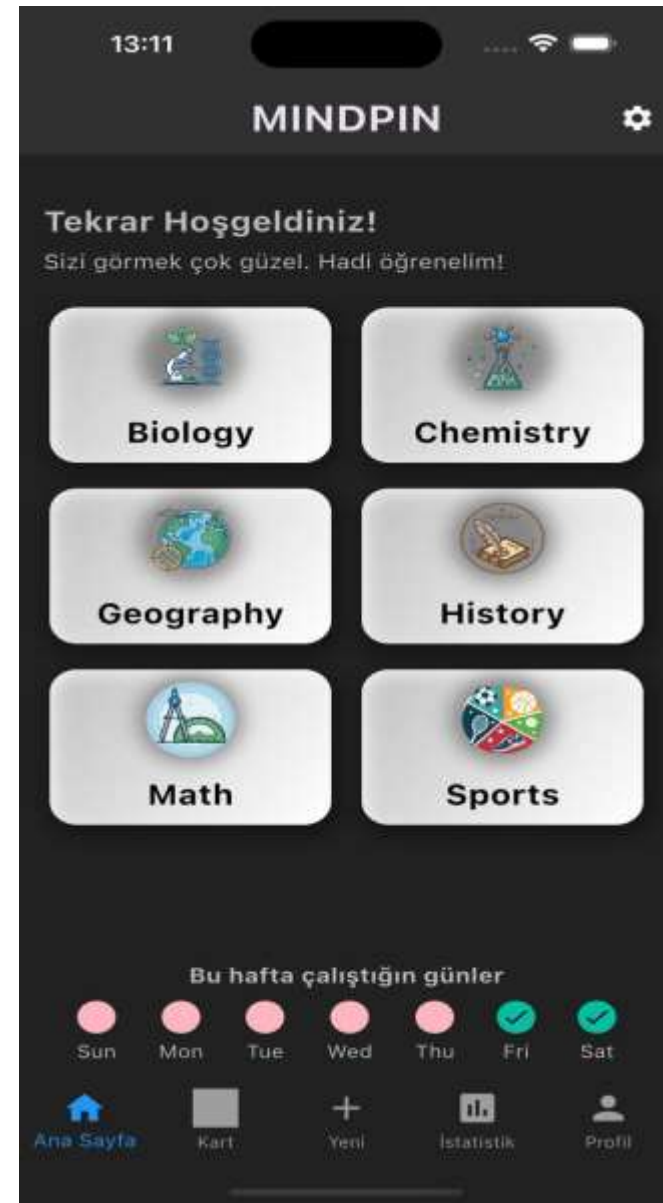
PROJE AMACI

- Projemizin temel amacı, kullanıcıların bilgiyi sistematik, kalıcı ve eğlenceli bir şekilde öğrenmelerini sağlamaktır. Aralıklı tekrar yöntemi ile öğrenilen bilginin unutulmadan pekiştirilmesi hedeflenmiştir. Projemizin amaçları şunlardır:

1. Öğrenme sürecini sürdürülebilir ve motive edici hale getirmek
2. Eğitici içeriklerle desteklenen kartlar sayesinde bilgi kazanımını güçlendirmek
3. Farklı disiplinlerde kullanılabilir bir öğrenme platformu oluşturmak
4. Öğitmen ve öğrenci etkileşimini artırmak

PROJE METODU

- MindPin projesinde temel öğrenme modeli olarak flashcard (kartlı öğrenme) sistemi benimsenmiştir. Bu teknik, bilişsel psikolojiye dayanan ve bilgilerin soru-cevap şeklinde tekrar edilerek kalıcılığın artırılmasını amaçlayan etkili bir öğrenme yöntemidir.
- Uygulama Flutter ile çapraz platform olarak geliştirilmiştir. Firebase Firestore altyapısıyla güvenli, hızlı ve ölçeklenebilir veri yönetimi sağlanmıştır. Kullanıcı performansları anlık olarak analiz edilmekte ve öğrenme süreci buna göre yönlendirilmektedir.



SANAYİYE KATKISI

- MindPin'in sanayiye katkısı, dijital eğitim teknolojileri pazarına sunduğu yenilikçi ve ticarileştirilebilir özelliklerle ön plana çıkmaktadır.
- Öğitmenlerin içerik üretip satış yapabildiği sistem sayesinde yeni bir gelir modeli oluşturur.
- Eğitim kurumları için kurumsal lisans modeli sunarak bireysel ve kurumsal pazarlarda yer alır.
- Kâğıt yerine dijital ortamda öğrenme imkânı sunarak çevresel sürdürülebilirliğe destek olur.
- Geniş kullanıcı kitlesine hitap ederek, yerli bir mobil öğrenme platformu olarak global pazarda rekabet edebilir.

KAYNAKLAR

1. Firebase. (2024). *Build apps fast, without managing infrastructure*. [firebase.google](https://firebase.google.com/).
2. Flutter. (2024). *Beautiful apps for any platform*. flutter.dev
3. Cepeda, N. J., Pashler, H., Vul, E., Wixted, J. T., & Rohrer, D. (2006). *Distributed Practice in Verbal Recall Tasks: A Review and Quantitative Synthesis*. *Psychological Bulletin*, 132(3), 354–380. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.132.3.354>
4. Saran, M., Seferoglu, G., & Cagiltay, K. (2009). *Mobile Assisted Language Learning: English Pronunciation at Learners' Fingertips*. *Eurasian Journal of Educational Research*, 34, 97-114.