01.01.2017

**UNILIFE**



**Tunahan ÖZTÜRK, Emre VATANSEVER,**

**Yılmaz Onur YUMUŞAK, Cem KILINÇ**

İçindekiler Tablosu

[1. Özet 3](#_Toc497693721)

[1.1. Projenin Adı 3](#_Toc497693722)

[1.2. Projenin Bütçesi 3](#_Toc497693723)

[1.3. Projenin Süresi 3](#_Toc497693724)

[1.4. Projenin Açıklaması 3](#_Toc497693725)

[2. Projenin Genel Amacı 3](#_Toc497693726)

[3. Projenin Hedef Grupları 3](#_Toc497693727)

[4. Giriş 4](#_Toc497693728)

[4.1. Amaçlar 4](#_Toc497693729)

[4.1.1. Öğrenciler İçin Amaçlar 4](#_Toc497693730)

[4.1.2. Şirketler İçin Amaçlar 4](#_Toc497693731)

[4.2. Belirlenen İhtiyaç Ve Sorunların Tanımlanması 4](#_Toc497693732)

[4.2.1. Öğrenciler için belirlenen ihtiyaç ve sorunlar 4](#_Toc497693733)

[4.2.2. Şirketler için belirlenen ihtiyaç ve sorunlar 4](#_Toc497693734)

[4.3. Projenin Tercih Edilmesindeki Sebepler 5](#_Toc497693735)

[4.4. Projeye Benzer Çalışmalar 5](#_Toc497693736)

[4.5. Projeyi Benzer Çalışmalardan Ayıran Faktörler 5](#_Toc497693737)

[5. Projenin İçeriği Ve Özellikleri 5](#_Toc497693738)

[5.1. Projenin İçeriği 5](#_Toc497693739)

[5.2. Özellikler 6](#_Toc497693740)

[5.2.1. Uni-Gain 6](#_Toc497693741)

[5.2.1.1. Öğrenciler İçin Uni Gain Özellikleri 6](#_Toc497693742)

[5.2.1.2. Şirketler İçin Uni Gain Özellikleri 7](#_Toc497693743)

[5.2.2. Uni-Activity 8](#_Toc497693744)

[5.2.3. Uni-CV 9](#_Toc497693745)

[5.2.4. Uni-Forum 9](#_Toc497693746)

[5.2.4.1. Öğrenciler İçin Uni Forum Özellikleri 9](#_Toc497693747)

[5.2.4.2. Şirketler İçin Uni Forum Özellikleri 9](#_Toc497693748)

[6. Öneriler ve Geliştirme 9](#_Toc497693749)

[7. Proje Ekibi ve Görev Dağlımı 10](#_Toc497693750)

[8. 12 Aylık İş - Zaman - Bütçe Planı 11](#_Toc497693751)

## [Özet](#_bookmark0)

## [Projenin Adı](#_bookmark1)

Stuthing

## [Projenin Bütçesi](#_bookmark2)

İlk 12 Aylık Bütçe : 6200₺

## [Projenin Süresi](#_bookmark3)

Birinci Aşama / 6 Ay : WEB Sitesinin Hazırlanması ve Yayımlanması

İkinci Aşama / 6 Ay : Mobil Uygulamanın Hazırlanması ve Yayımlanması

Üçüncü Aşama : Reklam ve Yayılma

## [Projenin Açıklaması](#_bookmark5)

Stuthing Projesi, içerisinde barındırdığı, Uni Gain, Uni CV, Uni Activity ve Uni Forum seçenekleri ile üniversite öğrencilerinin maddi eksiklik, bireysel ve kitlesel bunalımlar, kariyer takipsizliği, sosyal yetersizlik gibi en temel sorunlarına çözüm getiren, üniversite öğrencilerinin kullanımını hedeflerken, gelirini şirketlere sağladığı yararlar aracılığıyla elde eden bir web sitesi ve mobil uygulama projesidir.

## [Projenin Genel Amacı](#_bookmark6)

Üniversite öğrencilerinin hayatlarındaki tespit edilen en temel 4 farklı sorunu, o sorunlar üzerine özelleştirilmiş yöntemler ile çözmek, öğrencilerin hayatını daha kolay hale getirmek Unilife projesinin en temelinde yatan amaçtır.

## [Projenin Hedef Grupları](#_bookmark7)

1. Kategori ( Üniversite Öğrencileri)
2. Kategori – Şirketler

## [Giriş](#_bookmark9)

## [Amaçlar](#_bookmark11)

## Öğrenciler İçin Amaçlar

* Öğrencilere ek gelir imkanı sağlamak
* Öğrencilere şirket bağlantıları sağlamak & genişletmek
* Sosyal açıdan kullanıcıyı geliştirmek
* Öğrencilere üniversite hayatları boyunca katıldıkları her etkinliği bir platformda kaydetme şansı vererek, bu etkinlikler ile sanal bir CV oluşturma fırsatı sağlamak
* Kullanıcının ilgi alanına giren veya kişisel gelişimini sağlayacak etkinlikleri kaçırma ihtimalini minimalize etmek
* Üniversite öğrencilerinin popüler konuları belirli bir başlık altında tartışmalarını sağlayacak bir platform sunmak
* Öğrencilere iş&staj imkanı sunmak

## Şirketler İçin Amaçlar

* Şirketlerin hedeflerine uygun öğrenci kitleleri sunmak
* Şirketlerin fikir almak istediği durumları, onların istediği özellik ve konuma sahip öğrencilere sunmak
* Şirketlerin sorunlarını ve eksikliklerini o konu ile ilgili öğrenci kitlesine sunarak; onlara dinamik bir bakış açısı kazandırmak adına ters mentörlük imkanı sağlamak
* Şirketlerin kullanabilecekleri genç yetenekleri henüz öğrenme aşamasında keşfetmesini sağlamak

## [Belirlenen İhtiyaç Ve Sorunların Tanımlanması](#_bookmark13)

## Öğrenciler için belirlenen ihtiyaç ve sorunlar

* Üniversite öğrencilerinin maddi durum yetersizliği
* Üniversite öğrencilerinin ilgilendikleri alanlardaki tüm etkinliklerden haberdar olamamaları
* Öğrencilerin üniversite hayatları boyunca katıldığı kariyer etkinliklerini unutmalarından dolayı iş hayatına geçtiklerinde işverene gösterememeleri
* Öğrencilerin üniversite hayatlarını kolay yaşamak için gerekli yolları bilmemeleri

## Şirketler için belirlenen ihtiyaç ve sorunlar

* Şirketlerin tam olarak istedikleri hedef kitleye reklam yapamamaları
* Şirketlerin eleman alırken elemanı çalışırken görmediği için hakkında kesin bir bilgiye sahip olamamaları
* Şirketlerin sorunlarını çözmek için büyük ücretler harcamaları

## [Projenin Tercih Edilmesindeki Sebepler](#_bookmark14)

* Öğrencilerin ek gelir arayışı
* Ortak bir portalda bulunma isteği
* Tüm ihtiyaçlarının tek uygulamada bulunması
* Farklı yönden etkinlikleri içermesinden dolayı kendini geliştirme isteği
* Eğitim hayatında karşılaşılacak muhtemel ihtiyaçlarından *en az* 4 tanesine mutlaka çözüm bulması

## [Projeye Benzer Çalışmalar](#_bookmark16)

* Kariyer.net
* Secretcv.com
* My study life
* Eödev.com
* Othersapp.com
* Sahibinden Kariyer
* Indeed İş Arama
* kampusetkinlikleri.com

## [Projeyi Benzer Çalışmalardan Ayıran Faktörler](#_bookmark19)

Kariyer.net, Indeed İş Arama gibi site ve uygulamalar kullanıcılarına boş iş pozisyonlarına göre kendilerine uygun işi sağlamaya yöneliktir. E-Ödev ,Othersapp , kampusetkinlikleri gibi web siteleri de öğrencilerin okul hayatını genelde ekonomik vb yönlerden kolaylaştırır. Benzer projelerden farklı olarak Unilife ise üniversite ve iş hayatını tek çatı altında toplayarak, üniversite öğrencinin günlük hayatlarındaki temel sorunlarınının önüne geçerken öğrencilerin yeteneklerini erken aşamada keşfetmesini sağlar.

## [Projenin İçeriği Ve Özellikleri](#_bookmark20)

## [Projenin İçeriği](#_bookmark21)

Unilife projesi, üniversite öğrencilerinin hayatlarını her türlü şekilde kolaylaştırmayı amaçlayan bir projedir. Birçok farklı özellik barındıran proje, üniversite öğrencilerine para kazandırması, onların üniversite hayatlarının CV’sini oluşturması, onlara şehirlerindeki; ilgi alanlarına giren etkinlikleri takip etme fırsatı sunması,üniversitede ucuz ve kolay yaşamayı öğretmesi ve başka öğrencilerle belirlenen konu başlıklarında tartışabilmesi gibi özellikleride içermektedir.

## [Özellikler](#_bookmark24)

## Uni-Gain

## Öğrenciler İçin Uni Gain Özellikleri

* **Anket çözerek hızlı para kazanmak**

// Öğrenciler, belirli sorulardan, farklı şirketlerin karma soruları ile oluşan Uni-Anket’te birçok anket sorusu çözebilecektir. Yanıtladıkları her bir soru için, hesaplarına belirli bir ücret yatacaktır.

* **Şirketlerin Case’lerini çözerek para kazanmak**

// Öğrenciler, farklı şirketlerin Caselerini çözmek için başvurabilecektir. Şirket, case çözümü için aradığı kişi sayısına göre, başvuran kişilerin Uni-CV’lerine göz atarak belirli sayıda kişiyi seçecektir. Seçilen kişilerin tamamı, o case’in çözümü için belirtilen taslakta ve karakter sayısında çözüm raporu hazırlayacaktır. Şirket raporlara düzeltme talebi göndermezse, rapor hazırlayan kişilere, şirketin başlangıçta o case’nin çözümü için belirlediği bütçenin %75 i paylaştırılacaktır. Şirket çözümleri inceledikten sonra, birini birinci seçecek, birinci seçilen çözüm bütçenin %25’ini tek başına alacaktır.

* **Şirketlerin Soru/Sorunlarına fikir ve öneri sunarak para kazanmak**

// Öğrenciler, şirketlerin şirket içi sorunlarını veya öneri almak istediği konuları kısa bir şekilde paylaştığı platformdaki sorulara, hızlı bir şekilde birkaç cümle ile cevap verebilecek, hızlı bir şekilde para kazanabilecektir.

* **Şirketlerden gelen Görevleri tamamlayarak para kazanmak**

// Öğrenciler, şirketlerin uygulamaya koyduğu görevlere başvurarak görevleri tamamlayıp ücretini alabileceklerdir. Şirketler, isterse UniCV elemesi ile görevi yapacak kişileri seçecek, isterlerse herkese açık şekilde, görevi yapanın ödemeyi aldığı görevler açabileceklerdir. Yüksek hacimli işler, birçok öğrenci arasında ortak yapılmak üzere paylaştırılabilecektir.

* **Şirketlerden bağış almak**

// Öğrenciler, uygulama üzerinden şirketlerden bağış alabilecektir.

* **Alabilecekleri tüm burs seçeneklerini görüntülemek**

// Öğrenciler, uygulama üzerinden ülkedeki tüm burs yollarını, kanallarını ve seçeneklerini görüntüleyebilecek, bu bursların şartlarını, nasıl başvurabileceklerini ve nasıl kazanabileceklerini öğrenebileceklerdir.

* **Şirketlerden iş-staj teklifi alma imkanını arttırmak**

// Öğrenciler, uygulama üzerinden şirketlerden iş veya staj teklifi alabileceklerdir. Bu tekliflerde, UniCV’nin, Caselere verdikleri cevapların, görevleri nasıl yerine getirdikleri önemlidir.

* **Çevredeki çalışılabilecek işleri görüntüleyebilmek**

// Öğrenciler, üniversitelerinin yakın çevresinde çalışabilecekleri tüm iş seçeneklerini görüntüleyebilecektirler.

* **Eğitim vererek para kazanmak**

// Öğrenciler, eğitim vermek istediği konu başlığı ve açıklamasını, teklif ücret ve eğitim süresini seçerek, herhangi bir konuda eğitim teklifi oluşturabileceklerdir. O eğitimi almak isteyen öğrenciler, eğitime kaçta başlamasını istediğini belirterek başvurabileceklerdir. Eğitimin başlama saatinde, eğitim ve alan uygulama başında olacak, eğitim saati başlayınca , görüntülü görüşme üzerinden dersi gerçekleştireceklerdir.

* **İstediği konularda eğitim almak**

// Eğitim alan kişi, eğitim sonunda eğitimciye istediği puanı verebilecektir. Üstelik istediği eğitim uygulamada yoksa, herhangi bir eğitim isteği oluşturabileceklerdir. Eğitim süresinin tamamlanması ve dersi alan kişinin onaylanması halinde, belirtilen ücret, dersi veren kişinin hesabına yatacak, eğitimi alan kişi yorum yapacak ve puan verecektir.

## Şirketler İçin Uni Gain Özellikleri

* **Sadece istediği kitleye yönelik hedeflenmiş anketler yapabilmek**

// Şirketler, sadece hedefledikleri kitleye yönelik anketler yapabilecektir. Örneğin bir şirket, Koç Üniversitesi elektronik mühendisliği 3 ve 4. Sınıfta okuyan ve yurtta kalan öğrencilere yönelik bir anket uygulayabilecektir. Anketin uygulanacağı hedef kitlenin kriterleri arttıkça, anketin şirkete maliyeti artacaktır. Türkiye üniversite pazarına girmeyi düşünen bir şirket, tüm türkiyedeki öğrencilere yönelik bir anket uygularsa, hangi sorusuna türkiyenin hangi şehrinden hangi cevabın yüzde kaç verildiği gibi kesin grafiklere ulaşabilecektir. Anket sorularının şık sayıları arttıkça, soru başına şirketin ödediği ücret artacaktır.

* **Şirket sorunlarını istediği türden, konumdan öğrenci kitlesine çözdürebilmek, yeni ve yenilikçi fikirler alabilmek**

// Şirketler, sorunlarını Case veya mini case şeklinde öğrencilere sunacak, şirketindeki srounlar için yenilikçi ve birbirinden farklı fikirler alabilecektir.

* **Yapılması gereken işleri geniş öğrenci kitlesine sunarak hızlı bir şekilde tamamlanmasını sağlatabilmek**

// Şirketler, işlerini bir veya birden çok öğrencinin tamamlaması için uygulamaya koyabilecek, birine görev vermeden önce puan ve UnıCV’sini görebilecektir.

* **Öğrencilere zor görevler vererek onları görev başında görmek, eğer görevi istedikleri şekilde yaparlarsa staj veya iş imkanı sunmak**

// Öğrencilere görev veren şirketler, öğrencinin görevi tamamlarken gösterdiği başarı, azim ve Unı CV’sine göre staj veya iş teklifinde bulunabileceklerdir.

* **İstediği profildeki öğrencilere bağış-toplu bağış yapabilmek**

// Şirketler, istediği kriterlerdeki öğrencileri seçerek, bu öğrencilere toplu veya tekil olarak bağış yapabileceklerdir.

* **İş ilanları için en iyi öğrenci adayını bulabilecekler**

// Şirketler; UniCv’ler ve görev-case sonuçları ile öğrencilerin sadece yazılı değil, tecrübe edindikleri iş hayatını bilerek işe alacaklardır.

## Uni-CV

* **Üniversite hayatı boyunca yapılan her türlü kariyer etkinliği, zirve, seminer ve yarışmaları, aldığın sertifika ve ödülleri, yaptığın projeleri, yer aldığın kulüp etkinlik ve görevlerini, stajlarını ve işlerini yükleyebilmek.**

// Kullanıcılar üniversite hayatındaki etkinlikleri, katıldığı anda uygulamaya ekleyecek, hiçbir etkinliğin unutulmamasını sağlayacaktır

* **Eklediğin etkinlikleri doğrulayabilmek**

// Kullanıcılar, UniCV’lerine ekledikleri etkinlikleri doğrulayabilecektir. Bunun için, sertifika ve ödülleri uygulama üzerinden taratacak, konferans, seminer ve zirvelerde, etkinlik saatleri içerisinde salondan resim çekerek yükleme yapacaktır.

## [Öneriler](#_bookmark74) ve Geliştirme

* UniGain Bölümünde, arka arkaya belirli sayıda gün girdikten sonra, bir gün kullanıcının bir görev / Anket / Fikir verme ve case çözme gelirleri artacak, örneğin, bir anket başına 10 kuruş kazanıyorsa, 5 gün arka arkaya girdikten sonar, bir anket için 15 kuruş kazanacak.
* Bazen kullanıcıya joker benzeri ödüller gelecek, bunu kullanarak önündeki 1 saat içerisinde kazandığı her para 2’ye katlanacak. ( Rakamlar değişebilir )
* İnsanların anketleri sallayarak geçmemesi için, ara sıra daha önce sorularn sorular aynı gelebilir, bu sorulara sıkça yanlış cevap veriliyorsa, kullanıcı uyarı alır veya hesabı dondurulur/kapatılır.

## Proje Ekibi ve Görev Dağlımı

**Tuna Öztürk**

* **Yazılım ve Teknik**
* Projenin yazılımı, yazılım geliştirme ve güncelleştirmeleri, projeye yeni özellikler eklenmesi, mobil uygulamanın tasarımı ve dizaynı. Wix sitesinin hazırlanması
* **Stratejik Planlama**

Projenin uzun ve kısa vadeli planlarının yapılması, Projenin başlandığı günden itibaren hangi gün ne yapılacağı, ne tür işlerin tamamlanacağının kesin ve net olarak belirlenmesi. İş ve bütçe planlamalarının oluşturulması. Bütçenin kontrol edilmesi.

**Emre Vatansever**

* **Yatırım ve sponsorluk**

Projeye yeni yatırımlar bulunması, yatırımcılarla iletişim kurulması ve toplantıların ayarlanması.

* **İnsan Kaynakları ve Sosyal İlişkiler**

Projede, halkla ilişkilerin, şirketlerle ilişkilerin yürütülmesi, iletişime geçmek isteyen şahıs ve şirketlerle görüşmelerin ayarlanması.

* **Şirketler İle Görüşmeler**

Projeye eklenebilecek şirketlerin listesinin çıkartılması. Projeye eklenebilecek şirketlere mail atılması, bilgilendirilmesi ve görüşme ayarlanması

**Cem Kılınç**

* **Tasarım ve Dizayn**

Afiş, Broşür, Banner, Reklam ve logo tasarımlarının yapılması.

* **Sosyal Medya ve WEB sitesi**

Projenin sosyal medya hesaplarının, web sitesinn yönetilmesi, gerekli paylaşımların yapılması ve düzenlenmesi, gelen mesajlara cevap verilmesi.

**Yılmaz Onur Yumuşak**

* **Reklam ve Tanıtım**

Projenin tanıtımı için yeni reklam yolları bulunması, reklam bütçe planlamasının yapılması, en verimli tanıtımı en düşük maliyetle yapmak için araştırmaların yapılması

* **Görünürlük Faaliyetleri**

Projenin İnsanlar tarafından duyulması,bilinmesi ve benimsenmesi için her türlü faaliyetin gerçekleştirilmesi.

## 12 Aylık İş - Zaman - Bütçe Planı

1.Ay İş-Zaman-Bütçe Planı

**Tarih:** 10 Ekim 2017 – 1 Kasım 2017

**Yapılacaklar:**

* Proje raporu yazılacak
* İş zaman bütçe planı hazırlanacak
* Projenin iş planı yapılacak
* Stratejik plan oluşturulacak
* Proje tanıtım sunumu hazırlanacak
* Ekip üyeleri arasında görev dağılımı yapılacak
* Logo tasarlanacak

**Bütçe:** 0₺

2.Ay İş-Zaman-Bütçe Planı

**Tarih:** 1 Kasım 2017 – 1 Aralık 2017

**Yapılacaklar:**

* Proje için afiş ve broşür tasarımları oluşturulacak
* İlk WEB sitesi wix ile oluşturulacak
* Demo planı oluşturulacak
* Mobil uygulamanın bire bir sunumu hazırlanacak
* Proje için sosyal medya kanalları oluşturulacak
* Sosyal medya kanallarından paylaşımlar yapılacak
* Business Canvas oluşturulacak
* Sponsor olabilecek potansiyel frimaların isim ve iletişim bilgileri listesi çıkartılacak
* Stuthing projesi ile LEAP etkinliğine katılınacak
* Siteye eklenebilecek şirketler listesi oluşturulacak

**Bütçe:** 200₺

3.Ay İş-Zaman-Bütçe Planı

**Tarih:** 1 Aralık 2017 – 1 Ocak 2017

**Yapılacaklar:**

* Proje için afiş ve broşür tasarımları oluşturulacak
* Yazılımı yapacak kişi/kişiler/şirket kesinleştirilecek
* Sosyal medya kanallarından paylaşımlar yapılacak
* Farklı okullarda tanıtım yapacak koordinatörlükler kurulacak
* Tanıtım Yapacak gönüllü ekip toplanacak
* Siteye eklenebilecek şirketlere tanıtım maili atılacak
* Asıl Web sitesini yapacak kişi ile anlaşılacak

**Bütçe:** 0₺

4.Ay İş-Zaman-Bütçe Planı

**Tarih:** 1 Ocak 2017 – 1 Şubat 2017

**Yapılacaklar:**

* Yarıyıl tatilinin bir haftalık sürecinde, proje üzerinde aralıksız çalışmak amacıyla bir ev kiralanacak, bu ev bir hafta boyunca proje ofisine dönüştürülecek, bu süreçte, kesintisiz bir şekilde proje üstünde araştırma, geliştirme ve invasyon çalışmaları yapılacak.
* Sponsor olabilecek potansiyel frimaların isim ve iletişim bilgileri listesi çıkartılacak
* Sponsor olabilecek potansiyel frimalar ile toplantı ayarlanacak ve görüşmeye gidilecek
* Proje için afiş ve broşür tasarımları oluşturulacak
* Sosyal medya kanallarından paylaşımlar yapılacak
* Reklam planlaması oluşturulacak
* Proje için bütçe aranacak
* Yazılımı yapacak kişi/kişiler/şirket kesinleştirilecek
* Asıl WEB sitesi yazılacak
* Siteye eklenebilecek şirketlerden gerekenler ile toplantı ayarlanacak

**Bütçe:** 500₺

5.Ay İş-Zaman-Bütçe Planı

**Tarih:** 1 Şubat 2017 – 1 Mart 2017

**Yapılacaklar:**

* Mobil uygulama yazılımı yazlacak/yazdırılacak/geliştirilecek
* Sosyal medya kanallarından paylaşımlar yapılacak
* Proje için bütçe aranacak
* Projenin geliştirilmesi, sistemdek şirketlerin arttırılması için gönüllü ekip toplanacak
* Asıl WEB sitesi yazılacak

**Bütçe:** 0₺

6.Ay İş-Zaman-Bütçe Planı

**Tarih:** 1 Mart 2017 – 1 Nisan 2017

**Yapılacaklar:**

* ASIL WEB SİTESİ YAYIMLANACAK!!!!
* Mobil uygulama yazılımı yazlacak/yazdırılacak/geliştirilecek
* Sosyal medya kanallarından paylaşımlar yapılacak
* Proje için bütçe aranacak
* Sponsor olabilecek potansiyel frimalar ile toplantı ayarlanacak
* Projenin geliştirilecek, sistemdeki şirketlerin sayısı arttırılacak

**Bütçe:** 2000₺

7.Ay İş-Zaman-Bütçe Planı

**Tarih:** 1 Nisan 2017 – 1 Mayıs 2017

**Yapılacaklar:**

* Mobil uygulama yazılımı yazlacak/yazdırılacak/geliştirilecek
* Sosyal medya kanallarından paylaşımlar yapılacak
* Farklı okullarda tanıtım yapacak koordinatörlükler arttırılacak
* Sponsor olabilecek potansiyel frimalar ile görüşmeye gidilecek
* Projenin hızlı yayılması için yeni yollar araştırılacak

**Bütçe:** 500₺

8.Ay İş-Zaman-Bütçe Planı

**Tarih:** 1 Mayıs 2017 – 1 Haziran 2017

**Yapılacaklar:**

* Mobil uygulama yazılımı yazlacak/yazdırılacak/geliştirilecek
* Sosyal medya kanallarından paylaşımlar yapılacak
* Farklı okullarda tanıtım yapacak koordinatörlükler arttırılacak
* Projenin hızlı yayılması için yeni yollar araştırılacak

**Bütçe:** 500₺

9.Ay İş-Zaman-Bütçe Planı

**Tarih:** 1 Haziran 2017 – 1 Temmuz 2017

**Yapılacaklar:**

* Mobil uygulama yazılımı yazlacak/yazdırılacak/geliştirilecek
* Sosyal medya kanallarından paylaşımlar yapılacak
* Proje için bütçe aranacak

**Bütçe:** 500₺

10.Ay İş-Zaman-Bütçe Planı

**Tarih:** 1 Temmuz 2017 – 1 Ağustos 2017

**Yapılacaklar:**

* Mobil uygulama yazılımı yazlacak/yazdırılacak/geliştirilecek
* Sosyal medya kanallarından paylaşımlar yapılacak
* Proje için bütçe aranacak
* Reklam planlaması oluşturulacak

**Bütçe:** 500₺

11.Ay İş-Zaman-Bütçe Planı

**Tarih:** 1 Ağustos 2017 – 1 Eylül 2017

**Yapılacaklar:**

* Mobil uygulama yazılımı yazlacak/yazdırılacak/geliştirilecek
* Afiş ve broşürler basılacak
* Sosyal medya kanallarından paylaşımlar yapılacak
* Proje için bütçe aranacak

**Bütçe:** 500₺

12.Ay İş-Zaman-Bütçe Planı

**Tarih:** 1 Eylül 2017 – 1 Ekim 2017

**Yapılacaklar:**

* MOBİL UYGULAMA YAYIMLANACAK!!!!
* Tüm kanallar yolu ile reklamlar yayımlanacak
* Sosyal medya kanallarından paylaşımlar yapılacak
* Okuldaki tüm öğrencilere mail atılacak
* Tüm kordinatörlükler ile iletişime geçilerek yayılma hızı arttırılacak
* Afişler asılacak, broşürler dağıtılacak

**Bütçe:** 1000₺