|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ***  ***İKTİSADİ ve İDARİ BİLİMLER FAKÜLTESİ*** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Dersin Kodu** | | | | **Dersin Adı** | | | | | | | | | | | | **Dersin Kredisi** | | | | | **AKTS** | | |
| **ITL 314** | | | | MetaVerse – Sanal Bir Dünya’da Uluslararası Öğrenci Projesi | | | | | | | | | | | | 3 (2-2-3) | | | | | 6 | | |
| **Önkoşullar** | | | | | | | | **Yok** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Dersin Dili** | | | | | | | | İngilizce | | | | **Dersin İşleniş Şekli** | | | | | | **Çevrimiçi / Sanal Kampüs** | | | | | |
| **Dersin Şekli ve Seviyesi** | | | | | | | | **Seçmeli/3.Yıl/Bahar Yarıyılı / 6. Dönem** | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Öğretim Üyeleri** | | | | | **İsim(ler)** | | | | | | **Ders Saati** | | | | | | **Görüşme Saatleri** | | | | **İletişim** | | |
| **Dersin Yürütücüsü**  **Dersin Asistanları** | | | | | Doç. Dr. Murat Gülmez  Prof. Dr. John O’Connor  Arş. Gör. Ersin İnal  Arş. Gör. Gülay Güler | | | | | | Pazartesi  16.00 – 19.00  (31 Mart tarihinden sonra (15.00-18.00) | | | | | | Pazartesi  09.30-12.00 | | | | [**mgulmez@cag.edu.tr**](mailto:mgulmez@cag.edu.tr)  [**John@TUD.edu**](mailto:John@TUD.edu)  [**ersininal@cag.edu.tr**](mailto:ersininal@cag.edu.tr)  [**gulayguler@cag.edu.tr**](mailto:gulayguler@cag.edu.tr) | | |
| **Dersin Amacı** | | | | | **Ders, öğrencilerin metaverse ortamlarını ve çevrimiçi sanal (3 boyutlu) ortamların nasıl çalıştığını anlamalarına ve bu platformları profesyonel ve sosyal kullanım için geliştirme ve kullanma potansiyelini bulmalarına yardımcı olmak için geliştirilmiştir. Bu ders ile öğrenciler, açık kaynaklı bir sanal dünyada yerleşik olma deneyimini yaşamak için kendi avatarlarını yaratır ve yönetir. Çevrimiçi sanal ortamların ve toplulukların nasıl işlediğine dair etkili bir bilgi, profesyonel bir çağdaş ortamda çalışan herkes için giderek daha önemli hale geliyor. Ders, öğrencilerin sanal topluluklara ve organizasyonlara katılarak mevcut bir sanal dünyayı keşfetmelerine, gezinmeyi ve iletişim kurmayı öğrenmelerine olanak tanır. Ayrıca öğrenciler, dünyanın dört bir yanından profesyoneller ve eğitimciler tarafından sağlanan sürdürülebilirlik, iletişim, takım oluşturma, dijital vatandaşlık, meta okuryazarlık ve 3D içerik oluşturma konularında dersler alırlar. Sanal Dünyalar hakkında kapsamlı bir farkındalık yaratmak, Sanal Dünya uygulamalarının geniş bir şekilde anlaşılması ve bunların geleceğin modern dünyasındaki yerlerini anlamak dersin amaçları arasındadır.** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Dersin Öğrenim Çıktıları** | |  | **Dersi başarı ile tamamlayan öğrenciler** | | | | | | | | | | | | | | | | | **İlişki** | | | |
| **Prog. Çıktısı** | | | **Net Etki** |
| 1 | **Çevrimiçi topluluklara ve sanal dünyalara erişebilecektir.** | | | | | | | | | | | | | | | | | **2** | | | **5** |
| 2 | **Kültürler arası bir çevrimiçi ortamda işbirliği içinde hareket edebilecektir.** | | | | | | | | | | | | | | | | | **1,2** | | | **5** |
| 3 | **Sanal ilişkiler kurabilecek bu ilişkileri yürütebilecek ve sanal bir takımda çalışabileceklerdir.** | | | | | | | | | | | | | | | | | **6** | | | **4** |
| 4 | **Second Life platformunda ve kişisel bloglarında original nesne ve içerikler yaratabilecektir.** | | | | | | | | | | | | | | | | | **2,5** | | | **4** |
| 5 | **Toplumların refahı için Sanal Dünyalar’ın nasıl kullanılabileceğini anlayacaktır.** | | | | | | | | | | | | | | | | | **2,9,4** | | | **5** |
| **Ders Tanımı: Metaverse dersi, Dublin Teknoloji Üniversitesi ve Çağ Üniversitesi işbirliği ile ortak bir ders olarak düzenlenmektedir. Ders, avatarlar aracılığıyla çevrimiçi bir sanal ortam olan Second Life'da işlenecektir. İrlanda ve Türkiye'den katılımcılar bu ders için aynı sanal ortamda yer alacaklardır. Öğrenciler, ortamın nasıl işlediğini görecek ve sanal bir içeriğin oluşturulma şeklini değerlendireceklerdir. Bu ders aynı zamanda öğrencilere kültürel farklılık, dil engelleri, zaman farkı, teknolojik problemler gibi birçok engelle uğraşırken sanal ve kültürlerarası bir ortamda etkili bir ekip çalışmasının nasıl yönetileceğini öğretmeyi amaçlamaktadır. Bu ders aynı zamanda farklı disiplinlerden, kurumlardan ve kültürlerden katılımcılar ve öğretim görevlileri arasında işbirliği, etkileşim, ve ağ oluşturma fırsatları sunmaktadır. Sanal Dünyaların teknolojik bileşenleri, Sanal Dünyalarla ilgili etik ve sosyal konular bu derste işlenecektir. Böylece, bir dönemlik eğitimden sonra öğrenciler, Sanal Dünyaların günümüz toplumundaki rolünü anlayabileceklerdir.** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Ders İçerikleri:( Haftalık Plan )** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Haftalar** | **Konular** | | | | | | | | | | | | **Hazırlık** | | | | | | **Öğretim Metodu** | | | | |
| **1** | Giriş Dersi ve Second Life’a Oryantasyon Eğitimi | | | | | | | | | | | | Magua, Accupa Tae, Sitearm, Asistanlar | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **2** | Öğrenci Takım Projesi Bilgilendirme | | | | | | | | | | | | Accupa Tae | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **3** | Takım Çalışması ve İş birlikleri | | | | | | | | | | | | Sitearm | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **4** | Meta-Okuryazarlık ve Dijital Vatandaşlık | | | | | | | | | | | | Valibrarian Gregg | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **5** | ‘From Hammer to Pixel’ dersi | | | | | | | | | | | | John O’Connor | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **6** | Takım Projesi Çalışmaları & Sunum Araçları Kullanımı | | | | | | | | | | | | Magua, Ginger | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **7** | Çevrimiçi Topluluklar ve İlişkiler Dersi & Sanal Yetenek Adası Ziyareti | | | | | | | | | | | | Gentle Heron | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **8** | Proje Çalışmaları | | | | | | | | | | | | Öğrenciler | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **9** | Proje Çalışmaları | | | | | | | | | | | | Öğrenciler | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **10** | Proje Çalışmaları | | | | | | | | | | | | Öğrenciler | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **11** | Proje Çalışmaları & Sunum Provaları & Obje Yaratma Dersi | | | | | | | | | | | | Öğrenciler & Ginger | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **12** | Geribildirim Oturumu | | | | | | | | | | | | Magua, Accupa Tae, Asistanlar, Öğrenciler | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **13** | Sanal Gerçeklik Oturumu (VR Lab) | | | | | | | | | | | | Magua, Asistanlar | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **14** | FİNAL RAPORU TESLİMİ | | | | | | | | | | | | Öğrenciler | | | | | | **Sanal Dünya’da** | | | | |
| **EK DERSLER (CUMARTESİ)** | | | | | | | | | | | | | | | | | | |  | | | | |
| 1. **15.02.2025 – Student Challenge Giriş Dersi (Saat: 20.00)** 2. **01.03.2025 – Oryantasyon ve Giriş Seviyesinde Obje Yaratma Dersi – Builder’s Brewery (Saat: 20.00)** 3. **15.03.2025 – Erişilebilirlik ve Evrensel Tasarım – Gentle Heron (Saat: 19.00)** 4. **29.03.2025 – Orta Seviye Obje Yaratma Dersi – Builder’s Brewery (Saat: 19.00)** 5. **26.04.2025 – Student Challenge Ödülleri (Saat: 19.00)**   **23.04.2025 – Student Challenge sunumları için son gündür.** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **KAYNAKLAR** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Ders Kitabı** | | | | | |  | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Ders Notları** | | | | | | Dersin sorumlu öğretim üyesinin notları. Web sayfası: [www.cag.edu.tr/murat-gulmez](http://www.cag.edu.tr/murat-gulmez) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Linkler** | | | | | | [www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)  [HOME | Virtual Worlds (virtualworldscaguniversity.com)](https://www.virtualworldscaguniversity.com/) | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Okumalar** | | | | | | 1).Igbrude, C., O’Connor, J., & Turner, D. (2014, September). Inter-university international collaboration for an online course: a case study. In *International Conference on E-Learning, E-Education, and Online Training* (pp. 159-166). Springer, Cham.  2). Girvan, C. (2018). What is a virtual world? Definition and classification. *Educational Technology Research and Development*, *66*(5), 1087-1100.  3).Machado, L., Klein, A. Z., Freitas, A., Schlemmer, E., & Pedron, C. D. (2016). The use of virtual worlds for developing intercultural competences. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, *12*(3), 51-64.  4). Guo, Y., & Barnes, S. (2011). Purchase behavior in virtual worlds: An empirical investigation in Second Life. *Information & Management*, *48*(7), 303-312.  5). Kohler, T., Matzler, K., & Füller, J. (2009). Avatar-based innovation: Using virtual worlds for real-world innovation. *Technovation*, *29*(6-7), 395-407. | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **DEĞERLENDİRME YÖNTEMİ** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Etkinlikler** | | | | | | | **Sayı** | | | **Etki** | | | | **Notlar** | | | | | | | | | |
| **Final Projesi ve Raporu** | | | | | | | **1** | | | **70%** | | | |  | | | | | | | | | |
| **Blog Yazıları ve Ödevler** | | | | | | | **4** | | | **30%** | | | |  | | | | | | | | | |
| **AKTS TABLOSU** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **İçerikler** | | | | | | | | | **Sayı** | | | | | | **Saatler** | | | | | | | **Toplam** | |
| **Sanal dünyada dersler** | | | | | | | | | **14** | | | | | | **3** | | | | | | | **42** | |
| **Ders Dışı Çalışmalar** | | | | | | | | | **14** | | | | | | **3** | | | | | | | **42** | |
| **Proje** | | | | | | | | | **1** | | | | | | **48** | | | | | | | **48** | |
| **Dönem içi ödevler** | | | | | | | | | **1** | | | | | | **40** | | | | | | | **40** | |
| **Toplam**  **Toplam / 30**  **AKTS Kredisi** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | **172** | |
| **=172/30=5.73** | |
| **6** | |
| **GEÇMİŞ DÖNEM PERFORMANSLARI** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| |  |  | | --- | --- | |  |  | |  |  | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

**VR MEYDAN OKUMA TALİMATLARI VE DEĞERLENDİRME DEĞERLENDİRMESİ**

Tema: Metaevrendeki Ciddi Simülasyonlar

Öğrencilere, 3D'de ciddi öğrenimi gösteren sürükleyici bir ortam oluşturma konusunda meydan okunuyor.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| VR Meydan Okuma RUBRIC | Skor 0 | Skor 1-2 | Skor 3-4 | Skor 5 |
| İçeriğin Özgünlüğü/Doğruluğu | Doğru veya orijinal değil (gözle görülür hatalar) | Bir miktar doğruluk veya özgünlük belirgindir. | Yapının çoğu doğru ve özgün | Açık bir amaç ile çok doğru ve özgün |
| Dengeli Taraflar-Önyargısız | Önyargı açıkça görülüyor | İçerik biraz taraflı/dengesiz | İçerik çok az önyargı gösteriyor | Önyargı yok ve içerik dengeli |
| Erişilebilir/ Estetik Çekicilik | Erişilebilirlik sorunları belirgin | Bazı erişilebilirlik sorunları | Erişilebilirlik ele alındı | Çok Erişilebilir ve görsel olarak çekici |
| Etkileşim ve/veya Tutulma | Etkileşim yok | Biraz etkileşim ve/veya tutulma | Görünür etkileşimli içerik | Çok etkileşimli |
| Sunum | Amaç ve içerik açıklaması yok | Anlaşılamayan amaç | Amaç Anlaşılır | İyi tempolu/Speakeasy ve Ses |

Yapınızda ve sunumunuzda özgünlük ve doğruluk açıkça görülmelidir. Bilgileriniz nereden geldi (alıntılar veya listelenen kaynaklar). Örnekler şunları içerir: belirli bir döneme ait doğru tarihsel içerik, o döneme ait özgün kıyafet ve nesneler veya belgelenen kaynaklarla gösterilen doğru bilimsel dil ve kavramlar.

Önyargısız dengeli, eğer uygunsa, herhangi bir kavramın veya argümanın her iki tarafını da gösterdiğiniz anlamına gelir. Örnekler, hidrolik kırma veya iklim değişikliği gibi siyasi bir konunun her iki tarafını da gösteriyor olabilir.

Erişilebilirlik ve Estetik çekicilik, yapınızda veya sunumunuzda işitme kaybı veya az görme sorunu olan kişileri dikkate aldığınızı gösterir. İyi tasarlanmış bir yapı, renkleri ve dokuları dikkate alır. Örnekler: Göze hoş gelen tonlar ve dönen neon tabelaların olmaması!

Ele alınacak noktalar \*[Gentle Heron'un kontrol listesinden](https://docs.google.com/document/u/0/d/1Ju8CDqrD-DzfM9llyH_Hgp0pDw1sJgCa/edit?usp=sharing&rtpof=true&sd=true&pli=1) örneklerdir:

1) Ne göreceğiniz veya nereye gideceğiniz konusunda net talimatlar var mı?

2) Etkileşim izleyici için anlaşılır mı?

3) Nesneler açıkça etiketlenmiş mi?

4) Hareket etmek kolay mı (zor merdivenler yok)?

5) Tabelaların okunması kolay mı (dönen parçacıklar ile)?

(\*Bu kontrol listesinin, erişilebilirlik potansiyeline ilişkin farkındalık sağlamayı amaçladığını ve öğrenci yapıları tarafından tam olarak benimsenmesinin beklenmediğini unutmayın.)

Etkileşim ve/veya Yoğunluk, izleyicilerinizin yalnızca slaytları görüntülemek yerine bir şeyler yapabilmesi, tıklayıp nesnelerle etkileşimde bulunabilmesi anlamına gelir.

Sunum, içeriğinizi hedef kitlenize nasıl açıkladığınızı içerir. Sunum, konuyu hem ses hem de metin kullanarak net bir şekilde göstermelidir. İyi bir bilgi akışı yapıyı geliştirir.

Öğrenciler bir blog sayfası oluşturacak ve ödevlerini bu blog sayfasında yazı olarak yayınlayacaktır. Ödevler ayrıca Word dosyası olarak mail yolu ile iletilecektir. Aşağıda ödev değerlendirme ölçeği bulunmaktadır.

|  |
| --- |
| ***ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ***  ***İKTİSADİ VE İDARİ BİLİMLER FAKÜLTESİ*** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ITL 313 METAVERSE - Sanal Bir Dünya’da Uluslararası Öğrenci Projesi** | | | | |
| **Ödev Başlığı** |  | | | |
| **Öğrenci Adı** |  | | | |
| **Öğrenci Numarası** |  | | | |
|  |  | | | |
| **Ödevin Değerlendirilmesi** | | | | |
| **Ölçüt** | **Performans Değerlendirmesi** | | | Puan |
| **Yeterli Değil** | **Yeterli** | **Başarılı** | **100** |
|  |  |  |
| **Özgünlük** | **0-10 puan** | **11-20 puan** | **21-30 puan** | 30 |
| Raporda yer alan düşünce ve/veya yorumlar tamamen alıntıdır. Bu görüşler bilimsel alıntılarla desteklenmemektedir. | Rapordaki düşünce ve/veya yorumlar çoğunlukla alıntıdır, özgün kişisel görüşlerdir ve nadirdir. | Rapor tamamen orijinal fikir ve yorumlara dayanmaktadır. Bu görüşler bilimsel alıntılarla desteklenmektedir. |
|  | **Yorumlar:** | | | |
| **Yazılı İletişim Becerileri** | **0-10 puan** | **11-20 puan** | **21-30 puan** | 30 |
| Yazılı rapor, dilbilgisi, cümle yapısı ve/veya imlada birden fazla hata gösteriyor; yazma becerileri yetersizdir; okuyucunun ilgisini çekmez. | Yazılı rapor, yazım, dilbilgisi, cümle yapısında birkaç küçük hatayla birlikte iyi kelime seçimini, dil kurallarını ve mekaniği gösterir. Yazı genellikle ilgi çekicidir ve okuyucunun dikkatini çeker. | Yazı güçlüdür ve baştan sona ilgiyi sürdürür; Raporun okunabilirliği, dil kullanımı/kelime seçimi, mükemmel mekanik ve sözdizimsel çeşitlilikteki kolaylık ile geliştirilmiştir. |
|  | **Youmlar:** | | |  |
| **Raporun içeriği ile etkinliğin uyumu** | **0-15 puan** | **16-25 puan** | **26-40 puan** | 40 |
| Raporda yer alan düşünce ve/veya yorumlar gerçekleştirilen faaliyetlerle birebir örtüşmemektedir. Katılımcı etkinliği takip etmemiş ve anlatılan konuyu anlamamıştır. | Raporda yer alan düşünce ve/veya yorumlar, yürütülen faaliyetlerle ortak yönlere sahiptir. Katılımcı kısmen etkinliği takip etmiş ve açıklanan konuyu kısmen anlayabilmiştir. | Raporda yer alan düşünce ve/veya yorumlar, yürütülen faaliyetlerle tamamen örtüşmektedir. Katılımcı etkinliği tam olarak takip etmiş ve anlatılan konuyu içselleştirmiştir. |
|  | **Yorumlar:** | | | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ITL 313 METAVERSE - Sanal Bir Dünya’da Uluslararası Öğrenci Projesi** | | | | |
| Ödev Başlığı | Final Projesi ve Raporu | | | |
| Öğrenci Adı: |  | | | |
| Öğrenci Numarası: |  | | | |
|  |  | | | |
| **Projenin Değerlendirilmesi** | | | | |
| Ölçüt | **Performans Değerlendirmesi** | | | Puan |
| Yeterli Değil | Yeterli | Başarılı | 100 |
|  |  |  |
| 1. Proje | 0-20 Puan | 21-40 puan | 41-60 puan | 60 |
| Proje başarısız oldu. Amaca ulaşamadı. Sunum için araç-gereç kullanımı yetersizdi ve etkinlikler eksikti. | Proje tamamlandı; ama eksiklikler var.  Araçların kullanımı sunum için yeterliydi; faaliyetler tam olarak gerçekleştirilememiştir. | Proje başarıyla tamamlanmıştır.  Araçların kullanımı başarılıydı; ve etkinlikler tamamlanmıştır. |
|  | Yorumlar: | | | |
| 2. Takım Çalışması ve Etkinlikler | 0-6 puan | 7-14 puan | 15-20 puan | 20 |
| Teamwork could not be done effectively. There was no communication within the team There was no planning and organizing within the team. | Ekip çalışması yeterliydi;  Takım içinde çok az iletişim vardı. Ekip içinde planlama ve organizasyon vardı ama yeterli değildi. | Takım çalışması başarılıdır; Takım içinde çok iyi bir iletişim vardı. Ekip içinde planlama ve organizasyon yeterliydi ve çok iyi işlendi. |
|  | Yorumlar: |  |  |  |
| **Raporun Değerlendirilmesi** | | | | |
| 3. İçerik | 0-5 Puan | 6-10 Puan | 11-15 Puan | 15 |
| Kavram veya fikir açıkça ifade edilmemiştir veya bileşenleri tanımlanmamıştır. Öğrenme çıktıları anlaşılmamış ve tatmin edici bir şekilde tanımlanmamıştır. | Kavramı veya fikri ve bileşenlerini yeterince tanımlar; kavram veya fikirle ilgili bilgileri açıklar ve inceler. Öğrenme çıktıları anlaşılmıştır, ancak tatmin edici bir şekilde tanımlanamamıştır. | Kavram veya fikrin açık bir tanımını etkili bir şekilde formüle eder ve incelenecek ana unsurları belirler. Öğrenme çıktıları anlaşıldı ve tatmin edici bir şekilde açıklandı. |
|  | Yorumlar: | | | |
| 4. Yazılı İletişim Becerileri | 0-1 puan | 2-3 puan | 4-5 puan | 5 |
| Yazılı rapor, dilbilgisi, cümle yapısı ve/veya imlada birden fazla hata içeriyor; yazma becerileri yetersizdir. | Yazılı rapor, yazım, dilbilgisi, cümle yapısında birkaç küçük hatayla birlikte iyi kelime seçimi, dil kuralları ve mekaniği gösterir. | Raporun okunabilirliği, dil kullanımı/kelime seçimi, mükemmeldir; mekanik ve sözdizimsel çeşitlilik vardır; dil kurallarını etkili bir şekilde kullanmıştır. |
|  | Yorumlar: | | | |