|  |
| --- |
| ***ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ******İKTİSADİ ve İDARİ BİLİMLER FAKÜLTESİ*** |
| **Dersin Kodu** | **Dersin Adı** | **Dersin Kredisi** | **AKTS** |
| **MAN 582**  | Sanal Dünyalar | 3 (3-0-0) | 8 |
| **Önkoşullar** | **Yok** |
| **Dersin Dili** | Türkçe | **Dersin İşleniş Şekli**  | **On-line, Sanal Kampüs** |
| **Dersin Şekli ve Seviyesi** | **Seçmeli / Yüksek Lisans / 1.Yıl – 2. Yarıyıl** |
| **Öğretim Üyeleri** | **İsim(ler)** | **Ders Saati** | **Görüşme Saatleri** | **İletişim** |
| **Dersin Yürütücüsü** | Dr. Öğr. Üyesi Murat GülmezDr. Öğr. Üyesi Saadet SağtaşAr. Gör. Ersin İnal | Pazartesi18.30-21.30 |  | **mgulmez@cag.edu.tr****saadetsagtas@cag.edu.tr****ersininal@cag.edu.tr** |
| **Dersin Amacı** | **Sanal Dünyalar dersi, öğrencilerin çevrimiçi sanal ortamların nasıl çalıştığını anlamalarına ve iş dünyasında içerik geliştirme ve kullanma potansiyelini keşfetmelerine yardımcı olmak için geliştirilmiştir. Çevrimiçi sanal ortamların ve toplulukların nasıl işlediğine dair etkili bir bilgi, içerik geliştirmede çalışan herkes için giderek daha önemli hale geliyor. Ders, öğrencilerin sanal bir dünyada içeriğin yaratılmasını, yönetilmesini ve geliştirilmesini keşfetmelerini sağlar. Bu kapsamda bu dersin amacı öğrencilerde Sanal Dünyalar hakkında kapsamlı bir farkındalık yaratmak, Sanal Dünya uygulamalarını geniş bir şekilde anlamak ve sanal dünyaların gelecekte modern dünyadaki hayati rolünü anlamalarını sağlamaktır.** |
| **Dersin Öğrenim Çıktıları** |  | **Dersi başarı ile tamamlayan öğrenciler** | **İlişki** |
| **Prog. Çıktısı** | **Net Etki** |
| 1 | **Çevrimiçi topluluklara ve sanal dünyalara erişebilecek ve sanal dünyaları tanımlayabilecektir.** | **1** | **5** |
| 2 | **Sanal dünyalar ile yeni teknolojik trendleri anlayabilecektir.** | **2** | **4** |
| 3 | **Sanal dünyaların işletme yönünü anlayabilecektir.** | **2** | **5** |
| 4 | **Sanal bir ekip ile bir proje çalışması gerçekleştirebilecek ve çevrimiçi bir ortamda kültürlerarası işbirliği yapabilecektir.** | **5,6** | **5,4** |
| 5 | **Toplumların refahı için Sanal Dünyalar’ın nasıl kullanılabileceğini anlayacaktır.** | **8** | **4** |
| **Ders Tanımı: Ders, avatarlar aracılığıyla çevrimiçi bir sanal ortam olan Second Life'da verilecektir. Öğrenciler ortamın nasıl işlediğini görecek ve sanal içeriğin yaratılma şeklini değerlendireceklerdir. Bu ders; öğrencilere kültürel farklılık, dil engelleri, zaman farkı, teknolojik sorunlar vb. birçok engelle uğraşırken sanal ve kültürlerarası bir ortamda etkili bir takım çalışmasını nasıl yöneteceklerini öğretmeyi amaçlamaktadır. Bu ders aynı zamanda farklı disiplinlerden, kurumlardan ve kültürlerden katılımcılar ve öğretim görevlileri arasında işbirliği ve ağ oluşturma fırsatı verecektir. Sanal Dünyaların teknolojik bileşenleri, Sanal Dünyalar ile ilgili etik ve sosyal konular bu derste işlenecektir. Böylece, bir dönemlik çalışmadan sonra öğrenciler Sanal Dünyaların günümüz toplumundaki rolünü anlayabileceklerdir.** |
| **Ders İçerikleri:( Haftalık Plan )** |
| **Haftalar** | **Konular** | **Hazırlık** | **Öğretim Metodu** |
| **1** | Giriş ve Tanışma | Öğretim Üyeleri | **Sanal Dünya’da** |
| **2** |  Sanal Dünyalar’a Giriş - Avatarların oluşturulması,Arayüzün tanıtılmasıBlog sitesinin oluşturulması | Öğretim Üyeleri &Okumalar | **Sanal Dünya’da** |
| **3** | Sanal Dünyalar’a Giriş – Temel terimler ve sanal dünyalardaki güncel fırsatlar ve sorunlar |  Öğretim Üyeleri & Okumalar | **Sanal Dünya’da** |
| **4** | Sanal dünya’da ders, Sanal kampüse giriş ve takımların oluşturulması | Öğretim Üyeleri &Okumalar |  **Sanal Dünya’da** |
| **5** | Takım Etkinliği (Sanal kampüste obje bulma & Bulmaca çözme) | Öğretim Üyeleri &Okumalar | **Sanal Dünya’da** |
| **6** | Sanal işletmeleri keşfetme | Avatarlar &Okumalar |  **Sanal Dünya’da** |
| **7** | Proje tanıtımı & Sanal dünyalarda inşa etme dersi | Avatarlar& Okumalar | **Sanal Dünya’da** |
| **8** | Sanal dünyalarda inşa etme dersi  |  Avatarlar&Okumalar |  **Sanal Dünya’da** |
| **9** | Kâr amacı gütmeyen sanal işletmelerin ziyaret edilmesi | Avatarlar | **Sanal Dünya’da** |
| **10** | Second Life’da Kâr Amacı Gütmeyen Sanal İşletmeler | Avatarlar | **Sanal Dünya’da** |
| **11** | Proje Çalışmaları | Avatarlar | **Sanal Dünya’da** |
| **12** | Proje Çalışmaları | Avatarlar | **Sanal Dünya’da** |
| **13** | Proje Çalışmaları | Avatarlar  | **Sanal Dünya’da** |
| **14** |  Projenin teslimi ve sunumu | Avatarlar  | **Sanal Dünya’da** |
| **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 |
| **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** |
| **Dönem içi ödevler** | **1** | **50%** |  |
| **Final Projesi & Raporu** | **1** | **50%** |  |
| **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** |
|  |
|

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

 |

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

**OKUMA LİSTESİ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Hafta | Tarih | Okunacak Çalışma | Açıklama |
| 1 | 15 Şubat | Second Life GuideSecond Life Official Website. Access Address: <https://secondlife.com/>Second Life Destinations. Access Address: <https://secondlife.com/destinations>[Writing Rules](https://www.cag.edu.tr/uploads/site/users-special/d1c38a09acc34845c6be3a127a5aacaf/files/%C3%87a%C4%9F%20%C3%9Cniversitesi%20SOBE%20Tez%20Yaz%C4%B1m%20Klavuzu-%20apa-7.pdf). [APA7 Rules](https://www.cag.edu.tr/uploads/site/users-special/d1c38a09acc34845c6be3a127a5aacaf/files/APA%207_0-.pdf). | ‘Second Life Guide’ dosyası öğretim üyesi tarafından gönderilecektir. Diğerleri internet sitesi linkleridir. |
| 2 | 22 Şubat | Girvan, C. (2018). What is a virtual world? Definition and classification. *Educational Technology Research and Development*, *66*(5), 1087-1100.Who Uses Second Life and Why? | Makaleler ‘Google Akademik’ üzerinden arama yapılarak bulunabilir. |
| 3 | 1 Mart | 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.Hendaoui, A., Limayem, M., & Thompson, C. W. (2008). 3D social virtual worlds: research issues and challenges. *IEEE internet computing*, *12*(1), 88-92.González, M. A., Santos, B. S. N., Vargas, A. R., Martín-Gutiérrez, J., & Orihuela, A. R. (2013). Virtual worlds. opportunities and challenges in the 21st century. *Procedia Computer Science*, *25*, 330-337. | Makaleler ‘Google Akademik’ üzerinden arama yapılarak bulunabilir. |
| 4 | 8Mart | Stieglitz, S., Lattemann, C., & Kallischnigg, M. (2010). Experiential Learning in Virtual Worlds-A Case Study for Entrepreneurial Training. In *AMCIS* (p. 352).Boughzala, I., de Vreede, G. J., & Limayem, M. (2012). Team collaboration in virtual worlds: Editorial to the special issue. *Journal of the Association for Information Systems*, *13*(10), 6. | Makaleler ‘Google Akademik’ üzerinden arama yapılarak bulunabilir. |
| 5 | 15 Mart | Baker, S. C., Wentz, R. K., & Woods, M. M. (2009). Using virtual worlds in education: Second Life® as an educational tool. *Teaching of Psychology*, *36*(1), 59-64.Jarmon, L., Traphagan, T., Mayrath, M., & Trivedi, A. (2009). Virtual world teaching, experiential learning, and assessment: An interdisciplinary communication course in Second Life. *Computers & Education*, *53*(1), 169-182. | Makaleler ‘Google Akademik’ üzerinden arama yapılarak bulunabilir. |
| 6 | 22 Mart | Sonia Huang, J. (2011). An examination of the business strategies in the second life virtual market. *Journal of Media Business Studies*, *8*(2), 1-17.MacKenzie, K., Buckby, S., & Irvine, H. (2013). Business research in virtual worlds: possibilities and practicalities. *Accounting, Auditing & Accountability Journal, 26*(3), pp. 352-373. | Makaleler ‘Google Akademik’ üzerinden arama yapılarak bulunabilir. |
| 7 | 29 Mart | [Live and Learn in Kenya.](https://llk-selb.de/your-help/feed-a-smile/?lang=en) | İnternet sitesi linkidir. |
| 8 |  | Mid-term Week |  |
| 9 |  | Mid-term Week |  |
| 10 | 12 Nisan | Non-Profit Organizations in Second Life.Guo, Y., & Barnes, S. (2011). Purchase behavior in virtual worlds: An empirical investigation in Second Life. *Information & Management*, *48*(7), 303-312.[Live and Learn in Kenya.](https://llk-selb.de/your-help/feed-a-smile/?lang=en) [Virtual Ability Island.](https://virtualability.org/)[Whole Brain Health.](https://www.wholebrainhealth.org/) <https://secondlife.com/destination/whole-brain-health> | Makale ‘Google Akademik’ üzerinden arama yapılarak bulunabilir. Diğerleri internet sitelerinin linkleridir. |
| 11 | 19 Nisan | Kohler, T., Matzler, K., & Füller, J. (2009). Avatar-based innovation: Using virtual worlds for real-world innovation. *Technovation, 29*(6-7), 395-407 | Makale ‘Google Akademik’ üzerinden arama yapılarak bulunabilir. |
| 12 |  | PROJE ÇALIŞMALARI |  |
| 13 |  | PROJE ÇALIŞMALARI |  |
| 14 |  | PROJE ÇALIŞMALARI |  |

**EK KAYNAKLAR:**

Hodge, E., Collins, S., & Giordano, T. (2009). *The virtual worlds handbook: How to use Second Life® and other 3D Virtual environments*. Jones & Bartlett Learning.

Rymaszewski, M., Au, W. J., Wallace, M., Winters, C., Ondrejka, C., & Batstone-Cunningham, B. (2007). *Second life: The official guide*. John Wiley & Sons.

Mahar, S. M., & Mahar, J. (2009). *The Unofficial Guide to Building Your Business in the Second Life Virtual World: Marketing and Selling Your Product, Services, Business, and Brand In-World*. AMACOM Div American Mgmt Assn.