|  |
| --- |
| ***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/Güz Yarıyılı / 6. Dönem**  |
| **Öğretim Üyeleri** | **İsim(ler)** | **Ders Saati** | **Görüşme Saatleri** | **İletişim** |
| **Dersin Yürütücüsü****Dersin Asistanları** | Doç. Dr. Murat GülmezProf. Dr. John O’ConnorDr. Öğr. Üyesi Duygu GürArş. Gör. Ersin İnalArş. Gör. Gülay Güler | Pazartesi16.00-18.00 |  | **mgulmez@cag.edu.tr****John@TUD.edu****duygugur@cag.edu.tr****ersininal@cag.edu.tr****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 ve Tanışma | Magua Theriac ve Asistanlar | **Sanal Dünya’da** |
| **2** |  Takım Buluşması ve Takım Çalışması | Magua, Sitearm & ISP Ekibi  | **Sanal Dünya’da** |
| **3** | Whole Brain Health Oturumu ve Kıyafet Değişimi |  WBH Ekibi | **Sanal Dünya’da** |
| **4** | Takım Çalışması ve İşbirliği  | Sitearm |  **Sanal Dünya’da** |
| **5** | Tooyaa’nın Dersi  | Tooyaa (WBH) | **Sanal Dünya’da** |
| **6** | Takım Çalışması | Öğrenciler tarafından |  **Sanal Dünya’da** |
| **7** | Marshall McLuhan | Acuppa Tae | **Sanal Dünya’da** |
| **8** | Online Topluluklar ve İşbirlikleri (Gentle Heron sunumu) | Gentle Heron |  **Sanal Dünya’da** |
| **9** | Final Projesi’ne Yönelik Ders | ISP Ekibi | **Sanal Dünya’da** |
| **10** | Milli Tatil (1 Mayıs) |  |  |
| **11** | Sunumlar | Öğrenciler | **Sanal Dünya’da** |
| **12** | Sunumlar Hakkında Tartışma | ISP Ekibi, Öğrenciler | **Sanal Dünya’da** |
| **13** | Delia Lake’in Sunumu  | Delia Lake | **Sanal Dünya’da** |
| **14** | Metaverse Sertifikalarının Teslimi | Öğretim Üyeleri, Asistanlar ve Öğrenciler | **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)Notlar ayrıca Moodle sistemine de yüklenecektir. |
| **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** | **1** | **70%** |  |
| **Blog Yazıları ve Ödevler** | **3** | **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** |
|

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

 |

AÇIKLAMALAR

1. Öğrenciler bir blog sayfası oluşturacak ve ödevlerini orada yayınlayacaktır. Bu blog gönderileri ayrıca Moodle'dan word dosyaları olarak teslim edilir. Ödevler aşağıdaki değerlendirme ölçeğine göre değerlendirilecektir.

2. Ayrıca öğrenciler Second Life'taki Whole Brain Health ekibinden Metaverse'de dijital beceriler hakkında ekstra eğitim alacaklardır. Bu eğitimlerin tarihleri ayrıca duyurulacaktır. Bu eğitimlere katılım ve tamamlama da bireysel olarak değerlendirilecektir.

|  |
| --- |
| ***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:** |

3. Öğrenciler Second Life'da bir bitirme projesi düzenleyecek ve bu proje hakkında bir rapor yazacaklardır. Bu rapor aşağıdaki kriterlere göre değerlendirilecektir:

|  |
| --- |
| **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: |