**Proje 2**

**Sanal dünyalar “Second Life” Projesi**

Bu projeyi seçen öğrenciler, Öncelikle Second Life sanal dünyasına bir avatar yaratarak giriş yapmak zorundadır. ([www.Secondlife.com](http://www.Secondlife.com) adresinden gerekli yönlendirmeleri alarak bunu yapabilirsiniz.) Sanal dünyaya girdikten ve bir sure sanal dünyayı tanıyıp öğrendikten sonra. Proje kapsamında projeyi seçen her öğrencinin sanal dünyalarda bir girişimde bulunan (ticaret, yardım, eğitim, bilgilendirme, sanat v.b. alanlarda bir faaliyet olabilir) başka bir kullanıcı ile temas edip onların yaptığı işi ayrıntılı bir şekilde öğrenerek raporlamaları beklenmektedir. Bu girişimcilerin faaliyetlerini raporlarken. E-ticaret dersi kapsamında ele alaınan konulardan ve kavramlardan yararlanmaları önem arz etmektedir. Sanal Girişimci ile temas edip onun avatarı vasıtası ile bir görüşme yapılıp birinci elden alınan veriler de proje kapsamına dahil edilmelidir.

Projenin hedefleri arasında:

1) Sanal dünyalar hakıında bilgi sahibi olmak ve bir sanal dünya deneyimi yaşamak

2)Sanal dünyalardaki ticari veya yardım amaçlı girişimlerin gerçek dünyadaki girişimler ile arasındaki farkı anlamak ve karşılaştırabilmek

Projenin beklenen çıktıları:

1. Sanal dünyalardaki bulguların raporlandığı akademik formatta bir doküman (Yazım kuralları için öğretim üyesi sayfasındaki “Yazım kuralları dosyasını referans alınız)

Projenin değerlendirilmesi:

* **40% Projenin içeriği**
* **30% Proje dokümanın akademik yazım kurallarına uygunluğu**
* **30% Proje kapsamında konunun aktarılması ve orjinallik**

**Projenin son teslim tarihi sosyal bilimler enstitüsünün ilan edeceği Final sınav tarihleri ile aynı olacaktır. Projeler Turnitin programı üzerinden yüklenecektir.**

**Öğr. Üyesi Dr. Murat Gulmez**