

**DERS İZLENESİ (SYLLABUS)**  
**İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi**

Dersin Kodu	Dersin Adı	Kredisi	AKTS Değeri	
ITL 313	Metaverse – Sanal Bir Dünya’da Uluslararası Öğrenci Projesi	3 (2-2-3)	6	
Ön koşul Dersler:	-			
Dersin Dili:	İngilizce	Ders İşleme Tarzı:	Çevrimiçi / Sanal Kampüs	
Dersin Türü ve Düzeyi:	Seçmeli/3.Yıl/Güz Yarıyılı / 5. Dönem			
Dersin Öğretim Üyesinin Unvanı, Adı ve Soyadı	Ders Saati	Görüşme Saatleri	İletişim	
Doç. Dr. Murat Gülmez Prof. Dr. John O’Connor	Çarşamba 18:00- 20:30	Cuma 10:00-12:00	<a href="mailto:mgulmez@cag.edu.tr">mgulmez@cag.edu.tr</a> <a href="mailto:John@TUD.edu">John@TUD.edu</a> <a href="mailto:gulayguler@cag.edu.tr">gulayguler@cag.edu.tr</a> <a href="mailto:ersininal@cag.edu.tr">ersininal@cag.edu.tr</a>	
Dersin Koordinatörü :	Arş. Gör. Gülay Güler Arş. Gör. Ersin İnal			
<b>Dersin Amacı</b>				
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenci;		<b>İlişkiler</b>	
			Program Çıktıları	Net Katkı
	1	Çevrimiçi topluluklara ve sanal dünyalara erişebilecektir.	2	5
	2	Kültürler arası bir çevrimiçi ortamda işbirliği içinde hareket edebilecektir.	1,2	5,5
	3	Sanal ilişkiler kurabilecek bu ilişkileri yürütebilecek ve sanal bir takımında çalışabileceklerdir.	6	4
	4	Second Life platformunda ve kişisel bloglarında original nesne ve içerikler yaratabilecektir.	2,5	4,5
5	Toplumların refahı için Sanal Dünyalar’ın nasıl kullanılabileceğini anlayacaktır.	2,9,4	5,5,5	
Dersin İçeriği:	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.			
<b>Ders İçerikleri: (Haftalık Ders Planı)</b>				
Hafta	Konu	Hazırlık	Öğretim Yöntem ve Teknikleri	
1	Giriş Dersi	Öğrenciler	Anlatım, Soru-Cevap, Tartışma	

		Metaverse ve sanal dünyalar hakkında ön bilgi edinmelidir.	
2	Metaverse, Dijital Okuryazarlık (Val ve Sitearm)	Öğrenciler, Metaverse, dijital okuryazarlık ve sanal dünyalar hakkında genel bir ön bilgi edinmelidir.	Tersine Sınıf, Görsel Materyal Analizi
3	Marshall McLuhan Sunumu	Öğrenciler, Marshall McLuhan'ın medya teorileri ve iletişim anlayışını incelemelidir.  Medya ve teknoloji ilişkisi üzerine önceden düşünmelidir.	Vaka Çalışması, Grup Tartışması, Beyin Fırtınası
4	Çevrimiçi Topluluklar ve İlişkiler	Öğrenciler, çevrimiçi toplulukların işleyişini ve sosyal ilişkiler üzerindeki etkilerini araştırmalıdır.	Rol Oynama, Beyin Fırtınası, Grup Çalışması
5	Ekosistem Bozulması Hakkında Delia Lake'in Sunumu	Öğrenciler, ekosistem bozulması ve çevresel sorunlar hakkında temel bilgiler edinmelidir.	Tersine Sınıf, Tartışma, Örnek Olay İncelemesi
6	Meta-Okuryazarlık, Dijital Vatandaşlık, Metaverse	Öğrenciler, dijital vatandaşlık ve metaverse kavramlarını araştırmalı, sanal kimlikler ve çevrimiçi etik konularına hazırlıklı olmalıdır.	Küçük grup tartışmaları, Beyin Fırtınası
7	Proje Sunumları Provası	Öğrenciler, sunum için fikirler geliştirmeli ve dijital sunum araçlarını incelemelidir.	Sunum, Grup Çalışması, Geri Bildirim
8	Ara Sınav		
9	Ara Sınav		
10	Sanal Kimlikler		
11	Geri Bildirim ve Düşünceler Oturumu	Öğrenciler, önceki haftalardaki deneyimlerini gözden geçirip geri	Anlatım, Vaka Analizi, Tartışma

		bildirim ve düşüncelerini hazırlamalıdır.	
12	Objeye Yaratma İpuçları	Öğrenciler, sanal ortamda obje oluşturma tekniklerini öğrenmeli ve kendi fikirlerini geliştirmelidir.	Tartışma, Soru-Cevap, Grup Paylaşımı
13	Çağ Sanal Kampüsü'nde Sürdürülebilirlik Oturumu	Öğrenciler, sürdürülebilirlik ve ekosistem konularına sanal deneyimler üzerinden hazırlıklı olmalıdır.	Uygulamalı Çalışma, Gösterim, Grup Çalışması
14	Çağ Kampüsü'nde Yüz yüze Sanal Gerçeklik Gözlükleri Oturumu	Öğrenciler, sanal gerçeklik teknolojilerini ve gözlük kullanımını önceden incelemelidir.	Uygulama ve Tartışma
15	Mezuniyet Partisi (Bu ders için)	Öğrenciler, ders süresince edinilen deneyimleri ve projeleri gözden geçirmeye hazırlıklı olmalıdır.	Uygulamalı Çalışma, Demonstrasyon, Grup Etkileşimi
16	FİNAL RAPORU TESLİMİ	Öğrenciler, final raporu için gerekli materyalleri toplayıp raporlarını tamamlamalıdır.	Bireysel Çalışma, Danışmanlık, Değerlendirme
17	Final Sınavı		
18	Final Sınavı		

### Ders İçin Kaynaklar

<b>Ders Kitabı:</b>	<b>Dersin sorumlu öğretim üyesinin notları. Web sayfası:</b> <a href="http://www.cag.edu.tr/murat-gulmez">www.cag.edu.tr/murat-gulmez</a>
<b>Önerilen Kaynaklar:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1). Igbrude, C., O'Connor, J., &amp; Turner, D. (2014, September). Inter-university international collaboration for an online course: a case study. In <i>International Conference on E-Learning, E-Education, and Online Training</i> (pp. 159-166). Springer, Cham.</li> <li>2). Girvan, C. (2018). What is a virtual world? Definition and classification. <i>Educational Technology Research and Development</i>, 66(5), 1087-1100.</li> <li>3). Machado, L., Klein, A. Z., Freitas, A., Schlemmer, E., &amp; Pedron, C. D. (2016). The use of virtual worlds for developing intercultural competences. <i>International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)</i>, 12(3), 51-64.</li> <li>4). Guo, Y., &amp; Barnes, S. (2011). Purchase behavior in virtual worlds: An empirical investigation in Second Life. <i>Information &amp; Management</i>, 48(7), 303-312.</li> <li>5). Kohler, T., Matzler, K., &amp; Füller, J. (2009). Avatar-based innovation: Using virtual worlds for real-world innovation. <i>Technovation</i>, 29(6-7), 395-407.</li> </ol>

**Dersin Ölçme ve Değerlendirmesi**

Etkinlikler	Sayı	Katkı	Notlar
Final Projesi ve Raporu	1	70%	
Blog Yazıları ve Ödevler	4	30%	

**AKTS Tablosu**

İçerik	Sayı	Saat	Toplam
Sanal dünyada dersler	14	3	42
Ders Dışı Çalışmalar	14	3	42
Proje	1	48	48
Dönem içi ödevler	1	40	40
<b>Toplam:</b>			<b>172</b>
<b>Toplam / 30:</b>			<b>=172/30=5.73</b>
<b>AKTS Kredisi:</b>			<b>6</b>

### Geçmiş Dönem Başarıları

2024-2025 Bahar Yarıyılı  
ITL 313 - SANAL DÜNYALAR

