

DERS İZLENESİ (SYLLABUS)
İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi

Dersin Kodu	Dersin Adı	Kredisi	AKTS Değeri	
ITL 314	Sanal Dünyalar	3 (3-0-3)	6	
Ön koşul Dersler:	Yok			
Dersin Dili:	İngilizce	Ders İşleme Tarzı:	Second Life	
Dersin Türü ve Düzeyi:	Seçmeli / Bahar Dönemi			
Dersin Öğretim Üyesinin Unvanı, Adı ve Soyadı		Ders Saati	Görüşme Saatleri	İletişim
Doç. Dr. Murat GÜLMEZ John O'Connor		Pazartesi 16:00-19:00	Çarşamba 10:00-11:00	mgulmez@cag.edu.tr
Dersin Asistanı:	Arş. Gör. Beste ZORLULAR			bestezorlular@cag.edu.tr
Dersin Amacı				
Dersin Öğrenme Çıktıları	Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenci;		İlişkiler	
			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 takımda çalışabileceklerdir.	6	4
	4	Second Life platformunda original nesne ve içerikler yaratabilecektir.	2,5	4,5
5	Toplumların refahı için Sanal Dünyalar'ın nasıl kullanılabilceğini 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.			
Ders İçerikleri: (Haftalık Ders Planı)				
Hafta	Konu	Hazırlık	Öğretim Yöntem ve Teknikleri	
1	Tanışma / Oryantasyon / Buz Kırıcı Etkinlik	Öğrenciler Metaverse ve sanal dünyalar hakkında ön bilgi edinmelidir.	Anlatım, Soru-Cevap, Tartışma	
2	Öğrencilerin Takımlara Ayrılması & Proje Sunumu	Öğrenciler programın genel hedefleri ve dönem boyunca yürütülecek challenge hakkında bilgilendirme dokümanını incelemelidir.	Anlatım, Sunum, Tartışma	
3	Takım Çalışması ve İş Birliği konuşması – Sitearm Madonna (veya Acuppa Tae)	Öğrenciler daha önce yer aldıkları takım	Anlatım, Tartışma, Örnek Olay İncelemesi	

		çalışmalarını ve deneyimlerini düşünerek derse gelmelidir.	
4	Mutlak Başlangıç Seviyesi İnşa Dersi – Builders Brewery	Öğrenciler sanal dünyalarda temel hareket, kamera ve nesne etkileşimleri hakkında kısa bir ön izleme yapmalıdır.	Uygulamalı Öğretim, Gösterip Yaptırma, Bireysel Çalışma
5	Çekiçten Piksele: Toplum ve Teknoloji konuşması – Acuppa Tae	Öğrenciler teknoloji ve toplum ilişkisi üzerine kısa bir okuma veya video izlemiş olmalıdır.	Anlatım, Tartışma, Soru-Cevap
6	Erişilebilirlik İpuçları – Gentle Heron / Happy Hippo Building	Öğrenciler dijital ortamlarda erişilebilirlik kavramı hakkında temel bilgilere sahip olmalıdır.	Anlatım, Örnek İnceleme, Tartışma
7	Ekosistemler Nerede Çöker: Abyss Observatory saha ziyareti – Delia Lake	Öğrenciler sanal ekosistemler ve çevrim içi topluluk yapıları hakkında ön araştırma yapmalıdır.	Saha Gezisi (Sanal), Gözlem, Tartışma
8	Ara Sınav		
9	Ara Sınav		
10	Çevrim İçi Topluluklar ve İlişkiler: Virtual Ability saha ziyareti – Gentle Heron	Öğrenciler çevrim içi topluluklarda iletişim ve etkileşim biçimleri hakkında düşünmelidir.	Saha Gezisi (Sanal), İnceleme, Soru-Cevap
11	Metal Okuryazarlık ve Dijital Vatandaşlık – Saha Ziyareti (Community Virtual Library)	Öğrenciler dijital vatandaşlık ve bilgi okuryazarlığı kavramlarına dair kısa bir metin okumalıdır.	Anlatım, İnceleme, Tartışma
12	Niyetle Kimlik (Identity with Intent) – Sitearm Madonna / Acuppa Tae	Öğrenciler dijital kimlik ve temsil kavramları üzerine düşünmelidir.	Anlatım, Tartışma
13	Öğrenci sunumları deneme provası	Öğrenciler proje sunum taslaklarını tamamlamış olmalıdır.	Sunum, Geri Bildirim
14	Öğrenciler tarafından Takım Projesi Sunumları	Öğrenciler ekip projelerini ve sunum materyallerini tamamlamış olmalıdır.	Sunum, Tartışma, Değerlendirme
15	Değerlendirme & Geri Bildirim Oturumu	Öğrenciler dönem boyunca edindikleri deneyimleri ve öğrenme çıktıları üzerine düşünmelidir.	Tartışma, Yansıtıcı Değerlendirme, Soru-Cevap
16	Öğrenci Mücadelesi Ödül Töreni	Öğrenciler projelerini ve süreçteki katkılarını gözden geçirmiş olmalıdır.	Sunum, Değerlendirme, Kutlama Etkinliği
17	Final Sınavı		
18	Final Sınavı		

Ders İçin Kaynaklar

Ders Kitabı:

Dersin sorumlu öğretim üyesinin notları. Web sayfası: www.cag.edu.tr/murat-gulmez

Önerilen Kaynaklar:

- 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.

Dersin Ölçme ve Değerlendirmesi

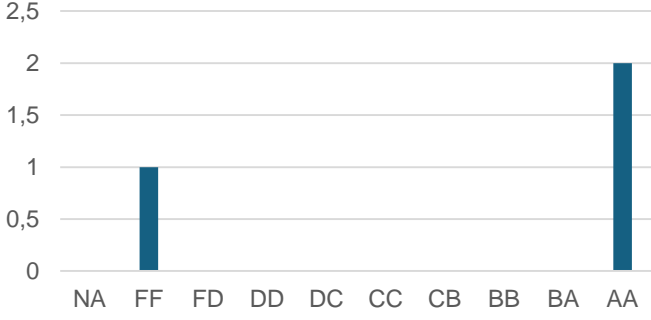
Etkinlikler	Sayı	Katkı	Notlar
Ödevler	4	%30	
Final Projesi ve Raporu	1	%70	

AKTS Tablosu

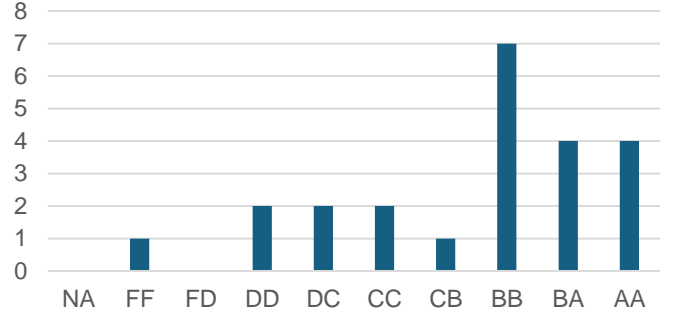
İçerik	Sayı	Saat	Toplam
Sanal Dünyada Dersler	14	3	42
Ders Dışı Çalışmalar	14	3	42
Ödevler	1	48	48
Proje	1	40	40
Toplam:			172
Toplam / 30:			172/30=5.73
AKTS Kredisi:			6

Geçmiş Dönem Başarıları

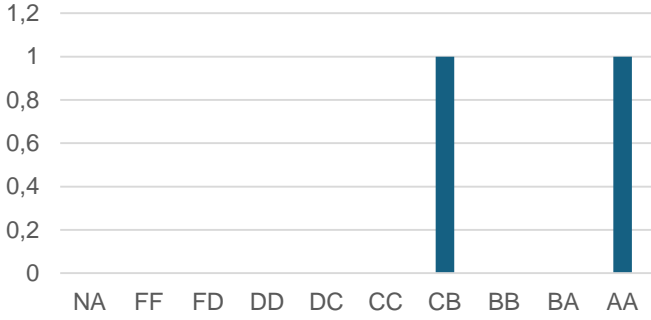
2025-2026 Güz Yarıyılı



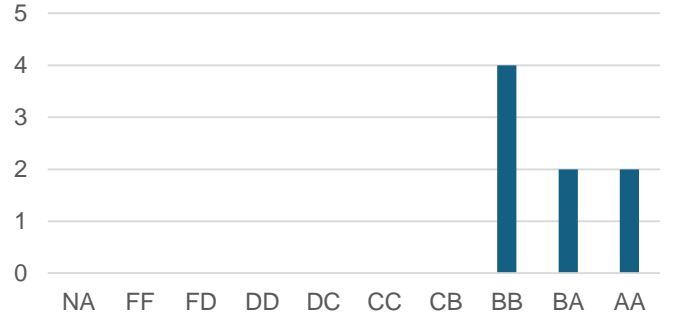
2024-2025 Güz Yarıyılı



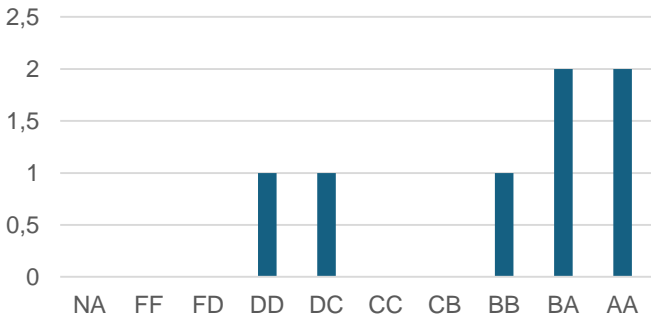
2024-2025 Bahar Yarıyılı



2023-2024 Güz Yarıyılı



2023-2024 Bahar Yarıyılı



ITL 314 SANAL DÜNYALAR PROJESİ DEĞERLENDİRME RUBRİĞİ

Öğrenci Numarası				
Öğrenci Adı/Soyadı				
Kriterler	Performans Değerlendirme			Puan
	Yetersiz	Yeterli	Başarılı	
1. Format ve Bilimsel Kaynak Kullanımı	0-3	4-6	7-10	
	Birçok referans, hakemli olmayan veya profesyonel olmayan kaynaklardan alınmış ve güvenilirlikten yoksundur. Formatlama ile ilgili ciddi hatalar projenin okunmasını zorlaştırır, örneğin tutarsız yazı tipleri, kötü organizasyon veya eksik başlıklar.	Genellikle profesyonel ve güvenilir kaynaklar kullanılmıştır; alıntılar genellikle açık ve doğrudur. Formatlama, çoğu bölümde uygun şekilde uygulanmıştır, ancak küçük tutarsızlıklar (ör. düzensiz aralıklar, yanlış alıntılar veya görsellerin formatlanmasında hatalar) mevcuttur.	Profesyonel ve güvenilir kaynaklardan güçlü kanıtlar sunulmuştur; alıntılar net, doğru ve uygun şekilde formatlanmıştır. Genel formatlama tutarlı, görsel açıdan doğru ve kullanım şekli projenin okunabilirliğini artırmaktadır. Bu, başlıkların, hizalamaların, aralıkların ve görsellerin doğru şekilde kullanımını içerir.	
2. Takım Çalışması	0-5	6-12	13-20	
	Grup üyeleri arasında etkili bir iş birliği sağlanamamış ve görev dağılımı doğru bir şekilde planlanamamıştır. Çoğu üye projeye sınırlı katkı sağlamıştır.	Grup üyeleri arasında iş birliği genellikle sağlanmıştır. Görev dağılımı adildir, ancak bazı eksiklikler vardır. Çoğu üye projeye yeterli katkı sağlamıştır.	Grup üyeleri arasında güçlü bir iş birliği açıkça görülmektedir. Görev dağılımı adil ve etkilidir. Tüm üyeler projeye anlamlı katkılar sağlamıştır.	
3. İçerik ve Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri Kullanımı	0-5	6-12	13-20	
	İçerik net bir şekilde ifade edilmemiş veya ana unsurları belirgin değildir. Proje bilgileri kötü organize edilmiş, yüzeysel olarak ele alınmış veya eksik ve yanlış bilgiler içermektedir. Sürdürülebilirlik hedefleri ya ele alınmamış ya da yüzeysel olarak belirtilmiştir. Proje, bu hedeflerle uyum veya katkı sağlamamaktadır.	İçerik ve ana unsurları yeterince tanımlanmış ve ilgili bilgiler toplanmıştır. Bilgiler genel olarak tutarlı ve yeterlidir, ancak küçük eksiklikler veya uygunsuzluklar görülebilir. Sürdürülebilirlik hedefleri ele alınmış, ancak entegrasyon tam olarak gelişmemiştir.	İçerik net bir şekilde tanımlanmış ve ana unsurları ayrıntılı olarak incelenmiştir. Bilgiler doğru ve etkili bir şekilde analiz edilmiştir. Sürdürülebilirlik hedefleri projeye güçlü ve net bir şekilde entegre edilmiştir, bu hedeflerin önemi vurgulanarak katkılar anlamlı bir şekilde sunulmuştur.	
4. Organizasyon	0-5	6-12	13-20	
	Organizasyon yetersizdir ve okuyucunun ilgisini sürdürmek zordur. Proje düzensiz bir yapıdadır.	Organizasyon genellikle düzenlidir ve okuyucunun ilgisini çekmeyi başarmaktadır, ancak bazı eksiklikler veya karışıklıklar olabilir.	Organizasyon etkileyicidir ve okuyucunun ilgisini baştan sona sürdürmektedir. Proje net bir yapı ve akıcılık sunmaktadır.	
5. Sunum	0-3	4-6	7-10	
	Sunum açık ve düzenli değil; yeterli destekleyici materyal (grafikler, görseller vb.) içermiyor.	Sunum çoğunlukla açık ve düzenli, ancak görseller veya destekleyici materyaller yetersiz.	Sunum açık, ilgi çekici ve iyi organize edilmiş olup destekleyici görseller etkili bir şekilde kullanılmıştır.	

	0-5	6-12	13-20	
6. Amaç ve İşlevsellik	Proje çıktıları belirtilen amaçla uyumlu değildir veya şirket için anlamlı bir fayda sağlamamaktadır. İşlevsellik belirsizdir veya minimum düzeydedir ve şirketin hedefleriyle sınırlı bir bağlantı kurmaktadır.	Proje çıktıları belirtilen amaçla kısmen uyumludur ve şirket için orta düzeyde fayda sağlamaktadır. İşlevsellik bir ölçüde yararlıdır ve sürdürülebilirlik hedeflerini ele almaktadır, ancak etkisi sınırlıdır.	Proje çıktıları belirtilen amaçla güçlü bir uyum göstermekte ve şirkete önemli bir değer katmaktadır. İşlevsellik son derece etkilidir, özellikle sürdürülebilirlik ve yenilikçilik alanında şirketin hedeflerine net ve anlamlı katkılar sağlamaktadır.	