

Seminer:

ARAŐTIRMA VE YAZIM PRATIĐI

BİLİMSEL NEDENSELLİK VE YAZIM
MSGSÜ Enformatik Bölümü BST/MKE Y. Lisans Programları

PROF. DR. SALİH OFLUOĐLU





HİPOTEZ

- Hipotez bir çalışmanın kabulü, savıdır . Soru değildir.
- Hipotezin net ve kısa ifade edilebilir olması beklenir.
- Hipotezin test edilebilir gerçekçilikte olması gerekir.

ZAMAN PLANLAMASI

- Mükemmel, ama tezini tamamlayamayan öğrenci tipi
- Bağımsız tez çalışmasında zaman idaresi:
 - Tez çalışmasının önceliğini koruması
 - Araştırmanızı parçalara ayırarak kısa, orta ve uzun vadeli hedefler belirlemek
 - Yılı çeyreklik dilimlere ayırmak



Hedefler:

- Spesifik ve ölçülebilir (görevlerle tanımlı)
- Gerçekçi
- Zaman ile sınırlandırılmış olmalıdır.

ZAMAN PLANLAMASI

- Araştırma faaliyeti için ayrılacak ortalama günlük zaman belirlemek
- Çalışma için rahatsız edilmeyecek blok çalışma saatleri belirlemek
- Tamamlanan çalışmadan sonra kendini ödüllendirmek
- Çalışma saatlerini en üretken biyolojik saatlere yaymak



ZAMAN PLANLAMASI



- Yoğun çalışma sürelerinde dikkat dağıtacak faaliyetlerden kaçınmak
- Periyodik olarak yapılacaklar listesi hazırlamak
- Zamanın araştırma ve yazılı üretim arasında dengeli bir şekilde dağıtılması (düşünme/araştırma ve

YAZIM FAALİYETİ



- İyi ve akıcı yazım pratik gerektirir. Bu pratik günde belirli bir saat çalışılarak elde edilir.

- Tez için hergün belirli sayfa yazı üretmek hedeflenebilir.
- Yazılacakların sırası ve içeriği ilk olarak taslak (outline) oluşturularak yapılabilir.
- Taslağın içine zamanla metin doldurularak içeriği geliştirilir.
- Taslağın bir faydası da metnin bütünlüğünü test edebilmektir.

TEZ YAZIMI

- Tezle ilgili bilinen bölümleri oluşturmak arařtırmacının kendine güvenini arttırır.
- Tez için hergün belirli sayfa yazı oluşturmak hedeflenebilir.
- Yazmak için tüm arařtırmanın bitmesini beklemek tavsiye edilmez.
- Bařta mükemmellikten kaçınılmalı ve akıla gelen fikirlerin kağıda dökülmelidir
- Tez birkaç sürümden oluşur. Zaman geçirilmeden ve aşama kaydettikçe yazılı metinler oluşturmalıdır.
- Yazılmış metni düzenlemek bir metni yeniden oluşturmaktan genellikle daha kolay ve zevklidir.
- Tezde mikro ve makro düzeylerde süreçte deęişiklikler meydana gelebilmektedir.
- Hatalar metinde farklı şekillerde bulunup revize edilebilir.

BİLİMSEL MAKALE

- Belirli kuralları takip ederek yazılan özgün bilimsel yayındır.
- **Kurallar** : İçerik/Yazım formatı
- **APA standartı** (American Psychology Association)
- Ortak evrensel bir akademik standardın sağlanması
- İçeriğin ilgili başlıklarda aranarak kısa zamanda bulunması
- Makalede kullanılan kaynaklara kolay ulaşım

MAKALE BÖLÜMLERİ

IMRAD

- I: Introduction (Giriş)
- M: Material and Method (Araştırma Alanı ve Yöntemi)
- R: Result (Bulgular)
- A: And
- D: Discussion (Değerlendirme ve Tartışma)

+

Özet ve Kaynakça

MAKALELERDEKİ GENEL HATALAR

ÖZET BÖLÜMÜ

- Makalede anlatılanların kısa özetidir. Makalede değinilmeyen konular burada yazılmaz.

ÖZET

Bu makalede; genel oyun mantığı ve insanın neden oyun oynamak ihtiyacı içinde olduğu sorgulanmakta, oyun kavramından yola çıkarak bilgisayar oyunları, geçmişi, günümüzdeki yeri ele alarak bilgisayar oyunlarında oluşturulan sanal çevrelerin tasarlanma süreci, önemi ortaya konulmaya çalışılmakta ve peyzaj mimarlığı açısından irdelenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar Oyunları; Çevre Tasarımı; Peyzaj Mimarlığı; Oyun Mimarisi; Peyzaj Tasarımı

ABSTRACT

In this study, general game logic and why people need to play the game being queried, based on the concept of the game, computer games, the past, the present by taking place in virtual environments that are created in the design process of computer games, the importance of trying to put forward has been explicated in terms of landscape architecture.

Keywords: ComputerGames; Environmental Design; Landscape Architecture; Game Architecture; Landscape Design

ÖZET BÖLÜMÜ

Mimari tasarımda geçmişten günümüze çeşitli araç ve gereçler kullanılmıştır ve ortaya çıkan tasarımlar farklı yollar ile ifade edilmiştir. Son 30 yılda bilişim teknolojilerinin artması ile birlikte mimari tasarımda sanal gerçeklik ortamları kullanılmaya başlanmış ve bilgisayar destekli tasarım mimari tasarımın önemli bir parçası haline gelmiştir. Gelişen bu teknolojiler ile mimarlar tasarımlarını daha hızlı yaparken hata payını azaltmışlardır. Ayrıca kullanıcı deneyimi ve etkileşimi sırasında kullanılan mimari sunumlar içerik ve görsel açısından zenginleşmiştir.

Özet

Artırılmış Gerçekliğin tarihi 1990'lı yıllara dayanmaktadır. Boeing firması için geliştirilen sinirsel sistem projesinde, Profesör Tom Caudell tarafından şirketin mühendislik geliştirme departmanında kullanılan sanal geliştirme sisteminin bir parçası idi. Caudell'in geliştirdiği yazılım önemli kabloların yerlerini basılı bir talimat olmadan görüntülemeye yardım ediyordu. Sanal ve Gerçek dünyayı çok iyi bir şekilde harmanlayan Artırılmış Gerçeklik ses, video, gps, text vb. verilerin bilgisayar giriş aygıtları yardımıyla işlenerek iki ve üç boyutlu grafik olarak çıktı verilmesi işlemidir. Bu teknolojinin eğitim sektöründe kullanımı hızla yaygınlaşmakta bilgisayarlar ve günümüzün hızlı trendi olan akıllı telefonlar yardımıyla eğitim sektöründe de kullanılmaya başlamıştır. Özellikle Google firmasının geliştirdiği gözlükler ile Artırılmış Gerçekliğin başta günlük yaşam olmak üzere eğitim sektöründe de etkili bir araç olacağına dair önemli ipuçları verilmiştir.

ABARTILI SIFATLAR

gerçeklik ile akıllı telefonlara yüklenen bilgiler akıllı etiketler yardımıyla kolaylıkla anlaşılabilir ve uygulanabilir. Dünyaca ünlü BMW firmasının AG gözlüklerin yardımı ile etiket özelliğini kullanarak araç tamir ve bakımını öğreten bir araştırma projesine sahiptir. Mobil tabanlı Artırılmış

görülmemektedir (Shim vd., 2003). Ayrıca öğrenmeyi etkili ve ilgi çekici hale getirdiği, yüksek düzey kazanımlar elde edilmesini sağladığı, ortamda bulunma hissini ve hayal gücünün öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirdiği, yüksek düzeyde etkileşimli öğrenme deneyimleri sağladığı, beyin fırtınası, bilginin yapılandırılması ve farklı kaynaklardan bilgi sentezi için mükemmel ortamlar sunduğu yapılan araştırmalar sonucunda ortaya çıkmıştır (Barab vd., 2005).

Pollock'la sansasyonel bir çıkışyakalayan Soyut Dışavurumculuk, Pollock'un önce bir patlama eylemi gibi gerçekleşen, içsel coşku heyecan ve kinin dışa aktarımının zaman içinde talebi karşılayan formel imge düzenine dönüşmesiyle, imgenin ekonomik ve politik bir propaganda aracına dönüşümünün hakkında dedikodu ve soru işaretleri üreten bir alana dönüşmüştür. Sanat ve

İçinde bulunduğumuz bilgi toplumu ya da bilgi çağının oluşmasında şüphesiz en önemli rol bilgisayar teknolojisine aittir. Bu teknolojinin

KESİN YARGILI ANLATIM

Gelişen toplumlarda insan her an değişen teknolojik dünyada yaşamak ve çok çeşitli teknolojilere uyum sağlamak zorundadır. Eğitim alanında yer alan eski yöntem ve teknikler etkinliklerini hızla kaybetmektedir. Bu alandaki sorunların çözümünde karşılaşılan zorlukları aşmada, geleneksel yaklaşımların yetersiz kaldığı düşünülürse; günümüzde en iyi yaklaşım bilgi teknolojilerinin sağladığı olanaklardan yararlanmak olacaktır. Bu yeni ve modern teknolojiyle beraber gündeme gelen sanal

başlanmıştır. Amerikada yeşeren imge dönüşümüne Avrupalı sanatçılar da katılmış, sanat ve sanatçılar, bakılanda yeni yönelimler ve araştırmalarda bulunup izlenen imgeyi kökünden değiştirmişlerdir.

azalmayacaktır. Aynı şekilde bilgisayar öğrencinin öğrenme ihtiyaçlarını tam algılayamadığı için öğretmeni yerini alması mümkün değildir. Su bir gerçektir ki bilgisayar öğretmenin etkililiğini artıran en önemli bir araç olacaktır. Bu nedenle öğretmenler geleceğin okullarında etkinliklerini artırmak için bilgisayar destekli öğretim konusunda kuramsal ve uygulamalı bilgilere sahip olmaya ihtiyaçları vardır. Öğretmenlerin bilgisayar

KELİME SEÇİMİ

c) Derinlemesine (Deep) Öğrenme: Sosyal öğrenme süreçlerinin de işe koşulduğu öğrenenlerin, içeriğin alıcı ve tüketicisi olmanın yanı sıra yaratıcısı ve üreticisi de olduğu çeşitli mobil teknolojilerle zenginleştirilmiş uygulamalardır.

Tablet bilgisayarların gelişim süreci de bu alanda önemli rol oynayacaktır. Kişisel bilgisayarların 30 senede kat ettiği yolu, tablet bilgisayarlar 3 senede almıştır. Aynı şekilde günümüzden on sene evvel cep telefonu kullanımı ne kadar lüks görülse de, şimdilerde hayatımızın birer parçası durumuna gelmiştir. Bu açıdan baktığımızda çok yakın bir gelecekte tablet bilgisayarların ve sağladığı içeriklerin hayatımızın vazgeçilmez birer parçası olacağını söylemek mümkündür.

Geleceğe baktığımızda ise, hangi a

Meksika Devriminden (1910-1920) evrilerek, hükümetin de desteğiyle sanatın propaganda olarak kullanıldığı bir dönem meydana getirilmiştir.

Geleneksel yaklaşımda tasarım ortamı, tasarım düşüncesinin çeşitli temsiller aracılığıyla görsel düşünme ile geliştirildiği ortamdır. Örnek vermek gerekirse geleneksel yöntemlerde çalışmalar; kağıt üzerinde eskiz, teknik çizim ve sonrasında maket çalışması şeklinde görsel düşünce ilişkileri kurularak neticelenmektedir.

örneğin,

KELİME SEÇİMİ

yeteneklerin yanında kısıtlı kalmaktadır. Firmalar satış sayılarını arttırmak, marka değerlerini arttırmak, reklam ve pazar araştırması yapmak ve müşterileri ile ilişkilerini arttırmak için teknolojiyi, iş süreçlerine dâhil etmeye başlamışlardır. Arttırılmış gerçeklik teknolojisi de firmaların son yıllarda kullandığı teknolojilerden biridir. Arttırılmış gerçeklik teknolojisi ile üretilen ürün ya da hizmetin pazarlanmasında ve satışında müşterilere farklı ve benzersiz tecrübeler sunulabilir.

modelleri oluşturur. Bu doğru genelleştirme yaparak birbiriyle etkileşim içindedir. Bir başka deyişle bellek X-Y-Z düzleminde çalışıyor ~~ken~~ yeni bir veriyi alıp düzleme taşıyıp tekrar sayısal modelleme komutları kullanarak modellemeye devam edebilir.

ifadeyle

KONUŞMA DİLLİ ANLATIM

Çözölmüş örnekl ilkesi basamak basamak bir performansın veya bir problemin çözümlünün gösterilmesidir (Große ve Renkl, 2007; Clark, Nguyen, Sweller, 2006). **K**ı burada kastedilen her zaman doğru çözüml yolları olmayıp öğrencilerin sıklıkla yaptıkları hataların gösterildiği yanlış çözümlüş örneklerin çözüml yollarının gösterilmesi de başarıyı olumlu yönde etkilemektedir (Große ve Renkl, 2007).

Piyasaya 1959'da çıkan Barbie markası, görsel kimliğinde pembe rengini tercih etmiştir. Hedef kitlenin küçük kız çocukları olduğunu düşündüğümüz de pembe oldukça doğru bir seçim olarak düşünülebilir çünkü bu renk, oldukça feminen ve masumiyet çağrıştıran bir renktir. Günümüzde de kadınlar bu renki tercih etmektedir.

ilerlemektedir. Teknik beceriler teknolojik gelişme neticesinde değiştiğinden veya güncel kalmadığından dolayı bu becerileri kazandırma yönünde oluşacak eğitim talebini karşılama interaktif öğrenme veya e-öğrenme gibi sürekli kesintisiz eğitimi savunan yaklaşımlarla mümkün hale gelebilecektir. İşte bilgisayar, tablet ve internetin birlikte kullanılması şeklinde ifade edilen interaktif öğrenim bu yetersizlikleri gidermeye aday yeni bir eğitim akımı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Geniş kareli benzeri arayüzde dokunmatik bir giriş sistemini kullanması ile farklılaşıyordu. 1997'de Steve Jobs Apple'a geri dönünce ilk iş olarak Apple'ın Kişisel Dijital Asistan (PDA) ürünü olan Newton'ı ortadan kaldırdı. iMac, iBook ve iPod'u geliştirdi. Ayrıca Mac OS X işletim sistemi üzerine de geliştirmelere devam eden Apple 29 Haziran 2007'de bu sefer karşımıza iPhone ile çıktı. Görsel tarzıyla skeomorfik (Tasarımda Skemorfik

durumdadır. Mobil öğrenme ile ilgili en taze gelişme Vignettes adı verilen sosyal medya ile etkileşimli gözlüklerdir. AR Teknolojisi yeni olmamasına rağmen eğitim açısından yeni

KONUŞMA DİLLİ ANLATIM

yüküne işaret eden çok boyutlu bir yapıdır (Paas ve van Merrienboer, 1994). Bilişsel Yük Kuramı ile ilgili olarak söylenebilecek ^{önemli bir özellik} ~~olmazsa olmaz nokta~~, çalışan belleğin sınırlı bir kaynağa sahip olduğudur. Bu yüzden, çalışan 16 bellek üzerinde bilişsel yükün dikkatlice

Kültür modelleri, kültürel verileri organize etmek için kültürel ölçekleri kullanarak, daha detaylı bir bakış açısı sağlar (Evers, 2001). Hoft; Victor, Hall, Trompenaars ve Hofstede tarafından geliştirilen dört kültür modelinden bahsetmektedir (Hoft, 1996). Bu modeller uzun yıllardan beri yapılan deney ve gözlemlerde, anketlerde araştırmalarda, odak gurplarında test edilegelims modellerdir.

Popüler eğlence kavramları günümüzde teknolojik gelişmeler ve yeniliklerle beraber hızlı bir değişim sürecine giriyor. Teknolojinin insan hayatına getirdiği değişiklikler sonucunda, insanlar eğlenmek için de teknolojinin imkânlarından faydalanmaktan geri kalmıyorlar. Bu gelişmelere verilecek en güzel örnek ise bilgisayar oyunları...

kullanılmakta olan

- Uyum sağlayıcı kişiselleştirme (adaptive personalization) ise, kullanılabilen kişiselleştirme metodlarının aksine kullanıcı tarafından ayarlamaya ihtiyaç duymamaktadır. Sistemin kendisi gösterilecek içeriğe karar verecek şekilde...

TAMAMLANMAMIŞ CÜMLELER

Sanal gerçeklik teknolojisi ile yepyeni bir spor ve eğlence dünyasına sahip olmak da mümkün. Bir konseri veya bir tiyatro oyununu sahneden, bir futbol maçını sahadan izleyebilmek; kayak yapmayı, araba kullanmayı veya dans etmeyi öğrenmek de mümkün olabilir.

üstünden reproduksiyon yaparak eser üretmektedirler. Hugh Manon gibi sanatçılar Flickr ve Tumblr websiteleri üzerinden eserlerini sergilemektedirler.

İnternetin gelişimi ile birçok alışkanlığımız değişmektedir. Bilgi ^{bilgi} ve ~~enformasyona~~ (malûmat) artık DVD, eBook ya da YouTube videosu olarak ulaşabiliyoruz. Bir gazetenin rolü internet ve sosyal medya sayesinde değişti. Artık gazetede gördüğümüz haberler, eski ve tüketilmiş haberler olarak karşımıza çıkmakta. Son gelişmeler fotoğraflar, videolar ve yazılarla anlık olarak internet üzerinden takip edilebilmekte. İnsanların her an her yerde hızlı bir şekilde birbiri ile etkileşimine olanak sağlayan sosyal ağ sitelerinin, eğitim öğretim hayatına katkısı da kaçınılmaz olacaktır.

Ancak, ankete katılan profesörler online paylaşımda yaklaşık iki açıdan endişe duymaktadır, bunlar mahremiyetin kaybolması ve öğrenci mesajlarının dürüstlüğü. Ankete katılan öğretim

TAMAMLANMAMIŞ CÜMLELER

ortamlarının daha önceki nesillerde olduğu gibi onların dikkatlerini çekmede yeterli olamayacağı düşünülmektedir. Geleneksel öğrenme yöntem ve ortamları ise milenyumdan önce doğan herkes deneyimlemiştir. Bunlar her okulda yıllarca bulunan ve kullanılan siyah tahta üzerine tebeşir ile medya aktarımı, ve öğrencilerin bunu kağıt ve kalem ile defterlerine aktarması. Arttırılmış gerçeklik ile bu yöntemlerin yerini yavaş yavaş akıllı

ortamlarının daha önceki nesillerde olduğu gibi onların dikkatlerini çekmede yeterli olamayacağı düşünülmektedir. Geleneksel öğrenme yöntem ve ortamları ise milenyumdan önce doğan herkes deneyimlemiştir. Bunlar her okulda yıllarca bulunan ve kullanılan siyah tahta üzerine tebeşir ile medya aktarımı, ve öğrencilerin bunu kağıt ve kalem ile defterlerine aktarması. Arttırılmış gerçeklik ile bu yöntemlerin yerini yavaş yavaş akıllı

sürecine giriyor. Teknolojinin insan hayatına getirdiği değişiklikler sonucunda, insanlar eğlenmek için de teknolojinin imkânlarından faydalanmaktan geri kalmıyorlar. Bu gelişmelere verilecek en güzel örnek ise bilgisayar oyunları...

kurumlara da yarar sağlamaktadır. Özellikle üniversite bünyesindeki duyurular artık Twitter ve Facebook üzerinden yapılmakta. Öğrenciler için gerekli döküman ve materyaller ise...

FİİL KALIPLARI

Okulun sosyal medyayla işbirliği üzerine yapılan araştırmaya göre, öğrencilerle eğitim faaliyetleri için iletişim kurulması konusunda fayda sağlıyorlar. Bir sınıf tartışmasında Twitter'ın kullanıldığı bir çalışmada, Twitter sayesinde daha geniş bir katılım sağlandığı görüldü. Genelde bir avuç konuşmacının baskın olduğu sınıf tartışmalarının aksine, sosyal medya platformunun kullanılması daha çok öğrencinin yorumlarını belirtmesini teşvik ediyor. Bu durum çekingen öğrencilerde daha çok görülüyor. (12)

görsel kayıtlar
Yeni den yaz
Sınıf/okul
görselleştir
sağlama letadır

değişiklik göstermiştir. Dijital yayınların, teknolojiden faydalanarak, basılı yayınlardan farklı olarak sundukları olanakları aşağıdaki gibi özetlemek mümkündür;

- Farklı, ilgi çekici içerik:
- Web içeriğini kullanabilme:
- İnteraktivite var:
- Referanslarda link kullanabilme:
- İstenilen tarihteki yayına ulaşım kolaylığı:

Sanal gerçekliğin özelliklerini dört maddede toplanabilir (Mikropoulos ve Bellou, 2006) :

- Üç boyutlu mekânsal bilişim ortamları, başka bir ifadeyle sanal ortamlar yaratmak
- Çoklu duyuşal (multisensory) kanallarla gerçek zamanlı kullanıcı etkileşimi oluşturmak
- Kullanıcıların kendilerini sanal ortamın içindeymiş gibi hissetmesi (immersion) hissettirmek
- Gerçek zamanda doğal manipülasyon aracılığıyla sezgisel etkileşim (intuitive interaction) meydana getirmek

Alan November, "modern dünyada, "bilgi, birçok kanaldan gelmeye devam edecek. Twitter'dan gelecek videodan seyredilecek, kitaptan okunacak. Öğrencilere bu farklı kanalların olduğunu gösterin ve bu kanalları anlamasını sağlayın" (18) Bu olasılıklar eğitimin ulaştırılması ve

YABANCI KELİMELER

Kelimelerin olabildigince Turkce olanları secilmelidir

Dijital → sayısal

İnteraktivite → etkileşim

Efektif → etkili

Online → çevrimiçi

Kompleks → karmaşık

Direkt → doğrudan

Konvansiyonel → geleneksel

Efektif → etkili

Terimlerin asıl dilinde bağlantıları verilirken o dilde ifadesi parantez içinde yazılır:

Arttırılmış gerçeklik (Augmented reality)

YABANCI KELİMELER

Amerika'da modernizmi deklare eden Greenberg'in aksine imgenin kültürden ayrılamayacağını savunan Alloway'i destekler biçimde, Pop Sanat tüketim toplumunu ele almıştır. Soyut Sanatın imge

Analiz: Bu aşamanın amacı sistemin işlevlerini ve kesin gereksinimleri açıklığa kavuşturmak ve sonucunda bunları belirli bir formatta dokümante etmektir. Bu çalışma müşteri, yazılım mühendisi, sistem analisti, iş analisti, ürün

Mobil Teknolojiler, Artırılmış Gerçekliğin Geleceği ve Eğitim

Google gözlüklerinin yaygınlaşması ile birçok AR fikri geliştirme safhasındadır. Junaio adlı yaygın kullanılan AR platformu Google Glass projesinin destekleneceğini anons etmiştir. Gözlük ile mobil

2.1. Sanal Gerçeklik Türleri

Blended reality (Harmanlanmış gerçeklik) Harmanlanmış gerçeklik, fiziksel ve sanal ortamın birbirini etkilediği ve her iki ortamın kusursuzca birleştirildiği etkileşimli bir karma gerçeklik ortamı olarak tanımlanmaktadır [4]. Uzak ortamdaki öğrencilerin geleneksel sınıf ortamına erişimi ve ulaşılan kitle sayısı artırması örnek olarak verilebilir.

önce türleşesi sonra parantez içinde İngilizcesi olsun.

YABANCI KELİMELER

Bu sanal gerçeklik ortamında, kullanıcı kollar yardımıyla askıda duran hareketli bir binoküler kullanır. Bilgisayar komutları cihaz üzerinde yer alan butonlar sayesinde yapılır. Bu aygıtta HMD de olduğu gibi bir miğfer veya visör giyme zorunluluğu yoktur yine HMD de olduğu gibi hareket serbestliği söz konusudur. Ancak HCD, HMD de olduğu kadar serbest hareket şansı tanımaz.

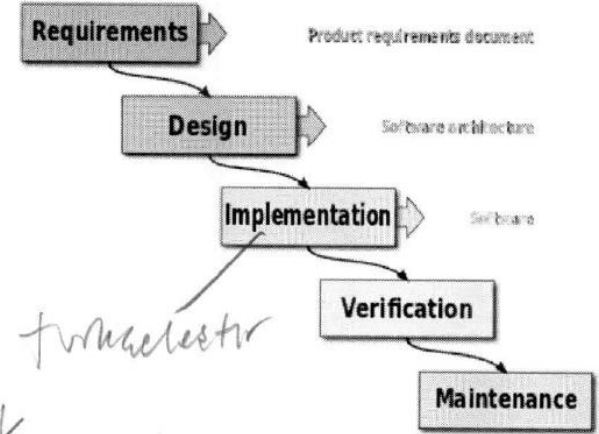
girilir

Son kullanıcıyla direkt yoldan etkileşim halinde olan arayüzler kullanıcıya ifade ettikleri bakımından içeriği, kapsamı ve tasarımıyla önemli bir ilgi alanıdır. Dünyanın ve pazarın günden güne globalleşmesi, günümüzde global tasarım ve kültürel adaptasyon gibi konuların önemini arttırmaktadır. Çalışma içerisinde ağırlıklı olarak

AG

ve AR terim

AR, tamamen gerçeklik (telepresence) ile sanal gerçekliğin (completely synthetic) orta seviyesi olarak düşünülmektedir. Sanal gerçekliğin aksine Artırılmış gerçeklik arayüzleri sanal ve gerçekliğin eş zamanlı gerçek mekan ve objeler ile birleştirilerek görüntülenmesine olanak sağlar.



Şekil-2 Şelale Modeli (URL-6,2014)

ÖZEL İSİMLER

Özel isimler büyük yazılmalıdır

internet → İnternet

web → Web

gelişimiyle paralellik gösterir. Net sanatının öne çıkması Netscape ve İnternet Explorer gibi grafik tarayıcıların geliştirildiği 1990'lı yılların ortasında gerçekleşti'(Wands 2006).

Tüm bunların ışığında tasarımın uygulanma sahası mevcuttur. Tasarımı sağlayan grafik tasarım fiziksel bir süreçtir (Mazlum, 2006). Bu süreçte tasarımı yapmak için metinler, haberleri done olarak vektör ve/veya piksel tabanlı grafik tasarım programları olan Photoshop, Corel, Freehand, İllüstratör'de bilgisayar ortamında veya geleneksel illüstrasyon ve tipografi teknikleriyle tasarlanmaktadır.

3.5 Dünyada ve Türkiye'de İnfografik

BEN/BİZLİ ANLATIMI

Bu özelliklere bakacak olursak, üç boyutlu sunumlar yaratma özelliği ile gerçek dünyada kullanıcının araştırma ve keşfetme imkânının düşük olduğu yerleri incelemek, soyut kavramları farklı açılardan kullanıcıya etkileşimli bir şekilde somutlaştırarak sunmak gibi fırsatların bulunabileceği sanal ortamlar oluşturmada etkili olmaktadır.

Podcast ve dosya paylaşımında bir eğitim öğretim uygulaması olarak ele almamız uygun olacaktır. alınabilir.

Bilgi grafiğinin haberi yada mesajı en iyi şekilde verebilmesi için dikkat edilmesi gereken noktalar vardır. Bu noktaları şu şekilde sıralayabiliriz.

Bilginin grafik öğelerle desteklenmesi anlamında tipografinin kullanımını yukarıda görmüş olduk. gövüldü.

Günümüzde kullanılagelen kişiselleştirme ve özelleştirme uygulamalarının neden kullanıldıkları ve kullanım alanları konusuna değinmemiz faydalı olacaktır. Öncelikle neden kişiselleştirme ve

BELİRSİZ ANLATIM

Buna sebep olarak ise artırılmış gerçeklik uygulamalarının, kültürel mirasın aktarımı konusunda görsel ve işitsel veriyi gerçek veri ile entegre etmiş olması belki de en büyük sebep olarak gösterilebilir. Artırılmış gerçeklik

ne? nasıl?
Bu daha çok editörün tercihiyle şekillenen bir durumdur. Grafik tasarımcı öncelikle editörün haberin sunulma şekline ve toplanan veri türlerine karar vermesi üzerine tasarımını gerçekleştirebilir. Türkiye'de infografik tasarım örneklerini başta gazeteler olmak üzere daha çeşitli ve farklı alanlarda görmektedir. İnfografiğin toplumdaki farkındalığını ölçme de ayrı bir araştırmanın konusunu oluşturabilir.

Bunları açmak gerekirse neo-korteks yani üst beyin rasyonel kararlar almamızı sağlayan mantıklı düşünüp sorgulamamızı sağlayan kısımdır. Bilinçli bir şekilde düşünmemizi sağlayan beynimizin en dış kabuğunu oluşturur. Orta beyin ise bizim toplumsal ilişkilerimizi yöneten ilişki kurma, ait olma ve ilgi gösterme davranışlarımızı yönlendiren kısımdır. (Yenişehir Wiki, tarih yok)

BELİRSİZ ANLATIM

Circuitbending kavramının bir öncekinden ayrılmasını sağlayan en önemli detay; daha önceden hazırlanmış şekilde anlık işlenen verinin veya sinyalin üretildiği devreler üzerinde değişiklik yaparak estetik olarak kabul edilen veri kümesini hasarlı ve bozuk hale çevirmektir. Resim dosyaları

— hangisi? yine yaz

Rakip kim?

?

Rakibinden çok daha önce, 25 Mayıs 2007, fotoğraflar üzerinden üç boyutlu haritalandırma sunan Google Street View daha fazla kullanıcı deneyimi ve teknik birikime rağmen aynı sorunlarla karşılaşmıştır. İtalyan sanatçı Emilio Vavarella bir sene boyunca Google Street View’de dolaşarak bulduğu Glitch içerikli görüntülerle “Google Trilogy” adlı üçlemeyi oluşturmuştur. Üçleme içerisindeki “Bir sorun rapor-

KAYNAKSIZ İDDİA/İFADELER

Araştırmacılara göre sosyal medya ve taşınabilir cihazlar farklı öğrenme metotlarına, öğrenciler arası paylaşım, hareket halindeyken kullanıma, öğrencilere emprovizasyon sağlayan ortam sunmasına olanak sağlamaktadır. Öğrenciler taşınabilir cihazlar ve sosyal medya uygulamaları ile

ve deneyler uygulanmaktadır. Bugüne kadar bir çok kişi, kültür üzerine yapılan araştırmaların temel alındığı sınıflandırma çalışmalarının, bu tarz kullanıcı testlerinde kullanılmak için fazla klişeleşmiş ve katı olduklarını idaa etmiştir. Öte

Psikoloji ve fizyoloji bilimleri, oyunu hayvanlarda, çocuklarda ve yetişkin insanlarda gözlemek ve açıklamak için çabalar harcamıştır (Huizinga, 2006, s 17) ... Kimileri oyunun kökeninin, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir şekli olarak tanımlanabileceğine inanmıştır. Başka kuramlara göre; canlı varlık doğuştan gelen bir öykünme eğilimi içindedir ya da gevşeme gereksinimini gidermektedir; veya hayatında karşılaşacağı ciddi faaliyetlere hazırlık yapmaktadır. Diğer varsayımlara göre oyunun kökeninde, insanın yarışma ve egemenlik gereksinimini giderme isteği yatmaktadır. Daha başka kuramlar da oyunu, zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma şekli olarak kabul etmektedir; yani buna göre oyun gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmacayla giderilmesidir de denebilir. I → akademik anlatım

(tarih) ?
Akbulut'a göre oyun, insan bilimi (antropoloji), ruh bilimi (psikoloji), çocuk eğitimi (pedagoji) veya

KAYNAKSIZ İDDİA/İFADELER

tartışmalar alevlenmiştir. İman Moradi'nin Glitch sınıflandırmalarından yola çıkarak, hangi sınıflandırmadan ortaya çıkar Glitch medyanın sanat olarak kabul edilebileceği yeni bir soru ortaya koymaktadır. Aşağıdaki glitch tanımlamalarına

2.3.1. Fiziksel Gelişim Özellikleri

Yetişkin eğitimde dikkate alınması gereken fiziksel gelişim özellikleri aşağıdaki gibidir: *(EARGED:?)*

Fiziksel Dayanıklılık: Yetişkinler 25-30 yaşlarında kas gücünün en üst düzeyine ulaşırlar. Altmış yaşına kadar da %10'unu yitirirler. Bundan sonraki yıllarda kas gücündeki azalma daha hızlıdır.

Sinir Sistemi: Sinir sisteminin işleyişinde, sonraki yıllara kadar belirgin olarak gözlenemeyen yavaş bir düşüş vardır. Yaşla birlikte tepki süresi artar; yani bir duyu organıyla bir uyarının alınışı ve buna yanıt veriş arasındaki süre artar.

Görme Yeteneği: Göz bebeğinin çapı yaşla birlikte daralmaya başlar. Bu daralmaya bağlı olarak göze giren ışık miktarı da azalır. Bu yüzden iyi aydınlatılmamış yerlerde görme güçlüğü oluşur.

Mimar ve grafik tasarımcı Chernikhov ise 1930'lu yıllarda Sovyetler Birliği'nde mimari fantezilerine ait çizimleri içeren kitabını yayınladı. Chernikov geleceğe yönelik konstrüktivist görüşlerinin bir çoğunu paylaşma şansını elde etmiş olmuştur.

Ütopya geleceğin iyimser yüzüdür. Genel olarak ütopyalarda büyük bir titizlikle inşa edilmiş, altyapı ve ulaşım açısından kolay çözümlerin toplumsal eşitliğin uygulanabilirliği düşünülerek inşa edilen konutlar bulunur.

KAYNAKSIZ İDDİA/İFADELER

GLITCH ARTIN İŞİTSEL MEDYAYA ETKİLERİ

1989'da üretilmiş ^{kaynak} Kawasaki oyuncak gitarın devrelerinde değişiklikler yaparak üretilen müzikten 50 yıl kadar önce, John Cage'in hazırlanmış ~~pianosu ile~~ ^{piano} bestelediği şarkılar Glitch sanatın işitsel medyada kullanılmasına örnek teşkil etmektedirler. John Cage estetiksel olarak tamamlanmış bir sistem olan pianteelleri üstünde oynamalar ve bazı materyaller yerleştirerek yaptığı çalışmalar planlanmış glitch sanatı altında sınıflandırılabilir. ^{→ kimdir?}

^{leumale}
Propaganda sözcüğünün olumsuz ve kişinin duygularına hitap eden çağrışımları oldukça yenidir; bunlar XX. yüzyılın ideolojik mücadeleleriyle yakından ilişkilidir. Sözcüğün inanç, değer ve

Tohum Vakfı eğitim el kitabına göre ise Otizmin, bireyin dış dünyadaki uyarımları algılamasını, aldığı bilgileri düzenleyip kullanmasını etkileyen, yaşam boyu süren gelişimsel bir bozukluk olduğu düşünülmektedir. Kaynağı psikolojik değil nörolojiktir, diğer bir deyişle beynin işlev bozukluklarına bağlı olan gelişimsel bir bozukluktur. Otizmin, beynin ve merkezi sistemin yapısındaki organik farklılık ya da bozukluktan kaynaklandığı üzerine düşünceler yoğunlaşmıştır.

KAYNAKSIZ İDDİA/İFADELER

2.1.2 Taşıma İyileştirilmesi

Taşıma işlemleri dört alt işlemin iyileştirilmesi ile geliştirilebilir. Bu alt işlemler; (a) iş emri kapatılması, (b) uluslararası ticaret, (c) trafik desteği ve (d) navlun yüklenmesi olarak sınıflanır. İş emrinin kapatılması sürecinde önceden belirlenen koşulların sağlandığını kullanıcının kullandığı cihazın belirlemesi sağlanabilir. Bu süreç şu an sayma ya da çizgi kod okuma cihazları ile gerçekleştirilmektedir.

Kimin tarafından ?

Willa Cather "Aslına bakarsanız insana ait sadece birkaç değişik öykü vardır ve bu öyküler çağlar boyunca sanki daha önce hiç anlatılmamış gibi tekrar tekrar anlatılır." der. Mitolojilerden Hollywood'a hikayeler aydır, insanın sorularını, insanın doğasını anlatır. En ilkel insanda,

Buna en iyi örneklerden biri mitolojilerdir. Mitoloji kelime kökeni olarak Yunanca 'Mythos' (mit) ve 'Logos' (konuşma, anlatma) kelimelerinin birleşiminden gelmektedir. İnsanın, dünyanın

Kurum kimliğinin tarihsel olarak gelişimi dört başlık altında incelenmektedir. Bu dönemler sırasıyla aşağıda belirtildiği gibidir:

Kimin sınıflaması?

- Geleneksel Dönem
- Marka Tekniği Dönemi
- İkinci Dünya Savaşı Sonrası/ Dizayn Dönemi
- Stratejik Dönem

KAYNAK GÖSTERİMİ

yaratılmaktadır. Ancak eğitim, eğitimin verileceği bireyin özellikleri göz önünde bulundurularak şekillendirilmelidir Gök (2014).

yükü belirleyen etmenlerden biri eğitimcilerin "öğretim etkileşimi" adını verdikleri içeriğin kompleksliği ile ilgilidir (Clark, Nguyen ve Sweller, 2006). Bilişsel yük, bir görev yürütülürken öğreneni etkileyen bellek yüküne işaret eden çok boyutlu bir yapıdır (Paas ve Van Merriënboer, 1994). Bilişsel Yük Kuramı ile ilgili olarak söylenebilecek önemli bir özellik, çalışan belleğin sınırlı bir kaynağa sahip

İkinci yönteme göre ise ; Tasarım, önceden planlanmış bir taslak olmaksızın modelleme komutları kullanılarak programın ara yüzünde gerçekleştirilir. (Gero, 2010)

Artırılmış Gerçeklik uygulamaları geliştirilirken belli yazılımlar kullanılmaktadır. Bu geliştirme süreci 3 adımdan oluşmaktadır:

1. Tanıma (Recognition) : Bir kamera ile resim, obje, yüz veya vücut tanıma.
2. Takip (Tracking) : Resim, obje, yüz veya vücudun mekandaki gerçek zamanlı konumunun takibi.
3. Birleştirme (Mix) : Zengin dijital medyanın (3D modeller, 2D animasyonlar, videolar, resimler, yazılar) takibi yapılan resim, obje, yüz veya vücut üzerine oturtulması. (Cineglass, 2015)

KAYNAK GÜVENİRLİĞİ

~~ŞİŞİLEŞTİRİLMESİ~~
~~PERSONEL WEB SITESİ~~
AŞAR
versitesi, Enformatik Bölümü
01@msgsu.edu.tr

(URL-2). Kişisel olmayan web sayfaları tüm kullanıcılara aynı içeriği sunarken, kişisel web sayfaları kullanıcı temelli hizmet içeriği temin edebilmektedir. Her iki web portalı da arama ve navigasyon hizmeti sunsa da, kişisel olmayan web siteleri çalışma şekli itibariyle kullanıcıya veri sunumundan önce, arama (search) özelliği gibi kullanıcı tarafından veri girişini gerektiren 'pull oriented' eksenliken; kişisel web siteleri ise bunun yanı sıra daha çok kullanıcı isteklerini hedefleyen arama ve veri sunumunu kullanıcıya sunan 'push oriented' eksenlidir. (URL-3)

Çok fazla URL'de oluyordu
Bu makedede
sayısal

Pulitzer ödüllü yazar Willa Cather "Aslına bakarsanız insana ait sadece birkaç değişik öykü vardır ve bu öyküler çağlar boyunca sanki daha önce hiç anlatılmamış gibi tekrar tekrar anlatılır." der (Aksoy, 2010). Mitolojilerden

4. KAYNAKLAR

URL-1, <http://tr.wikipedia.org/wiki/Bilgisayar>

Merriam Webster's Dictionary & Thesaurus, 2008.

URL-2, http://en.wikipedia.org/wiki/Web_portal

URL-3,

<http://www.contentmanager.eu.com/personalisation.htm>

KAYNAK GÜVENİRLİĞİ

yaşayan bireylerin özellikle ailelerinin üstesinden gelmesi gereken problemdir. Engel gruplarına göre özel tasarlanmış donanımlar ve yazılımlar ekstra maliyetleri de beraberinde getirir.

5.KAYNAKLAR

Bayram, S., 2008. Bilgisayar Destekli Özel Öğretim. *Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi*, 2-3-9

Çuhadar, S., 2008. Otistik Çocukların Eğitiminde Yardımcı Teknolojilerin Kullanımı, Zihin Engellilerin Eğitimi ABD, 959-961.

(DSM-IV-TR), 2001. Amerikan Psikiyatri Birliği, Washington DC, 2000'den Çeviren Köroğlu E, Hekimler Yayın Birliği

Ersöz, A., Ceylan, M., 2013. Bilişim Teknolojilerinin Otizm Spektrum Bozukluğunun Tedavisinde Kullanımı, 2-3.

Gök, A., 2014. Sosyal ve Eğitsel İşlevlerin Otistik Çocuklar için Güçlendirilmesinde Perspektif

teknolojiler geliştirilebilir (Ersöz ve Ceylan, 2013).

Sadece bir yabancısı literatür
Bu konuda yazılmış birçok kaynağa
Yalnızca sadece Türkiye literatürüne
yetmeyeceği
doğru mu?

Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Özel Eğitim Dergisi, 8 (2), 49-62.

Papatğa, E., 2012. Otizmli Çocukların Oyun Becerileri ile Davranış ve Sosyal Beceri Özelliklerinin Karşılaştırılması. *İlköğretim Anabilim Dalı*, Edirne, 2.

Uçar, Ö., 2007. Engelli Çocuklar için Yapay Zekâ Tabanlı Eğitim-Destek Araçları Geliştirilmesi, *Bilgisayar Mühendisliği Ana Bilim Dalı*, 20-21

URL-1:

<http://www.tohumotizmportali.org/icerik/otizmi-anlamak/otizmi-taniyalim/otizm-nedir>

URL-2:

<http://www.cdc.gov/media/releases/2014/p0327-autism-spectrum-disorder.html>

TARTIŞMAYI GÜÇLENDİRMEK

Kukulska-Hulme ve Traxler (2005) ise mobil öğrenme uygulamalarını aşağıdaki altı başlık altında toplamaktadır (akt: Ally, 2009):

Yine başka sınıflandırmalar var mı? Neden bu?

1. Teknolojiye dayalı (Technology-driven) mobil öğrenme
2. Minyatür taşınabilir e-öğrenme
3. Sınıf içi etkinliklerle bağlantılı mobil öğrenme
4. İnformel, kişiselleştirilmiş, durumlu mobil öğrenme
5. Mobil hizmetiçi eğitim ve performans desteği
6. Uzaktan ve kırsal alanlar için mobil öğrenme

örneği

Yukarıdaki çalışmalar hikaye anlatımın beynimizin farklı bölgelerini, kararlarımızı ve davranışlarımız nasıl etkilendiğini bazı çalışmalar ile gösterilmiştir. Hikayeler günümüzde hikayeleştirme tekniğiyle farklı formlarda karşımıza çıkmaktadır. Hikayeleştirmenin farkına varabilmek için öncelikle mitolojik hikayeler üzerinden bir analiz yapmamız gerekir. Bu analiz için hikaye inceleme konusunda en kapsamlı araştırmaya sahip olan Joseph Campbell'ın "Kahramanın Sonsuz Yolculuğu" kitabında değindiği süreçleri inceleyeceğiz.

*Başkalarında var mı?
Bunlar nelerdir?*

ALINTILAR

Artırılmış gerçeklikle ilgili ilk düşünceler Oz Büyücüsü romanıyla ünlü L. Frank Baum'un 1901'de yayınlanan "Ana Anahtar (The Master Key)" adlı eserinde görülebilmektedir. Romanda, Rob adlı elektriğe ilgisi ve merakı olan bir çocuğun, elektriğin ana anahtarını tesadüfen bularak elektrik cinini (The Demon of Electricity) çağırması sonucu ona verilen elektrikli cihazlardan oluşan hediyeleri ve Rob'un bu cihazlarla olan maceralarını anlatmaktadır. Bu hediyelerden biri de "Karakter Belirteci (Character Marker)" adı verilen

ab
2015
PLAGIARİZM

Satır satır ayım

gözlüklerdir. Bu gözlüklerle bir insana bakıldığında, gözlük, karşıdaki kişinin karakter yapısını gösteren kötü, iyi, zeki, kaba gibi işaretlemeler yapmaktadır. Bunu yaparken de kişinin alın bölgesinde karakter yapısının baş harfini göstermektedir. Gözlüklerin, tüm insanlarda bulunan elektriksel titreşimlerin yorumlanması şeklinde çalıştığı belirtilmektedir (Baum, 1901). Kitapta geçen bu gözlükler artırılmış gerçekliğin kullanımına ilişkin ilk fikirlerden biri olarak kabul edilmektedir (Woods, 2014).

YAZIM DENETİMİ

Araştırma şirketi Neilsen [↔]şuanda 18-34 yaşları arasında olan kitleye C kuşağı adını vermektedir (URL-5). Bu nesil genellikle iletişimini sosyal

Bilgi grafiklerinin (infografiğin) gelişen teknoloji ve programlar ışığında bilgisayar ortamında olmaktadır. Ve infografik tasarımında en önemli rol şüphesiz ki grafik tasarım uygulamalarına düşmektedir. Grafik tasarım, mesaj iletme veya

çizer. Günümüz sosyal, toplumsal ve siyasi bileşenlerin meydana getirdiği yeni meselelerin ifadesi ve sanatın bir propaganda aracı olarak kullanım biçimi izlenmesi ve okunması gereken güncel bir alandır. Bu makalede sanatın [↔]kitlesel bir iletişim aracı olarak etkisi ve [↔]güçüincelenmek istenmektedir.

1980'lerin başında Macintosh bilgisayarlarının çoğalmasına kadar, [↔]bir çok haber bürosunda bilgi grafiğiyle anlatım görsel hikayecilik için çok önemli bir metod olmuştur. Mac'in gelişmesiyle,

savaş esnasında orduları temsil eden harfların benzer olması sebebiyle bir takım karışıklıklar yaşanır. Bunun neticesinde de krallar kendilerine özgü işaret ve sembollerin dizaynlarının daha doğru olduğuna karar verirler (Ak, 1998).

[↕]Hikayeden de anlaşılacağı gibi, işaretler ve semboller onları taşıyanları bir arada tutar, aidiyet hissi yaratır ve ortak bir ruh oluşturur (Schmidt, 1994).

YAZIM FORMATI

Yazı tipi, paragraf aralıkları, başlıklar vb. konularda verilen yazım biçimine uyulmalıdır.

2.1. Sayısal Heykel

Teknoloji kullanılarak üç boyutlu formlar yaratılması, bilgisayar destekli tasarım ve imalatın gelişmesi ile doğmuştur. CAD/CAM teknolojisi sayesinde hızlı prototipleme, kolay erişilebilir ve kısa zamanda sonuç alınabilir şekilde gelişmiştir. Heykeltıraşların fiziksel etkenler nedeni ile sınırlı olan imkanları, sanal dünyanın kuralları ile değişmiştir. Sanatçıların ebat, ölçü, form, renk, doku ve malzemeleri bir yazılım programı ile kolayca oluşturabildiği, her türlü bakış açısına göre irdeleyip, değiştirebildiği ve sonsuz sayılarda üretebildiği sanal heykeller, tercih

buralar
niye
boş

DİĞER KONULAR

ARKEOLOJİK MİMARİ RESTORASYONDA HATALI UYGULAMALAR, SEBEPLERİ VE ÇÖZÜM ÖNERİLERİ

Tarih boyunca insanların ilgisini çeken bir kavram olarak oyun; gelişen teknolojiyle birlikte varlıklarını bilgisayar ortamında da sürdürmekte, günümüz dünyasında insanların ve özellikle okul çağındaki çocukların başlıca eğlencelerinden birisi olarak görülmektedir. Söz konusu oyunların geleneksel oyunlara göre en önemli farklılığı

Renklerin Önemi

1979 yılında, bilinçaltı mesajların ilk uygulanmasında kullanılan "takistoskop cihazı" ile bir deney yapılmıştır. Bu deneyde tasarım öğelerinden biri olan renklerin bilinçaltına olan etkisi araştırılmıştır.

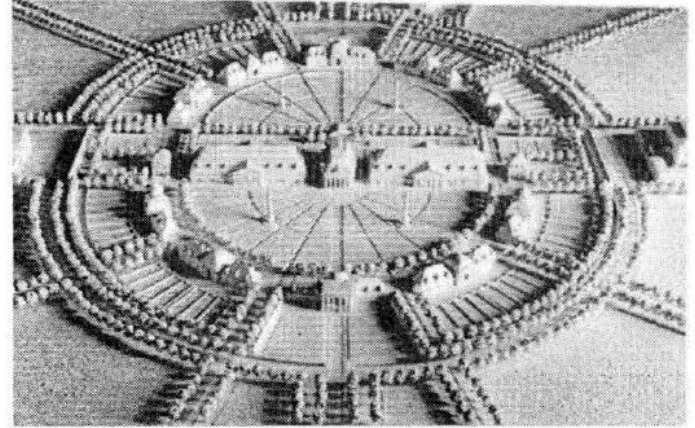
Bilişsel Yük Kuramı hedeften bağımsız problemlerden uzak durulmasını önermektedir (Sweller, van Merriënboer ve Paas, 1998; Sweller, 2003).

nasıl?
anilet

DİĞER KONULAR

- Odaklanması gereken konu dışındaki alanlarda gereksiz ve uzun bilgiler verilmesi
- Uzun cümleler küçük parçalara ayrılmalıdır.
- Paragraflar arası bilgi akışı tutarlı olmalıdır. Zaman zaman konu içinde hatırlatmalar yapılmalı ancak gereksiz tekrarlardan kaçınılmalıdır.
- Kaynakçada sıralama ve format hataları olmamalıdır.

- Gerektigi yerde ve gerektiği kadar gorsellere yer verilmelidir. Şekiller numaralandırılmalı ve alındıkları kaynak gösterilmelidir.



Şekil 5. Chaux-deval Kenti, Ledoux

kaynak ?