

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Sanal Gerçeklik	RTC 339	Güz-Bahar	02+02+00	Seçmeli	3	6
Akademik Birim:	Radyo, Televizyon ve Sinema					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	-					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	--					
Dersin Amacı:	<p>Bu dersi alan öğrencilerin:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Sanal Gerçeklik (SG) ile ilgili temel kavramları tanıması,</li><li>-SG tasarımının temel ilkelerini öğrenmesi,</li><li>-SG deneyimleri için nasıl düşüneceklerini anlamaları,</li><li>-SG’te kullanılan yazılım ve donanım teknolojilerini tanıması</li><li>-SG üretiminin temel ilkelerini kavraması beklenmektedir.</li></ul>					
Dersin İçeriği:	<p>Bu ders öğrencilere Sanal Gerçekliğin farklı yönlerine genel bir bakış sağlamak için tasarlanmıştır. Derste Sanal Gerçeklik (SG) esasen bir anlatı aracı olarak ele alınacaktır. Öğrenciler SG ve bu teknolojinin kullanımıyla deneyimlenebilen sanal dünyalar hakkında bilgi edineceklerdir. Disiplinlerarası bir yaklaşımla tasarlanan bu ders öğrencilere SG’in tarihi, teorisi ve estetiğiyle birlikte teknolojisi ve tasarımı hakkında gerekli altyapıyı sağlamayı amaçlamaktadır.</p>					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>1-</b> SG teknolojileri ile ilgili çeşitli anahtar terimleri tanımlayabilmek,</li><li>• <b>2-</b> SG alanındaki önemli çalışmalar hakkında bilgi sahibi olmak,</li><li>• <b>3-</b> SG ile üretilmiş sanat eserlerini daha geniş kültürel ve sosyo-teknolojik bağlamlara yerleştirebilen temel araştırma becerilerine sahip olmak,</li><li>• <b>4-</b> Tipik bir SG tasarım sürecine aşina olmak,</li><li>• <b>5-</b> SG teknolojilerini yeni anlatılar yaratmada araç olarak kullanmak için temel becerilere sahip olmak.</li></ul>					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	<p>Ders üç modülden oluşmaktadır. Modül 1 için öğrenciler var olan SG çalışmalarını araştırarak kısa yazılı bir proje sunacak. Modül 2’de SG üretim becerilerini geliştirmek için atölye çalışmalarına katılacak. Modül 3’te, öğrencilere mentorleri tarafından final projeleri olarak hazırlayacakları kısa bir grup ödevi verilecektir.</p>					

## HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Oryantasyon Haftası (Tanıtım, ders planı)	
2	Modül 1: Estetik ve Teori Sanal Gerçeklik (SG) tanımı, SG tarihi	Ders materyallerinin okunması
3	Modül 1: Estetik ve Teori Çevreleyicilik (Immersion), Mevcudiyet (Presence), Algı	Ders materyallerinin okunması
4	Modül 1: Estetik ve Teori Sanal Gerçeklikte Hikâye Anlatımı	Ders materyallerinin okunması, SG araştırmaları
5	Modül 1: Estetik ve Teori Sosyal Dünyalar, Etik Konular	Ders materyallerinin okunması, SG araştırmaları
6	Modül 2: Teknoloji Kamera Takibi ve 3 Boyutlu Görüntü Oluşturma	Ders materyallerinin okunması, atölye çalışmaları
7	Modül 2: Teknoloji	Ders materyallerinin okunması, atölye

	Buradalık? (Presence), Temsil ve Etkileşim	çalışmaları
8	Modül 2: Teknoloji Fiziksel Dünyayı Modelleme	Ders materyallerinin okunması, atölye çalışmaları
9	Modül 2: Teknoloji Çevreyici Ortamlarda Ses	Ders materyallerinin okunması, atölye çalışmaları
10	Modül 3: Deneyim Sanal Gerçeklik için Çekim	Ders materyallerinin okunması, grup çalışması
11	Modül 3: Deneyim Sanal Gerçeklik Post-Prodüksiyonu	Ders materyallerinin okunması, grup çalışması
12	Modül 3: Deneyim Geliştirme Platformları	Ders materyallerinin okunması, grup çalışması
13	Modül 3: Deneyim Sanal Gerçekliğin Geleceği	Ders materyallerinin okunması, grup çalışması
14	Değerlendirme Haftası	

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

## ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Virtual Reality, Steven M. LaValle. Cambridge University Press, 2016 Virtual Reality Cinema: Narrative Tips and Techniques. Eric R. Williams, Carrie Love, Matt Love. Routledge, 2021

## DİĞER KAYNAKLAR

Diğer bütün gerekli/önerilen okumalar dijital/rezerv okuma kitabı şeklinde sağlanacaktır (KHASLearn ve/veya Bilgi Merkezinden elde edilebilir).

## DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	15
Uygulama	4	30
Proje	1	30
Ödev	1	25
<b>Total:</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

## İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	4	56
Uygulama	4	6	24
Proje	1	20	20

Ödev	1	10	10
Diğer Uygulamalara Hazırlık	4	3	12
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	14	2	28
<b>Toplam İş Yüğü (saat):</b>			<b>150</b>

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

## PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10
OC1										
OC2										
OC3										
OC4										
OC5										

**Katkı Düzeyi:** 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek