

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı                          | Kodu   | Yarıyıl   | T+U+L<br>(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:                | Melis BEHLİL   |           |                       |              |             |      |
| 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<br>Sanal Gerçeklik (SG) tanımı, SG tarihi                  | Ders materyallerinin okunması                     |
| 3     | Modül 1: Estetik ve Teori<br>Çevreleyicilik (Immersion), Mevcudiyet (Presence), Algı | Ders materyallerinin okunması                     |
| 4     | Modül 1: Estetik ve Teori<br>Sanal Gerçeklikte Hikâye Anlatımı                       | Ders materyallerinin okunması, SG araştırmaları   |
| 5     | Modül 1: Estetik ve Teori<br>Sosyal Dünyalar, Etik Konular                           | Ders materyallerinin okunması, SG araştırmaları   |
| 6     | Modül 2: Teknoloji<br>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 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| OC1 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| OC2 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| OC3 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| OC4 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
| OC5 |     |     |     |     |     |     |     |     |     |

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