İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi İletişim Fakültesi
Yeni Yüzyıl'da İletişim Kongresi
Özet Bildiri Kitabı
Istanbul Yeni Yüzyıl University Communication Faculty
Communication Congress in the New Century
Abstract Book of Proceedings
09-10 Haziran / June 2022
ISBN: 978-605-74387-7-5

SANAL ORTAMDA ÇOK OYUNCULU DERSLİK VE KONFERANS SİSTEMİ TASARLANMASI

Sertaç AYDOĞDU[1]
Bahadır UÇAN[2]

İletişim alanındaki yenilikler ile birlikte yeni ihtiyaçlar ortaya çıkmaktadır. Günümüzün alışılagelmiş iletişim yöntemleri gelecek kuşaklar için kullanışsız olabilmektedir. Bu sebeple yeni mecralara ve teknolojilere adapte olmak iletişim sürecinde bir gereklilik olarak görülebilir. Bununla birlikte son dönemlerde yaşadığımız pandemi süreci sebebiyle yüz yüze eğitime ara verilmesi, çevrimiçi eğitim araçlarının ve ortamlarının kullanımının artması; bu gerekliliğin bir ihtiyaçtan çok zorunluluk olduğunu göstermiştir. Pandemi sonrası dijital alanlardaki canlılık ve gelişmeler ışığında yeni mecralarda yer almak ve iletişimi bu doğrultuda kurgulamak önemlidir. Sanal ortam olarak adlandırılan bu yeni alanlar, temel anlamda birtakım oyunlaştırılmış deneyimlere dayanmaktadır. Bu çalışma ile sanal ortam merkezinde kurgulanan çok oyunculu bir model geliştirilmesi hedeflenmiştir. Çok oyunculu modellerin internet ortamında öncelikli iletişim yöntemi olarak tercih sebebi olması, toplu iletişim ekonomisi için fayda sağlayan bir model olması; bu teknolojiyi tercih etmemizin başlıca sebeplerindendir. Günümüzde popülerleşen Metaverse ve benzeri sosyal medya ortamlarının artması; online konferans ve sınıf içi eğitim konularında aynı zamanda bize yol gösterici olmuştur. Tasarlanan bu yapıda sanal konferans, çevrimiçi eğitim ve üç boyutlu karakterlerin bir arada bulunduğu, genişletilmiş gerçeklik teknolojisinden faydalanılan bir model ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu çalışma, Sertaç Aydoğdu'nun Yıldız Teknik Üniversitesi İnteraktif Medya Tasarımı Yüksek Lisans Programı bünyesinde Doç. Dr. Bahadır Uçan danışmanlığında hazırladığı "Sanal Ortamda Çok Oyunculu Derslik ve Konferans Sistemi Tasarlanması" başlıklı tezinden türetilmiştir.

Anahtar Sözcükler: *Sanal ortam, Çok oyunculu, Sanal konferans, Online eğitim, Üç boyutlu karakter tasarımı*

1 Yüksek Lisans Mezunu, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İnteraktif Medya Tasarımı Anabilim Dalı
2 Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, İnteraktif Medya Tasarımı Bölümü