

Dersin Tanımı					
Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	Kredi	AKTS
VR TEKNOLOJİLERİ	GIT3113718	Güz Dönemi	3+0	3	4
Ön Koşul Dersleri					
Önerilen Seçmeli Dersler					
Dersin Dili	Türkçe				
Dersin Seviyesi	Lisans				
Dersin Türü	Programa Bağlı Seçmeli				
Dersin Koordinatörü	Dr.Öğr.Üye. Akgün TOKATLI				
Dersi Verenler	Öğr.Gör. Özgür Can AYDIN				
Dersin Yardımcıları					
Dersin Amacı	Bu ders, öğrencilere sanal gerçeklik teknolojilerini tanıtarak, oyun motoru üzerinden sanal çevre tasarlama ve sanal gerçeklik uygulamalarını derleme becerisi kazandırmayı amaçlamaktadır.				
Dersin İçeriği	Bu ders; Giriş, Sanal Gerçeklik ve Diğer Genişletilmiş Gerçeklik Teknolojileri, Sanal Gerçeklik Kavramları, Tarihi ve Evrimi, Sanal Gerçeklik Teknoloji ve Sistemleri, Sanal Gerçeklik Uygulamalarının Deneyimlenmesi, Sanal Gerçekliğin Uygulama Alanları, Sanal Gerçekliğin Etkileri, Sanal Gerçekliğin Kullanımında Etik Hususlar, Sanal ve Artırılmış Gerçeklikte Gelecek Eğilimleri ve Yenilikler, Sanal Gerçeklik Programlama Araçları, Oyun Motoru Temelleri ve Arayüzünün Tanıtılması, Oyun Objeleri ve Hiyerarşi, Sahne Yönetimi ve Kamera Kontrolü, Sanal Gerçeklik Geliştirme Paketlerinin Tanıtılması ve Entegrasyonu, Sanal Gerçeklik Uygulamasını Sanal Gerçeklik Başlığı Üzerinde Derleme; konularını içermektedir.				
Dersin Öğrenme Kazanımları			Öğretim Yöntemleri	Ölçme Yöntemleri	
1. Sanal gerçeklik donanım ve yazılımlarını bilir.			8, 9	E	
2. Sanal gerçeklik cihazlarını doğru kullanabilir.			2, 9	F	
3. Sanal gerçeklik teknolojileri, gelişimi ve kullanım alanlarını bilir.			9	E	
4. Oyun motoru arayüzünü etkin kullanır.			16, 9	F	
Öğretim Yöntemleri	16: Soru - Cevap Tekniği, 2: Proje Temelli Öğrenme Modeli, 8: Ters-yüz Edilmiş Sınıf Modeli, 9: Anlatım Yöntemi				
Ölçme Yöntemleri	E: Ödev, F: Proje Görevi				
Ders Akışı					
Sıra	Konular	Ön Hazırlık			
1	Giriş, Sanal Gerçeklik ve Diğer Genişletilmiş Gerçeklik Teknolojileri □□				
2	Sanal Gerçeklik Kavramları, Tarihi ve Evrimi				
3	Sanal Gerçeklik Teknoloji ve Sistemleri				
4	Sanal Gerçeklik Uygulamalarının Deneyimlenmesi				
5	Sanal Gerçekliğin Uygulama Alanları				
6	Sanal Gerçekliğin Etkileri				
7	Sanal Gerçekliğin Kullanımında Etik Hususlar				
8	Sanal ve Artırılmış Gerçeklikte Gelecek Eğilimleri ve Yenilikler				
9	Sanal Gerçeklik Programlama Araçları				
10	Oyun Motoru Temelleri ve Arayüzünün Tanıtılması				
11	Oyun Objeleri ve Hiyerarşi				
12	Sahne Yönetimi ve Kamera Kontrolü				
13	Sanal Gerçeklik Geliştirme Paketlerinin Tanıtılması ve Entegrasyonu				
14	Sanal Gerçeklik Uygulamasını Sanal Gerçeklik Başlığı Üzerinde Derleme				
Değerlendirme Yöntemleri		Sınava Katkısı			
Ara Sınav		50			
Genel Sınav		50			
Kaynaklar					
Öğretim üyesi tarafından sağlanacaktır.					