



İstanbul Gelişim
Meslek Yüksekokulu



İGMYO

Aylık E-Bülten

Şubat

2023

Cilt 2 / Sayı 2

myo.gelisim.edu.tr

Sevgili Gençler,

2008 yılında eğitim hayatına başlayan İstanbul Gelişim Meslek Yüksekokulu, 2021 yılı itibarıyla aylık olarak E- Bülten yayınına başlamıştır. E- Bültenimizin Şubat sayısını sizlerle buluşturmaktan ve yüksekokulumuzda yaşanan gelişmeleri sizlerle de paylaşmaktan son derece mutluluk duyuyoruz. Bültenimizi keyifle okuyacağınıza inanıyor, yeni sayıda buluşmak dileğiyle saygı ve selamlarımı sunuyorum

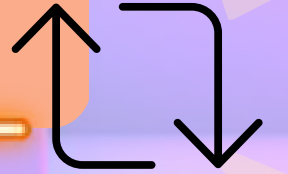
Meslek Yüksekokulumuzda yaşanan tüm gelişmeleri sosyal medya kanallarımız üzerinden de takip edebilirsiniz.

**İGMYO Müdürü
Dr. Öğr. Üyesi İsmail Cem AY**

Facebook:
igumyo



Twitter:
igumyo



Instagram:
igumyo





DEPREMİN YARALARINI BİRLİKTE SARIYORUZ!

Üniversitemiz bünyesinde, Kızılay ve AFAD koordinasyonunda yardım malzemelerini deprem bölgesindeki vatandaşlarımıza ulaştırıyoruz.

#GeçmişOlsunTürkiyem

Merkez üssü Kahramanmaraş olan ve 10 ilde büyük yıkıma neden olan deprem felaketinde hayatını kaybeden vatandaşlarımıza Allah'tan rahmet, ailelere başsağlığı ve yaralılara acil şifalar diliyoruz. Milletimizin başı sağ olsun.

İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ, "KALİTELİ EĞİTİM" ALANINDA DÜNYADA 16'NCI, TÜRKİYE'DE 1'NCİ!

Dünya üniversiteleri sıralama kuruluşu Times Higher Education (THE) Etki Sıralaması (Impact Ranking) 2022 açıklandı. Yapılan sıralamada dünyada 1180 üniversite arasında İstanbul Gelişim Üniversitesi (İGÜ) "Kaliteli Eğitim" kategorisinde geçen yıl 24 olan başarı sıralamasını bu yıl 8 basamak artırarak 16'ncı sıraya yükseltti. Türkiye üniversiteleri arasında ise 1'inci sırada yer alarak geçen seneki başarısını korumaya devam etti.

İngiltere merkezli, dünyanın öncü yükseköğretim derecelendirme kuruluşu Times Higher Education (THE) 2022 sıralamasında yer alan, 1406 üniversitenin başvuru yaptığı listede İstanbul Gelişim Üniversitesi'nin (İGÜ) başarısı Birleşmiş Milletler Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri doğrultusunda beş farklı kategoride derecelendirildi. Etki Sıralaması (Impact Ranking) 2022 listesinde "Kaliteli Eğitim" kategorisinde 1180 dünya üniversitesi arasında İstanbul Gelişim Üniversitesi (İGÜ) derecesini 24'üncü sıradan 16'ncı sıraya yükseltirken, Türkiye üniversiteleri arasında 1'inciliğini korumaya devam etti.

5 FARKLI KATEGORİDE 5 BAŞARI

Birleşmiş Milletler'in Sürdürülebilir Kalkınma Hedefleri (SDG) kapsamında belirlediği 17 alandaki kategori doğrultusunda gerçekleştirilen sıralamada, Türkiye üniversiteleri arasında İstanbul Gelişim Üniversitesi'nin eğitim alanındaki çalışmalarının, yenilikçi projelerinin ve topluma yönelik sağladığı katkılar ile;

- SDG4: Kaliteli Eğitim kategorisinde Türkiye'de 1'inci sırada,
- SDG7: Erişilebilir ve Temiz Enerji kategorisinde Türkiye'de 4'üncü sırada,
- SDG3: Sağlıklı ve Kaliteli Yaşam kategorisinde Türkiye'de 12'nci sırada,
- SDG6: Temiz Su ve Sanitasyon kategorisinde Türkiye'de 12'nci sırada
- SDG17: Amaçlar İçin Ortaklıklar kategorisinde Türkiye'de 24'üncü sırada yer alarak yaşam boyu öğrenme uygulamaları, topluma yönelik sunulan öğrenim, kişisel gelişim fırsatları, verilen eğitimin kalitesi ve sürdürülebilirliği gibi birçok alanda kendini ispatladı.



"ULUSLARARASI SIRALAMADA, BAŞARIMIZI 8 BASAMAK ARTIRDIK!"

Birleşmiş Milletler 17 Sürdürülebilir Kalkınma Hedefi'ne göre ekolojik, ekonomik ve çevresel sürdürülebilirlik uygulamalarının toplum üzerindeki etkilerinin değerlendirilmesinin amaçlandığı sıralamayla ilgili açıklamalarda bulunan İstanbul Gelişim Üniversitesi (İGÜ) Mütevelli Heyeti Başkanı Abdülkadir Gayretli, "Kaliteli Eğitim" kategorisinde geçmiş yıllarda ilk 100 üniversite arasında yer alırken bugün dünya sıralamasında 16'ncı sırada olduğunu belirterek şöyle konuştu:

"İstanbul Gelişim Üniversitesi yıllar içinde artan birikimi ve güçlü geleneğiyle ulusal ve uluslararası düzeydeki başarılarına bir yenisini daha ekledi. Dünyanın en saygın yükseköğretim derecelendirme kuruluşlarından olan Times Higher Education (THE) 2022 derecelendirmesinde "Kaliteli Eğitim" kategorisinde dünya sıralamasında 24'üncü olan yerimizi 8 basamak yükselterek bu sene 16'ncı sıraya yerleştik. Saygın bir kuruluş tarafından aldığımız bu derecelendirme bizi hem gururlandırıyor hem de gelecek yıllar için motive ediyor. Bu amaca yönelik sürekli gelişime açık olarak geleceğe hazırlanıyoruz. Üniversitemiz bünyesinde ulusal ve uluslararası büyük ölçekli birçok projeye ev sahipliği yaparak bilimsel başarılarla ve geleceğe yön veriyoruz."



"SÜRDÜRÜLEBİLİR KALKINMA AMAÇLARINI DESTEKLİYORUZ"

"Gelişime Açık Ol!" sloganıyla her yıl daha iyisini başarmak için çalışmaların devam ettiğini belirten Abdülkadir Gayretli, üniversite bünyesindeki 65 programın da uluslararası akreditasyon kuruluşları tarafından akredite edildiğini ve uluslararası standartlarda eğitim vermeye devam edileceğini vurguladı. Sürdürülebilirliği zorunlu ders olarak okutan ilk Türk üniversitesi olduklarını belirten Gayretli, "Yükseköğretim Kurumu (YÖK) Başkanı Prof. Dr. Erol Özvar'ın öncülüğünde üniversitelerin, Türkiye'nin kalkınma hedefleri doğrultusunda nitelikli insan gücünün yetiştirilmesinde, bilgi ve teknoloji birikiminin oluşturulmasında öncü birer kurum olmasını istediği gibi bizler de sürdürülebilir kalkınma amaçlarını destekliyoruz. Dünyanın ve insanlığın geleceği için eğitim ve araştırmayı kendimize misyon edindik. Gelecek nesillere daha iyi bir dünya bırakmak, kalıcı bir başarı elde etmek için sürdürülebilirliğe önem vererek çalışmalara devam ediyoruz." dedi.

Times Higher Education (THE), Etki Sıralaması (Impact Ranking) 2022 listesine buradan ulaşabilirsiniz.



Mühendislik ve Çevre Bilimleri Alanında Dünyada İlk 500 Üniversite Arasında!



SCIMAGO
INSTITUTIONS
RANKINGS

Üniversiteleri araştırma performansları, inovasyon çıktıları ve web görünürlüklerindeki toplumsal etki göstergelerine göre sıralayan İspanya merkezli sıralama kuruluşu SCImago (SIR), 2022 dünya üniversiteleri sıralama listesini açıkladı. İstanbul Gelişim Üniversitesi, Mühendislik ve Çevre Bilimleri alanında dünyada ilk 500 üniversite arasında yer alırken, genel sıralamada 4.364 üniversite arasında dünyanın en iyi 721'inci üniversitesi olmayı başardı.

Üniversiteleri araştırma performansları, inovasyon çıktıları ve web görünürlüklerindeki toplumsal etki göstergelerine göre sıralayan İspanya merkezli sıralama kuruluşu SCImago (SIR), 2022 dünya üniversiteleri sıralama listesini açıkladı. İstanbul Gelişim Üniversitesi, Mühendislik ve Çevre Bilimleri alanında dünyada ilk 500 üniversite arasında yer alırken, genel sıralamada 4.364 üniversite arasında dünyanın en iyi 721'inci üniversitesi olmayı başardı.

Ekonomi, Ekonometri ve Finans Alanlarında 24. Sırada

Üniversitelerin bilimsel performansının 19 farklı alanda değerlendirildiği SCImago 2022 listesinde Türkiye'den 140 üniversite yer aldı. İstanbul Gelişim Üniversitesi Ekonomi, Ekonometri ve Finans alanlarında yapılan araştırma ve inovasyon çıktılarında Türkiye'deki üniversiteler arasında 24'üncü olarak sıralanırken, Mühendislik alanında 33'üncü olarak listede yer aldı. Çevre Bilimleri alanında ise Türkiye'de 16'ıncı olarak sıralanan İGÜ, Orta Doğu üniversiteleri arasında ise 58'inci ve OECD ülke üniversiteleri arasında 351'inci olarak yer aldı.

SCImago 2022 dünya üniversiteleri sıralamasına ulaşmak için [tıklayınız](#).



Mutluluk Gelişim'de!

İstanbul Gelişim Üniversitesi öğrenci memnuniyeti TSE tarafından tescillendi.

İstanbul Gelişim Üniversitesi, Türk Standartları Enstitüsü tarafından "ISO 10002 Müşteri Memnuniyeti Yönetim Sistemi Belgesi" olarak kalitesini tescilledi. 18-19-20 Temmuz 2022 tarihlerinde TSE tarafından gerçekleştirilen denetimi başarıyla tamamladı.

TSE BU BELGEYLE ÖĞRENCİLERİN MEMNUNİYETİNİ ONAYLADI

İstanbul Gelişim Üniversitesi Öğrenci Dekanlığı tarafından yürütülen Öğrenci Memnuniyeti ve Şikâyet Yönetim Sistemi ile öğrencilerin istek, beklenti ve şikâyetlerini daha etkin ve verimli olarak yönetip, öğrencilere sunulan hizmet ve faaliyetlerde memnuniyet düzeyinin artırılması amaçlanıyor. Hem çalışanlarına verdiği eğitimler ve düzenlediği çalıştaylarla hem de öğrencilerden gelen şikâyet ve önerileri iki farklı program üzerinden değerlendirerek çözüme kavuşturmasıyla başarı sağlayan İGÜ, tüm standartları karşılayarak Türk Standartları Enstitüsü tarafından onaylı belgeyi almaya hak kazandı. Detaylı bilgiye erişmek için [tıklayınız](#).



igü
KARYON
Kariyer Yönlendirme
Uygulama ve Araştırma Merkezi



igü
MMK
Mezunlar ve Mensuplar
Koordinatörlüğü

Değerli İGÜ mezunları ve öğrencileri,
iş arayanların nitelikleri ile işverenlerin
aradığı özellikleri eşleştiren yeni

İŞ BULMA PLATFORMU

erişime açıldı. Üye olarak açık pozisyonları
görüntüleyebilir ve başvuru yapabilirsin.

Detaylı bilgi ve
Başvuru için



mysis.gelisim.edu.tr

Değerli İGÜ mezunları ve öğrencileri, iş
arayanların nitelikleri ile işverenlerin
aradığı özellikleri eşleştiren yeni iş bulma
platformu erişime açılmıştır. Detaylı bilgi
için kare kodu okutabilirsiniz.





UÇAN ARABA TUSİ'MİZİN "B" VERSİYONUNU OLUŞTURMAK İÇİN TAKIM ARKADAŞLARI ARIYORUZ!



İstanbul Gelişim Üniversitesi Teknoloji Transfer Ofisinde geliştirilmiş olan uçan araba TUSİ'nin "B" versiyonunu geliştirmek üzere takım arkadaşları aramaktayız. Bu projede hali hazırda geliştirilmiş olan uçan arabadan edinilen bilgiler ve tecrübelerden yola çıkarak günümüz uçan araba teknolojisine uygun "Air Taxi" konseptinde "TUSİ B" versiyonu geliştirmeye başlıyoruz. Ekipte tasarım, yazılım, elektrik elektronik, montaj ve imalat konularında takım çalışmalarında yer alabilecek ekip arkadaşları aramaktayız. Sen de bu ekibe dâhil olmak istiyorsan en son 3 Mart 2023 tarihine kadar Gelişim Tower K Blok Kat:0 Teknoloji Transfer Ofisine bekliyoruz.

AKADEMİSYENLERİMİZ YAZIYOR...

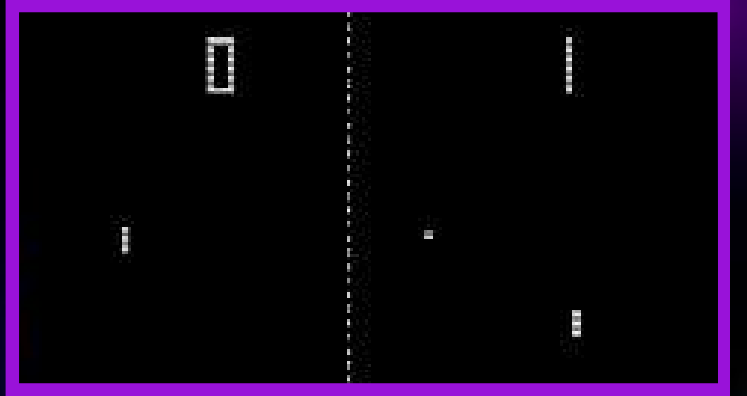
DİJİTAL OYUN TASARIMI EĞİTİMİ

Öğr. Gör. Adnan Kürşat TEKE
Bilgisayar Programcılığı Program Başkanı

1962 yılında Spacewar! oyunu ile başlayan ve 1973 yılında Pong oyunu ile ticari olarak herkese açılan oyun sektörü günümüzde farklı cihazları ve platformları içerecek kadar devasa bir alana dönüşmüştür. Gelişen teknoloji ile birlikte oyunların görüntü kalitesi, fizik mekanikleri, oyun içi formülleri, oyun özellikleri vb. bir çok oyun özellikleri de gelişmiştir. Örneklerden bazıları; eski futbol oyunlarında yalnızca topa vurma ve temel hareket özellikleri bulunurken günümüz futbol oyunlarında farklı tuş kombinasyonları ile farklı vuruş hareketleri, farklı çalımalar, farklı hareket yöntemleri bulunmaktadır. Dövüş tarzı bazı oyunlarda ise artık vuruşların hızlarına göre hasar hesabı yapılmaktadır. Bu özellik, fizik hesaplamalarının oyun içi mekaniklerine etki etmesi hususunda önemli bir teknolojik gelişmedir.



SpaceWar! - 1962



Pong - 1973

Zaman içinde oyun tasarımı dünyasında yalnızca oyunun grafiksel ve mekaniksel mühendisliği gelişmemiştir. Her yazılımda olduğu gibi oyunlarda da "kullanıcı deneyimi" önemli bir konudur. Bir oyun ne kadar yenilikçi özelliklere sahip olursa olsun eğer oyuncularına rahat arayüz, adil bir kazanma ortamı, optimize edilmiş bir sistem sunmaz ise ticari olarak beklediği başarıyı kazanamayacaktır. Günümüzün en büyük oyun platformu olan Steam üzerinde bugün 250 bin üzerinde* uygulama (oyun, ek paket, yardımcı uygulama vs.) bulunmaktadır. Bir oyunun içerisinde bulunan farklı disiplinler ve sektörün yaygınlığı sonucunda profesyonel dijital oyun tasarımının eğitim ihtiyacı ortaya çıkmıştır.

Ülkemizde ise Dijital Oyun Tasarımının formal eğitimi 2015 yılında Bilgi Üniversitesi ile başlamıştır. Günümüzde bu alan üzerine eğitim veren 12 üniversite bulunmaktadır**. Lakin bu alan disiplinlerarası olduğu için açılmış bu bölümler oyun tasarımının farklı prensiplerine odaklanmışlardır. 12 üniversite arasında Dijital Oyun Tasarımı bölümleri İletişim Fakültesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi olmak üzere dört farklı fakülte bünyesinde görülmektedir. Dört yıl boyunca bu üniversitelerde oyun tasarımı için gerekli yazılım bilgisi, tasarım bilgisi, iletişim, hukuk, hatta psikoloji bilgileri aktarılmaktadır.



Super Mario 64 -1996



Fifa 23 - 2022

Tabiki bahsettiğimiz bu alanları da yalnızca tek bir başlık altında geçiştirmemiz mümkün değildir. En başta oyunun piyasaya sürüleceği ortam (konsol, mobil, bilgisayar) önem kazanmaktadır. Her bir oyun ortamında hazırlanan yazılımda kullanılan programlama dilleri C++, C#, Java vb. şeklinde örneklendirilebilirken tasarım alanında ise mekan tasarımı, konsept tasarımı, 3D animasyonlar vb. nice örnekler bulunmaktadır. Büyük oyun şirketlerinin ve çevrimiçi oyunların reklamının yanı sıra sürekli olarak halkla ilişki kuran ekipleri vardır. Telif hakları, yayınlanan platform sözleşmeleri ile hukuk alanında verilebilecek temel örneklerdir. Tasarım dünyasında her rengin uyandırdığı duygu farklıdır, fakat bunun yanında oyunlar çeşitli yaş gruplarına da hitap etmektedir. Yetişkinlerin, gençlerin, çocukların düşünce yapısı ve psikolojilerini bilmek de bir oyunun başarıya ulaşması için göz önünde bulundurulması gereken faktörlerdir. Bu kadar geniş yelpazeye sahip olan oyun tasarım dünyasında çalışan ekipler ve iş dağılımları da bir o kadar geniştir. Fakat bazı küçük şirketler / bağımsız geliştiriciler ise bu aşamaları çoğunlukla küçük bir ekip ile hatta tek başlarına yürütmektedir. Ülkemizde yeni gelişen oyun eğitimi ile ülkemizde de bağımsız, küçük çaplı, hatta profesyonel olarak geliştirilen başarılı oyunların sayısı artacaktır.

GÖRSEL TASARIMDA BİR İKİLEM: 'YAPAY ZEKÂ'

Öğr. Gör. Bilge ARTUÇ
Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon

Kaçınılmaz olarak hayatımızın her alanına sirayet eden dijital devrimin getirdiği yenilikleri her geçen gün okuyor, duyuyor veya deneyimliyoruz. Pek çok sektörde ekonomik kazanımların en üst düzeye çıkarılması için yapay zekâ kullanımları artmaktadır. Geçtiğimiz senenin sonunda OpenAI şirketinin piyasaya sürdüğü sohbet robotu ChatGPT ile yapay zekaya bakış açımız farklı bir boyuta evrilmiştir. Bu gelişmeler, kullanıcılarına pek çok kolaylık sağlamanın yanı sıra bazı soruları da beraberinde getirmiştir.

ChatGPT ve varyasyonları, internet metin veri tabanları kullanılarak eğitilmekte ve bunlardan elde edilen muazzam bir veriyi içermektedir. ChatGPT, metin üretimi, dil çevirisi, veri analitik gibi pek çok alanda kullanılabilir ve kullanıcıların ihtiyaçlarına göre özelleştirilebilmektedir. Kullanım kolaylığı bakımından yapay zekâ teknolojisinin bazı iş kollarında iş kayıplarına yol açabileceği gibi düşünceler uzun zamandan beri tartışılmaktadır. Ancak uzmanlar iş gücünün kaybından ziyade kesintiye uğradığını düşünmektedir. Yapay zekanın insana özgü sağduyu ve yaratıcılık gibi temel nitelikleri benimseyemediği için çalışanların yerini tam olarak alamayacağını savunmaktadır. Görsel tasarım alanlarında yaratıcılık, estetik ve işlevsellik birbirleriyle bağlantılı ve önemli kavramlardır. Estetiğin insanın doğasına özgü bir kavram olduğu açıktır. Peki yapay zekâ bir görsel üretmenin yanında bir estetik algıya da sahip olabilir mi?

Kuşkusuz estetik ve yaratıcı deneyim bilinçli bir seçimden doğmaktadır. Ancak yapay zekanın görsel tanıma modellerindeki dikkat çekici gelişmeler bazı iş kollarındaki tasarımcıları da kuşkuya düşürmüştür.

Sanat ve tasarım alanında yapay zekanın kullanımı 1950'lere dayanmaktadır ve o zamandan günümüze dek görsel yapay zekâ hızla gelişmeye devam etmiştir. Günümüzde görsel yapay zekâ sistemleri, görsel tanıma, görsel işleme, görsel tasarım, görsel analitik gibi farklı alanlarda gelişmektedir ve medikal, endüstriyel, reklamcılık, animasyon gibi pek çok sektörde de kullanılmaktadır.



"college student doing animation design, cinematik, dark light" promptları girilerek Midjourney'e tasarlatılmıştır.

Geçtiğimiz iki sene yapay zekanın görsel tanıma platformlarına ek olarak Dall-e, Midjourney ve Stable Diffusion gibi dikkat çekici modeller geliştirilmiş ve kullanıma açılmıştır. Bu modellerin eğitilmesi için önemli miktarlarda görüntü ve metin kullanılmıştır. Kullanıcıların verdiği metne göre görsel içerik üreten modeller heyecan verici görünse de süreç bu kadar kolay işlememektedir. Kullanıcıların bir görsel tasarıma ulaşmak için doğru anahtar kelimeleri kullanması kritik rol oynamaktadır. Bu noktada tasarımcıların birtakım geleneksel rollerinin değiştirilmesi gerektiğini söyleyebiliriz. Gelişen teknolojilerin ışığında zamanın akışına uygun hareket etmek tasarımcıların daha yetkin hale gelmesini sağlayacaktır.

Bir yapay zekâ sistemi, tasarımcıların potansiyellerini açığa çıkarması ve geliştirmesi bakımından en yetenekli asistanı olabilir. Birkaç parametre sağlandıktan sonra tasarımcının süreci ve sonuçlarının etkisi üzerine birçok farklı yönlerden katkı sağlayabilmektedir:

- Bir ürünün tasarımını diğer milyonlarca başarılı ürüne göre otomatik olarak iyileştirerek başarılı tasarımların daha hızlı oluşturulmasına yardımcı olurlar.
- Tamamen yeni tasarım alternatifleri önerebilir ve bunların kullanıcı katılımını nasıl ve neden iyileştirilebileceğini raporlayabilirler.
- Büyük miktarda veriyi analiz ederek, en iyi dönüşüm sağlayan tasarımları ile kullanıcı deneyimlerini temel alarak daha yüksek performanslı ürünler tasarlanmasına yardımcı olurlar.
- Daha önceki araştırmalara dayanarak, kullanıcıların bir ekrandaki içeriğe nasıl baktığını tahmin ederek tasarımcıların dikkatini önemli alanlara yönlendirirler.
- Tercihine göre en iyi tasarımı seçecek olan tasarımcıya bir dizi tasarım alternatifi oluşturabilirler.



"designer woman and her robotic asistant, graphics tablet, messy colorfull desk, desk lamp, 3d rendered, empty room, realistic, cinematic lighting" Peomptları girilerek Dall-e'ye tasarlatılmıştır.



"designer woman and her robotic asistant, graphics tablet, messy colorfull desk, desk lamp, 3d rendered, empty room, realistic, cinematic lighting" Peomptları girilerek MidJourney'e tasarlatılmıştır.

Bunlar tasarım sürecinin hızlanması, veri analitikleri, insan odaklı tasarım, tasarımın testi ve optimizasyonu olarak değerlendirilebilir. Ancak yapay zekâ teknolojisinin gelişmesine paralel olarak tasarımcıların bunu doğru ve etik değerlere uygun bir şekilde kullanması önemlidir.

Kaynakça:

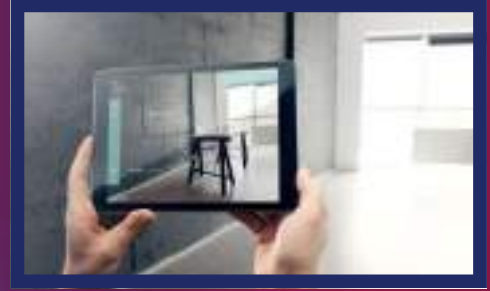
- <https://justcreative.com/ai-generated-art/>
- <https://qz.com/the-next-step-for-dall-e-and-midjourney-is-animation-1849462801>
- <https://www.toptal.com/designers/product-design/infographic-ai-in-design>
- <https://www.businessinsider.com/everything-you-need-to-know-about-chat-gpt-2023-1>
- <https://www.headmind.com/en/chat-gpt-new-artificial-intelligence-tool/>
- <https://www.theatlantic.com/ideas/archive/2023/01/chatgpt-ai-economy-automation-jobs/672767/>

ARTIRILMIŞ VE SANAL GERÇEKLIK

Öğr. Gör. Cafer Ahmet ÇINAR
Web Tasarımı ve Kodlama Programı

Teknolojinin hızla gelişmesi ve yaygınlaşmasıyla birçok yenilikçi teknoloji oldukça popüler hale gelerek günlük hayatımıza dahil olmuştur. Artırılmış gerçeklik (AG) ve sanal gerçeklik (SG) teknolojileri de bu teknolojiler arasında yer almaktadır. Bu teknolojiler, gerçeklik kavramı üzerine geliştirilen teknolojiler oldukları için çoğunlukla birbirleriyle karıştırılmaktadır. AG ile SG, kullanıcılara sundukları deneyimler ve kullanılan cihazlar açısından birbirinden farklıdır (Peddie, 2017). SG, 3B sanal nesnelere yardımcıyla tamamen sanal bir dünya oluşturmak için gözlükler ile kullanıcıların görüş alanını kaplar ve kullanıcının tüm duyularını sanal dünyada hissetmesini sağlar (Mikropoulos ve Natsis, 2011), AG teknolojisinde ise, genellikle akıllı telefon ve tabletler gibi mobil aygıtlar yardımcıyla kullanıcıları gerçek ortamdan ayırmadan sanal nesnelere gerçek ortama entegre ederek anlaşılması zor olan nesnelere anlaşılabilirliğini artırır (Azuma, 1999; Kourouthanassis vd., 2015; Stryk vd., 2018). Özetle AG sanal nesnelere gerçek ortama getirirken, SG kullanıcıları sanal ortama götürmektedir.

Bu teknolojiler, endüstri ve ticaret, eğitim, sağlık, eğlence ve diğer alanlarda kullanılabilir ve geliştikçe, dünya çapında etkileri artacaktır. Ancak, bu teknolojilerin kullanımı aynı zamanda güvenlik, gizlilik ve haklar gibi önemli sorunları da beraberinde getirebilir.



Artırılmış gerçeklik uygulamalarından bazı örnekler:

- **E-ticaret:** AG, müşterilerin ürünlerin nasıl görüneceğini evlerinde görmelerine olanak tanır. Örneğin, bir mobilya mağazası, müşterilere evlerinde mobilyaları nasıl görüneceğini göstermek için AG teknolojisini kullanabilir (Khairnar vd., 2015).
- **Eğitim:** AG, öğrencilerin dersleri daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir. Örneğin, öğrenciler gerçekliği artırılmış dijital hikayeler ile farklı dilleri daha kolay öğrenebilir (Yastibaş, Baturay ve Çınar, 2022).
- **Sağlık:** AG, doktorların hastalarına daha iyi bakmasına yardımcı olabilir. Örneğin, bir cerrahi işlem sırasında, doktorlar AG teknolojisi ile hastaların vücutlarının içini görmeye yardımcı olabilir.
- **Eğlence:** AG oyunları, kullanıcıların gerçek dünya ile sanal dünya arasında bir oyun oynamalarına olanak tanır. Örneğin, bir AG oyunu, kullanıcıların evlerinde hayaletleri avlamaya çalışmasına olanak tanır.



Sanal Gerçeklik uygulamalarından bazı örnekler:

- **Eğlence:** SG oyunları, kullanıcıların tamamen sanal bir dünyada oyun oynamalarına olanak tanır. Örneğin, bir SG oyunu, kullanıcıların bir zaman yolcusu olarak geçmişte ya da gelecekte gezmelerine olanak tanır.
- **Eğitim:** SG, öğrencilerin ders materyallerini daha iyi anlamalarına yardımcı olabilir. Örneğin, bir coğrafya dersinde, öğrenciler sanal olarak farklı ülkeleri gezerek ders materyallerini daha iyi anlayabilirler.

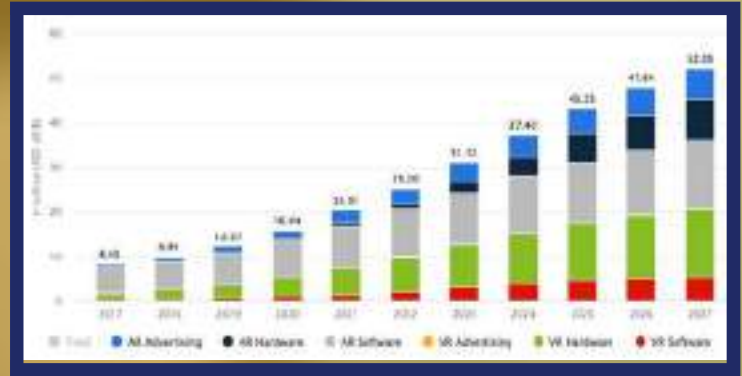


- **Ticaret ve Endüstri:** SG, ürün tasarımlarının test edilmesine ve üretim süreçlerinin simülasyonuna olanak tanır. Örneğin, bir otomobil üreticisi, SG teknolojisi ile yeni bir otomobil modelinin nasıl görüneceğini ve nasıl çalışacağını test edebilir.
- **Sağlık:** SG, hastaların stres ve ağrılarını azaltmasına yardımcı olabilir. Örneğin, bir hasta, SG teknolojisi ile doğal bir orman ya da deniz kıyısında rahatlamaya çalışabilir.

AG ve SG'nin Pazar Payı

Dünya çapında yapılan araştırmalarda AG ve SG teknolojilerinin pazar payının her yıl artacağı ön görülmektedir (Şekil 1).

- AG ve SG pazarındaki gelirin 2023'te 31,12 milyar ABD dolarına ulaşacağı tahmin ediliyor.
- Gelirin yıllık %13,72'lik bir büyüme oranı göstermesi ve bunun sonucunda 2027 yılına kadar öngörülen pazar hacminin 52,05 milyar ABD Doları olması bekleniyor.
- Pazarın en büyük segmenti, 2023'te 11,58 milyar ABD doları pazar hacmiyle AG Yazılımıdır.
- AG ve SG pazarında, kullanıcı sayısının 2027 yılına kadar 2.593,1 milyon kullanıcıya ulaşması bekleniyor.



Şekil 1. Segmente göre AG ve SG gelirleri (Statista, 2022)

Kaynakça

- Azuma, R. T. (1999). "The challenge of making augmented reality work outdoors".
- Khairnar, K., Khairnar, K., Mane, S., ve Chaudhari, R. (2015). Furniture layout application based on marker detection and using augmented reality. International Research Journal of Engineering and Technology, 2(7), 540-544.
- Mikropoulos, T. A., ve Natsis, A. (2011). "Educational virtual environments: A ten-year review of empirical research (1999–2009)". Computers and Education, 56(3), 769- 780. doi:10.1016/j.compedu.2010.10.020
- Peddie, J. (2017). "Augmented reality: Where we will all live". Springer.
- Peddie, J. (2017). "Types of augmented reality". In Augmented Reality. Springer, Cham, 29- 46.
- Statista, (2022). "AR & VR - Worldwide". Erişim: 2 Şubat 2023 tarihinde <https://www.statista.com/outlook/amo/ar-vr/worldwide> adresinden alındı.
- Yastibaş, A. E., Baturay, M. H., ve Çınar, C. A. (2022). Augmented Reality-Based Digital Storytelling in Language Teaching and Learning: A Suggested Lesson Plan. Emerging Concepts in Technology-Enhanced Language Teaching and Learning, 42-65.

KULÜPLER

KONUŞUYOR!

İGÜ
HAYVANSEVERLER
KULÜBÜ

İGÜ Hayvanseverler Kulübümüz, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sağlık, Kültür ve Spor Daire Başkanlığı (SKS) bünyesinde kurulmuş bir öğrenci kulübüdür. Kulüp danışmanlığını İstanbul Gelişim Meslek Yüksekokulu Halkla İlişkiler ve Tanıtım Programı Öğr. Gör. Zeynep Özcan; kulübün başkanlığını ise İstanbul Gelişim Üniversitesi Halkla İlişkiler ve Tanıtım Programı öğrencisi Barış Demirel yürütmektedir. Kulübümüz, İstanbul Gelişim Üniversitesi çevresinde ve yakın bölgelerde yaşamakta olan sokak hayvanlarının beslenme, barınma, sağlık gibi temel ihtiyaçlarını karşılamak üzere faaliyetlerde bulunulmasını amaçlamaktadır. Faaliyetlerimizi iç ve dış paydaşlarla gerçekleştirilecek işbirlikleri aracılığıyla yapılmasını planlıyoruz. İGÜ Hayvanseverler Kulübü olarak üniversitemiz öğrencilerinin üyeliklerini ve desteklerini bekliyoruz.



Kulübümüzün faaliyet alanlarını şu şekilde sıralayabiliriz:

- Hayvan hakları konusunda farkındalık oluşturmak
- Çevre bölgelerdeki sokak hayvanlarının sağlık kontrollerini sağlamak
- Çevre bölgelerdeki sokak hayvanlarının mama, su gibi temel beslenme ihtiyaçlarını karşılamak
- Belediyeler ile işbirlikleri düzenlemek
- Sokak hayvanları için yardım kampanyaları düzenlemek
- Hayvan barınaklarına yönelik ziyaretler gerçekleştirmek

ETKİNLİKLERİMİZ



İGMYO, Moda Tasarımı Kulübü Kulüp Başkanı 2. sınıf öğrencimiz Betül AYDIN "Deprem bölgesindeki depremzedeler için elimizden geleni yapalım." çağrısıyla bir yardım organizasyonu gerçekleştirmiştir. Gönüllü bir grup öğrenci ile bir araya gelmiş ve İGMYO Moda Atölyesi imkânlarından yararlanarak, yardımseverlerden gelen kumaş, ip, lastik vb. malzemeler ile kışlık giysi üretmişlerdir. Emeği geçen hocalarımıza ve öğrencilerimize teşekkür ederiz.





İGMYO'DAN HABERLER

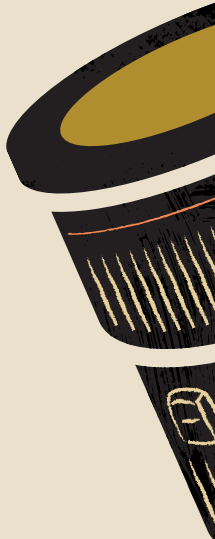


İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİNDEN DEPREM BÖLGESİNE KUMANYA YARDIMI

İstanbul Gelişim Üniversitesi Depremden Hemen Sonra Bölgeye Kumanya Yardımı Yaptı

Merkez üssü Kahramanmaraş olan ve 10 ilde büyük yıkıma sebep olan depremin ardından, afet bölgelerine yardım paketleri gönderilmeye başlandı. İstanbul Gelişim Üniversitesi Genel Sekreteri Doç. Dr. Serdar EGELİ, Öğr. Gör. Şef İ. Levent DEMİRÇAKMAK, Şef Gürsel KELEŞ 'in başlattığı projede deprem bölgesine sandviç gönderildi. Kısa sürede öğrencilerden ve hocalardan (Şef, Diyetisyen ve Gıda Mühendisi) oluşan bir ekip kuruldu. Üretimin başından sonuna kadar üretilen her sandviçin tat ve lezzeti, besin içeriği, gıda güvenliğine uygunluğu takip edildi. Her kolinin üstüne SKT, İçindekiler ve alerjen uyarısını içeren etiketler yapıştırıldı. Günlük 5000 hedef koyulmuşken sektör temsilcilerinin ve firmalarının desteği, öğrenci ve hocalarımızın azmi ile bu sayı ilk gün 10.500, ikinci gün 20.000'lere ulaşmıştır. 5.günün sonunda 300 öğrenci ile 104.195 adet sandviç Kızılay aracılığı ile ihtiyaç bölgelerine ulaştırılmıştır.

Projenin gerçekleştirilmesinde emeği geçen başta İstanbul Gelişim Üniversitesi Mütevelli Heyeti Başkanı Abdülkadir GAYRETLİ, İstanbul Gelişim Üniversitesi Rektörü Prof. Dr. Bahri ŞAHİN, İstanbul Gelişim Üniversitesi Genel Sekreteri Doç. Dr. Serdar EGELİ, Şef Gürsel KELEŞ, Öğr. Gör. Şef İ. Levent DEMİRÇAKMAK, İstanbul Aşçılar Derneği, ASOMDER, desteğini bir an bile esirgemeyen sektör temsilcileri ve firmalarına, tüm öğrenci ve hocalarımıza teşekkürü bir borç biliriz.





Istanbul Gelişim Üniversitesi (İGÜ), Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi (MMF) Yayın Kurulu'nun incelemesi ve MMF Dekanlığı'nın 19.01.2022 tarih ve E-30006154-824.01.03-35865 sayılı yazısı, İGÜ Yayın Kurulu'nun 19.07.2022 tarih ve 2022/03 sayılı toplantısında alınan 2022/03-10 numaralı karar, İGÜ Yayın Kurulu Başkanlığı'nın 19.07.2022 tarih ve E-65460130-824.01.02-54943 sayılı yazısı ile İGÜ Yönetim Kurulu'nun 22.07.2022 tarihinde yapılan 2022/12 sayılı toplantısında alınan 15 numaralı karar uyarınca Üniversitemiz Yayınevi tarafından yayımlanmasına karar verilen bu kitap Öğr. Gör. Ali ÇETİNKAYA'nın Yayınevimizden çıkan ilk kitabıdır.

Bu vesileyle, yayıncılık faaliyetlerindeki teşvik edici yaklaşımından dolayı İGÜ Mütevelli Heyet Başkanı Sayın Abdulkadir GAYRETLİ'ye ve Rektörlüğümüze teşekkür ederiz. Ayrıca İGÜ Yayın Kuruluna, MMF Dekanlığına ve MMF Yayın Kuruluna, yazarımıza, kapak tasarımını gerçekleştiren Sayın İlker Mete UYSAL'a, katkılarından dolayı İdari ve Mali İşler Daire Başkanlığına, Bilgi İşlem Daire Başkanlığına, Kurumsal İletişim Müdürlüğüne ve Satın Alma Müdürlüğüne, katkıda bulunan idari personel arkadaşlarımız Sayın Gülşah AYTAÇ ve Sayın Sezer IŞIK'a, son olarak yayına hazırlık çalışmaları ile koordinasyonu üstlenen Kütüphane ve Dokümantasyon Daire Başkanlığına teşekkürlerimizi sunarız.

Eser Adı: Bulanık Mantık ve Python Uygulamaları

Yazar: Öğr. Gör. Ali ÇETİNKAYA

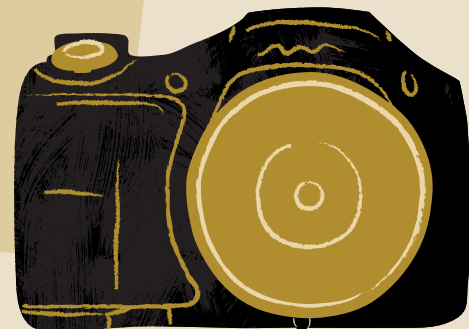
Sayfa Sayısı: x, 144 s.

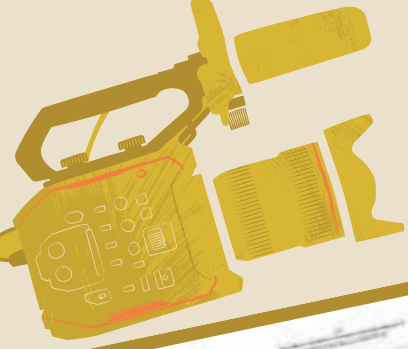
ISBN: 978-605-4827-98-5

İGÜ Yayınları No: 106

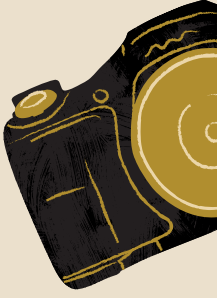
İGÜ Yayınları web sitesi:

<https://iguyayinlari.gelisim.edu.tr/tr/idari-kitaplar>





İGMYO, Mekatronik Programı Öğr. Gör. Ezgi KESTEK, İGÜ SHMYO'dan Dr. Öğr. Üyesi Abbas Ali Husseini ile "Enfeksiyon Hastalıklarının Tespiti İçin Ultra Hassas Manyetik Biyosensörün Geliştirilmesi" üzerine çalışmalara başlamıştır. Çalışmada, Dr. Öğr. Üyesi Abbas Ali Husseini biyosensör deneylerini yürütürken, Öğr. Gör. Ezgi KESTEK de söz konusu cihazın simülasyonları üzerinde çalışacaktır.



İGMYO Akademisyenlerinden Öğr. Gör. İzzet YAVUZ, Öğr. Gör. Kübra ERDOĞAN ve Öğr. Gör. Hasan Hüseyin TAŞER'in yazarlığını yaptığı Development of Hydrogen Fuel Cell Electric Vehicles adlı Özet Bildiri 14-17 Ocak 2023'de Konya'da yapılan 3rd International Conference on Engineering and Applied Natural Sciences Konferansı'nda yayınlanmıştır.

İGMYO, Finans, Bankacılık ve Sigortacılık Bölümü, Dr. Öğr. Üyesi Duygu ÇELİK'in "THE EFFECT OF SELECTED MACROECONOMIC INDICATORS ON THE INFORMAL ECONOMY: THE CASE OF THE BALKAN COUNTRIES AND TURKEY" isimli makalesi Uluslararası İktisadi ve İdari İncelemeler dergisinde [tıklayınız](#) yayınlanmıştır. Makaleye erişmek için

25-29 Ocak 2022 tarihleri arasında Tokat ilimizde yapılan Gençler 23 yaş altı Türkiye Halter Şampiyonasında, 49 kg. milli sporcu öğrencimiz Duygu Alıcı Türkiye şampiyonu olmuştur. Ermenistan'da yapılacak olan Büyüklere Avrupa Şampiyonası milli takım hazırlık kampına davet edilmiştir. Detaylı bilgi için [tıklayınız](#).



İstanbul Gelişim Meslek Yüksekokulu Gıda Teknolojisi Programı Öğr. Gör. Kübra Sağlam'ın "X, Y ve Z Kuşaklarının Türk Kahvesi Tüketim Alışkanlıklarına Yönelik Bir Araştırma" başlıklı makalesi, AYDIN GASTRONOMY, dergisinde yayınlanmıştır. Erişim için [tıklayınız](#).

İGMYO, Bilgisayar programcılığı Programı Öğr. Gör. Metin Şahin'in "Akımın Peşinde" adlı kitabı yayınlanmıştır. Detaylı bilgiye erişmek için [tıklayınız](#).





Gıda Teknolojisi Programı
Öğr.Gör. Aslı MUSLU CAN, 13
Şubat'ta TVnet öğle haberlerinde
"Deprem Bölgesine Gönderilen
Gıdalarda Gıda Güvenliği" konusu
ile Sinem KARATAŞ'ın konuğu
oldu.

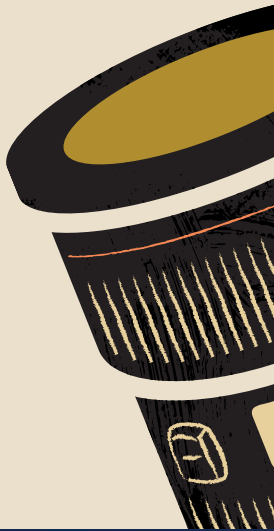
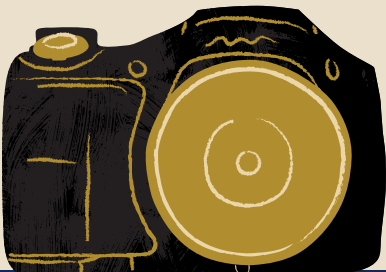
Istanbul Üniversitesi İktisat Bölüm Başkanı
Prof. Dr. Halil TUNALI ve Meslek
Yüksekokul Müdür Yardımcımız Öğr. Gör.
Esat DAŞDEMİR'in hazırladığı "Türkiye
Ekonomisinde Tüketici Kredisi Kullanımının
Gıda Fiyatlarına Etkisi: MATLAB
Programıyla Yapılan Bir Ekonomik
Analiz Örneği" başlıklı bildiri 9'uncu
Zeugma Bilimsel Araştırmalar Kongresinde
21.02.2023 Salı günü sunulmuştur.

Çalışma tüketici kredilerinin ticari kredilere
oranı ve gıda fiyatları değişkenleri ile
kuadrik model oluşturmuştur. Ulaşılan
bulgulara göre tüketici kredileri ticari
kredilerin yaklaşık 3 katına çıkıncaya kadar
gıda fiyatlarını düşürmekte, 3'ün üzerindeki
düzeylerde gıda fiyatlarını artırmaktadır.

Çalışma tam metin olarak 5 Mart 2023
tarihinde kongre web sayfasında
yayınlanacaktır.

Gıda Teknolojisi Programı
Öğr.Gör. Aslı MUSLU CAN
"Deprem Bölgesine Gönderilen
Gıdalarda Gıda Güvenliği" ve
"Deprem Bölgesine Hangi
Gıdalar Gönderilmelidir?"
konuları ile ilgili bilgilendirme
yaptı. Detaylı bilgiye ulaşmak
için [tıklayınız](#).

Gıda Teknolojisi Programı Öğr.Gör. Aslı MUSLU
CAN, 10 Şubat'ta "Deprem Bölgesine Gönderilen
Gıdalarda Gıda Güvenliği" ve "Deprem Bölgesine
Hangi Gıdalar Gönderilmelidir?" konusu ile ilgili
bilgi verdi. Detaylı bilgi için [tıklayınız](#).





PERSONEL GÜNDEMİ



Üniversitemiz Gelişim Meslek Yüksekokulu Dış Ticaret Programı “Doktor Öğretim Üyesi” kadrosuna Dr. Öğr. Üyesi Gonca YILMAZ atanmıştır.



Üniversitemiz Gelişim Meslek Yüksekokulu Sivil Hava Ulaştırma İşletmeciliği Programı “Doktor Öğretim Üyesi” kadrosuna Dr. Öğr. Üyesi Aylin ATASOY atanmıştır.

Üniversitemiz Gelişim Meslek Yüksekokulu'nda, Çiğdem BALCA, 01.02.2023 tarihi itibarıyla Büro Memuru olarak görevine başlamıştır.





KÜNYE



Istanbul Gelişim
Meslek Yüksekokulu



KOORDİNATÖR

Öğr. Gör. Görkem Gülay DOĞAN ATICI

ÇEVİRİ KOORDİNATÖRÜ

Dr. Öğr. Üyesi Duygu ÇELİK
Öğr. Gör. Fehim İLHAN

GRAFİK TASARIMCI

Öğr. Gör. Furkan GÖZELCE
Öğr. Gör. Zeynep ÖZCAN

SOSYAL MEDYA SORUMLUSU

Öğr. Gör. Zeynep ÖZCAN

ADRES

Cihangir, Şehit Jandarma Komando, J.
Kom. Er Hakan Öner Sk. No: 1, 34310
Avcılar/İstanbul

Son günlerde yaşanan küresel gelişmelerle birlikte enerji verimliliğinin önemi daha fazla ön plana çıkmaktadır. Avrupa başta olmak üzere birçok ülke enerjiyi verimli kullanmak ve enerji tasarrufu sağlamak adına çeşitli önlemler açıklamıştır. Ülkemizde de bu konuda önemli adımlar atılmakta ve atılmaya devam etmektedir.



T.C. ENERJİ VE TABİİ KAYNAKLAR BAKANLIĞI

Isı yalıtımı olmayan konutların ısı yalıtımlarını yaptırmaları amacıyla İçişleri Bakanlığı, Hazine ve Maliye Bakanlığı, Çevre, Şehircilik ve İklim Değişikliği Bakanlığı işbirliği ile 50.000 TL'ye kadar 60 ay vadeli 0,99 faiz oranı ile kredi kullanılması imkanı sağlanmıştır. Enerjiyi verimli kullanmak ve enerji tasarrufu sağlamak amacıyla Enerji ve Tabii Kaynaklar Bakanlığı tarafından hazırlanan “Konutlarda Isı Yalıtım Kampanyası” tanıtım videosunu bilgilerinize sunarız...

Erişmek için [tıklayınız.](#)



VİRSTEN KORUNMAK ELİMİZDE



KSRME VE HAPSİRMA
SIRASINDA AĐIZ VE BURUN
TEK KULLANIMLIK KAĐIT
MENDİLLE KAPATILMALIDIR.
MENDİL YOKSA DIRSEĐİN İÇ
KISMI KULLANILMALIDIR.



TOKALAŞMA VE
SARILMA GİBİ
YAKIN TEMASTAN
KAÇINILMALIDIR.



KALABALIK
ORTAMLARDAN
OLABİLDİĐİNCE UZAK
DURULMALIDIR.



KİRLİ ELLERLE AĐIZ,
BURUN VE GZLERE
DOKUNULMAMALIDIR.



ELLER EN AZ 20 SANİYE
SREYLE SU VE NORMAL
SABUNLA YIKANMALIDIR.



SU VE SABUN OLMADIĐI
DURUMLARDA ALKOL
İÇERİKLİ EL ANTİSEPTİĐI
KULLANILMALIDIR.





İSTANBUL
GELİŞİM
ÜNİVERSİTESİ

YENİ KORONAVİRÜS RISKİNE KARŞI



İSTANBUL
GELİŞİM
ÜNİVERSİTESİ

BİLİNMESİ GEREKENLER

Dünyayı etkisi altına alan, Türkiye’de de kendini gösteren **koronavirüs** konusunda **Istanbul Gelişim Üniversitesi**’nde gerekli hassasiyet gösterilip tüm tedbirler alınıyor. **Koronavirüsle ilgili bilinmesi gerekenler** aşağıdaki gibidir.

Yeni Koronavirüs Belirtileri Nelerdir?

- En çok karşılaşılan belirtiler **ateş, öksürük ve solunum sıkıntısıdır**.
- Şiddetli vakalarda **zatürre, ağır solunum yetmezliği, böbrek yetmezliği ve ölüm** gerçekleşebilir.
- Kuluçka süresi **2 ila 14 gün** arasındadır.

Virüs Nasıl bulaşmaktadır?

- Hasta kişilerin **öksürme ve hapsirmayla** ortaya saçtığı damlacıkların ortamdaki diğer bireylerin **ağız, burun ve gözlerine** temasıyla, damlacıkların yapıştığı yüzeylere dokunduktan sonra **ellerin ağza, burun veya göze** götürülmesiyle bulaşabilmektedir.

Virüsten Korunmak için Neler Yapmak Gerekir?

- **Öksürme veya hapsirme** sırasında ağız ve burun **tek kullanımlık mendille** kapatılmalı, mendil yoksa avuç içeri ile değil **dirseğin iç kısmı** ile ağız kapatılmalıdır.
- **Tokalaşma ve sarılmadan** kaçınılması gerekmektedir.
- Kirli ellerle **ağız, burun ve gözlere** dokunulmamalıdır.
- Eller sık sık lavabolarıda bulunan **El yıkama Talimatlarına** uygun olarak **en az 20 saniye** boyunca yıkanmalıdır. Su ve sabunun olmadığı durumlarda, **alkol içerikli el antiseptiği** kullanılması gerekmektedir. **70-80 derecelik kolonyalar** da dezenfektan görevi görmektedir.
- Ofis ve sınıfların **saat başı havalandırılması** gerekmektedir.
- Ortak alanlar ve kapı kolları gibi çok kişi tarafından sıkça kullanılan yerler **2 saatte bir dezenfekte** edilmelidir.
- **Toplu taşıma** kullanıldıktan sonra **ellerin yıkanması** gerekmektedir.
- Virüsün bağışıklık sistemi düşük kişilerde daha hızlı ilerlemesi sebebiyle; **denge ve sağlıklı beslenmesi** gerekmektedir. Gıdaların tüketilmeden önce **iyice yıkanması** gerekmektedir.

Belirtiler Varsa Neler Yapılmalıdır?

- Son **14 gün içinde** enfeksiyon görülen ülkelerden geldiyse **cerrahi maske** takarak **en yakın sağlık kuruluşuna** başvurunuz.
- Eğer **öksürüyorsanız, ateşiniz varsa ve nefes almakta** zorlanıyorsanız; **cerrahi maske** takarak **en yakın sağlık kuruluşuna** başvurunuz.
- Evde **izolasyon önerilen bir kişiyle** aynı odada bulunduğunuz zamanlarda **maskenizi mutlaka takınız**.

