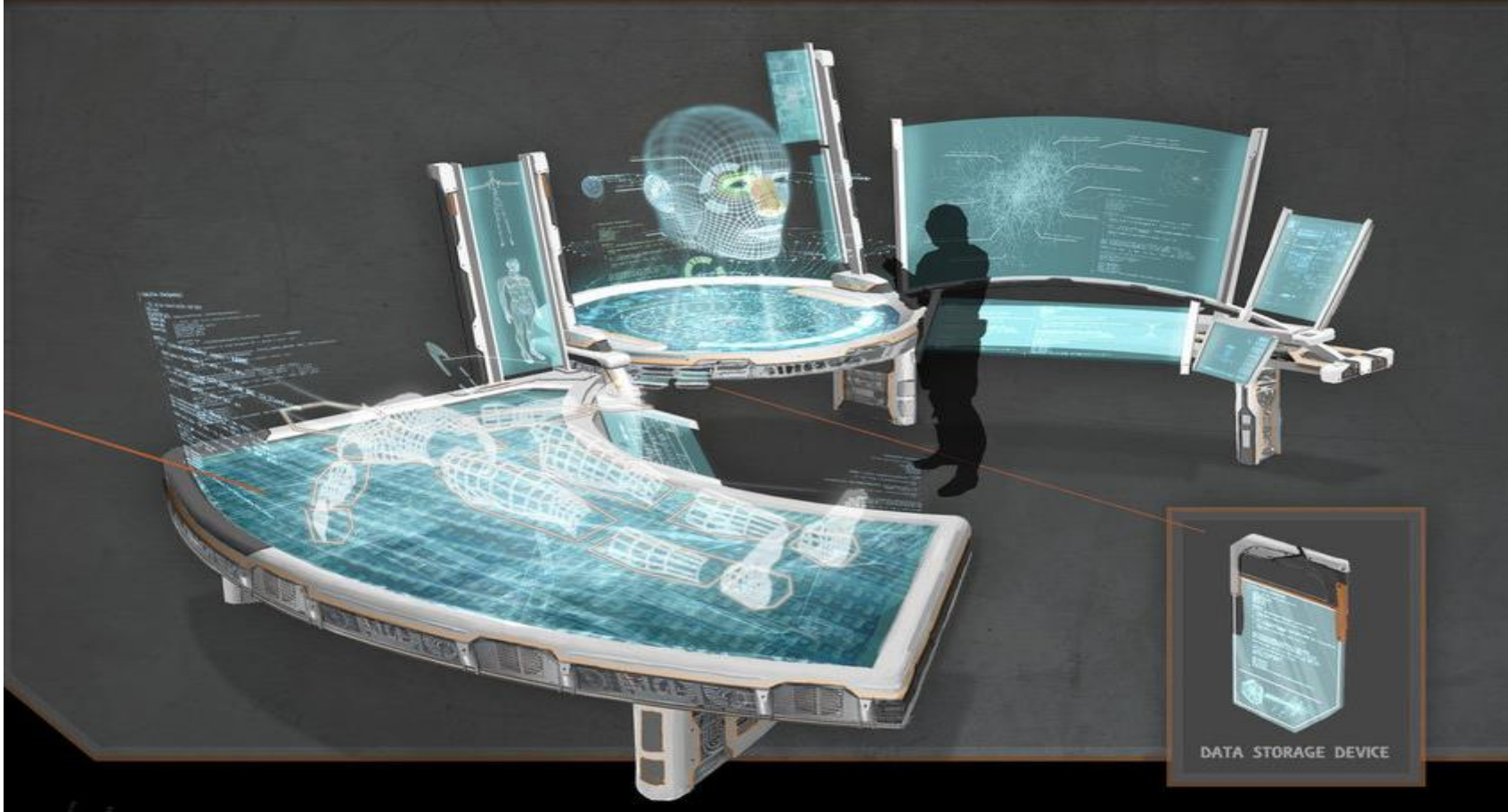


GELİŞEN TEKNOLOJİ, YENİLİKÇİ KÜTÜPHANE UYGULAMALARI VE DEĞİŞEN KULLANICI PROFİLİNDE BİLGİNİN KEŞFİ



Abdullah Turan
Ebru Gönül Türk

abdullah.turan@bilgi.edu.tr
ebru.turk@bilgi.edu.tr

İstanbul Bilgi Üniversitesi Kütüphane ve e-Kaynaklar

ÜNAK 2018

Sunum Planı

- ▶ Gelişen Teknolojide Yenilikler
- ▶ Eğitim Teknolojileri
- ▶ Yenilikçi Kütüphane Uygulamaları
- ▶ Sonuç ve Öneriler

Gelişen Teknolojide Yenilikler

- ▶ Sanal Gerçeklik
- ▶ Yapay Zeka
- ▶ Artırılmış Gerçeklik
- ▶ Nesnelerin İnterneti (IoT)
- ▶ Video Uygulamaları
- ▶ Mobil Uygulamalar
- ▶ Oyun Teknolojileri
- ▶ ...



<https://me.me/i/video-games-why-waste-good-technology-on-science-and-6185993>

Sanal Gerçeklik/ Orada olma hissini yaşamak!

- ▶ Sanal gerçeklik insanların duyularını (görme, duyma gibi) tahliye etmeye çalışarak onlara sanal deneyimleri simüle etmeye çalışmaktadır (Massis, 2015).
- ▶ İnsanların gerçeğin ötesine olan merakını gidermek için insanların duyu organlarından gelen geri dönütlerle (görme, duyma, hissetme vb.) oluşturulmuş bir teknolojidir (Bates-Brkljac, 2012).



<http://www.thevirtualrealityhq.com/virtual-reality-gadgets/>



<https://gajitz.com/shadow-hoodie-sweater-flips-to-form-mobile-vr-headset/>



<https://www.youtube.com/watch?v=TckqNdrdbgk>

Yapay Zeka/ Teknolojiyi akıllı yapan şey!

- ▶ Matrix, I -Robot, Blade Runner...
- ▶ Makinalara insan zekası ve insan yetenekleri kazandıran teknoloji! Kısacası teknolojiyi “zeki” yapan şey “Yapay Zeka” olarak tanımlanabilir (Whitehair, 2016).
- ▶ İnsan zekasının makinalarca özellikle bilgisayarlar tarafından simule edilmesidir. Bu süreç öğrenme, mantık ve kendini düzeltmeyi içermektedir (Rouse,t.y)
- ▶ Hey Siri! Hey CEYD-A!
- ▶ Hey Siri bu hangi şarkı!, Hey Siri Ağustos ayında çektiğim fotoğrafları bul!



<https://www.extremetech.com/extreme/223054-storytelling-may-be-the-secret-to-creating-ethical-artificial-intelligence>



Şimdi size en son teknolojileri
göstermeme izin verin

Artırılmış Gerçeklik/ Mobilya almadan evi döşemek!

- Var olan yapıyı bozmadan gerçekliğin üzerine eklemeler yapan teknolojiler.





<https://www.youtube.com/watch?v=uaxtLru4-Vw>

Nesnelerin İnterneti (IoT)

- ▶ “Nesnelerin kendi aralarında oluşturduğu, dünya çapında yaygın bir ağ ve bu ağdaki nesnelerin belirli bir protokol ile birbirleriyle iletişim içinde olmaları” Nesnelerin İnterneti olarak adlandırılmaktadır (Yetimler, t.y.).
- ▶ “2020 yılında yaklaşık 26 milyar cihaz internete bağlanabilecek”

https://www.youtube.com/watch?v=V4UR2Y_36bs

- ▶ “Nest Öğrenen Termostat”
- ▶ Bu termostat sizin alışkanlıklarınızı ve düzenini öğrenip ev sıcaklığını kendi ayarlayabiliyor (Teknolo, 2014).



<https://www.bestbuy.com/site/nest-learning-thermostat-3rd-generation-stainless-steel/4346501.p?skuld=4346501>



Robotik Teknoloji/ Robear

- “Yeniden programlanabilen mekanik aksamla *Robot* denir” (Özdemir, 2017).





ROBEAR can help a person stand by lifting under the arms

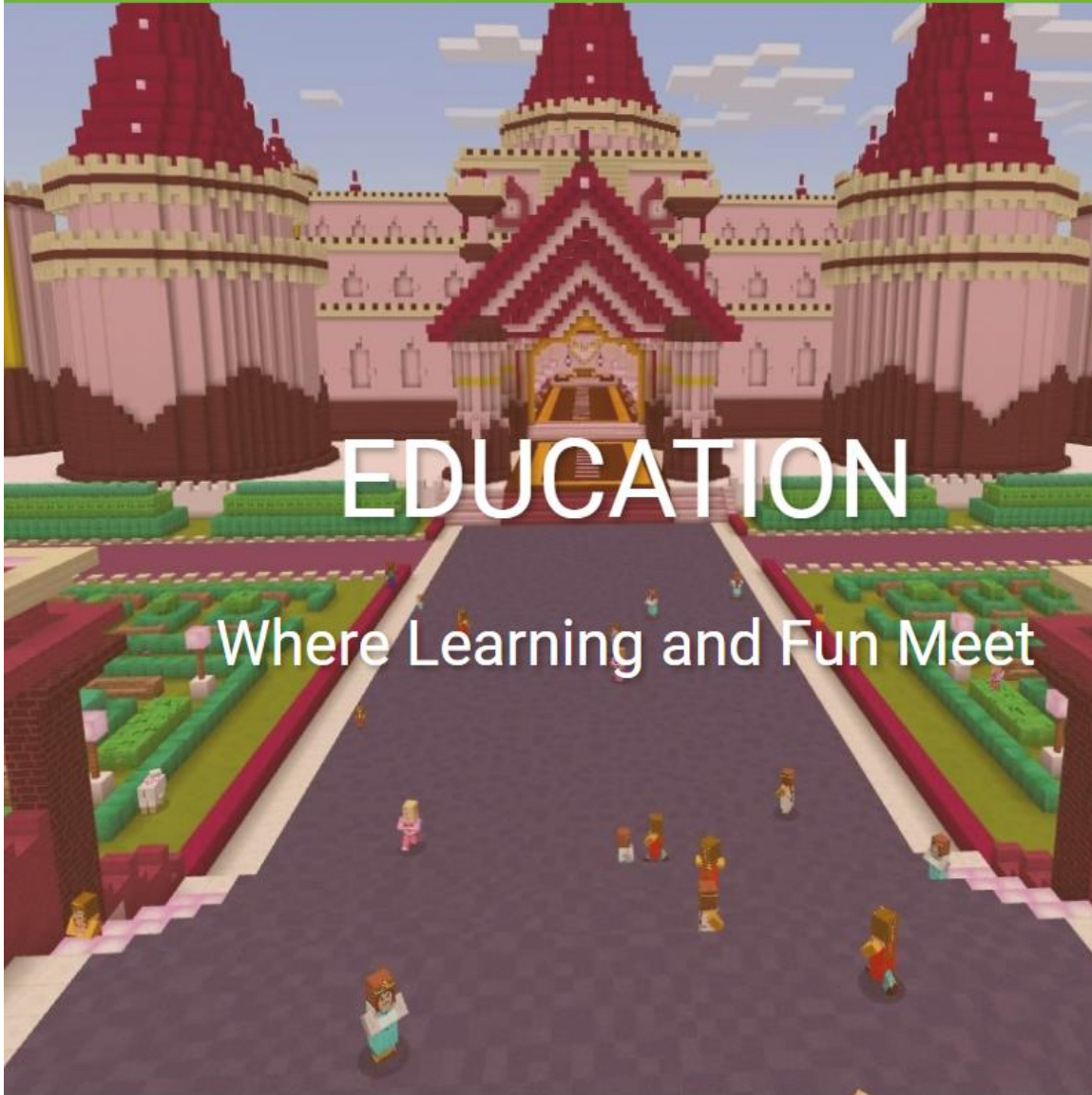


Oyun Teknolojileri

- ▶ “Oyunlar gerçek dünyanın yapamadığını yapabiliyor, insanları ödüllendiriyor. Bizi gerçekliğin yapamadığı bir şekilde bir araya getiriyorlar” (McGonigal, 2011).
- ▶ DFC Intelligence tarafından yapılan araştırmaya göre, 2017 yılında dünya çapında orta seviye bilgisayar oyuncularının sayısı 199 milyon civarında ve yaklaşık 1 milyar kişi bilgisayar oyunları oynamıştır (Er, 2017).
- ▶ League of Legends → 67 milyon aktif oyuncu! (Onedio,2014).
- ▶ Steam → 7 milyondan fazla anlık oyuncu! (Hürriyet Haber, 2017).
- ▶ PewDiePie → 66.077.615’den fazla abone. Geliri 404 bin dolar ile 6,5 milyon arasında (Marshall,2014).
- ▶ ...



Eğitimin eğlenceli hali!



<https://www.goecraft.com/education/>

Minecraft/ Dijital Lego!

- ▶ 2015 yılında 18 milyon kişi yalnızca bilgisayar üzerinden oynuyordu. Bu oyunun Playstation, Xbox ve mobil cihazlar için de sürümü mevcut! (Erdilek, 2015).
- ▶ 2016 yılı istatistiklerine göre günde 53.000 Minecraft oyunu satılmış (Kahraman, 2015).
- ▶ *“**MinecraftEdu**, herkesin oynadığı versiyondan farklı olarak öğretmen ve öğrencilere daha fazla seçenek sunan, daha gelişmiş yerel ağ bağlantısı özelliklerine sahip olan bir sürüm. Oyun piyasaya çıktığından beri **Avrupa’nın değişik ülkelerindeki yüzlerce okulda, binlerce öğretmen tarafından derslerde kullanılmaya başlanmıştır.** Fizikten programcılığa kadar pek çok konuda kullanılan MinecraftEdu eğitimcilerin o kadar beğenisini kazanmış ki, 2013 yılında bir **İsveç okulu tarafından zorunlu ders olarak müfredata konulmuş**”* (Güngör,2015).



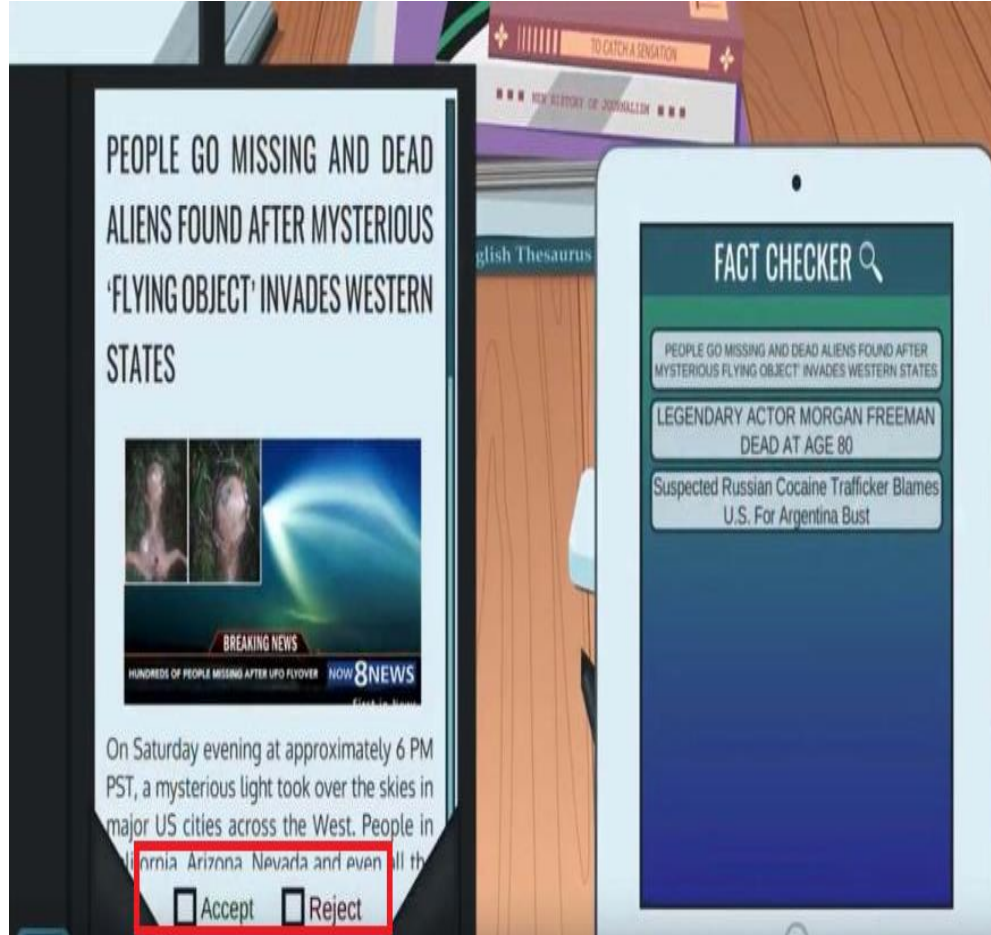
Kuzey İrlanda da bir teknoloji festivalinde **200 okul, 30 kütüphane** ve daha pek çok eğitim kurumuna oyunu sistemlerine kurmaları için kod dağıtılmış (Güngör,2015).



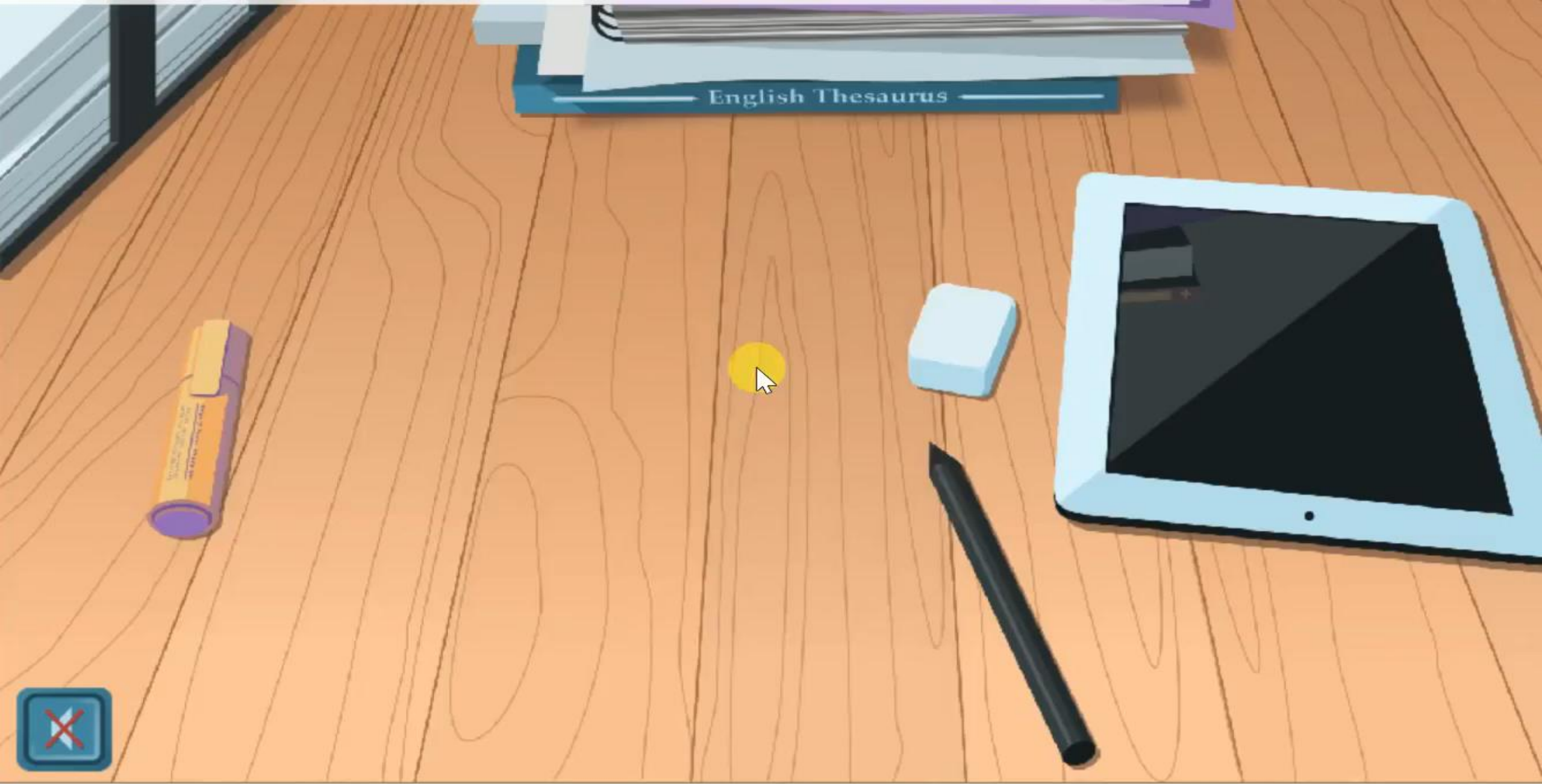
NATO News Hero

NATO News Hero: Medya okur - yazarlığı.

- Bu oyunda oyuncular bir yayın kuruluşundan sorumludur ve yayınlamadan önce hangi hikâyelerin gerçek olduğunu ve hangilerinin yalan haber olduğu arasında seçim yapmaktan sorumludurlar.

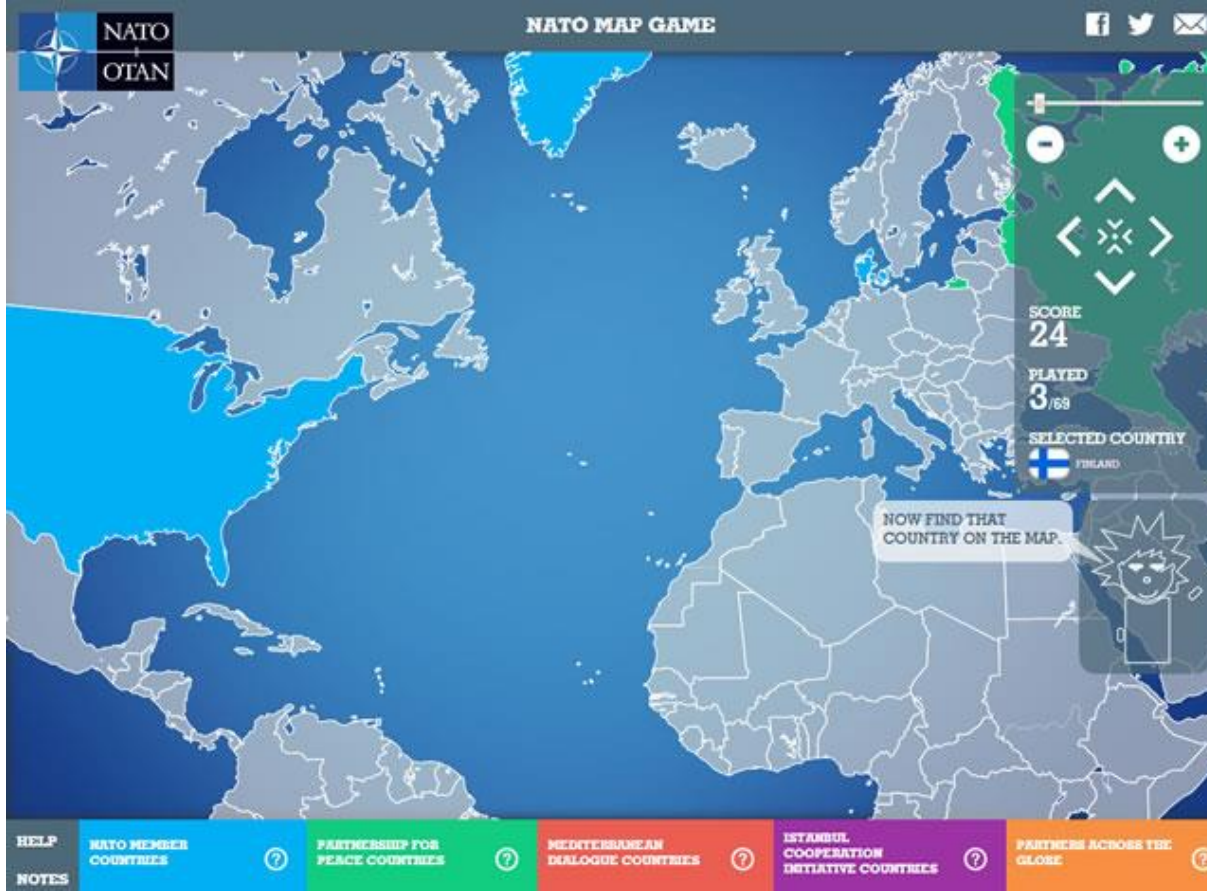


NATO News Hero



Nato Map Game

- Bu oyun ile oyuncular NATO üyesi ülkelerin haritadaki yerlerini bularak puan kazanmaya çalışmaktadırlar aynı zamanda bu ülkelerin başkentlerini de öğrenebilmektedirler.



<https://www.nato.int/multi/nato-map-game/public/index.htm>

Europe Universal IV



<https://www.deviantart.com/gambargin/art/The-Satisfaction-Europa-Universalis-4-538608303>

Video Uygulamaları, Mobil Uygulamalar

- ▶ Youtube
- ▶ Veritabanları (Sağlık, kişisel gelişim, eğitim)
- ▶ Udemy
- ▶ Instagram





Udemy

Udemy, uzman eđitmenler tarafından verilen 80.000'den fazla dersten oluřan kapsamlı bir arřivden öđrenerek öđrencilerin yeni becerilere hakim olma ve hedeflerine ulařmalarını sađlayan çevrimiçi öđrenme ve öđretme için küresel bir platformdur.

(<https://about.udemy.com/>)



YouTube kullanıcılarının %58'i eğlence için, %47'si öğrenmek, %25'i özgün içerik için ve %23'ü ürün araştırmak amacıyla bu platformu kullanmaktadır (Ferah,2016).



YouTube İstatistikleri

Her 1 Dakikada
400 saatlik
video
yükleniyor



1 milyardan
fazla kullanıcı

%58

eğlence

%47

öğrenmek

%25

içerik

%23

ürün araştırma

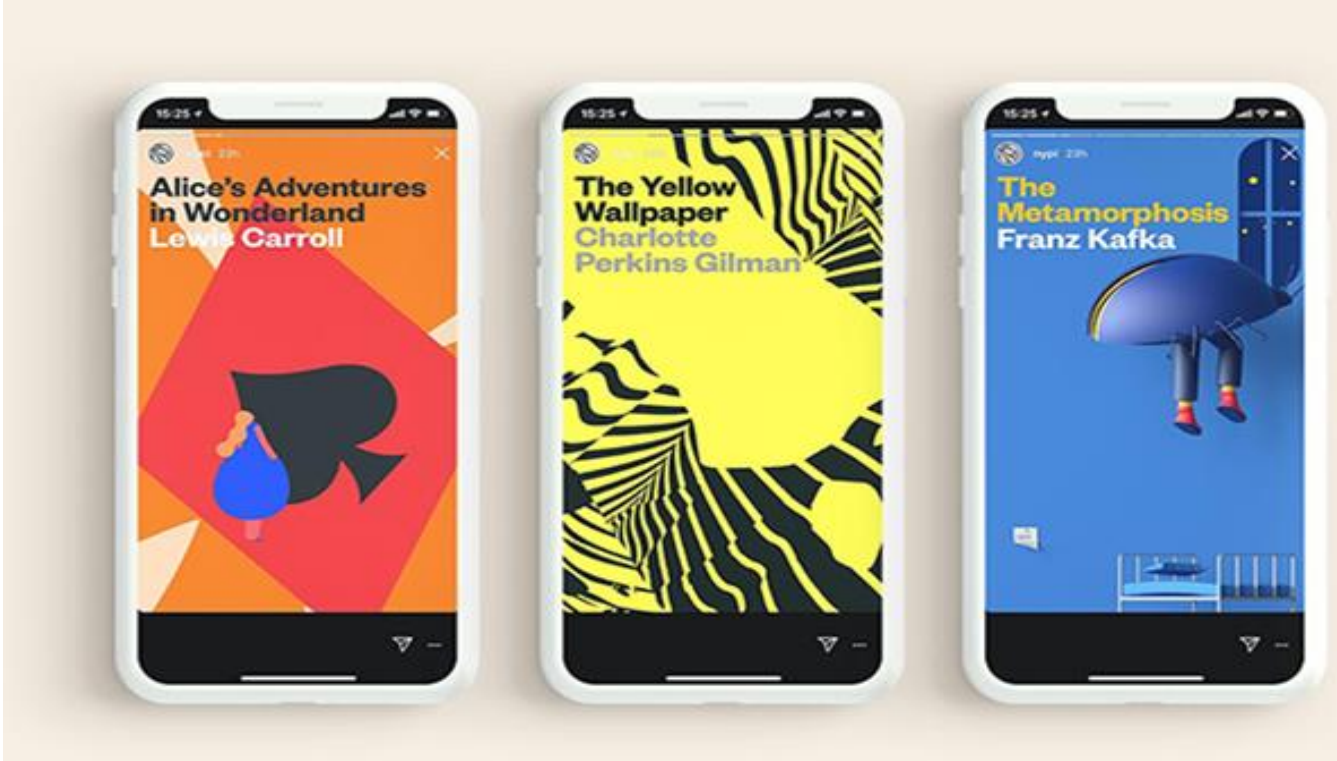


Instagram

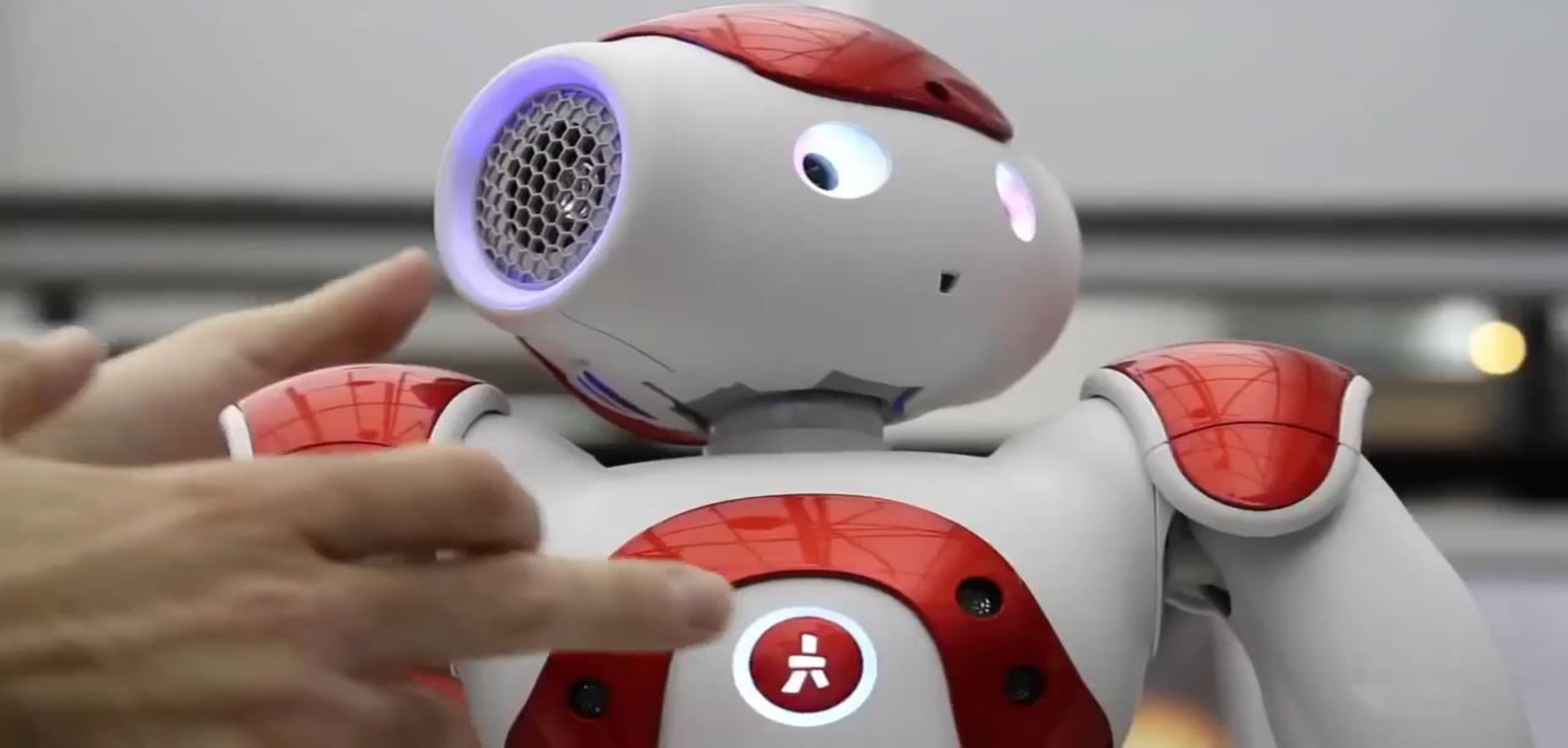
- ▶ 2017 istatistiklerine göre Instagram, Nisan ayında 500 milyondan fazla aktif kullanıcıya sahipken, bu kullanıcı sayısı Eylül 2017’de 800 milyondan fazla kullanıcıya ulaşmıştır (Hoş, 2017).
- ▶ Instagram, Twitter’ın aylık aktif kullanıcı sayısını ikiye katlamıştır (Hoş, 2017).
- ▶ Instagram’ın günlük yaklaşık 500 milyon aktif kullanıcısı vardır (Hoş, 2017).
- ▶ İnternet kullanıcılarının % 20’si Instagram kullanıyor (Hoş, 2017).
- ▶ Instagram’a her gün 80 milyondan fazla fotoğraf yükleniyor (Hoş, 2017).
- ▶ ...

New York Halk Kütüphanesi / Insta Novel

New York halk kütüphanesi Instagram üzerindeki potansiyel kullanıcı kitlesine erişmek için Instagram sayfaları üzerinden video formatında hikâye paylaşımı yapmaya başlamıştır. Uygulamanın adı “**InstaNovel**”. Bu uygulama ile New York halk kütüphanesi klasik eserleri Instagram hikaye özelliği ile paylaşarak kullanıcılarına sunmaktadır.



Westport Halk Kütüphanesi/ Robotik, kodlama, programlama



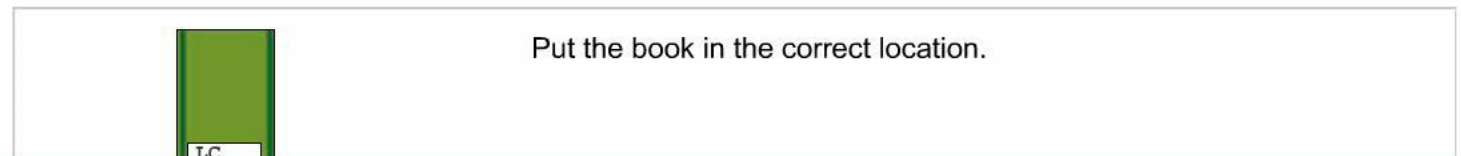
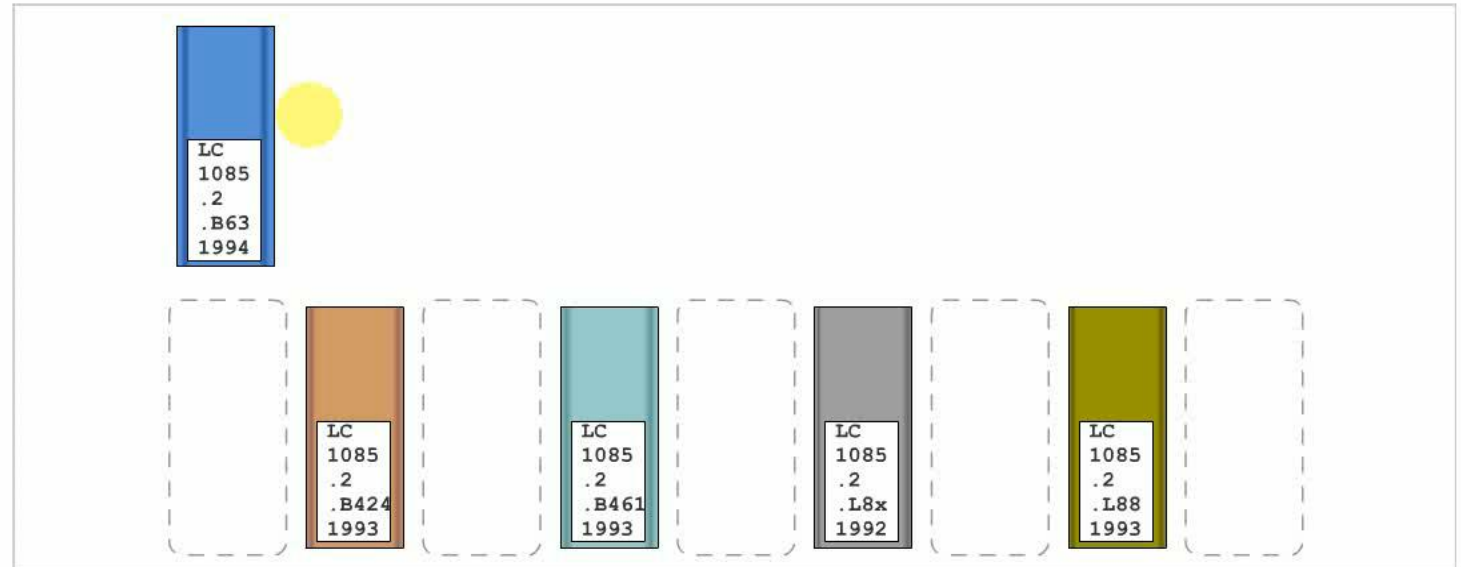
https://www.youtube.com/watch?v=J_KR0qtZwQ0

Güney San Francisco Halk Kütüphanesi/ 3B Yazıcı



<https://www.youtube.com/watch?v=IAq21Z9L5rA>

Note: Due to the way Flash movies work in Internet Explorer, you may need to click in the white space around the books first to activate the test.





BİLGİ'YE

H O Ş G E L D İ N

<https://www.facebook.com/istanbulbilgiuniversitesi/videos/vb.184243564949423/301244293994255/?type=2&theater>

San Jose Halk Kütüphanesi/Sanal Gerçeklik



<https://www.youtube.com/watch?v=riEK3vaLGFU>

North Carolina State Üniversitesi Kütüphanesi/ Oyun Laboratuvarı

Game Lab



SEE SIMILAR SPACES

Digital Media Lab Programming Workstations

Game Space

VR Studio

VR Usability Lab

EXPLORE

Gaming

Visualization

<https://www.lib.ncsu.edu/spaces/game-lab>

Gaming

Game Research, Teaching and Development

- Gaming and development spaces
- **Library specialist** for game research and teaching
- Games and consoles
- Game development software
- STEAM games

SOFTWARE



Autodesk 3DS Max



Autodesk Maya



Unity 5 Personal



Unreal

North Carolina State Üniversitesi Kütüphanesi/ Teknoloji

Technology Lending

Please contact us if you have any questions, special requests, or device requests.

Contact Us →

Special Requests →

Suggest a Device →

North Carolina State Üniversite Kütüphanesi/ Teknoloji



Digital Cameras and Camcorders

Devices for capturing video and still images.



Laptops & Netbooks

Mac OSX, Windows or Google Chrome operating systems available.



Tablets and E-Readers

Tablets, iPods, and E-Readers.



Cables and Accessories

Many cables and small peripherals



Makerspace

Devices for tinkering and prototyping.



Gaming

D. H. Hill and Hunt Libraries have game consoles, controllers, and games for checkout.



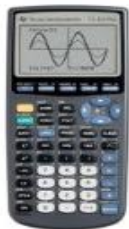
Audio Production Equipment

Devices for creating and recording audio.



Projectors and Media Players

This category includes projectors, slide projectors, VCRs and DVD players.



Calculators

Scientific, financial and graphing calculators.



Design and Modeling Tools

Includes calipers, drawing forms, graphing tablets, and modeling kits.



Techlending Beta Program

This category houses a number of different experimental items. This includes electronics prototyping platforms, full light field cameras and kickstarted products.

American Library Association (ALA) Games & Gaming Round Table

Dünyanın her yerinden oyunlarla ilgilenen kütüphanecileri bir araya getirmek, kütüphanelerde oyun kullanımı ve oyun oynanmasını desteklemek için 2011 yılında “Games & Gaming Round Table” adlı bir çalışma grubu oluşturulmuştur.

- ▶ Çeşitli bakış açılarını ve kullanıcı türlerini kapsamak ve oyunların kütüphanelerde kullanılması
- ▶ Her türden kütüphanede oyun ve oyun kullanımıyla ilgilenen kütüphanecilerin iş birliği ve paylaşım yapmaları
- ▶ Kütüphane hizmetlerinde ve kullanıcılara hitap etmek için oyunların ve oyunlaştırmanın değeri hakkında bir farkındalık yaratmak
- ▶ Oyun teknolojileri ile ilgilenen kütüphane ve kütüphanecileri bir araya toplamak



A ROUND TABLE OF THE AMERICAN LIBRARY ASSOCIATION

[My Account](#)[ALA](#)[ALA Websites](#)[Contact ALA](#)[GiveALA](#)[Join ALA](#)[Renew](#)[Login](#)[Home](#)[Game Resources](#)[Library Resources](#)[Obstacles and Challenges](#)[Conferences](#)[Committees](#)[Events and Initiatives](#)[GameRT Interest Form](#)[Executive Board](#)[GameRT Bylaws](#)

[ALA](#) > [RT](#) > [Games and Gaming Round Table \(GameRT\)](#)

Games and Gaming Round Table (GameRT)

Who We Are

The Games and Gaming Round Table (GameRT) of the American Library Association provides a venue for librarians interested in the use of games and gaming in libraries of all types a place to gather and share. GameRT was formed in 2011, replacing and extending the pre-existing gaming member interest group. As a round table, GameRT is built around our shared passion for games and the use of gaming within libraries. With members from all types of libraries, GameRT encompasses a wide variety of viewpoints, situations, and user types. For more information about GameRT, you can join us on [ALA Connect](#) (even if you aren't an ALA member) or contact one of the [officers directly through ALA Connect](#). Have an interest in Gaming in Libraries and want to get involved? [Volunteer for GameRT!](#)

What We Do

The mission of the GameRT is to provide the following:

- A forum for the exchange of ideas and concerns surrounding games in libraries;
- Resources to the library community to support the building and maintaining of library game collections;
- A force for initiating and supporting game programming in libraries;
- Create an awareness of, and need for, the support of the value of gaming and play in libraries, schools, and related learning communities;
- Create an awareness of the value of games and gaming in library outreach and community engagement plans;
- A professional and social forum for networking among librarians and non-librarians interested in games and gaming.

Sonuç ve Öneriler (I)

- Kütüphaneler yeni teknolojileri yakından takip etmeli ve hizmetlerine entegre etmelidir.
- Kütüphaneciler için ortaya çıkan yeni mesleki roller kütüphane organizasyona dahil edilmelidir.
- Kütüphaneler, bilgi okur yazarlığı eğitimlerini gelişen teknolojilere entegre etmelidir.
- Kütüphaneler, kullanıcı deneyimlerini ve yeni trendleri takip etmelidir.
- Kütüphane binaları ve kütüphane alanları yeniden gözden geçirilmelidir.
- Kütüphaneler, kurumlar ve disiplinler arası işbirliğine açık olmalıdır.

Sonuç ve Öneriler (II)

- Yeni teknolojilerin kullanılmasında, yeni koleksiyonlar oluşturma ve ekipmanların sağlanması aşamasında kütüphanelerin başarılı olması için planlama ve strateji önemlidir.
- Kütüphaneler yeni teknolojilerle farklı şeyleri güvenli bir şekilde öğrenmenin eğlenceli bir yolu olduğunu kullanıcılarına sunmalıdır.
- Değişen kullanıcı profilinin yeni teknolojileri etkin şekilde ve uzun süreli kullandığı görülmektedir. Kütüphaneler bu durumu göz önünde bulundurmalıdır.
- Yeni teknolojileri etkin kullanan ve bilen aynı zamanda kullanıcılara öğretebilen kütüphanecilerin olması önem arz etmektedir.

Power Rangers Megaforce

The Human Condition

Robo Knight at the Library

Kaynakça

- Bates-Brkljac, N. (2012). *Virtual Reality*. New York: Nova Science Publishers, Inc.
- Er, E. (2017, Temmuz 14). *Oyun sektörünün bugünü ve yarını*. MediaCat: <https://mediacat.com/zeynep-saklioglu-mediakat-roportaji/> adresinden alındı
- Erdilek, İ. (2015, Mart 19). Milliyet. Minecraft nedir, nasıldır, kim oynar, zararlı mıdır?: <http://www.milliyet.com.tr/minecraft-nedir--nasildir--kim-oynar--zararli-midir--pembenar-yazardetay-aile-2030974/> adresinden alındı
- Güngör, B. (2015, Mart 26). Technopat. Minecraft Okullarda Ders Oluyor!: <https://www.technopat.net/2015/03/26/minecraft-okullarda-ders-oluyor/> adresinden alındı
- Hoş, S. (2017, Ekim 17). Sibel Hoş. Instagram Kullanıcı İstatistikleri [2017]: <https://sibelhos.com/instagram-kullanici-istatistikleri-2017> adresinden alındı
- Hürriyet Haber. (2017, Aralık 28). Steam Sonunda Bu Rekoru da Kırdı!: <http://www.hurriyet.com.tr/teknoloji/steam-sonunda-bu-rekoru-da-kirdi-40660311> adresinden alındı
- Kahraman, R. T. (2015). Tamindir. Minecraft Şimdiye Kadar Kaç Adet Sattı ve Kaç Kişi Tarafından Oynanıyor?: https://www.tamindir.com/haber/minecraft-simdiye-kadar-kac-adet-satti-ve-kac-kisi-tarafindan-oynaniyor_24139/ adresinden alındı
- Massis, B. (2015). Using virtual and augmented reality in the library. *New Library World*, 116(11/12), 796-799.
- Marshall, C. (2014, Aralık 13). Tubular Insights: Video Marketing Insights. 15% OF ALL YOUTUBE VIDEOS RELATE TO GAMING: MINECRAFT & PEWDIEPIE FTW: <http://tubularinsights.com/15-per-cent-youtube-gaming-videos/> adresinden alındı
- McDowell, I. (2015, Mart 25). BBC News. How Derry school is using Minecraft to teach history: https://www.bbc.com/news/uk-northern-ireland-foyle-west-32050072?utm_source=webtekno adresinden alındı
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Group.
- Nebil, F. S. (2015, Mart 12). T24. Türkiye’de yasaklanması tartışılan MineCraft, İsveç’te mecburi ders olarak okutuluyor: <http://t24.com.tr/yazarlar/fusun-sarp-nebil/turkiyede-yasaklanmasi-tartisilan-minecraft-isvecte-mecburi-ders-olarak-okutuluyor,11456> adresinden alındı
- Onedio. (2014, Mart 24). Her Ay 27 Milyon Kişi LoL Oynuyor: <https://onedio.com/haber/her-ay-27-milyon-kisi-lol-oynuyor-275290> adresinden alındı
- Özdemir, S. (2017, Ağustos 22). *Mühendis Beyinler*. Robotik Nedir: <https://www.muhendisbeyinler.net/robotik-nedir/> adresinden alındı
- Rouse, M. (tarih yok). SearchEnterpriseAI. AI (artificial intelligence): <https://searchenterpriseai.techtarget.com/definition/AI-Artificial-Intelligence> adresinden alındı
- Teknolo. (2014, Ağustos 6). *Teknolo*. Nest Mercek Altında: <http://www.teknolo.com/nest-inceleme/> adresinden alındı
- Whitehair, K. (2016, Şubat 11). *Public Libraries Online*. Libraries in an Artificially Intelligent World: <http://publiclibrariesonline.org/2016/02/libraries-in-an-artificially-intelligent-world/> adresinden alındı.
- Yetimler, E. (tarih yok). KAREL Yüz Yüze Teknoloji. Internet of Things (Nesnelerin İnterneti) Nedir? Cihazların Etkileşim Trendleri: <https://www.karel.com.tr/blog/internet-things-nesnelerin-interneti-nedir- cihazlarin-etkilesim-trendleri> adresinden alındı.

Teşekkürler

Abdullah Turan abdullah.turan@bilgi.edu.tr

Ebru Gönül Türk ebru.turk@bilgi.edu.tr

İstanbul Bilgi Üniversitesi Kütüphane ve e-Kaynaklar