



**KÜTÜPHANELER VE YAYIMLAR
GENEL MÜDÜRLÜĞÜ**

ULUSLARARASI
KÜTÜPHANE VE
INTERNATIONAL LIBRARY AND TECHNOLOGY FESTIVAL
TEKNOLOJİ
FESTİVALI

KÜTÜPHANEDE MASAL KAHRAMANIM

Artırılmış gerçeklik, gerçek dünyadaki çevrenin ve içindekilerin, bilgisayar tarafından üretilen; ses, görüntü, grafik ve GPS verileriyle zenginleştirilerek meydana getirilen canlı veya dolaylı fiziksel görünümüdür.

Bu kavram kısaca gerçekliğin bilgisayar tarafından değiştirilmesi ve artırılmasıdır.



AMAÇ

Kütüphaneye gelen kullanıcıların başka bir deneyim yaşaması ve onları kütüphaneye olan ilgisini artırmak için verilecek hizmetten ibarettir.

HEDEF KİTLE

Kütüphaneye gelen 5-12 yaş grupları hedef kitlenin içerisinde yer almaktadır.



NEDİR?



Çocuğun okuduğu masalın kahramanını, kütüphane ortamında telefonda ya da tabletinde okuduğu karekod ile bir anda ekranında kütüphanede okuduğu masalın kahramanının canlanmasıdır.

ALTYAPI

Artırılmış gerçeklik uygulamalarından faydalanılarak masal kitabının kapağını taratıp, ardından after effect programıyla masal kahramanını 3 boyutlu halde tasarlamak.

METOD



Artırılmış gerçeklik uygulamalarından faydalanılarak, okuyucunun kitap kapağını karekod yönlendirmesiyle daha önce yüklenen after effect görselinin telefon, tablet vb. ekranlarda belirmesini sağlamak.

SONUÇ

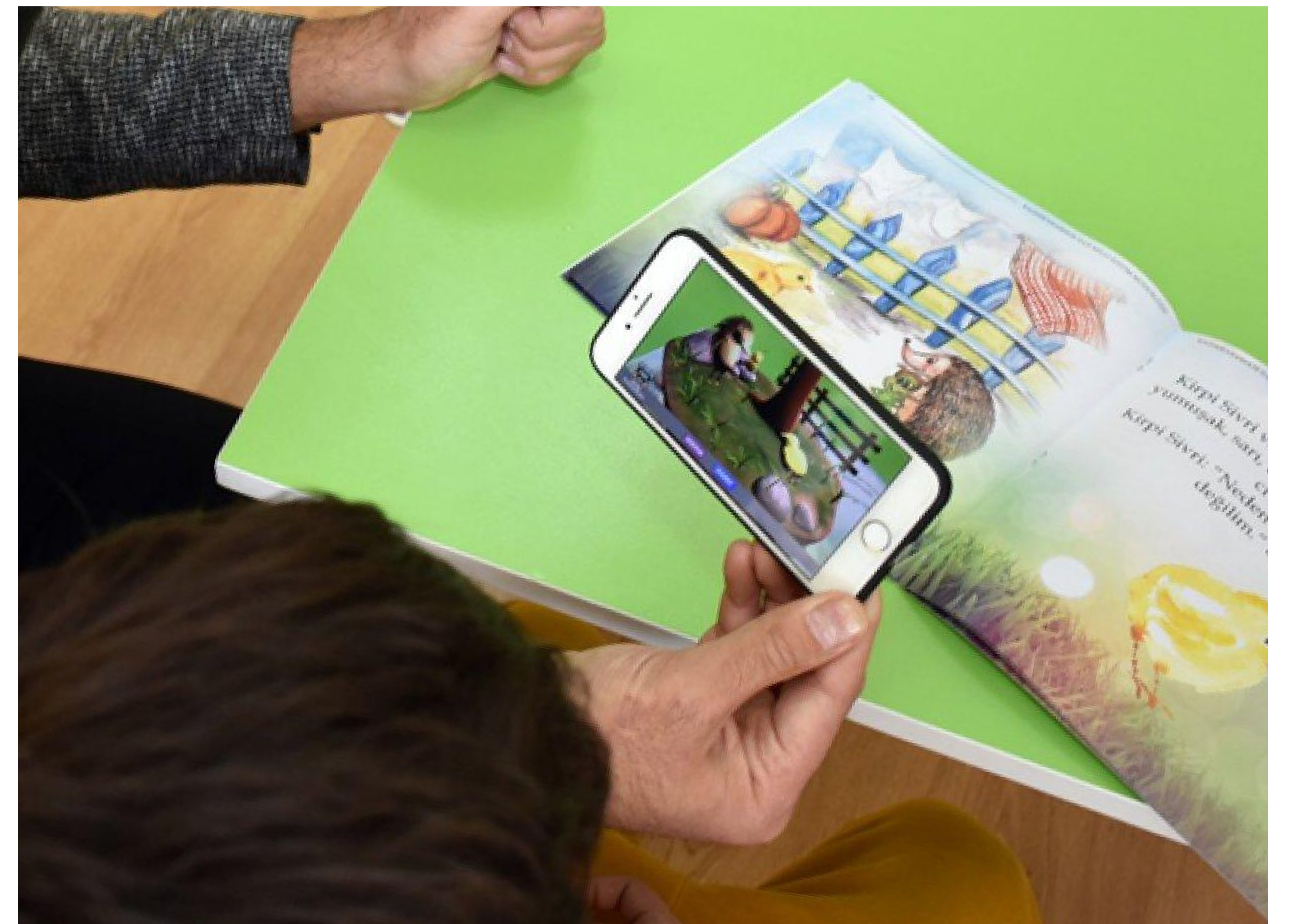
Her geçen gün teknoloji hızlı bir şekilde gelişmektedir. Kütüphaneler bu tarz teknolojileri en kısa sürede kullanıcılarıyla buluşturması önem arz etmektedir.

Bu kapsamda artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik uygulamaları özellikle çocukların ilgisini çekeceğinden bu tür uygulamaların sayısının artması verilen hizmetin çeşitlenmesinde ve kütüphanenin ilgi görmesinde önemli rol oynayacaktır.

Bu hizmetler, yerli dijital kategorisinde yer alan günümüz çocuklarının hayal dünyalarının gelişmesine katkı sağlayacaktır.

Okuduğu masalın kahramanı ile tanışmasını sağlayan görsel çocuğun iç dünyasında yeni bir anlam ifade edecektir.

Kütüphanede çocukların bu ve buna benzer uygulamalar kullanması çocukların kütüphaneye ilgi duymasını sağlayacak olup, kütüphanenin yaşamında önemli bir yere yerleşmesine de katkı sağlayacaktır.



KAYNAKÇA

* Uluyol Ç. Bir Arttırılmış Gerçeklik Uygulamasının Geliştirilmesi ve Öğrenci Görüşleri. Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi. 2016;20(3):793-823.

* Wikipedia: Artırılmış Gerçeklik
https://tr.wikipedia.org/wiki/Art%C4%B1r%C4%B1lm%C4%B1%C5%9F_ger%C3%A7eklik

AHMET UĞUR ÖZÇELİK
SUSURLUK İLÇE HALK KÜTÜPHANESİ
ahmet.ozcelik@ktb.gov.tr