

Üç Boyutlu Sanal Dünyalar: Second Life Çalıştayı

S. Tuğba Tokel¹, Esra Cevizci², Abdülmenaf Gül³

¹ Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Ankara

² Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Ankara

³ Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü, Ankara

stugba@metu.edu.tr, esra.cevizci@metu.edu.tr, agul@metu.edu.tr

Second Life, merkezi San Fransisco’da bulunan Linden Laboratuvarları tarafından 2003 yılında geliştirilen, en yaygın kullanılan üç boyutlu sanal dünyadır. Temmuz 2011 tarihi itibariyle 30 milyon kullanıcı sayısına ulaşan Second Life, sosyal paylaşım, alışveriş, ve pazarlama gibi birçok alana ek olarak eğitim sektöründe de çok yaygın kullanılmaktadır. Second Life platformunda sanal kampüsler kurularak, dersler verilmekte, toplantılar, seminerler ve konferanslar düzenlenmektedir. Ayrıca, müzeler ve kütüphaneler oluşturularak mekana bağımsız olarak kullanıcıların bu merkezlere ulaşılması sağlanmaktadır. Bu çalıştay kapsamında, Second Life platformunun özellikleri ve eğitimde nasıl kullanılabileceği uygulamalı olarak gösterilecektir.

Çalıştaya başlamadan önce kullanıcı hesabı oluşturma ve programı bilgisayarınıza kurmanızı rica ediyoruz:

- Second Life platformunu bilgisayarınıza indirin ve kurun:
<http://secondlife.com/support/downloads/?lang=en-US>
- Kendinize ait bir avatar ve kullanıcı hesabı oluşturun:
<https://join.secondlife.com/?lang=en-US>
- Bilgisayarınıza kurmuş olduğunuz Second Life programını çalıştırarak, avatar kullanıcı adı ve şifreniz ile giriş yapın.

Not: Çalıştaya katılmak isteyen kişilerin kendi bilgisayarlarını getirmeleri rica olunur. Önerilen minimum sistem gereksinimleri aşağıdaki gibidir:

İşletim sistemi: XP, Vista, or Windows 7

İşlemci: CPU with SSE2 support, including Intel Pentium 4, Pentium M, Core or Atom, AMD Athlon 64 or later

Hafıza: 512 MB

Grafik kartı: NVIDIA GeForce 6600, ATI Radeon 8500, 9250