

TEDU VR ART JAM

Sanal Gerçeklik ve Dijital Sanat Etkinliđi

31 Ocak – 1 Şubat 2026

Etkinlik Yönergesi

Geleceđin Dijital Sanatçılarını Arıyoruz

1. Amaç

TED Üniversitesi Eğitim Fakóltesi koordinasyonunda, TED Üniversitesi Öğrenci Toplulukları - GDG on Campus, IEEE, ICS, OGAT, EduAction- tarafından organize edilen VR Art Jam etkinliđi, sanal gerçeklik teknolojisi ile dijital sanatı buluşturarak üniversite öğrencilerinin yaratıcılıđını, dijital becerilerini ve toplumsal duyarlılıđını geliştirmeyi hedeflemektedir. Katılımcılar, VR gözlükleri (Oculus Quest) kullanarak üç boyutlu sanal ortamda dijital eserler üretecek; üretilen eserler dijital ve fiziksel sergi alanlarında sergilenecektir.

Etkinlik, öğrencilerin hem ileri teknolojiyle dijital ortamda sanat üretimini deneyimlemelerini hem de eserlerini geniş bir kitleyle paylaşmalarını sağlayarak disiplinlerarası yaratıcılıđı teşvik etmektedir. Dünyaca ünlü medya sanatçısı Refik Anadol ve Anna Zhilyaeva benzeri sanatçıların dijital ürünleri gibi örnekler, bu etkinliđe ilham kaynađı olmuş ve öğrencilerin sanatı teknolojiyle üretmesine zemin hazırlamıştır. Bu etkinlikte yapılması hedeflenenleri göstermesi açısından Anna Zhilyaeva'nın aşağıdaki çalışması incelenebilir:

<https://youtu.be/UWNYR1zsZag?si=qf33pD88wbfYfVul>



2. Etkinlik Tarihi ve Yeri

Etkinlik 31 Ocak- 1 Şubat 2026 tarihlerinde TED Üniversitesi, Çok Amaçlı Salonda gerçekleştirilecektir. Tarih kesinleştğinde katılımcılara bildirilecektir.

3. Katılım

Etkinliğe başvuru aşağıdaki form doldurularak yapılacaktır. Başvuru için örnek çalışma YouTube kaydı sunulması önerilir.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSedaSFGdL0XtdDtpF2BDUzC_mtC_LNEIZWb_xWNyvisFEccbg/viewform

4. Tema

2026 yılı etkinliği iki adımdan oluşmaktadır. İlk adım, bilinen Modernist bir eserin sanal ortamda çeşitlemelerinin yapılması olacaktır. Bu adımda katılımcıların kısa bir sürede mevcut bir eseri sanal ortamda yorumlamaları beklenmektedir.

İkinci adımda katılımcıların kendilerine sunulan tema listesinden seçim yaparak özgün eserini yaratması beklenmektedir.

Örnek Temalar (Etkinlik günü uzmanlar tarafından yeni temalar eklenebilir)

“Bir Dünya Hayal Et”	Katılımcı kendi ideallerine göre geleceğin dünyasını çizer.
“Sınırların Ötesinde”	Coğrafi, zihinsel veya duygusal sınırları aşan tasvirler.
“Sesini Renklerle Duyur”	Bir mesajı yalnızca renk ve biçimle ifade etme.
“Görünmeyeni Gör”	Gözle görülmeyen bir kavramın (adalet, sevgi) biçimlendirilmesi.
“Değişimin İzleri”	Toplumsal veya bireysel dönüşümün 3B temsili.
“Yeniden Doğuş”	Kriz, kayıp veya değişimden sonra ortaya çıkan umut.

5. Katılım Koşulları

- Etkinlik tüm üniversitelerden öğrencilere açıktır ve TED Üniversitesi kampüsünde, fiziksel ortamda gerçekleştirilecektir. Çevrim içi, uzaktan katılım olmayacaktır.
- Katılım bireyseldir, takım etkinliği olmayacaktır.
- Katılımcıların kendi VR gözlüklerini (Oculus Quest 2 veya 3) getirmesi önerilmektedir; fakat organizasyon tarafından da cihaz sağlanacaktır.
- Katılımcılar sadece Tilt Brush veya OpenBrush sanal resim uygulamalarını kullanacaktır. Farklı yazılımların kullanımı kabul edilmeyecektir.
- Kendi cihazını getiren katılımcılar, etkinlik yazılımı ve güvenlik gerekliliklerini karşılamayı kabul eder.

- Katılımcılar sanal ortam rahatsızlıkları olmadığını kabul etmektedirler. Gerekli durumlarda, katılımcılardan etkinliğe katılmalarında sağlık açısından sakınca bulunmadığına dair doktor raporu istenebilir.
- Katılımcı sayısı **30 kişiyle sınırlıdır. Başvuran kişilerin sanal gerçeklik gözlüklerini ve Tilt Brush veya OpenBrush sanal resim uygulamalarını kullanabildiğini gösteren kısa video kaydını YouTube ortamına yüklemesi tercih edilir.** Ön eleme bu videoların değerlendirmesi ile yapılacaktır.
- Eserler, yalnızca etkinlik sırasında VR ortamında üretilecektir. Üretim süreci canlı olarak Internet üzerinden yayınlanacak ve kayıt altına alınacaktır. Katılımcıların etkinlik öncesi bu paylaşıma izin vermesi gerekmektedir.
- Katılımcıların kullanımına etkinlik süresince 3 m × 3 m'lik bir alan tahsis edilecek ve çalışmalarını bu alan içinde gerçekleştirmeleri beklenecektir.
- Sanal Gerçeklik gözlükleri ile eser üretimi esnasında tüm katılımcılar her 60 dakikada bir en az 10 dakikalık mola verecektir.
- Katılımcılar etkinlik öncesinde teknik oryantasyon oturumuna katılmak zorundadır.
- Şehir dışından katılacak kişiler için yol masrafları konusunda destek sağlanmaya çalışılacaktır.
- Etkinlik esnasında katılımcılara yiyecek ve içecek hizmeti sağlanacaktır. Gündüz ve gece dinlenme ihtiyacı için altyapı sunulacaktır.
- Üretilen eserlerin sahiplik hakkı katılımcıya ait olacaktır. Eserlerin TED Üniversitesi ve başka yerlerde (fiziksel ve sanal) sergilenmesi hakkı TED Üniversitesinde olacaktır. Katılımcılar kendi eserlerini ayrıca sergilemekte özgürdür, eserin TED Üniversitesindeki etkinlikte oluşturulduğuna dair referans vermelidir.

6. Başvuru Süreci

- Başvurular çevrim içi form üzerinden alınır. Formda temel bilgiler ve kısa motivasyon açıklaması yer alır.
- Tüm başvurular için örnek çalışma videosu iletilmesi tercih edilir:
 - ✓ Süre: 60–120 sn
 - ✓ İçerik: Adayın VR'da yaptığı bir çizimden/çalışmadan ekran kaydı.
 - ✓ Biçim/Yükleme: Halka açık YouTube bağlantısı (örn. *Ad Soyad_Üniversite_Bölüm* formatında) paylaşılmalıdır.
- VR ortamından örnek çalışma videosu iletemiyorsanız örnek çizimlerden oluşan bir portfolyo yüklenmelidir
- Tüm başvurular ön değerlendirme komitesi tarafından değerlendirilir ve 30 kişilik katılımcı listesi ve yedek adaylar belirlenir. Kabullerde erken başvuranlara ve VR çalışma videosu paylaşanlara öncelik verilecektir.
- Sonuçlar adaylara e-posta ve telefon ile duyurulur. Aday kesin katılım için onay göndermelidir. Bir hafta içinde onay alınmaması durumunda yedek katılımcı davet edilir.

7. Etkinlik Süreci (Akış programı kesin değildir, çalışmalar devam etmektedir ve son hali akış postu olarak paylaşılacaktır)

Ön Eleme (Video): Tüm başvuruların gönderdiği örnek çalışma videoları jüri tarafından değerlendirilecek, en yüksek puanı alan 30 aday etkinlik gününde yer alacaktır.

1. Gün

14:00 – 15:00 – Açılış konuşmaları ve etkinlik tanıtımı

- VR ve sanatın birleşimi hakkında kısa sunum
- Güvenlik ve teknik kullanım yönergeleri

15:00 – 1. Temanın duyurulması

15:00 – 17:00 –VR Atölyesi

- Öğrencilerin Oculus Quest gözlükleri ile sanal ortamda eser üretimi
- Kullanılacak yazılımlar: Tilt Brush, Gravity Sketch vb.
- - Teknik destek ve yönlendirme

17:00 – 20:00 – Ice Breaker ve Alan eğlencesi

- İsteyenler VR Atölyesi devam
- Gün boyunca üretilen eserlerin kaydedilmesi

20:00 – 21:00 – Yemek

21:00 – 22:00 – Alan eğlencesi

22:00 – 2. Temanın duyurulması

2. Gün

01.00 – 02.00 – Beat Saber Yarışması

- Misafirler VR ortamında veya bilgisayardan eserleri gezebilir
- Basın ve misafir davetliler sergiyi deneyimleyebilir

12:00 – Etkinlik Bitişi

13:00 – 14:00 Öğlen Yemeği

14:00 – 15:00 – Panel / Söyleşi

- Konu: “Sanal Gerçeklik ve Dijital Sanatın Geleceği”
- Konuşmacılar: Daha sonra duyurulacak

15:00 – 17:00 – Sunumlar + Jüri değerlendirmesi

- Katılımcı öğrenciler eserlerini sunar, üretim süreçlerini anlatır
- Uzman değerlendirmesi

18:00 – 19:00 – Ödül töreni & kapanış

- Sertifikaların verilmesi
- Sergi linkinin halka açılması (üniversite web sitesi / sosyal medya üzerinden)

8. Teknik Konular

- **Teçhizat:** Oculus Quest 2 ya da 3 sanal gerçeklik gözlüğü ve Casting için kişisel taşınabilir bilgisayar.
- **Uygulama:** *Tilt Brush* veya *OpenBrush* (ücretsiz, Meta Quest Store üzerinden)
- **Kayıt:** Eserler uygun formatta kaydedilecek ve dijital sergiye aktarılacaktır.
- **Sergi Platformu:** *Spatial.io*, *Mozilla Hubs* gibi ortamlar (*Daha sonra kesinleşecek*)
- **VR Alanı:** Her katılımcı için en az 3×3 m güvenli çalışma alanı, Elektrik, WiFi altyapısı sağlanacaktır.
- **Süre:** Katılımcıların her 60 dakikada bir 10 dakika mola vermesi istenecektir.

9. Katılım ve Takdir Belgeleri

Bu etkinlikte sıralama veya maddi ödül bulunmamaktadır.

Katılımcıların gösterdiği yaratıcılık, cesaret ve yenilikçi düşünce takdir edilerek her birine aşağıdaki belgeler verilecektir:

- Katılım Sertifikası: Etkinliğe katılan tüm öğrencilere verilecektir.
- Yaratıcılık ve Cesaret Belgesi: Jüri tarafından süreci boyunca özgün ve cesur yaklaşımlar sergileyen öğrencilere verilecektir.
- Toplumsal Duyarlılık Belgesi: Temaya anlamlı katkı sunan eserler için verilecektir.

Bu belgeler, etkinliği bir “yarışma”dan çok yaratıcı katılım platformuna dönüştürmeyi amaçlar.

10. Etik ve Yayın Hakları

Eserler özgün olmalıdır; yapay zekâ veya hazır görsel kullanılamaz.

Etkinlik kapsamında üretilen tüm eserlerin dijital sergilerde paylaşım hakkı organizasyona aittir.

Katılımcılar VR güvenlik yönergelerine uymakla yükümlüdür.

Örnek çalışma videoları yalnızca ön eleme amacıyla kullanılacak; seçilen eserler dijital ya da fiziksel sergilerde organizasyon tarafından yayımlanabilecektir.

11. Danışman ve Uzmanlar

Dr. Kürşat Çağıltay – TED Üniversitesi

Dr. Veysi İşler – Simsoft Ltd.

Dr. Zafer Karadayı – NaraXR AŞ

Dr. Refik Toksöz – Reo-Tek Ltd.
Dr. Çetin Tüker – Mimar Sinan Üniversitesi
Dr. Sibel Avcı Tugal – Işık Üniversitesi
Dr. Emek Barış Kepenek – Başkent Üniversitesi
Dr. Barış Atiker – Adnan Menderes Üniversitesi
Dr. Hatice Öz Pektaş, İstinye Üniversitesi
Dr. Esra Özcan – TED Üniversitesi
Dr. Tülin Haşlaman – TED Üniversitesi
Dr. Burcu Asena-Salman– TED Üniversitesi
Dr. Hüda Sayın Yücel Kırıkkale Üniversitesi
Dr. Şuayyip Yücel - Kırıkkale Üniversitesi
Dr. Berrin Balay – ODTÜ GİSAM
Dr. Göknur Kaplan – ODTÜ
Dr. Levent İnce – TED Üniversitesi
Dr. Ergin Şafak Dikmen – Ankara Üniversitesi

12. İletişim

e-posta: vrartjam@tedu.edu.tr

Web Sitesi:

Instagram:

TED Üniversitesi Eğitim Fakültesi: Prof. Dr. Kürşat Çağıltay, Dekan
kursat.cagiltay@tedu.edu.tr

Öğrenci Toplulukları Adına: Deniz Şeker