

Bu sistem lisansüstü eğitimlerde yer alan tez savunması, yeterlik ve tez izleme komiteleri için kullanılacaktır. Sistemin kullanılabilmesi için öncelikle Enstitülerden ilgili etkinlik için randevu almak gerekmektedir. Sistemin kullanılabilmesi için, kamera ve mikrofon donanımları tanıtılmış, internete bağlanabilen bir bilgisayara ihtiyaç duyulmaktadır. Sistemin kullanım yönergeleri aşağıda sunulmuştur.

SINAVI BAŞLATMA

1.Adım: Sınav jürilerine, öğrenciye ve danışman öğretim üyesine enstitülere ulaştırılan e-posta adreslerine Şekil 1'deki gibi bir e-posta gelecektir.

🗌 🕁 Perculus V3	Perculus Oturum Katılım Daveti - Perculus Oturuma davetlisiniz. Sistem Yöneticisi tarafınc							
Sekil 1. Katılım E-postası								

2. Adım: E-posta açıldığında Şekil 2'deki gibi bir metin gelecektir. Bu metinde sanal toplantının başlama-bitiş tarihi ve saati yer almaktadır. Sanal toplantı saatinden önce burada yer alan "Katılmak için Tıklayın" bağlantısına tıklayarak Google Chrome ile bağlantıyı açınız. (NOT: şayet link başka bir tarayıcı ile açılırsa adres satırından adresi kopyalayıp Google Chrome a geçiş yaparak uygulamayı açabilirsiniz. Sistem en iyi Google Chrome ile çalışmaktadır.)

Oturuma da	vet	lisiniz.
Sistem Yöneticisi taraf arasında gerçekleşece edildiniz.	findan ek der	, 2020-04-09 14:10 ve 2020-04-09 15:10 temeUzem isimli oturuma davet
Oturum Bilgileri		
Oturum İsmi	:	denemeUzem
Açıklama	:	
Başlama Tarihi	:	2020-04-09 14:10
Dista Tavilai		2020-04-09 15:10

Şekil 2. Oturuma Katılım E-posta içeriği

3. Adım: Açılan tarayıcı penceresinde öncelikle Şekil 3'deki gibi sistem kontrolü yapılmaktadır. İlk sekme *DURUM* ile ilgili olan bilgilendirme penceresidir. Sonrakine tıklayarak 4. Adıma geçiş yapınız.

	Sistem Kontrolü				0:00 =			Q	
•		2 KAMERA	3 SES		5 BAĞLANTI		A A		
2 T20 I I I I I I I I I I I I I I I I I I I		Kameranız ile Mevcut kamera sayın Mikrofonunu Mevcut mikrofon sayı Ekran paylaşı Bu tarayıcı için eklent	z video pa nz : 1 z ile ses p nnz : 3 mı yapabi i gerekmiyor.	ylaşımı yapabi aylaşımı yapal lirsiniz.	lirsiniz. pilirsiniz. Sonaki	•	Sistem Y	, ● ŧ≡	\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
						¢			

Şekil 3. Durum Penceresi

4. Adım: Bir sonraki sekme olan **KAMERA TESTİ** sekmesinde kullanmak istediğiniz kamerayı ekrana getirir. Varsayılan bir kamera yüklü ise ve ekranda görüntünüzü görebiliyorsanız *"Kameram Çalışıyor"* linkine tıklayarak sonraki adıma geçiş yapınız.

PERCULUS +	O DURUM	2 KAMERA 3 SES 4 MIKROFON 5 BAĞLANTI D	Ø			
> 0 2	Ò	Kamera Testi Kameranızın doğru çalıştığını anlamak için aşağıdaki alanda kendi kameranızın görüntüsünü görmelisiniz. Eğer kameranız çalışıyorsa, aşağıdaki 'Kameram Çalışıyor' düğmesine tıklayıp sonraki adıma geçiniz.	Sistem Yöneticisi			
· T20	Integrated Webcam (064e:920b)					
8						
		Onceki Kameram Çalışıyor Atla	0			

Şekil 4. Kamera Testi Penceresi

5. Adım: Bir sonraki sekme olan **Ses/Hoparlör Testi** sekmesinde hoparlör testini **D***play* tuşuna basarak yapabilirsiniz. Sesi duyabilirseniz "Ses Duyuyorum" linkine tıklayarak sonraki adıma geçiş yapınız.

	Sistem	Kontrolü				t (€ 00:00 ≡ ×				Ø
▶ ⊘ Tho	Ourum	скамека Ses / Hoparlö Hoparlörünüzün ya dı	3 SES r Testi a kulaklığınızın	4 MİKROFON	5 BAĞLANTI	ik		Sistem Yönet	icisi	Ð
		dinleteceğiz. Eğer çalı basınız.	an müziği duyal	Diliyorsanız, aşağıdaki Onceki	Ses Duyuyorum' düğr	esine E Atla	•	- ⁻		

Şekil 5. Ses Testi Penceresi

6. Adım: Bir sonraki sekme olan Şekil 6'daki **Bağlantı Hızı Kontrolü** sekmesi ile **"Testi Başlat"** a tıklayarak sistem hızınızı test edebilirsiniz. **Tamam** a tıklayarak Sistem Kontrolünü bitirebilirsiniz.

	Sistem Kontrolü	
b 0	Ourum Image: Kamera Image: Ses Image: Mikrofon Image: Ses stem Yöneticisi	
T20 •	Tatmin edici bir deneyim için yeterli bir bağlantı hızına sahip olmalısınız. Tavsiye edilen bağlantı hızı en az 1 Mbir/s'dir (yükleme ve indirme hızı olarak). Bağlantı hızınızı kontrol etmek için aşağıdaki düğmeye basınız. Testi Başlat	

Şekil 6. Bağlantı Testi Penceresi

7. Adım: Şekil 7'deki gibi sağ üstte bulunan **1** numaralı alanda kamera görüntüleri, **2** numaralı alanda doküman paylaşım ekranı, **3** numaralı alanda sohbet ve katılımcı listesi ekranı gelecektir.

	(+)	Başlat (€ 00:00 =
2 T20	Beyaz Tahta Doküman Yükle Ekran Paylaşımı	aisteri Tuneuciai
•	2	
		● 3
		\$

Şekil 7. Sanal Sınıf Penceresi

8. Adım: Sayfanın sağ üstünde Şekil 8'deki gibi kendinize ait kamera penceresindeki simgesine tıklayınca "henüz dersi başlatmadan görüntünüz karşı tarafa iletilmeyecektir" şeklinde bir ileti çıkacaktır. *Tamam* a tıklayarak kamera ve mikrofonunuzun açılmasını sağlayınız. (NOT: sadece kamera simgesine tıklayarak hem kamera hem mikrofon aynı anda açılır")





9. Adım: Sayfanın Orta kısmında Şekil 9'daki gibi bir pencere yer almaktadır. Bu pencere sunu dokümanınızı paylaşmak için kullanılacaktır. "Dökümanı Yükle" simgesini tıklayarak Şekil 10 daki gibi açılan pencereden sununuza ait pdf dosyasını seçip yine aynı penceredeki Aç butonuna tıklayınız. *(NOT: lütfen sununuzu PDF uzantılı olarak önceden hazırlayınız. Bunun için sununuzu POF uzantılı olarak önceden hazırlayınız. Bunun için sununuzu PoF seçerek sunu dosyanızı PDF olarak kaydedebilirsiniz.)*



Şekil 9. Doküman Yükleme Penceresi

O Ac			×
← → × ↑ 🦲 « Masaüstü > EğitimEstitüsüDigi > armakaleler	ٽ ~	Ara: armakaleler	م
Düzenle 👻 Yeni klasör		822 -	. ?
Resimler 🖈 ^ Ad	Değiştirme tarihi	Tür	Boyut
JASSS_DUZEL 🖈 🔂 sunumum	10.01.2020 03:16	Adobe Acrobat D	175
omurMelih * EgitimEstitüsüDi EnstituteMeet eTicaret sorulmagelar OneDrive			
∉ Ağ v <			>
Dosya adı: 2158244017737815	~	Özel Dosyalar Aç İj	v ptal

Şekil 10. Doküman Yükleme Penceresi

10. Adım: Doküman paylaşım için sayfanın ortasında açılacaktır. Aynı zamanda eğer dokümanı kapatırsanız Şekil **11** de okla gösterilen ekranın sağ altındaki dosyalar sekmesinden paylaşım için yüklediğiniz dokümanı çift tıklayarak tekrar açabilirsiniz.

	S+ sunumum.pdf ~	Başlat 🕔 18:11 🗄				
Check for	updates			¢		
0	Special Collection—Student Diversity			Sistem Yör	5 neticisi	
	Beyond Pokémon: Augmented Reality Is a Universal Design for Learning Tool	SAGE Open October-December 2017: 1–8 © The Author(s) 2017 DOI: 10.1177/21582.44017737815 Journals.cage/buc.om/home/tgo \$SAGE			0	<u>ک</u>
-			Do	syalar	O,	+ 💼
	Zachary Walker', Don D. McMahon', Kara Rosenblatt', and Tracy Arner ⁴		83	Ortak Dosyalar		
	Abstract The success of Pokémon Go is demonstrating that augmented reality (AR) is reaching the masses quickly and can be a robust tool to enhance student engagement and learning. Leveraging AR for instructional purposes has the potential to become a powerful medium for Universal Design for Learning (UDL) by providing new tools for multiple means of representation, action and expression, and engagement. One of the advantages of using AR applications and AR platforms is the ability to display context relevant digital information to support students' needs in real time and in specific contexts. Although many educational AR applications are in their developmental stages, the rapid growth of AR is likely to continue. The examples presented in this article focus on how educators can use mobile devices and AR to apply the principles of UDL combining AR with the principles of UDL can help educators create lessons that are accessible, engaging, and powerful for a diverse range of learners.					
🗐 😩 Sistem Yönetici	i Q / 6 ►	¢				

Şekil 11. . Dosyalar Penceresi.

11. Adım: Oturumu Başlatma. Şekil 12'deki gibi Oturumu ve Kaydı başlatmak için ekranın üst tarafında yer alan **Başlat** butonuna bir defa tıklayınız. Böylece yayına ve kayıt etmeye başlayacaksınız.

	+	Başlat (00:00 =	atl
•			

Şekil 12. . Yayın ve kayıt başlatma.

12. Adım: Diğer katılımcıların kamera ve mikrofonlarını açmak için istek göndermeniz gerekir.

Bunun için öncelikle sağ altta yer alan *Katılımcılar* linkine tıklamanız gerekir. Katılımcılar linkine tıklayınca o anda sisteme giriş yapmış olanların listesini görürsünüz. Bu listeden bir isim seçtiğinizde Şekil 13'deki gibi aşağıya doğru o kişiye ait Kamera ve Mikrofon simgeleri gözükür



Şekil 13. Kamera ve Mikrofon açma isteği gönderme

O kişiye ait Kamera simgesine tıkladığınızda size Şekil 14'deki gibi Kullanıcıya ait kamera açma talebini göndermek isteyip istemediğinizi sorar.

0	PERCULUS				
	WatchGoard	Erdem Özüçelik Kullanıcısına kamera açma talebi gönderr musunuz?	nek istiyor	-	
	Waiting for connection	-		0 0 10	i≡ Ø
			Hayır Evet	Katılımcılar 🕤	
	and the second second			Melih Engin	
				Melik ENGIN ENGIN	
	_			Erdem Özüçelik	

Şekil 14. Kamera açma isteği gönderme onaylama

Karşı tarafta kamerasını açmak istediğiniz kişiye **Şekil 15**'deki gibi Kamera ve mikrofona bağlanma izni penceresi açılır. İstek gönderdiğiniz karşı taraftaki kullanıcı izin verdiği zaman görüntü ve mikrofonu açılır ve sisteme katılabilir.



Şekil 15. Katılımcı Kamera izin verme penceresi

ÖNEMLİ: Bu isteği diğer tüm katılımcılar için yaparak kamera ve mikrofon açma isteği gönderilmelidir.

Böylece sunum başlamış olacaktır.

Diğer katılımcıların kamera ve mikrofonu açılmasa dahi siz oturumu başlatmışsanız diğer katılımcılar sizi duyabilir ve görebilirler.

SINAVI BİTİRME

Şekil 16'daki gibi sayfa üstünde saatin yanındaki simgesine tıklayarak açılan pencereden "Dersi Bitir" seçip ve sonrasında açılan pencereden tekrar Dersi Bitir i seçerek sınavı sonlandırabilirsiniz.

İlgili Enstitü tarafından yapılan planlama açısından uygunsa süre uzatmak için yine aynı penceredeki "Süre Uzat" seçilerek uzatmak istenilen süre seçilerek süre uzatılır.

0	PERCULUS	(+) sunumum.pdf ~	0	Ara Ver 🕔 0	0:09 E				
	Check for updates			Kalan Süre -> 59:50			A		
0	Special Collection—Student Diversity			Süre Uzat			Sistem Yöne		
A	Beyond Pokémon	: Augmented Reality Is a	SAGE Open October-D tembe	Ara Ver	_				
120	Universal Design	for Learning	SAG	Dersi Bitir		6	∎ <u></u> **	000	<i></i>
	Zasharry Walker Don D	McMahan ² Kaya Posanhlatt ³		Sistem Kontrolü Yardım		Dosyala	ar	Q	+ 💼
	and Tracy Arner ⁴	id Tracy Arner ⁴		Dil Seçimi Geri Bildirim	3 0	Crtak	Dosyalar		

Şekil 16. Dersi Bitirme ve Süre Uzatma