

BİLİMSEL ARAŞTIRMA PROJELERİ ÇOK DİSİPLİNLİ GÜDÜMLÜ PROJE ÇAĞRI KONULARI

SANAL GERÇEKLIK / ARTIRILMIŞ GERÇEKLIK ÜRÜNLERİ

Genel Çerçeve

Marshall McLuhan'ın ifadesiyle “Geleceğe dikiz aynasından baktığımız” bugün, Görsel İletişim ve Deneyim Tasarımı ifadeleri, bilginin doğru ve verimli aktarımı söz konusu olduğunda en öne çıkan çalışma alanlarını tanımlamaktadır. Görsel iletişim ya da daha kapsayıcı bir tanımla Deneyimi Tasarlama fikri, bugün inovatif geliştirme anlayışını benimsemiş pek çok disiplinin ortak paydada bulunduğu çok disiplinli bir yaratım ekosistemi olarak kabul edilebilir. Kolektif ve geniş bakışlı bir iletişim kurgulama uğraşı olarak tanımlanabilecek alan bugün, yenilikçi görsel iletişim modellerine ihtiyaç duyan tıp, mimarlık, güzel sanatlar ve tasarım, yazılım, endüstri 4.0, savunma sanayi, eğitim, psikoloji, müzecilik, turizm, ordu, inşaat gibi pek çok alanda ortak projeler üzerinde çalışmaya davet etmektedir. Günümüzde deneyimi tasarlama ve bilginin görsel aktarımı söz konusu olduğunda bu ekosisteme dair en güncel çabalar olarak Sanal Gerçeklik / Arttırılmış Gerçeklik çalışmaları öne çıkmaktadır. Çağımızda sanat, tasarım, eğitim, tanıtım faaliyetleri vs. gibi oldukça geniş yelpazede üretimler sunabilen bu teknolojiler, gelişmiş toplumların önemle odaklandığı alanlar olmaları ve geleceğe yönelik sonsuz inovatif olasılıkları bünyelerinde barındırmaları ile dikkat çekmektedir. Bu bağlamda çağrı bu yenilikçi çalışma alanları adına yaratıcı fikirlerin arayışındadır.

Amaç ve Hedefler

Projenin amaç ve hedefleri aşağıdaki gibi sıralanmıştır:

- Günümüzde teknoloji tabanlı inovatif proje geliştirme süreçleri çok disiplinli bir üretim modelini şart koşturmaktadır. Sanal ve arttırılmış gerçeklik projeleri de yine bu yenilikçi üretim kültürünün birer ürünüdür. Bu bağlamda önerilecek araştırmanın, alanı ile ilgili pek çok meslek dalını aynı projede buluşturmak ve birlikte yaratım ortamını kurguluyor olması çağrının temel hedeflerinden biridir.
- Çok disiplinli çalışma gruplarının üniversite gibi birincil hedefi inovasyon önderliği olan kurumlarda çok daha atik ve hızlı kurgulanabildiğini gözlemlemek mümkündür.

Bu bağlamda çağrı, kısa sürede sektöre öncülük ve rehberlik edebilecek, yaratıcı ürün ve modeller önerebilme amacı taşımaktadır.

- Görsel iletişim bugün sadece plastik sanatların egemen olduğu bir alan olmaktan çıkmış, iletişim ihtiyaçlarının çeşitliliği ve kapsamı ile yepyeni yaratıcı fikir paydaşlarını bir araya getirmiştir. Dolayısıyla tasarım ve yaratıcı fikir arayışı demokratikleşmiş eylemler olarak kabul edilmektedir. Bu görüşten hareketle çağrı, konusu bağlamında farklı disiplinlerin ortaklığından çıkan, alanı üzerine daha derinlikli problemlere özgün ve kolaylaştırıcı çözümler arayan fikirleri yakalamayı ve bu çalışma modelinin etkililiğinin çeşitli bilimsel araştırmalar ile ölçülmesini amaçlamaktadır.
- Yaratıcı Sanal ve Arttırılmış Gerçeklik projeleri pek çok yeni teknolojinin deneyimlendiği, sürekli devinen bir yaratım alanı olarak kabul edilebilir. Bu bağlamda çağrı, sürekli kendini yenileyen bu alan üzerinde en son yazılım ve donanımların deneyimlenmesi ve bu araç ve teknolojilerin fayda ve verimliliklerinin çeşitli bilimsel araştırmalar ile test edilmesini hedeflemektedir.
- Sanal Gerçeklik ve Arttırılmış Gerçeklik Projeleri yaratıcı fikri aramanın yanı sıra güncel teknolojilerin de sürekli takip ve öğrenimini şart koşturmaktadır. Çağrı bu yeni teknolojilerin öğrenimini kolaylaştıracak ve bu alanda proje geliştirmeyi sektör ve eğitim kurumlarında yaygın hale getirebilecek proje fikirlerini bulmayı hedeflemektedir.