

Adı Soyadı / Name Surname:

Can Bora Sezer

Eğitim / Education

Doktora / *PhD:*

Özyeğin Üniversitesi Tasarım, Teknoloji ve Toplum doktora adayı, 2020,
Ozyegin University Design, Technology and Society, PhD candidate, 2020

Yüksek Lisans / *Master's Degree*

Tasarımda Bilgi Teknolojileri, İstanbul Teknik Üniversitesi, 2005
Dijital Kültürler için yaratıcı Tasarım, Utrecht Sanat ve Tasarım Üniversitesi, 2014

Creative Design for Digital Cultures, Utrecht School of the Arts, 2014,
Information Technologies in Design, Istanbul Technical University, 2005

Lisans / *Bachelor's Degree:*

Görsel İletişim Tasarımı, İstanbul Bilgi Üniversitesi, 2002
Visual Communication Design, Istanbul Bilgi University, 2002

Akademik Görevler / Academic Titles

Öğretim üyesi

Yayınlar / Publications

Endekli Dergide Makale / Articles Published in Indexed Journals

TR/ENG

Sezer, C. B. (2019). Teaching Virtual Reality and Immersive Design. Journal of Design Studio, 1 (2), 5-11.
Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/pub/journalofdesignstudio/issue/51053/659436>

Toplantıda Sunulmuş ve Yayınlanmış Bildiri / Refereed Congress / Symposium Publications in Proceedings

TR/ENG

S. Andac, C. B. Sezer, I. Ayhan, E. Ugur, E. Oztop, Effects of Scaling Shoulder Width on Passability Affordance in Virtual Reality, CogSci 2021: Proceedings of the Annual Meeting of the Cognitive Science Society, 2021
presented as poster

Kitap Yazarlığı ve Editörlüğü ve Kitap İçinde Bölüm Yazarlığı / Author/Editor of Books & Book Chapters

TR/ENG

(Yayınlanma ihtimali yüksek, Mart başı belli olur)
Pornodan Politikaya: Deepfake Teknolojisi: Teknolojinin Sosyal İnşası (SCOT) Kuramı Çerçevesinde Deepfake Teknolojisine Bir Bakış, XR Teknolojileri ve Kitle İletişim Araçları, Nobel Yayıncılık, 2022

Diğer Yayınlar / Other Publications

Araştırmacı ID Bilgileri / Researcher ID

Web of Science ResearcherID ABG-7977-2021
ORCID 0000-0001-9764-7641
Google Scholar ID dPYRByQAAAAJ&hl

Araştırma Projeleri / Research Projects

TR

Sanal Gerçeklik Eğitim Ortamları ve Sanal Gerçeklik Tasarımı Eğitimi
Eğitimde Mimari Kültür Miraslarının Rehabilitasyonu için Sanal Gerçeklik Tasarımı yaklaşımlarının geliştirilmesi, Avrupa Birliği Erasmus Plus Programı Projesi.

Tıbbi Sanal Gerçeklik eğitim ortamlarının geliştirilmesi
Üst Ekstremité Protez kullanımlarında Kavrama ve Bırakma işlevlerini geliştirmek için Oyunlaştırılmış sanal Myoelektrik Eğitim yöntemlerinin tasarlanması

Mimari Kültür Miraslarının Sanal Müze deneyimlerine dönüştürülmesi
Fener Balad daki Panaghia Paramithia Kilisesinin Lazer tarama ile Sanal Gerçeklik deneyimine aktarımı
Fatihdeki Kariye Kilisesinin Fotogrametrik tarama ile Sanal Gerçeklik deneyimine aktarımı

Sanal Gerçeklikte Avatar, Beden Sahipliği yanılsaması ve Bilişsel uyarlamalar
Sanal Gerçeklikte Omuz Genişliğinin ölçeklendirilmesinin Apartür geçişlerindeki Bilişsel Etkilerinin araştırılması, Boğaziçi Üniversitesi Vision Lab işbirliği.

ENG

Immersive Learning Environments and Teaching Virtual Reality Design:
Immersive Design and New Digital Competencies for the Rehabilitation and Valorization of the Built Heritage,
Funded by the Erasmus Plus Programme of the European Union

Development of Immersive training environments
Designing Immersive and Gamified Myoelectric Training methods to improve Grip and Release functions in
Upper Limb Prosthesis uses

Transforming Built Heritage to immersive museum experiences
Documentation of the Panaghia Paramithia Church, Laser Scanning and Virtual Reality study
Documentation of the Byzantine Church of Chora, photogrammetry for VR applications

Avatars, Body Ownership illusion and Cognitive-behavioral adaptations:
Effects of Scaling Shoulder Width on Passability Affordance in Virtual Reality, in Collaboration with Boğaziçi
University Vision Lab.

Eğitim-Öğretim Görevleri / Teaching Experience

Öğretim üyesi

Dersler (Lisans) / Undergraduate Courses

Design Studio II, Rendering for Design, Icon Design, Virtual Reality and Immersive Design
Tasarım Stüdyosu II, Sunum Teknikleri, İkon Tasarımı, Sanal Gerçeklik Tasarımı

Dersler (Lisansüstü) / Postgraduate Courses

Danışmanlık (Lisansüstü) / Postgraduate Thesis Supervision

Diğer Görevler /Other Tasks and Experiences

Ozu VR Lab Kordinatörü,
Vr.ozyegin.edu.tr

OzU VR Lab Coordinator
Vr.ozyegin.edu.tr

Sanat ve Tasarım Etkinlikleri /Arts and Design Events

Ödül ve Patentler/ Screenings, Awards and Patent

Etkinlik Organizasyonlarındaki Görevler / Tasks in Event Organizations

ENG

Speaker, The Past, Present, and Future of VR, Vietnam Tech Conference 2022
Participant, Hand Tracking Basics with Oculus Quest, Virtual Reality Hackathon 2022
Speaker, XR in Cultural Heritage and Architecture, VR Days Europe Immersive Tech Week 2021
Speaker, Turkish University's and their VR Labs Panel, VR Days Europe Immersive Tech Week 2021
Speaker, XR Opportunities in Turkey's Cultural Sectors, The 5th ArtTech forum 2021
Speaker, Photogrammetry and Immersive Museum Experiences, Venice Biennale VR Expanded 2021
Presenter, Representing Church of Chora in VR, Istanbul Art & Antiques Fair 2021
Presenter, Immersive Museum experiences for Cultural Spaces, AACCP Conference 2021
Speaker, State of the XR industry, Challenges & Opportunities Euromersive Turkey Panel 2020
Coordinator, Virtual Gallery Exhibition, the 5th Yakala Annual Photography Contest, 2019
Coordinator, VR demonstration of the New FAD Faculty Building, OZU Promotion days, 2019
Mentor, Educathon Mektepp & Bahçeşehir University, Educational XR Hackathon, 2019
Consulting, Industry 4.0 Competence Center Conference, BEYSAD & TÜSIAD, 2018
Coordinator, Establishing the OzU VR Lab, Ozyegin University 2018

TR

Konuşmacı, Sanal Gerçekliğin Dünü, Bugünü ve Geleceği, Vietnam Teknoloji Konferansı 2022
Katılımcı, Oculus Quest ile El İzleme Temelleri, Sanal Gerçeklik Hackathonu 2022
Konuşmacı, Kültürel Miras ve Mimaride XR, VR Days Europe Immersive Tech Week 2021
Konuşmacı, Türk Üniversiteleri ve VR Laboratuvarları Paneli, VR Days Europe Immersive Tech Week 2021
Konuşmacı, Türkiye'nin Kültürel Sektörlerinde XR Fırsatları, The 5. ArtTech forumu 2021
Konuşmacı, Fotogrametri ve Sürükleyici Müze Deneyimleri, Venice Biennale VR Expanded 2021
Sunum, Kariye Kilisesi Sanal Gerçeklik ile Temsili, İstanbul Sanat ve Antika Fuarı 2021
Sunum, Mimari mirasların Sanal Gerçeklik Müze deneyimlerine dönüştürülmesi, AACCP Konferansı 2021
Konuşmacı, XR sektörünün durumu, Zorluklar ve Fırsatlar, Euromersive Türkiye Paneli 2020
Koordinatör, Sanal Gerçeklik Sergisi, 5. Yakala Yıllık Fotoğraf Yarışması, 2019
Koordinatör, Yeni MTF Fakülte Binasının Sanal Gerçeklik gösterimi, OZÜ Tanıtım günleri, 2019
Mentor, Educathon Mektepp & Bahçeşehir Üniversitesi, Educational XR Hackathon, 2019
Danışmanlık, BEYSAD ve TÜSIAD ile Endüstri 4.0 inovasyon Konferansı, OZUX, 2018
Koordinatör, ÖZÜ VR Laboratuvarı Kurulumu, Özyeğin Üniversitesi 2018

Atölye Yürütücülükleri/ Workshop Management

ENG

Koordinatör, Sanal Gerçeklik için Mimari Mirasların taranması, Uluslararası Kentsel Tasarım Çalıştayı 2019
Koordinatör, Lise Öğrencileri için Sanal Gerçeklik Atölyesi, Özyeğin Üniversitesi, 2019
Organizatör, OZUX İnovasyon Merkezinin Taranması, Matterport Workshop, 2018
Organizatör, Osmanlı Dönemi Ticaret Merkezi Karaköy Ticaret Hanın Taranması, Matterport Workshop, 2018

TR

Coordinator, VR Workshop for Scanning Heritage, International Urban Design Workshop 2019

Coordinator, OzU VR Workshop for High school Students, Ozyegin University, 2019

Organizer, Scanning the OZUX innovation Center, Matterport Workshop, 2018

Organizer, Scanning the Ottoman Period Trade center Karakoy Ticaret Han, Matterport Workshop, 2018

Festival Organizasyonundaki Görevler / Task in Festival Organization

Jüri Üyelikleri / Jury Memberships

Bilimsel Hakemlikler / Scientific Refereeing

Üye Olduğu Kurumlar / Membership in Scientific and Professional Organizations

Euromersive Turkey

Metaverse Turkey

Gönüllü Deneyimleri / Volunteer Experiences

Diğer Deneyimler / Other Experiences