

MOBİL TEKNOLOJİLER

Kökeni 1480-90 yıllarına dayanır.

*Latince *mobilis* kelimesinden türetilmiştir.*

Kolay hareket ettirilebilme becerisini tanımlayan bir sıfattır.

*Yeni teknolojik girişimlere yaptığı başarılı yatırımlarla bilinen **Mary Meeker'dir.***

Akıllı telefonlar ve tabletler başta olmak üzere mobil teknolojinin yaygınlaşmasının ana nedeni; bireylere sağladığı yerden ve zamandan bağımsız anında işlem yapabilme yeteneğidir.

Tabletler ,iş dünyasının üretkenlik, yaratıcılık ve devamlılık ihtiyaçları bağlamında tercih edilen birincil cihazdır.

MOBİL İLETİŞİM TÜRLERİ

1-TELSİZLER

Mobil işletim sisteminin başlangıç noktası olarak kabul edilir.

Radyo sinyalleri aracılığıyla kabloya ihtiyaç duymadan kullanılabilen haberleşme cihazlarıdır.

Genel olarak alıcı-verici esasına göre çalışır.

***Guglielmo Marconi** kablosuz veri iletişimini gerçekleştiren ilk kişi olarak kabul edilir.*

***Marconi** ilk telsiz mesajını 1901 yılında İngiltere'nin Cornwall bölgesinde kurduğu deniz aşırı telsiz istasyonundan Kanada'da yer alan Newfoundland'e göndermiştir.*

2-UYDU SİSTEMLERİ

*1957 yılında Sovyetler Birliği tarafından uzaya gönderilen ilk uydu **Sputnik 1** ile uzay çağı ve uydu iletişimi başlamıştır.*

3- Wİ-Fİ

Elektronik cihazların kablosuz ağlara bağlanmalarını sağlayan bir teknolojidir.

Verimliliği ve üretkenliği arttırmak mobiliteden yararlanmak kablolama zorunluluğunu ve maliyetini ortadan kaldırmak amaçlarıyla kablolu iletişime alternatif olarak ortaya çıkmıştır.

4-HÜCRESEL AĞLAR

Veri iletiminin radyo dalgaları üzerinden yapıldığı ve hücre adı verilen bölümlendirilmiş kapsama alanları aracılığıyla mobil iletişime olanak sağlayan bir kablosuz ağ tipidir.

İlk olarak 1947 yılında geliştirilen telefon sistemleri taşıtlarda telefon kullanımını olanaklı hale getirmiştir.

Taşınır telefon santrali, ana istasyonlar, radyo kanalları ve abonelerin kullandığı taşınır radyo telefonlar olmak üzere sistemin başlıca dört bileşeni vardır.

1G (1970-1990):İlk kablosuz iletişim sistemi, İskandinav ülkeleri **İngiltere, Almanya ve Fransa'da** kullanılmıştır.

1981 yılında Avusturya, Hollanda, Fransa, Macaristan, Belçika ve Türkiye'de araç telefonu altyapısı olarak kullanılmıştır.

Standartlar; AMPS, NIMT, TACS Ses İletimi

2G (1990-2000)

Standartlar; GSM, D-AMPS, TDMA, CDMA, PDC Aynı anda birden çok kullanıcıya ses ve veri iletimi

2,5G (2001-2004)

Standartlar; HSCSD, GPRS, EDGE, CDMA2000 1x Paket anahtarlamalı veri iletimi, evrensel erişim

3G (2004-2005)

Standartlar; IMT- 2000, UMTS, CDMA2000 1x EV Multimedya , Her zaman bağlantı, Sürekli dolaşım

Desteklediği Özellikler;

Simetrik ve asimetrik veri iletimi gerçekleştirilebilir.

Daha iyi ses kalitesi elde edilebilir.

Daha büyük kapasiteli ve geliştirilmiş frekans kullanımı gerçekleştirilebilir.

Çoklu ortam hizmetleri kullanılabilir.

Paket bağlantılı hizmetler ve gerçek zamanlı görüntü aktarımı sağlanabilir.

2 Mbps'ye kadar veri iletim hızı desteklenmektedir.

3,5G (2006-2010)

Standartlar; HSPA Arttırılmış veri hızı, Mobil TV izleme

4G (2010-2011)

Standartlar; Wimax, LTE HD kalitesinde yayın, 3D uygulamalar

Sağladığı Avantajlar;

Eş zamanlı kullanıcı kapasitesi geliştirilmiştir.

Sorunsuz ve çok hızlı bağlantı kurabilmektedir.

Önceki sistemlerde sunulan standartlarla uyumlu çalışmaktadır.

IP tabanlı sistem, düşük maliyetle esnek kullanım ve yeni servisler sunmaktadır.

4,5G (2011-...)

Standartlar; LTE Advanced , MIMO Arttırılmış veri aktarım hızı, Düşük gecikme süresi, Arttırılmış veri

Dünyada GSM ağları üzerinden ilk telefon görüşmesi 1 Temmuz 1991 günü Finlandiya Başbakanı Harri Holkeri tarafından gerçekleştirilmiştir.

HSCSD:*64 Kbps'ye kadar hızda verileri GSM sistemine transfer etmektedir.*

GPRS:*Mobil iletişimde gerçekleştirilen en büyük geliştirmelerden biridir. GPRS ile devre anahtarlama sistemden paket sisteme geçilmiştir. GPRS ile 115 Kbps hızda veri iletimi gerçekleştirilmektedir.*

EDGE:*Çoklu ortam servis uygulamalarının kullanımını kolaylaştırır. Veri aktarım hızını 384 Kbps'ye çıkarmıştır.*

UMTS:*Yüksek hızlı veri alışverişini sağlayan üçüncü nesil haberleşme sistemidir.*

5G

2020 yılına kadar tamamlanması ve kullanılmaya başlanması öngörülmektedir. Samsung Kasım 2016 tarihinde Çin Mobil Araştırma Enstitüsü (CMRI) ile birlikte yaptığı çalışmalarda 5G prototip denemesini başarıyla tamamladıklarını duyurmuştur.

MOBİL CİHAZLAR

Mobil cihaz;Hareket halinde işlem yapabilme kapasitesine sahip kolay taşınabilir elektronik aletler için kullanılan genel bir sıfattır.

Mobil cihazların en büyük ortak özellikleri taşınabilirliktir.

Akıllı Telefonlar

Elde taşınabilir telefonların ilk örneği 3 Nisan 1973 yılında **Martin Cooper** tarafından Motorola bünyesinde geliştirilmiştir.

1984 yılında üretilen Motorola **DynaTAC 8000X**dünyada satışa sunulan ilk mobil telefondur.

1994 yılında IBM tarafından geliştirilen **IBM Simon Communicator** akıllı telefon olarak piyasaya sürülen ilk mobil cihazdır.

Ericson R380, BlackBerry, Nokia E62, Moto Q, HP İPAQ ve Palm Treo 2000'li yılların akıllı telefonlarına örnek olarak verilebilir.

Mobil telefonlar açısından en büyük gelişim 2007 yılında Steve Jobs liderliğindeki Apple firması tarafından geliştirilen İphone ile yaşanmıştır.

İOS Apple firması tarafından geliştirilmiş bir mobil işletim sistemidir.İlk olarak 2007 yılında ilk İphone ile kullanılmaya başlanmıştır.

Android Google firması tarafından geliştirilmiş bir mobil işletim sistemidir.Çoklu dokunmatik ekranlara sahip akıllı telefon ve tabletler için tasarlanmış olan Android açık kaynak kodludur.

2008 yılında HTC firması tarafından geliştirilen HTC Dream Android işletim sistemine sahip akıllı telefon olarak satışa sunulmuştur.

Android şu an dünya genelinde en çok kullanılan mobil işletim sistemidir.

Lider Akıllı Telefon Satıcıları

1-Samsung 2- Apple 3-Huawei 4-Oppo 5-Vivo

2) Tabletler

Bilgisayarların işlem gücünü telefonların mobil yetenekleri ile birleştirmek amacıyla geliştirilmiş cihazlardır.

Tabletler 7 inç ve üzeri çoklu dokunmatik geniş bir ekrana sahiptirler.

İOS,Android ve Windows 10 mobile gibi gelişmiş mobil işletim sistemleri ile bütünleşir olarak çalışmaktadır.

Ekran boyutu 5,5-7 inç arasında olan ve kullanım biçimi açısından tablet işlevselliğine sahip akıllı telefonlara **Phablet** adı verilir.

Samsung tarafından 1989 yılında üretilen **GridPads** satışa sunulan ilk tablet türü mobil cihaz olarak bilinir.

Amazon tarafından 2007 yılında geliştirilen e-kitap okuyucusu **Amazon Kindle**'dir.

Lider Tablet Satıcıları

3) Taşınabilir Bilgisayarlar

A-Dizüstü Bilgisayarlar

Dizüstü (Laptop) terimi ilk olarak 1983 yılında NEC Ultralite ve Compaq Lte model bilgisayarlar için kullanılmıştır.

B-Ultrabook

Intel firması tarafından standartlaştırılmış yeni bir mobil cihaz türüdür.

Microsoft Surface Book, Dell XPS, Asus Zenbook ve Lenovo Yoga şuan piyasada bulunan ultrabook'lara örnek olarak verilebilir.

C-İkisi Bir Arada

Genelde 360 derece döndürülebilir veya tak-çıkart yapıda tasarlanmaktadır.Lenovo Yoga 2016'nın en çok satan 360 derece döndürülebilir ikisi bir arada bilgisayarlarından biridir.Diğer bir örnek ise Microsoft Surface Pro 4 verilebilir.

4)Giyilebilir Cihazlar

Saat,bileklik ve gözlük gibi giyilebilen ya da takılabilen yapıya sahip mobil cihazlardır.

Diğer mobil cihazlardan ayıran en büyük özellik;insan vücuduyla bütünleşik olarak çalışmalarıdır.

Cihazlar konuşma,dokunma,el ve göz hareketleri aracılığıyla kontrol edilebilmektedir.

A-Akıllı Saatler

Kalp atış hızı,ivme,işık ve denge ölçümü yapabilen algılayıcılardan oluşan yüksek teknoloji ürünü donanımlara da sahiptir.Kullanılan akıllı saatler ve mobil işletim sistemleri;

-Android Wear:*Google tarafından geliştirilmiştir. Sony Smart Watch 3 , Moto 360 2 , Asus Zen Watch 2 ,*

Tag Heuer Connected, Casio WSD-F10 ve Fosil Q Marshall örnek olarak verilebilir.

-WatchOS: Apple firması tarafından kendi akıllı saatleri (Apple Watch) için geliştirilmiştir.

-Tizen: Linux çekirdeği üzerine inşa edilmiş bir mobil işletim türüdür. Samsung Gear 2 ve 3 Tizen işletim sistemini kullanan akıllı saatlere örnek olarak verilebilir.

-Pebbler: Pebble tarafından kendi ürettikleri akıllı saatlerde kullanılmaktadır.

B-Etkinlik İzleyiciler

-Gözlükler: Çoğunlukla sanal ya da artırılmış gerçeklik teknolojileri kullanılarak geliştirilmiştir.

1-Google Glass: Özünde artırılmış gerçeklik gözlüğüdür. Android mobil işletim sistemine sahiptir.

2-Microsoft Hololens: Gözlük biçiminde tasarlanmış holografik bir artırılmış gerçeklik bilgisayarıdır.

3-Samsung Gear VR: Akıllı telefonlar aracılığıyla kullanılabilen bir sanal gerçeklik gözlüğüdür.

4-Oculus Rift: Göz başına 1080*1200 çözünürlük ve entegre kulaklık sistemi ile 3 boyutlu ses deneyimi sunar.

DONANIM TEKNOLOJİLERİ

İşlemci-CPU ve GPU

Mobil cihazlarda her türlü işlem işlemciler tarafından yönetilir.

CPU: Donanım Merkezi İşlem birimi

GPU: Grafik işlemci

Snapdragon 820 hali hazırda kullanılan en güçlü işlemci olarak belirlenmiştir.

Ekran

Mobil cihazların ekran boyutları 2,5 ile 17 inç arasında değişiklik göstermektedir.

Akıllı telefon: 2,5-7 İnç

Phablet: 5,5-7 İnç

Tablet:7-12,5 İnç

Taşınabilir Bilgisayar:12,5-17 inç

Ekran teknolojisi ve çözünürlük mobil cihazlardaki görüntü kalitesini belirleyen en önemli kıstaslardır.

Ekran Teknolojileri

1. **LCD:**Görüntü oluşturmak için sıvı kristallerin ışık dağıtım yeteneğini kullanan bir düz ekran teknolojisidir.
2. **LED:**İşık kaynağı olarak diyot adı verilen ışık üretebilme yeteneğine sahip yarı iletkenlerin kullanıldığı bir ekran teknolojisidir.İki tür alaşım kullanılır.Bunlar; Kırmızı-Turuncu-Sarı ledler için alüminyum galyum indiyum fosfat alaşımları ve Yeşil-Mavi-Beyaz ledler için İndiyum galyum nitrat alaşımlarıdır.
3. **OLED ve AMOLED:**Oled renk üretmek için karbon kullanan bir ekran teknolojisidir.OLED ekranların aktif matris adresleme şeması kullanan sürümlerine AMOLED ekran adı verilir.
4. **E-INK:**Özellikle e-kitap okuyucuları için tasarlanmış siyah-beyaz bir ekran teknolojisidir.
5. **Gorilla Glass:**Sertleştirilmiş cam teknolojisidir.

VGA-640*480 piksel

QHD-2560*1440 piksel

HD-1280*720 piksel

UHD-3840*2160 piksel

FHD-1920*1080 piksel

2K-2048 piksel yatay çözünürlük

4K-4096 piksel yatay çözünürlük

Piksel, dijital bir görüntünün en küçük birimidir.1 pikselin 1 milyon katı mp olarak adlandırılır.

BAĞLANTI

Telefon:Sim kart aracılığıyla 3G,4G ve 4,5G mobil iletişim ağlarına bağlanarak sesli ve videolu görüşme,mesajlaşma ve mobil internet kullanımını mümkün kılar.

Wi-Fi:Kablosuz yerel ağlara bağlanmak.

Bluetooth:Kısa mesafeli veri iletimini sağlamak amacıyla geliştirilmiş kablosuz bağlantı teknolojisidir.

NFC:Yakın alan iletişimi anlamına gelir.Cep telefonlarıyla temassız para ödeyebilmenin yanı sıra mobil cihazlar arasında veri transferine olanak sağlar.

ANT+:Günümüzde akıllı saat ve giyilebilir cihazlarla akıllı telefonlar arasındaki küçük boyutlu veri paylaşımları için kullanılmaktadır.

GPS: Navigasyon ve harita gibi konum tabanlı uygulamalarda sıklıkla kullanılır.

MOBİL CİHAZLARDAKİ ALGILAYICILAR

-İvmeölçer -Jiroskop -Yakınlık ölçer (Proximity) -Barometre -Kalp Atış Hızı (Heart Rate)

-Pusulula -Parmak İzi Tarayıcısı -Işık

İŞLETİM SİSTEMLERİ

İşletim Sistemi: Kullanıcı ile bilgisayar arasındaki etkileşimi yöneten sistem yazılımlarının genel adıdır. Datalight DOS gib:i gömülü sistemler mobil iletişim sisteminin atası sayılır.

Android: Android dünya genelinde en çok kullanılan mobil işletim sistemidir. Kullanıcı arayüzü; hafifçe dokunma, hızlıca kaydırma, sıkma ve genişletme gibi parmak hareketlerine tepki verecek biçimde tasarlanmıştır.

İOS: Apple firması tarafından geliştirilmiş mobil işletim sistemidir. İlk olarak 2007 yılında iPhone telefonlar ile kullanıma sunulmuştur. Doğrudan parmak hareketleri ile kullanılabilen çoklu-dokunmatik ekranlara göre tasarlanmış ilk mobil işletim sistemidir. Resmi uygulama marketi App Store'dir.

Windows 10: Microsoft tarafından geliştirilmiştir. Resmi uygulama mağazası Windows Store'dir.

Tizen: Tizen mobile, Tizen TV ve Tizen Giyilebilir sürümlere sahiptir.

MOBİL TEKNOLOJİ UYGULAMALARI

Bulut Bilişim: Yerel kaynaklar yerine tamamen internet üzerinden erişebilen ve yönetilebilen yazılım, sistem ya da platform tabanlı hizmetler bütünüdür. Yer ve zaman bağımsız kullanılabilen bir bilgi işlem modelidir. Dört farklı biçimde yapılandırılmaktadır. Bunlar;

-Genel Bulut -Özel Bulut -Melez Bulut -Topluluk Bulut

Bulut Bilişim Hizmet Modelleri; **Altyapı, Platform ve Yazılımdır.**

Dijital Yardımcılar: Google Now, Apple Sri ve Microsoft Cortana'dır.

Sanal Gerçeklik:En genel ifadeyle gerçek dünyanın sanallaştırılmasıdır.

Arttırılmış Gerçeklik:GPS ,görüntü,ses,ışık,ağırlık vb. gibi çok çeşitli veriler yardımıyla gerçek zamanlı dünyada referans alınan ortamları algılar.Oluşturulan harmanlanmış ortam kullanıcılara iletilir.

Oyunlar günümüzde arttırılmış gerçeklik teknolojilerinin en yoğun ve başarılı olarak uygulandığı alanlardan biridir.

AG teknolojileri kullanıcılarına gerçek ve sanal nesnelere iç içe girdiği canlı ve etkileşimli bir ortam sunar.

AG gerçek zamanlı ve etkileşimli olarak gerçek dünyayı bilgisayar ortamında geliştirilen sanal ortamlarla zenginleştirir.

AG sıklıkla akıllı telefon ve tablet gibi mobil bilgisayar sistemlerine ek olarak gözlük formundaki giyilebilir cihazlarla da oluşturulur.

AG gerçek ile sanal arasındaki ayrımı görünmez kılarak harmanlanmış bir ortam oluşturmayı hedefler.

SOSYAL MEDYA VE KİŞİSEL YAYINCILIK

Sosyal Medyanın Hızla Benimsenmesinin ve Yaygın Kullanılmasının Nedenleri

İhtiyaç duyulan verilere hızlı ulaşım

Hızlı ve çift taraflı iletişim kurabilme

Eğlenceli etkinlikler sunması

Bireylerin kendilerini özgürce ifade edebilmeleri

Sosyal Ağların Ortaya Çıkış Süreci

*Kullanıcılara kendi profillerini yapılandırma arkadaş listesi oluşturma ve gezinme olanağı veren ilk sosyal ağ sitesi **com** 1997 yılında kurulmuştur.*

***com** bireylerin iş dünyasına yönelik ağlarını yapılandırmak üzere 2001 yılında internet kullanıcılarıyla buluşturulmuştur.*

*Fotoğraf paylaşım ağı olan **Instagram** 2010 yılında sosyal ağlar arasına katılmıştır.*

Dünyada ve Türkiye'de Popüler Olarak Kullanılan Başlıca Sosyal Medya Uygulamaları

Facebook:Marc Zuckerberg tarafından geliştirilerek 2006 yılında kullanıma açılmıştır.

Twitter:Haberleşme ağıdır.140 karakter sınırlandırmasıyla anlık paylaşım sunar.

Whatsapp:Akıllı telefonlar için geliştirilmiş metin,ses,video ve ses kaydı aktarımı yapılabilen anlık mesajlaşma yazılımıdır.

WordPress: Blog sistemidir.

Google Plus: Kullanıcılarına dijital kimlik oluşturma fotoğraf paylaşma gibi olanaklar sunar.

LinkedIn: İş yaşamına yönelik sosyal ağıdır.

Instagram: Fotoğraf ve video paylaşım ağıdır.

Youtube: Video paylaşım platformudur.

Foursquare: Konum belirtme yoluyla ziyaret edilen yerler hakkında yorum yapmaya olanak sağlayan ağıdır.

SlideShare: Word, Excell, Powerpoint gibi Office dökümanlarının paylaşıldığı sosyal ağıdır.

Delicious

MySpace: Günlük tutma, resim, video ve bağlantı paylaşma imkanı vermektedir.

Sosyal Medyanın Özellikleri

-Ekonomik

-Erişilebilir

-Güncel

-Özgür

Bir kişiyi dürtmek, eklenen içeriği beğenmek ya da bir kişinin takipçisi olmak sözsüz iletişim unsurlarıdır.

Sosyal Medya Bağımlılık Belirtileri

Sosyal medya hesaplarını çok kısa aralıklarla kontrol etme ihtiyacı

Sosyal medyada yaşanan teknik sorunlara ve olumsuz eleştirilere karşı tahammülsüzlük

Bulunduğu her konumu anlık paylaşma ve yer bildirme ihtiyacı

Diğer kullanıcılar tarafından yayınlanan içeriği ilk beğenen ya da ilk yorum yapan olma yarışı

Günlük yaşamda sürekli kendi bloğunda yer alan yazıları yönlendirme şeklinde sıralanabilir.

Sosyal Ağlarda Güvenliği Tehdit Eden Durumlar

Sosyal paylaşım sitelerindeki gizli bağlantılara tıklanması

Korsan yazılımların kullanılması

Sahte arkadaş mesajlarındaki bağlantılara tıklanması

Sahte güvenlik uyarılarına tıklanması

Sahte ağ mesajlarındaki bağlantılara tıklanması

Canlı Yayıncılık Araçları

-Ustream TV -Justin TV -Livestream -Blog TV -Periscope -Facebook Live Video - Youtube 360

Sosyal Medya Okuryazarlığı: Genel olarak sosyal medyayı kullanabilmek için ihtiyaç duyulan yeterlilikleri ifade etmektedir.

Sosyal medyayı geleneksel medyadan ayıran en önemli özellik;İçerik bireyler tarafından inşa edilir.

21.Yüzyıl Yaşam Becerileri

Eleştirel düşünme ve problem çözme

İşbirliği ve liderlik

Esneklik

İnisiyatif kullanabilme ve girişimci olma

Etkili iletişim becerilerine sahip olma

Bilgiye erişim ve analiz becerilerine sahip olma

Meraklı ve yaratıcı olma

Kişisel Öğrenme Ağı Nasıl Oluşturulur?

Bir sosyal medya aracı seçin ve ilgilendiğiniz alandaki öncü kişileri takip etmeye başlayın

Ağınızı genişletin

Siz de fikirlerinizi paylaşın

Sosyal yer imleri kullanın

Blog oluşturun ve canlı tutun

Kişisel Öğrenme Ortamı Oluştururken Hangi Sosyal Araçlar Kullanılabilir?

-Twitter -Facebook -Wordpress -Mendeley -Researchgate -Classroom 2 -Diigo - Slideshare

-Scribd -Pinterest -Delicious

KURUMSAL SOSYAL MEDYA

Sosyal medya her yerden ulaşılabilen kullanıcı tarafından üretilen içeriğin oluşturulmasını,erişilmesini ve değiştirilmesini sağlayan web tabanlı ve mobil tabanlı internet uygulamaları olarak tanımlanmaktadır.

Sosyal medya web 2'nin teknolojik temellerine dayanır.

Sosyal Medyanın Kurumlar Açısından Önemi

Sosyal medya bir diyalogdur

Sosyal medya içeriği kullanıcı tarafından üretilmiştir

Sosyal medya çok sayıda platform ve araç içerir

Sosyal medya ölçme kolaylığı sağlar

Sosyal medya farklı gruplar arasında etkileşim sağlar

Sosyal medya düşük maliyetli iletişim platformlarıdır.

Sosyal medya kişisel,siyasi ve ticari kullanım için ilişkiler kurar

Sosyal Medyayı Geleneksel Medyadan Farklı Kılan Özellikler

Zaman ve mekandan bağımsız olması

Kullanımının kolay olması

Etkileşimi desteklemesi

Kullanıcının ürettiği içeriği paylaşmasına imkan sağlaması

Sosyal medyada diğer platformlarla bağlantılı olması

Ölçüm yapmayı kolaylaştırması

Sosyal Medya Platformları

a)İşbirlikçi Projeler:Son kullanıcı tarafından içeriğin birlikte ve eş zamanlı oluşturulmasını sağlayan,kullanıcıların internet tabanlı bağlantılarla metin tabanlı içerik ekleyebildiği,kaldırabildiği ve değiştirebildiği web sitesidir.

b)Bloglar:Genellikle tarih bilgisiyle kaşelenmiş girdileri ters kronolojik sırayla görüntüleyen özel web siteleridir.

Kurum bloglarının türleri;

-Yönetici blogları -Kurum blogları -Ürün blogları -Müşteri hizmetleri blogları

-Savunma blogları -Çalışma blogları

Bir blog başarısı için en önemli faktörlerden biri bir blog yazarının güvenilirliğidir.

Blogların Kurumlara Sağladığı Olanaklar

Bilginin kolay sağlanması

Daha insani bir ses oluşturması

Güven ve itibarın artmasını sağlaması

Pazarlama kampanyalarına destek sağlaması

Gelişmiş müşteri hizmetleri sunması

Yeni bir hedef kitle oluşturma fırsatı sağlaması
Gelişmiş kurumiçi iletişimi gerçekleştirilmesi

c) Mikrobloglar: İnsanların bilgi ve günlük faaliyetlerini daha hızlı ve kolay yayınlatabilmelerine olanak sağlayan platformlardır. En yaygın mikroblog aracı Twitter'dır.

d) İçerik Toplulukları: Temel amacı; kullanıcılar arasında medya içeriğinin paylaşılmasıdır. Metin, fotoğraf, video ve powerpoint sunuları gibi çeşitli medya türleri için olabilir. En yaygın Youtube'dır.

e) Sosyal Ağ Siteleri: Kişisel bilgi profilleri oluşturarak ve arkadaş davet ederek birbirleriyle e posta ve anlık ileti göndererek kullanıcıların bağlantı kurmasını sağlayan uygulamalardır.

f) Sanal Dünyalar: En önemli örneği Second Life uygulamasıdır.

Sanal oyun dünyaları: Kullanıcıların çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu bağlamında sıkı kurallara göre hareket etmesini gerektiren oyun türleridir.

Sanal sosyal dünyalar: Kullanıcıların davranışlarını daha özgürce seçmelerine ve esas olarak kendi gerçek hayatlarına benzer bir sanal yaşam sürmelerine olanak tanıyan oyun türleridir.

Sosyal Medya Pazarlama Süreçleri

-Dinleme -Ölçme -Bağlanma -Pazarlama çabalarını optimize etme

SOSYAL MEDYA KURUM İTİBARI

Kurumların sanal ortamlarda dikkat etmesi gereken hususlar

Kurum ve marka ile ilgili anahtar kelimeleri takip etmek

İş alanı, kurum, marka ve ürünle ilgili önde gelen blogları takip etmek

Hedef kitlelere sistematik ve doğru bilgileri sağlamak

Kurumu ya da markayı ilgilendiren paylaşımları görmezden gelmemek.

Klososky çevrimiçi itibarı yönetmek için üç adımlı bir işlem önermiştir. Bunlar;

-Dinleme süreci -Katılım politikasının oluşturulması -Ölçüm veraportlama sistemleri

Kurumların İtibarını Etkileyecek Sosyal Medya Değerleri

-Güven -Şeffaflık -Katılım

Büyük veriler; Yapılandırılmış veriler, Yapılandırılmamış veriler ve Yarı yapılandırılmış verilerden oluşur.

Büyük verilerin kurumlar açısından sağladığı iyileştirmeler

-Hissedar değerini arttırmak

-Müşteri memnuniyetini arttırmak

-Yeni Pazar fırsatlarını değerlendirmek

-Yeni ürün ve hizmetler geliştirmek

-Rakiplerin önüne geçmek

Büyük Veriyi Niteleyen Unsurlar

-Hacim

-Hız

-Çeşitlilik

-Doğrulama

-Değer

SOSYAL MEDYA ANALİTİĞİ SÜRECİ

Fan ve Gordon sosyal medya analiz süreci önermektedir.

a)Yakalama Aşaması

Çeşitli kaynaklardan veri toplanması

Verinin ön işleme konması

Veriden ilgili bilgilerin çıkartılması

b)Anlama Aşaması

Gürültülü verilerin kaldırılması

Gelişmiş analitik işlemlerin yapılması

c)Sunma Aşaması

Bulguların özetlenmesi ve değerlendirilmesi

Bulguların sunulması

Temel Sosyal Medya Analitik Teknikleri

-Fikir madenciliği veya duygu analizi

-Konu modellemesi

-Sosyal ağ analizi

-Eğilim

-Görsel analitik

Sosyal Medya Analiz Araçları

-Google Analytics

-Facebook Insights

-Twitter Analytics

-Klout

-Hootsuite

-Howsociable

-TweetReach

Kurumsal Blogların Sağladığı Kazanımlar

Müşterinizi memnun ederek keyif verir

Kurumsal şeffaflığı gösterir

İyi niyeti ifade eder

Düşünceli liderliği sağlar

Halkla ilişkiler risklerini azaltır

Ağızdan ağıza pazarlamaya sağlar

Stratejik bir mesajın güçlenmesini sağlar

GELECEĞİN İLETİŞİM TEKNOLOJİLERİ

Bilim Kurgu Edebiyatı ve Sineması

yy sonunda doğmuştur.

Başlıca temsilcileri Jules Verne,H.G.Wells

Communicator cihazı ve işlev olarak günümüzün cep telefonlarının atasıdır.

Gelecek Bilim Araştırmaları ve Geleceği Öngörmek

Moore yasasına göre mikro işlemcilerdeki transistör sayısı ilk icat edildiği 1960'lardan itibaren her iki yılda bir iki katına çıkmaktadır.

Moore yasasına göre 2020 yılında bir mikro işlemciye sığdırılabilecek transistör sayısı 10 milyardan fazladır.

Moore teknolojinin dört evreden geçtiğini ileri sürmüştür.Bu evreler;

-Birinci düzeydeki bir teknoloji özenle korunan nadir bir ürün şeklindedir.

-İkinci düzeydeki bir teknoloji yaygınlaşmış ve kişiselleşmiştir.

-Üçüncü düzeydeki bir teknoloji sıradanlaşır,her yerde ve görünmez olmaya başlar.

-Dörüncü düzeyde ise teknoloji son derece çok ucuzlayıp,toplumun tüm bireylerine sunulan bir kamu hizmeti haline gelir.

İletişim:*Bir iletinin göndericiden alıcıya bir ortamda aktarılma sürecidir.*

Etkileşim:*Eğer iki taraf arasında aktarılan daha önce iletilerle ilişkiliyse etkileşimdir.*

Arayüz:*Gönderici ve alıcıların birbirleriyle etkileşimini sağlamak amacıyla kullanılan teknolojilerdir.*

Dijital devrim 1980'lerden sonra yaşanmıştır.

Üç Boyutlu Etkileşim:*Giyilebilir hareket algılama sistemleri canlandırma filmlerinin yapımında ve sanal gerçeklik uygulamalarında yaygın olarak kullanılmaktadır.*

Holografik Görüntüleme:*Nesnelerin boşlukta 3 boyutlu olarak belirmesini sağlayan tekniktir.Bilim kurgu filmlerinin vazgeçilmez öğelerinden biridir.*

Karma Gerçeklik:*Gerçek dünya görüntüsü üzerinde ii ya da üç boyutlu sanal görüntü yerleştirilerek oluşturulan ortama denir.*

GİYİLEBİLİR TEKNOLOJİLERLE ETKİLEŞİM

Bireylerin vücutlarına giydikleri geniş bir çeşitliliğe sahip bilgi işlem cihazlarıdır.

Günümüze en tanınmış olanları;akıllı gözlükler (Google glass) , akıllı saatler (Apple watch) ve akıllı bilekliklerdir (Microsoft Band)

Giyilebilir cihazların en önemli özelliği bünyelerinde bir ya da daha fazla algılayıcı barındırmalarıdır.

Giyilebilen cihazlarda kullanılan algılayıcılar;görüntü ve video algılayıcısı,ışık ve ultraviyole düzeyi algılayıcısı,ses algılayıcısı,konum ve yön algılayıcısı,ivme ve açısız hız algılayıcısı,sıcaklık ve basınç algılayıcısı,kalp atışı algılayıcısı,galvanik cilt tepkisi algılayıcısı bulunmaktadır.

Göz hareketli denetimli gözlükler özellikle motor nöron sinir hastalığı (ALS) hastaları için geliştirilmiştir.Eyespeak bu cihazların en yaygın bilinenidir.

Kamera içeren lense ait patent Samsung tarafından, hem kamera hem de video oynatabilen bir lense ait patent ise Sony tarafından yakın zamanda alınmıştır.

Dokunsal Teknolojiler

Haptik ,Yunanca haptikos kelimesinden türetilmiştir ve dokunsal,dokunma duyusu anlamına gelmektedir.Bu teknoloji sayesinde bir yüzeyin şeklini,pürüzlülüğünü ve vibrasyonunu hissetmek mümkündür.Pnömatik dokunsal eldivenler her parmağa birden fazla noktada basınç uygulayarak elin sanal bir nesneyi kavraması hissini verebilmektedir.

İçine Dalınabilen Sanal Gerçeklik:*Fiziksel olmayan bir ortamda fiziksel olarak bulunmayı tarif etmektedir.*

GELECEĞİN İLETİŞİM UYGULAMALARI

Bilgisayar Oyunları:*Ülkemizde 2010'lu yıllarda ilk HD televizyonlar evlerde yerlerini almaya başlamıştır.Nintendo tarafından geliştirilen Wii Remote,Microsoft Kinect ve Playstation Move ile uzaktan hareket algılayan oyun kumandaları dönemi başlamıştır.*

Akıllı EvlerAkıllı Binalar-Akıllı Şehirler ve Akıllı Ortamlar:*Akıllı evler (smart homes) , akıllı binalar (smart buildings),akıllı şehirler (smart city) ve akıllı ortamlar*

(smart environment) tasarlanabilmektedir.

Taşıt İletişim Sistemleri:İlk örneklerinden biri otomatik geçiş sistemleridir.Bir şehirdeki kara,hava,su-deniz ve raylı akıllı ulaşım sistemleri akıllı şehir sisteminin bir parçasıdır.

Konuşma Anında Çeviri Sistemleri:Google Translate Eylül 2016 ayı itibari ile 103 dilde çeviri yapabilmekte ve günde 200 milyon kişi tarafından kullanılmaktadır.Microsoft Translator 53 dilde,Yandex Translate 76 dilde çeviri yapabilmektedir.

Sağlık İzleme:Sağlık alanında kullanılan ve giyilebilir teknolojilere dönüştürülmüş algılayıcılar;ECG/EKG (Kalbin elektriksel etkinliğini ölçer,EMG (kasların elektriksel etkinliğini ölçer),EEG (kafa derisi boyunca oluşan elektriksel etkinliği ölçer),PPG (kan akış hacmini ölçer)

Yaşam Günlüğü:Yaşam deneyimi verilerinin bireyin üzerinde taşıdığı ya da çevresinde bulunan algılayıcılardan bireyin bir müdahalesi olmadan sürekli biçimde elde edilmesini sağlayan teknolojidir.

Sanal Dünyalar:Bilgisayar tarafından oluşturulmuş üç boyutlu canlandırma ortamıdır.Günümüzde en tanınmış sanal dünya Second Life sistemidir.

Uzakta Bulunma:Görüntü ve sesin yüksek kalitede aktarımı ve baş hareketlerine duyarlı kameraların yardımıyla katılımcıların diğerleriyle göz teması kurabilmesini ve hareketlerini izleyebilmesini sağlayan teknolojidir.

İnsan Yapay Zeka İletişimi:Yapay zeka tarihinde insanların zeki ajanlarla iletişiminde dönüm noktası 1964 yılında geliştirilen Eliza isimli bir psikoterapist uzman sistemi olmuştur.

ZİHİNSEL İLETİŞİM

Beyin Bilgisayar Arayüzü:1990'ların ortasında Manyetik Rezonans Görüntüleme (MRG) cihazında yaşanan gelişmelerle başlamıştır.Radyo dalgaları zarar vermeden dokuların içinden geçebilen elektromanyetik dalgalardır.Beyni incelemenin diğer bir yolu EEG cihazıdır.

Beyne dış ortamdan mesaj iletilmesinde kullanılan yöntemler;**Derin beyin uyarımı,Transkranyal manyetik uyarım,Koklear implat,Retinal implat'tır.**

İnsan-Bilgisayar Ortak Yaşam:Bireyin dış dünya ile etkileşimini zihinsel iletişim kurduğu bir kişisel yapay zekanın denetiminde gerçekleştirmeye başlamasıdır.