AR KİTAP PROJESİ

# **ÖZET**

AR Kitap projesi, kullanıcılara yenilikçi bir deneyim sunmayı amaçlayan, artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisiyle desteklenen interaktif bir tasarım projesidir. Bu proje, **Canva** platformunda tasarlanan karakterlerin, **ElevenLabs** yapay zeka destekli seslendirme teknolojisiyle hayata geçirilmesini kapsamaktadır. Proje, kullanıcıların etkileşimde bulunabileceği, dijital hikayelerle bağlantı kurabileceği ve daha sürükleyici bir deneyim elde edebileceği bir sistem sunmaktadır. Tasarımlar, estetik açıdan zenginleştirilmiş, kullanıcının ilgisini çeken içerikler oluşturacak şekilde geliştirilmiştir.

# **GİRİŞ**

Gelişen dijital dünyada, kullanıcıların dikkatini çekmek ve etkileşimi artırmak için yenilikçi teknolojilere ihtiyaç duyulmaktadır. **AR Kitap** projesi, kullanıcıların ilgi çekici bir hikaye evrenine girmesini sağlayan etkileşimli bir dijital platform olarak tasarlanmıştır. Bu projede, karakter tasarımlarının ve seslendirmelerin kusursuz bir uyum içinde olması hedeflenmiştir.

Bu bağlamda, Canva'da tasarlanan karakterlere **doğal, akıcı ve etkileyici sesler** kazandırılmıştır. Karakterlerin kişilik özelliklerine ve hikayelerindeki rollerine uygun sesler, **ElevenLabs** yapay zeka platformu kullanılarak üretilmiştir. Bu sayede, karakterlerin hem görsel hem de işitsel kimlikleri güçlendirilmiş ve kullanıcıların etkileşimi artırılmıştır.

# **AMAÇ**

**AR Kitap** projesinin temel amacı, kullanıcıların hikayelerle daha derin bir etkileşim kurmasını sağlayacak dijital bir platform sunmaktır. Bu platform, artırılmış gerçeklik (AR) ve yapay zeka destekli seslendirme teknolojilerini birleştirerek **yenilikçi bir hikaye anlatımı deneyimi** yaratmayı amaçlamaktadır.

Projenin özel amaçları şunlardır:

* **Kullanıcı Deneyimini Artırmak**: Kullanıcıların hikayelere daha aktif katılım sağlaması için etkileşimli karakterler sunmak.
* **Karakterlerin Kişiliklerini Güçlendirmek**: Canva'da tasarlanan karakterlerin her birine özgün ses kimliği kazandırarak karakterlerin duygusal bağ kurmasını sağlamak.
* **Artırılmış Gerçeklik (AR) Kullanımı**: Kullanıcıların fiziksel ortamda dijital karakterlerle etkileşimde bulunmasını sağlamak.
* **Eğitsel ve Eğlence Odaklı İçerik Üretmek**: Hem eğitim hem de eğlence amaçlı kullanılabilecek dijital hikayeler oluşturmak.

# **İŞLEVSEL VE İŞLEVSEL OLMAYAN GEREKSİNİMLER**

* **İŞLEVSEL GEREKSİNİMLER**

**1.Kullanıcı Etkileşimi:** Kullanıcı, artırılmış gerçeklik (AR) özellikleriyle dokunarak etkileşimde bulanabilmeli.

**2.Karakterlerin Görsel Tanımı:** Canva'da tasarlanan karakterlerin etkileşimli animasyonları, kullanıcıların cihaz ekranına yansıtılmalıdır.

**3.Ses Entegrasyonu:** ElevenLabs web sitesinde her karaktere uygun ses atanmalıdır**.**

**4.Artırılmış Gerçeklik (AR) Desteği:** AR karakterleri, kullanıcı ortamına uyumlu bir şekilde görüntülenmelidir

* **İŞLEVSEL OLMAYAN GEREKSİNİMLER**
* **Performans**
* **Uyumluluk**
* **Güvenlik**

1. **YÖNTEM**

Proje karakterlerinin tasarımı Canva platformunda yapılacaktır. Canva, hızlı ve verimli bir tasarım süreci sunarak karakterlerin bireysel kimliklerine uygun görsel kimlik kazandırılmasını sağlar.

Karakterlere özgün ses kimliği kazandırmak için ElevenLabs web sitesinde seslendirme platformu kullanılacaktır. Karakterlerin kişiliğine uygun ses tınıları oluşturularak her karaktere farklı bir kimlik kazandırılacaktır.

Unity ve Vuforia platformları kullanılacaktır. Bu platformlar, AR karakterlerin fiziksel dünyada nasıl etkileşime gireceğini sağlar.

1. **SONUÇ**

Bu proje, **Canva tasarımı** ve **ElevenLabs seslendirme** teknolojileriyle bir araya getirilmiş yenilikçi bir dijital hikaye anlatımı platformudur. Kullanıcı deneyimini artıran artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisi ile etkileşimli karakterler yaratılmıştır.