

Öğr. Gör. Furkan Kalyoncu

Öğr. Gör. Furkan Kalyoncu, lisans eğitimini 2017 yılında Karadeniz Teknik Üniversitesi Fatih Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği bölümünde tamamlamıştır. Yüksek lisans (2021) ve doktora (2022) eğitimlerini Trabzon Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi alanında yürütmektedir. Yüksek lisans tezinde bilgisayar sistemlerinin temel kavramlarına yönelik artırılmış gerçeklik uygulamasının tasarlanması ve geliştirilmesi üzerine çalışmıştır. Kariyerinde Doğu Karadeniz Kalkınma Ajansı'nda proje danışmanı, Karadeniz Teknik Üniversitesi Teknoloji Transferi Uygulama ve Araştırma Merkezi'nde proje uzmanı ve Trabzon Teknoloji Geliştirme Bölgesi'nde (TEKNOKENT) Teknoloji Transfer Ofisi Koordinatörü olarak görev yapmıştır. 2022 yılından itibaren Trabzon Üniversitesi Çarşıbaşı Meslek Yüksekokulu Bilgisayar Teknolojileri bölümünde Öğretim Görevlisi olarak çalışmalarını sürdürmektedir. Hâlen aynı kurumda Bölüm Başkan Yardımcısı olarak idari görevini de yürütmektedir.

Kalyoncu'nun akademik çalışma alanları ağırlıklı olarak dijital oyun geliştirme, yapay zekâ tabanlı uyarlanabilir sistemler, eğitim teknolojileri ve artırılmış gerçeklik üzerinde yoğunlaşmaktadır. Akademik çalışmalarında özellikle nöroadaptif oyun mekanikleri, çok modlu biyometrik veri işlemeye (EEG, göz takibi, yüz ve ses analizi) yönelik kişiselleştirilmiş eğitsel yazılım ve platformların tasarımı gibi güncel konuları ele almaktadır. Bunlara ek olarak ülkelerin yapay zekâ öğretimi konusunda yaptıkları çalışmalar, farklı oyuncu tiplerine göre oyun ve avatar tasarımı ile üniversite öğrencilerinin teknoloji transferi ve girişimcilik algıları üzerine odaklanmaktadır.

Ulusal ve uluslararası düzeyde birçok projede görev alan Kalyoncu; TÜBİTAK 1512 BİGG Uygulayıcı Kuruluş Faaliyetleri projesinde yönetici, TÜBİTAK 1513 Teknoloji Transfer Ofisleri Destekleme Programında uzman, yetişkinlerin temel becerilerinin değerlendirilmesine yönelik Avrupa Birliği projesinde yardımcı personel ve Erasmus+ KA205 "Gençler İçin Stratejik Yönetim, Çeviklik ve Doğru Teknolojiler" projesinde koordinatör yardımcısı olarak sorumluluklar üstlenmiştir. Ayrıca TÜBİTAK 1001 kapsamında ortaokul öğrencileri için programlama öğretimine yönelik oyun tabanlı uyarlanabilir bir ortamın geliştirilmesi projesinde bursiyer olarak yer almıştır. Güncel olarak ise, EEG ve eğitsel dijital oyunlar kapsamında yeni iki adet TÜBİTAK 1001 projesinde araştırmacı olarak görev almaktadır. Bu projeler ile kullanıcıların EEG sinyalleri ile biyometrik verilerini (göz, yüz, ses) anlık analiz ederek zorluk seviyesini yapay zeka ile uyarlayan nöroadaptif dijital oyun platformları geliştirilmesi amaçlanmaktadır.

Bilimsel çalışmaları, Education and Information Technologies, Journal of Computer Education ve Kastamonu Eğitim Dergisi gibi ulusal ve uluslararası hakemli dergiler ile bilimsel toplantılarda yayımlanmıştır. Yayımlanmış çalışmaları arasında temel bilgisayar kavramları için artırılmış gerçeklik tasarımı, yapay zeka öğretiminin karşılaştırmalı analizi, Unity 3D ile eğitsel oyun tasarımı ve düşük nitelikli yetişkinler için web tabanlı uyarlanabilir

beceri deęerlendirme araları gibi konular bulunmaktadı. Hazırlık ařamasında olan yeni makaleleri ise EEG'nin eęitsel dijital oyunlar zerinde kullanımı zerinedir.