TEKNOFEST

HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ

TURİZM TEKNOLOJİLERİ YARIŞMASI

PROJE DETAY RAPORU

Somut Olmayan Kültürel Varlıklar Sanal Müzesi

NEİTH

#464899

İçindekiler

1. Proje Ekibi/Proje Özeti 3
1.1. Proje Ekibi 3
1.2. Proje Özeti 3
2. Algoritma ve Tasarım 4
3. Sistem Mimarisi 7
4. Hayata Geçirilebilirlik/Uygulanabilirlik 9
5. Yenilikçilik/Özgünlük 9
6. Bir Soruna/İhtiyaca Çözüm Üretmesi 10
7. SWOT Analizi 11
8. Kaynakça 12

1. Proje Ekibi/Proje Özeti

1.1. Proje Ekibi

1.2. Proje Özeti

Somut Olmayan Kültürel Miras; 2003 yılında Birleşmiş Milletler UNESCO genel konferansında kabul edilen "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Uluslararası Sözleşmesi"ne uygun olarak, topluluklar ve gruplara ait gelenekleri, anlatımları, temsilleri, bilgileri ve bunlarla bağlantılı araç-gereç ve kültürel yerleri ve mekânları tanımlar. Kimi zamanda bireylerin taşıdıkları, yukarıda sayılan vasıflar anlamına da gelmektedir. (http://www.lawmix.ru).

Neith takımı olarak; hazırlanan web portal ile somut olmayan kültürel varlıklarımızın zaman geçtikçe halk arasında bahsinin ve kulaktan kulağa aktarımının azalmasını önlemek, somut olmayan kültürel varlıkları canlı tutmak, gelecek nesillere aktarmak ve kültür turizmi konusunda turistlere bilgiler vermek amaçlarıyla 'Somut Olmayan Kültürel Varlıklar Sanal Müzesi' projesi yapılmaktadır.

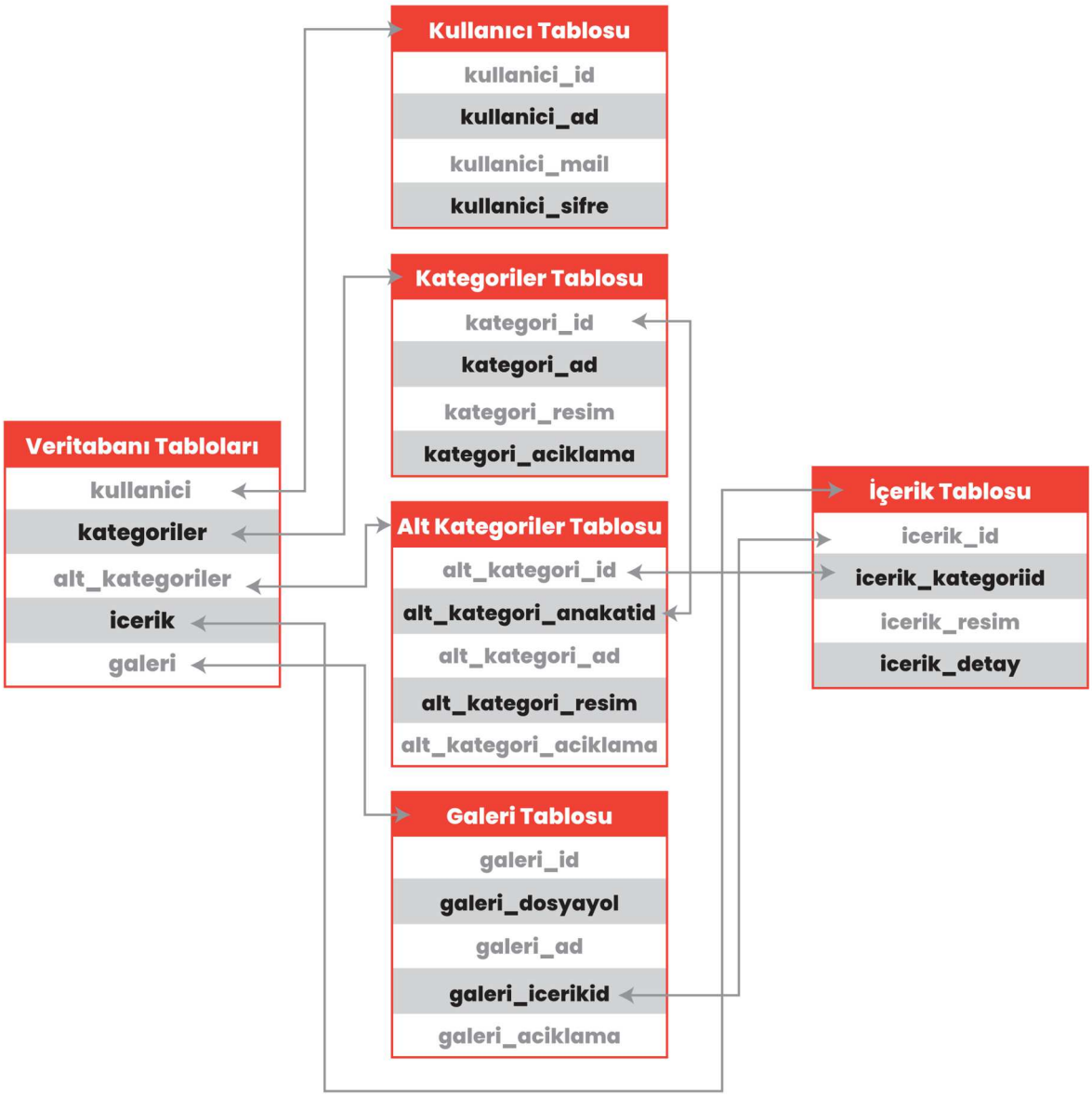
Somut olmayan kültürel mirasın erozyonu veya gelecek kuşaklara aktarılmasının kesilmesi, topluluğun sosyal imlerinden (marker) mahrum bırakabilir, marjinalizasyon/ötekileştirme ve yanlış anlamalara yol açabilir, kimlik kaybına ve çatışmalara neden olabilir.[1] Bu tür sorunların engellenmesi amacıyla UNESCO 17 Ekim 2003 tarihinde Paris'te düzenlenen 32. Genel Konferansında, Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesini kabul etmiştir.[2] Sözleşme; somut olmayan kültürel mirasın korunmasında toplulukların ve grupların rolüne odaklanmakta ve ürünlerle ilgilenmek yerine süreçlerle ve koşullarla ilgilenmektedir. İnsanlar tarafından sıklıkla kolektif olarak ve çoğunlukla yaşayan deneyimlerle aktarılmakta olan yaşayan mirasa önem vermektedir/vurgu yapmaktadır. Türkiye, 19 Ocak 2006 tarihli ve 5448 sayılı Somut Olmayan Kültürel Mirasın Korunması Sözleşmesinin Uygun Bulunduğuna Dair Kanunla bu sürece dâhil olmuş ve 27 Mart 2006 tarihinde resmen taraf olmuştur.[3]

Somut Olmayan Kültürel Varlıklar Sanal Müzesi projesinde; yaygın olarak görülen müze tarzının dışında, belirlenmiş illerin somut olmayan kültürel varlıklarını içinde bulunduran bir web portal oluşturmak amaçlanmaktadır. Kuşaktan kuşağa aktarılan bu miras; toplulukların ve grupların

çevreleriyle, doğayla ve tarihleriyle etkileşimlerine bağlı olarak, sürekli biçimde yeniden yaratılır ve bu süreç onlara kimlik ve devamlılık duygusu verir. Buna bağlı olarak bu projedeki asıl amaç, kültürel çeşitliliğe ve insan yaratıcılığına duyulan saygıya katkıda bulunmaktır. Oluşturulması planlanan sanal müzeye erişimin kolay olabilmesi için günlük hayatta kullanılan, internete bağlı cihazlardan (telefon, bilgisayar, tablet vb.) giriş yapılması planlanmaktadır.
Oluşturulacak sanal müzede pilot şehir olarak belirlenen Gaziantep ilimizin somut olmayan kültürel varlıklarını (halk hekimliği, halk takvimi, halk ağzı vb.) ön plana çıkarmak amaçlanmaktadır. Gaziantep ilimizin ön plana çıkarılması amaçlanan bu proje; ilin somut olmayan kültürel varlıklarının tanıtılmasına, kültürel mirasının yaşatılmasına ve bu mirasın turistlerin yanında yerli halkın arasında da aktarılmasına uygun ortam sağlamaktadır.

2. Algoritma ve Tasarım

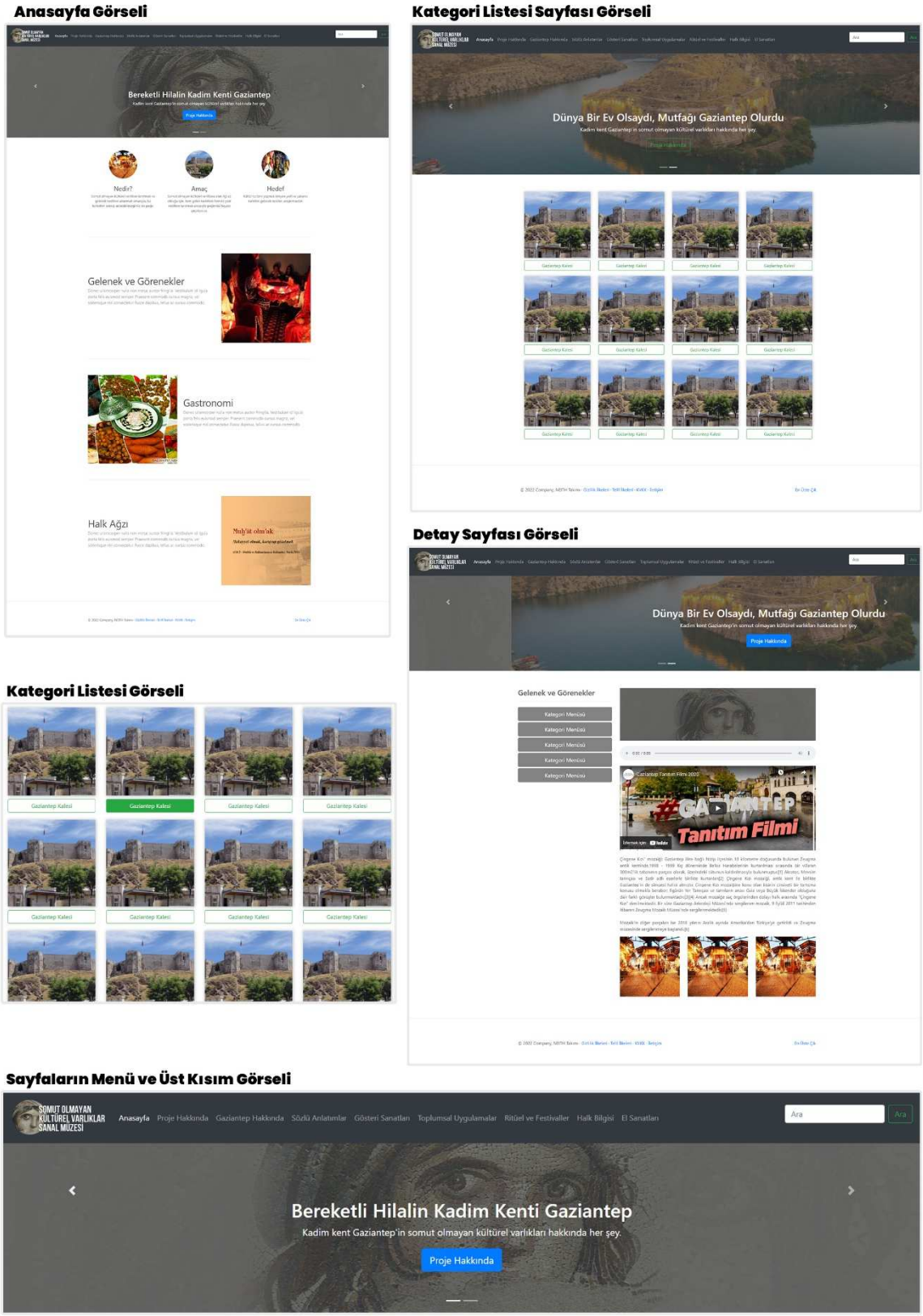
Somut olmayan Kültürel Varlıklar Sanal Müzesi, kullanıcıların içeriklere olabildiğince kolay erişebilmesi için bir web projesi olarak kodlanmıştır. Zengin bir kültüre sahip olan Anadolu'nun her iline uygulanabilecek olan proje için ilk aşamada pilot il olarak Gaziantep belirlenmiştir. Projeyi oluşturan somut olmayan kültürel varlıklar, UNESCO ve Kültür Bakanlığı'nın tanımına ithafen kategorize edilmiştir. *(Sözlü anlatımlar, sözlü gelenekler, gösteri sanatları, toplumsal uygulamalar, ritüel ve festivaller, halk bilgisi, evren ve doğa ile ilgili uygulamalar, el sanatları geleneği gibi kültürel ürünleri ve üretim süreçlerini ifade eden kavramdır. https://kvmgm.ktb.gov.tr/TR-132353/somut-olmayan-kulturel-miras-ne-demektir.html).* Kategorize edilen somut olmayan kültürel varlıklar alt kategorilere ayrılmıştır. Örneğin; Toplumsal uygulamalar kategorisi, alt kategori olarak, düğün gelenekleri, ölüm ve doğum gelenekleri, hasta ziyaret gelenekleri gibi alt kategorilere ayrılarak, bu alt kategoriler üzerinden içerikler aktarılmıştır. Sanal müzede, sunucu tabanlı yazılımların standart olarak kullandıkları CRUD algoritması kullanılmaktadır. CRUD, veri yönetimi sürecinde veri havuzunda yapılacak olan ekleme, okuma, güncelleme ve silme dört temel işlemini ifade eder. Veri doğrudan işlenir ve işleme süreci dışında veriler pasiftir.[4] MySQL gibi bir ilişkisel veri tabanına sorgu eklenmesi, ekli sorguların güncellenmesi gibi işlemler örnek olarak gösterilebilir.
Resim 1'de görüldüğü üzere, CRUD algoritması ilişkisel bir veri tabanı üzerinde gerçekleşmektedir. Sistemi yöneten kullanıcı bilgileri "kullanıcı" veri tablosunda tutulmaktadır ve tüm CRUD işlemleri sadece bu tablodaki kullanıcı tarafından SESSION yöntemi ile yapılabilmektedir. İçeriklerin ait olduğu kategoriler, kategori ve alt kategori tabloları birbirinden tamamen ayrılmış olarak oluşturulup, her kategoriye ve alt kategoriye özel olan id'ler ile birbirlerine bağlanmıştır. İçerik tablosundaki alt kategori kısmı ise yine aynı yöntemle alt kategori id'si üzerinden alt kategori içeriğine bağlanmıştır. Bu şekilde ilerlenen zamanda kategoriler veya alt kategoriler kısmında yapılacak olan değişiklikler/güncellemeler içerikleri etkilemeden gerçekleşebilecektir.



Resim 1: Veri tabanı ve Tablo İlişkileri.

HAVACILIK, UZAY VE TEKNOLOJİ FESTİVALİ

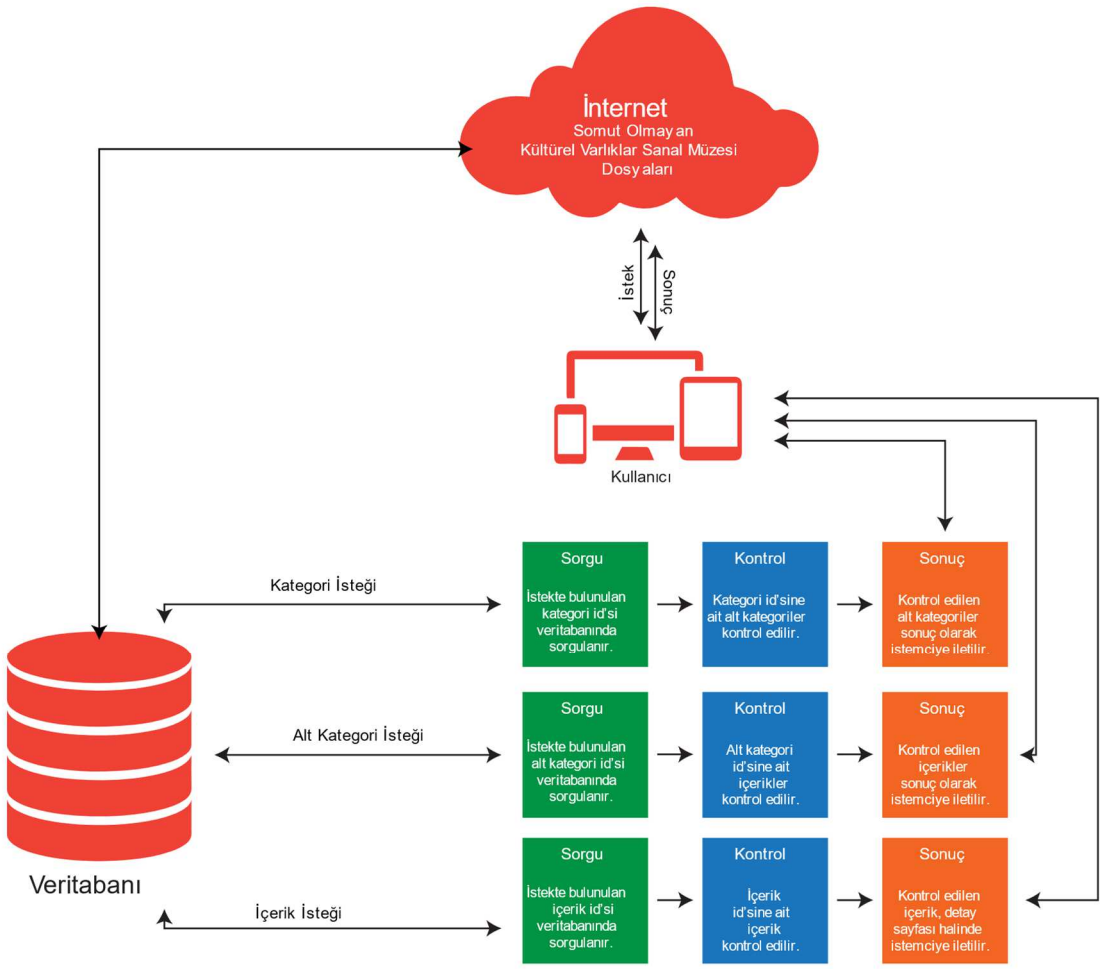
Sistemin arayüz kısmında ise veri tabanından çekilecek içerikler, tek sayfa düzeninde gelecek şekilde kodlanmıştır. Her içerik ve her kategori aynı sayfa üzerinde görünmektedir. Tüm kategori ve içeriklerin aynı sayfada görünebilmesi için veri tabanındaki her içeriğe özgün olan id numaraları, PHP'nin GET metodu ile kullanıcı tarafından istenen id'nin sayfa üzerindeki verileri çekmesi ile gerçekleşmektedir.



Resim 2: Arayüz görselleri.

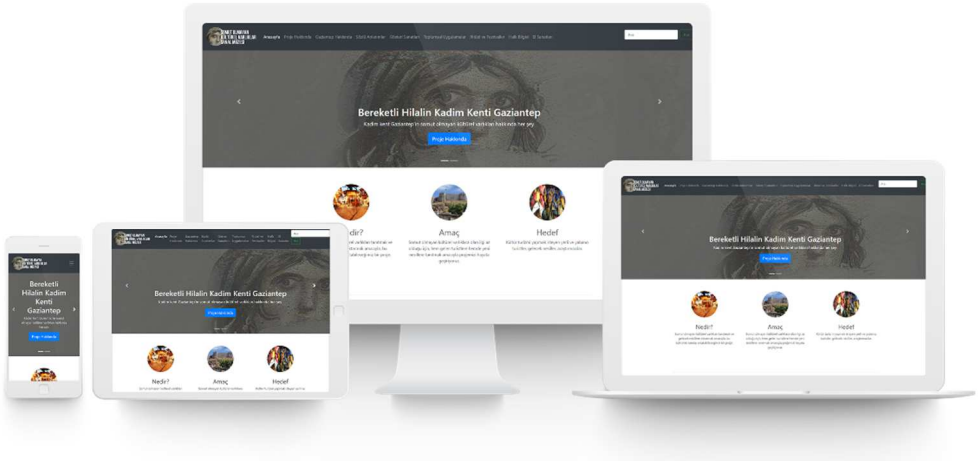
3. Sistem Mimarisi

Somut Olmayan Kültürel Varlıklar Sanal Müzesi sistem olarak 3 ayrı bölümden oluşmaktadır.



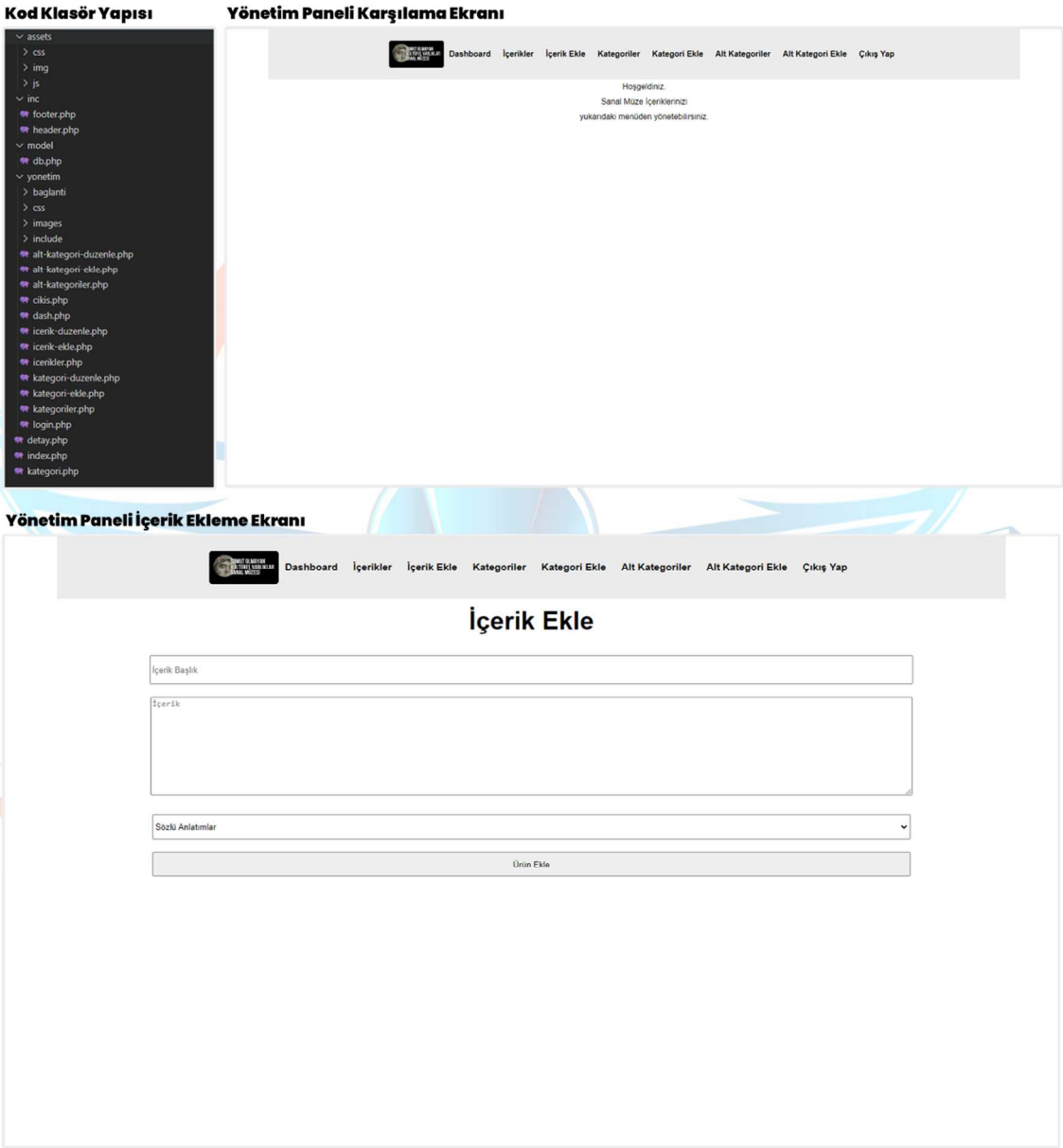
Resim 3: Sistem mimarisi

- **Front-End (Arayüz):** Sadece kullanıcın gördüğü, kullanıcıların müzeyi gezebilecekleri ve müze hakkında bilgi sahibi olabilecekleri bölümdür. HTML5, CSS3 ve Javascript dilleri ve CSS'nin Bootstrap yazılım çerçevesi kullanılarak kodlanmıştır. Sanal Müze'nin arayüz kısmı responsive (ekran uyarlılığı) olarak kullanıcı dostu bir arayüze sahip olmakla birlikte bilgisayar ekranları haricinde mobil cihazlara da uyumlu olarak oluşturulmuştur.



Resim 4: Responsive (duyarlı) ekranlar

- **Back-End (Yönetim Paneli ve CRUD Algoritması):** Tüm içeriklerin eklenebileceği, silinebileceği ve güncellenebileceği, müzenin tüm yazılımsal süreçlerinin oturduğu kısımdır. Back-end kısmı, PHP dili ve destekçisi olarak Javascript dilleri ile kodlanmaktadır. İçerik, kategori ve alt kategori gibi bölümlerin içeriklerinin oluşturulması için form post metotları ile veri tabanına verilerin eklenip, güncellenip, silinmesi sağlanmıştır.



Resim 5: Yönetim ekranları ve kod klasör yapısı

```php
#Kategori Ekleme Bölümü
if(isset($_POST['kategoriekle'])) {
    $kategori_adi = $_POST['kategori_adi'];

    $kategoriekle = $db->prepare("INSERT INTO kategori SET
        kategori_adi=:kategori_adi");
    $insert = $kategoriekle->execute(array(
        'kategori_adi' => $kategori_adi
    ));
    if ($insert) {
        header("Location:../kategori-ekle.php?durum=ok");
    }
    else {
        header("Location:../kategori-ekle.php?durum=no");
    }
}
#kategori düzenle
if(isset($_POST['kategoriduzenle'])) {
    $kategori_adi = $_POST['kategori_adi'];
    $kategori_id = $_POST['kategori_id'];
    $kategoriduzenle=$db->prepare("UPDATE kategori SET
    kategori_adi=:kategori_adi
    WHERE kategori_id={$_POST['kategori_id']}
    ");
    $update=$kategoriduzenle->execute(array(
        'kategori_adi' => $kategori_adi
    ));
    if ($update) {
        header("Location:../kategori-duzenle.php?durum=ok&kategori_id=$kategori_id");
    }
    else {
        header("Location:../kategori-duzenle.php?durum=no&kategori_id=$kategori_id");
    }

}
#Ürün Sil
if ($_GET['urunsil']=="ok") {
    $sil=$db->prepare("DELETE from urun where urun_id=:urun_id");
    $kontrol=$sil->execute(array(
        'urun_id' => $_GET['urun_id']
        ));
    if ($kontrol) {
        Header("Location:../urunler.php?durum=ok");
    } else {
        Header("Location:../urunler.php?durum=no");
    }
}
```

Resim 6: Kategori bölümü CRUD işlemi kodları

- **Veri tabanı:** Sanal Müze'nin tüm bilgilerinin yer aldığı veri tabanı (database) kısmıdır. Veri tabanı esnek bir mimariye sahip olacak şekilde MySQL dili ile oluşturulmuştur. İlişkisel tablo mantığı kullanılarak alt kategori ve kategori gibi birbiriyle ilişkili tablolar id'ler ile birbirine bağlanmış, içerikler oluşturulurken bu id'ler üzerinden işlemler gerçekleştirilmiştir.

4. Hayata Geçirilebilirlik/Uygulanabilirlik

Kültürel mirası yaşatmak, yeni nesillere aktarmak ve kültür turizmini teknoloji ile destekleyerek bu alanda ülkemizi ziyaret eden turistlere ulaşabilmek için yapılan Somut Olmayan Kültürel Varlıklar Sanal Müzesi projesinde, günümüzün en yaygın kullanılan teknolojisi olan internet üzerinden tüm dünyaya açılabilmek hedeflenmiştir. Projenin hayata geçirilebilirliği konusunda rehberler ve halk bilimciler ile toplantılar gerçekleştirilmiştir. Pilot il olarak seçilen Gaziantep'in kültürel yapısı ve kültür turizmi konusundaki potansiyeli göz önünde bulundurulduğunda, somut olmayan kültürlerin gelecek nesillere aktarılması ve yaşatılması konusunda projenin hayata geçmesi, bu kültürel varlıkların yaşatılması konusunu destekleyecektir.
Projeyi internette hayata geçirmek için, sanal müzeye ait bir alan adı ve bir hosting gerekmektedir. Yazılım olarak kullanılan PHP dili mevcutta yaygın olarak kullanılarak Microsoft ve Linux sunucularda çalışabildiğinden, internet üzerinde yayınlanmasında herhangi bir problem görülmemektedir.

5. Yenilikçilik/Özgünlük

Somut Olmayan Kültürel Varlıklar Sanal Müzesi; fiziksel bir objeyi ele almayan, somut olmayan varlıkları sanal ortamda anlatan ve açıklayan bir projedir. Fiziksel müzelerin aksine sanal müzeler, insanlara ulaşmak istedikleri bilgileri metinsel ve görsel olarak iletmektedir. Fiziksel bir obje sunan müzelerin (örneğin; mozaik müzesi gibi) sundukları objeyi açıklamakta ve görsel olarak sergilemekte herhangi bir engelleri bulunmamaktadır. Somut olmayan kültürel varlıklar ise bir obje olmadığından, bu varlıkların bir sanal müze haline getirilmesi ve isteyen herkesin ulaşabileceği bir yerde (internette) yayınlanması planlanmaktadır.

Detaylı araştırmalar sonucunda tasarlanan sanal müzenin daha önce ülkemizde hayata geçirilmediği görülmüştür. Farklı olarak ülkemizin kültürel zenginliğinin gerektirdiği şekilde daha kapsamlı, güncellenebilir ve geliştirilebilir bir proje tasarlanmıştır. Aynı zamanda bu proje, diğer uygulamaların arayüz tasarımlarına göre daha basit, kullanışlı ve her ekrana uyumlu olabilecek bir yapıda kodlanmıştır. Projenin yenilikçi özelliklerinden bir diğeri, sanal müzede bölgeye özgü ağız ve şive özelliklerini barındıran kelimelerin yazılımının ve seslendirmesinin bulunmasıdır. Projede unutulmaya yüz tutmuş somut olmayan kültürel geleneklerin, gerek görsellerle gerekse işitsel bilgilendirmelerle hatırlatması amaçlanmıştır. Bu çalışma, senaryosunun ülkemizin sınırları içerisinde geçmesi ve Türk kültürüne ait milli özellikler barındırması özelliklerine dayanarak yerli bir çalışma olarak tanımlanabilir. Projeyi oluşturan yazılımın tamamen NEİTH takımı tarafından kodlanması, yazılımın yerli olduğunu göstermektedir.

6. Bir Soruna/İhtiyaca Çözüm Üretmesi

Proje özünde, somut olmayan kültürel miraslarımızın insanların ilgisini çekecek ve aynı zamanda öğretici olacak şekilde daha çok tanıtılması ve anlaşılmasını sağlayan bir projedir. Soyut oldukları için gerçek müzelerde sergilenemeyecek olgu ve olayların daha açıklanabilir olması ve somut ögelerin yanında bu soyut kavramların da tanınması isteğiyle, bir internet sitesi üzerinden yapılan sanal müzede bu kavramları daha somut hale getirmek amaçlanmıştır.

Kültürel zenginliğin yaşatılması ve kültür turizminin bu konuda gelişmesi amaçlarından yola çıkarak yapılan bu proje, teknoloji ile kültürel varlıkların gelecek nesillere aktarılmasına da olanak sağlayacaktır. Bunun yanında proje, kültür turizmi konusunda ülkemizi ziyaret eden yabancı turistlere yönelik bir proje olarak düşünülse de, ülke içerisinde turistik geziler gerçekleştiren yerli turistler için de kullanılabilecek esnek bir projedir.

Ülkemizde ve dünyada kültür ve turizm alanında yeterli bilgi, donanım ve bilince sahip olunmadığını görmekteyiz. Somut ve somut olmayan olarak ikiye ayrılan kültürel miraslarda ise somut olmayan yani elle tutulamayıp, gözle görülemeyen varlıklara olan bilginin daha az olduğu ise bir gerçektir. Bu projede kültürümüze yabancı olan turistlerin, bölgenin kültürel mirasıyla ilgili bilgi sahibi olması amaçlanmaktadır. Bununla birlikte bölgenin unutulmaya yüz tutmuş kültürel mirası hakkında bilgilenmek isteyen bireyler için bir çözüm üretip bunu hayata geçirmek hedeflenmiştir.

6.1. Proje Takvimi

Tarih	Yapılacak İş
1 Ocak	Projenin planlaması
8 Ocak	Projenin fizibilite çalışması
16 Ocak	Yazılım Eğitimlerinin Başlaması
10 Şubat	Algoritma oluşturulması
6 Mart	Teknofest proje başvurusu
8 Mart	Veri tabanı mimarisine başlanması
10 Mart	Ön değerlendirme raporu hazırlığı
13 Mart	Ön değerlendirme raporu teslimi
20 Mart	Takım durum değerlendirme toplantısı
2 Nisan	Yazılımın hazırlanmaya başlanması
23 Nisan	İlk demonun ortaya çıkması
1 Mayıs	PDR raporu hazırlanması
13 Mayıs	PDR raporu teslimi

1 Temmuz	Projenin tamamlanması
4 Temmuz	Projeye içerik girişinin bitişi
5 Temmuz	Sunumun hazırlanması
30 Ağustos	Teknofest

7. SWOT Analizi

Güçlü Yönler	**Zayıf Yönler**	**Fırsatlar**	**Tehditler**
Özgün bir proje fikrine sahip olunması. Projenin yapılabilirliği için kaynakların mevcut olması. Kaybolmaya yüz tutmuş kültürel varlıkların yaşatılmasını hedeflediğimizden dolayı, ilgili kurumların destek sağlaması. Projenin, kültür turizmi konusunda, yerli ve yabancı turistlere somut olmayan varlıklar hakkında bilgi vermesi Projemizin maddi bir desteğe ihtiyacının olmaması.	Yaşayarak görünmesi gereken bazı somut kültürel varlıkların internet üzerinde tam olarak aktarılamaması. Mevcut prototipte, yabancı turistler için dil desteğinin olmaması. Kullanıcının internet erişimi sınırlı olabilir veya hiç internet erişimi olmayabilir.	Dünyanın en zengin kültürlerinden olan Anadolu'nun somut olmayan varlıklarını tanıtmak konusunda, tüm dünyaya kültürel tanıtım imajı oluşturmak.	İnternet ortamındaki her web portalın da olabileceği gibi, sunucu kaynaklı problemlerde veri erişiminin durması.

8. Kaynakça

1- Somut Olmayan Kültürel Miras İhtisas Komitesi, Neden Korumalıyız?, https://www.unesco.org.tr/Pages/168/19
2- https://aregem.ktb.gov.tr/TR-50837/somut-olmayan-kulturel-mirasin-korunmasi-sozlesmesi-hak-.html
3- https://aregem.ktb.gov.tr/TR-50837/somut-olmayan-kulturel-mirasin-korunmasi-sozlesmesi-hak-.html
4- Create, read, update and delete, Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Create,_read,_update_and_delete
5- PHP Tutorial, https://www.w3schools.com/php/
6- MySql Tutorial, https://www.w3schools.com/mySQl/default.asp
7- Boostrap Doc, https://getbootstrap.com/docs/5.1/getting-started/introduction/