**Resimli Çocuk Kitaplarında Endüstri 4.0’ın Etkileri: Artırılmış Gerçeklik Uygulamaları**

Rabia Alabay1

Teknolojik gelişmeler her zaman çağın şekillenmesinde önemli rol oynamış ve birçok yeni alan teknolojik gelişmeler sonucu oluşmuştur. Resimli çocuk kitapları alanı da 15. yüzyılda Gutenberg’in matbaada geliştirdiği hareketli metal hurufat teknolojisiyle birlikte oluşmaya başlamış, sanayi devrimiyle hız kazanmış ve fotoğraf teknolojisiyle birlikte gelişmeye başlamış bir alandır. Günümüzde çoğunlukla okul öncesi dönemdeki çocuklar için tasarlanan resimli çocuk kitapları, 4. Sanayi devrimi/Endüstri 4.0 ile meydana gelen teknolojik gelişmelerle birlikte elektronik, etkileşimli ve artırılmış gerçeklikle zenginleştirilmiş hallerini almıştır. Endüstri 4.0 teknolojilerinin bileşenlerinden biri olan artırılmış gerçeklik teknolojileri, günümüzde birçok alanda kullanılmakla birlikte resimli çocuk kitaplarında da kullanılmaktadır. Basılı olarak tasarlanan resimli çocuk kitapları; ses, video, animasyon ve üç boyutlu illüstrasyonlar gibi etkileşimli tasarım elemanları kullanılarak, artırılmış gerçeklik uygulamalarıyla içerik olarak zenginleştirilmektedir. Artırılmış gerçeklikle zenginleştirilmiş resimli çocuk kitapları, basılı olarak bulunan iki boyutlu ortamı elektronik ortamda üç boyutlu hale getirmekte ve çocuklarda hikaye okuma, öğrenme deneyimini çok daha etkileşimli bir forma dönüştürmektedir. Temel ilkelerinden biri “sanallaştırmak” olan Endüstri 4.0 teknolojilerinin, basılı olarak hazırlanan resimli çocuk kitaplarında artırılmış gerçeklikle birlikte kullanılması, kitapları içerik ve etkileşim olarak zenginleştirmekle birlikte geleneksel medya ile yeni medya arasında köprü görevi de görmektedir. Hem basılı hem de elektronik ortamların birleştiği bir ortam sunan artırılmış gerçeklikle zenginleştirilmiş resimli çocuk kitapları; sanat, eğitim, yayın, yazılım gibi farklı disiplinlere ortak çalışma alanı da sunmaktadır. Bu çalışmada, resimli çocuk kitaplarının Endüstri 4.0 teknolojileriyle birlikte geliştirilen artırılmış gerçeklikle zenginleştirilmiş resimli çocuk kitapları; sanat, eğitim ve teknoloji alanlarıyla ilişkili olarak incelenecektir. Çalışma ayrıca resimli çocuk kitapları, endüstri 4.0, artırılmış gerçeklik ve artırılmış gerçeklikle zenginleştirilmiş resimli çocuk kitapları ile ilgili bir derleme araştırması sunmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Resimli Çocuk Kitapları, Endüstri 4.0, Artırılmış Gerçeklik, Sanallaştırma.

**The Effects of Industry 4.0 in Children's Picture Books: Augmented Reality Applications**

Rabia Alabay1

Technological developments have always played an important role in shaping the era and many new fields have emerged as a result of technological developments. The field of children's picture books started to emerge with the moving metal type technology developed by Gutenberg in the printing house in the 15th century, accelerated with the industrial revolution and started to develop with the photographic technology. Today, children's picture books, designed mostly for preschool children, have been enriched with electronic, interactive and augmented reality with the technological developments that occurred with the 4th Industrial Revolution/Industry 4.0. Augmented reality technologies, which are one of the components of Industry 4.0 technologies, are used in many fields today and are also used in children's picture books. Children's picture books designed in print; The content is enriched with augmented reality applications by using interactive design elements such as sound, video, animation and three-dimensional illustrations. Children's picture books enriched with augmented reality make the printed two-dimensional environment three-dimensional in the electronic environment and transform the reading and learning experience of children into a much more interactive form. The use of Industry 4.0 technologies, one of the basic principles of which is "virtualization", together with augmented reality in printed children's picture books enriches the books in terms of content and interaction, and also serves as a bridge between traditional media and new media. Children's picture books enriched with augmented reality, offering an environment where both print and electronic media are combined; It also offers a collaborative work space for different disciplines such as art, education, publishing and software. In this study, children's picture books enriched with augmented reality developed with Industry 4.0 technologies; will be examined in relation to the fields of art, education and technology. The study also presents a compilation research on children's picture books, industry 4.0, augmented reality and augmented children's picture books enriched with augmented reality.

**Keywords**: Children's Picture Books, Industry 4.0, Augmented Reality, Virtualization.