

Dr. Öğr. Üyesi Ulaş Güleç

Kişisel Bilgiler

İş Telefonu: [+90 312 585 0412](tel:+903125850412)

E-posta: ulas.gulec@tedu.edu.tr

Web: <https://avesis.tedu.edu.tr/ulas.gulec>

Uluslararası Araştırmacı ID'leri

ScholarID: F6IexWYAAAAJ

ORCID: 0000-0002-6084-3590

Yoksis Araştırmacı ID: 47439

Biyografi

Ulaş Güleç, lisans derecesini 2012 yılında Çankaya Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü'nden tam burslu olarak aldı. Aynı zamanda, aynı okulun Endüstri Mühendisliği Bölümü'nden çift anadal yaparak 2012 yılında bu bölümden de lisans derecesi almaya hak kazandı. 2015 yılında Çankaya Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü Tezli Yüksek Lisans programını tam burslu olarak bitiren Ulaş Güleç, 2018 yılında Orta Doğu Teknik Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü'nden doktora derecesini aldı. Mart 2013 – Şubat 2019 tarihleri arasında Çankaya Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü'nde uzman ve öğretim görevlisi kadrolarında çalışan Ulaş Güleç, Mart 2019 tarihinde Hasan Kalyoncu Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği Bölümü'nde Dr. Öğr. Üyesi olarak göreve başladı. Haziran 2019 tarihinde ise aynı bölümün Bölüm Başkanı oldu. Aynı zamanda, Nisan 2019 tarihinde Simsoft Bilgisayar Teknolojileri'nde Sanal/Artırılmış Gerçeklik projelerinden sorumlu danışman olarak göreve başladı. Bu süre zarfında, proje yöneticisi olarak çalıştığı "Artırılmış Gerçeklik ile Bakım Talimatlarının Dijitalleştirilmesi" başlıklı proje ile TÜSİAD SD2 programında "Ulusal Rekabetçilik" ödülünü kazandı. Başlıca araştırma alanları Artırılmış Gerçeklik, Sanal Gerçeklik, Yazılım Mühendisliği, Oyun Tabanlı Eğitim ve Mobil Eğitim olan Ulaş Güleç'in SCI, SSCI ve SCI-E indekslerinde taranan 5 makalesi, 6 uluslararası konferans bildirisi ve 10 ulusal konferans bildirisi bulunmaktadır. Akademik yayınlarının yanı sıra, bu alanda hem proje yöneticisi olarak hem de yazılım geliştirici olarak tamamladığı 20'nin üzerinde projesi bulunmaktadır.

Eğitim Bilgileri

Doktora, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar Mühendisliği, Türkiye 2015 - 2018

Yüksek Lisans, Çankaya Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar Mühendisliği, Türkiye 2012 - 2015

Lisans, Çankaya Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Endüstri Mühendisliği Bölümü, Türkiye 2009 - 2012

Lisans, Çankaya Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, Türkiye 2007 - 2012

Yabancı Diller

İngilizce

Araştırma Alanları

Artırılmış Gerçeklik, Sanal Gerçeklik

Akademik Unvanlar / Görevler

Dr. Öğr. Üyesi, TED Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Yazılım Mühendisliği, 2020 - Devam Ediyor
Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, 2019 - 2020
Öğretim Görevlisi, Çankaya Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, 2013 - 2019

Akademik İdari Deneyim

Tanıtım Komisyonu, TED Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Yazılım Mühendisliği, 2023 - Devam Ediyor
Uygulama ve Araştırma Merkezi Yönetim Kurulu Üyesi, TED Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Yazılım Mühendisliği, 2023 - Devam Ediyor
Bilgisayar Mühendisliği Bölümü Staj Değerlendirme Komisyonu, TED Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Yazılım Mühendisliği, 2021 - Devam Ediyor
Kamu-Üniversite-Sanayi İşbirliği (KÜSİ), TED Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Yazılım Mühendisliği, 2021 - Devam Ediyor
Bilgisayar Mühendisliği Bitirme Projesi Değerlendirme Komisyonu, TED Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Yazılım Mühendisliği, 2021 - Devam Ediyor
Bilgisayar Mühendisliği Araştırma Görevlisi Sınav Komisyonu, TED Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Yazılım Mühendisliği, 2021 - Devam Ediyor
Yazılım Mühendisliği Web Sitesi Komisyonu, TED Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Yazılım Mühendisliği, 2021 - 2023
Bölüm Başkanı, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, 2019 - 2020
Araştırma Görevlisi Üniversite Temsilcisi, Çankaya Üniversitesi, Mühendislik Fakültesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, 2014 - 2018

Verdiği Dersler

Veri Yapıları ve Algoritmalar II, Lisans
Algoritma Tasarımı ve Analizi, Yüksek Lisans, 2022 - 2023
Veri Yapıları ve Algoritmalar I, Lisans, 2022 - 2023, 2021 - 2022, 2020 - 2021
Programlamanın Temelleri I, Lisans, 2021 - 2022
Veri Yapıları ve Algoritmalar I, Lisans, 2022 - 2023, 2021 - 2022
Programlamanın Temelleri I, Lisans, 2021 - 2022, 2020 - 2021
Sanal Gerçeklik, Yüksek Lisans, 2021 - 2022
Algoritma Tasarımı ve Analizi, Lisans, 2022 - 2023
Veri Yapıları ve Algoritmalar I, Lisans, 2021 - 2022
Veri Yapıları ve Algoritmalar II, Lisans, 2021 - 2022, 2020 - 2021
İşletim Sistemleri, Lisans, 2020 - 2021

SCI, SSCI ve AHCI İndekslerine Giren Dergilerde Yayınlanan Makaleler

- Engagement and Brand Recall in Software Developers: An Eye-Tracking Study on Advergimes**
Akcan D., YILMAZ M., Güleç U., Ilgın H. E.
Applied Sciences (Switzerland), cilt.14, sa.18, 2024 (SCI-Expanded)
- Power-VR: Interactive 3D virtual environment to increase motivation levels of powerlifters during training sessions**
Güleç U., Isler I. S., Doganay M. H., Gokcen M., Gozcu M. A., Nazligul M. D.
COMPUTER ANIMATION AND VIRTUAL WORLDS, cilt.34, sa.2, 2023 (SCI-Expanded)
- Applying virtual reality to teach the software development process to novice software engineers**

- Güleç U., YILMAZ M., Isler V., Clarke P. M.
IET Software, cilt.15, sa.6, ss.464-483, 2021 (SCI-Expanded)
- IV. **A 3D virtual environment for training soccer referees**
Güleç U., Yilmaz M., Isler V., O'Connor R. V., Clarke P. M.
Computer Standards and Interfaces, cilt.64, ss.1-10, 2019 (SCI-Expanded)
- V. **Interactive three-dimensional virtual environment to reduce the public speaking anxiety levels of novice software engineers**
Denizci Nazligul M., Yilmaz M., Güleç U., YILMAZ A., Isler V., O'Connor R., Gozcu M., Clarke P.
IET Software, cilt.13, sa.2, ss.152-158, 2019 (SCI-Expanded)
- VI. **Towards a process management life-cycle model for graduation projects in computer engineering**
Yilmaz M., Tasel F. S., Güleç U., Sopaoglu U.
PLoS ONE, cilt.13, sa.11, 2018 (SCI-Expanded)
- VII. **A literature survey: Is it necessary to develop a new software development methodology for virtual reality projects?**
Güleç U., Yilmaz M., Isler V.
Journal of Universal Computer Science, cilt.23, sa.8, ss.725-754, 2017 (SCI-Expanded)
- VIII. **A serious game for improving the decision making skills and knowledge levels of Turkish football referees according to the laws of the game**
Güleç U., Yilmaz M.
SpringerPlus, cilt.5, sa.1, 2016 (SCI-Expanded)

Diğer Dergilerde Yayınlanan Makaleler

- I. **A Literature Survey: Is it Necessary to Develop a New Software Development Methodology for Virtual Reality Projects**
Güleç U., YILMAZ M., ISLER V.
2017

Hakemli Kongre / Sempozyum Bildiri Kitaplarında Yer Alan Yayınlar

- I. **Digital Storytelling on a Virtual Heritage Museum with Believable Agents**
Güleç U., Yilmaz M., Kalan K., Dikbayir H. S., Merdivanli O., Degirmenci U. M., Clarke P.
15. Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu 2021 (UYMS 2021), 17 - 19 Kasım 2021
- II. **Inandırıcı Öğeler ile Sanal Kültürel Müze İçerisinde Dijital Hikaye Aktarımı Digital Storytelling on a Virtual Heritage Museum with Believable Agents**
Güleç U., YILMAZ M., Kalan K., Dikbayir H. S., Merdivanli O., Degirmenci U. M., Clarke P. M.
15th Turkish National Software Engineering Symposium, UYMS 2021, Virtual, İzmir, Türkiye, 17 - 19 Kasım 2021
- III. **PlaySAFE: Results from a Virtual Reality Study Using Digital Game-Based Learning for SAFE Agile Software Development**
O'Farrell E., Yilmaz M., Güleç U., Clarke P.
28th European Conference on Systems, Software and Services Process Improvement, EuroSPI 2021, Krems, Avusturya, 1 - 03 Eylül 2021, cilt.1442, ss.695-707
- IV. **An Interactive Virtual Fire-Fighting Environment with Real Equipment for Training Security Personnel**
Güleç U., Erdogan E., Isler V.
Eurasia Graphics 2020, 7 - 08 Aralık 2020
- V. **Anti-Social: Bireylerin Sosyal Medya Bağımlılığını Azaltmak Amacıyla Düşünülmüş Bir Ciddi Oyun**
Güleç U., Yilmaz M., Adali C. K., Isler V.
2019 Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS), 23 - 25 Eylül 2019

- VI. **3B Modelleme ve Düzenleme Araçlarının Estetik Cerrahi Alanında Kullanılması**
Isler I. S., Doganay H. M., Gokcen M., Güleç U.
2019 Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS), 23 - 25 Eylül 2019
- VII. **CENGO: A Web-Based Serious Game to Increase the Programming Knowledge Levels of Computer Engineering Students**
Güleç U., Yilmaz M., Yalcin A. D., O'Connor R. V., Clarke P. M.
26th European Conference on Systems, Software and Services Process Improvement, EuroSPI 2019, Edinburgh, İngiltere, 18 - 20 Eylül 2019, cilt.1060, ss.237-248
- VIII. **Applying Blockchain to Improve the Integrity of the Software Development Process**
Yilmaz M., Tasel S., Tuzun E., Güleç U., O'Connor R. V., Clarke P. M.
26th European Conference on Systems, Software and Services Process Improvement, EuroSPI 2019, Edinburgh, İngiltere, 18 - 20 Eylül 2019, cilt.1060, ss.260-271
- IX. **The Changing Role of the Software Engineer**
Meade E., O'Keefe E., Lyons N., Lynch D., Yilmaz M., Güleç U., O'Connor R. V., Clarke P. M.
26th European Conference on Systems, Software and Services Process Improvement, EuroSPI 2019, Edinburgh, İngiltere, 18 - 20 Eylül 2019, cilt.1060, ss.682-694
- X. **Simulacrum: Savaş Koşullarında Acil Tıbbi Müdahale ve İlk Yardım Simülasyonu**
Güleç U., Gozcu M. A., Dogan S., Mesurhan N., Yilmaz M., Isler V., Dinc M.
10 - 12 Eylül 2018
- XI. **Yazılım Mühendisliği Dersi için Geliştirilmiş Ders Akış Modeli ve İlgili Alan Saha Çalışması**
Yilmaz M., Güleç U.
2018 Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS), 10 - 12 Eylül 2018
- XII. **Yazılım Geliştirme Süreçlerini Eğitmek Amacıyla Tasarlanan Sanal Ofis Ortamında Ortamın Gerçekliğini Arttıran Etmenler**
Güleç U., Yılmaz M., Isler V.
2018 Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS), 10 - 12 Eylül 2018
- XIII. **Adopting virtual reality as a medium for software development process education**
Güleç U., Yilmaz M., Isler V., O'Connor R. V., Clarke P.
2018 International Conference on Software and System Process, ICSSP 2018, Gothenburg, İsveç, 26 - 27 Mayıs 2018, ss.71-75
- XIV. **Factors that raise the reality of the virtual office environment designed to educate software development processes Yazılım Geliştirme Süreçlerini Eğitmek Amacıyla Tasarlanan Sanal Ofis Ortamında Ortamın Gerçekliğini Arttıran Etmenler**
Güleç U., Yılmaz M., İşler V.
12th Turkish National Software Engineering Symposium, UYMS 2018, İstanbul, Türkiye, 10 - 12 Eylül 2018, cilt.2201
- XV. **İşe Alıştırma (Onboarding) Süreçlerinin İyileştirilmesi için Düşünülmüş Bir Endüstriyel Vaka Çalışması**
Yilmaz M., Güleç U., O'Connor R., Clarke P., Tuzun E.
2017 Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS), 18 - 20 Ekim 2017
- XVI. **Bireylerin Programlama Yeteneklerini ve Bilgi Seviyelerini Arttırmak Amacıyla Düşünülmüş Ciddi Oyun Tabanlı Öğrenme Çatısı – CENGO**
Güleç U., Yilmaz M., Gozcu M. A.
2017 Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS), 18 - 20 Ekim 2017
- XVII. **Overcoming public speaking anxiety of software engineers using virtual reality exposure therapy**
Nazligul M. D., Yilmaz M., Güleç U., Gozcu M. A., O'Connor R. V., Clarke P. M.
24th European Conference on Systems, Software and Services Process Improvement, EuroSPI 2017, Ostrava, Çek Cumhuriyeti, 6 - 08 Eylül 2017, cilt.748, ss.191-202
- XVIII. **Futbol Hakemlerinin Eğitimi Amacıyla Tasarlanan Futbol Simülasyonunda Maçın Dinamizmini Sağlayan Etmenler**
Güleç U., Yilmaz M., Gozcu M. A.

2016 Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS), 24 - 26 Ekim 2016

- XIX. **Bilgisayar Mühendisliği Bitirme Projeleri için Düşünölmüş Bir Süreç Yönetim Modeli**
Yılmaz M., Tasel F. S., Güleç U., Sopaoglu U.

2016 Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS), 24 - 26 Ekim 2016

- XX. **Bilgisayar Mühendisliği Bitirme Projeleri için Düşünölmüş Bir Süreç Yönetim Modeli**
Yılmaz M., Taşel S., Güleç U., Sopaoglu U.

10th Turkish National Software Engineering Symposium, UYMS 2016, Çanakkale, Türkiye, 24 - 26 Ekim 2016, cilt.1721, ss.129-140

- XXI. **Futbol Hakemlerinin Karar Verme Yeteneklerini Geliştirmek İçin Düşünölmüş Ciddi Oyun Tabanlı Öğrenme Çatısı**
Güleç U., Yılmaz M.

2015 Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS), 9 - 11 Eylül 2015

- XXII. **Contribution of Intelligent Repeat Engine in Mobile Learning for Enhancing Students' Learning in Industrial Engineering Education**
Saran M., Güleç U.

Bilimsel Hakemlikler

Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS 2021), Ekim 2021

Etkinlik Organizasyonlarındaki Görevler

GÜLEÇ U., Eurasia Graphics 2021, Aralık 2021

GÜLEÇ U., Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu 2021, Kasım 2021

Bilimsel Araştırma / Çalışma Grubu Üyelikleri

HAVELSAN KOVAN, 2021 - Devam Ediyor

Türkiye Futbol Federasyonu: Yapay Zeka Destekli Futbol Hakem Eğitimi Projesi, 2020 - Devam Ediyor

Kongre ve Sempozyum Katılımı Faaliyetleri

2021 Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS), Katılımcı, Ankara, Türkiye, 2021

Proceedings of the 28th European and Asian Conference on Systems, Software and Services Process Improvement (EuroSPI 2021), Katılımcı, Krems, Avusturya, 2021

Proceedings of the 6th Eurasia Graphics 2020, Katılımcı, Ankara, Türkiye, 2020

Proceedings of the 26th European and Asian Conference on Systems, Software and Services Process Improvement (EuroSPI 2019), Katılımcı, Edinburgh, İngiltere, 2019

2019 Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS), Katılımcı, İzmir, Türkiye, 2019

2018 Ulusal Yazılım Mühendisliği Sempozyumu (UYMS), Katılımcı, İstanbul, Türkiye, 2018

International Conference on Software System Process (ICSSP 2018), Katılımcı, Gothenburg, İsveç, 2018

Proceedings of the 24th European and Asian Conference on Systems, Software and Services Process Improvement (EuroSPI 2017), Katılımcı, Ostrava, Çek Cumhuriyeti, 2017

2014 SOLSTICE eLearning & CLT Conference, Katılımcı, Liverpool, İngiltere, 2014

Burslar

Eđitim Bursu, Üniversite, 2012 - 2015

Eđitim Bursu, Üniversite, 2007 - 2012

Ödüller

Güleç U., Sektörel Dönüşüm Potansiyeli Ödülü, Tüsiad Sanayide Dijital Dönüşüm, Aralık 2020

Güleç U., İnsanlık Yararına Teknoloji – Sosyal İnovasyon Üniversite ve Üzeri Kategorisi Birinciliđi, Teknofest, Eylül 2020

Güleç U., Ulusal Rekabetçilik Ödülü, Tüsiad Sanayide Dijital Dönüşüm, Aralık 2019