



Turkish Studies *Information Technologies and* *Applied Sciences*

Volume 14 Issue 3, 2019, p. 367-387

DOI: 10.29228/TurkishStudies.22963

ISSN: 2667-5633

Skopje/MACEDONIA-Ankara/TURKEY



INTERNATIONAL
BALKAN
UNIVERSITY

EXCELLENCE FOR THE FUTURE
IBU.EDU.MK

Research Article / Araştırma Makalesi

Article Info/Makale Bilgisi

✍ *Received/Geliş:* 24.06.2019

✓ *Accepted/Kabul:* 10.09.2019

✍ *Report Dates/Rapor Tarihleri:* Referee 1 (25.07.2019)-Referee 2 (27.07.2019)

This article was checked by iThenticate.


7-9 YAŞ EĞİTİM HEDEFLİ YENİ MEDYA YAZILIMLARININ GÖRSEL TASARIMI VE ÖRNEK BİR İNCELEME:


MORPA KAMPÜS

Dilek AYDEMİR - Ata Yakup KAPTAN***

ÖZ

Bilgisayarların insan hayatındaki yerini sağlamlaştırmasıyla birlikte sağladığı imkanlar birçok farklı gelişim yolunun kapısını aralamaktadır. Sağladığı kolaylıkların bir getirisi olarak da bu teknolojiler eğitim alanında da yer almaya, eğitimin her derecesinde kullanılmaya başlamıştır. Bu değişimlerin bir çıktısı olarak ülkemizde ve dünyada internet üzerinden öğrencilerin hizmetine sunulan ve her geçen gün de artmakta olan birçok eğitim amaçlı yeni medya yazılımına erişmek mümkündür. Nicelikte sürekli olarak artış göstermekte olan söz konusu yeni medya yazılımları, niteliksel olarak bazı tasarım sorunlarını da beraberinde getirmektedir. Basılı eğitim materyallerinden farklı özelliklere sahip olan ekran aracılığıyla kullanılan eğitim yazılımlarında, tasarımları esnasında dikkat edilmesi gereken çeşitli tasarım detayları ortaya çıkmaktadır. Eğitim yazılımlarının amacını etkili olarak gerçekleştirebilmesi için ekrandan kullanıma uygunluk, ara yüz kolaylığı, ekranda renk değerleri, tipografik unsurlar vb. gibi yeni medya yazılımının hazırlanma aşamasında görsel tasarım öğeleri ve ilkelerini uygulamak gerekmektedir. Özellikle küçük yaş grupları için hazırlanan yeni medya yazılımlarında tasarımın, öğrenme sürecine olumlu ya da olumsuz etkileri olabilmektedir. Bu sebeple hedef kitlenin gelişim özellikleri ve ihtiyaçları göz önünde bulundurularak tasarlanmış yeni medya yazılımları ihtiyacı doğmaktadır. Yapılan araştırmalar sonucunda hedef kitlenin gelişim özellikleri gözetilerek, tasarım öğeleri ve ilkelerine

*  Öğr. Gör., Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Turhal Meslek Yüksekokulu, E-posta: dilekaydemr@gmail.com

**  Prof. Dr. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Resim İş Öğretmenliği, E-posta: aykaptan@yahoo.com

uygun hazırlanmış yeni medya yazılımlarının sayısının yetersiz olduğu görülmüştür.

Bu çalışma yurt içi eğitim hedefli yeni medya yazılımlarından örneklem olarak seçilmiş olan Morpa Kampüs yazılımının yeni medyanın tasarımında faydalanılacak tasarım öğeleri ve ilkeleri çerçevesinde incelenmesini içermektedir.

Anahtar Kelimeler: Yeni Medya, Eğitim Hedefli Yeni Medya Yazılımları, Görsel Tasarım Öğeleri ve İlkeleri.

VISUAL DESIGN OF THE EDUCATION INTENDED NEW MEDIA SOFTWARES OF 7-9 YEAR OLDS AND A SAMPLE ANALYSIS: MORPA KAMPÜS

ABSTRACT

With the consolidation of computers' place in human life, the opportunities provided by them derive many different ways of development. As a result of the convenience provided, these technologies have involved in the field of education and used at every level of it. In this context, it is possible to access new media software which is offered to the service of students in our country and in the world, and which is increasing day by day. The new media software, which is constantly increasing in quantity, brings qualitative design problems within. The educational software used through the screen, which has different features than the printed educational materials, has various design details that need to pay attention during the design. In the preparation process of the new media software, it is necessary to apply the elements and principles of visual design such as suitability for the screen use, ease of interface, colour values on the screen, typographic elements, etc. In order to be able to perform the purpose of educational software effectively. In new media software, especially for small age groups, the design might have positive or negative impacts on the learning process. Due to this reason, the need for new media software designed to meet the needs and expectations of the target audience emerges. As a result of the researches, it has been observed that the number of new media software, prepared considering the developmental characteristics of the target group, in accordance with the design elements and principles is insufficient.

This study includes the analysis of Morpa Kampüs software, which is selected as a sample of new media software which is targeted for domestic education, within the framework of design elements and principles to be used in the design of new media.

STRUCTURED ABSTRACT

Introduction

In today's digital age, where technology is advancing with an inevitable speed; developments and innovations in information technologies have affected all areas of life. The production and sharing of information have accelerated and as a result new tools in communication

technologies have been emerged. Innovations in new media and information technologies have been the basis for important developments in the field of education. The new media has developed new methods for individuals' learning styles. As a result of the development of computer technologies and progress of new media to the individuals' current needs, these technologies are being used in almost all levels of education and become a reason of choice. Web 2.0 technologies, with in-class and out-of-class access, have enabled students to continue their education in a timeless and space-free manner through new media applications. Today, many new media applications that are targeted for education which aims individuals can be accessed via the internet. However, these new media applications, which are increasing quantitatively, also include some qualitative design problems. Unlike the printed counterparts educational softwares that are accessed thru the screen, different design details appear in the titles of display convenience, color values, easy to use interface and so on. In new media software especially for small age groups, design can have positive or negative effects on learning processes due to individual's interactive relation with software. The ultimate goal is to achieve the learning by attracting the user's attention and conveying the message to the audience accurately and effectively. For this purpose, the need for new media software designed according to the developmental characteristics and needs of children is emerging.

Purpose

The aim of this study, which the target audience ages 7-9, is intended to reveal the significant problems on visual design elements and principles of the current new media applications for educational purposes.

Method

Morpa Kampüs software, which is the sample of the research, have analysed visually according to the available data which are screen shots taken as a result of scans obtained from the related website. As a result of the data obtained, Morpa Kampüs software has been analysed and evaluated according to the order of examination indicated in the table below.

Table 1: Order of Analysis of Web Pages and Determined Visual Design Principles and Elements

Order of visuals of software to be analysed	Analysis of software in terms of visual design elements	Analysis of software in terms of visual design principles
Home page	Composition	Emphasis
User page	Color	Unity
Unit covers of the courses	Typography	Movement
Analyse of visual contents	Visual Contents	Space
	Videos/Sounds	Balance
	Guidance	Portion/Hierarchy
Interactive exercises	User interface design	Simplicity

Conclusion

With the aim of examining visual designs in order to improve teaching with new media softwares, Samples selected from Morpa Kampüs application as an application example have been examined according to visual design elements and principles. It is seen that Morpa Kampüs software, which is examined in the research, was not prepared carefully due to visual design elements and principles according to new media design criteria.

In most of the pages examined, it is seen that the design has been dominated by visual disorder and within the use of unnecessary visual elements which can easily distribute the concentration of small age groups.

In the software scrutinised, problems have been observed in terms of shape-ground relationship. In many work pages, excessive use of visual elements has resulted in overloaded designs in the visual channel. On the use of multicolored illustrations in background, it is seen that the main workspaces are presented again with the use of multicolored visual elements and written texts. The visuals used in educational new media have functions such as gathering the attention and curiosity of the students in the worksheet, keeping them in focus and keeping them in the working activity and contributing to the perception of the transferred information. However, in most pages, it is encountered with conflicting visuals. In many designs, it is seen that the background overrides the actual workspace design.

Another problem that seen with the visual layout is that the visuals in some designs and the relevant written texts are positioned away from each other. Relevant visuals and texts positioned in the appropriate range contribute to the meaning of the subject. In addition, it is seen that some of the visuals used in the composition were not related to or contributed to the texts. This situation makes it difficult for the student to interpretation of the subject.

Another point that is seen as a problem in terms of visual usage in the sample software is the use of real images as well as illustration usage. The use of real images is not deemed appropriate for the target audience in terms of perception. In addition, the image quality of some of the images used is found to be poor.

The typographic characters used is found to be varied on several pages to disrupt the monotony. However, the use of decorative typographic characters in the younger age groups negatively affects readability. In a software which claims its ultimate goal as education, the first goal should be to ensure readability transparently.

In the software examined as a domestic example, it is seen that the environmental illustrations and figuration of virtual characters used are far from the cultural structure of the addressed audience. In this context, it is seen that there is an emulation of Western style as a design approach. It stands out that street visuals reflect European architectural style as well as the figuration of characters which is not similar the appearance of the people who live in Turkish geography. Considering small age groups, it is thought that the use of visuals with details closer to their own culture may lead to more positive results.

The purpose of the recommendations mentioned in this study is to serve as a guide for new media applications to design new educational software which will be made available to students in the future within consideration of visual design elements and principles of visual design, appropriate to the needs of the target audience, endowed with genuine visuals and effective designs, with the more quality illustrations that make the content more understandable. Quality of new software to be designed and successfully achieve the educational objective, publishers, designers, illustrators even educators whose ideas are needed for a healthy educational software have important duties to work in cooperation.

Recommendations

The recommendations developed to respond to the results obtained in this study based on the questions asked is located in this section. The results of the research examining the visual designs toward new media software design recommendations of the Morpa Kampüs software's content for the age of 7-9 is presented below:

When designing educational new media software to create an effective educational process, visual design elements and principles should be considered as a guide. It is considered that such software should be prepared by considering the development characteristics of the target audience in the design process.

In terms of shape-ground and text-ground relations, it is thought that the appearance that may cause cognitive load in the students should be prevented. In the use of images, it is recommended to make appropriate visual selections according to the age range of the target audience, use visuals that keep the student's interest dynamic, and pay attention to ensure that the images used are appropriate to the content. Illustrations prepared according to the age characteristics of children, as well as their sensitivities and their universe alone might make children think the message to be given. Images that these illustrations will create in the universe of meaning and emotional world of children It may lead to the development of their language and cognitive development, and even the development of visual senses in an aesthetic manner. In this context, the importance of illustrations designed for the aimed age can be understood more clearly.

It is suggested that students should be supported to establish meaning between visuals and content by positioning the visuals and related texts at a suitable distance to each other. It should be remembered that the software will be used on the screen and it should be prevented from the use that has a tiring effect on the eyes of the users. It is recommended to avoid distracting visual uses considering the simplicity principle in software, without worried with regards to over-decoration and filling the entire work area.

The first objective is to provide readability in use of typographic. It is recommended that font characters which are free from intense decorative ornaments and do not interfere with reading speed are preferred. In a work screen, integrity should be supported by not using more than the use of secondary characters, and margin shares and text-

ground colors should be prepared in a way that does not prevent legibility.

It also is recommended that character typing and illustrations used in designs to not create a cultural lag between the user and the design. It is suggested that students should be able to encounter cultural details similar to their own.

it is recommended to be prepared by expert design teams according to the characteristics of the target audience for qualified preparation of educational new media softwares. It is thought that lectures related to “new media design for educational purposes” may be added to related departments in universities since the new media has become a separate sector in the field of education. As the number of well-equipped and well-trained illustrators and graphic designers increases, it is also thought that examples of educational new media applications may increase in terms of quality.

Keywords: New media, Education Intended New Media Softwares, Visual Design Principles and Components.

Giriş

Teknolojinin sınırları zorladığı çağımızda; bilgi teknolojilerindeki ilerlemeler hayatın tüm alanlarına etki etmiştir. 1980’li yıllarda kişisel bilgisayarların ticarileşmesi süreci, 1990’larda internet yaygınlaşmasıyla devam etmiş ve 2000’li yıllarda ise bilgisayar ve internet aracılığıyla iletişim gündelik yaşamın ritüelleri haline gelmiştir (Özüdoğru, 2014). Bilgisayar teknolojilerinin bireylerin hayatındaki tüm alanlara girmiş olması sonucu, hemen herkes birer aktif bilgisayar ve internet kullanıcılarına dönüştürmüştür. Teknolojideki bu hızlı ilerleme ve bireylerin de etkin katılımıyla, bilgi üretimi ve paylaşımının hızını katlamış, iletişim teknolojilerinde de yeni araçların üretilmesine sebep olmuştur.

İnternetin kullanım alanlarının gittikçe çeşitlenmesi, internete erişebilen cihazların her geçen gün çoğalması ve bu cihazların daha ergonomik ve ulaşılabilir hale gelmesi neticesinde insanlar yeni medyaya daha fazla ilgi gösterir olmuşlardır (Yavuz, 2015).

Bilgi teknolojileri, eğitimi de kapsayarak tüm bilim dallarında çağın gerekliliği olarak kullanılmaktadır. Bilgi işlem teknolojileri ve yeni medyada süre gelen yenilikler, eğitime de etki etmiş, önemli ve kalıcı gelişmelerin doğmasında yön vermiştir. Yeni medya, bireylerin öğrenme stillerine ek yöntemler geliştirmiş ve eğitim fırsatlarını geliştirmiştir. Yeni medya ve eğitim teknolojilerinin birbirleriyle kaynaşması ve etkileşime girmesi sonucunda ortaya çıkan e-öğrenme portallarıyla ilköğretimin ilk kademesinden yükseköğrenime kadar uzanan bir yelpazede öğrenciler, öğretmenler hatta akademisyenler için, mekân ve zamandan bağımsız olarak bilgiye erişebilmek ve paylaşabilmek kolaylaşmıştır.

Elektronik yayıncılık, kullanıcı merkezli erişim ve etkileşime imkân veren özellikleri barındıran bir yeni medya kolaylığıdır. Bu sistemlerinin bazıları, kullanıcıların düşük maliyetli ve güvenilir kaynaklara kolayca ulaşmasının bir yoludur. Basılı yayınlarda kullanmanın imkân vermediği hareketli görseller ve animasyonlar vb. öğeleri bu eğitim-öğretim yolunda kullanılabilir hale getirmiştir. Ayrıca, basılı kaynakların zahmetli, daha fazla süreç gerektiren ve pahalı denilebilecek basım ve yayın süreci de büyük oranda ortadan kalkmış olmaktadır (Tarımer, Şenli, & Doğan, 2010).

Yeni medya anlayışına sahip bir öğrenme sürecinde öğrenciler cep telefonlarından internetteki bilgilere, evinden ya da farklı bir mekândan sınıfa, evinden hocasına veyahut ders ortamına istenilen anda erişebilmektedir. Ayrıca, internette erişime açık olan ders notları ihtiyaç duyulduğu kadar tekrar

edilebilmekte, gerek videolu animasyonlu ya da simülasyonlu şekilde kullanılabilirler. Canlı olarak görüntülü ve sesli bir sistemle sanal ortamda sınıf oluşturulabilmektedir (Öztürk, 2014).

Araştırmanın Amacı

Günümüz eğitim süreçlerinde gerek sınıf içi gerek de sınıf dışı olarak kendine yer edinmiş olan eğitim hedefli yeni medya yazılımlarının, eğitimin çocuklara yönelik daha nitelikli gerçekleştirilebilmesi amacıyla, görsel tasarım öğeleri ve ilkelerine göre incelenip, mevcut problemlerin açığa çıkarılması ve bu yazılımların tasarımlarında dikkat edilmesi gereken öğelerin belirlenmesi araştırmanın temel amacını ortaya koymaktadır.

Araştırmanın Gereksesi

Değişen ve yenilenmekte olan dünyada hayatlarımız, teknoloji ve bilim, sanal ve gerçek dünya birbiriyle biraz daha iç içe geçmiş, eğitim süreçleri de bu değişimlerden etkilenmiştir ve bunun sonucunda da günümüz eğitim anlayışına farklı bir bakış açısı eklenmiştir. Yeni medyanın eğitim içinde yer alması birtakım yeniliklere kapı açmıştır.

Yeni medyanın çıktısı olan Web 2.0 araçlarının eğitimde kullanılmasıyla beraber büyük bir hızla ilerlemekte olan teknolojiyi yakalamak, çağın yeni getirilerine karşı takipte olmak yeni nesil öğrenciler ve öğretmenler hatta ebeveynler açısından kaçınılmaz hale gelmiştir.

Eğitim hedefli yeni medya yazılımları kullanıcısıyla direkt etkileşim halindedir. Bu nedenle bu yeni medya yazılımları, kullanıcının aktif olarak içinde olacağı ve doğru yönlendirileceği, kullanıcının etkili bir görsel iletişim sürecine dâhil edildiği ayrıca hedef kitlenin gelişim özelliklerine uygun olarak estetik ve anlaşılır yapıda bir tasarım örneği sergilemelidirler. Bu bağlamda eğitim hedefli yeni medya yazılımlarının hedeflerini gerçekleştirebilmesinde, bahsi geçen tasarım özelliklerine sahip olmaları önem arz etmektedir.

Kullanıcının tasarıma erişimini ve yakınsaklığını barındıran etkileşimler tasarıma özgü yeni bakış açıları da doğurmaktadır. Bunun sonucunda tasarım, estetik ve yaratıcılığa yeni anlamlar yüklenmektedir. Yeni medyanın çok yönlülüğü, kullanıcıyla anlık etkileşime dayalı devinimliliği, sürprizlere açık olması gibi özellikleri, görsel iletişimin tasarımı sürecinin yapılanmasını da önemle etkilemektedir (Erişti S. D., 2017).

Web 2.0 uygulamalarının, eğitim amaçlı kullanımında; izleyicinin algılama sürecini olumsuz etkileyebilecek olan görsel düzensizlik, karmaşaya sebebiyet verebilecek gereksiz görsel içerik kullanımı, tipografik öğelerin kullanımı, tasarımlarda kültürel öğelerin kullanımı, tasarımın kullanıcıyı yönlendirmesi ve ulaşmak istediği içeriğe en kısa yoldan erişebilmesini sağlayan anlaşılır bir arayüz tasarımı gibi öne çıkan bazı başlıklar söz konusu yazılımların amaçlarını gerçekleştirmesinde önem sahibidir.

Kapsam ve Sınırlılıklar

Bu araştırma 7-9 yaş grubu şematik dönem çocuklarıyla sınırlandırılmıştır. Araştırmada, internet üzerinden çevrimiçi olarak erişilebilen, çocuklara yönelik eğitim hedefli yeni medya yazılımlarından biri olan Morpa Kampüs örneklem olarak belirlenmiştir.

Araştırma Modeli

Araştırmada, nitel araştırma yöntemi esas alınmıştır. Nitel araştırmalar, doküman analizi, gözlem gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, olayların ve algıların gerçeği ve bütüncül olarak ortaya konması niyetiyle nitel bir sürecin izlendiği araştırma yöntemidir (Yıldırım, 1999). 7-9 yaş eğitim hedefli yeni medya yazılımlarından örneklem olarak belirlenmiş olan Morpa Kampüs'ün görsel tasarımının incelendiği bu araştırmada nitel bilgi toplama yöntemlerinden olan doküman analizi kullanılmıştır.

Araştırmada konuya özgü yerli/yabancı kitap ve süreli yayınlar, üniversitelerin yayınları, makaleler ve alakalı tezler taranmış, internette mevcut olan güncel kaynaklar edinilmiş, ilgili yeni medya yazılımları incelenmiş ve gerekli verilere ulaşılmıştır. İlgili web sitesine üyelikle beraber, hedef kitle yaş grubuna yönelik içerikler ekran görüntüleri alınarak nitel çalışma için yorumlanabilir hale getirilmiştir.

Toplanan veriler (ekran görüntüleri) görsel açıdan analiz edilmiştir. Ulaşılan bilgiler ışığında, eğitim hedefli yeni medya yazılımlarının tasarlama ölçütleri ışığında, Morpa Kampüs yazılımının “etkileşimli alıştırmalar” bölümlerinden alınan ekran görüntüleri görsel tasarım ilkeleri ve öğeleri ölçütlerine göre analiz edilip değerlendirilmiştir.

Eğitim Hedefli Yeni Medya Yazılımları

Yeni teknolojilerin bir çıktısı olarak öğrenme yollarımız çeşitlenip değişmekte bunun yanı sıra mevcut iletişim kanallarımız ve eğitimde öğretme tarzlarımız da hızla revize olmaktadır. İnternet kullanımının son yıllarda hızlı bir şekilde artması insanların sosyal hayatlarını şekillendirmekle kalmayıp, öğrenciler ve öğretmenler eğitim süreçlerinde kilit bir noktaya yerleşmiştir ve internet bireylerin sosyal yaşamları kadar akademik hayatlarında da önemli bir yer kaplamaktadır.

Teknolojik değişimler günümüz eğitim uygulamalarına farklı bir vizyon kazandırmış ve eğitimin işlev ve yapısını önemli derecede etkilemiştir. “Birey-bilgi-toplum” üçlüsünün alışkanlık ve niteliklerinin değişmesi, buna ek olarak etkileşim faktörüne ek olarak gelen gelişmeler, bilginin insanların yaşamındaki işleviyle birlikte, toplumsal çağdaş işleyişinin gelişimini etkilemiştir (Tor & Erden, 2004). Bilgiye erişim çok hızlı sağlanabilmekte ve teknolojik imkânlar neticesinde geliştirilen araçlarla bireylere sunulan alternatifler onların işini kolaylaştırmaktadır. Böylece eğitim kulvarında teknolojiyi takip etmek, aktif kullanıcı olmak ve onu öğrencilerin erişimine sunmak bir ihtiyaç olarak değerlendirilebilmektedir.

Güncel verilerde 12-17 yaş aralığındaki gençlerin %93’ü gibi neredeyse tamamı denilebilecek kısmının online mecralarla etkileşim halinde olduğu, %63’lük bir kısmının da hemen her gün bu ortamlarda online olduğu sonuçları aktarılmış, bu verilerin ışığında da söz konusu online mecraların hedef kitleye ulaşım gücünü tartışmak anlamsız görülmektedir (Tolga Kara, 2012).

Eğitim penceresinden bakıldığında, internetin yaygınlaşmasıyla beraber etkileşimli online ortamın önemli temsil alanlarından olan “www” uygulamaları eğitim ortamı olarak kabul edilmiş ve önem kazanmıştır. Günümüzde eğitime odaklı olan birçok güncel web sitesi bulunmaktadır (Çoklar, 2014). Yapılan araştırmalar neticesinde çoğunluğu ABD’de olmak üzere, dünya çapında 2.2 milyon üzerinde öğrencinin internet tabanlı eğitimden faydalandığı ve bu rakamların hızla yükselmekte olduğunu bilinmektedir (Mutlu, Öztürk, & Çetinöz, 2002).

Aktarılan tüm bu gelişim ve değişimlerin neticesinde günümüz çağdaş toplumlarında başarılı sayılabilecek bir öğrencide bulunması gereken beceriler de değişiklik göstermektedir. Örneğin çağın gerektirdiği bilgi teknolojisi araçlarını beceriyle kullanabilme; veri toplama, verileri analiz edip kullanabilme; doğru bilgi teknolojileri kaynaklarını kullanıp amacına uygun faydalanabilme; kendi çalışmalarını kendisi yürütebilme, öz denetim gibi özellikler şeklinde sıralanabilir (Tor & Erden, 2004). İnternet teknolojileri/Web 2.0 teknolojileri öğrencilerin bireysel farklılıklarını gözetken, farklı öğrenme tarzlarına göre ve öğrenme süreci yaratılmasına imkân tanıyan, görsel, işitsel öğelerin de işe koşullar “onlara özel” bir öğrenme şekli sunmaktadır.

Bilgiye ulaşma sürecinde mekân ve zaman kavramları önemini yitirmiş, farklı ülkeler ve milletlerden farklı sınıflar birbirine bağlanarak sınırlar ortadan kalkmaya başlamıştır. Bunun neticesinde öğrenciler ve öğretmenler kendi sınıflarına, tartışma ortamlarına veyahut projelerine dünyanın farklı okullarından ve sınıflarından sanal ziyaretçileri projelerine ortak edebilmektedirler. Bu çevrimiçi sınıflarda herkes kendi çalışmalarını dünyayla paylaşma imkanına sahip olup böylece sınıf sınırlarından

bağımsız olarak projelere imza atabilmektedirler. Bütün dünya böylece sınırlarından arınmış bir okul haline gelmiş olup, sonucunda da öğretim ve öğrenmede bir şeylerin değişmekte olduğu söylenebilmektedir (Ergün, 1998). Böylece öğrenciler de artık yalnızca kritik tüketiciler olmaktan çıkmış olup, yeni medyanın ve yeni eğitim süreçlerinin yaratıcıları da olmaktadır (Steed, 2010).

İnternet teknolojileriyle ve internet ağları üzerinden eğitim yapmak ya da eğitim süreçlerinde internet teknolojilerinden faydalanmak, öğrencilerin aktif olmasını gerektirmesinin yanı sıra, çağdaş öğretmenlerin de bu durumu takip etmesini ve teknolojinin gerisinde kalmamalarını gerektirmektedir.

Eğitim alanlarında yeni gelişmeler ve uygulanabilir teknolojik gereklilikler vardır. Bu noktada eğitimin niteliğini artıracak ve ders kapsamında bir donanım ve yazılımı aktif bir şekilde kullanıp öğrenciye sunabilen bir öğretmen, eğitim sürecinin verimliliğini ve kalitesini artıracaktır. Bunların temelinde görüldüğü üzere öğretmenler, eğitimde teknolojik gelişmeleri takip edip, etkili olarak aktarabilen kişiler olmalıdırlar (Yılmaz & Ünalın, 2002).

Eğitim Hedefli Yeni Medya Yazılımlarının Tasarımsal Değerlendirme Kriterleri

Yeni medya tasarımlarında belirlenmiş hedef kitle, tasarıma dijital ortam üzerinden erişip, onu anlamlandırmaktadır. Böylece yeni medya tasarımı öncelikle kullanıcı ile yeni medya teknolojileri açısından etkileşimli bir süreç yaratma üzerine temellendirilmelidir (Erişti S. D., 2017).

Yeni medya tasarım süreci, hitap edilen kitlenin taleplerine ve özelliklerine cevap verebilecek, öncelikle anlaşılabilir, kullanıcı odaklı ve etkileşime imkân tanıyan özellikleri barındıran bir süreçten oluşmaktadır. Bu süreç en başta tasarım teknolojisi belirlenip akabinde hedef kitlenin özelliklerine göre şekillenmektedir. Hedef kitlenin özellikleri göz önünde bulundurularak ayrıca görsel tasarım öğeleri ve ilkelerine uygun olarak doğru ve öğrenmede oldukça önemli yer tutan görsel kanala hitap eden uygun ve etkili görseller kullanılarak bir tasarım süzgecinden geçirilip hazırlanan, nihai amacı “eğitim” olan bir yeni medya yazılımı, amacını bu doğrultuda etkili bir şekilde gerçekleştirebilir.

Öğrenme sürecinde oldukça önem arz eden görsellerin, anlamı somutlaştırma, açıklama, güdüleme, simgeleme, tekrarlama, düzenleme ve dönüştürme gibi işlevleri vardır. Böylece öğrenme sürecinde görsel kanalın daha fazla işe koşulması, görselliğin ve görsel mesajların öğrenme üzerindeki potansiyel katkılarıyla yakından ilişkilidir. Görsel iletişim süreci ile direkt ilişki içinde olan ve görselliğin kalitesini oluşturan tasarım öğeleri ve tasarım ilkelerini doğru kullanmak yeni medya tasarımının önemli bir boyutudur. Görsel iletişim sürecine dahil tasarım öğeleri ve ilkeleri, tasarım içindeki yerleşik görsel iletilerin görünürlüğünü ve anlaşılabilirliğini artırmakta, önemli elemanları öne çıkararak anlamı güçlendirmekte, görsel iletilerin ortaya konma stratejisini belirginleştirmekte ve anlamlı bir içerik yapılandırmasına imkân tanımaktadır (Dursun & Erişti, 2017).

Yeni medyanın tasarım aşamasında üzerinde durulabilecek tasarım öğeleri şu şekilde sıralanabilir:

- Kompozisyon
- Renk
- Tipografi
- Görsel öğeler/unsurlar
- Videolar/sesler
- Yönlendirmeler
- Kullanıcı arayüzü tasarımı

Yeni medyanın tasarım aşamasında ele alınabilecek tasarım ilkeleri ise şu şekilde başlıklandırılabilir:

- Vurgu
- Görsel bütünlük/devamlılık
- Yön/hareket
- Boşluk/espas
- Denge
- Oran/hiyerarşi
- Sadelik/yalnlık

Bir sonraki başlıkta örnek inceleme olarak seçilmiş olan Morpa Kampüs yazılımı yukarıda bahsi geçen görsel tasarım öğeleri ve ilkeleri başlıklarına uygun olarak görsel incelemeye tabi tutulmuştur ve gerekli açıklamalar yapılmıştır.

Eğitim Hedefli Bir Yeni Medya Yazılımı İnceleme Örneği: Morpa Kampüs

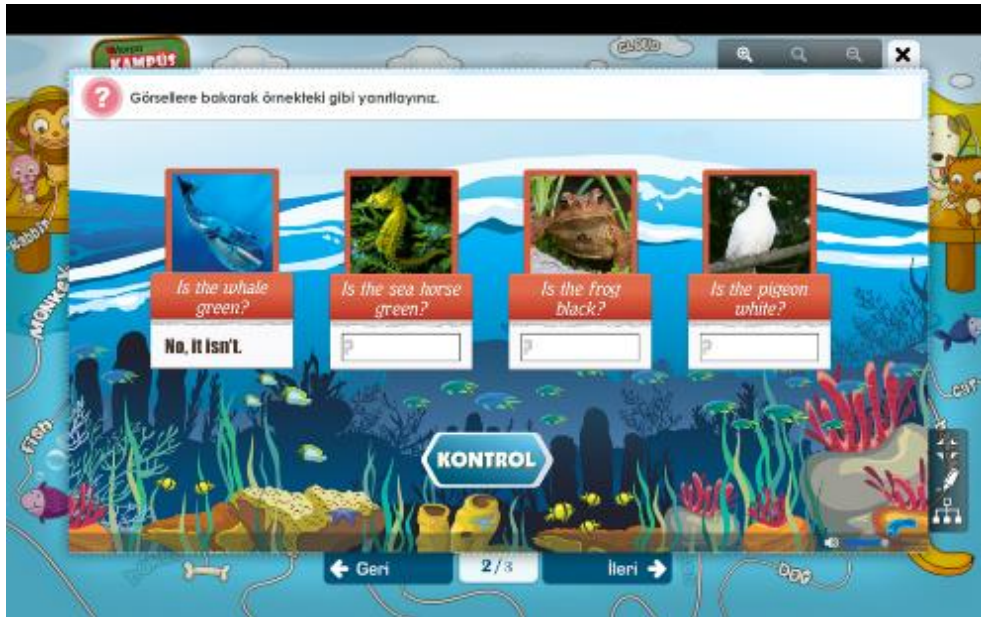
Yazılım (Uygulama) Adı: Morpa Kampüs

Yayın Grubu: Morpa Kültür Yayınları Tic. Ve San. Ltd. Ş.

Görsel Tasarım Uzmanları/Grubu: Yazılım: Medyasis (Morpa Yayınları- Kurumsal Web Sitesi, E-Ticaret Sitesi, E-learning Uygulaması ve Bilişim Danışmanlığı)

Yayına Başladığı Tarih ve Yayın Yeri: 2007, Türkiye

Yayın ve Uygulamanın Amacı ve Tanımı: Morpa Kampüs (www.morpakampus.com), ilkokul ve ortaokul MEB müfredatına uyumlu olarak hazırlanmış olan bir ders çalışma platformudur. Okul öncesi çocukları için de www.morpacocuk.com.tr adresinden giriş yapıp kullanılabilir. Uygulama içeriği konu anlatımları, sınavlar, videolar, belgeseller, interaktif çalışmalar ve etkinlikler, deneyler ve benzeri diğer aktivitelerden oluşmaktadır. App Store ve Google Play gibi uygulama marketlerinin eğitim kategorisi başlığından cep telefonlarına ve tabletlere aplikasyon olarak indirilip kullanılabilir. Bu bölümde araştırmanın örnekleminde yer alan Morpa Kampüs'ün yeni medyanın tasarım aşamasında dikkat edilmesi gereken görsel tasarım öğeleri ve ilkelerine göre incelenmesine ve karşılaşılan sorunlara yer verilmiştir.



Şekil 1. İngilizce dersi etkileşimli çalışma ekranı görüntüsü

Şekil 1’de uygulamanın İngilizce dersine ait çalışma sayfasının ekran görüntüsü görülmektedir. Bu etkileşimli çalışma örneğinde öğrencilerden ekrandaki kutucuklar içinde sunulmuş olan görsellerin altındaki kutucuklara doğru cevapların yazılması beklenmektedir.

Çalışma ekranı incelendiğinde tasarım içindeki görsel elemanların simetrik olarak kurgulandığı görülmektedir. Asıl çalışma ekranının kendi zemininde kullanılmış olan su altı illüstrasyonuna ek olarak onun da zeminindeki fon illüstrasyonun üst üste kullanımının ilk bakışta oldukça dağınık bir sonuç doğurduğu gözlemlenmektedir. Fondaki illüstrasyon ve fon üzerindeki öğeler şekil-zemin ilişkisi açısından karmaşa yaratmaktadır ve bu düzenleme kullanıcıda bilişsel yüke sebep olmaktadır.

Kullanıcı, ekranda kendine sunulmuş olan yazılı metinleri ve resimleri/illüstrasyonları eş zamanlı olarak taramak zorunda kaldığında, kullanıcının görsel kanalına aşırı oranda yüklenilmiş olur. Bu sırada kullanıcı, yazılı ve sözlü metinleri aynı anda birbiriyle ilişkilendirmeye çalışacağından zihinsel olarak aşırı bir çaba harcamış olacak ve bu da öğrenen kişisinde bilişsel yükün artmasına sebebiyet verecektir (Kuzu, 2014). Fonda kullanılan illüstrasyonun öndeki görsel elemanlarla da birbirine giriyormuş etkisi yaratması tasarımdaki şekil-zemin ilişkisinin başarısız kullanımının bir sonucudur. Bu şekildeki kullanım ağır bilişsel ve görsel karmaşaya sebep olmaktadır. Buna ek olarak ekrandaki yoğun görsel eleman kullanımından ötürü ekranın orta alt kısmına yerleştirilmiş olan yönlendirme butonlarının etkisi ve fark edilebilirlik etkisinin düştüğü söylenebilmektedir.

Şekil 1’deki görüntüde kutucukların içinde fotoğraf görsellerine yer verildiği görülmektedir. Çalışmanın evrenini oluşturan 7-9 yaş hedef kitlesi için gerçek görüntü kullanımı yerine illüstrasyon kullanımı daha etkili olacaktır. Ayrıca kullanılan fotoğrafların birden fazla farklı bakış açısıyla çekilmiş olması da hitap edilen yaş grubu açısından olumsuz değerlendirilmektedir. Soldan sağa sıralanmış fotoğraf kutucuklarındaki soldan birinci fotoğrafta görülen balina ve soldan ikinci fotoğrafta görülen denizati görüntülerinde, fotoğraftaki zemin rengi ve canlılığın oldukça benzer renklerde görülüyor olması öğrenen ve öğrenenin yaş grubu açısından bakıldığında ayırt ediciliğinin düşük olduğu görülmektedir.

Tasarımdaki tipografik karakterlerin değişken bir yapıda görülmektedir. İtalik, bold, serifli ve serifsiz karakterler bir arada kullanılmıştır. Buna bağlı olarak metinsel bütünlüğün sağlanamadığı söylenebilmektedir.



Şekil 2. Türkçe dersi etkileşimli çalışma ekranı görüntüsü

Şekil 2’de Türkçe dersinin etkileşimli alıştırma sayfasının ekran görüntüsü görülmektedir. Bu alıştırma öğrencilerden beklenen, ekrandaki dikdörtgen yapıların içindeki metinleri okuyarak sağda dikdörtgenlerin içine yerleştirilmiş kelimeleri boşluklara yerleştirmeleridir.

Tasarımın Şekil 1’deki kullanımına benzer olarak simetrik bir kompozisyon olduğu görülmektedir. Ayrıca Şekil 1’deki fon karmaşasına benzer olan kullanım bu çalışma sayfasında da görülmektedir. Zeminde kullanılan koyu renklerin hâkim olduğu illüstrasyonun asıl çalışma alanının altında dikkat dağıttığı görülmektedir. Ayrıca asıl çalışma alanında kullanılmış olan illüstrasyonun konuyla ve sorulan sorularla bağlantısız olduğu görülmektedir. Bu durum öğrenenlerin konu ve kullanılan görselleri birbirine bağdaştırarak anlamlandırmasına ve öğrenme gerçekleştirilme sürecinde kolaylık yaşanmasının önüne geçecektir.

Sayfadaki tipografik öğelerin tamamının bold karakterler olduğu ve siyah renk tercih edildiği görülmektedir. Buna ek olarak metin içinde doldurulması gereken kutucukların da siyah renkle keskin bir kontrast oluşturulmuş şekilde kullanımı göze çarpmaktadır. Yazılı metinlerin tamamının bold karakterlerden oluşması hitap edilen yaş grubuna uygun görülmemektedir. Ayrıca keskin kontrastlar şeklindeki siyah renk kullanımının çocuklar üzerinde olumsuz etki oluşturduğu bilinmektedir. Renkler insan üzerinde psikolojik bir mesaj ya da duygu iletebilirler: kırmızı; cesaret, kahverengi ve mor; sıkıcılık ve tekdüzelik, siyah renk ise karamsarlık (Becer, 2006).

Çalışma sayfalarında çok uzun metinsel ifadelerin kullanılmadığı görülmektedir. Bu anlamda uygulamanın genelinde başarılı bir kullanım yapıldığı söylenebilir. Metinleri oluşturan cümlelerin fazla uzun tutulmaması konsantrasyonu çabuk bozulan çocuklar için önemle dikkat edilmesi gereken bir noktadır (Turgut, 2018).

Kullanılan illüstrasyonlara bakıldığında, Batı kültürüne bir öykünme olduğu görülmektedir. Gerek evlerin mimarisi gerek de karakterlerde hatta sokak yapılarında bile daha çok Avrupalı bir çizgi kullanılmıştır. Bu da çocuğun kendi kültürel öğelerini kanıksaması açısından olumsuz bir durum olarak değerlendirilmektedir.

Çalışma alanındaki illüstrasyonun fazla öne çıkıyor olması hem zemin görselinin hem de üstteki öğelerin belirginliği metinlere odaklanma ve metinlerin okunurluğu açısından sıkıntı yaratmaktadır. Zemindeki görsellerin mümkün olduğunca sakin, üstteki öğelerin önüne geçmeyecek ve ilgiyi yazılı metinlerden dağıtmayacak şekilde bir kullanımla düzenlenmesi gerekmektedir.



Şekil 3. İngilizce dersi etkileşimli çalışma ekranı görüntüsü



Şekil 4. İngilizce dersi etkileşimli çalışma ekranı görüntüsü

Şekil 3 ve 4'te kompozisyon ve kullanılan tipografik öğelerin Şekil 1 ve 2'deki düzenlemeye benzer olduğu görülmektedir. Şekillerde görülmekte olan iki kompozisyonunda da benzer olan hareketli zemin illüstrasyonu üzerindeki çalışma alanı zemininde çözünürlüğü düşük görünen (hafif bulanık bir

görüntüye sahip) gri bir zemin tercih edildiği görülmektedir. Gri zemin üzerindeki görsel elemanlar yatay olarak sayfaya konumlandırılmıştır.

Şekil 3 ve 4 asıl çalışma alanını şekil-zemin ilişkisi açısından incelendiğinde, değerlendirilen önceki çalışma sayfalarına oranla daha başarılı görülmektedir. Şekil 1 ve Şekil 2’deki tasarımlarla kıyaslandığında durgun bir zemin üzerine dağıtılan görsel elemanlar görsel karmaşa ve öğrencide neden olacağı muhtemelen aşırı bilişsel yük olasılığı Şekil 3 ve 4’te görülmemektedir.

Şekil 3 ve 4’teki tipografik öğelerin benzerlik içinde olduğu görülmektedir. Şekil 3’te iki farklı tipografik karakter tercih edilmiştir. Başlık kısmında enine (expanded) ve dikine (condensed) deforme edilmiş olan ve tamamı büyük harflerle serifsiz bir kullanım görülmektedir. Formu bozulmuş olan karakter seçimiyle alakalı olarak başlık metni okunurluk açısından çocuklar için başarılı görülmemektedir. Kullanılan yazı karakterlerinin genişliği okunaklığı direkt olarak etkilemektedir. Dikey yönde vurgulamaların arttırıldığı daraltılmış olan yazı karakterleri, normal genişlikte olan karakterlerden daha zor algılanmaktadır (Becer, 2006). Karakter seçiminde estetik kaygılardan önce dikkat edilmesi gereken ilk nokta okunabilirlik olmalıdır. Başlık ifadesinden sonra alt kısımdaki ifadelerde görülen ikincil karakter ise deforme ve bold olarak ve hepsi farklı renklerde ve yer yer farklı renklerde stroke kullanılarak tercih edilmiştir.



Şekil 5. Metin ve zemin renk tercihi

Tipografik elemanların renk tercihine bakıldığında, sayfanın genelindeki tipografik elemanlarda, gri olan zemin renginin birkaç ton koyusu aşırı kontrast oluşturmayacak şekilde kullanım (Şekil 5), zeminle uyum içinde ve başarılı bir renk tercihi olarak görülmektedir. Açık tonlardaki bir zemin üzerinde koyu ton yazı tercihinin, koyu ton zemin üzerindeki açık ton yazı tercihinden daha fazla okunur olduğu yapılan testlerle kanıtlanmıştır. Beyaz bir zemin üzerindeki %100 ton değeri olan bir yazıya oranla %70 – 80 ton değeri olan bir yazı daha rahat okunmaktadır (Kaptan & Sürmeli, 2011). Ancak tasarımdaki farklı tipografik karakter kullanımı olduğu durumlarda farklı karakterlerin birbiri ile uyumu önemlidir. Tasarımda tercih edilen ikincil font, çalışma içindeki genel istikrarı ve tutarlılığı destekleyen şekilde ve birincil font kadar ilgi çekiciliğe sahip olmalıdır. Şekil 3’teki çalışma ekranında kullanılmış olan birincil ve ikincil fontlar arasında keskin farklar bulunmaktadır ve bu durum görsel bütünlüğü zedelemektedir. Bold olarak kullanılmış olan ikincil fontta vurgu yapılmak amacıyla farklı kullanım ve renklerde kontur kullanımı yapılmıştır ve bu kullanım uyumun aksine görsel karmaşa yaratmıştır.

Günümüzde bilgisayar teknolojisiyle tipografik karakterlerin üzerinde genişletme, daraltma, eğim kazandırma gibi oynamalar yapılabilir, karakterlere dekoratif unsurlar eklenebilmektedir. Ancak bu değişiklikler okunaklığı olumsuz olarak etkilemektedir. Okunaklık, tasarımcıların genelde göz ardı ettikleri bir olgudur. Tipografik mesajların iletimi, yazılı metinleri okunur kılan özelliklerin bir arada toplanmasıyla sağlanır. Okuyucu öncelikle yazılı bilgileri zorluk yaşamadan algılayabilmelidir. Yazıların et kalınlığı da okunaklığı etkileyen bir başka önemli unsurdur. Fazla ince yazılar zeminde

kaybolup algılanamamakta, çok kalın yazılarda ise harflerin içi kapanarak karşı biçim unsurları zayıflamaktadır. Çok genişletilmiş veya daraltılarak deforme edilmiş tipografik karakterler çok daha zor algılanmaktadır (Kaptan & Sürmeli, 2011). Tasarım içindeki tipografik öğelerin net oluşu ve doğru bir hiyerarşik düzenleme, izleyicinin içeriği anlamlandırmasında kilit bir noktadır (Sherin, 2012).

Şekil 4'teki tipografik karakter tercihi ise Şekil 3'te başlıkta kullanılmış olan aynı deforme karakterden oluşmaktadır. Bu karakterin haricinde ikincil bir karakter tercih edilmemiştir. Şekil 3'de kolay okunurluk açısından yapılan yorumlar bu çalışma için de geçerli görülmektedir. Ayrıca tipografik öğelerin renk tercihine bakıldığında da kontrast ve renk değerleri açısından doğru bir kullanım yapılmıştır.



Şekil 6. İngilizce dersi etkileşimli çalışma ekranı görüntüsü

Şekil 6'da öğrencilerin görselleri yazılarla eşleştirmesi gerektiği bir çalışma sayfası görülmektedir. Simetrik olarak kurgulanmış olan kompozisyonda ekranın üst kısmına yatay olarak sıralanmış olan daireler içindeki görseller görülmekte, dairelerin yer aldığı üst kısım ayrı bir zemin fonuyla sayfanın alt kısmından keskin bir şekilde yatay bölünerek ayrılmıştır. Çalışma ekranının keskin bölünmüş hali gerek kompozisyon gerek bütünlük gerek de estetik olarak rahatsız edici bir manzara oluşturmaktadır. Sayfanın bölünmüş üst tarafı zemin ve görsel elemanlarla renkli bir görüntü oluştururken, alt kısma geçildiğinde ise gereksiz bir boşluk yaratan beyaz zemin üzerinde sıralanmış gri renkteki seçenek kutucuklarından oluşmaktadır. Tasarımda kullanılan boşluk, öğeler arasındaki ilişkileri görselleştirmeye yönelik olmalı, bütünlüğü bozmamalı ve algılanırlığı kolaylaştırmalı, görsel elemanların birbirinden kopmasının önüne geçmelidir (Erişti S. D., 2014). Tasarımda yerleşik öğelerin etrafında doğru boşluklar kullanmak, tasarımın daha etkili ve kaliteli görünmesini sağlar (Taylor, 2011).

Ayrıca asıl çalışma alanının altındaki mavi tonların ağırlıkta olduğu ikinci zemin her sayfada olduğu gibi bu ekranda da odak dağıtıcı ve karmaşaya neden olan bir kullanım olarak görülmektedir.

Kompozisyondaki görsel elemanlar incelendiğinde, sayfanın üst yarısındaki dairelerin içindeki görsellerin gerçek görüntülerden oluştuğu, bu görüntülerin de düşük çözünürlük özelliği göstermeleri dikkat çekmektedir. Gerçek görüntü kullanımının öğrencinin anlam kurmasında zorlaştırıcı etki

yaratmasının yanı sıra düşük çözünürlükte kullanılmış olan görseller estetik anlamda da olumsuz bir durum oluşturmaktadır.

Sayfanın keskin bir şekilde bölünmüş olması, görsellerle ilgili yazılı ifadelerin birbirlerinden uzak sahnelenmesine neden olmuştur. Görseller ve metinlerin birbirlerinden uzak yerleştirilmesi konumsal yakınlık olarak da adlandırılan görsel bütünlük ilkesiyle çelişmektedir. Birbirine uygun mesafede konumlandırılan ifadelerin öğrencilerin ders içeriğini anlamlandırmasında kolaylaştırıcı etki yarattığı bilinmektedir. Gereksiz uzaklıkta konumlandırılan ifadeler öğrenciyi görsel ve yazı arasındaki bağı kurmak için ekstra çaba harcamaya zorlayacaktır. Bu durum öğrencinin konudan ya da çalışmadan sıkılıp uzaklaşmasına sebep olabilmektedir.

Birbirleriyle ilgili olan öğrenme materyalleri tasarım içinde birbirlerine uzak şekilde yerleştirildiklerinde, öğrenciler içeriği anlamlandırabilmek için ekstra bilişsel kaynakları kullanmak durumunda kalacak ve bu durum onların daha hızlı yorulmalarına sebebiyet verecektir (Gençer, 2017).

Kullanılan tipografik ifadelerin serifsiz karakterlerden oluştuğu görülmektedir. Serifsiz karakter kullanımı yaş grubu için ve ekranlı çalışma alanları göz önünde bulundurulduğunda uygun bir kullanımdır. Metin içinde serifli yazı karakteri kullanılarak düzenlenen metinlerde, cümlelerin kavisli ve düz yerleşimi gibi değişiklik gösteren yapıları küçük yaş grupları için okumada zorlaştırıcı etki yaratabilmektedir.



Şekil 7. Çalışma tamamlanmadan önceki görsel-metin eşleştirme sahnesi

Şekil 7’te üst kısımdaki görsellerin alt tarafta uzak mesafede konumlandırılmış ilgili kelimelerle karışık olarak eşleştirilme görüntüsü görülmektedir. Şekil 8’de ise görsel ve yazılı ifadelerin çalışma tamamlanmadan önce karışık eşleştirme halinde iken, çalışma bitirildiğinde yazılı ifadelerin yerleri değişim göstererek simetrik yerleşim gösterdikleri görülmektedir.



Şekil 8. Çalışma tamamlandıktan sonraki görsel-metin eşleştirme sahnesi

Sayfalardaki çalışma ekranının orta alt kısmındaki ileri-geri butonları, ekranın sağ üst köşesindeki büyüt-küçült-kapat butonları ve ekranın sağ alt kısmındaki seçenek butonlarının genel olarak tüm çalışma sayfalarında aynı yerlere konumlandırıldıkları görülmektedir. Her sayfadaki bu tutarlı kullanım kullanıcı arayüzü tasarımı açısından olumlu değerlendirilmekte ve öğrencilerin uygulama içinde kullanım kolaylığı yaşamasını sağlamaktadır.

Öğrencilerin kullanımına uygun arayüzler hazırlandığında, uygulama içindeki hareketlerinin ne şekilde sonuçlanacağını tahmin edebilirler. Nitelikli arayüzler, öğrencilerin üzerinde çalıştıkları konuya çok daha iyi odaklanabilmelerini sağlar (Shneiderman & Plaisant, 2004). Bilgilerin kolaylıkla erişilebilecek şekilde yerleştirilmesi ve ayırt edici bir düzende kurgulanmış olması halinde uygulamadaki karmaşıklık en az noktaya çekilebilir (Williams, 2004).



Şekil 9. Hayat Bilgisi dersi çalışma sayfası

Şekil 9’da kompozisyon düzenlemesinin diğer sayfalardaki kullanıma benzer özellikte olduğunu görmekteyiz. Öğrencilerden beklenen sayfada simetrik iki sıra olarak verilmiş olan görsellerin altına tik atarak çalışmada ilerlemesidir.



Şekil 10. Asıl Çalışma Alanı ve Ekstra Zemin Kullanımı

Ekran görüntüsünde görülen asıl çalışma alanınının, ahşap görüntüsüne benzer bir düz zeminle en alttaki renkli illüstrasyondan ayrılmış olduğu görülmektedir. Altta hareketli zemin üzerine sade bir fon kullanılarak görsel karmaşa önlenmeye çalışılmasına rağmen uygulamanın her dersinde ve her çalışma etkinliğinin altında görülen bu ekstra hareketli ve canlı zeminler asıl çalışma alanına verilmesi gereken dikkati dağıtmaktadır. Şekil 10’da kırmızı şeritle belirlenmiş olan “asıl çalışma alanı” ve etrafındaki “ekstra alt zemin” görülmektedir. Söz konusu sayfalarda ekranda tam ekran yapma butonu vardır; ancak tam ekran moduna geçildiğinde bile sayfalar örneklerde görüldüğü gibi alttaki hareketli zemin (ekstra alt zemin) sabit kalacak şekilde tam ekran moduna geçmektedir. Yani sadece ekran biraz daha büyütülmektedir. İki zeminin üst üste yarattığı karmaşanın önüne geçilebilmesi ancak tam ekran moduna, yalnızca asıl çalışma ekranınının geçmesiyle önlenmesi mümkündür.

Geçmiş örnek sayfalarda görüldüğü gibi bu tasarımda da gerçek görüntü kullanımı tekrar etmektedir ve aynı problemleri burada da yaratmaktadır. Görsel öğelerdeki fotoğraf kullanımının yanı sıra çözünürlüğü düşük olan dolayısıyla bulanık bir görüntü sergilediği gözden kaçmayan bir illüstrasyon (üst sıradan ikinci görsel olan süt illüstrasyonu) kullanıldığı görülmektedir; görsel bütünlük bu noktada da zedelenmektedir. Kullanılan görüntülerin estetik kalitesine dikkat edilmesi, gereğinden fazla bilgi sunarak yoğun ve karmaşık bir ortam yaratılmaması, sunulan içeriğin amaçlara uygun olması önem taşımaktadır (Alessi & Trollip, 2001).

Sonuç

Günümüz internet teknolojileriyle eğitim amaçlı kullanılan yeni medya yazılımlarının öğretimin daha nitelikli gerçekleştirilebilmesi amacıyla görsel tasarımlarının incelenmesinin amaçlandığı bu çalışmada, bir uygulama örneği olarak Morpa Kampüs uygulamasından seçilen örnekler görsel tasarım öğeleri ve ilkelerine göre incelenmiştir.

Araştırmada incelenen Morpa Kampüs yazılımında yeni medya tasarlama ölçütlerine göre görsel tasarım öğeleri ve ilkelerine göre özenle hazırlanmamış olduğu görülmüştür. İncelenen çoğu

sayfada görsel karmaşanın hâkim olduğu ve gereksiz görsel öge kullanımıyla küçük yaş gruplarının konsantrasyonu dağıtacak öğelere rastlanılmıştır.

İncelenen uygulamada şekil-zemin ilişkisi açısından sorunlar görülmüştür. Çoğu çalışma sayfasında gereğinden fazla görsel öge kullanımının sonucu olarak görsel kanala aşırı yüklenen tasarımlar ortaya çıkmıştır. Zeminde çok renkli illüstrasyon kullanımı üzerinde asıl çalışma alanlarında yine çok renkli görsel öğeye sahip zemin kullanımları ve yazılı metinlerin sunulduğu görülmüştür. Eğitim hedefli yeni medya yazılımlarında kullanılan görsellerin öğrencinin dikkatini ve merakını çalışma sayfasında toplayıp, odak noktasını canlı tutarak onların çalışma etkinliğinde kalmasını sağlamak ve aktarılan bilgilerin algılanmasına katkı sağlamak gibi işlevleri vardır. Ancak çoğu sayfada bunun aksine çalışan görüntülere rastlanılmaktadır. Birçok tasarımda da arka plan zemininin asıl çalışma alanı tasarımının önüne geçtiği görülmüştür.

Görsel yerleşimiyle ilgili rastlanılan bir başka sorun ise bazı tasarımlardaki görsellerle, görselle alakalı yazılı metinlerin birbirlerinden uzak konumlandırılmasıdır. Birbirine uygun aralıkta konumlandırılan görsel ve metinler konunun anlamlandırılmasına katkı sağlamaktadırlar. Ayrıca kompozisyon dahilinde kullanılmış olan bazı görsellerin konuyla ilgili metinlerle ilgisi olmadığı ya da metinlere katkı sağlamadığı görülmüştür. Bu durum da öğrencinin konuyu anlamlandırmasını zorlaştırıcı bir etmendir.

Örnek yazılımda görsel kullanımı açısından problem olarak görülen bir diğer nokta da resimleme/illüstrasyon kullanımlarının yanı sıra gerçek görüntü kullanımınıdır. Gerçek görüntü kullanımının söz konusu hedef kitle için algılama açısından uygun görülmemektedir. Ek olarak kullanılmış olan bazı görsellerin görüntü kalitesinin düşük olduğu görülmüştür.

Kullanılan tipografik karakterlerin monotonluğu bozmak adına birçok sayfada çeşitlilik içinde hazırlanmış olduğu görülmüştür. Ancak küçük yaş gruplarında dekoratif tipografik karakterlerin kullanımı okunurluğu olumsuz etkilemektedir. Nihai amacı eğitim olan bir yazılımda ilk hedef öncelikle okunurluğu net bir şekilde sağlamak olmalıdır.

Yurt içi bir örnek olarak incelenen yazılımda, kullanılan çevre illüstrasyonlarının ve karakter tiplmelerinin hitap edilen kitlenin kültür yapısından uzak olduğu; tasarım çizgisi olarak Batı tarzına bir öykünme olduğu görülmüştür. Cadde görsellerinin Avrupalı mimari tarzını yansıttığı, karakterler tiplmelerinin de Türkiye coğrafyasında yaşayan insan dış görünüş yapısından uzak olduğu göze çarpmıştır. Küçük yaş grupları göz önünde bulundurulduğunda; kendi kültürlerine yakın detaylar da içeren görsellerin kullanılmış olmasının daha olumlu sonuçlara sebep olabileceği düşünülmektedir (Özer, 2006).

Bu çalışmada belirtilen önerilerin amacı, bundan sonraki süreçte öğrencilerin kullanımına sunulacak olan eğitim hedefli yeni medya yazılımlarının tasarlama aşamasında, görsel tasarım öğeleri ve görsel tasarım ilkelerinin gözetilmesi, hedef kitlenin ihtiyaçlarına uygun, özgün resimlemelere ve etkili tasarımlara sahip, kaliteli resimlemelerle içeriği daha anlaşılır kılan niteliklere sahip olmasını sağlayarak yeni yazılımların yeni medyaya kazandırılmasında rehber niteliğinde olmasıdır. Tasarlanacak olan yeni yazılımların kalitesi ve eğitim hedefine başarıyla ulaşması noktasında yayıncı kuruluşlara ve tasarımcılara, illüstratörlere hatta sağlıklı bir eğitim yazılımı için fikirleri alınması gereken eğitimcilere gereken iş birliği içinde çalışma noktasında önemli görevler düşmektedir.

KAYNAKÇA

Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning : Methods and Development*. Boston: Allyn and Bacon.

Becer, E. (2006). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.

- Çoklar, A. N. (2014). Web Ortamında Çoklu Ortam Tasarımı. Ö. Ö. Dursun, & H. F. Odabaşı içinde, *Çoklu Ortam Tasarımı* (s. 219). Ankara: Pegem Akademi.
- Dursun, Ö. Ö., & Erişti, S. D. (2017). Görsel Okuryazarlık ve Çocuk. H. F. Odabaşı içinde, *Dijital Yaşamda Çocuk* (s. 145-176). Ankara: Pegem Akademi.
- Ergün, M. (1998). İnternet Destekli Eğitim. *Afyon Kocatepe Üniversitesi SOSYAL BİLİMLER DERGİSİ*, 1-10.
- Erişti, S. D. (2014). Çoklu Ortam Uygulamalarında Görsel Tasarım. Ö. Ö. Dursun, & H. F. Odabaşı içinde, *Çoklu Ortam Tasarımı* (s. 115). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Erişti, S. D. (2017). *Yeni Medya Ve Görsel İletişim Tasarımı* (2. b.). Ankara: Pegem Akademi. doi:10.14527/9786053186915
- Gençer, Y. (2017). *Tabletler Üzerinde Çalışan Okul Öncesi Eğitim Uygulamalarında Grafik Tasarım Problemleri ve Bir Uygulama Önerisi*. Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Hasan Hüseyin ÖZKAN, M. Ö. (2016). ÖĞRENCİLERİN VİTAMİN EĞİTİM YAZILIMI İLE İLGİLİ GÖRÜŞLERİNİN ANALİZİ (YENİ LEVENT LİSESİ VE ETİLER LİSESİ ÖRNEĞİ). *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 178-179.
- Kaptan, A. Y., & Sürmeli, K. (2011). Çocuk Dergilerinde Karşılaşılan Tipografi Sorunları ve Çözüm Önerileri. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 183-197.
- Kuzu, A. (2014). Çoklu Ortam Uygulamalarının Kuramsal Temelleri. Ö. Ö. Dursun, & H. F. Odabaşı içinde, *Çoklu Ortam Tasarımı* (s. 13). Ankara: Pegem Akademi.
- Mutlu, M. E., Öztürk, M. C., & Çetinöz, N. (2002). Alternatif Eğitim Araçlarıyla Zenginleştirilmiş İnternete Dayalı Eğitim Modeli. *Açıköğretim Fakültesi'nin 20. kuruluş yılı nedeniyle, uluslararası katılımlı Açık ve Uzaktan Eğitim Sempozyumu* (s. 1-11). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Özer, A. (2006). Çocuk kitaplarındaki resimlerin “çocuğa göreliği”. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi 2. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu* (425-432).
- Öztürk, M. (2014). Web Tabanlı Uzaktan Eğitimde Teknolojiye İlişkin Yeni Eğilimler. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 272-288.
- Özudođru, Ş. (2014). Bir Web 2.0 Uygulaması Olarak Bloglar: Blogların Dinamikleri Ve Blog Alemi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, 36-50.
- Sherin, A. (2012). *Design Element: Color Fundamentals*. Massachusetts, USA: Rockport Publishers.
- Shneiderman, B., & Plaisant, C. (2004). *Designing The User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction*. USA: Addison Wesley.
- Steed, M. (2010). New Media Design for Learning: An Argument for Curriculum Change. *International Journal of Learning*, 291-301.
- Tarımer, İ., Şenli, S., & Dođan, E. (2010, Eylül). Mobil İletişim Cihazları İle Öğrenim Materyallerine Erişim Sağlayan Bir Yazılım Tasarımı. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, 3(3), 1-2.
- Taylor, A. (2011). *Design Essentials For The Motion Media Artist*. Oxford, UK: Elsevier Inc.
- Tolga Kara, E. Ö. (2012). *Sosyal Medya Akademi*. İstanbul: Beta Basım Yayım Dağıtım.
- Tor, H., & Erden, O. (2004). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgi Teknolojilerinden Yararlanma Düzeyleri Üzerine Bir Araştırma. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 120-130.

- Turgut, O. P. (2018). Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Uygulamaları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 205-221.
- Williams, J. R. (2004). *Developing Performance Support for Computer Systems: A Strategy for Maximizing Usability and Learnability*. USA: CRC Press.
- Yıldırım, A. (1999). Nitel Araştırma Yöntemlerinin Temel Özellikleri ve Araştırmalarındaki Yeri ve Önemi. *Eğitim ve Bilim*, 112(23), 7-16.
- Yılmaz, S. D., & Ünalın, T. (2002). Toplumsal Yaşayışa Katkıları Kapsamında Sanat Eğitimi'nin Önemi ve Sanat Öğretmenlerinin Teknolojik Gelişim Dahilinde Değişen Rolü. *Sanat Eğitimi Sempozyumu* (s. 380). Ankara: Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları.
- Yavuz, V. (2015). Yeni Medyada Sanat Yönetimi. *Yıldız Journal Of Art And Design*, 52-66.