

T.C.  
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI  
RESİM-İŞ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI  
DOKTORA TEZİ

**GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ İÇİN GÖRSEL  
ÇOKLU ORTAM MATERYALİ GELİŞTİRME**

**Ekin BOZTAŞ**

**İzmir**

**2009**

T.C.  
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ  
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI  
RESİM-İŞ ÖĞRETMENLİĞİ PROGRAMI  
DOKTORA TEZİ

# **GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ İÇİN GÖRSEL ÇOKLU ORTAM MATERYALİ GELİŞTİRME**

**Ekin BOZTAŞ**

**Danışman**

**Yrd. Doç. Turan ENGİNOĞLU**

**İzmir**

**2009**





**YEMİN**

Doktora Tezi olarak sunduđum ‘‘Grafik Tasarım Eđitimi İin Grsel oklu Ortam (Multimedya) Materyali Geliřtirme’’ adlı alıřmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı dřecek bir yardıma bařvurulmaksızın yazıldıđını ve yararlandıđım eserlerin Kaynak Dizini’nde gsterilenlerden olduđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmıř olduđunu belirtir ve bunu onurumla dođrularım.

  
22/06/2009  
Ekin BOZTAŐ

## TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsünün 04/06/2009 tarih ve 17 sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin ... maddesine göre Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Doktora Programı öğrencisi Ekin BOZTAŞ' ın "Grafik Tasarım Eğitimi İçin Görsel Çoklu Ortam (Multimedya) Materyali Geliştirme" isimli tezi incelenmiş ve aday 22/06/2009 tarihinde saat 14.00'da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmasına dayanan tezini savunmasından sonra 120.. dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerince sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin **BASARILI**..... olduğuna oy **çokluğu** ile karar verildi.

BAŞKAN

ÜYE

ÜYE

ÜYE

ÜYE

YRD. DOÇ. Gökhan K. Demir

Y. DOÇ. DR. Halim Akçıl

**YÜKSEK ÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ**  
**TEZ VERİ FORMU**

**Tez No:**

**Konu No:**

**Üniv. No:**

**\*Not: Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.**

**Tezin Yazarının**

**Soyadı: BOZTAŞ**

**Adı: Ekin**

**Tezin Türkçe Adı: Grafik Tasarım Eğitimi İçin Görsel Çoklu Ortam (Multimedya) Materyali Geliştirme**

**Tezin Yabancı Dildeki Adı:**

**Tezin Yapıldığı**

**Üniversite: DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ Enstitü: EĞİTİM BİLİMLERİ**  
**Yıl: 2009**

**Diğer Kuruluşlar:**

**Tezin Türü:**

1. Yüksek Lisans
2. Doktora
3. Tıpta Uzmanlık
4. Sanatta Yeterlilik

**Dili: Türkçe**

**Sayfa Sayısı:**

**Referans Sayısı:**

**Tez Danışmanının**

**Unvanı: Yrd. Doç.**

**Adı: Turan**

**Soyadı: ENGİNOĞLU**

**Türkçe Anahtar Kelimeler**

1. Grafik Tasarım
2. Çoklu Ortam
3. Çoklu Ortam Öğretim Materyali
4. Logo Tasarımı

**İngilizce Anahtar Kelimeler**

1. Graphic Design
2. Multi Media
3. Multi Media Teaching Material
4. Logo Design

## TEŞEKKÜR

Doktora öğrenimi sürecinde ve araştırmanın her aşamasında, bana yol gösteren, destek olan, emek veren danışmanım Yrd. Doç. Turan ENGİNOĞLU'na, yine doktora öğrenimi ve araştırma sürecinde, yaptığı yönlendirmelerle ufku genişleten yaklaşımından ve verdiği emekten dolayı Prof. Yüksel USLAY'a, araştırma sürecinde eğitim bilimsel yönlendirmeleri başta olmak üzere araştırmanın her aşamasında, bana yol gösteren ve yardımcı olan Öğr. Gör. Dr. Sibel YEŞİLDERE'ye, araştırmanın son şeklini almasında önemli yardımlarını gördüğüm Dr. Bekir İNCE'ye ve araştırmada yer alan materyalin hazırlanma sürecinde teknik anlamda destek vererek, emek harcayan Ali KARATAY'a teşekkür ediyorum.

Ayrıca doktora süresince, yaşadığım tüm zorluklarda bana destek olarak çözüme ulaşmasını sağlayan aileme çok teşekkür ediyorum.

## İÇİNDEKİLER

Başlık Sayfası	
Yemin Metni .....	i
Değerlendirme Kurulu Üyeleri .....	ii
Yüksek Öğretim Kurulu Dokümantasyon Merkezi Tez Veri Formu .....	iii
Teşekkür .....	iv
İçindekiler .....	v
Tablo Listesi .....	ix
Şekil Listesi .....	x
Özet .....	v
<b>BÖLÜM I</b> .....	1
GİRİŞ .....	1
1. 1. Problem Durumu .....	3
1. 2. Amaç ve Önem .....	6
1. 3. Problem Cümlesi .....	7
1. 4. Alt Problemler .....	7
1. 5. Sayıtlılar .....	8
1. 6. Sınırlılıklar .....	8
1. 7. Tanımlar .....	9
<b>BÖLÜM II</b> .....	10
İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR .....	10
2.1. Grafik Tasarım ve Eğitimi .....	10
2.1.1. Logo .....	11
2.1.2. Logo Tasarım Süreci .....	17
2.1.3. Kullanım Alanları .....	19
2.2. Çoklu Ortam .....	20
2.2.1. Çoklu Ortam Materyallerinin İçeriğini Oluşturan Bileşenler .....	23

2.2.1.a. Metin .....	23
2.2.1.b.Film –Video .....	23
2.2.1.c. Ses – Müzik .....	23
2.2.1.d. Canlandırma –Animasyon .....	24
2.2.1.e. Görsel Medyalar ( Resim–İllüstrasyon–Çizim-Fotoğraf ) .....	25
2.3. Çoklu Ortam Materyallerinin Tasarım Süreci .....	25
2.3.1. Çoklu Ortam Materyallerinde Kullanılabilen Bilgisayar Yazılımları .....	25
2.3.1.a. Adobe Flash Creative Suit 3 .....	26
2.3.1.b. Adobe Photoshop Creative Suit 3 .....	27
2.3.1.c. Adobe İllustrator Creative Suit 3 .....	29
2.3.1.d. Adobe After Effects Creative Suit 3 .....	30
2.3.1.e. Sound FORGE 8.0 .....	32
2.3.2. Çoklu Ortam Materyallerinde Kullanılan Donanım .....	33
<b>BÖLÜM III</b> .....	35
<b>YÖNTEM</b> .....	35
3.1. Araştırma Modeli .....	35
3.2. Evren ve Örneklem .....	38
3.3. Veri Toplama Araçları .....	41
3.3.1. Materyal Öncesi Yazılı Uzman Görüşleri .....	41
3.3.2. Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Formu .....	41
3.3.3. Logo Tasarımı ile İlgili Çoklu Ortam Materyaline Yönelik Görüşme Formu .....	42
3.4. Veri Çözümleme Teknikleri .....	44
<b>BÖLÜM IV</b> .....	46
<b>BULGULAR VE YORUMLAR</b> .....	46
4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar .....	46
4.1.1. Giriş ve Ana Menü .....	53
4.1.1.a. Logo Tasarımı .....	58
4.1.1.b. Uzman Anlatımları .....	60
4.1.1.c. Logo Tasarım Süreci .....	65

4.1.1.d. Tasarımcılar .....	70
4.1.1.e. Kütüphane .....	74
4.1.1.e.1. Ünlü Markaların Logoları .....	77
4.1.1.e.2. Logo Revizyonları .....	81
4.1.1.e.3. Logo Arşivleri .....	86
4.1.1.e.4. Logo Uygulama Alanları .....	91
4.1.1.e.5. Logo Animasyonları .....	96
4.1.1.e.6. Kaynaklar .....	101
4.1.1.f. Logo tescili .....	105
4.1.1.g. Ekstralar .....	107
4.1.1.g.1. Oyunlar .....	110
4.1.1.g.2. Logo Aritmetiği .....	118
4.1.1.g.3. Benzer Logo Tasarımları .....	122
4.1.1.g.4. Linkler .....	126
4.1.1.h. Cd Kullanım Kılavuzu .....	129
4.1.1.i. Sözlük .....	130
4.1.1.k. Değerlendirme .....	133
4.1.2. Çıkış .....	138
4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar .....	140
4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar .....	142
4.3.1. Eğitimsel İçerik .....	142
4.3.2. Görsel Tasarım .....	143
4.3.3. Teknik Özellikler .....	143
4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar .....	156
4.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	167
<b>BÖLÜM V</b> .....	180
<b>SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER</b> .....	180
<b>KAYNAKÇA</b> .....	183



<b>EKLER</b> .....	187
EK.1 Çoklu Ortam Setlerini değerlendirme Formu .....	187
EK.2 Logo Tasarımı Konulu Çoklu Ortam Materyaline Yönelik Görüşme Formu.....	189
EK.3 Grafik Tasarım Eğitiminde Kullanılması için Görsel Çoklu Ortam (Multimedya) Eğitim Materyali Oluşturulması Hakkında Alan Uzmanı Öğretim Elemanlarının Görüşlerine İlişkin İçerik Analizi ve Kodlama Tablosu.	191
EK.4 Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali .....	199
EK.5 Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Etik Kurulu İzni ....	200
EK.6 Görüş Alma Formu Gönderilen Ve Yanıt Veren Öğretim Elemanlarının Görev Yaptığı Üniversitelerin Listesi.....	201

**TABLO LİSTESİ**

Tablo-3.1. Çoklu Ortam Materyalinin Pilot Çalışmasına Katılan Öğretmen Adaylarının Cinsiyete ve Başarı Durumlarına Göre Dağılımları .....	40
Tablo-4.1. Görsel Çoklu Ortam Eğitim Materyalinin Hazırlanması Hakkında Uzman Görüşlerinden Elde edilen <i>Teknoloji Kullanımı</i> Başlıklı Temalar ve Kodlar Tablosu .....	47
Tablo-4.2. Görsel Çoklu Ortam Eğitim Materyalinin Hazırlanması Hakkında Uzman Görüşlerinden Elde edilen <i>Öğrenme ve Öğretim</i> Başlıklı Temalar ve Kodlar Tablosu .....	49
Tablo-4.3. Görsel Çoklu Ortam Eğitim Materyalinin Hazırlanması Hakkında Uzman Görüşlerinden Elde edilen <i>Grafik Tasarım Öğretimi</i> Başlıklı Temalar ve Kodlar Tablosu .....	51
Tablo-4.4. Alan Uzmanların Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyaline Yönelik Görüşlerinin Dağılımı .....	141

## ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1. Adobe Flash Creative Suite 3 Programının Açılış Görüntüsü .....	27
Şekil 2. Adobe Photoshop Creative Suite 3 Programının Açılış Görüntüsü ....	28
Şekil 3. Adobe Illustrator Creative Suite 3 Programının Açılış Görüntüsü ...	30
Şekil 4. Adobe After Effects Creative Suite 3 Programının Açılış Görüntüsü	31
Şekil 5. Sound Forge 8.0 Programının Açılış Görüntüsü.....	32
Şekil 6. Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin Açılış Ekranı .....	54
Şekil 7. Animasyon Ekranının Görünümü .....	55
Şekil 8. Animasyonu Atlama Düğmesi .....	55
Şekil 9. Ana Sayfa Görünümü .....	56
Şekil 10. Konu Başlıkları Düğmelerinin Aktif ve Pasif Hallerinin Görünümü..	57
Şekil 11. Düğmelerin Pasif ve Aktif Hallerinin Görünümleri .....	57
Şekil 12. Logo Tasarımı Başlıklı Bölümünün Düğme Görüntüsü .....	58
Şekil 13. Metin Kaydırma Çubuğu Görünümü .....	59
Şekil 14. Logo Tasarımı Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	59
Şekil 15. Ana Sayfaya Dönüş Düğmesinin Görünümü .....	60
Şekil 16. Uzman Anlatımları Başlıklı Bölümünün Düğme Görüntüsü .....	61
Şekil 17. Uzman Anlatımları Bölümünün Görünümü .....	61
Şekil 18. Uzman Anlatımlarına Ait Düğme Görünümleri .....	62
Şekil 19. Uzman Anlatımlarına Ait Düğmelerin Aktif Görünümleri .....	62
Şekil 20. Uzman Anlatımları Video Görüntüsü-1 .....	63
Şekil 21. Uzman Anlatımları Video Görüntüsü-2 .....	64
Şekil 22. Video Düğmelerinin Görünümü .....	64
Şekil 23. Logo Tasarım Süreci Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	65
Şekil 24. Logo Tasarım Süreci Başlıklı Bölümün Görünümü .....	66
Şekil 25. Kaydırma ve Ana Sayfaya Geçiş Görünümü .....	66
Şekil 26. Görsellere Ulaştıran Ok Görünümü .....	67
Şekil 27. Tasarım Süreçleri Bölümündeki Düğmelerin Görünümü .....	67
Şekil 28. Tasarım Süreçleri Bölümünde Örneklerin Görünümü .....	68
Şekil 29. Tasarım Süreçleri Bölümünden İçerik Örnekleri Görünümü .....	68
Şekil 30. Tasarımcılar Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	70

Şekil 31. Tasarımcılar Başlıklı Bölümünün Görünümü .....	71
Şekil 32. Tasarımcı İsimlerinden Oluşan Düğmelerin Aktif ve Pasif Hallerinin Görünümü .....	72
Şekil 33. Tasarımcı Çalışmalarının Bölüm İçindeki Görünümü .....	72
Şekil 34. Tasarımcıların Logo Tasarım Örneklerinin Görünümü .....	73
Şekil 35. Kütüphane Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	74
Şekil 36. Kütüphane Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	75
Şekil 37. Kütüphane Başlıklı Bölümün İçindeki Düğmelerin Ekran Görünümü .....	76
Şekil 38. Ünlü Markaların Logoları Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	77
Şekil 39. Ünlü Markaların Logoları Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	78
Şekil 40. Ünlü Markaların Logoları Başlıklı Bölümde Görsellere Ulaşmayı Sağlayan Düğmelerin Ekran Görünümü .....	78
Şekil 41. Ünlü Markaların Logoları Başlıklı Bölümündeki Düğmelerin Görünümü .....	79
Şekil 42. Ünlü Markaların Logoları Başlıklı Bölümündeki Örneklerin Ekran Görünümü .....	80
Şekil 43. Logo Revizyonları Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	81
Şekil 44. Logo Revizyonları Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	82
Şekil 45. Bölümün İçinde Yer Alan Metnin Ekran Görüntüsü .....	82
Şekil 46. Görsellere Ulaşılmayı Sağlayan Düğmenin Ekran Görüntüsü .....	83
Şekil 47. Logo Revizyonları Başlıklı Bölümündeki Düğmelerin Görünümü ...	83
Şekil 48. Logo Revizyonları Başlıklı Bölümündeki Örneklerin Ekran Görünümü .....	84
Şekil 49. Logo Arşivi Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	86
Şekil 50. Logo Arşivi Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	87
Şekil 51. Kaydıracın Ekran Görüntüsü .....	88
Şekil 52. Düğmelerin Aktif ve Pasif Hallerinin Görünümü .....	88
Şekil 53. Logo Arşivi Başlıklı Bölümündeki Örneklerin Ekran Görünümü .....	89
Şekil 54. Logo Uygulama Alanları Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	91
Şekil 55. Logo Uygulama Alanları Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	92
Şekil 56. Görsellere Ulaşmayı Sağlayan Düğmenin Ekran Görünümü .....	93

Şekil 57. Uygulama Alanları Başlıklı Bölümdeki Düğmelerin Görünümü .....	93
Şekil 58. Uygulama Alanları Başlıklı Bölümündeki Örneklerin Ekran Görünümü .....	94
Şekil 59. Logo Animasyonları Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	96
Şekil 60. Logo Animasyonları Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	97
Şekil 61. Logo Animasyonları Başlıklı Bölümdeki Düğmelerin Görünümü ....	98
Şekil 62. Video Kontrol Düğmelerinin Görünümü .....	98
Şekil 63. Logo Animasyonları Başlıklı Bölümdeki Örneklerin Ekran Görünümü .....	99
Şekil 64. Kütüphane Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	101
Şekil 65. Logo Animasyonları Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	102
Şekil 66. Bölümün Görsellerine Ulaşmayı Sağlayan Düğmenin Ekran Görünümü .....	102
Şekil 67. Kaynaklar Başlıklı Bölümdeki Düğmelerin Görünümü .....	103
Şekil 68. Kaynaklar Başlıklı Bölümdeki Örneklerin Ekran Görünümü .....	103
Şekil 69. Kütüphane Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	105
Şekil 70. Logo Tescili Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	106
Şekil 71. Türk Patent Enstitüsünün Düğme Görünümü .....	106
Şekil 72. Ekstralar Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	107
Şekil 73. Ekstralar Başlıklı Bölümün Aktif ve Pasif Düğme Görünümü .....	107
Şekil 74. Ekstralar Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	108
Şekil 75. Ekstralar Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	109
Şekil 76. Oyunlar Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	110
Şekil 77. Oyunlar Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	111
Şekil 78. Oyun 1 Ve Oyun 2 Düğmelerinin Aktif Ve Pasif Ekran Görünümü ..	112
Şekil 79. Hafıza Oyununun Birinci Bölümünün Görünümü .....	112
Şekil 80. Hafıza Oyununun İkinci Bölümünün Görünümü .....	113
Şekil 81. Hafıza Oyununun Oynanma Sürecinin Ekran Görünümü .....	113
Şekil 82. Yap-Boz Oyununun Ekran Görünümü .....	115
Şekil 83. Yap-Boz Oyununun Oynandığı Alanın Ekran Görünümü .....	115
Şekil 84. Yap-Boz Oyununun Ayarlarının Yapıldığı Alanın Ekran Görünümü....	116
Şekil 85. Logo Tasarımlarının Seçildiği Bölümün Ekran Görünümü .....	116

Şekil 86. Parça Sayısının Ayarının Yapıldığı Alanın Ekran Görüntüsü .....	117
Şekil 87. Yap-Boz Parçalarının Aktif ve Pasif Durumlarının Ekran Görüntüsü	117
Şekil 88. Logo Aritmetiği Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	118
Şekil 89. Logo Aritmetiği Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	119
Şekil 90. Görsellere Ulaşmayı Sağlayan Düğmenin Ekran Görünümü .....	120
Şekil 91. Görseller İçinde İlerlemeyi Sağlayan Düğmelerin Ekran Görünümü.	120
Şekil 92. Logo Aritmetiği Başlıklı Bölümdeki Görsellerin Ekran Görünümü ..	121
Şekil 93. Benzer Logo Tasarımları Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	122
Şekil 94. Benzer Logo Tasarımları Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	123
Şekil 95. Bölümün İçeriğini Oluşturan Görsellere Örnek Ekran Görünümü ....	123
Şekil 96. Görsellere Ulaşmayı Sağlayan Düğmenin Ekran Görünümü .....	124
Şekil 97. Görseller İçinde İlerlemeyi Sağlayan Düğmelerin Ekran Görünümü	124
Şekil 98. Benzer Logo Tasarımları Başlıklı Bölümdeki Görsellerin Ekran Görünümü .....	125
Şekil 99. Linkler Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	126
Şekil 100. Linkler Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	127
Şekil 101. Linklerinin kullanım biçiminin Ekran Görünümü .....	128
Şekil 102. CD Kullanım Kılavuzu Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü .....	129
Şekil 103. Düğmenin Yer Aldığı Bölümün Ekran Görünümü .....	129
Şekil 104. CD Kullanım Kılavuzunun Ekran Görünümü .....	130
Şekil 105. Düğmenin Yer Aldığı Bölümün Ekran Görünümü .....	131
Şekil 106. Sözlük Başlıklı Bölümün Aktif ve Pasif Düğme Hallerinin Ekran Görünümü .....	131
Şekil 107. Sözlük Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	132
Şekil 108. Kaydıracın Ekran Görüntüsü .....	133
Şekil 109. Düğmenin Yer Aldığı Bölümün Ekran Görünümü .....	133
Şekil 110. Değerlendirme Başlıklı Bölümün Aktif ve Pasif Düğme hallerinin Ekran Görünümü .....	134
Şekil 111. Değerlendirme Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü .....	134
Şekil 112. Testin Başlangıç Bölümün Ekran Görünümü .....	135
Şekil 113. Testin Soru Bölümünün Ekran Görünümü .....	136
Şekil 114. Doğru Cevabın Yeşil Yanma Ekran Görünümü .....	136

Şekil 115. Yanlış Cevabın Kırmızı Yanma Ekran Görünümü .....	137
Şekil 116. Testin Sonuç Ekranı Görünümü .....	137
Şekil 117. Düşmenin Yer Aldığı Bölümün Ekran Görünümü .....	138
Şekil 118. Çıkış Bölümün Aktif ve Pasif Düğme hallerinin Ekran Görünümü	139
Şekil 119. Çıkış Ekranın Görünümü .....	139
Şekil 120. Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü .....	145
Şekil 121. Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü .....	146
Şekil 122. Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü .....	147
Şekil 123. Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü .....	148
Şekil 124. Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü .....	149
Şekil 125. Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü .....	149
Şekil 126. Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü .....	150
Şekil 127. Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü .....	151
Şekil 128. Doğru ve Yanlış Cevap Seçeneklerinin Yandığı Ekran Görünümü	152
Şekil 129. Konu Başlıklarının Oluştugu Ekran Görünümü .....	153
Şekil 130. Parçaların Döndürülemediği Ekran Görünümü .....	154
Şekil 131. Fon Müziğini Açıp Kapatmak İçin Kullanılan Düğmenin Ekran Görünümü .....	168
Şekil 132. Video Kontrol Düğmelerinin Ekran Görünümü .....	168
Şekil 133. Görsellere Ulaşmayı Sağlayan Düğmenin Ekran Görünümü .....	171
Şekil 134. Tasarım Süreçleri Bölümündeki Düğmelerin Görünümü .....	172
Şekil 135. Testin Soru Bölümünün Ekran Görünümü .....	173
Şekil 136. Doğru Cevabın Yeşil Yanma Ekran Görünümü .....	174
Şekil 137. Yanlış Cevabın Kırmızı Yanma Ekran Görünümü .....	175
Şekil 138. Testin Sonuç Ekranı Görünümü .....	175
Şekil 139. CD kullanım kılavuzunun Ekran Görünümü .....	177
Şekil 140. Yeni Hazırlanan CD Kullanma Kılavuzunun Ekran .....	178

## ÖZET

### Grafik Tasarım Eğitimi İçin Çoklu Ortam Materyali Geliştirme

**Ekin BOZTAŞ**

Çoklu ortam (multimedya) uygulamaları, son dönemde bilgisayarla birlikte yaşamımıza girmiştir. Birçok alanda eğitim aracı olarak başarıyla kullanılmaktadır. Görüntü, ses, metin, video, animasyon ve müzik tabanlı sunumların bazılarında ya da tümünden etkileşimli olarak yararlanmamız mümkün görünmektedir. Ancak bugünkü öğretim ve eğitim uygulamalarımızda bu alanda çoklu ortam öğrenme materyalleri bulunmamaktadır. Bu bağlamda araştırmada grafik tasarım eğitiminde önemli konulardan biri olan logo tasarımına yönelik görsel çoklu ortam öğretim materyali geliştirmek amaçlanmaktadır.

Araştırmada nitel araştırma içinde yer alan betimsel araştırma modeli kullanılmıştır. Burada bir neden-sonuç ilişkisini belirlemekten çok literatürdeki araştırmalara dayanarak logo tasarım sürecinin çoklu ortam öğretim materyali ile gerçekleştirilmesi sürecini ortaya koymak amaçlanmaktadır. Bunun için çoklu ortam öğretim materyali hazırlama ve logo tasarımı ile ilgili literatürdeki yazılı kaynaklar taranmış ve bu yolla elde edilenlerden veri tabanı oluşturulmuştur. Bu veri tabanı kullanılarak literatürde işaret edilen grafik tasarım ilkeleri, materyal oluşturma sürecinin gerekleri ve logo tasarımında üzerinde durulması gereken öğeler dikkate alınarak logo tasarımına yönelik çoklu ortam öğretim materyali oluşturulmuştur. Oluşturulan çoklu ortam materyalinin hazırlanması sürecinde amaçlananları gerçekleştirebilme durumu uzman görüşü alınarak, öğretmen adayları ile görüşme ve gözlem yoluyla pilot çalışma gerçekleştirilerek incelenmiş ve materyal son hale getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, çoklu ortam, çoklu ortam öğretim materyali, logo tasarımı



## ABSTRACT

### **Improving Visual Multimedia Material for Graphic Design Education**

**Ekin BOZTAŞ**

Recently, multimedia applications entered to our lives with the computer. It is being used in many different fields as a teaching device. It seems possible to utilize from some or all of the vision, sound, text, video, animation and music based presentations interactively. However, in current applications of education there is not enough multimedia teaching material in this field. In this context, it is the aim of this research to improve a visual multimedia teaching material which is an important issue in logotype design.

In this research, the descriptive research method, which is a part of qualitative research method, has been used. The aim of this research is not to determine a relation of cause-result but to reveal the process of logo designing by using multimedia teaching methods based on related literature. Therefore, related written literature has been scanned on preparing a teaching method for multimedia and logotype design and from the results a database was prepared. And by regarding this database and considering the graphic design principles in literature, requirements of the material preparing process and considering the important components in logotype design, a multimedia teaching material has been developed towards the logotype designing. During the process of establishing the aims has been investigated by consulting with teacher candidates, by getting expert views and by providing a pilot research through observation; and the material has been developed to the final stage intentionally.

Keywords: Graphic design, multimedia, multimedia teaching material, logo design.

## BÖLÜM I

### GİRİŞ

Konvansiyonel anlamda, kitap, dergi, gazete, radyo, sinema, TV gibi tek yönlü ve tek boyutlu yayın yaparak; yazı, ses, görüntü formlarında bilgi sunan araçlara (kaynaklara), bugün artık genel bir ifadeyle “medya” denilmektedir. Son yıllarda bilgisayar teknolojisinin gelişmesi ve bu sayede özellikle ağ (internet) üzerinden etkili ve hızlı iletişimin sağlanmasıyla bunların tümünü bir arada görme ve yararlanma fırsatı sunan yeni olanaklar doğmuştur. Buna paralel olarak, optik veri depolama araçlarının (Compact Disk) da gelişerek ucuz ve etkili bir şekilde yaygınlık kazanması; tümleşik bir ifadeyi içeren “çoklu Ortam” kavramını ve uygulamalarını hayatımıza sokmuştur. Bu bakımdan, çoklu ortam (multimedya) uygulamalarının bilgisayarla birlikte anıldığı ve yaygınlaştığı rahatlıkla söylenebilir. Özellikle, ilk zamanlar sektörel anlamda ticari amaçlı hazırlanan CD’ler, son yıllarda eğitimcilerin fazlasıyla ilgisini çekmiş görünmektedir. Eğitim, öğretim süreçlerinde görüntü, ses, metin, video, animasyon ve müzik tabanlı sunumların bazılarında ya da tümünden etkileşimli olarak yararlanmak mümkündür ve başarılı örnekleri mevcuttur. Ancak sanat eğitiminde ve uygulamalarında henüz yeterince yararlanıldığını söylemek zordur. Sanat eğitimi sürecinde doğası gereği atölye ortamında bire bir yürütülmesi gereken uygulamalardan dolayı, farklı öğrenme materyallerine fazla gereksinim duyulmadığını yönünde genel bir kanı olmakla birlikte, özellikle yeni medya araçlarından yararlanılması grafik tasarım ve görsel iletişim öğretimi ve uygulamalarında bir tür zorunluluk olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda araştırmada grafik tasarım eğitiminde önemli konulardan biri olan logo tasarımına yönelik görsel çoklu ortam öğretim materyali geliştirmek amaçlanmaktadır.

Tez beş bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde araştırma konusunun belirlenmesinden, çalışmanın son şeklini almasına kadar geçen süreçten bahsedilmektedir. Araştırmanın genel hatları; problem durumu, araştırmanın amacı ve önemi, problem cümlesi ve alt problemler, sayılılar, sınırlılıklar ve tezde adı geçen tanımlamalar sunulmaktadır.

İkinci bölümde, araştırma konusuyla ilgili yayın ve araştırmalar yer almaktadır. Grafik tasarım, grafik tasarım eğitimi ve logo tasarımı ile ilgili literatürde yer alan bilgilere yer verilmektedir. Bunun yanı sıra çoklu ortam öğretim materyali oluşturma ve çoklu ortam tasarımı hakkında da bilgi verilmektedir.

Üçüncü bölümde araştırmanın yöntemi yer almaktadır. Araştırma deseni, evren ve örneklem, veri toplama yöntemleri, veri toplama araçları, araştırmacının rolü ve veri çözümleme teknikleri belirtilmektedir.

Dördüncü bölümde araştırmanın bulguları ve yorumları yer almaktadır. Bir çoklu ortam öğretim materyalinin sahip olması gereken literatürde işaret edilen özellikler dikkate alınarak hazırlanan materyalin yapısı hakkında bilgi verilmektedir. Bunun yanında gerçekleştirilen pilot çalışmalar sonucunda elde edilen bulgulara da yer verilmektedir.

Beşinci bölümde, dördüncü bölümde sunulan araştırma bulguları toplu olarak değerlendirilmektedir. Grafik tasarım konularından logo tasarımının çoklu ortam öğretim materyali kullanılarak gerçekleştirilmesine yönelik önerilerde bulunmaktadır. Bunun yanı sıra yapılması alana katkı sağlayacak yeni araştırma konuları önerilmektedir.

## 1.1. Problem Durumu

Grafik tasarım, bir mesajı iletebilmek için yazı ve şekillerden oluşturulmuş, anlam bütünlüğü olan görsel kompozisyonlara verdiğimiz genel bir ifadedir. Esas itibariyle eski Yunancada çizgi (resim) anlamına gelen grafik sözcüğü, zamanla gelişen resim ve resimleme tekniklerinin dışında tanıtıma yönelik özel bir alanın adı olarak da anılmaya başlandığı söylenebilir. Görsel mesaj aktarma bilgisi insanlık tarihi kadar eski olduğu için, ilk insanın mağara duvarlarına işaretler yapması, insan figürleri çizmesi, yazının bulunuşu, mısır hiyeroglifleri gibi önemli kalıtlar, ilk grafik tasarım ürünleri olarak değerlendirilebilirler. Tasarım sözcüğü ise, günümüzde grafikten tümüyle bağımsız hemen her alanda bir fikrin sunumu olarak kullanılmaktadır. Mimari ve endüstriyel ürünlerden, ekonomi ve hatta yönetim alanlarındaki yeniliklere kadar pek çok proje tasarım süreçleri içermektedir. Anlaşıldığı üzere tasarım “yeni” ile ilintili bir kavramdır. Günümüzde aynı amaca hizmet eden onlarca ürün tasarlanıp piyasaya sürülürken, kalitenin ötesinde tanıtımında o ürüne yüklenen anlamlar grafik tasarım alanına girmektedir. Grafik tasarımın önemini Ertosun (2006) aşağıdaki şekilde açıklamaktadır:

Grafik tasarım sürecinde, her gün karşılaştığımız sıradan bir ürün, tasarımcının düşünsel boyutunda başka bir biçime, başka bir ürüne dönüşür. Tasarımcının, yaratım sürecinde bambaşka anlamlar yüklediği bu ürün öyle bir değişime uğramıştır ki, artık başka bir kimlik ile karşımıza çıkar. İzleyicinin dikkatini çekerek onu etkisi altına alır, kitleleri etkiler. İzleyicinin sahip olmak için yarıştığı bir ürün oluverir birden. Ürün farklı kişiliği ile hedef kitlesine ulaşır ve onu yönlendirmeye başlar (s. 1).

Sanayi Devrimi sonrası, hızla yaşamımıza giren endüstriyel ürünlerin çeşitlenmesinde ve arz-talep dengesinde tanıtım-reklam faaliyetlerinin önemli rolü olduğu bir gerçektir. Reklamın algı değişimine neden olduğu ve yeni ihtiyaçları ortaya çıkardığını, dolayısıyla tüketimi körüklediği söyleyebiliriz. Bu bakımdan “grafik tasarım” sanatsal açılımının yanında asıl endüstriyel bir kol olarak gelişim göstermiştir.

İngiltere, Almanya gibi sanayi devi ülkelerde 20. yüzyılın başlarından itibaren, gereksinimden doğan “tasarım” sihirli bir sözcük haline gelmiştir. Doğal

olarak, tasarım eğitimine yönelik çabalar fazla gecikmemiştir. İngiltere'deki William Morris Okulu'nda incelemelerde bulunan Mimar Walter Gropius, özgün bir model olarak Bauhaus Okulu'nu Almanya'da kurar. Sanatçı ile zanaatçıyı aynı ortamda buluşturan bu yenilikçi yaklaşım, sanat eğitiminde de ilk kez "tasarım" kavramını öne çıkarmıştır (Özsoy,2003:64).

Ülkemizde ise 1927'den sonra İsmail Hakkı Baltacıoğlu, İsmail Hakkı Tonguç ve Mustafa Necati gibi eğitimcilerimizin sanat eğitiminde Alman Ekolünü benimsedikleri dikkat çeker. 1932'de Ankara'da kurulan Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-İş Bölümü'nün 1941 sonrası programlarında Grafik derslerinin yer aldığı görülmektedir (Etike, 1995: 63).

1960'lardan sonra Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksekokulunun açılmasıyla, grafik tasarım ülkemizde bağımsız olarak alan eğitimi verilen sanat dallarından biri haline gelmiştir. 1982 sonrası diğer güzel sanatlar fakültelerinin yüksek öğretime dahil olmasıyla birlikte sayıları hızla artmıştır.

Logo, kullanan ürün, marka veya şirketlerin içerdikleri tüm anlam ve kurumsal kimliğini yansıtan hızlı bir stenografi sağladığı için oldukça önemlidir (Pimentel, 1997). İyi tasarlanan bir logo ürünü, markayı veya kurumu olduğundan daha iyi yerlere taşıyabilir. Ancak logo doğru tasarlanmadığında, kullanımı bulunduğu noktadan geriye de götürebilir (Eliot, 1994). Logoların sahip olduğu bu etki, grafik tasarım eğitiminde logo tasarımının üzerinde dikkatle durulmasının gerekliliğine işaret etmektedir. Grafik tasarım eğitiminde sahip olduğu bu önem nedeni ile logo tasarımı araştırma konusu olarak seçilmiştir.

Grafik ve logo tasarımı eğitimi öğrencilerin bu alanda yapılmış yazılı, işitsel, görsel ve hareketli örnekleri görmelerini gerektirmektedir. Grafik tasarımı çeşitli ihtiyaçlara çözüm üretmeyi amaç edinen bir tasarım alanı olarak grafik eğitiminde uygulama etkinliklerine büyük ağırlık verilmektedir ve içinde bilgisayar teknolojisinin olanaklarını da barındırmaktadır (Ertosun, 2006). Bu bağlamda grafik tasarımında var olan teknolojilerin derslere yansıtılması öğrenme sürecini

zenginleştirecektir. Bu şekilde öğrenciler tasarım süreçleriyle ilgili bilgileri etkileşimli olarak öğrenme fırsatına sahip olacaklardır. Erişti (2005) teknoloji destekli uygulamalarla etkileşimli öğrenmenin öğrencilere sağladığı yararları işaret etmektedir:

Öğrencilere kendi öğrenme hızları oranında çalışabilme olanağı sunması, öğrencilerin öğrenme etkinliklerine yönelik motivasyonu artırması, öğrenmeyi eğlenceli ve ilgi çekici hale getirmesi, etkileşimli olarak öğrenme sürecine katılımı olanaklı kılması, bilgi aktarımının resim gösterme, video/ses/animasyon gibi öğelerle zenginleştirilmesi, öğrencinin anında ve uygun dönüt almasını kolaylaştırması, bu yollarla öğrenmenin öğrencilerce eğlenceli, değişik, ilginç bulunması, gerçek örneklerle çalışma, pratik yapma olanağı sağlaması, geniş bir bilgi yelpazesine erişimi olanaklı kılması, grafik, ses, animasyon çoklu medyanın görsel, dinamik bir çalışma ortamı sağlaması etkileşimli öğrenmenin öğrencilere sağladığı katkılar arasındadır (Heinich, Molenda ve Russell, 2003; Bransford ve diğerleri, 1999; Greeno ve diğerleri, 1996).

Logo tasarım eğitiminde öğrencilerin etkileşimli öğrenmelerini sağlamada çoklu ortam materyallerinden yararlanılabilir. Birden fazla görsel ve işitsel medyanın bilgisayar ortamında oluşturduğu dijital iletişim platformu olarak tanımlanan çoklu ortam birden fazla duyuya hitap ederek hızlı, akıcı ve kalıcı bir iletişim ortamı sunmaktadır (Sarıkaya, 2006). Bu bağlamda logo tasarımı öğretiminin çoklu ortam materyali ile desteklenmesi, grafik tasarım eğitimi sürecine yeni bir anlam kazandırabilir. Ayrıca öğrencilerin grafik tasarım yazılımlarını kullanma bilgilerinin olması çoklu ortam materyalini logo tasarım sürecinde kullanmalarını da kolaylaştırabilir. Özellikle eğitim süreci dijital ortamda gerçekleşen grafik tasarım derslerinde çoklu ortam materyalinin kullanımı bütünlük sağlayacaktır. Araştırma kapsamında çoklu ortam ile ilgili işaret edilen yararlardan hareketle grafik tasarım eğitiminin, içinde ses, video gibi elemanları barındıran çoklu ortam içerisinde gerçekleştirilmesini sağlayacak materyalin geliştirilmesi fikri oluşmuştur.

Lisans düzeyinde logo tasarımına yönelik çoklu ortam materyali geliştirmeye yönelik araştırmaların sayısı yok denecek kadar azdır. Bu bakımdan logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyalinin, çoklu ortam materyali geliştirme ve grafik tasarım ilkeleri doğrultusunda bilimsel süreçler takip edilerek geliştirilmesi bir ihtiyaç olarak görülmüştür. Bu bağlamda, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Grafik Tasarım dersinde kullanılmak üzere

logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyalinin geliştirilmesi önemli kabul edilmiştir. Grafik tasarım konularından logo tasarımının çoklu ortam materyali ile işlenişi alanda yapılacak diğer araştırmalara katkı sağlayabilir.

## 1.2. Amaç ve Önem

Teknolojinin gelişimine paralel olarak, grafik tasarımında kullanılan araçlar, yöntem ve teknikler de hızla değişmektedir. Bilgisayarın yaşamımıza girmesiyle, diğer alanlarda olduğu gibi, tasarımda da çalışma ortamımız değişmiştir. Biçimlendirme, renklendirme, dönüştürme, kolajlama gibi geleneksel tasarım uygulamaları, yeni ortamında, boyasız, kokusuz, kâğıtsız yapılabilir hale gelmiştir. Kolaylaşmış gibi görünen yeni ortam (medya) ve yeni süreç, çok yoğun bilgiye ihtiyaç duymaktadır. Formal eğitimin bu gelişmelere doğrudan ayak uydurması gelişmiş ülkelerde dahi çok olanaklı görünmemektedir.

Bu sebeple, yeni ve çok gelişmiş teknolojik ortamda bilgilenmeye dönük öğretim araçlarına gereksinimimiz olduğu çok açıktır. Çoklu-ortam (multi-medya) uygulamaları, son dönemde bilgisayarla birlikte yaşamımıza girmiştir. Birçok alanda eğitim aracı olarak başarıyla kullanılmaktadır. Görüntü, ses, metin, video, animasyon ve müzik tabanlı sunumların bazılarında ya da tümünden etkileşimli olarak yararlanmamız mümkün görünmektedir. Ancak bu günkü öğretim ve eğitim uygulamalarımızda bu alanda çoklu ortam öğrenme materyalleri bulunmamaktadır. Bu nedenle Öncelikle, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dallarında öğrenim gören grafik atölye öğrencilerinin öğrenme güçlüğü çektiği durumlar göz önüne alınarak alanda araştırma ve modül geliştirme çalışmaları yapılması gereksinim haline gelmiştir. Grafik tasarım eğitimi almış sanat öğretmen adayının yeni bilgilerle donanmış olması, gerek öğretmen olarak, gerekse tasarımcı olarak, meslek yaşamını kolaylaştıracaktır.

Araştırma, bilgi teknolojilerinin tasarım eğitiminde etkin kullanılmasını hedefler. Gösteri (demonstrasyon), tasarlama (dizayn), yeniden üretme (rekonstrüksiyon) yoluyla öğrenme teknikleri ile etkileşimli öğretim materyali

oluřturma amaçlanmaktadır. Diđer bir ifadeyle çalıřmanın temel amacı grafik tasarım atölye eđitiminde öđrenme sürecini destekleyecek bir “Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali” geliřtirmektir.

Arařtırmada neden-sonuç iliřkisini belirlemekten çok literatürdeki arařtırmalara dayanarak logo tasarımı konulu çoklu ortam öđretim materyalinin oluřturulma sürecini ortaya koymak hedeflenmektedir.

### **1.3. Problem Cümlesi**

Grafik tasarım atölye eđitimi için (logo tasarımı konulu) görsel çoklu ortam (Multimedya) eđitim materyali nasıl olmalıdır?

### **1.4. Alt Problemler**

Arařtırmanın alt problemleri ařađıda belirtilmektedir:

1. Öđrenme sürecinde kullanılmak üzere hazırlanan bir görsel çoklu ortam materyali literatüre göre hangi özelliklere sahip olmalıdır?
2. Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’ne iliřkin alan uzmanlarının görüşleri nelerdir?
3. Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali kullanan öđrencilerde uygulama sürecinde neler gözlenmiřtir?
4. Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali kullanan öđrencilerin materyale iliřkin görüşleri ne yöndedir?
5. Bulgular dođrultusunda hazırlanmıř Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali nasıl olmalıdır?



### 1.5. Sayıtlılar

1. Görüşlerine başvuru alan öğretim elemanları görüş alma formunu içtenlikle, gerçek yaşam, duygu ve düşüncelerini yansıtacak şekilde yanıtlamışlardır.
2. Görüşlerin eşit koşullarda alındığı varsayılmıştır.
3. Öğrenciler, araştırmada kullanılan veri toplama araçlarına ve görüşme sorularına içtenlikle yanıt vermişlerdir.
4. Materyali kullanan öğrencilerin temel bilgisayar bilgisine sahip oldukları varsayılmıştır.

### 1.6.Sınırlılıklar

Araştırmanın bulguları aşağıda belirtilen durumlarla sınırlıdır:

1. Araştırmada oluşturulan görsel çoklu ortam öğretim materyalinin kullanımı üniversitelerdeki grafik tasarım atölye öğretimi dersiyle sınırlıdır.
2. Bulgular, katılımcılardan elde edilen veriler ile sınırlıdır.
3. Araştırmanın maddi kaynakları, araştırmacının ve üniversitenin kendi olanakları ile sınırlıdır.

## 1.7. Tanımlar

Araştırmada kullanılan ifadelerden bazılarının tanımları aşağıda belirtilmektedir.

**Çoklu Ortam:** Aynı sanat yapıtı içinde farklı sanat dallarına özgü gereçleri birlikte kullanma; bilgiyi sadece yazı olarak değil görüntü ve ses ile de sunan iletişim ortamı (Gülsoy, 1999:78).

**Etkileşimli Öğrenme Ortamı:** İlgili bilgiyi seçmek, klavye, fare (mouse), dokunmalı ekran ya da ses kumandalı sistem gibi araçlar kullanarak, bilgisayar girdileri ile veri ortamı hazırlamak, sorular sormak, yanıtlamak, problem çözmek, verileri tamamıyla sorgulamak, bilgi sunumu yaratmak, yakın ya da uzaktaki diğer insanlarla işbirliği, diğer yandan anlamlı öğrenme ortamları sağlamak gibi etkinlikler doğrultusunda yönlenen öğrenme ortamıdır (Reeves, 2003'ten akt. Erişti, 2005).

**Grafik Tasarım:** İşlev ve estetiğin birleşmesiyle kitlelerle iletişim kurmayı sağlayan, yazı ve resmin ana unsurlarını oluşturduğu görsel anlatım diline grafik tasarım denir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997'den akt. Armutçu, 2006).

**İletişim:** Ortak anlam oluşturma sürecine iletişim denir.

**Logo:** Bir ürün, kuruluş ya da hizmeti tanıtan marka yada amblem özelliği taşıyan simgelere logo denir ( Becer, 2002:195).

**Tasarım:** Bir tasarlama eylemi sonunda belirlenen ve asıl yapıtın gerçekleştirilmesi sırasında yönlendirici olan proje, çizim, maket ve buna benzer ürünlerin tümüne "tasarım" adı verilir (Ekici, 2004).

**Teknoloji:** Bir endüstri dalıyla ilgili yapım yöntemlerinin, yollarının ve araçlarının incelenmesinden oluşan bilgi dalı (TDK, 2009).

## BÖLÜM II

### İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde grafik tasarım, grafik tasarım eğitimi, logo, logo tasarım süreci, çoklu ortam materyali hazırlama ile ilgili yayın ve araştırmalara yer verilmektedir.

#### 2.1. Grafik Tasarım ve Eğitimi

Eğitimden reklâmcılığa kadar çok geniş alanda varlık gösteren grafik tasarım, sanatsal alandan iletişim alanına kadar farklı disiplinleri içinde barındırmaktadır (Arıkan, 2008). Grafik tasarım ve özelliklerinden bahsetmeden önce ‘tasarım’ kavramını ele almak, grafik tasarımı tanımlama adına daha açıklayıcı olabilir.

Tasarlama sözcüğü, İngilizce ve Fransızca’daki “design” kelimesi karşılığı olarak kullanılmakta bir ürünü ortaya koymaya yönelik düşünsel ya da maddi çalışmalar süreci olarak tanımlanmaktadır (Erdal, 2006). Tasarım kavramı;

“ön çalışma niteliğindeki... çözüm önerilerinin (taslak veya layout), bunlar arasından seçilerek asıl olarak inşa edilen yapı ya da ürünün (bina veya televizyon), bu yapı ya da ürüne sahip olmak dürtüsünü harekete geçirmek hedefiyle uygulanan tüm ikna çabalarının (Pazarlama iletişimi ya da reklam), bu yapı ya da ürünün kullanılması esnasında karşılaşılabilecek sorunların aşılması için gereken yan faaliyetlerin (ambalajlama, teşhir etme ve saklama) hatta ürünün tüketimi sırasında verilecek tüm bilgilendirme ve servis hizmetlerinin tamamını kapsamaktadır” (Armutçu, 2006:12).

Grafik tasarım bir mesajı iletmek için metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde organize edilmesidir (Erdal, 2006). Grafik tasarım, grafik

sanatlardan farklı özelliklere sahiptir. Grafik sanatlar, baskı sanatlarını; grafik tasarım ise işlev ve estetiğin birleşmesiyle kitlelerle iletişim kurmayı sağlayan, yazı ve resmin ana unsurlarını oluşturduğu görsel anlatım dilini ifade etmektedir (Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, 1997'den akt. Armutçu, 2006). Grafik sanatlardan bu nitelikle ayrılan grafik tasarımın bileşenlerini Karamustafa (2003: 11) aşağıdaki şekilde açıklamaktadır:

Grafik tasarım, fikirleri iletirken, sanat ve teknolojiyi buluşturan, yaratıcı bir süreçtir. Grafik tasarımcı belli bir müşteriye ait mesajı, belirlenmiş bir hedef kitleye iletirken, kitap, dergi, gazete, tabela, afiş gibi çeşitli iletişim araç ve gereçlerinden yararlanır. Grafik tasarımcının temel araçları resimler ve yazılardır. 20. yüzyılın sonlarında... bu temel araçlara ses, zaman, hareket, mekan, interaktivite gibi unsurlar eklenmiştir.

Amblem, özgün yazı (logotype) afiş, basın ilanı, (dergi, gazete ilanı) billboard (büyük boy kentsel afiş) basılı kağıt –antetli kağıt, zarf, davetiye, tebrik kartı, pul, mektupla duyuru-direkt, e-posta, TV filmi, ürün tanıtımı için etiket ve ambalaj vb. unsurların tasarımı, grafik tasarımın konularındadır (Erdal, 2006).

Görsel algı ve farklılıklarını ortaya koymak için ve tasarım yapabilmeyi öğrenebilmek için grafik eğitimi alınması gerekmektedir (Ekici, 2004). Grafik tasarım eğitimi veren güzel sanatlar fakültelerinde eğitim gören öğrencilerin mesleki yaşamlarında reklam ajansları bünyesinde firmaların gereksinimlerine yönelik işler yapan tasarımcılar olmanın yanında, yukarıda kısaca değerlendirmesi yapılan özgün ve ulusal bir kimlikte işler üretmek için de donanmaları, toplumun estetik beğenisi üzerinde olumlu yankılar bulabilir (Armutçu, 2006). Bu bağlamda grafik tasarım eğitiminde, tasarım gücünün geliştirilmesi için grafik tasarım ürününün ham maddelerinin ve grafik tasarım ilkelerinin öğretilmesi gerekmektedir (Ekici, 2004).

### **2.1.1. Logo**

Logo tasarımı günümüzde amblem ve logotype tasarımlarının bir arada kullanımı olarak karşımıza çıkmaktadır. Amblem imgeyi simgeleyen yazısız, resimsel simge, logotype ise imgeyi temsil eden sadece yazı düzenlemesinden oluşturulmuş simgedir. Amblem ve logotype bir tasarım konusu olarak hala

tasarlanmakla beraber günümüzde sadece yazı ya da sadece resim kullanımı gibi özellikle seçici bir durum ortadan kalkmıştır. Önemli olan imgenin oluşturduğu mesajın, bilgi iletişimini etkili görselle sağlamak olduğu değerlendirildiğinde, mesajı en iyi şekilde verebilmek için yazı ve resim unsurlarının birlikte kullanmasının daha önemli bir hal aldığı söylenebilir. Amblem, logotype ve logo genel olarak bakıldığında aynı amaca hizmet eden tasarımlardır. Önemli olan tasarlanması gereken imge ile ilgili bilgiyi oluşturabilecek ve bu bilgiyi izleyiciye doğru verebilecek tasarımı oluşturmaktır. Mesaj, işlevsellik ve çoğaltılabilirlik grafik tasarım disiplini vazgeçilemez özelliklerindedir. Grafik tasarımın konularından biri olan logo tasarımının tasarım süreci içinde bu kriterler geçerli olmaya devam edecektir.

Logo, grafik tasarımın en önemli çalışma konularından biridir. İyi bir logo tasarımı yapabilmek için logonun diğer grafik tasarım konuları arasında nasıl bir yere sahip olduğunu bilerek başlamak önemli olacaktır. Logo bir olguyu taşıyan ve tasarlandıktan sonra tanıtım amaçlı kullanılacak her türlü grafik tasarım ürününde uygulanan ve genel kullanım ölçüsü olarak hemen hemen beş cm'yi geçmeyen biçimdir. Önemli olan logonun tasarlanma sebebi olan, olguyu anlatan, bilgiye sahip olmasıdır.

Logo; şirket, kurum, kuruluş, organizasyon, vakıf, dernek, siyasi parti, topluluk, etkinlik, festival, kişi, ideoloji ya da herhangi bir kavram için tasarlanabilir. Logo tasarımının bir şirket için tasarlandığını varsayarsak, şirketin tanıtım amaçlı kullanacağı, afişten broşüre, web sayfasından aracının üstündeki giydirmeye kadar her aşamada logo tasarımının kullanımına rastlanmaktadır. Diğer bir deyişle tasarlanan logo şirketin bütün kurumsal kimliğinin başlangıç noktası ve en önemli tasarım elemanı olacaktır. Logo bu odak noktası olma durumundan dolayı grafik tasarım konuları içinde önemli bir yer kazanmaktadır. Konuyu yine şirket bazında değerlendirecek olursak şirket ile ilgili olası grafik tasarım çalışmalarının hepsinde logo tasarımının kullanılma gerekliliği, logo tasarımının önemini ve diğer grafik tasarım ürünleri içindeki yerinin fark edilmesini kolaylaştırmaktadır. Logonun

çok çeşitli yerlerde uygulandığı düşünülürse logonun özel bir biçimsel yapısı olması ve özel tasarım kriterleri gerektiğini söylemek doğru olacaktır.

Logo tasarımı; tasarlandığı konu ile ilgili bilgileri ve mesajları doğru vermeli, izleyiciyi doğru yönlendirmeli ve bilgilendirmelidir. Tasarlanan imgenin içeriğini oluşturan kavramlar üzerinden oluşturulmalıdır. İzleyiciyi doğru bilgilendirmek ve yönlendirmek ilk amaç olmalıdır.

Tasarlanan bir logonun şirketin varoluş görünümü olarak tutarlı izlenim oluşturması, markalaşabilmesi, akılda kalıcı olabilmesi gibi kriterleri kazanabilmesi amaçlandığında, logo tasarımının biçimi değiştirilmeden uzun yıllarca kullanılmasının gerekliliği ortaya çıkacaktır. Bu uzun yıllar boyunca değiştirilmeden kullanılma gerekliliği, logonun tasarım sürecini doğrudan etkilemekte ve logo tasarımına özgü önemli tasarım kriterlerinin oluşmasını gerektirmektedir.

İyi bir logo tasarımı; tasarlanış amacını iyi değerlendirmelidir. Tasarımcının tarzını ya da olgu ile ilgili görüşlerini değil, olgunun öz değerlerini yansıtmalıdır. Bu oluşum sürecinin, logonun tasarlanmasını talep eden müşterinin iş stratejileri, değer yargıları, ilgili sektörün içinde buldukları konum, yaptıkları işin nitelikleri, müşterilerinin nitelikleri ve şirketi oluşturan öz niteliklerin analizleri doğrultusunda gerçekleştirilmesi önem olacaktır.

Logo tasarımı kullanılacağı sektörde ya da platformda yer alan şirketlerin logo tasarımlarından ayırt edilebilecek biçimsel özelliklere sahip olmalıdır. Logo tasarımına ayırt edilebilirlik niteliği kazandırılırken, şirket kimliğini oluşturan öz nitelikleri ilişkilendirilerek oluşturulması doğru ve önemli olacaktır. Şirketin öz nitelikleri ile ilgili olumlu farkları kullanmak logo tasarımının fark yaratma özelliğini güçlendirecektir.

Logo tasarımı özgün olmalıdır. Hangi olgu için hazırlanırsa hazırlansın tasarım olarak biricik olma özelliğine sahip olmalıdır. Ayırt edilebilirlik ve fark

yaratıcılık logonun özgün tasarımıyla doğru orantılı olarak izlenebilir duruma gelecektir.

Logonun yalın tasarlanması önemlidir. Yalınlık tasarımın ilk başta anlaşılabilirlik ve bilgi verme özelliklerini daha sonrada uygulanabilirlik niteliklerini artıracaktır. Logo tasarımı kesinlikle anlaşılabilir olmalıdır. Tasarım ne kadar özgün, özel ve dikkat çekici olursa olsun, içeriğini yansıtamadıktan ya da yanlış yansıttıktan sonra tasarımın hiçbir anlamı ve geçerliliği kalmayacaktır. İmgeyi görselleştirecek olan biçimsel elemanların sadeleştirilerek kullanılması anlaşılabilirliği ve simge özelliğini artıracaktır. Yalınlık logo tasarımının başka bir önemli özelliği olan uygulanabilirliğini olumlu yönde etkileyecektir. Yalınlaştırılmış tasarım çeşitli uygulama alanlarında, çeşitli materyallere basılabilme ve her türlü basım tekniğine uygunluğunu sağlayarak, elverişli çoğaltılabilecek bir yapı kazanmasını sağlayacaktır. Örneğin bir hava yolu firması için yapılan bir logo tasarımının sadeliği, uçak filosundaki bir uçağın kanadının üzerinde on metre boyutlarındaki uygulanmasından, bagaj biletinin üzerinde bir cm'lik olacak kadar küçük boyutlarda kullanılması gereken bir tasarıma kadar bir çok ölçü ve malzeme üzerinde kullanım özelliğinin olmasını sağlayacaktır. Bir araba lastiği üreten firmanın lastik üstünde logosunu kullanma durumu, mücevheratçı bir firmanın ürettiği yüzükleri üzerinde logo uygulama gerekliliği çözümlenmesi daha uygun bir hal alacaktır. Bu uç uygulama noktaları arasında logonun anlatım ve tasarım değerlerini yitirmemesi, etkisini kaybetmemesi; sadelik yaklaşımıyla tasarım aşamasında büyük oranda çözülecek ve logo tasarımına uygulama işlevselliği kazandıracaktır.

Logo tasarımının akılda kalıcılığı yüksek olmalıdır. Sade bir logo, özgün bir logo ya da anlaşılabilir bir logo tasarlanabilir ama dikkat çekiliğinin yüksek olması logonun daha başarılı olması sağlayacaktır. Çağımızdaki iletişim ve görsel kullanımın gelişimi düşünüldüğünde karşımıza çıkan ve her geçen gün sayısı artan milyonlarca markanın ve logo tasarımlarının arasında, kendini var edebilecek, kendini gösterebilecek kriterlere sahip logonun tasarlanabilmesinin gerekliliği ve önemi apaçık ortadadır. Dikkat çekmeyen, akılda kalmayan logo tasarımları, şirketleri amacına ulaştırmakta geciktirerek zaman kaybına ve birçok yönetsel stratejinin

değerinin azalmasına sebep olacaktır. İyi bir logo tasarımının sahip olduğu dikkat çekicilik ve akılda kalıcılık, şirketin gelişimi ve dolayısıyla başarısı için önemli bir etken olacaktır.

Logo tasarımında dikkat çekicilik oluşturmak için özgün fikirler, özgün biçimler oluşturularak kullanılmalıdır. Biçim ve içerik birbiriyle iyi örtüşmelidir. Toplumların ya da insanların dinamiklerini bozacak öğelerden kaçınılmalıdır. Siyaset, cinsellik, terör v.b. gibi bireyler üzerinde farklı etkileri olabilecek öğeler tasarım sürecinde iyi değerlendirilmelidir. Dikkat çekicilik ve akılda kalıcılık, olumlu mesajlar ve fikirlerle oluşturulmalıdır. Logo tasarımını oluşturan biçim, plastik değerlerinin dikkat çekiciliği ile de desteklenmelidir.

Logo tasarımı anlaşılabilirlik özelliğinin yanında okunabilirlik özelliğini de taşımaktadır. Biçim olarak anlaşılabilir de kullanılan tipografinin okunaklılığı kurumsal bilgiyi taşıması açısından önemli ve iyi bir logo tasarımı için vazgeçilemez gereken tasarım kriterlerinden olacaktır.

Yukarıda bahsedilen nitelikleri taşıyan bir logo tasarımının kısmen başarılı ve iyi olabileceğini ön görebilsek de, bu yeterli olmayacaktır. Logo tasarımının nasıl biçimselleştirildiği önem kazanacaktır. Logo tasarımını biçim içerik ilişkisi olarak değerlendirdiğimizde içeriği taşıyacak, gösterecek olan biçim; logo tasarımının başarısı için anahtar olacaktır. Biçim, güzel kavramını oluşturacak plastik değerlere sahip olmalı, tasarım elamanlarının tasarım prensiplerine göre kullanılmasıyla oluşturulmalıdır. Leke çalışması iyi çözülmeli, renkli ve siyah beyaz uygulamalarda oluşabilecek farklardan dolayı etkisini kaybetmemelidir. Sadeliği oluşturabilmek ve akılda kalıcılığı kazanabilmek için renk kullanımı çok karışık olmamalıdır. Bir, iki ya da üç rengin kullanımıyla çalışmayı oluşturabilmek ön görülmelidir. Kullanılan tipografinin biçim özellikleri, renk, yazı karakteri seçimi, büyük küçük, kalın ince, serifli, serifsiz, punto ölçüsü gibi özellikleri tasarım prensipleri ile ilişkilendirilerek kullanılmalıdır. Logo tasarımını oluşturan yazı ile resim arasındaki ilişki iyi kurulmalıdır. Özel amaçlar olmadığı sürece tipografi biçimin önüne geçmemeli, resimsel unsurlar da yazıyı öldürecek kadar baskın olmamalıdır.



Renklerin psikolojik çağrışımları ve algıdaki izlenimleri logo tasarımında tercih edilecek olan renk seçenekleri için başlangıç noktası oluşturacaktır. Logonun kurumsal yapı içinde birçok yerde uygulamasının yapılacağı düşünülürse, logo tasarlanmaya başlamadan önce kurumsal uygulamaların yapılacağı alanlarla ilgili gerçekleştirilecek bir ön çalışma tasarım sürecini ve uygulama imkânlarını olumlu yönde etkileyecektir. Alışıla gelmiş yazı karakterlerinin yerine, yeni yazı karakterleri kullanmak ya da logo tasarımları için yeni yazı karakteri tasarlamak, tasarımın özgünlüğünün artmasını sağlayacaktır.

Tasarımcıların; doğru bir logo tasarımı için yukarıda ön görülen genel tasarım beklentilerini baz alarak, fark yaratacak, özgünlük taşıyacak yaratıcı fikirlere ve tasarımlara yönelmeleri önemli olacaktır. Gelenekçi ve sıradan yaklaşımların ötesine geçmeye çalışıp yeni kurgular oluşturulmalıdır. Logosu tasarlanacak olgunun niteliğine göre gerekirse bir fotoğraf karesi, degradeli renk kullanımı, geleneksel boyama yöntemlerinin ya da illüstrasyonun kullanımı vb. gibi yaklaşımlar, logo tasarımı için kullanabilecek elemanlar olabilir ve başarılı tasarımların yaratılmasını sağlayabilir. Hacimli ve ışık gölgeli çalışmalar sadelikten uzaklaşırken, mesaj verme özelliği açısından doğru kullanıldıklarında logo tasarımı oluşturan önemli unsurlar olabilirler.

İyi bir logo tasarımı, vermek istenilen olgunun bilgisini istenenildiği yönde dikkat çekerek ve ilgi uyandırarak iletir. Kullanılan doğru plastik yapıyı, okunaklı bir tipografiyle birleştiren, zamana meydan okuyabilen ve uygulanabilirlik düzeyi yüksek olan, küçük oranlı estetik bir kompozisyon yaratma süreci sonunda iyi bir logo tasarımı ortaya çıkacaktır.

Tanınan bir logo tasarımının nedensiz ya da stratejisiz değişimi şirket için maddi manevi çeşitli kayıplara sebep olabilir. Şirket görüntüsünün temelini oluşturan logo tasarımının değişimi şirketin önceki görüntüsüyle değişen görüntüsü arasında izleyicinin algısında farklılık hissi oluşturacak, dolaylı ve dolaysız olarak birçok anlam karmaşasına ve izleyicide kararsız algıya neden olacaktır. Ancak bir logo tasarımının değişmesi ya da revize edilmesi için geçerli nedenler söz konusu olabilir.

En azından on yıllık bir süreçte kullanılan bir logo tasarımı ne kadar başarılı bir markaya dönüşmüş olursa olsun eskimeye yüz tutmuş olabilir ve revize edilmesi ya da değiştirilmesi uygun olabilir. Şirketin yönetim stratejilerinde değişikliklerin olması ve bu değişikliklerin dışarıya görüntü olarak yansıtılmak istenmesi, zamanın gerisinde kalmış logo tasarımını güncelleme isteği, zamanı yakalayan hatta geleceğe referans veren bir görünüm oluşturma düşüncesi, eskiden yapılmış ve uygulanabilirlik sorunları olan logo tasarımının eksiklerinin giderilme isteği, ya da logo tasarımının biçiminde kullanılan sembollerin zamanın değişimiyle yasadışı, itici, güven vermeyen, yanlış anlamlara dönüşen haller alması gibi durumlara çözüm üretebilmek için, logo tasarımlarında tamamen ya da kısmen değişikliklere gidilebilir.

Logo tasarımları çeşitli amaçlar doğrultusunda kopyalanabilir ve başka kişiler tarafından kullanılabilir. Logo tasarımının bir kısmının ya da tamamının taklit edilmemesi ve çalınmaması için logo tescil edilmelidir. Logo tasarımlarının tescil edilmesi zorunlu olmamakla beraber, logo tasarımının orijinalliğini koruması ve benzer tasarımların üretilip kullanılmasına engel olması açısından önemlidir. Tescilli logo kullanan kurum ya da şirket, logolarının korunmasıyla ilgili olarak yasal haklara sahip olmaktadır. Bu korunma hakları tescilin alındığı kuruma göre ulusal ya da uluslar arası geçerliliğe sahip olabilir. Tescil ettirilmiş logo tasarımı ile birlikte TM sembolü ya da ® sembolü tasarıma dahil edilerek görsel olarak kullanılabilir. TM sembolü taşıyan logo tasarımı, tescilli bir marka olduğunu, ® sembolü taşıyan logo ise, tescilli bir logo olduğunu ve yasal haklarla korunduğunu gösterir. Logo tescili ülkemizde, gerekli başvurular yapıldıktan sonra Türk Patent Enstitüsü tarafından verilmektedir.

### **2.1.2. Logo Tasarım Süreci**

Tasarlanacak logo için tasarım sürecini farklılaştırabilecek ekstra durumlar olmadığı sürece, tasarım sürecini ön hazırlık, eskiz çalışması, bilgisayarda tasarım ve orijinalini hazırlama aşaması olarak belli başlıklar altında toplayabiliriz.

Logo tasarlanmaya başlamadan önce ilgili şirketi tanıyabilmek için bir takım ön araştırmalar yapılarak bilgi toplanmalıdır. Önceden hazırlanan, röportaj ve görüşme soruları, anket gibi yöntemlerle bu bilgilere ulaşılabılır. Bu bilgiler ilk bakışta şirketin yapısı, yaptığı işin niteliği, kendi sektöründe bulunduğu konum, kuruluşundan günümüze hizmet verdiği süre, gelecek açılımları gibi şirketin genel yapısını tanımaya yarayacak bilgiler olacaktır. Edinilen bu bilgiler doğrultusunda şirketin şimdiye kadar olan görüntüsü analiz edilip bir sonraki aşama için temel oluşturması amaçlanmalıdır. Bu şirketi tanıma sürecinden sonra şirketin gelecekle ilgili beklentisi, iş ve satış stratejileri, ulaşılması planlanan konum vb. bilgileri edinmek önemli ve gerekli olacaktır. Kısaca şirketin temel özellikleri ana karakterini oluştururken, gelecek için ön görülen kavramlarla ilişkilendirilmesi de logo tasarımında biçime dönüşecek içeriği oluşturacaktır. Bu içerik tasarımcının yaratıcı güdüsü doğrultusunda özgün formlarla birleştirildiğinde de başarılı bir logo tasarımından söz edilebilir.

Yaratıcı süreçte ise bu içeriği iyi bir logonun taşıması gereken plastik değerler doğrultusunda biçimselleştirebilme önem kazanacaktır. Tasarımın her alanında önemli olduğu gibi logo tasarımında da eskiz aşaması, diğer aşama olarak önemli bir yere sahip olacaktır. Yaratıcı süreci desteklemek için içerikle ilgili anlık fikirleri kâğıtlara dökmek, eskizler oluşturmak tasarımcının özgür ve rahat düşünebilmesini sağlayacak, iyi eskizlerden sonra bilgisayardaki tasarım sürecine sağlam bir altyapı oluşturacaktır. Eskizlerden varılan ön elemeler doğrultusunda eskizleri bilgisayar ortamında temize çekmek ya da canlandırmak tasarımın diğer bir aşaması olacaktır.

Günümüz teknolojisi ve teknolojinin tasarıma ne kadar etkili bir biçimde dâhil olduğu gözlemlendiğinde, iyi bir logo tasarımı üretmede de teknolojinin gerekliliği açıktır. Bilgisayar ortamında grafik tasarım programlarını kullanarak seçilen eskizler dijital ortama aktarılmalı ve tasarım programlarının tasarımcılara sundukları sınırsız seçenekler doğrultusunda gerekli müdahaleleri yapılmalı ve tasarım dijital ortamda oluşturulmalıdır. Farklı seçenekler ve uygulamalar denenmeli, alternatifler oluşturularak çalışılmalıdır. Tasarım elemanları ve prensipleri bütün tasarım sürecinde ısrarla izlenmesi gereken yol olmalıdır. İyi bir tasarım için leke

yapısına ağırlık verilmeli, leke kurgusu önce siyah beyaz çalışılmalı daha sonra renk armonileri denenmelidir. Bu süreç esnasında her zaman için logo tasarımın en küçük ölçülü kullanılabilir halinin anlaşılabilirliği ve uygulanabilirliği kontrol edilmelidir.

Diğer bir aşama olarak, bu çalışma süreçlerinin sonunda ortaya çıkan logo tasarımın orijinalinin hazırlanması önemlidir. Orijinal aşaması da baskıya hazırlık, uygulanmaya hazırlık süreçlerinden oluşacaktır. Logonun her ortamda kullanılabilir hale getirilmesi ve çeşitli baskı tekniklerinde doğru basılacak formatlarda ayarlanması logonun kendini doğru var edebilmesi için önemli olacaktır.

İyi bir logo tasarımı için önce içerik oluşturulmalı, oluşturulan içerik belli stratejiler doğrultusunda amaçlaştırılmalı ve bu amaçlar da biçime dönüştürülmelidir. Biçime dönüştürme esnasında da eskizler hazırlama, eskizleri dijital ortama aktarma, dijital ortamın tasarımcıya sunduğu imkanları kullanarak yaratıcı süreci destekleme ve orijinal aşamasını yaparak tasarıma karar verme, logo tasarım süreçlerini oluşturacaktır.

### **2.1.3. Kullanım Alanları**

Logo tasarımları, tasarlandığı olguya yönelik olarak çok farklı durumlarda ve alanlarda kullanılabilirler. Kurumsal yapı olarak değerlendirildiğinde bir firmanın, kurumsal özelliği gösteren her görselinde logo kullanımı karşımıza çıkacaktır. Logo kullanım alanları logonun hangi kurum ya da hangi fikir için tasarlandığına göre farklılıklar gösterirken, farklılıkların ortadan kalktığı durumlarda söz konusu olabilecektir.

Logo kurumsal kimliği oluşturan ve destekleyen tasarım ürünlerinin tümünde kullanılabilir. Logo tasarımları; antetli kağıt, zarf çeşitleri, kartvizit, kurumsal dosya, fax kağıdı, cd tasarım ve ambalajları, kimlik kartları, afişler, ajandalar, basın ilanları, televizyon reklamları, araç giydirmeler, dış cephe ve tabela tasarımları, totemler, ambalaj tasarımları, rozetler, çelenkler, belgeler, kalemler, not kağıtları, kitap

kapakları, web sayfaları vb. birçok grafik tasarım ürününde, tanıtım stratejisini ve kurumsal kimlik yapısını oluşturacak ve destekleyecek olan tasarım ürünlerinde yer alabilir.

## 2.2. Çoklu Ortam

Teknolojinin hızlı ilerleyişinin pek çok alana yansımaları olmuştur. Bu alanlardan biri olan eğitime teknolojinin entegrasyonu çeşitli araştırmaları beraberinde getirmiştir. İnternet, çoklu ortam, hiperortam veya sanal gerçeklik gibi anahtar sözcükler araştırmalarda tartışmasız somut terimler haline gelmiştir (Taşçı ve Soran, 2008). Teknolojinin barındırdığı çeşitli bileşenleri bir arada kullanmayı gerektiren çoklu ortam, öğrenme ortamlarında kullanılmaya başlanan araçlardan biri olmuştur.

Literatürde çoklu ortamın çeşitli tanımlamalarına rastlanmaktadır. Metin, grafik, resim, video, ses içeren sistemlerin bilgisayar ortamında bir araya getirilerek oluşturulduğu ortamlara çoklu ortam denir (Newby, Stepich, Lehman and Rusell, 2000). Booz ve Hamilton' un (1997) tanımlaması etkileşimi içine almaktadır: Çoklu ortam, özellikle bilgisayar, iletişim ve araç olanaklarından yeni tarz hizmet ve ürünlerin çokluğu için üst terim olarak kullanılmaktadır. Bu ürünler esas olarak üç temel özelliğe sahip olmalıdır (akt. Taşçı ve Soran, 2008):

- Etkileşimli kullanma olanağı, (çoklu ortam için merkezi terim olan etkileşimin buradaki tanımından öncelikle kullanıcının program içeriğine müdahalesi anlaşılmaktadır.)
- Farklı ortam tiplerinin uyumlu kullanımı, (süre sınırlı ortamlar ile süre sınırsız ortamların kombinasyonu)
- Kullanma temeli olarak dijital teknik, (bilginin hem depolanması hem de daha sonra tekrar çalışılmasındaki teknikler farklı ortamlara dayandırılmalıdır.)

Çoklu ortam uygulamalarına yönelik ilköğretim ve ortaöğretim düzeylerinde çeşitli araştırmalar yapılmış (örn. Sezgin, 2002; Rieber, 1991) ve bunların sonuçlarında çoklu ortam uygulamaları yapılan grupların uygulanmayan gruplara göre daha başarılı oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Bunlardan biri olan Baek ve Layne (1988), bilgisayarda düzenlenmiş üç farklı ortam oluşturmuş ve bu ortamlardan hangisinin öğrenmede daha etkili olduğunu araştırmışlardır. Öğrenenler, a) sadece metin, b) metin ve durağan grafik, c) metin ve animasyondan oluşan ortamların birinde çalışmışlardır. Bu ortamlar öğrenenler tarafından kontrol edilebilmiştir. Öğrenenlere çalışma sonunda çoktan seçmeli ve kısa cevaplı sorulardan oluşan bir sınav verilmiştir. Elde edilen sonuçlar, animasyonla desteklenen metinle oluşturulmuş ortamın, diğer iki ortamdaki öğrenmeler oluşturduğunu ortaya koymuştur (akt. Akkoyunlu ve Yılmaz, 2005).

Teknoloji tabanlı çoklu ortam öğrenmenin bu başarısındaki nedenler aşağıdaki şekilde açıklanabilir:

- *Gerçek yasama yakınlık*: Teknoloji tabanlı çoklu öğrenme ortamları iyi tasarlandıklarında gerçek yaşamın simüle edilmiş şekli olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tip bir çevrelerde öğrenen; renkleri, hareketi görür; sesleri duyar; nesnelere buldukları üç boyutlu ortam içinde hareket halinde algılar ve onlarla etkileşme fırsatı yakalayabilmektedir.
- *Kalıcılık*: Yapılan araştırmalar görme yoluyla edinilen bilginin hatırlanma oranı % 20; görülen ve işitilenin hatırlanma oranı % 50; hem görülen, hem işitilen, hem de yapılanın hatırlanma oranı ise % 80 olarak ortaya koymaktadır. Bu boyutuyla, öğrenene görme ve işitme yolu ile çoklu ortamlarda aktarılan bilgilerin kalıcı olduğu gözlenmektedir.
- *Dikkat çekicilik*: Çoklu ortam, birden fazla duyuya hitap ettiğinden öğrenenlerin dikkatlerinin sunulan bilgi üzerine çekilmesi ve ilginin daha uzun süre korunması mümkün olmaktadır.
- *Esnek öğrenme ortamları*: Özellikle etkileşimli çoklu öğrenme ortamlarında öğrenenlere öğrenme ortamı içerisinde öğrenme stil ya da stratejilerine göre ilerleme serbestliği verilerek esnek bir yapı sağlanmaktadır (Marmara Üniversitesi, 2003'ten aktaran Akkoyunlu ve Yılmaz, 2005:10).

Bunun yanında çoklu ortam teknolojisinin kullanılması ile birlikte etkileşim şansı doğduğundan akılda tutabilme gücü % 80'e varan oranlara değin

arttırılabilmektedir (Erdoğan, Kuş, Özsoy, 2005). Bu duruma Kul (1995) aşağıdaki şekilde işaret etmektedir:

Video, bilgisayar grafiği, yazılar, ses, müzik gibi birden fazla medyanın bilgisayar ortamında uyum içerisinde birleştirilerek, insanın duyu organları tarafından tek bir medya olarak algılanmasını sağlayabilecek hale getirilmesi olarak tanımlanan multimedya, aynı anda birden fazla duyu organımıza hitap etmesi açısından çarpıcıdır. Gerçekten de bir olayı duyarsak fikrimiz olur, görürsek anlarız, ama hem duyar hem de görürsek daha iyi kavrarız. ( Kul, 1995:5).

Sanat eğitiminde esas olan, bireylere imgelem gücü ve kişisel yorum becerisi kazandırmak ve böylece farklı düşünceler üretebilen yaratıcı bireyler yetiştirmek olduğundan bu amaç kapsamında gelişen teknolojiden yararlanmak önemlidir (İz-Bölükoğlu, 2004). Bu bağlamda çoklu ortam platformunun, öğrenme sürecine katkıları şu basamaklar altında sıralanabilir:

- 1.Yaratıcılığın ortaya çıkmasını sağlar.
- 2.Sosyal iletişimde bulunma yeteneğini geliştirir.
- 3.Her öğrencinin kendi hızlarında ve düzeylerinde ilerleme olasılığı verir.
- 4.Kendine güveni artırır.
- 5.Problem çözme ve dikkatini bir problem üzerine yoğunlaştırma yeteneğini geliştirir.
- 6.Öğrencinin öğrenme zamanından tasarruf sağlar.
- 7.Belgeleme, dosyalama ve belgelere başvurma alışkanlığını kazandırır.
- 8.Önceki çözümleri araştırıp bunları yeni bir çözüm için kullanabilme yeteneğini geliştirme, yeni çözüm bulmasını sağlar.
- 9.Matematik ve dil yeteneğini geliştirir.
- 10.Paylaşım duygusunu geliştirir.
- 11.Daha çok bilgiye ulaşma imkânı verir.
- 12.Anında dönüt sağlandığı için kaçırılan ders veya konu öğrenci tarafından tekrar edilebilir.
- 13.Benzeşimler sayesinde öğrencilere özgü mekânlar sağlar.  
(<http://stu.inonu.edu.tr/~e040040026/Bilgi1.htm> akt. Sarıkaya, 2006)

### **2.2.1. Çoklu Ortam Materyallerinin İÇeriğini Oluşturan Bileşenler**

Çoklu ortam materyallerinin içeriğini oluşturan çeşitli bileşenler bulunmaktadır. Bu bileşenler metin, film-video, ses-müzik, canlandırma-animasyon ve görsel öğeler (resim-illüstrasyon-çizim-fotoğraf) olarak sıralanabilir. Aşağıda içeriği oluşturan bu bileşenler açıklanmaktadır.

#### **2.2.1.a. Metin**

Çoklu ortam materyallerinde iletişim sürecinde en sık yararlanılan medyalardan biri metindir. Metni çoklu ortam materyallerinde kullanmada dikkat edilmesi gereken durumlar bulunmaktadır. Ulaşılacak istenen bilgiyi en kısa yoldan kullanıcıya aktaran yazılar ve cümleler, grafik-tasarım, ses, animasyon gibi medyalarla desteklenerek daha canlı ve çarpıcı hale getirilmekte; bu doğrultuda, tasarım içerisinde yer alan metin ve yazılar sıkıcı paragraflar olmaktan çıkarılarak, grafik ara yüzle ve diğer medyalarla etkileşimli hale getirilmelidir (Sarıkaya, 2006). Böylece metnin çoklu ortam materyali içinde etkili olarak kullanılması sağlanır.

#### **2.2.1.b. Film –Video**

Filmler ve videolar çoklu ortam materyallerinde yer alan en dikkat çekici bölümlerden bir tanesidir. Video filmler, etkileşimli çoklu ortam projelerinde konu ile ilgili kısa tanıtımlar, gerçek zamanlı ders ortamları, röportajlar, video klipler ve belgeseller gibi film ortamları, platform içerisinde, tekrar oynatılabilir özelliğiyle sıkça kullanılmaktadır (Sarıkaya, 2006). Çoklu ortam materyalleri içerisine yerleştirilen filmler ve videolar görsel ve işitsel olarak ulaşmakta ve öğrenme sürecini desteklemektedir.

#### **2.2.1.c. Ses – Müzik**

Ses ve müzik çoklu ortam materyallerinin vazgeçilemez bileşenlerinden biridir. Ses ve müzik eklenerek çoklu ortam materyalleri işitsel olarak ulaşmayı



sağlamaktadır. Bunun yanında ses özelliklerinin dikkatli kullanımı çoklu ortam materyalinin etkili olmasında rol oynamaktadır. Sarıkaya (2006) çoklu ortam materyallerinde sese ilişkin aşağıdakilere dikkat edilmesi gerektiğine işaret etmektedir:

Etkileşimli çoklu ortam tasarımında ses ve müziğin kullanımı, hedef kitlenin yaş durumuna göre önem kazanmaktadır. Tasarımda hedef kitleye uygun, dikkat artırıcı, algıyı destekleyici, ritmik ve yumuşak, müzikler kullanılmalıdır. Uzun metinlerin yer aldığı projelerde bunları okumak istemeyen kullanıcılar için seslendirme yapılmalıdır. Kullanıcı denetimli olan çoklu ortam uygulamalarında ses ve müziğin kontrolü de kullanıcıda olmalıdır. Ses azaltılıp, çoğaltılabilmeli, kullanıcının isteğine göre gerekirse kapatılabilmelidir. Müzik ile ortamda var olan animasyon, metin, video ve ara yüz gibi diğer bileşenler senkronize edilmelidir (s.17).

Belirtilen bu noktaların dikkate alınması etkili bir çoklu ortam materyali oluşturmada gereklidir.

#### **2.2.1.d. Canlandırma –Animasyon**

Canlandırma ve animasyonlar çoklu ortam materyallerinin içeriğini oluşturan önemli bileşenlerden bir tanesidir. Bununla birlikte çoklu ortam materyalleri oluşturulurken canlandırma ve animasyonlara hangi oranda yer verilmesine karar verilmesi önemli bir süreçtir. Sarıkaya (2006: 18) çoklu ortam materyallerinde animasyona ilişkin aşağıdakilere dikkat edilmesi gerektiğine işaret etmektedir:

Etkileşimli çoklu ortam, anlatım diliyle dinamik bir yapı içermektedir. Bu dinamik yapı içerisinde animasyonlar, çoklu ortam tasarımında kullanılan metin ve görsellerin ortama kattığı monotonluğu ve durağanlığı yıkmaktadırlar. Tasarımda hedef kitlenin yaş düzeyine uygun canlandırma ve animasyonlar, durağan anlatılara göre daha etkili ve dikkat çekici olmaktadır. Bununla birlikte animasyon kullanımında dikkat edilmesi gereken önemli noktalar vardır. Uygulama içerisinde kullanılan animasyonların, nerelerde ve ne kadar kullanılacağına, doğru karar verilmelidir. İyi bir animasyon, kullanıcının dikkatini etkili bir şekilde çekerken aynı zamanda önemli bir metinden de uzaklaştırabilmesi olası bir durumdur (s. 18).

Belirtilen bu noktaların dikkate alınması çoklu ortam materyalinin daha etkili olabilmesini sağlamada önemli olmaktadır.

### **2.2.1.e. Görsel Medyalar ( Resim–İllüstrasyon–Çizim-Fotoğraf )**

Görsel medyalar çoklu ortam tasarımının temelini oluşturmakta, bu nedenle iyi bir tasarım, kullanılan görsel öğeler ve bu öğelerin tasarım içerisinde doğru olarak yerleştirilmesiyle oluşturulabilmektedir (Sarıkaya, 2006). Bu bağlamda bir çoklu ortam materyali içerisinde kullanılacak resim, illüstrasyon, çizim, fotoğraf gibi görsellerin seçiminde ve çoklu ortam materyaline entegre etmede görsel tasarım ilkelerine uygun hareket etmek uygun olacaktır.

### **2.3. Çoklu Ortam Materyallerinin Tasarım Süreci**

Çoklu ortamda bilgi düzenlenirken ve ortam tasarlanırken öğrencilerin ihtiyaçları ve yukarıda belirtilen bireysel farklılıklara uygun bir ara yüz ve gezinme seçeneklerinin tasarlanmalı; böylece çoklu ortamın avantajları tasarıma yansıtılarak öğrencinin daha etkin öğrenmesi sağlanmalıdır (Karadeniz, 2006).

Geliştirilen çoklu ortamların öncelikle bir pilot uygulamasının yapılması, öğrencilerin bu ortamlarda çalışırken karşılaşılabilecekleri teknik sorunların önceden çözümlenmesinde ve belirlenen öğretim sürecinin aşamalarının çalışıp çalışmadığının anlaşılmasında çok önemlidir (Karadeniz, 2006).

#### **2.3.1. Çoklu Ortam Materyallerinde Kullanılabilen Bilgisayar Yazılımları**

Ses, video, resim, yazı gibi çoklu ortam öğeleri kullanılarak oluşturulan görsel çoklu ortam uygulamalarının tasarlanabilmesi ve hazırlanabilmesi için, bilgisayar kullanıcılarına sunulan standart yazılımların yerine, özel bilgisayar yazılımlarının kullanılması gerekmektedir. Bu yazılımlar hazırlanacak çoklu ortam uygulamasına göre farklılıklar gösterebilir. Adobe Systems firmasını geliştirdiği Creative Suite 3 program paketinin içinde yer alan Flash, Photoshop, Illustrator, After Effects programları ve Sony firmasının geliştirdiği Sound Forge programı ile istenilen düzeyde çoklu ortam uygulamaları geliştirilebilir.

### 2.3.1.a. Adobe Flash Creative Suite 3

Flash, Adobe Systems yazılım firmasının vektörel tabanlı görüntü oluşturma ve düzenleme özelliği üzerine kurgulanarak geliştirilen bilgisayar yazılımıdır. Vektörel tasarım programlarının kullanıcıya sunduğu çizim özelliklerine ve araçlarına sahiptir. Program animasyon ve etkileşimli tasarımlar oluşturabilme özelliği üzerine kurulmuştur. Programda geleneksel çizim araçlarının yanı sıra web sayfası oluşturabilmek ve kullanıcı komutlu etkileşimli tasarımlar yapabilmek için “[ActionScript](#)” adı verilen bir programlama diline sahiptir. Tasarımcılara görsel olarak tasarım oluşturabilme imkânının yanında “[ActionScript](#)” programlama dilini kullanan kod yazımlarıyla tasarımın görselleştirilebilme imkânını sunmaktadır. Kod dilini kullanmak tasarımcıya çizimler oluşturmaktan öte, çizimleri hareketlendirmek, web sayfası ve etkileşim özelliği kazandırmak, bu etkileşimli tasarımlara özel animasyonlar ekleyebilmek gibi imkânları beraberinde getirmektedir. Flash programı yukarıda bahsedilen özelliklerin yanında, tasarımcıya ses, video, resim gibi çoklu ortam öğelerini de kullanabilme imkânı da vermektedir. Program ve programın ilgili özellikleri sayesinde tasarımcıya, çizgi film, animasyon, web sayfası, çoklu ortam ürünleri, oyun ve program tasarlayabilme imkânları sunulmuştur. SWF, AVI, MOV, GIF, WAV, EMF, WMF, EPS, AI, DXF, BMP, JPG, PNG formatlarını desteklemektedir. Ayrıca program yapılan tasarımları, SWF, HTML, GIF, JPG, PNG, EXE, MOV formatlarında çıktı olarak verebilmektedir. Programın açılış görüntüsü şekil 1’de verilmektedir:

## Şekil 1

### Adobe Flash Creative Suit 3 Programının Açılış Görüntüsü



Kurulduğu bilgisayarda programın çalışabilmesi için aşağıdaki sistem özelliklerinin ve yazılımların bulunması gereklidir.

- 1GHz veya daha hızlı işlemci
- Microsoft® Windows® XP ile Service Pack 2 (Service Pack 3 önerilir) veya Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate veya Enterprise ile Service Pack 1 (32-bit Windows XP ve Windows Vista sertifikalıdır)
- 1GB RAM
- Kurulum için 3,5GB kullanılabilir sabit disk alanı ve kurulum sırasında ilave boş alan gerekir (flash tabanlı depolama aygıtlarına kurulamaz)
- 1.024x768 ekran (önerilen 1.280x800) ve 16-bit ekran kartı
- DVD-ROM sürücüsü
- Multimedya özellikleri için QuickTime 7.1.2 yazılımı gerekir

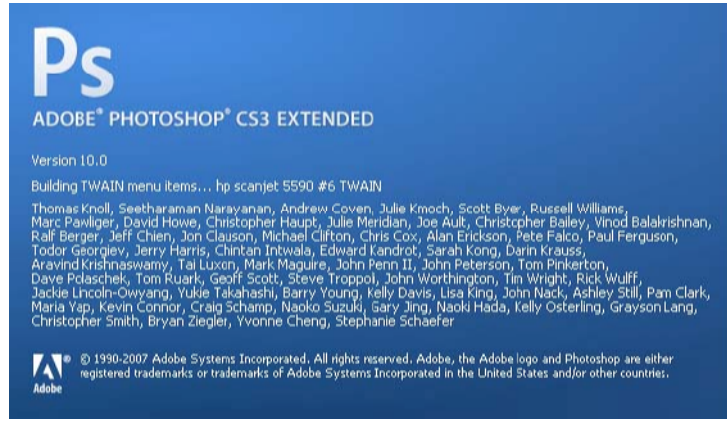
#### 2.3.1.b. Adobe Photoshop Creative Suite 3

Photoshop, Adobe Systems yazılım firmasının pixel tabanlı görüntü oluşturma ve düzenleme özelliği üzerine kurgulanarak geliştirilen bilgisayar yazılımıdır. 1987' den bugüne kadar birçok sürümü üretilen photoshop yazılımının en son sürümü 2008 yılında Creative Suite 4 paketinin içinde kullanıcılara sunulmuştur. Fotoğraf işleme yazılımı olarak genellikle fotoğraf stüdyolarında kullanılan Photoshop, grafik tasarım ürünlerinin biçimselleştirme sürecinin vaz

geçilmez bir parçası olarak grafik tasarımcılar tarafından da kullanılmaktadır. Program kullanıcılara bitmap görüntüler için ışık, renk, kontrastlık, renk doygunluğu vb. birçok ayar yapabilmeye olanağı sunmaktadır. Dijital filtreler, fotomontaj araçları, çözünürlük ayarları, web optimizasyonu gibi önemli uygulamaları içeriğinde barındırmasıyla birçok kullanım alanını desteklemektedir. Ayrıca katmanlı çalışma sistemi, boyama ve biçimlendirme araçları ile illüstratör ve tasarımcıların yaratıcı süreçlerini destekleyen olanaklar sunmaktadır. Programın açılış görüntüsü şekil 2’de verilmektedir:

## Şekil 2

### Adobe Photoshop Creative Suit 3 Programının Açılış Görüntüsü



Photoshop PSD, BMP, GIF, DCM, DC3, EPS, JPG, PSB, PDF, RAW, PICT, PXR, PNG, PBM, SCT, TGA, TIFF uzantılı dosya formatlarını desteklemekte ve Windows, Os ve Linux işletim sistemlerinde çalışılabilmektedir. Adobe Photoshop CS4 Extended paketi içinde yer alan ölçü ve ölçülendirme özellikleri ile mimar ve mühendislere, sayma ve analiz araçlarıyla bilimsel araştırma yapan bilim adamları ve sağlık sektöründe çalışanlara, üç boyutlu modeller üzerinde boyama ve kompozisyon kurgulama özellikleri ile makine mühendisleri ve endüstriyel tasarımcılara yeni olanaklar ve çalışma kolaylıkları sunmaktadır.

Kurulduğu bilgisayarda programın çalışabilmesi için aşağıdaki sistem özelliklerinin ve yazılımların bulunması gereklidir .

- 1.8GHz veya daha hızlı işlemci <LIMICROSOFT® li Vista)< Windows 64-bit and 32-bit XP for (certified 1 Pack Service with Enterprise or Ultimate, Business, Premium, Home Vista® recommended) 3 (Service 2 Windows®>
- 512 MB RAM (1 GB önerilir)
- Yükleme için 1GB kullanılabilir sabit disk; yükleme sırasında daha fazla boş alan gerekir (flash tabanlı depolama aygıtlarına yüklenemez)
- DVD-ROM sürücüsü
- 1.024x768 ekran (1.280x800 önerilir), 16 bit video kartı
- Bazı GPU hızlandırıcı özelliklerle ilgili olarak Shader Model 3.0 ve OpenGL 2.0 için grafik desteği gerekir
- DVD-ROM sürücüsü
- Shader Model 3.0
- Multimedya özellikleri için QuickTime 7.2 yazılımı gerekir.

### **2.3.1.c. Adobe Illustrator Creative Suite 3**

Illustrator, Adobe Systems yazılım firmasının vektörel tabanlı görüntü oluşturma ve düzenleme özelliği üzerine kurgulanarak geliştirilen bilgisayar yazılımıdır. En son sürümü 2008 yılında Creative Suite 4 paketinin içinde kullanıcılara sunulmuştur. Görüntü oluşturmak için vektörel hesapları kullanan program Windows ve os işletim sistemlerinde kullanılabilir. Grafik tasarımcı ve illüstrasyoncuların tercih ettiği program, tasarımların kağıda spontane şekilde aktarılabilmesini sağlayan çizim, biçimlendirme, özellikleri ve araçlarıyla donatılmıştır. Kullanıcıya istediği ebatlarda kompozisyon oluşturabilme özelliği sağlayan program, baskı öncesi hazırlıkların yapılabileceği kullanım özelliklerine sahiptir. Creative Suite 3 paketinin içinde yer alan Indesign ve Photoshop programlarıyla eş zamanlı çalışabilme özelliğine sahiptir. Metin işlemek için zengin kullanım seçenekleri olan program kullanıcıya tasarım sürecinde yaratıcı olanaklar sunmakta ve işlevselliği arttırmaktadır. Özellikle grafik tasarımcılar tarafından tercih edilen program, afiş, ambalaj, logo, kitap kapağı gibi bir çok grafik tasarım ürünün hazırlanması konusunda tasarımcılara profesyonel imkanlar sunmaktadır. AI, PDF, EPS, AIT, SVG, SVGZ uzantılı dosya formatları desteklemekte ve kullanıcıya baskı

öncesi hazırlık için kullanım özellikleri sunmaktadır. Programın açılış görüntüsü şekil 3’de verilmektedir:

**Şekil 3**  
**Adobe Illustrator Creative Suite 3 Programının Açılış Görüntüsü**



Kurulduğu bilgisayarda programın çalışabilmesi için aşağıdaki sistem özelliklerinin ve yazılımların bulunması gereklidir.

- 2GHz veya daha hızlı işlemci
- Microsoft® Windows® XP Service Pack 2 (Service Pack 3 önerilir) veya Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate veya Enterprise Service Pack 1 (32 bit Windows XP ve Windows Vista için sertifikalıdır)
- 512 MB RAM (1 GB önerilir)
- Yükleme için 2GB kullanılabilir sabit disk; yükleme sırasında daha fazla boş alan gerekir (flash tabanlı depolama aygıtlarına yüklenemez)
- 1.024x768 ekran (1.280x800 önerilir), 16 bit video kartı
- DVD-ROM sürücüsü

### **2.3.1.d. Adobe After Effects Creative Suite 3**

After Effects, Adobe Systems yazılım firmasının ürettiği video görüntülerini düzenlemek ve animasyon oluşturmak için kullanılan bilgisayar yazılımıdır. After Effects kullanıcıya video montajı, video kadrajı, video süresi gibi video biçimlerinin değiştirilmesi ile ilgili geniş olanaklar sunmaktadır. Her türlü video formatını

destekleyen program, kullanıcıya dijital video efektleri sunmaktadır. Programa ekstradan yüklenebilen eklentiler ile kişisel tasarım çözümlerinin üretilmesi desteklenmektedir. Ses özellikleri ile videolara ses montajı yapılabilmesini sağlamaktadır. Programın açılış görüntüsü şekil 4’de verilmektedir:

**Şekil 4**  
**Adobe After Effects Creative Suite 3 Programının Açılış Görüntüsü**



Kurulduğu bilgisayarda programın çalışabilmesi için aşağıdaki sistem özelliklerinin ve yazılımların bulunması gereklidir.

- 1.5GHz veya daha hızlı işlemci
- Microsoft® Windows® XP ile Service Pack 2 (önerilen Service Pack 3) veya Windows Vista® Home Premium, Business, Ultimate veya Enterprise ile Service Pack 1 (32-bit Windows XP ve 32-bit ve 64-bit Windows Vista sertifikalı)
- 2 GB RAM
- Kurulum için 1.3 GB kullanılabilir sabit disk alanı, isteğe bağlı içerikler için ek 2 GB alan ve kurulum sırasında ilave boş alan gerekir (flash tabanlı depolama cihazlarına kurulamaz)
- 1.280x900 ekran ve OpenGL 2.0–uyumlu ekran kartı
- DVD-ROM sürücüsü
- QuickTime özelliklerini kullanmak için QuickTime 7.4.5 yazılımı gerekir



### 2.3.1.e. Sound Forge 8.0

Sony firmasının ürettiği program kullanıcıya ses dosyası üzerinde her türlü değişikliği yapabilme imkânını sunmaktadır. Profesyonel müzik yapımcılarının işlerini kolaylaştıran program; bozuk olan ses dosyalarını düzenleme, sesteki aksaklıkları düzeltme, hızlı, normal ve yavaş ses akışları oluşturabilme gibi bazı özellikler kullanıcıya sağladığı temel özelliklerindedir. Kullanıcıya, video görüntülerine ses detaylı senkronizasyonu yapılabilmesini sağlamaktadır. Tüm ses formatlarını destekleyen yazılım kullanıcıya, ses kartı üzerinden kullanılan sesleri otomatik ya da kullanıcı kontrollü olarak kayıt edebilme olanakları sunmaktadır. İlgili alanlarda kullanılmak üzere programın içeriğinde birçok ses efektine yer verilmiş ve kullanıcının ses manipülasyonu yapabilmesine olanak sağlanmıştır. Programın açılış görüntüsü şekil 5’de verilmektedir:

**Şekil 5**  
**Sound Forge 8.0 Programının Açılış Görüntüsü**



Kurulduğu bilgisayarda programın çalışabilmesi için aşağıdaki sistem özelliklerinin ve yazılımların bulunması gereklidir.

- Microsoft® Windows® 2000 SP4, XP, or Windows Vista™
- 900 MHz processor
- 150 MB hard-disk space for program installation
- 256 MB RAM

- Windows-compatible sound card
- DVD-ROM drive
- Supported CD-Recordable drive
- Microsoft DirectX® 9.0c or later
- Microsoft .NET Framework 2.0
- Internet Explorer 5.1 or later

### 2.3.2. Çoklu Ortam Materyallerinde Kullanılan Donanım

Görsel çoklu ortam materyal tasarımları oluşturabilmek için kullanılan bilgisayar donanımlarının, standart masaüstü bilgisayarların donanımlarından daha özel niteliklere sahip olması gereklidir. Çünkü çoklu ortam tasarımları oluşturma becerilerine sahip bilgisayar yazılımları belli donanım özelliklerini taşıyan bilgisayar sistemlerinde çalışmaktadırlar. Tamamen bilgisayar ortamında oluşturulan çoklu ortam materyallerinin sağlıklı hazırlanabilmesi ve uygun şekilde çalıştırılabilmesi için, kullanılacak bilgisayar programlarının sistem gereksinimleri tespit edilmeli ve o doğrultuda sistem donanımına sahip bilgisayarlar kullanılmalıdır. Ancak teknik imkânların el verdiği ölçüde tercihler yapılması gerekiyorsa kullanılması gerekli olan bilgisayarın sistem donanım özellikleri doğrultusunda bilgisayar yazılımlarının uygun sürümleri tercih edilmelidir. Çoklu ortam materyallerinin üretiminde teknolojik yetersizlik durumu materyalin, işlevsellik ve özgünlük özelliklerini, doğrudan olumsuz olarak etkileyecektir. Çoklu ortam bileşenlerinden biri olan, özellikle video ögesini, çoklu ortam içinde kullanılabilir hale getirmek için gerekli olan programlar, yüksek performanslı sistemlere gereksinim duymaktadırlar.

Materyal çoğaltılarak kullanılabilir hale getirilinceye kadarki tasarım sürecinde, materyalin oluşturulduğu bilgisayar sistemini destekleyen ve bilgisayar sisteminin dışında yer alan bazı donanımların kullanımı söz konusu olabilir. Materyalin içeriğini oluşturacak olan gerekli bilgilerin hazırlanması ve düzenlenebilmesi için; ses kayıt cihazı, video kamera, fotoğraf makinesi, tarayıcı gibi cihaz ve donanımlar, tasarım süreci boyunca kullanımı gerekli olan teknoloji kurgusunun içinde yer alacaktır.

Günümüz bilgisayar teknolojisi değerlendirildiğinde, çoklu ortam materyali hazırlayabilmek için, minimum, 1.5 GHz veya daha hızlı işlemci, 2 GB Ram, en az 4 GB kullanılabilir alanı olan sabit disk, 256 MB ekran kartı ve ses kartı içeren pc ya da apple bilgisayar sistemlerinin kullanımı gerekli ve yeterli olacaktır.

## BÖLÜM III

### YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi ele alınmaktadır. Araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama yöntemleri, veri toplama araçları ve veri çözümleme teknikleri belirtilmektedir.

#### 3.1. Araştırma Modeli

Betimsel bir araştırmadır. Tarama (survey) yoluyla materyal yapımı öncesi ve sonrası olmak üzere uzman görüşleri alınmıştır. Pilot uygulamalardan ise gözlem ve görüşme yoluyla veriler elde edilmiştir. Bu bakımdan, araştırma yöntemi, görüş ve gözleme dayalı nitel araştırma karakteristiği göstermektedir.

Nitel araştırma “gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma” dır (Yıldırım ve Şimşek, 2006: 39). Nitel araştırmanın merkezini betimsel analiz oluşturmaktadır. Nitel araştırmada özel bir durumdan genel bir sonuca ulaşmayı sağlayan tümevarımsal süreç esastır (Wiersma, 2000:12). Nitel araştırmada araştırmanın konusunu teşkil eden olgu veya olay içinde buldukları doğal ortamda incelenmelidir (Patton, 1987).

Nitel araştırma yöntemleri, araştırmanın gerçekleştirildiği doğal ortamı anlamaya, tanımaya ve sonuçlara olan etkilerini açıklamaya duyarlı olduğundan

eğitsel gerçekleri çok boyutlu olarak ortaya koyma imkânı tanır ve eğitim araştırmalarına zenginlik katar (Işıkoğlu, 2005). Nitel araştırmada çoğunlukla üç tür veri toplanır: çevreyle ilgili veri, süreçle ilgili veri ve algılara ilişkin veri (LeCompe ve Goetz, 1984'den aktaran Yıldırım ve Şimşek, 2006: 40):

Çevreyle ilgili veriler araştırmanın yer aldığı sosyal, psikolojik, kültürel, demografik ve fiziksel özelliklere ilişkindir... Süreçle ilgili veriler araştırma sürecinde neler olup bittiği ve bu olanların araştırma grubunu nasıl etkilediğine ilişkindir. Algılara ilişkin veriler ise araştırma grubuna dâhil olan bireylerin süreç hakkında düşündüklerine ilişkindir (s.40).

Araştırmaya konu olan görsel çoklu ortam materyalini hazırlamadan önce alan uzmanı öğretim elemanlarının görüşlerine başvurulmuştur. Kısa kompozisyonlar şeklinde yazılı olarak alınan açık uçlu görüşler, kavramsal kodlamaya tabi tutulmuştur.

Bu araştırmada süreçle ilgili veriler ve algılara ilişkin veriler incelenmiştir. Logo tasarımına yönelik olarak hazırlanan çoklu ortam materyalinin kullanımından öğretmen adaylarının nasıl etkilendiği gözlenerek süreçle ilgili veri toplanmıştır. Bunun yanında katılımcı öğretmen adaylarının çoklu ortam materyalini kullanma süreçleri hakkında düşündükleri ile ilgili görüşme yapılarak algılara ilişkin veri toplanmıştır.

Oluşturulan çoklu ortam materyalinin hazırlanması sürecinde amaçlananları gerçekleştirebilme durumunun nitel araştırma yöntemleri ile incelenmesi uygun görülmüştür. Bu bağlamda nitel araştırmalarda en sık kullanılan veri toplama yöntemlerinden görüşme ve gözlem kullanılmıştır. Hazırlanan görsel çoklu ortam materyaline yönelik Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim dalı'nda görev yapan on alan uzmanının görüşü alınmıştır. Uzman görüşü almada İşman (2003) tarafından hazırlanan "Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Ölçeği" kullanılmıştır.

Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyalini kullanma süreçlerini doğal ortam içerisinde gerçekleştirmelerinin gözlemlenmesi materyalin

kullanışlılığını ve kolay anlaşılabilirliğini yorumlamaya katkı sağlayabilir. Bu nedenle pilot çalışma yapılmış ve gözlem yoluyla veri toplanmıştır. Gözlem herhangi bir ortamda oluşan bir davranışa ilişkin ayrıntılı ve kapsamlı bilgi edinmede kullanılan bir yöntemdir (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Gözlem sözel olmayan davranışları açığa çıkarması, doğal ortamda gerçekleşmesi ve gözlem süresini zamana yayabilme esnekliğini vermesi yönünden güçlü bir yöntemdir (Bailey, 1982). Gözlem türlerinden yapılandırılmış alan çalışması kullanılmış ve araştırmacı dışarıdan gözlemci olarak süreci takip etmiştir.

Yapılandırılmış alan çalışması yapılandırılmamış alan çalışmaları yoluyla elde edilen sonuçları test etme amacına hizmet edebilir... araştırmacı genellikle yapılandırılmış bir gözlem aracı veya araçları kullanacaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2006: 172).”

Öğretmen adaylarını video kamera ile kaydetmenin çoklu ortam materyalini rahat kullanmalarına etki edebileceği düşüncesiyle materyali kullanma süreçlerini incelemek için Camtasia Studio 6 programı kullanılmıştır. Bu program çoklu ortam materyalinde yapılan her türlü işlemi kaydederek sonrasında yapılanları izlemeyi sağlamaktadır. Her bir öğretmen adayının hazırlanan çoklu ortam öğretim materyali ile etkileşimi bu program kullanılarak kaydedilmiştir. İşman (2003) tarafından hazırlanan “Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Formu ” öğretmen adaylarının çoklu ortam materyalini kullanma sürecindeki davranışları gözlemlemek için kullanılmıştır.

Öğretmen adaylarının görsel çoklu ortam öğretim materyali ile ilgili gözlemleri materyali biçimlendirme açısından gerekli olsa da yeterli olmayabilir. Bu nedenle görsel çoklu ortam materyalini kullanan öğretmen adaylarıyla görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşme yöntemi bireylerin düşündüklerinin, duygu, tutum ve hislerinin neler olduğunu ortaya çıkarmayı ve bu konularda derin bilgi edinmeyi sağlayan zengin bir veri toplama aracıdır (Robson, 2001; Ekiz, 2003; Punch, 2005). Görüşmenin amacı bireyin iç dünyasına girmek ve bir konuyla ilgili bakış açısını anlamaktır (Patton, 1987). Bu çalışmada logo tasarımına yönelik çoklu ortam materyalinin kullanımıyla ilgili kullanıcıların biçim ve içeriğine yönelik düşüncelerini ortaya çıkarmak amacıyla, çoklu ortam materyalini kullanan öğretmen

adaylarıyla görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşme yaklaşımlarından “görüşme formu yaklaşımı” kullanılmıştır. Görüşme formu yaklaşımı görüşme sırasında irdelenecek sorular ve konular listesini kapsar (Yıldırım ve Şimşek, 2006). Bu yaklaşımda “görüşmeci önceden hazırladığı konu ve alanlara sadık kalarak hem önceden hazırlanmış soruları sorma hem de bu sorular konusunda daha ayrıntılı bilgi alma amacıyla ek sorular sorma özgürlüğüne sahiptir (Yıldırım ve Şimşek, 2006: 122). Çoklu ortam materyalinin biçim ve içeriğine yönelik hazırlanan görüşme sorularının dışında, görüşme sırasında önceden düşünülmeyen bir açıklamayla karşılaşılması durumunda esnek davranabilmek için görüşme formu yaklaşımının kullanılmasına karar verilmiştir.

Alan uzmanlarından alınan görüşler, öğrencilerin çoklu ortam materyalini kullanma süreçlerinin gözlemlenmesinden elde edilen veriler ve öğretmen adayları ile yapılan görüşmelerden elde edilen veriler doğrultusunda Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali düzeltilmiş ve kullanıma hazır hale getirilmiştir.

### 3.2. Evren ve Örneklem

Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyalini hazırlama öncesi ve sonrası alan uzmanı öğretim elemanlarının görüşlerine başvurulmuştur. Materyalin işlerliğini test etmek için kontrol altındaki bir öğrenci grubu ile pilot uygulaması yapılmıştır.

Hazırlık öncesi görüşlerinden yararlanılan 11 öğretim elemanı rastlantısal örnekleme yoluyla elde edilmiştir. 20 farklı üniversitedeki eğitim fakültelerinde Grafik Tasarım derslerini yürüten öğretim elemanlarına görüşleri sorulmuş ancak 11’inden dönüt alınabilmiştir. Açık uçlu veriler, nitel araştırma yöntemiyle içerik analizine tabii tutulmuştur. Görüşü alınan uzmanların görev yaptığı üniversitelerin listesi ek 6’da verilmektedir.

Materyalin hazırlanması sonrası Dokuz Eylül Üniversitesinde görev yapan sanat eğitimcisi 10 alan uzmanının, yapılandırılmış formula (Ek-1) görüşleri

alınmıştır. Geliştirilme sürecinde olan materyalin kopyalanarak telif hakkı gaspına maruz kalınmaması için aştırmacının kontrolü altında incelenmesi zorunluluğu vardır. Bu sebeple, odaklı tipik durum örnekleme yolu tercih edilmiştir.

Ek olarak, hazırlanan çoklu ortam öğretim materyali için bir grup öğrenci ile pilot çalışma gerçekleştirilmiştir. Pilot çalışmanın gerçekleştirilmesindeki amaç çoklu ortam öğretim materyali geliştirmeye ilgili bir genellemeye varmak değil, hazırlanan materyalin literatürde işaret edilen hususlara uygun şekilde hazırlanma durumunu ve işlerliğini test etmektir. Bu nedenle pilot çalışmaya katılacak öğretmen adayları (öğrenciler) amaçlı örnekleme ile seçilmiştir. Olasılık tabanlı örnekleme genelleme yapmada yararlı iken, amaçlı örnekleme belirli durumların derinlemesine çalışılmasına olanak tanır (Patton, 1987). Amaçlı örnekleme “zengin bilgiye sahip olduğu düşünülen durumların derinlemesine çalışılmasına olanak verir... olgu ve olayların keşfedilmesinde ve açıklanmasında yararlı olur (Yıldırım ve Şimşek, 2006: 107)”.

Amaçlı örnekleme yöntemlerinden aykırı durum örnekleme ve kritik durum örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Aykırı durumlar normal durumlara göre daha zengin veri ortaya koyabilir ve araştırma probleminin derinlemesine ve çok boyutlu bir biçimde anlaşılmasına yardımcı olabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2006: 108). Pilot çalışma, resim-iş öğretmenliği 2. sınıfta öğrenim gören 6 öğretmen adayı ile gerçekleştirilmiştir. Bu seçim, sanat atölye uygulaması verilen en alt sınıf tercih edildiği için, aynı zamanda kritik durum örnekleme kapsamında değerlendirilmelidir. Kısaca bu durum, alt yaş grubu ve sınıflarda uygulanabilir olması, üst yaş grubu ve sınıflarda da uygulanabileceği varsayımına dayanır. Kritik bir durum veya durumların varlığına işaret eden en önemli gösterge “bu, burada oluyorsa, başka benzer durumlarda kesinlikle olur” veya tam tersine “ bu burada olmuyorsa, başka benzer durumlarda kesinlikle olmaz” şeklinde bir ifadedir. Ya da başka bir göstergesi “ bu grup belirli bir problemle karşılaşıyorsa, diğer bütün gruplar kesinlikle bu problemle karşı karşıya kalır” şeklinde bir yargının varlığı veya yokluğudur. Araştırmacı problemi ile ilgili bu tür durum veya sınırlı birkaç durumu derinlemesine inceleyebilir. Araştırmacı bu çalışmada olduğu gibi eğer, problemi ile



ilgili belirli sayıda durumu çalışacak derecede kaynaklara sahip değilse, kritik durum örnekleme daha çok işe yarayabilir (Patton, 1987 aktaran Yıldırım ve Şimşek, 2006 :111).

Cinsiyet faktörünün etkisini azaltmak için pilot çalışmada eşit sayıda kadın ve erkek katılımcı ile çalışılmıştır. Pilot çalışma katılımcılarının seçiminde cinsiyetlerinin yanı sıra akademik başarıları da dikkate alınmıştır. Bu bağlamda not ortalamaları 0-1,99 arasında olan öğretmen adayları düşük, 2-2,79 arasında olan öğretmen adayları orta ve 2,8-4 arasında olan öğretmen adayları yüksek başarılı olarak değerlendirilmiştir. Buna göre akademik başarıları düşük 2, orta 2 ve yüksek 2 öğretmen adayı ile pilot çalışma gerçekleştirilmiştir. Farklı başarı durumuna sahip öğretmen adaylarının seçilmesinin nedeni, farklı akademik başarıya sahip de olsalar çoklu ortam materyalinin her düzeydeki öğretmen adayının kolaylıkla uyum sağlayabileceği nitelikte olmasını sağlamaktır. Öğretmen adaylarının seçimine ilişkin dağılımlar Tablo-3.1 de belirtilmektedir:

**Tablo-3.1**

**Çoklu Ortam Materyalinin Pilot Çalışmasına Katılan Öğretmen Adaylarının Cinsiyete ve Başarı Durumlarına Göre Dağılımları**

	Kadın	Erkek	Toplam
Düşük	1	1	2
Orta	1	1	2
Yüksek	1	1	2
Toplam	3	3	6

### 3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada “Materyal Öncesi Yazılı Uzman Görüşleri”, “Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Formu” ve “Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyaline Yönelik Görüşme Formu” kullanılmıştır. Bu ölçeklere ilişkin bilgi aşağıda verilmektedir.

#### 3.3.1. Materyal Öncesi Yazılı Uzman Görüşleri

“*Grafik Tasarım dersinde kullanılacak görsel çoklu ortam eğitim materyali sizce nasıl olmalıdır?*” sorusu yöneltilmiştir. Öğretim elemanlarının yazılı beyanları eksiksiz ve düzeltilmeden Ek-3’de tablo halinde sunulmuş ve tümevarımcı bir yaklaşımla içerik analizi uygulanmıştır. Verilerden çıkarılan kavramlara göre yapılan kodlamalar, değerlendirilmiş ve araştırmacı tarafından, *Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar* kısmında yorumlanmıştır (Yıldırım, Şimşek, 2006).

#### 3.3.2. Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Formu

Logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyali hazırlandıktan sonra materyalin eğitim ve teknik özellikleri ile ilgili grafik tasarım uzmanlarının görüşleri alınmıştır. Bunun için İşman (2003) tarafından hazırlanan “Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Formu” kullanılmıştır. Uzmanlardan çoklu ortam materyalini “Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Formu”nda yer alan maddeler yönünden “çok iyi”, “iyi”, “kararsız”, “uygun değil” ve “hiç uygun değil” ifadelerinden biri ile değerlendirmeleri istenmektedir. Ölçekte 23 madde bulunmaktadır. Maddelerin 10 tanesi çoklu ortam materyalinin eğitimsel içeriğine yöneliktir. Bu maddelerde çoklu ortam materyalinin konu ile ilişkisi, öğretimi destekleme yapısı, iletişim kurma özelliği, öğrenmeyi etkileme durumu, öğrencinin ilgisini çekme ve güdüleme özellikleri olup olmadığı sorgulanmaktadır. Ölçekteki diğer maddeler çoklu ortam materyalinin teknik özelliklerine yöneliktir. Bu maddelerde çoklu ortam materyalinin renk yapısı, tasarım niteliği, grafiklerin, resimlerin ve yazıların özellikleri, programın servis durumu, bilgisayara uyumu, ses yapısı ve kullanım kolaylığı yönlerinden

değerlendirme yapılması istenmektedir. Ölçekte uzmanların genel görüşlerini yazmaları için bir bölüm de yer almaktadır.

“Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Formu” öğretmen adaylarının Camtasia Studio 6 programı kullanılarak gözlemlenen çoklu ortam öğretim materyali ile etkileşime girme süreçlerini gözlemlemede de kullanılmıştır. “Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Formu” nun tamamı Ek 1 de sunulmaktadır.

### **3.3.3. Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’ne Yönelik Görüşme Formu**

Logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyali katılımcı öğretmen adaylarına uygulandıktan sonra, materyalin yapısı ile ilgili görüşme yapılmıştır. Görüşmenin iki temel amacı bulunmaktadır. Bunlardan ilki öğretmen adaylarının çoklu ortam materyalini kullanım rahatlığı ile ilgili düşüncelerini öğrenmektir. İkincisi ise çoklu ortam materyalinin öğretmen adayları tarafından hazırlama sürecinde amaçlandığı şekilde anlaşılıp anlaşılmadığını kontrol etmek ve gerekli görülürse daha anlaşılır olacak şekilde yeniden düzenlemektir. Görüşme sorularını yöneltmeden önce öğretmen adaylarına aşağıdaki yönerge çerçevesinde bilgi verilmiştir:

Merhaba, benim adım Ekin Boztaş. Logo tasarımında çoklu ortam materyali hazırlama üzerine çalışma yapıyorum ve sizinle oluşturduğum çoklu ortam materyali ile ilgili konuşmak istiyorum. Bu görüşmede amacım hazırladığım çoklu ortam materyalinin logo tasarımında kullanımıyla ilgili kullanıcıların biçim ve içeriğe yönelik düşüncelerini ortaya çıkarmaktır. Çoklu ortam materyalini kullanan öğretmen adayları ile görüşme yapıyorum çünkü logo tasarımını yeni öğrenen bireyler olarak en iyi değerlendirmeyi sizlerin yapacağını düşünüyorum. Bu çalışmada ortaya çıkacak sonuçların grafik tasarımla ilgili çoklu ortam materyali hazırlamaya katkıda bulunacağını ümit ediyorum. Bu nedenle sizin, logo tasarımı ile ilgili hazırladığım materyali ile ilgili düşüncelerinizi öğrenmek istiyorum.

Görüşme boyunca söyleyeceklerinizin tümü gizlidir. Bu bilgileri benim dışımda kimsenin görmesi mümkün değildir. Ayrıca araştırma sonuçlarını yazarken görüşme yaptığım kişilerin isimlerini kesinlikle rapora yansıtmayacağım. Başlamadan önce söylediklerimle ilgili belirtmek istediğiniz bir şey var mı?

İzin verirseniz görüşmeyi kaydetmek istiyorum. Sizin için bir sakıncası var mı?

Bu görüşmenin yaklaşık yarım saat süreceğini tahmin ediyorum. İzin verirseniz sorulara başlamak istiyorum.

Logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyaline yönelik görüşme formunda yer alan görüşme soruları Ek.2 de sunulmaktadır. Görüşme formunda yer alan soruların kapsam geçerliği uzman görüşü alınarak sağlanmıştır.

### 3.4. Veri Çözümleme Teknikleri

Materyal hazırlama öncesi alınan uzman görüşleri betimsel *içerik analizi* ile değerlendirmeye alınmıştır. Öğretim elemanlarının yazılı beyanları eksiksiz ve düzeltilmeden Ek-3’de tablo halinde sunulmuş ve tümevarımcı bir yaklaşımla içerik analizi uygulanmıştır. Verilerden çıkarılan kavramlara göre yapılan kodlamalar değerlendirilmiş ve tema-kod tabloları şeklinde yorumlanmıştır (Yıldırım, Şimşek, 2006).

Materyalin hazırlanması sonrası uzman görüşleri, Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Formu (İşman, 2003) ile alınmıştır. Uzmanlar çoklu ortam materyalini, ölçekte yer alan maddeler yönünden “çok iyi”, “iyi”, “kararsız”, “uygun değil” ve “hiç uygun değil” ifadelerinden biri ile değerlendirmiştir. Uzmanların belirttikleri görüşlerin frekanslarına ve uygun bulma yüzdelere ilişkin tablo oluşturulmuştur.

Gözlem ve görüşme yapılarak toplanan veriler orijinal formuna mümkün olduğu kadar sadık kalınarak ve gerektiğinde araştırmaya katılan bireylerin söylediğinden doğrudan alıntı yaparak betimsel yaklaşımla analiz edilmiştir. Veriler sunulurken görüşmelerden aktarımlar yapılmış ve gözlem notları betimlenmiştir.

Gözlem yoluyla elde edilen nitel veriler materyal geliştirme ile ilgili literatürde yer alan aşamalar gözetilerek üretilen kodlar çerçevesinde analiz edilmiştir. Bu kodlar; eğitimsel içerik, görsel tasarım ve teknik özelliklerdir. Kodlama listesi aşağıda belirtilmektedir:

#### **Eğitimsel İçerik**

Öğretimi destekleme yapısı  
İletişim kurma özelliği  
Öğrencinin ilgisini çekme  
Güdüleme özelliği

**Görsel Tasarım**

Görsel Tasarım  
Renk yapısı  
Tasarım yapısı  
Grafiklerin özelliği  
Resimlerin özelliği  
Yazıların Özelliği

**Teknik Özellikler**

Programın servis durumu  
Yönlendirme  
Ses Yapısı  
Destek Durumu  
Kullanım kolaylığı

Veriler bu liste doğrultusunda kodlandıktan sonra veriler kodlara göre organize edilmiş ve tanımlanmıştır. Son olarak bulgular belli başlıklar altında birleştirilerek sonuçlar çıkarılmış ve yorum yapılmıştır.

Görüşmelerden elde edilen veriler üzerinde içerik çözümlemesine gidilmiştir. Görüşmelerden elde edilen nitel veriler kodlanarak analiz edilmiştir. Bu kodlar; kullanım kolaylığı, biçimsel tasarım, içerik ve derslerde kullanımdır. Veriler kodlara göre organize edilmiş ve tanımlanmıştır. Bulgular belli başlıklar altında birleştirilerek sonuçlar çıkarılmış ve yorum yapılmıştır.

## BÖLÜM IV

### BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde Logo Tasarımı Konulu Çoklu Ortam Materyali'nin hazırlanma süreci, gerçekleştirilen pilot çalışmalardan elde edilen bulgular ve Logo Tasarımı Konulu Çoklu Ortam Materyali'nin son haline ilişkin bulgular yer almaktadır.

#### 4. 1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

*Öğrenme sürecinde kullanılmak üzere hazırlanan bir görsel çoklu ortam materyali literatüre göre hangi özelliklere sahip olmalıdır?*

İlk aşamada veri tabanı oluşturabilmek için ilgili alan-yazın, çeşitli bilgisayar yazılımları, benzer ve farklı eğitim materyalleri incelenmiştir. Ek olarak, uzman görüşleri, açık uçlu tek soru yöneltilerek yazılı olarak alınmıştır.

Yöntem bölümünde açıklandığı üzere, “*grafik tasarım dersinde kullanılacak görsel çoklu ortam eğitim materyali sizce nasıl olmalıdır?*” sorusu çeşitli üniversitelerde görev yapan 11 alan uzmanı öğretim elemanına yöneltilerek, yazılı görüşleri alınmıştır. Görüşler dikkatle incelenmiş, araştırmanın kapsamı çerçevesinde ve verilerden yola çıkarak kavramsal kodlama yapılmıştır (Yıldırım, Şimşek, 2006).

Uzman görüşlerinin veri setine dönüştürülebilmesi ve yorumlanabilmesi için isimlere yer verilmeden, yanıtların geliş sırasına bağlı olarak numaralandırılmıştır. Görüşler Ek-3'deki tablonun sol sütununa yazılmıştır. Grafik tasarımcı ve sanat eğitimci uzmanların görüşleri eksiksiz ve düzeltilmeden ham veri olarak sunulmuştur. Daha sonra, kavramsal kodlama ve kavramları karşılayan tematik kodlamalar sağ sütunda, sol taraftaki ilgili görüşe karşılık gelecek şekilde yazılmışlardır (Bakınız, Ek-3). Birkaç taslak çalışmadan sonra, uzmanların yazılı görüşlerinden elde edilen temel kodların ve kavramsal kodların esas itibarıyla 3 ana başlık altında toplanabileceği görülmüştür (Yıldırım, Şimşek, 2006). Öğretim elemanları, *teknoloji kullanımı*, *öğrenme-öğretim yaklaşımları* ve *grafik tasarım öğretimi* temalarına odaklanmışlardır.

**Tablo-4.1**

**Görsel Çoklu Ortam Eğitim Materyalinin Hazırlanması Hakkında Uzman Görüşlerinden Elde edilen *Teknoloji Kullanımı* Başlıklı Temalar ve Kodlar Tablosu**

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>
<b>TEKNOLOJİ KULLANIMI</b>	
- <b>Bilgisayar Destekli Uzaktan Eğitim</b>	- İnternet kullanımı - Sanal Atölye - Sorun Analizi
- <b>Ek Donanımlar</b>	- Yazıcılar - Tarayıcılar - Grafik Tabletler - Kullanım Bilgileri
- <b>Bilgisayar Donanım Bilgisi</b>	
- <b>Bilgisayar Yazılım Bilgisi (Software)</b>	- Materyali Farklı Grafik Programlarıyla İlişkilendirme (f=3) - Flash, 3D, Adobe Photoshop



Tablo-4.1'i incelediğimizde, tasarımla ilgili bilgisayar yazılımları (software) hakkında görüşlerin birden çok kişi tarafından dile getirildiği görülmektedir. Söz konusu materyalde tasarım programlarına yer verilmesi ve örneklenmesi konusunda öneriler yer almaktadır. Bu durumun tasarımdan bağımsız olarak, bilgisayar kullanım bilgisi eksikliğinden doğduğu söylenebilir. Programlar hakkında bilgiler araştırmanın 2. Bölüm'ünde materyalin oluşturulmasında kullanıldıkları için yer almaktadır.

Diğer bir görüş, uzaktan eğitime yöneliktir. Sanal atölye oluşturma ve etkileşimli öğrenme ortamlarının grafik tasarım eğitiminde kullanılabileceğini vurgulamaktadır. Buna göre, *“Görerek öğrenmek daha kalıcı oluyor. Dünyada ve ülkemizde grafik tasarım adına kimler neler yapmış, bunlar gösterilebilir”*, şeklinde ifadeler yer almaktadır. Bu görüş, materyalin internet üzerinden görsel paylaşımına elverişli veya ilgili bağlantılara çabuk ulaşmasını kapsayan bir yapıda oluşturulması konusunda fikir vermiştir.

Bunlara ek olarak, teknoloji kullanımı ile ilgili temalar arasında, materyalden bağımsız olarak, atölyelerde, yazıcı, tarayıcı, grafik tabletler, vb donanım araçlarının kullanılması konularında öneriler yer almaktadır. Grafik tasarım öğretim elemanlarının ve yararlanan öğrencilerin asgari düzeyde bilgisayar donanımları hakkında bilgi sahibi olmaları ve materyale yansması konusunda görüşler yer almıştır. Gerek yazılım, gerekse donanım bilgisi bu çalışmanın kapsamı dışındadır. Kullanıcıların temel düzeyde biliyor oldukları kabul edilmiştir. Ancak konunun dile getirilmesi bu yönde ihtiyaçların olduğunu göstermektedir.

Tablo-4.2

**Görsel Çoklu Ortam Eğitim Materyalinin Hazırlanması Hakkında Uzman Görüşlerinden Elde edilen *Öğrenme ve Öğretim* Başlıklı Temalar ve Kodlar Tablosu**

Tema	Kod
<b>ÖĞRENME VE ÖĞRETİM</b>	
- <b>Etkili Öğrenme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Görsel Materyal Kullanımı</li> <li>- Güncel Tasarım Örnekleri</li> <li>- Yapararak yaşayarak Öğrenme Yaklaşımı</li> <li>- Teknolojik Materyal Olanakları</li> <li>- Öğrenme Ortamları</li> </ul>
- <b>Zamandan Bağımsız Öğrenme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bireysel Öğrenmeye Elverişli</li> </ul>
- <b>Öğrenme ve Öğretme İlkeleri</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bilgisayar Ortamına Uyarlama</li> <li>- Teknolojik gelişmeye Bağlı Öğrenme Zorluğu</li> </ul>
- <b>Öğrenme Ortamları</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Öğretim Elemanı</li> <li>- Donanım</li> <li>- Görsel sunumlardan yararlanma</li> </ul>
- <b>Öğretim Etkinliği ve Etkili Öğrenme</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Yarım bırakılmış uygulamaları tamamlama</li> <li>- Örnek uygulamalar göstererek görsel deneyim kazanma</li> </ul>
- <b>Konu, İçerik Önerileri</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Matbaa Bilgisi</li> <li>- Ambalaj Tasarımı</li> <li>- Tipografi</li> <li>- Renk Kuramları</li> <li>- Temel Tasarım İlkeleri</li> <li>- Baskı Teknikleri (f=2)</li> <li>- Geleneksel Yöntemleri Öğrenme</li> <li>- Diğer Sanat Dallarıyla İlişkisi</li> <li>- Kurumsal kimlik ve logo tasarımı</li> </ul>

Tablo-4.2'deki görüşler öğrenme ve öğretim temaları hakkındadır. Kodlarına baktığımızda; etkili öğrenme, öğrenme ortamları, öğrenme etkinlikleri, konu ve içerik başlıklarının öne çıktığı görülmektedir.

Etkili öğrenme kapsamında değerlendirebileceğimiz görsel materyal kullanımı, yaparak yaşayarak öğrenme yaklaşımı, güncel tasarım örneklerine yer verilmesi, yarım bırakılmış uygulamaları tamamlatma, bulmaca, test gibi keşfedici modellemelerin yapılması yönünde görüşlerin olduğu anlaşılmaktadır. Zamandan bağımsız olarak, öğrencinin atölye ortamı dışında da çalışmasına imkan verecek şekilde yapılması ayrıca görüşler arasındadır.

Teknolojik gelişmelere bağlı öğrenme zorlukları bir önceki tabloda olduğu gibi burada da dikkat çeken görüşler arasındadır. Bu noktada öğretim elemanının konuya hakimiyeti, bilgi ve becerisi grafik tasarım öğretim ortamının vazgeçilmezi olduğu vurgulanmaktadır. Atölye donanımlarına sıkça atıfta bulunulması, söz konusu materyalin kullanılmasıyla ilgili asgari teknik alt yapı eksikliklerinin halihazırda okullarda olduğunu göstermektedir.

Materyalin içeriği hakkındaki görüşlere baktığımızda, geleneksel yöntemler, renk kuramları, baskı teknikleri, temel tasarım ilkeleri, tipografi, ambalaj tasarımı, matbaa bilgisi, diğer sanat dallarının grafikte olan ilgisi ve logo tasarımı olmak üzere, neredeyse tüm grafik eğitimi sürecini kapsayan konular yer almaktadır. Bunların tümüne yer verilmesi neredeyse imkansızdır ve öğrencinin öğretime odaklanmasını zorlaştırır ancak modüler sistemler geliştirilerek, söz konusu alanlarda konulara yardımcı materyaller hazırlanabilir. Materyalin işlerliği konusunda kesin sonuç alabilmek için araştırmacı, çok boyutlu bir çalışma gerektiren logo tasarımı konusu üzerine odaklanmıştır.

**Tablo-4.3**

**Görsel Çoklu Ortam Eğitim Materyalinin Hazırlanması Hakkında Uzman Görüşlerinden Elde edilen *Grafik Tasarım Öğretimi* Başlıklı Temalar ve Kodlar Tablosu**

<b>Tema</b>	<b>Kod</b>
<b>GRAFİK TASARIM ÖĞRETİMİ</b>	
- <b>Grafik Tasarım Hakkında</b>	- Konu, Öykü - Amaca Ulaşma - Düşünce Gücü - Teknoloji Kullanımı
- <b>Grafik Tasarım Eğitimi İle İlgili Durum Analizi</b>	- Gereksinimlerin Belirlenmesi
- <b>Estetik Kaygı</b>	- Öğretim Elemanın Estetik – Teknik Bilgi ve Deneyimi
- <b>Grafik Tasarım Derslerinde Diğer Öğretim Alanları ile İlgili Materyaller Geliştirme</b>	- Sanat eleştirisi - Müze eğitimi
- <b>Model Oluşturma</b>	- Yanlış Uygulamalar ve Görüntü Kirliliğine Karşı Model Oluşturma
- <b>Farklı Medyalarla Uyumluluk</b>	- TV’de İzleyebilme
-	

Tablo-4.3’teki temaların grafik tasarım öğretimiyle ilgili olmalarına karşın, bütünlük arz etmediği dikkat çeker. Örneğin; gereksinimlerin belirlenmesi görüşü, önceki tablolarda yer alan donanım eksiklikleri ve bilgisayar yazılımları

kullanılmasıyla ilgili yetersizlikler kodlarıyla örtüşmektedir. Estetik kaygı ile görüntü kirliliğine karşı model oluşturma görüşleri de birbirlerini tamamlayan niteliktedirler. Grafik tasarım eğitimi ile ilgili materyalin estetik kaygıdan uzak olması düşünülemez elbette ama vurgu yapılması önemli arz etmektedir. Materyalin atölye ortamı dışında serbest kullanımını destekleyen, örneğin TV gibi farklı medya araçlarında gösterilmesi önerisi ayrıca dikkat çeken hususlardandır. Grafik tasarım dersinde, diğer kuramsal derslere materyal oluşturulması görüşü ise yöneltilen soruyla örtüşmemektedir.

Grafik tasarımda amaç ve amaca ulaşma yollarına atıfta bulunulması, yaratıcı düşünce gücünün önemi ile doğrudan ilişkilidir, materyal hazırlama sürecinde dikkate alınması gereken unsurlardan birisidir.

Yukarıdaki veriler doğrultusunda grafik tasarım ilkeleri, materyal oluşturma sürecinin gerekleri ve logo tasarımında üzerinde durulması gereken öğeler dikkate alınarak Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Eğitim Materyali oluşturulmuştur.

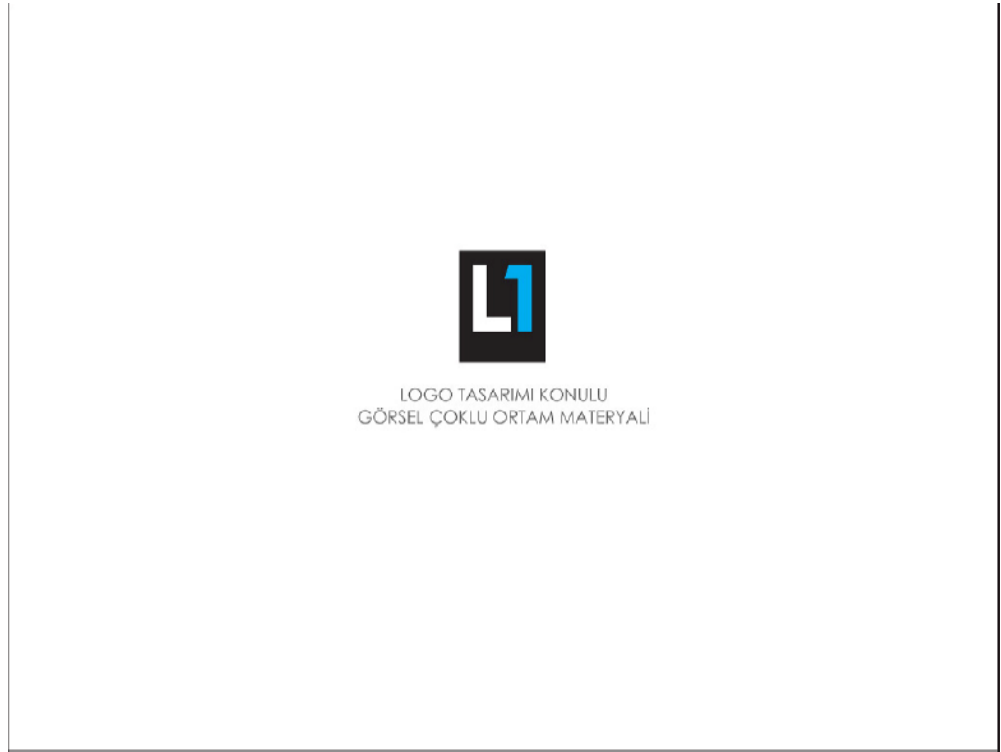
Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nde Adobe Creative Suit 3 isimli paket program serisi içinden Flash, Photoshop, Illustrator, After Effects yazılımları ve Sound Forge 8.0 yazılımı kullanılmıştır. Materyalin tasarım sürecinde içeriğin bir kısmını oluşturan görsel, illüstrasyon ve fotoğrafların kullanıma hazır hale getirilmesinde ve gerekli düzenlemelerin yapılmasında Photoshop programı kullanılmıştır. Materyalin içeriğinde yer alan uzman anlatımları ve logo animasyonları bölümlerinin içinde yer video görüntülerinin işlenmesi ve montajlanmasında After Effects programından yararlanılmıştır. Materyalin ses kurgusunu oluşturan ses yapısı Sound Forge 8.0 programı aracılığıyla oluşturulmuştur. Materyalin görsel tasarımını oluşturan biçimsel yapısı Illustrator programında hazırlanmıştır. Flash programı kullanılarak yukarıda açıklanan ve içeriği oluşturan elemanlar ile materyalin ana yapısı etkileşimli olarak oluşturulmuştur. Aşağıda, açıklanan programlar kullanılarak hazırlanan logo tasarımı

konulu görsel çoklu ortam materyalinin ana başlıkları ve ana başlıklarının hazırlanma süreci açıklanmaktadır.

#### **4.1.1. Giriş ve Ana Menü**

Logo Tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyalinin biçimsel tasarımında kullanmak için beyaz bir L harfi ve mavi renkli 1 rakamı, siyah bir dikdörtgen üzerinde kullanılarak bir logo tasarlanmıştır. Tasarlanan bu logo materyalin CD ambalajı ve CD üzerine baskısı başta olmak üzere, uzman görüşleri videolarının fonunda, oyunların içinde ve materyalin konu başlıklarında uygulanmıştır. Logoyu oluşturan siyah beyaz ve mavi renkler materyalin biçimsel tasarımında bütünlük oluşturmak amacıyla tasarımın ana renkleri olarak kullanılmıştır. Çeşitli özelliklerdeki düğmelerde, kaydırıcılar da, düğmelerin ve yazıların etkileşimli kullanım sürecindeki aktif pasif durumlarında bu renklerin kullanımı tercih edilmiştir. Seçilen renklerin kullanımı içeriği oluşturan konu başlıklarının özelliğine göre farklı renklerle ilişkilendirilerek kullanıcının algısında albeni oluşturmak amaçlanmıştır. Materyalin bütününde kullanılan temel renklerle beraber farklı renklerin kullanması ile renk yönetimi sağlamak amaçlanmış ve kullanıcının farklı konularda farklı renklerle karşılaşması sağlanarak, cd kullanım kolaylığı arttırılmıştır. Materyal CD-ROM sürücüsüne konulduktan üç saniye sonra şekil 6'daki görünüm oluşmaktadır. Şekilden görüldüğü üzere öğrencinin materyalin logo tasarımı ve materyalin içeriğini oluşturan konunun bilgisiyle karşılaşması sağlanmıştır.

**Şekil 6**  
**Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin Açılış Ekranı**



Kullanıcıya, açılan ekranda başlığı okuyacak kadar süre verildikten sonra materyali simgeleyen logo sayfanın üst kısmına, materyalin konu bilgisini veren metin de sayfanın alt kısmına hareket edecek şekilde animasyon uygulaması yapılmıştır. Logo ve bilgi metni yerlerini aldıktan hemen sonra kullanıcıyı konuya hazırlayıcı giriş yapmak ve motive etmek amacıyla ritmik ve canlı bir müzik kurgusu olan 1:20 dakikalık, 18-25 yaş kitlesine hitap eden markaların logolarıyla yapılmış bir animasyon sunulmaktadır. Animasyonun görünümü şekil 7'de görülmektedir:

**Şekil 7**  
**Animasyon Ekranının Görünümü**



Materyali ilk defa kullanan kullanıcının dikkatini çekme özelliği taşıyan bu animasyonun, materyali daha önce kullanmış ve konuyu bilen bir kullanıcı için sıkıcı hale gelmemesi ve zaman kaybına sebep olmaması için, sayfanın alt bölümüne animasyonu geçmek için bir düğme eklenmiştir. Bu düğmeye kullanıldığında giriş animasyonun geçilerek, kullanıcının ana sayfaya ulaşabilmesi sağlanmaktadır. Animasyonu atlamak için kullanılan düğmenin görünüm şekil 8’de görülmektedir:

**Şekil 8**  
**Animasyonu Atlama Düğmesi**

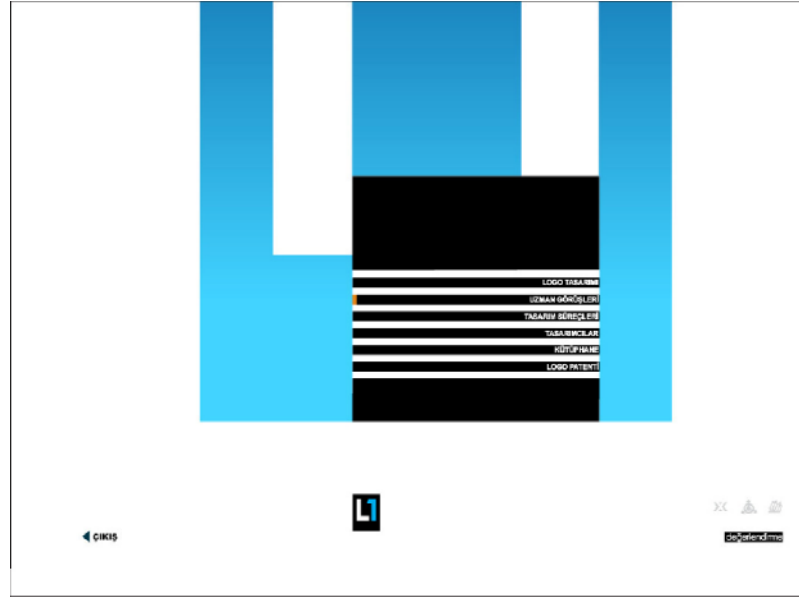


Ana sayfaya geçiş yapılırken Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali yazısı ekrandan silinmekte ve materyalin logo tasarımı animasyon uygulamasıyla ana sayfanın fon görüntüsüne dönüşmektedir.



Ana sayfada kullanıcıya sunulan etkileşimli ortam biçimsel olarak iki bölümde toplanmıştır. İlk bölümde materyalin ana içeriğini oluşturan konu başlıkları ve ilgili düğmeleri sayfanın merkezinde olacak şekilde yer almaktadır. İkinci bölümde ise materyalin kullanımı ile hazırlanan kullanma kılavuzu, ekstralar, sözlük, değerlendirme, ses ayarlama ve çıkış düğmelerine yer verilmiştir. Ana sayfa iki bölüme ayrılarak öğrencinin dikkatinin ve ilgisinin öncelikle sayfanın ortasında yer alan konu bölümüne çekilmesi daha sonra da diğer seçeneklere ulaşabilmesi amaçlanmıştır. Ana sayfa görünümü şekil 9’da görülmektedir:

**Şekil 9**  
**Ana Sayfa Görünümü**



Ana sayfada birinci planda konu ile ilgili bölümlerin başlıklarına yer verilmiştir. Her bölümün başlığı siyah renkte, yatay dikdörtgen biçiminde, animasyon özelliği olan düğmeler olarak hazırlanmıştır. Düğmeler aktif halde değilken sol taraflarındaki ince bölümlerin farklı zaman aralıklarıyla yanıp sönmeleri sağlanarak kullanıcının algısında farkındalık yaratmak amaçlanmıştır. Kullanıcının ilgili düğmelerin üzerine gelmesi durumunda üzerindeki siyah rengin sola doğru kayması ve altından çıkan yeni bir renk ve metinle canlanarak aktif hale gelmesi sağlanmıştır. Düğmenin aktif ve pasif hallerinin görünümü şekil 10’da verilmektedir:

### Şekil 10

#### Konu Başlıkları Düğmelerinin Aktif ve Pasif Hallerinin Görünümü



Ana sayfada birinci bölümde “Logo tasarımı”, “Uzman Anlatımları”, “Tasarım Süreçleri”, “Tasarımcılar”, “Kütüphane”, “Logo Tescili” başlıklı bölümlerin düğmelerine yer verilmiştir. Ana sayfada bölümde sağ alt köşede “Ekstralar”, “CD Kullanma Kılavuzu”, “Sözlük” ve “Değerlendirme” olmak üzere simgeselleştirilmiş dört düğmeye, sol alt köşede ise çıkış düğmesine yer verilmiştir. Sağ alttaki düğme takımından; “Ekstralar”, “CD Kullanma Kılavuzu”, “Sözlük” pasif konumdayken daha az dikkat çekmeleri için gri renkli tasarlanmışlardır. Kullanıcı kontrollü olarak aktif duruma geldiklerinde materyalin tasarımında kullanılan ana renklerden biri olan, mavi renkte yanmaları ve üzerlerinde ne işe yaradıkları ile ilgili bilgi metinlerinin oluşması sağlanmıştır. Düğmelerin pasif ve aktif görünüşleri şekil 11’de verilmektedir:

### Şekil 11

#### Düğmelerin Pasif ve Aktif Hallerinin Görünüşleri

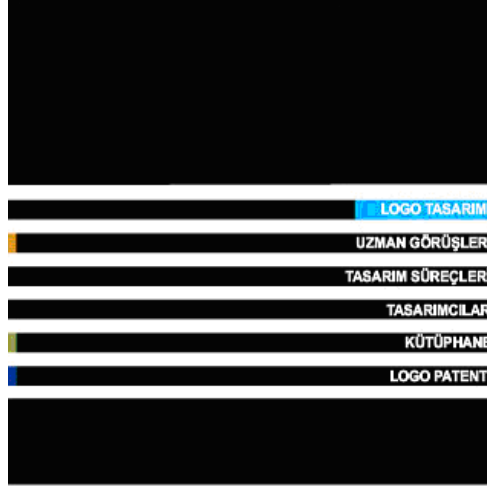


Değerlendirme düğmesi ise özellikle siyah renkli zemin üzerinde ve diğerlerinden bir alt satırda kullanılarak, düğme grubunun içinde diğerlerinden bir bütünlük içinde dikkat çekerek ayrılması sağlanmıştır. Konu anlatımıyla ilgili olmadıkları ve kullanıcı tarafından her zaman ulaşmak istenebileceği göz önünde bulundurulduğundan sayfanın altında yer alan bu düğmelerin hangi bölüm başlığına gidilirse gidilsin hep ekranda kalarak görünür olmaları sağlanmıştır. Dolayısıyla kullanıcının istediği bölümde sözlüğü ya da diğer özellikleri kullanabilme veya CD’den çıkabilme imkânı sağlanmıştır.

#### 4.1.1.a. Logo Tasarımı

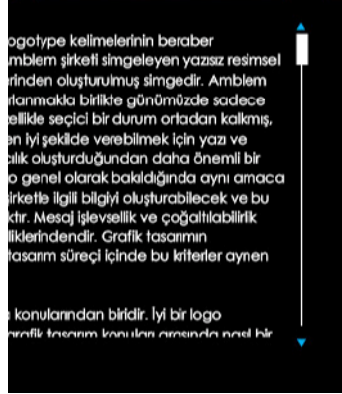
Kullanıcının ana sayfa ekranında, ilk sıradaki düğmeye basmasıyla ulaşılan bölümdür. “Logo tasarımı” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 12’de verilmektedir:

**Şekil 12**  
**Logo Tasarımı Başlıklı Bölümünün Düğme Görüntüsü**



Düğmeğe bastıktan sonra ana sayfa ekranı ekrandan silinmekte ve onun yerine logo tasarımının anlatıldığı yeni bir sayfa gelmektedir. İçeriğinde logo tasarımıyla ilgili temel bilgilerin verildiği, logo tasarımının önemi üzerinde durulan ve logo tasarımının grafik tasarım konuları içindeki yerinin vurgulandığı bir metin yer almaktadır. Bu metin sayfanın tam ortasında siyah bir dikdörtgen alanın üzerine beyaz renkte yazılarak oluşturulmuştur. Metnin akışı siyah dikdörtgenin sağ tarafında yer alan metin kaydırma çubuğuyla sağlanmıştır. Metin kaydırma çubuğu alt ve üst kısmındaki oklar, oklar arasındaki metnin neresinde bulunduğunu gösteren dikey yer tespit çizgisi ve yer tespit çizgisi üzerindeki ibre olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. Oklara basarak ya da yer tespit çizgisi üzerindeki ibre yukarı aşağı oynatılarak metin akışına olanak sağlanmaktadır. Metin akışı diğer bir seçenek olarak bazı mouse’lar da olan roller düğmesinin kullanımıyla, ekranda hiç bir ilgili düğmeyi kullanmadan da sağlanabilmektedir. Metin kaydırma çubuğunun görünümü şekil 13’te görülmektedir:

### Şekil 13 Metin Kaydırma Çubuğu Görünümü



“Logo Tasarımı” başlıklı bölümü diğer bölümlerden ayırmak ve biçimsel tasarımı daha özgün hale getirebilmek için metnin yazılı olduğu siyah dikdörtgenin arkasına nikon markasının logosu uygulanmıştır. Uygulanan logo tasarımı, ana sayfadan “Logo Tasarımı” başlıklı bölüme gelinmesini sağlayan düğme renginin açık ve koyu tonları arasında oluşturulan bir renk geçişiyle renklendirilmiştir. Bu uygulamada hem sayfa tasarımının görsel açıdan etkili hale gelmesi hem de kullanıcıya gizliden gizliye logo tasarımlarının sunulması amaçlanmıştır. Bu uygulama ile aynı zamanda kullanıcının konuya olan ilgisinin yükseltilebileceği ön görülmüştür. “Logo Tasarımı” başlıklı bölümün ekran görünümü şekil 14’te görülmektedir:

### Şekil 14 Logo Tasarımı Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü



Kullanıcının “Logo Tasarımı” başlıklı bölüm ile ilgili çalışması bittikten sonra ana sayfaya dönebilmesi için metnin yazılı olduğu siyah dikdörtgenin sol alt köşesine akış yönünün tersi yönde, sola bakan siyah renkli soyutlanmış bir ok biçimli düğme koyulmuştur. Bu düğmenin üzerine gidildiğinde animasyon uygulaması ile ok formunun üstünde, konu anlatımının yer aldığı metin dikdörtgeninden gelen, üzerinde ana sayfa yazan başka bir dikdörtgen çıkması sağlanmıştır. İlgili düğme kullanıldığında da kullanıcının ana sayfaya dönüş yapabilmesi sağlanmıştır. Ana sayfaya dönüş düğmesinin görünümü şekil 15’te verilmektedir:

**Şekil 15**  
**Ana Sayfaya Dönüş Düğmesinin Görünümü**



#### 4.1.1.b. Uzman Anlatımları

Kullanıcının ana sayfada, ikinci sıradaki düğmeyi kullanması ile ulaşılan bölümdür. “Uzman Anlatımları” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 16’de verilmektedir:

**Şekil 16**  
**Uzman Anlatımları Başlıklı Bölümünün Düğme Görüntüsü**



Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfa ekranı ekrandan silinmekte ve onun yerine uzman anlatım videolarından oluşan yeni bir sayfa gelmektedir. Bu bölüme ulaşmayı sağlayan düğmenin rengi ve bölüme ulaşınca fonda beliren Türkiye'nin turizm logosunun rengi olan turuncu olarak kullanılmıştır. Bu bölümün görünümü şekil 17'de verilmektedir:

**Şekil 17**  
**Uzman Anlatımları Bölümünün Görünümü**



Ana sayfadan uzman anlatımları bölümüne gelindiğinde logo tasarımı bölümünde olduğu gibi sayfanın ortasında siyah dikdörtgen alanla karşılaşılmaktadır. Bu dikdörtgenin sol üst köşesinde, CD'nin genel tasarımında kullanılan mavi renk ile üzerinde uzmanların isimlerinin yer aldığı düğmeler bulunmaktadır. Bu düğmelerin görünümü şekil 18'de verilmektedir:

**Şekil 18**  
**Uzman Anlatımlarına Ait Düğme Görünümleri**



Kullanıcı düğmeler yardımıyla düğmede ismi yazan uzmanın, siyah dikdörtgen içinde yer alan video görüntüsünün başlatılmasını sağlayabilmektedir. Video görüntüsü yüklendiğinde, uzmanın isminin yazıldığı düğme beyaz renge dönüşerek hangi uzmanın video anlatımının görüntülendiğini göstermektedir. Bu düğmelerin aktif görünümü şekil 19'da verilmektedir:

**Şekil 19**  
**Uzman Anlatımlarına Ait Düğmelerin Aktif Görünümleri**



Bu bölümün içeriğinde Gediz Üniversitesi Öğretim üyesi Prof. Yüksel USLAY'ın, Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Anabilim dalında görev yapan Öğr. Gör. Dr. Çınla ŞEKER'in ve Ekonomi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İletişim Tasarımı bölümünde görev yapan Öğr. Gör. Ali KARATAY'ın logo tasarımı konusu ile ilgili uzman görüşleri video olarak yer almaktadır. Uzman anlatımları bölümüne ait görünümler şekil 20 ve şekil 21'de verilmektedir.

**Şekil 20**  
**Uzman Anlatımları Video Görüntüsü-1**

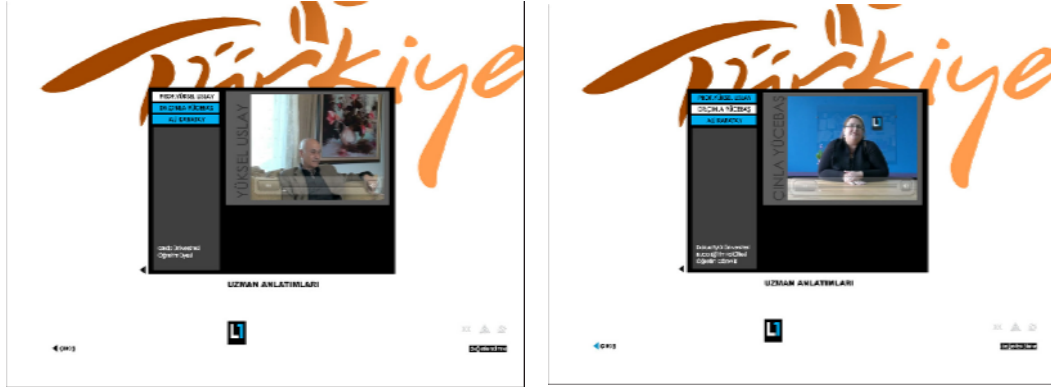


**UZMAN ANLATIMLARI**

Uzmanların herhangi birinin video görüntüsü yüklendiğinde siyah dikdörtgen kompozisyonun sol alt köşesinde, uzmanın tanıtım bilgilerinin ekrana gelmesi sağlanmıştır. Video çekimleri için kullanılacak olan ortam, cd'nin biçimsel tasarımının bütünlüğünü sağlamak amacıyla özel oluşturulmuştur. Kullanıcının dikkatini dağıtacak öğeler azaltılarak, konsantrasyonu artırabilmek amacıyla, uzmanların arka tarafında görünen fonun, materyalin logo tasarımında kullanılan mavi renk ile aynı olması sağlanmış ve fonun üzerinde materyalin logo uygulaması yapılmıştır.



**Şekil 21**  
**Uzman Anlatımları Video Görüntüsü-2**



Herhangi bir uzmanın video görüntüsü yüklendiğinde kullanıcı kontrolünün video üzerinde de devam edebilmesi için video görüntüsünün üzerinde alt kısma gelecek şekilde; saydam olarak ses açma kapama, ileri geri alma, başlatma ve durdurma düğmeleri eklenmiştir. Bu düğmenin görünümü şekil 22’de görülmektedir:

**Şekil 22**  
**Video Düğmelerinin Görünümü**



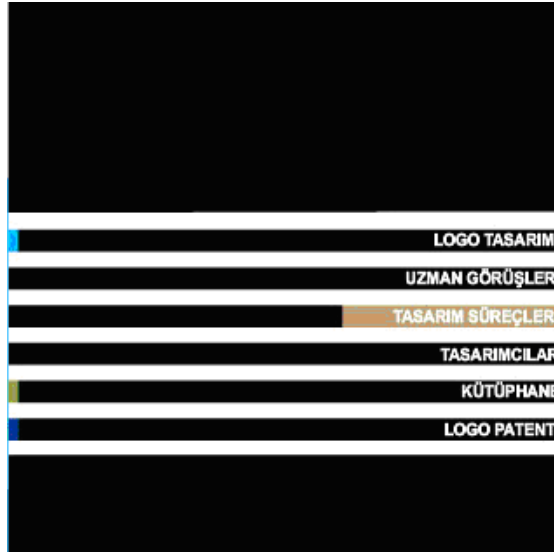
Uzman görüşleri videolarının yer aldığı, sayfanın ortasındaki siyah dikdörtgenin sol alt kısmındaki siyah ok biçiminde tasarlanmış düğmenin kullanımı ile ana sayfaya geri dönüş yapılabilmesine olanak sağlanmıştır.

Uzman görüşleri bölümünde de sayfanın alt kısmında yer alan ve ekrandan hiçbir zaman silinmeyen düğmelerin varlığı ile kullanıcılara, CD’den çıkabilme “Ekstralar”, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır.

#### 4.1.1.c. Logo Tasarım Süreci

Ana sayfada, üçüncü sıradaki düğmenin kullanılması ile ulaşılan bölümdür. “Logo Tasarım Süreci” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 23’de verilmektedir:

**Şekil 23**  
**Logo Tasarım Süreci Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



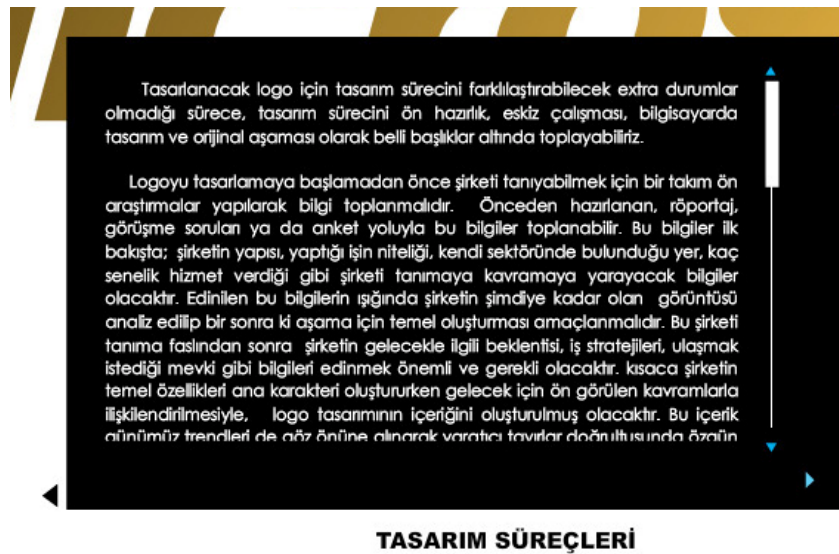
Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfa ekranı ekrandan silinmekte ve yerini “Logo Tasarım Süreci” başlıklı bölüm almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan ve sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasında renk olarak kirli sarı tonları seçilmiş ve Microsoft firmasının logo tasarımıyla fona aktarılmıştır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen olarak oluşturulmuş ve bu dikdörtgenin üzerinde metinler beyaz renkli kullanılmıştır. “Logo Tasarım Süreci” başlıklı bölümün görünümü şekil 24’de verilmektedir:

## Şekil 24 Logo Tasarım Süreci Başlıklı Bölümün Görünümü



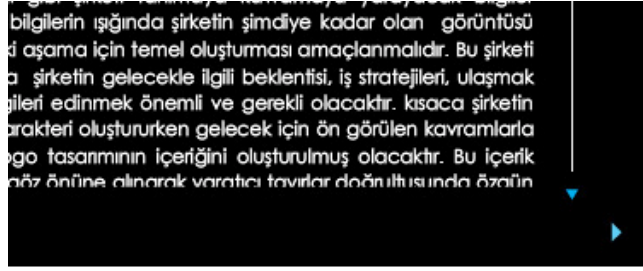
Diğer sayfalarda olduğu gibi metin uygulamaları içinde siyah dikdörtgenin sağındaki kaydırıcı ile metin akışı, sol alttaki sola bakan siyah ok düğmesiyle de ana sayfaya geçiş özellikleri sağlanmıştır. Bu geçiş görünümü şekil 25’de verilmektedir:

## Şekil 25 Kaydırıcı ve Ana Sayfaya Geçiş Görünümü



“Logo Tasarım Süreci” başlıklı bölüm içerik olarak metin ve görsellerden oluşturulmuştur. Siyah dikdörtgenin sağ alt köşesindeki sağ yöne bakan ok biçimli düğme ile tasarım sürecinin izlendiği görsellere ulaşılması sağlanmıştır. Görünüm şekil 26’da verilmektedir:

**Şekil 26**  
**Görsellere Ulaştıran Ok Görünümü**



**TASARIM SÜREÇLERİ**

“Tasarım Süreçleri” başlıklı bölüm ile ilgili görsellerin ekrana getirilmesini sağlayan düğmenin pasif hali için üzerinde animasyon uygulaması yapılmış, 6 saniyelik döngüsel bir süreçle mavi ve beyaz renler arasında ton geçişi kazanması sağlanmıştır. Bu uygulama ile düğmenin kullanıcıya kendini göstermesi amaçlanmıştır. İlk görsel ekrana getirildikten sonra, önceki ve sonraki görsellere ulaşmayı sağlayabilmek ve ileri geri gidebilme kurgusunu kazandırmak için ilk kullanılan ok düğmesinin yanına ters yönü gösteren yeni bir düğme eklenerek düğme sayısı ikiye çıkartılmıştır. Bu düğmeler sayesinde kullanıcı ana sayfaya dönmeden, “Logo Tasarım Süreci” başlıklı bölüm içinde ileri geri giderek görselleri izleyebilmektedir. Görünüm şekil 27’te verilmektedir:

**Şekil 27**  
**Tasarım Süreçleri Bölümündeki Düğmelerin Görünümü**



“Logo Tasarım Süreci” başlıklı bölümde logo tasarlamak için nasıl bir sürecin izlenmesi gerektiği işlenmiştir. Eskiz, dijital ortama taşıma, taslak ve orijinal aşamaları değerlendirilmiştir. Üç yabancı firmanın logo tasarım süreçleri metni destekleyecek kurguda taslaktan ürün aşamasına kadar kullanıcının izlemesine sunulmuştur. Tasarım süreçleri bölümünde örneklerin kullanım görünümü şekil 28’te, içerik örneklerinin görünümü şekil 29’de verilmektedir:

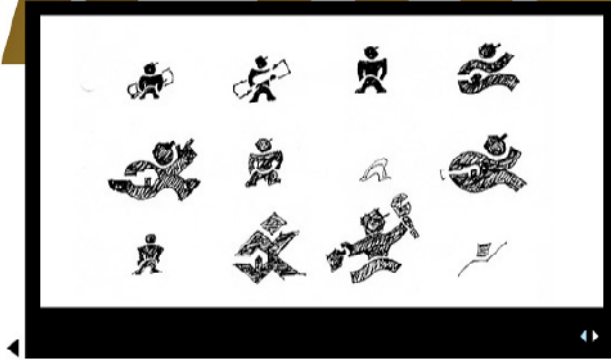
**Şekil 28**  
**Tasarım Süreçleri Bölümünde Örneklerin Görünümü**



**Şekil 29**  
**Tasarım Süreçleri Bölümünden İçerik Örnekleri Görünümü**

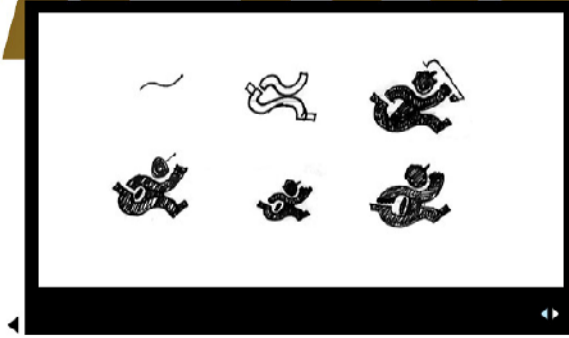


MICROS



TASARIM SÜREÇLERİ

MICROS



TASARIM SÜREÇLERİ

MICROS



TASARIM SÜREÇLERİ



#### 4.1.1.d.Tasarımcılar

Kullanıcının ana sayfada, dördüncü sıradaki düğmeyi kullanması ile ulaşılan bölümdür. “Tasarımcılar” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 30’da verilmektedir:

**Şekil 30**  
**Tasarımcılar Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfa görüntüsü ekrandan silinmekte ve yerini “Tasarımcılar” başlıklı bölüm almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğme ve sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasında renk olarak kırmızı tonları seçilmiş ve Nike markasının logo tasarımıyla fon uygulaması yapılarak sayfaya aktarılmıştır.

Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen olarak oluşturulmuş ve bu dikdörtgenin üzerinde metinler beyaz renkli kullanılmıştır. “Tasarımcılar” başlıklı bölüme geçiş yapıldığında, tasarımcıların isimlerinin yer aldığı ekranla karşılaşılmaktadır. Bu bölümün ekran görüntüsü şekil 31’de verilmektedir:

**Şekil 31**  
**Tasarımcılar Başlıklı Bölümünün Görünümü**



“Tasarımcılar” sayfasının biçimsel tasarımında materyalin genel tasarım kurgusunda yer alan siyah dikdörtgen sayfanın ortasında kullanılmıştır. Dikdörtgenin sol üst kısmında yerli ve yabancı tasarımcıların isimlerine yer verilmiştir. İsimler alt alta gelecek şekilde alfabetik sırayla yazılmıştır. Yerli tasarımcılarla yabancı tasarımcılar arasında uygun boş bir alan bırakılarak isimler arasında ayırım oluşturulmuştur. Tasarımcı isimlerinin yer aldığı siyah dikdörtgenin sağ yanındaki alanda beyaz fon üzerinde tasarımcılar ait, dörder gruplanmış logo tasarım çalışmalarına yer verilmiştir. Tasarımcı isimleri düğme olarak tasarlanmıştır. Düğmeler pasif haldeyken beyaz renkli yazı, üzerlerine gidildiğinde materyalin genel tasarımında kullanılan mavi renge dönüşerek, aktif hale gelen yazı olarak



tasarlanmıştır. Bu sayfada yer alan ve tasarımcıların isimlerinden oluşan düğmelerin aktif ve pasif hallerinin görünümü şekil 32’de verilmektedir:

**Şekil 32**  
**Tasarımcı İsimlerinden Oluşan Düğmelerin**  
**Aktif ve Pasif Hallerinin Görünümü**



Tasarımcı isimlerinden oluşturulmuş olan düğmelerden herhangi birine basıldığında “Tasarımcılar” başlıklı bölüm değişmemekte, sadece düğmesine basılan tasarımcının çalışmaları ekrana gelmektedir. Bu uygulamanın görünümü şekil 33’de verilmektedir:

**Şekil 33**  
**Tasarımcı Çalışmalarının Bölüm İçindeki Görünümü**





Diğer ekranlarda olduğu gibi bu ekranda da konunun anlatıldığı siyah dikdörtgenin sol alt tarafındaki sola bakan siyah ok düğmesiyle ana sayfaya geçiş özelliği sağlanmıştır.

“Tasarımcılar” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmında yer alan ve ekrandan hiçbir zaman silinmeyen düğmelerin varlığı ile kullanıcılara, CD’den çıkabilme “Ekstralar”, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır.

#### 4.1.1.e. Kütüphane

Ana sayfada beşinci sıradaki düğmenin kullanılması ile ulaşılan bölümdür. “Kütüphane” başlıklı bölümünün düğme görünümü şekil 35’de verilmektedir.

**Şekil 35**  
**Kütüphane Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfa görünümü ekrandan silinmekte ve yerini “Kütüphane” başlıklı bölüm almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğmenin aktif rengi sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasının rengi olan yeşil tonlarıdır. Sayfa Calvin Klein markasının amblem tasarımıyla fona aktarılmıştır. Diğer sayfa tasarımlarında olduğu gibi “Kütüphane” başlıklı bölümün düğmesi kullanılırca ana sayfa ekran görüntüsü kaybolmaktadır. Sayfa diğer sayfalardaki siyah dikdörtgen

kompozisyonundan farklı olarak ana sayfadaki kompozisyon kurgusunda üzerinde birçok düğme yer alan yeni bir ekran gelecek şekilde tasarlanmıştır. “Kütüphane” başlıklı bölümün ekran görüntüsü şekil 36’da verilmektedir:

**Şekil 36**  
**Kütüphane Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**



“Kütüphane” başlıklı bölümün içerisinde; “Ünlü Markaların Logoları”, “Logo Revizyonları”, “Logo Arşivi”, “Uygulama Alanları”, “Logo Animasyonları”, “Kaynaklar” olmak üzere altı bölüme yer verilmiştir. “Kütüphane” başlıklı bölümün içinde yer alan bölümlerin ilgili düğmelerinin yerleştirilme kurgusu, ana sayfadaki tasarım anlayışının devamı doğrultusunda hazırlanmıştır. İçinde yer alan bölüm isimleri, düğme olarak tasarlanmış ve ana sayfadaki leke kurgusuyla içerik sırasına göre alt alta dizilmiştir. Kütüphane bölümünün içinde yer alan düğmelerin ekran görüntüsü şekil 37’de verilmektedir:

**Şekil 37**  
**Kütüphane Başlıklı Bölümün**  
**İçindeki Düğmelerin Ekran Görünümü**



Ana sayfada olduğu gibi bölüm başlıklarının ismini taşıyan düğmelerin sol taraflarında düğmenin kendi renginde dikdörtgen biçiminde parlamalar yaratılarak kullanıcının dikkatinin çekilmesi ve düğmelerin ön plana çıkması amaçlanmıştır. Biçimsel kurgu olarak ana sayfa gibi, içinde başka bölümlerin linklerini barındıran bir bölüm olduğundan ana sayfayla görsel olarak ilişki kurulması istenmiştir. Ancak arka fonda kullanılan renk, farklı bir markanın logo uygulamasının kullanımı ve düğmelerin en altındaki kütüphane başlığının yazılmasıyla, ana sayfadan farklı bir sayfa olduğunun altı çizilmiştir. “Kütüphane” bölümünün ekran tasarımında sadece içinde yer alan bölümlerin düğmeleri bulunmakta konu ile ilgili bir anlatım ya da bir ders bulunmamaktadır. Bu nedenle ile “Kütüphane” başlıklı bölüm ana sayfayı destekleyen bir ara sayfa olarak oluşturulmuştur. İçerik olarak logo tasarımı konusunu doğrudan anlatan bir bölüm değil, gerektiğinde öğrencinin başvurabileceği bir bölüm olduğundan “Kütüphane” ismi verilmiş ve ana sayfanın altında yer almıştır.

Şu ana kadar diğer ekranlarda olduğu gibi bu ekranda da konunun anlatıldığı siyah dikdörtgenin sol alt tarafındaki sola bakan siyah ok düğmesiyle ana sayfaya geçiş özelliği sağlanmıştır.

“Kütüphane” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmında yer alan ve ekrandan hiçbir zaman silinmeyen düğmelerin varlığı ile kullanıcılara, CD’den çıkabilme “Ekstralar”, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır

#### 4.1.1.e.1. Ünlü Markaların Logoları

“Kütüphane” başlıklı bölümde, ilk sıradaki düğmenin kullanılması ile ulaşılan bölümdür. “Ünlü Markaların Logoları” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 38’de verilmektedir:

**Şekil 38**  
**Ünlü Markaların Logoları Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfa, ekran görüntüsünden silinmekte ve onun yerini “Ünlü Markaların Logoları” başlıklı bölüm sayfası almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğmenin aktif rengi ve sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasının rengi olarak bej tonları seçilmiş ve olimpiyatlarının logo tasarımıyla fona aktarılmıştır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen kompozisyon olarak oluşturulmuş ve bu dikdörtgenin üzerinde metinler beyaz renkli kullanılmıştır. “Ünlü Markaların Logoları” başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 39’da verilmektedir:

**Şekil 39**  
**Ünlü Markaların Logoları Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**



“Ünlü Markaların Logoları” başlıklı bölüm içeriği metin ve görsellerden oluşturulmuştur. Siyah dörtgenin sağ alt köşesindeki sağ yöne bakan ok biçimli düğme ile ünlü markaların logo tasarımlarının görsellerine ve bu görsellerle ilgili metinlere ulaşılmaktadır. “Ünlü Markaların Logoları” başlıklı bölümünün görsellere ulaşabilmek için kullanılan düğmelerinin ekran görüntüsü şekil 40’da verilmektedir:

**Şekil 40**  
**Ünlü Markaların Logoları Başlıklı Bölümde Görsellere Ulaşmayı Sağlayan Düğmelerin Ekran Görünümü**



“Ünlü Markaların Logoları” başlıklı bölümün görsellerinin ekrana getirilmesi için hazırlanan düğme pasif haldeyken üzerinde animasyon uygulaması yapılmış, 6 saniyelik döngüsel bir süreçle mavi ve beyaz renkler arasında ton geçişi kazanması sağlanmış ve bu uygulama ile düğmenin kullanıcıya kendini göstermesi amaçlanmıştır. İlk görsele ulaştıktan sonra önceki ve sonraki görsellere ulaşmayı sağlayabilmek ve ileri geri kurgusunu kazandırmak için ilk kullanılan ok düğmesinin yanına ters yönü gösteren yeni bir düğme eklenerek düğme sayısı ikiye çıkartılmıştır. Bu düğmeler sayesinde kullanıcı ana sayfaya dönmeden, “Ünlü Markaların Logoları” başlıklı bölüm içinde ileri geri giderek görselleri izlenebilmekte ve ilgili metinlere ulaşabilmektedir. İlgili düğmelerin görünümü şekil 41’de verilmektedir:

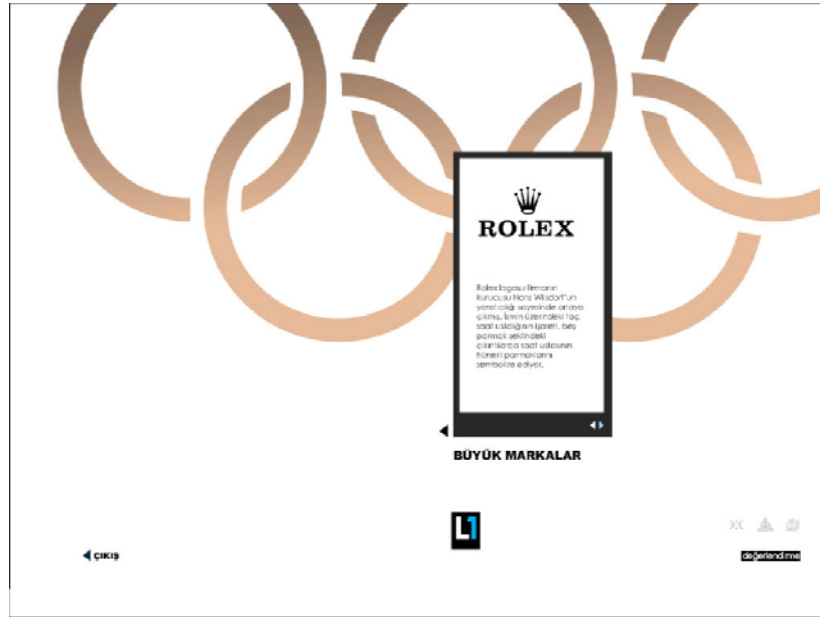
**Şekil 41**  
**Ünlü Markaların Logoları Başlıklı Bölümündeki Düğmelerin Görünümü**



“Ünlü Markaların Logoları” başlıklı bölüm içeriği metin ve görsellerden oluşturulmuş, sayfanın merkezindeki siyah dikdörtgen kompozisyonun içine beyaz bir dikdörtgen daha eklenerek görsellerin altına metinler yerleştirilmiştir. Bölümün içeriğinde, Coca-Cola, Audi, Rolex, Apple gibi markalarında içinde yer aldığı dokuz adet dünya çapında ünlü markanın logo tasarımlarının anlamları, nasıl bir süreç ile kimin tarafından oluşturuldukları anlatılmaktadır. Şekil 42’de Rolex ve Coca-Cola markalarının materyal içindeki kullanım şekline ilişkin örnek gösterilmiştir.



**Şekil 42**  
**Ünlü Markaların Logoları Başlıklı Bölümündeki Örneklerin Ekran Görünümü**



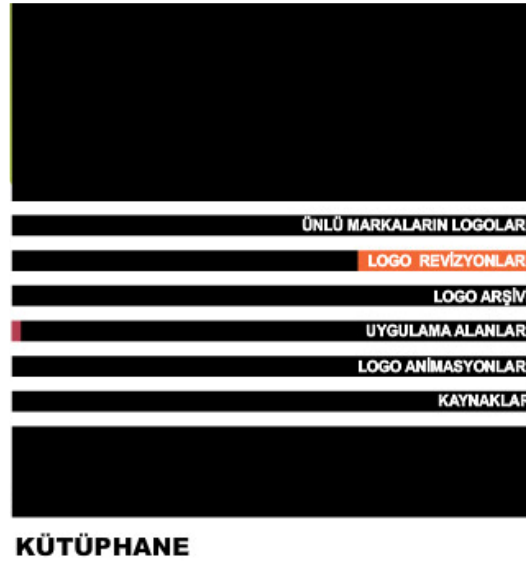
“Ünlü Markaların Logoları” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmında yer alan ve ekrandan hiçbir zaman silinmeyen düğmelerin varlığı ile kullanıcılara, CD’den çıkabilme “Ekstralar”, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır.

#### 4.1.1.e.2. Logo Revizyonları

“Kütüphane” bölümünde, ikinci sıradaki düğmenin kullanılmasıyla ulaşılan bölümdür. “Logo Revizyonları” başlıklı bölümün düğme görüntüsü şekil 43’de verilmektedir:

Şekil 43

#### Logo Revizyonları Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü



Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfanın ekran görüntüsü silinmekte ve “Logo Revizyonları” başlıklı bölüm sayfası ana sayfanın yerini almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğmenin aktif rengi ve sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasının rengi olarak turuncu tonları olarak seçilmiş ve Gillette markasının logo tasarımıyla fona aktarılmıştır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen kompozisyon olarak oluşturulmuş ve bu dikdörtgenin üzerinde metinler beyaz renkli kullanılmıştır. “Logo Revizyonları” başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 44’de verilmektedir:

**Şekil 44**  
**Logo Revizyonları Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**



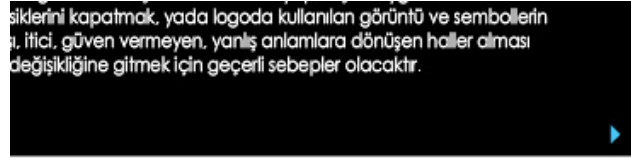
Diğer sayfaların tasarımlarından farklı olarak “Logo Revizyonları” başlıklı bölümün ilk ekrana geldiği sayfada konu ile ilgili açıklayıcı metine yer verilmiştir. İlgili metnin ekran görüntüsü şekil 45’de verilmektedir:

**Şekil 45**  
**Bölümün İçinde Yer Alan Metnin Ekran Görüntüsü**



“Logo Revizyonları” başlıklı bölümün içeriği görsellerle desteklenmiştir. Siyah dörtgenin sağ alt köşesindeki sağ yöne bakan ok biçimli düğme ile “Logo Revizyonları” bölümünün görsellerine ulaşılmaktadır. Görsellere ulaşmayı sağlayan düğmenin ekran görüntüsü şekil 46’da verilmektedir:

**Şekil 46**  
**Görsellere Ulaşmayı Sağlayan Düğmenin Ekran Görüntüsü**



**LOGO REVUZYONLARI**

Diğer bölüm sayfalarında olduğu gibi örnek görsellerin kullanıldığı “Logo Revizyonları” başlıklı bölümün görsellerinin ekrana getirilmesini için hazırlanan düğme pasif haldeyken üzerinde animasyon uygulaması yapılmış, 6 saniyelik döngüsel bir süreçle mavi ve siyah renkler arasında ton geçişi kazanması sağlanmış ve bu uygulama ile düğmenin kullanıcıya kendini göstermesi amaçlanmıştır. İlk görsele ulaştıktan sonra önceki ve sonraki görsellere ulaşmayı sağlayabilmek ve ileri geri kurgusunu kazandırmak için ilk kullanılan ok düğmesinin yanına ters yönü gösteren yeni bir düğme eklenerek düğme sayısı ikiye çıkartılmıştır. İlgili düğmelerin görünümü şekil 47’de verilmektedir:

**Şekil 47**  
**Logo Revizyonları Başlıklı Bölümündeki Düğmelerin Görünümü**



Bu düğmeler sayesinde kullanıcı ana sayfaya dönmeden, “Logo Revizyonları” başlıklı bölüm içinde ileri geri giderek görselleri izleyebilmekte ve ilgili metinlere ulaşılabilir.

Bölümün görsellerinde yine dünya çapında ünlü on iki markanın uzun zaman dilimleri içinde logo tasarımlarında yaptıkları değişiklikler ve yenilenme süreçleri sonucunda oluşan yeni tasarımların örneklendirilmesi yapılmıştır. Şekil 48’de WWF Derneği ve Ford markası logolarının yenilenme süreçlerini yansıtan görsellerin, görsel çoklu ortam Materyalin içinde uygulanışı ile ilgili olarak örnek tasarım kompozisyonlarına yer verilmiştir.

**Şekil 48**  
**Logo Revizyonları Başlıklı Bölümündeki Örneklerin Ekran Görünümü**





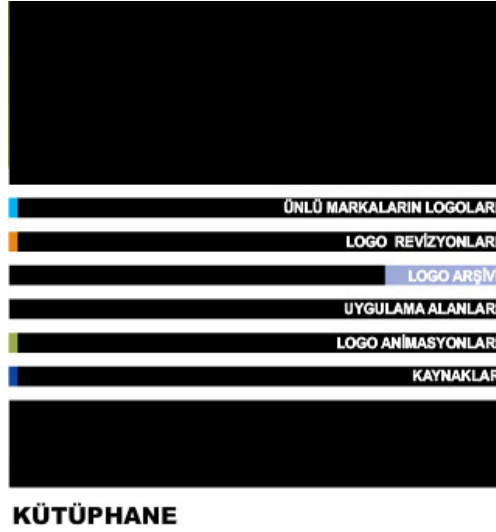
Kullanıcının “Logo Revizyonları” başlıklı bölüm ile ilgili çalışması bittikten sonra “Kütüphane” sayfasına dönebilmesi için metnin yazılı olduğu siyah dikdörtgenin sol alt köşesine sola bakan bir siyah ok simgesi olarak tasarlanan bir düğme eklenmiştir. Bu düğmenin üzerine gidildiğinde okun üstüne metin dikdörtgeninden, üstünde kütüphane yazan bir bölüm çıkmakta ve düğme bu animasyonla canlandırılmaktadır. Düğmenin kullanılması durumunda da kullanıcının kütüphaneye geri dönmesi sağlanmaktadır.

“Logo Revizyonları” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmında yer alan ve ekrandan hiçbir zaman silinmeyen düğmelerin varlığı ile kullanıcılara, CD’den çıkabilme “Ekstralar”, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır

### 4.1.1.e.3. Logo Arşivi

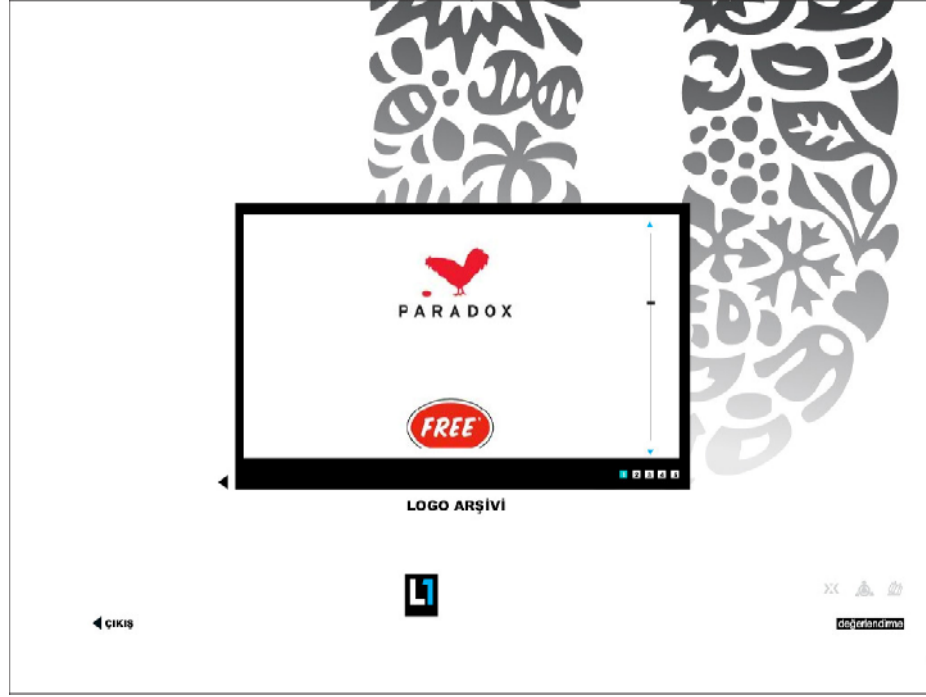
“Kütüphane” bölümünde, üçüncü sıradaki düğmeye basmasıyla ulaşılan bölümdür. “Logo Arşivi” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 49’da verilmektedir:

**Şekil 49**  
**Logo Arşivi Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfanın görüntüsü ekrandan silinmekte ve “Logo Arşivi” başlıklı bölümün ekran görüntüsü ana sayfanın yerini almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğmenin aktif rengi ve sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasının rengi olarak eflatun tonları seçilmiş ve Unilever şirketinin logo tasarımıyla fona aktarılmıştır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen kompozisyon olarak oluşturulmuştur. Siyah yüzeyin üzerine, beyaz bir yüzey daha eklenip konunun bu alan içinde işlenmesi sağlanmıştır. “Logo Arşivi” başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 50’de verilmektedir:

**Şekil 50**  
**Logo Arşivi Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**



Diğer sayfaların tasarımlarından farklı olarak “Logo Arşivi” bölüm başlığının sayfasında metine yer verilmemiş, sadece görseller kullanılmıştır. Görseller yüzer adetlik gruplar halinde beş galeride toplanmıştır.

Kullanıcının “Logo Arşivi” başlıklı bölümü açtığı anda bir logo tasarım örneğiyle karşılaşması sağlanmıştır. Kullanıcının diğer görsellere ulaşabilmesi, dikdörtgenin sağ tarafında yer alan kaydırıcıla sağlanmıştır. Kaydırıcı; alt ve üst kısımdaki oklar, oklar arasındaki kullanıcının örneklerin neresinde olduğunu gösteren dikey yer tespit çizgisi ve yer tespit çizgisi üzerindeki ibre olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. Oklara basarak ya da yer tespit çizgisi üzerindeki ibre yukarı aşağı oynatarak görsellerin akışı sağlanmaktadır. Görsellerin akışı diğer bir seçenek olarak bazı mouse’larda olan roller düğmesinin kullanımıyla, ekranda hiç bir ilgili düğmeyi kullanılmadan da sağlanabilmektedir. Logo arşivi başlıklı bölüm de yer alan galerilerde kullanılan kaydırıcının ekran görüntüsü şekil 51’de verilmektedir:

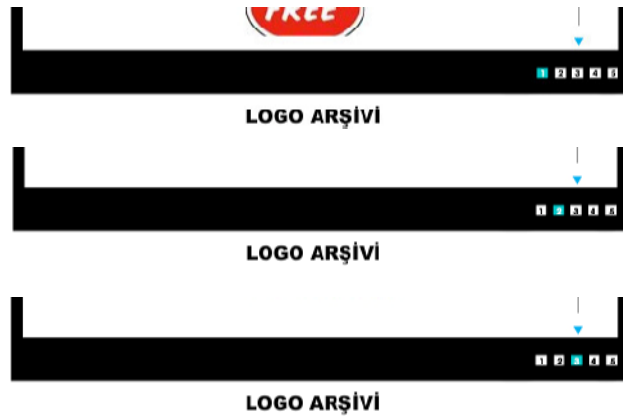


**Şekil 51**  
**Kaydırıcın Ekran Görüntüsü**



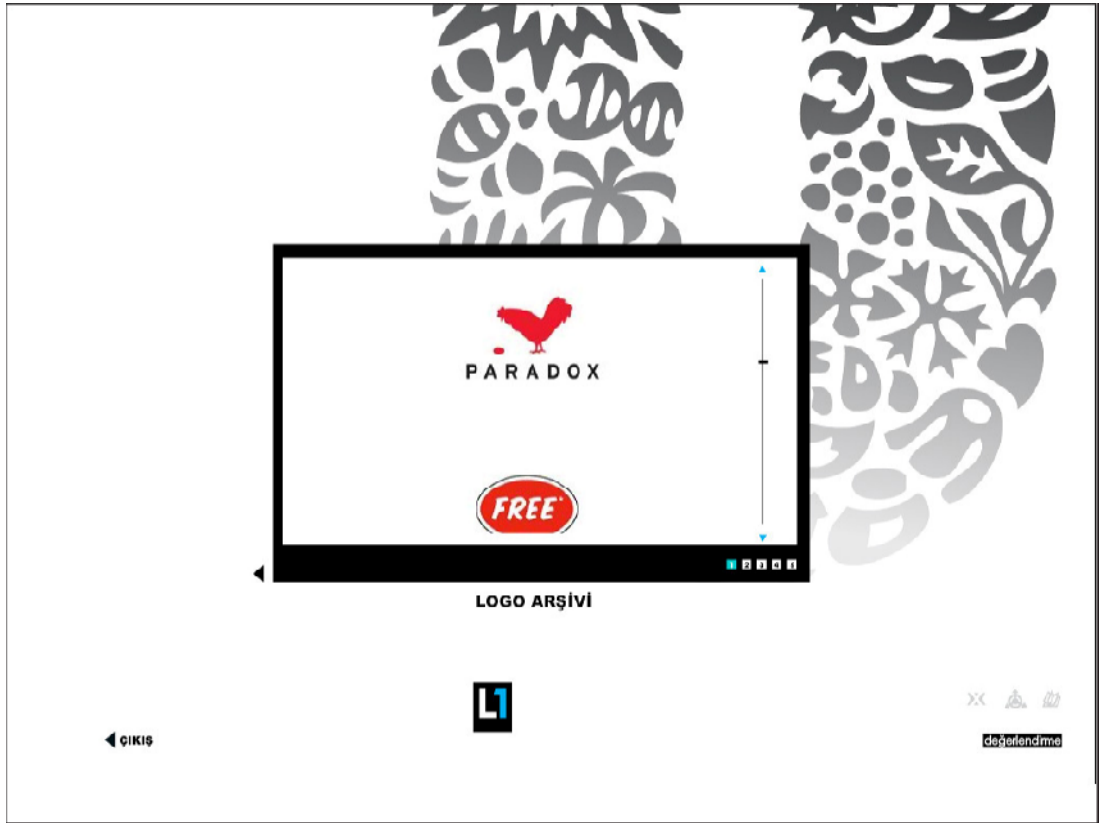
Logo tasarım örneklerinin yer aldığı beş galeriden hangisinin o an için kullanılan diğer bir deyişle izlenen galeri olduğunu kullanıcının takip edebilmesi ve kullanım kolaylığını artırılması üzerinde önemle durulmuştur. Bunun için alt köşede yer alan galerileri seçmeye yarayan düğmelere rakamlar verilmiştir. İzlenen galerinin düğmesini materyalin tasarımında kullanılan mavi rengi alması, kullanımda olmayan diğerlerinin ise beyaz renkte kalması sağlanmıştır. Kullanılan düğmelerin aktif ve pasif hallerinin görüntüleri şekil 52’ de verilmektedir:

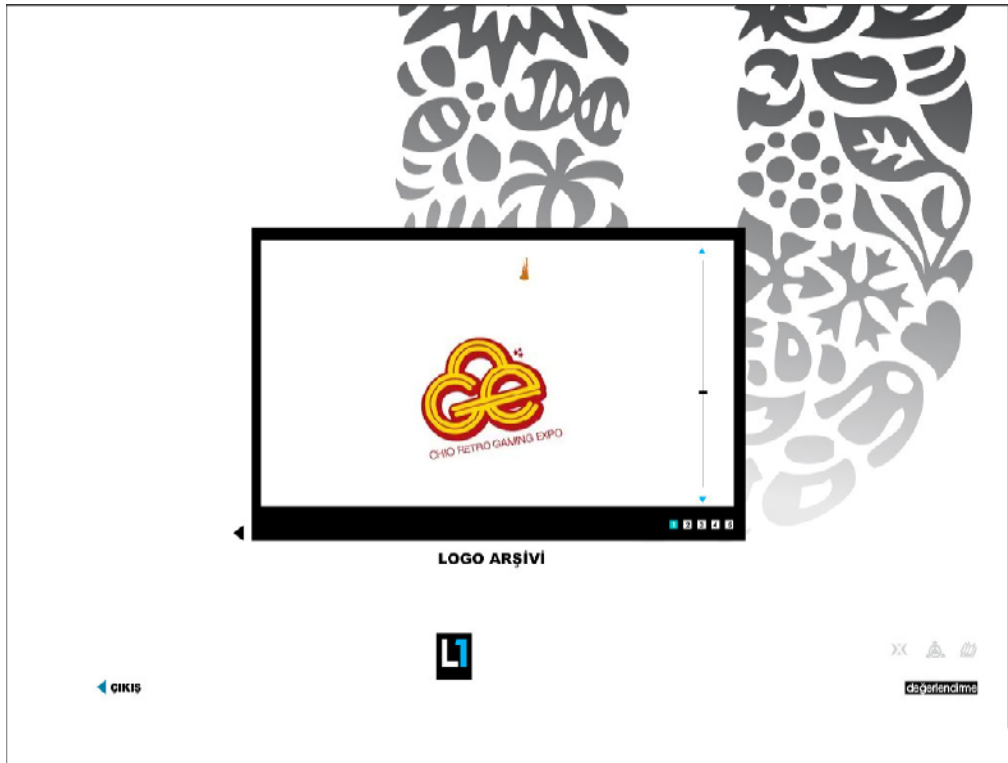
**Şekil 52**  
**Düğmelerin Aktif ve Pasif Hallerinin Görünümü**



Bölümün içeriğinde dünya çapında ünlü olan ve olmayan beşyüz markanın ve şirketin logo tasarımlarına yer verilmiştir. Logo tasarımları seçilirken öğrencinin gelişimine olumlu örnekler oluşturabilecek niteliklerde olması önemli bir ölçüt olmuştur. Özellikle farklı sektörlerdeki firmaların logo tasarımları bir arada sunularak örnek yelpazesi zengin tutulmaya çalışılmıştır. Şekil 53’de “Logo Arşivi” başlıklı bölümün Materyalin içinde uygulanışına ve tasarım kompozisyonları ile ilgili üç adet örneğe yer verilmiştir.

**Şekil 53**  
**Logo Arşivi Başlıklı Bölümündeki Örneklerin Ekran Görünümü**





Kullanıcının “Logo Arşivi” isimli bölüm ile ilgili çalışması bittikten sonra “Kütüphane” sayfasına dönebilmesi için metnin yazılı olduğu siyah dikdörtgenin sol

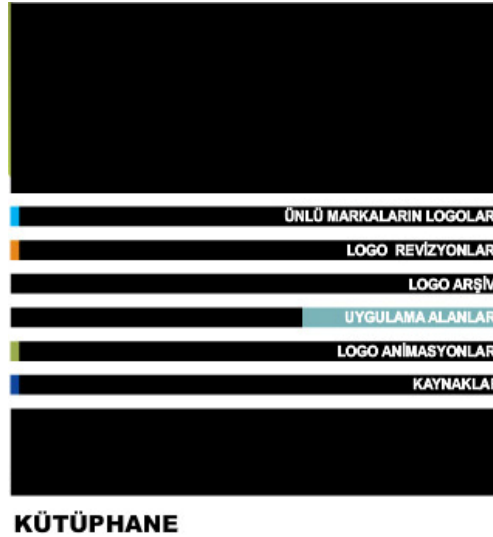
alt köşesine sola bakan bir siyah ok koyulmuştur. Bu okun üzerine gidildiğinde okun üstüne metin dikdörtgeninden, üstünde “Kütüphane” yazan bir bölüm çıkmakta ve düğme bu animasyonla canlandırılmaktadır. Düğmenin kullanılması durumunda da kullanıcının kütüphaneye geri dönmesi sağlanmaktadır.

“Logo Arşivi” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmında yer alan ve ekrandan hiçbir zaman silinmeyen düğmelerin varlığı ile kullanıcılara, CD’den çıkabilme “Ekstralar”, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır

#### 4.1.1.e.4. Logo Uygulama Alanları

“Kütüphane” bölümünde, dördüncü sıradaki düğmenin kullanılmasıyla ulaşılan bölümdür. “Logo Uygulama Alanları” başlıklı bölümün düğme görüntüsü şekil 54’de verilmektedir:

**Şekil 54**  
**Logo Uygulama Alanları Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfa, ekran görüntüsünden silinmekte ve “Logo Uygulama Alanları” başlıklı bölümün ekran görüntüsü ana sayfanın yerini almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğmenin aktif rengi ve sayfanın fonunda yer

alan logo uygulamasının rengi olarak turkuaz tonları seçilmiş ve Alman K lt r Merkez'inin logo tasarımıyla fona aktarılmıştır. Dięer sayfalarda olduęu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikd rtgen kompozisyon olarak oluřturulmuř ve bu dikd rtgenin  zerinde metinler beyaz renkli kullanılmıřtır. “Logo Uygulama Alanları” bařlıklı b l m n n ekran g r nt s  Őekil 55’de verilmektedir:

**Őekil 55**  
**Logo Uygulama Alanları Bařlıklı B l m n Ekran G r n m **



“Logo Uygulama Alanları” bařlıklı b l m n i erięi g rsellerden oluřturulmuřtur. Siyah dikd rtgenin saę alt k řesindeki saę y ne bakan ok bi imli d ęme ile logo uygulama alanlarının  rneklelerinin g rsellerine ulařılmaktadır. İlgili d ęmenin ekran g r nt s  Őekil 56’da verilmektedir:

**Şekil 56**  
**Görsellere Ulaşmayı Sağlayan Düğmenin Ekran Görünümü**



Diğer bölüm sayfalarında olduğu gibi örnek görsellerin kullanıldığı “Uygulama Alanları” başlıklı bölümün de görsellerinin ekrana getirilmesini için hazırlanan düğme pasif haldeyken üzerinde animasyon uygulaması yapılmış, 6 saniyelik döngüsel bir süreçle mavi ve siyah renkleri arasında ton geçişi kazanması sağlanmış ve düğmenin kullanıcıya kendisini göstermesi amaçlanmıştır. İlk görsele ulaştıktan sonra önceki ve sonraki görsellere ulaşmayı sağlayabilmek ve ileri geri kurgusunu kazandırmak için ilk kullanılan ok düğmesinin yanına ters yön gösteren yeni bir düğme eklenerek düğme sayısı ikiye çıkartılmıştır. Bu düğmeler sayesinde kullanıcı ana sayfaya dönmeden, “Uygulama Alanları” başlıklı bölüm içinde ileri geri giderek görselleri izleyebilmektedir. İlgili düğmelerin görünümü şekil 57’de verilmektedir:

**Şekil 57**  
**Uygulama Alanları Başlıklı Bölümdeki Düğmelerin Görünümü**



Bölümün görselleri yedi sanal markanın logo tasarımları ve bu logo tasarımlarının çeşitli uygulama alanlarındaki kullanım şekillerinin örneklendirilmesi ile oluşturulmuştur. Uygulama alanlarındaki örnek görseller şirketlerin kurumsal kimlik yapısını oluşturmaktadır. Materyalin içeriğinde bu konuya uygulama alanları olarak değinilmiş ve konu anlatımının logo tasarım odağından uzaklaşmaması hedeflenmiştir. Şekil 58’de “Uygulama Alanları”nı yansıtan görsellerin, görsel çoklu

ortam materyalinin içinde uygulanışına ve örnek tasarım kompozisyonlarına yer verilmiştir.

**Şekil 58**  
**Uygulama Alanları Başlıklı Bölümdeki Örneklerin Ekran Görünümü**



**UYGULAMA ALANLARI**



**UYGULAMA ALANLARI**



UYGULAMA ALANLARI



UYGULAMA ALANLARI

Kullanıcının “Uygulama Alanları” başlıklı bölüm ile ilgili çalışması bittikten sonra “Kütüphane” sayfasına dönebilmesi için metnin yazılı olduğu siyah dikdörtgenin sol alt köşesine sola bakan bir siyah ok simgesi olarak hazırlanan düğme koyulmuştur. Bu düğmenin üzerine gidildiğinde okun üstüne metin dikdörtgeninden, üstünde “Kütüphane” yazan bir bölüm çıkmakta ve düğme bu



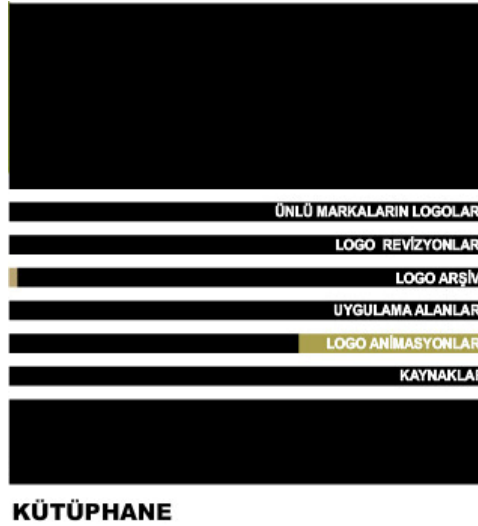
animasyonla canlandırılmaktadır. Düğmenin kullanılması durumunda da kullanıcının kütüphaneye geri dönmesi sağlanmaktadır.

“Uygulama Alanları” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmında yer alan ve ekrandan hiçbir zaman silinmeyen düğmelerin varlığı ile kullanıcılara, CD’den çıkabilme “Ekstralar”, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır

#### 4.1.1.e.5. Logo Animasyonları

“Kütüphane” başlıklı bölümde, beşinci sıradaki düğmenin kullanılması ulaşılan bölümdür. “Logo Animasyonları” başlıklı bölümün düğme görüntüsü şekil 59’da verilmektedir:

**Şekil 59**  
**Logo Animasyonları Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfanın ekran görüntüsü ekrandan silinmekte ve “Logo Animasyonları” başlıklı bölümün ekran görüntüsü kütüphane sayfasının yerini almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğmenin aktif rengi ve sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasının rengi olarak yeşil tonları seçilmiş ve Pirelli markasının logo tasarımıyla fona aktarılmıştır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu

sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen kompozisyon olarak oluşturulmuştur. Siyah yüzeyin üzerine, beyaz bir yüzey daha eklenip konunun bu alan içinde işlenmesi sağlanmıştır. “Logo Animasyonları” başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 60’da verilmektedir:

**Şekil 60**  
**Logo Animasyonları Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**

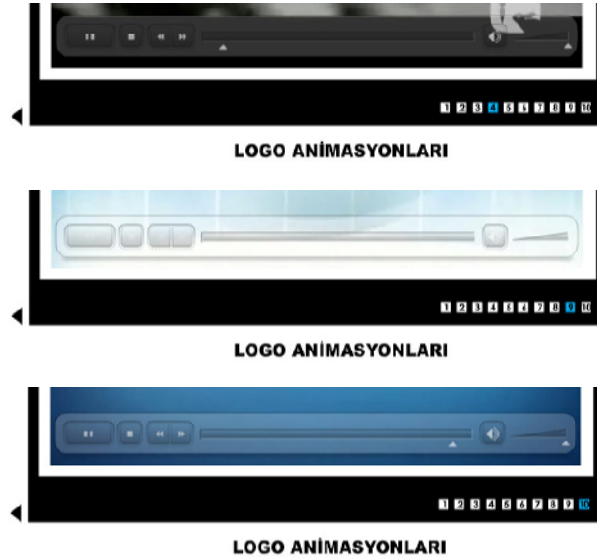


Bazı bölümlerin tasarımlarında olduğu gibi “Logo Animasyonları” bölümünde metine yer verilmemiş, sadece videolar kullanılmıştır. Kullanıcının “Logo Animasyonları” başlıklı bölümü açtığı anda bir firmanın logo tasarımının animasyon örneğiyle karşılaşması sağlanmıştır.

Logo tasarım örneklerinin yer aldığı beş galeriden hangisinin o an için kullanıldığının takip edilebilmesi ve kullanım kolaylığının artırılması üzerinde durulmuştur. Sağ alt köşede yer alan galerileri seçmeye yarayan düğmelere rakamlar verilmiştir. İzlenen video animasyonun düğmesinin, materyalin tasarımında

kullanılan mavi rengi alması, kullanımda olmayan diğerlerinin ise beyaz renkte kalması sağlanmıştır. İlgili düğmelerin görünümü şekil 61’de verilmektedir:

**Şekil 61**  
**Logo Animasyonları Bölümündeki Düğmenin Görünümü**



Herhangi bir logo animasyonun görüntüsü yüklendiğinde kullanıcı kontrolünün video üzerinde de devam edebilmesi için video görüntüsünün üzerinde alt kısma gelecek şekilde; saydam olarak ses ayarlama, ileri geri alma, başlatma ve durdurma düğmeleri eklenmiştir. Video kontrol düğmelerinin ekran görüntüsü şekil 62’de verilmiştir:

**Şekil 62**  
**Video Kontrol Düğmelerinin Görünümü**

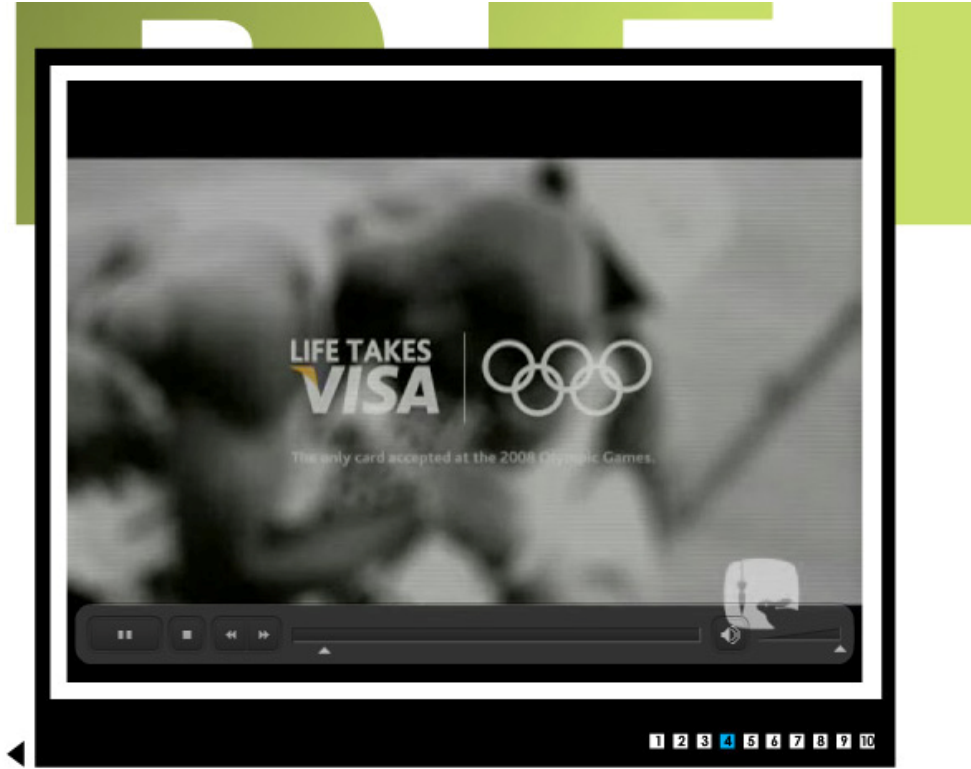


Bölümün içeriğini on adet animasyon oluşturmaktadır. Bu animasyonlarda birçok firmanın logolarının hareketli medya için hazırlanmış video animasyonları izlenmektedir. Bu bölümdeki örneklerin kullanım amacı günümüz teknolojisi ve iletişim yöntemlerinde, logo tasarımlarının basılı materyal olarak kullanılmalarından öte artık hareketlendirilerek kullanılma durumlarının da oluştuğunun altını çizmektedir.

Şekil 63’de “Logo Animasyonları” başlıklı bölümün, materyalin içinde uygulanışı ile ilgili olarak üç adet animasyon karesine örnek ile tasarım kompozisyonlarına yer verilmiştir.

**Şekil 63**  
**Logo Animasyonları Başlıklı Bölümdeki Örneklerin Ekran Görünümü**





### LOGO ANİMASYONLARI

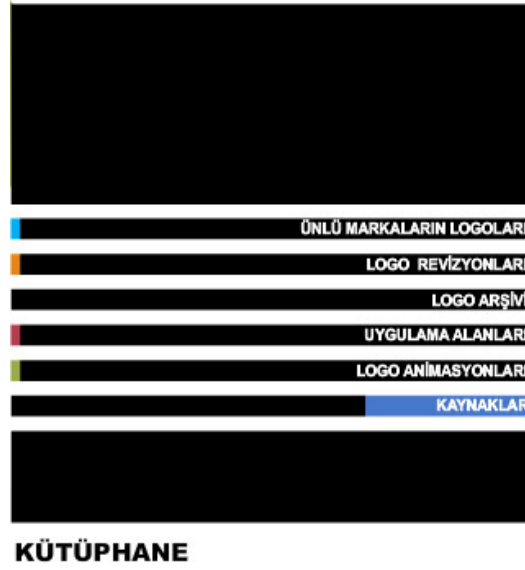
Kullanıcının “Logo Animasyonları” başlıklı bölüm ile ilgili çalışması bittikten sonra “Kütüphane” sayfasına dönebilmesi için metnin yazılı olduğu siyah dikdörtgenin sol alt köşesine sola bakan siyah ok simgesi olarak hazırlanan bir düğme koyulmuştur. Bu düğmenin üzerine gidildiğinde okun üstüne metin dikdörtgeninden, üstünde “Kütüphane” yazan bir bölüm çıkmakta ve düğme bu animasyonla canlandırılmaktadır. Düğmenin kullanılması durumunda da kullanıcının kütüphaneye geri dönmesi sağlanmaktadır.

“Logo Arşivi” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmında yer alan ve ekrandan hiçbir zaman silinmeyen düğmelerin varlığı ile kullanıcılara, CD’den çıkabilme “Ekstralar”, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır

#### 4.1.1.e.6. Kaynaklar

“Kütüphane” bölümünde, son sıradaki düğmenin kullanılmasıyla ulaşılan bölümdür. “Kütüphane” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 64’de verilmektedir:

**Şekil 64**  
**Kütüphane Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfanın görüntüsü ekrandan silinmekte ve onun yerini “Kaynaklar” başlıklı bölümün ekran görüntüsü almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğmenin aktif rengi ve sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasının rengi olarak mor tonları seçilmiş ve United Colors Of Benetton markasının logo tasarımıyla fona aktarılmıştır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen kompozisyon olarak oluşturulmuş ve bu dikdörtgenin üzerinde metinler beyaz renkli kullanılmıştır. Kaynaklar başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 65’de verilmektedir:

**Şekil 65**  
**Logo Animasyonları Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**



“Kaynaklar” başlıklı bölümün içeriği, metin ve görsellerden oluşturulmuştur. Siyah dikdörtgenin sağ alt köşesindeki sağ yöne bakan ok biçimli düğme ile öğrencilere kaynak olabilecek logo tasarım kitaplarının görsellerine ve bu kitaplarla ilgili künye bilgilerine ulaşılabilmektedir. İlgili düğmenin ekran görüntüsü şekil 66’da verilmektedir:

**Şekil 66**  
**Bölümün Görsellerine Ulaşmayı Sağlayan Düğmenin Ekran Görünümü**



“Kaynaklar” başlıklı bölümün görsellerinin ekrana getirilmesini sağlamak için hazırlanan düğme pasif haldeyken üzerinde animasyon uygulaması yapılmış, 6 saniyelik döngüsel bir süreçle mavi ve beyaz renkler arasında ton geçişi kazanması sağlanmış ve düğmenin kullanıcıya kendisini göstermesi amaçlanmıştır. İlk görsele ulaşıldıktan sonra önceki ve sonraki görsellere ulaşmayı sağlayabilmek ve ileri geri kurgusunu kazandırmak için ilk kullanılan ok düğmesinin yanına ters yönü gösteren yeni bir düğme eklenerek düğme sayısı ikiye çıkartılmıştır. Bu düğmeler sayesinde

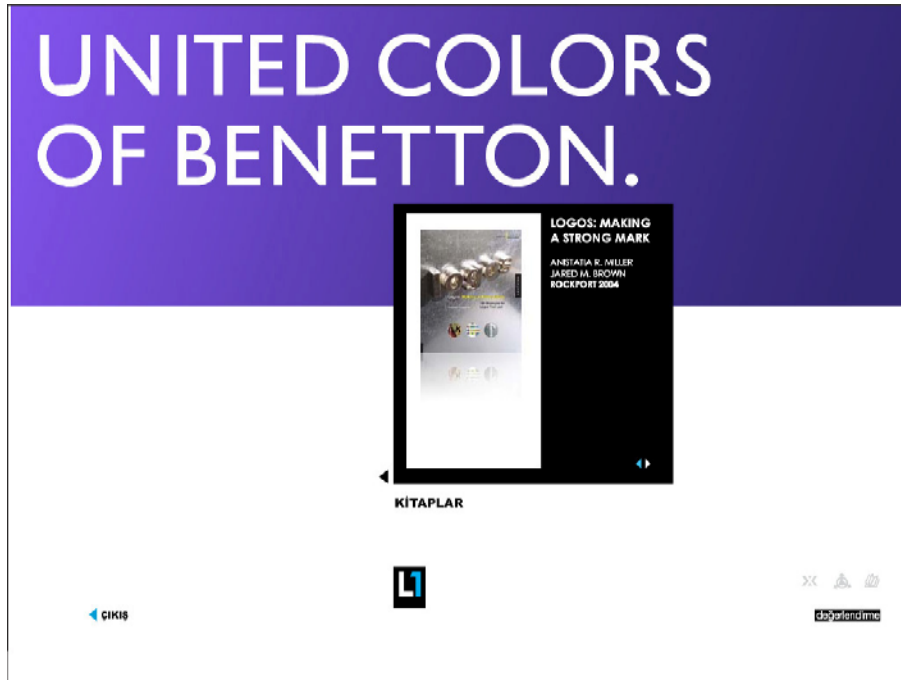
kullanıcı “Kütüphane” ye dönmeden, “Kaynaklar” başlıklı bölüm içinde ileri geri giderek görselleri izlenebilmekte ve ilgili metinlere ulaşılabilir. İlgili düğmelerin görünümü şekil 67’de verilmektedir:

**Şekil 67**  
**Kaynaklar Başlıklı Bölümdeki Düğmelerin Görünümü**

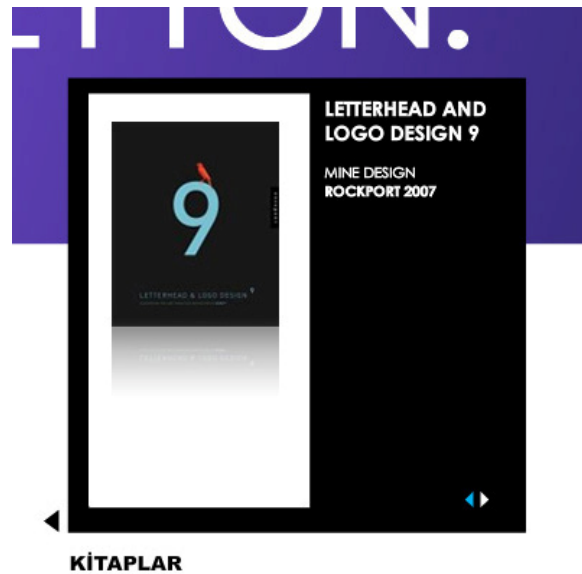
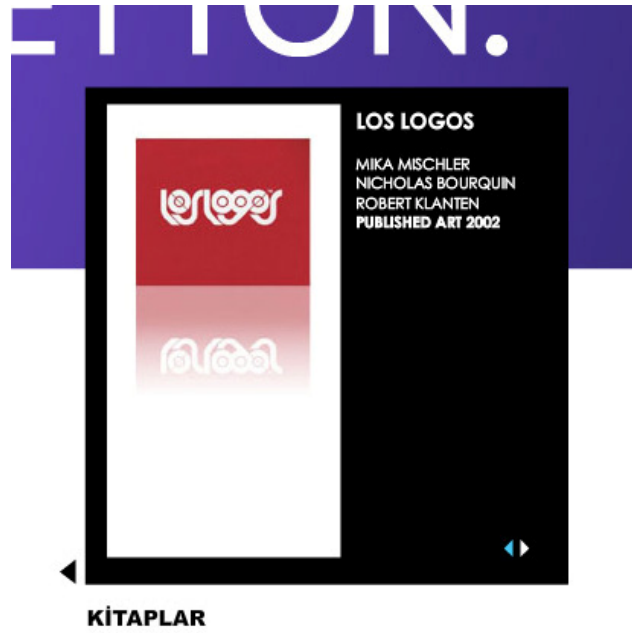


“Kaynaklar” başlıklı bölümün içeriği metin ve görsellerden oluşturulmuş, sayfanın merkezindeki siyah dikdörtgen kompozisyonun içinde ve solunda olacak şekilde beyaz bir dikdörtgen daha eklenerek kitapların görselleri yerleştirilmiştir. Görsellerin sağ tarafında kalan siyah boşluğa da kitapların künye metinleri yerleştirilmiş ve kullanıcıya sunulmuştur. Şekil 68’de bölümün içeriğindeki bazı kitapların ve metinlerinin materyal içindeki kullanım şekline ilişkin örnek gösterilmiştir.

**Şekil 68**  
**Kaynaklar Başlıklı Bölümdeki Örneklerin Ekran Görünümü**







Kullanıcının “Kaynaklar” başlıklı bölüm ile ilgili çalışması bittikten sonra “Kütüphane” sayfasına dönebilmesi için metnin yazılı olduğu siyah dikdörtgenin sol alt köşesine sola bakan bir siyah ok koyulmuştur. Bu okun üzerine gidildiğinde okun üstüne metin dikdörtgeninden, üstünde kütüphane yazan bir bölüm çıkmakta ve düğme bu animasyonla canlandırılmaktadır. Düğmenin kullanılması durumunda da kullanıcının kütüphaneye geri dönmesi sağlanmaktadır.

“Kaynaklar” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmında yer alan ve ekrandan hiçbir zaman silinmeyen düğmelerin varlığı ile kullanıcılara, CD’den çıkabilme “Ekstralar”, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır

#### 4.1.1.f. Logo Tescili

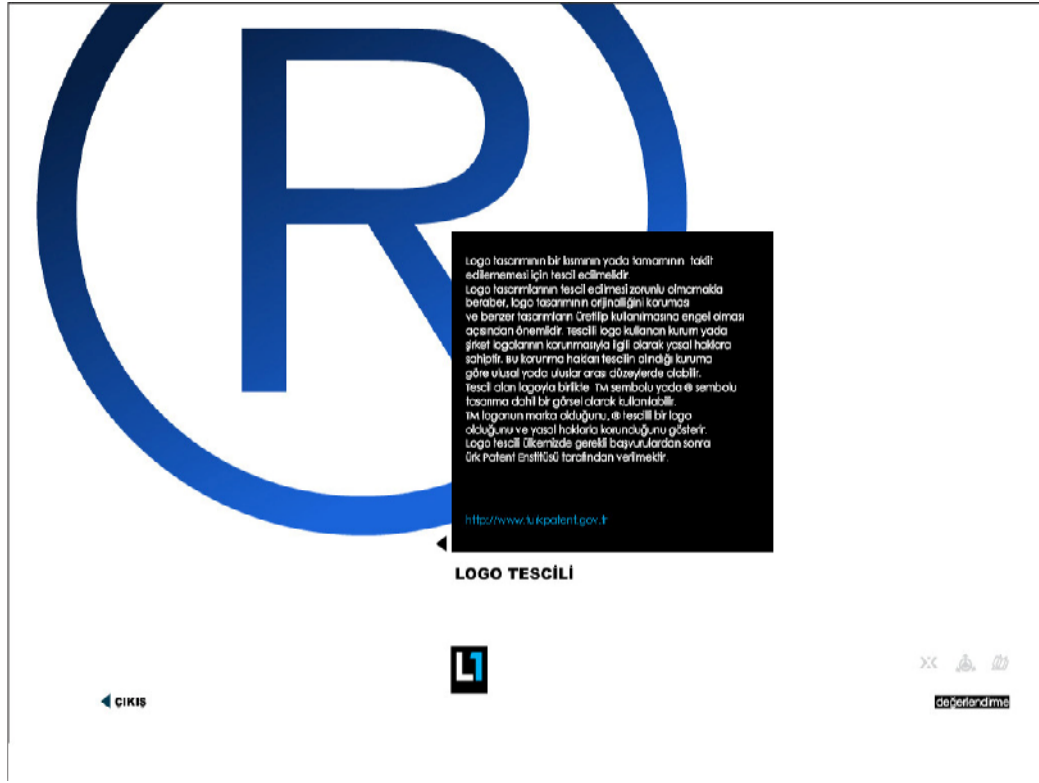
Ana sayfadaki son sırada bulunan düğmenin kullanılması ile ulaşılan bölümdür. “Logo Tescili” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 69’da verilmektedir:

**Şekil 69**  
**Kütüphane Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfanın görüntüsü ekranda silinmekte ve yerini “Logo Tescili” başlıklı bölümün ekran görüntüsü almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğmenin aktif rengi ve sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasının rengi olarak lacivert tonları seçilmiş ve logonun tescilli olduğu göstermek için kullanılan Register sembolü ile fona aktarılmıştır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen kompozisyon olarak oluşturulmuş ve bu dikdörtgenin üzerinde metinler beyaz renkli kullanılmıştır. “Logo Tescili” başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 70’de verilmektedir:

**Şekil 70**  
**Logo Tescili Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**



“Logo Tescili” başlıklı bölümün içeriği konu ile ilgili metin ve Türk Patent Enstitüsünün linkinden oluşturulmuştur. Logo tescilinin ne olduğu, gereklilik durumu ve tescili yapan kurumlara değinilmiştir. Bilgi metninin altında, siyah dikdörtgenin sol alt köşesine gelecek şekilde Türk Patent Enstitüsünün web sitesinin linki düğme olarak kullanılmıştır. Aktif hale geldiğinde materyalin tasarımında kullanılan mavi renge dönüşmektedir. Bu düğme kullanıldığında Türk Patent Enstitüsünün web sayfasına ulaşım sağlanmaktadır. İlgili düğmenin ekran görüntüsü şekil 71’de verilmektedir:

**Şekil 71**  
**Türk Patent Enstitüsünün Düğme Görünümü**



Kullanıcının “Logo tescili” başlıklı bölüm ile ilgili çalışması bittikten sonra ana sayfaya dönebilmesi için metnin yazılı olduğu siyah dikdörtgenin sol alt köşesine

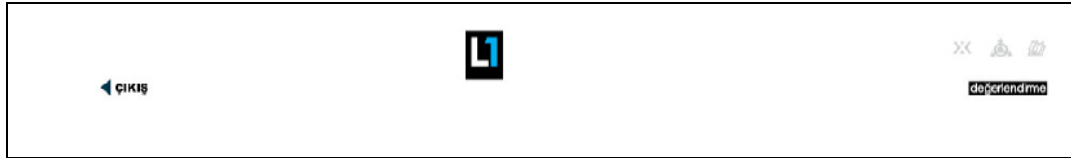
sola bakan siyah ok sembolünden oluşturulmuş düğme koyulmuştur. Bu düğmenin üzerine gidildiğinde okun üstüne metin dikdörtgeninden, üstünde ana sayfa yazan bir bölüm çıkmakta ve düğme bu animasyonla canlandırılmaktadır. Düğmenin kullanılması durumunda da kullanıcının ana sayfaya geri dönmesi sağlanmaktadır.

“Logo Tescili” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmında yer alan ve ekrandan hiçbir zaman silinmeyen düğmelerin varlığı ile kullanıcılara, CD’den çıkabilme “Ekstralar”, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır

#### 4.1.1.g. Ekstralar

Ana sayfada sağ alt köşeye yerleştirilmiş düğmenin kullanılmasıyla ekrana gelmektedir. Ekstralar başlıklı bölümün düğme görüntüsü şekil 72’de verilmektedir:

**Şekil 72**  
**Ekstralar Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



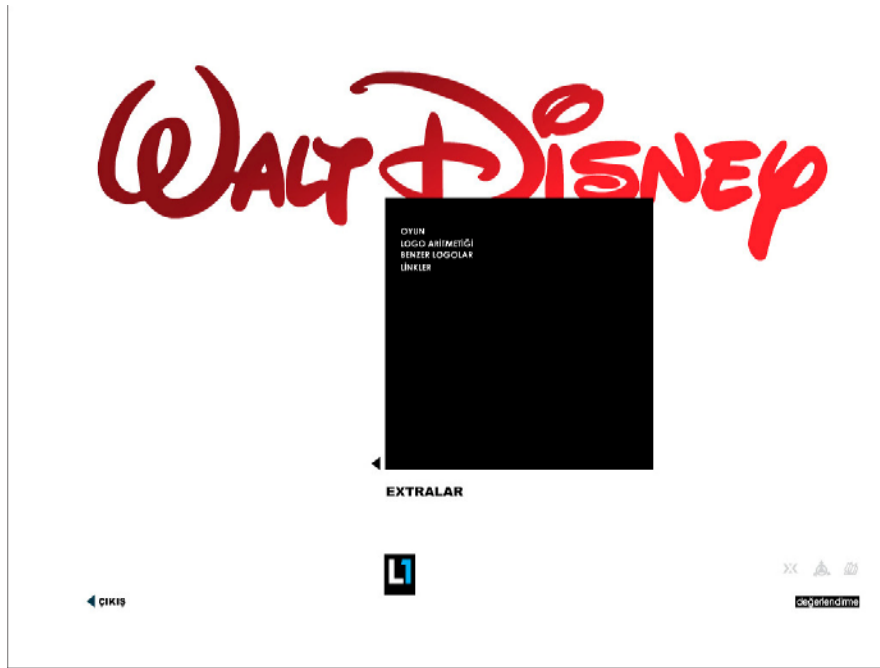
Ekstralar bölümünün ekrana gelmesini sağlayan düğmenin pasif haldeyken gri renkli olması, aktif hale geldiğinde ise materyalin birçok yerinde kullanılan mavi renge dönüşmesi ve üzerinde ekstralar yazısının belirmesiyle düğmenin tasarımı tamamlanmıştır. Ekstralar başlıklı bölümün düğmesinin aktif ve pasif ekran görüntüleri şekil 73’de verilmektedir:

**Şekil 73**  
**Ekstralar Başlıklı Bölümün Aktif ve Pasif Düğme Görünümü**



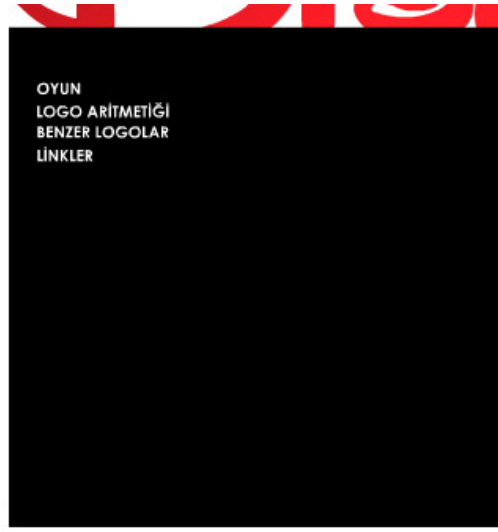
Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfa ekran görüntüsü silinmekte ve “Ekstralar” başlıklı bölümün ekran görüntüsü ana sayfanın yerini almaktadır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen kompozisyon olarak oluşturulmuş ve bu dikdörtgenin üzerinde metinler beyaz renkli kullanılmıştır. Kırmızı tonları kullanılarak Walt Disney logosu arka fona aktarılmıştır. Diğer sayfalardan farklı olarak düğmenin aktif rengi ile fonda uygulanan logo çalışması arasında renk ilişkisi kurulmamıştır. Ekstralar başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 74’de verilmektedir:

**Şekil 74**  
**Ekstralar Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**



“Ekstralar” başlıklı bölümün içeriğinde “Oyun”, “Logo Aritmetiği”, “Benzer Logolar” ve “Linkler” olmak üzere dört ayrı bölüm bulunmaktadır. Bu diğer bölümlerin düğmeleri, “Ekstralar” başlıklı bölümün içinde yer almış ve beyaz renkli metinler olarak tasarlanmıştır. Ekstralar başlıklı bölümünün içinde yer düğmelerin ekran görüntüsü şekil 75’de verilmektedir:

**Şekil 75**  
**Ekstralar Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**



**EXTRALAR**

“Ekstralar” başlıklı bölüm, içeriğinde sadece linkleri barındırarak ara sayfa özelliği taşımakta, içindeki bölümlerin içerik özelliği gereği de diğer konu anlatımlarından farklı bir grup oluşturduğundan yeni bir başlık özelliği taşımaktadır.

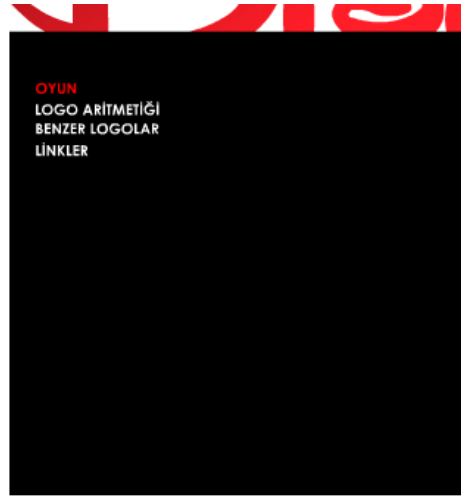
Kullanıcının “Ekstralar” başlıklı bölüm ile ilgili çalışması bittikten sonra ana sayfaya dönebilmesi için metnin yazılı olduğu siyah dikdörtgenin sola bakan siyah ok sembolünden oluşturulmuş düğme koyulmuştur. Bu düğmenin üzerine gidildiğinde okun üstüne metin dikdörtgeninden, üstünde ana sayfa yazan bir bölüm çıkmakta ve düğme bu animasyonla canlandırılmaktadır. Düğmenin kullanılması durumunda da kullanıcının ana sayfaya geri dönmesi sağlanmaktadır.

“Ekstralar” bölümünde de sayfanın alt kısmındaki düğmeler yardımıyla kullanıcılara, CD’den çıkabilme, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır

#### 4.1.1.g.1. Oyunlar

“Ekstralar” başlıklı bölüm de, ilk sıradaki düğmenin kullanımıyla ulaşılan bölümdür. “Oyunlar” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 76’da verilmektedir:

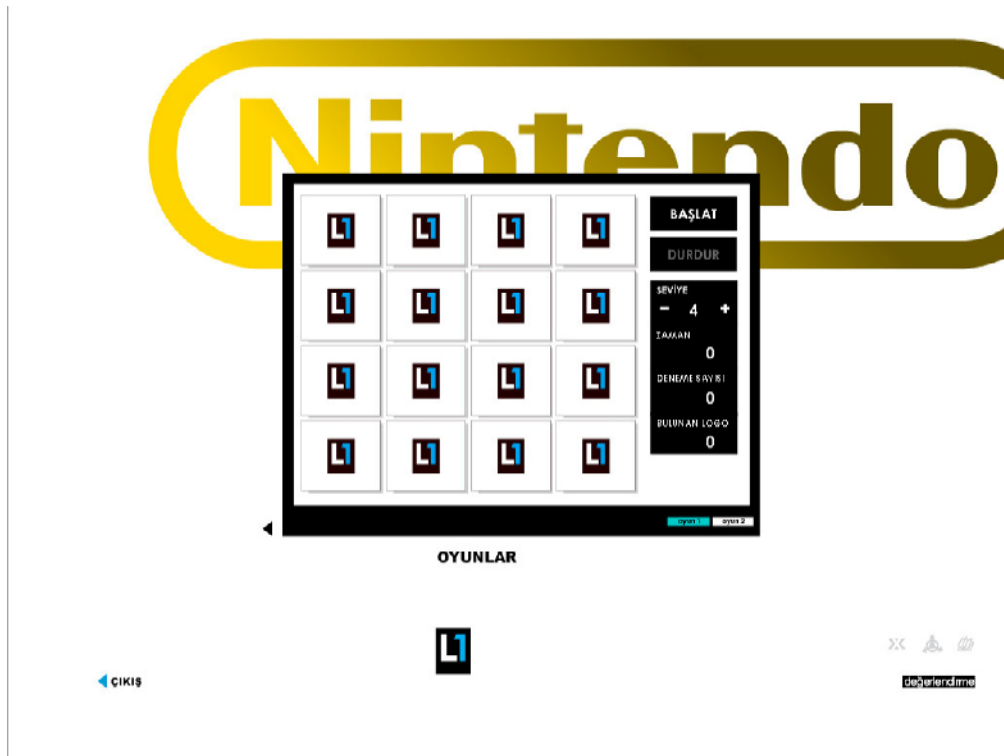
**Şekil 76**  
**Oyunlar Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



**EXTRALAR**

Düğmenin kullanımından sonra “Ekstralar” başlıklı bölümün görüntüsü ekrandan silinmekte ve “Oyunlar” başlıklı bölümün ekran görüntüsü “Ekstralar” başlıklı bölümün yerini almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğmenin aktif rengi olarak kırmızı kullanılmıştır. Sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasının rengi olarak sarı tonları seçilmiş ve Nintendo markasının logo tasarımıyla fona aktarılmıştır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen kompozisyon olarak oluşturulmuştur. Siyah yüzeyin üzerine, beyaz bir yüzey daha eklenip konunun bu alanda içinde işlenmesi sağlanmıştır. “Oyunlar” başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 77’de verilmektedir:

Şekil 77  
Oyunlar Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü



“Oyunlar” başlıklı bölüm içinde, hafıza ve yap-boz oyunları olmak üzere iki oyuna yer verilmiştir. Kullanıcının “Oyunlar” başlıklı bölümü açtığı anda otomatik olarak hafıza oyunuyla karşılaşması kurgulanmıştır.

Kullanıcının, bölümün içinde yer alan bu iki oyunlardan birini seçerek ulaşabilmesi için temel tasarım kurgusunu oluşturan siyah dikdörtgenin sağ alt köşesinde “Oyun 1”, “Oyun 2” olarak adlandırılmak üzere iki düğmeye yer verilmiştir. Düğmeler tasarım olarak, pasif hallerinde beyaz dikdörtgenler üzerinde siyah metinler, aktif hallerinde ise materyalin tüm renk kurgusunda yer alan mavi renkli dikdörtgenin üzerinde siyah metinler olarak tasarlanmıştır. “Oyun 1” oynanırken “Oyun 1” düğmesinin aktif kalması, “Oyun 2” oynanırken de “Oyun 2” düğmesinin aktif görünümde kalması sağlanmıştır. Oyun 1 ve Oyun 2 düğmelerinin aktif ve pasif ekran görüntüleri şekil 78’de verilmektedir:

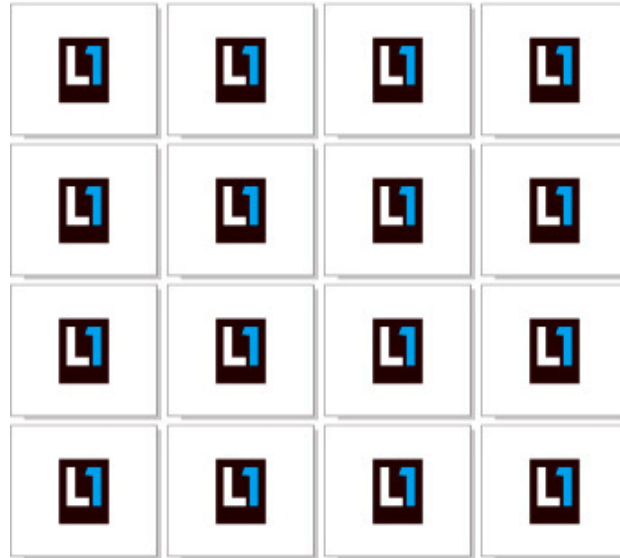


**Şekil 78**  
**Oyun 1 Ve Oyun 2 Düğmelerinin Aktif Ve Pasif Ekran Görünümü**



Hafıza oyunu seçildiğinde kullanıcının karşısına ana hatlarıyla iki kısımdan oluşan bir ekran çıkmaktadır. Birinci kısım oyunun oynandığı alandan, ikinci kısım oyunla ilgili ayarların yapıldığı alandan oluşmaktadır. Oyunun oynandığı birinci alan, ön yüzünde materyalinin logosu arka yüzünde ise farklı sekiz logo tasarımının bulunduğu eşit ölçüde on altı adet karttan oluşturulmuştur. Hafıza oyununun birinci bölümünün ekran görünümü şekil 79’da verilmektedir:

**Şekil 79**  
**Hafıza Oyununun Birinci Bölümünün Görünümü**



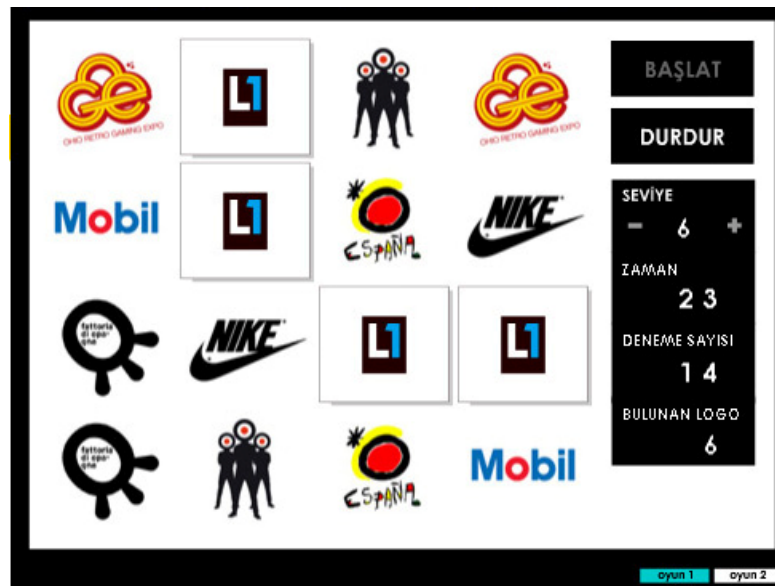
İkinci alan ise oyunu başlatmak, durdurmak, seviyesini ayarlamak için düğmeler ve oyun başladığından itibaren kullanılan zamanı, deneme sayısını ve bulunan logo sayısını gösteren alt alta yerleştirilmiş ekranlardan oluşturulmuştur. Hafıza oyununun ikinci bölümünün ekran görünümü şekil 80’de verilmektedir:

**Şekil 80**  
**Hafıza Oyununun İkinci Bölümünün Görünümü**



Oyunun amacı kartların arkasındaki benzer logo tasarımlarını bulmaktır. Sekiz adet markanın ikişer logo tasarımı kartların arkasına ayrı yerlerde olmak üzere gizlenmiştir. Kullanıcı, arkasını görmek istediği kartı tıklayarak kartı çevirebilmekte ve logo tasarımını görebilmektedir. Üzerine tıklanan herhangi bir kart tıklandıktan sonra ikinci bir kart tıklanıncaya kadar ters durmakta, ikinci bir kartında tıklanmasından sonra ikinci kartla beraber tekrar, eski haline dönmektedir. Hafıza oyununun oynanma sürecinin ekran görünümüne şekil 81’de verilmektedir:

**Şekil 81**  
**Hafıza Oyununun Oynanma Sürecinin Ekran Görünümü**



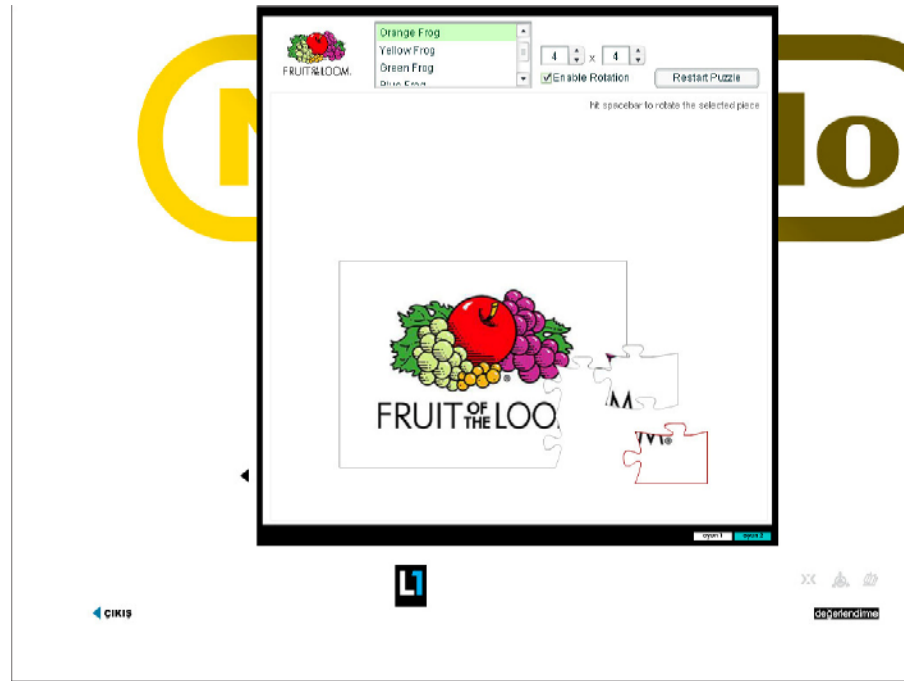
Kullanıcının oyunu başarması için gerekli olan, ters çevirdiği iki kartın arkasında aynı logo tasarımını bütün kartlar bitinceye kadar bulabilmesidir. Çevrilen kartların arkasında aynı logo tasarımının bulunması durumunda kartlar tekrar ters dönmekte ve logo tasarımı olan yüzleri kullanıcıya dönük kalmaktadır. Bütün kartlar arka yüzlerindeki logo tasarımları bulunarak ters halde kaldıklarında oyun sonlanacaktır. Sonlandıktan sonra ekran da tebrikler yazısı belirlemektedir. “Tebrikler” yazısının çıktığı ekranda yer alan geri düğmesiyle yeni bir oyuna dönülmesi sağlanmıştır.

Hafıza oyunu her yeniden başlatılışında, kartların arkasındaki logo tasarımlarının yerleri değişmektedir. Hafıza oyunun ikinci kısmı olarak nitelendirdiğimiz ayarlar bölümündeki başlat düğmesi oyunun başlatılmasını, durdur düğmesi de oyunun durdurulmasını sağlamaktadır. Seviye ayarının yapıldığı seviye düğmesi ile oyun basitleştirilip, zorlaştırılabilmektedir. Seviye düğmesinin solundaki eksi simgesi kullanılarak oyunun seviyesi basitleştirilmekte, artı düğmesi kullanarak oyunun seviyesi zorlaştırılmaktadır. Zaman ekranındaki zaman sayacı oyun başladıktan sonra çalışmaya başlamakta ve oyun süresince çalışarak oyunu bitirme süresini göstermektedir. En kısa zamanda bitiren kullanıcı daha uzun sürede bitiren kullanıcıya göre oyunda daha başarılı olmuş olacaktır. Diğer bir ekran olan zaman ekranının altındaki deneme sayısı ekranı, kullanıcının kaç karta basarak, kaç kartın arkasını çevirdiğini göstermektedir. Kullanıcının oyundaki başarısını ölçmeyi sağlayan bir seçenek bulunmaktadır. Buna göre en az deneme sayısı ile oyunu bitiren kullanıcı daha başarılı olacaktır. Hafıza oyunun ayarlar kısmında yer alan son ekran oyun içinde bulunan logo sayısını gösteren ekrandır. Bu ekranda kullanıcının oyun esnasında kaçınıcı çift logoyu bulduğu oyunla senkronize olarak sayılmakta ve anlık ekrana yansıtılmaktadır.

Oyunlar bölümünün içinde yer alan “Oyun 2” isimli diğer bir oyun yap-boz oyunudur. Yap-Boz oyunu küçük parçaların birleştirilmesiyle resmin bütünün oluşturulmaya çalışıldığı bir oyundur. Logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyali için bu oyun yeniden kurgulanmış ve yap-boz resimleri yerine logo tasarımları uygulanmıştır. Kullanıcıya logo tasarımları sunulmuş ve istediğini

seçerek yap-boz oyununa çevirmesi sağlanmıştır. Yap-boz oyunu “Oyun2” isimli düğmeye basılınca ekrana gelmektedir. Oyun 2’nin ekran görüntüsü şekil 82’de verilmektedir:

**Şekil 82**  
**Yap-Boz Oyunun Ekran Görünümü**



Oyun ile ilgili görüntü ekranı diğer oyunda olduğu gibi iki kısma ayrılarak incelenebilir. Birinci kısım oyunun oynandığı alan olarak ayrılmıştır. Oyunun oynandığı alanın ekran görüntüsü şekil 83’de verilmektedir:

**Şekil 83**  
**Yap-Boz Oyunun Oynandığı Alanın Ekran Görünümü**



İkinci kısım ise oyuna başlamadan oyun ile ilgili ayarların yapıldığı alandır. Oyun ile ilgili ayar yapılan bölümün ekran görüntüsü şekil 84’de verilmektedir:

**Şekil 84**  
**Yap-Boz Oyunun Ayarlarının Yapıldığı Alanın Ekran Görünümü**



Oyunun ayarlarının yapıldığı bölümde oyunda kullanılacak logo tasarımının seçilebilmesi, tasarımı kaç parçaya ayrılacağına ayarlanabilmesi ve oyunun başlatılabilmesi için üç komut alanı bulunmaktadır. Oyun penceresinin sol üst köşesinde yer alan küçük pencere içinden yap-boz’a çevrilecek logo tasarımları seçilebilmektedir. Listede yer alan logo tasarımlarının küçük ön görüntüleri listenin hemen solundaki alanda görüntülenmektedir. Kullanıcıya logo tasarımlarını görebilme seçme imkanı sağlanmaktadır. Logo tasarımlarının seçildiği bölümün ekran görüntüsü şekil 85’de verilmektedir:

**Şekil 85**  
**Logo Tasarımlarının Seçildiği Bölümün Ekran Görünümü**



Oyunun ayarlar kısmında yer alan ikinci özellik, seçilen logo tasarımının yap-boz haline getirmek için kaç parçaya bölüneceğinin ayarlanabildiği düğmelerdir. İlgili ayarın yapıldığı alanın ekran görüntüsü şekil 86’da verilmektedir:

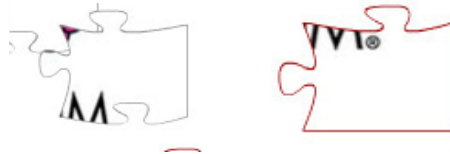
**Şekil 86**  
**Parça Sayısının Ayarının Yapıldığı Alanın Ekran Görüntüsü**



Bu düğmelerin rakam kısımlarına doğrudan rakam yazılarak ya da rakam kutularının hemen yanında yer alan yukarı aşağı oklarına basılarak rakamlar değiştirilebilmektedir. Logo tasarımları bu özellik kullanılarak an az dört en fazla yüz kırkdört parçaya ayrılarak yap-boz oyununa dönüştürülebilmektedir.

Ayarlar kısmındaki son düğme kullanılarak da yap-boz oyunu yeniden başlatılabilmektedir. “Oyun 2” olarak adlandırılan yap-boz oyunun ayarlar bölümünün dışında kalan oyunun oynadığı bölümde seçilen logo tasarımının parçaları birleştirmek oyunun oynanması için ayrılan bölümdür. Oyun başladıktan sonra yap-boz parçaları o alan içinde aktif haldedirler. Parçaların görüntüsü siyah renkli konturlarla, kullanıcının mouse yardımıyla seçtiği parçanın konturları ise kırmızı renk ile belirginleştirilmiştir. Yap-Boz parçalarının aktif ve pasif ekran görüntüsü şekil 87’de verilmektedir:

**Şekil 87**  
**Yap-Boz Parçalarının Aktif ve Pasif Durumlarının Ekran Görüntüsü**



Doğru parçalar bir araya getirildiğinde konturlar yok olmaktadır. Böylece görüntü konturdan arındırılarak görselin daha iyi algılanması sağlanmıştır. Yap-boz oluşturulurken parçaların yönleri de değişmektedir. Kullanıcının klavyeden space tuşuna basarak parçaların yönlerini döndürme imkânı da oyunun tasarım sürecinde düşünülmüştür.

“Ekstralar” başlıklı bölümün içinde yer alan oyunlar bölümündeki oyunlarla konu anlatımı desteklenmeye çalışılmıştır. Hafıza oyunu ile kullanıcının dikkati bazı logo tasarımlarına çekmek ve logolara farklı bir yönden bakmalarını sağlamak

amaçlanmıştır. Yap-boz oyunu ile de kullanıcıların logo tasarımlarını parçalayarak, parçaları tek tek sorgulatarak dolaylı yoldan renk, tipografi ve biçim özelliklerine dikkat göstermeleri sağlanmıştır.

Kullanıcının oyunlarla ilgili uygulamaları bittikten sonra “Ekstralar” başlıklı bölüme dönebilmesi için oyun pencerelerinin içinde olduğu siyah dikdörtgenin sol alt köşesinde sola bakan siyah ok biçimli düğmeyi kullanmaları gerekmektedir. Bu okun üzerine gidildiğinde okun üstüne metin dikdörtgeninden, üstünde ekstralar yazan bir bölüm çıkmakta ve düğme bu animasyonla canlandırılmaktadır. Düğmenin kullanılması durumunda da kullanıcının ekstralara geri dönmesi sağlanmaktadır.

“Oyunlar” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmındaki düğmeler yardımıyla kullanıcılara, CD’den çıkabilme, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır

#### 4.1.1.g.2. Logo Aritmetiği

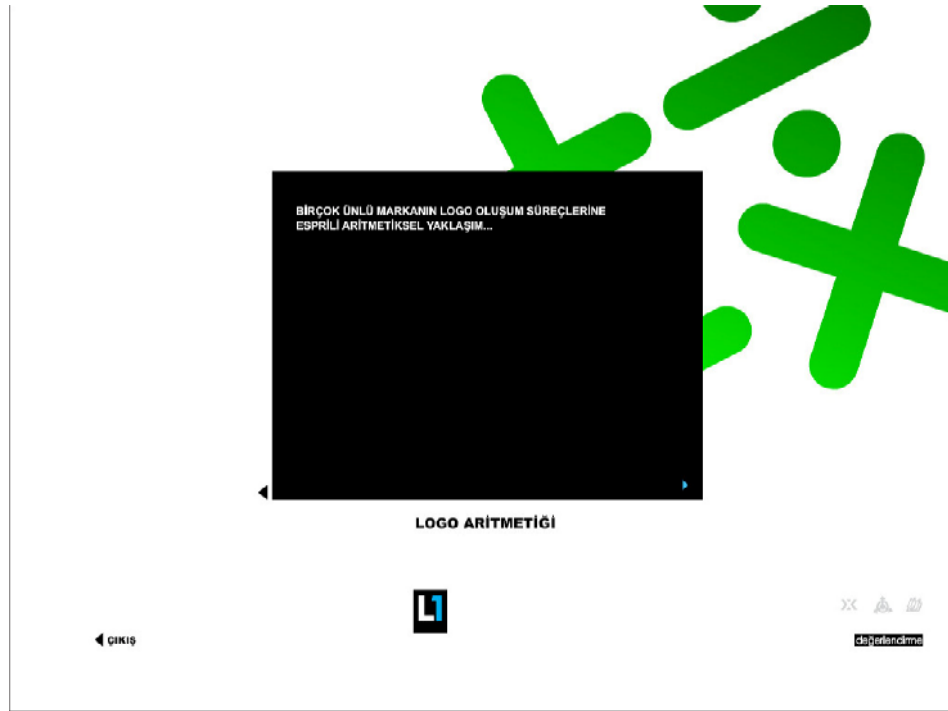
“Ekstralar” başlıklı bölümde, ikinci sıradaki düğmenin kullanılmasıyla ulaşılan bölümdür. “Logo Aritmetiği” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 88’de verilmektedir:

**Şekil 88**  
**Logo Aritmetiği Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



Düğmeye bastıktan sonra “ekstralar” başlıklı bölümün sayfa görüntüsü kaybolmakta ve “Logo Aritmetiği” başlıklı bölümün ekran görüntüsü ekstralar sayfasının ekran görüntüsünün yerini almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğmenin aktif rengi olarak kırmızı kullanılmıştır. Sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasının rengi olarak yeşil tonları seçilmiş ve XO Math’ın logo tasarımıyla fona aktarılmıştır. Diğer sayfaların tasarım kurgularında olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusunda sayfa merkezinde siyah dikdörtgen kompozisyon olarak oluşturulmuş ve bu dikdörtgenin üzerinde metinler beyaz renkli kullanılmıştır. “Logo Aritmetiği” başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 89’da verilmektedir:

**Şekil 89**  
**Logo Aritmetiği Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**



“Logo Aritmetiği” başlıklı bölümün içeriği görsellerden oluşturulmuştur. Siyah dikdörtgenin sağ alt köşesindeki sağ yöne bakan ok biçimli düğme ile görsellere ulaşılmaktadır. İlgili düğmenin ekran görüntüsü şekil 90’da verilmektedir:



**Şekil 90**  
**Görsellere Ulaşmayı Sağlayan Düğmenin Ekran Görünümü**



**LOGO ARİTMETİĞİ**

Diğer bölüm sayfalarında olduğu gibi örnek görsellerin kullanıldığı “Logo Aritmetiği” başlıklı bölümün görsellerinin ekrana getirilmesini için hazırlanan düğme pasif haldeyken üzerinde animasyon uygulaması yapılmış, 6 saniyelik döngüsel bir süreçle mavi ve siyah renkleri arasında ton geçişi oluşması sağlanmış ve düğmenin kullanıcıya kendisini göstermesi amaçlanmıştır. İlk görsele ulaştıktan sonra önceki ve sonraki görsellere ulaşmayı sağlayabilmek ve ileri geri kurgusunu kazandırmak için ilk kullanılan ok düğmesinin yanına ters yönü gösteren yeni bir düğme eklenerek düğme sayısı ikiye çıkartılmıştır. Bu düğmeler sayesinde kullanıcı ana sayfaya dönmeden, “Logo Aritmetiği” başlıklı bölüm içinde ileri geri giderek görselleri izleyebilmektedir. İlgili düğmenin ekran görüntüsü şekil 91’de verilmektedir:

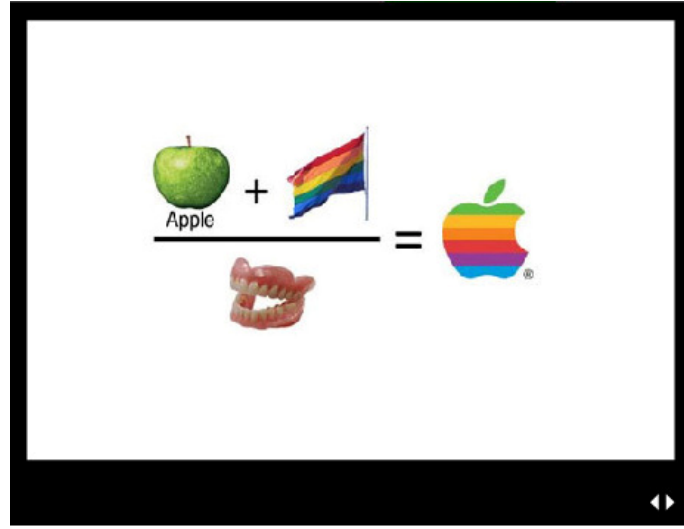
**Şekil 91**  
**Görseller İçinde İlerlemeyi Sağlayan Düğmelerin Ekran Görünümü**



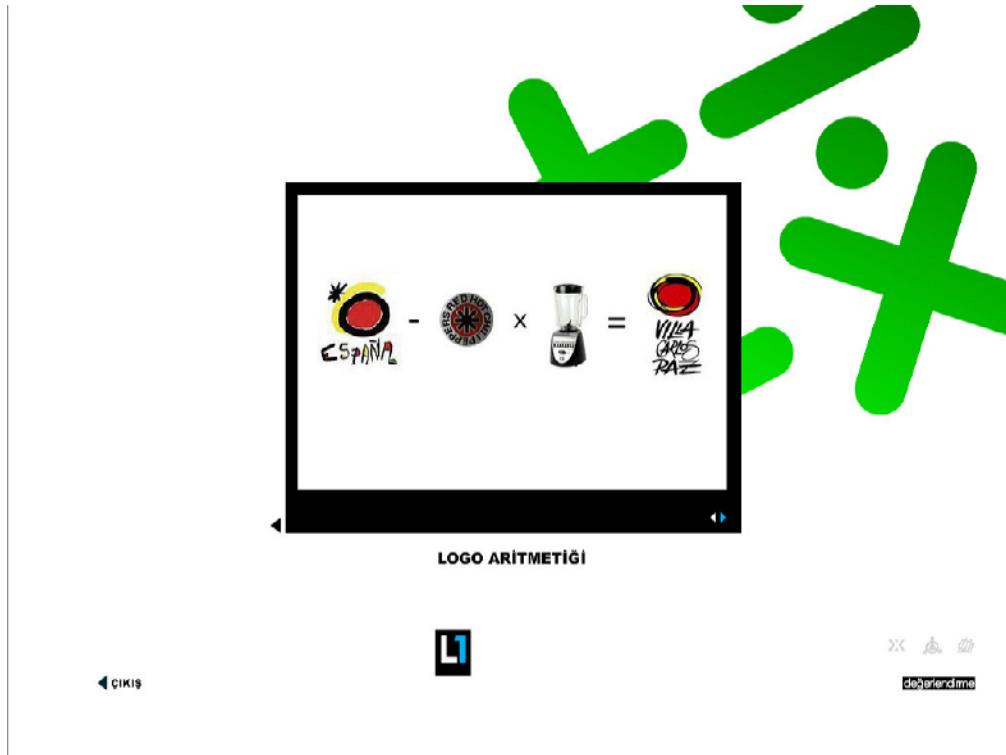
**LOGO ARİTMETİĞİ**

Bölümün görselleri yirmi adet markanın logo tasarımlarının gerçek yaşamla ilgisi olmayan, espri amaçlı hazırlanmış, bazı aritmetiksel oluşum süreçlerinden oluşmaktadır. Şekil 92’de “Logo Aritmetiği” başlıklı bölümün materyalin içinde uygulanışına ve tasarım kompozisyonları ile ilgili olarak iki adet örneğe yer verilmiştir.

Şekil 92  
Logo Aritmetiği Başlıklı Bölümdeki Görsellerin Ekran Görünümü



LOGO ARİTMETİĞİ



Kullanıcının “Logo Aritmetiği” ile ilgili kullanımı bittikten sonra “Ekstralar” başlıklı bölüme dönebilmesi için logo aritmetiği görsellerinin içinde olduğu siyah dikdörtgenin sol alt köşesindeki sola bakan siyah ok biçimli düğmeyi

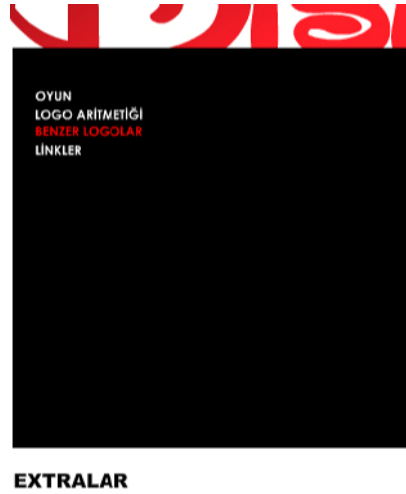
kullanması gerekmektedir. Bu okun üzerine gidildiğinde okun üstüne metin dikdörtgeninden, üstünde ekstralar yazan bir bölüm çıkmakta ve düğme bu animasyonla canlandırılmaktadır. Düğmenin kullanılması durumunda da kullanıcının ekstralara geri dönmesi sağlanmaktadır.

“Logo Aritmetiği” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmındaki düğmeler yardımıyla kullanıcılara, CD’den çıkabilme, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır

#### 4.1.1.g.3. Benzer Logo Tasarımları

“Ekstralar” başlıklı bölümde, üçüncü sıradaki düğmenin kullanımı ile ulaşılan bölümdür. “Benzer Logo Tasarımları” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 93’de verilmektedir:

**Şekil 93**  
**Benzer Logo Tasarımları Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



Düğmeğe bastıktan sonra “Ekstralar” başlıklı bölümün ekran görüntüsü silinmekte ve “Benzer Logolar” başlıklı bölümün ekran görüntüsü ekstralar sayfasının yerini almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğmenin aktif rengi olarak kırmızı kullanılmıştır. Sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasının rengi olarak sarı tonları seçilmiş ve CNN’nin logo tasarımıyla fona aktarılmıştır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah

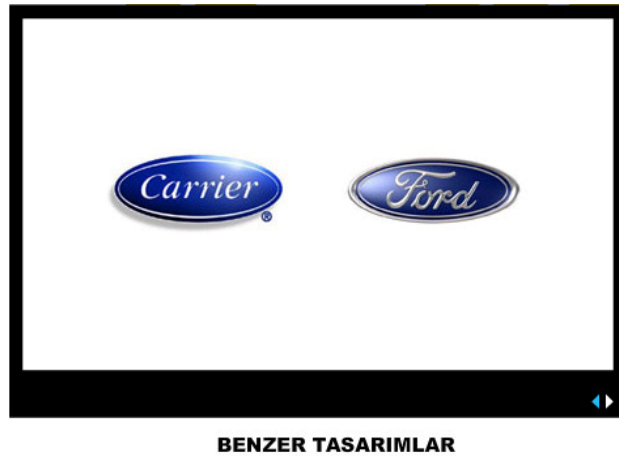
dikdörtgen kompozisyon olarak oluşturulmuştur. “Benzer Logo Tasarımları” başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 94’de verilmektedir:

**Şekil 94**  
**Benzer Logo Tasarımları Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**



“Benzer Logolar” başlıklı bölüm içinde şu an gerçek yaşamda kullanılmakta olan ancak birbirlerinden zor ayırt edilebilecek kadar benzeyen logo tasarım örneklerine yer verilmiştir. Bölümün içeriğini oluşturan görsellere örnek ekran görüntüsü şekil 95’de verilmektedir:

**Şekil 95**  
**Bölümün İçeriğini Oluşturan Görsellere Örnek Ekran Görünümü**



“Benzer Logolar” başlıklı bölümün içeriğini görsellerden oluşturulmuştur. Siyah dikdörtgenin sağ alt köşesindeki sağ yöne bakan ok biçimli düğme ile görsellere ulaşılmaktadır. İlgili düğmenin ekran görüntüsü şekil 96’da verilmektedir:

**Şekil 96**  
**Görsellere Ulaşmayı Sağlayan Düğmenin Ekran Görünümü**



Diğer bölüm sayfalarında olduğu gibi örnek görsellerin kullanıldığı “Benzer Logolar” başlıklı bölümün görsellerinin ekrana getirilmesini için hazırlanan düğme pasif haldeyken üzerinde animasyon uygulaması yapılmış, 6 saniyelik döngüsel bir süreçle mavi ve beyaz renkleri arasında ton geçişi kazanması sağlanmış ve düğmenin kullanıcıya kendisini göstermesi amaçlanmıştır. İlk görsele ulaştıktan sonra, önceki ve sonraki görsellere ulaşmayı sağlayabilmek ve ileri geri kurgusunu kazandırmak için ilk kullanılan ok düğmesinin yanına ters yönü gösteren yeni bir düğme eklenerek düğme sayısı ikiye çıkartılmıştır. Bu düğmeler sayesinde kullanıcı ana sayfaya dönmeden, “Benzer Logolar” başlıklı bölüm içinde ileri geri giderek görselleri izleyebilmektedir. İlgili düğmelerin ekran görüntüsü şekil 97’de verilmektedir:

**Şekil 97**  
**Görseller İçinde İlerlemeyi Sağlayan Düğmelerin Ekran Görünümü**



Bölümün görselleri yirmi adet firmanın, ikişerli grup halinde benzer logo tasarımlarının örneklendirilmesiyle oluşturulmuştur. Şekil 98’de “Benzer Logolar” başlıklı bölümün materyalin içinde uygulanışına ve tasarım kompozisyonları ile ilgili olarak iki adet örneğe yer verilmiştir.

Şekil 98  
Benzer Logo Tasarımları Başlıklı Bölümdeki Görsellerin Ekran Görünümü



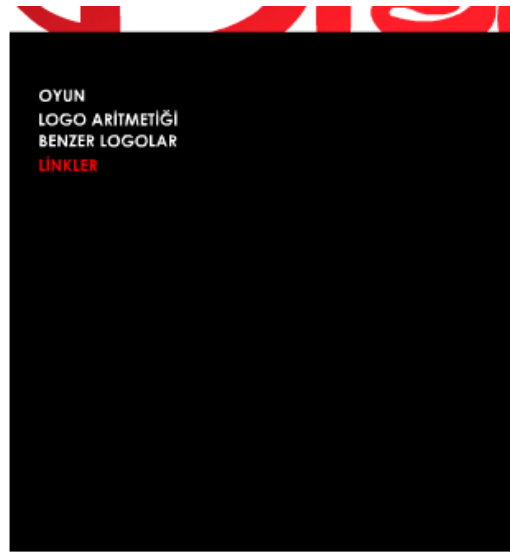
Kullanıcının “Benzer Logolar” başlıklı bölüm ile ilgili kullanımı bittikten sonra “Ekstralar” başlıklı bölüme dönebilmesi için logo aritmetiği görsellerinin içinde olduğu siyah dikdörtgenin sol alt köşesindeki sola bakan siyah ok biçimli düğmeyi kullanması gerekmektedir. Bu okun üzerine gidildiğinde okun üstüne metin dikdörtgeninden, üstünde ekstralar yazan bir bölüm çıkmakta ve düğme bu animasyonla canlandırılmaktadır. Düğmenin kullanılması durumunda da kullanıcının ekstralara geri dönmesi sağlanmaktadır.

“Benzer Logolar” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmındaki düğmeler yardımıyla kullanıcılara, CD’den çıkabilme, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır

#### 4.1.1.g.4. Linkler

“Ekstralar” başlıklı bölümün içinde, dördüncü sırada yer alan düğmenin kullanılmasıyla ulaşılan bölümdür. “Linkler” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 99’da verilmektedir:

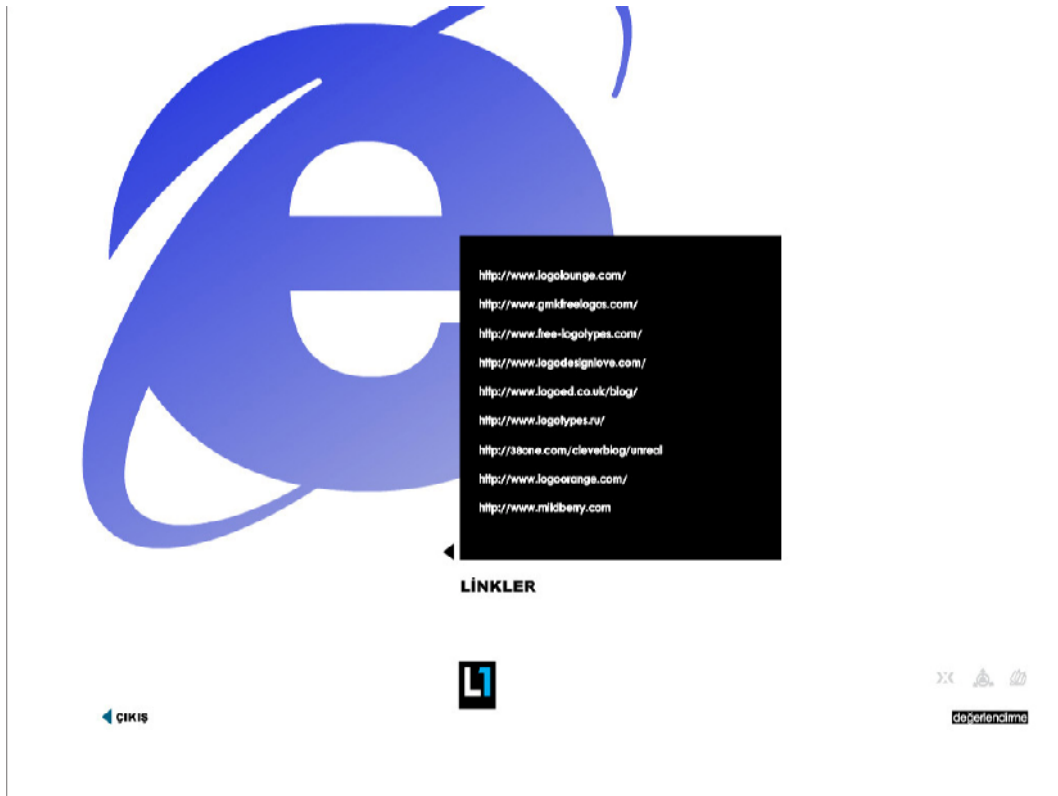
**Şekil 99**  
**Linkler Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



**EXTRALAR**

Düğme kullanıldıktan sonra ana sayfa ekran görüntüsü ekrandan silinmekte ve onun yerini “Linkler” başlıklı bölümün ekran görüntüsü almaktadır. Sayfaya geçişi sağlayan düğmenin aktif rengi olarak kırmızı kullanılmıştır. Sayfanın fonunda yer alan logo uygulamasının rengi olarak mavi tonları seçilmiş ve İnternet Explorer’ın amblem tasarımıyla fona aktarılmıştır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen olarak oluşturulmuş ve bu dikdörtgenin üzerinde metinler beyaz renkli kullanılmıştır. Linkler başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 100’de verilmektedir:

**Şekil 100**  
**Linkler Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**

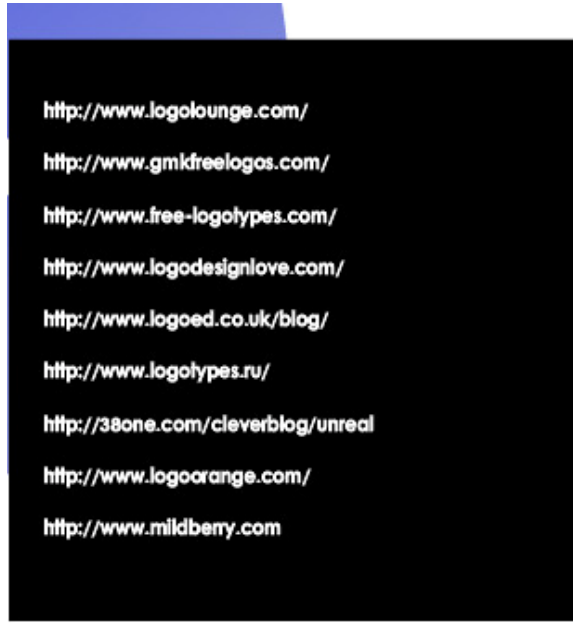


“Linkler” sayfasının biçimsel tasarımında, materyalin genel tasarım kurgusunda yer alan siyah dikdörtgen sayfanın ortasında kullanılmıştır. Dikdörtgenin sol kısmında logo tasarımı ile ilgili yabancı tasarım linkleri alt alta gelecek şekilde



verilmiştir. Tasarım Linklerinin ilgili bölümde kullanım biçimi ile ilgili ekran görüntüsü şekil 101’de verilmektedir:

**Şekil 101**  
**Linklerinin kullanım biçiminin Ekran Görünümü**



### **LİNKLER**

Logo tasarım linklerinin yazı metinleri düğme olarak tasarlanmıştır. Kullanıcının link düğmelerini kullanmasıyla, materyalin kullanıldığı bilgisayarın internet erişimine sahip olması durumunda ilgili linkler materyalin kendisinden bağımsız olarak internet tarayıcısında görüntülenmektedir.

“Linkler” başlıklı bölümünde on bir adet, güncel yarışmaların duyurulduğu, konu ile ilgili kitap anlatımlarının yer aldığı, logo örnekleri olan, logo eleştirilerinin yer aldığı logo tasarımı ile ilgili linklere yer verilmiştir.

Şu ana kadar diğer sayfalarda olduğu gibi metinler için siyah dörtgenin sol ve alt tarafındaki sola bakan siyah ok düğmesiyle de “Ekstralar” başlıklı bölüme geri dönüş özelliği sağlanmıştır.

“Linkler” başlıklı bölümde de sayfanın alt kısmındaki düğmeler yardımıyla kullanıcılara, CD’den çıkabilme, “Sözlük” ve “Değerlendirme” başlıklı bölümlere ulaşabilme imkânı sağlanmıştır

#### 4.1.1.h. CD Kullanım Kılavuzu

Ana sayfada sağ alt köşeye, “Ekstralar” başlıklı bölüm ile “Sözlük” başlıklı bölümün düğmeleri arasına yerleştirilmiş, gri renkli ve üç yönü gösteren ok biçiminde tasarlanmış düğmenin kullanılmasıyla ekrana gelmektedir. “CD Kullanım Kılavuzu” başlıklı bölümünün düğme görüntüsü şekil 102’de verilmektedir:

**Şekil 102**  
**CD Kullanım Kılavuzu Başlıklı Bölümün Düğme Görünümü**



İlgili düğme, kullanıcı hangi bölümde olursa olsun her zaman ulaşılabilmesi ve kullanılabilmesi için ekran sağ alt köşesinde ve sürekli ekran görüntüsünde olacak şekilde yerleştirilerek ayarlanmıştır. İlgili düğmenin yer aldığı bölümün ekran görüntüsü şekil 103’de verilmektedir:

**Şekil 103**  
**Düğmenin Yer Aldığı Bölümün Ekran Görünümü**



CD kullanma kılavuzunun ekrana gelmesini sağlayan düğme pasif haldeyken gri renklidir. Aktif hale geldiğinde üst kısmında bir yazı alanı oluşturan animasyon kurgusunda tasarlanmıştır. Yazı alanının içerisinde materyalin içinde yer

alan bölümler ve bu bölümlerin akış şeması yer almaktadır. Hangi bölümden hangi bölüme ulaşılabildiği, ya da hangi bölümün içinde hangi bölümlerin olduğu ön bilgisinin kullanıcıya verilmesi amaçlanmıştır. “Cd Kullanma Kılavuzunun” ekran görüntüsü şekil 104’de verilmektedir:

**Şekil 104**  
**CD Kullanım Kılavuzunun Ekran Görünümü**

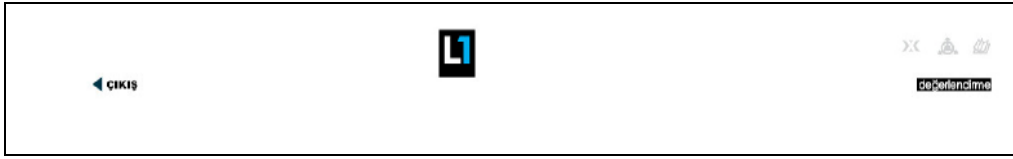


Kullanıcının mouse imlecini, ilgili düğmenin üzerinden çekmesi durumunda bilgilendirme ekranı, ekran görüntüsünden silinmektedir.

#### 4.1.1.i. Sözlük

Ana sayfada sağ alt köşeye yerleştirilmiş kitap simgesinden oluşan düğmenin kullanılmasıyla ekrana gelmektedir. “Sözlük” başlıklı bölümün düğmesinin yer aldığı ekran görüntüsü şekil 105’de verilmektedir:

**Şekil 105**  
**Düğmenin Yer Aldığı Bölümün Ekran Görünümü**



Sözlük bölümünün ekrana gelmesini sağlayan düğme pasif haldeyken gri renklidir. Düğme aktif hale geldiğinde materyalin birçok yerinde tasarımın ana rengi olarak kullanılan mavi renge dönüşmektedir. Düğme aktif haldeyken üzerinde “sözlük” yazısının belirmesi düğme tasarımının ana yapısını oluşturmuştur. “Sözlük” başlıklı bölümün aktif ve pasif düğme hallerinin ekran görüntüleri şekil 106’da verilmektedir:

**Şekil 106**  
**Sözlük Başlıklı Bölümün Aktif ve Pasif Düğme Hallerinin Ekran Görünümü**



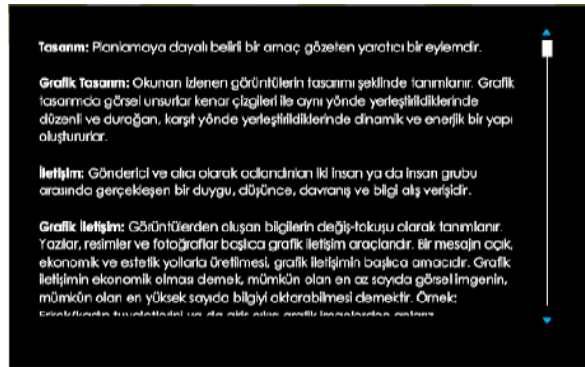
Düğmeye bastıktan sonra ana sayfa görüntüsü ekrandan silinmekte ve “Sözlük” başlıklı bölümün ekran görüntüsü ana sayfanın yerini almaktadır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen kompozisyon olarak oluşturulmuş ve bu dikdörtgenin üzerinde metinler beyaz renkli kullanılmıştır. Yeşil tonları kullanılarak Pirelli logosu arka fona aktarılmıştır. Diğer sayfalardan farklı olarak düğmenin aktif rengi ile fonda uygulanan logo çalışması arasında renk ilişkisi kurulmamıştır. “Sözlük” başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 107’de verilmektedir:

## Şekil 107 Sözlük Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü



Sözlük, konu anlatımlarında geçen konu ile ilgili bazı kavramların ve teknik kelimelerin anlamlarından oluşturulmuştur. Sözlüğü oluşturan metnin biçimsel yapısında kelimeler koyu yazı karakteriyle, anlamları açık yazı karakteri kullanılarak yazılmıştır. Sözlüğü oluşturan metin sayfanın tam ortasında siyah bir dikdörtgen alanın üzerine beyaz olarak yazılarak kullanılmıştır. Metnin akışı siyah dikdörtgenin sağ tarafında yer alan metin kaydırma çubuğuyla sağlanmıştır. Metin kaydırma çubuğu; alt ve üst kısmındaki oklar, oklar arasındaki metnin neresinde olduğunu gösteren dikey yer tespit çizgisi ve yer tespit çizgisi üzerindeki ibre olmak üzere üç bölümden oluşmaktadır. Oklara basıldığında ya da yer tespit çizgisi üzerindeki ibre yukarı aşağı oynatıldığında metin akışı sağlanmaktadır. “Sözlük” başlıklı bölümde metin akışı için kullanılan kaydırıcının ekran görüntüsü şekil 108’de verilmektedir:

## Şekil 108 Kaydırıcının Ekran Görüntüsü



### SÖZLÜK

Kullanıcının “sözlük” başlıklı bölüm ile ilgili çalışması bittikten sonra ana sayfaya dönebilmesi için metnin yazılı olduğu siyah dikdörtgenin sol alt köşesine sola bakan siyah ok formunda bir düğme koyulmuştur. Bu düğmenin üzerine gidildiğinde okun üstüne metin dikdörtgeninden, üstünde ana sayfa yazan bir bölüm çıkmakta ve düğme bu animasyonla canlandırılmaktadır. Düğmenin kullanılması durumunda da kullanıcının ana sayfaya geri dönmesi sağlanmaktadır.

#### 4.1.1.k. Değerlendirme

“Değerlendirme” bölümünde öğrenilen bilgilere yönelik soruların yer aldığı test yer almaktadır. Bu test Atan (2007) tarafından geliştirilmiş ve geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır.

Ana sayfanın görsel tasarımı yapılırken sağ alt köşeye siyah dikdörtgen yerleştirilmiştir. Bu dikdörtgen üzerinde beyaz “değerlendirme” yazısıyla tasarlanmış olan düğmenin kullanılmasıyla ana sayfa ekrana gelmektedir. İlgili düğmenin yer aldığı bölümün ekran görüntüsü şekil 109’da verilmektedir:

## Şekil 109 Düğmenin Yer Aldığı Bölümün Ekran Görünümü



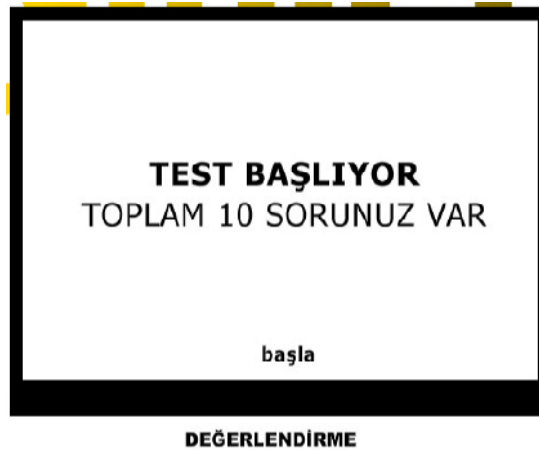
Değerlendirme bölümünün ekrana gelmesini sağlayan düğme pasif haldeyken siyah renkli olması ve aktif hale geldiğinde ise materyalin birçok yerinde tasarımın ana rengi olarak kullanılan mavi renge dönüşmesi sağlanmış ve bu kurgu düğmenin tasarımının ana yapısını oluşturmuştur. “Değerlendirme” başlıklı bölümünün aktif ve pasif düğme hallerinin ekran görüntüleri şekil 110’da verilmektedir:

**Şekil 110**  
**Değerlendirme Başlıklı Bölümün**  
**Aktif ve Pasif Düğme hallerinin Ekran Görünümü**



Düğmeye bastıktan sonra ana sayfa ekran görüntüsünden silinmekte ve “Değerlendirme” başlıklı bölümün ekran görüntüsü ana sayfanın yerini almaktadır. Diğer sayfalarda olduğu gibi bu sayfanın da tasarım kurgusu sayfanın merkezinde siyah dikdörtgen kompozisyon olarak oluşturulmuş ve bu dikdörtgenin üzerine oluşturulan yeni bir beyaz dikdörtgen alan üzerine metinler siyah renkli kullanılmıştır. Sarı tonları kullanılarak Nintendo logosu ile arka fona aktarılmıştır. Değerlendirme başlıklı bölümünün ekran görüntüsü şekil 111’de verilmektedir:

**Şekil 111**  
**Değerlendirme Başlıklı Bölümün Ekran Görünümü**



Bu bölümde Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali içinde konu ile ilgili değerlendirme sorularına yer verilmiştir. Değerlendirme soruları kullanıcı kontrollü olarak ekrana gelmesi sağlanmıştır. Değerlendirme başlıklı bölüm ekrana geldiğinde test hemen başlamamakta, testle ilgili bazı bilgiler verilmektedir. Testi başlatmak kullanıcının kontrolüne bırakılmış, testi başlatabilmesi için “Başlat” metni ile oluşturulmuş bir düğmeyi kullanması zorunlu kılınmıştır. Testin başlangıç bölümünün ekran görüntüsü şekil 112’de verilmektedir:

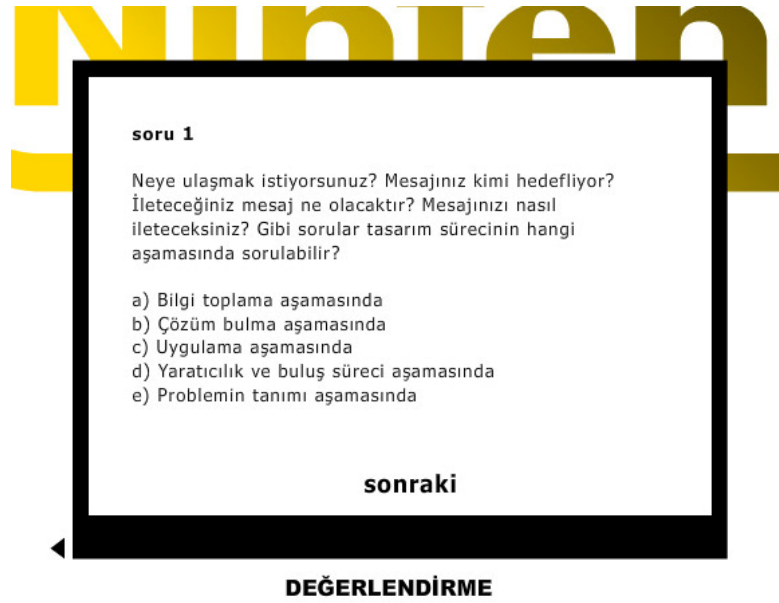
**Şekil 112**  
**Testin Başlangıç Bölümün Ekran Görünümü**



Kullanıcı testi başlattıktan sonra, değerlendirme soruları materyalin ekranına tek tek gelmektedir. Test kullanıcı kontrollü olarak diğer sorulara geçilebilecek şekilde tasarlanmıştır. Herhangi bir sorunun bulunduğu ekran, soru numarası, soru metni, doğru cevabın da içinde yer aldığı 5 cevap seçeneğiyle ve diğer soruya geçmek için kullanılan “sonraki” düğmesiyle ekrana gelmektedir. Testin soru bölümünün ekran görüntüsü şekil 113’de verilmektedir:

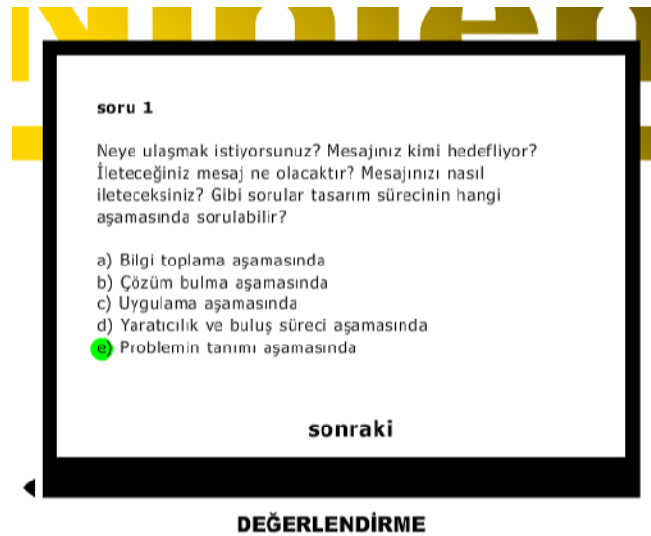


**Şekil 113**  
**Testin Soru Bölümünün Ekran Görünümü**



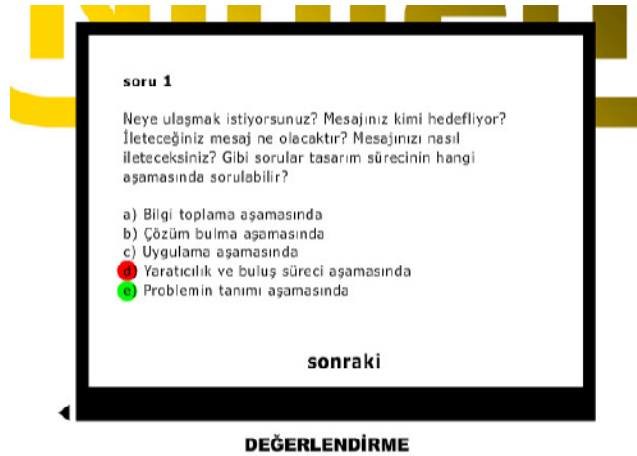
Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali içinde yer alan değerlendirme bölümü de materyalin kendisi gibi etkileşimli olarak tasarlanmıştır. Kullanıcı cevap seçeneklerinin şıklarını işaretleyebilmektedir. İşaretlenen şıkkın doğru olması durumunda, yeşil olarak yanması sağlanmıştır. Doğru cevabın yeşil yanma ekran görüntüsü şekil 114’de verilmektedir:

**Şekil 114**  
**Doğru Cevabın Yeşil Yanma Ekran Görünümü**



Sorunun cevabı yanlış işaretlendiğinde ise işaretlenen şıkkın kırmızı, aynı ekranda eş zamanlı olarak doğru olan şıkkında yeşil olarak yanması sağlanmıştır. Yanlış cevabın kırmızı yanma ekran görüntüsü şekil 115’de verilmektedir:

**Şekil 115**  
**Yanlış Cevabın Kırmızı Yanma Ekran Görünümü**



Değerlendirme testinde ki bütün soruların yanıtlanması süreci sonun da testin bittiğini ve cevaplanan sorular içinde kaç tanesinin doğru olduğunu belirten ekran gelmektedir. Ayrıca bu ekranda kullanıcıya, kullanıcı denetiminde olarak bu ekrandan çıkabilmesi ya da testi yeniden yapabilmesi için seçenekler sunulmuştur. Testin sonuç ekranı görüntüsü şekil 116’da verilmektedir:

**Şekil 116**  
**Testin Sonuç Ekranı Görünümü**

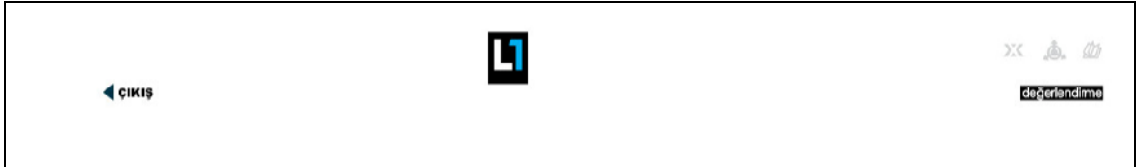


Kullanıcının “Değerlendirme” başlıklı bölüm ile ilgili uygulama çalışması bittikten sonra ana sayfaya dönebilmesi değerlendirme sorularının sunulduğu siyah dikdörtgenin sol alt köşesindeki sola bakan siyah ok biçimli düğmeyi kullanması gerekmektedir. Bu okun üzerine gidildiğinde okun üstüne, metin dikdörtgeninden, üstünde ana sayfa yazan bir bölüm çıkmakta ve düğme bu animasyonla canlandırılmaktadır. Düğmenin kullanılması durumunda da kullanıcının ana sayfaya dönmesi sağlanmaktadır.

#### 4.1.2. Çıkış

Kullanıcının materyali kullanımı bittikten sonra materyalden çıkmasını sağlayan komutun yer aldığı bölümdür. Kullanıcının ana sayfanın sağ alt köşesine yerleştirilmiş düğmeyi kullanmasıyla materyalden çıkması sağlanmaktadır. İlgili düğmenin yer aldığı bölümün ekran görüntüsü şekil 117’de verilmektedir:

**Şekil 117**  
**Düğmenin Yer Aldığı Bölümün Ekran Görünümü**



Materyalden çıkılmasını sağlayan düğme pasif haldeyken üzerinde animasyon uygulaması yapılmış, 10 saniyelik döngüsel bir süreçle mavi ve siyah renkleri arasında ton geçişi kazanması sağlanmıştır. Çıkış metninin eklemesiyle düğmenin kullanıcıya kendini göstermesi ve tanıtması amaçlanmıştır. Çıkış bölümünün aktif ve pasif düğme hallerinin ekran görüntüleri şekil 118’de verilmektedir:

**Şekil 118**  
**Çıkış Bölümün Aktif ve Pasif Düğme hallerinin Ekran Görünümü**



Düğmeye bastıktan sonra ana sayfa görüntüsü kaybolmakta ve çıkış metnin yer aldığı yeni bir sayfa ana sayfanın yerini almaktadır. Böylece kullanıcının karşısına çıkacak olan son sayfanın kullanıcıya on saniye görünmesi sağlanmıştır. Kullanıcıya bu on saniyelik süre içerisinde görsel çoklu ortam materyalinin logo tasarımı eşliğinde, telif hakları ve materyalin nasıl bir amaçla kim tarafından tasarlandığının bilgi anlatımı izletilmektedir. Daha sonrada materyal kendini otomatik olarak kapatarak kullanıcı işletim sisteminin ekranına dönmektedir. İlgili bilginin yer aldığı çıkış ekranın görüntüsü şekil 119'da verilmektedir:

**Şekil 119**  
**Çıkış Ekranın Görünümü**



## 4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Araştırmanın ikinci alt problemi “Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’ne ilişkin alan uzmanlarının görüşleri nelerdir?” şeklindeydi. Bu bölümde bu alt problemle ilişkili bulgulara ve yorumlara yer verilmektedir.

Logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam öğretim materyali hazırlandıktan sonra materyalin eğitim ve teknik özellikleri ile ilgili grafik tasarım uzmanlarının görüşleri alınmıştır. Bunun için İşman (2003) tarafından hazırlanan “Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçekte 23 madde bulunmaktadır. Bu maddeler ana hatlarıyla 3 grup da toplanmaktadır. 1. gruptaki 10 madde çoklu ortam materyalinin eğitimsel içeriğine yöneliktir. Bu maddelerde çoklu ortam materyalinin konu ile ilişkisi, öğretimi destekleme yapısı, iletişim kurma özelliği, öğrenmeyi etkileme durumu, öğrencinin ilgisini çekme ve güdüleme özellikleri olup olmadığı sorgulanmaktadır. 2. grupta yer alan beş madde Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’nin görsel tasarımına yöneliktir. Bu maddelerde çoklu ortam materyalinin renk yapısı, tasarım niteliği, grafiklerin, resimlerin ve yazıların özellikleri yer almaktadır. Son grupta da programın servis durumu, bilgisayara uyumu, ses yapısı ve kullanım kolaylığı yönlerinden değerlendirme yapılması istenmektedir. Ölçekte uzmanların genel görüşlerini yazmaları için bir bölüm de yer almaktadır.

Uzmanlardan çoklu ortam materyalini “Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Ölçeği”nde yer alan maddeler yönünden “çok iyi”, “iyi”, “kararsız”, “uygun değil” ve “hiç uygun değil” ifadelerinden biri ile değerlendirmeleri istenmiştir. Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Ölçeğinde en yüksek puan 5, en düşük puan 1 olarak belirlenmiştir. Buna göre birinci bölümden alınabilecek en yüksek puan 80, ikinci bölümden alınabilecek en yüksek puan 40 ve üçüncü bölümden alınabilecek en yüksek puan 64’tür. Görüşleri alınan uzmanların verdikleri toplam puan, alınabilecek toplam puana oranlanarak alan uzmanlarının Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyaline yönelik görüşlerinin dağılımı yüzdelerle belirlenmiştir. Bu değerler tablo- 4.4 de belirtilmektedir.

**Tablo -4.4**  
**Alan Uzmanların Logo Tasarımı Konulu**  
**Görsel Çoklu Ortam Materyaline Yönelik Görüşlerinin Dağılımı**

Gruplar	Çok İyi (%)	İyi (%)	Kararsız (%)	Uygun Değil (%)	Hiç Uygun Değil (%)	Toplam
Öğretme Süreci	82	13	5	-	-	100
Görsel Tasarım	80	15	3	2	-	100
Teknik Tasarım	57	28	15	-	-	100

Uzmanların % 82'si Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin öğretme süreci boyutunu çok iyi, % 13'ü iyi olarak değerlendirmiştir. % 5 ise kararsız kalmıştır. Veriler incelendiğinde alan uzmanlarının % 95'inin materyalin öğretme süreci boyutunu olumlu değerlendirdiği görülmektedir.

Uzmanların % 80'i Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyalini görsel tasarımı yönünden çok iyi, % 15'i iyi olarak değerlendirmiştir. % 3 ise kararsız kalmış ve %2'si uygun değil olarak değerlendirmiştir. Uygun olmadığını belirten uzman formun 2. grubunda yer alan 15. maddeye olumsuz görüş bildirmiş, formda yer alan açıklamalar bölümüne “izleme ve okuma alanları tüm ekranı kaplayabilir” yorumunu yapmıştır. Verilerin değerlendirilmesi sonucunda alan uzmanlarının % 95'nin materyalin görsel tasarımı yönünden olumlu görüşlerinin olduğu söylenebilir.

Uzmanların % 57'si Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyalini teknik tasarımı yönünden çok iyi, % 28'ü iyi olarak değerlendirmiştir. % 15 ise kararsız kalmıştır. Veriler incelendiğinde alan uzmanlarının % 85'inin materyalin teknik tasarım boyutunu olumlu değerlendirdiği görülmektedir.

Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Formunda en son olarak uzmanlara Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali ile ilgili genel kararları sorulmuştur. Uzmanların yanıtlarının bazıları aşağıda belirtilmektedir:

— *Çok başarılı buldum ve gerçekten grafik tasarım eğitiminde başarılı dönütler alınabileceğine inanıyorum.*

— *Görsel iletişim sanatlarında doyurucu bir uygulama.*

— *Öğrenme denetimi öğrencinin elinde olması çok iyi. Yaşamla örtüşüyor.*

Tüm boyutlardaki veriler ele alındığında uzmanların Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Öğretim Materyali hakkındaki görüşlerinin olumlu olduğu söylenebilir. Görsel tasarımla ilgili uzmanların önerileri materyalin tasarımına yansıtılacaktır.

### **4.3.Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar**

Araştırmanın üçüncü alt problemi “Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali kullanan öğrencilerde uygulama sürecinde neler gözlemlenmiştir?” şeklindeydi. Bu bölümde bu alt problemle ilişkili bulgulara ve yorumlara yer verilmektedir.

Gözlem yoluyla elde edilen nitel veriler materyal geliştirme ile ilgili literatürde yer alan aşamalar gözetilerek üretilen kodlar çerçevesinde analiz edildi. Bu kodlar; eğitimsel içerik, görsel tasarım ve teknik özelliklerdir. Bulgular ve yorumlar bu başlıklar altında sunulmaktadır.

#### **4.3.1. Eğitimsel İçerik**

Eğitimsel içerik başlığı altında Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin öğretimi destekleme yapısı, iletişim kurma, öğrencinin ilgisini çekme

ve güdüleme özellikleri gözlemlenmiştir. Bu gözlemler doğrultusunda öğrencilerin özellikle ana sayfa ekranında yer alan ekstralar bölümüne ve bölüm içindeki başlıklara tekrar eden süreçlerle yeniden ulaştıkları gözlenmiştir. Bu bölümün alt başlıkları olarak “Oyunlar”, “Benzer Logolar”, “Logo Aritmetiği” ve “Linkler” yer almaktadır. Ana sayfadan ulaşılan “Kütüphane” başlıklı bölümün içinde yer alan “Logo Animasyonları” ve “Logo Arşivi” adlı bölümlerin de pilot çalışmaya katılan öğrenciler tarafından ilgiyle ulaşıldığı izlenmiştir. Benzer şekilde ana sayfada yer alan değerlendirme testinin çalışmaya katılan her öğrenci tarafından mutlaka kullanıldığı ve bazı öğrencilerin değerlendirme sonucunu yükseltebilmek için değerlendirme testini tekrar tekrar yaptığı gözlenmiştir. Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’nin içeriğini oluşturan başlıklardan bir diğeri olan “Uzman Anlatımları” başlıklı bölümün içeriğinde yer alan uzman video anlatımlarının da öğrenciler tarafından kesintisiz izlendiği gözlemlenmiştir. Bu gözlemler doğrultusunda Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’nin öğretimi destekleme yapısı, iletişim kurma, öğrencinin ilgisini çekme ve güdüleme özelliklerinin amaca uygun şekilde gerçekleştirdiği söylenebilir.

#### **4.3.2. Görsel Tasarım**

Görsel tasarım başlığı altında Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’nin görsel tasarımını oluşturan, renk yapısı, tasarım yapısı, grafiklerin özellikleri, resimlerin özellikleri ve yazılarının özellikleri gözlemlenmiştir. Yapılan gözlemler sonucunda, olumsuz bir durumla karşılaşılmamıştır.

#### **4.3.3. Teknik Özellikler**

Teknik özellikler başlığı altında Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’nin servis durumu, yönlendirme, ses yapısı, destek durumu ve kullanım kolaylığı gözlemlenmiştir.

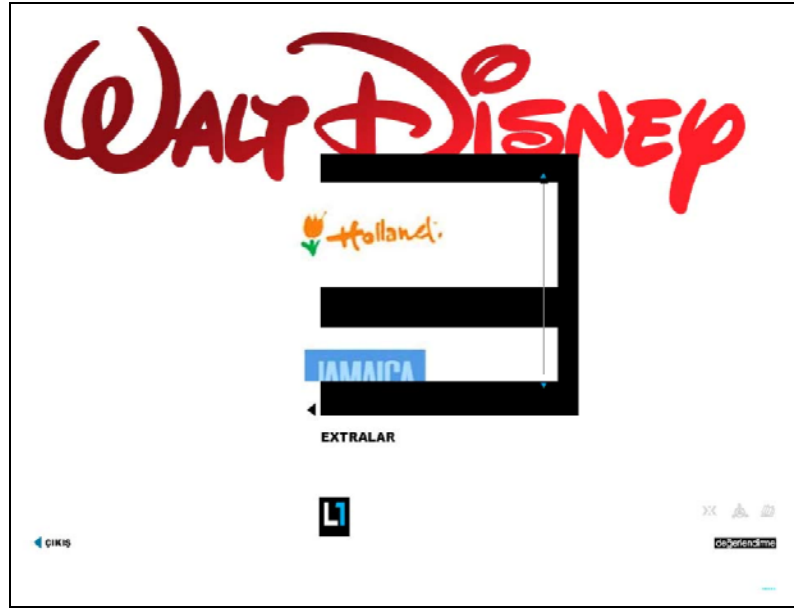
Bu gözlemler doğrultusunda çalışmaya katılan öğrencilerinden Mert’in Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’ni kullanımı esnasında bir



takım sorunlarla karşılaştığı görülmüştür. Ana sayfada yer alan uzman anlatımlarından ilk uzmanın anlatımını izlemek için gerekli düğmeye basmış ve video anlatımının başlamasını sağlamıştır. Video kaydından izlendiği üzere materyalin kullanımı esnasında fonda çalması için eklenen müziğin ses düzeyinin yüksek olmasından dolayı, uzman anlatım videosundaki anlatımın seslerini algılamada güçlük çektiği görülmüştür. Mert bu durumu çözebilmek için önce ses düğmesini kullanarak uzman anlatımlarının sesini kapatmıştır. Sesin tamamen kapandığını fark edince de ana sayfada ekranın sağ alt köşesinde yer alan ses açma kapama düğmesini kullanarak fon müziğini kapatmış ve uzman anlatımları videosunun sesini açarak anlatımları sesli olarak izleyebilmiştir. Pilot çalışmaya katılan öğrencilerden Engin de “Uzman Anlatımları” başlıklı bölümü kullanmak istediğinde, Mert’in kullanım şekline benzer olarak materyalin fon müziğini kapatmadan uzman anlatım videolarının sesini arttırmaya çalışmıştır. Uzman anlatımlarının yer aldığı ekranda uzman anlatım videolarının sesini ayarlamak için bir düğme olmadığından dolayı fon müziğini kapatarak, videoların sesini dolaylı olarak arttırabilmiştir. Öğrencinin karşılaştığı bu durumun, Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’nin ses yapısı ile ilgili olarak bazı değişikliklerin yapılması gerekliliğini göstermektedir.

Mert materyali kullanmaya devam ederken “Kütüphane” başlıklı bölümün içinde yer alan “Logo Arşivi” başlıklı bölümü inceledikten sonra, “Ekstralar” başlıklı bölüme geçmek için ilgili düğmeyi kullanmıştır. Düğme kullanıldığında “Logo Arşivleri” başlıklı bölümün ekrandan silinerek yerine “Ekstralar” başlıklı bölümün gelmesi gerekirken “Logo Arşivleri” bölümü “Ekstralar” başlıklı bölüm ile birlikte görünür durumda kalmıştır. Birbirine karışmış bölüm başlıklarının ekran görüntüsü şekil 120’de verilmektedir:

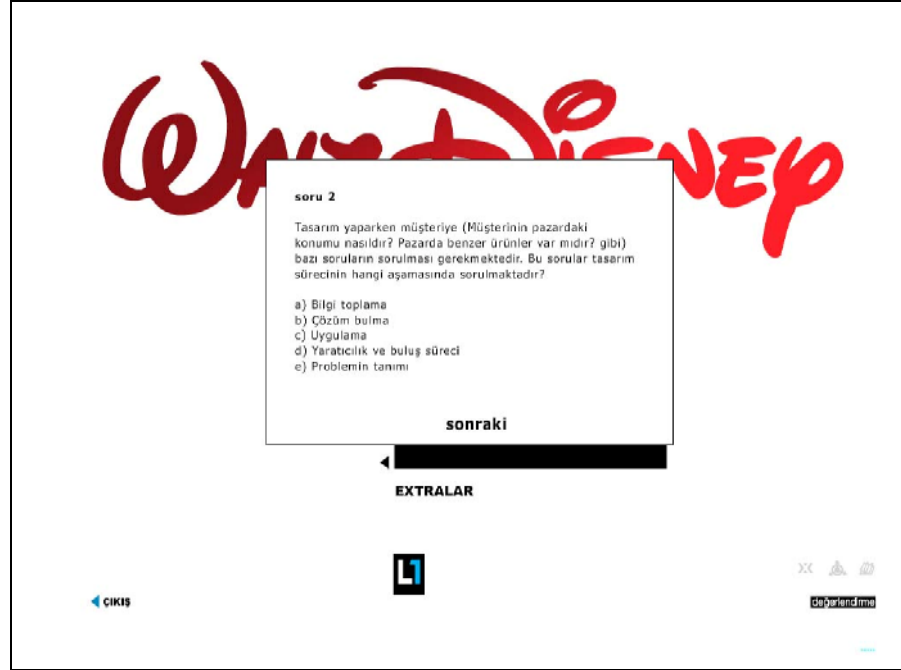
**Şekil 120**  
**Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü**



Ekran görüntülerinin çakışması durumu materyalden çıkış yapılınca ya da başka bir bölüme geçiş yapılınca kadar, materyali kullanılamaz hale getirdiği gözlenmiştir. Mert “Ekstralar” başlıklı bölümde yer alan sözlük seçeneğini kullanarak çakışan görüntüleri atlamayı sağlayabilmiş ve materyali incelemeye devam edebilmiştir.

Mert ilgili düğmeyi kullanarak “Değerlendirme” başlıklı bölümün ekrana gelmesini sağlamıştır. Ancak değerlendirme sorularını yanıtlamaktan vazgeçerek “Ekstralar” başlıklı bölüme geçmek istediği gözlenmiştir. İlgili düğmeye bastığında “Ekstralar” başlıklı bölümün ekrana gelmesi ve “Değerlendirme” başlıklı bölümün ekrandan silinmesi gerekirken, “Değerlendirme” başlıklı bölüm ekrandan silinmemiş, “Ekstralar” başlıklı bölüm “Değerlendirme” başlıklı bölümünün altında kalacak şekilde ekrana gelmiştir. Birbirine karışmış bölüm başlıklarının ekran görüntüsü şekil 121’de verilmektedir:

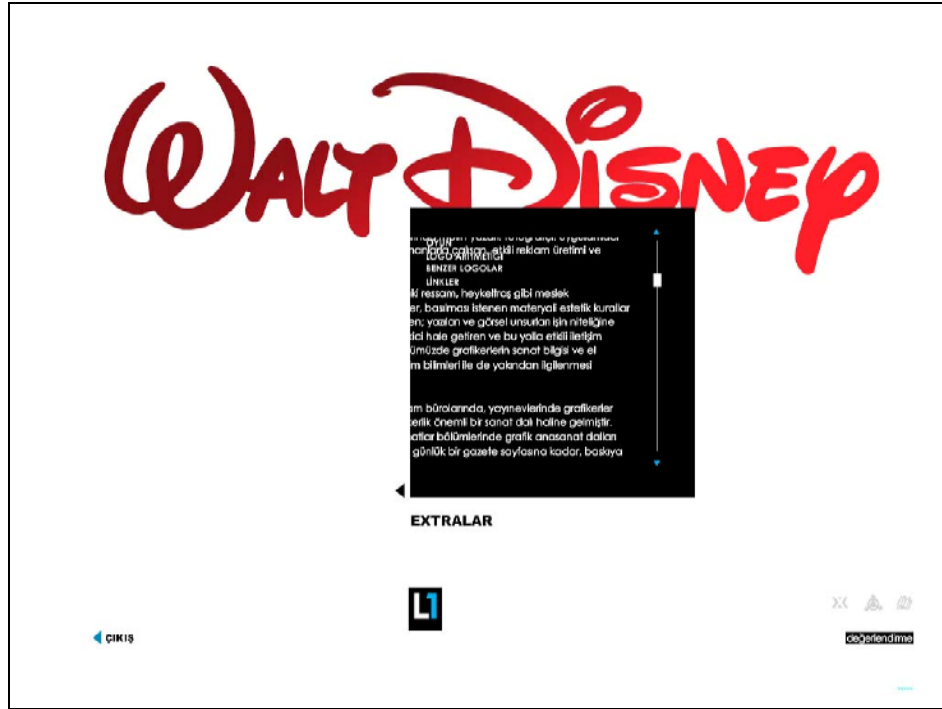
**Şekil 121**  
**Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü**



Bu durumla karşılaşan Mert, değerlendirme sorularını yanıtlamak zorunda kalarak değerlendirme testini bitirmiştir. Mert'in tekrar "Değerlendirme" başlıklı bölümün düğmesini kullanarak testi yeniden başlattığı ve testin başlangıç sayfasında yer alan ana sayfa düğmesini kullanarak, ana sayfaya geçiş yaptığı izlenmiştir.

Video kaydını izlemesinin ardından, Mert'in bazı durumlarda sözlük kullanımına başvurduğu görülmüştür. Sözlük kullanımını tamamladıktan sonra "Ekstralar" başlıklı bölüme ulaşmak için ilgili düğmeyi kullandığında sözlüğün ekrandan silinmesi gerekirken silinmediği, "Ekstralar" başlıklı bölümün, ekran görüntüsünün oluşum sürecinde sözlüğün metin kısmının altında kaldığı gözlenmiştir. Birbirine karışmış bölüm başlıklarının ekran görüntüsü şekil 122'de verilmektedir:

**Şekil 122**  
**Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü**



Pilot çalışmaya katılan öğrencilerden Gülden'in Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'ni kullanımı esnasında "Tasarım Süreçleri" başlıklı bölümü kullandıktan sonra "Ekstralar" başlıklı bölüme geçmek istediği izlenmiştir. "Ekstralar" başlıklı bölüme geçmek için ilgili düğmeyi kullandığında, Mert'in yaşadığına benzer bir durumla karşılaşmıştır. "Ekstralar" başlıklı bölüm ekrana gelmiştir, ancak "Tasarım Süreçleri" başlıklı bölüm ekrandan silinmediği için, görüntülerin çakıştığı gözlemlenmiştir. Bu çakışmadan dolayı görüntüler karışmış ve kullanılamaz hale gelmiştir. Gülden'in materyali kullanmaya devam edebilmek için "Ekstralar" başlıklı bölümden ana sayfaya ulaşmayı sağlayan düğmeyi kullandığı ve ana sayfaya ulaştığı izlenmiştir. Ancak karışan ekran görüntüsünün düzelmediği ve ana sayfanın görüntüsünün de bu karışıklığa eklendiği tespit edilmiştir. Gülden'in oluşan problemi çözme konusunda ısrarcı olarak başka konu başlıklarını kullanıma geçirdiği ve durumun her seferinde daha da karıştığı izlenmiştir. Birbirine karışmış bölüm başlıklarının ekran görüntüsü şekil 123'de verilmektedir:

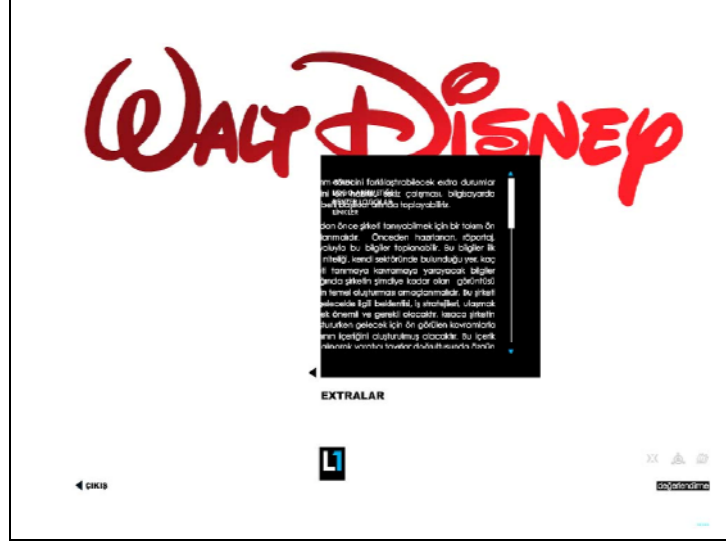
**Şekil 123**  
**Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü**



Güliden son olarak sözlük seçeneğini denemiş ve sözlük ekrana görüntüsüne gelmiştir. Sözlük ekranında yer alan ana sayfa düğmesi kullanıldığında ana sayfaya döndüğü ve ekranda biriken uygulamaların silindiği gözlemlenmiştir.

Pilot çalışmaya katılan öğrencilerden Seda'nın Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin ana sayfasındaki konu anlatımları içinde yer alan "Tasarım Süreçleri" başlıklı bölüm ile ilgili çalışmasını bitirdikten sonra, ana sayfanın sağ alt köşesinde yer alan "Ekstralar" başlıklı bölümün düğmesini kullanarak "Ekstralar" başlıklı bölüme ulaşmak istediği gözlemlenmiştir. İlgili düğme ile bölüme ulaştığında, pilot çalışmaya katılan bazı öğrencilerin karşılaştıklarına benzer bir probleme rastlandığı görülmüştür. "Ekstralar" başlıklı bölümün ekran görüntüsü ekrana geldiğinde, "Tasarım Süreçleri" başlıklı bölümün ekran görüntüsünün ekrandan silinmesi gerekirken silinmediği ve iki bölümün ekran görüntülerinin üst üste gelerek ekranı biçimsel olarak kullanılamaz hale getirdiği görülmüştür. Birbirine karışmış bölüm başlıklarının ekran görüntüsü Şekil 124'de verilmektedir:

**Şekil 124**  
**Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü**



Seda'nın bu durumu çözebilmek için "Ekstralar" başlıklı bölümün içinde yer alan ve ana sayfaya dönebilmeyi sağlayan düğmeyi kullandığı ancak bu ekran oluşan karışıklığa ana sayfanın ekran görüntüsünün de karışarak problemin büyüdüğü izlenmiştir. Birbirine karışmış bölüm başlıklarının ekran görüntüsü şekil 125'de verilmektedir:

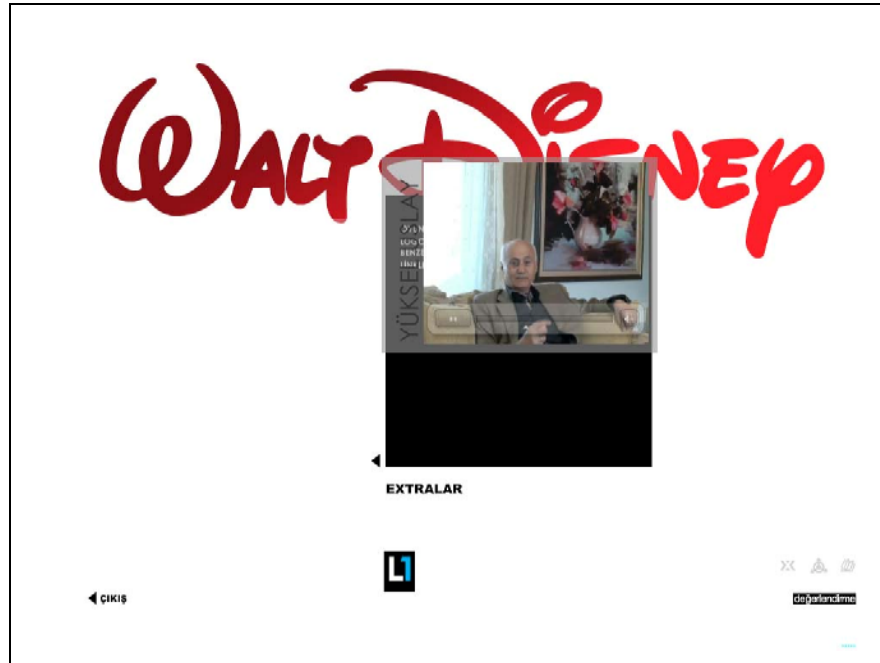
**Şekil 125**  
**Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü**



Seda ekranda oluşan bu karışıklık karşısında tekrar “Ekstralar” başlıklı bölüme, ardından tekrar ana sayfa dönerek çözüm refleksi oluşturmuştur. Bu karışıklık son olarak Seda’nın materyalden çıkıp, materyali tekrar başlatmasıyla o anki kullanımı için çözüme ulaşmıştır.

Seda materyali tekrar başlatıp kullanıma devam ederken, ana sayfada yer alan ve diğer bir konu başlığı olan “Uzman Anlatımları”nın içeriğini oluşturan video kayıtlarını izlemiştir. “Uzman Anlatımları” ile çalışmasını bitirdiğinde “Ekstralar” başlıklı bölüme geçmek istediği gözlemlenmiştir. “Ekstralar” başlıklı bölüme ulaşmak için ilgili düğmeyi kullandığında, ilgili bölümün ekran görüntüsünün ekrana geldiği ancak “Uzman Anlatımları”nın video görüntüleri ekranda silinmediğinden görüntülerin çakıştığı tespit edilmiştir. Birbirine karışmış bölüm başlıklarının ekran görüntüsü şekil 126’da verilmektedir:

**Şekil 126**  
**Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü**



Seda’nın daha önce de buna benzer karşılaştığı problemi çözebilmek için materyalden çıkarak tekrar materyali başlatmayı uygun gördüğü izlenmiştir. Seda’nın ikinci kez de materyalden çıkmak zorunda kalarak, materyali tekrar başlattığında

kaldığı yerden devam etmeye özen gösterdiği görülmüştür. Ana sayfada yer alan ve “Uzman Anlatımları”ndan sonra yer alan “Logo Tasarım Süreçleri” başlıklı bölümü uygulamaya geçirmiştir. “Logo Tasarım Süreci” başlıklı bölüm ile ilgili metni okuduktan sonra, metin ile ilgili örnek oluşturan görselleri izlemeye geçmiştir. Örnek sayfalarının ilerlemesini sağlayan düğmeleri kullanarak örnek sayfalar içinde ilerlemiştir. Bu örnek inceleme sürecinin devamında Seda önceki örneklere geri dönmek istemiş ve ilgili düğmeyi kullanarak önceki örnek sayfalara geri dönüş yapmak istediği izlenmiştir. Geri dönüş için gerekli olan düğmeyi kullandığında geçilen örneklerin tekrar ekrana gelmesi sağlanmıştır. Ancak bu geri dönüş esnasında “Tasarım Süreçleri” başlıklı bölümü olan konu anlatımının örnekleri üzerine gelecek şekilde ekrana geldiği gözlemlenmiştir. Birbirine karışmış bölüm başlıklarının ekran görüntüsü şekil 127’de verilmektedir:

**Şekil 127**  
**Birbirine Karışmış Bölüm Başlıklarının Ekran Görünümü**



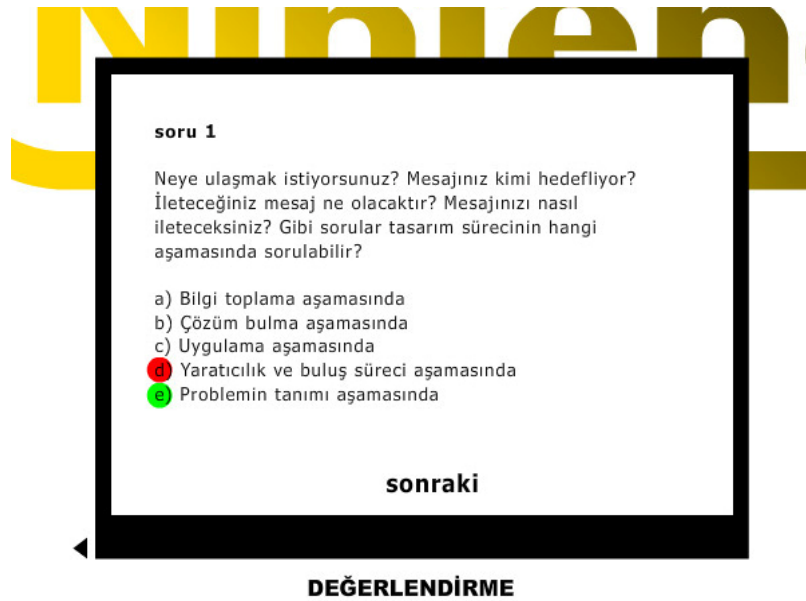
Bu durumla karşılaşan Seda'nın ana sayfaya dönerek örneklerin üstüne gelen yazıdan kurtulduğu ve “Tasarım Süreçleri” başlıklı bölüme ilgili düğmeyi kullanarak ulaştığı ve sayfalarda ilerleyerek “Tasarım Süreçleri” başlıklı bölümü tamamladığı gözlemlenmiştir. Öğrencilerin karşılaştığı bu durum, Logo Tasarımı



Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin içinde yer alan konu başlıkları arasında akışı sağlamak için kullanılan programın yazılım dilinde bazı kod eksiklerinin olduğu görülmüştür.

Çalışmaya katılan öğrencilerden Ahmet ve Mert, Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'ni kullanırken, diğer öğrenciler gibi değerlendirme testini yanıtlamışlardır. Ahmet ve Mert'in değerlendirme testinin kullanırken ön görülen kullanım şekline farklı durumlarla karşılaştıkları gözlemlenmiştir. Testin sorularını yanıtlayma sürecinde bazı sorulara yanlış cevaplar vermişlerdir. Yanlış cevap verdiklerinde değerlendirme modülünden beklendiği üzere, yanlış işaretledikleri şıkkın kırmızı, aynı soruda doğru olan cevabında yeşil yandığı gözlemlenmiştir. İlgili ekran görüntüsü şekil 128'de verilmektedir:

**Şekil 128**  
**Doğru ve Yanlış Cevap Seçeneklerinin Yandığı Ekran Görünümü**



Ancak Ahmet ve Mert aynı soruda tekrar doğru olan şıkkın üzerine tıkladıklarında yanlış olan ve kırmızı olarak yanan şıkkın söndüğü ve materyalin de aslında yanlış cevaplanmış olan soruyu doğru olarak algıladığı gözlemlenmiştir. Testin sonunda çıkan bitiş ekranından takip edildiğinde de yanlış cevaplanan

soruların sonradan deęiştirilmesi durumunda, toplam doğru sayısına da yansıdığı fark edilmiştir. Öğrencilerin karşılaştığı bu durum nedeniyle Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin içinde yer alan "Deęerlendirme" konu başlıklı bölümün biçimsel ve içerik olarak oluşturulmasında kullanılan kodlarda eksiklik olduğu söylenebilir. Bu sebeple kodların tekrar incelenerek gerekli eklemelerin yapılması durumu ortaya çıkmıştır.

Gülden'in Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'ni kullanmaya devam etme sürecinde ana sayfanın sağ alt köşesinde yer alan "Cd Kullanma Kılavuzu" düğmesine basarak materyalin içerięi ile ilgili bilgi almak istedięi gözlemlenmiştir. İlgili düğmenin üzerine gidince, düğmenin üzerinde beliren ve materyalin içerięini gösteren konu başlıkları oluşmaktadır. Konu başlıklarının oluştuęu ekran görüntüsü şekil 129'da verilmektedir:

**Şekil 129**  
**Konu Başlıklarının Oluştuęu Ekran Görünümü**

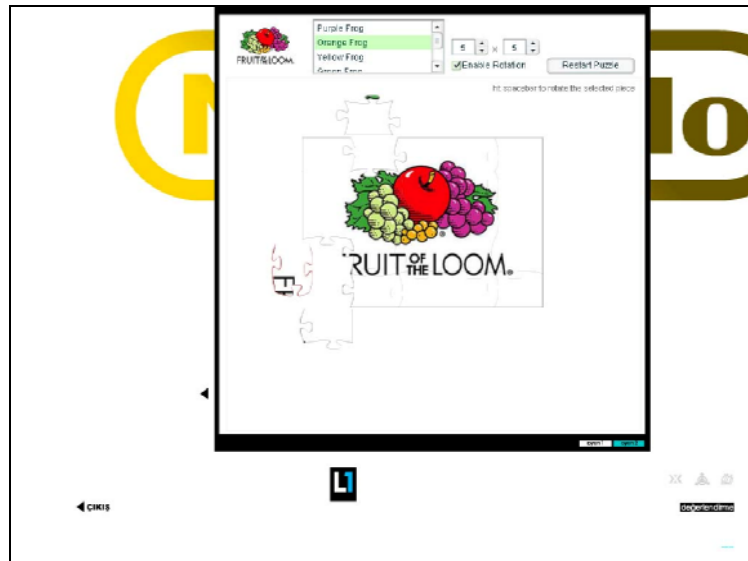


Gülden bu özellięi kullanırken, düğmenin üzerinde oluşan alan içinde bulunan ve düğme özellięi göstermeyen konu başlıklarına basmaya çalıştığı gözlemlenmiştir. Üçüncü denemeden sonra "Cd Kullanma Kılavuzu" nun içinde yer alan konu başlıklarının birer düğme olmadığını fark ederek metinlere basmaya çalışmaktan vazgeçtięi ve metinleri okuyarak süreci tamamladığı izlenmiştir. Gülden'in karşılaştığı bu durumla ilişkili olarak, Logo Tasarımı Konulu Görsel

Çoklu Ortam Materyali'nin içinde yer alan "Cd Kullanma Kılavuzu" nun oluşturulma sürecinde kod yazım dili ile ilgili bir sıkıntısının olmadığı gözlemlenmiştir. "Cd Kullanma Kılavuzu" nun ön görülen şekilde kullanılmasından farklı bir şekilde kullanılmaya çalışıldığı için böyle bir durumla karşılaşıldığı söylenebilir. Bu durum karşısında "Cd Kullanma Kılavuzu" bölümünün biçimsel tasarımının, farklı kullanım durumlarında da etkililiğini kaybetmeyecek şekilde yeniden tasarlanmasının gerekliliğinin olduğu söylenebilir.

Gülden "Cd Kullanma Kılavuzu"nu inceledikten sonra bazı konu başlıklarına ulaşmış ve materyali kullanmaya devam etmiştir. Bu kullanım süreci içerisinde "Ekstralar" başlıklı bölümün içindeki "Oyunlar" adı verilen bölümün içerisinde yer alan oyunları oynamıştır. "Oyunlar" başlıklı bölümün içerisinde yer alan "Yap-Boz" oyunu oynayabilmek için gerekli oyun ayarlarını yapmış ve oyuna başlamıştır. Oyunu oynama süreci içinde oyunun amacı olan parçaları birleştirirken gerekli parçaları yerleştirme konusunda sıkıntı yaşadığı gözlemlenmiştir. Parçaların yerleri mouse aracılığıyla, yönleri de klavyede yer alan space tuşuyla değiştirilebilmektedir. Gülden parçaların yerlerini değiştirebildiği ancak space tuşunu kullanmadığı için parçaların yönünü değiştiremediği gözlemlenmiştir. Parçaların döndürülemediği ekran görüntüsü şekil 130'da verilmektedir:

**Şekil 130**  
**Parçaların Döndürülemediği Ekran Görünümü**



Yer deęişiklięi ile bazı parçaları “Yap-Boz”u oluşturabilirken, yön deęişiklięi yapamadığı için Yap-Boz’un doęru parçalarını yerlerine yerleştiremeyerek “Yap-Boz” oyununu tamamlayamamış ve oyundan çıkmıştır. “Yap-Boz” oyunun, tamamlanabilmesi için gerekli olan bu parça çevirme özellięinin, pilot çalışmaya katılan bir dięer öğrenci olan Seda tarafından da kullanılmadığı ve bitirilemez hale geldięinden dolayı oyunun yarım bırakıldığı gözlemlenmiştir. Öğrencilerin karşılaştığı bu durumla ilişkili olarak Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’nin “Oyunlar” bölümünün içinde yer alan “Yap-Boz” oyunu ile ilgili teknik bir problem olmadığı, ancak bu sorunun oyuna başlamadan önce öğrenciye klavye kullanımı ile ilgili bilgi verilmedięinden kaynaklandığı söylenebilir.

Pilot çalışmaya katılan dięer bir öğrenci Berna’nın Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’nin kullanımı ile ilgili olarak herhangi bir problemle karşılaşmadığı gözlemlenmiştir. Ancak Berna’nın materyali kullanım sürecinde “Ünlü Markaların Logoları” başlıklı bölümden ana sayfaya geri dönebilmek için, “Ünlü Markaların Logoları” başlıklı bölümün içinde yer ana sayfaya dönüşü sağlayan düğmeyi kullanması gerekirken, materyalden çıkmak için kullanılan materyalden çıkış düğmesini kullandığı ve dolayısıyla materyalden çıktığı gözlemlenmiştir. Berna’nın materyalden çıktıktan sonra ilgili komutu vererek, tekrar materyali başlatmasıyla çalışmasını sürüdüğü izlenmiştir. Öğrencinin karşılaştığı bu durumla ilgili olarak Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’nin içinde yer alan “Ünlü Markaların Logoları” başlıklı bölüm ile ilgili teknik ya da biçimsel bir problem olmadığı, ancak öğrencinin kullanım anındaki algı durumu ve yoğunlaşma düzeyinden kaynaklandığı söylenebilir.

Pilot çalışmaya katılan öğrencilerin video kayıtlarının, analizi yapılarak deęerlendirilmesi sonucunda, logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyalinin teknik özellikleri hakkında çeşitli dönütler alındı. “Ekstralar”, “tasarım süreçleri”, “deęerlendirme” başlıklı bölümlerde kullanıcı kontrolünü ve konu akışını sağlayan ilgili düğmelerin kod yazılımlarında hatalar ve eksiklikler olduğu tespit edildi.

Logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyal'inin içinde yer alan CD kullanma kılavuz'unun tasarımında bir hata olmadığı ancak alınan dönütler doğrultusunda, kullanım işlevselliğinin düşük olduğu yargısına varıldı.

Materyalin ses unsurlarının kullanıcı kontrollü olacak şekilde tasarlanması rağmen yeteri kadar işlevsel olmadığı, materyalin kullanımı esnasında, bazı bölümlerde ses karışıklıkları yaşandığı gözlemlendi.

Yap-boz oyununun bir bölümünün, pilot çalışmaya katılan bazı öğrenciler tarafından bilgilendirme eksiği yüzünden kullanılmadığı tespit edildi.

Video kayıtlarının analizleri doğrultusunda çıkan yanlışlar düzeltilmiş ve ilgili düzenlemeler yapılarak materyal yenilemiştir.

#### **4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar**

Araştırmanın dördüncü alt problemi “Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali kullanan öğrencilerin materyale ilişkin görüşleri ne yöndedir?” şeklindeydi. Bu bölümde bu alt problemle ilişkili bulgulara ve yorumlara yer verilmektedir. Bu bağlamda öğrencilerle gerçekleştirilen pilot çalışma sonrasında yapılan görüşme analizleri sunulmaktadır. Görüşme yapılarak toplanan veriler orijinal formuna mümkün olduğu kadar sadık kalınarak ve gerektiğinde araştırmaya katılan bireylerin söylediğinden doğrudan alıntı yaparak betimsel yaklaşımla belirtilmektedir. Veriler sunulurken görüşmelerden aktarımlar yapılmaktadır.

Görüşmede öncelikle öğrencilerden Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'ni kullanım kolaylığı yönünden değerlendirmeleri istendi. Öğrencilerden Gülden materyalin kullanımında herhangi bir güçlük çekmediğini belirtti:

**Güliden:** Bir siteye girer gibi girdim. Rahattı ve istediğim sonuçlara varabiliyordum. İstediğim şeyin nerde olduğunu görebiliyordum.

Merak ettiğim şeylere baktım, zaten ilk logoyla ilgili neler yapılmış onlara baktım ve istediğim sonuca ulaştım. Hatta merakımdan diğer seçeneklere de baktım ve istediğim sonucu da aldım. Benim için kolaylık açısından rahattı.

Görüşmede aynı soruya yanıt veren Berna da kullanım kolaylığının iyi olduğunu belirterek, materyalin içeriğini oluşturan başlıkların alt alta olmasının hoşuna gittiğinin üstünde durdu:

**Berna:** Bence oldukça iyi. Materyallerin sıralanışı gayet iyi, uzman görüşleri, logo tasarımının ne olduğu, onların alt alta yazılışı gayet iyi. Hatta altta oyunlar gibi ekstraların yer alması bence daha iyi onlara alternatif oluşturmuş, alta yer alması benim hoşuma gitti. Ana menüye giriş çıkış gayet iyi.

Pilot çalışma yapılan öğrencilerden bir diğeri olan Ahmet, uygulama esnasında bazı başlıklara ulaşma ya da bulma konusunda sıkıntı çekse de CD kullanma kılavuzu yardımıyla istediği yere ulaşabildiğini ve materyali kullanmanın kolay olduğunu belirtti:

**Ahmet:** Programı kullanmak kolay, akıcı birkaç yerinde takılsam da mesela ekstralar bölümünde ilk önce bulamadım sonra kullanım kılavuzundan derken bir şekilde ulaştım. Öğrencinin geriye dönük, geriye dönük derken öğrendiklerini tekrar aktarabilmesi, daha doğrusu öğrendiklerini uygulayabilmesi yönünden elverişli kullanışlı, hiç bir şey bilmeyen biri dahi bu programı açıp bunu izledikten sonra eminim bir şeyler ortaya koyacaktır.

Öğrencilerden Engin kullanım kolaylığını özellikle materyalin görsel tasarımının karışık değil, sade olmasıyla ilişkilendirerek rahat bir kullanımının olduğunu belirtti:

**Engin:** Kullanım kolaylığı gayet açık. Gayet rahat kullanılacak bir şey, çokta karışık bir görseli olmadığı için çok da rahat kullanılabilir.

Görüşme yapılan öğrencilerden olan Seda kullanım esnasında bir aksilikle karşılaşmadığını ve Ahmet'in de değindiği CD kullanım kılavuzundan gerekli bilgilere ulaşılabileceğinin altını çizerek kullanım açısından gayet anlaşılır olduğunu belirtti:

**Seda:** Bir kere görsel olması ve karşınızda olması zaten orda kullanım şeklini de veriyor. Ben herhangi bir aksama göremedim. Kolaylık açısından gayet anlaşılırdı. Zaten kullanım şekli ve diğer şeyler olarak CD'de vardı.

Mehmet, Engin gibi kullanım kolaylığını görsel tasarımıyla ilişkilendirdi. Enginin bahsettiği gibi, sade bir tasarımla oluşturulan anlaşılabilirlik ve kolaylıktan farklı olarak, Mehmet konunun etkileşimli olarak işlendiği alanın, ekranın merkezinde belli bir ölçüde kurgulanmasının olumlu bulunduğunu belirtti. Tüm ekrana yayılarak tasarlanmış olsaydı bazı şeyleri gözden kaçırılabilirliğini belirterek kullanım kolaylığıyla ilgili olumlu fikirlerinin gerekçelerini belirtti:

**Mehmet:** Kullanım kolaylığı gayet olumlu yönde. Ekranda yani çok kısıtlı bir alanda kullanılması o yazıların ve görsel materyallerin çok daha rahat bir şekilde kullanımını sağlıyor. Normalde bir ekran açtığımızda bir sürü şey gördüğümüzde çok şeyi gözden geçiriyoruz, bu da çok hoş olmaz. Aradığımız şeyi acil aradığımız da bulamayız, olumsuzluklar yaratır. O bakımdan çok iyi ve yerinde olmuş.

Görüşmelerden gözlemlendiği gibi öğrencilerin Logo Tasarımı Konulu Çoklu Ortam Materyali'ni kullanmada herhangi bir sıkıntıyla karşılaşmadıkları görüldü. Görsel çoklu ortam materyalini kullanma esnasında, CD kullanma kılavuzunun, kullanımını desteklediği gözlemlendi. Öğrencilerin görüşlerinin genel vurgusu,

materyalin yalın tasarlanmış olması ve bu durumun kullanım kolaylığını arttırdığı yönündeydi.

Görüşmede materyalin kullanım kolaylığının yanı sıra biçimsel yönünü değerlendirmeleri istendi. Berna biçimsel tasarımı oldukça iyi bulurken, özellikle “Kütüphane” başlığının altında yer alan, “Logo Arşivi” bölümündeki logo tasarım örneklerinin yerleştirilmesindeki tasarım anlayışını beğendiğinin üstünde durdu. Materyalin biçimsel tasarımını ağırlıklı olarak oluşturan siyah, beyaz ve mavi renklerin kullanımını fark ederek kendisinde olumlu hisler oluşturduğunu belirtti:

**Berna:** Bence güzel hatta oldukça iyi, mesela benim en çok dikkatimi çeken biçimsel anlamda logoların alt alta dizilişi, arkada beyaz fonun kullanılışı benim hoşuma gitti, ki onları ön plana çıkartıyor. Biçim olarak dikkatimi çeken bunlar var. Oldukça iyiydi.

**Araştırmacı:** Peki CD’nin genel tasarımı nasıl, eğer biçim olarak düşünürsek?

**Berna:** Tabi en başta özellikle video gibi görsel bir sunum vardı, o benim hoşuma gitti. Daha sonra play tuşuyla en başta CD’ye girmemiz güzeldi. Mavi fon kullanılmış, logosu da çok güzel, siyah fonun üzerine beyaz ve mavi ilişkisi gayet iyi, aynı mavi ton da yakalanmış.

Gülden Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’nin biçimsel tasarımından hoşlandığını, özellikle ekranı, renkleri, sadeliğini beğendiğini ifade etti. Ahmet gözünü rahatsız eden bir durum oluşmadığından dolayı biçimsel tasarımı başarılı bulurken ses ögesini de göz önünde bulundurdu. Engin ise materyalin biçimsel tasarımını grafik tasarımın en önemli özelliği olan soyutlaştırma kavramıyla ilişkilendirerek sıkıcı olmayan güzel bir tasarım olduğunu belirtti. Görüşme yapılan öğrencilerden bir diğeri olan Seda; biçimsel tasarımı sade ve hoş bulurken her konu başlığının arka fonunda yer alan logo tasarımlarının olumlu olarak dikkatini çektiğini belirtti. Ayrıca metinlerin ve logo arşivinin olduğu bölümlerdeki canlandırma alanlarının biraz daha büyük olmasının metinlerde okuma, görsellerde izleme kolaylığı sağlayacağını vurguladı. Ses ögesinin yüksek olması durumunda dikkat dağıttığını ama sessiz olması durumunda iyi olmayacağını, fondan gelen bir müzik



uygulamasının motivasyonu arttırdığını, özellikle ayarlanabilir olması durumunda iyi olabileceğini altını çizerek belirtti:

**Seda:** Biçimsel tasarımı gayet sade ve hoştu. Arka da dikkatimi çekti böyle ara ara logolar amblemler vardı, geçiyordu arada değişiyordu. Bence gayet iyiydi. Onun haricinde ses biraz yüksek çıktığı için dikkati dağıtabiliyor. Ama çok sessiz olması da sürekli okuyorsunuz, bir şeylerle ilgilendiğiniz için böyle bir uğultunun gelmesi hoş olmuş ama biraz düşük sesli olsa ya da ayarlanabilir olması işe yarayabilir. Onun haricinde, görsel tasarım olarak gayet iyiydi. Bir de sayfa boyutu biraz daha büyük olsaydı belki daha iyi olurdu çünkü orda o oklara bastığınız zaman direk kayıyor, ayarlamanız gerekiyor. Diyelim Word de yaptığınız zaman oka bastığınız zaman bir sayfa atlar ya, bunda öyle değil daha fazla atlıyor. Sayfa küçük olduğu için fazla atlıyor hani geri gelmek zorunda kalıyorsunuz. Okumadığınız ya da görmediğiniz alanlar oluyor. Mesela logolara bakarken ben görmediğim şeyler oluyor çünkü çok hızlı geçiyor. O yüzden zannediyorum bu sayfa boyundan kaynaklanıyor.

Görüşme yapılan öğrencilerden Mehmet renk kullanımı ve sadeliğin üstünde durarak biçimsel tasarıma artılar kazandırdığını belirtti:

**Mehmet:** Biçimsel tasarımı olarak renk kullanımı, başlıkların, animasyonların oradaki bütün parçaların, sağdaki alttaki, müzik, ekstralar, sözlük, kütüphane kısımlarının çok yalın çok düzgün şekilde konulması artı sağlıyor. Bu sadelik kullanım kolaylığı sağlıyor.

Öğrenciler görüşmede kendilerine yöneltilen “logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyalinin biçimsel tasarım için ne düşünüyorsunuz?” görüşme sorusu ile ilgili görüşlerinde öncelikle sade tasarım kurgusunun grafik tasarımın en önemli özelliklerinden biri olduğunun altını çizdi. Ayrıca materyalin biçimsel tasarımında bu kurgunun hissedildiğini ve dolayısıyla da biçim ve içerik ilişkisinin iyi

oluşturulduğunu belirttiler. Materyalin görsel tasarımının bütününde kullanılan siyah, beyaz ve mavi renk kurgusunun, armonisinin ilgi çekiciliği arttırdığı gözlemlendi. Öğrenciler öncelikle sade biçimsel tasarımın, öneminin üzerinde durmuş ve materyalin tasarımının bu anlamda kullanıcı üzerinde olumlu etkiler oluşturduğunu belirtmişlerdir.

Görüşmelerde öğrencilerden materyalin içeriğini değerlendirmeleri istendi. Gülden materyalin içeriğini zengin bulduğunu belirtti:

**Güliden:** Logoyla ilgili bir sürü şeye değinmişsiniz. Yani oyuna kadar bir sürü şey var içinde. Logoyla ilgili bilinmek istenen her şey var. Ekstralarda gördüm, bir sürü sözlüğü var, tasarımcılar var. Önemli isimleri gördüm orda. Ayrıca linkler var internet sayfaları, yardımcı olabilecek bir sürü konu var aslında. Bence içerik olarak gayet iyi.

Görüşme yapılan öğrencilerden Berna, logo kaynak kitaplarının materyal içeriğinde bulunmasının özellikle hoşuna gittiğini vurgulayarak, konu anlatım metinlerinin, sözlük, uzman görüşleri ve web linklerinin çeşitli bilgi alternatifleri oluşturması açısından güzel bir içerik olduğunu belirtti:

**Berna:** İlk önce bazı tanımsal bilgiler verilmiş bunlar ayrıca, bilmeyenler için sözlük kısmında ayrıca belirtilmiş. Uzman görüşlerine yer verilmesi ondan sonra linklerin ayrıca yer alması. Çeşitli alternatifler oluşturması açısından bence gayet güzel, içerik olarak ta. Mesela kitap kaynaklarına da ayrıca yer verilmiş bu da benim çok hoşuma gitti.

Diğer öğrencilerin görüşlerine katılan Ahmet, web linkleri ve uzman görüşleri üstünde durarak içeriği zengin bulduğunu belirtti. Seda ise içeriğin gayet açıklayıcı olduğundan bahsederek, Logo tasarımıyla ilgili hiç bir bilgisi olmayan birisinin bile konuyu öğrenebileceğini ve iyi bir alt yapı oluşturabileceğini belirtti:

**Seda:** Gayet açıklayıcıydı zaten. Hiç bir şey bilmeyen biri şuraya otursa her şeyi öğrenebilir logo hakkında. Her şeyi demeyeyim de büyük bir kısmını öğrenebilir. İyi bir alt yapıya sahip olabilir. Gayet eğitici ve öğreticiydi.

Görüşmelerde öğrencilere yöneltilen logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyalinin içeriği hakkındaki düşüncelerinin ne olduğu ile ilgili çeşitli dönütler alındı. Materyalin içinde yer alan logo kaynak kitapları, konu anlatım metinler, sözlük ve web linkleri konuyu değişik yönlerden destekleyen çeşitli bilgi alternatifleri oluşturması açısından öğrenciler tarafından olumlu bulundu. Uzman görüşleri ve logo animasyonların da hareketli görüntü kullanımının ilgi çekmesi yönüyle içeriği zenginleştirdiği yorumları yapıldı. İçeriğin açıklayıcı olduğu belirtildi ve logo tasarımıyla ilgili hiç bir bilgisi olmayan birisinin bile konuyu hazırlanan materyal ile öğrenebileceği yönünde görüş bildirildi. Materyalin iyi bir alt yapı oluşturabileceği vurgulandı. Özetle öğrenciler materyalin içeriğini olumlu olarak değerlendirildi.

Görüşmelerde öğrencilerden materyalde en çok dikkatlerini çeken kısım veya kısımların hangileri olduğunu belirtmeleri istendi. Gülden benzer logoların, röportajların ve oyunun ilgisini daha çok çektiğini belirtti:

**Güliden:** Benzer logoların gösterilmesi benim dikkatimi çekti. O kadar büyük isimler ve birbirlerine çok benziyor, onlara baktım. Röportajlar vardı işte, direkt kişiyi görerek onları dinliyoruz. Onlar ilgimi çekti. Oyunda ilgimi çekti. Güzel bir oyundu.2 kere oynadım.

Görüşmeye katılan öğrencilerden Berna, Gülden'in de belirttiği gibi oyunların ve benzer logo tasarımların üstünde dururken en çok logo animasyonlarının dikkatini çektiğini belirtti. Öğrencilerden Ahmet de Berna ve Gülden gibi benzer logo tasarımları üzerinde durdu ve en çok ilgisini çeken kısmın o olduğunu belirtti. Oyunlar, ünlü markaların logoları ve logo revizyon süreçlerinin dikkatini çektiğini belirtti:

**Ahmet:** En çok dikkatimi çeken kısımları logoların benzer logoları olduğu, bunları bilmiyordum ve gerçekten çok benzerleri var. Daha sonra logoların anlamları, taşıdıkları anlamlar, geçmişten günümüze logolar, bunlar ilgimi çekti. En sonunda işte oyunda olmuş, sıkılmasın diye öğrenciler güzel de olmuş.

Görüşme yapılan öğrencilerden Engin de diğer öğrencilerin görüşüne katılarak benzer logo tasarımlarının ve logo aritmetiğinin üstünde durdu. En çok dikkatini çeken kısmında oyunlar olduğunu, özellikle hafıza oyunu olduğunu belirtti. Seda ise öncelikle metinleri okumak için gösterilen yoğunlaşmadan sonra rahatlatıcı etki yapması özelliğini vurgulayarak, logo animasyonları bölümünü iyi bularak ilgisini çektiğinin üstünde durdu. Logo tasarım örnekleri ve uzman anlatımlarından Prof. Yüksel Uslay'ın ve Öğr. Gör. Dr. Çınla Şeker'in konu anlatımlarını ilgi çekici bulduğunu belirtti:

**Seda:** Bir kere logo animasyonları çok iyiydi. Yazıdan sonra oraya kaymak biraz kafa dağıtıyor. Güzeldi yani. Logolar ve örnekleri çok ilgimi çekti. Çınla Şeker'in, Yüksel Uslay'ın yorumları ilgi çekiciydi, gayet açıklayıcıydı zaten onlar.

Öğrencilerden Mehmet de Berna ve Seda gibi videoları materyalin kendisine göre en ilgi çekici yeri olduğunu belirtti.

Öğrenciler logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyalinin dikkatlerini en çok çeken kısmı olarak benzer logolar bölümünün üstünde durdular. Güncel yaşamla ilişki kurması açısından bölümdeki logo tasarımlarının konuya ilgiyi arttıran bir süreç olduğu belirtildi. Uzman anlatımları ve logo animasyonlarının dikkat çeken bir bölüm olduğu ifade edildi.

Görüşmede son olarak öğrencilere Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin logo tasarımı eğitiminde kullanımının yararlı olup olmayacağı

hakkında ne düşündükleri soruldu. Gülden materyalin yararlı olabileceği çeşitli alanlara aşağıdaki şekilde değindi:

**Araştırmacı:** Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu ortam Materyali'nin logo tasarımı eğitiminde kullanımının yararlı olabileceğini düşünüyor musunuz?

**Gülden:** Ben kesinlikle yararlı olabileceğini düşünüyorum.

**Araştırmacı:** Biraz daha açabilir misin acaba, ne anlamda yararlı olabilir?

**Gülden:** Mesela logoyla ilgili bilgi almak isteyen biri, baktığında buraya, burada bir çok bilgi var zaten, röportajlar var, isimler var, logo yapmadan önce aşamalar var işte bilgiler var. Logo tasarımının süreci var. Bence gereken şeyler yapılmış. Ekstra bir şey olabilir mi diye düşünüyorum ama pekte yok gerekli olan şeyler yapılmış.

**Araştırmacı:** Peki bu yapılı olan şeylerin yararlı ilişkisi ne?

**Gülden:** Mesela logo yapacak olan biri, hangi yolu önce izlemeli onu görebilir. Orda mesela dünyaca ünlü markalar var onları eşleştirmişsiniz, logoları ne kadar çok bir birine benziyor, bizde bir logo üzerine araştırmaya başlamadan önce, yaptığımız araştırmada kontrol edebiliriz. Piyasada var mı buna benzer yapacağımız logolar diye.

Görüşmeye katılan öğrencilerden Berna çoklu ortam materyalinin eğitimi pekiştirici özelliklerinden dolayı öğrenci bütçesine faydalı olacağı varsayımında bulunarak materyalin yararlı olacağına belirtti:

**Berna:** (Yararlı olacağını) düşünüyorum. Mesela öğrencilere şu açıdan faydalı olabilir, bir kere çoklu ortam olduğu için hem görsel hem sesli hem yazıyla belirtilmiş. Sadece bir kitap aldığım zaman onu görsel olarak inceleyebiliyorum, ama CD olduğu zaman bunu çeşitli animasyonlarla desteklememiz gayet güzel. Hem de öğrencilerin açısından düşündüğümde bir kitabın maliyeti daha yüksekken bir CD'ye ulaşmak daha kolay olabilir diye düşünüyorum.

Görüşmeye katılan öğrencilerden Ahmet logo tasarımını bilen bir öğrencinin de bilmeyen bir öğrencinin de materyali kullanmasının uygulama ve tasarım süreçlerine yararlı olabileceğine işaret etti:

**Ahmet:** Düşünüyorum ilk başta söylediğim gibi, hiçbir şey bilmeyen biri bu CD'yi izlediğinde ortaya iyi ya da kötü bir fikir sahibi olarak bir şeyler çıkarabilecektir.

**Araştırmacı:** Bilen birisine yararı olacak mıdır acaba?

**Ahmet:** Bilen biriside bilgisine bilgi katmış olacaktır daha da... Bilen birinin de bilmediği şeyleri o CD de bulması mevcut. Bende kendimi az ya da çok biraz bilen biri olarak görsem de bilmediğim şeyler çokmuş. Logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyalinin logo tasarımı eğitiminde kullanımının yararlı olabileceğini düşünüyorum evet.

**Araştırmacı:** Neden? Son olarak toparlamak istersek...

**Ahmet:** Düşünüyorum çünkü şimdiye kadar böyle bir çalışma yapılmadı, daha doğrusu ben görmedim. İlgi çekici olabileceğini düşünüyorum. İlgi çekiciliğin yanında yararlılıkta getirebilecektir.

Görüşmeye katılan öğrencilerden Engin, Seda ve Mehmet derste bu materyalin kullanımının öğrenciler açısından olumlu olacağı yönünde görüş bildirdiler.

**Mehmet:** Kesinlikle düşünüyorum çünkü bilirsiniz bir öğrenciye bir şey öğretirken, her hangi bir konumda her hangi bir öğrenciye, basitten karmaşığa öğretim ilkeleri vardır. Yakından uzağa, olandan olmayana, somuttan soyuta bir sürü kuram vardır, kavram vardır. Kurmuş olduğunuz sistem de bunu destekler nitelikte, ekleyecek pek bir şey yok aslında. Bu sistem böyle kurulduğu için çok işlevsel olacağını düşünüyorum. Yeni bir grafik öğrencisi bunu izlediğinde bile, grafik yapmayacak olduğunda bile şunu izleyip grafiğe yönelebilir. Çok çekici gelebilir. Kullanıma yararlı olabileceği düşüncem tabi ki olumlu.

Öğrenciler logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyalinin logo tasarımı eğitiminde kullanımının yararlı olabileceğini üstünde durdular. Tasarım eğitimini pekiştirecek bir süreç oluşturduğu belirtildi. Uzman anlatımları ve logo animasyonlarının dikkat çeken bir bölüm olduğu ifade edildi.

Tüm görüşme sorularına öğretmen adaylarının verdikleri yanıtlar özetlenecek olursa, öğrencilerin Logo Tasarımı Konulu Çoklu Ortam Materyali'ni kullanmada herhangi bir sıkıntıyla karşılaşmadıkları görüldü. Görsel çoklu ortam materyalini kullanma esnasında, CD kullanma kılavuzunun, kullanımı desteklediği gözlemlendi. Öğrencilerin görüşlerinin genel vurgusu, materyalin yalın tasarlanmış olması ve bu durumun kullanım kolaylığını arttırdığını belirtmeleri üzerineydi.

Öğretmen adayları görüşmede çoklu ortam materyalinin biçimsel tasarımına yönelik sade tasarım kurgusunun grafik tasarımın en önemli özelliklerinden biri olduğunun altını çizerek, materyalin biçimsel tasarımında bu kurgunun hissedildiğini ve dolayısıyla da biçim ve içerik ilişkisinin iyi oluşturulduğunu belirttiler. Materyalin görsel tasarımının bütününde kullanılan siyah, beyaz ve mavi renk kurgusunun, armonisinin ilgi çekiciliği arttırdığı gözlemlendi. Öğrenciler öncelikle sade biçimsel tasarımın, öneminin üzerinde durdular ve materyalin tasarımının bu anlamda kullanıcı üzerinde olumlu etkiler oluşturduğunu belirttiler.

Görüşmelerde öğretmen adaylarına yöneltilen logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyalinin içeriği hakkındaki düşüncelerinin ne olduğu ile ilgili çeşitli dönütler alındı. Materyalin içinde yer alan logo kaynak kitapları, konu anlatım metinleri sözlük ve web linkleri konuyu değişik yönlerden destekleyen çeşitli bilgi alternatifleri oluşturması açısından öğrenciler tarafından olumlu bulundu. Uzman görüşleri ve logo animasyonların da hareketli görüntü kullanımının ilgi çekmesi yönüyle içeriği zenginleştirdiği yorumları yapıldı. İçeriğin açıklayıcı olduğu belirtildi ve logo tasarımıyla ilgili hiç bir bilgisi olmayan birisinin bile konuyu hazırlanan materyal ile öğrenebileceği yönünde görüş bildirildi. Materyalin iyi bir alt yapı oluşturabileceği vurgulandı.

Öğretmen adayları logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyalinde dikkatlerini en çok çeken kısmı olarak benzer logolar bölümünün üstünde durdular. Güncel yaşamla ilişki kurması açısından örnek logo tasarımlarıyla karşılaşmanın konuya ilgiyi arttıran bir süreç olduğu belirtildi. Uzman anlatımları ve logo animasyonlarının dikkat çeken bölümler olduğu ifade edildi. Öğretmen adayları logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyalinin logo tasarımı eğitiminde kullanımının yararlı olabileceğini üstünde durdular. Tasarım eğitimini pekiştirecek bir süreç oluşturduğu belirtildi.

Görüşmelerde öğretmen adaylarının belirttiği görüşler doğrultusunda materyal yenilenecektir. Bunun ile ilgili ayrıntılar beşinci alt probleme ilişkin bulgular ve yorumlar bölümünde yer alacaktır.

#### **4.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorumlar**

Araştırmanın beşinci alt problemi “Bulgular doğrultusunda hazırlanmış Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali nasıl olmalıdır ?” şeklindeydi. Bu alt problem, yapılan pilot çalışmalar doğrultusunda kullanıma hazır hale getirilen Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali’nde yapılan düzeltmeler üzerinden yanıtlanacaktır. Bu bağlamda alan uzmanlarından alınan görüşler, Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali uygulanan öğrencilerde uygulama sürecinde gözlemlenenler ve uygulama yapılan öğrencilerin materyale ilişkin görüşleri bir arada değerlendirilmiş ve Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyaline son şekli verilerek kullanıma hazır hale getirilmiştir.

Yapılan çalışmalarda materyalin içinde yer alan ve ses içeren bölümlerin kullanımı ile ilgili sıkıntılar yaşandığı görülmüştür. Bu sıkıntıların materyalin kullanım süreci boyunca kullanıcının hangi bölümde olursa olsun kendisine sunulan fon müziğiyle ilişkili olarak gerçekleştiği gözlemlenmiştir. Materyalin ana içeriğini oluşturan ve ses unsurlarından biri olan fon müziği, yine materyalin konu içeriğinin belli bir bölümünü oluşturan “Uzman Anlatımları” ve “Logo Animasyonları” başlıklı bölümlerle bir arada kullanıldığında ön görülmemiş bazı durumların oluşmasına



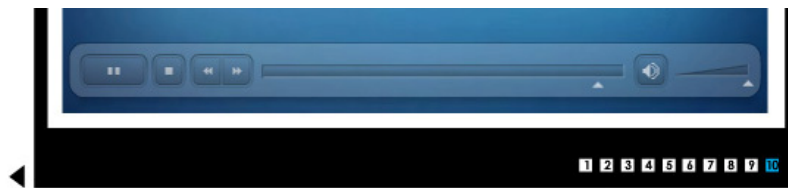
sebepe olmuştur. Materyalin içeriğini oluşturan tüm konu anlatımlarını ve uygulamaların kullanımı sürecinde arka fonda yer alan müziği, kullanıcı kontrollü hale getirebilmek için, ekranın sağ alt köşesinde yer alan ve fon müziğinin sesini açma ve kapama kontrolünü sağlayan, aktif hali animasyon destekli olan bir düğme tasarlanmıştır. Fon müziğini açıp kapatmak için kullanılan düğmenin ekran görüntüsü şekil 131’de verilmektedir:

**Şekil 131**  
**Fon Müziğini Açıp Kapatmak İçin Kullanılan**  
**Düğmenin Ekran Görünümü**

131

Bu düğme kullanıcının hangi bölümde olursa olsun sesi açıp kapatabilmesine olanak vermektedir. “Uzman Anlatımları” ve “Logo Animasyonları” başlıklı bölümler içeriğinde ses ve video görüntüleri barındırmaktadır ve teknik açıdan benzer kullanım özelliklerinde tasarlanmıştır. Materyalin kullanım süreci içerisinde ilgili başlıklı bölümlere ulaşıldığında kullanıcının karşısına video görüntüleri ve video seçme düğmeleri sunulmaktadır. Kullanıcı, bölümün içeriğini kullanmaya başladığında video görüntülerinin alt kısmında kullanıcıya video görüntüsünü oynatıp durdurmayı sağlayan, görüntüyü ileri geri alınmasını sağlayan ve videonun sesin açılıp kapatılmasına olanak veren düğmeler sunulmuştur. Bu düğmeler ile kullanıcı, videoyu istediği işlevler doğrultusunda kullanabilmektedir. Video kontrol düğmelerinin ekran görüntüsü şekil 132’de verilmektedir:

**Şekil 132**  
**Video Kontrol Düğmelerinin Ekran Görünümü**



**LOGO ANIMASYONLARI**

Yapılan pilot çalışma doğrultusunda fon müziği ile videoların ses özelliklerinin, materyali kullanma esnasında birbirlerine karıştıkları ve video anlatımlarının algılanmamasına yol açtığı tespit edilmiştir. Kullanıcıların video görüntülerinde yer alan sesleri dinleyebilmeleri için fon müziğini kapatmak ya da videonun ses seviyesini arttırmak zorunda kaldıkları gözlemlenmiştir. Fon müziğinin ses seviyesi ile ilgili olarak, videonun ses seviyesi kullanıcı tarafından arttırılsa da “Uzman Anlatımları” başlıklı bölümde bazı anlatımların algılanmadığı, “Logo Animasyonları” başlıklı bölümde ise izlenen animasyonların müzikleri ile karışarak ses kirliliği oluşturduğu test edilmiştir. Bu sorunu çözebilmek için Materyalin oluşturulduğu Flash CS3 programı kullanılarak materyalin fon müziğini açıp kapatmak için tasarlanmış olan düğme geliştirilmiştir. Düğmeye açma kapama yapma özelliğine ek olarak ses yüksekliği ayarlayabilme özelliği kazandırılmıştır. Ayrıca fon müziği Sound forge programı kullanılarak en yüksek seviyedeki ses açıklığının, video görüntülerindeki ses düzeyinden daha düşük seviyede kalacak şekilde frekansı düşürülmüştür. Ses kullanımındaki sıkıntıyı çözebilmek için üçüncü bir seçenek olarak da video görüntülerinin ekrana geldiği bölümlerde, fon müziğinin otomatik olarak kesilmesi sağlanmıştır. Ancak kişisel tercihlerin farklı beğeni durumları oluşturabileceği göz önünde bulundurulmuş, ses yükseklik ayarı tercihi kullanıcı denetimine bırakılarak otomatik ses kesilmesi materyal üzerinde kullanılmamıştır.

Pilot çalışmaya katılan öğrencilerin video analizleri yapıldığında, ekranda görüntüler ile ilgili bazı sorunların oluştuğu tespit edilmişti. Öğrencilerin materyali kullanım sürecinde bazı durumlarda konu başlıklarının ekran görüntülerinin üst üste geldiği ve kimi zaman materyalin kullanımını imkânsız hale getirecek kadar karıştığı izlenmişti. Bu durum incelendiğinde durumun teknik bir hata olduğu tespit edildi. Materyal yaşanan problem ile ilgili test edildiğinde, aksaklığın sadece, pilot çalışmada öğrencilerin de karşılaştığı bölümler olmadığı, pilot çalışmaya yansımaya bazı bölümlerde de oluştuğu fark edildi. Bölümlerin ekran görüntülerini üst üste çakışarak ekran karışması olarak meydana gelen aksaklığın “Logo Tasarımı”, “Logo Arşivi”, “Değerlendirme”, “Sözlük”, “Tasarım Süreçleri” ve “Uzman Anlatımları” başlıklı bölümlerin herhangi birinden, “Ekstralar” başlıklı bölüme geçilmek

istendiğinde olduğu tespit edildi. Flash CS3 programı ile hazırlanan ve materyalin içeriğini oluşturan bölümler, teknik açıdan diğer bir deyişle kullanılan programın yazılım uygulamaları açısından, teknik tasarımın işlevsellik kazanabilmesi için iki ayrı formatta hazırlandı. İlk format, “Logo Revizyonları”, “Ünlü Markaların Logoları”, “Logo Tescili” gibi bazı bölümlerin oluşturulduğu ve materyalin ana yazılımını oluşturan data bilgisinin içinde yer alan kodlar olarak oluşturuldu. Diğer bir deyişle tasarımın temel parçasının içinde oluşturuldu. “Logo Tasarımı”, “Logo Arşivi”, “Değerlendirme”, “Sözlük”, “Tasarım Süreçleri” ve “Uzman Anlatımları” bölüm başlıkları ise ikinci formatta hazırlandı. İkinci formatta oluşturulan başlıklar ise ana yazılımı oluşturan data bilgisinin içinde yer alan kodlar olarak değil her biri kendi data bilgisine sahip ana yazılımdan farklı ayrı birer data dosyası olarak oluşturuldu. Diğer bir deyişle tasarımın temel parçasının içinde değil, her biri ayrı parçalar olarak oluşturuldu. Materyalin çalışma sistemi olarak değerlendirdiğimizde ilk formattakiler içeriğinin data boyutu küçük ve kullanılan uygulama özellikleri daha basit olan bölümler, ikinci formatta hazırlananlar ise data boyu daha büyük, içlerinde kullanılan uygulama özellikleri daha karışık ve ek modüller barındıran bölümler olarak ayrıldı. İkinci formatta hazırlanan bölümlerin sürekli materyalin içersinde yer alması engellenerek, kullanımı gündeme geldiğinde materyale yüklenmesi sağlandı. Bu teknik uygulama ile materyalin açılma ve çalışma hızının artması, ayrıca her bilgisayara uyum yapısının oluşması amaçlanarak sağlandı. İlk formatta hazırlanan bölümler zaten materyalin içinde olduğundan dolayı kullanım sürecinde doğrudan ekranda oluştu. İkinci formattaki bölümler ise ulaşılmak istenilen bölüm ile ilgili tasarlanan düğme kullanıldığında, dışarıdan materyalin için yüklenerek ekranda oluşması sağlandı. Dışarıdan yüklenerek ekranda oluşan bölümler yine ilgili düğmenin kullanılmasıyla geri yüklenmesi, yani yükleme işleminin tersinin yapılarak, yüklenen bölümün ekrandan silinmesi sağlanmıştır. İlgili düğmelerin bahsi geçen özelliklere sahip olabilmeleri için düğmeler flash programında oluşturulurken, programlama dilinde, yükleme işlevini yerine getirebilmek için “Loadmovie”, yükleme işlemini geri alma işlevini yerine getirebilmek için “Unloadmovie” komutları yazılarak hazırlanmıştır.

Pilot çalışmada karşılaşılan problem baz alınarak materyalin teknik oluşum süreci incelendiğinde, bölüm başlıklarının ve içeriklerinin ekranda görüntülenmesini ya da ekrandan silinmesini sağlayan ilgili kod yazımı ile ilgili eksiklik olduğu tespit edilmiştir. “Ekstralar” başlıklı bölüme ulaşılmasını sağlayan ilgili düğmenin oluşturulması sürecinde geri yükleme kodunun yazılmadığı tespit edilmiştir. Dolayısıyla öğrencilerin karşılaştığı, ekran karışmalarının sebebi ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin materyali kullanım sürecinde, yukarıda bahsi geçen ikinci formatta hazırlanan bölümlerden herhangi birini kullanırken, ilgili düğmesinde “unloadmovie” kodu eksik olarak hazırlanan “Ekstralar” başlıklı bölüme ulaşmaya çalıştıklarında, önceki bölümün ekran görüntüsü geri yüklenmediği ve “Ekstralar” bölümünün yüklendiği, dolayısıyla da ekranda görüntülerin üst üste yüklenerek çakışma oluşturduğunun nedeni olduğu tespit edilmiştir. İlgili kod, ilgili düğmeye eklenerek materyalin kullanımında sorun çıkaran hata düzeltilmiştir.

Ekran görüntülerinin karışması olarak adlandırılan soruna benzer bir durumla, “Tasarım Süreçleri” başlıklı bölümün içeriğinde rastlanmıştır. “Tasarım Süreçleri” başlıklı bölüm içerik olarak metin ve görsellerden oluşturulmuştur. Siyah dikdörtgenin sağ alt köşesindeki sağ yöne bakan ok biçimli düğme ile tasarım sürecinin izlendiği görsellere ulaşılması sağlanmıştır. Görsellere ulaşmayı sağlayan düğmenin ekran görüntüsü şekil 133’de verilmektedir:

**Şekil 133**  
**Görsellere Ulaşmayı Sağlayan Düğmenin Ekran Görünümü**

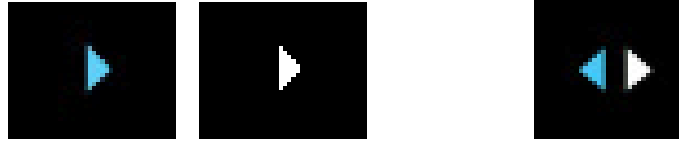


**TASARIM SÜREÇLERİ**

“Tasarım Süreçleri” ile ilgili görsellerin ekrana getirilmesini sağlayan düğme pasif haldeyken üzerinde animasyon uygulaması yapılmış, 6 saniyelik döngüsel bir süreçle mavi ve siyah tonları arasında renk geçişi kazanması sağlanmış ve düğmenin kullanıcıya kendini göstermesi amaçlanmıştır. İlk görsele ulaştıktan sonra önceki ve sonraki görsellere ulaşmayı sağlayabilmek ve ileri geri kurgusunu kazandırmak için

ilk kullanılan ok düğmesinin yanına ters yönü gösteren yeni bir düğme eklenerek düğme sayısı ikiye çıkartılmıştır. Bu düğmelere sayesinde kullanıcı ana sayfaya dönmeden, “Tasarım Süreçleri” başlıklı bölüm içinde ileri geri giderek görselleri izleyebilmektedir. Tasarım süreçleri bölümündeki düğmelerin görüntüsü şekil 134’de verilmektedir:

**Şekil 134**  
**Tasarım Süreçleri Bölümündeki Düğmelerin Görünümü**



“Tasarım Süreçleri” başlıklı bölümün metin kısmı materyalin içine dışarıdan yüklenerek oluşturulmakta, görsel kısmı ise materyalin içinde oluşturulmuştur.

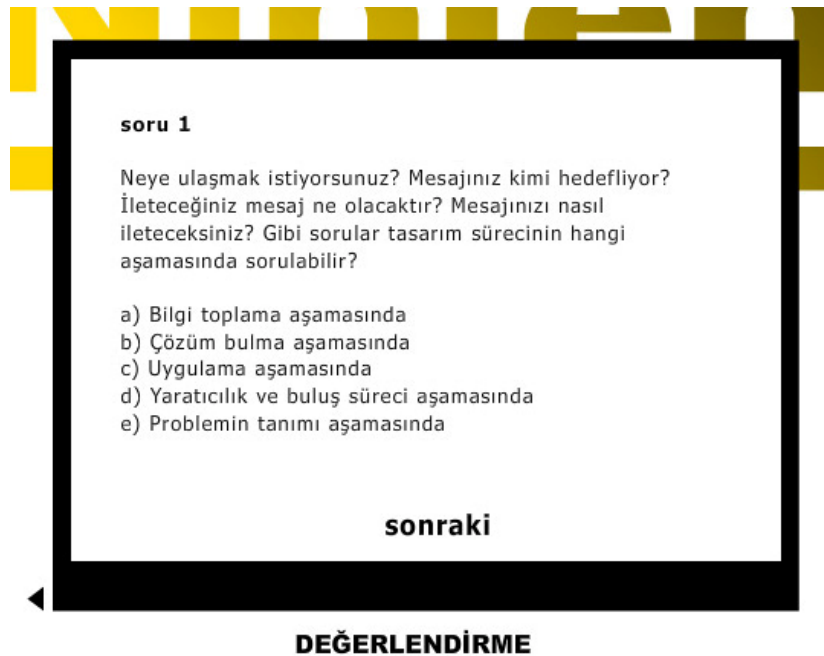
Pilot çalışma esnasında “Tasarım Süreçleri” başlıklı bölümün içinde yer alan görseller, ilgili düğmelerin kullanımıyla ekrana getirilebildiği ve bu görsellerin sırayla ilerleyerek izlenebildiği gözlemlenmiştir. Ancak ilgili düğme kullanarak görsellerin ilerleme yönünün tersine diğer bir deyişle geri gidildiğinde “Tasarım Süreçleri” başlıklı bölümün metinlerinin görsellerin üzerine bindiği görülmüştür. Bu problem ile ilgili materyal incelendiğinde görseller arasında geri gitmeyi sağlayan düğme ile ilgili olarak teknik bir hata olduğu tespit edilmiştir. Teknik hata detaylı olarak incelendiğinde ilgili düğmenin, materyalin içine dışarıdan yüklenerek görüntüye gelen “Tasarım Süreçleri” başlıklı bölümün metin kısmının, görsellerde geri ilerlerken ilgili düğmenin geri yükleme özelliğini kazandıran, “unloadmovie” kodunun yazılmadığı tespit edilmiştir. İlgili kod, ilgili düğmeye eklenerek materyalin kullanımında sorun çıkaran hata düzeltilmiştir.

Pilot çalışma esnasında tespit edilen diğer bir sorun olan “Ekstralar” başlıklı bölümün içinde yer alan yap-boz oyunu ile ilgili olmuştur. Oyunun oynanma süreci içinde oyunun amacı olan parçaları birleştirirken gerekli parçaları yerleştirme konusunda sıkıntı yaşadığı gözlemlenmiştir. Parçaların yerleri mouse aracılığıyla,

yönleri de klavyede yer alan space tuşu kullanımıyla değiştirilebilmektedir. Öğrencilerin yer değişikliği ile gerekli parçaları yerleştirdiği ancak parçaların yönlerinin değiştiremedikleri için oyununu tamamlayamayarak oyundan çıktıkları gözlemlenmiştir. Bu durum değerlendirmeye alınarak, “Yap-Boz” oyununun modülü incelendiğinde teknik bir sorun olmadığı tespit edilmiştir. Ancak karşılaşılan durumu çözebilmek ve öğrencinin oyunu bitirme güdülerini arttırabilmek için oyun başlamadan öğrenciye, bir bilgilendirme ekranı sunmak uygun görülmüştür. Bilgilendirme ekranında oyunun amacı ve oyunun kullanım şekli ile ilgili gerekli bilgiler sunulmuştur.

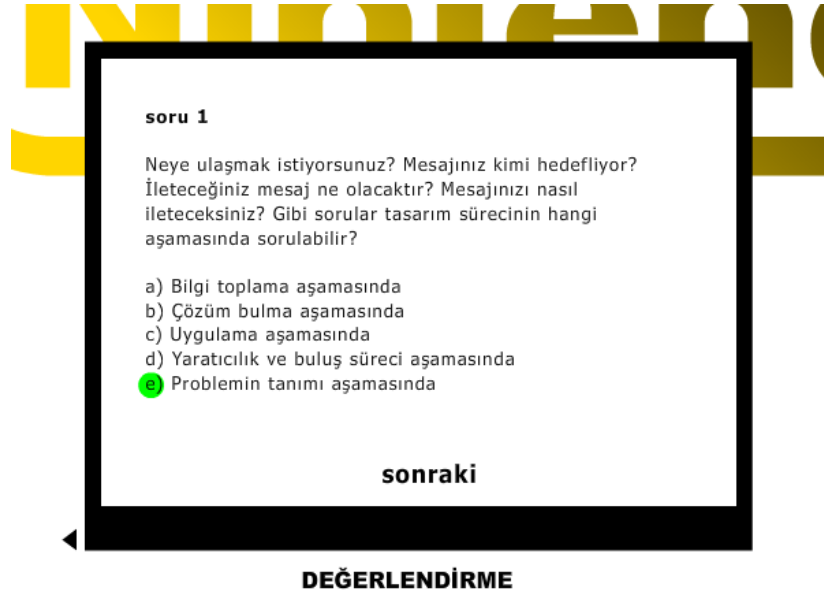
Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali içinde konu ile ilgili değerlendirme sorularına yer verilmiştir. Değerlendirme soruları kullanıcı kontrollü olarak ekrana gelmektedir. Testin soru bölümünün ekran görüntüsü şekil 135’de verilmektedir:

**Şekil 135**  
**Testin Soru Bölümünün Ekran Görünümü**



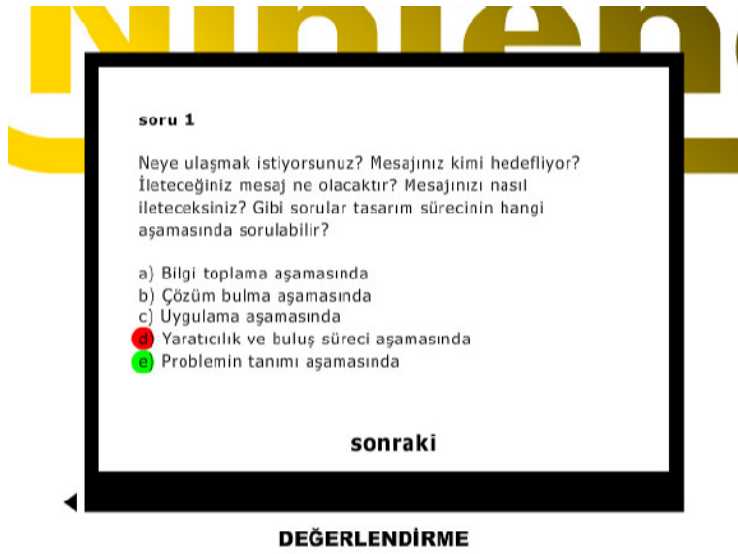
Değerlendirme soruları materyalin ekranına tek tek gelecek ve yine kullanıcı kontrollü olarak, diğer sorulara geçilebilecek şekilde tasarlanmıştır. Herhangi bir sorunun bulunduğu ekran, soru numarası, soru metni, doğru cevabın da içinde yer aldığı beş şık seçeneğiyle ve diğer soruya geçmek için kullanılan “sonraki” düğmesiyle ekrana gelmektedir. Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali içinde yer alan “Değerlendirme” bölümü de materyalin kendisi gibi etkileşimli olarak tasarlanmıştır. Kullanıcı cevap seçeneklerinin şıklarını işaretleyebilmektedir. İşaretlenen şıkkın doğru olması durumunda, ilgili şıkkın yeşil olarak yanması sağlanmıştır. Doğru cevabın yeşil yanma ekran görüntüsü şekil 136’da verilmektedir:

**Şekil 136**  
**Doğru Cevabın Yeşil Yanma Ekran Görünümü**



Sorunun cevabı yanlış işaretlendiğinde ise işaretlenen şıkkın kırmızı, aynı ekranda eş zamanlı olarak doğru olan şıkkında yeşil olarak yanması sağlanmıştır. Yanlış cevabın kırmızı yanma ekran görüntüsü şekil 137’de verilmektedir:

**Şekil 137**  
**Yanlış Cevabın Kırmızı Yanma Ekran Görünümü**



Değerlendirme testindeki bütün soruların yanıtlanması sonunda testin bittiğini ve cevaplanan sorular içinde kaç tanesinin doğru olduğunu belirten bilgi ekranı görüntülenecek şekilde tasarlanmıştır. Testin sonuç ekranı görüntüsü şekil 138’de verilmektedir:

**Şekil 138**  
**Testin Sonuç Ekranı Görünümü**





Öğrencilerle yapılan pilot çalışma doğrultusunda, bazı öğrencilerin yukarıda anlatımı yapılan değerlendirme testinin kullanımı ile ilgili ön görülen kullanım şeklinden farklı durumlar oluşturdukları gözlemlenmiştir. Bazı öğrenciler testin sorularını cevaplama esnasında kimi sorulara yanlış cevaplar vermişlerdir. Yanlış cevap verdiklerinde değerlendirme modülünden beklendiği üzere, yanlış işaretledikleri şıkkın kırmızı, aynı soruda doğru olan cevabında yeşil yandığı gözlemlenmiştir. Ancak öğrencilerden bazıları aynı soruda tekrar doğru olan şıkkın üzerine tıkladıklarında yanlış olan ve kırmızı yanan şıkkın söndüğü ve materyalin de aslında yanlış cevaplanmış olan soruyu doğru olarak algıladığı gözlemlenmiştir. Testin sonunda çıkan bitiş ekranından takip edildiğinde de yanlış cevaplanan soruların sonradan değiştirilmesi durumunda, toplam doğru sayısına yansıdığı anlaşılmıştır.

Logo Tasarımı Konu Görsel Çoklu Ortam Materyal'inin tasarım süreci tekrar ele alındığında bu aksamanın teknik bir problem olduğu tespit edilmiştir. Bu problemin çözülmesi için materyalin genelinin olduğu gibi, "Değerlendirme" bölümünün de hazırlandığı Flash CS3 programı ile "Değerlendirme" bölümünün kod yazılımları yeniden ele alınmıştır. Bu program aracılığıyla probleme neden olan kodlar kaldırılmış ve yeni kodlar eklenmiştir. Böylece "Değerlendirme" başlıklı bölümün programın yazılım dili revize edilerek aksaklığın giderilmesi sağlanmıştır.

Pilot çalışmalar kapsamında yapılan video analizlerinin doğrultusunda karşılaşılan başka bir durum materyalin ana sayfa ekranında yer alan "CD kullanım kılavuzu" ile ilgilidir. Pilot çalışmaya katılan bazı öğrencilerin, "CD kullanım kılavuzu" nu ön görülen kullanım şeklinden farklı olarak kullanmaya çalışmışlardır. Bu kullanım şekilleri değerlendirildiğinde, "CD kullanım kılavuzu" başlıklı bölümün materyalin kullanımındaki akış rahatlığının ve kullanıcıya kılavuzluk ederek yol gösterebilme durumunun olumsuz etkilendiği, izlenmiştir.

"CD kullanım kılavuzu" na ana sayfanın sağ alt köşesinde "Ekstralar" başlıklı bölüm ile "Sözlük" başlıklı bölümün düğmeleri arasında yer alan düğme ile ulaşılmaktadır. İlgili düğmenin üzerine mouse ile gidildiğinde düğme aktif hale

gelmekte ve materyalin içeriğinde olan ana başlıkları ve bu ana başlıklardan hangi alt başlıklara ulaşılabilirliğini şematik olarak gösteren bir ekran oluşması sağlanmıştır. Mouse, ilgili düğmenin üzerinden çekildiğinde oluşan bilgilendirme ekranının kaybolması sağlanmıştır. Öğrenciler “CD kullanım kılavuzu” başlıklı bölümün ilgili düğmesinin üzerine giderek bilgilendirme ekranıyla karşılaşmışlardır. Cd kullanma kılavuzunun bilgilendirme ekran görüntüsü şekil 139’de verilmektedir:

**Şekil 139**  
**CD Kullanım Kılavuzunun Ekran Görünümü**



Ancak öğrenciler ekrana gelen görüntü içindeki bilgilendirme başlıklarını Mouse kullanarak yakalamaya çalışmışlardır. “CD Kullanım Kılavuzu” başlıklı bölümün yukarıda belirtilen doğru kullanım şekli ele alındığında, öğrencilerin ekranda açılan bilgilendirme başlıklarına tıklamak amaçlı olarak mouse u ilgili düğmenin üzerinden her kaldırışlarında bilgilendirme ekranı görüntüsünün kaybolması durumuyla karşılaştıkları, başlıkları basılabilir birer düğme sanarak her seferinde yakalamaya çalıştıkları tespit edilmiştir. Durum analiz edildiğinde teknik bir hata olmadığı açıkça görülmektedir. Ancak “CD kullanım kılavuzu” başlıklı bölümün kullanım işlevselliği açısından olumsuz olduğu değerlendirilmiştir. Bu durumu çözebilmek için, Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam materyalinin kullanım kolaylığını arttırmak için hazırlanan “CD kullanım kılavuzu” nun tasarım

süreci yeniden değerlendirmeye alınmıştır. Değerlendirme sonucunda materyale yerleştirilen modülün işlevselliğinin düşük olduğu ve öğrencileri kullanım konusunda yanıltmayacak yeni bir modülün geliştirilmesi gerekli görülmüştür.

Bu değerlendirmeler doğrultusunda “CD Kullanım Kılavuzu” yeniden tasarlanmıştır. Yeni tasarlanan “CD Kullanım Kılavuzu” ilgili düğme kullanıldığında, materyalin içeriğini oluşturan bazı uygulamalarda olduğu gibi, görüntü ekranına dışarıdan yüklenen bir modül olarak hazırlanmıştır. Yeni hazırlanan CD kullanma kılavuzunun ekran görüntüsü şekil 140’da verilmektedir:

**Şekil 140**  
**Yeni Hazırlanan CD Kullanma Kılavuzunun Ekranı**



Kullanıcının materyali kullanımı esnasında, hangi bölüm ile çalışıyor olursa olsun, ilgili düğmeyi kullandığında “CD Kullanım Kılavuzu” ekrana gelebilecek özelliğe sahip tasarlanmıştır. “CD Kullanım Kılavuzu” ekrana geldiğinde içeriğinde yer alan ve kullanıcının bilgilendirildiği bölüm başlıkları, düğme olarak tasarlanmış ve istenen konu başlığının ilgili düğmesi kullanılarak o bölüme ulaşabilme kabiliyeti gösterecek şekilde tasarlanmıştır. “CD Kullanım Kılavuzu” modülü ekranının sağ alt köşesinde yer alan, kapat isimli düğme ile “CD Kullanım Kılavuzu”ndan çıkış yapılabilmesine olanak sağlanmış ve kullanıcıya kaldığı yerden çalışmasına devam edebilme imkânı sağlanmıştır.

Pilot çalışmalar doğrultusunda uzmanlar ile yapılan “Çoklu Ortam Setlerini Değerlendirme Formu”ndan elde edilen verilerin analizi doğrultusunda, katılımcı

uzmanlardan birinin ilgili forma yazarak görüş bildirdiği “izleme ve okuma alanları tüm ekranı kaplayabilir” yorumu değerlendirmeye alınmıştır. Pilot çalışmaya katılan öğrenciler den Seda ile yapılan görüşmenin analizinden elde edilen verilerden biri olan sayfa boyunun biraz daha büyük olmasının kullanım için daha uygun olabileceği düşüncesi, uzman görüşüyle eş niteliğe sahip olduğu varsayılarak beraber ilişkilendirilmiştir. Bu durum değerlendirilerek materyalin içeriğini oluşturan bölümlerin kullanım alanları, her bölümde standart olarak %10 oranında büyütülmüştür. Yazıların okunaklılığı arttırmak amaçlı olarak da %10'luk bir oranla büyütülmüş olan yazı alanlarının içinde yer alan metinlerin, 10 punto olarak kullanılan boy ölçüleri 11 punto boy ölçüsüne çekilmiştir. Kullanım alanlarını tam ekran ölçüsünde kullanmanın, interaktif tasarım düzenini ve materyalin biçimsel özgün tasarım yapısına zarar vereceği için değişiklik söz konusu olmamıştır.

Yapılan pilot çalışmaların analizleri sonucunda son olarak “Kütüphane” başlıklı bölümün içinde yer alan “Logo Arşivi” başlıklı bölümün içeriğini oluşturan logo tasarım örneklerinin kullanım şekli ile ilgili sıkıntı yaşandığı gündeme gelmişti. Pilot çalışmaya katılan öğrencilerden Seda galeri içinde yer alan logoların hızlı bir akış hızına sahip olduğunu dile getirmişti. Bu durum incelendiğinde, oluşan sürecin teknik bir hatadan kaynaklanmadığı ancak kullanıcının kişisel kullanım şekli ile ilgili olduğu değerlendirilmiştir. Ancak kullanıcı çeşitliliği göz önüne alınarak durumu tekrar başka bir kullanıcı tarafından yaşamaması için çözüm aranmıştır. Galerilerin içinde yer alan logo tasarımlarının aralarındaki boşluklar arttırılarak, görüntünün oluşturulduğu alanda akan logo sayısı azaltılmıştır. Dolayısıyla görüntü akışını sağlayan kaydıraç hızlı olacak şekilde bile kullanılsa ekranda oluşacak logo tasarımı sayısı materyalden örnek logo tasarımı eksiltmeden, düşürülmüştür.

## BÖLÜM V

### SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu tez kapsamında bilgi teknolojilerinin tasarım eğitiminde etkin kullanılmasını gösteri (demonstrasyon), tasarlama (dizayn), yeniden üretme (rekonstrüksiyon) yoluyla sağlayacak ve grafik tasarım atölye eğitiminde öğrenme sürecini destekleyecek Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali oluşturmak amaçlanmaktadır. Araştırmada neden-sonuç ilişkisini belirlemekten çok literatürdeki araştırmalara dayanarak logo tasarımı konulu çoklu ortam öğretim materyalinin oluşturulma sürecini ortaya koymak hedeflenmiştir. Bu bağlamda çoklu ortam öğretim materyali hazırlama ve logo tasarımı ile ilgili literatürdeki yazılı kaynaklar taranmış ve bu yolla elde edilenlerden veri tabanı oluşturulmuştur. Bu veri tabanı kullanılarak literatürde işaret edilen grafik tasarım ilkeleri, materyal oluşturma sürecinin gerekleri ve logo tasarımında üzerinde durulması gereken öğeler dikkate alınarak Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali oluşturulmuştur.

Hazırlanan Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'ne yönelik alan uzmanlarının görüşleri alınmıştır. Alan uzmanlarının görüşlerinin olumlu yönde olduğu belirlenmiştir. Alan uzmanları Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin öğretme sürecinin, görsel tasarımının ve teknik tasarımının çok iyi olduğu yönünde görüş bildirmişlerdir.

Logo Tasarımına Yönelik Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin kullanılışlığını ve kolay anlaşılabilirliğini değerlendirme amacıyla materyal öğretmen adaylarına kullanılmış ve bu süreç doğal ortamda gözlemlenmiştir. Gözlem yoluyla elde

edilen nitel veriler eğitimsel içerik, görsel tasarım ve teknik özellikler bileşenleri çerçevesinde analiz edilmiştir. Gözlemler doğrultusunda Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin öğretimi destekleme yapısı, iletişim kurma, öğrencinin ilgisini çekme ve güdüleme özelliklerinin amaca uygun şekilde gerçekleştirdiği belirlenmiştir. Materyalin görsel tasarımının bütününde yer alan siyah, beyaz ve mavi renklerin kullanılmasıyla oluşturulan armoni kurgusunun, ilgi çekiciliği arttırdığı gözlemlenmiştir.

Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali kullanan öğretmen adaylarıyla görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler kullanım kolaylığı yönünden analiz edildiğinde öğretmen adaylarının Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'ni kullanmada herhangi bir sıkıntıyla karşılaşmadıkları görülmüştür. Öğretmen adayları Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin yalın tasarlanmış olmasının kullanım kolaylığını arttırdığı yönünde görüş bildirmişlerdir.

Görüşmeler biçimsel yönden analiz edildiğinde Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin sade tasarım kurgusunun grafik tasarımın en önemli özelliklerinden biri olduğunun altı çizilmiş, materyalin biçimsel tasarımında bu kurgunun hissedildiği, biçim ve içerik ilişkisinin iyi oluşturulduğu belirtilmiştir.

Görüşmeler içerik yönünden analiz edildiğinde Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin içeriğinin doyurucu olduğu yönünde görüş bildirilmiştir. Materyalin içinde yer alan logo kaynak kitapları, konu anlatım metinleri, sözlük ve web linkleri konuyu değişik yönlerden destekleyen çeşitli bilgi alternatifleri oluşturması açısından öğretmen adayları tarafından olumlu bulunmuştur. Ayrıca uzman görüşleri ve logo animasyonlarında hareketli görüntü kullanımının ilgi çekmesi yönüyle içeriği zenginleştirdiği yorumu yapılmıştır. İçeriğin açıklayıcı olduğu belirtilmiş ve logo tasarımıyla ilgili hiç bir bilgisi olmayan birisinin bile konuyu hazırlanan materyal ile öğrenebileceği yönünde görüş bildirilmiştir.

Alan uzmanlarından alınan görüşler, öğretmen adaylarının çoklu ortam materyalini kullanma süreçlerinin gözlemlenmesinden elde edilen veriler ve öğretmen adayları ile yapılan görüşmelerden elde edilen veriler doğrultusunda Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali düzeltilmiş ve kullanıma hazır hale getirilmiştir.

Lisans düzeyinde logo tasarımı konulu görsel çoklu ortam materyali geliştirmeye yönelik araştırmaların az olduğu göz önüne alındığında grafik tasarım ilkeleri doğrultusunda bilimsel süreçler takip edilerek geliştirilen Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Grafik Tasarım dersinde kullanılması önerilmektedir. Bununla birlikte hazırlanan materyalin öğrenme sürecinde kullanılabilir bir yardımcı araç olduğu gözlemlenmiştir. Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali öğretmenin fonksiyonunu üstlenmemektedir. Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin öğretmenin logo tasarımı eğitiminde yararlanabileceği kapsamlı bir yardımcı olarak düşünülmesi önerilmektedir.

Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali geliştirilirken nitel araştırma yöntemleri kullanılarak geçerlik ve güvenirlik çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Ancak Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali'nin logo tasarımı yapmaya olan etkisi deneysel bir çalışma ile araştırılmamıştır. Hazırlanan materyalin öğretmen adaylarının logo tasarımı yapmaya, grafik tasarıma yönelik tutuma ve öğretmen adaylarının başarısına etkisinin tasarlanacak deneysel çalışmalarla araştırılması önerilebilir.

Bu çalışmada grafik tasarım eğitiminde yer alan önemli konulardan biri olan logo tasarımı konu olarak seçilmiş ve Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali geliştirilmiştir. Grafik tasarım eğitiminde yer alan afiş, ambalaj, kurumsal kimlik tasarımı, bilgilendirme tasarımı gibi diğer konular için de benzer süreçler takip edilerek çoklu ortam materyallerinin geliştirilmesi önerilebilir.

## KAYNAKÇA

- Akkoyunlu, B. ve Yılmaz, M. (2005). Türetimci çoklu ortam öğrenme kuramı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 9–18.
- Arıkan, A. (2008). Grafik Tasarımda Yapısal Öğelerin Algısı ile Sosyo Demografik Değişkenler Arasındaki İlişki Selçuk Üniversitesi Örneği. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Armutçu, E. (1997). Eğitim Fakülteleri Grafik Tasarım Ana Sanat Atölyeleri Ders İçerikleri, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Becer, E. (2002). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Ekici, N. (1997). Grafik Eğitiminde Öğrencilerin Görsel Algı ve Algılama Farklılıklarının Afiş Tasarımları Yoluyla Saptanması, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Ekiz, D. (2003). *Eğitimde araştırma yöntem ve metotlarına giriş (nitel, nicel ve eleştirel kuram metodolojileri)*. Ankara: Anı Yayınları.
- Elliot, S. (1994). A New Survey Finds that for Some Brands and Companies, Logos Can Be Image Breakers, *New York Times*, New York: D5
- Erdal, T. (2006). Gestalt Kuramının Grafik Tasarıma Etkilerinin İncelenmesi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Kocaeli.
- Bailey, K. D. (1982). *Methods of social research*. New York: The Free Press.



- Erdoğan, H., Kuş, R., Özsoy, A. (2005). Malzeme bilimi öğretiminde çoklu ortam uygulamaları, *Teknik-Online Dergi*, 4(1), 20–30.
- Erişti, S. D. (2005). *Grafik Tasarım İlkelerine Dayalı Olarak Geliştirilmiş Etkileşimli Eğitim Cd'lerinin İlköğretimde Temel Sanat Elemanlarının Öğretiminde Etkililiği*, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Ertosun, A. (2006). *Türkiyedeki Grafik Sanat Eğitimiyle Amerika'daki Grafik Sanat Eğitiminin Karşılaştırılması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Etike, S. (1995). *Sanat Eğitimi Yayınları*, Ankara. İlke Kitabevi yayınları.
- Gülsoy, T. (1999). *Reklam Terimleri ve Kavramları Sözlüğü*. İstanbul: Adam Yayınları.
- Işıkoğlu, N. (2005). Eğitimde nitel araştırma. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 20.
- İşman, A. (2003). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. İstanbul: Değişim Yayınevi.
- İz-Bölükoğlu, H. (2004). Eğitim fakültelerinde grafik tasarım eğitiminde bilgisayar kullanımının değerlendirilmesi, *The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET*, 3 (2), 7
- Karadeniz, Ş. (2006). Öğretim amaçlı hiper metin, hiper ortam ve çoklu ortamlar için tasarım ipuçları, *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 12–33.
- Kul, İ. (1995). *2000'li Yılların İletişim Teknolojisi ve Multimedia*. İstanbul: Türkmen Kitabevi.

- Newby, T. J., Stepich, D. A., Lehman J. D. and Rusell, J. D. (2000). *Instructional technology for teaching and learning desinging instruction, integrating computers and using media* (2nd Ed.). New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Özsoy, V. (2003). *Görsel Sanatlar Eğitimi*, Ankara: Gündüz Eğitim ve Yayıncılık.
- Pimentel, R. W. (1997). *Consumer Preference For Logo Design Visual Design And Meaning*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Arizona Üniversitesi, USA.
- Patton, M. Q. (1987). *How to use qualitative methods in evaluation*. USA: Sage Publications.
- Punch, K. F. (2005). *Sosyal arařtırmalara giriş* . Çev. D. Bayrak; H. B. Arslan ve Z. Akyüz. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Rieber, L. R. (1991) Using computer animated graphics in science instruction with children, *Journal of Educational Psychology*, 82, 135–140.
- Robson, C. (2001). *Real world research*. USA: Blackwell Publishers.
- Sarıkaya B. (2006). *Çoklu Ortam Kullanılarak Okul Öncesi ve İlköğretim I.Kademe Örgencileri İçin “Renk Bilgisi” Konulu Eğitim Cd’sinin Hazırlanması*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Sezgin, M.E. (2002) *İkili Kodlama Kuramına Dayalı Olarak Hazırlanan Multimedya Ders Yazılımının Fen Bilgisi Öğretimindeki Akademik Başarıya, Öğrenme düzeylerine ve Kalıcılığa Etkisi*, Yayınlamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Adana.

Türk Dil Kurumu [TDK, 2009]. <http://tdkterim.gov.tr> (Son erişim tarihi 24.04.2009).

Taşçı, G., Soran, H. (2008). Hücre bölünmesi konusunda çoklu ortam uygulamalarının kavrama ve uygulama düzeyinde öğrenme başarısına etkisi, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 34, 233–243.

Wiersma, W. (2000). *Research Methods in Education: An Introduction*, USA: Allyn and Bacon.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Ankara: Seçkin Yayıncılık.

## İNTERNET KAYNAKÇASI

<http://www.logolounge.com/books.asp> (12 Nisan 2008)

<http://creattica.com/logos/onwine-logo/5367> (05 Mayıs 2008)

<http://www.logodesignlove.com/similar-original-logos> (05 Mayıs 2008)

<http://www.logoorange.com/logodesign-A.php> (20 Mayıs 2008)

<http://www.brandsoftheworld.com/> (21 Mayıs 2008)

<http://www.sportslogos.net/league.php?id=7> (25 Mayıs 2008)

<http://logodesignerblog.com/top-best-logo-designs-from-wolda/> (28 Mayıs 2008)

<http://www.davidairey.com/logo-of-the-month-4/> (29 Mayıs 2008)

<http://38one.com/cleverblog/ogden-plumbing> (29 Mayıs 2008)

<http://www.somefrogs.com/lake/index.php> (5 Haziran 2008)

<http://www.flashkit.com/> (20 Haziran 2008)

**EKLER****EK-1.****ÇOKLU ORTAM SETLERİNİ DEĞERLENDİRME FORMU**

Sayın Öğretim Üyesi,

Logo tasarımı konulu Görsel Çoklu ortam materyali hazırlama üzerine yaptığım çalışmayla ilgili alan uzmanı olarak sizin, hazırladığım çoklu ortam materyali ile ilgili görüşlerinizi öğrenmek istiyorum. Çoklu ortam materyalini son kullanıcı olan öğretmen adaylarına tamamen hazır hale getirebilmek için uzman görüşleriniz doğrultusunda ortaya çıkacak sonuçların çoklu ortam materyaline katkıda bulunacağını ümit ediyorum.

Çoklu ortam materyalini aşağıdaki ölçekte bulunan her bir madde doğrultusunda değerlendirerek “X” işareti koyunuz. Madde ile ilgili farklı görüş bildirmek isterseniz lütfen “Açıklamalar” bölümüne yazınız. Katkınız için teşekkür ederim.

Öğr. Gör. Ekin BOZTAŞ

EĞİTİM VE TEKNİK ÖZELLİĞİ	ÇOK İYİ	İYİ	KARARSIZ	UYGUN DEĞİL	HİÇ UYGUN DEĞİL	AÇIKLAMALAR
01.Konu ile ilişkisi						
02.Hedef ve Davranışlarla ilişkisi						
03.Öğretimi destekleme yapısı						
04.İletişim kurma özelliği						
05.Ödül ve ipucu verme durumu						
06.Öğrenmeyi etkileme						

durumu						
07.İpucu verme özelliği						
08.Öğrenci başarısına etkisi						
09.Öğrencinin ilgisini çekme						
10.Güdüleme özelliği						
11.Renk yapısı						
12.Tasarım yapısı						
13.Grafiklerin özelliği						
14.Resimlerin özelliği						
15.Yazıların Özelliği						
16.kullanımı kontrol yapısı						
17.Programın servis durumu						
18.Her bilgisayara uyum Yapısı						
19.Yönlendirme						
20.Ses Yapısı						
21.Örnek olay verme durumu						
22.Destek Durumu						
23.Kullanım kolaylığı						
<b>Toplam</b>						
<b>EKLEMELER</b>						
<b>GENEL KARARINIZ</b>						

**EK-2.****LOGO TASARIMI KONULU GÖRSEL ÇOKLU ORTAM MATERYALİ' NE  
YÖNELİK GÖRÜŞME FORMU**

Merhaba, benim adım Ekin Boztaş. Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu ortam Materyali hazırlama konusu üzerine çalışma yapıyorum ve sizinle oluşturduğum çoklu ortam materyali ile ilgili konuşmak istiyorum. Bu görüşmede amacım hazırladığım çoklu ortam materyalinin logo tasarımında kullanımıyla ilgili kullanıcıların biçim ve içeriğine yönelik düşüncelerini ortaya çıkarmaktır. Çoklu ortam materyalini kullanan öğretmen adayları ile görüşme yapıyorum, çünkü logo tasarımını yeni öğrenen bireyler olarak en iyi değerlendirmeyi sizlerin yapacağını düşündüm. Bu çalışmada ortaya çıkacak sonuçların grafik tasarımla ilgili çoklu ortam materyali hazırlamaya katkıda bulunacağını ümit ediyorum. Bu nedenle sizin logo tasarımı ile ilgili hazırladığım çoklu ortam materyali ile ilgili düşüncelerinizi öğrenmek arzusundayım.

Görüşme boyunca söyleyeceklerinizin tümü gizlidir. Bu bilgileri benim dışımda kimsenin görmesi mümkün değildir. Ayrıca araştırma sonuçlarını yazarken görüşme yaptığım kişilerin isimleri kesinlikle rapora yansıtılmayacaktır. Başlamadan önce söylediklerimle ilgili belirtmek istediğiniz bir şey var mı?

İzin verirseniz görüşmeyi kaydetmek istiyorum. Sizin için bir sakıncası var mı?

Bu görüşmenin yaklaşık yarım saat süreceğini tahmin ediyorum. İzin verirseniz sorulara başlamak istiyorum.

**GÖRÜŞME SORULARI**

- 1- Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu ortam Materyali'ni kullanım kolaylığı yönünden değerlendirir misiniz?
- 2- Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu ortam Materyali'nin biçimsel tasarımı hakkında ne düşünüyorsunuz?
- 3- Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu ortam Materyali'nin içeriği hakkında ne düşünüyorsunuz?

**4-** Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu ortam Materyali'nin en çok dikkatinizi çeken kısım veya kısımları sizce hangileridir?

**5-** Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu ortam Materyali'nin logo tasarımı eğitiminde kullanımının yararlı olabileceğini düşünüyor musunuz?

**EK-3.****Grafik Tasarım Eğitiminde Kullanılması için Görsel Çoklu Ortam (Multimedya) Eğitim Materyali Oluşturulması Hakkında Alan Uzmanı Öğretim Elemanlarının Görüşlerine İlişkin İçerik Analizi ve Kodlama Tablosu.**

<p><b>(01)</b></p> <p>Günümüzde teknolojiden yararlanmamak bence birçok konuda geri kalmak anlamına gelir. Bunu grafik tasarım eğitimi içinde geçerli olduğunu düşünüyorum. Bugün internet üzerinden üniversite eğitimi yapan bazı bölümler var, aynı uygulamanın ya da benzeri bir uygulamanın grafik tasarım eğitimi içinde yapılması mantıklı. Fakat grafik tasarım eğitimiyle ilgili geniş bilgilere sahip olmadığım için bu uygulamanın yaratabileceği sorunlar hakkında bir bilgim yok. Sanal bir atölye ortamı yaratılabilir! Ayrıca atölyelerde görsel materyallerin kullanılması öğrencilerin motivasyonunu arttırabilir.</p> <p>Görerek öğrenmek daha kalıcı oluyor. Dünyada ve ülkemizde grafik tasarım adına kimler neler yapmış, bunlar gösterilebilir. Atölyelerde gündem takip edilebilir.</p> <p><b>(02)</b></p> <p>Grafik Tasarım: Bir öyküyü, bir konuyu, bir düşünceyi, etkili bir biçimde bir amaca ulaşmak gayesiyle insan beyninde oluşan düşüncelerin kağıt üzerine aktarılması tasarlanmasıdır. Esas olan beynin düşündüğüdür. Bundan sonra iş teknolojiye kalır. O da günümüzde bilgisayar ve aksesuarlarıdır.(bilgisayar, fotoğraf, video, kitap) görüntülü hitap şekli insanlara ulaşma açısından etkili olacaktır, hem göze hem kulağa hitap edecektir. Bir takım reklamlarda olduğu gibi.</p> <p>En iyi öğrenmenin yaparak ve yaşayarak öğrenme olduğundan hareket edersek, teknolojiyi de öğrenciye sınırsız olarak sunabilirsek (bilgisayar, fotoğraf, video, kitap) O zaman tasarımda ki amacımıza seri olarak ulaşacağız demektir.</p>	<p><b>Bilgisayar Destekli Uzaktan Eğitim</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- İnternet kullanımı</li> <li>- Sanal Atölye</li> <li>- Sorun Analizi</li> </ul> <p><b>Etkili Öğrenme</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Görsel Materyal Kullanımı</li> <li>- Güncel Tasarım Örnekleri</li> </ul> <p><b>Grafik Tasarım Hakkında</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Konu, Öykü</li> <li>- Amaca Ulaşma</li> <li>- Düşünce Gücü</li> <li>- Teknoloji Kullanımı</li> </ul> <p><b>Etkili Öğrenme</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Yaparak yaşayarak Öğrenme Yaklaşımı</li> <li>- Teknolojik Materyal Olanakları</li> <li>- Öğrenme Ortamları</li> </ul>
---	---



<p>Sonuç olarak öğrencilere fiziki ortam iyi hazırlanırsa teknolojiden iyi yararlanabilecek ortam varsa çocuğun düşüncesini tasarım haline getirmesi kolaylaşacaktır ve başarıya gidecektir.</p> <p><b>(03)</b></p> <p>Görsel olarak insanlara hitaben grafik tasarımın görsel anlatımlara ihtiyacı olduğu çok açık. grafik tasarımın anlatımında veya öğretiminde materyal olarak kullanılabilir malzeme çok fazla.</p> <p>Sınıf ortamında çalışma yaparken görselliğin etkili hale gelmesi teşvik edicidir. slayt gösterileriyle desteklenen derslerin daha etkili olacağını düşünüyorum. Bunun yanında ilgili metinler, internet vb. materyallerinde tam çalışır ve hazır durumda olması önemli.</p> <p>Tasarımda kullanılacak araç-gereç sorunsuz çalışmalı, zaman kaybını önlemeli, dikkati çalışma üzerinde toplayıcı olmalıdır. Ders saati içerisinde dört disiplin uygulanması, dersi etkili kılan diğer bir faktör. Projeksiyon aleti ile bir yandan resimler gösterilirken, bir yandan da hocanın dersini anlatması ve öğrencinin de uygulama yapması öğrenme hızını artırır ve verimli kılar.</p> <p><b>(04)</b></p> <p>Çoklu ortam tabanlı öğretim tasarım için, öğretme ve öğrenme ilkelerinin bilgisayar ortamına uyarlanması gerekmektedir. Teknolojiyi etkili kullanabilmek için ihtiyaç analizine de gereksinim olacaktır. Tasarım, öğretim materyali ve değerlendirme araçları üzerinde yapılacak çalışmalar sonucunda tasarım nesnelere ve çoklu ortam gösterim biçimleri belirlenmiş olacaktır.</p> <p>Bu çoklu ortam tasarım süreci; teknoloji tabanlı tasarımın proje üretme açısından, yeni öğretim ve öğrenme anlayışları ifade edişte ciddi bir araştırmayı gerekli kılmakta. Teknoloji, enformasyon ve tasarım ilişkisinde; birey-bilgisayar ve tasarımda yaratıcı tavır etkileşiminde olumlu kullanılabilecek yöntemlerinin geliştirilmesi çok önemli olacaktır. Çoklu ortam tasarımında özgünlüğün teknolojide yok olmasına yol</p>	<p><b>Öğrenme Ortamında Materyali Çeşitliliği</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Slayt Sunumlar</li> <li>- İnternet erişimi</li> <li>-</li> </ul> <p><b>Öğrenme ve Öğretme İlkeleri</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bilgisayar Ortamına Uyarlama</li> </ul> <p><b>Gereksinimlerin Belirlenmesi</b></p> <p><b>Bilgi-Teknoloji ve Tasarım İlişkisi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Yaratıcı süreçlerin ve yöntemlerin geliştirilmesi</li> <li>- Teknoloji Destekli Özgün Modellemeler</li> </ul>
---	--

açmayacak ama teknolojinin özgün tavrı ortaya çıkarmasını tetikleyecek yada destekleyecek taşıyıcı yapılar olarak kullanılması gereği inancındayım.

**(05)**

İyi bir grafik tasarım eğitimi günümüz teknolojik gelişmelerinin yakından takibine, bunları kullanabilecek düzeyde kendini yetiştirmiş öğretim elemanına ve eğitime uygun şekilde tasarlanmış atölyelerle sağlanabilir. Öncelikle her öğrenciye iyi donatılmış bir bilgisayar gereklidir. Öğrenciye çalışacağı proje konusunda bir ön araştırma yaptırılmalıdır. Bu nedenle internette bir logonun, bir ambalaj tasarımının yada bir illüstrasyonun ilk aşamasından son haline gelene kadar geçen süreçleri hareketli ya da fotoğraflarla anlatan sunular bulunmalıdır çünkü ancak teorik bilgi görselle birleştirildiğinde daha kaliteli bir eğitim haline gelir. Uygulama aşaması ile de kalıcı olur. Matbaacı bilgisinin de ne kadar önemli olduğu tartışılmaz. Buna yönelik bilgilere internette belki ulaşılabilir ancak bu alanda uzmanlaşmış kişilerin matbaa dersi de vermesi çok iyi olur. Hatta bu hareketli medya programları ile karanlık bir odada sinevizyon gösterisi eşliğinde anlatılabilir.

**(06)**

Sayın Öğretim Görevlisi Ekin Boztaş,  
Özel öğretim laboratuvarları dersleri ile ilgili yöntem cd leri hazırlanabilir. Örneğin; özel öğretim yöntemleri dersi için ; Sanat tarihi nasıl öğretilir konusu için hem eserlerden hem de örgün eğitimdeki derslerden oluşan cd ler hazırlanabilir (ders'e örnek materyal olabilmesi için. Aynı uygulama "sanat eleştirisi" ve "müze eğitimi ve uygulamaları" dersleri içinde geçerlidir. Bu cd ler öğretim elemanlarının bilgisayarlarına yüklenir ve ders anında akışa göre kullanılır. Grafik tasarım derslerinde bu cd ler hazırlanırsa diğer derslerde kullanılabilir.

### **Öğrenme Ortamları**

- Öğretim Elemanı
- Donanım

### **Öğretim Etkinlikleri ve Araştırma Olanakları**

- Görsel sunumlardan yararlanma

### **Konu, İçerik Önerisi**

- Matbaa Bilgisi

### **Grafik Tasarım Derslerinde Diğer Öğretim Alanları ile İlgili Materyaller Geliştirme**

(07)

Görsel sanatların bir dalı olan grafik tasarım eğitimi sürecinde herhangi bir ‘‘görsel Çokluortam Materyali’’nden yararlanılamıyor olması; grafik tasarım eğitimine sonsuz katkıları olabilecek böyle bir materyalin bulunmaması ve dolayısıyla kullanılmaması büyük bir kayıptır. Geliştirilecek olan materyalin grafik tasarım eğitiminin bir parçası olan her alanda; ambalaj tasarımı, tipografi, tasarım ilkeleri, grafik tasarım tarihi ve logo tasarımı, renk kuramları gibi alt bölümleri bulunursa materyalden daha etkili bir şekilde yararlanabilir. Denetimin kullanıcının elinde olması –her zaman tekrar tekrar izlenebilecek olması-, zaman ve mekan sınırlamasının bulunmaması, bireysel öğrenmeye izin vermesi ve öğrenciye teorik bilginin yanı sıra görsel bilgi de sunması materyalin önemli özelliklerindedir. Üzerinde durulması gereken diğer bir konu materyalin hangi kullanıcı kitlesi tarafından kullanılacağı olabilir. İçerisinde temel tasarım eleman ve ilkelerinin, tipografi kuralları gibi temel bilgilerin hareketli grafiklerle anlatıldığı bölümlerle birlikte afiş, ambalaj ya da kitap kapağı gibi spesifik konular söz konusu olduğunda software kullanımı, format, malzeme, tarihsel gelişim ve baskı teknikleri ile ilgili bilgiler veren bölümlerin ve yüksek çözünürlüklü, estetik kalitesi tartışılmaz örneklerin bulunması materyalin grafik tasarım eğitimine olan etkisini arttıracacağı kanısındayım. İyi çalışmalar ve başarılar diliyorum.

(08)

Sayın Boztaş çalışmalarınızda başarılar diliyorum kolay gelsin. Günümüz koşullarında teknolojik gelişmelerin hızı ve değişkenliği insanlarda da bir hızlı yaşama, çağa ayak uydurma anlayışını beraberinde getirmiştir. Zaten çağın gerisinde kalan şeyler yok olmaya mahkumdur. Sanat Eğitimi de bu anlamda çağını yakalamalı, bireyi hayata hazırlarken dersin işlenmesi, görsel deneyim kazandırması, bir farkındalık oluşturabilmesi için klasik eğitimden bilgi hamalıcılığından uzaklaşarak teknolojik imkanlardan yararlanmalıdır. Grafik tasarım işleri günlük yaşantımızda

**Konu, İçerik Önerisi**

- Ambalaj Tasarımı
- Tipografi
- Renk Kuramları
- Temel Tasarım İlkeleri
- Baskı Teknikleri
- Kurumsal kimlik ve Logo tasarımı

**Zamandan Bağımsız Öğrenme**

- Bireysel Öğrenmeye Elverişli

**Çağın Gereklere Uygun Eğitim**

- Teknolojik olanaklardan yararlanma

<p>her yerde karşımıza çıkarak hayatımızın bir parçası haline gelmiştir ki bilinçsizce olanı son derece fazla görüntü kirliliği oluşturmaktadır. Bu anlamda çok önemli olan bu ders için hazırlanacak bir materyalde az öz bilgiler verilmeli temel bilgiler sağlam olup, bilgisayarla ilgili kısayollara değinerek öğrencinin araştırması ve hayata hazırlanması için diğer grafik programları ile ilişki kurularak daha çok uygulamaya yer verilmelidir. Belki cd'nin sonunda yarım bırakılmış bir çalışma öğrenci tarafından tamamlanarak bilgi pekiştirilebilir ya da konusu sınırları belli uygulama ödevi verilebilir. Böylelikle kurumsal bilgiyi deneyime dönüştürebilir. Öğrenciler açısından daha önce yapılmış güzel örneklerle görsel deneyimin fazlaştırılması önemlidir. Öğrenciler yaratıcılık, özgünlük ve yeniliklere açık olmaları bakımından desteklenmelidir.</p> <p><b>(09)</b></p> <p>Sevgili Meslektaşım</p> <p>Grafik tasarım eğitimi için ne tür materyaller kullanıldığını düşünerek işe başlamak gerekir. Böyle bir düşünüm işimizi kolaylaştıracaktır. Grafik tasarımında son yıllarda gelişen bilgisayar teknolojileri ve üretilen paket programlar nedeniyle büyük değişiklikler olmuştur. Önemli olan bu değişikliklere biz de bir şeyler katabilelim. Bunun için ne yapmalıyız bir düşünelim.</p> <p>En önemli olan programlar Adobe firmasının geliştirdiği programlar. Bunlar resim işleme programları diyebiliriz. Animasyona kadar giden çalışma programları mevcut. Bir de Macromedia ya ait programlar var. Bunlar web için tasarlanmış programlar. Buna rağmen görselliği tartışılmaz. Flaş programlar aracılığı ile görsel etkili çok hoş şeyler hazırlanabilir. Bunlar öğrencilere derste sunulabilir.</p> <p>Ayrıca 3 D programlarına ihtiyaç vardır. Video işleme programlarını da Grafik tasarımı eğitiminde düşünmek gerekecektir. Flash Player aracılığı ile video uzantılı dosyala çalıştırabilir. Ayrıca televizyonda video cihazı ile oynatabilecek cd'ler yapmayı düşünmek gerekecektir. Animasyon içerikli bannerler de eğitimde görsel bir yer</p>	<p><b>Yanlış Uygulamalar ve Görüntü Kirliliğine Karşı Bir Model Oluşturma</b></p> <p><b>Materyali Farklı Grafik Programlarıyla İlişkilendirme</b></p> <p><b>Öğretim Etkinliği ve Etkili Öğrenme</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Yarım bırakılmış uygulamaları tamamlama</li> <li>- Örnek uygulamalar göstererek görsel deneyim kazanma</li> </ul> <p><b>Grafik Tasarım Eğitimi İle İlgili Durum Analizi</b></p> <p><b>Çeşitli Tasarım (Software) Programlarının Kullanılması</b></p> <p><b>Farklı Medyalarla Uyumluluk</b></p>
--	---

<p>tutarlar. Bunun için gif animatörü kullanılabilir.</p> <p>Ama en önemlisi bu işlere başlamadan önce Eğitim kelimesinin anlamını ve sınırlarını, iyi bir eğitim için gerekli olan şartları, çokluortam materyallerinin sınıflandırılmasını ve isimlerini ana başlıklar altında belirtmekte fayda olacaktır. Aksi halde konudan uzaklaşma tehlikesi ile karşı karşıya kalınabilir. Bir de Power Point programlarını, tepegöz cihazına, data show cihazını da bu konunun içerisinde kullanmak gerekecektir.</p> <p><b>(10)</b></p> <p>Görsel sanatlar eğitiminin bütünü içerisinde, grafik tasarım eğitimi farklı kılan en büyük özelliklerden birisi, bu alandaki teknolojik gelişmenin hızı ve bununla bağlantılı olarak bu teknolojinin alan içerisindeki kullanım yoğunluğu sayılabilir. Artık tasarımcı, üzerinde çalıştığı projeyi %95 oranında hatta bazen %100 oranında bilgisayar üzerinde oluşturmaktadır.</p> <p>Her ne kadar grafik sanatı, teknolojik gelişmelerle beraber bilgisayarların tekelinde görünse de, fırça, airbrush ya da rapido gibi çizim aletlerini hala bu alanda kullanılabileceği görüşündeyim. Öğrencilere bilgisayar destekli tasarımın yanında bu materyellerin kullanımı ( belki çok ayrıntıya girmeden de olsa ) öğretilir.</p> <p>Ayrıca, grafik tasarımın diğer sanat eğitimi alanlarıyla olan bazı ilişkileri göz önünde tutularak, bu alanlardan da söz etmek gerekebilir. Örneğin ofset baskının temelini oluşturan litografi tekniği, ya da tıfdruk baskı tekniğini temellerini oluşturan diğer yüksek baskı teknikleri gibi ( ki bu teknikler doğrudan özgün baskı sanatının konusu oluşturur).</p> <p>Ama grafik tasarım alanında günümüzdeki teknolojik gelişim esas alındığında, herhalde sayılabilecek en önemli ders materyali için, yüksek işlem kabiliyetine sahip bir bilgisayar diyebiliriz. Özellikle grafik kartları ve işlemcinin hızı aynı zamanda ekran çözünürlükleri de oldukça önemlidir. Bu anlamda sadece grafik tasarım için tasarlanmış Apple gibi</p>	<p>- TV’de İzleyebilme</p> <p><b>Çoklu ortam Materyallerini Sınıflandırma</b></p> <p><b>Teknolojik Gelişme</b></p> <p>- Bilgisayar Destekli Tasarım</p> <p><b>İçerik, Konu</b></p> <p>- Geleneksel Yöntemleri Öğrenme</p> <p>- Diğer Sanat Dallarıyla İlişkisi</p> <p>- Baskı Teknikleri</p> <p><b>Bilgisayar Donanım Bilgisi</b></p>
---	---

bazı büyük firmalardan söz edilebilir.

Tabii tek başına bir bilgisayar yeterli olmayacaktır. Gün geçtikçe yenilenen sürümlerin ile çok önemli bazı grafik tasarım yazılımlarında da söz etmek gerekir.

Ayrıca bir grafik atölyesinde bilgisayarlara ve yazılımlara eşlik edecek çok önemli elektronik aletleri sayabiliriz.

Yüksek çözünürlüklü tarayıcılar öğrencilerin çizimlerini anında ekranda görebilmeleri için çizim tabletleri, ya da tasarımların taslaklarını kâğıt üzerinde görmek için yüksek dpi'lı yazıcılar gibi.

Bütün bunlar göz önüne alınırsa, bu alana yardımcı olacak çok yönlü bir ders materyalinin hazırlanırken; günümüzdeki önemli tasarım programlarının neler olduğundan, bu alının temellerini oluşturan önemli tasarım ilkelerinden, alana yardımcı diğer sanat eğitimi alanlarından, bir grafik tasarım atölyesinde kullanılacak fırça, boya, kalem ya da airbrush gibi ve hatta bilgisayara eşlik edecek diğer önemli elektronik cihazlardan ve bunların kullanımına yönelik basit püf noktalarından bahsedilebilir.

### (11)

Bana göre, ' grafik tasarım eğitimi ', sanat eğitiminin hem öğrenci hem de öğretim elemanı açısından en zor alanı haline geldi. Bu zorluğun temelinde, teknolojinin baş döndürücü bir hızla gelişmesi ve aynı hızla, alanda kullanılacak programların, ilgili materyallerin gelişimi;

Buna paralel olarak da değişimi ve eskimesinin yaptığını düşünüyorum. Yani teknolojinin hızlı takibinin ' olmazsa olmaz 'ı diye nitelendirebileceğimiz ' grafik tasarım eğitim ' ile ilgili herkes için; her anlamda dinamik bir sürece girmek kaçınılmazdır. Bütün yeniliklerin izlemek öğrenmek, tamda öğrenmişken, farklılaşması karşısında ' emek kaybına uğramış gibi ' hissetmeden yeni baştan bir şeyleri öğrenmeye her an hazır bulunmak bütün bunların ötesinde bir de nitelsiz görsel bombardımanı etkisiz kılmayı hedefleyen önlemler almak, plastik ve estetik kaygıları için teknik kısmında ayırmak gereği de işin diğer bir güç yanı elbette.

### Bilgisayar Yazılım Bilgisi

#### Ek Donanımlar

- Yazıcılar
- Tarayıcılar
- Grafik Tabletler
- Kullanım Bilgileri

### Teknolojik gelişmeye Bağlı Öğrenme Zorluğu

- Öğretim Elemanın Estetik – Teknik Bilgi ve Deneyimi ile Aşılması

<p>Burada öğrenci – öğretim elemanının etkileşimi de büyük önem taşır. Çünkü kimi zaman, genç neslin pratik ve teknolojiye yatkın özelliklerini taşıyan öğrenciler öğretim elmanın teknik olarak ilerisine geçebilirler. Bu durumda öğretim elemanı, ‘ karşılıklı etkileşimi, bundan yarar sağlayacak doygunlukta, işin teknik yanı ile estetik ve sanatsal boyutunu dengeleyecek ölçüde öğrenme ortamlarına yansıtabilecek’ Donanım ve esneklikte bir kimlik almak zorundadır. Teknolojinin kendine has soğukluğunun, insana ve sanata dair duyarlılığa hizmet edecek yönde kullanımı, ancak profesyonel kişiliklerin rehberliğinde gerçekleşebilir. Bu anlamda materyal hazırlamakta, yukarıda değindiğin nedenlerden ötürü büyük güçlükler taşıyacaktır. Belki de yardımcı materyal olarak tasarlanacak şeyler, alanla ilgili kişileri değişime hazırlayacak karakterde olmalıdır. Her ne kadar nasıl gerçekleşeceğine dair bilgi anlamında teknik bir öneri somutlaştıramayacak olsam da; sürekli yenilenen, kendi içinde dinamik modüllerin yer aldığı bir tasarımın gerekli olabileceğini düşünüyorum.</p>	<p><b>Estetik Kaygı</b></p> <p><b>Öğrenme Sürecinde Öğrenci – Öğretim Elemanı Etkileşimi</b></p> <p><b>Yardımcı Materyal Niteliği</b></p> <p><b>Güncellemeye Açık Modüler Sistemler Oluşturma</b></p>
--	---

**EK-4**

**LOGO TASARIMI KONULU ÇOKLU ORTAM MATERYALİ**

**Logo Tasarımı Konulu Görsel Çoklu Ortam Materyali tez kapağının içinde verilmektedir.**



**EK-5**

**DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ ETİK  
KURULU İZİNİ**

**EK-6****GÖRÜŞ ALMA FORMU GÖNDERİLEN VE YANIT VEREN ÖĞRETİM ELEMANLARININ GÖREV YAPTIĞI ÜNİVERSİTELERİN LİSTESİ**

No	Görüş Alma Formu Gönderilen	Yanıt Veren
1	Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Grafik Dersi Öğretim Elemanı	X
2	Anadolu Üniversitesi, Eğitim Fakültesi Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Grafik Dersi Öğretim Elemanı	—
3	Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
4	Dokuz Eylül Üniversitesi, Buca Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	X
5	Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	X
6	Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	X
7	Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi, Resim- İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
8	Selçuk Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
9	Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
10	Muğla Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
11	Cumhuriyet Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
12	Çukurova Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
13	Süleyman Demirel Üniversitesi, Burdur Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
14	Uludağ Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
15	Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
16	Anadolu Üniversitesi , Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
17	Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
18	Fırat Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
19	Mustafa Kemal Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—
20	Trakya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı	—