

**GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİNDE  
BİLGİLENDİRME HARİTASI TASARIMI  
ÜZERİNE BİR DURUM ÇALIŞMASI**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Fırat BİLAL**

**Eskişehir 2019**

**GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİNDE BİLGİLENDİRME HARİTASI TASARIMI  
ÜZERİNE BİR DURUM ÇALIŞMASI**

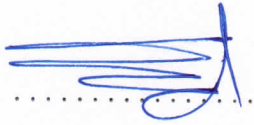
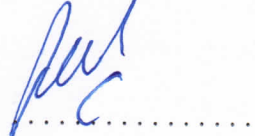
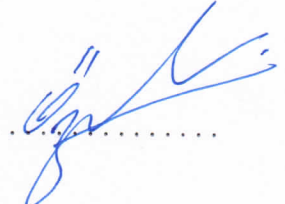
**Fırat BİLAL**


**YÜKSEK LİSANS TEZİ**  
**Resim-İş Öğretmenliği Programı**  
**Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı**  
**Tez Danışmanı: Doç. Metin İNCE**

**Eskişehir**  
**Anadolu Üniversitesi**  
**Eğitim Bilimleri Enstitüsü**  
**Haziran 2019**

## JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Fırat BİLAL'in "Güzel Sanatlar Eğitiminde Bilgilendirme Haritası Üzerinde Bir Durum Çalışması" başlıklı tezi 28.05.2019 tarihinde, aşağıda belirtilen jüri üyeleri tarafından Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Programında, Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	<u>Unvanı-Adı Soyadı</u>	<u>İmza</u>
Üye (Tez Danışmanı)	: Doç. Metin İNCE	
Üye	: Doç. Necla COŞKUN	
Üye	: Dr. Öğr. Üyesi Öznur IŞIR YARKATAŞ	

  
Prof. Dr. Handan DEVECİ  
Anadolu Üniversitesi  
Eğitim Bilimleri Enstitüsü  
Müdür Vekili

## ÖZET

### GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİNDE BİLGİLENDİRME HARİTASI TASARIMI ÜZERİNE BİR DURUM ÇALIŞMASI

Fırat Bilal

Resim-iş Öğretmenliği Programı, Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı,  
Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Haziran 2019

Danışman: Doç. Metin İNCE

Araştırma sürecinde araştırılan konu ile ilgili maddelerin belirlenmesiyle fikir, yaratım ve bunu geliştirme süreçleri başlar. Yaratıcı düşünce biçimi öğrenilebilen ve gelişen bir edimdir. Bu düşünce biçimi fikir geliştirme ve bir ürün ortaya çıkarabilme açısından önemlidir. Ortaya çıkan ürünler ya da fikirlerdeki görsel ve yazılı iletişim bağlantılarının da önemi yüksektir. Görsel Sanatlar alanında eğitim veren kurumlar bunu sağlama açısından önem taşımaktadırlar. Sürekli gelişen teknoloji ve bilgiler dahilinde çevremizdeki gördüğümüz bilgilendirme tasarımı ürünlerinin de aynı şekilde yenilenmesi ve hayatımıza uyum sağlaması gerekmektedir. Bu kapsamda araştırmanın amacı görsel sanatlar eğitimi veren kurumların eğitim programlarında bilgilendirme tasarımı eğitim sürecini ve projelerinin nasıl uygulanabileceğini Bilgilendirme Tasarımı Haritası kapsamında incelemektir. Durum çalışması yönteminin kullanıldığı araştırma, 2018-2019 eğitim öğretim yılı Bahar döneminde Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Öğretmenliği bölümünde açılan anasanat Grafik Tasarım Atölye dersi kapsamında 4 haftalık süreç içerisinde toplanan verilerle şekillenmiştir. Araştırmanın katılımcılarını Grafik Tasarım VI dersini seçen 9 öğrenci, öğretim elemanı ve araştırmacı oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak , yarı-yapılandırılmış görüşmeler, araştırmacı ve öğrenci günlükleri, ses ve video kayıtları, kullanılmıştır. Araştırmanın verileri tematik analiz yöntemiyle çözümlenmiştir. Araştırmanın bulguları kapsamında ‘görsel iletişimin önemi’, ‘eğitim süreci’ ve ‘eğitimde uygulanabilirlik’ olmak üzere 3 ana temaya ulaşılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:** Görsel iletişim, Bilgilendirme tasarımı, Bilgilendirme haritası tasarımı.

## **ABSTRACT**

### **A CASE STUDY ON THE INFORMATION MAP DESIGN IN FINE ARTS EDUCATION**

Fırat Bilal

Program in Arts and Crafts Teaching,

Anadolu University, Graduate School of Educational Science, June 2019

Assoc. Prof. Doç. Metin İNCE

In the process of research, the process of developing ideas, creation and development process starts with the determination of the related articles. The creative way of thinking is a learned and evolving acquisition. This way of thinking is important in terms of developing ideas and developing a product. Links between visual and written communication has got highly importance on products or ideas. The institutions which give education on the Visual Arts department are significant in terms of providing this. Information design products, which we see around us, need to be renewed in the same way and adapt to our lives with evolving technology. In this case, purpose of the this study is to examine the Information Design education process and how the projects can be implemented within the scope of Information Map Design. The study, in which the method of case study is used, is conducted in 4 weeks of Arts and crafts teaching program's course that was open in spring term of 2018-2019 academic year at the Department of Fine Arts Education at Anadolu University. In the research, semi-structured interviews, researcher and student diaries, audio and video recordings, semi-structured interviews were used as data collection tools. The data of the study were analyzed by thematic analysis method. Within the scope of the findings of the study, three main themes were reached 'the importance of visual communication', 'the education process' and 'the applicability in education'.

**Keywords:** Visual communication, Information design, Information map design.

## ÖNSÖZ

Lisans eğitimini tamamladıktan sonra yaklaşık 1 sene kadar öğretmenlik yapma şansını buldum. Bu süreçten sonra yeni deneyimler arayışında olduğum için tasarım alanında farklı alanlarda kendimi geliştirmeye çalıştım. Bazı farklı reklam ajanslarında birçok alanda işler ürettim. Bu süreç içerisinde kendimi eğitim uygulamaları tasarımları ve bilgilendirme tasarımları yaparken buldum. Bu yaptığım tasarımlardan çok keyif aldığımı ve hayatımı şekillendirdiği konusunda göz ardı edemeyeceğim bir gerçek oluştu. Bu tezin ortaya çıkışında bunun etkisinin büyük olduğunu söyleyebilirim. “*Güzel Sanatlar Eğitiminde Bilgilendirme Haritası Tasarımı Üzerine Bir Durum Çalışması*” isimli tezimin alanda yapılacak çalışmalara kaynak oluşturması ve yardımcı olmasını umuyorum.

Bu yüksek lisans sürecinde lisans eğitimini aldığım bana birçok değer katan atölyeme dönmenin yeri çok başkaydı. Bu tezin ortaya çıkmasında değerli fikirlerini asla eksik etmeyen, deneyimini, akademik bilgisini ve değerli görüşlerini sunan, karşılaştığım problemleri çözmek için her zaman desteğini aldığım değerli hocam ve danışmanım Doç. Metin İNCE’ye sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Kendisinin sağladığı değerli görüşler, emeği ve bana ayırdığı değerli zamanı için Dr. Mine Küçük hocama en içten teşekkürlerimi sunuyorum. Lisans döneminden itibaren benim gelişimimde katkısı bulunan Doç. Necla ÇOŞKUN hocama ve bu tez ile ilgili değerli görüşlerini benden esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Öznur YARKATAŞ hocama en içten teşekkürlerimi sunarım. Bu süreç içerisinde yanımda olan ve görüşlerini benimle paylaşan dostluğunu her zaman hissettiğim Numan ÖZKILIÇ’a ve yanımda olan tüm herkese en içten teşekkürlerimi sunarım. Bugünleri görmemi sağlayan her zaman yanımda olan, her şartta bana destek olan sonsuz sevgileri ve inançları için babam Murat BİLAL’e, annem Necmiye BİLAL’e ve zor zamanlarda yanımda olan kardeşim Ferhat BİLAL’e sonsuz teşekkürlerimi sunuyorum. İyi ki varsınız.

Fırat BİLAL  
Eskişehir 2019

18/06/2019

### **ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ**

Bu tezin bana ait özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarda bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilmeyen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan ‘bilimsel intihal test programı’yla tarandığını ve hiçbir şekilde ‘intihal içermediğini’ beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durum saptanması durumunda ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçlara razı olduğumu bildiririm.

Fırat BİLAL



## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI .....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI .....	ii
ÖZET .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ÖNSÖZ .....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ .....	vi
İÇİNDEKİLER .....	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ .....	ix
GÖRSELLER DİZİNİ .....	x
KISALTMALAR DİZİNİ .....	xii
1. GİRİŞ .....	1
1. 1. Problem Durumu .....	1
1. 2. Araştırmanın Amacı .....	2
1. 3. Araştırmanın Önemi .....	3
1. 4. Araştırmanın Sınırlılıkları .....	5
2. ALANYAZIN .....	6
2. 1. Bilgilendirme Tasarımı ve Türleri .....	6
2. 1. 1. Bilginin tasarımı ve görsel iletişim: infografik .....	6
2. 2. Bilgilendirme Haritası .....	12
2. 3. Bilgilendirme Tasarımı İlkeleri .....	21
2. 3. 1. Renk .....	22
2. 3. 2. Tipografi .....	24
2. 3. 3. Yapı .....	25
2. 3. 4. Ölçek, ağırlık ve ritim .....	27
2. 3. 5. Görüntüler, hareket ve ses .....	28
2. 4. Görsel İletişim Tasarımı Eğitimi ve Disiplinlerarasılık .....	31
2. 4. 1. AIGA .....	33
2. 4. 1. 1. Geleceği tasarlamak .....	33
3. YÖNTEM .....	40
3. 1. Araştırmanın Modeli .....	40
3. 3. Araştırma Ortamı .....	42



	<u>Sayfa</u>
3. 3. Veri Toplama Yöntemleri .....	43
3. 4. Araştırmanın Katılımcıları .....	44
3. 5. Verilerin Toplanması .....	46
3. 6. Verilerin Analizi ve Yorumlanması .....	48
3. 7. Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliği .....	50
<b>4. BULGULAR VE YORUMLAR .....</b>	<b>52</b>
4. 1. Görsel İletişimin Önemi .....	53
4. 1. 1. Göstergibilim algısı .....	54
4. 1. 2. Görsel iletişim araçları .....	56
4. 1. 3. BT ürünlerinin kullanımı.....	60
4. 1. 4. Teknolojik araçlar .....	61
4. 1. 5. BT amacının farkında olma.....	63
4. 1. 6. Bilgilendirme haritası kullanımı .....	66
4. 2. Eğitim Süreci .....	68
4. 2. 1. Tasarım eğitiminin etkisi .....	69
4. 2. 2. Proje sürecinin etkisi.....	70
4. 2. 3. Çok boyutlu düşünme .....	79
4. 2. 4. Hikayeleştirme .....	81
4. 2. 5. Planlama .....	82
4. 3. Eğitimde Uygulanabilirlik .....	84
4. 3. 1. Tecrübe paylaşımı.....	84
4. 3. 2. Kişisel gelişim gösterme .....	86
4. 3. 3. Eğitimde uygulamanın önemi.....	87
<b>5. SONUÇ ve ÖNERİLER .....</b>	<b>89</b>
5. 1. Sonuç .....	89
5.1.1. Görsel iletişimin önemine yönelik sonuçlar.....	91
5.1.2. Eğitim sürecine yönelik sonuçlar .....	92
5.1.3. Eğitimde uygulanabilirliğine yönelik sonuçlar .....	94
5. 2. Öneriler .....	95
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>97</b>
<b>EKLER</b>	
<b>ÖZGEÇMİŞ</b>	

## ŞEKİLLER DİZİNİ

	<b><u>Sayfa</u></b>
<b>Şekil 2.1.</b> Lasswell iletişim modeli.....	7
<b>Şekil 2.2.</b> Bilgilendirme yönetimine teleolojik yaklaşımda ana ilişkilerin kavramsal haritası.....	13
<b>Şekil 3.1.</b> Durum çalışması süreci.....	41
<b>Şekil 3.2.</b> Kullanılan veri toplama araçları.....	46
<b>Şekil 3.3.</b> Veri çözümlemesinin bileşenleri Miles and Hubermann modeli.....	49
<b>Şekil 4.1.</b> Araştırma kapsamında ortaya çıkan temalar.....	52
<b>Şekil 4.2.</b> Ders planı.....	53
<b>Şekil 4.3.</b> Görsel İletişimin Önemi alt temaları.....	54
<b>Şekil 4.4.</b> Eğitim Süreci alt temaları.....	69
<b>Şekil 4.5.</b> Eğitimde Uygulanabilirlik alt temaları.....	84

## GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
<b>Görsel 2.1.</b> Otto Neurath tarafından tasarlanan ISOTYPE örneği.....	9
<b>Görsel 2.2.</b> Otl Aicher tarafından tasarlanan piktogram dizisi .....	10
<b>Görsel 2.3.</b> Kuzey İtalya ve Mallorca şehirleri ile ilgili yapılmış illüstrasyon harita çalışması.....	11
<b>Görsel 2.4.</b> İnfografik kullanımını gösteren bir infografik tasarımı.....	12
<b>Görsel 2.5.</b> Üstte 3.5 metre duvar üzerine yapılmış kent haritasından bir görüntü, Alta Çatalhöyük kent haritasının çizimi.....	14
<b>Görsel 2.6.</b> Kaşgarlı Mahmud'un Dünya haritası(Türkçe) .....	15
<b>Görsel 2.7.</b> Kaşgarlı Mahmud'un Dünya haritası.....	16
<b>Görsel 2.8.</b> Piri Reis'in 1513 yılında tamamladığı harita.....	17
<b>Görsel 2.9.</b> Christopher Scheiner'in 1626-1630 yılları arasında yazdığı "Rosa Ursina" adlı eserindeki güneşin hareket haritası ve güneş lekeleri çizimi.....	18
<b>Görsel 2.10.</b> Nolli Camcasco tarafından 1748 yılında hazırlanan Roma haritasının bir bölümü.....	19
<b>Görsel 2.11.</b> Florence Nightingale tarafından 1858 yılında hazırlanan çalışma.....	20
<b>Görsel 2.12.</b> Harry Beck tarafından hazırlanan Londra metro sistemi, 1933 .....	20
<b>Görsel 2.13.</b> Paul Mijksenaar'ın Amsterdam Havaalanı için yaptığı bilgilendirme tasarımı örnekleri.....	22
<b>Görsel 2.14.</b> Time dergisi ve National Geographic dergisi kapakları.....	23
<b>Görsel 2.15.</b> Woodrow Wilson için 2005 yılında yapılan tipografik tasarım örneği	24
<b>Görsel 2.16.</b> Josef Müller-Brockmann'ın 1970 yılında yaptığı "Musica Viva" posterini. 128 x 90.5 cm.....	26
<b>Görsel 2.17.</b> 1999 yılında Pentagram Design'nın tasarladığı New York Mimarlar Ligi'nin her sene genç mimarlar için düzenlediği "Ölçek" konulu yarışma posterini.....	27
<b>Görsel 2.18.</b> Unesco için deltaBRAVO stüdyosu tarafından tasarlanmış "Son Gergedanlar" infografisi.....	28
<b>Görsel 2.19.</b> "Coupland" .....	30
<b>Görsel 2.20.</b> "Nelson" .....	30
<b>Görsel 2.21.</b> "Alice".....	31

<b>Görsel 2.22.</b>	Museum of Arts and Design müzesi için yapılmış olan tasarımdan bir görüntü.....	34
<b>Görsel 2.23.</b>	IKEA Place.....	35
<b>Görsel 2.24.</b>	B-Lab Kapsayıcı Ekonomi Mücadelesi.....	37
<b>Görsel 2.25.</b>	Kickstarter üzerinde açılan bir projenin ekran görüntüsü.....	39
<b>Görsel 2.26.</b>	Chris O’Hara tarafından tasarlanan Clerview yazı tipi.....	41
<b>Görsel 3.1.</b>	Grafik I Atölyesinin yapısı.....	42
<b>Görsel 3.2.</b>	Araştırmanın Katılımcıları.....	45
<b>Görsel 4.1.</b>	BT konusunun anlatıldığı dersten bir fotoğraf.....	66
<b>Görsel 4.2.</b>	Yeliz’in eskiz olarak çizdiği harita.....	72
<b>Görsel 4.3.</b>	Yeliz’in kampüs içerisinde çektiği fotoğraflardan bazıları.....	72
<b>Görsel 4.4.</b>	Yağız’ın yaptığı çalışmada etkilendiği öğeler.....	72
<b>Görsel 4.5.</b>	Burcu’nun etkilendiği çalışma.....	74
<b>Görsel 4.6.</b>	Ece’nin etkilendiği oyunlar.....	75
<b>Görsel 4.7.</b>	Deniz’in yararlandığı görsellerden bazıları.....	76
<b>Görsel 4.8.</b>	Deniz’in çalışması ve hazırladığı renk skalası.....	77
<b>Görsel 4.9.</b>	Ece’nin giriş ekranı ve panellerinden bir görüntü.....	80
<b>Görsel 4.10.</b>	Yağız’ın tasarımında kullandığı karakterler.....	81
<b>Görsel 4.11.</b>	Yağız’ın çalışmasındaki binaları oluşturma süreci.....	83

## KISALTMALAR DİZİNİ

AG	: Arařtırımcı Günlüğü
AI	: Artificial Intelligence
Akt	: Aktaran
AU	: Anadolu Üniversitesi
Bkz	: Bakınız
BT	: Bilgilendirme Tasarımı
CEO	: Chief Executive Officer / Bař Yönetici
Çev.	: Çevirmen
G. 1	: Görüşme 1
G. 2	: Görüşme 2
Gİ	: Görsel İletişim
GSF	: Güzel Sanatlar Fakültesi
ÖG	: Öğrenci Günlüğü
vb.	: ve benzeri
3d	: Three-dimensional / Üç boyutl

## 1. GİRİŞ

İletişim nedir? İletişimin çalışma prensibi nedir? Nerede ve ne zaman başlamıştır? gibi sorular iletişimcilerin cevaplamakta zorlandığı sorulardandır. İletişim ile ilgili yazılan birçok kitap bu gibi sorularla başlar ama hiçbirinde bunun cevabını net olarak göremeyiz. Çünkü iletişim farklı disiplinlerin birbiri ile etkileşimde bulunmasıyla ortaya çıkmış ve gelişimini sürdürmüştür. İletişim her şeyden önce dilin, sözün kullanıldığı sistemli bir yapıdır. Bu sistemi oluşturma yetisini sadece insanların oluşturduğunu söyleyebiliriz. Diğer canlılar için de iletişim bir ölçüde geçerlidir ancak iletişimi sistemli, planlı, programlı bir yapı olarak ele aldığımızda iletişimsel edimi insan ile sınırlı tutmak doğru olur(Güngör, 2011).

İnsanın sahip olduğu bu iletişim farklılığı sayesinde bilgiye sahip olarak, bu bilgiyi, kullanmak ve yönetmek açısından gelişim göstermiştir. Fleck'e göre bilgiye sahip olan kişi bilgiyi sistemli, kanıtlanmış, uygulanabilir ve doğruluğu net olarak algılar. Her yabancı bilgi sistemi de aynı biçimde, henüz gerçekliği kanıtlanmamış, gizemli ya da hayali görünmüştür(Burke, 2004).

Dökmen'e göre "bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma süreci" (Dökmen, 2005) olarak tanımlanan iletişim, nitelikleri ne olursa olsun iki sistem arasındaki bilgi alışverişi olarak düşünülebilir. Bilgilendirme tasarımı ürünleri bu alışverişin daha sağlıklı, kolay ve anlaşılabilir bir şekilde sistemler halinde aktarılmasını sağlayan araçlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

### 1.1. Problem Durumu

Zaman, gün geçtikçe insan hayatında değer kazanmakta ve yapılan her eylemin zaman açısından eşdeğerliği düşünülmektedir. Bu yüzden zaman, olabildiğince verimli ve etkili kullanılmak zorundadır. Gün geçtikçe insanoğlu sahip olduğu bilgiyi en etkili biçimde karşı tarafa aktarmak için çeşitli konularda kendini geliştirmek zorunda kalmıştır. Görsel iletişim insanoğlunun ilk iletişim kurmayı seçtiği yollardan biri olmuştur. İlk mağara resimlerinden hiyerogliflere, hiyerogliflerden yazıya ilerleyen zaman diliminde tercih edilen görsel iletişim, dil, din, ırk, yer, zaman fark etmeden tüm insanlığın en büyük ortak iletişim araçlarından biri olmuştur. Görsel iletişim insanların hayatlarını kolaylaştırarak bilgi aktarım biçiminin verimliliğini arttırmıştır. Bu bilgilerin etkili yolla aktarımını sağlamak için görsel tasarımcılar ortaya çıkmıştır.

Görsel iletişim tasarımı eğitimi, tasarımcının eğitilmesi bağlamında dikkat edilmesi gereken bir konumda yer almaktadır. Görsel iletişimi sağlayan en iyi araçlardan biri olarak bilgilendirme tasarımı günümüzde insan hayatını kolaylaştırmak ve ulaşmak istedikleri bilgiye en doğru şekilde ulaşabilmesini sağlamaktadır. İş süreçlerinin etkinliği, bir kuruluştaki bilgi yönetimi olgunluğunun seviyesine bağlıdır. Bilgi haritalamanın teleolojik perspektifi, özellikle içeriğin iş birliğine dayalı bir şekilde doldurulması gibi sosyal ağ etkinlikleri aracılığıyla kullanılabilir. Bu süreç içerisinde bilgiyi en iyi şekilde yönetmek gerekmektedir. Değişen çevreye ve zamana paralel bir şekilde bilgilendirme tasarımı ürünlerinin de içeriğini ve bileşenlerini ağ toplumunun gereksinimlerini karşılayacak şekilde ve geleceğe yönelik bir biçimde güncellenmelidir. Bilgilendirme haritası, kişinin ulaşmak istediği veriye ulaşmasını sağlayan araçtır. Bu amaç doğrultusunda toplumun bu sürece uyum sağlaması ya da bu süreci doğru anlamlandırması için tasarımları oluşturacak tasarımcılara, bu tasarımların okunmasında öğrencileri eğitecek öğretmenlere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu ihtiyaçlar doğrultusunda görsel iletişim tasarımının öğretim ve tasarım sürecine ilişkin öğrenci görüşleri, bu süreci deneyimleyen bireyler olarak önem taşımaktadır. Bu süreç içerisinde öğrencilerin deneyim kazanmaları ve bu konu ile ilgili görüşleri önemlidir. Araştırmanın problemi öğrencilerin bilgilendirme haritasına ilişkin görüşlerini tespit etmektir.

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Eğitimciler fakültelerde tasarım alanında becerilerini geliştirmek için artık geçerliliğini yitirmiş bilgilerin bulunduğu, öğrencilerin mezun olduktan sonra kullanamayacağı bilgiler yüklemek yerine, sürekli değişime uğrayan bu bilgileri nasıl sunacakları konusunda yeniden düşünmelidirler. Bu çalışmanın amacı “Bilgilendirme Haritası” kelimesinin anlamını en geniş şekilde yeniden düşünmek ve bunu günümüz kiosk ortam teknolojisine uyarlayarak lisans düzeyi eğitime entegrasyonundaki süreci gözlemlemektir.

Bu amaç doğrultusunda araştırmada şu sorulara yanıt aranmıştır:

1. Bilgilendirme tasarımının güzel sanatlar eğitimindeki önemine ilişkin öğrenci görüşleri nelerdir?
2. Bilgilendirme haritası tasarımı konusundaki edindikleri bu deneyimin öğretmenlik deneyimlerine yansımaları konusunda öğrencilerin görüşleri nelerdir?

3. Bilgilendirme haritası tasarımı eğitimi ve proje sürecine yönelik öğrencilerin görüşleri nelerdir?

-Gerçekleşen ders sürecinde öğrencilerin karşılaştıkları sorunlar ve çözüm önerileri nelerdir?

### **1.3. Araştırmanın Önemi**

Mağara resimlerinden günümüz ağ toplumuna kadar geçen süre içerisinde görsel iletişim, ele alındığı dönemin ihtiyaçları çerçevesinde kendini güncellemiş ve bu doğrultuda görsel materyal kaynağı oluşturmuştur. Görsel iletişim bir öğrenme sürecidir. İnsan odaklı tasarlanmış her görsel, eğitime hizmet etmektedir. Ancak konu ile ilgili Türkçe kaynakların yetersizliği başta görsel iletişim olmak üzere ilgili kavramların algılanmasında ve ortaya çıkan görsel iletişim tasarımlarının dar bir çerçeve ile sınırlandırılmasında etken bir rol oynamaktadır.

Türkiye’de görsel iletişim denildiğinde ilk akla gelen grafik tasarım ve iletişim kavramlarıdır. Ancak bu kavramlar günümüz görsel iletişim kavramını tanımlamakta yetersiz kalmaktadır. Teknolojinin gelişmesi bu durumun başlıca sebebidir. Ülkemizde son 15 yıldır görsel iletişim tasarımının tanımlanması ve uygulama alanlarının belirlenmesi üzerine araştırmalar yapılmaktadır. Ancak elde edilen verilerin güzel sanatlar eğitiminde ders programlarımıza entegrasyonu konusunda gereken özen gösterilmemektedir. 1914 yılında kurulan AIGA; tasarımları dünyaya, dünyayı tasarımcılara ulaştırma ilkesi ile tasarım alanında 1 asırdan fazla süredir çalışmaktadır. AIGA günümüzün tasarım uygulamalarında, profesyonel hayatta ve eğitim gibi birçok alanda bu bağlantıyı sağlamaktadır. Eğitimciler, öğrencilerin tasarım alanında becerilerini geliştirmek için artık geçerliliğini yitirmiş bilgilerin bulunduğu, öğrencilerin mezun olduktan sonra kullanamayacağı bilgiler yüklemek yerine sürekli değişime uğrayan bu bilgileri nasıl sunacakları konusunda yeniden düşünmelidirler. Eğitime uygun şekilde entegrasyonu yapılabilen uygulamaların öğrenci açısından faydası daha fazla olacaktır ve öğrenci daha sonraki hayatında da gelişmeye devam edebilecektir. Bu sürekli gelişen teknoloji ve bilgiler dahilinde çevremizde gördüğümüz bilgilendirme tasarımı ürünlerinin de aynı şekilde yenilenmesi ve hayatımıza uyum sağlaması gerekmektedir. Bilgilendirme tasarımının alt kollarından biri olan, açık ve kapalı alanlarda kullanıcıların gidecekleri noktayı bulabilmeleri için yapılan tasarıma, yönlendirme ve işaretleme tasarımı demektir. Yönlendirme tasarımlarının da en başında gelen haritalar genellikle



gerçeklerin ikamet ettiği bir alan oluştururlar. Haritalar boyutların, değerlerin ve ilişkilerin fiziksel ve mantıksal dünyadaki figüratif temsilleridir ve genellikle gerçeğinden daha küçük ölçekte (her zaman olmasa da genellikle 1:1 ölçekte veya mikrokozmos haritalarında daha büyük ölçekte) üretilirler.

Bu araştırma güzel sanatlar eğitimi veren kurumlarda açılan bilgilendirme tasarımı ve görsel iletişim derslerinin ortaya çıkardığı tasarımlar üzerinden geliştirilmeye çalışılacağından iletişim fakültelerindeki ders programları araştırma dışında bırakılmıştır. Araştırma bilgilendirme tasarımının tanımlanması, uygulama alanları, öğretim yöntem ve tekniklerinin kavranması açısından önem taşımaktadır.

Haritaların dahil olduğu infografik tasarımı ile ilgili doğrudan bir ders yoktur. Ancak bazı özel üniversitelerin Görsel İletişim Tasarımı Bölümleri altında bilgilendirme tasarımı konusunun içerisinde yer aldığı “Görsel İletişim” adı altında açılmış bir ders mevcuttur. Diğer üniversitelerde ise Multimedya Tasarım ya da Bilgisayar Destekli Grafik dersleri altında bir başlık olarak ele alınmaktadır. Aynı zamanda Türkiye’de tasarlanan bilgi tasarımlarının yabancı kaynaklara göre daha yetersiz bir şekilde tasarlanması durumunun eksik ya da yanlış anlaşıldığının göstergesidir. Bu durum görsel sanatlar dışında kalan disiplinlerin de konuyu algılamasında yanlış yönlendirildiği ihtimalini ortaya koymaktadır. İnfografik tasarımı, pek çok bilim dalıyla iş birliği yapmasından dolayı disiplinlerarası bir alandır. Disiplinlerin çağa ayak uydurması bağlamında görsel iletişim üzerine çalışmalar yapmaları gerekmektedir. Bu nedenle araştırmada bilgilendirme haritası tasarımının günümüz teknolojisine uygunluğu ve bu amaçla üretilecek çalışmaların önemi üzerinde durulacaktır.

Bilgilendirme tasarımında harita alanının tercih edilmesinin nedeni insan odaklı bir disiplin olmasıdır. İnsanların hayatlarını kolaylaştırmaya yönelik üretilen haritaların günümüz teknolojisine entegrasyonu ve görsel anlamda akılda kalıcılığı açısından önemi bulunmaktadır.

Alanda konu ile ilgili büyük bir bilgi eksikliği bulunmaktadır. Bu araştırma ile bu açığın kapanabilmesi konusunda olumlu bir adım atılacağı düşünülmektedir. Bu nedenle lisans düzeyinde açılan Grafik Tasarım VI dersi kapsamında bilgilendirme tasarımı eğitimi açısından Türkiye’deki güzel sanatlar eğitimi alan öğrencilere bu konuda tasarım becerilerinin geliştirilmesi anlamında katkı sağlayacaktır. Bu eğitimi alan öğrenciler için disiplinlerarası eğitim fırsatı edinebilmeleri ve bunu uygulamalı olarak öğretmenlik deneyimlerine yansıtabilmeleri açısından önemlidir.

#### **1.4. Arařtırmanın Sınırlılıkları**

- Arařtırma 2018-2019 öğretim yılı bahar döneminde, Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Eğitimi, Resim-iř Öğretmenliđi Bölümünde açılan Grafik Tasarım VI dersini, seçen öğrencilerden ve arařtırmacıdan elde edilecek verilerle sınırlandırılmıştır.
- Arařtırmanın uygulama aşamasında katılımcılardan toplanan veriler 2018-2019 öğretim yılının bahar döneminde öğretim elemanının uygun gördüğü 4 haftalık eğitim öğretim süreci içerisinde elde edilmiştir.

## **2. ALANYAZIN**

Bu bölümde Bilgilendirme Tasarımı konusu, Bilgilendirme Tasarımının Görsel iletişim ile ilişkisi, Bilgilendirme Haritaları ve haritalar ile Bilgilendirme Tasarımının ilkelerine değinilerek AIGA'nın tasarım ve tasarım eğitimindeki yeri üzerinde durulmuştur.

### **2.1. Bilgilendirme Tasarımı ve Türleri**

Bilgilendirme tasarımı, birçok farklı alanda fazlasıyla bilgiyi içeren tasarım çalışmalarından oluşmaktadır. Bu karmaşık bilgiler bütünü anlaşılır biçimde aktarmak için farklı yöntemler kullanılır. Gün geçtikçe fazlaşan bilgi miktarını bilgilendirme tasarımı ve grafik tasarımda farklı şekillerde ele alan Güler (2008), bilgilendirme tasarımı Döküman Tasarımı, Form Tasarımı, Kullanım Kılavuzu Tasarımı, Eğitim Dökümanları, Haritalar, Şema ve Çizelgeler, İnfografikler, Çevresel Grafik Tasarım başlıkları altında toplamıştır. Lin Gengli (2015) ise bilgilendirme tasarımı Sosyal Yaşam, Bilim ve Kültür, Reklam ve Ekonomi, Coğrafi ve Çevresel olarak 4 farklı başlık altında incelemektedir.

#### **2.1.1. Bilginin tasarımı ve görsel iletişim: İnfografik**

Toplumsal bir varlık olan ve hayatını sosyal bir devinim içinde sürdüren insanoğlu için iletişim vazgeçilmez bir unsurdur. İletişim kurmak sadece konuşmak anlamına gelmemektedir. Üstün Dökmen'e göre "bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma süreci" (Dökmen, 2005) olarak tanımlanan iletişim, esas olarak "simgeler aracılığı ile bir kişiden ya da gruptan diğerine bilginin, fikirlerin, tutumların veya duyguların iletimidir." (Mutlu, 1998) Canlılar içinde yalnız insan simge (sembol) yaratma özelliğine sahiptir. (...) Bu nedenle insan iletişimini, anlamlarında uzlaşmış simgeler aracılığı ile bilgilerin, düşüncelerin, duyguların biriktirilip aktarılmasının ve alışverişinin hem ortak hem de değişik zaman ve mekan boyutlarında gerçekleştirilmesi, olarak tanımlayabiliriz (Zıllıoğlu, 2010). Ünsal Oskay (2001) da iletişimi "birbirlerine ortamlarındaki nesnelere, olaylar, olgularla ilgili değişimleri haber veren, bunlara ilişkin bilgilerini birbirine aktaran, aynı olgular, nesnelere, sorunlar karşısında benzer yaşam deneyimlerinden kaynaklanan, benzer duygular taşıyıp bunları birbirine ifade eden insanların oluşturduğu topluluk yada toplum yaşamı içinde gerçekleştirilen tutum, yargı, düşünce, duygu bildirişimleri" olarak tanımlamaktadır. Bu tanımlamalar iletişim alanına giren her

araştırmacının, kendi durduğu yerden bir tanımlama getirmeye, bunu da bir formülle açıklamasıyla artarak devam etmektedir. Genel olarak iletişimin süreç olarak işleyişini açıklamaya yönelik birçok iletişim modeline temel oluşturan Lasswell modeli iletişim kavramını görselleştirme açısından önemli bir adım olmuştur.



Şekil 2.1. Lasswell iletişim modeli (<http-1>)

İletişim, nitelikleri bakımından birçok etkene göre sınıflandırılabilir(Zıllıoğlu, 2010). İlk insandan günümüze kadar görme duyusu diğer duylardan daha ön planda olmuştur. Bu durumu John Berger (2003) “Görme konuşmadan önce gelmiştir. Çocuk konuşmaya başlamadan önce bakıp tanımayı öğrenir” sözleriyle ifade etmiştir.

İngiliz filozof ve tasarımcı John Locke’a göre insan;

- %1 deneyerek,
- %2 dokunarak,
- %4 koklayarak,
- %10 duyarak,

-%83 ise çevresini gözlemleyerek öğrenmektedir (Uçar, 2016). Bu bağlamda fikirlerin görsel araçlarla güçlenip açıklığa kavuştuğu gerçeği üzerinde durulması gereken bir etkendir. Zıllıoğlu’nun iletişim sınıflandırmasına göre kullanılan kanallar ve araçlar bağlamında görsel iletişim, iletişimin en önemli parçasıdır (Zıllıoğlu, 2010).

Bühler-Oppenheim (1971), insanların konuşmayı ve yazmayı bilmedikleri dönemlerde haberleşmek ve anlaşmak için bazı yöntemler geliştirdiğini belirlemiştir. Bu insanlar ateş ve dumanla işaretler vererek kayalara, ağaçlara işaretler kazıyarak, bedenlerine ve yüzlerine boyalar sürerek içinde buldukları durumu birbirlerine anlatmaya çalışmışlardır. Fakat görsel iletişimin ilk örneklerini oluşturan bu yöntemler, insanların ilkel yaşam biçimlerinden günümüzdeki tekno-toplumlar kadar geçirdiği evrelerde farklı kültürlerde, farklı anlamlar taşımaktadır. Durum en başından itibaren görsel iletişimin varlığını vurgulamaktadır. Mağara duvarlarını süsleyen resimler sanatsal kaygıdan değil iletişim ihtiyacından kaynaklanmıştır. Bu resimlerin yapılış amacı belki hayatta kalmalarını sağlayan avcılığın getirmiş olduğu duygulardan hareketle hayvanlar üzerindeki egemenliğin bir simgesiymiş veya gençlere avcılık hakkında görsel fikirler

veren illüstratif anlamda yapılmış eğitim araçlarıydı. Bu konuda birçok varsayımda bulunmak mümkündür. Sonuç olarak elimizde görseller bulunmakta ve geçmiş yaşama dair önemli bir bilgi kaynağı günümüze ışık tutma özelliğini taşımaktadır. İnsanın algılama ve davranış biçimlerindeki ortak içgüdüsellik araştırıldığında; birçok olay, durum, renk ve biçim karşısında aynı algılama ve davranış özellikleri gösterdikleri gözlenmiştir. İnsanda görme yetisi, algılamada önemli bir rol oynar (Tansuğ, 1982). Bu nedenle görsel iletişimin önemi büyüktür.

Görsel iletişim tasarımı görsel dili kullanmak, tasarlamak ve üretebilmek ile ilgili bir kavramdır. Görüntüyü ve görme biçimlerini amaca yönelik kullanma yetisini kazandırmaya yönelik bir eğitimi içerir. Teknoloji ve tasarımın bulunduğu ve birbiriyle etkileşim içinde olduğu geniş yelpazesi ile dinamik bir çalışma alanıdır. Bu duruma bağlı bir sonuç olarak üniversitelerin Güzel Sanatlar Fakültesi ya da İletişim Fakülteleri adı altında yeni bir dal olarak Görsel İletişim Tasarımı karşımıza çıkmaktadır.

Görsel iletişim tasarımının amacı; teknolojik gelişmeler ile tasarım kültürünü birleştirmek ve bu çerçevede ürünler ortaya koymaktır. Bir başka deyişle, iletişimin görsel diline ağırlık veren, bu görsel dili de oluştururken modern iletişim araçlarından, sistem ve dijital teknolojiden yararlanarak bir mesajın açık, ekonomik ve estetik bir yolla iletilmesidir. Böylelikle mesajı kısa ve en iyi şekilde kullanıcıya ya da okuyucuya iletmeyi hedeflemektedir. Görsel iletişimin ekonomik olması demek; mümkün olan en az sayıda görsel imgenin, mümkün olan en yüksek sayıda bilgiyi aktarabilmesi demektir. Bu aynı zamanda iletişimde temel kurallarından biridir.

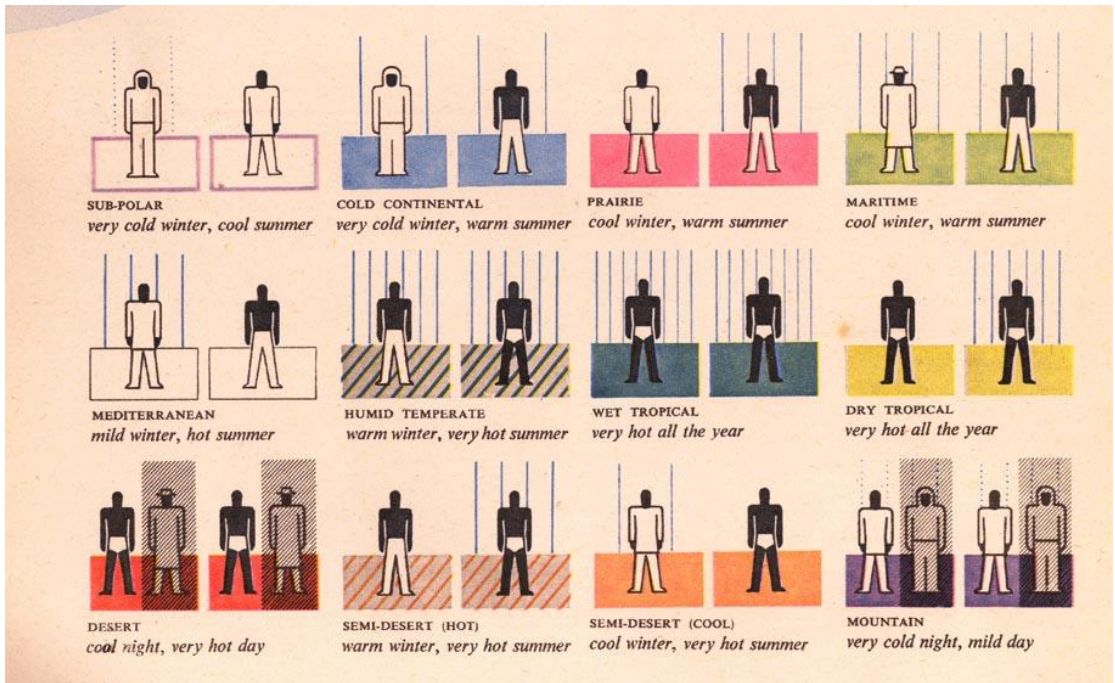
Görsel iletişim şeklinde oluşturulmuş mesajların işitsel iletişimden belirgin bir farkı ise, kalıcılığı ve dolaylı olarak farklı zamanlarda etkinliğini sürdürebilmesidir. Bu önemli fark görsel iletişimin kalıcılığını ve belge niteliğinde kullanılmasını öne çıkarmıştır (Uçar, 2004).

Information anlamındaki bilgi, “çeşitli kaynaklardan farklı kanallarla belirli bir amaç için elde edilen, özümşenen ve daha önce var olan bilgide değişiklik yaratarak kullanılabilen ve başkalarına iletilebilmek üzere farklı ortamlara kaydedilebilen bir olgudur (Uçak, 2000). Bilgi güç demektir. Teknolojide ve iletişimdeki ilerlemeler hızlı bir şekilde devam etmektedir. Bilgiye erişim, serbestlik ve gelişen teknoloji ile birlikte kolaylaşırken bilgi bombardımanına dönüşen içeriğin içinden önemlilerini seçmek zorlaşmaktadır. Bu noktada bilgilendirme tasarımları (infografikler) devreye girmektedir. Infografik teriminin İngilizceden birebir çevirisi ‘bilgi tasarımı’dır. Ancak Türkiye’de

“bilgilendirme tasarımı” olarak kullanılmaktadır. Bu nedenle konunun algılanmasında yanlış yönlendirme söz konusu olduğu düşünülmektedir. Konu ile ilgili kaynakların incelenmesinden sonra infografik terimi için en uygun Türkçe kullanımına araştırma içinde yer verilecektir. Bu nedenle bu çalışmada infografik kullanılacaktır.

Projeler ve ürünler bazında varlığı çok eskilere dayanmakla birlikte; 90’lı yılların ortalarından itibaren ortak bir dilde telaffuz edilerek kuramsal yönden incelenmekte ve dünya çapında tartışılmaktadır. Profesyonel bir disiplin olarak anılması oldukça yenidir. Bu nedenle tanımı, ortaya çıkışıyla değil, “farkına varılması” ile oluşmaktadır. Pek çok tasarım dalının aksine tüm bileşenleri içeren tek bir tanımdan bahsetmek pek olanaklı değildir.

İnfografik bireylerin ve kurumların hedef kitle ile olan iletişimde yardımcı olan tasarım ve bilginin bir araya gelmesiyle oluşan bir görsel biçimdir. Pettersson’a göre (2002) hedef kitle alıcılarının bilgi gereksinimini karşılamak amacıyla, mesajın analizini, planlanmasını, sunulmasını ve anlaşılmasını kapsar. Tarihsel bir süreç içinde tanımlamak gerekirse 1936’da Otto Neurath görsel ve resimlerin uluslararası dili olarak işlev gören piktogram dilini tasarlamıştır. Başlangıçta Viyana Metodu ismiyle kullanılırken günümüzde “Isotype” olarak kullanılmaktadır.



Görsel 2.1. Otto Neurath tarafından tasarlanan ISOTYPE örneği(<http-2>)

İnfoğrafikler bilginin çeşitli gösterimler ve metinler yardımıyla belirli bir akışı takip edecek şekilde görsel bir formda sunulması olarak tanımlanabilir. 1972 Münih Olimpiyatları'nda Otl Aicher mekanını tanıtmak için her yerde kamu işaretleri yerine modern basit figürler ve yeni bir dizi piktogramlar kullanmıştır.

İyi hazırlanmış infografikler bilginin organize bir şekilde önemli bilgilerin sunulmasına imkan tanımaktadır. Esnek yapıları, bilgiyi görselleştirme imkanı tanınmaları ve alternatif formlarda hazırlanabilmeleri infografiklerin güçlü yönleri arasında sıralanabilir. Günümüze geldiğimizde ise infografiklerin sadece piktogram dili olmadığını, yazı, illüstrasyon, fotoğraf, video ve benzeri görsel elemanlarla oluşturulabilen görsel bilgi kaynakları olduğunu söylemek mümkündür.

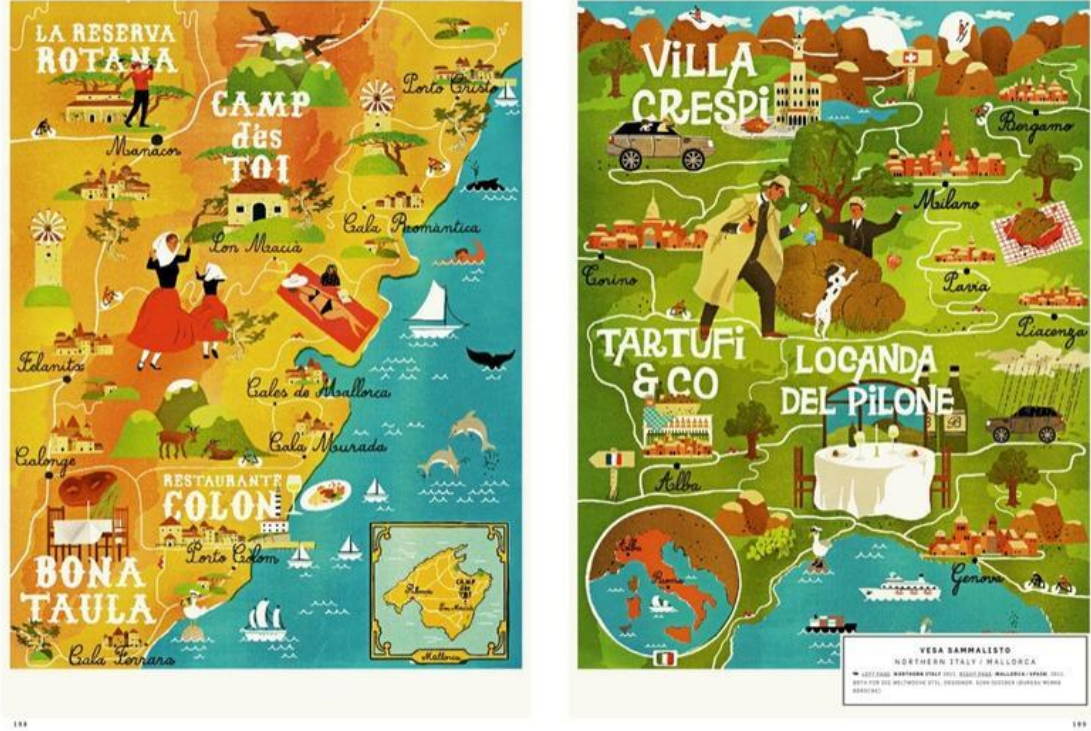


**Görsel 2.2.** Otl Aicher tarafından tasarlanan piktogram dizisi(<http-3>)

İnfoğrafikler çok yeni olmakla birlikte hazırlanmasında kullanılan bileşenler aslında çok yeni değildir. Görsel tasarım ilkelerinin kullanımı infografiklerin dikkat çekici olmasını sağladığı düşünülebilir. İnfografik oluşturmak için görsel tasarımın yanında bilginin sunumuna yönelik etkili bir yaklaşım sergilenmesi gerekmektedir. Her şeyin ötesinde bilgiyi vurgulama ve anlama, kıyaslama ya da düzenleme, grupta yada sınıflandırma, seçme ya da çıkartma, anında yada geç algılanmasına karar verme, ilgi



çekici şekilde sunma konularında biçimlendirme yetkinliği vardır (Mijksenaar, 1997). Bu nedenle infografikler hazırlanırken bilginin bulunması, analizi ve kullanımı önem kazanmaktadır.

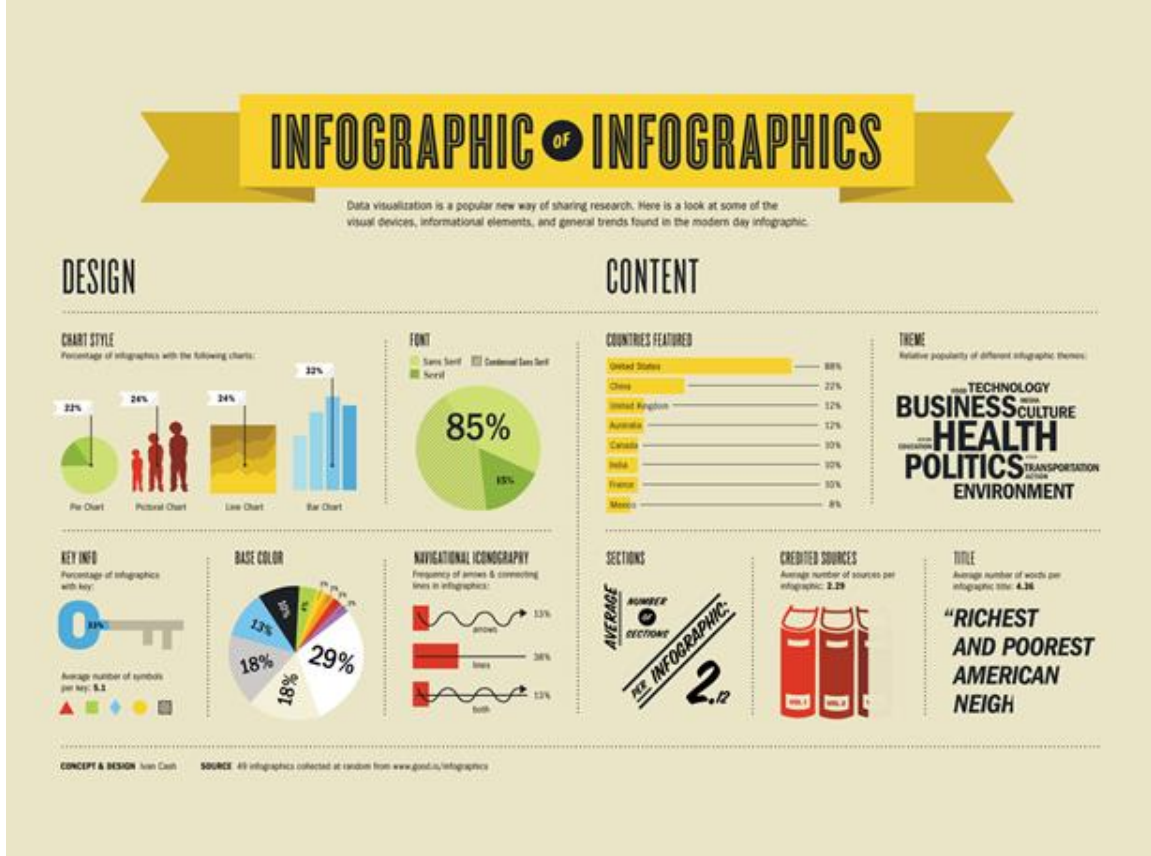


**Görsel 2.3.** Kuzey İtalya ve Mallorca şehirleri ile ilgili yapılmış illüstrasyon harita çalışması(<http-4>)

İnfografikler, farklı öğretim amaçlarına hizmet edecek şekilde kullanılabilir. infografikler sayesinde geniş kapsamlı bilgiler rahatlıkla sunulabildikleri için mevcut bilgilerin hatırlatılması, kavramlar arası ilişkilerin gösterilmesi, süreçlerin ve olayların aktarılması, ders içeriğinin sunumu, öğrenilenlerin özetlenmesi gibi farklı amaçlara hizmet edecek şekilde kullanılabilirler. Açık ve algılanabilir iletişim, medyanın geniş alanında önemli bir noktadadır. Bilgi tasarımı tipografi, illüstrasyon, iletişim çalışmaları, ergonomi, psikoloji, sosyoloji, dilbilim, bilgisayar bilimi, sağlık gibi birçok disiplinler aracılığı ile kısa ve açık mesajlarla bu ihtiyacı karşılamaktadır.

Grafik tasarım içerik, işlev, yalınlık, algılanabilirlik, okunurluk ve verimlilikle ilgilendiği kadar görsel dille de ilgilenmektedir. Ancak bu durum grafik tasarım ve infografik tasarımının aynı olduğunu göstermemektedir. Aradaki fark infografik tasarımının problemlerin çok önemli işlev gereksinimlerine ve çok yoğun bilgilendirmeye sahip olmasından oluşmaktadır.



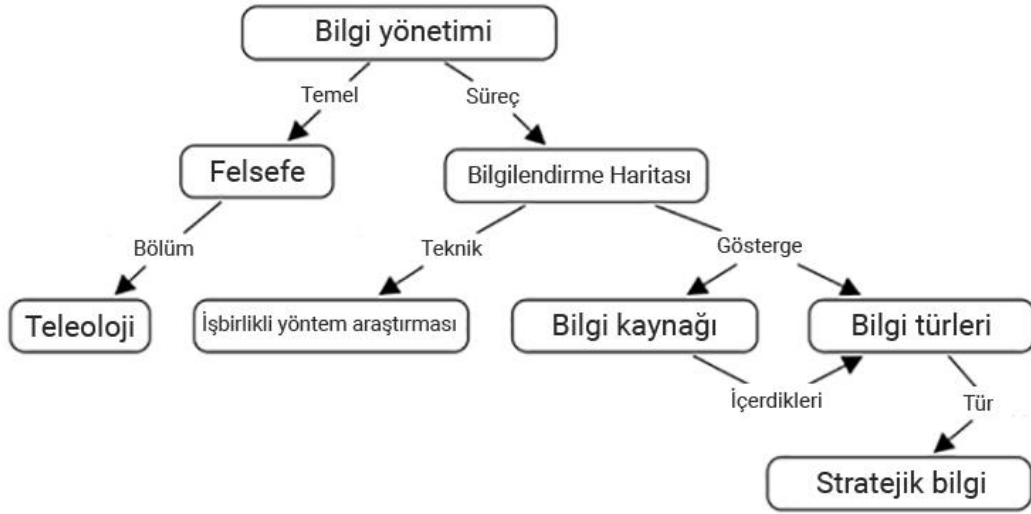


Görsel 2.4. İnfografik kullanımını gösteren bir infografik tasarımı(<http-5>)

## 2.2. Bilgilendirme Haritası

Görsel iletişim tasarımı alanından bakıldığında, katalog, yıllık rapor gibi belgeler, formlar, kullanım kılavuzları, haritalar, tablo ve çizgeler, bilgi grafikleri (infografikler), yönlendirmeler ve işaretleme dizgeleri, yer imleri, sergileme tasarımları bilgilendirme tasarımının alanına girmektedir. İstatistiksel sunuşlardan, formlara, obje ya da süreç anlatan çizgelerine (diyagram), haritalara, sayısal arayüzlere, bilgi kiosklarına, etkileşimli çevrelere, sergilere, mekanı tanımlamak ve yönlendirmek için işaretleme dizgelerine kadar tüm bu uygulamalar, sunulacak bilgiye bağlı olarak geniş ya da dar kapsamlı ama dizgeli stratejiler gerektirir. Ayrıca kullanıcıların etkileşimde bulunabilmeleri için yerinde bir özen ister.

Bilgilendirme haritaları tipik olarak insanlara, deneyimlerine, doküman ve veri tabanlarına işaret eder. Bir bilgilendirme haritasının geliştirilmesindeki önemli noktalardan biri de ulaşılmak istenen bilginin bir liste, çizelge ya da bir görsel olarak kullanıcıya ulaştırılmasıdır (Krbalek, 2012).



Şekil 2.2: Bilgilendirme yönetimine teleolojik yaklaşımda ana ilişkilerin kavramsal haritası(http-6)

Caldwell'e göre bilgiyi haritalama teknikleri 3 temel ana başlık adı altında toplanmaktadır.

**Usul bilgi haritaları:** İş süreçleri ile eşleştirilen bilgi ve bilgi kaynaklarını gösterir. Harita, bilginin girdi ya da çıktı olabileceği tüm ilgili iş süreçlerinden oluşur.

**Kavramsal bilgi haritaları:** Planlama ve terimler yapılandırmaya, içerik ve taksonomi sınıflandırmaya ve kavramlara ve ontolojileri keşfetmeye yardımcı olur.

**Sosyal bilgi haritaları:** Bireyler, beceriler ve pozisyonlar arasındaki ilişkileri gösterir ve bir organizasyon içindeki insanlarda gerekli uzmanlığı bulmaya yardım eder. Sosyal ağ analizi ve diğer teknikler doğru bilgi sahiplerinin bulunmasını desteklemektedir.

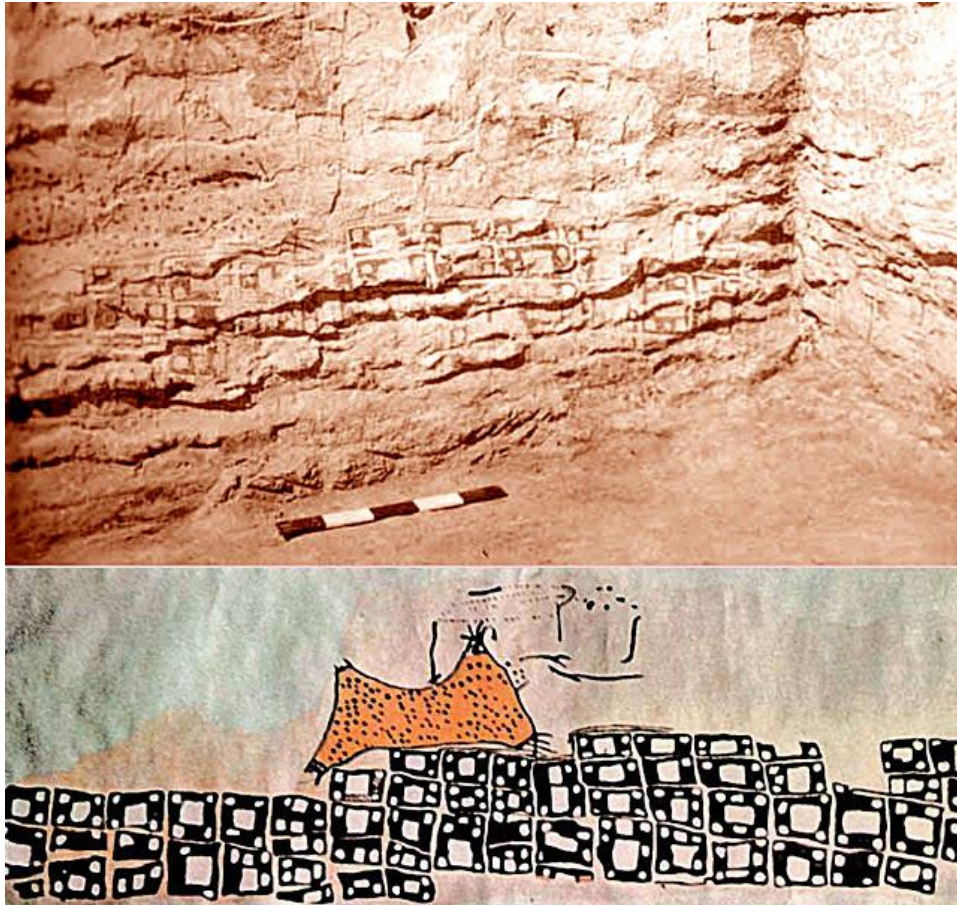
Sosyal bilgi haritalarına dahil olan bilgilendirme tasarımı tanımlamak istersek bilgi; insanların ulaşabileceği ve kullanabileceği veridir. Tasarım; problemi tanımlayarak, tasarımcının nitelikli yaratıcılığıyla ortaya konacak ürünün teknik özelliklerini ve tanımlarını içerek çizimler ya da planlamalar yapmaktır. Bilgilendirme tasarımı; kullanıcıların belirlenen gereksinimleri doğrultusunda, mesajın taşıyacağı içeriğin ve sunulacağı ortamın belirlenmesi, planlanması ve biçimlendirilmesidir (Aktaran: Durmaz, 2009).

Bilgilendirme tasarımı özellikle bilginin tabela, görsel ekranlar, yönlendirme işaretleri ve göstergeleri aktarma açısından grafik çevresel grafik tasarım ile benzerlikler göstermektedir. Bilgilendirme tasarımı karmaşık bilgiyi ya da iletilmek istenen önemli

içeriklerin nerede olduğunu ve nasıl bir önemi olduğunu görsel hiyerarşiler oluşturarak iletimini sağlar (SEGD, 2014).

İstatistiksel grafikleri ve veri görselleştirmesini istatistiklerde nispeten modern gelişmeler olarak düşünmek yaygındır. Aslında, nicel bilginin grafiksel olarak anlatımının kökleri çok eskiye dayanmaktadır. Bu kökler, görsel betimlemenin tarihçelerine ve en eski harita yapımlarına kadar dayanır. Daha sonra tematik haritacılık, istatistik ve istatistik grafikleri, tıp ve diğer alanlara dahil olur (Friendly, 2008).

Bilinen en eski harita örneği olarak karşılaştığımız Çatalhöyük yerleşkesinin haritası, o dönemin yerleşim planını bize açık bir şekilde göstermektedir. Şu an Unesco listesinde bulunan bölgede M.Ö.7400-M.Ö.6000 yılları arasında yaklaşık 8000 insanın yaşadığı bilinmektedir. Yapılan çalışmalarda bulunan 3.5 metre duvar üzerine yapılmış kent haritasından da anlaşıldığı üzere yerleşkede hiçbir sokak yoktu ve insanlar çatılarda dolaşarak evlerine çatılardaki deliklerden girerlerdi. Aynı zamanda bulunan örneklerde evlerinin içinde insanlar, binlerce yıl boyunca ayakta kalmış harika sanat resimleri, kabartmalar ve heykeller yapmışlardır (Tung, 2012).



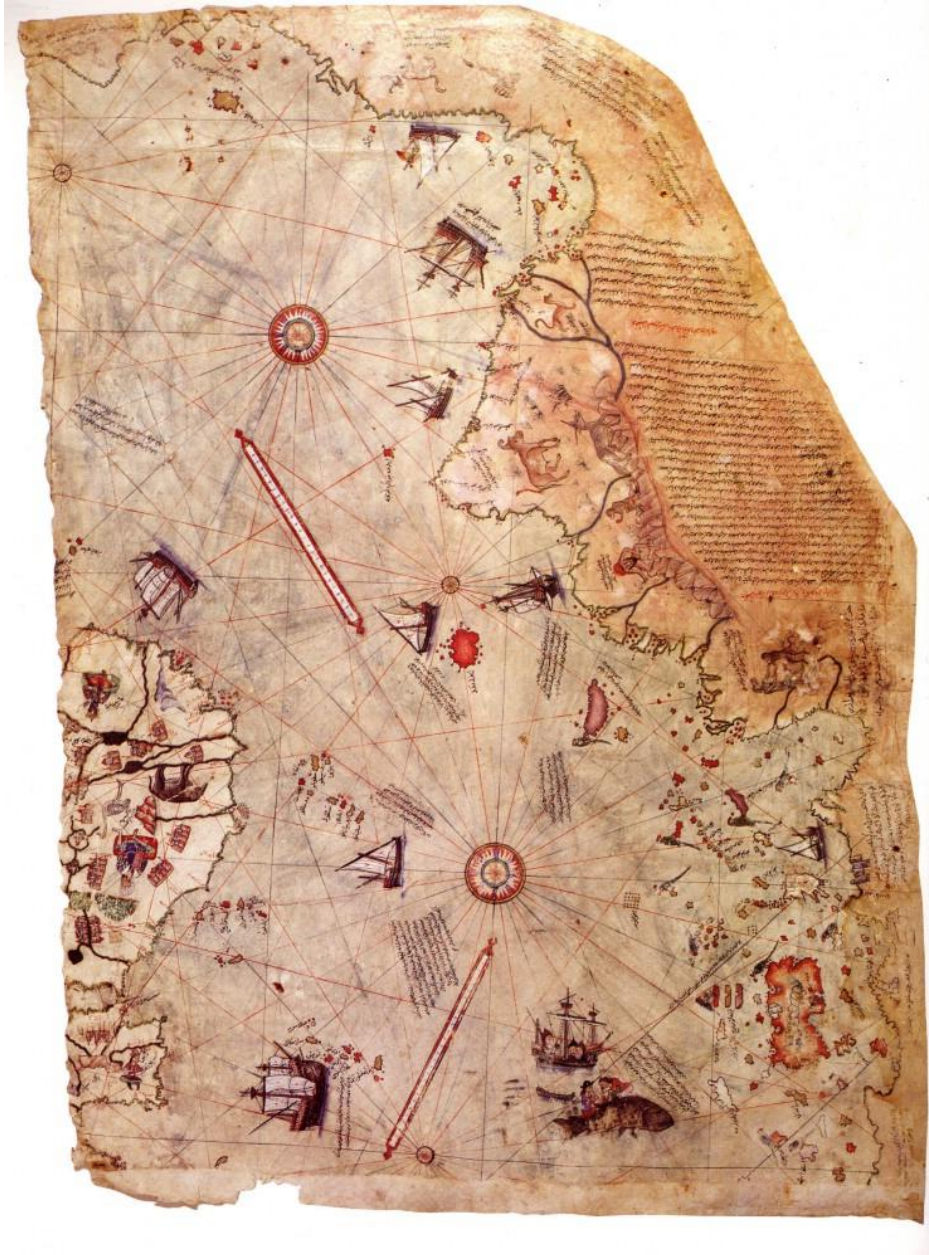
**Görsel 2.5.** Üstte 3.5 metre duvar üzerine yapılmış kent haritasından bir görüntü. Altta Çatalhöyük kent haritasının çizimi(<http-7>)







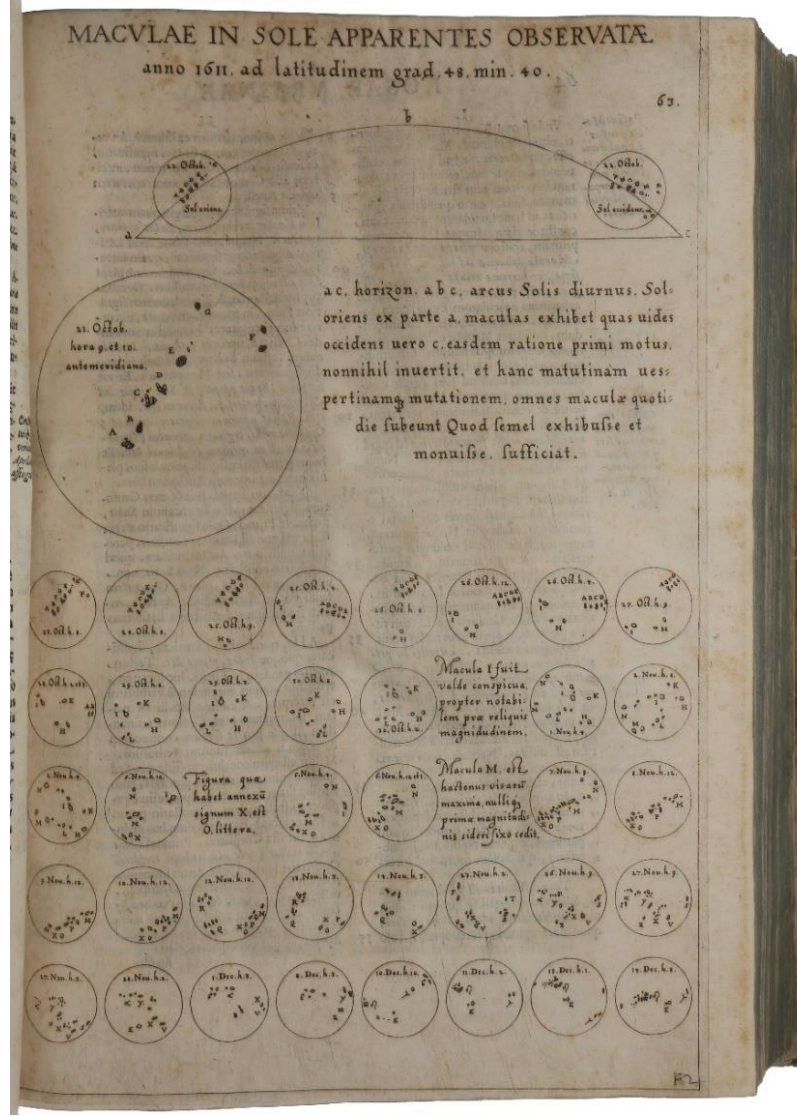
özelliik gösteren bitki, hayvan resimleriyle süslenmiş, bölgelere ilgili notlar eklenmiştir (Tekeli, 1997).



**Görsel 2.8:** Piri Reis'in 1513 yılında tamamladığı harita([http-9](http://9))

Alman Fizikçi ve astronom Christoph Scheiner, güneş lekelerini teleskopla ilk gözlemleyenlerden biriydi, Mart 1611'de ve 1612'de bulgularını isimsiz olarak yayınladı. Daha sonradan çalışmalarına devam eden Scheiner'in 1630 yılında yayınladığı "Rosa Ursina" isimli çalışmasında yer alan güneşin hareket haritasını ve güneş lekelerinin konumunu gösteren görsel tasviri astronomik alanda yapılan ilk bilgilendirme tasarımı çalışmalarındandır (Görsel 2.9).

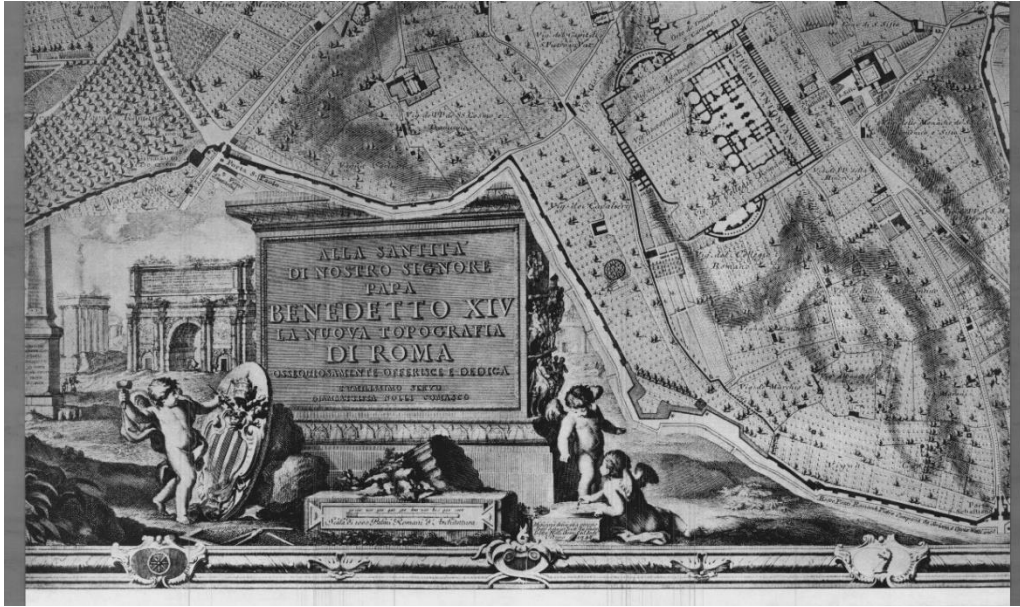




**Görsel 2.9:** Christopher Scheiner'in 1626-1630 yılları arasında yazdığı "Rosa Ursina" adlı eserindeki güneşin hareket haritası ve güneş lekeleri çizimi(http-10)

Veri haritalarının gelişmesi bilgilendirme tasarımının önemli olaylarından biri olarak görülmektedir. Denizin konumu, karaların şekilleri, nehirler ve dağların nerelerde bulduklarını gösteren coğrafi özellikleri olan haritalar değil, kişiye ilgili konuyla ilgili erişmek istediğini bilgiye sağlayan haritalardan bahsedilmektedir. Tarihsel olarak çok eski değildirler. Antik dönemlerde haritacılık girişimlerinin başladığını gösteren kaynaklar bulunmakla birlikte, o zaman ki keşiflerin ve coğrafya bilginlerinin küçük ya da büyük alanları haritalandırmaya çalıştığını göstermektedir. Bazen bir kıyı şeridini aktaran, kimi zaman bir maden ocağının nerede olduğu ile ilgili bilgi veren çizimler yapılmıştır (Jean, 2002, Akt. Güler.).

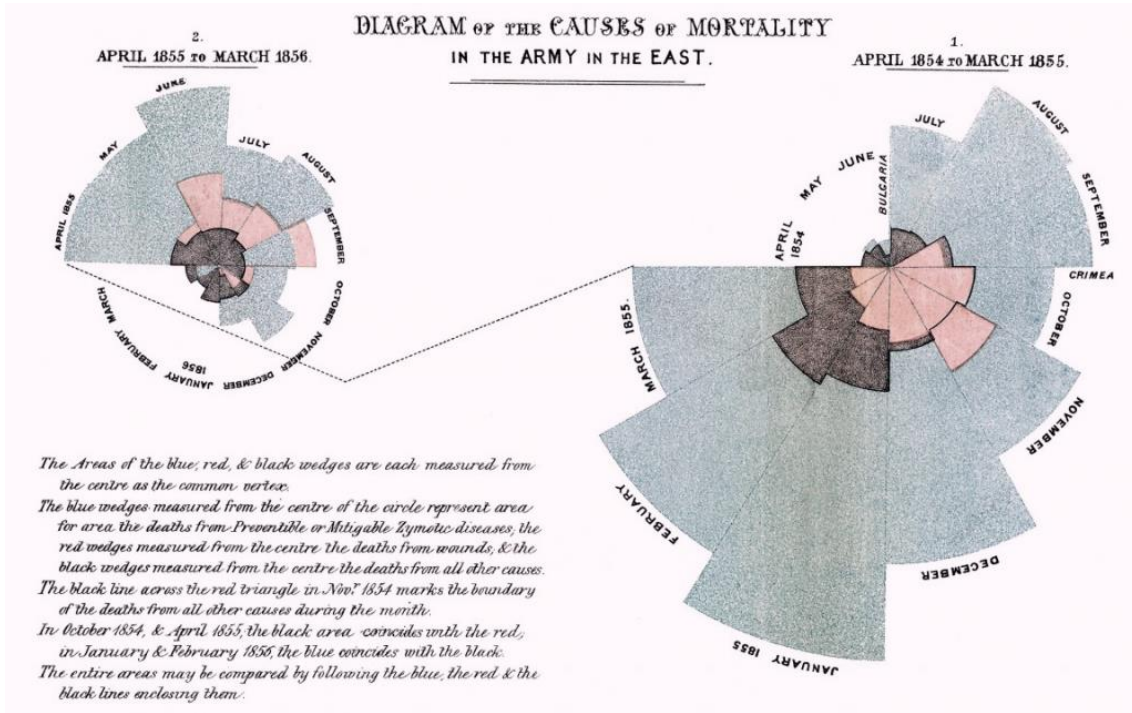
Erken dönem çalışmaları arasında yer alan veri haritalarını oluşturanların hemen hiçbiri tasarımcı ya da sanatçı değildiler. Çünkü bu projelerin üretildiği yıllarda bilgilendirme tasarımı ya da grafik tasarımın adı geçmemekteydi, disiplin olarak oluşmamıştı. Yapılan tüm çalışmalar bireysel bir çabanın ürünüdür. Seyrek aralıklarla yapılmış, yan yana gelmemiştir. Pek çoğu bu çalışmaları kurumları için yapmıştır. Elbette kurumun mu onları yönlendirdiği, yoksa kendi başlarına mı bazı şeylerin farkına vardıkları bilinmemektedir. Bilinen noktaysa, var olan verileri görselleştirmeye gereksinim duymalarıdır. Tüm bu bulgular ışığında günümüz koşullarında adı geçen tüm kişilerin, birer bilgilendirme tasarımcısı olduğu rahatlıkla söylenebilir. Bilgilendirme tasarımının derinlerde yer aldığı bu dönem, bir sonraki dönemin de hazırlayıcısı olmuştur.



Görsel 2.10: Nolli Camcasco tarafından 1748 yılında hazırlanan Roma haritasının bir bölümü(<http-11>)

Modern hemşirelik hizmetlerinin kurucusu kabul edilen Florence Nightingale, aynı zamanda istatistiksel grafiklerin de öncülerindedir. İngiltere'nin, Osmanlı İmparatorluğu'nun müttefiki olarak Kırım Savaşı'na katıldığı sırada, İstanbul'da İngilizlere tahsis edilen hastanede gönüllü hemşirelik yapmaya gelmiştir. Hastanenin yetersiz koşulları nedeniyle gerçekleşen kayıpları İngiliz hükümetine duyurmak amacıyla pek çok rapor hazırlayan Nightingale, ne yazık ki sesini duyuramamıştır. İlerleyen zamanlarda hazırladığı bir raporda kullanmaya karar verdiği "coxcomb" (Görsel 2.10) adlı grafik çalışmayla o zamana kadar desteğini alamadığı İngiliz Hükümeti'nin bir anda dikkatini çekmiştir (Güler, 2008).





**Görsel 2.11.** Florence Nightingale tarafından 1858 yılında hazırlanan çalışma([http-12](http://12))

Harita tasarımı, büyüleyici tarihi ile yol göstericiliğin önemli bir alt kümesidir. Dilin var olduğu günden itibaren var olan haritalar, kültürel, entelektüel, ekonomik veya politik olmak üzere her türlü insan arayışının bir kronolojisini temsil ediyor. İnsanlar her zaman hedeflerine nasıl ulaşacaklarını, nerede olduklarını, orada neler olduğunu ve nasıl çıkacaklarını bilmeye ihtiyaç duyacaklar. Navigasyon sistemi, açık bir şekilde işaretler ve bilgiler ile birlikte hızlı ve doğru bir biçimde iletişim kuran örtülü semboller ve işaretler kullanır (Gibson, 1950).

On dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında, metropol demiryolları şehir sakinlerini işyerlerine ve eğlence merkezlerine bağlamaya başladı. Yirminci yüzyılın başlarında bu demiryolları toplu taşıma sistemleri oluşturmak için bir araya geldi. İnsanların kullandığı bu toplu taşıma sistemleri giderek büyüdüğü ve gidilen rotaların halk tarafından anlaşılabilir olması için yol haritalarında, harita tasarımcıları tarafından farklı renklerde çizgiler kullanılmaya başlandı. Harry Beck'in 1933 yılında yaptığı Londra Metrosu rotasını gösteren harita (Görsel 2.11) tüm toplu taşıma sistemi haritalarını sonsuza dek değiştirdi (Gibson, 1950). Yerin altından giden metro yolcuları karanlık tünel duvarlarından başka bir şey göremedikleri için güzargahın kavisli ya da düz olduğunu

anlayabilecekleri bir referans noktaları yoktur. Dolayısıyla hattın kavisli devam ettiğine ilişkin görsel “bilgi”ye de gerek yoktur. Bunun yansıtılması, yalnızca algı karmaşasına yol açacaktır. Beck’in haritası köşegen öğelerle çalışılmış ve istasyon yerleri doğru yerlere konumlandırılarak kullanıcıların rahat algılaması sağlanmıştır. Yapılan yalınlaştırma, kullanıcının gereksinim duymayacağı verileri elimine ederken doğru ve tam bilgi vermeye devam etmekte, dezenformasyon yapmamaktadır. Bu haritalandırma yaklaşımı geliştirilmiş biçimiyle dünyanın pek çok yerinde halen kullanılmaktadır (Güler, 2008).



**Görsel 2.12.** Harry Beck tarafından hazırlanan Londra metro sistemi, 1933 (<http://13>)

Görselle desteklenen bilgi her zaman alıcı tarafından daha kolay anlaşılabilir olmuştur. Günden güne artan bilgi paylaşıldığı sürece topluma hizmet etmeye ve katlanarak da artmaya devam edecektir. Bilginin topluma ulaşması da en doğru şekliyle alan uzmanlarınca gerçekleştirilecek bir süreçtir.

### 2.3. Bilgilendirme Tasarımı İlkeleri

İyi bir tasarım için geçerli olan tüm temel ilkeler ister basılı, ister çevresel, isterse etkileşimli olsun, bilgilendirme tasarımında da geçerlidir. Tasarımcıların kullanmak üzere eğitilmiş olduğu temel araçlardan bazıları, bilgilendirme tasarımı zorluklarını çözmeye özellikle etkilidir. Güçlü bir bilgilendirme tasarımı ürünü ortaya çıkarmak için gerekli olan araçlar renk, tipografi, yapı, ölçek ve ritim, hareket ve ses gibi başlıklar altında toplanmıştır (Baer, 2008).

### 2.3.1. Renk

Tasarımcıların en güçlü iletişim araçlarından olan renk görsel sanatların bir çeşit müziği olarak kabul edilmektedir. Tüm hayatımızın bölümlerinde doğrudan etkisi olan rengin, duygularımızda, düşüncelerimizde, hareketlerimizde hatta sağlığımız üzerinde bile bizi değişime sürükler. Okullar, çalışma ofisleri, hastanelerdeki renk seçimlerinin fiziksel eylemlerde ve çalışma alışkanlıkları üzerindeki iyi ya da kötü etkisi tasarımcılar tarafından kabul edilmektedir (Öztuna, 2007).

Renk, düşüncelerimizde, duygularımızda, eylemlerimizde ve hatta sağlığımızda değişiklikler yaparak; doğrudan bizi etkiler. Okulların, hastanelerin, ofislerin tasarımcıları, renklerin fiziksel koşulları ve çalışma alışkanlıklarını daha iyi ya da daha kötü etkileyebildiğini kabul ederler.

Renk bir bilgilendirme tasarımcısı için son derece önemli bir araç ve farklılaşmayı iletmek için çok etkili bir yoldur. (Hayatta ilk öğrendiğiniz bilgilerden birinin kırmızı ışığın dur ve yeşil olanın gitme anlamına geldiğini hatırlıyor musunuz?) Renk, ayrıca okuyucuların metni taramasını ve alt başlıklar gibi önemli olan öğeleri hızlı bir şekilde izole etmelerini sağlayan bir yol bulma hissi sağlamaktadır (Baer, 2008).

Dünyaca ünlü bilgilendirme tasarımcısı Paul Mijksenaar; bir tasarımdaki hiyerarşik değişkenlerin, boyut ve yoğunluk ile ifade edilebilir, değişkenlerinin renk ve form ile ayırt edilebilir olduğunu söylemektedir.



Görsel 2.13. Paul Mijksenaar'ın Amsterdam Havaalanı için yaptığı bilgilendirme tasarımı örnekleri([http-15](http://15))

Rengin görsel hiyerarşiyi organize etmek aşamasında önemli bir etmen olduğunu söyleyen Uçar(2016)'a göre rengin tek başlarına analizinin yanı sıra, birbirleriyle olan ilişkileri ile birlikte değerlendirilmesi gerektiği söylemektedir.

Renk çoğu zaman, biçimlerden daha önce algılanabilmektedir. Rengin tanıtımı yapılan ürüne, ya da işe bir kişilik kazandırdığını söyleyen Becer; “Time dergisinin kapağını çepeçevre kuşatan kırmızı bordür ile, National Geographic Dergisi’nin kapağında kullanılan sarı renkteki bordürlerin bir kimlik oluşturmada ne kadar etkili oldukları görülmektedir” (Becer, 2006) söylemiyle rengin bir tasarım üzerinde ne kadar etkisi olduğunu ifade etmektedir.



**Görsel 2.14.** Time dergisi ve National Geographic dergisi kapakları([http-16](http://16))

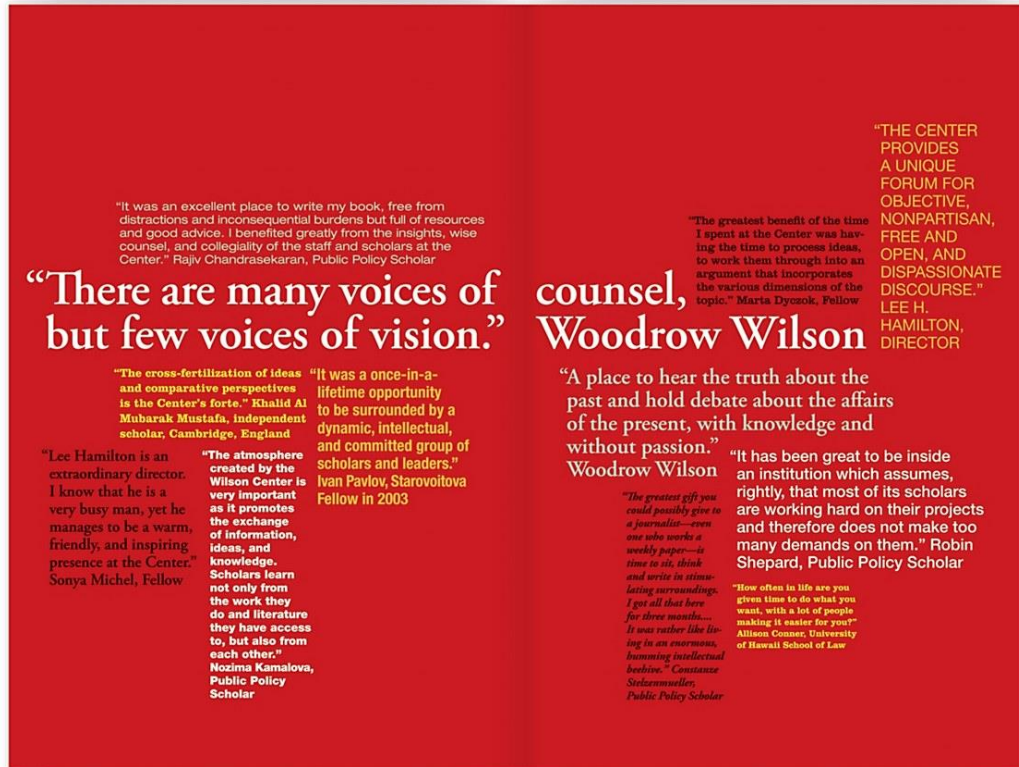
Renk, bir tepkiyi uyandırma, bir ruh hali yaratma, bir fikri sembolize etme ve bir duyguyu ifade etme yeteneğine sahiptir. Değer veya yoğunluktaki bir değişiklik gibi rengin belirli yönlerindeki farklılıklar, bir rengin tonunu ve anlamını daha da artırabilir. İnsanların renkle kendi ilişkileri vardır, ancak bilinçli ve bilinçaltı sosyal ve kültürel çağrışımlar da vardır(Stone, 2006).

Bununla birlikte, eğer bilgilendirme tasarımı son kullanıcının ihtiyaçlarına odaklanmaksa, izleyicinin renk algısını tam olarak anlamak gerekir. Fiziksel, çevresel ve kültürel etkiler rengi görme ve yorumlama biçimimizi etkiler(O’Grady, 2008).



### 2.3.2. Tipografi

Yazı, kullanıldığı alana göre kullanılan öğeler bakımından farklılık gösterebilir ya da karmaşık görülebilir. Tasarımlarda farklı tipografik öğe kullanımı estetik ve okunurluk açısından tasarımlara eklenir. Bir tasarım oluştururken, mesajı ulaştırmak istediğimiz kişinin nasıl bir bilgi alacağı önceden düşünülmesi gereken bir etmendir(Ambrose, 2012). Yazı, iletiyi çevirerek veya dönüştürerek anlamını artırabilir. Farklı yazı biçimlerinin farklı kişilikleri ve çeşitli kullanımları vardır. Bazı yazı biçimleri çok resmi ve zarif, bazıları ise sıradan ve rahattır. Bazı yazı tipleri geçmiş zamanlar için nostalji uyandırırken, bazıları modern bir tavır önermektedir. Seçtiğiniz yazı tipinin yanı sıra metin bloğunun boyutu, dokusu, karakter aralığı ve şeklinin de bir izleyicinin onu nasıl algılayacağını ve yorumlayacağını doğrudan etkisi vardır(Resnick, 2003). Aynı zamanda seçilen yazı karakteri bilgi türlerini ayırt etmenin ve bir hiyerarşi anlayışı oluşturmanın başka bir anahtar yoludur. Basit bir davetle bir veya iki tipografi öğesini vurgulayabilir veya karmaşık bir referans kitabındaki veya finansal rapordaki çeşitli içerik türlerini netleştirmek için dikkatlice seçilmiş bir yazı karakteri paleti ile çalışabilirsiniz(Baer, 2008).



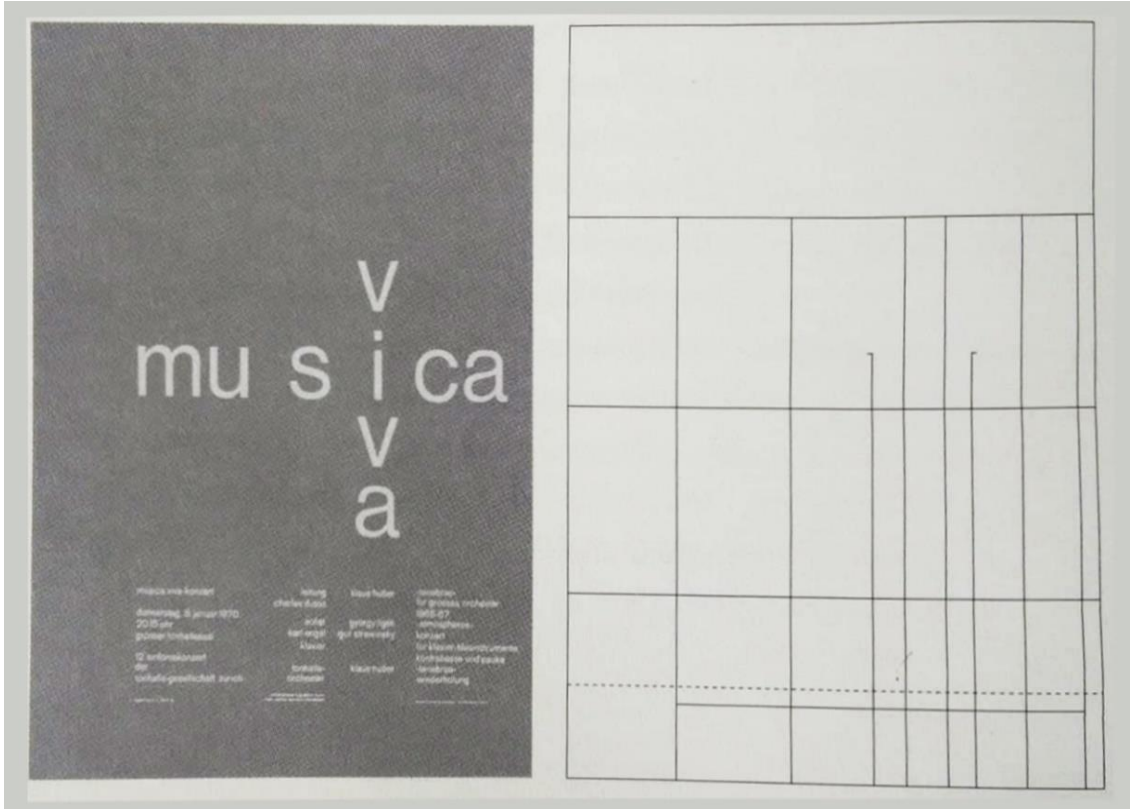
Görsel 2.15. Woodrow Wilson için 2005 yılında yapılan tipografik tasarım örneği(<http://17>)

Hiyerarşiyi etkili bir biçimde kullanmak için, ele alınan bilgi türlerini iyi anlamaya bağlıdır. Tüm yayınlarda, basılı materyallerde ya da ekran projelerinde karmaşık hiyerarşiler yoktur veya karmaşık hiyerarşiye ihtiyaç duymamaktadır. Anlatılmak istenen bilgi için tek bir yazı ağırlığı kullanmak yeterliyse daha fazlasını kullanıp karmaşıklığa gerek yoktur. Eğer bilginin daha fazla ayrılmaya ihtiyacı varsa ek bir renk, girinti ya da grafik araçları kullanma yoluna gidilmelidir. Seçilen her araç sadece ihtiyaç doğrultusunda kullanılmalıdır(Ambrose, 2012). Kötü tasarlanmış bir sayfayı okumak zor ve rahatsız edici olacaktır. Ofiste iş için mi yoksa evde eğlenmek için mi okuduğunuz ve asıl içeriğin ne kadar ilginç olduğu fark etmeksizin, eğer bir kitap gözünüzde huzursuzluk bırakıyorsa ya da rahatsızlık duyuyorsanız, okuma keyfiniz bozulur(Williams, 2012). El Lizzitsky'e göre "Tipografik tasarım, konuşmacının sesi ve hareketleriyle ortaya koyduğu düşüncelerini optik olarak yansıtma biçimidir." Helmut Schmid ise Tipografik tasarımın tamamen yaşamın içinde olduğunu "Tipografi işitilebilmelidir. Tipografi hissedilebilmelidir. Tipografi yaşanabilmelidir." sözleriyle göstermektedir.

### 2.3.3. Yapı

Bir iletişim tasarımı çalışması, tasarım öğelerinin düzenlenmesi ve sıralanması yoluyla anlamını taşır. Bir tasarımın anlamını elde etmek ve iletmek için bir tasarım görsel birliğe ihtiyaç duyar ve bir ızgara(grid) bu amaç için faydalı bir araçtır. Izgara sistemi, sayfayı, alan ve aralığa ayıran yatay ve dikey kesişen çizgiler ağı aracılığıyla bir kompozisyon çerçevesi sağlamaya yarar. Izgara sistemi ile bir kılavuz oluşturmak, tasarım öğeleri arasında orantılı ilişkiler kurar(Armstrong, 2009). Bauhaus'un öncüleri, ızgaraların kullanılmasının çok güçlü bir iletişim aracı olarak sistemleştirilmesine yardımcı oldu. Dikkatlice planlanmış ızgara sistemi ve beyaz alan, okuyucunun karmaşık bilgiler arasında gezinmesine yardımcı olur. Ek olarak, projenin yapısı bir baskı parçasının fiziki olup olmadığı, bir multimedya projesinin hızlanması, bir serginin organizasyonu- ek anlam taşıyabilir(Baer, 2008).

Bu poster (Görsel 2.16) 4.5 alan genişliğinde ve 4 alan derinliğinde bir ızgara üzerine inşa edilmiştir. İki "musica viva" sözcüğü birbirleri ile kesişen biçimde düzenlenmiştir, "musica" harfleri düzensiz aralıklarla yerleştirilerek bir ritim oluşturulmuştur. Programın küçük tipte satırları "musica viva" harfleriyle aynı hizaya gelir. Bu şekilde, izlenim, ağır fakat zarif bir mimariden oluşur.



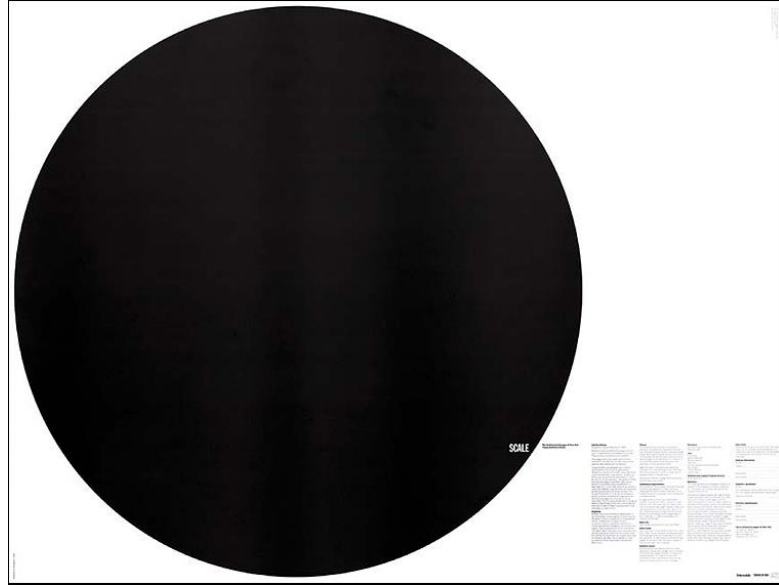
**Görsel 2.16.** Josef Müller-Brockmann'ın 1970 yılında yaptığı "Musica Viva" posterini. 128 x 90.5 cm

Grid sisteminin kullanılması, tasarımcının çalışmasını yapıcı ve geleceğe yönelik olarak tasarladığını gösterdiği gibi belirli bir zihinsel tutumun ifadesidir. Aynı zamanda bu profesyonel bir ahlakın ifadesidir: tasarımcının çalışması matematiksel düşüncenin açıkça anlaşılır, nesnel, işlevsel ve estetik kalitesine sahip olmalıdır(Armstrong, 2009).

Bilgi tasarımı açısından bakıldığında, ızgaralar içerik için bir tuval sağlar. Izgara, tasarımcının okuyucuya o içerikte, her seferinde belirli bir mesajda, aslında orada bulunmadan dolaşmasını sağlayan temel bir estetik cihazdır. Grid sistemleri, tasarımcının organizasyon, hareket ve gruplama yoluyla görsel netlik yaratmasını sağlar(O'Grady, 2008). Gruplanan bilgiler, basit bir posterde veya karmaşık bir çoklu ortam projesinde olsun, okurların aradıkları bilgileri hızlıca bulmalarına yardımcı olabilir. Çoklu giriş noktaları, okuyucunun bilgiyi görseldeki en önemli kısım olarak almasına izin verir. Bilginin gruplanması, özellikle renk, ağırlık ve ölçek değişimleriyle birlikte kullanıldığında önem sırasındaki hiyerarşileri işaret eder(Baer, 2008) Bir tasarım yapısındaki en önemli öğelerden biri olan hiyerarşi, bilgi setlerinin resimli ve tipografik sıralamasını ifade eder. İzleyiciler hızlı bir şekilde hiyerarşi sayesinde önemli bölümleri öncelikli olarak algılar(O'Grady, 2008).

### 2.3.4. Ölçek, ağırlık ve ritim

Doğamız gereği insan olarak bir tasarıma ya da bir objeye baktığımız zaman hızlı bir şekilde ilk olarak desenleri ve farklılıkları algılarız. Baktığımız tasarımlardaki Sanat eseri ve tipografik elemanların ağırlığındaki ve ölçeğindeki değişiklikler, belirli bilgi parçalarına öncelik verildiğinin bir işareti olabilir. Bu teknik, karmaşık hiyerarşileri netleştirmek için renk ve tip stiliyle birlikte çok etkili bir şekilde kullanılabilir(Baer, 2008).



**Görsel 2.17.** 1999 yılında Pentagram Design'nın tasarladığı New York Mimarlar Ligi'nin her sene genç mimarlar için düzenlediği "Ölçek" konulu yarışma posterini. ([http-18](http://18))

Günlük yaşamda eşit ağırlıkları ölçmek için kullandığımız denge terazisini bir sanat yapıtına uygularsak eğer; oradaki dengenin tasarım öğeleri, görsel güç ya da ağırlık ile bunu karşıladığını görürüz. Merkezi eksen, denge noktası gibi çalışır ve bölünen bir çizgiden meydana gelir. Çoğu tasarımlar, her iki tarafta eşit görsel ağırlıkla merkezi dikey eksene sahiptir. Bu denge, olmadığında; anlaşılmasız bir huzursuzlukla ya da hoşnutsuzluk meydana gelir. Yani dengesiz bir tasarım, anlaşılmasız bir huzursuzlukla izleyiciyi rahatsız edebilir. Aynı zamanda tasarımcılar, yatay ekseni kullanırlar. Yatay eksenli çalışmalarda ağırlık, üst ve alt arasında dengelenir(Öztuna, 2007). Bir nesnenin optik ağırlığı, hiyerarşik önemine dair görsel bir ipucudur. Bu özelliği değiştirerek, tasarımcılar nesnelere baskın veya resesif yapabilirler. Örneğin, çeşitli ağırlıklardaki satır öğeleri, bir izleyiciyi bir dizi talimattaki art arda adımlar boyunca yönlendirmek için kullanılabilir(O'Grady, 2008) Bu bizi aynı zamanda ritim ilkesine götürmektedir. Ritim ilkesini bir tasarım öğesinin kendisini tekrar ederken bir süreklilik ve akıcılık yoluyla



vurguyu öne çıkarma durumu olarak tanımlayan Öztuna: İşitsel ritimden farklı olarak, görsel ritimler göz ile algılanır. Negatif mekanlarla ayrılan tekrarlı pozitif şekiller ile meydana gelen tempolar bütünüdür. Bir tasarım ya da sanat yapıtı içerisinde bulunan ritimler izleyici tarafında bir hareket duygusu yaratır (Öztuna, 2007).

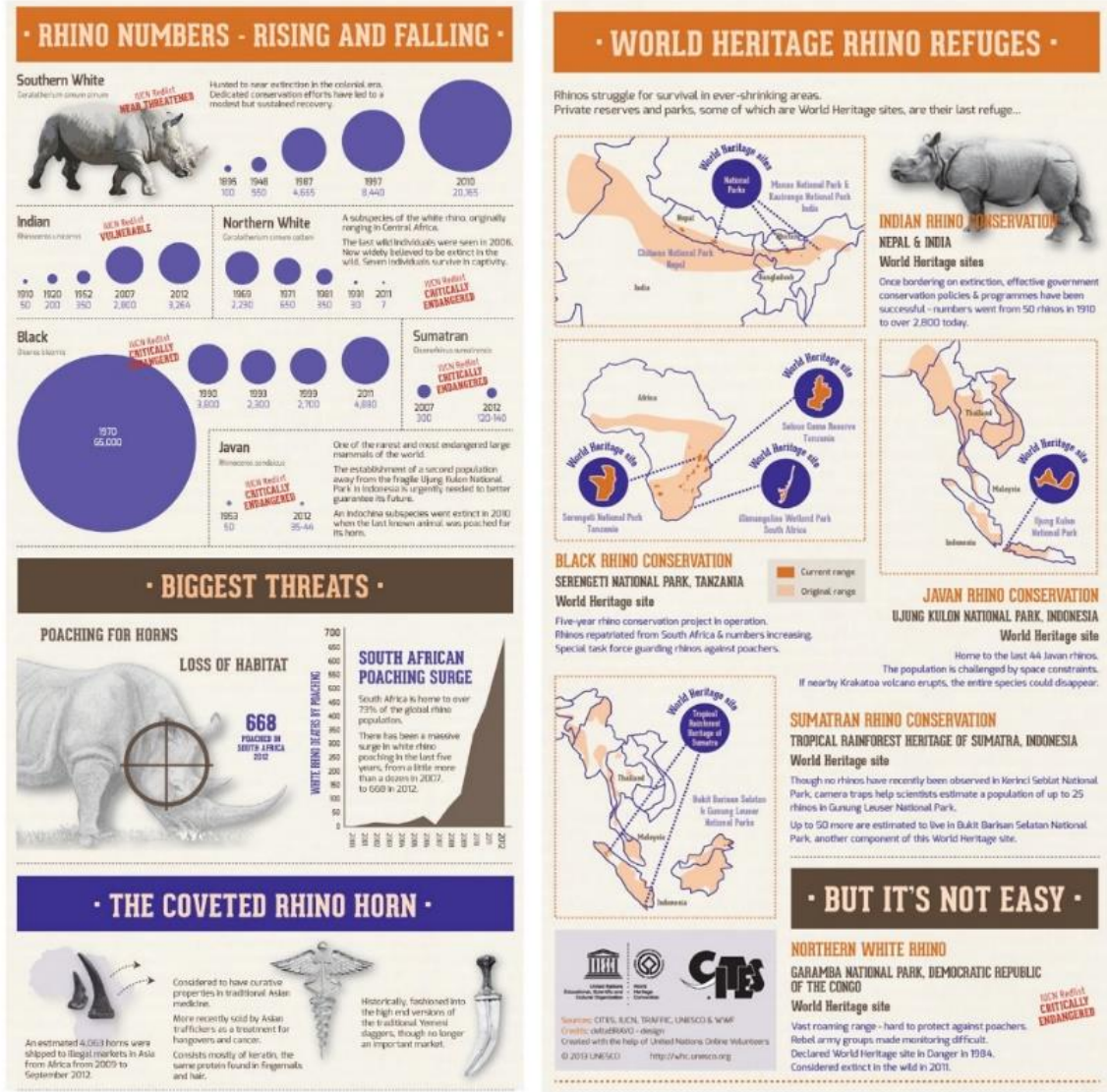
### **2.3.5. Görüntüler, hareket ve ses**

Okuyucu çalışmaları metin ve görüntünün birlikteliğinin, okuyucunun bilgileri akılda tutmasına yardımcı olmanın en güçlü yollarından biri olduğunu gösterir. Yayınlar, “hızlıca göz gezdiren” okuyucusunun metin paragraflarını okuyamayabileceğini, ancak merak uyandıran bir resim ile birlikte ilgi çekici bir başlığın okunabileceğini çok iyi bilmektedirler. Tasarımcılar etkili grafikler oluşturarak bilgilerin damıtılmasına yardımcı olabilir (Baer, 2008).

Bravo tasarım şirketi Görsel 2.18.’de görülen infografiği UNESCO Dünya Mirası Merkezi için, gergedan uzmanları CITES ve IUCN ile birlikte hazırladı. Bu infografik kalan gergedan nüfusunun durumunu göstererek, kalan gergedan nüfusu ile Dünya Mirası Merkezleri arasındaki ilişkiyi vurgulamayı amaçlamaktadır. Sosyal ağlarda paylaşmak için tasarlanan tasarım, çevrimiçi okuma alışkanlıklarına uyacak şekilde dikey bir düzen benimsemiş, katman kalın renkli çubuklar kullanılarak açıkça ayırt edilmiştir. Buna ek olarak, bu infografik Çince, İspanyolca ve Fransızca da dahil olmak üzere dokuz farklı dile çevrilmiştir.

İnteraktif medya sayesinde ses ve hareket tasarım öncelikleri arasına dahil olmuş bulunmakta. Araştırmalar sürekli olarak birçok insanın bilgiyi daha işitsel olarak aldığını, diğerlerinin ise görsel ipuçlarına güvendiğini göstermiştir. Sesi grafiksel araçlarla birleştirmek güçlü bir etkinin ortaya çıktığını göstermektedir. Hareket ise izleyicinin dikkatini çeker ve unutulmaz bir izlenim bırakan bir anlatım duygusu yaratır (Baer, 2008).

Bir mesajı iletme için kullanılan araç, mesajın kendisi kadar önemlidir; mesajın sunulduğu ortamın da mesajın anlamı kadar güçlü bir etkiye sahip olduğunu söyleyebiliriz. Tasarımcılar, verilecek mesaj için ne tür görsel öğeler ve görüntüler kullanacakları ve bunların hareketleri konusunda bilgili olmalıdırlar. Hareketli tasarımlarda, hız, ritim, hızlanma, koreografi ve hareket ile ilgili olduğu kadar etkili yazı ve görüntü seçimi, boyut, renk ve yerleştirme ile de ilgilidir. Yazı, görüntüler ve ses hareketle birleştirildiğinde, hareketli tasarımın etkileyici potansiyeli çarpıcı biçimde genişler (Pite, 2003).



Görsel 2.18. Unesco için deltaBRAVO stüdyosu tarafından tasarlanmış "Son Gergedanlar" infografisi

Tasarım firması Ideo sürekli olarak insan davranışını inceleyerek hayatlarımızı daha verimli ve zevkli hale getirebilmek için tasarlanan dünyanın bize sağladığı faydaları merak ediyor ve bunun için çalışmaya devam ediyor. Bu bağlamda geleceğin kitabı olarak isimlendirdikleri, insanların kitap üzerindeki algısını ve okuma alışkanlıklarını değiştirecek 3 farklı okuma deneyimi sunan online kitap tasarladı. Bu üç kitaptan ilki "Nelson" sosyal bağlamdaki kitapları sunar, kitaplardaki bilgileri gerçek dünyadaki verilere ve etkinliklere bağlar. İkinci kitap "Coupland", grup üyelerinin okudukları kitapları paylaşmalarını ve yorumlamalarını sağlar. Son kitap olarak, "Alice", edebi metinleri etkileşimli, kolektif hikâye anlatımı için atlama noktaları olarak kullanır (Carson, 2013).



**Görsel 2.19.** “Coupland” kavramı, okuyucuların paylaşılan kütüphaneler oluşturmalarını ve mevcut ağlar üzerinden ek metinlere ulaşmalarını sağlayarak kitap keşfini sosyal bir etkinlik olarak inceler(<http-19>)



**Görsel 2.20.** "Nelson" kavramı, kitapları yorum, eleştiri ve bağlamsal bilgilere bağlar ve okuyucuların bir konuyu birden fazla bakış açısıyla keşfetmelerini sağlar. Nelson, kitapların bilgi ve içgörü taşıyıcısı olarak rolünü pekiştiriyor(<http-20>)



**Görsel 2.21.** “Alice”, anlatıları doğrusal olmayan ve katılımcı hale getirerek hikaye anlatımına dönüyor(<http-21>)

Başarılı yönlendirme tasarımı, kullanıcıları bir arayüzün karmaşıklıkları konusunda destekler ve yönlendirir. Bir menü yapısına hareket eklemek, kullanıcının etkileşim düzeyini artırabilir ve kullanıcıların göz ardı edebileceği öğelere vurgu yapabilir. Animasyonlu geçişler, bir web sitesinin orijinal içeriğini korurken, kullanıcıların çeşitli ayrıntı düzeyleri arasında geçiş yapmasına yardımcı olabilir. Aynı şekilde, hareketli açılış sayfaları vurguyu ayarlayabilir, bir markayı güçlendirebilir ve ziyaretçileri bir siteye girmeye teşvik edebilir (Krasner, 2008).

#### **2.4. Görsel İletişim Tasarımı Eğitimi ve Disiplinlerarasılık**

Disiplin, kendine özgü eğitim altyapısı, yöntemleri ve içeriği olan ve herhangi bir alanda yeni bilgi üretebileceğini ve söz konusu alanda daha ileri düzeyde bilgiler geliştirilebileceğini kanıtlamış bir araştırma alanına verilen isimdir (Berger, 2003). Her disiplinin kendine özgü doktrini, felsefesi, anlatım dili, terminolojisi, entelektüel öncüleri ve takipçileri bulunur.

Kendine özgü doktrinleri bulunan disiplinlerden ikisinin ya da daha fazlasının bir araya gelerek ortak çalışmalarda yer alması olarak nitelendirilebileceğimiz disiplinlerarasılık kavramını görsel iletişim tasarımı alanında ele aldığımızda iki farklı

başlık karşımıza çıkmaktadır. Bu başlıklardan ilkini görsel iletişimin diğer sanat disiplinleri ile kendi aralarında oluşturduğu etkileşim, ikincisini ise görsel iletişim olgusunun bilim disiplinleri ile etkileşimi ve iletişimidir.

Sanatta disiplinlerarası ilişkiyi, (bilinçli bir amaç doğrultusunda şekillendirilmemiş olmasına karşın) ilkel toplum dönemine taşıyabiliriz. İlk insan avlarının iyi geçmesini sağlamak amacıyla büyü yapmış günlük ve tinsel ihtiyaçlarını karşılamak için çeşitli objeler üretmeye başlamış ve anlamlandıramadığı doğa olaylarına karşı ayakta kalabilmek için dinsel ayinler düzenlemiştir. Bu ritüellerde çoğu zaman şekillendirilmiş olan figürler, müzik ve dans eşliğinde teatral sahneler yer almıştır. Disiplinlerarası diye adlandırılan sanatı, “içinde plastik, fonetik çıkış noktaları olan, bunun yanında teatral görselliği de beraberinde taşıyan bir olgu” (Başar, 2000) olarak tanımladığımızda disiplinlerarası sanatın tohumlarının ilk insana ve onun yaşama koşulları için oluşturduğu düzenin içinde yer aldığını söyleyebilir. Ortaya çıkan iletişim süreci ise görsel iletişim olarak nitelendirmek mümkündür.

20. yy’da teknolojinin gelişmesi ve buna bağlı gerçekleşen değişimler doğrultusunda sanatta disiplinlerarası etkileşimler daha yoğun görülmeye başlanmıştır. Düşüncenin ön planda yer aldığı sorgulama sisteminde sanat yaklaşımları farklılaşmaya başlayarak birçok alandan beslenmeye ve yeniliklere daha da açık hale gelmiştir. Sanatçı sanatını seyirci ile etkileşimini sağlama çabası içine girmiştir. Bu eylemlerde grafik tasarım, müzik, dans, şiir, tiyatro ve video buluşarak seyirciye sunulmuş ve sanatta disiplinlerarasılığın örnekleri oluşturulmuştur.

Disiplinlerarasılık, kesişen bilgiler ağıdır. Bilimlerin ve akademilerin amacı, bilgiyi mümkün olduğu kadar niteliksel ve niceliksel olarak artırma, yükseltme ve geliştirmedir. Buna da "epistemolojik maksimalizm" denir (Fogue, 1996). Dolayısıyla "epistemik demokrasi" bilginin disiplinler ötesinde anlaşılması, paylaşılması ve evrenselliği ile gelişebilecek bir olgudur.

Bütün bu tanımlamalar doğrultusunda bilginin görselleştirilmesini sağlayacak kişi görsel iletişim tasarımcısıdır. Mevcut biçim ve teknikleri bilir ve tahayyülü geliştirme araçlarına sahiptir. (...) Sanatçı görsel karmaşıklığa, fenomenleri ve problemleri görsel açıdan düşünmeye alışkındır(Arnheim, 2009).

Tasarım süreci içinde görsel iletişim tasarımcısı teknoloji tanıyan, kullanan ve tasarımını yine teknolojinin kullanımına sunan bir noktadadır. Bu nedenle görsel iletişim tasarımı eğitiminde teknoloji önemlidir. Görsel iletişim işlevsellik bakımından farklı



disiplinleri içinde barındırmasından dolayı eğitim programları içinde disiplinlerin ihtiyaçlarına yönelik bir çalışma uygulanmalıdır.

#### **2.4.1. American institute of graphic arts (AIGA)**

Dernek, günümüzün tasarım uygulamalarında, profesyonel çalışma ve eğitimin geleceği için uzun yollar ve önemi olan yedi eğilim belirledi. Birçokları için örnekler, yeni uygulamalara geçmenin geçiş alanlarını temsil ediyor. Genel olarak, bu eğilimler önümüzdeki on yıl boyunca derinleşmesi ve gelişmesi muhtemel olan şartlar ve fırsatlar hakkında mevcut kanıtları kabul eder.

Geçen yüzyıl boyunca tasarım, mesajların, ürünlerin ve ortamların görünümünü ve işlevini geliştirmeye odaklandı. Tasarımcılar, bir kerede bağımsız bir fiziksel kısıtlamaya hitap eden ve bunun için durma koşulunun “neredeyse mükemmel” olduğu ve görsel özelliklerin nihai bir iyileştirmesi olan nesneye dayalı bir sürece değer verdi. Bu endüstri çağı perspektifi, tasarım programlarının kolej ve üniversitelerde nerede bulunduğunu, müfredat yaklaşımlarını ve tasarımdaki son mezunlar için uygun kariyer yollarını belirlemiştir. Grafik tasarım programları, güzel sanatlar çalışmalarının genişletilmesi olarak popülerlik kazanmış ve çoğu kurumdaki diğer görsel dalları hızla geride bırakmıştır.

##### **2.4.1.1. Geleceği tasarlamak**

Öğrencilerin kısa vadeli becerilerini giriş seviyesi istihdam için niteliklere uyacak şekilde genişletmek için sürekli bir baskı olmasa da, kolej fakültesi, hızla değişen bir değişimden daha kalıcı bilgi pahasına geçici alaka düzeyi içeren müfredatı aşırı yüklememeye karşı dikkatli olmalıdır. Aynı zamanda, eğitimciler, geçmişe çok az benzeyen mesleki uygulamalar için kökten değiştirilen bir manzara ışığında kalıcı kavram ve ilkeleri nasıl sunacaklarını yeniden düşünmelidirler. Müfredatlar sıfırdan başlamalı, endüstriyel yaş modeline sonsuz ilavelerle değiştirilmemelidir.

Ayrıca, uygulama daha da çeşitlendikçe ve öğrenciler daha özel beklentileri olan pozisyonlara girdiklerinde, üniversite programları, bir lisans müfredatının profesyonel olarak alakalı sonuçları olarak öğrencilere ne vaat edebileceğine karar vermemelidir. Radikal olarak farklı derecelerde türleri altında ilan edilen sonuçların mevcut genişliği gerçekçi olmayabilir. Bazı içerikler, lisans düzeyindeki ileri düzey çalışmalarla daha iyi ele alınabilir, burada geleneksel becerilerin basitleştirilmesinin, eğitim maliyeti göz

önüne alındığında haklılaştırılması giderek daha zor hale gelir. Diğer durumlarda, liberal sanat dereceleri sınırlı tasarım gereklilikleriyle eşleşen geçerli görevleri tanımlamalıdır. Beşeri bilimlerde, bilimlerde ve sosyal bilimlerde genel eğitim, tasarım fakültesinin çok az ilgilendiği farklılaşmamış lisans tekliflerinin bir kafesi olamaz. Öğrenciler, muhtemel ortak çalışanların diğer alanlardan ve tasarım problemlerinin bulunduğu daha büyük sistemlerden araştırma modlarını anlamalıdır(Cezzar, 2018).

AIGA'nın "Geleceği tasarlama" projesi kapsamında belirlediği 7 eğilimden bahsedecek olursak;

"Karmaşık Problemler" olarak isimlendirilen 1. Trend'e göre; Dünyamız artık sadece çözülmesi gereken temel sorunlardan ibaret değil. Bilgi birikimi arttıkça ortaya çıkan karmaşıklık tasarımcıları farklı disiplinler ile birlikte çalışmaya yönlendirmiştir. Pentagram Tasarım Stüdyosu'nun, Museum of Arts and Design müzesi için yapmış olduğu etkileşimli tasarım, bireysel ilgi alanlarına cevap veriyor. Müzeye gelen ziyaretçiler için, kuş bakışı ve ayrıntılı görünüm sağlayan dokunmatik ekran panelleri aracılığıyla sergilerdeki eserlere daha rahat bir şekilde ulaşabiliyor. Sistem sayesinde gelen ziyaretçilerin yaptığı sorgulamaların çeşitliliğine bağlı olarak "doğru zamanda, doğru bilgi" kavramı yorumlanarak, geçmişteki geleneksel sergiler ve tasarlanan yön bulma sistemleri ile kullanıcıya en uygun dönütü sağlar(http-22).



**Görsel 2.22.** Museum of Arts and Design müzesi için yapılmış olan tasarımdan bir görüntü(http-22)

“Bir Araya Getirme ve K rat rl k” olarak isimlendirilen 2. Trend’e g re; Bu trend insanların g nl k yařamlarının karmařıklıđını, iletiřimin,  r nlerin, ortamların ve hizmetlerin, insanların hedeflere verimli ve etkili bir řekilde ulařmalarına yardımcı olan bir ekosistem olarak d ř nmeyi savunur. Bu ekolojideki  r n ve hizmetleri birleřtirmek hem sađlayıcılara hem de kullanıcılara yarar sađlayabilir. Tasarımcılar i in tamamlayıcı  r nler ve hizmetler arasında iřlevsel ve sosyal iliřkiler kurmak tek bir alıcının istediđinden  ok daha fazlasını biraraya getirebilme yetisini gerektirir(http-23).

“Dijital ve Fiziksel Deneyimleri K pr leme” olarak isimlendirilen 3. Trend’e g re; İnsanlar iletiřim ve hizmet faaliyetlerinde ortamlar arasında ge iř yapabilmek i in  eřitli cihazlar kullanmaktadır. Kullanıcılar, farklı kaynaklardan gelen mesajlar ve servisler arasında hareket ederken bile teknolojinin fiziksel ve dijital ortamda sorunsuz ve uyumlu bir řekilde  alıřmasını bekler. G n ge tik e yeni teknolojik platformlar ortaya  ıkararak teknoloji ve ger eklik arasındaki bađlantıya g c lendirmektedir. Bu fiziksel d nya ve sanal d nya arasındaki bađlantının etkileřimli bir řekilde kurulduđu bu d nemde, kullanıcılar etkileřimli tasarımlara ihtiya  duymaktadır. Tasarımcıların kullanıcılar i in oluřturdukları aray zlerde, cihazlar, ortamlar ve etkinlikler arasında ge iř yapan kullanıcılar a ısından en uygun řekilde tasarlanması ve kullanıcının karřılařacađı sorunları minimuma indirmesi  nemlidir(http-24 ).



**G rsel 2.23:** IKEA Place (http-24)



Uzun zamandır teknolojik olarak hassaslaşan IKEA mobilyalarına kablosuz şarj sistemini dahil ederek, akıllı ev sistemine uyum sağlayan IKEA Place adında bir teknoloji yaratmıştır. IKEA place neredeyse 2000 farklı IKEA ürününden herhangi birini eve yerleştirerek ortamdaki ışığı hesaplayarak size en uygun gerçekliği sunan bir uygulamadır. Akıllı cihazlarda kullanılabilen bu artırılmış gerçeklik uygulaması sayesinde kullanıcılar nesneyi odanın içerisinde hareket ettirebilirler. Yüzde 98 gibi size yüksek bir doğruluk oranı sağlayan bu uygulama sayesinde kullanıcılar online sipariş verirken, ya da mağazada bir ürünü satın alırken hayal ettikleri ile gerçeklik arasındaki duruma güven duyuyorlar.

“Temel Değerler” olarak isimlendirilen 4. Trend’e göre; Tasarım pratiği modelleri genişleyerek, tasarımın etkisini ölçmek için farklı stratejilere ihtiyaç duyulduğunu belirtmektedir.

Sosyal medya, insanlar ve şirketler arasındaki güç ilişkisini değiştirdi. İnsanlar artık ürün ve hizmet değerlendirmelerinde sevdiklerini ve sevmediklerini çevrimiçi olarak paylaşıyor; Yüzde 60’ı beğendikleri şirketleri tavsiye ediyor ve yüzde 42’si güvenmedikleri şirketleri eleştiriyor. Bu savunma mekanizması, insanların fikirlerini oluştururken kurumlardan ziyade sosyal ağlara daha fazla güvenmeleri nedeniyle dijital teknoloji tarafından yönlendirilmektedir.

Brought to you by the community of **Certified B Corporations**

B Hive B Corp Resources Assessment Login Search Select Region

What are B Corps? Become a B Corp B Corp Community B the Change News & Media

**B Corp Community**

Find a B Corp

B Work

Global Partners

Recent Certifications

Resources for Educators

Inclusion Challenge

Follow

f t in + @ p

**MEASURE WHAT MATTERS**

Start your B Corp Certification & assess your company's impact.

Take the B Impact Assessment

**Inclusive Economy Challenge**

A living wage for all workers. A boardroom with the same mix of people as the factory floor. Business that works for everyone.

Resources for Participating Companies

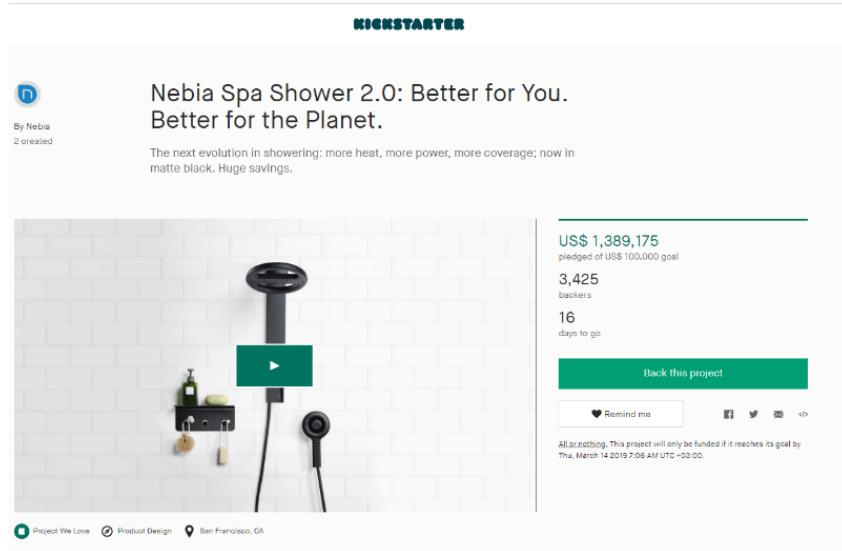
Sign Up to Take the Challenge

Görsel 2.24. B-Lab Kapsayıcı Ekonomi Mücadelesi (http-25)

B Lab'in Kapsayıcı Ekonomi Mücadelesi, bir ekonomiyi “her kökenden ve deneyime sahip insanlara, onurlu bir şekilde yaşamaları, kendilerini ve ailelerini desteklemeleri ve topluma katkıda bulunmaları için fırsat yaratmak” olarak tanımlamaktadır. B Lab'in Kapsayıcı Ekonomi Mücadelesi, çeşitlilik, çalışma koşulları ve ücretler de dahil olmak üzere bir dizi sosyal değeri ele almaktadır. Katılımcıların amacı Temel Değerler üzerinde gözle görülür bir değişiklik yapmayı kabul ederek ve hedeflenen ilgili alanlarda ilerleme sağlamaktır.

Tasarım pratiği modelleri, iş dünyasının menfaatlerini küresel toplumun menfaatleriyle aynı hizaya getirerek çevresel sorumluluk ve kamu şeffaflığı standartlarını en iyi şekilde karşılayarak genişlemektedir. İşletmeler ve kuruluşlar, yalnızca dışa dönük mesajlarında değil, iç politika ve uygulamalarında da sosyal eşitlik ve katılımdaki değeri giderek daha fazla kabul ediyor (http-25).

“Esnek Kuruluşlar” olarak isimlendirilen 5. Trend'e göre; Günümüzde başarılı olabilmek için öncelikli olarak eşsiz bir yenilik anlayışı ve değişen anlayışlara esnek bir şekilde cevap verebilme yetisi gereklidir. Değişimi öngörmeye, stratejik konuşmaları yapılandırmaya, iş modellerini geliştirmeye ve araştırma verilerini anlamlandırmaya yönelik yeni yaklaşımlar, tasarımcılar için önemli bir parçalar bütünüdür.



**Görsel 2.25.** Kickstarter üzerinde açılan bir projenin ekran görüntüsü(http-26)

Bu bağlamda Kickstarter örneğine bakarsak; Yaratıcı çalışmalar için fon yaratma çabalarını birleştiren Kickstarter “Bir Yarar Şirketi olarak”, kâr elde etmek yerine, projeleri hayata geçirme konusundaki başarılar ile öne çıkar. Bugüne kadar Kickstarter, 14 milyon bireysel destekçiyle 34.000 projeyi finanse etti (http-27).

“Veri Ekonomisinde Anlam Yaratma” olarak isimlendirilen 6. Trend’e göre; Yeni teknolojiler yeni tasarım araçları ve malzemeleri sunar. Ayrıca tasarımcıların tasarım süreci içerisindeki değişen rollerini gösterir. Şu an masaüstü bilgisayar, internet ve akıllı telefonların ilk çıktıkları zaman yarattığı etki kadar büyük bir etkinin olduğu teknoloji dalgasının zirvesindeyiz. Google CEO’su Sundar Pichai Yapay Zeka(AI)’nın her şeyden önce geldiğini savunarak yazılım ve tasarımların odağının artık taşınabilir cihazlarda Yapay Zeka üzerine kurulduğunu söylemektedir. Siri’nin kurucu ortağı olan Dag Kittlaus da yaşadığımız çağı “Asistanların” çağı olarak ilan etmiş bulunmaktadır. Şu an içerisinde bulunduğumuz dönemi “dijital dönüşüm”, “sosyal iş ağı”, “daha akıllı bir gezegen” olarak tanımlayabiliriz ([http-28](http://28)).

“Ortaya Çıkan Tasarımlarda Hesap Verilebilirlik” olarak isimlendirilen 7. Trend’e göre; Disiplinlerarası çalışan tasarımcılar, yaptıkları tasarımları her açıdan değerlendirmeli ve pratik uygulamalar için kabul edilebilir kanıtlar tanımlamak zorundadır.

Grafik tasarımcısı Chris O’Hara ve tip tasarımcısı James Montalbano ile çalışan Donald Meeker, otoyol tabelaları için Clearview yazı tipini önerdi. Geleneksel Highway Gothic yazıtipi kullanılan tasarımın aksine, tasarım, geceleri halo etkisini hafifletmek için harf biçimi vuruşlarının kesişimlerini temizledi, karşı boşlukların boyutunu artırdı ve küçük harflerin “i” ve “l” şeklini, boyutlarını arttırmadan farklılaştırdı. Bu görsel değişkenlerin her biri, sürücülerin yorumlarının hız ve doğruluğu üzerindeki bir etki için ayrı ayrı test edilebilir. Her ne kadar araştırmalar, bu değişikliklerden sonra okunabilirliğin artmış olduğunu gösterse de hükümet Clearview’in olumlu sonuçlarını sadece yeni kullanılan bir font olmasından kaynaklı bir sonuç olduğunu iddia ederek, eski yazı tipini kullanmaya devam etti ([http-29](http://29)).

AIGA ‘Tasarım Geleceği’ olarak isimlendirdiği ve bilinen tasarım tanımından çok daha farklı bir şekilde tanımladığı araştırma projesinde yedi farklı eğilimi Görsel İletişim bağlamında incelemiştir. Tüm eğilimlerdeki en önemli nokta tasarımcının buradaki rolüdür. Tasarımcı değişen ve gelişen dünyanın şartlarına uyum sağlayarak kendisini geliştirmek durumunda kalmıştır. Tasarımcılar için çağdaş bir toplumda Görsel iletişim tasarım eğitimi, karmaşık sorunlara yönelik görsel çözümler oluşturmak, planlamak ve bunları uygulamak açısından önemlidir (Küçük, 2019).

İnsanların tasarım bağlamında tasarımla fiziksel ve bilişsel etkileşimlerini kullanımını incelemek önemlidir ancak, onların motivasyonlarının ve davranışlarının

karmaşık sistemlere nasıl bağlandıkları hakkında fikir edinmek, insan deneyimini tasarlamının temelini oluşturur. Tasarım için önemli noktaları belirleyen sayma ve ölçme kültüründe, tasarım uzmanları araştırma uzmanlarına güvenmektedir. Önümüzdeki yarım yüzyıl boyunca pratik yapmayı bekleyen lisans öğrencileri, günlük çalışmalarında araştırma bulgularını okuyabilmeleri ve uygulayabilmeleri için “araştırmaya açık” olmalıdır. Ayrıca üniversite düzeyinde ders vermeyi veya profesyonel ofisleri yönetmeyi bekleyen lisansüstü öğrencilerin “araştırmaya hazır” olmaları gerekir.



**Görsel 2.26.** *Chris O'Hara tarafından tasarlanan Clerview yazı tipi(<http-29>)*

### 3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, araştırmanın süreci, ortam, katılımcılar, verilerin toplanması, verilerin çözümlenmesi ve yorumlanmasına ilişkin bilgilere yer verilecektir.

#### 3.1. Araştırmanın Modeli

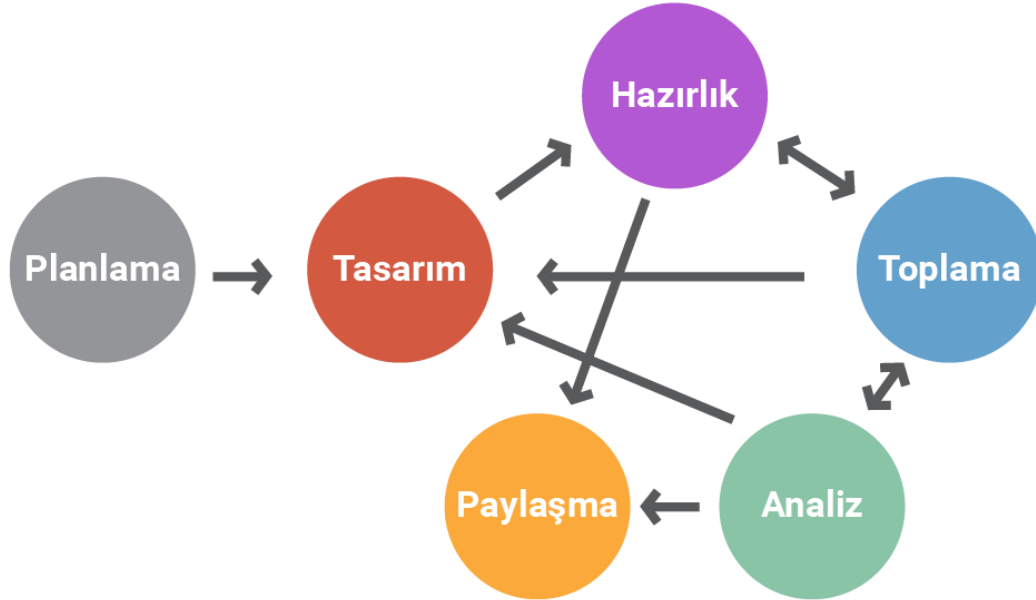
Sanat eğitimi araştırmacıları, deneysel bilgiye usul ve kurallara göre (sistemli) anlamaya ihtiyaç duydukları için, sanat eğitimine özgü nicel ve nitel yöntem bilimlerini geliştirmişlerdir. Nicel yaklaşım, sanatsal deneyimin, istatistiksel yorumlar ve evrensel yasalar önceliği ile daha etkili ve sınırlı bir yolla açıklanması için yeğlenir. Nitel yöntem bunun aksine sanatsal deneyimin estetiksel, kişisel, toplumsal ve politik boyutlarının erişilmez ya da mutlak yönlerini araştırmak için kullanılır. Nitel araştırma, günlük deneyimi, katılımcıların düşüncelerini ve inançlarını dikkate alarak gözlemeleme, yorumlama, çözümlenme yapmanın bir yoludur. Bir başka deyişle nitel araştırma, süreçteki belirgin farklılıkların çeşitli görüş açılarından tanımlanması ve çeşitli değişkenlerin keşfiyle ilgilidir. Bilgileri ve / veya hipotezleri biçimlendirmek için işlem, verilerin dikkatli kaydını ve kavramsal sınıflandırmalar amacıyla yapılacak bir araştırmayı gerektirir(Eisner, 1991: Özsoy, 2001).

Araştırma deseninin belirlenmesinde ilk ölçüt araştırma amacına uygunluk olmuştur. Durumlar çeşitli biçimlerde karışımına çıkabilir. Bir birey, bir kurum, bir grup, bir otam çalışılacak durumlara örnek oluşturabilir. Durum çalışmaları nicel veya nitel yaklaşımla yapılabilir. Her iki yaklaşımda da amaç belirli bir duruma ilişkin sonuçlar ortaya koymaktır. Nitel durum çalışmasının en temel özelliği bir ya da birkaç durumun derinliğine araştırılmasıdır. Yani bir duruma ilişkin etkenler(ortam, bireyler, olaylar, süreçler, vb.) bütüncül bir yaklaşımla araştırılır ve ilgili durumu nasıl etkiledikleri ve ilgili durumdan nasıl etkilendikleri üzerine odaklanılır(Yıldırım, 2016).

Araştırmacı bilinmeyeni ortaya çıkarma, tanımlama ve birtakım sonuçlara ulaşma çabası içindedir. Bunun için araştırmaya yön veren soru veya sonuçlara ulaşır. Araştırmanın sistematik olması, araştırma desenini oluşturma, bilgi toplama yorumlama ve sonuçlara ulaşma sürecinin birbirini tamamlaması ve desteklemesi anlamına gelir. Araştırmanın mantıklı olması ise; araştırılan soru veya soruların cevaplarının gerçekçi bir biçimde verilebilmesiyle ilgilidir ve araştırmacının her aşamada geçerlilik konusunda dikkatli olmasını gerektirir(Atatüre, 2001).

Durum çalışmalarında genellikle birden fazla veri toplama yöntemi işe koşulur; bu yolla zengin ve birbirini teyit edebilecek veri çeşitliliğine ulaşılmaya çalışılır(Yıldırım, 2016). Nitel araştırmayı 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 olarak tanımlamak mümkündür(Yıldırım ve Şimşek, 2003).

Durum çalışması araştırmacı için bir yöntem olarak görülse de (Stake 2000, Akt. Gresne, 2012) “durum çalışmasının yöntemsel bir seçim olmadığını mevcut durum içerisindeki çalışılmak istenen konunun seçimi olduğu” gözlemlenmiştir. Bir durum çalışmasını oluştururken çalışmayı nasıl ele alacağımızı ve veri toplama aşamalarının planlanması ve tasarlanması gerekmektedir(Shuttleworth, 2008).



Şekil 3.1. Durum çalışması süreci (Yin, 2014)

Araştırmada durum çalışması sürecinin nasıl ilerlediği Yin(2014)'ün tanımladığı biçimde Şekil 3.1. de gösterilmiş ve çalışma süreci bu şema dahilinde ilerlemiştir. *Planlama* aşamasında konu ile ilgili sorular belirlenerek alan uzmanından onay alınmış ve diğer araştırma yöntemleri ile karşılaştırmalar yapılarak çalışılacak konu için en uygun yöntemin durum çalışması olduğuna karar verilmiştir. *Tasarım* aşamasında hangi veri toplama yöntemlerinin kullanılacağı, hangi analiz yönteminin kullanılacağına karar verilmektedir. *Hazırlık* aşamasında araştırmacı tasarlanan süreç için kendi yeterliliklerinin farkında olmalı ve eksik kaldığı konularda araştırmalarını yaparak sürece

hazır olmalıdır. *Toplama* aşamasında ise belirlenen veri toplama yöntemleri kullanılarak araştırma yapılan konuda veriler toplanmıştır. Toplanan veriler kanıtlara dayalı bir şekilde doğrudan alıntılarla kullanılmıştır. *Analiz* aşamasında ise toplanan veriler analiz edilerek bulgulara ulaşılmış ve bunlar alanyazından alıntılarla desteklenmiştir. *Paylaşma* aşamasında ortaya çıkan bulgular, katılımcıların gizliliği korunarak paylaşılmıştır.

Bu araştırma lisans düzeyinde gerçekleştirilen Grafik Tasarım VI dersi kapsamında Bilgilendirme Haritası Tasarımı sürecinin nasıl gerçekleştirildiğinin betimlenmesi amaçlandığından araştırma durum çalışması (case study) biçiminde desenlenmiştir.

### 3.2. Araştırma Ortamı

Araştırmanın uygulama süreci Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde, 2018-2019 öğretim yılı Bahar döneminde Grafik Tasarım VI dersinde, çarşamba günleri 09.00-12.00 ve 14.00-17.00 saatleri arasında gerçekleştirilmiştir. Grafik Tasarım VI dersi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölüm binasının 1. Katındaki Grafik I atölyesinde yürütülmüştür. Atölyenin düzenine ilişkin sınıf planı Şekil 3.1'de görülmektedir.



**Görsel 3.1** Grafik I Atölyesinin yapısı



Atölyede 5 adet camlı masa ve 15 sandalye, 5 adet bilgisayar masası, 5 adet bilgisayar ve 2 adet süngerli tabure, 1 adet ortak çalışma masası, 3 adet pano, 1 adet kilitli dolap ve 1 çöp kovası bulunmaktadır. Ortak çalışma masası ve camlı masalar öğrencilerin kişisel bilgisayarlarını kullandıkları bölümlerdir. Ortak çalışma masası ve cam sehpalardan oluşan yanlarında bulunan toplam 5 adet üçlü priz bulunmaktadır. Öğretim elamanı gerekli gördüğü durumlarda projeksiyon cihazı kullanmaktadır. Ortak çalışma masasında çalışan öğrencilerin genellikle iletişim halinde olarak etkin bir şekilde çalışmalarını amaçlanmıştır.

Aynı katta belirtilen bu alanlar dışında baskı atölyesi, heykel atölyesi, mozaik atölyesi ve öğretim elamanı odaları bulunmaktadır. Ayrıca Galeri C, Galeri D ve katta bulunan koridorlar bölümün sergi alanı olarak değerlendirilmektedir.

### **3.3. Veri Toplama Yöntemleri**

Bu araştırma gözlem ve görüşme yöntemini içeren bir nitel araştırmadır. Sosyal olguların gözlenerek anlaşılacağı varsayımına dayanan gözlem yöntemi, nitel araştırmada, kendi içinde katılımcı, katılımcı olmayan gibi gruplara ayrılır.

Gözlem herhangi bir ortamda ya da kurumda oluşan davranışı ayrıntılı olarak tanımlamak amacıyla kullanılan bir yöntemdir. Ancak gözlem, basit anlamda, sadece normal durumlarda sık olarak görülmeyen davranışları ortaya çıkarmak için kullanılmaz. Eğer bir araştırmacı, kapsamlı ve zamana yayılmış bir resim elde etmek istiyorsa, gözlem yöntemini kullanabilir(Bailey:Yıldırım, 2003). Gözlem yöntemi doğal bir ortamda gerçekleşebileceği gibi, alan çalışması dışında yapay ortamda da(labaratuar çalışması) gerçekleştirilebilir.

Bu yöntem sözel olmayan davranışların da doğrudan tespit edilmesi, davranışların doğal ortamında takip edilmesi ve uzun süreli analiz yapma bakımından araştırmacıya artı durumlar sağladığı gibi, kontrolün olmaması, sayısallaştırma güçlüğü, örneklem küçüklüğü, alana giriş küçüklüğü ve gizliliğin ortadan kalkması gibi durumlar açısından da olumsuz birer etken olarak araştırmacının karşısına çıkabilir. Aynı zamanda her olay kendi ortamı içerisinde incelenip değerlendirilmelidir(Bailey:Yıldırım, 2003).

Nitel araştırmada durum çalışması, belirlenen bir konunun yoğun bir şekilde çalışmasını kapsamaktadır. Ama bu “durum” anlamı işlenen olay ya da uygulanan program gibi bir dizi işleme göre değişiklik gösterir. Durum çalışması katılımcı gözlemler, derinlemesine görüşmeler ile birlikte toplanan dokümanların ve tüm verilerin detaylı bir şekilde incelenmesini gerektirir. Birden fazla durumun düzenli bir şekilde

karşılaştırılmasını gerektiren çalışma içerisinde örüntülerin aranması gerekse de yazım aşaması betimsel ve bütüncüdür. (Glesne, 2012).

Araştırmada kullanılan yöntem olarak durum çalışması seçilmiştir. Bu yöntem konunun derinlemesine incelenmesini, betimlenmesini ve yorumlanmasını sağladığı için tercih edilmiştir.

### **3.4. Araştırmanın Katılımcıları**

Olasılık temelli örnekleme yöntemleri içinde yer alan küme örnekleme yöntemi seçilmiştir. Küme örnekleme, çalışması düşünülen evrende doğal olarak oluşmuş veya farklı amaçlarla yapay olarak oluşturulmuş, kendi içinde belirli özellikler açısından benzerlikler gösteren değişik grupların olması durumunda kullanılır (Yıldırım ve Şimşek, 2003).

Bu araştırma için de Anadolu Üniversitesi Resim-iş Öğretmenliği Programı 4. Sınıf Grafik Tasarım VI dersini seçen öğrenciler katılımcı olarak seçilmiştir. Ders başlangıcında araştırmacı, öğrenciler araştırmaya henüz dâhil olmadan önce, araştırmanın amacını, yürütülme biçimini, ulaşılan sonucun nasıl paylaşılacağını ve bu süreçten katılımcıların nasıl etkileneceğini açıklamıştır. Açıklamadan sonra öğrencilere araştırmaya katılım izin formu dağıtılmıştır. Araştırmacı, katılımcı adaylarına gerekli açıklamaları yaptıktan sonra araştırma için gönüllü olup olmayacağı kararını onlara bırakmalıdır (Ekiz, 2013, Akt. Küçük, 2019). Ders öncesinde öğrencilere temel olarak projeden bahsedilip, projeye katılım konusunda öğrenciler özgür bırakılmıştır. Araştırmanın katılımcıları gönüllü olarak bu süreçte yer almak isteyen öğrencilerden oluşmaktadır. Bu grubun seçilmesindeki amaç; farklı tasarımsal yönelimlere sahip ve farklı dijital tabanlı tasarım programları kullanabilme yetisine sahip öğrenciler olmalarıdır. Araştırmanın katılımcılarının profilleri ve kullandıkları dijital tabanlı tasarım programları Görsel 3.2.'de verilmiştir. Araştırmaya katılım için izin alınmış katılımcıların gizlilik hakkı bağlamında kimlikleri araştırmacı tarafından belirlenmiş kod kimliklerle güncelleştirilmiş araştırma kapsamında bu kod kimlikler kullanılmıştır. Buna göre katılımcı öğrencilerin ismi, Yeliz, Burcu, Ece, Deniz, Nazım, Yağız, Metin, Nilüfer ve İnanç olarak kodlanmıştır (Görsel 3.2). Gerçekleştirilen bu araştırmada, üzerinde çalışılan durumun ayrıntılı bir biçimde betimlenmesi amaçlandığından, araştırma katılımcı gözleme dayalı tematik bir durum çalışması olarak desenlenmiştir.

## Araştırmanın Katılımcıları

**Yeliz - 21**  
Kullanabildiği Programlar  
Ps Ai Ae

**Burcu - 21**  
Kullanabildiği Programlar  
Ps Ai

**Ece - 21**  
Kullanabildiği Programlar  
Ps Ai Ae Id

**Deniz - 21**  
Kullanabildiği Programlar  
Ps Ai Ae

**Nazım - 22**  
Kullanabildiği Programlar  
Ps Ai Ae

**Yağız - 23**  
Kullanabildiği Programlar  
Ps Ai Ae

**Metin - 23**  
Kullanabildiği Programlar  
Ps Ai Ae

**Nilüfer - 22**  
Kullanabildiği Programlar  
Ps Ai Ae

**İnanç - 23**  
Kullanabildiği Programlar  
Ps Ai Ae

**Araştırmacı**  
Katılımcı Gözlemci

**Ders Yürütücüsü**

Ps Photoshop Ai Illustrator Ae After Effects Id InDesign Pr Premiere

Görsel 3.2 Araştırmanın Katılımcıları

### 3.5. Verilerin Toplanması

Veriler toplanmış veya kayıt edilmiş bilgiler, gözlemler veya durumlardır(Johnson, 2014, s.79). Creswell(2013) bir fenomenolog olarak yaşadığı durumu şu şekilde aktarmaktadır; insan deneyiminin onu yaşayanlara mantıklı geldiğini ve insan deneyiminin bilinçli bir şekilde ifade edilebileceğini varsayıyorum. Bu nedenle, yaptığım bir araştırmaya korkunun bir fenomen olarak kullanılacak felsefi bir yönelime getireceğim. 10 farklı öğrenciyle kapsamlı bir görüşme yapacaktım ve kendimi durumdan tamamen uzak tutamayacağımı kabul ederek kendimi ifade etmenin bir yolu olarak kendi korkularımı ve deneyimlerimi tarif etmeye başlamalıydım. Tüm öğrencilerin ifadelerini okuduktan sonra, korkularının anlamları hakkında önemli ifadeleri alıntılarla belirtdim ve bu önemli ifadeler daha sonra daha geniş temalar altında toplanmışlardır.



Şekil 3.2. Kullanılan veri toplama araçları

*Katılımcı Gözlemci:* Gözlemci ve katılımcı olarak belirli bir alana, bir sürece ve incelenen konunun içeriden bakış açılarına ilişkin katkı sağlar(Glesne, 2012). Katılımcı gözlemcinin süreç içerisindeki durumunu Glesne; “Yapılacak en iyi şeyin, doğru olarak kabul edilenleri uygulayıp yapmaktansa, araştırmacı olarak sizin yargınızın uygun gördüğünü yapmaktır” biçiminde ifade etmiştir. Katılımcı gözlemci olarak araştırmacının rolü, bir kümenin içine girerek içeriden biri olarak gözlem yapmasıdır. Araştırmacı bu kümenin işleyişinin bir parçası olarak süreçleri ve bağlamları yakında inceleme ve

gözleme fırsatı bulur. Araştırmacı kümenin ek görevleri olan bir üyesi olarak kabul edilir. Bu ek görevler ise gözlem yapma ve bunları kayıt altına almaktır(Geray, 2014). Araştırmacı bu araştırma içerisinde katılımcı gözlemci olarak bulunmaktadır. 4 haftalık süreç içerisinde dersin yürütücüsü ile birlikte dersin yürütülmesine katkıda bulunmuştur. Daha önceden bu alanda çalışan araştırmacı tecrübelerini öğrencilerle paylaşmıştır. Katılımcı gözlemci olarak bu süreç içerisinde gözlemler yaparak bunları kayıt altına almıştır. Bu kayıtlar, araştırmacı notları, video ve ses kayıtları ile desteklenmektedir.

*Araştırmacı notları:* Araştırmacının kendi gözlemlerini ve tepkilerini yansıtan notlardır. Bu notların yoruma açık bir biçimde tutulmamasına ve olabildiğince betimsel olmasına özen gösterilecektir. Araştırmacının ulaşacağı sonuçların geçerliğini olumsuz yönde etkileyebileceğinden, not tutarken yapabileceği çıkarım ya da tepkiler ayrı olarak kayıt altına alınmaya çalışılacaktır(Yıldırım ve Şimşek, 2005).

*Günlükler:* Araştırma sürecinde öğretmen, öğrenci ya da araştırmaya katılan diğer bireylerden uygulama ile ilgili günlük tutmaları istenebilir. Günlükler bireysel gözlemlere, duygulara, tepkilere, yorumlara ve açıklamalara ulaşmada yararlı olabilecektir. (Yıldırım ve Şimşek, 2005) Bu araştırmada temel veri kaynağı durumunda olacağından araştırmacı, derslerin öncesinde ve sonrasında, yarı yapılandırılmış görüşmelerden önce ve sonra sürecin tüm boyutlarını kapsayan yansıtıcı günlükler tutacaktır. Araştırmacı günlüğü ya da defteri, nitel araştırmacı için birincil kayıt aracıdır. İnsanlar, olay, etkinlikler ve karşılıklı konuşmalar gibi, araştırmacının düşüncelerinin ve önsezilerinin ortaya çıkan örüntüler ile ilgili notlarını aldığı ve araştırmacının bireysel tepkilerini yansıtan bir yerdir(Glesne, 2012).

*Video ve ses kayıtları:* Araştırmacılar günümüzde fotoğraf ve video çekimini gözlem biçimlerini genişletmek için kullanmaktadırlar. Grimshaw, araştırma sırasında fotoğraf ve video kullanımının sebebinin temel üstünlük ve kalıcılığın sağlanması olarak ifade eder. Video aracılığı ile toplanan veriler insan gözlemi ya da ses kaydı tercih edilerek toplanan verilerden daha fazladır ve istenilen zamanda gözleme tekrar dönebilme açısından daha kalıcıdır(Glesne, 2012). Araştırmacı çalışmanın güvenilirliği açısından ders ve proje sürecini katılımcıların izinleri ile video ve ses kayıtları altına almış ve bunların dökümünü yapmıştır.

*Yarı yapılandırılmış görüşme:* Araştırmacının önceden hazırladığı soruları katılımcıya bağlı kalmadan görüşme sırasında araştırılan kişilere göre biçimlenebilen sorular ile birlikte gerçekleşir(Ekiz, 2003). Araştırmada ders süreci öncesinde 1 ve ders süreci

sonrasında 1 olmak üzere toplam 2 ayrı görüşme yapılmış ve bu görüşmelerin katılımcıların izni ile ses kayıtları alınmıştır. Tezin amaçları doğrultusunda oluşturulan yarı yapılandırılmış görüşme soruları alan uzmanı tarafından onaylanmıştır.

Araştırmanın katılımcılarıyla gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmelere ait ses kayıtlarının dökümü yapılmıştır. Araştırmaya ait ders süreci öncesinde gerçekleştirilen 1. Görüşme soruları EK-3, ders sonra gerçekleştirilen sorular ise EK-4’te verilmiştir.

Görüşmeler Grafik I atölyesinde (Görsel 3.1.) ve Baskı II atölyesinde gerçekleştirilmiştir. Bölüm 3.2.’de tasviri yapılan giriş katında bulunan Baskı II atölyesinde 4 adet pres baskı makinesi, 1 adet ışıklı masa, 4 adet normal masa, 6 adet sandalye, 1 adet baskı kurutma standı, 2 adet pano bulunmaktadır.

### **3.6. Verilerin Analizi ve Yorumlanması**

Veri analizi, verilerin düzenlenmesi, araştırma soruları çerçevesinde betimlenmesi ve yorumlanması aşamalarından oluşmaktadır. Durum araştırmalarında veri toplama ile analiz eş zamanlı olarak yürütülerek, uygulamanın ve sürecin anlaşılmasını sağlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2005). Bu araştırmada doküman incelemesi, gözlemler, ses ve video kayıtları ve yarı yapılandırılmış görüşmeler yoluyla toplanan veriler “tematik analiz yöntemi” kullanılarak çözümlenmiş ve yorumlanmıştır. Niteliksel veri çözümlemesinin yaklaşımlarından biri olan tematik kodlama, iletişim araştırmalarında da yaygın bir yaklaşımdır. Tematik kodlama, gözlem ve görüşme çıktılarının çeşitli kavramlar, başlıklar veya temalara göre sınıflandırılması ile oluşur. Süreç genel olarak, anlamı oluşturan kurucu unsurların karşılaştırılması ve soyutlanması olmaktadır (Geray, 2014).

Miles ve Hubermann modeline göre yaklaşımlarını ‘aşkın gerçekçilik’ olarak adlandırılan yazarların çözümlemelerinin üç temel bileşeni vardır.

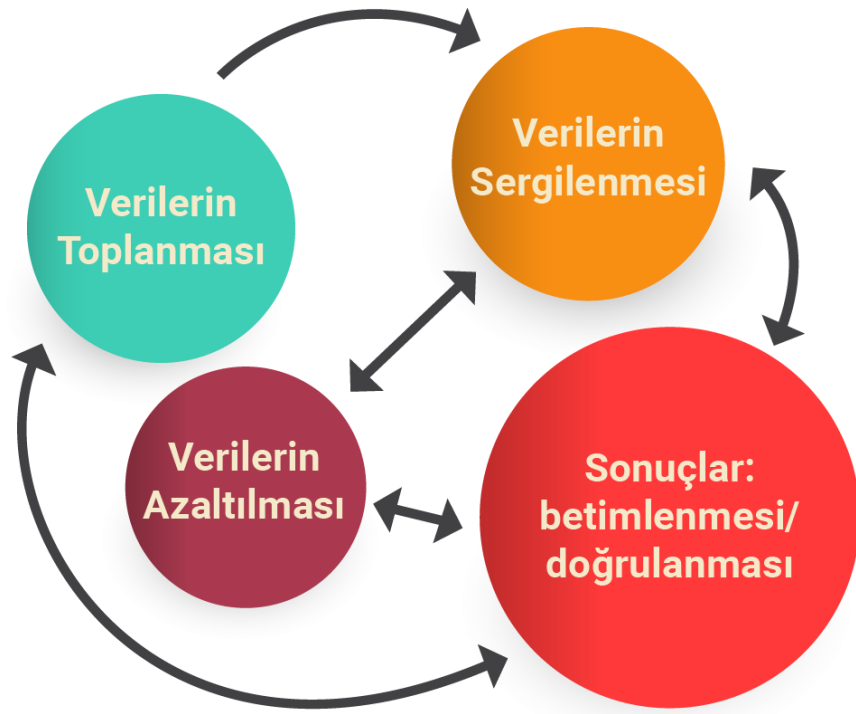
- Verilerin azaltılması,
- Verilerin sergilenmesi,
- Sonuçların betimlenmesi ve doğrulanması.

Bu modelde Şekil 3.3’de gösterildiği gibi, çözümleme süresince eş zamanlı akışlar ile birbirini ya da etkinlikler olarak değerlendirmektedir (Punch, 2005).

Bu araştırmadaki veriler, tümevarımsal bir yaklaşım olarak tanımlanan tematik analiz yoluyla çözümlenmiştir. Bu analiz yöntemi karşılaştırmalar yaparak bazı temalardaki örüntüleri belirlemede analitik bir adımdır. Tematik analiz, verilerin



kodlanması, kodlanan verilerin okunması ve kodların anlaşılacak özüne ulaşmayı içermektedir (Glesne, 2013). Kodlama Miles ve Huberman modeline ilişkin bir analizde ilk adımdır ve sonraki adımlar için temel oluşturmaktadır. Veri analizini başlatan ve analiz süresince devam eden belirli bir etiketleme faaliyetidir. Başlangıç kodlaması betimleyici ve çok sınırlı çıkarım gerektirirken, sonraki kodlama, daha üst düzey kavramlar kullanarak verileri bütünleştirecektir. (Robert ve Priest, 2006; Maxwell, 1992. Akt. Balcı, 2015)



Şekil 3.3. Veri çözümlemesinin bileşenleri Miles and Hubermann modeli

Bu araştırmada temel veri kaynağı olarak yarı-yapılandırılmış görüşmeler ve gözlem verileri kullanılarak tematik analiz yöntemiyle çözümlenmiş ve ders süresince elde edilen video ve ses kayıtlar, öğrencilere ve araştırmacıya ait yansıtıcı günlükler doğrudan alıntılarla betimlenerek veri çeşitliliği sağlanmıştır. Veri toplama süreciyle birlikte başlayan ilk kodlama çalışmaları ilk yarı-yapılandırılmış görüşmeler, her derste toplanan öğrenci günlükleri ve videoların makro dökümleri üzerinden yapılmaya başlanmıştır. Ders süreci bitiminde ise tüm veriler betimsel indeks formlarına aktarılarak mikro düzeyde incelenmiş, alt tema ve temalara ulaşılmıştır. Araştırmanın amaçları doğrultusunda toplanan ve çözümlenen veriler alanyazından da yararlanılarak

yorumlanacak, uygulamaların geliştirilmesine ve daha sonraki arařtırmalara yönelik öneriler getirilebilecektir.

### **3.7. Arařtırmanın Geerlik ve Gvenirliđi**

Bilimsel alıřmalarda geerlik kavramı, llmek istenilen Őeyin hangi lde kullanılan yntemle llebildiđinin deđerlendirilmesidir. Bilimsel alıřmaların anlamlılıđı, uygunluđu ve kullanılabilirliđi anlamına gelen geerlik kavramı nitel ve nicel alıřmalarda farklı olarak karřımıza ıkmaktadır (Gler, Halıciođlu ve Tařđın, 2013). Geerlilik konusu nitel alıřmaların meřruluđu ile ilgili en temel tartıřma konusu olmuřtur. Bunun en temel sebeplerinden birisi de nicel alıřmaların geerliliđi eřitli testlerle llebiliyorken, nitel alıřmaların benzer standart geerlilik testleri ile llememesidir (Maxwell, 1992; Akt: Gler ve diđerleri, 2013). Fakat bu durum arařtırmacıların problemi özme ařamasında arařtırmacının nitel alıřmalarında kendi geerlik kavramlarını inandırıcılık, transfer edilebilirlik, deđiřmezlik ve teyit edilebilirlik kavramları ile ifade etmesi Őeklinde netlik kazanmıřtır. Gvenirlik, bir alıřmanın veya deneyin benzer sonular ile tekrar edilebilirliđinin derecesidir (Johnson, 2014).

Nitel arařtırmada geerlik arařtırmacının arařtırdıđı olguyu, olduđu biimiyle ve olabildiđince yansız gzlemesi anlamına gelmektedir (Kirk ve Miller, 1986). Arařtırılan olgu veya olay hakkında btncl bir resim oluřturabilmesi iin arařtırmacının elde ettiđi verileri ve ulařtıđı sonuları teyit etmesine yardımcı olacak bazı ek yntemler kullanması gerekir. Arařtırma konusunda genel bilgiye sahip ve nitel arařtırma yntemleri konusunda uzmanlařmıř kiřilerden, yapılan arařtırmayı eřitli boyutlarıyla incelemesinin istenmesi inandırıcılık konusunda alınabilecek nlemlerden birisidir. Bu incelemede uzman, arařtırmanın deseninden toplanan verilere, bunların analizine ve sonuların yazımına kadar olan srelere eleřtirel bir gzle bakar ve arařtırmacıya geri bildirimde bulunur (Yıldırım, 2016). Bu arařtırmada analizler sonucunda ulařılan sonular ve ham veriler uzmanların grřne sunulmuřtur. Alan uzmanları tarafından yapılan incelemeler sonucunda ıkan temalar, alt temalar ve bunlara iliřkin alıntılar raporlařtırılmıřtır.

LeCompte ve Goetz'e gre toplanan verilerin ncelikle betimsel bir yaklařımla dođrudan sunulmasına iliřkindir. Yani arařtırmacı; grřme, gzlem ve dkmanlar yoluyla elde ettiđi verileri herhangi bir yorum katmadan dođrudan alıntılarla zenginleřtirebilecek bu tr betimlemelerle, arařtırmacının daha sonra yapacađı yorumlara ve aıklamalara temel oluřturur. Arařtırma alanına olan yakınlık, yz yze grřmeler

yoluyla ayrıntılı ve derinlemesine bilgi toplama, gözlemler yoluyla doğrudan ve olayın gerçekleştiği doğal ortam içinde bilgi toplama, uzun süreli bilgi toplama ve elde edilen bulguların teyit edilmesi için alana geri gidebilme ve ek bilgi toplama olanağının olması nitel araştırmada geçerliği oluşturmayı sağlayan önemli özelliklerdir (Yıldırım, 2016). Bu araştırmada elde edilen veriler doğrudan alıntılar verilerek araştırma içerisinde kullanılmıştır.

#### 4. BULGULAR VE YORUMLAR

Araştırmanın bu bölümünde elde edilen bulgular ve yorumlara yer verilmiştir. Bulgular ve yorumlarda öğrenci gizlilikleri nedeniyle öğrenci isimleri yerine kod isimler kullanılmıştır. Araştırma süresince öğrencilerle 2 yarı-yapılandırılmış görüşme yapılmış, 4 haftalık ders süreci içerisinde oluşturulan video kayıtlarından, öğrenciler ve araştırmacı tarafından tutulan yansıtıcı günlüklerinden doğrudan alıntılar yapılarak araştırmanın amacı ve alt amaçları doğrultusunda cevapları aranan sorular temel alınarak yorumlanmıştır.

Bu araştırma kapsamında 2 hafta teorik, 2 hafta proje süreci olarak planlanan 4 haftalık ders süreci içerisinde Şekil 4.1’de görüldüğü üzere **‘Görsel İletişimin Önemi’**, **‘Eğitim Süreci’** ve **‘Eğitimde Uygulanabilirlik’** adı altında 3 farklı ana temaya ulaşılmıştır. Bu temalar öğrencilere yöneltilen yarı-yapılandırılmış görüşme soruları üzerinden incelenmiş olup ders süresince elde edilen video ve ses kayıtları, öğrencilere ve araştırmacıya ait yansıtıcı günlükler doğrudan alıntılarla betimlenerek veri çeşitliliği sağlanmıştır.



Şekil 4.1. Araştırma kapsamında ortaya çıkan temalar

Öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeylerini ve alan ile ilgili bilgilerini ölçmek için hazırlanan G.1 olarak ifade edilen birinci yarı-yapılandırılmış görüşme

araştırma sürecinin başında öğrencilerle ders süreci başlamadan önce gerçekleştirilmiştir. Ders süreci sonunda gerçekleştirilen ikinci yarı-yapılandırılmış görüşmede(G.2) ise öğrencilerden gerçekleşen süreç ile ilgili veriler toplanmıştır.

Hafta	Ders İçeriği
Hafta 1	Derse giriş. Ders içeriği, ders işlenişi Görsel İletişim Bilgilendirme Tasarımı
Hafta 2	Bilgilendirme Haritası tanımı Bilgilendirme Tasarımı Kavramları: Tasarım öğeleri ve ilkeleri Proje süreci hakkında bilgilendirme
Hafta 3	Proje Süreci: Bilgilendirme Haritası Tasarımı
Hafta 4	Proje Süreci: Bilgilendirme Haritası Tasarımı Öğrenci Sunumları

Şekil 4.2. Ders Planı

Gerçekleşen 4 haftalık ders sürecinin planı Şekil 4.2’de gösterildiği gibi gerçekleştirilmiştir. Ders içeriği dersin yürütücüsü ve araştırmacı tarafından birlikte hazırlanmış olup alan uzmanı ile görüşülerek onayı alınmıştır. 1. haftada ders içeriği, dersin işlenişinden bahsedilerek Görsel İletişim ve Bilgilendirme Tasarımı konuları anlatılmıştır. 2. Haftada Bilgilendirme Haritası konusu anlatılarak öğrencilere bu alan ile ilgili yapılmış örnekler gösterilmiştir. Daha sonra BT’nin tasarım öğeleri ve ilkelerinden bahsedilerek planlanan proje süreci ile ilgili öğrenciler bilgilendirilmiştir. 3. ve 4. haftalarda öğrenciler bir bilgilendirme haritası tasarımı olarak Anadolu Üniversitesi kampüsünün kiosk ortam için kullanıma uygun tasarımlarını yapmışlardır. Proje sürecinin sonunda öğrenciler çalışmalarını sunum yaparak dersin yürütücüsü ve araştırmacıya anlatmışlardır. Toplanan veriler sonucunda ‘Görsel İletişimin Önemi’ ile ilgili 6 farklı, ‘Eğitim Süreci’ ile ilgili 5 farklı, ‘Eğitimde Uygulanabilirlik’ ile ilgili 3 farklı alt temaya ulaşılmıştır.

#### 4.1. Görsel İletişimin Önemi

*Görsel İletişimin Önemi* temasına araştırmanın ‘Bilgilendirme tasarımının güzel sanatlar eğitimindeki önemine ilişkin öğrenci görüşleri nelerdir?’ şeklinde ifade edilen sorusuna yanıt aramak amacıyla yarı-yapılandırılmış görüşmeler, uygulamanın video

kayıtları, katılımcı ve araştırmacı günlükleri aracılığıyla ulaşılmıştır. Bu tema altında görsel iletişimin öğrencilerin günlük hayatlarındaki yeri ve BT algıları incelenmektedir.



Şekil 4.3. Görsel İletişimin Önemi alt temaları

#### 4.1.1. Göstergebilim algısı

Araştırma kapsamında ortaya çıkan **Görsel İletişimin Önemi** ana teması altında değerlendirilen ‘*Göstergebilim Algısı*’ ile ilgili bulgular bu başlık altında incelenmiştir.

Birinci görüşmede öğrencilere “*Görsel iletişim nedir? Açıklar mısınız?*” sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerle gerçekleştirilen bu görüşme soruları kapsamında ulaşılan birinci alt tema *Göstergebilim Algısı* ile ilgili veriler, ses ve video kayıtları, araştırmacı notları, öğrenci ve araştırmacı günlükleri ile desteklenerek araştırmacı yorumları ile paylaşılmıştır.

‘*Görsel İletişimin Önemi*’ ana temasına dayalı ‘*Göstergebilim Algısı*’ alt teması doğrultusunda Yağız görüşünü ‘*etkili iletişim yolu*’ bağlamında ifade ederek Görsel İletişimin önemini vurgulamıştır.

“Görsel iletişim daha çok günümüzde bence kurumlarla insanlar arasında olan yani insanla insan arasında yok, genelde konuşuyoruz. Ama bir kurumun insanları yönlendirmek ya da onlara bir bilgiyi aktarmak için kullandığı konuşma veya yazıdan daha kolay olan daha etkili olan bir iletişim yolu.” (G.1)

Aynı doğrultuda Burcu görüşünü ‘*alan bilgisindeki eksiklik*’ bağlamında şu şekilde ifade etmiştir:

“Görsel iletişim mi? Ehm. Nasıl desem hani birçok insan görseli hafızasında daha çabuk kurabiliyor ve bunu hatırlamakta daha kolay erişilebiliyor. Eee bunun için birçok çalışma diyebilirim. Tam açıklayamadım ama hani görsel bazda görselin daha çok olduğu insanı daha çok etkileyen bir araç diyebiliriz.” (G.1)



Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin ikinci sorusu “*Görsel iletişim (tasarımı) olarak tanımlayabileceğin 5 örnek söyleyebilir misin?*” aracılığı ile elde edilen *Göstergebilim Algısı*’ alt teması ile ilgili görüşler şu şekildedir;

Nazım ‘*Göstergebilim algısı*’ alt temasını gizli bir mesaj içerdiğini düşündüğü ‘*alt anlam arayışı*’ bağlamında şu şekilde değerlendirmiştir:

“Mesela yollardaki kullanılan şeyler. Okul geçidi olduğundaki şeyler. Bunlardan biri örnek. Sonra görsel iletişim olarak daha çok hani kaçan bir adam mesela. En basite indirgeyecek olursak ben bunu düşünüyorum görsel iletişim olarak. Toplumsal olarak bunu görüyorum. Daha çok böyle reklamcılık sektöründe kullanılan, gizli olarak insanlara aktarılan görsel iletişim öğeleri var. Mesaj olarak veriyor, zekice olarak kullanılan var. Onları görüyorum. Bunlar afişte oluyor reklam da oluyor onları biliyorum. Bunlar var. Bir de ticarete kullanılanlar var. Alışverişte kullanılanlar var. Firmanın kalitesini göstermek için kullanılanlar oluyor. Sağlamlığı göstermek için, görsel bir iletişim kurabilmek için, mesela çekiç kullanılıyor. Bu şekilde insanlara kendi kalitesinin sağlam olduğunu göstermek için alt planda görsel iletişim kurduğunu düşünüyorum ben.” (G.1)

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin ikinci sorusunun takribinde sorulan “*Bulduğun bu atölyede görsel iletişim olarak tanımlayabileceğin en az 3 tasarım/görsel/ürün nelerdir/ neler olabilir? Neden görsel iletişim tasarımı olarak tanımlıyorsun? Açıklar mısın?*” sorusu öğrencilere yöneltilmiştir.

Yağız’ın ‘*Göstergebilim algısı*’ alt temasını açıklamakta zorluk yaşayarak ‘*mantıksal çıkarımlarda bulunma*’ bağlamında yaptığı değerlendirme şu şekildedir:

“Öğrencilerin eserleri pek görsel iletişim gibi değil asılan şeyler ama belki hani şu dönem şunlar yapıldı gibi göstermek için iletişim sayılır mı bilmiyorum. Şeyler var bazı yarışma posterleri falan asılıyor bazen sergi kartları var sergi kartları falan onlar asılı onlar olabilir. Bir de işte şey olabilir üniversitenin kendine ait şeyler üzerindeki mesela amblemleri sayılır mı bilmiyorum belki o da.” (G.1)

Yağız’ın diğer öğrencilere göre daha bilinçli olarak görsel iletişimi tanımlayabildiğini söyleyebiliriz. Konuyla ilgili araştırmacı düşüncelerini günlüğüne şu şekilde yansıtmıştır: “*Yağız’ın görsel iletişimin tanımını yaparken kurumların bunu etkili ve kolay anlaşılabilir bir iletişim biçimi olarak kullandığını söylemesi ve görsel iletişimin temel amacının farkında olması bu konu ile ilgili farkındalığının diğer öğrencilerden yüksek olduğunu gösterdi* (A.G. 13.02.2019).”

Bu soruya öğrencilerin eğitim ortamlarındaki görsel iletişim araçlarını/ürünlerini tanımlarken verdikleri cevaplar konusunda emin olamadıkları gözlenmiştir. Araştırmacı bu durumu günlüğünde şu şekilde ifade etmiştir:

“Resim-iş öğretmenliği bölümünde okuyan öğrencilerin sürekli zaman geçirdikleri ortamdaki görsel iletişim araçlarını ya da ürünlerini çok net bir şekilde söyleyebilirler diye bekliyordum. Kafalarını kaldırdıkları her yerde bir görsel iletişim ürünü olmasına karşın bu konuda kendilerinden pek emin olmadan bunları belirtmişlerdir. (A.G. 13.02.2019)”

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin üçüncü sorusuna bağlı olarak sorulan “*Ev-üniversite arasındaki mesafede gördüğün bilgilendirme tasarımları neler olabilir?*” sorusu aracılığı ile elde edilen bulgular şu şekildedir;

“**Göstergebilim algısı**’ alt temasını Deniz ‘*gözlem*’ bağlamında şu şekilde ifade etmektedir: “*Yolda tabelalarda afişler görüyorum veya trafik... ile ilgili afişlerle ilgili kültürel etkinlikler oluyor çoğu zaman. Bunlar oluyor. Genelde afiş görüyorum başka bilgilendirme çalışması bilemedim.*” (G.1)

Nazım ise “**Göstergebilim algısı**’ alt temasını görsel iletişim anlamında okuduğu bölüm ile bağdaştırıp ‘*görsel mesajları okuma*’ bağlamında şu sözlerle açıklamaktadır:

“Evim üniversitenin arka kapısında. Orada 3 tane yol mesela çok çakışıyor. O karşıdan gelen sürücüyü uyararak için dikkatli geç karşıdan, diğer şeritten çıkanlar olabilir diye levha var. O çok dikkatimi çekiyor benim. Oradaki küçük bir işaret o sürücünün ona göre dikkatli bir şekilde gitmesini sağlıyor. Bunu görüyorum ben. Alanımızdan dolayı çok fazla görsel iletişim görüyoruz. Basite indirgeyecek olursak bunları görüyoruz.” (G.1)

Metin ise ‘*trafik işaretleri*’ bağlamında şu şekilde ifade etmektedir:

“En basitinden örnek verecek olursam yollardaki trafik işaretleri bence bilgilendirme tasarımına örnektir. Aslında bilmiyorum iki çeşit kola da ayrılabilir mi? Tipografik ya da sadece simgesel sembol olarak. Ama direkt aklıma gelen ilk örneklerden biri trafik işaretleri. İş yerlerinin mesela tabelaları olabilir ya da kurumların tabelaları bilgilendirme tasarımı olabilir. Bu şekilde.” (G.1)

AIGA’nın ‘Geleceği Tasarlama’ projesinde belirlediği 2. Trend’e göre; bu trend insanların günlük yaşamlarındaki karmaşıklığı, iletişimi, ürünleri ve insanlara etkili bir şekilde ulaşımını sağlayıp en verimli şekilde kullanmayı amaçlamaktadır. Bu açıdan baktığımız zaman öğrencilerin karşılaştığı örneklerin bu amaç ile benzerlikler gösterdiği ve buldukları çevredeki BT ürünlerinin hayatlarını yön verdiğini anlayabiliriz.

#### 4.1.2. Görsel iletişim araçları

Araştırma kapsamında ortaya çıkan **Görsel İletişimin Önemi** ana teması altında değerlendirilen ‘*Göstergebilim İletişim Araçları*’ ile ilgili bulgular bu başlık altında incelenmiştir.

Birinci görüşmede öğrencilere “Görsel iletişim nedir? Açıklar mısınız?” sorusu yöneltilmiştir. Öğrencilerle gerçekleştirilen bu görüşme soruları kapsamında ulaşılan birinci alt tema *Göstergebilim iletişim araçları* ile ilgili veriler, ses ve video kayıtları, araştırmacı notları, öğrenci ve araştırmacı günlükleri ile desteklenerek araştırmacı yorumları ile paylaşılmıştır.

Deniz’in **‘Görsel iletişim araçları’** alt temasını kendi gözlemlerine dayalı biçimde *‘iletişim kurabilme’* bağlamındaki şu şekilde ifade etmiştir; “Görsel iletişim. Yani çevremizde gördüğümüz şeylerle birbirimize bir şeyler algılayabilme olayı. Nasıl diyim? Eee görsel iletişim çevremizdeki görünen nesnelere sadeleştirilerek insanlara ondaki algıyı aktarabilmek olarak düşünüyorum. Bendeki tanımı bu şekilde.” (G.1)

Nilüfer ise **‘Görsel iletişim araçları’** alt temasında yaptığı çıkarımları *‘Mesaj iletim aracı’* bağlamında şu sözlerle anlatmıştır: “Görsel iletişim diyelim ki bir duyuru ya da bir afiş diyelim ki hani bunun insanlarla arasında bir iletişim kurmak. Hani bir konuyu iletmek için görsel yollarla hani böyle bir iletişim türüdür.” (G.1)

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin ikinci sorusu “Görsel iletişim (tasarımı) olarak tanımlayabileceğin 5 örnek söyleyebilir misin?” aracılığı ile elde edilen bulgular **Görsel İletişimin Önemi** ana teması altında değerlendirilmiştir.

**‘Görsel İletişimin Önemi’** ana temasına dayalı **‘Görsel iletişim araçları’** alt teması doğrultusunda Yeliz’in görüşünü *‘farkındalık’* bağlamında ifadesi: “Görsel iletişim örneği. Mesela afiş tasarımları. Ondan sonra billboardlarda asılan afişler. Reklamlar mesela. Başka aklıma gelmiyor şu anda. Kartvizitler falan. Çok reklama girmiyor aslında. Aslında günlük hayatımızda birçok şeyde var. Reklamlarda olsun, yolda yürürken tabelalarda.” (G.1) şeklinde olmuştur.

**‘Göstergebilim iletişim araçları’** alt temasını, *‘Görsel iletişimin amacı’* bağlamında değerlendiren Deniz: “Atıyorum. İkon mu deniyordu. Çevremizde gördüğümüz veri tabelaları onun bize ne işlevde olduğunu gösteriyor veya telefon tabelaları, trafik işaretleri bu bizde bir iletişim oluşturuyor diyebilirim. Bu tarz şeyler.” (G.1) şeklinde açıklama yapmıştır.

İnanç ise bu alt tema doğrultusunda düşüncelerini *‘yaşadığı çevreyi gözlem’* bağlamında şu şekilde dile getirmiştir:

“Bu sinema bu işin içerisine girer, tasarım, posterler, albüm kapakları, kitap kapakları say say bitmez. Billboardlar aslında onlarda poster tasarıma girer ama aslında sırf otobüslerin üzerindeki yazılar bile görsel tasarım yani. Bir iletişim şeyi sonuçta... Yani mesela görsel iletişim diyeceğimiz zaman sırf kapının girişindeki baskı atölyesi, grafik atölyesi yazısı

mesela ya da baskı direk makinesi üzerinde yazan ya da mesela bizim baskı teknikleri ile hazırladığımız litografiyi şu şu adımlar yaparak hazırlıyoruz. Bu bile mesela bir iletişim aracıdır.” (G.1)

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin ikinci sorusunun takribinde sorulan “*Bulduğun bu atölyede görsel iletişim olarak tanımlayabileceğin en az 3 tasarım/görsel/ürün nelerdir/ neler olabilir? Neden görsel iletişim tasarımı olarak tanımlıyorsun? Açıklar mısın?*” sorusu aracılığı ile elde edilen bulgular ‘**Görsel iletişim araçları**’ alt temasında şu şekilde yer almaktadır:

Ece ‘**Görsel İletişimin Önemi**’ ana temasına dayalı ‘**Görsel iletişim araçları**’ alt teması doğrultusundaki görüşünü ‘*farkındalık*’ bağlamında şu şekilde ifade etmektedir:

“Hmm geçici oluyor ama yer yer asılan afişler oluyor, onları söyleyebilirim... Aklıma sadece o geldi ama, bilgilendirme yazıları var... Sergi veya resimlerde onlarda da herhangi bir iletişim şekli mümkün değil. Bulamadım sanırım. Panolar... Çünkü hem bir tasarım olduğunu düşündüm ve bunlar bilgi almak amaçlı olduğu için. Bir iletişim söz konusu olduğu için böyle tanımladım. Bilmiyorum tanımını ama bir iletişim söz konusu olduğu için hem de bunu görsel açıdan gösteriyor. Görerek yani baktığın anda anlayabildiğin bir şey olduğu için. Bu şekilde.” (G.1)

Nilüfer ise bunu ‘*Görsel kullanımının önemi*’ bağlamında şu sözlerle açıklamaktadır: “*Var. Ehm. Mesela bir arkadaşımız sergi açıyor afişini yapıyor. Bu da bir görsel iletişim. Ondan sonra yağlı boyalar falan var. Onlar da. İşte atölyedeki yapılan çalışmalarda. Mesela disleksi ile ilgili kocaman bir afiş yapılmıştı. Onlar da...*” (G.1)

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin üçüncü sorusu “*Bilgilendirme tasarımı nedir? Açıklar mısın?*” ve “*Bir önceki soruda görsel iletişim tasarımı olarak tanımladığın tasarımlardan sence hangisi ya da hangileri bilgilendirme tasarımı olabilir? Neden?*” aracılığı ile elde edilen bulgulara ‘**Görsel iletişim araçları**’ altında şu şekilde yer verilmektedir:

Metin BT’nin Görsel İletişim ile çok benzerlik gösterdiğini söyleyerek ‘*görsel ilgi çekicilik*’ bağlamında şu sözleriyle ifade etmektedir:

“Bilgilendirme tasarımı... Bir an aynı şeyler geldi gibi aklıma da. Dediğim gibi içinde fakülte ile ilgili bilgi veren o gösterdiğim panonun içinde aslında o olabilir bilgilendirme tasarımı. Şu anda aklıma gelmiyor ama sonuçta tasarım olduğu için belki afiş tarzı bir şey olabilir. Bi konu hakkında bilgi veren afişler olabilir. O konu hakkında bilgi verme amacıyla yapılıyor. Bi de içerisinde görsel, ilgi çekici şekilde hemen hazırlanıp, bence afişler bilgi verme amaçlıdır sadece.” (G.1)

‘Görsel İletişim’ ve ‘Bilgilendirme Tasarımı’ ile ilgili görüşleri için öğrencilere üst üste sorulan sorulardan kaynaklı öğrencilerin bir bölümünde kafa karışıklığı oluşmuş olup

iki konunun da aynı olduğunu ve görsel iletişim için yaptıkları açıklamaların ve tanımlamaların bilgilendirme tasarımı için de geçerli olduğunu söylemektedirler. Bu konu başlığında öğrenciler genellikle ‘Bilgilendirme Tasarımı’ kalıbından yola çıkarak ham bilgi veren araçları da bilgilendirme tasarımı içerisinde değerlendirmiştir. Kitaplar, bilgi formları gibi. Bazı öğrenciler BT’nin amacının ve ilkelerinin farkında olsalar da genel olarak öğrenciler BT’nin tanımını ve içeriğini net bir şekilde yapamamışlardır. Bu konu ile ilgili öğrencilerde bir kafa karışıklığının ve alan bilgisi eksikliğinin olduğu söylenebilir.

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin dördüncü sorusu “*Bilgilendirme tasarımlarının kullanılmasının nedeni nedir? Açıklar mısın?*” aracılığı ile elde edilen bulgular ise şu şekildedir:

Yağız ‘*Görsel iletişim araçları*’ alt temasını ‘*Bilgilendirme tasarımı iletişim için kilit bir nokta olarak görme*’ bağlamında şu şekilde ifade etmektedir:

“Kendilerini akılda kalıcı şekilde tanıtmak. Yani onları kullanmasalar biz onları bilmeyeceğiz. Ya da sadece tasarımı sözlü olarak yapsalar biz onları nasıl ayıracağız mesela? Ezberimiz o kadar kuvvetli değil. 30 tane mesela nakliye şirketi var nasıl ayıracağız? Horoz nakliyatı mesela horoz sembolünden tasarımından falan tanıyoruz.” (G.1)

Gerçekleştirilen ders süreci sonunda öğrencilerle gerçekleştirilen ikinci görüşmenin üçüncü sorusu “*Proje kapsamında edindiğin deneyimler sonucunda bilgilendirme tasarımı olarak tanımlayabileceğin günlük hayatından örnekler nelerdir? Bu örneklerin günlük aktivitemize etkisi nedir? Açıklar mısın?*” sorusu öğrencilere yöneltilmiştir.

Nilüfer gerçekleştirilen 4 haftalık ders süreci sonrasında ‘*Görsel iletişim araçları*’ alt temasını ‘*çoklu düşünme*’ bağlamında şu sözlerle anlatmaktadır:

“Ee okulumuzda gerçekten yok hani çevremde de yok aslında da. Anca böyle dediğiniz gibi işte internet sitelerinde var bizim okulun. Zaten en başta bizim okulun websitesi. Bölümlerin ayrı ayrı websiteleri falan. Okullarda bizim kocaman buradasınız diyen kısımlar işte. Onun gibi. Bunlar çevremde gördüğüm örneklerden bazıları. Bizim o okulda kullanılan büyük haritalar, işte buradasınız, yön gösteren. Mesela websiteleri bizim öğrenci bakımından işte sınav duyuruları olsun. İşte her türlü duyuru, sınavdı, yetenekti, işte bir yerde bu bizim sinema için işte kültürel etkinlik için bu gibi yerlerin duyurusu yapıyor onlar çok işimize yarıyor. Genel olarak fakültenin genel bilgisini okumuyorum ama duyuru kısmıyla çok ilgileniyorum. Şeyde de açıkçası hiç ihtiyaç duymadım bizim okuldaki işte buradasınız diyen kısma. Birkaç kez dönüp baktığım oldu nasıl yapılmış? Ne nerede? Nasıl kullanılmış? Diye baktım. Ama hiçbir şekilde yönümü bulmak için o haritaya dönüp bakmadım. Öyle.” (G.2)

#### 4.1.3. BT ürünlerinin kullanımı

Araştırma kapsamında ortaya çıkan **Görsel İletişimin Önemi** ana teması altında değerlendirilen '*BT Ürünlerinin Kullanımı*' ile ilgili bulgular bu başlık altında incelenmiştir.

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin ikinci sorusu "*Görsel iletişim (tasarımı) olarak tanımlayabileceğin 5 örnek söyleyebilir misin?*" aracılığı ile elde edilen bulgular bu alt tema altında değerlendirilmiştir.

Ece '*BT ürünlerinin kullanımı*'nı, farklı alanlardan örnekler vererek '*görsel iletişim bilinci*' bağlamında şu şekilde ifade etmiştir;

"Aklıma direk haritalar geldi ama şu an üzerinde konuştuğumuz için. Birincisi haritalar olabilir. İkincisi afişler de olabilir. Afişler de bunun içerisine giriyor. Broşürler. Şey briefing miydi onların adı? El ilanı gibi olanlar ama dergi gibi. Yine aynı şeye çıkıyor. Yani website tasarımları da buna girer mi bilmiyorum. Sonuçta bilgi almak için giriyorsun ve orada da bir görsellik oluyor. Kataloglar? Dergiler, gazeteler. Sayılmaz ama onlar çok tasarım." (G.1)

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin ikinci sorusunun takribinde sorulan "*Bulduğun bu atölyede görsel iletişim olarak tanımlayabileceğin en az 3 tasarım/görsel/ürün nelerdir/ neler olabilir? Neden görsel iletişim tasarımı olarak tanımlıyorsun? Açıklar mısın?*" sorusu aracılığı ile elde edilen bulgular ise şu şekildedir:

Metin ise '*BT ürünlerinin kullanımı*' alt temasında düşüncelerini '*Görsel iletişimi eğitim ortamı ile bağdaştırma*' bağlamında şu şekilde dile getirmiştir:

"Mesela bilinçlendirme adına sınıflarda olan küçük bilgi şeyleri, hangi sınıf ya da hangi bölümle ilgili olan afişler küçük mesela, derslik adı gibisinden... Derslik isimleri ve fakültenin girişinde olan fakültenin ismi. Bu da bence yani bu örneğe girebilir diye düşünüyorum... Çünkü başta belirttiğim gibi aslında bu görsel iletişim aslında bir insanı bilgilendirme, bilinçlendirme olduğu için bu şekilde de bu bölüme ya da buraya gelen insanların bilinçlenmesini sağlamak için yapılmıştır." (G.1)

Bulduğu ortamdaki görsel iletişim öğelerinin farkındalığını ölçmek için sorulan soruya Metin'in vermiş olduğu cevap içerisindeki derslik isimlerinin ve fakültenin ismi bölümü tipografik olarak da görsel iletişimin sağlandığı ve bunun bilincinde bu cevabı verdiğini düşünebiliriz.

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin üçüncü sorusu "*Bilgilendirme tasarımı nedir? Açıklar mısın?*" ve "*Bir önceki soruda görsel iletişim tasarımı olarak tanımladığın tasarımlardan sence hangisi ya da hangileri bilgilendirme*



*tasarımı olabilir? Neden?*” aracılığı ile elde edilen **‘BT ürünlerinin kullanımı’** alt teması altında şu şekildedir:

Metin **‘BT ürünlerinin kullanımı’** alt temasını Görsel İletişim ile çok benzerlik gösterdiğini söyleyerek *‘görsel ilgi çekicilik’* bağlamında şu sözleriyle ifade etmektedir:

“Bilgilendirme tasarımı... Bir an aynı şeyler geldi gibi aklıma da. Dediğim gibi içinde fakülte ile ilgili bilgi veren o gösterdiğim panonun içinde aslında o olabilir bilgilendirme tasarımı. Şu anda aklıma gelmiyor ama sonuçta tasarım olduğu için belki afiş tarzı bir şey olabilir. Bi konu hakkında bilgi veren afişler olabilir. O konu hakkında bilgi verme amacıyla yapılıyor. Bi de içerisinde görsel, ilgi çekici şekilde hemen hazırlanıp, bence afişler bilgi verme amaçlıdır sadece.” (G.1)

Gerçekleştirilen ders süreci sonunda öğrencilerle yapılan ikinci görüşmenin üçüncü sorusu *“Proje kapsamında edindiğin deneyimler sonucunda bilgilendirme tasarımı olarak tanımlayabileceğin günlük hayatından örnekler nelerdir? Bu örneklerin günlük aktivitelerimize etkisi nedir? Açıklar mısın?”* aracılığı ile **‘BT ürünlerinin kullanımı’** alt teması adı altında elde edilen bulgular şu şekildedir:

Nazım’ın **‘BT ürünlerinin kullanımı’** alt temasında *‘farkındalığın artması’* bağlamında düşünceleri şu şekildedir:

“Sizle ilk röportaj yaptığımızda da böyle kurumsal yerlerde gördük bilgilendirme tasarımları var diye düşünüyordum. Üniversiteden çıktığım zaman bile exit, en basit şeyleri söylüyordum. Bu işi öğrendik ki, sizden de bilgiler öğrendik ki okulun her yerinde bilgilendirme tasarımı gördüm. En basitinden marketten alınan 50 kuruşluk bir çikolatanın bile üzerinde bilgilendirme tasarımı var. Gofretini, çikolatasını, karamelini ayrı ayrı alıp tek tek gruplandırarak aslında içerisinde ne olduğunu, içeriğinin ne olduğunu amacına uygun bir şekilde hizmet ettiğini gördüm. Grafik... Bilgilendirme tasarımının hayatımızın her yerinde olduğunu en basit şeyde bile olduğunu gördüm. Daha çok dikkatimi çekmeye başladı. Yani çok çeşit var. En basitinden bir video izlese, reklamlarda bile görüyoruz zaten. 50 kuruşluk bir çikolatanın bile üzerinde onun bilgilendirmesini görüyoruz. Öbür türlü olsaydı çikolata... Mesela en basitinden alıyorum. Bir çikolatayı gördüğümüz zaman içerisinde ne olduğunu bilmiyoruz ve albenisi yok onun bizim için. Ama onu yemeden sana onu gösteriyor. Yani bir şehri gezmeden o şehirle ilgili plan sahibi ediyor seni. Bunun gibi düşünüyorum ben.” (G.2)

#### **4.1.4. Teknolojik araçlar**

Araştırma kapsamında ortaya çıkan **Görsel İletişimin Önemi** ana teması altında değerlendirilen *‘Teknolojik araçlar’* ile ilgili bulgular bu başlık altında incelenmiştir.

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin ikinci sorusu *“Görsel*

iletişim (tasarımı) olarak tanımlayabileceğin 5 örnek söyleyebilir misin?” öğrencilere yöneltilmiştir.

**‘Teknolojik araçlar’** alt temasını *Metin*’in *‘Görsel iletişim araçlarının farkında olma’* bağlamında ifadesi şu şekildedir:

“Ee bilgisayarlar örnek verecek olursak. Televizyonlar yani elektronik aletler bu şekilde. Ve afişler, posterler bu tarz iki boyutlu nesnelere de görsel iletişim sağlar. Benim düşüncem bu şekilde... Telefon var örnek verecek olursak herkesin kullandığı. Ehm internet aslında bir araç... Kitap olabilir. Bilgisayar, televizyon, telefon o şekilde görsel iletişim. Başka da aklıma da gelmiyor yani.” (G.1)

Bu alt tema altında *Metin*’in verdiği cevap araştırmacının günlüğüne şu şekilde yansımıştır. *“Metin’in bu soruya cevap vermesi için biraz zaman vermem gerekti. Kayıt cihazından kaynaklı biraz baskı hissetmesine karşın biraz bekledikten sonra biraz duraksayarak olsa da bu farkındalığını gösteren cevaplar verdi (A.G. 13.02.2019).”*

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin ikinci sorusunun takribinde sorulan *“Bulduğun bu atölyede görsel iletişim olarak tanımlayabileceğin en az 3 tasarım/görsel/ürün nelerdir/ neler olabilir? Neden görsel iletişim tasarımı olarak tanımlıyorsun? Açıklar mısın?”* sorusu aracılığı ile elde edilen bulgular ise şu şekildedir:

Deniz bu konuya diğer öğrencilere göre biraz daha farklı bir açıdan bakarak **‘Teknolojik araçlar’** alt temasını bilgisayarları bir görsel iletişim aracı olarak tanımlayıp, eğitim süreci içerisinde bu aracın kullanımı *‘İletişimin amacı’* bağlamında: *“Bilgisayarlarda bir görsel iletişim? Sonuçta buradan bir sanatsal çalışmalar oluşturuyoruz, insanlara aktarmaya çalışıyoruz. Burada alt anlam oluşturabilecek şeyler var. Yaptığımız çalışmaların içinde bu yüzden bu örnekleri verdim.”* (G.1) sözleriyle ifade etmiştir.

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin üçüncü sorusu *“Bilgilendirme tasarımı nedir? Açıklar mısın?”* ve *“Bir önceki soruda görsel iletişim tasarımı olarak tanımladığın tasarımlardan sence hangisi ya da hangileri bilgilendirme tasarımı olabilir? Neden?”* aracılığı ile elde edilen bulgular ise şu şekildedir:

**‘Görsel İletişimin Önemi’** ana temasına dayalı **‘Teknolojik araçlar’** alt teması doğrultusunda bilgilendirme tasarımını daha çok bilgi formu olarak algılayan Yeliz görüşmelerden önce tüm öğrencilere dağıttığım gönüllü katılım formlarını bilgilendirme tasarımı olarak tanımlayıp, Anadolu Üniversitesi’nin kullandığı anasis sistemi ile bağdaştırarak görüşünü *‘teknoloji ile bağ kurma’* bağlamında şu sözlerle ifade etmiştir: *“Ya mesela sizin bize biraz önce dağıttığınız formlar bilgilendirme. Ondan sonra mesela*

*hani siteye giriş yapmadan önce bir bilgilendirme var. Hangi dönemde hangi dersler seçilecek onlar var.” (G.1)*

#### **4.1.5. BT amacının farkında olma**

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin ikinci sorusunun takribinde sorulan *“Bulduğun bu atölyede görsel iletişim olarak tanımlayabileceğin en az 3 tasarım/görsel/ürün nelerdir/ neler olabilir? Neden görsel iletişim tasarımı olarak tanımlıyorsun? Açıklar mısın?”* sorusu aracılığı ile elde edilen bulgular *‘BT amacının farkında olma’* alt temasında şu şekildedir:

İnanç *‘hedef kitlenin düşünülmesi’* bağlamında düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

“Yani bu sonuçta medeniyetin getirdiği bir geriye gittiğimiz zaman, yazının çıkış noktasına baktığımız zaman, tahılların alınış şeyinden bu sürece gelmesi yazının, yani çok ilkel bir yerden bu noktaya gelmesi, doğal olarak hani bir gereklilikten dolayı çıktığını görebiliyoruz yani... Günümüzü, yaşantımızı kolaylaştırmak için bence. İnsanları bilgilendirmek amacıyla... Poster aslında bir ürünün pazarlamasında. Yapılmış kitleyi, hangi kitleye yapılmışsa onu çekmek amacıyla, pazarlama diyim yani.” (G.1)

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin üçüncü sorusu *“Bilgilendirme tasarımı nedir? Açıklar mısın?”* ve *“Bir önceki soruda görsel iletişim tasarımı olarak tanımladığın tasarımlardan sence hangisi ya da hangileri bilgilendirme tasarımı olabilir? Neden?”* aracılığı ile elde edilen bulgular ise:

*‘BT amacının farkında olma’* alt temasını Ece’in *‘bütünsel olarak düşünme’* bağlamında ifadesi şu şekilde ifade etmiştir:

“Bir konu hakkında neyse o. Onun hakkında bir bilgi veren bir şey, görsel olabilir, yazılı olabilir... Aklıma şey geliyor mesela telefonda... Bilgi iletişim demiştiniz değil mi? Bilgilendirme tasarımı. Yani mesela bir şey hakkında bilgi almak istediğimde onla ilgili baktığım katalog, kitap bunlar aklıma geliyor... Bunların hepsi değil mesela her kitap bir tasarım ögesi değil. Bazıları sadece yazı ile kalıyor bazıları bunu gerçekten görsel dille de aktarıyor. Yani ikisi birbirini desteklediğinde bu oluyor yani. Afişlerde bu kesinlikle var. Orada hem görsellik de var hem bilgi de var. Bir serginin afişi atıyorum. Oradan yerini de söylüyor, zamanımı da kimin olduğunu ve dikkatini de çekiyor, bazıları. Onu kesinlikle başa koyabilirim.” (G.1)

Burcu ise düşüncelerini *‘ilişkilendirme’* bağlamında şu şekilde açıklamaktadır: *“Tasarım dediğinde özgür bir şey aslında. Bilgilendirmeye yönelik insanları, insanların da bir nevi etkileşimde olduğu bilgilenmeye yönelik bir görsel çalışma diyebiliriz. Aslında*

*çok göremiyorum etrafımızda. Konuştuğumuzda da haritalar diyoruz okulun çevresinde ama bunu pek şey yapamıyor. Anlayamayabiliyor.” (G.1)*

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin üçüncü sorusuna bağlı olarak sorulan “*Ev-üniversite arasındaki mesafede gördüğün bilgilendirme tasarımları neler olabilir?*” sorusu aracılığı ile elde edilen bulgular ‘**BT amacının farkında olma**’ alt temasında şu şekildedir:

Ece bu alt temayı çevresindeki detaylara dikkat ettiğinin bir göstergesi olarak ‘*bilgilendirme ürünlerinin farkında olma*’ bağlamında şu sözleriyle ifade etmektedir:

“Mesela Atm’den para çekeceğim zaman orada küçük küçük şunu çekmek için şuna basabilirsiniz gibi küçük hani tl falan yanında küçük açıklamalar olan böyle şeyler oluyor atmlerde. Daha sonra direklere yapıştırılan afişler böyle. Öyle şeyler dikkatimi çekiyor. Bilboardlardaki büyük afişler yine. Okulun içinde haritalar var onlar. Açıklamalar oluyor.” (G.1)

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin dördüncü sorusu “*Bilgilendirme tasarımlarının kullanılmasının nedeni nedir? Açıklar mısınız?*” aracılığı ile elde edilen bulgular ‘**BT Amacının Farkında Olma**’ alt temasında şu şekilde değerlendirilmiştir:

‘**BT amacının farkında olma**’ alt temasını bir bilgi aktarım aracı olarak gören Nilüfer görüşünü “*Yani insanlara bir bilgiyi ya da bir şeyi işte daha etkili aktarabilmek için, akılda kalabilmesi için, dikkat çekebilmesi için.*” (G.1) şekilde ifade etmiştir. Deniz ise ‘*kullanıcı odaklı düşünme*’ bağlamında şu şekilde ifade etmektedir. “*Hayatlarını daha kolaylaştırmak gibi bir şey. Mesela dedik ya bilgilendirme. Üniversiteye girdiğinizde mesela haritalar var bilgilendirmek için insanları. Gideceği yerleri daha kolay bulabilmek. Haritalardan örnek verecek olursam. Hayatlarını kolaylaştırmak. Bilgi sahibi olmalarının kolaylaştırmak.*” (G.1)

Ece ise ‘*kullanıcı odaklı düşünme*’ bağlamında şu sözleriyle açıklamaktadır:

“İnsanlara yol göstermek veya dikkatlerini çekmek. Burada böyle bir şey var siz de katılın gibi. Ya da daha çok haritalarda düşünecek olursak bunu. Neredeyim şu an gibi insan bakmak isteyip bilgi almak isteyebilir. O yüzden. Daha çok insanların dikkatini çekmek için olduğunu düşünüyorum. (G.1)

‘**BT amacının farkında olma**’ alt temasını Metin ‘**BT araçları**’ bağlamında şu sözleriyle açıklamaktadır:

“Şimdi mesela...Toparlayayım cümleyi. Şimdi mesela bir konu hakkında bilgi vermek istiyorsa karşı tarafa onu anlatarak, anlatmaktan ziyade daha işin kısa yolunu, hani

daha pratik, hızlı bir şekilde yapılması için o konu hakkında kısa ve öz ya da sembol olacak bir biçimde onun bilgisini bu şekilde verme amacıyla yapıyorlar aslında.” (G.1)

Metin bu düşüncesiyle tasarım eğitimi alan kişilerin BT kullanımındaki hedef kitlenin önemine değinerek aktarılmak istenen bilgiyi en doğru ve anlaşılır biçimde doğru kişilere ulaştırılması amacını ön plana çıkarmaktadır.

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin beşinci sorusu “*Bilgilendirme tasarımlarının temel amacı nedir? Açıklar mısınız?*” aracılığı ile elde edilen bulgular ise şu şekildedir:

Yağız ‘*Görsel İletişimin Önemi*’ ana temasının ‘*BT amacının farkında olma*’ alt temasını ‘*BT’nin ayırt ediciliği*’ bağlamında şu şekilde değerlendirmiştir:

“Normal tasarımın dışında daha sadece, daha ciddiye içeren belki biraz daha akıldaki mesela hangi yapı onu yapıyorsa, mesela bir kurum yapıyor onu ve o kurum daha ciddi şekilde diğer öğelerden diğer başka alanların içeriklerinden ayırarak bunun tasarımını yapıyor. Sadece bilgilendirme özelliği. Tam toparlayamadım ama öyle bir şey düşündüm.” (G.1)

Bu konuda Ece’in ‘*doğru bağlantıları kurabilme*’ bağlamında inceleyebileceğimiz görüşü şu şekildedir: “*Bunların temel amacı. İnsanları yönlendirmek olabilir bir şeylere. Bilgi vermek adı üstünde ama... Benim için bilgi almak, bilgi vermek. Bunu görsel güzel bir dille vermek.*” (G.1)

Bu bulgular sonucunda AIGA’nın “Bir Araya Getirme ve Küratörlük” olarak isimlendirdiği 2. Trend’in temel felsefesi ile birçok açıdan benzerlik gösteren BT amacına karşı öğrencilerin farkındalıklarının yüksek olduğunu söyleyebiliriz.

Gerçekleştirilen ders süreci sonunda öğrencilerle yapılan ikinci görüşmenin üçüncü sorusu “*Proje kapsamında edindiğin deneyimler sonucunda bilgilendirme tasarımı olarak tanımlayabileceğin günlük hayatından örnekler nelerdir? Bu örneklerin günlük aktivitelerimize etkisi nedir? Açıklar mısınız?*” sorusu yöneltilmiştir.

İnanç ‘*BT amacının farkında olma*’ alt temasını BT örnekleri ile kendi gözlemleri doğrultusunda çok fazla karşılaşmadığını dile getirerek ‘*harita tabanlı düşünme*’ bağlamında şu şekilde ifade etmiştir:

“İşte onu fark ettim. Denk gelmiyoruz. Pek yaygın bir şey değil bu. Aslında günlük hayatımızın içinde olan bir şey değil. Yani ben çünkü algıda seçicilik yani mesela ilk sohbetimizde de söylemişim belki bundan sonra dikkatimizi çeker daha önce fark etmemişimdir. Ama daha sonra dikkat ediyorum aslında pek önümüze çıkan bir şey değil. Çok nadir uygulamalarda işte mesela senin Migros işin gibi. Çok nadir işlerde karşımıza çıkıyor. Günlük hayatta görmüyorum ben yani bu tarz evet hani görüyoruz yani okulun içinde

falan ama onlar bilgilendirme haritasından ziyade daha çok yön bulmaya dayalı haritalar. Ben denk gelmiyorum, o yüzden aslında iyi bir şey bu aslında bu kadar yaygın olmaması bu işin önünün açık olduğunu gösteriyor. Ama ben denk gelmiyorum belki de.



**Görsel 4.1.** BT konusunun anlatıldığı dersten bir fotoğraf

Günlük hayata BT'nin çok fazla dahil olmadığını ve karşılaşmadığını söyleyen İnanç'ın bu görüşünü araştırmacı günlüğüne şu şekilde yansıtmıştır: *“İnanç'ın ders süreci açısından etrafındaki BT ürünlerini algılama konusunda pek etkisi olmamış gibi görünüyor. Daha önceden tüm öğrencilere göstermiş olduğum eğitim uygulaması tasarımı örneği olan bir tasarımı örnek vererek sadece bu tarz uygulamalarda karşılaştığını söylemesi açıkçası beni şaşırttı(A.G. 13.03.2019).”*

Metin'in görüşleri de İnanç'ın görüşleri ile benzerlik göstermektedir. Gündelik hayat içerisinde pek fazla örnekle karşılaşmadığını söyleyen Metin bu konuda kendini ifade etmekte problem yaşayarak görüşlerini şu şekilde açıklamaya çalışmıştır:

“Bilgilendirme tasarımı olarak ele alacak olursak. Ben aslında hocaya da söylemişim ama bu tabelalar direk aklıma gelen direk o hem ikonik şeyler kullanılıyor hem kısa bir bilgi veriyor o şekilde. Gündelik yaşamda sade aslında çok kişiye fazla bir etki etmiyor. Sadece hani yaşamında ufak bir şeye yardımcı oluyor bir şey için.”(G.2)

#### **4.1.6. Bilgilendirme haritası kullanımı**

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin altıncı sorusu *“Bilmediğin bir yeri bulmak için hangi görsel iletişim araçlarını kullanırsın? Açıklar*



mısın? Bu konuda yaşamış olduğun bir deneyimin varsa bu durumu nasıl çözümledin?” aracılığı ile elde edilen bulgular *‘Bilgilendirme Haritası Kullanımı’* alt temasında şu şekildedir:

Yeliz ve İnanç *‘Bilgilendirme haritası kullanımı’* alt teması doğrultusundaki görüşlerini *‘tecrübe ile benimseme’* bağlamında şu şekilde ifade etmektedir:

“Daha çok navigasyon kullanıyorum, onun yönlendirmeleri ile. Ondan sonra başka çok bir şey kullanmıyorum galiba. Sadece navigasyon. Var. Burada ilk geldiğimde karikatür müzesine gidecektim. Orada Odunpazarı'na geldiğimde navigasyon kullanmıştım ve beni doğru yere götürmüştü. Çok şüpheli kullandığım ilk oradaydı yani. Ama gerçekten şey acaba götürür mü götürmez mi kaybolur muyum acaba diye düşünmüştüm. Gerçekten götürmüştü yani.” (Yeliz, G.1)

“Ya bu aslında benim çok fazla yaptığım bir şey. Sürekli Google map te gezerim mesela. Sevdiğim şehirleri, görmek istediğim yerleri. İmkânım olmadığı için daha farklı platformlar üzerinde geziyorum. Eee onun dışında eğer sevdiğim bir alanla ilgili yapılmışsa. Tabi bunu bu gözle yapmıyorum bu zamana kadar. Atıyorum bir sinema festivali için, bir müzik festivali için yapılmışsa ee tabi ama alana uygun olması gerekiyor. Bir tasarım yaptığında 5 kişiden 5'ini alamıyorsunuz. İlla ki şeyler oluyor. Kullanım şeylerim bunlar yani. Afişler ve dijital platform diyebilirim yani.” (İnanç, G.1)

Ece ise *‘haritalar ve teknolojiyi hayata dahil etme’* bağlamında düşüncelerini şu şekilde ifade etmektedir:

“Google earth kullanırım. Haritalarda. Genelde onu kullanıyorum. Onun dışında forum sitelerinde o yerle ilgili görüşleri bilgileri öğreniyorum. Ya da gideceğim yer bir kurum kuruluş ise onun internet sitesine girip bilgi alıyorum. O şekilde uygulaması falan varsa oradan bakarım. Evet. Bu Eskişehir'e gelmeden önce üniversiteye başlamadan önce buraya gelmeden önce ben bilmiyordum nerelerde kalabilirdim, neler yapabilirdim diye. Ben de o yüzden hemen internete girdim üniversite neredeymiş haritadan baktım. Ondan sonra yakın çevresinde neler var nereden nereye gidebilirim diye biraz araştırmıştım. O şekilde falan kalacak yer bulmuştum. Okula uzaklığı falan.” (G.1)

*‘Bilgilendirme haritası kullanımı’* alt temasını Metin *‘Ulaşım sistemleri haritası kullanma’* bağlamında şu sözleriyle açıklamaktadır:

“Bir yere ulaşmak için öncelikle cep telefonundan, navigasyondan, harita üzerinden gideceğim yer ile ilgili bir rota oluştururum ya da 3d özelliklerine işte üç boyutlu özelliklerine bakarım. Ehm eğer onu gideceğim yere ulaşım için tramvay ya da metro tarzı toplu taşıma araçlarını kullanırsam onlarda da hangi durakta ineceğim ile ilgili bilgilendirme afiş demeyeyim de bilgilendirme haritası olur mesela. Onlara da bakarım o şekilde gideceğim yer ile ilgili bilgi sağlarım. İlk defa İstanbul'a gitmişim. Birkaç ay önce o da ilk defa. İstanbul'da da aynı şekilde örnek verdiğim gibi metro yeraltındaki metroda çok güzel bir harita düzenlemesi vardı. Hem haritanın gideceği durakları gösteriyor hem de o durakta hangi tarihi

yerler ne tarz... nasıl desem? Önemli yerleri ile ilgili hani oranın neler olduğu ile ilgili küçük bir ikonik tarzda haritanın içerisine eklenmiş, o çok hoşuma gitmişti yani o aslında o gördüğüm beni baya bilgilendirmişti.” (G.1)

Öğrencilerin kendi tecrübe paylaşımları sonucunda haritalar ve teknolojinin hayatlarında büyük bir noktada durduğu anlaşılmaktadır. Bu durumdan araştırmacı günlüğünde şu şekilde bahsetmiştir: *“Öğrencilerin birçoğunun ilk defa buldukları bir yerde teknolojiye ve telefonlarındaki navigasyonlara çok güvendiğini gördüm. Metin’in İstanbul’da karşılaştığı metro haritası örneği ve bundan etkilendiğini söylemesi BT ürünlerinin ne kadar hayatın içinde olduğunu gösteren güzel bir örnekti (A.G. 13.02.2019).”*

Öğrencilerin ulaşmak istedikleri bir konuma ulaşmak için ilk tercihleri navigasyon ve dijital ortamlardaki haritalar olarak gözlenmektedir. Zaman zaman öğrencilerin buldukları çevredeki turistik şehir haritaları, ya da raylı sistem haritaları gibi BT haritalarına başvurdukları ve bunların kendilerine kolaylık sağladığını belirtmişlerdir.

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin sonunda öğrencilere yöneltilen *“Bu bilgiler dışında eklemek istediğin bir konu, öneri varsa dinleyebilirim.”* sorusu yöneltilmiştir. İnanç’ın bu konuda görüşleri şu şekildedir:

“Yani bu konularla ilgili bugün fark ettik. Sana da teşekkür ederim hani çok büyük bir alan. Ne kadar konuşsak da ne kadar işin için de olduğumuzu düşünsek de her gün bambaşka bir alanda kullanıldığını fark ediyorum. Teşekkür ediyorum. Soruları cevapladığım şeylerin arkasında duramıyorum.” (G.1)

Bu konuda araştırmacının görüşleri günlüğünde şu şekildedir: *“İnanç neredeyse tüm sorulara kendinden emin bir şekilde cevap vermesine rağmen görüşme sonunda bu konular ile ilgili farkındalığının arttığını söyleyerek verdiği cevaplar konusunda hiç beklemediğim bir şekilde beni şaşırtmıştı(A.G. 13.02.2019).”* Yağız ise bu konuyu daha önce bilmediğini belirtip, bu konuda güven eksikliği duyduğunu şu şekilde belirtmiştir: *“Pek bir şey yok sadece bilgilendirme tasarımı ben biraz açıklamakta zorlandım biraz. Hiç bilmediğim bir şey gibi geldi onu belirtiyim sadece ben.”* (G.1)

#### **4.2. Eğitim Süreci**

*Eğitim Süreci temasına* lisans düzeyinde gerçekleşecek ‘Bilgilendirme Haritası Tasarımı’ konusunun güzel sanatlar eğitiminde ele alınmasına yönelik bulgulara, araştırmanın ‘Araştırmada yer alan öğrencilerin görüşleri nelerdir?’ ve ‘Gerçekleşen ders süresince öğrencilerin karşılaştığı sorunlar ve çözüm önerileri nelerdir?’ şeklinde

ifade edilen sorusuna yanıt aramak amacıyla uygulamanın yarı-yapılandırılmış görüşmeleri, video kayıtları, katılımcı ve araştırmacı günlükleri aracılığıyla ulaşılmıştır. Bu tema altında öğrencilerin ders sürecine hazır bulunuşluk durumu ve eğitim süreci içerisinde karşılaştığı durumlar incelenmektedir. Süreç içerisinde öğrencilerin yaşadıkları problemler, çalışma süreçleri ve yapılan proje ile ilgili veriler görsellerle desteklenerek paylaşılmıştır.



Şekil 4.4. Eğitim Süreci alt temaları

#### 4.2.1. Tasarım eğitiminin etkisi

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen birinci görüşmenin üçüncü sorusu “Bilgilendirme tasarımı nedir? Açıklar mısınız?” ve “Bir önceki soruda görsel iletişim tasarımı olarak tanımladığın tasarımlardan sence hangisi ya da hangileri bilgilendirme tasarımı olabilir? Neden?” aracılığı ile elde edilen bulgular ‘Tasarım Eğitiminin Etkisi’ alt temasında şu şekildedir:

Nilüfer ‘Eğitim Süreci’ ana temasının ‘Tasarım eğitiminin etkisi’ alt temasını ‘tasarım bütünlüğü’ bağlamında şu görüşü ile aktarmaktadır:

“Yani bir konuyla ilgili insanlara bilgi aktarmayla ilgili. Ama bunu nasıl bir tasarım haline dökebiliriz? Bunu nasıl estetik hale getirebiliriz ile ilgili olabilir. Direk aklıma şey geliyor mesela Gestalt prensipleri yaptığımızda biz orada logolarla açıklamalarını yaptık. Orada çok bir, görsel olarak logolar var. Resim ya da karikatürdür öyle şeyler yok. Bilgilendirme tasarımına onların girdiğini düşünüyorum. Hem bilgi hem de logo bilgi dağıtması açısından. Logolarla birlikte bilgiyi açıklıyoruz orada.” (G.1)

Bu tema altında İnanç’ın ‘eğitimcinin ve tasarımcının önemi’ bağlamında ifadesi şu şekildedir:

“Bilgilendirme tasarımı belli bir konunun ya da bölgenin ya da anlatılmak istenen alanın gelen yeni kişilere kolaylık sağlayabilmesi. Diyelim bir gezi alanı, kültürel bir yer diyelim. Yanında bir rehber olmadan evde araştırmış gelmiş. O bilgilendirme tasarımına

bakıp rahatlıkla kendisi gezebilmesi için. Ya da tasarıma bağlı bilmediği, araştırmadığı konuları daha önce, o tasarımda görebilir. Bakış açısını değiştirebilir. Mesela kültürel bir alana girdik. Geziye gittik diyelim. Evde araştırdık hoşumuza gitti. Kültürel yapısı, etnik yapısı bize uygun geldi hoşumuza gitti, farklı geldi. Mesela o alanda eğitim görmüş, eğitimi almış kişiler tarafından hani aktarılsa tasarımcıya belki sizin evde araştırdığınız kadarıyla diyelim. Bu konuya belki gezmeyi sevmeyen insan bile olabilir, hiç araştırmamış, arkadaşının zoruyla gitmiş. Gidip baktığı zaman aaa ne kadar farklı da diyebilir. Bu aslında bir artı bilgilendirme tasarımı için.” (G.1)

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen ikinci görüşmenin ikinci sorusu “*Bir bilgilendirme tasarımı ürünün başarılı olup olmadığını nasıl anlayabiliriz?*” aracılığı ile elde edilen ‘*Tasarım eğitiminin etkisi*’ alt temasındaki bulgular şu şekildedir:

Gerçekleşen 4 haftalık ders süresinden sonra Yeliz ‘*Tasarım eğitiminin etkisi*’ alt temasını ‘*mesaj algısı*’ bağlamında şu şekilde açıklamaktadır:

“Basit ve etkileyici olması lazım. Daha herkese, herkesin anlayabileceği şekilde olmalı. Ya mesela günlük hayatta belli bir tempoda herkes hareket halinde ve hani mesela bir bilgilendirme harita tasarımı olduğunda insan direk aklında onu algılaması lazım, direk mesajı vermesi lazım. Böyle bir direk mesajı veren ve kısa sürede algılanabilen ve herkes tarafından algılanabilen...hani başarılı olduğunu düşünüyorum.” (G.2)

Çok daha bilinçli ve emin bir şekilde soruya cevap veren Yeliz ders süreci içerisinde BT konusu ve haritalar ile ilgili görüşlerini günlüğünde şu şekilde belirtmiştir:

“Bugün bilgilendirme tasarımı bilginin nasıl daha iyi şekilde kullanıcıya aktarılabilirliğini ve bu aktarma işinde dikkat edilmesi gereken noktalar üzerinde konuştuk. Bilgilendirme tasarımı, basit tasarlanmış herkes tarafından anlaşılabilir işaret ve sembollerin bir ilişki içinde, birbirini takip eden yönlendirme sistemlerin kullanıldığı bir dil olduğunu öğrendik. Bunun yanında bilgilendirme tasarımı renk, tipografi, hareket, ses gibi ilkeler dikkate alınarak hazırlandığı öğrendik. Bilgilendirme tasarımı amacın ortaya konulan tasarımının farklı bilgilerin aynı sistem içerisinde kısa sürede karşı tarafa aktarılması gerektiğini üzerinde koştuk, bunun yanında Kaşgarlı Mahmud’un yaptığı dünya haritasına ve eski dönemlerde farklı amaçlar için yapılan bu haritalara baktığımızda bilgilendirme tasarımının arasındaki ilişkileri konuştuk(Ö.G. 27.02.2019).”

Gerçekleşen ders sürecinden sonra Yeliz’in günlüğünde ders sürecinin kendisinin gelişimine katkısı olduğunu ve BT ve BT ilkeleri konusunda farkındalığının arttığı anlaşılmaktadır.

#### **4.2.2. Proje sürecinin etkisi**

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen projede öğrenciler kiosk ortam kullanımına uygun Anadolu Üniversitesi haritası tasarımı yapmışlardır. Öğrencilerle gerçekleşen 4

haftalık ders süreci sonunda gerçekleştirilen ikinci görüşmenin birinci sorusu “*Grafik Tasarım VI dersi kapsamında gerçekleştirilen bu(A.Ü. harita) proje sürecini anlatır mısın? (Fikri nasıl buldun, hangi örnekler seni etkiledi? Tasarım aşamasında ne gibi sıkıntılar yaşadın?)*” aracılığı ile elde edilen bulgular **Eğitim Süreci** ana teması altında değerlendirilmiştir.

‘**Eğitim Süreci**’ ana temasının ‘**Proje sürecinin etkisi**’ alt temasında Yeliz ve Yağız yaptıkları proje ile ilgili karşılaştıkları durumları şu şekilde anlatmaktadırlar:

“Şimdi şöyle, bu bizim teori kısmı bittikten sonra biraz kafamda bir şeyler belirmişti ama bir genel olarak haritayı çıkarma gereksinimi duydum. Ondan sonra binalar falan tam olarak nerede tabi ki bunları bilmiyordum. İlk önce bunların yerlerini belirlemek istedim hani en azından kafamda genel olarak. Bunları çıkardıktan sonra ee hani acaba hangi programla çalışsam... Çünkü illüstratöre çok hâkim değildim. Ondan sonra zamanımız da çok kısıtlıydı. Acaba nasıl yaparım falan gibi kararsızlıklar yaşadım. Sonra işte örnekler falan baktım. Eee ondan sonrasında hazır vektör kullanmaya karar verdim. Hem süreç kısa olduğu için hem de daha kolay yaparım diye. Ama istediğim gibi sonucu elde edemeyince, çizme kararı aldım. Ve şey oldu çizerken aslında yeni bir şeyler öğrendim. Aslında illüstratöre çok hâkim değildim ama çizimler aracılığıyla, işte videolar falan izledim. Onun aracılığıyla illüstratöre biraz daha hâkimim, bana bu konuda biraz daha fayda sağladı. Eee ondan sonra nasıl sorunlar yaşadım? Mesela yine illüstratörde sorunlar yaşadım ama işte zamanımız kısıtlıydı. Her zaman da video da izleyemiyordum. Ondan sonra da genelde ondan sonra çalışmalarımı Photoshop’ta yürüttüm son aşamalarını. Ya benim için yoğun bir ve şey dolu dolu bir süreç geçti. Biraz da benden kaynaklı aslında son zamana bıraktım. İlk zamanlarda biraz da böyle hazır vektör kullanırım, rahat olurum falan diye. Ama sonra da haritayı yerleştirdiğimde istediğim sonucu elde edemedim. Sonra işte yeniden çizme falan, onlar çok uzun zamanımı aldı. Yani işte dediğim gibi son zamana bıraktığım için belki de her şey bir an sıkıştı ve hani istediğim tam sonucu elde edemedim. Belki biraz daha süre olsaydı daha farklı şeyler çıkabilirdi. Şu an mesela bir daha harita tasarlasam çok fazla şey kafamda var yani. Hani birçok aslında burada arkadaşlarımızinkileri de izledik. Hani birçok yönüyle falan baktığımda bu da böyle yapılabilmemiş falan dediğim şeyler de oldu.” (Yeliz, G.2)

Yeliz tasarım sürecine başlamadan önce tüm Anadolu Üniversitesi kampüsünü gezerek kendisine eskiz bir harita çıkarmış ve gittiği yerleri fotoğraflarını çekmiştir. Gerçekçilik ve doğru bilgi açısından bunu doğru bulduğunu söyleyen Yeliz; projedeki yaşadığı tasarım süreci ve dijital ortam üzerinde çalışmasını yürüttüğü programlarla ilgili yaşadığı sorunları ve problemleri nasıl çözdüğünü günlüğünde şu şekilde ifade etmiştir: “*Çözüm sonrası yaptığım araştırmaları ve kafamda olan tasarımı yavaş yavaş dijital ortama aktarmalarımı gerçekleştirmeye başladım. Şu an daha pratik olarak illüstratörde yaşadığım problemleri photoshoptan yaşadığım sorunlara illüstratörde*



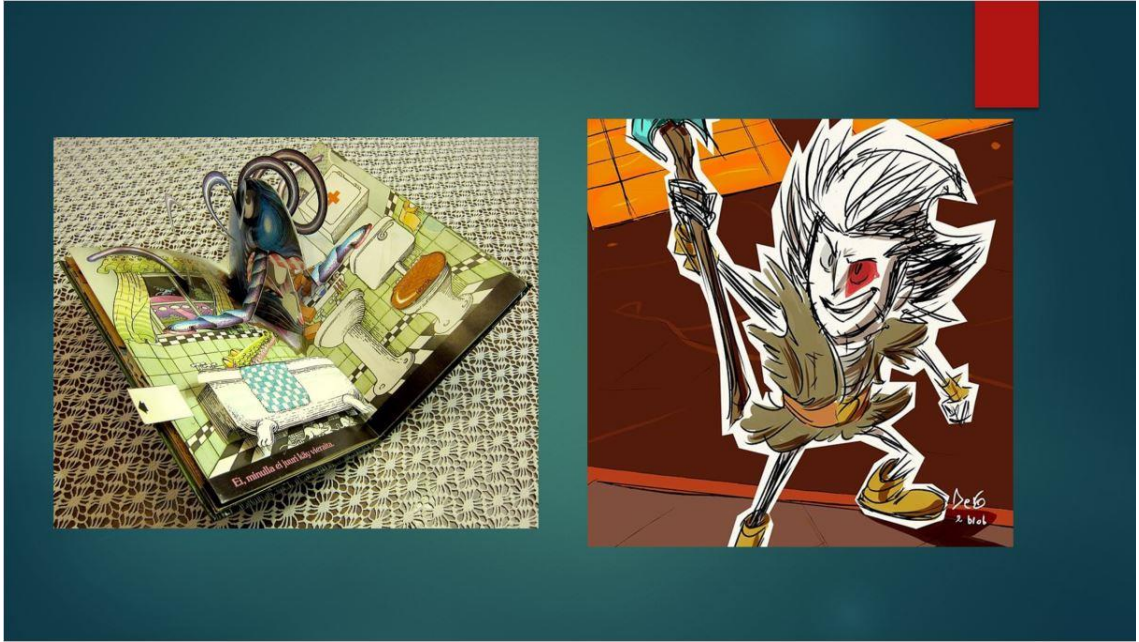


Yağız ise projeyi planlama konusunda biraz geri kaldığının farkında olarak günlüğünde tasarım sürecini planlamayı şu sözleriyle belirtmiştir:

“Son bir hafta içinde görsel konsepti oturtmak için kaynak araştırması yaptım ve çalışmanın aşamalarını belirledim. Tarz görsel olarak zihnimde canlanmıştı ancak isimlendirme konusunda bir araştırma yaptım. Sonuç olarak Don't Starve, Our Darker Purpose gibi oyunlarının pop-up book tarzı tasarımını seçtim(Ö.G. 01.03.2019-06.03.2019).”

Yapılan görüşmede ise proje sürecini şu şekilde ifade etmektedir:

“Fikri bulmak konusunda biraz görsel olarak yapmamız gereken şeyi düşündüğüm zaman en uygun ve biraz da kendime ait farklı bir şekilde ifade edebileceğim bir örnek olarak ilk önce yaş grubunu düşünmüştüm. Herkesin az çok oyun oynar yaşta olduğunu düşününce oyun grafiklerinden esinlenmeyi düşündüm. Daha sonra Don't starve oyununun çok sevdiğim grafik, concept art dilini biraz işime kafamda çevirmeye çalıştım. Çevirince de bana güzel geldi. Sonra işte süreç içinde tabi değişimlerle gerçekleştirdim. Gerçekleştirdiğimi düşünüyorum az çok. Daha önce böyle bir şey yapmadığım için nereden başlayacağım konusunda bir sıkıntı yaşadım. Yanlış yerden başlamanın sıkıntısını iki kere yaşadım baştan. Kendi zamanımı yedim ama daha sonra bunu fark ettiğim zaman da az zamanda daha çok ve hızlı adım atabildim baştaki iki hatamdan dolayı. Esas en büyük hatam ilk başta zeminle başlamamak oldu. Nesnelere yani itemlarla başladım. O sıkıntı oldu. Öyle oldu yani.” (Yağız, G.2)



**Görsel 4.4.** Yağız'ın yaptığı çalışmada etkilendiği öğeler

Burcu çalışmasında projeye başlamadan önce dersin öğretim elamanı ile birlikte seçtiğimiz ve öğrencilere gösterilen örnek çalışmalardan etkilendiğini dile getirerek düşüncelerini 'örnekler üzerinden çalışma' bağlamında şu sözleriyle açıklamaktadır:



“Aslında kafamda hiçbir şey yoktu. Sizin örneklerinizi çok inceledim, farklı örnekleri çok inceledim. Referans aldığım bir örneği biliyorsunuz zaten. Onu baz alıp. Onun binaları falan farklıydı tabi ben direk ön cepheden çalışmak istedim daha kolay olur benim için. Bir de minyatür tarzı olsun dedim hafif dedim üst üste binsin aslında falan dedim. O yolu, yol muhabbeti de çok yapmayacak gibiydim ama sonra işin içinden çıkabilir miyim falan diye düşündüğümde o yolu yaparsam daha rahat daha anlamlı olur diye düşündüm. Ee süreç renk bakımından çok sıkıntılıydı, onları da aştım bir şekilde.” (G.2)

Burcu sınıf ortamında proje ile ilgili karşılaştığı sorunları diğer sınıf arkadaşlarıyla tartışarak çözüm bulmaya çalışmıştır. Bu durumu araştırmacı günlüğünde şu şekilde belirtmiştir: “*Burcu bir örnekten etkilenerek başladığı ve minyatür tarzında ilerlediği çalışmasında bu işi kişiselleştirdikçe farklı problemler ile karşılaşmaya başladı. Örnek olarak aldığı çalışma içerisinde olmayan etkenlerin çözümleri için öncelikle arkadaşlarıyla fikir alışverişi yaparak bu problemi çözmeye çalıştı* (A.G. 06.03.2019).”



Görsel 4.5. Burcu'nun etkilendiği çalışma

Burcu günlüğünde yaşadığı problemlerin bir bölümünü ve projeden keyif aldığını şu sözleriyle anlatmıştır:

“Bugün bir kısmını yaptığımız tasarımların sıkıntılı olan yerleri hocamızla birlikte konuştuk. Çözüme giden yollar aradık. Daha çok herkes bilgisayarlarının başında tasarımlarıyla uğraşiyor ve ara ara fikir alışverişi yapıyorduk. Zevkle yaptığım çalışmada zaman geçtikçe eksiklerimin farkına varıyor ve bunları yapmamaya gayret ederek ilerliyorum. Mesela renk konusunda fazlaca sıkıntı çekmiştim ama bu konuyu çözüme kavuşturdum. Bu tasarımı yaptığım süre zarfında eğlenceli ve keyifli anlar yaşıyorum (Ö.G. 06.03.2019).”

Ece ise düşüncelerini ‘*hedef kitleyi ön planda tutma*’ bağlamında şu şekilde ifade

etmektedir:

“Şimdi bu sürece başlarken siz bu örneği bize sunduğunuzdan gerçekten okulda böyle bir eksikliğin olduğunu fark ettik. Ve hani bu konuda okulda hiçbir çalışma yapılmamış. Yapılan çalışmalar çok yetersiz. Bunu fark ettik ve biz, kendi adıma konuşayım bence elimden geldiğince o tasarımı daha nasıl iyi bir hale getirebiliriz, nasıl gerçekten insanlar bunu kullanır diye düşünerek yaptım. Tasarımı yaparken birçok zorlukla karşılaştım. Zaten bunları sunumda da anlatmıştım ama. Özet geçmek gerekirse işte bakış açısına çok fazla karar verememişim ama daha sonra bunu hedef kitleme yönelik düşündüğümde bunu çözdüm. Ehm... yani 3 boyutlu tasarım mı 2 boyutlu tasarım mı yani onun kararsızlığını yaşadım bir süre. Sonra 2 boyutlu tasarımın çalışma için daha uygun olduğunu fark ettim ve o şekilde bir tasarım yaptım. Bu şekilde yani zorlukların üstesinden geldim. Ee daha çok internette izometrik çalışmalara baktığımda ben onlardan etkilendim. İzometrik binaları görünce ben de bu şekilde çizmeliyim diye bana o şekilde bir ilham oldu. Bazılarının renklerini de hatta oradan esinlendim. Daha sonrasında da kendim de yorum katarak değiştirdim. Yani örneklerle bakmak her zaman iyi oluyor. Yani insan işin içinden çıkamadığında bir örneğe bakınca aklında az çok bir şeyler canlanıyor ve oradan devam edebiliyor.” (G.2)



Görsel 4.6. Ece'nin etkilendiği oyunlar

Ece günlüğünde hedef kitle ile ilgili düşünceleri şu sözleriyle anlatmıştır:

“Hangi açıdan görmem gerektiğine tam olarak karar verememişim. Sonrasında, hedef kitlemi düşündüm ve bunun üniversite öğrencileri ve genç nesil olmasında karar kıldım. (18-30Yaş) Bizim gibi genç neslin özellikle mobil platformlarda, görmeye alışık olduğu izometrik haritalı oyunları incelemeye başladım. Bunların birçoğunu kendim de bir kullanıcı/oyuncu olarak deneyimlediğim için çalışma tekniklerine hakimdim. Kamera bir açıda sabit olup binalar ve nesnelere üst ve iki yan plan aynı anda olacak şekilde 3 yönüyle karşımızda duruyor. Bu tarz oyunları benim hedef kitem olan 18-30 yaş arası insanlar

hayatlarının bir bölümünde ya karşılaşmıştır ya da sadece şahitlik etmiştir. Ama genel olarak düşündüğümde, izometrik alanlar; benim hedef kitlemin görmeye ve kullanmaya alışık olduğunu düşünüyorum. Mobil platformlara uygulanmasının daha kolay olması da bu şekilde çalışmayı seçmemde büyük bir etmen oldu(Ö.G. 08.03.2019).

Deniz'in araştırmacı yapısının öne çıktığını gözlemleyen araştırmacı günlüğünde bu durumdan şu şekilde bahsetmektedir: “Deniz tüm süreç içerisinde araştırma konusu üzerinde en çok vakit harcayan öğrencilerden birisiydi. Yapacağı proje için internetten bulunduğu kaynakların yetersiz geleceğini düşündüğünü noktalarda kendisinin fotoğraflama yolunu tercih ettiğini gözlemledim(A.G. 13.03.2019).” Deniz ‘**Proje sürecinin etkisi**’ alt temasını ‘**araştırmacı yapı**’ bağlamında kendi sözleriyle şu şekilde anlatmaktadır:

“Öncelikle internetten bir sürü görsel tasarım haritalarını inceledim. Birkaçını hatta yapabilirim diye üzerinden geçmeye çalıştım ama şey fakültelerin yönleri konusunda sıkıntı yaşadığım için ben de Anadolu üniversitesinin yapılmış olan bi harita örneklerini edindim. Fakülteleri bu şekilde bunların üzerinden çizerek bir çözüm bulmaya çalıştım. Sonra haritalar çok eksikti, yeni binalar veya değişen çok şey vardı. Bunları da üniversiteyi tamamen gezerek işte internetteki diğer haritalardan da yardım alarak yerine yerleştirdim. Planlama aşamasında hemen hemen yaptım gibi. Sonra tutmadı. Tutmayınca farklı çözümler üretmeye çalıştım. Yani bu şekilde devam ettim. Üzerine bilgilendirme kısımlarını yerleştirdim. Paneller oluştururdum. Panelleri nasıl yapacağım konusunda da tasarım olarak sıkıntı yaşadım. Ama en sonunda da üniversitenin renklerinden yararlanıp şablonlar bulup o şekilde bir çözüm ürettim.” (G.2)

#### Yararlandığım bazı görseller

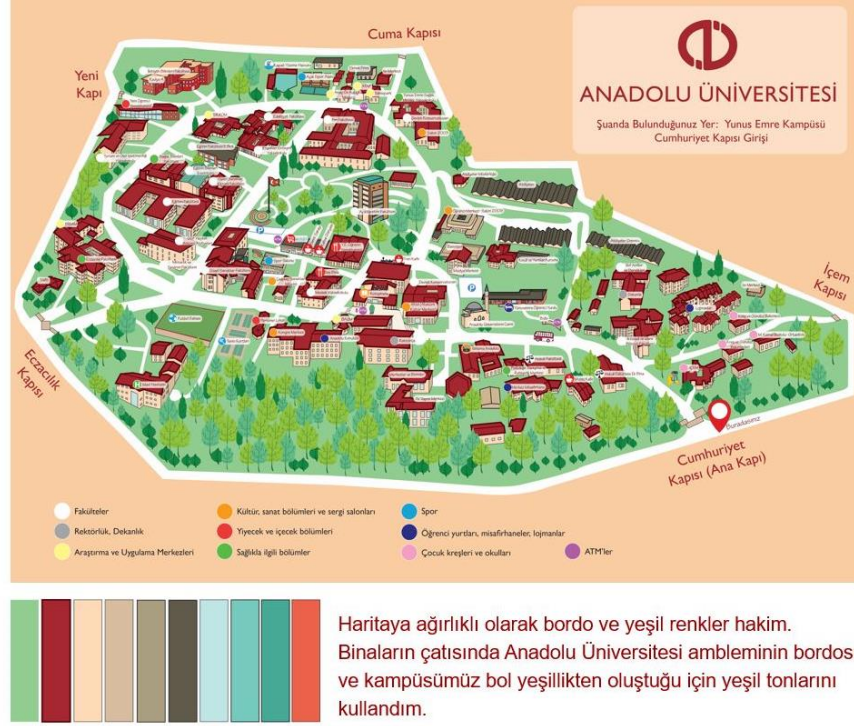


Görsel 4.7. Deniz'in yararlandığı görsellerden bazıları



Deniz bu durumdan günlüğünde şu şekilde bahsetmektedir:

“Kampüs içerisinde değişen veya yeni yapılan binaları görmek için biraz dolaştım, fotoğraflar çektim. Birkaç değişen binalar ve yanlış bildiğim yerler olduğunu farkettim haritada düzeltmeler yaptım. Öğrenci yurtları yıkılıp yerine yeni yurt yapılmakta olduğu için yeni binanın görselini bulup üzerinden çizim yaparak haritaya yerleştirdim(Ö.G. 13.03.2019).”



**Görsel 4.8.** Deniz'in çalışması ve hazırladığı renk skalası

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen ikinci görüşmenin ikinci sorusu “Bir bilgilendirme tasarımı ürünün başarılı olup olmadığını nasıl anlayabiliriz?” aracılığı ile elde edilen bulgular ise ‘**Proje sürecinin etkisi**’ alt teması altında şu şekilde değerlendirilmiştir:

Araştırmacı tarafından planlama konusunda doğru adımlarla ilerlediği gözlenen Burcu günlüğünde: “Bu konuyla ilgili derse gelmeden önce de araştırma yaptım ve haritamın genel hatlarını belirlemiş oldum(Ö.G. 27.02.2019).” Burcu bu süreci ‘*amaca uygunluk*’ bağlamında şu sözleriyle ifade etmektedir:

“Öncelikle planlı olması lazım ve birçok kesim tarafından anlaşılır olması lazım. Hani sonuçta bilgilendirme tasarımı, herkes farklı bir şey çıkarmamalı. Amaca hizmet etmeli bu tasarım. Bir de görsel. Görselle de desteklenmeli. Hani birçok yazıyla falan değil de birçok şeyle desteklenmeli.” (G.2)

Nazım ise ‘**Proje sürecinin etkisi**’ alt temasında görüşünü ‘*BT amacının önemi*’ bağlamında şu sözlerle ifade etmiştir:

“Ben bunu çok iyi öğrendim bu proje kapsamında. İstedığı kadar görseli çok iyi olsun, tasarım öğeleri iyi olsun ama amacına hizmet etmiyorsa bir... şu anda bir bilgilendirme tasarımı yani. Bir bilgiyi vermiyorsa yer belli etmiyorsa, amacına hizmet etmiyorsa o iş çöpe gidiyor. Çünkü biraz emek harcadım, çok fikirle uğraştım, çok güzel işler çıkıyordu ortaya ama amacına hizmet etmiyor. Yani tamamen fantastik bir çalışma oldu, benim için bir değeri kalmadı. O yüzden onu tamamen atıp baştan sadeleşerek... ilk başta çok fikir vardı aklımda, tek tek fikirleri eleyerek eleyerek en son amacına hizmet eden o tasarıma uygun, hitap ettiğim kesimin tasarımına uygun bir şekilde çalışma ortaya çıkarmaya kalktım. Benim için önemli olan amacına hizmet etmesiydi.” (G.2)

Öğrencilerle gerçekleşen 4 haftalık ders süreci sonunda BT ile ilgili bilgilerinin ve farkındalıklarının arttığı gözlemlenmiştir. Araştırmacı bu durumu günlüğünde şu şekilde ifade etmiştir: *“Genel olarak tüm süreç ve projeden memnun olduklarını dile getiren öğrenciler bilgilendirme tasarımı ile ilgili daha önceden bu kadar bilgilerinin olmadıklarını, bu süreçten sonra bununla ilgili farkındalıklarının arttığını dile getirdiler (A.G. 20.03.2019).”*

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen ikinci görüşmenin üçüncü sorusu *“Proje kapsamında edindiğin deneyimler sonucunda bilgilendirme tasarımı olarak tanımlayabileceğin günlük hayatından örnekler nelerdir? Bu örneklerin günlük aktivitelerimize etkisi nedir? Açıklar mısın?”* aracılığı ile elde edilen bulgular **‘Proje sürecinin etkisi’** alt temasında şu şekilde değerlendirilmiştir:

Ders sürecinde edindiği kazanımların hayatında farklılıklar oluşturduğunu söyleyen Yağız düşüncesini *‘amacına yönelik tasarım yapabilme yetisi’* bağlamında şu şekilde ifade etmektedir:

“Ben aslında şurada farkındalık yakaladım. Mesela bir binanın içinde bile yön bulmaya çalışırken bile biraz iç binaların içleriyle ilgili bir şeyler yapmak zorundaymışım gibi düşünmüştüm en başta. Düşündüğüm de şuydu; bir binanın içine girdiğimiz zaman resim ya da yazı olmadan sadece o binanın kendi tasarımı, kullanılan boya ya da en ufak köşedeki ayrıntılarda bile bi kolaylaştırmak için üstü kapalı soyut bir bilgilendirme olabiliyor. Ben mesela o kendi yaptığım çalışmada detayı çok az tuttum ama ona rağmen, kendi yaptığım... silüet gibi bir iş yaptım ben ve işe yaradığını da düşünüyorum. Hatta emanet duran görüntüler, yapışkan duran görüntülere rağmen o yol bulma işini az çok yapabildiğimi, gösterebildiğimi düşünüyorum. Buna dikkat ettim yani bu dikkatimi çekti. Tasarımların kendi süreci dışında. Her zamanki gibi işte. Menüler olsun, billboardlar olsun, şeyler olsun menülerden tutup başka her türlü şeyde vardır. Şehirde yaşayan insanlar olduğumuz için birçok hayatımızda her şeyin bir tekniği bir yolu var. Bu yollar konusunda hızımızın kesilmemesini sağlayabiliyor. Mesela bir insanın bir menüye bakıp o menüden ne yiyebileceğini öğrenmesi çok basit bir şey olarak gelebilir insana ama yöresel bir lokantaya

giden ve o yöre hakkında hiçbir şey bilmeyen bir kişi gitmeden önce dersine çalışmak zorunda kalmaz mesela.” (G.2)

Ece projeyi benimseyerek bu konuda yeni fikirler üreterek bunların kullanımını **‘Proje sürecinin etkisi’** alt temasında *‘benimseme’* bağlamında şu şekilde ifade etmektedir: *“Yani okulun anasis uygulaması...Anasis değil de, okulun bi uygulaması var o geldi aklıma. Hatta bu harita da onun içine yerleştirilebilir mi diye düşünmüştüm ben. Uygulama içine yerleştirilebilir mi?”* (G.2)

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen ikinci görüşmenin altıncı sorusu *“Genel olarak bu proje hakkında ne düşünüyorsun?”* aracılığı ile elde edilen bulgular şu şekildedir:

Yeliz bu süreç ile birlikte farkındalığının arttığını ifade ederek eğitim **‘Eğitim Süreci’** ana temasına bağlı **‘Proje sürecinin etkisi’** alt temasını *‘öğrenme isteği üzerine olumlu etki’* bağlamında şu sözleriyle açıklamaktadır:

“Ya şöyle, bence ilk önceki düşüncelerim tamamen böyle değişti. Direk hani bilgilendirme tasarımı diyoruz ama aklıma benim böyle diğer haritalar, Türkiye haritası falan geliyordu. Ama şu an tamamen böyle görselleştirilmiş, sembolleştirilmiş haritalar, böyle insanların daha iyi algılaması için. Yoğun bir süreydi ama aslında bu sürecin hem bitmesini isterken bir yandan da bitmesini istemedim. Şöyle, bir şeyleri böyle sürekli bir şeyler ile ilgilenince bir yoğunluk vardı. Kendim bir şey yaparken zevk aldım hani. Sonucunda bir şeyler gördüğümünden. Hani biraz da şey oldum belki lisansta son projem olduğundan dolayı. Bana şöyle bir şey de düşündürdü. Zaten yüksek lisans gibi bir düşüncem vardı. Bu projeye biraz daha yüksek lisans düşüncesi biraz daha şey oldu. Okulla bağımın kopmamasını istedim böyle. Bu projenin bu yoğun sürecin bir an önce bitmesini bir an önce bitmemesi gibi değişik bir duygu içerisine girdim. Eee yani öyle. Şu an gerçekten böyle düşüncelerim falan beni böyle değiştirdi.” (G.2)

#### 4.2.3. Çok boyutlu düşünme

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen ikinci görüşmenin ikinci sorusu *“Bir bilgilendirme tasarımı ürünün başarılı olup olmadığını nasıl anlayabiliriz?”* aracılığı ile elde edilen bulgular **Eğitim Süreci** ana teması altında değerlendirilmiştir.

Kiosk ortamlar için yapılan tasarımlardaki en önemli etkenlerden biri kullanıcıya kolaylık sağlamaktır. Ders sürecinde edindiği kazanımlardan sonra **‘Çok Boyutlu Düşünme’** alt temasını İnanç *‘test edilebilirlik’* bağlamında şu şekilde ifade etmektedir:

“Yani bunu kendi başımıza karar veremeyiz. Ben bazı eksikliklerini biliyom işi yaptığım için yani mobil etkin kullanılamaz falan filan ama bunun tam kararını vermek için kullanılması gerekiyor insanlar tarafından ki onlardan dönüt alabilelim. Her şeyde böyle,

yaptığımız her işte böyle. Bir iş yapıyoruz onu birine soruyoruz ki anlam kazansın iyi veya kötü bunu kullanıma yani insanların bize verdiği dönütlerle alakalı bunun tam net cevabını verebiliriz diye düşünüyorum.” (G.2)

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen ikinci görüşmenin dördüncü sorusu *“Bilgilendirme tasarımının grafik tasarım dersinin içeriğine entegre edilmesi bağlamında gerçekleştirdiğimiz projeye benzer ne tür projeler yapılabilir? Böyle bir konu üzerine nasıl bir projede çalışmak isterdin? Nasıl bir tasarım konusu olmasını isterdin?”* aracılığı ile elde edilen bulgular ise şu şekilde ifade edilmiştir:

*‘Eğitim Süreci’* ana temasında *‘Çok boyutlu düşünme’* alt temasında *‘alternatif iletişim ağları kurma’* bağlamında düşüncelerini dile getiren Ece ise:

“Nasıl bir konu... Aslında ben bu şeyi çok sevdim. Bu tasarımı. Bunu geliştirmek üzerine bir şeyler düşünmüştüm mesela, o tarzda bir şeyler olabilir. Yani bu mesela ben kullanıcı girişi yapmıştım. Bunu geliştirmeyi düşünmüştüm sonrasında ama vaktim olmadı. Fikir olarak mesela kullanıcılar giriş yaptıklarında, bir profilleri olmalarını istemişim. O profilde birbirleri ile etkileşim kurarak, mesela whatsapp gibi facebook gibi oradan da konuşabilecekleri bir alan belki olabilir diye düşünmüştüm ya da kim nerede o an? Nerede ne yapıyor? Fotoğraf paylaştığında o şeyin binanın etrafında görülebilecek simgesel, bir hikaye özelliği gibi bir şey mesela eklenebilir diye. Bunları düşünmüştüm. Çok ekstra bir şey düşünmedim daha çok bu projeyi nasıl geliştirebiliriz diye düşündüm. Böyle şeyler aklıma geldi. Tabi bunları uygulamak için biraz zamana ihtiyacımız olabilir. Yani bu şekilde ekstra bunun üzerinden bir oyun da kurgulanabilir. Mobil oyun. Onu da düşünmüştüm çünkü.” (G.2)



**Görsel 4.9.**Ece'nin giriş ekranı ve panellerinden bir görüntü



Araştırmacı bu durumu günlüğünde şu sözleriyle anlatmaktadır: “Ece projeyi tamamen geliştirerek, daha farklı bir şekilde de kullanımı üzerine düşünceleri olduğunu dile getirdi. Proje süreci içerisinde karşılaştığı problemleri çözebilme yetisi ve yenilik arayışı AIGA'nın 5. Trendi olan “Esnek Kuruluşlar” trendi ile tamamen örtüşüyordu (A.G. 13.03.2019).”

#### 4.2.4. Hikayeleştirme

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen ikinci görüşmenin dördüncü sorusu “Bilgilendirme tasarımının grafik tasarım dersinin içeriğine entegre edilmesi bağlamında gerçekleştirdiğimiz projeye benzer ne tür projeler yapılabilir? Böyle bir konu üzerine nasıl bir projede çalışmak isterdin? Nasıl bir tasarım konusu olmasını isterdin?” aracılığı ile elde edilen bulgular ‘Hikayeleştirme’ alt teması altında şu şekilde değerlendirilmiştir:

Yağız ise ‘Eğitim Süreci’ ana temasında ‘Hikayeleştirme’ alt temasını ‘farklılık arayışı’ bağlamında şu şekilde ifade etmektedir:

“Ben kendi yaptığım işte de finalde diyalogu ön planda tutmak istedim. Yani yapılan şeyin biraz daha duygusal olarak insanlara ulaşabileceğini fark ettim yani bir karakter ekleyip düz bir piktogram yerine mesela bir karakter ekleyip onu konuşturmak daha popüler çizgi roman, oyun gibi şeylerin anlatım diline kazandırılması böyle konularda. O yüzden öyle bir işte çalışmak isterdim. Basit bir bilgilendirmeden çok biraz daha eğlenceli olması tercihim.” (G.2)

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen ikinci görüşmenin altıncı sorusu olarak öğrencilere “Genel olarak bu proje hakkında ne düşünüyorsun?” sorusu yöneltilmiştir.



Görsel 4.10. Yağız'ın tasarımında kullandığı karakterler

Burcu ve Deniz ders süreci bittikten sonra geçilen proje aşamasına önyargılı olduklarını ama sürece dahil oldukça ve çalışmaya başladıkça bu durumu aştıklarını dile getirmişlerdir. Burcu düşüncelerini ‘benimseyerek çözümlene’ bağlamında şu şekilde dile getirmiştir:

“Yoğun bir süreçti ama eğlenceliydi her kısımda. Yine sıkılacağım durumlar olduğunda bırakıyorsun sonuçta. Kısa bir süreydi ama bunu sürece yayınca hallettik bir şekilde. Gözümüzü korkutmuştuk başta aslında ama içerisine girdiğimizde eğlenceli olduğunu fark ettik. Daha da derinleştirmeye çalıştık aslında. Benimsedik aslında. Ben mesela benimsedim haritamı. Böyle yaparsam şöyle daha iyi olur gibi daha iyisine gitmeyi hedefledim hep. O yolu izledim.” (G.2)

Deniz ise ‘*Hikayeleştirme*’ alt temasını ‘*Projenin araştırmacı kişiliğe katkı sağlaması*’ bağlamında şu şekilde ifade etmektedir:

“Az önce de söylemişim aslında hemen hemen. İlk başta çok korkmuştum istemiyordum yapmayı ama sonra çok fazla detaylı olduğu için hani bir de üniversitenin her yerini bilmiyormuşum bu projeden önce. İşte korkmuştum sonra yapmaya başladıkça eğlenceli geldi. İşte üniversiteyi gezmiş oldum bu sayede hani her şeyi biliyorum artık. Sonraki aşamalar güzel bir iş çıkardığımızı görünce bana bir, nasıl diyim... Mutlu etti beni, böyle bir çalışmam oldu. Ben bunu yaptım diye hani atıyorum Portfolyom için kullanabilirim. Bu benim için güzel bir deneyim oldu.” (G.2)

Karşılaştığı problemleri çözümlenmeyi ‘*grup çalışmasının etkisi*’ bağlamında ifade eden Yağız ise bu durumu şu sözleriyle açıklamaktadır:

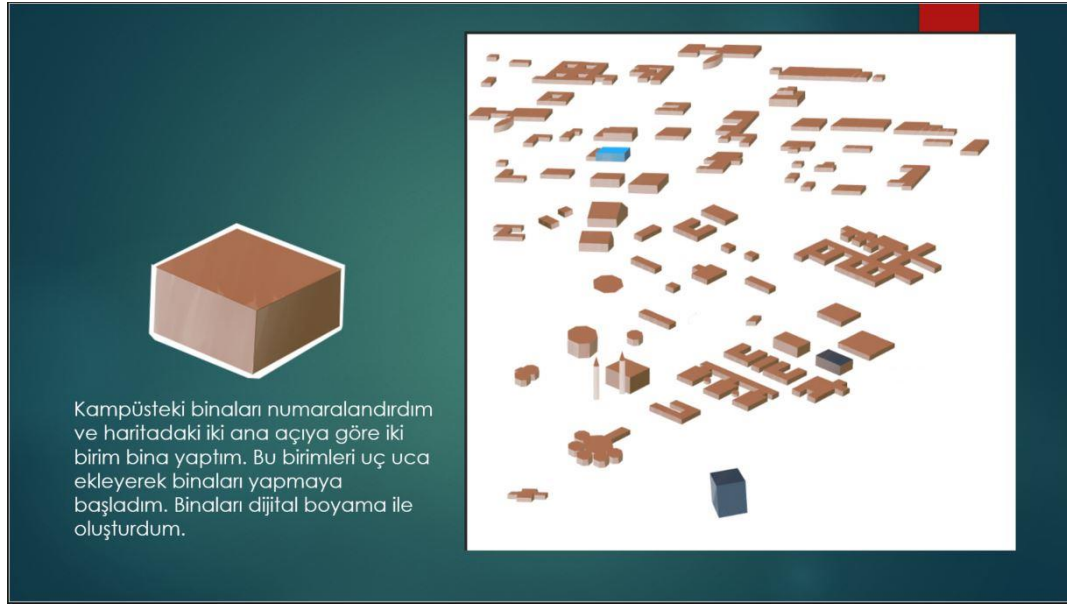
“Yani aslında faydalı bir proje. Ama kendi aramızda konuşurken biraz benzeri örnekleri az gördüğümüz için çevremizde neyi nasıl yapıcaz? Ya da nasıl canlandırmalıyız kafamızda gibi bazı şeylere takıldık. Arkadaş arasında konuşurken. Onu da çözdük yani herkesten farklı farklı işler çıktı ve bu güzeldi yani.” (G.2)

#### **4.2.5. Planlama**

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen ikinci görüşmenin beşinci sorusu olarak öğrencilere yöneltilen “*Bilgilendirme tasarımı konusunda edindiğin bu deneyimi bir öğretmen olarak öğrencilerine nasıl aktarırsın? Bu konu üzerine bakış açın nedir?*” sorusu aracılığı ile elde edilen bulgular ‘*Planlama*’ alt temasında şu ifadelerle yer almaktadır:

Gerçekleştirilen 4 haftalık ders sürecinden sonra planlama konusunun önemini ön planda tutan Yağız’ın ‘*sistemli çalışma*’ bağlamında görüşünü şu sözleriyle açıklamaktadır:

“Benim bu çalışmada en çok edindiğim tecrübe şeydi. Halı dokur gibi bir çalışma olduğu için planlama konusunda. En başa istisnasız onu koymanın gerektiğini fark ettim. Binaları yaparken bir noktada, günlüğüme de yazdım bunları zaten. Bir noktada şey fark ettim hangi binayı yapıyorum ne ne oluyor? karıştırdım. Onun için hepsine binaların ne olduğuna bakmadan numara verdim, parçalarına bile numara vererek yapmak zorunda kaldım. Tıkandığım yer olmuştu çünkü. Planlama konusunda çok şey yaptı.” (G.2)



**Görsel 4.11.** Yağız'ın çalışmasındaki binaları oluşturma süreci

Burcu ve Deniz ders süreci bittikten sonra geçilen proje aşamasına önyargılı olduklarını ama sürece dahil oldukça ve çalışmaya başladıkça bu durumu aştıklarını dile getirmişlerdir. Burcu ‘**Planlama**’ alt temasında düşüncelerini ‘benimseyerek çözümlenme’ bağlamında şu şekilde dile getirmiştir:

“Yoğun bir süreçti ama eğlenceliydi her kısımda. Yine sıkılacağım durumlar olduğunda bırakıyorsun sonuçta. Kısa bir süreydi ama bunu sürece yayınca hallettik bir şekilde. Gözümüzü korkutmuştuk başta aslında ama içerisine girdiğimizde eğlenceli olduğunu fark ettik. Daha da derinleştirmeye çalıştık aslında. Benimsedik aslında. Ben mesela benimsedim haritamı. Böyle yaparsam şöyle daha iyi olur gibi daha iyisine gitmeyi hedefledim hep. O yolu izledim.” (G.2)

Nilüfer ve Metin ise yapılan proje sonunda çıkan işleri değerlendirerek. Bu işlerin hayata geçmesi ve kullanılmasının üniversite ve öğrenim gören öğrenciler için çok faydalı olacaklarını şu şekilde dile getirmişlerdir: Nilüfer ‘**Eğitim Süreci**’ ana temasına bağlı ‘**Plannlama**’ alt temasında yaşadığı durumu şu sözlerle dile getiriyor:

“Güzel şeyler kesinlikle çıkıyor bizden bile çıktıysa hani. Bizden bile derken hani bu program hep Illustrator’da yapılan program değildir. Daha kolay yapılacak programlar var. Biz kısıtlı imkanlarla bunu yapabildiysek diyorum. Daha iyi şeyler kesinlikle çıkabilir.



“Yani birçok şey yapılabilir. Hatta...Bizim iş kesinlikle bunun gibi işler... Mesela harita tasarımı değil, sadece bizim okulumuzun öğretmenleri ile ilgili, akademik kariyerleri, mesela onlarla ilgili şeyler olabilir. Mesela en çok kafeler için de nerelere gidilebilir? Öğrenci kesim daha çok nereleri tercih ediyor? Mesela bizim okulumuzda park alanları, park değil. Bizim gidip oturduğumuz bahçeler var ya, dün gördüm bu yeni kapı taraflarına hiç gitmemiştim ben oralarda da çimenlik alan var mesela en çok dolu olanlar güzel sanatlar tarafı. İnsan sakın bir yere gitmek istiyorsa nereler ona uygun olabilir veya aktivite işte arkadaşları ile bir grup olarak takılmak istiyorsa işte şey var bayrak. Konu konu ayrılabilir.” (G.2)

Bu temayı ‘*sürecin kişisel gelişime katkıları*’ bağlamında ifade eden Metin ise:

“Şu an düşünemiyorum bence harita içlerinden en iyisiydi gibi geliyor şu an bana da. Hiç düşünmemiştim daha önce. Şimdi aslında bu çalışmanın da engelleyen şeylerden biri de zamandır diye düşünüyorum da. Biraz zaman alacağını düşündüğüm için aslında motion grafik tarzı ben... Ben mesela yine buna yakın bir şey olacak da. Şimdi mesela ben üniversitede bir sürü fakülte var bir sürü bölüm var ama ben hangi fakültede hangi bölümlerin ne işle meşgul olduklarını bilmiyorum. Belki bununla ilgili bir tasarım yapılabilir. Çünkü mesela her kişi mesela biz bu bölümde okuyoruz ama başka bölümde ne gibi meslek dalları...bizim burada mesela örnek veriyorum resim öğretmenliği ise başka bölümde ne tarz meslekler üzerine okuyorlar? O tarz bir şeyler olabilir bence.” (G.2)

Nilüfer ve Metin Anadolu Üniversitesi için bilgilendirme haritası tasarlamaktan keyif aldıklarını ve benzer proje süreçlerinin buldukları okul içerisinde eksikliklerin tespit edilerek yapılabileceğini ve bunların da öncelikli olarak öğrenciler daha sonra da çalışan insanlar için olumlu etkileri olacağını ve buldukları çevreyi tanımasını açısından faydaları olacağını söylemektedirler. Araştırmacı bu durumdan günlüğünde şu şekilde bahsetmektedir: “*Öğrencilerin yapılan projeyi benimsediğini görüyorum. Eğitim gördükleri okulu tanımalarına yardımcı olan bu proje sayesinde okulun ve içerisinde yaşayan öğrencilerin eksikliklerini daha net bir şekilde görebiliyorlar. Bu çıkarımlarını öğretmenlik hayatlarında da kullanabileceklerini düşünüyorum (A.G. 13.03.2019).*”

Nazım ‘*Eğitimde Uygulanabilirlik*’ ana temasına bağlı ‘*Tecrübe paylaşımı*’ alt temasını ve ‘*sürecin kişisel gelişime katkıları*’ bağlamında şu sözlerle açıklamaktadır:

“Ben bu işi yaparken çok eğlenceli oldu benim için. Çok fazla değer kattı bana çok şeyler öğrendim. Açıkçası ben daha çok bunun fikir aşamasını, algoritmasını o işlerini yapmayı daha çok isterdim. Tabi yapılan tasarımın ve ortaya çıkan bir amacın ortadaki süreci. İlerleme sürecinde yer almayı çok isterdim. Çünkü çok güzel fikirler çıkabiliyor, bir sürü aklımda fikir vardı. Denemek istediğim ama bir proje teslim etmemiz gerekiyordu. O ilerleme süreci eğlenceli, güzel ve enteresan fikirler çıkıyor. Kurumların iç hani çalışma prensiplerini sonra kurumların üretmek istediklerini burada ben gördüm. Resmen bir

algoritma vardı hani. Birinci sıralama, ikinci sıralama tek tek tek gösteriyor bunun aynı kurumlarda da var yani. Ben o aşamada çalışmak istedim. Kurumların bilgilendirme tasarımlarında. İletişim için kullandıkları yerlerde kullanmak istedim.” (G.2)

İnanç ise **‘Tecrübe paylaşımı’** alt temasında düşüncelerini **‘hedef kitleye yönelik çalışma’** bağlamında şu şekilde dile getirmiştir:

“Yani okul dışında nerelerde olabilir? Ehm... Hangi alanda olduğuna da bağlı ben yüksek ihtimalle daha daraltırdım konuyu ya tüm okuldan ziyade şöyle düşünüyorum, biz genele hitap ediyoruz ya bu harita her daldan insan var. Ama mesela konuyu daralttığımız zaman belli bir kesime daralttığımız zaman ondan gelecek dönüt aslında daha etkili oluyor. Hani mesela biz az çok bu işten hani süper insanlar değiliz, mükemmel insanlar değiliz ama az çok hani bir şeyin iyi veya kötü olduğunu anlıyoruz. Hani bu işle alakalı. Bu iş iyiymiş ya da belki biraz daha iyi olabilirmiş diyebiliyoruz. O yüzden mesela bize özel bir şey yapıldığı zaman alana yönelik bence bunun hakkında ben konuyu daraltırdım daha çok böyle bölüme yönelik bir şey yapardım.” (G.2)

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen ikinci görüşmenin altıncı sorusu **“Genel olarak bu proje hakkında ne düşünüyorsun?”** yöneltilen öğrencilerden Metin **‘Tecrübe paylaşımı’** alt temasında **‘projenin uygulanabilirliği’** bağlamında şu şekilde ifade etmiştir:

“Genel olarak ben aslında olumlu buldum. Bir de bu projenin gerçekten de üniversite tüm arkadaşlarımızın yaptığı fark etmez gerçekten hani onaylanıp böyle bir uygulamanın bir arayüzün tasarlanmasını isterim. Çünkü bence bilmiyorum üniversite öğrencisi olarak genel olarak herkesin tasarladığı çalışmanın kitlesi kişilerin yaş şeyi genelde üniversite. Öğrenciler için. Ama üniversite öğrencileri bence beğenir böyle bir şeyi diye düşünüyorum.” (G.2)

#### 4.3.2. Kişisel gelişim gösterme

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen ikinci görüşmenin beşinci sorusu **“Bilgilendirme tasarımı konusunda edindiğin bu deneyimi bir öğretmen olarak öğrencilerine nasıl aktarırsın? Bu konu üzerine bakış açın nedir?”** aracılığı ile elde edilen bulgular **‘Kişisel Gelişim Gösterme’** alt temasında şu şekildedir:

Yeliz **‘Eğitimde Uygulanabilirlik’** ana temasında **‘Kişisel gelişim gösterme’** alt temasını **‘özgür alan avantajları’** bağlamında şu şekilde ifade etmektedir:

“Aslında şöyle bu proje kapsamında bu grafik dersi kapsamında direk hani mesela bize veriliyor yapacağımız çalışma. Tamamen bize bırakılıyor bir şeyler, tamamen kendimiz yönlendiriyoruz. Sorunlarla falan karşılaştığımızda bunlara çözümleri falan biz üretiyoruz. Aslında bu bizim için çok faydalı olduğunu düşünüyorum. Bir sorunla karşılaştığımız zaman normalde bize hep verilen şey hani direk. Bize bir şey veriliyor ve şu yoldan şu yoldan gideceksiniz deniliyor. Hem ders kapsamında hem proje kapsamında her şey tamamen bize

birakılıyor, özgür bırakılıyor. Bir sınırlandırma falan olmuyor. Bence bu süreç bize fayda sağlıyor hem bu projede hem de genel grafik kapsamında bunları bana...bir şeyleri kendim çözdüm, buldurtuyor. O yüzden bunu diğer şeylere de aktarabiliyorum. İnsanlar böyle bir problemle karşılaştığında böyle çok büyük bir şeymiş gibi şey yapıyorlar ama o sürecin içine girdiğinde hani zorunlu olarak sana bırakıldığı için kendin çözümler üretiyorsun ve bir şekilde çözümler buluyorsun. O yüzden hem bu ders hem de bu proje bana çok katkı sağladı bu anlamda. Evet bu şekilde aktarırım. Yapararak, yaşayarak diyorlar. Bence bu kesinlikle yaşandı bu projede, kesinlikle uygulanıyor yani.” (G.2)

Proje sürecinin kendisi için yararlı olduğunu savunan Yeliz bu süreç içerisinde özgür bırakılmasının, karşılaştığı problemlere kendisini çözüm üretmesinin faydalı olduğunu ve bunu hayatındaki başka durumlara da aktarabildiğini söylemektedir. Bu durumu araştırmacı günlüğünde şu şekilde değerlendirmiştir: “*Yeliz’in proje sürecini kişisel gelişim anlamında çok verimli geçirdiğini gözlemliyorum. Bu sürecin öğrencinin öğretmenlik hayatında da etkisi olacağını düşünmekteyim* (A.G. 13.03.2019).”

Ece ders sürecinde yaşadığı tecrübelerini, Yeliz’in özgür alana yönelik yaptığı görüşlerine zıt bir şekilde ‘*planlama ve kurgulama*’ bağlamında şu sözleri ile ifade etmektedir:

“Öncelikle öğrencilerime hedef kitlelerinin çok önemli olduğunu vurgulamak isterim. Kime yaptıkları gerçekten çok önemli. Yani hedef kitlelerini iyi seçerlerse, ona göre işi kurgulamaya devam ederlerse baya bir işin üstesinden gelebileceklerini fark ettim. Ben de deneyimlediğim için bunu. Yani ben şey. Bu çalışmayı bu kadar serbest bırakmazdım mesela onu düşünüyorum. Yani siz bizi serbest bıraktınız, herkes istediği gibi çalışabilir gibisinden. Ben o kadar serbest bırakacağımı düşünmüyorum. Herkes nasıl istiyorsa öyle çizsin değil de tek bir konu belirlerdik birlikte en doğrusu neyse onu gibisinden. Yani karşıdan görmek, üstten bakmak artık hangisi daha uygun geliyorsa. Bana izometrik doğru geliyor belki ama kendim çalıştığımından da olabilir. Herkesin o şekilde çalışmasını isterdim. Hem bu değerlendirmek açısından kolay olurdu. Hem de insanlar daha zorlanmazdı gibi geliyor. Çünkü çok serbest bırakınca bu sefer her şey kayıyor insanın aklına. Ben de çok düşündüm üç boyutlu mu yapsam, iki boyutlu mu yapsam diye yani biraz daha sınırlandırabilirdim belki.” (G.2)

#### **4.3.3. Eğitimde uygulamanın önemi**

Araştırma kapsamında gerçekleştirilen ikinci görüşmenin beşinci sorusu “*Bilgilendirme tasarımı konusunda edindiğin bu deneyimi bir öğretmen olarak öğrencilerine nasıl aktarırsın? Bu konu üzerine bakış açın nedir?*” sorusu yöneltilen öğrencilerden ‘*Eğitimden Uygulamanın Önemi*’ alt temasında alınan dönütler şu şekildedir:



**‘Eğitimden uygulamanın önemi’** alt temasında İnanç görüşünü *‘farkındalığın uygulama ile artmasını sağlamak’* bağlamında şu şekilde ifade etmiştir:

“En iyi yöntem uygulama yaptırarak olurdu. Kesinlikle uygulama yaptırırdım. Yani faydası olarak, en basit yaptıracağım uygulama şu olurdu. Öğrenciler özellikle hani üniversite de dahil, ortaokulda dahil, eve giderken ki yollarını, çevrede gördüklerini bilgilendirme tasarımı haline getirmelerini isterdim. Öğrenci her zaman eve gittiği yoldan algı kapanıyor normal bir şekilde aynı yoldan gidiyor. Ama böyle bir çalışmada yer aldığı zaman bende de oldu. Daha çok dikkatini çeken nesnelere... dikkat toplamaya başlıyor, her zaman geçtiği yolda aa burada bir ağaç varmış diye dikkatini çekmeye başlıyor. Faydası olarak onun algısını arttırabilir yapacağım çalışma. Zarar olarak pek düşünmüyorum. Sadece ortaokula yaptırırsak derslerindeki zamanlarını fazla alabilir. Bunu da daraltarak, kısaltarak zamanlarını belki ayarlanabilir.” (G.2)

Nilüfer ise öğrencilerin konuya ilgisini çekebilmek için görsel iletişim araçlarını kullanmayı amaçladığını buna bağlı olarak **‘Eğitimden uygulamanın önemi’** alt temasını *‘ilgi çekici öğretim yöntemleri arama’* bağlamında şu sözleriyle açıklamaktadır:

“Yani işte öncelikle her kademesini her şeyini gösteririm. Ondan sonra rahat kullanabileceklerini anlatırım. Ya işte düz anlatım şekli değil mesela en basitinden. Bunları mesela onların hedef kitlesine göre veya eğlenebileceklerini düşündüğüm şeylere göre ikisini bir kullanıp... bunları nasıl yapabilirim bilmiyorum ama hem bilgiyi anlatmam gerek hem de onların dikkatini çeken böyle bir örnektir, ufak bir belgeseldir, bir şeydir onları harekete geçirebilecek bir şey. Mesela sizin o işte Migros benim ben gerçekten çok beğendiğim için şeye istemiştin hani öyle çalışmak istemiştin. Bu da aynı şekilde ben bir çalışma göstericem bir örnek göstericem veya bir kişinin belgeselini ufak bir izleticem hani o diyecek ki ben de yapayım çok hoş benim de yapmam lazım. Merak uyandıracak sevecek bu tür şeyleri bulmaya çalışırım yani sadece bilgilendirme haritasını siz de yapın güzel demektense.” (G.2)

Bu başlıkta incelenen bulgular AIGA'nın “Ortaya Çıkan Tasarımlarda Hesap Verilebilirlik” olarak isimlendirilen 7. Trend'i ile benzerlikler göstermektedir. Öğrencilerin hem tasarımcı hem öğrenen tarafta buldukları bu çalışmada, öğrencilerin araştırmacı yapıya sahip olması ve bunu meslek hayatında kullanabilmeleri açısından tecrübe kazanımı sağlanmıştır. 7. Trende göre; Tasarım için önemli noktaları belirleyen sayma ve ölçme kültüründe, tasarım uzmanları araştırma uzmanlarına güvenmektedir. Önümüzdeki yıllarda pratik yapmayı bekleyen lisans öğrencileri, günlük çalışmalarında araştırma bulgularını okuyabilmeleri ve uygulayabilmeleri için “araştırmaya açık” olmalıdır. Ayrıca üniversite düzeyinde ders vermeyi veya profesyonel ofisleri yönetmeyi bekleyen lisansüstü öğrencilerin “araştırmaya hazır” olmaları gerekir (http-29).

## 5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmanın bulgu ve sonuçları doğrultusunda geliştirilen öneriler, uygulamaya yönelik ve ileride yapılacak araştırmalara yönelik olmak üzere iki başlık altında verilmektedir. BT ve Bilgilendirme tasarımı haritalarının güzel sanatlar eğitime yeri ve eğitim sürecinin nasıl gerçekleştirilebileceği üzerine yapılan araştırma 2018-2019 öğretim yılı bahar döneminde Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde açılan Grafik Tasarım VI dersine kayıtlı öğrenciler ile birlikte gerçekleştirilmiştir.

### 5.1. Sonuç

Araştırmacı, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü'nde açılan Grafik Tasarım VI dersi kapsamında bu dersi seçen ve araştırmada katılımcı olmayı kabul eden 9 öğrenci ile 4 haftalık ders sürecini gözlemlemiştir. Bu süreç içerisinde elde edilen bulgular doğrultusunda araştırmanın sonuçları sunulmuştur. Bu kapsamda araştırmanın bulgularının analizi ile '*Görsel iletişim önemi*', '*Eğitim süreci*' ve '*Eğitimde uygulanabilirlik*' şeklindeki üç ana temaya ulaşılmıştır.

Bazı tasarım araştırmaları belirli projelere veya ortamlara hitap etmede yararlı olsa da, diğer araştırmalar, çeşitli uygulamalar veya bağlamlar arasında genelleştirilebilen fenomenlerin temel yapısını açıklamaya çalışır (http-29). AIGA'ya göre; Bilgi birikimi arttıkça ortaya çıkan karmaşıklık tasarımcıları farklı disiplinler ile birlikte çalışmaya yönlendirmiştir. Karmaşık problemleri çözmeye başarılı olmak için, tasarımcıların sisteme uygun çalışmanın normal bir nesne tasarlamaktan ne kadar farklı olduğunu bilmeleri gerekir. Ortaya çıkarılan işlerin etkililik, sürdürülebilirlik ve dönütler açısından sistemin iyi bir şekilde çalışması için önemimin farkında olmaları gerekmektedir. Tasarımcının sahip olduğu tasarım bilgisi eldeki sorun için yetersiz olduğunda disiplinler arasında bağlantılar kurmalı ve farklı alanlardaki uzmanlardan oluşan ekiplerle iş birliği yapmalıdırlar. Tasarımcılar, ortaya çıkardıkları tasarımlar için aldıkları geri dönüşlere önem vermeli ve bu rekabet halindeki ortamda performanslarını yükselterek bunlara göre tasarımlarını şekillendirmelidirler. Ortaya çıkan tasarımlarda sürdürülebilirlik, teknolojik gelişmelere ve ekonomik koşullara uygulanabilirlik sağlanması açısından kullanılabilir tasarım çözümleri sunmak çok önemlidir. Görsel sistemleri tasarlamak, öğrenciler ve profesyoneller için ortak tasarım ödevleridir. Bu tasarımların herhangi bir marka için ya da sadece insanları basit olarak yönlendirmek için değil, katılımcıların da dahil olduğu,

alınan geri dönütler karşısında esneklik göstererek sosyal ve teknolojik sistemler düzeyindeki sorunları da çözmeye yönelik olduğunu bilmeliyiz. Bu sistemler bir örgütün nasıl yapılandırıldığını, oluşturulmuş görsel tasarım öğeleri (logolar, yazı tipleri, vb.) ile birlikte, rakiplere ve daha büyük kültüre göre konumunu ve hizmetlerini sunan ve kullanan kişilere ilişkin algılarını ile görevini üstlenmektedir (http-22).

Bilgi yüklemesi ortamlarında, insanlar içerik ve hizmet akışını yönetmenin yollarını ararlar. Bu ortamdaki ürün ve hizmetleri birleştirmek hem sağlayıcılara hem de kullanıcılara yarar sağlayabilir. Tasarımcılar, artan servis seçenekleri ve hizmet deneyimleri için beklentileri artan insanların ihtiyaçlarını karşılamak için çalışmaktadır. Bu alanda çalışan tasarımcılar birleştirme, birbirini tamamlayıcı ürünler ortaya koyma ve hizmetler arasında izleyici ile iletişim kurmak için kapsamlı düşünebilmelidir (http-23). Kiosk ortamda kullanımı için tasarımlar üreten öğrencilerin amaçları AIGA'nın "Dijital ve Fiziksel Deneyimleri Köprüleme" olarak isimlendirdiği eğilimle örtüşmektedir. Bu eğilimde, fiziksel dünya ve sanal dünya arasındaki bağlantının etkileşimli bir şekilde kurulduğu bu dönemde, kullanıcılar etkileşimli tasarımlara ihtiyaç duymaktadır. Tasarımcıların kullanıcılar için oluşturdukları arayüzlerde, cihazlar, ortamlar ve etkinlikler arasında geçiş yapan kullanıcılar açısından en uygun şekilde tasarlanması ve kullanıcının karşılaşacağı sorunları minimuma indirmesi önemlidir (http-24). Tasarımcının rolü genellikle kullanıcı ve yapı arasında bulunarak, bu ikisi arasında köprüyü kurmaktır. Bu alanda çalışan tasarımcıların, sosyal ve teknik önyargıları ve platform inovasyonunun sonuçlarını değerlendirmede kritik becerilerini geliştirmeleri gerekir (http-27).

Kişiselleştirilmiş öğrenme, bireylerin ihtiyaçlarına, tercihlerine ve ilgi alanlarına yönelik talimatı verir. Resmi eğitim ortamlarında, eğitmenler bireysel öğrencilere daha geniş bir içerik ve eğitim yaklaşımları kümesinden en uygun öğrenme deneyimlerini desteklemektedir. Öğrenmenin bu şekilde kişiselleştirilmesi, içeriği ve pedagojisi için "ortalama" bir kullanıcıya yer veren, herkese uyan tek bir yaklaşıma alternatiftir. Bununla birlikte, tasarımcılar kullanıcılar arasında anlamlı farklılıkları öngörmelerini ve daha geniş bir deneyim envanterinden küratörlüğünü yapmalarını gerektirir (http-23).

Bu kapsamda araştırmanın bulgularının analizi ile ulaşılan '**Görsel iletişim önemi**', '**Eğitim süreci**' ve '**Eğitimde uygulanabilirlik**' temaları ile AIGA arasında organik bir bağ kurulmuş ve ortaya çıkan üç ana tema kapsamında aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

### 5.1.1. Görsel iletişimin önemine yönelik sonuçlar

Bu başlık altında öğrencilerin *'Bilgilendirme Haritası'nın lisans düzeyi eğitime entegrasyonu sürecindeki görsel iletişimin önemi'*ne yönelik sonuçlar incelenmiştir.

Öğrencilerin gerçekleştirilen ders öncesinde Görsel İletişim ve BT konuları hakkında temel bilgilerinin olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Ders süreci öncesinde edinilen bulgular kapsamında bazı öğrencilerin alan bilgisi eksiklerinden kaynaklı çekingen davrandıkları gözlemlenmiştir. Yaşadıkları çevredeki Gİ ve BT ürünlerinin ilgi çekici olduğunu ve günlük yaşamlarında verdikleri kararlar üzerinde etkisi olduğunu söyleyen öğrencilerin BT öğelerini ayırt edebilme konusunda problem yaşadıkları ortaya çıkmıştır. Bilgisayar, televizyon, telefon gibi teknolojik iletişim araçları öğrenciler tarafından Gİ araçları olarak algılanmaktadır.

Öğrenciler yaşadıkları tecrübelerine göre BT'lerin insan ihtiyaçlarına yönelik olarak kullanıldığı ve insanları yönlendirdiği bilgisine ulaşılmıştır. Society for Technical Communication's (STC) bilgilendirme tasarımını "karmaşık, örgütlenmemiş veya yapılandırılmamış verilerin değerli, anlamlı bilgilere dönüştürülmesi" olarak tanımlamaktadır (Baer, 2008). Ders öncesi süreçte yapılan görüşmede BT ve Gİ ürünlerinin tamamen aynı olduklarını düşünen öğrencilerin eğitim sürecinden sonra bu düşüncelerinin değiştiği gözlenmiştir.

Yaşadıkları çevredeki BT ürünlerini betimleyen öğrencilerin birçoğunun dikkatini öncelikli olarak trafik işaretlerinin çektiği ortaya çıkmıştır. Yön bulma araçlarını kullanan öğrencilerin ilk defa buldukları bir yerde ise ilk tercihlerinin navigasyon, haritalar, internet tabanlı araştırmalar olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Gibson (1950) büyük yol bulma sistemini şu şekilde tanımlamaktadır: İnsanlar her zaman hedeflerine nasıl ulaşacaklarını, nerede olduklarını, orada neler olduğunu ve nasıl çıkacaklarını bilmeye ihtiyaç duyacaklar. Büyük yol bulma sistemi, açık bir şekilde işaretler ve bilgiler ile birlikte hızlı ve doğru bir biçimde iletişim kuran örtülü semboller ve işaretler kullanır.

Çevresel tasarımların bir şekli olan yön bulma, binalara veya park veya otoyollar gibi açık alanlara uygulanan markalama ve tabela anlamına gelmektedir. Gözlenebilen her bir işaret veya sembol bir tasarım işi olsa da, insanların nerede olduklarına dair konumlarını algılamak için yardımcı olan daha büyük bir sistemi oluştururlar. Sistemin tasarımı ve tüm bu parçalar arasındaki ilişkiler tasarımcının en büyük değeri sağladığı yerdir (Cezzar, 2018). BT ürünlerinin insanların hayatlarını anlık bir şekilde yönlendirdikleri ve kararlar vermelerinde etkili oldukları, güvenebilecekleri bir araç

olarak görüldüğü gözlemlenmiştir. Bununla birlikte öğrencilerin ders süreci sonrasında yaşadıkları çevredeki bilgilendirme tasarımı haritalarına, BT ve Gİ ürünlerine karşı duyarlılıklarının ve farkındalıklarının arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Süreç sonucunda 2 öğrenci BT ürünleri ile günlük hayatta pek fazla karşılaşmadıklarını sadece spesifik durumlarda karşılıklarına çıktığını dile getirmişlerdir.

### **5.1.2. Eğitim sürecine yönelik sonuçlar**

Bu başlık altında öğrencilerin *'Bilgilendirme Haritası'nın lisans düzeyi eğitime entegrasyonu sürecindeki eğitim süreci'*ne yönelik sonuçlar incelenmiştir.

Öğrenciler BT'nin günlük hayatta etkili kullanımı için BT eğitiminin gerekliliğinin önemini farkına varmışlardır. Öğrenciler gerçekleştirilen proje içerisinde teknoloji kullanımını eğitim süreçlerinin bir parçası olarak görmektedirler. Yapılan proje sonrasında ise öğrenciler projeyi planlamanın önemini kavramıştır. Viyana'da bulunan, Uluslararası Bilgilendirme Tasarımı Enstitüsü (IIID)'ne göre bilgi, "insanların ulaşabileceği ve kullanabileceği veridir." Tasarım ise "problemi tanımlayarak, tasarımcının nitelikli yaratıcılığıyla ortaya konacak ürünün teknik özelliklerini ve tanımlarını içeren çizimler ya da planlamalar yapmaktır." Bu iki sözcüğün birleşiminden meydana gelen bilgilendirme tasarımı şöyle tanımlamaktadır: "Bilgilendirme tasarımı, kullanıcıların belirlenen gereksinimleri doğrultusunda, mesajın taşıyacağı içeriğin ve sunulacağı ortamın belirlenmesi, planlanması ve biçimlendirilmesidir (Güler, 2008)." Yaptıkları bilgilendirme tasarımı haritasında sorumluluk ve kapsamlı çalışmanın bilincine varan öğrenciler hedef kitle seçimini bu süreçte ön planda tutmuşlardır.

Süreç içerisinde öğrenciler zamanlarını verimli kullanma konusunda problem yaşadıkları gözlemlenmiştir. Süreç sonunda elde edilen bulgularda bu konuda farkındalıklarının arttıkları gözlenmiştir. Proje sürecinin kendileri için zorlayıcı olduğunu dile getiren bazı öğrenciler proje süreci içerisinde kullandıkları dijital ortam araçları üzerinde gelişim kaydettiklerini dile getirmişlerdir.

Araştırma, bir tasarım projesini yönlendirir; size yön ve odak verdiği gibi, kazanımlarınız da kalitesini belirler. Grafik tasarım, bir problem çözme biçimidir ve sonuca varmak için gereken araçlar, araştırma yürüterek bulunacaktır. İyi araştırma basitçe, iyi tasarıma eşittir (Leonard, 2015). Proje süreci içerisinde öğrenciler; süreç yönetimi ve araştırma yapmanın kendileri için faydalı olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Bilgilendirme tasarımının yeni yeni tanınmasına karşın bilgilendirme tasarımı üzerine uğraş verenler birkaç yüzyıldır başarılı bilgilendirme tasarımı projeleri üretmektedir. Alanın bileşenlerinin çoklu olması, projelerin işlevle yakından ilgili olmasından ötürü bilgilendirme tasarımcılarının, diğer tasarım alanlarında çalışan tasarımcılara göre daha donanımlı olmaları gerekmektedir(Knemeyer, 2003). Öğrencilerin hem tasarımcı hem öğrenen tarafta buldukları bu araştırmada, araştırmacı yapıya sahip olması ve bunu meslek hayatında kullanabilmeleri açısından tecrübe kazanımı sağlanmıştır. Kiosk ortamlar için tasarım üreten öğrencilerin öncelikli hedefinin kullanıcı ile etkileşim olarak belirledikleri ve bu sayede çoklu düşünme, empati kurabilme gibi yönlerini geliştirdikleri gözlenmiştir.

Yaratıcı çalışmaların nasıl sunulması gerektiğini öğrenmek bir tasarımcı için çok önemli bir beceridir. Sunum ister bir müşteriye, ister eleştirel değerlendirme yapacak bir eğitimciye işin gidişatını anlatmak üzere hazırlansın, tüm noktaların anlaşılması sağlanmalıdır. Akıl yürütme ve sonuç da açıkça belirtilmelidir. Bunu hatalı yapmak hem fikirlerin hem de çalışmanın reddedilmesine neden olabilir (Ambrose, 2013). Öğrencilerin hem tasarımcı hem öğrenen tarafta buldukları bu araştırmada, öğrencilerin araştırmacı yapıya sahip olması ve bunu meslek hayatında kullanabilmeleri açısından tecrübe kazanımı sağlanmıştır. Gerçekleştirilen bu eğitim sürecinin hayatlarındaki farklı alanlarda da etkisi olduğunu dile getirmişlerdir.

Harita tasarımı, büyüleyici tarihi ile yol göstericiliğin önemli bir alt kümesidir. Dilin var olduğu günden itibaren var olan haritalar, kültürel, entelektüel, ekonomik veya politik olmak üzere her türlü insan arayışının bir kronolojisini temsil ediyor (Gibson, 1950). Öğrencilerin eğitim süreci sonunda bilgilendirme tasarımı haritaları ve normal haritalar arasındaki farkı ifade edebilecek düzeye geldikleri gözlenmiştir

Eğitim süreci içerisinde öğrenciler BT'nin önemini kavradıklarını dile getirmişlerdir. Ders süreci sonunda öğrencilerin BT ile ilgili bilgilerinin ve farkındalıklarının arttığı gözlemlenmiş olup öğrencilerin büyük bir bölümü BT ve Gİ tanımını rahatlıkla yapabilmişlerdir. Eğitim sürecinin öğrenciler üzerinde olumlu ve geliştirici bir yönü olduğu söylenebilir.

Tüm öğrencilerin bilgilendirme tasarımı haritası ile ilgili gerçekleştirilen proje sürecini benimsedikleri ve keyif aldıkları gözlenmiştir. Bu açıdan yapılacak proje seçiminin öğrencilere uygunluğu göz önünde bulundurulmalıdır. Seçilen projenin etkisi ile öğrencilerin süreç içerisinde öğrendiği bilgiler ile günlük yaşamda karşılaştıkları

örnekler arasında bağ kurdukları gözlenmiştir. Aynı zamanda proje süreci içerisinde öğrenciler birbirleri ile beyin fırtınası yaparak sürekli paylaşımlarda bulunmuşlar ve süreci grup çalışması mantığı ile sürdürmüşlerdir.

Gerçekleştirilen araştırmada 4 haftalık eğitim süreci içerisinde 2 haftalık proje sürecinin öğrenciler için yeterli olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmada yer alan öğrencilerin proje için ayrılan zamanın yetersiz olduğu düşüncesinde oldukları gözlenmiş olup; çalışma yöntemi konusunda serbest bırakılan öğrencilerin neredeyse tamamı kendilerine temel bir çalışma örneği seçerek ve bunu geliştirerek bu süreci tamamlamıştır.

### **5.1.3. Eğitimde uygulanabilirliğe yönelik sonuçlar**

Bu başlık altında öğrencilerin '*Bilgilendirme Haritası'nın lisans düzeyi eğitime entegrasyonu sürecindeki eğitimde uygulanabilirliği*'ne yönelik sonuçlar incelenmiştir.

Çeşitliliğin ve zorunluluğun birleşimi, güçlü ve profesyonel bir uzmanlık dalını gerektirecektir. Başarılı bilgilendirme tasarımı uygulamalarında düzenli yer alan her uzman hem başarıda kritik bir rol oynar, hem de sürecin devamlılığını sağlar (Knemeyer, 2003). BT'nin eğitimde uygulandığı takdirde daha akılda kalıcı olacağı ve öğrenmeyi hızlandırdığı durumu ortaya çıkmıştır. Öğrenciler proje içerisinde vakit geçirdikçe projeyi benimseyerek projeyi geliştirmeye yönelik yeni fikirler belirtmişlerdir.

Haritalar bir bölgenin bütünü veya bir parçasını tanımlar ve temsil eder. Coğrafi bilgiyi, mekan kavramlarını veya ölçeği grafik anlatım aracılığıyla iletmek ve göstermek için kullanılan haritaların içeriği, gerçek dünyanın bir canlandırmasıdır (Ambrose, 2013). Proje içerisinde Anadolu Üniversitesi için yapılan bilgilendirme haritası tasarımının öğrenciler tarafından benimsendiği gözlenmiş, süreç içerisinde edindikleri kazanımlardan sonra öğrenciler; eğitimciler ve üniversitede eğitim gören öğrenciler için faydalı olabilecek ya da başka alanlarda kullanılacak alternatif proje fikirleri sunmuşlardır.

Uluslararası tasarım ve danışmanlık şirketi IDEO ise çalışmalarını sosyal karmaşıklıklardan kaynaklanan "büyük sorular" etrafında düzenliyor. "Tasarım eğitimi nasıl geliştirilebilir? Devlet nasıl daha insan odaklı çalışabilir? Sağlık hizmetleri nasıl kişiselleştirilebilir?" gibi sorulara yanıt arayan şirket okullar ve şirketler için ortak bir eğitim ağı projesi oluşturmuştur. İnsan odaklı çözümler üretmeye yönelik kurulan Innova okulları olarak adlandırılan bu okullar öğrencilerin hem okul deneyimini, hem iş deneyimini birlikte yöneterek gelişmelerini amaçlamaktadır (http-22). Araştırma



sürecinde gerçekleştirilen birçok disiplini bir arada kullanmayı gerektiren bu projede öğrenciler edindikleri kazanımlarının önemli olduğunu ve bunları öğretmenlik hayatlarında, ya da farklı bir alanda da kullanabileceklerini ifade etmişlerdir. Bununla birlikte proje kısmında öğrencilerin seçilen konuyu ifade etme yöntemi olarak serbest bırakılmasını öğrencilerin bir bölümü çok faydalı bulduklarını dile getirirken, diğer öğrenciler ise bu kadar serbest bırakıldıkları için zorlandıklarını dile getirmişlerdir.

## 5.2. Öneriler

Görsel sanatlar eğitiminde BT ve Bilgilendirme Haritası Tasarımı başlığı kapsamında gerçekleştirilecek projeler ve araştırmalar açısından şunlar önerilebilir:

- BT'ye yönelik yapılacak projelerde öğrenci yaşantılarından yola çıkılarak projelerin planlanıp uygulanması öğrencilerin süreci benimsemeleri ve gelişimleri açısından faydalı olacaktır.
- BT ve Bilgilendirme Haritası Tasarımı öğrenciler için sadece eğitim süreci içerisinde değil, tüm yaşamlarında bir etki sağlayacağı düşünülmekte, bu yüzden BT konusunda doğru eğitimi almaları önem taşımaktadır.
- Bilgilendirme Haritası Tasarımı proje sürecine benzer yapılacak projelerde öğrencilerin sadece internet araştırmasıyla kendilerini sınırlandırmadığı projelerin yapılması, öğrencilerin yaşadıkları çevreyi tanınması ve proje içerisinde kullanacakları kaynağa ilk elden ulaşmaları, araştırmacı kişiliklerini geliştirmesi açısından önemlidir.
- Günümüz teknolojisi ile birlikte Bilgilendirme Tasarımı Haritalarının kiosk ortamlarda kullanımının, kullanıcılara zaman ve yönlendirmelerde sağlayacağı kolaylık açısından büyük faydası olacağı düşünülmektedir. Görsel Sanatlar eğitimi veren kurumlardaki eğitimcilerin ve buradaki öğrencilerin güncel gelişmeleri ve teknolojiyi takip etmeleri ve insan odaklı düşünmeyi öğrenmeleri ortaya çıkan tasarımlarda sürdürülebilirlik sağlanması açısından önem taşımaktadır.
- Birbirleriyle etkileşim halinde olan öğrencilerin karşılaştıkları problemleri grup arkadaşları ile birlikte çözdükleri görülmüş ve proje süreci sonunda problem çözme becerilerinin geliştiği gözlenmiştir. Bu nedenle bilgilendirme haritası tasarımı projesinin başka projelerde ve derslerde de uygulatılması önerilir.
- Görsel Sanatlar eğitiminde BT ve Bilgilendirme Haritası Tasarımı için ayrılan 4 haftalık eğitim sürecinin aktarılmak istenen bilgi ve ulaşılmak istenen hedef

açısından yetersiz olduđu gözlenmekte en az bir dönemlik bir süreci kapsayacak bir şekilde uygulanması gerekmektedir.

Türkiye’de BT konusunda yapılmış doktora, sanatta yeterlik, yüksek lisans tezleri ve makaleler bulunmakta ve BT ile ilgili çeşitlendirmeler ve tanımlamalar yapılmasına karşın Bilgilendirme Haritası Tasarımı konusunda yapılmış pek örnek bulunmamaktadır. Bu tezin Bilgilendirme Tasarımı ve Bilgilendirme Tasarımı Haritaları konusunda çalışacak araştırmacılara fayda sağlayacağı ve yol göstereceği düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

- Abbott, J., and Ryan, T. (1999). Constructing knowledge, reconstructing schooling. *Educational Leadership*, November, 66-69
- Ambrose, G. (2013). *Grafik tasarımda dil ve yaklaşım*, İstanbul: Literatür.
- Ambrose, G., and Harris, P. (2012). *Tipografinin temelleri*. İstanbul: Literatür.
- Armstrong, H. (2009). *Graphic design theory readings from the field*. New York: Princeton Architectural Press.
- Arthur, J., Warning, M., Coe, R., and Larry, V. H. (2017). *Eğitimde araştırma yöntemleri ve metodolojileri (çev. Erözkan, A.)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Aykaç, N. (2009). *Öğrenme ve öğretme sürecinde aktif öğretim yöntemleri (2. Baskı)*. Ankara: Natural Yayıncılık.
- Becer, E. (2006). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost Yayınevi.
- Baer, K. (2008). *Information design workbook*. Massachusetts: Rockport Publishers Inc.
- Balcı, A. (2015). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntem, teknik ve ilkeler*. Ankara: Pegem Akademi.
- Berger, J., and Peter, L. (2015). *Modernite, çoğulculuk ve anlam krizi*. Ankara: Heretik Yayınları
- Brooks, J. G., and Brooks, M. G. (1993). *The case for constructivist classrooms*. Alexandria: ASCD.
- Burke, P. (2004). *Bilginin toplumsal tarihi*. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları
- Carson, N. (2013). *Computer arts (Sayı: 221)*. <https://justincone.com/wp-content/uploads/2017/10/computer-arts-2013.pdf>
- Cezzar, J. (2018). *The AIGA guide to Careers in graphic & communication design*. New York: Bloomsburry Publishing.
- Creswell, J. W. (2013). *Araştırma deseni: Nicel, nitel ve karma yöntem yaklaşımları. (Çev. Ed. S. B. Demir), (4. Baskı)*. Ankara: Eğiten Kitap Yayınevi.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches. (3. Baskı)*. California: Sage Publications, Inc.
- Demirel, Ö. (2014). *Eğitimde program geliştirme: Kuramdan uygulamaya (21. Baskı)*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Dökmen, Ü. (2005). *İletişim çalışmaları ve empati*. İstanbul: Sistem Yayıncılık

- Durmuş, E. (2003). *Eğitimde araştırma yöntemleri ve metodlarına giriş nitel, nicel ve eleştirel kuram metodolojileri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Erdem, E. (2001). Program geliştirmede yapılandırıcılık yaklaşımı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Friendly, M. (2006). *A brief history of data visualization*. Toronto: York University
- Geray, H. (2014). *Toplumsal araştırmalarda nicel ve nitel yöntemlere giriş*. Kocaeli: Umuttepe Yayınları.
- Gibson, D. (2009). *The wayfinding handbook*. New York: Princeton Architectural Press
- Glesne, C. (2012). *Nitel araştırmaya giriş (çev. Ersoy, A.)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Güler, T. (2008). Grafik tasarımda yeni bir alan: Bilgilendirme tasarımı ve bir uygulama. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi.
- Güngör, N. (2011). *İletişim kuramlar ve yaklaşımlar*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Gengli, L. (2015). *Information made beautiful-infographic design*. China: SendPoints Publishing Co., Ltd.
- JEAN, G. (2002). *Yazı insanlığın belleği (çev. Nami Başer)*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Johnson, A. P. (2014). *Eylem araştırması el kitabı. (Çev. Ed. Y. Uzuner ve M. Ö. Anay)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Krasner, J. (2008). *Motion graphic design applied history and aesthetics*. Oxford: Elsevier Inc.
- Krbálek, P., Vacek, M. (2012). *Teleology in knowledge mapping*. Hradec Králové: University of Hradec Králové.
- Kurt, Y., Ünlü, E. (2014). *Uluslararası piri reis sempozyumu*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi.
- Küçük, M. (2019). Görsel iletişim tasarımı bağlamında bilgilendirme tasarımına ilişkin bir eylem araştırması. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Leonard, N. (2015). *Grafik tasarımda tasarım için araştırma*. İstanbul: Literatür.
- Mijksenaar, P. (1997). *Visual function: An introduction to information design*. New York: Princeton Architectural Press.
- O'Grady, J. (2008). *The information design handbook*. Ohio: HOW Books.
- Öztuna, H. Y. (2007). *Görsel iletişimde temel tasarım*. İstanbul: Tibyan Yayıncılık.
- Perkins, D.N. (1999). The many faces of constructivism. *Educational Leadership*, November, 6-11.

- Pite, S.(2003). *The digital designer 101 graphic gesign projects for print , the web, multimedia & motion graphics*. New York: Delmar Learning.
- Punch, K. F. (2005). *Sosyal arařtırmalara giriř nicel ve nitel yaklařımla*. Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Resnick, E. (2003). *Design for communication*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Selley, N. (1999). *The art of constructivist teaching in the primary school*. London: David Fulton Publishers.
- Shuttleworth, M. (2008). *Case study research design*. 18.02.2019 tarihinde <https://explorable.com/case-study-research-design> adresinden edinilmiřtir.
- Stone, T. L. (2006). *Color design workbook*. Massachusetts: Rockport Publishers Inc.
- řerbetçi, M. (1999). *Türk haritacılıęı tarihi*. İstanbul: HKMO.
- Tekeli, S. (1997). *İlk Japon haritasını çizen Kařgarlı Mahmud ve Kristof Kolomb'un haritasına dayanarak en eski Amerika haritasını çizen Türk amirali Piri Reis*. Ankara: Atatürk Kùltür Merkezi Bařkanlıęı.
- Uçak, N. Ö. (2000). Bilgi üzerine kuramsal bir yaklařım. *Bilgi Dũnyası*, 1(1), 143-159. <http://www.bby.hacettepe.edu.tr/yayinlar/dosyalar/143-159.pdf>
- Uçar, T. F. (2016). *Görsel iletiřim ve grafik tasarım*. İstanbul: İnkilap Yayınevi.
- Ullaęlı, S. (2006). *İmgebilim "öteki"nin bilimine giriř*. Ankara: Sinemis Yayınları.
- Ülgen, G. (1994) *Eęitim psikolojisi: kavramlar, ilkeler, yöntemler, kuramlar ve uygulamalar*. Ankara: Lazer Ofset.
- Yıldırım, A. ve řimřek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel arařtırma yöntemleri (5. Baskı)*. İstanbul: Seçkin Yayıncılık.
- Yin, R. K. (2014). *Case study methods: Design and methods (5. Baskı)*. Thousand Oaks: Sage Pbc.
- Williams, J. (2012). *Type matters!*. China: Merrell Publishers Limited.

## İNTERNET KAYNAKLARI

[http://www.catalhoyuk.com/sites/default/files/media/pdf/Archive\\_Report\\_2012.pdf](http://www.catalhoyuk.com/sites/default/files/media/pdf/Archive_Report_2012.pdf)

(Eriřim: 08.12.2018)

http-1: <http://3.bp.blogspot.com/-kgedkMwHZnA/TmprLXcSnoI/AAAAAAAAAVI/Rv1UaZiEV5M/s1600/12.jpg>

(Eriřim: 08.12.2018)

- http-2: <http://www.vangeva.com/otto-neurath-and-gerd-arntz/>  
(Erişim: 08.12.2018)
- http-3: <http://www.historygraphicdesign.com/the-age-of-information/the-international-typographic-style/172-otl-aicher>  
(Erişim: 08.12.2018)
- http-4: <https://gestalten.com/products/a-map-of-the-world>  
(Erişim: 11.01.2019)
- http-5: <http://www.ivan.cash/infographic-of-infographics/>  
(Erişim: 11.01.2019)
- http-6: [https://www.academia.edu/2365199/Teleology\\_in\\_Knowledge\\_Mapping](https://www.academia.edu/2365199/Teleology_in_Knowledge_Mapping)  
(Erişim: 23.12.2018)
- http-7: <http://yerindecizer.blogspot.com/2018/02/catalhouk-haritas.html>  
(Erişim: 23.01.2019)
- http-8: [http://farm3.static.flickr.com/2594/3996222299\\_94290a7c9e\\_o.jpg](http://farm3.static.flickr.com/2594/3996222299_94290a7c9e_o.jpg)  
(Erişim: 23.01.2019)
- http-9: [http://www.alrahalah.com/wp-content/uploads/2011/08/Piri\\_reis\\_world\\_map\\_01-743x1024.jpg](http://www.alrahalah.com/wp-content/uploads/2011/08/Piri_reis_world_map_01-743x1024.jpg)  
(Erişim: 23.01.2019)
- http-10: <https://www.sophiararebooks.com/pages/books/4508/christoph-scheiner/rosa-ursina-sive-sol-ex-admirando-facularum-macularum-suarum-phoenomeno-varius-necnon-circa>  
(Erişim:02.02.2019)
- http-11: <http://www.lib.berkeley.edu/EART/maps/nolli.html>  
(Erişim: 12.01.2019)
- http-12: <https://mapdesign.icaci.org/tag/coxcomb/>  
(Erişim: 12.01.2019)
- http-13: <https://www.citymetric.com/transport/how-did-tube-lines-get-their-colours-3026>  
(Erişim: 12.01.2019)
- http-14: <https://mediumshapes.wordpress.com/page/2/>  
(Erişim: 12.01.2019)
- http-15: <https://www.mijksenaar.com/en/>  
(Erişim:14.02.2019)

- http-16: <http://press.nationalgeographic.com/2018/05/16/national-geographic-magazine-june-2018/>  
<http://content.time.com/time/covers/europe/0,16641,20131028,00.html>  
(Eriřim: 03.02.2019)
- http-17: <https://www.commarts.com/project/7415/woodrow-wilson-center-annual-report-cover-and-spreads>  
(Eriřim: 14.02.2019)
- http-18: <http://www.typetoken.net/publication/michael-beirut-how-to-thames-hudson/>  
(Eriřim: 14.02.2019)
- http-19: <https://www.ideo.com/post/future-of-the-book>  
(Eriřim:15.02.2019)
- http-20: <https://www.ideo.com/post/future-of-the-book>  
(Eriřim:15.02.2019)
- http-21: <https://www.ideo.com/post/future-of-the-book>  
(Eriřim:15.02.2019)
- http-22 : <https://www.aiga.org/aiga-design-futures/complex-problems/>  
(Eriřim:09.01.2019)
- http-23: <https://www.aiga.org/aiga-design-futures/aggregation-and-curation/>  
(Eriřim: 09.01.2019)
- http-24:<https://www.aiga.org/aiga-design-futures/bridging-digital-and-physical-experiences/>  
(Eriřim:09.01.2019)
- http-25:<https://www.aiga.org/aiga-design-futures/core-values-matter/>  
(Eriřim:09.01.2019)
- http-26: [https://www.kickstarter.com/projects/nebia/nebia-spa-shower-20-better-for-you-better-for-the?ref=4ztqs0&gclid=Cj0KCKQiAwc7jBRD8ARIsAKSUBHKAF5\\_8zybP02eAyA3hWYATowc1U9PhVES7LxVdD5V0cNHxx5DzhiQaAoccEALw\\_wcB](https://www.kickstarter.com/projects/nebia/nebia-spa-shower-20-better-for-you-better-for-the?ref=4ztqs0&gclid=Cj0KCKQiAwc7jBRD8ARIsAKSUBHKAF5_8zybP02eAyA3hWYATowc1U9PhVES7LxVdD5V0cNHxx5DzhiQaAoccEALw_wcB)  
(Eriřim: 25.02.2019)
- http-27: <https://www.aiga.org/aiga-design-futures/resilient-organizations/>  
(Eriřim:09.01.2018)
- http-28: <https://www.aiga.org/aiga-design-futures/making-sense-in-the-data-economy/>  
(Eriřim:09.01.2018)



http-29: <https://www.aiga.org/aiga-design-futures/accountability-for-anticipating-design-outcomes/>

(Eriřim:09.01.2018)

http-30: <https://www.sophiararebooks.com/pages/books/4508/christoph-scheiner/rosa-ursina-sive-sol-ex-admirando-facularum-macularum-suarum-phoenomeno-varius-necnon-circa>

(Eriřim:20.02.2019)

## **EKLER**

- EK-1. Etik Kurul Kararı
- EK-2. Arařtırma Gönüllü Katılım Formu
- EK-3. Öğrencilerle Yapılan Yarı Yapılandırılmış Görüşmenin Soruları I
- EK-4. Öğrencilerle Yapılan Yarı Yapılandırılmış Görüşmenin Soruları II
- EK-5. Öğrencilerin Bilgilendirme Haritası Tasarımı Çalışmaları

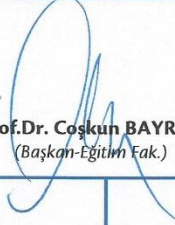






Evrak Kayıt Tarihi: 12.02.2019

Protokol No: 13022

Tarih: 27.02.2019



ANADOLU ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL VE BEŞERÎ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU  
KARAR BELGESİ

<b>ÇALIŞMANIN TÜRÜ:</b>	Yüksek Lisans Tez Çalışması
<b>KONU:</b>	Eğitim Bilimleri
<b>BAŞLIK:</b>	Güzel Sanatlar Eğitiminde Bilgilendirme Haritası Tasarımı Üzerine Bir Durum Çalışması
<b>PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:</b>	Doç. Metin İNCE
<b>TEZ YAZARI:</b>	Fırat BİLAL
<b>ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:</b>	-
<b>KARAR:</b>	Olumlu
 <b>Prof. Dr. Coşkun BAYRAK</b> (Başkan-Eğitim Fak.)	
 <b>Prof. Dr. T. Volkan YÜZER</b> (Başkan Yardımcısı-Açıköğretim Fak.)	 <b>Prof. Dr. Esra CEYHAN</b> (Eğitim Fak.)
 <b>Prof. Dr. Münevver ÇAKI</b> (Güzel Sanatlar Fak.)	 <b>Prof. Dr. M. Erkan ÜYÜMEZ</b> (İkt. ve İdari Bil. Fak.)
 <b>Prof. Dr. Hırdan DEVECİ</b> (Eğitim Fak.)	 <b>Prof. Dr. Emel ŞIKLAR</b> (İkt. ve İdari Bil. Fak.)

## EK – 2 ARAŞTIRMA GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

Bu çalışma, “Güzel Sanatlar Eğitiminde Bilgilendirme Haritası Tasarımı Üzerine Bir Durum Çalışması” başlıklı bir araştırma çalışması olup “Resim-iş öğretmenliği lisans öğrencilerinin “kullanıcı etkileşimli bir harita” tasarlanması sürecinde nasıl doğru, etkili, kolay, anlaşılabilir ve yaratıcı tasarımlar tasarlayabilecekleri sorusunu yanıtlayabilme amacını taşımaktadır. Çalışma, Fırat Bilal tarafından yürütülmekte ve sonuçları ile tarafsız bir biçimde ortaya konacak ve araştırma kapsamında öğrencilerin farklı bir disiplinle etkileşimi, bu etkileşim sonucunda disipline yönelik çalışmaları ile elde edilecek veriler güzel sanatlar eğitimi açısından alana ışık tutacak ve bu eğitimi alan öğrenciler için öğretmenlik hayatlarında aktarmaları gereken bilgileri, bilgilendirme tasarımı ile daha anlaşılır bir biçimde aktarma imkanı sağlayacaktır.

- Bu çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Çalışmanın amacı doğrultusunda, *durum araştırması kapsamında araştırmacı notları, gözlem, yarı yapılandırılmış görüşme, ses ve video kayıtları* yapılarak sizden veriler toplanacaktır.
- İsminizi yazmak ya da kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz/araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstemeniz halinde sizden toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.
- Sizden toplanan veriler korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde/süreçlerinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru/talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zamanda ayrılabilirsiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı [fbilal@anadolu.edu.tr](mailto:fbilal@anadolu.edu.tr) mail adresine yönlendirebilirsiniz.

Arařtırmacı Adı : Fırat Bilal  
Adres : Anadolu Üniversitesi  
İř Tel :  
Cep Tel :0554 530 59 69

**Bu alıřmaya tamamen kendi rızamla, istediđim takdirde alıřmadan ayrılabilceđimi bilerek verdiđim bilgilerin bilimsel amalarla kullanılmasını kabul ediyorum.**

*(Lütfen bu formu doldurup imzaladıktan sonra veri toplayan kiřiye veriniz.)*

Katılımcı Ad ve Soyadı:

Tarih ve İmza:

EK – 3 : ÖĐRENCİLERLE YAPILAN YARI YAPILANDIRILMIř  
GÖRÜřMENİN SORULARI I

- 1- Görsel iletiřim nedir? Aıklar mısın?
- 2- Görsel iletiřim (tasarımı) olarak tanımlayabileceđin 5 örnek söyleyebilir misin?
- 3- Bulunduđun bu atölyede görsel iletiřim olarak tanımlayabileceđin en az 3 tasarım/görsel/ürün nelerdir/ neler olabilir? Neden görsel iletiřim tasarımı olarak tanımlıyorsun? Aıklar mısın?
- 4- Bilgilendirme tasarımı nedir? Aıklar mısın?  
4.1- Bir önceki soruda görsel iletiřim tasarımı olarak tanımladıđın tasarımlardan sence hangisi ya da hangileri bilgilendirme tasarımı olabilir? Neden?
- 5- Ev-Üniversite arasındaki mesafede gördüđün bilgilendirme tasarımları neler olabilir?
- 6- Bilgilendirme tasarımlarının kullanılmasının nedeni nedir? Aıklar mısın?
- 7- Bilgilendirme tasarımlarının temel amacı nedir? Aıklar mısın?
- 8- Bilmediđin bir yeri bulmak için hangi görsel iletiřim aralarını kullanırsın? Aıklar mısın? Bu konuda yařamıř olduđun bir deneyimin varsa bu durumu nasıl özümledin?
- 9- Bu bilgiler dıřında eklemek istediđin bir konu, öneri varsa dinleyebilirim.

EK – 4 : ÖĞRENCİLERLE YAPILAN YARI YAPILANDIRILMIŞ  
GÖRÜŞMENİN SORULARI II

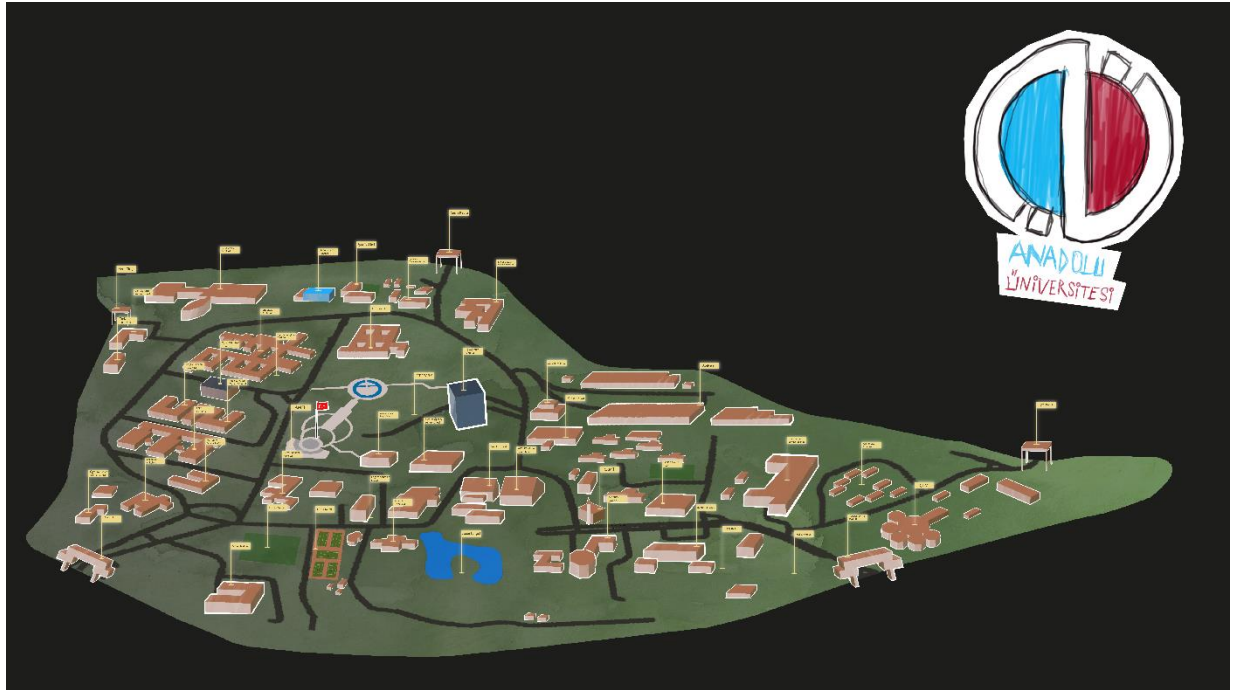
- 1- Grafik Tasarım VI dersi kapsamında gerçekleştirilen bu(A.Ü. harita) proje sürecini anlatır mısın? (Fikri nasıl buldun, hangi örnekler seni etkiledi? Tasarım aşamasında ne gibi sıkıntılar yaşadın?
- 2- Bir bilgilendirme tasarımı ürününün başarılı olup olmadığını nasıl anlayabiliriz?
- 3- Proje kapsamında edindiğin deneyimler sonucunda bilgilendirme tasarımı olarak tanımlayabileceğin günlük hayatından örnekler nelerdir? Bu örneklerin günlük aktivitelerimize etkisi nedir? Açıklar mısın?
- 4- Bilgilendirme tasarımının grafik tasarım dersinin içeriğine entegre edilmesi bağlamında gerçekleştirdiğimiz projeye benzer ne tür projeler yapılabilir? Böyle bir konu üzerine nasıl bir projede çalışmak isterdin? Nasıl bir tasarım konusu olmasını isterdin?
- 5- Bilgilendirme tasarımı konusunda edindiğin bu deneyimi bir öğretmen olarak öğrencilerine nasıl aktarırsın? Bu konu üzerine bakış açın nedir?
- 6- Genel olarak bu proje hakkında ne düşünüyorsun?
- 7- Bu bilgiler dışında eklemek istediğin bir konu, öneri varsa dinleyebilirim.

EK – 5

## ÖĞRENCİLERİN BİLGİLENDİRME HARİTASI TASARIMI ÇALIŞMALARI

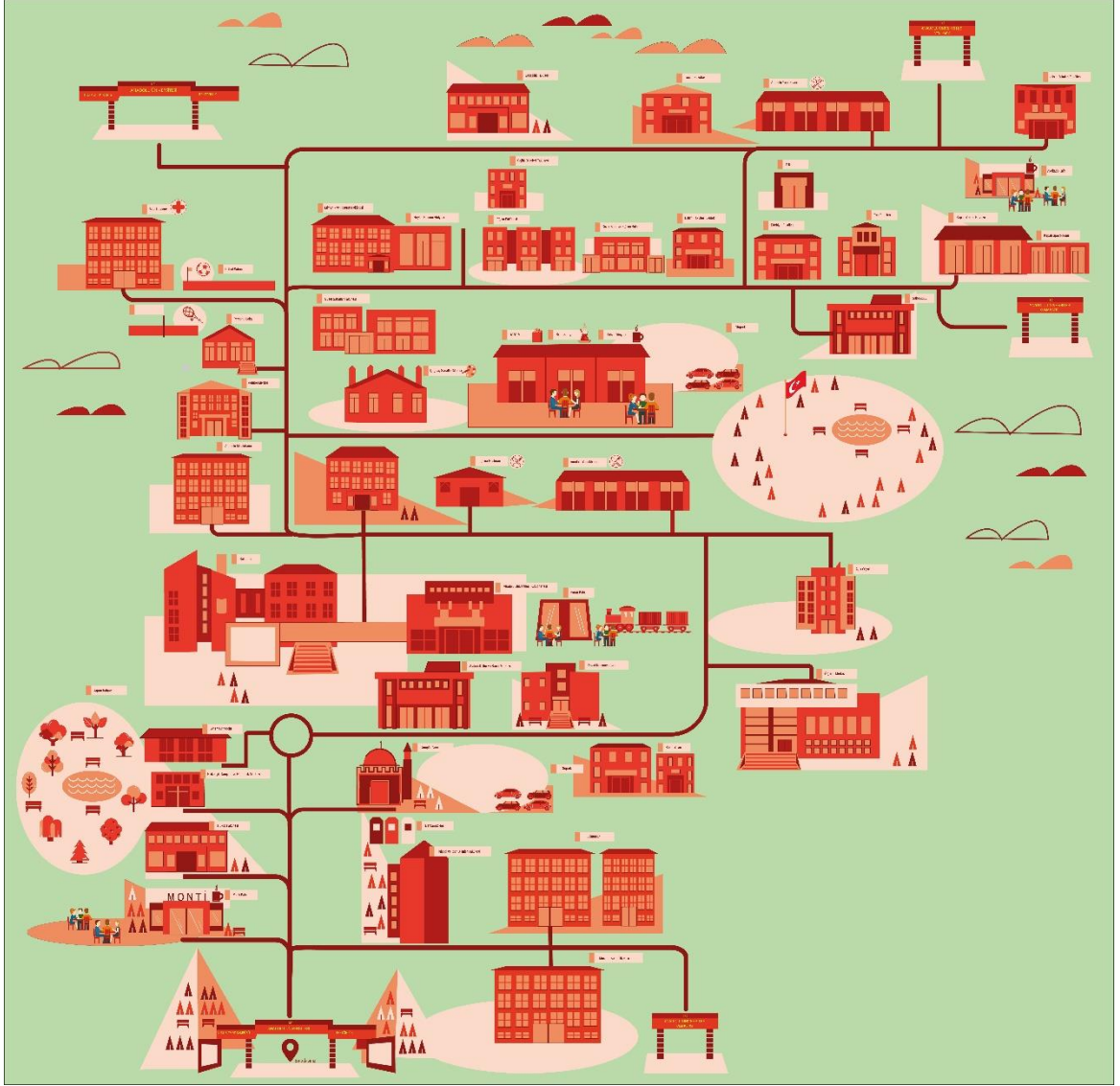


*Yeliz'in Bilgilendirme Haritası Çalışması*



*Yağız'ın Bilgilendirme Haritası Çalışması*

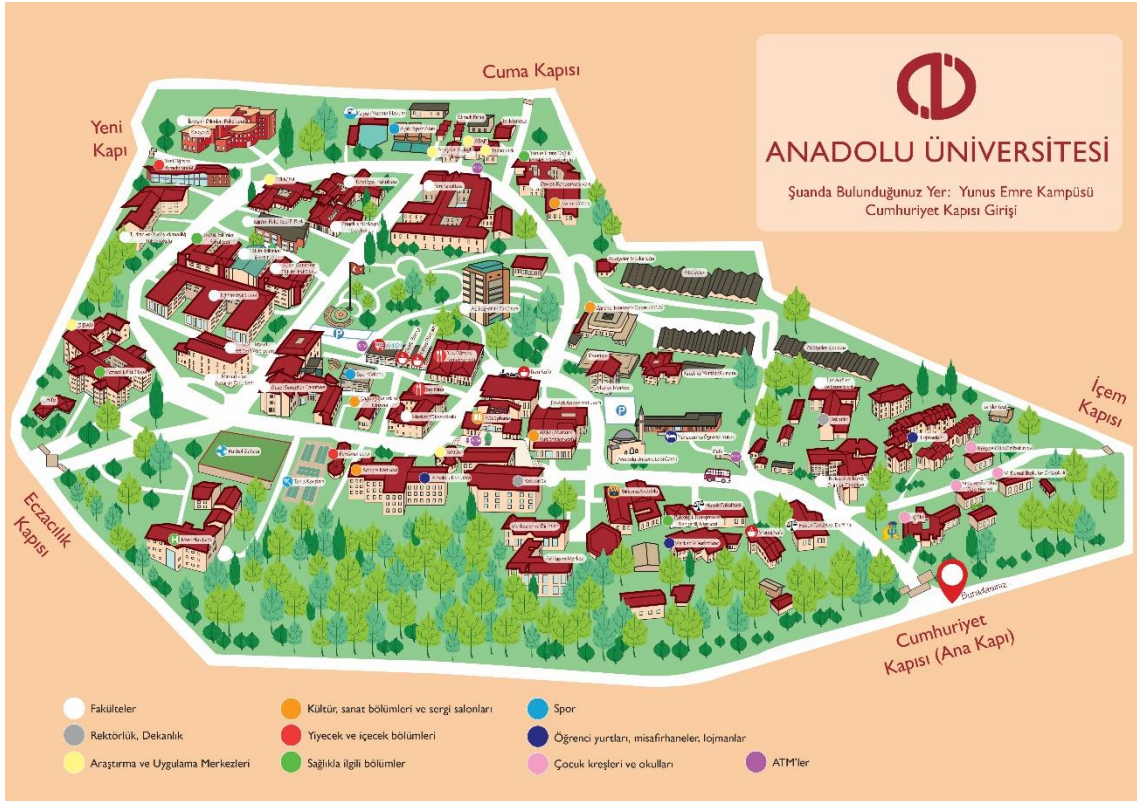




*Burcu'nun Bilgilendirme Haritası Çalışması*



*Ece'nin Bilgilendirme Haritası Çalışması*



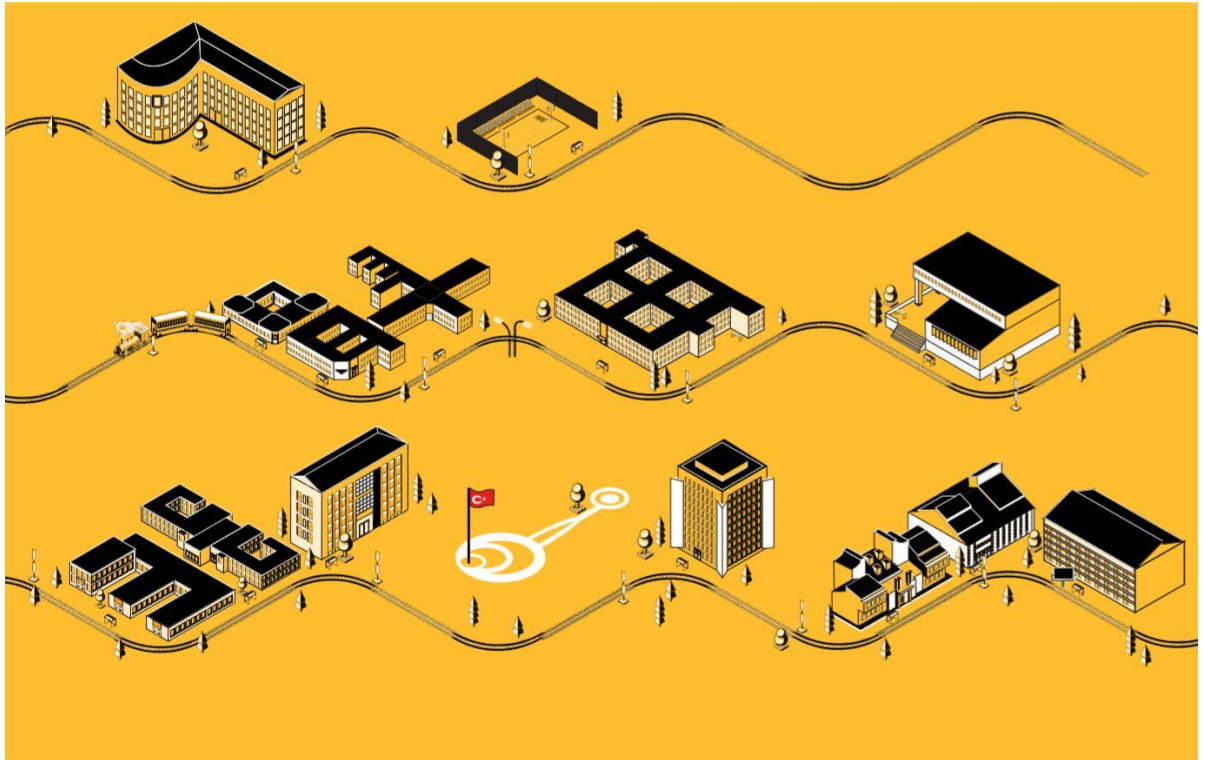
*Deniz'in Bilgilendirme Haritası Çalışması*







*Nilüfer'in Bilgilendirme Haritası Çalışması*



*Metin'in Bilgilendirme Haritası Çalışması*

## ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Fırat BİLAL  
Yabancı Dil : İngilizce  
Doğum Yeri ve Yılı : Balıkesir/ 1990  
E-Posta : firatbilal@windowslive.com

### Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

#### Eğitimi:

- 2019, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-iş Eğitimi Bilim Dalı, ESKİŞEHİR (Yüksek Lisans).
- 2013, Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi Resim-iş Öğretmenliği Bölümü, ESKİŞEHİR (Lisans).

#### Mesleki Geçmişi:

- 2017-... Freelance Illustrator / Art Director
- 2015-2017 Sağlık Bahçesi Reklam Ajansı, İSTANBUL.
- 2014 OMEK (Bilgisayar Tabanlı Tasarım ve Reklamcılık), ESKİŞEHİR.

#### Sanatsal Faaliyetlerden Seçki

- 2013 Kişisel Resim Sergisi, Anadolu Üniversitesi, ESKİŞEHİR.
- 2013 Karma Sergi, Anadolu Üniversitesi, ESKİŞEHİR.
- 2012 Bellek Otoportreleri, Dijital Sanat, Anadolu Üniversitesi, ESKİŞEHİR.