

1. G6rsel Tasarım¹

6GRENİM KAZANIMLARI:

Bu b6l6m6 bitirdiđinizde;

- G6rsel tasarım 6đelerinden izgi, Őekil, Alan, Boyut, Doku, Renk konuları hakkında bilgi sahibi olacak,
- G6rsel tasarım ilkelerinden B6t6nl6k, Denge, Vurgu, Hizalama, Yakınlık konularında fikir sahibi olacak,
- Bir eđitim materyali geliŐtirirken dikkat edilmesi gereken noktaları 6đreneceksiniz.

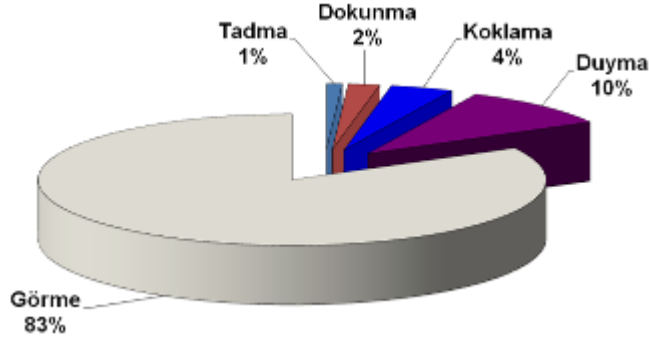
¹ Bu b6l6m R.Orun Madran tarafından hazırlanmıŐtır.

1.1. Giriş

Öğrenme ile ilgili olarak yapılan araştırmalar öğrenmelerin çoğunun görsel betimlemeler yoluyla gerçekleştiğini göstermektedir. Bu bağlamda materyal tasarım çalışmaları içinde görsel tasarımın çok önemli bir yere sahip olduğunu söylemek mümkündür. Öğrencilerin büyük çoğunluğu görsel materyaller yoluyla daha kolay öğrenebilmektedirler. Sözel öğretim materyalleri kullanan öğrencilerin de çeşitli kavramları öğrenmede görsel desteğe ihtiyaç duydukları bilinmektedir (Seferoğlu, 2007).

1.1.1. Nasıl Öğreniriz?

Öğrenme süreci içerisinde duyu organlarımızın hangi oranlarda etkili olduğu şekil 1’de gösterilmektedir. Şekilden de anlaşılacağı gibi görerek öğrenmenin, bir başka deyişle görsel öğelerin süreç içerisindeki payı çok büyüktür.



Şekil 1. Nasıl Öğreniriz?

1.2. G6rsel Tasarımın Temelleri

6đrenme s6recine destek verecek eđitsel materyallerin tasarlanmasında 6zerinde dikkatle durulması gereken ařamalardan biri g6rsel tasarımıdır. Materyalin belirlenen amaçlar dođrultusunda mesajı istenilen řekilde iletebilmesi, tasarım 6đelerinin dođru kullanılmasına ve tasarım ilkelerine sadık kalınmasına bađlıdır.

1.2.1. Tasarım 6đeleri

G6rsel tasarım 6đeleri çizgi, řekil, alan, boyut, doku ve renkten oluşur.

1.2.1.1. Çizgi

G6rsel tasarım 6đeleri içerisinde en fazla kullanılan 6đelerden biridir. Çizgi, dikkati belirli bir noktaya çekebildiđi gibi belirli bir yolun izlenmesini de sađlayabilir (řekil 2). Çizgiler yön ve hareket gösterebilirler (řekil 3). řekilleri ayırma ve birleřtirme işlevi görürler. Bu bağlamda materyalin genel kurgusunun oluşturulacađı temel yapı taşları olarak ifade edilebilirler.



Şekil 2. Belirli bir noktayı (ANASAYFA) işaret eden çizgi kullanımı.



Şekil 3. Ankara – İstanbul arası izlenecek yolu gösteren çizgi kullanımı (Google).

1.2.1.2 Őekil

Őekil bir yzey izerine yaratılan iki boyutlu biçimlerdir. Farklı Őekiller bir araya gelerek anlamlı bir bütün oluşturabilirler (Yalın, 2006). Őekiller kimi zaman herhangi bir cismin sadece kenar çizgileri ile görüntülenmesinde kullanılırlar. Bunu siluet olarak ifade etmek de mümkündür (Őekil 4).



Őekil 4. Örnek Siluetler.

Őekiller, siluet gibi detaylı olmayan kavramların ifade edilmesinde kullanılabildiđi gibi mimari çizimlerde görülen karmaşık yapıları da meydana getirebilirler (Őekil 5).



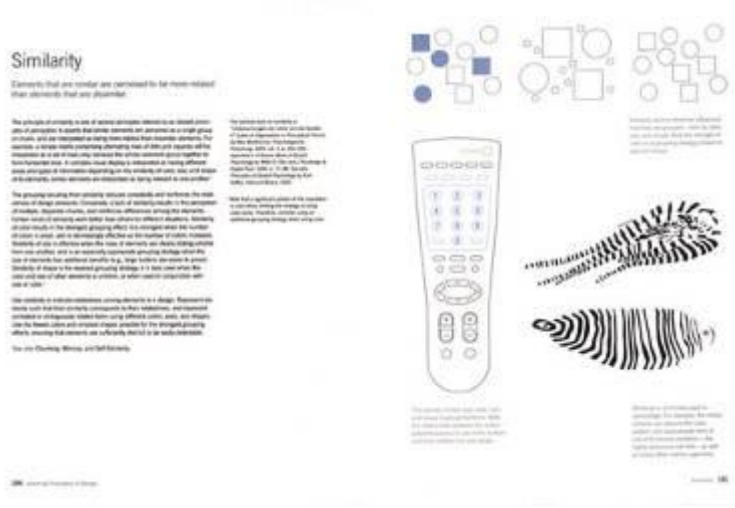
Őekil 5. Mimari Çizim Örneđi.

1.2.1.3. Alan

Görsel materyallerde alan kullanımı materyalin anlaşılabilir olması açısından büyük önem taşır. Kapalı (dolu) ya da açık (boş) alanlar olarak ikiye ayırabileceğimiz alan kullanımına en güzel örneklerden biri dergi ya da kitap tasarımlarıdır. Bu tasarımlarda sayfanın tamamı metin ya da şekiller ile doldurulmaz. Okuyucunun içeriği daha rahat takip edebilmesi için boş alanlara yer verilir (Şekil 5 & 6).



Şekil 5. Dergilerde alan kullanımı.



Şekil 6. Kitaplarda alan kullanımı.

1.2.1.4 Boyut

Görsel tasarım içerisinde kullanılan bir cismin boyutu çoğu zaman yanıltıcı olabilir. Cisim diğer cisimler ile birlikte kullanıldığında boyut açısından bir anlam ifade eder (Şekil 7).



Şekil 7. Ağacın parmaklar arasında durması; ağacın minyatür olduğu ya da ağacı tutanın dev olduğu hissini vermektedir.

Algıdaki bu farklılık deęişik kavramların ifade edilmesinde tasarımcıya bazı avantajlar sağlayabilir (Şekil 8).



Şekil 8. Yapılan araştırmanın büyüklüęü ifade edilmeye çalışılıyor.

1.2.1.5. Doku

Görsellerin çoęu iki boyutludur. Bu görsellerde doku ve desen kullanarak üçüncü bir boyut eklemek mümkün olabilir. Doku, görselin hem daha gerçekçi gözükmesine (Şekil 9), hem de zeminle cisim arasında oluşan farklılık sayesinde daha rahat algılanmasına yardımcı olur (Şekil 10).



Şekil 9. Solda düz kahverengi zemin. Sağda ağaç dokusu



Şekil 10. Solda doku uygulanmamış gitar. Sağda doku uygulanmış ve üç boyut etkisine sahip olan gitar.

1.2.1.6. Renk

Renk görsel materyallerde önemli bir unsur olmakla birlikte etkililiđi bilinçli kullanılmasına bađlıdır (Yalın, 2006). Günümüz eğitim teknolojileri kapsamında kullanılan araç gereçler – özellikle yansıtım (projeksiyon) cihazları – materyallerdeki renk kullanımını daha da önemli hale getirmektedir. Yanlış tema ve renk tercihleri materyalin

kullanımını olumsuz yönde etkilemekte, özellikle okunabilirlik açısından sorunlara yol açmaktadır (Şekil 11).

Sunum Kaygısını Anlama ve Denetleme

- Tamamen doğal bir durumdur.
- Sunumunuza olumlu etkisi olabilir.
- Durumu ciddiye almanızı sağlar.
- Çok yüksek düzeyde kaygı ya da kaygısızlık sizi olumsuz yönde etkiler.
- Kaygıyı belirli bir düzeyde tutabilmek önemlidir.
- Orta düzeyde bir heyecan dalgası size yeterli enerjiyi verir.

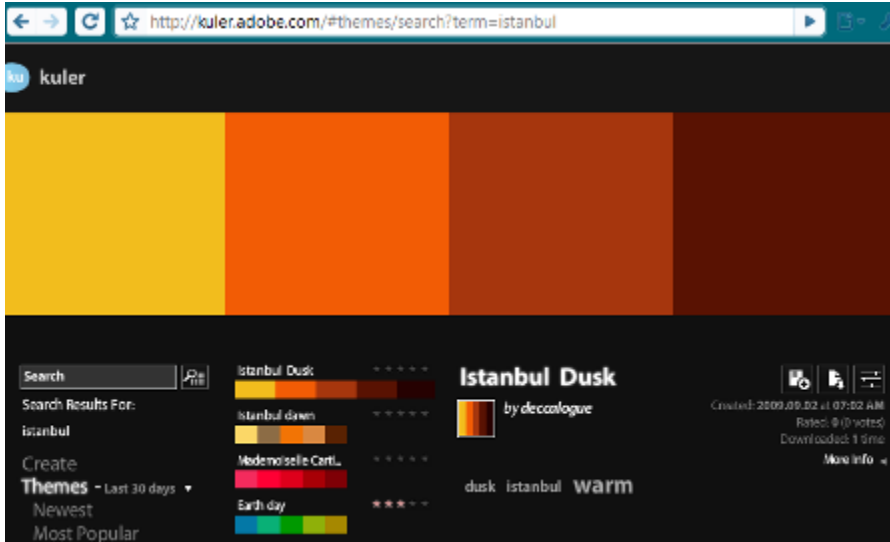
© Sunum Teknikleri, İnce İşletme Okulları, Ankara - 4 Eylül 2006

Şekil 11. Geri plan ve metin renklerinin hatalı seçilmesi sonucu okunabilirliğin azalması.

Materyallerdeki renk kullanımları konusunda tasarımcılara yardımcı olacak birtakım araçlar ve uygulanabilecek yöntemler bulunmaktadır. Bu araçlar ve yöntemler basit bir şekilde sıcak ve soğuk renklerin geçişini gösteren renk çemberleri formatında olabilir (Şekil 12). Sektörde yer alan firmaların ücretli ya da ücretsiz Web tabanlı olarak sundukları hizmetlerde bulunmaktadır (Şekil 13).



Şekil 12. Renk Çemberi. Çemberin kullanımında zıt renklerin seçimi görsel tasarım açısından doğru seçim yapılabilmesine olanak sağlar.



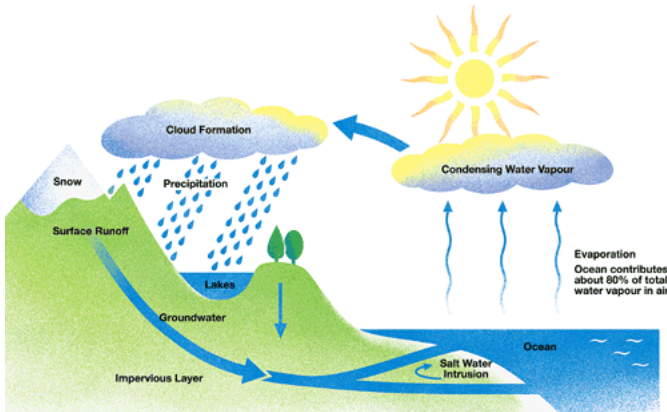
Şekil 11. Adobe firması tarafından sunulan renk seçimi ve örnek tema hizmeti Kuler (Adobe Kuler). Bu hizmete ücretsiz olarak <http://kuler.adobe.com> adresinden erişebilirsiniz.

1.3. Tasarım İlkeleri

Öğretim materyalinde görsel – sözel ve çekicilik katan öğeler belirlendikten sonra bunların nasıl bir biçimsel düzenleme ile yerleştirileceğine karar verilmelidir (Güven, 2008). Bu açıdan bütünlük, denge, vurgu, hizalama ve yakınlıkla ilgili düzenlemelerin yapılması gerekmektedir.

1.3.1. Bütünlük

Bütünlük, bir görseli meydana getiren öğelerin bir bütün olarak görünmesini sağlayan, öğeler arasındaki ilişkidir (Yalın, 2006). Bütünlüğü oluşturacak olan ilişkinin kurulabilmesi için bir önceki konuda bahsedilen tasarım öğelerinden (çizgi, şekil, renk, vb.) faydalanılır (Şekil 12). Materyal içerisinde bütünlüğün sağlanmış olması mesajı anlamayı ve yorumlamayı kolaylaştırır.



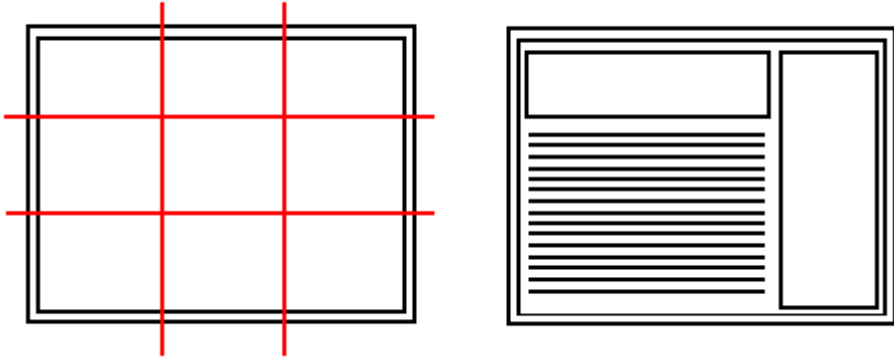
Şekil 12. Oklar yardımıyla anlatılan kavramda bütünlüğün sağlanması.

Bütünlüğün sağlanması açısından yapılan hataların başında materyalin içinde çok sayıda ve birbiri ile ilişkisi düzgün bir şekilde ifade edilememiş öğelerin kullanımı yer alır. Bu tür hataları en aza indirebilmek için verilmek istenen mesaj tasarımcı tarafından açık ve net olarak ifade edilebilmelidir. Tasarımcının aklına gelen tüm fikirler materyale yansıtılmamalıdır (Şekil 13).



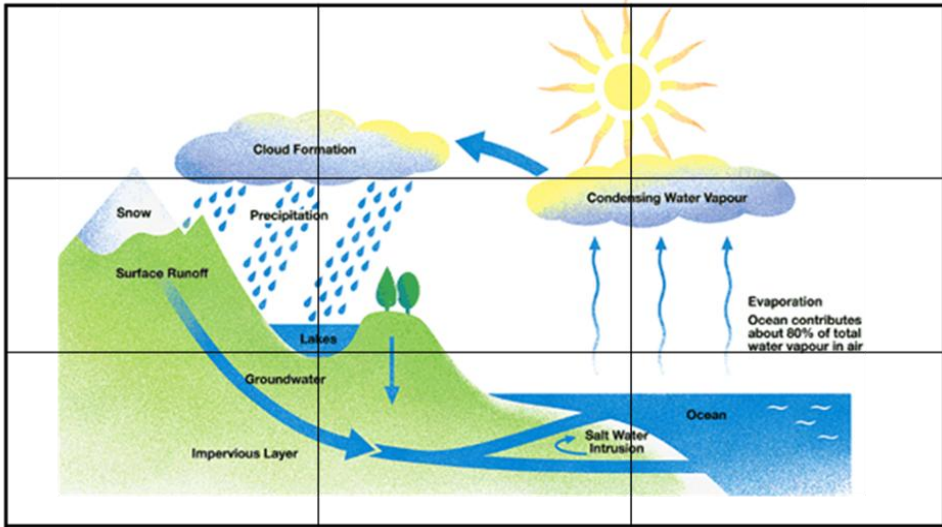
Şekil 13. Materyal içerisinde çok fazla birbiri ile ilişkisiz öğenin kullanılması.

Bütünlüğün sağlanmasında tasarımcıya yardımcı olabilecek basit ve eski bir kural vardır; “3x3 kuralı”. Bu kural dâhilinde ekran, soldan sağa ve yukarıdan aşağıya 3 parçaya bölünerek 3x3 bir matris elde edilir (Şekil 14).



Şekil 14. "3x3" kuralı ile elde edilen matris ve örnek bir uygulama.

Anahtar öğeler veya nesnelere bu 3 çizginin yakınında bulunmalıdır. 3x3 kuralı öğrencilerin dikkatlerini bu çizgilerin kesişme noktalarında toplayacağını belirtir. Matrisi oluşturan çizgiler hayali çizgilerdir; tasarımcıya yol gösterici görev üstlenirler (Şekil 15).



Şekil 15. "3x3" kuralının materyal tasarımında kullanımı.

1.3.2. Denge

Denge, öğelerin yatay ve dikey olarak materyale eşit ağırlıkta dağıtılması (yerleştirilmesi) yoluyla oluşturulur. İki türlü denge vardır:

- Formal (Simetrik): Bir materyalin ortadan ikiye bölündüğünde öğelerin simetrik olarak (her iki tarafta da birbirinin aynı şekilde) yerleştirilmesi (Şekil 16).
- İnfomal (Simetrik olmayan): Ağırlık olarak her iki tarafta eşittir ancak kullanılan öğeler farklıdır (Şekil 17). Dengenin informal şekilde sağlanması materyale belirli ölçüde hareketlilik kazandırabilmektedir.



Şekil 16. Formal (Simetrik) olarak kurulmuş denge.



Şekil 17. İnfomal (Simetrik olmayan) olarak kurulmuş denge.

Materyallerde dengenin olmadığı durumlarda öğeler birbiri üstüne ve bir tarafa yığılmış olarak görülür (Şekil 18).

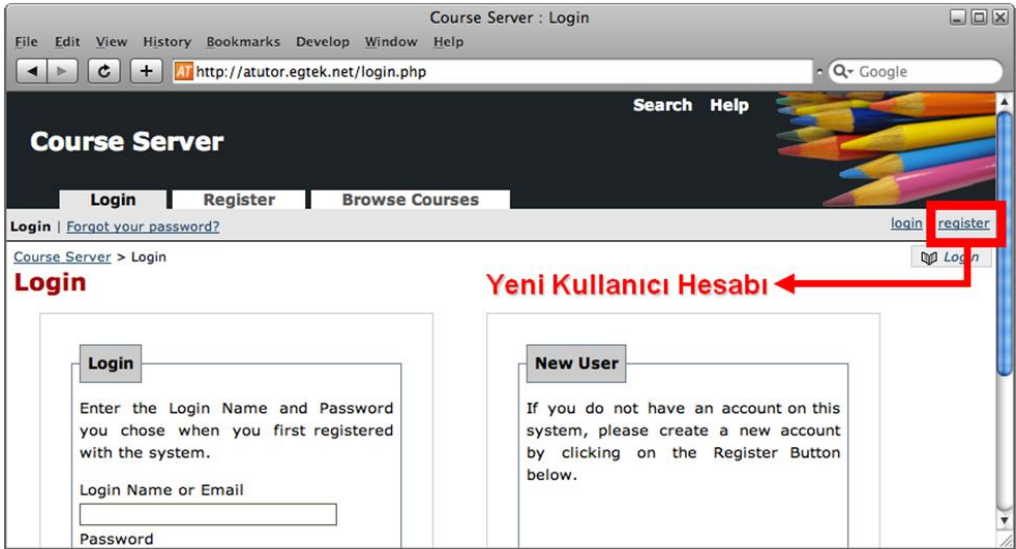


Şekil 18. Denge'nin kullanılmadığı (dengesiz) materyal.

1.3.3. Vurgu

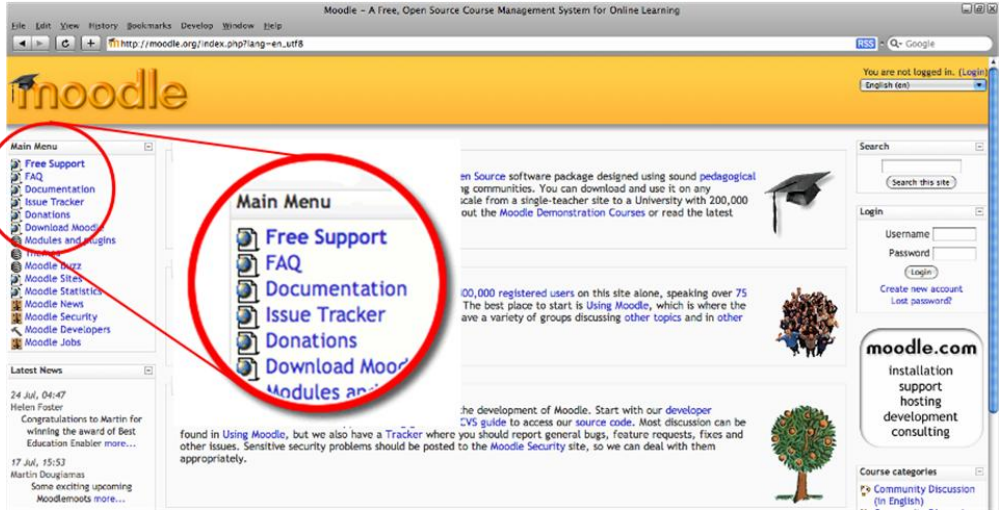
Materyal'de kullanılan gorsellerin belirli bir bölümüne dikkat çekilmek istenebilir. Öğeyi ilgi merkezi haline getirebilmek için kullanılan farklı teknikler bulunmaktadır. Bu teknikler bazıları aşağıda listelenmiştir:

- Ok ve benzeri yön gösteren çizgilerin ve şekillerin kullanılması (Şekil 19).
- Odaklanılacak öğenin farklı şekilde boyutlandırılması (Şekil 20).
- Farklı renk ve doku kullanımları (Şekil 21).

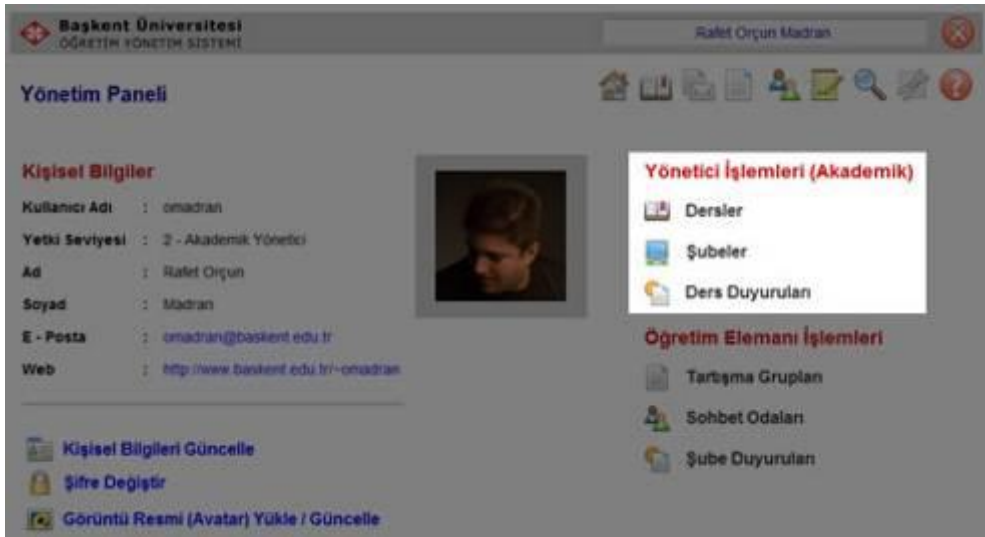


Şekil 19. Vurgu'da çizgi ve şekil kullanımı.

Eğitimde Materyal Tasarımı ve Kullanımı



Şekil 20. Vurgu'da farklı boyut kullanımı.

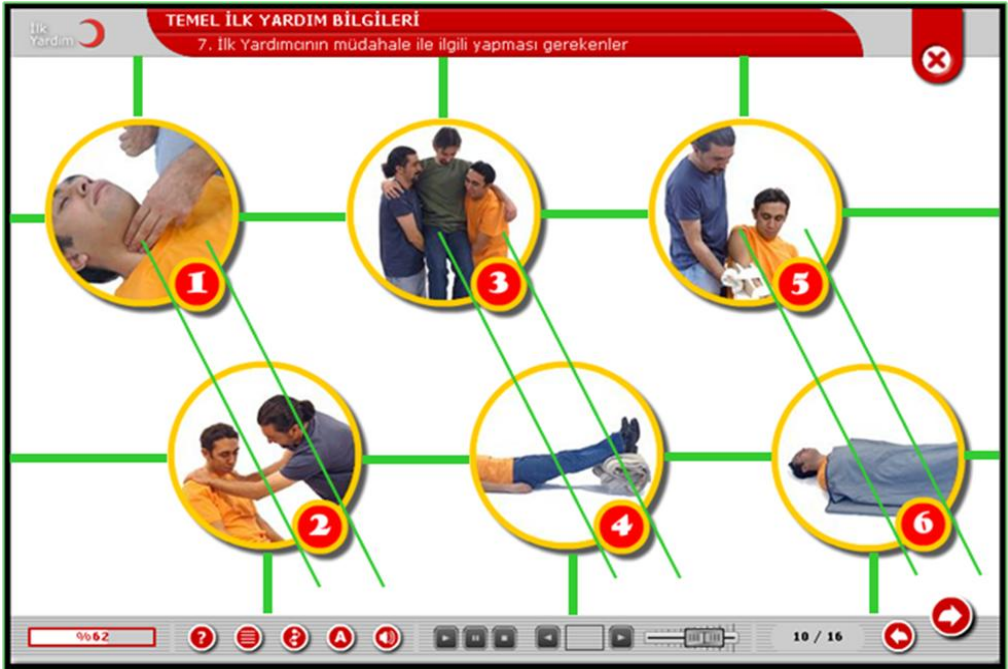


Şekil 21. Vurgu'da renk kullanımı.

1.3.4. Hizalama

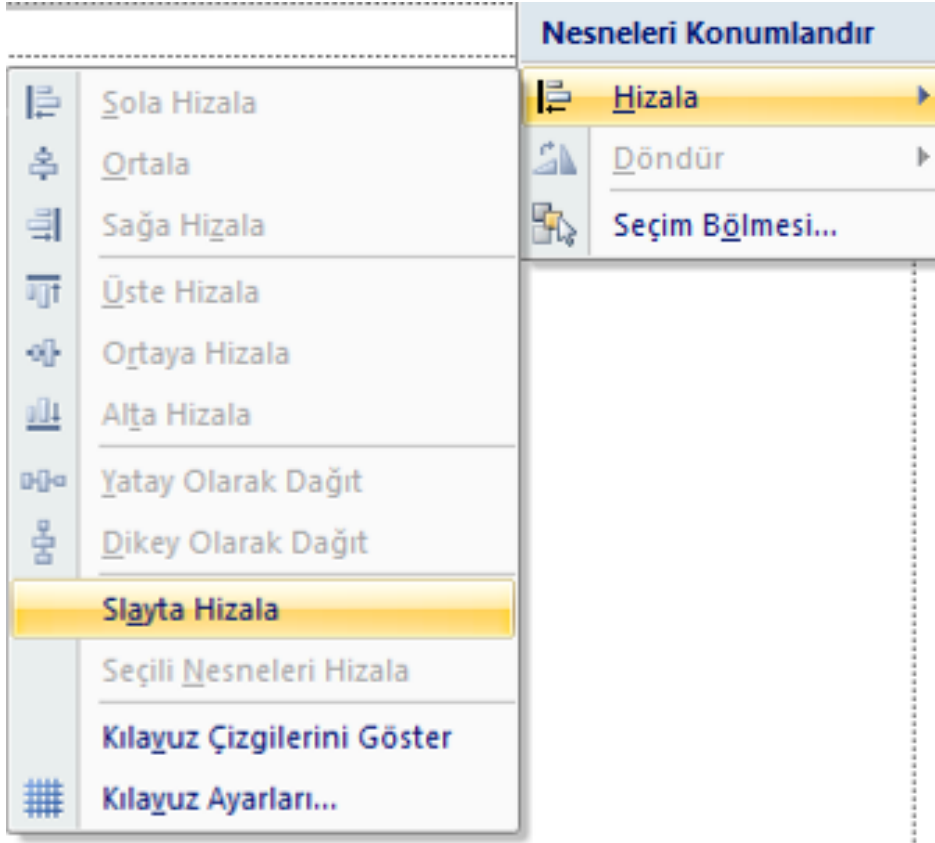
Hizalama, görsel materyallerin daha kolay algılanmasında, öğeler arasında kurulan ilişkilerin daha rahat anlaşılmasında önemli rol oynar. Materyal içinde düzenli bir şekilde yerleştirilmiş öğeler öğrenmede de kolaylık sağlar.

Materyalde hizalama kullanımı sırasında, öğeler arası hizalamanın yanı sıra tüm öğelerin materyale göre hizalanmasına da özen gösterilmelidir. (Şekil 22).



Şekil 22. Eğitim materyalinde hizalama kullanımı (Madran, Temel İlk Yardım Bilgileri Eğitimi).

Tasarımda hizalama kullanımı mümkün olan en az hata ile gerçekleştirilmedi. Bu açıdan tasarım esnasında kullanılan bilgisayar programının özelliklerinden (Şekil 23), ya da -eğer bilgisayar kullanılmıyorsa- geleneksel yöntemlerden (cetvel vb.) faydalanmak gerekir.



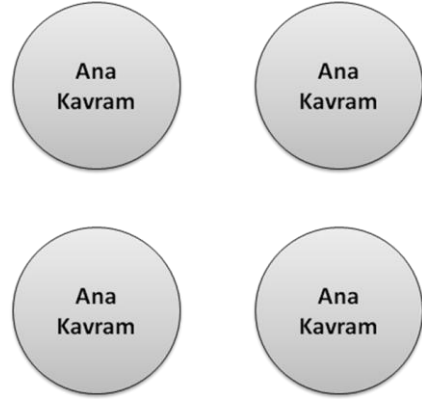
Şekil 23. Bilgisayar destekli sunum programı PowerPoint'in içindeki hizalama işlemlerinin gerçekleştirileceği bölüm.

1.3.5. Yakınlık

Eğitim materyallerinde belirli bir kavramı ifade edebilmek, mesajı iletebilmek için birden fazla öge kullanılabilir. Bu öğelerin arasındaki ilişkiyi öğelerin birbirleri arasındaki uzaklıkları ve yakınlıkları belirler. Birbirleri ile yakın öğeler ilişkili (Şekil 24), uzak olan öğeler ise ilişkisiz (Şekil 25) olarak anlamlandırılırlar.

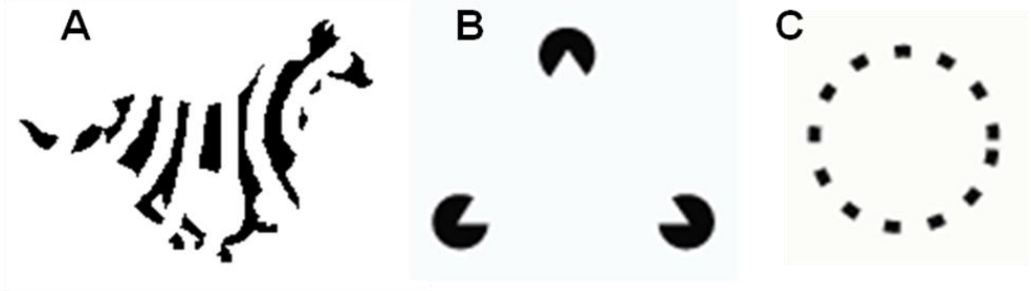


Şekil 24. İlişkili Öğeler.



Şekil 25. İlişkisiz Öğeler.

Öğelerin birbirine olan yakınlıkları aynı zamanda insan beyninde bir takım çağrışımların meydana gelmesine de yol açabilir. Bu durumdan faydalanarak kimi zaman basit çizgiler bir atı (Şekil 26 - A), dilimlenmiş daireler bir üçgeni (Şekil 26 - B), küçük kareler ise bir daireyi (Şekil 26 - C) ifade etmek için kullanılabilir. Yakınlık, insan beyninin birbirinden bağımsız bu öğeleri ilişkilendirerek anlamlandırmasına olanak sağlamaktadır.



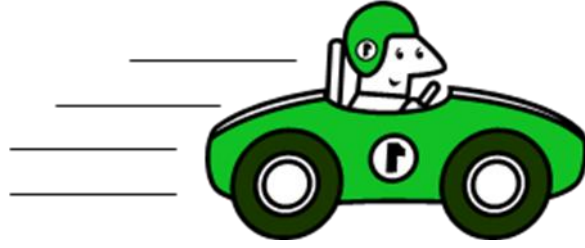
Şekil 26. Görsel öğelerde yakınlık ve insan algısı üzerindeki etkisi.

2. Eğitsel Materyallerde Görsel Tasarım

Görsel öğelerin eğitsel materyallerde anlatılmak istenen kavrama örnek oluşturması açısından mümkün olduğunca çok kullanılması tavsiye edilmektedir. Her bir görselde (örneğin her bir yansıda) tek bir kavramın sunulmaya çalışılması uygun olacaktır. Karmaşık görsel öğelerden çok basit öğeler tercih edilmeli, görsellerde yer alan metin kullanımı en alt seviyede tutulmaya çalışılmalıdır.

2.1. Resim, Fotoğraf ve Grafik Kullanımı

Bu öğelerin kullanımı ne çok soyut ne de çok gerçekçi olmalıdır. Gerçek resimler (fotoğraflar) yerine karikatürler, çizimler ya da diyagramlar kullanılmalıdır. Bu şekilde çok fazla ayrıntıya girerek öğrencinin dikkatinin dağılması ve odaklanılacak ana konudan uzaklaşması önlenabilir (Şekil 27).



Şekil 27. Hızla giden bir arabanın tasviri için çizim kullanılması. Aynı tasvirin gerçek bir yarış arabası görseli ile yapılması, öğrencilerin marka, model, renk gibi ayrıntılara odaklanmasına neden olabilir.

Öğretim amaçlı bir görsel materyal tasarlarken, nesnelerin gerçeklik derecesinden çok anlamsal boyutunu dikkate almak gerekmektedir (Yalın, 2006).

Boyut açısından öğenin daha iyi ifade edilebilmesi için ölçek kullanılabilir. Rakamsal bilgilerin aktarılmasında grafiklerden faydalanılmalıdır.

2.2. Metin Kullanımı

Görselin genelinde aynı tip yazı tipinin kullanılmasına gayret gösterilmelidir. Belirli bir noktaya dikkat çekilmesi amacıyla altı çizili, kalın, renkli ya da italik yazı tipi tercih edilebilir (Şekil 28).

- Duyduğunuz **kaygının** ya da sunum esnasında yaşadığınız **sorunların** çok büyük bir bölümünü dinleyici fark etmez.

Şekil 28. Önemli noktalara dikkat çekilmesi amacıyla farklı yazı tipi kullanımı.

Sürekli büyük harf ya da yazı tipi efektleri (altı çizili, italik vb.) kullanılması okunabilirliđi azaltacaktır (Şekil 29). Bu tür kullanımdan kaçınılmalıdır.

EĐİTİMDE KALİTENİN
YAKALANABİLMESİ İÇİN
GELECEĐİN VE DEĐİŐİMİN ÇOK
İYİ ALGILANMASI GEREKİR. BİLGİ
VE TEKNOLOJİNİN SAĐLADIĐI
DEĐİŐİM VE YAŐANAN
GELİŐMELER; SALT BİLGİYİ
HATIRLAMA, EZBERLEME,
TEKRARLAMA VE DEPOLAMA
BECERİLERİ KAZANMAYA
YÖNELİK VERİLEN EĐİTİM
ANLAYIŐINDAN, BİLGİ TABANLI
BECERİLERİN YENİ DURUMLARA
TRANSFER EDİLMESİNE ÖNEM
VEREN EĐİTİM ANLAYIŐINA
DOĐRU BİR DEĐİŐİMİN
BAŐLAMASINI ZORUNLU HALE
GETİRMİŐTİR.

Eđitimde kalitenin yakalanabilmesi için geleceđin ve deđişimin çok iyi algılanması gerekir. Bilgi ve teknolojinin sağladığı deđişim ve yaşanan gelişmeler; salt bilgiyi hatırlama, ezberleme, tekrarlama ve depolama becerileri kazanmaya yönelik verilen eğitim anlayışından, bilgi tabanlı becerilerin yeni durumlara transfer edilmesine önem veren eğitim anlayışına dođru bir deđişimin başlamasını zorunlu hale getirmiştir.

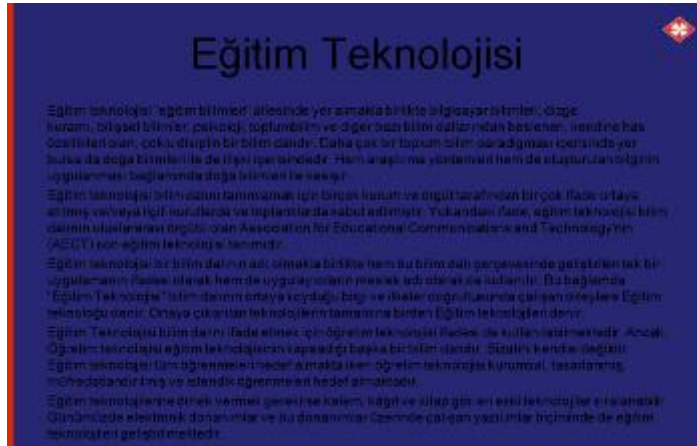
Şekil 29. Sürekli büyük harf kullanımı ve normal kullanım.

Anlatılmak istenen kavramı en iyi şekilde özetleyecek başlıklar tercih edilmelidir. Uzun paragraflar içeren hikâyesel anlatımdan çok, maddeler halinde özet bilgilere yer verilmelidir. Materyal içinde yer alan uzun metinler öğrencilerin dikkatini dağıtacak ve sıkılmalarına yol açacaktır (Şekil 30).



Şekil 30. Sunum için hazırlanan materyallerde en çok karşılaşılan hatalardan biri örnekte görüldüğü gibi uzun metinlerin ardı ardına kullanılmasıdır.

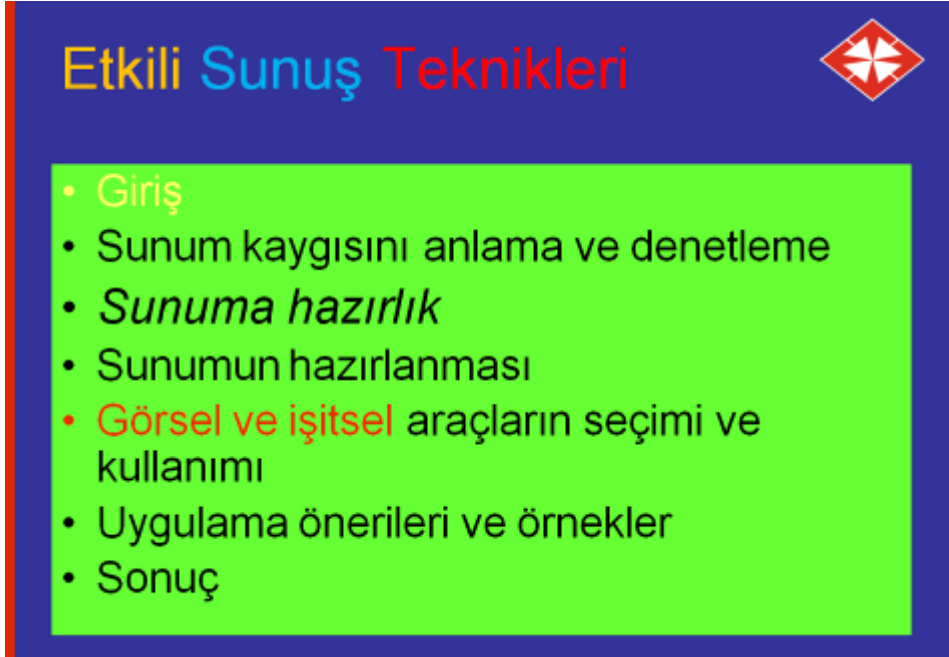
Görsel içindeki metinlerin rahat okunabilmesi için, geri plan ile yazı tipinin renk açısında zıtlık göstermesine ve metin boyutunun uygun şekilde kullanılmasına dikkat edilmelidir (Şekil 31).



Şekil 31. Zemin ve metin renginin yanlış kullanımı.

2.3. Renk Kullanımı

Dikkat çekilmek istenilen öğelerin renk seçimlerinde parlak ve canlı renklere ađırlık verilmelidir. Bir bütünü oluşturan öğelerin (örneğin bir sunumu oluşturan yansılardan) her birinde aynı temanın (zemin rengi, yazı tipi rengi vb.) kullanılmasına özen gösterilmelidir. Görsellerdeki renk sayısı kısıtlanmalıdır. Renk kullanımında aşırıya kaçmak, görselin rahat takip edilebilmesini engelleyebilir (Şekil 32).



Şekil 32. Görsel içinde aşırı renk kullanımı.

2.4. Biçim

Görsel, mümkün olan en sade şekilde hazırlanmaya çalışılmalıdır. Görsel içinde kullanılan öğelerin dengeli bir şekilde yerleştirilmesi gerekmektedir (Şekil 33). İnsan gözüne uyum sağlayacak şekilde, özellikle yansıtılan materyallerde yatay kullanıma dikkat edilmelidir. Görsel, farklı ışık koşullarında ve değişik uzaklıklardan okunabilir olmalıdır.



Şekil 33. Biçim olarak tasarım ilkelerine uygun hazırlanmış arayüz örneği (Madran, Sanal Kampüs).

1.4. Kaynakça

(tarih yok). Eylül 15, 2009 tarihinde Adobe Kuler: <http://kuler.adobe.com/> adresinden alındı

Google. (tarih yok). Eylül 28, 2009 tarihinde Google Maps: <http://maps.google.com> adresinden alındı

Güven, M. (2008). Öğretim Materyali Tasarım Süreci. K. Selvi içinde, *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı* (s. 165-213). Ankara: Anı Yayıncılık.

Madran, R. O. (tarih yok). Eylül 18, 2009 tarihinde Sanal Kampüs: <http://www.sanalkampus.web.tr> adresinden alındı

Madran, R. O. (tarih yok). *Temel İlk Yardım Bilgileri Eğitimi*. Ekim 1, 2009 tarihinde Orçun Madran'ın Kişisel Web Sitesi: <http://www.baskent.edu.tr/~omadran/projeler/icerikoyunatic/egitim.html> adresinden alındı

Seferođlu, S. (2007). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Yalın, H. İ. (2006). *Öğretim Teknoloileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.