

AVİCENNE WBT: TASARIM VE UYGULAMA STRATEJİLERİ

Konu Başlıkları:

IDI 1- Etkileşimli tasarım Kuralları

1.1. Etkileşimli Kelimeler

1.1.1. Hiper yazı

1.1.2. Hiper ortam

1.1.3. Bağlantı

1.1.4. Nodes

1.1.5. Dallanma

1.1.6. Node Haritası

1.1.7. Navigasyon

1.2. Sistem Olarak Çoklu Ortam

1.3. Sistem Bileşenleri

1.3.1. Bileşen Sürücüleri

1.3.1.1.Hedef Kitle

1.3.1.2.Ortam

1.3.1.3.Hedef

1.3.1.4.Konular

1.3.1.5.Tarz

1.3.2. Çoklu Ortam Bileşenleri

1.3.3. Kullanıcı Arayüzü

1.3.3.1.Metaphor

1.3.3.2.İyi Bir Arayüzün Kuralları

IDI1 – Kavram Haritası

Dersin Hedefleri

Dersin sonunda öğrenciler;

- 1. Etkilişimli kelimelere dayanan etkilişimli bir sistemi analiz edebiliyor olacaklar.**
- 2. Bağlantılar, hiper yazılar veya hiper ortam, nodes, node haritası vs. İçeren sistemler geliştirebiliyor olacaklar.**
- 3. Bir çoklu ortam sistemini sürücüler ve bileşenlerine bağlı olarak araştırabiliyor olacaklar.**
- 4. Kullanıcı arayüzlerini verimlilik ve etkililik açısından analiz edebiliyor olacaklar.**
- 5. Arayüz ile ilgili öneriler yapabiliyor ve arayüzü değerlendirebiliyor olacaklar. ,**
- 6. Çoklu ortam, etkileşim ve kullanıcı arayüzü gibi kavramlar arasındaki ilişkileri kurabiliyor olacaklar.**

IDI 1- Etkileşimli tasarım Kuralları

1.1. Etkileşimli Kelimeler

1.1.1. Hiper yazı

Yazının içine yerleştirilmiş veya gömülmüş olan bir araç.Fakat, bu yazı normal yazıdan; kullanıcıya konunun alakalı bölümleri arasında sağladığı bağlantı, gitmek veya atlamak gibi özelliklerle farklılaşır.Bu etkileşimin en ilkel yolu olarak da ifade edilebilir. Etkileşim uygarlığının kökenidir.

Ek Kaynaklar:

- Hiper Yazı nedir? Serbest Çevrimiçi Wikipedia ansiklopedisi. <http://en.wikipedi.org/wiki/Hypertext>, adresinden ulaşılabilir.
- Hiper Yazı, <http://www.webopedi.com/TERM/H/hypertext.html>
- Hiper Yazı ve Hiper Ortam için tam bir kaynak, <http://www.scholars.nus.edu.sg/cpace/ht/htov.html> adresinde bulunmaktadır.

1.1.2. Hiper ortam

Hiper yazının diğer bir çeşitidir.Hiper yazıda, hedef başka bir yazıdır. Bundan farklı olarak Hiper Ortamda, çoklu ortam kullanıcıyı ses, bir resim, bir video, bir grafik gibi başka bir ortama götürür. Kullanıcılar bir hiper yazıya tıkladıktan sonra sadece okurken, hiper ortamda sadece okumayacaklar; çoklu ortam sayesinde bunun yanında içeriği duyacaklar, görecekler ve izleyecekler.

Ek Kaynaklar:

- Hiper Ortam nedir? ? Serbest Çevrimiçi Wikipedia ansiklopedisi <http://en.wikipedi.org/wiki/Hypermedia>, adresinden ulaşılabilir.
- Hiper Yazı ve Hiper Ortam için tam bir kaynak, <http://www.scholars.nus.edu.sg/cpace/ht/htov.html> adresinde bulunmaktadır.

1.1.3. Bağlantı

Bağlantı bazen bir hareket bazen ise bir tanımlamadır. Hareket olarak kullanıldığında bir yöne gönderir. Kullanıcının başka bir bilgiye veya aynı bilgi fakat bilginin başka bir bölümüne ulaşmasına yardımcı olur. Bağlantı iki öğeden oluşur. Biri “anchor node” ve diğer ise “hedef node”. Anchor node, bağlantının kendisini ve onun nereye gideceğini belirten etiket bilgiyi içerir. Hedef node, eğer kullanıcı onu aktif hale geçirmek için gerekli komutu verdiyse, bağlantı hareketinin sonucudur.

1.1.4. Nodes

Node lar içerik veya yazılım parçaları olarak tanımlanabilirler. Onlar sadece yazıdan fazlasını içeren içeriği değil; bunun yanı sıra bağlantıdan fazlasını içeren etkileşimi içerirler.

1. Doğrusal Nodes: Etkilişime gerek yoktur. Kullanıcıyı sadece diğer bir node a yönlendirirler. Doğrusal nodeların hareketleri o kadar kolaydır ki kullanıcı ileri ve geri tipindeki butonları veya başka herhangi bir arayüz elemanını kullanabilir. Doğrusal Node lar kitaplara benzer, gerçekte aralarındaki tek fark node ların bilgisayar platformunda geliştirilmiş olmasıdır.

2. Etkileşimli Nodes: Etkileşimli Nodes kullanıcının aktif hareketini gerektirir. Kullanıcı hareketi başlatmak veya uygulamadan gelen bazı teşviklere cevap vermek zorundadır.

Örnekler:

- Oturum Açma Ekranları: Bir web sitesinin üyesi olabilmek için bir form doldurmak zorundasınızdır. Bu etkileşimli nodes için bir örnektir.
- Başlangıç Sayfaları: Ürün hakkında bilgi sağlayan başlangıç belgesi. Mesela, yeni özellikler için Windows XP turu. Bu doğrusal nodes için bir örnektir.
- Ana Menü: Bir etkileşim nodeudur ve uygulama içinde diğer node lara atlama imkanı sağlar.
- Araştırma Aracı: Bir uygulamada bilgiye doğrudan ulaşmak için bir etkileşim aracıdır. Kullanıcı bir kelime girer ve sonra sonuçlara bağlı olarak gerekli araştırma sonuçlarına gider. Mesela Google, AltaVista, Yahoo en çok bilinen arama motorlarıdır. Bunları bir araştırma aracının neye benzediğini anlamak için araştırabilirsiniz.
- Etkinlik: Bir etkileşim nodeudur. Mesela, internette bir flash oyunu veya çocuklar için sanal boyama kitabı. Örnek bir oyuna <http://www.addictinggames.com/wings1915.html> adresinden ulaşabilirsiniz.
- Seviye: Bir etkileşim Node u. Kullanıcı bir seviyeye yükselmek için bazı bulmacaların, engellerin üstesinden gelmeli veya düşmanları alt etmeli. Bu genelde oyunlarda kullanılır.
- Başlık: Ürünün başlık sıralamasını sağlayan doğrusal node lar.

Ek kaynaklar:

- Çoklu Ortam Teknolojileri: <http://edtech.uis.edu/MM/models.htm> adresinden ulaşılabilir.

1.1.2. Dallanma

Kullanıcı dallanmanın yardımı ile bir node dan diğer bir node a geçebilir. Kullanıcı tarafından başlatılabilir veya uygulamalarla desteklenebilir. Dallanma ile, uygulamada sunulan daha derin bilgilere gidebilir. Buna ek olarak, kullanıcılar uygulamada kapsanan içerik ile alakalı başka bir bilgiye atlayabilirler. Kullanıcıya uygulamadaki hareketinde rehberlik eder. Bazen, Kullanıcının dallanmayı başlatabilmesi için tıklak zorundadır. Fakat, bazı durumlarda, kullanıcı doğrudan dallanmaya yönlendirilir. Mesela, bir web sitesine girdikten sonra, "Sayfaya 5 saniye içinde yönlendirileceksiniz. Lütfen Bekleyiniz." diye bir mesaj olur. İlk bakışta, dallanma ve bağlantı aynı kavrammış gibi görünür, buna rağmen, aralarında temel bir ayrım vardır. Dallanma terimi çevrimdışı çoklu ortam uygulamaları için kullanılır mesela matematik dersi için hazırlanmış bir CD-ROM fakat bağlantı terimi web siteleri gibi çevrimiçi içerik için uygundur.

Ek kaynaklar:

- Çoklu ortam Teknolojileri: <http://edtech.uis.edu/MM/models.htm> adresinden ulaşılabilir.
- Dallanma örneğine http://faculty.mc3.edu/prahmlow/Presentations/Spackle/03_pat_and_linda_Storyboard%20Logic%20Flow%20Form.doc adresinden ulaşabilirsiniz.

1.1.3. Node Haritası

Bir çok durumda, bir çoklu ortam uygulaması çok fazla node içerir ve bu kullanıcılar için zor durumlara yol açar. Kullanıcılara istenilen hedefe en az çaba harcayarak nasıl ulaşılacağını gösteren özetlenmiş rehberler olmalıdır. Node haritası bu söz edilen problemi çözmek için bir çeşit rehberdir. İçeriğin ana başlıklarını ve bunlar arasındaki ilişkileri gösteren görsel elemanlardır. Hangi sayfanın hangi sayfaya bağlı olduğunu görebilirsiniz. Çok yoğun node sistemleri için faydalı bir araçtır. Web sayfalarındaki site haritaları node haritaları için güzel bir örnektir.

Ek Kaynaklar:

- Hiper Ortam bilşeneleri olarak kavram haritaları adersinde mevcuttur.
<http://ksi.cpsc.ucalgary.ca/articles/ConceptMaps/>
- Alpert, S. R. & Grueneberg, K. (2001). *Kavram Haritalarında Çoklu Ortam: Tasarım mantığı ve Web Tabanlı Uygulamalar*
<http://www.research.ibm.com/AppliedLearningSciWeb/Alpert/KnowledgeMap/Edmedia.htm> adresinde mevcuttur.
- Node Haritaları için güzel bir örnek
<http://www.edb.utexas.edu/projects/mmdesign/fall96project/home.html> adresinde mevcuttur.
- Fizik için örnekler <http://hyperphysics.phy-astr.gsu.edu/HBASE/hph.html> adresinde mevcuttur.

1.1.4. Navigasyon

Büyük okyanuslarda, her çeşit denizci doğru rotayı bulmak için rotacıya ihtiyaç duyarlar. İnternet dev node lardan oluşmuş bir bilgi okyanusudur. Her bir kullanıcı doğru node lara etkili bir biçimde ulaşabilmek için bir navigasyon racına ihtiyaç duyarlar. Navigasyon, “yolu bulmak” anlamına gelir. Milyonlarca node ile doğru hedefi bulmak imkansız gibi görünür. Fakat, tasarımcılar bu iş ile navigasyon kavramı ile üzerinde çalışarak başa çıktılar. Gerçekte, Çoklu ortam ürünlerinde kullanılmak üzere 3 farklı biçimde navigasyon vardır.

- Tarayıcı Biçimi: Özgürce hareket edebilmenin çoklu ortam biçimidir. Kullanıcı istediği yere hareket edebilir. Hiçbir kısıtlama ve yön yoktur. Çoklu ortam uygulamalarında bir çeşit keşiftir. İnternet bu biçimin en çok bilinen örneğidir. İnternet Explorer veya Mozilla gibi internette sörf yapmayı sağlayan programların adının tarayıcı olmasının sebebi de budur.
- Uyarılma Biçimi: Bu biçim isteklere, ihtiyaçlara ve ilgi alanlarına göre bilgi sağlar. Bilgiyi daraltır ve daraltılmış biçimde sunar. Birçok yardım ve arama sayfaları bu biçime örnektir. Bu örneklerle ek olarak, oyunlarda zorlu derecesinin seçimi de uyarılma biçimi olarak kabul edilir.
- Rehberli Tur: Bu önceden düzgünce belirlenmiş, etkileşimli doğrusal bi uygulamadır. Kullanıcılar programı kullanırken yönlendirilirler. Animasyonlu hikaye kitapları ve sorun gidericiler bu biçime örneklerdir.

Ek Kaynaklar:

- Navigasyon Haritaları <http://www.usu.edu/sanderso/multinet/wwwnavi.html> adresinde mevcuttur.

1.2. Sistem Olarak Çoklu Ortam

Çoklu ortam tasarımcıları yazı, resim, grafik, ses, veri tabanı, bilgisayar yazılımı ve hiper bağlantıları kullanan deneyimli geliştiricilerdir. Diğer bütün geliştirme süreçlerinde

olduğu gibi Çoklu Ortam Uygulaması Tasarımı süreci çeşitli faktörlere dayanan kararlar almayı gerektirir. Karar verme sürecini tamalamak için çoklu ortam tasarımcısı bir çok soru sormalı. Örnek olarak;

- Bilgiyi kullanıcıların kontrol edebileceği biçimde nasıl düzenlemeliyim?
- Bu bir referans ürün mü yoksa bir oyun mu olmalı?
- Önemli bilgiler için yazıyı, resimleri, grafikleri, vidyoyu, ses efektlerini, müziği ve anlatımı nasıl organize etmeliyim?
- Butonlar ve ikonlar nasıl olmalı ve ekranda nereye yerleştirilmeli?
- Kullanıcının genel deneyimi nasıl ödüllendirilmeli?

Çoklu ortam tasarımcısının ana görevi sistemin fonksiyonlarını, etki ve tepkilerini odüzenlemektir. Çoklu ortam tasarımcısının içeriği düzenlediği yayagın bir yanlışlanmadır. Bu sadece onun görevlerinden biridir.

Ek Kaynak:

- Çoklu ortamda yazma süreci
http://horizon.unc.edu/projects/monograph/CD/Language_Music/Simard.asp
- Forman, D. C. (2004). *Çoklu Ortam Öğrenme Sürecinin faydası ve Değeri*
<http://www.ascilite.org.au/aset-archives/confs/iims/1994/dg/forman.html> adresinde mevcuttur.
- Pant, A. (1999). *Çoklu Ortam Ürünlerinin Metodolojisi*
<http://www.ignca.nic.in/clcnf180.htm> adresinde mevcuttur.

1.3. Sistem Bileşenleri

Çoklu ortam sistemleri bir motor veya bir makine olarak hayal edilebilir. Bu makine birbirine bağlı alt bileşenlere sahiptir. Herbiri bazı özel fonksiyonlara sahiptir. Birlikte işbirliği içinde çalışarak ortak bir ürün meydana getirirler. Bu bileşenler; içerik, özellikler, yapı, fonksiyonel kontroller, görme ve hissetmedir. Dahası, bileşenler bir çoklu ortam sistemi geliştirmeye karar verdiklerinde bu bileşenler üzerinde dış etkenler de bulunmaktadır. Bunlar sistemin bir parçası olmamasına rağmen sistem bileşenlerinin tasarımını şekillendirirler. En kritik sürücüler; hedef kitle, ortam, hedef, konular ve tarzdır. Çoklu ortam sisteminin bileşenlerini doğrudan etkileyen bu olası sürücülerini görelim.

Ek Kaynaklar:

- BECTA (2001) 1. ve 2. seviyede etkileşimli eğitsel kaynakları geliştirebilmek için kılavuza
http://www.ict.educ.ucsm.ac.uk/multimedia/reading/docs/becta_guidelines.pdf adresinden ulaşılabilir.

1.3.1. Bileşen Sürücülerini

Çoklu ortam sisteminin bileşenleri için 5 kritik sürücü vardır; (1) hedef kitle, (2) ortam, (3) hedef, (4) konular ve (5) tarz. Her biri sonraki bölümlerde detaylı bir şekilde açıklanacaktır.

1.3.1.1. Hedef Kitle

Bütün çoklu ortam ürünleri kendi özel kullanıcı grubuna sahiptir. Bu çok geniş bir aralığa sahiptir; çocuklar, ebeveynler, öğretmenler, küçük veya büyük gruplar ve yöneticiler. Bunların ortak özellikleri bileşenler üzerinde önemli rol oynar. Hedef kitle ile ilgili diğer bir mesele ise grubun ortak özelliklerindense bireysel özelliklerdir. Bu durumda ürünün amacı ve uygulama alanı önemlidir. Eğer

mümkünse çoklu ortam tasarımcıları toplayabildikleri kadar çok bilgi toplamalıdır. Kullanılmayan çoklu ortam ürünlerinin en büyük problemi hedef kitlenin yeterince analiz edilmemiş olmasından kaynaklanır.

1.3.1.2.Platform (Venue)

Ürünün nerede ve nasıl çalışacağı sorusunun cevabıdır. Olası **platformlar**; CD_ROM, web sitesi, oyun, televizyon kanalı, kiosklardaki bir uygulama, mobil telefonlarki bir java ortamı, avuç içi bilgisayarlardaki bir program vs. **Platform** çoklu ortam tasarımının bu platformların avantajları ve kısıtlamaları ışığında değerlendirilmesini sağlar.

1.3.1.3.Hedef

Açık bir şekilde belirlenmemiş amaçlar olmadan, çoklu ortam ürününüzü göremeyebilirsiniz. Çoklu ortam ürününün hedefi tasarımcıya programın son taslağını tahmin edebilme imkanı sağlar. Her çoklu ortam ürününün kendi özel hedefleri vardır. Örneğin; eğitim yazılımı öğretim ve öğrenim gibi hedeflere sahiptir, oyun eğlenmeyi hedefler, bir bankanın web sitesi ise müşterilerine parasal işlemlerini yaparken yardım etmeyi hedefler.çoklu ortam bileşenlerinin her biri hedef biçimine göre şekillendirilir. Hedefin sürücüleri genel ve özel olmak üzere 2 seviyede düşünülebilir. Genel hedefler çoklu ortam programlarının genel özelliklerinden çıkar. Genel hedefler için yukarı örnek vermiştik. Özel hedefler ise üründe kavranan içerik ile daha alakalıdır.

1.3.1.4.Konular

Her çoklu ortam ürünü bir konu ile alakalıdır. Örnek olarak; matematik, fen, tarih, hayvanlar verilebilir. Her bir konu çoklu ortamın potansiyelleri düşünüldüğünde avantajlara ve dezavantajlara sahiptir. Mesela, bir edebiyat dersinde bir fen dersinde olduğu kadar çeşitli çoklu ortam aracı kullanılamaz. Böyle durumlarda, yaratıcılık önemli rol oynamaktadır. Bununla beraber, çok fazla kullanılabilecek araç olması da tasarımcının karar verme aşamasını zorlaştırır. Tasarımcı mantıklı seçimler yapmadıkça, ürün gereksiz araçlarla dolar.

1.3.1.5. Kategori

Her ürün piyasada bir kategoriye konabilmelidir. Bu kategorilere “kategori” denir. Çoklu ortam piyasasında en yaygın kategoriler oyun, eğitim programı, referans materyaller, bilgi ve ofis hizmetleri. Gerçekte, kategoriler verinin ulaşımını kolaylaştırabilmek için onlar hakkındaki veridir. Verinin verisi kavramı “meta-veri”nin basit bir tanımıdır.

Bu bölümde vurgulanan sürücüler çoklu ortam bileşenleri üzerinde en fazla etkiye sahip olanlardır. Bunların dışında müşteri istekleri, bütçe, zamanlama ve pazarlama sürücüleri de mevcuttur. Bunlara ek olarak, bir çoklu ortam tasarımcısı bütün ürün geliştirme sürecinden haberdar olmalıdır.

1.3.2. Çoklu Ortam Bileşenleri

Bir çoklu ortam sistemi kullanıcı, ortam, hedef ve konu dışında 5 farklı bileşenden oluşur. Her bir sistemin hareket eden parçalarıdır. Bir araba motoru gibi bazı bileşenler sistemin kullanımı ile ilgi olduğunda kullanıcının onu çoğu zaman görmesi gerekmektedir. Bununla beraber bazıları ise görünen bileşenlerle çalışan gizli

kısımlardır. Bu bileşenler anlamak için tasarımcı aşağıdaki noktaları göz önünde bulundurmalıdır;

- Herbir bileşen karmaşık bir şekilde birbirine bağlıdır. Bunların geliştirilmesi çift taraflı olarak yapılmalıdır. Bütün bileşenler kullanıcıya etkileşimli bir deneyim üretebilmek için bir arada tutulmalıdır.
- Her bileşen son ürün oluşturulduğunda tamamlanamaz. Bu yüzden, her bir bileşenin gelişimi bağımsız bir yapıda kontrol edilmeli.

Ek Kaynaklar:

- Jakob Nielsen (1995) Web de çoklu ortamın kılavuzu
<http://www.ict.educ.ucsm.ac.uk/multimedia/reading/docs/nielsen%20multimedia%20guidelines%201995.doc> adresinde mevcuttur.

1.3.3. Kullanıcı Arayüzü

Kullanıcı arayüzü işlevsel kontrollerin, göme ve hissetme bileşenlerinin bileşiminin bir ürünüdür. Etkileşim arayüz söz konusu olduğunda somutlaşan soyut bir içeriktir. Çoklu ortamlarda kullanıcı ve içerik arasında bir köprüdür. Bilgisayar dünyası için, bu o kadar önemli bir konudur ki insan bilgisayar etkileşimi diye bir alan bile vardır.

Ek kaynaklar:

- Hanna, L et al, Microsoft Corporation. Çocuklara Bilgisayar Ürünü Geliştirmede Kullanılabilirlik Araştırmalarının Rolüne
<http://www.ict.educ.ucsm.ac.uk/multimedia/reading/docs/microsoft%20children%20usability.doc> adresinden ulaşabilirsiniz.

1.3.3.1. Metaphor

İyi bir arayüz kullanıcının normal hayyattan alışık olduğu şeyleri içinde barındırır. Bunun sayesinde, uyum süreci hızlanır. Resimler, sesler, ve diğer tasarım elemanları ve kullanıcının daha önceden bildiği davranışlara “metaphor” denir. Metaphor iyi bir arayüz geliştirmek için etkili bir yöntemdir. Örnek olarak; Apple ve Microsoft firmalarının masaüstü tasarımları metaphor için iyi bir örnektir. Bilgisayar ekranlarını normal bir ofis masasının üstü gibi düşünmüşler. Buna ek olarak dosyalar, klasörler, belgelerim gibi başka metaphor lar da vardır. Ortalama bilgisayar kullanıcıları için tanıdık bir ortam oluşturmayı hedeflemişler. Arayüz sadece grafiksel sunum değil aynı zamanda çoklu ortam uygulamasının nasıl çalıştığını gösteren sistematik bir sunumdur. Bir uyum içinde çalışıyorlar.

Ek Kaynaklar:

- Apple İnsan Arayüzü Kılavuzu
<http://developer.apple.com/documentation/UserExperience/Conceptual/OSXHI Guidelines/index.html>

1.3.3.2. İyi Bir Arayüzün Kuralları

Önsezi, Bekleyiş ve Uyumluluk: Bir arayüzü tasarlamak kullanıcıların istek ve beklentilerini daha önceden tahmin edebilmektir. Uyum mutlaka arayüzün bir parçası olmalıdır. Başka bir deyişle, kullanıcı etkileşime kolayca uyum sağlayabilmeli ve hiçbir sürpriz ile karşılaşmamalıdır. Mesela, çıkış için belirlenmiş olan buton türü bütün program boyunca çıkış amacı ile kullanılmalıdır. Uyum sadece aynı uygulama içinde değil aynı zamanda aynı kategoride fakat farklı konularda olan uygulamalarda da sağlanmalıdır.

Arayüz ile ilgili diğer bir konu ise kullanıcıların programı kullanırken sistemin ne yaptığının farkında olmaları. Heuristic değerlendirme modelinde, Nielsen bunu bir değerlendirme kriteri olarak vurgulamıştır. İyi bir arayüz sistemin ne yaptığını ve kullanıcı sistemin neresinde olduğunu gösterebildiği kadarı ile göstermelidir. Arayüz bir bulmaca değildir. Bu yüzden, nasıl kullanılacağı kullanıcı tarafında kolayca tahmin edilir. Kullanıcı bazı özelliklerle, işlevsel kontrollerle, görünüş ve hissedişle ilgili sonuçlara varmalıdır. Örneğin, sağ yönü işaret eden bir ok bütün video göstericilerde ileri sarmayı ifade eder. Eğer kullanıcı bu butona basarsa video sahnelerini çalma butonuna basmasından daha hızlı hareket ettiği görülecektir. Dolayısıyla kullanıcılar bu butonu gördüğünde her zaman aynı fonksiyonu yerine getirmesini beklerler. Bu tarz benzerlikler işlevsel bazı özelliklere karşı uyum sürecini destekler. Aslında öngörü bir ürün hakkında aynı tipteki deneyimlerin toplanmasıdır. Öngörülerle hazırlanmış bir arayüzde kullanıcıdan da aynı deneyimi almayı bekleriz. Sonuç olarak öngörü arayüzün öğrenilmesi sürecini azalttığı için kullanıcının içeriğe odaklanmasını sağlar.

Kullanıcı Ve Tarz Arasındaki Önemli İlişki

Uyum ve öngörü kullanıcılar ve tarz sürücüleri için de önemlidir. Mesela, hedef kitleniz okul öncesi çocuklar ise resim ağırlıklı bir elemanlar kullanmanız gerekir, aksi takdirde program okul öncesi için hazırlanmış olarak görülse de amacına uygun bir şekilde çalışmaz. Aynı şekilde tarz sürücüleri için de bir uygunluk gereklidir. Örnek olarak, eğer tarzınız resmi yönetim işleri ile ilgili ise renkli ve eğlenceli bir tasarım etkin bir biçimde çalışmaz.

Ek Kaynaklar:

- Arayüz Tasarımının Prensiplerine <http://ibis.nott.ac.uk/guidelines/ch2/chap2-2.2.4.html> adresinden ulaşabilirsiniz.
- Mueller, W. (1998). *Bilgisayar Tabanlı Öğretim Materyalini Etkili Biçimde Tasarlama*
<http://www.math.duke.edu/education/ccp/resources/write/design/ictcm98.html>
- Apple İnsan Arayüzü Kılavuzu
<http://developer.apple.com/documentation/UserExperience/Conceptual/OSXHI Guidelines/index.html>

Değerlendirme Soruları:

- 1. Bir kullanıcı olarak, sizin bütün beklentilerinizi karşılayan bir arayüzü açıklayınız.**
- 2. Bu derste açıklanmış, sürücüler dışında bütün çoklu ortam öğelerini etkileyen bir sürücü bulunuz ve açıklayınız.**
- 3. Neden bir çoklu-oram uygulaması sistem olarak kabul edilir? Çoklu ortam ile sistem arasındaki ilişki nedir? Detaylı bir şekilde açıklayınız.**
- 4. Bir okulda çoklu ortam tasarımcısınız. 2 öğretmen sizden bir çoklu ortam CD si hazırlamalarına yardım etmenizi istedi. Öğretmenlerden biri sosyal bilgiler öğretmeni diğeri ise fen bilgisi öğretmeni. İçeriği anlatmak için aynı yöntemi mi kullanırsınız? Açıklayınız.**

IDI1 – Kavram Haritası