

## **AVICENNE WBT: TASARIM VE UYGULAMA STRATEJİLERİ– II**

### **Konu Başlıkları:**

#### **IDI 2 – Görsel Prensipler**

##### **Dersin Hedefleri**

##### **2.1 Roles of Visuals in Learning**

##### **2.2 Visual Literacy (VL)**

2.2.1 Çözme stratejisi: Görseli çevirmek ya da anlamlandırmak

2.2.2 Kodlama

##### **2.3 Görsel Dizayn İşlemi**

##### **2.3.1 Elementler**

##### **2.3.1.1 Görsel Elementler**

2.3.1.1.1 Gerçekçi Görsel Elementler

2.3.1.1.2 Kıyaslanabilen Görsel Elementler

2.3.1.1.3 Organizasyonel Görsel Elementler

##### **2.3.1.2 Sözlü Elementler**

2.3.1.2.1 Yazı Tipi

2.3.1.2.2 Yazı Biçimi Çeşiti

2.3.1.2.3 Büyük Harfler

2.3.1.2.4 Yazı Rengi

2.3.1.2.5 Yazı Büyüklüğü

2.3.1.2.6 Harfler Arası Boşluk

2.3.1.2.7 Satırlar Arası Boşluk

##### **2.3.1.3 İlgili Çekici Elementler**

2.3.1.3.1 Süpriz

2.3.1.3.2 Dolgu Deseni

2.3.1.3.3 Etkileşim

##### **2.3.2 Model**

2.3.2.1 Hiza

2.3.2.2 Biçim

2.3.2.3 Denge

2.3.2.4 Stil

2.3.2.5 Renk Düzeni

2.3.2.6 **Color Appeal**(Renk Göstergesi)

##### **2.3.3 Düzenleme**

2.3.3.1 Yakınlık

2.3.3.2 Yönlendirme

2.3.3.3 Figure – Ground Contrast

2.3.3.4 Uyumluluk

Assessment Questions of the Lecture

IDI2 – Visual Principles Concept Map

## **Dersin Hedefleri**

**Dersin sonunda, öğrenci:**

- 1. Görsel materyal geliştiriyor olacak**
- 2. Görsel materyali değerlendirebiliyor olacak**
- 3. Görsel okuryazarlık kavramını değerlendirebiliyor olacak**
- 4. Görsel okuryazarlık için ekstra kaynaklar oluşturabiliyor olacak**
- 5. Görsel elementleri çözebiliyor olacak**
- 6. Görsel tasarım işlemini devam ettirip bitirebiliyor olacak**
- 7. Görsel, sözlü ve ilgi çekici elementleri organize edebiliyor olacak**
- 8. Görsel okuryazarlık ve tasarım prensiplerini web tabanlı eğitime adapte edebiliyor olacak**

## 2.1 Görsellerin Öğrenmedeki Rollerini

Bunlar görsellerin öğretimdeki temel rolleridir:

- Kelimeleri ve düşünceleri somutlaştırmayı sağlar.
- Öğrencinin dikkatini çekmeyi sağlayan araçlardır
- Anlaşılması zor düşünceleri basitleştirmek için kullanılır
- Fazladan bir kanal sağlarlar. Kelimelere ve sözlere alternatif sağlarlar
- Ayrıca Sözlü bilgiyi desteklerler.

Ekstra kaynaklar

1. Uzaktan Öğrenme Araştırma Çalışmaları.  
<http://www.so.e.umich.edu/maaipt/research/Arnold-Larkin.pdf.pdf>

## 2.2 Görsel Okuryazarlık(GO)

GO bir insanın görüntüleri yorumlama ve yaratmadaki yeteneği olarak tanımlanır. Bu başlık görsel işletim sisteminin bilgisi, yetenekleri ve özelliklerin elde edilmesine etkilerini inceleyen bir araştırmadan gelmektedir.

GO'yu geliştirmek için iki ana strateji vardır.

1. Giriş Stratejileri: Bu strateji görsel analiz yetenek uygulamasına dayanmaktadır. Bu uygulamada öğrenciler görselleri etkin bir şekilde okumaya ve çözmeye çalışırlar.
2. Çıktı Stratejileri: Bu stratejinin amacı öğrencilerin görselleri kodlamalarına ve yazmalarına yardım ederek kendilerini ifade etmelerini ve birbirleriyle iletişim kurmalarını sağlamaktır.

Film izlemek çözme stratejisi, film kurgulamak ise kodlama stratejisi olarak gösterilebilir.

Ekstra kaynaklar

1. Çevrimiçi görsel okuryazarlık projesi  
<http://www.pomona.edu/Academics/courserelated/classprojects/Visual-lit/intro/intro.html> adresinden ulaşılabilir.
2. Uluslararası Görsel Okuryazarlık Organizasyonu <http://www.ivla.org/> adresinden ulaşılabilir
3. Görsel okuryazarlığın kapsayan araştırma çalışmaları  
[http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/research\\_papers.html](http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/research_papers.html) adresinden ulaşılabilir
4. Görsel okuryazarlığın tarihi resmi  
[http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/historical\\_images.html](http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/historical_images.html) adresinden ulaşılabilir
5. Görsel okuryazarlık alıştırmaları.  
<http://www.csuohio.edu/history/exercise/vlehome.html> adresinden ulaşılabilir
6. 21. yüzyılın yetenekleri. <http://www.ncrel.org/engage/skills/vislit.htm> adresinden ulaşılabilir
7. Görsel okuryazarlık resmi raporu  
[http://www.adobe.co.uk/education/pdf/adobe\\_visual\\_literacy\\_paper.pdf](http://www.adobe.co.uk/education/pdf/adobe_visual_literacy_paper.pdf) adresinden ulaşılabilir
8. Görsel okuryazarlık K-8. <http://k-8visual.info/> adresinden ulaşılabilir

### 2.2.1 Çözme stratejisi: Görseli çevirmek ya da anlamlandırmak

Görseller yalnız basına her zaman öğrenilemez. Bu yüzden bazı rehberler görseli doğru şekilde çözmek için gereklidir. OL'nin bir özelliği ise öğrenciyi çevreleyen uyarıcıyı çevirerek anlamlı bir form oluşturmaktır.

Çözmenin üzerinde etkisi olan bazı etkenler vardır. Bunlar

1. Gelişimsel etki: Kişinin gelişim süreci OL için önemli bir değişkendir. Gelişim teorilerine dayanarak insanların yaşlarına göre bazı genel karakteristikleri vardır. Örneğin, Çocuklar 12 yaşından önce görseli bölüm bölüm çevirirler. Ancak 12 yaşındakinin tersine daha büyük yaştakiler görsele bir bütün halde odaklanırlar.
2. Kültürel Etkiler: Öğrencinin kültürel kökeni OL yi etkileyen başka bir faktördür. Farklı kültürlerden gelen öğrencilerin çevirisindeki farklılık en az kültürlerindeki farklılık kadardır. Örneğin, kıyı kesiminde yaşayan kişiler sarı –güneş- ve mavi – deniz- gibi renklere eğilimi vardır. Bu tarz farklılıklar görseli anlamaya önemli bir etkisi vardır.
3. Görsel tercihler: Bizlerin günlük hayatta her zaman özel tercihleri vardır. Bu yüzden bu tercihlerin dışında çevirme yapmamız imkânsızdır. Bazılarımız renkli görselleri severken bazılarımız ise sevmeyiz. Tercihlerimiz için kesin bir model yoktur. Ama bazı genel karakteristikler olabilir. Örneğin, küçük çocuklar çoğunlukla renkli şeyleri tercih ederken, yaşlılar ise daha karmaşık örnekleri tercih ediyorlar.  
Burada genelde olan örnek tercihler:
  - a. İnsanlar gerçekçi resimleri soyut resimlerden daha çok tercih ederler.
  - b. İnsanlar renkli resimleri siyah beyaz resimlerden daha çok tercih ederler.
  - c. İnsanlar fotoğrafları çizimlerden daha çok tercih ederler.

Ekstra kaynaklar

1. Bakmayı öğrenmek  
<http://dizzy.library.arizona.edu/branches/ccp/education/guides/aaguide/lookguid.htm>

### 2.2.2 Kodlama

Kodlama OL yi geliştirmek için başka bir stratejidir. Okuryazarlığı geliştirmede okuma pasif, yazma ise aktif bir yoldur. Okumada olduğu gibi, çözme pasif kodlama ise OL yi geliştirmenin aktif bir yoludur. Bugünlerde kodlama aktivitesi için birçok seçeneğimiz vardır. Örneğin, resim yazılımları, kamera, internet kamerası, dijital kameralar ve benzer bazı teknolojiler.

Görsel okuryazarlıkta beklenen bir yetenek fikirleri mantıksal bir şekilde sıralamayı içeren bir yetenektir.

WBT tasarımcısı olarak, görsel tasarımın genel hedeflerinin farkında olmamız gerekir. Birisi şu soruyu sormalı “ gerekli durumda neden bir görsel ihtiyaç duyarız?” Bilgilendirmek ya da eğitmek için, görsel tasarım en azından 4 temel hedefine ulaşmış olması gerekir. Bu hedefler mesaj kaynağı (öğretmen, internet tabanlı ortam) ve alıcı(öğrenci) arasındaki iletişimi ilerletmektir.

- Okunabilirliği sağlamak
- Mesajı çevirmek için gereken çabayı azaltmak
- İzleyicinin mesaja aktif katılımını artırmayı sağlamaktır.
- Mesajın en önemli noktalarına dikkat etmeye odaklan.

Ekstra kaynaklar

1. Resimlendirme kitabı: resim kitapları hakkında web sitesi <http://picturingbooks.imaginarylands.org/> adresinden ulaşılabilir.

### 2.3 Görsel Dizayn İşlemi

Her tasarımcı görsel tasarımın hedeflerine ulaşmak için elementleri nasıl düzenleneceğine karar vermelidir. Görsel tasarımı işlemek için verilmesi gereken kararı 3 grupta sınıflandırabiliriz. Sizin gelişim sürecinizi devam ettirmede yardımcı olur. Bunlar;

1. Elementler: sözlü ve görsel elementlerin seçimi ve birleştirilmesi.
2. Model: Seçilen elementi sunmak için plan belirlenmesi.
3. Düzenleme: seçilen elementi modelle birlikte yerleştirme

Ve belirlenen hedeflere göre hazırladığımız görseli değerlendirme. Eğer ki ürün yeterli ise kullanabilirsiniz. Aksi takdirde görseli tekrar gözden geçirmelisiniz.

Ekstra kaynaklar

1. Çevrimiçi görsel okuryazarlık projesi. <http://www.pomona.edu/Academics/courserelated/classprojects/Visual-lit/intro/intro.html> adresinden ulaşılabilir.
2. Görsel tasarım rehberi [http://www.presentersuniversity.com/visuals\\_guide.php](http://www.presentersuniversity.com/visuals_guide.php) adresinden ulaşılabilir.
3. Kullanıcı ara yüzü için Görsel Tasarım bölüm 2: <http://cal.bemidjistate.edu/webtraining/YaleManual/papers/gui2.html> adresinden ulaşılabilir.
4. Görsel Tasarım Sunumu: <http://www.cwrl.utexas.edu/~ulrich/presentations/Visual%20Design.ppt> adresinden ulaşılabilir.

#### 2.3.1 Elementler

Görseller küçük parçalardan oluşmaktadır. Bu parçaları elementler olarak adlandırırız. Sizler sürücüler ve multimedya ürününün parçaları hakkında bir önceki bölümde(bölüm ?) zaten haberdar edildiniz. Bu yüzden elementleri önceki bilgilerinizi dayanarak geliştirmeli, toplamalı ya da seçmelisiniz.

Ayrıca bu bölümde göz önünde bulundurarak görselinizin hedeflerini belirleyiniz.

Görsel, sözlü ve etkileyici araçların en çok kullanıldığı elementler arasındadır. Her birinin özel tasarım rehberleri vardır.

Ekstra kaynaklar

1. Eğitimsel medya araçları.  
[http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/educational\\_media.html](http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/educational_media.html) adresinden ulaşılabilir
2. Çocukların kitaplarındaki sanat  
<http://nosferatu.cas.usf.edu/lis/lis6585/class/art.html> adresinden ulaşılabilir
3. Görsel tasarım prensipleri  
<http://www.fhwa.dot.gov/environment/visql/visql03.htm> adresinden ulaşılabilir

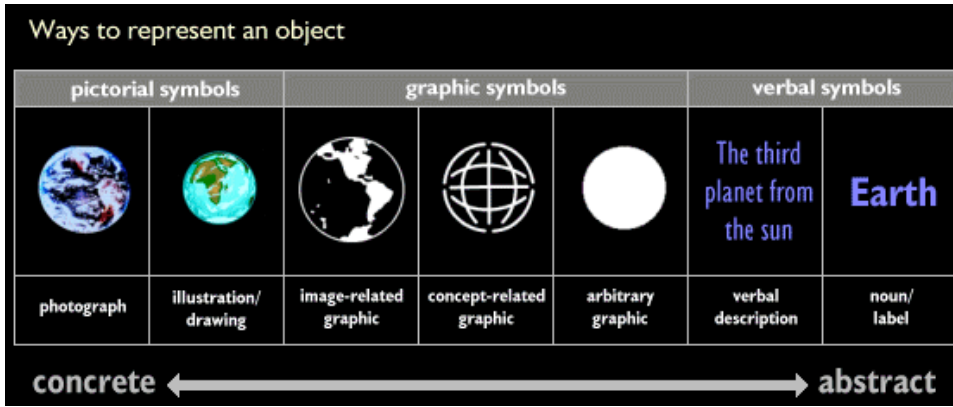
### 2.3.1.1 Görsel elementler

Görsel elementlerin seçimi sizin öğretmek istediğiniz öğrenme görevlerine bağlıdır. Dalenin Deneyim Konisi (Dale's Cone of Experience) görsel elementleri gerçekçilik, analogi ve organizasyonel olmak üzere 3 farklı kategoriye ayırır.

Comment [s1]: İnternette bilgiye gerek var.

#### 2.3.1.1.1 Gerçekçi Görsel Elementler

Gerçekçi elementler öğrenme sırasında objenin gerçek resmini gösterir. Örneğin, Fransa turizminden bahsederken, Eiffel kulesinin gerçek resmini göstermek dikkati çekmek için iyi bir yoldur. Renkler gerçekçi oldukça resimde daha gerçekçi olur. Bu resimlerin eğitimsel amaçla kullanılmasının temel nedenlerinden biridir. Objenin tamamıyla orijinal bir fotoğrafını çekmek imkânsızdır. Her bir fotoğraf gerçek objenin sadece bir ya da daha fazla parçasını çekebilir. Fotoğraflarınızı gerçekçiden soyuta doğru düzenleyebilirsiniz. Bu sizin sürücülerden kesilmiş seçiminize bağlıdır. Aşağıda objelerin açıklanırken gerçekçiden soyut forma geçiş aralığını görebilirsiniz.



<http://www.quasar.ualberta.ca/edpy597mappin/Modules/module5.htm>'dan alıntıdır.

Resimli		Grafik		Sözlü	
Resim	Resimleme	Kavramla alakalı grafikler	Bıçimlendirilmiş ya da isteğe göre seçilmiş grafikler	Sözlü açıklama	İsim etiketi

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Prentice Hall, Inc.: New Jersey, p. 75 adlı kitabından alıntıdır

### Resim 3.14 Sayfa 75 buraya yerleştirilecek

(Bu resim Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Prentice Hall, Inc.: New Jersey, p. 75 adlı kitabından alıntıdır **açıklamasını düşeriz**)

Ekstra kaynaklar

1. Eğitimsel Medya Araçları  
[http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/educational\\_media.html](http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/educational_media.html)
2. Çocukların kitabındaki sanat  
<http://nosferatu.cas.usf.edu/lis/lis6585/class/art.html>

#### 2.3.1.1.2 Kıyaslanabilen Görsel Elementler

Bu görseller konuyu başka bir şey göstererek ya da benzerlikleri vurgulayarak açıklamaya çalışır. Örneğin, Paralel ve seri borulardan geçen suyun akışını göstererek elektrik akımını açıklamaya çalışmak. Ayrıca beyaz kan hücrelerinin savaşımını iki ordu arasındaki savaşa benzeterek açıklar. Önemli olan nokta öğrencinin kıyaslanabilen görsel içindeki konu hakkındaki önceki bilgileridir. Bu yüzden öğrencinin tekrar çözme şansı vardır. Ayrıca kıyaslanabilen resimler tamamıyla soyut kavramları, sunumlarda somutlaştırmaya yararlar.

Ekstra Kaynaklar

1. Eğitimsel medya araçları  
[http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/educational\\_media.html](http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/educational_media.html) adresinden ulaşılabilir
2. Çocukların kitaplarındaki sanat' a  
<http://nosferatu.cas.usf.edu/lis/lis6585/class/art.html> adresinden ulaşılabilir

#### 2.3.1.1.3 Organizasyonel Görsel Elementler

Organizasyonel elementler akış semalarını, grafikleri, haritaları, şemaları, sınıflandırılmış grafikleri içerir. Bu görsel elementler ana fikir ve metin biçiminde açıklanmış kavramlar arasındaki ilişkileri açıklayabilir. Ayrıca içeriğin düzenini göstermede gayet iyidir. Örneğin, bu derste geliştirilen kavram haritaları bu görseller için iyi bir örnektir.

**Comment [s2]:** Burası için bir kaç organizational chart bul örnek referansı.

Ekstra Kaynaklar

3. Eğitimsel medya araçları  
[http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/educational\\_media.html](http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/educational_media.html) adresinden ulaşılabilir
4. Çocukların kitaplarındaki sanat' a  
<http://nosferatu.cas.usf.edu/lis/lis6585/class/art.html> adresinden ulaşılabilir

### 2.3.1.2 Sözlü Elementler

Görseller içeriği biçimler, çizgiler, renkler ve diğer görsel elementlerle açıklayabilmesine rağmen sözlü elementler içeriğin anlaşılabilmesi için hala görselliğin vazgeçilmez bir parçasıdır. Yazı en az görsel elementlerin seçimi kadar önemli bir noktadır. Etkili bir yazı için okunabilirlik, büyüklük, boşluk ve yazı biçiminin kullanıcıyı en azından minimum şekilde tatmin etmesi gerekir. Yazı için önemli olan diğer bir konu ise çoklu ortamda da birçok kez vurgulanan uyumluluktur. Devam eden konular çoklu ortam tasarımcısı tarafından göz önünde bulundurulmalıdır.

Ekstra Kaynaklar:

1. Java Program Geliştirme Görsel Tasarım Kılavuzu.  
<http://java.sun.com/products/jlf/ed1/dg/higg.htm> adresinden ulaşılabilir
2. GNOME Görsel Tasarım Geliştirme.  
<http://developer.gnome.org/projects/gup/hig/1.0/layout.html> adresinden ulaşılabilir

#### 2.3.1.2.1 Yazı Tipleri

Yazı tipi seçiminde ana kıstas uyumluluk ve diğer elementlerle olan harmonidir. Bilgilendirme ve eğitimsel amaç için düz ve sade tipleri kullanmak daha uygundur. Yazı tipleri Serif ve Sans serif olmak üzere ikiye ayrılmıştır. Serif fontları Times New Roman ve Georgia'dır ve bu fontlar genelde basılı materyaller için kullanılır. Ancak sans serif fontları serif fontlarına göre daha az dekoratiftir. Bu fontlar Arial, verdana, ve Helvetica tarzı fontlardır. Sans serif fontları saydam ve yansıtılan görsel materyaller için daha uygundur ve okunabilirliği artırır.

Ekstra Kaynaklar:

1. PC Fontları.  
<http://www.pcfonds.com/> adresinden ulaşılabilir
2. GNOME Görsel Tasarım Geliştirme.  
<http://developer.gnome.org/projects/gup/hig/1.0/layout.html> adresinden ulaşılabilir

#### 2.3.1.2.2 Yazı Biçimi Çeşidi

Yazı biçimi çeşidinin kullanımı en fazla dörttür ve bu genel bir kuraldır. Kalın, altı çizili, italik ve farklı fontta ya da renkte olabilirler. Yazı biçimi sayısı ne kadar artarsa, görsel içinde o kadar çok karışıklık yaratır. Yazı çeşidinin kullanım amacı görsel boyunca değişmemelidir. Örneğin, önemli kavramlar kalın ve kırmızı renkte vurgulanıyorsa, görsel içindeki elementlerdeki bütün önemli kavramlar aynı şekilde vurgulanmalıdır.

Ekstra Kaynaklar:

1. Java Program Geliştirme Görsel Tasarım Kılavuzu.  
<http://java.sun.com/products/jlf/ed1/dg/higg.htm> adresinden ulaşılabilir
2. GNOME Görsel Tasarım Geliştirme.  
<http://developer.gnome.org/projects/gup/hig/1.0/layout.html> adresinden ulaşılabilir

#### 2.3.1.2.3 Büyük Harf



Küçük harflerin büyük harflere oranla okunabilirliği daha fazladır. Büyük harfler bir veya iki kelime için kısa başlıklar için kullanılabilir ya da gerçekten gerektiği durumlarda, mesela satır başlarında olduğu gibi durumlarda kullanılabilir. Diğer taraftan e-posta ya da sohbet kurallarında büyük harfler bağırma hissi yaratır. Bu yüzden büyük harflerin farklı amaçlar için kullanımı web tabanlı uygulamalarda açıklanan genel kurallar yüzünden engellenmelidir.

Ekstra Kaynaklar:

1 Java Program Geliştirme Görsel Tasarım Kılavuzu.

<http://java.sun.com/products/jlf/ed1/dg/higg.htm> adresinden ulaşılabilir

2 GNOME Görsel Tasarım Geliştirme.

<http://developer.gnome.org/projects/gup/hig/1.0/layout.html> adresinden ulaşılabilir

#### 2.3.1.2.4 Yazı Rengi

Okunabilirliği artırmak için arka planla olan karşıtlık önemlidir. Bazı durumlarda yazılarla renkleri kullanarak önemli kavramlara ya da herhangi bir şeye odaklanmayı sağlayabilirsiniz. Ancak bu durum okunabilirliği engellememelidir. Renkler ve okunabilirlik arasındaki ilişki bu bölümün ilerleyen safhalarında incelenecektir.

Ekstra Kaynaklar:

1 Java Program Geliştirme Görsel Tasarım Kılavuzu.

<http://java.sun.com/products/jlf/ed1/dg/higg.htm> adresinden ulaşılabilir.

2 GNOME Görsel Tasarım Geliştirme.

<http://developer.gnome.org/projects/gup/hig/1.0/layout.html> adresinden ulaşılabilir.

#### 2.3.1.2.5 Yazı Büyüklüğü

Yazı büyüklüğü de görseldeki okunabilirliğin bir parçasıdır. Özellikle görsel ve izleyici arasındaki mesafe göz önünde bulundurulmalıdır. Görsel ile izleyici arasındaki her on metre mesafede küçük harf büyüklüğü ½ cm arttırılmalıdır.

Ekstra Kaynaklar:

1 Java Program Geliştirme Görsel Tasarım Kılavuzu.

<http://java.sun.com/products/jlf/ed1/dg/higg.htm> adresinden ulaşılabilir.

2 GNOME Görsel Tasarım Geliştirme.

<http://developer.gnome.org/projects/gup/hig/1.0/layout.html> adresinden ulaşılabilir.

Kitapta ki Figür 3.18 alınacak ama buradaki inch (") ve feet (') işaretleri m ve cm ile yer değiştirecek. Alınan figure'in altına adapted from Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Prentice Hall, Inc.: New Jersey, p. 77.

#### 2.3.1.2.6 Harfler Arasındaki Boşluk

Bu durum önceden belirlenen prensiplerin dışında tecrübeye göre belirlenir. Harfler şekillerine göre 3 grupta sınıflandırılabilir: (a) dikdörtgensel (H, M, N, & S), (b) yuvarlak (C, G, O, & Q), ve (c) düzensiz şekiller (A, I, K, & W). Eğer dikdörtgensel ve yuvarlak şekiller birbirleriyle eşit boşluklar bırakılarak kombine edilirse, harfler arasındaki boşluk düzenli şekilde görülür. Ancak düzensiz harfler bu görünümü bozabilir. Bu problemi ise yazının göze

düzenli görünmesini sağlayan optik boşlukla çözebilirsiniz. Aradaki beyaz boşlukları eşit bırakmak yerine kendi görüşünüze göre eşitleyebilirsiniz.

Örnek:



### 2.3.1.2.7 Satırlar Arasındaki Boşluk

Harfler arasındaki yatay boşluk gibi, satırlar arasındaki boşlukta okunabilirlik açısından önemlidir. Satırlar arasında boşluk olmadığını hayal ederseniz, durum resimdeki gibi olur. Bütün harfler birbiri üzerine gelir ve okumak imkânsızlaşır. Satırlar arasındaki boşluğu resim 2 de olduğu gibi harflerin büyüklüğünün 3 ya da 4 katı kadar bırakabilirsiniz. Her bir satır diğerinden bağımsız gibi görünür. Aynı zamanda satırlar kolayca takip edilemez. Sonuç olarak satırlar arasındaki boşluk küçük harflerin boyutundan biraz daha küçük olmalıdır.

Bu sayfa için 4 adet resim hazırlanacak. 1. resimde satırlar arası boşluk "0" olacak böylece bütün harfler birbirinin üzerinde gözükecek. İkincisinde ise satırlar arası boşluk çok fazla olacak örnek 4 ya da 5 satır gibi. Üçüncüsünde ise Satırlar arası boşluk çok olacak, örnek 2 satır. Sonuncu resimde ise satırlar arası boşluk 1,5 satır falan olacak.

Ekstra kaynaklar:

1. Korunan Medya Önerileri.  
<http://rshackelford.iweb.bsu.edu/itedu/projectedmediarecommendations.htm> adresinden ulaşılabilir.
2. GNOME Görsel Tasarımın Gelişimi.  
<http://developer.gnome.org/projects/gup/hig/1.0/layout.html> adresinden ulaşılabilir

### 2.3.1.3 İlgili Çekici Elementler

Sade elementler efekt içermedikçe dikkat çekmeyebilir. Elementlere efekt eklemeye yarayan bazı araçlar vardır:

#### 2.3.1.3.1 Sürpriz

Beklenmeyen ya da normal olmayan görsel elementlerin birleşimi dikkati üzerine her zaman toplayabilir. İlgi çekebilmek için, sıra dışı ve yaratıcı olmamız gerekir.

#### 2.3.1.3.2 Dolgu Deseni

Görsellerin birçoğunun iki boyutlu olmasına rağmen biz onları dolgu deseni araçları ile 3 boyutlu hale getirebiliriz. Dolgu deseni elementlere ton, derinlik, his ve ruh katabilir. Dolgu deseni 3 boyutlu nesnelere sadece bir karakteristiğidir. Örneğin yumuşaklık hissi katmak için bulut dolgu deseni kullanabilir. Ayrıca Sertlik hissini vermek için **Brick** efektini kullanabilirsiniz.

Ekstra kaynaklar:

1. Görsel tasarım prensipleri.

<http://www.fhwa.dot.gov/environment/visql/visql03.htm> adresinden ulaşılabilir.

### 2.3.1.3.3 Etkileşim

Geribildirim yoluyla görselde etkileşimi sağlayarak dikkati artırabiliriz. Etkileşimli görseller iyi iletişim döngüsünü tamamlayarak alıcının, sunucuya mesajın doğru ulaşıp ulaşmadığını iletmeyi sağlar.

#### Ekstra Kaynaklar

1. Eğitimsel Medya Araçları  
[http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/educational\\_media.html](http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/educational_media.html) adresinden ulaşılabilir.
2. Çocukların Kitaplarındaki Sanat  
<http://nosferatu.cas.usf.edu/lis/lis6585/class/art.html> adresinden ulaşılabilir.

### 2.3.2 Model

Şu ana kadar, bu bölümde anlatılan prensiplere göre elementleri seçtik ya da oluşturduk. Bir sonraki aşama ise bu elementleri iyi bir sunum için nasıl sıralanması gerektiğidir. Bu durumda model bize elementleri sıralamada yardımcı olur. Model elementlerin sıralanması, biçimi, dengesi, renk düzeni, stili ve **color appealından** etkilenir.

#### Ekstra kaynaklar:

1. Web için görsel tasarım modelleri.  
[http://www.classicsys.com/css06/cfm/article\\_2002\\_08.cfm](http://www.classicsys.com/css06/cfm/article_2002_08.cfm) adresinden ulaşılabilir.
2. Görsel tasarım temelleri  
[http://www.soi.city.ac.uk/~dcd/ig/s2viscom/la\\_visd/102.htm](http://www.soi.city.ac.uk/~dcd/ig/s2viscom/la_visd/102.htm) adresinden ulaşılabilir.
3. Görsel tasarım prensipleri.  
<http://www.fhwa.dot.gov/environment/visql/visql03.htm> adresinden ulaşılabilir.

### 2.3.2.1 Sıralama

Sıralama elementlerin yerlerinin etkili bir şekilde düzenlenmesiyle ilgilidir. Az bir çabayla anlamayı ve anlaşılır bir sunum yapmayı sağlar. Sıralamayı kullanmak için, tasarımcının görsellerin kenarlarını kullanması gerekir. Kenarları referans noktası olarak düşünebilir ve kenarları çizgilere paralel gibi hayal edebilirsiniz. Görselin şeklinin önemli bir rolü vardır ve göz önünde bulundurulmalıdır. Eğer düzensiz şekilde bir elementin varsa, onu olabildiğince dikkörtgenel düşünebilirsiniz.



### 2.3.2.2 Biçim

Elementleri düzenlemek için diğer bir teknik ise öğrencilerin alışık oldukları biçimleri tercih etmektir. Seçilmiş şekiller görseli en etkili şekilde göstermelidir. Örneğin, daire, dikkörtgen, Z, L, T, U **gibi** harfler şekiller için kullanılabilir

**Comment [A3]:** Burada hiper önce çocuk olsun daha sonar ilkökul öğrencisi, üniversite öğrencisi, ve en son olarak bir patron olsun ve şekil olarak Z harfini kullanalım.

Önceden açıklanan kurallara ek olarak “**rule of thirds**” biçim için iyi tekniktir.

Bu teknikte:

1. Görseli 3 yatay ve 3 dikey parçaya böleriz
2. Elementleri yatay ve dikey 1'e - 3 kesim noktalarından en dominant ve dinamik pozisyona ,özellikle sol üst köşe, yerleştiririz
3. En durgun ve en az çekici parka ölü bölümdür. Bu parçaya başlık ve görselin etiketini koyabiliriz.

**Comment [A4]:** Bir dikdörtgen 3 yatay ve 3 dikey parçaya ayrılacak.

**Comment [A5]:** Kenardaki parçalar kırmızıya dönüştürülecek ama sol üst köşe diğerlerine göre daha koyu bir renk kırmızı olacak.

**Comment [A6]:** Bu parka ise soğuk bir renk ile gösterilecek.

Ekstra Kaynaklar:

1. Görsel tasarım prensipleri  
<http://www.fhwa.dot.gov/environment/visql/visql03.htm> adresinden ulaşılabilir.

### 2.3.2.3 Denge

Denge, elementlerin yatay ya da dikey ekseninde eşit şekilde dağıtılmasıyla elde edilir. Süreklilik hissi yaratır. Eğer her iki tarafta da tekrar ediyorsa, denge simetrik ya da biçimseldir. Biçimsel olmayan ya da asimetrik denge eğitimsel amaçlı görseller için bazen kullanılabilir. Denge tamamıyla elde edilemese bile, farklı elementlerin kullanımıyla denge hissini yaratır. Örneğin, sol tarafta büyük bir çember kullanırken, diğer tarafta 3 tane küçük çember kullanılır. Biçimsel olmayan denge ise dinamizm ve farklılık katar. Dengesizlik de kullanılabilir, ama kullanıldığında ise iticilik katar.

Ekstra Kaynaklar:

1. Sayısallaştırılmış web içeriği prensipleri  
[http://www.digital-web.com/articles/principles\\_of\\_design/](http://www.digital-web.com/articles/principles_of_design/) adresinden ulaşılabilir
2. Görsel Tasarım Prensipleri.  
<http://www.fhwa.dot.gov/environment/visql/visql03.htm> adresinden ulaşılabilir.

### 2.3.2.4 Stil

Bu husus Bölüm 1 – Multimedyanın Bileşenleri de açıklandı. Önemli olan nokta görselde kullanılan stilin uygunluğu ve uyumluluğudur. Örneğin, tarih derslerinde metalik renkli kağıt yerine, eski görümlü kağıt kullanmak daha uygundur.

**Comment [A7]:** Buraya bir gönderme yapalım

Ekstra Kaynaklar

1. Çocukların Kitaplarındaki Sanat  
<http://nosferatu.cas.usf.edu/lis/lis6585/class/art.html> adresinden ulaşılabilir.

### 2.3.2.5 Renk Düzeni

Renkleri kullanırken uyumuna da dikkat edilmelidir. Bu nedenle ”Renk Şeması” kıyaslanabilen görsel renkler arasındaki uyumu görebilmek için kullanılır.

Sayfa 82’de ki Figür 3.29 aynen alınacak be resmin altına taken from ... eklenecek

Renk Şemasında birbirinin tam karşısında olan renklere tamamlayıcı renkler denir. Tamamlayıcı renkler bazen uyumlu olur. Ancak iki tamamlayıcı rengin her zaman kullanımı iyi sonuç vermeyebilir. Bu yüzden bu renkler bir arada kullanılamaz. Bundan dolayı herhangi iki renk tamamlayıcı olabilir ama eşit değeri ya da koyuluğu figür-yüzey kontrastını ve

okunabilirliğini engeller. Eğer ki doymuş tamamlayıcı renkler birbiri ardına kullanılırsa, göz aynı anda ikisine birden odaklanamayacağı için çirkin bir titreşim efekti meydana getirir.

Buraya bir yazı gelecek yazı rengi sarı art alan violet rengi olacak.

Renk Çarkında birbiri ardında yer alan renklere benzeyen renkler(mavi ve yeşil, mavi ve mavi-mor )Bunların bir arada kullanımını etkileyici bir birleşim oluşturur.

Tasarımcı bilgisayarda tasarım yaparken, arka plan rengini, resimlerin renklerini, ya da ön planda kullanılacak olan metin rengini ve vurgu yapılacak noktaları renk düzenine göre belirleyebilir.

Sayfa 83 Tablo 3.1 aynen alınacak referansına as cited from ... Şeklinde eklenecek

Renk düzeni ve prensipleri, renkleri normal görebilen insanlar için uygundur. Ancak toplum içinde renk körü insanlarda vardır. Renk körü insanların birçoğu kırmızı ve yeşil renkleri ayırt edemezler, genelde mavi ve sarı gibi görürler. Bu yüzden yeşil arka planda kırmızı yazı kullanmak görüşü zorlaştırır. Açık yeşil arka planda, koyu kırmızı yazı kullanımını bu problemi çözmemize yardımcı olur.

Bu prensipler resimlerle birlikte kesin kural değildirler. Renklerin uyumlu olup olmamasını etkileyen birçok faktör vardır.

Ekstra Kaynaklar

1. Renk Şemasının Gerçek Renkleri.  
[http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/educational\\_media.html#](http://www.asu.edu/lib/archives/benedict/educational_media.html#) adresinden ulaşılabilir
2. Newton'un Renk Görümü Teorisi.  
<http://www.coe.uh.edu/courses/cuin7317/students/color/color.html> adresinden ulaşılabilir
3. RGB Renkleri.  
[http://www.coe.uh.edu/courses/cuin7317/students/color/rgb\\_color.html](http://www.coe.uh.edu/courses/cuin7317/students/color/rgb_color.html) adresinden ulaşılabilir
4. Web için RGB'den onaltılık renklere.  
[http://www.coe.uh.edu/courses/cuin7317/students/color/web\\_safe.html](http://www.coe.uh.edu/courses/cuin7317/students/color/web_safe.html) adresinden ulaşılabilir
5. Görsel Tasarım Prensipleri  
<http://www.fhwa.dot.gov/environment/visql/visql03.htm> adresinden ulaşılabilir

### **2.3.2.6 Color Appeal (Renk Göstergesi)**

Mavi yeşil, mor gibi renklere soğuk renkler denir. Oysa kırmızı, turuncu gibi renklere ise sıcak renkler denir. Bu sınıflandırmalar yapılan birçok bilimsel çalışmadan elde edilmiştir. Çevrimiçi ya da somut eğitimsel görsel materyalin hazırlanma sürecinde, tasarımcı ne tür bir duygu yaratmak istediğini belirlemesi gerekir. Eğer ki beklentisi aktif ve dinamik bir duyguysa sıcak renkler bunun için en uygun seçim olur. Diğer taraftan, düşündürücü ve derin bir duygu soğuk renklerle daha iyi anlatılır. Soğuk renkler uzaklaşma hissi yaratırken, sıcak renkler yaklaşma hissi verir. Ayrıca kırmızı ışık durmanın sembolü olduğu gibi renklerle günlük yaşantıdaki tecrübeler öğrenciler üzerinde diğer bir etkendir. Bu amaçla birlikte soğuk renklerin arka plan için kullanımını daha akılcı bir fikir gibi gelir

Yaşın renkleri sevip sevmemeye önemli bir etkisi vardır. Çocuklar sıcak ve güçlü renkleri severken, yetişkinler çocukların tersine soğuk renkleri tercih ederler.

Renkleri seçmede diğer önemli bir faktör ise kültürel geçmiştir. Her bir rengin ayrı kültürlerde özel anlamları vardır. Örneğin batı toplumlarında siyah sabahın rengiyken, Japonya ve Çinde ise beyaz sabahın simgesidir.

1. RGB Renkleri.  
[http://www.coe.uh.edu/courses/cuin7317/students/color/rgb\\_color.html](http://www.coe.uh.edu/courses/cuin7317/students/color/rgb_color.html) adresinden ulaşılabilir
2. Web için RGB'den onaltılık renklere.  
[http://www.coe.uh.edu/courses/cuin7317/students/color/web\\_safe.html](http://www.coe.uh.edu/courses/cuin7317/students/color/web_safe.html) adresinden ulaşılabilir
3. Görsel Tasarım Prensipleri  
<http://www.fhwa.dot.gov/environment/visql/visql03.htm> adresinden ulaşılabilir

### 2.3.3 Düzenleme

#### 2.3.3.1 Yakınlık

Modeli meydana getirmek için parçaları o model içinde düzenlemek isteyeceksiniz. İzleyiciler birbirine yakın parçaları alakalı, uzak olanları ise alakasız olarak varsayabilir. Birbiriyle alakalı parçaları bir araya getirip, alakasız olanları ise uzaklaştırma olan yakınlaştırma prensibi bu süreç için bir tekniktir.

#### 2.3.3.2 Yönlendirme

İzleyiciler bazı bölümlere daha fazla odaklanırlar. Normalde elementlerin modeli, izleyicilerin göz hareketlerini yönlendirmeye yardımcı olur. Ama izleyicilerin görseli sıralı bir şekilde okumalarını ya da bazı bölümlere odaklanmalarını istiyorsanız yönlendirme tekniğini kullanarak dikkatlerini istediğiniz yönde çekebilirsiniz. Oklar, kalın türde yazı tipleri ve işaretlendirmeler yönlendirme için sık sık kullanılır. Renkli elementlerde yönlendirme için faydalıdır. Örneğin, sıcak renkli bir okun soğuk renkli bir arkaalan üzerinde kullanımı daha çekici görünür. Ayrıca Bazı renklerin tekrar tekrar kullanımı birbiriyle bağlantı hissi yaratır. Genelde olduğu gibi uçtaki renklerin kullanımı dikkati ve çekiciliği artırır.

#### 2.3.3.3 Figür – Zemin Kontrastı

İyi elementler, özellikle sözlerin, arka plan rengiyle iyi bir kontrastı olmalıdır. Figür- zemin kontrastının basit bir kuralı koyu renkli figürler açık renkli zemin üzerinde, açık renkli figürler ise koyu renkli zemin üzerinde gösterilir.

Harflerin figür olarak düşünülmesiyle, bazı figür-zemin kontrastı okunabilirliği artırır. Örneğin, sarı üzerinde siyah kombinasyonunda okunabilirlik en fazladır. Açıkça, koyu figürlerin koyu zeminlerle oluşturduğu kombinasyonun okunabilirliği, görüldüğünden çok daha azdır.

Buraya da s. 86 figüre 3.36 kullanılabilir. Legible yerine başka bir kelime kullanılabilir. Aynı şekilde bu kitaptan alıntı yazdığımızı belirtiriz.

Ekstra Kaynaklar

3. Yansıtılan medya önerileri.  
<http://rshackelford.iweb.bsu.edu/itedu/projectedmediarecommendations.htm>  
adresinden ulaşılabilir.

#### **2.3.3.4 Uyumluluk**

Eğitsel materyaller için birden fazla görsel geliştiriyorsanız, elementlerin düzenlenmesi bütün materyalle uyumlu olmalıdır. WTE' de ise birçok bilgisayar ekranının tasarımıyla ilgileniyorsunuz, bu yüzden bütün ekranlarda uyumluluğu yakalamalısınız. Biz öğrencinin ekranları anlamasını azaltmaya çalışıyoruz. Bu nedenle onlar tekrarlanan elementlerden çok içeriğe odaklanırlar. Uyumluluk olmadığı zaman öğrenci, görselde verilmek istenen mesajı anlayabilmek için daha fazla zihinsel çaba göstermelidir. Uyumluluk, elementleri benzer konumlara koyarak, başlıkları aynı tipte kullanarak ve aynı renk düzenini görsel boyunca kullanarak elde edilebilir.

### **Dersi Deęerlendirme Soruları**

- 1. Renkler eęitsel ama için nasıl kullanılmalıdır?**
- 2. Grsel elementlerin hangileri en nemlidir? Ltfen cevabınızı destekleyin.**
- 3. Grsel okuryazarlık ve metin okuryazarlıęını karşılařtırın? Bu zamanda grsel okuryazarlıkta neler nemlidir? Modern aęların gerektirdięi yeni okuryazarlıklar var mı?**
- 4. Multimedya bileřenlerinden hangileri grsel okuryazarlıkla iliřkilidir. Neden olduęunu aıklayın.**



## IDI2 – Görsel Prensipler Kavram Haritası

