

**T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI**

**KÜLTÜR TURİZMİNE YÖNELİK MOBİL UYGULAMA
ÖRNEKLERİNİN GRAFİK TASARIM ÖGELERİ
AÇISINDAN İNCELENMESİ VE “ATALEIAAPP”
MOBİL UYGULAMA ÖNERİSİ**

LEYLA ÇIRAKOĞLU

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Bekir KİRİŞCAN

ANTALYA – 2019



T. C.

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü

**BİLİMSEL ETİK SAYFASI**

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

...../...../.....

Leyla ÇIRAKOĞLU

İmzası



T. C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
 Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU

Leyla ÇIRAKOĞLU tarafından hazırlanan Kültür Turizmine Yönelik Mobil Uygulama Örneklerinin Grafik Tasarım Öğeleri Açısından İncelenmesi Ve Ataleiaapp Mobil Uygulama Önerisi başlıklı bu çalışma 13/12/2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği/oyçokluğu ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Unvanı, Adı Soyadı

Başkan

İmza

Unvanı, Adı Soyadı

Üye

İmza

Unvanı, Adı Soyadı

Üye

İmza

Tez Konusu:

Onay: Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Tez Savunma Tarihi:

Mezuniyet Tarihi:

Enstitü Müdürü

ÖN SÖZ/TEŞEKKÜR

Tez çalışmam süresince bilgi ve tecrübelerini esirgemeyen tez danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Bekir KİRİŞCAN'a değerli yardımları ile bu çalışmanın gerçekleşmesini sağlayan Sayın Dr. Öğrt. Üyesi Hasan Hüseyin AYGÜL ve Dr. Öğr. Üyesi Murat KARA'ya her zaman yanımda olan arkadaşlarım Handan S. YILDIRIM, Ömer F. KOLİKOĞLU, Bahar GÜLMEZ, Gamze YILDIRIM ve Nezihe KAT'a yol göstericiliği ile değerli yöneticim Serdar PERÇİN'e tüm süreç boyunca manevi destekleri için aileme ve ablama teşekkürlerimi sunarım.





T.C.
AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü



Ö ğ r e n c i n i n	Adı Soyadı	Leyla ÇIRAKOĞLU
	Numarası	201753070009
	Anasanat Dalı	Sanat ve Tasarım
	Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Bekir KİRİŞCAN
Tezin Adı		Kültür Turizmüne Yönelik Mobil Uygulama Örneklerinin Grafik Tasarım Öğeleri Açısından İncelenmesi Ve Ataleiaapp Mobil Uygulama Önerisi

ÖZ

Bu tez çalışmasında amaçlanan turizm alanında tasarlanmış olan mobil uygulama tasarımlarının, tasarımı oluşturan görsel öge ve ilkelerin dikkate alınarak tasarlanıp/tasarlanmadığı ya da ne ölçüde dikkate alındığını araştırmaktır. Çalışmada mobil cihazlar, yeni medya, mobil uygulama, mobil uygulama tasarımını oluşturan görsel öge ve ilkeler literatür taraması yapılarak araştırılmıştır. Bu tez çalışmasında dünyanın bilinen turizm yerlerine yönelik yapılan mobil uygulama tasarımları (“Mezopotamya Gezi Rehberi”, “Pompeii”, “Visit A City” ve “Zonzo Fox”) renk,

tipografi, ikon, yalınlık – bütünlük, denge ve kullanıcı deneyimi gibi mobil uygulamayı oluşturan görsel öge ve ilkeler açısından analizi edilmiştir. Bu analiz sonucundan elde edilen veriler ışığında Antalya'nın "*Perge*" antik kentini kapsayan bir mobil uygulama tasarımı yapılmıştır. Bu mobil uygulama tasarımı ile kullanıcı; kültürel gezilerinde ziyaret edilecek yerlere sağlayacağı ulaşım, konaklama, tarihi ve içeriği hakkında önemli bilgi edinme (açılış – kapanış saati, varsa herhangi bir ücretlendirmesi ücret bilgisi, kuralları, infografik haritası, tanıtıcı kısa video ve görselleri) vb. gibi turistlerin ihtiyaçlarına yardımcı olacak kılavuz niteliğinde bilgilere kolayca ulaşmasını sağlayarak kullanıcıların zamanı daha verimli hale getirmesi amaçlanmıştır. Antalya için yapılacak olan bu mobil uygulama önerisi ile gelen ziyaretçiler için kişiye özel rehberlik hizmeti verilmesi düşünülmüştür. Bunların yanı sıra insanların teknolojiden yararlanarak, afiş, broşür, katalog, harita gibi basılı tanıtım elemanlarına olan ihtiyacı azaltmak ve kâğıt maliyeti ve israfını azaltmak bu çalışmanın amaçları arasındadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik tasarım, Mobil uygulama, Kültür Turizmi, mobil cihazlar



T.R.
AKDENİZ UNIVERSITY
Institute of Fine Arts



S t u d e n t	Name Surname	Leyla Çırakoğlu
	Number	201753070009
	Department	Art and Design
	Advisor	Assist. prof. Bekir KİRİŞCAN
Thesis Name		The Analysis of Various Applications Used in Cultural Tourism Regarding the Elements of Graphic Design, and “Ataliaapp” as a Proposed Mobile Application

ABSTRACT

The aim of this thesis is to investigate the design of a mobile application that works in the field of tourism. In this study, mobile devices, new media, mobile application, mobile application design, modern visual and principles literature were searched. In this thesis, mobile application designs (“Mesopotamia Travel Guide”, “Pompeii”, Ziyaret Visit the City ”and“ Zonzo Fox inde) in the leading tourism centers of the world, color, typography, icon, simplicity - integrity, balance and user-friendly pre-created visual elements and principles Analysis results were analyzed in ge Perge kent city of Antalya. The user with this mobile application design; acquiring (opening - closing time, if there is one charge fee information, rules, infographic map, introductory short video and there). like tourists believe. Personalized personal guidance for visitors coming to Antalya with this mobile application suggestion In addition to this, using the next technology, posters, brochures, catalogs, maps, such

as introducing the elements and work on this issue and using the paper here and wastage this study is here.

Keywords: Graphic design, Mobile application, Cultural tourism, Mobile devices



İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI	i
YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU	ii
ÖN SÖZ/TEŞEKKÜR	iii
ÖZ	iv
ABSTRACT	vi
GÖRSELLER	x
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	2
1.2. Araştırmanın Önemi	2
1.3. Araştırmanın Yöntemi	3
1.4. Sınırlılıklar	4
1.5. Tanımlar	4
2. BÖLÜM: GRAFİK TASARIM VR TARİHSEL GELİŞİMİ	6
2.1. Grafik Tasarımın Tarihsel Gelişimi	7
3. BÖLÜM: İNTERNETİN ORTAYA ÇIKMASIYLA GELİŞEN TEKNOLOJİLER 16	
3.1. Yeni Medya	18
3.2. Mobil Cihazlar	19
3.3. Mobil Yazılımlar ve İşletim Sistemleri	25
3.3.1. Google ve Android İşletim Sistemi	26
3.3.2. Apple ve IOS İşletim Sistemi	27
3.3.4. Microsoft Windows	28
4. BÖLÜM: MOBİL UYGULAMAYI OLUŞTURAN GÖRSEL ÖGELER, İLKELER VE UNSURLAR	29
4.1. Mobil Uygulamayı Oluşturan Öge ve İlkeler	30
4.1.1. Görsel Kimlik	31
4.1.2. Renk	31
4.1.3. Tipografi	32
4.1.4. İkon / Piktogram	34
4.1.5. Durağan Görüntü ve Hareketli Görüntü	36
4.1.6. Yalınlık ve Bütünlük	38
4.1.7. Denge	38

4.2. Mobil Uygulamayı Oluşturan Yönlendirme Öğeleri ve Teknolojik Unsurlar	39
4.2.1 Genel Ekran Kullanımı	39
4.2.2. Sekmeler	40
4.2.3 Kayan Ekran	40
4.2.4. Sayfalama	41
4.2.5. Optik Kaydırma	41
5. BÖLÜM: TURİZM ALANINDA YAPILMIŞ MOBİL UYGULAMA TASARIMLARININ GRAFİK TASARIM AÇISINDAN ANALİZ EDİLMESİ	42
5.1.Mezopotamya Gezi Rehberi Uygulama Analizi	42
5.2. Zonzofox Mobil Uygulaması Analizi	53
5.3. POMPEII TOUCH Uygulama Analizi	60
5.4. VISIT A CITY Uygulama Analizi	68
6. BÖLÜM: “ATALEIAAPP” MOBİL UYGULAMA TASARIMI	75
6.1. ATALEIAAPP Mobil Uygulama Tasarımı ve Açıklamaları	76
7. SONUÇ	93
KAYNAKÇA	96

GÖRSELLER

Görsel 1: Mağara Resimleri, Lascaux, Fransa, MÖ. 20.-17. Binyıl.....	8
Görsel 2: Mağara Resimleri, Lascaux, Fransa, MÖ. 20.-17. Binyıl.....	8
Görsel 3: Mısır Hiyeroglifleri	9
Görsel 4: Fenike Alfabesi, MÖ. 140.....	10
Görsel 5: Yunan Yazı Örneği, M.Ö 5. Yüzyıl.....	11
Görsel 6: Trajan Sütunu, Roma, İtalya, M.S. 113.....	11
Görsel 7: Çin Hareketli Harf Döküm Sistemi.....	12
Görsel 8: David Carson tarafından bilgisayar ortamında tasarlanan reklam.....	15
Görsel 9: ENIAC, 1946.....	16
Görsel 10: Dynabook tablet bilgisayar prototip görüntüsü.....	20
Görsel 11: İlk nesil iPad görüntüsü.....	21
Görsel 12: IBM Simon cep telefonu görüntüsü.....	22
Görsel 13: Nokia 9000 Communicator cep telefonu görüntüsü.....	22
Görsel 14: BlackBerry 5810 cep telefonu görüntüsü.....	23
Görsel 15: İlk nesil iPhone görüntüsü.....	24
Görsel 16: Tablet-renk illüstrasyonu.....	32
Görsel 17: Peirce'in Üçlü Metafor Modeli, Peirce (1985)'den Uyarlanmıştır.....	35
Görsel 18: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama ikon tasarımı.....	43
Görsel 19: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama amblem ve logo tasarımı.....	43
Görsel 20: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları.....	44
Görsel 21: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları.....	45
Görsel 22: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları.....	46
Görsel 23: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları.....	46
Görsel 24: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama amblem-logo tasarımı	47
Görsel 25: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı.....	48

Görsel 26: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama amblem-logo tasarımı.....	48
Görsel 27: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama amblem-logo tasarımı.....	49
Görsel 28: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı.....	49
Görsel 29: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı.....	50
Görsel 30: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı.....	51
Görsel 31: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı.....	51
Görsel 32: Zonzofox mobil uygulama logo-amblem tasarımı	53
Görsel 33: Zonzofox mobil uygulama logo-amblem tasarımı.....	54
Görsel 34: Zonzofox mobil uygulama arayüz tasarımı.....	55
Görsel 35: Zonzofox mobil uygulama logotype tasarımı.....	56
Görsel 36: Zonzofox mobil uygulama arayüz tasarımı.....	57
Görsel 37: Zonzofox mobil uygulama arayüz tasarımı.....	58
Görsel 38: Zonzofox mobil uygulama arayüz tasarımı.....	59
Görsel 39: Pompeii Touch mobil uygulama giriş ekran tasarımı	60
Görsel 40: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı	61
Görsel 41: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı.....	61
Görsel 42: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı.....	62
Görsel 43: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı	63
Görsel 44: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı	64
Görsel 45: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı.....	65
Görsel 46: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı	66
Görsel 47: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı.....	66
Görsel 48: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı.....	67
Görsel 49: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı.....	67
Görsel 50: Visit A City mobil uygulama logo tasarımı	68
Görsel 51: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı	68
Görsel 52: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı	69
Görsel 53: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı	69

Görsel 54: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı	70
Görsel 55: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı	71
Görsel 56 : Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı.....	72
Görsel-57 : Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı.....	72
Görsel 58: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı.....	73
Görsel 59: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı.....	73
Görsel 60: Ataeliaapp mobil uygulama 1. logo önerileri.....	75
Görsel 61: Ataeliaapp mobil uygulama 2. logo önerileri.....	76
Görsel 62: Ataeliaapp mobil uygulama 3. logo önerileri.....	76
Görsel 63: Ataeliaapp mobil uygulama 4. logo önerileri.....	76
Görsel 64: Ataeliaapp mobil uygulama 5. logo önerileri.....	77
Görsel 65: Ataeliaapp mobil uygulama arayüz tasarımı.....	78
Görsel.67 : Ataeliaapp mobil uygulama giriş görseli.....	80
Görsel.68 : Ataeliaapp mobil uygulama giriş görseli.....	80
Görsel.69 : Ataeliaapp mobil uygulama giriş görseli.....	80
Görsel 70: Ataeliaapp mobil uygulama arayüz tasarımı.....	81
Görsel 71: Ataeliaapp mobil uygulama arayüz tasarımı.....	82
Görsel 72: Ataeliaapp mobil uygulama arayüz tasarımı.....	83
Görsel 73: Ataeliaapp mobil uygulama arayüz tasarımı.....	84
Görsel 74: Ataeliaapp mobil uygulama arayüz tasarımı.....	85
Görsel 75: Ataeliaapp mobil uygulama arayüz tasarımı.....	86
Görsel 76: Ataeliaapp mobil uygulama arayüz tasarımı.....	87
Görsel 77: Ataeliaapp mobil uygulama arayüz tasarımı.....	88
Görsel 78: Ataeliaapp mobil uygulama arayüz tasarımı.....	89
Görsel 79: Ataeliaapp mobil uygulama arayüz tasarımı.....	89

1. GİRİŞ

Endüstri 4.0'ın konuşulduğu bu günlerde teknolojinin insan yaşamındaki etkinliğinin ve işlevselliğinin giderek artacağı öngörülmektedir. Üstelik etkileşim ve iletişim süreçlerindeki hızlı değişimlere adapte olmaya çalışan bireylerin gündelik yaşamlarını ve her türlü ihtiyaçlarını teknoloji yardımıyla düzenlemesi kaçınılmaz bir durumdur. Mobil cihaz kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte mobil uygulama sektörü de kişilere alternatif hizmetler üretmek için birbiriyle yarışır hale gelmiştir. Sosyalleşme, alışveriş yapabilme ya da bankacılık hizmetlerinden yararlanabilme gibi hizmetlerin yanı sıra turizme yönelik gerçekleştirilen çeşitli hizmet alanları da bulunmaktadır. Bu hizmet alanları ulaşım en başta olmak üzere konaklama seçenekleri, konaklanacak yerler için rezervasyonlar, restoranlar, eğlence yerleri ve olası acil bir durumda ihtiyaç duyulan yer ve numaralardır. Turizme yönelik geliştirilen mobil uygulama örneklerinden biri de kültür turizminin bir parçası olan ve antik kentlerin tanıtımında önemli bir yere sahip olan mobil uygulama tasarımlarıdır. İncelemelere bakıldığında bu alanda yapılmış bir çok mobil uygulama tasarımlarının bulunduğu tespit edilmiştir. Ancak antik kentlerini tanıtımı, ulaşımı ve yeme içme ihtiyaçlarının birebir nereden karşılanacağı gibi ayrıntılı içeriğe sahip olmadıkları, belli başlıklarla farklı içerikte uygulama tasarımlarının içinde yer aldığı belirlenmiştir.

“Kültür Turizmine Yönelik Mobil Uygulama Örneklerinin Grafik Tasarım Öğeleri Açısından İncelenmesi ve ‘ATALEİAPP’ Mobil Uygulama Önerisi” konulu bu çalışmada kültür turizmi alanında yapılan “Mezopotamya Gezi Rehberi”, “Pompeii Touch”, “Visit A City” ve “Zonzo Fox” mobil uygulama tasarımları renk, tipografi, yalınlık – bütünlük – denge ve kullanıcı deneyimi (icon, kaydırmalar, sekmeler, sayfalama) gibi grafik tasarım öğeleri açısından incelenmiş ve tasarımları bu öğlere açısından karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Hali hazırda yapılmış olan uygulamaların değerlendirmesinin ardından, bu değerlendirmelerden yola çıkarak, Antalya il sınırları içerisinde yer alan, antik kentler için bir mobil uygulama tasarlanmıştır. Antalya’da ziyaret edilen başlıca antik kentler; Side, Perge, Olimpos, Ksanthos, Myra ve Limanı Andriake, Phaselis, Syedra, Letoon, Olimpos, Limyra ve

Rhodiapolis'dir. Bu mobil uygulamada sadece Perge antik kentine ait içerik oluşturulup tasarlanmıştır.

1.1. Araştırmanın Amacı

Antalya'nın turizm potansiyelinde antik kentlere yapılan kültürel gezilerin öneminin oldukça fazla olduğu bilinmektedir. Turistlerin ilgi odağı haline gelen antik kent ziyaretleri hem buldukları kente hem de ülkeye her yıl daha da artan ölçüde katkı sağlamaktadır. Bu çalışmanın amacı kültür turizmi sektörü için yapılmış olan "Mezopotamya Gezi Rehberi", "Pompeii Touch", "Visit A City" ve "Zonzo Fox" mobil uygulama tasarımlarını grafik tasarım öğeleri açısından inceleyerek, mobil uygulama tasarımları için önemli olan, belirli tasarım verileri elde etmek ve bu veriler ışığında Antalya için yeni bir uygulama tasarımı yapmaktır. Antalya'nın Perge antik kentini kapsayan bir mobil uygulama önerisi ile kullanıcıyı yönlendirerek kültürel gezilerinde ziyaret edilecek yerlere daha kısa sürede ulaşmak, buldukları antik kentin tarihi ve içinde yer alan bölgeler hakkında bilgi edinmek, açılış kapanış saatleri, bu antik kentlere nasıl ulaşılacağı hakkında yönlendirme, yeme, içme, market vb. gibi ziyaretçilerin ihtiyaçlarına yardımcı olacak kılavuz niteliğinde bilgiler bulunulması ve zamanı daha verimli hale getirerek turist memnuniyetini artırılması, amaçlanmıştır. Antalya için yapılan bu mobil uygulama önerisi ile gelen ziyaretçiler için kişiye özel rehberlik hizmeti verilmiştir.

1.2 Araştırmanın Önemi

Teknolojinin her geçen gün hızla ilerlemesi ve gelişmesiyle birlikte mobil teknolojilerin kullanımı da hızla artmaktadır. Gıda, alışveriş, eğlence ve moda hayatımızın hemen her alanında kullanılan mobil uygulamalar, gelişen teknoloji ile birlikte çağımız insanların en çok kullandığı dijital cihazlar haline gelmişlerdir. Hayatın her alanında olduğu gibi, turizm sektöründe de internet ve mobil uygulamalar dünyanın çeşitli turizm destinasyonlarında kullanılmaktadır. Ulaşım en başta olmak üzere konaklama seçenekleri, konaklanacak yerler için rezervasyonlar, restoranlar, eğlence yerleri ve olası acil bir durumda ihtiyaç duyulan yer ve numaralara kadar her şeye internet ve bu alanlar için tasarlanmış mobil uygulamalar sayesinde kolayca ulaşılmaktadır.

Antalya’da pek çok turistik yer ve bu yerlerin çevresinde turistik işletmeler mevcuttur. Antalya’da turizm dört mevsim birçok alanda yapılmaktadır. Antalya, Likya ve Pamfilya gibi önemli antik yerleşimlerin üzerine kurulduğu için antik kentler açısından büyük bir zenginliğe sahiptir ve her yıl çok sayıda turist, bu antik kentleri ziyaret etmektedir. Yapılan ön literatür taramasında kültür turizmi açısından önemli birçok yer için mobil uygulamalarının olduğu ve turistler/kullanıcılar tarafından faydalandığı gözlenmiştir. Antalya şehrinin kültür turizm bölgelerine yönelik de uygulamalar bulunmaktadır. Ancak yapılan mobil uygulama tasarımlarının antik kentlerinin tanıtımı, ulaşımı ve yeme içme ihtiyaçlarının nereden karşılanacağı gibi ayrıntılı olmadığı gözlenmektedir. Ayrıca bu mobil uygulamaların tasarım açısından oldukça yetersiz olduğu da görülmüştür.

Bu çalışmada diğer antik kentler için yapılmış olan mobil uygulama örnekleri grafik tasarım öğeleri açısından incelenmiş ve buradan hareketle tasarım analizleri göz önünde bulundurularak, Antalya şehrine katkı sağlayacak yeni, özgün ve kullanışlı bir mobil uygulama tasarımının geliştirilmesi planlanmıştır. Bu mobil uygulama önerisiyle seçili antik kentlerin kültürel değerleri hakkında bilgilendirmelere kolayca ulaşılabileceği düşünülmektedir.

Yapılan ön literatür taramasında araştırma konusu ve tasarımı ile ilgili tez çalışmaları ve makaleler incelenmiş incelenen tezler, makaleler ve bildiriler sonucunda bu konuda Antalya antik kentleri ile ilgili yapılmış herhangi bir araştırmanın olmadığı gözlemlenmiştir. Yapılacak olan bu tez çalışmasının ilgili literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.3. Araştırmanın Yöntemi

Kültür turizmi alanında tasarlanmış olan uygulamaların ön taraması yapılmıştır. Bu ön tarama sonucunda yapılan “Mezopotamya Gezi Rehberi”, “Pompeii Touch”, “Visit A City” ve “Zonzon Fox” mobil uygulama tasarımları cihazların uygulama marketlerinden indirilme oranları, kullanıcı deneyimleri, içerikleri ve bölgesel konumu göz önünde bulundurularak analiz edilmek üzere

seçilmiştir. Seçilen mobil uygulamalarda indirilme sayıları, kullanıcı yorumları ve puanlamaları referans alınmıştır. Yapılan her grafik tasarım belli öğeler dikkate alınarak yapılmaktadır. Bu öğeler bazen tek başına kullanıldığı gibi bazen de birlikte kullanılmaktadır. Ancak bu çalışmada mobil uygulama tasarımlarının analizi için kullanılan görsel öğe ve ilkeler; renk, tipografi, yalınlık – bütünlük – denge ve kullanıcı deneyimidir (icon, kaydırmalar, sekmeler, sayfalama). Bu analizin sonucunda elde edilen verilerden yola çıkarak Antalya şehrine katkı sağlayacak yeni, özgün ve kullanışlı bir mobil uygulama tasarımı yapılmıştır.

1.4. Sınırlılıklar

Dünyada kültür turizmi amaçlı tasarlanmış çok sayıda mobil uygulama bulunmaktadır. Bu çalışmada dünyanın farklı yerleri için yapılmış olan mobil uygulama tasarımlarından yapılan “Mezopotamya Gezi Rehberi”, “Pompeii Touch”, “Visit A City” ve “Zonzon Fox” görsel tasarım öğe ve ilkeleri açısından incelenmiştir. Uygulamada Antalya’da bulunan bütün antik kentleri kapsayan bir mobil uygulama tasarımı planlanmıştır. Mobil uygulama tasarımının tekniksel olarak maliyetli bir iş olması nedeniyle ve oluşturulan tasarım sisteminin diğer antik kentlere kolaylıkla uygulanabileceği göz önüne alınarak yalnız Antalya’nın en çok ziyaret edilen Perge antik kenti için bir mobil uygulama tasarımı gerçekleştirilmiştir. Antalya İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü verileri ve Antalya İl Çevre ve Orman Müdürlüğü, Doğa Koruma ve Milli Parklar Şube Müdürlüğü verilerine başvurulmuştur. İlgili kurumlar ile iş birliği içerisinde çalışılmıştır.

1.5. Tanımlar

Teknoloji: “Bir sanayi dalı ile ilgili yapım yöntemlerini, kullanılan araç, gereç ve aletleri, bunların kullanım biçimlerini kapsayan uygulama bilgisi, uygulayım bilimi” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2019)

İnternet: “Birçok bilgisayar sisteminin birbirine bağlı olduğu, dünya çapında yaygın olan ve sürekli büyüyen iletişim ağına internet denir. İnternet, birbiriyle tüm dünya üzerinde yayılmış bilgisayar ağlarının birleşiminden oluşan devasa bir bilgisayar ağı” olarak tanımlanabilir (“internet nedir?”, 2019)

Mobil uygulama: “Günümüzde hemen hemen herkesin yanına almadan dışarı çıkamadığı smartphome (akıllı telefon), tabletler gibi cihazlara özel olarak kodlanmış ve tasarlanmış yazılımlara ‘Mobil Uygulama’ adı verilmektedir” (“Mobil uygulama nedir”, 2019). “Mobil uygulama kesinlikle mobil site ile karıştırılmamalıdır, mobil site için web tasarım bölümümüzden responsive tasarım kısmını inceleyebilirsiniz. Mobil uygulamalar kullanılacak olan cihaza göre tasarlanmakta ve kodlanmaktadır. Mesela yaptığımız uygulamanın iphone, ipad gibi cihazlarda çalışmasını istiyorsanız uygulamanız IOS tabanlı olarak geliştirilmek zorundadır, eğer Samsung, HTC gibi android işletim sistemi kullanan tablet veya akıllı telefonlarda çalışmasını istiyorsanız uygulamanız Android tabanlı olarak geliştirilmek zorundadır” (“Mobil uygulama nedir”, 2019)

Kültür turizmi: “Doğal ve tarihsel kültür varlıklarını, kültürel etkinlikleri ve güncel sanat eserlerini, kültür sanayilerinin sonuçlarını, bazı sosyo-ekonomik olguları turistik bir ürün biçiminde gezginlerin hizmetine sunan bir turizm anlayışıdır. Binlerce yıl önce kurulup günümüzde kalıntıları bulunan eski yerleşim alanlarına antik kent adı verilir” (“Kültür Turizmi”, 2019)

2. BÖLÜM: GRAFİK TASARIM VR TARİHSEL GELİŞİMİ

Tasarım kelimesi modern dünyada pek çok alanda kullanılmaktadır. “Tasarım; bir model, kalıp ya da süsleme yapmak değildir. Bir tasarım kendi içinde bir yapıya ve bu yapı içinde bir planlamaya sahip olmalıdır. Bütün sanatların temelinde bir tasarım olgusu bulunmaktadır” (Becer, 2015: 32). Ayrıca Ketenci ve Bilgili’ye göre (2006: 277) tasarım, “günümüzde her zaman karşımıza çıkan ve hemen hemen her alanda sıkça kullanılan oldukça etkileyici bir sözcüktür. Asıl anlamını yaratıcılıkla özdeşleştiği zaman kazanır. O nedenle ki tam olarak ne anlama geldiği anlaşılmaz.” Tasarım çatısı altında kendi içinde özelleşmiş farklı alanlar bulunmaktadır. Tasarım konusu ile ilgili özelleşen endüstriyel tasarım, mimari tasarım, çevre tasarımı ve grafik tasarım gibi alanlar mevcuttur.

Grafik kelimesinin kelime kökenine baktığımızda Odabaşı’na göre (2002: 17) “Grafik kelimesi, sözlükte resim veya yazıya ait, tam tasvir olunmuş canlı, yazıya uygun şekillere ait, şekli çizgili olarak tarif ediliyor. Grafik kelimesi genel anlamı ile tüm sanatsal, teknik ve endüstriyel resim yazı ve çizimleri, çoğaltma tekniklerini, baskı için boyama ve çizim teknikleriyle yapılan resimleri kapsayabilmektedir. Bu nedenle grafik sanatlar denince yazılmış, çizilmiş baskı amacıyla resmedilmiş özgün resimlerle bunların üretilmişleri anlaşılmaktadır.”

Grafik tasarımının tanımı ise Becer’e göre (2015: 33) kısaca bir iletişim sanatı olarak tanımlanırken, Ertan ve Sarsancı’ya göre (2016: 132) “bir kaynaktan, karşı tarafa iletilmek istenilen bir mesajın, yapılan araştırmalar sonrasında geliştirilen yaratıcı bir konsept çerçevesinde, anlamlı, zekice göndermeler ve tasarım ilkelerine uygun biçimde bir araya getirilen görseller aracılığı aktarılmasıdır.”

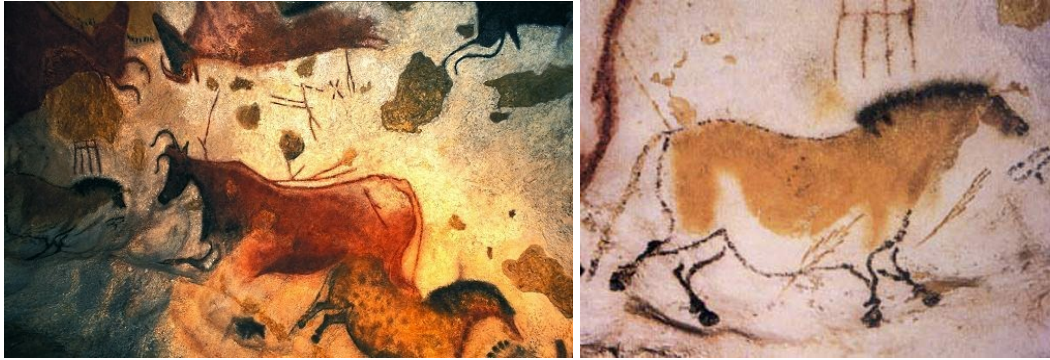
“Grafik Tasarım; ambalaj tasarımı, çevresel grafik, bilgilendirme grafiği, dijital- geleneksel illüstrasyon, basın-yayın grafiği, web tasarımı, moda grafiği, tipografi ve hareketli grafik (motion graphic) gibi burada saymadığımız çok geniş bir alana sahiptir. Grafik tasarımı iyi bir şekilde özümseyebilmek ve daha etkili, vurgulu bir tasarım yaratabilmek için, tasarımın temel öğelerini ve ilkelerini kavramamız ve kavratmamız, anlayabilmemiz ve anlatabilmemiz gerekir” (Öztuna, 2008: 9-10).

“Bir disiplin olarak grafik tasarım; fikirleri, kavramları, metin ve görselleri olarak onları baskı, elektronik veya diğer süreçlerden geçirip görsel anlamda çarpıcı bir biçimde sunar. İletişim sürecinin kolaylaşması adına, içeriğe düzen ve yapı sağlarken mesajın hedef kitle tarafından alınması ve anlaşılmasına yardımcı olur. Bir tasarımcı bu amaç için farklı unsurları bilinçli bir biçimde ele alır. Bir tasarım, felsefi, estetik, duyumsal, duygusal ve siyasi bir doğaya sahip olabilir” (Ambrose ve Harris, 2012: 12).

Grafik tasarım kavramı ve yer aldığı alan, günümüz imkânları ile olabildiğince fazla genişlemiştir. Grafik tasarımın amacı kullanılan ürünün tanıtımında insanlara ürünü en etkili şekilde göstermek, akılda kalıcılığı olabildiğine arttırmaktır. Doğru tanıtımı yapmanın yolu doğru iletişimi kurmaktan geçmektedir. Bu konuda Becer (2015: 34) “Bir grafik tasarım problemi daima iletişim ile ilgilidir. Tasarımcı uygulama yöntemlerinin yanı sıra görsel algılamanın doğasını görsel yanılmanın rolünü ve sözel ile görsel iletişim arasındaki ilişkileri de bilmek ve göz önüne almak zorundadır.” Buradan da anlaşılacağı üzere tanıtımda doğru iletişim sayesinde aktarılmak istenilen mesajın doğru anlaşılması sağlanır. İletişimdeki bozukluk tanıtımı yapılacak olan şeyin de yanlış aktarılmasına yol açar. Bu nedenle iletişimin doğru kurulması fazlasıyla önem taşımaktadır.

2.1. Grafik Tasarımın Tarihsel Gelişimi

İnsanlık şekil yaratma arzusuna çok erken zamanlarda başlamıştır. İnsanlığın varoluşundan günümüze kadar gelen grafik tasarımı, yaklaşık 20000 yıl öncesine kadar uzanan tarihi bir geçmişi içinde barındırır. Dünyanın en ünlü duvar resimli mağarası olarak bilinen Lascaux (Fransa) ve Altamira (İspanya) mağaralarında sayısız duvar resim örneklerine rastlanmaktadır. Bu örnekler aslında, teknik ve metot açısından hiçbir desteklenen verileri olmayan insanların görsel dil oluşturma arayışına atılan en büyük adımlarıdır.



Görsel. 1-2: Mağara Resimleri, Lascaux, Fransa, MÖ. 20.-17. Binyıl –
(<https://ekstrebilgi.com/arkeoloji/lascaux-magara-resimleri/>, 2019)

Görsel iletişimle ilgili örnekler insanlığın var olduğu zamandan günümüze kadar gelmektedir. Bir okun yapımı günümüzde ürün tasarımına karşılık gelirken mağara duvarlarına çizilen hayvan figürleri de günümüzde evrilerek grafik tasarıma karşılık gelmektedir diyebiliriz. İnsanlık için bilinen en eski görsel iletişim tasarımına karşılık gelecek çizimler olan mağara duvar resimleri günümüze kadar devam edecek olan tasarım sürecini etkilemekte büyük rol oynar.

“Eski bir Latin deyimini olan ‘Verba volant scriba manent’ (Söz uçar, yazı kalır) sözlü iletilerinin görsel olarak kaydedilme gereğinin vurgulayıcısıdır hiç şüphesiz. Gösterge dizgesi olarak saptanan söz, teslimiyetini yaşar yazı karşısında. Yazı eylemi ise adeta kendini bir serüven içerisinde bulur” (Faulmann, 2001: XI). “Bilindiği kadarıyla MÖ 15000 yıllarına dayanan insanoğlunun görsel macerası, insanın iletişim boyutunda gelişmesini ve kendini geliştirmesini her gün arttırarak günümüze kadar sürdürmüştür. İnsanın imgeler ile var olagelen bu serüveni günümüzden yaklaşık 5000 yıl önce yazının bulunması ile farklı bir biçime bürünmüştür” (Ketenci ve Bilgili, 2006: 268).

Yazı, düşüncelerin imgelerle yazılı ve görsel biçim verilmiş halidir. Günlük hayatımızda iletişim kurma süresince yazıyı aktif olarak kullanmaktayız. Yazının birdenbire ortaya çıkmadığı görülmektedir. İnsanlar önce mağara duvarlarına, kaya ve taşlara yaşadıkları olayları anlatan şekiller ve resimler yapmışlardır. Geçmişten günümüze kadar iletişim kurmak için yapılan bu şekiller ve resimler yazı olarak kullanılsa bile belirli düzen içeren yazıların ilk rastlandığı yer Mezopotamya ve

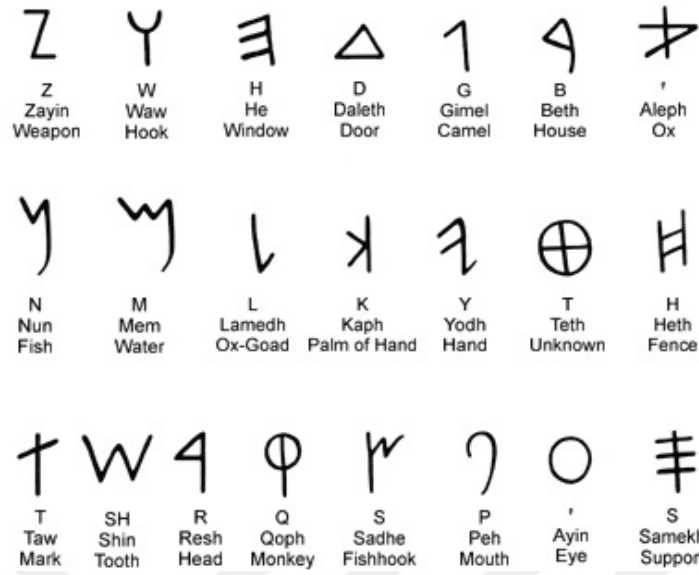
Mısır olarak bilinmektedir. Yazıyı MÖ 3000’li yıllarda Mısırlılar kullanmaya başlamıştır. Olaylar yine resimlerle ve şekillerle belirtilmeye devam edilmiş ancak bunlar içinde kendini değil anlamını tanımlamıştır. Mısır hiyeroglifi adı verilen bu yazıda üç binden fazla işaret tespit edilmiş, yazı resimden kurtarılamadığı içinde gelişerek alfabe halini alamamıştır.



Görsel.3: Mısır Hiyeroglifleri (<https://www.wikitarih.com/hiyeroglif-resim-yazisi/>, 2019)

Resim yazı Mısırlılar’ın hiyerogliflerinden farklı da olsa günümüzde de tüm Dünya’da kullanılmaya devam etmektedir. Başta havaalanı, tren istasyonu gibi yönlendirme ve tanımlamaların çok dilli olması gereken yerlerde, herkes tarafından anlaşılması mümkün olan ve piktogram adı verilen resim yazılar bulunmaktadır (Kirişcan, 2008: 11).

MÖ 1400’lere geldiğimizde seslerin sembolleri anlamına gelen Fonogram denilen alfabeler karşımıza çıkmaktadır. Önceki alfabeler göz önüne bulundurulduğunda Fenikeliler’in geliştirdiği alfabede işaretler bir kelimeyi anlatmayı bırakmıştır ve her işaret bir sesi temsil etmeye başlamıştır. Fenikeliler’in alfabelerini oluşturup geliştirdikleri sırada Akdeniz’de koloniler kurması ve ticarete başlaması bu alfabe yaygınlaştırıp geliştirmesine yol açarken aynı zamanda günümüzde yaygın olarak kullanılan Latin alfabesi, Kiril alfabesi ve Arap alfabesi birçok alfabenin esin kaynağı haline getirmiştir.



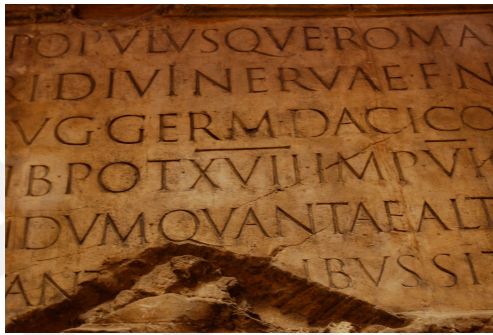
Görsel. 4: Fenike Alfabeti, MÖ. 1400 (<https://citrinatas.com/category/history-of-communication/>, 2019)

Yunanlılar (alef (a) ve ben (b) gibi) Fenike sistemi karakterlerini alıp kendi alfabelerini geliştirmek için kullanmışlardır. (Aslında, alfabe kelimesi Yunan alfa (a) ve beta (b)'den türetilmiştir.



Görsel. 5: Yunan Yazı Örneği, M.Ö 5. Yüzyıl (<https://pixers.com.tr/posterler/efes-turkiye-39-nin-eski-yunan-kutsal-49667267>, 2019)

Romalılar ise Yunanlılar'ın Fenikeliler'den alarak deęiřtirdięi alfabeyi, daha da ileri gtrerek bugnk haline olduka yaklařtırmıřlardır. Bu gn kullanmaya devam ettięimiz alfabe olan Latin alfabesinin byk harflerine karřılık gelen Roma alfabesi olurken, kk harflerin bařlangıcı olarak "karolenj yazı" gsterilmektedir. Yalnız kk harflerden oluřmakta olan bu yazı biimi zamanla yerine "gotik yazı"ya bırakmıřtır. Becer'e gre (2015: 97) "Gotik yazı, 11. ve 15. yzyıllar arasında btn Avrupa'da deęiřik sluplarda kullanılarak egemenlięini srdrmřtir."



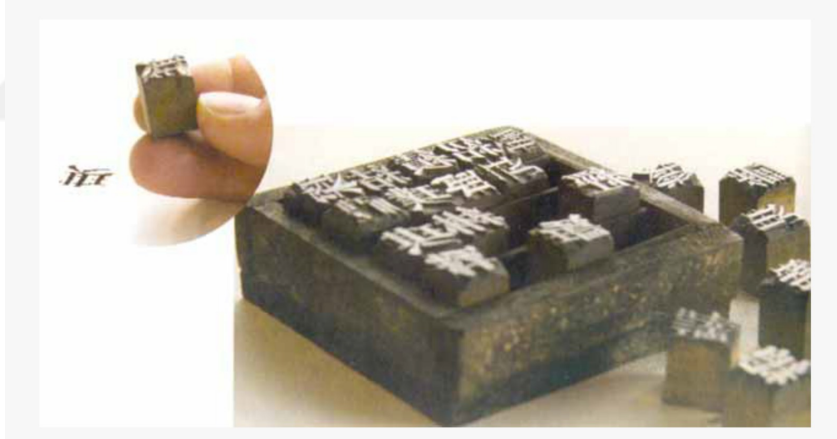
Grsel. 6: Trajan Stunu, Roma, İtalya, M.S. 113
(<https://www.flickr.com/photos/typeoff/315098589/sizes/o/>, 2019)

Yazının geliřip, kullanım kolaylıęının saęlanması bu sefer bilginin yaygınlařtırılması sorununu ortaya ıkarmıřtır. Yaygınlařtırma iřlemini gerekleřtirmek iin tařıyıcı malzeme olan kęit veya parřmen kullanılmaya bařlamıřtır. Gnmzde kullanımı olmazsa olmaz bir hal alan kęit, M 1. ya da 2. yzyıl nce in'de icat edilmiřtir. Kaęıtın icadı Avrupa'ya ancak bin yıl kadar sonra gelebilmiřtir. "Parřmen szcę Yunanca'da 'Bergama derisi' anlamına gelen 'pergamene' szcęnden tremiřtir. M 200'lerde Mısır, rakibi Bergama'ya yazı iin gerekli paprsleri vermeyi reddedince, Anadolu'da yazıcılar farklı teknikler geliřtirdi" (Uar, 2017: 97).

Avrupa'da Rnesans hareketinin yařanması ile insancıl bir felsefe anlayıřının geliřtirilip yaygınlařmaya bařlaması, bu dnemde laik toplum yapısının oluřmasına ortam saęlarken, grafik tasarım ve baskı alanında yepyeni bir yntem geliřtirilmesine neden olmuřtur. Zamanla insanlarda oluřan bilgiyi daha fazla yayılma isteęi,

çoğaltmaya yönelik farklı arayışlara yönelmelerini gerektirmiştir. 1450'li yıllara gelindiğinde basım ve yayıncılık alanında devrim niteliğinde önemli bir gelişme yaşanmıştır. Johannas Gutenberg, ilk matbaa makinesi ve blok kalıplar ile hareket ettirilebilen harflerin kullanımını geliştiren matbaacıdır. “Matbaanın gelişimine kadarki geçen süreç içinde, basımcılıkla ilgili en önemli buluş olarak 11. yüzyıl ortalarında gerçekleşen, dizgi sırasında yer değiştirilebilen harflerin kullanılması gösterilmektedir. Çinlilerin ilkin balçıktan, sonra kalaydan, daha sonra tahtadan harfler yaptıkları öne sürülmektedir” (Ketenci ve Bilgili, 2006: 49).

Alman matbaacının geliştirdiği teknik sayesinde kitapların seri üretimi sağlanmıştır. Kuyumculuk geçmişine sahip Gutenberg, metale şekil vermeyi ve döküm tekniklerini iyi bilen birisiydi. Gutenberg, ilk olarak harfleri tunçtan dökmüş ve bu kâğıdı delmiştir. Sonrasında kurşun kullanmış ancak bu da baskı yapıldıkça harflerin ezilmesi sonucu ile karşılaşmıştır.



Görsel. 7: Çin Hareketli Harf Döküm Sistemi (Uçar, 2004, 98)

Gutenberg'den sonra baskı Avrupa'da giderek yayılmıştır. “Gutenberg sonrası süreçte matbaacılıkta en önemli yeniliği, 1802'li yılların hemen başında (1803) Alman mucit Friedrich Koenig getirdi. Koenig bu sisteminde buhar gücünden ve dişli çark sisteminden yararlanarak, (Gutenberg'in cenderesindeki) baskı kapağının inip kalkmasını, yatağın ileri geri hareketini ve klişenin merdanelerle mürekkeplenmesini tek bir mekanik sistemle işleyebilen çevrim halinde birleştirdi. 1822 yılında yardımcısı Andreas Bauer ile baskı kapağının yerine üzerine kâğıt sarılı

bobinlerin kullanımını başlatarak günümüzde kullanılan en gelişmiş, en hızlı baskı sistemi olan rotatif baskının temelini attı” (Ketenci ve Bilgili, 2006: 56).

Günümüz grafik tasarımı en yoğun biçimiyle İngiltere’de 18. yüzyılda gerçekleşen Endüstri - Sanayi Devrimi ile başlar. “İngiltere’de başlayan ve 1760’tan 1840’a kadar uzanan dönem içine yayılan Endüstri Devrimi, sosyal ve ekonomik yapıda köklü değişimlere yol açmış; enerji, tarım toplumundan endüstri toplumuna geçişin itici gücü olmuştur” (Yücel, 2014: 11).

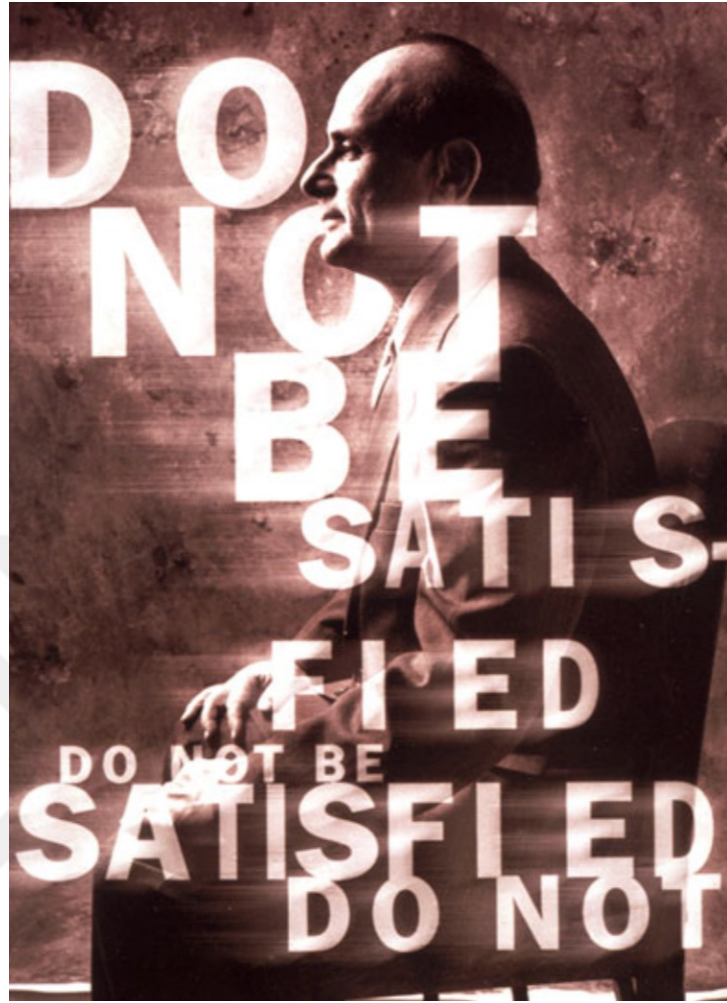
Endüstri devrimi James Watt’ın buhar makinesini bulması ve bununla beraber seri üretime geçilme, insan gücünün yerine makineleşme olması ve ürün çeşitliliğinin çoğalması gibi sonuçların elde edildiği bir değişim sürecidir. Endüstri devrimi sonrası değişen dünyaya grafik tasarım da ayak uydurmak durumunda kalmıştır. Makineleşme, tüketimi hızlandırırken toplumun büyümesi iletişimin de paylaşımını artırdı. İletişimsel anlamda paylaşımın büyümesi beraberinde grafik tasarımın ve grafiksel üretimin artmasına sebep oldu.

20. yüzyıla gelindiğinde insan yaşantısında uzun yıllar sürecek köklü değişiklikler olmuştur. Demokrasi, komünizm ve sosyalizm gibi anlayışlar hâkimiyet kurmuştur. Teknolojik ve bilimsel yenilikler (motorlu taşıtlar ve uçağın icadı) dönemin ticari ve endüstri yapısını değiştirmede etkin rol oynarken, teknolojinin yok edici silahlarının yapımı ile I. ve II. Dünya savaşlarının olması Batı’nın geleneklerini derinden sarsıcı etken olmuştur. “Bu karmaşa ortamında, Avrupa’nın yozlaşmasına, gelenek ve sosyal düzenine karşı çıkan bir dizi sanat hareketi meydana gelmiştir. Mevcut sanat ve tasarım ortamını tamamen değiştiren bu hareketler, endüstriyel bir dünya için, yeni bir ‘dünya görüşü’ yaratmışlardır. Bu sanat hareketlerinin ifade aracı grafik tasarım ve tipografi olmuştur. Modern sanat hareketlerinin bazıları -Fauvizm ve Alman Dışavurumculuğu- grafik tasarıma pek etki etmemekle beraber, bazıları da -Kübizm, Dada, Sürrealizm, De Stijl, Suprematizm ve Konstrüktivizm- grafik dilin biçimini ve çağımızdaki görsel iletişimi doğrudan etkilemişlerdir” (Bektaş, 1992: 39).

Yılmaz'a göre (2000: 40-41) "Günümüz grafik tasarımcıları, yine günümüz insanının en gelişmiş iletişim ortamı olan bilgisayar dünyasında var olmakla ve aktivite ortaya koymakla iletişimin yeni dilini çözümlenmektedirler. Estetik beğeni ve kaygı ile ortaya koydukları tasarımın görselliği, işlevsel boyutu elbette kendilerine de hitap etmelidir; ancak iletildiği ortam içerisinde gelişen dünya olanakları dâhilinde ilgisi, bilgisi, düşüncesi ve duyguları değişen alıcı kitlenin beğenisi de önemlidir. Bu nedenle çağımız teknolojisinin gelişimi kapsamındaki bireylerin iletişim ortamlarından birini teşkil eden grafik tasarım süreci de gelişim içerisine girmiş, grafik tasarımlar en yeni teknoloji ile ortaya konulmaya başlanmıştır. Çağın en gelişmiş grafik tasarım teknolojisi ortamı bilgisayar ortamıdır"

Becer'e göre (2015: 111-112) "teknolojik gelişmeler, grafik tasarımı dil ve biçim yönünden oldukça etkilemiştir. Post-Modernist tasarımlarda izlenen, görsel efektlerle yüklü imge kalabalığının en önemli nedeni; bilgisayar teknolojisidir. 1980 ve 1990'ların grafik ürünlerini dijital bilgisayarlar ve lazer teknolojisi biçimlendirmektedir. Buna karşın; günümüzde bazı tasarımcılar, bilgisayarın tasarım işlevini sıradanlaştırdığını ve bu yüzden tasarımcının bir yaratıcı olarak kendi rolünü yeniden tanımlaması gerektiğini savunmaktadır diye belirtmektedir."

Teknolojinin etkisi ile grafik tasarım bilim ve teknolojideki gelişmelere toplumsal yaşamda, insanlar arası etkileşimi en iyi sağlayan alan olmuştur. "Günümüzün grafik tasarım ürünlerinde birçok değişik stil ve üslubun etkilerini görmekteyiz. Bunlar; Pop-Art, Post Modernizm ve Art Neuveu gibi yaratıcı düşünce ve felsefenin temelini oluşturan sanat akımlarının yanı sıra bilimsel buluş ve teknolojiler de tasarım üsluplarını yönlendiren etkenler arasında sayabiliriz. Film, video ve bilgisayarlar bugünün grafik tasarımını biçimlendiren yeni medyalar olmuştur. Bu yüksek teknoloji ortamı içinde doğru rotanın eğitilmiş ve yaratıcı tasarımcılar tarafından çizileceğini düşünüyoruz. Bilgi ve iletişim, günümüz toplumlarını yönlendiren başlıca unsurlardır. Buda, gelecekte grafik tasarımcılara bu günden daha fazla iş düşeceğinin bir göstergesidir" (Yücel, 2014: 17)



Görsel. 8: David Carson tarafından bilgisayar ortamında tasarlanan reklam.
(http://www.citrinitas.com/history_of_viscom/images/computer/davidcarson.html, 2019)

“Teknolojinin bir tehdit veya bir fırsat olması, bakış açısına ve kişinin yeniliğe ayak uydurabilmesine bağlı bir durumdur. Örneğin, basılı yayın abonelerinin sayısındaki düşüşe rağmen, aynı yayının dijital abonelerinde gözlenen artış, bu okuyuculara sunulabilecek yeni hizmetlerin yolunu açacaktır” (Ambrose, Harris, 2017: 32).

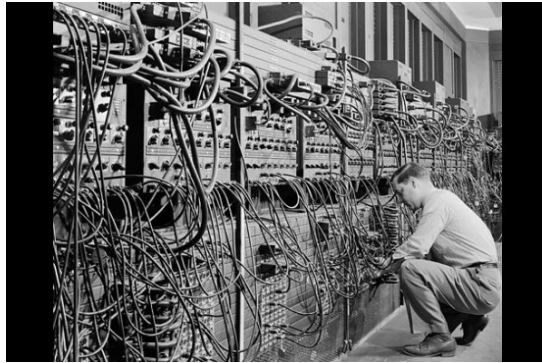
Teknolojinin de gelişip yaygınlaşması ile modern dünyada baskı anlamında da değişikliklere sebep olmuştur. Baskı değişikliği ile haritasal ya da tanıtım broşürlerin yerini günümüzde mobil uygulamalar olarak baskı maliyetinde ciddi farklar oluşturur. Bu farklar sayesinde kullanıcılar zorunlu bir şekilde bilgisayar ve mobil uygulama kullanımına yönelmiştir.

3. BÖLÜM: İNTERNETİN ORTAYA ÇIKMASIYLA GELİŞEN TEKNOLOJİLER

Bilinen insanlık tarihi boyunca tüm dünyayı derinden etkileyen ve toplumsal yapıların yeniden şekillenmesiyle sonuçlanan üç büyük dönüşümden bahsetmek mümkündür. Bunlar; yerleşik hayata geçilmesiyle tarım toplumunun oluşması, Endüstri devrimiyle tarım toplumundan modern topluma geçiş ve son olarak bilişim teknolojilerinin yaygınlaşmasıyla üçüncü dalga olarak da nitelendirilen modern toplumdan bilgi toplumuna geçiştir (Toffler, 2008: 20-35).

“Günümüzde bilgisayar grafiği teknolojisi olarak kullanılan tasarım veya tasarlama, geçmişten günümüze gelene kadar tarihsel bir gelişim süreci izlemiştir. Mağara duvarlarındaki resimlemelerden şekillenerek başlayan iletişim süreci tasarlanmış şekilleri, bireye ulaştırmak amacıyla yapılmasının yanı sıra kâğıdın bulunması da bu süreci hızlandırarak ilerlemektedir.” (Yücel, 2014: 16)

Güncel tasarım ofislerine bakıldığında en önemli araç olarak bilinen bilgisayar; doğuşundan bu yana içinde bulunduğumuz çağı “elektronik çağı” olarak adlandırmamıza neden olacak gelişmeler göstermiştir. “Kendinden önce bazı örnekler olsa da bildiğimiz anlamda bilgisayarların atası olarak ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) gösteriliyordu. İkinci Dünya Savaşı sırasında kullanılmak üzere geliştirilen fakat ancak savaş bittikten bir sene sonra tamamlanabilen ENIAC, 40 ayrı 2,5 metre uzunluğunda rafı ve 18 bin adet tüpüyle balistik mermi yollarını hesaplamak için kullanılıyordu” (Bilgisayarın kısa tarihi, 2017).



Görsel. 9: ENIAC, 1946 (<https://www.cnnturk.com/teknoloji/bilgisayarlarin-kisa-tarihi>, 2019)

“Bu cihaz bilgisayarın temelini oluşturduğu gibi bilgisayarların zaman içindeki gelişimini ilerleyen yıllarda daha da önemli seviyelere ulaşmasını sağlayacaktır. Özellikle transistör ile entegre bellekler oluşturulması ile bilgisayar çağı başlayacaktır. ENIAC, her ne kadar ilk bilgisayar olarak biliniyor olsa da sadece sayısal mantıkla hesaplama yapabilen büyük hacimli bir hesap makinesidir. İlk kişisel bilgisayar olarak Altair 8800 gösterilmesine rağmen bu bilgisayar ekrana ve klavyeye sahip değildir. Bundan dolayı gerçek anlamda ilk bilgisayar IBM PC olarak gösterilmesi daha uygun olacaktır” (Bozkurt, 2013).

İçinde bulunduğumuz “Bilgi çağı” olarak adlandırılan 21. yüzyıl, beraberinde bilgisayar teknolojilerinin hızla geliştiği, giderek toplumun bütün kesimlerinde yaygınlaştığı bir dönemi getirmiştir. Bu dönemde bilgisayar kavramının gelişme göstermeye başlaması cihazlar arası veri aktarımı ihtiyacını ortaya çıkarmıştır. Bu ihtiyaçla birlikte hayatımıza giren internet, 1969 yılında Amerika Birleşik Devletleri Savunma Departmanı bünyesindeki İleri Araştırmalar Projeleri Ajansı (ARPA)’nın kurduğu ARPANET Ağı bugünkü internetin ilk adımı olmuştur.

Lovejoy’a göre (2004: 13) “teknolojik gelişmeler, algımızda, düşünce durumlarımızda, görme biçimlerimizde birçok değişikliğe neden olmakta ve bu durumlar sanat çalışmalarının stiline, felsefesine ve içeriğine etki etmektedir.”

II. Dünya Savaşı yıllarında kod deşifre etmek için tasarlanan bir aletin 2000’li yıllarda insan yaşamını bu kadar değiştirebileceğini herhalde o yıllarda hiç kimse tahmin edemezdi. Önceleri bir bina boyutunda olan gürültülü alet, önce küçülüp masaya sığacak boyutlara gelmiş ancak bir mühendisin kullanabileceği kadar karmaşık sistemi basitleşmiş ve günlük yaşama girmeye başlamıştır. Bilgisayarın grafik tasarımı kullanılmaya başlanması 80’li yılların başında dijital dizgi sistemlerinin gelişmesi ile olmuştur.” (Kirişcan, 2008, 42-43) Ambrose ve Harris’e göre (2018: 32) “pek çok disiplin gibi grafik tasarım da teknolojiyle çeşitli düzeylerde ilintilidir. Teknoloji tasarımın nasıl üretildiğinin yanı sıra tarz, sanat ve toplum bağlamlarındaki gelişmeleri de etkiler. Bu etkileşim tasarımın şekillendiği form olarak yansır. Ayrıca teknoloji, tasarımcıların projelerini aktarabileceği çeşitli yayın aracında sağlar.

Whale göre (2002:17) kimi sanatçı ve tasarımcıların bilgisayarın kendileri için çok az değer arz ettiğini öne sürerek birçok dijital çizimin

şüphe uyandıran kalitesini tartıştığını, kimi sanatçıların ise teknolojiyi daha fazla kabul etmekte fakat tamamen geleneksel yollarla kullandıklarını belirtmektedir.”

Son yirmi yıla bakıldığında dünyanın teknoloji temelli birçok değişime sahne olduğu görülmektedir. Bu değişim dönemi “Enformasyon Çağı” olarak anılmaktadır. Bilgisayar ve enformasyon cihazları çoğalmış, enformasyona erişim ve elde edilen enformasyonun işleme hızında büyük artış olmuştur. Gerekli donanım maliyetleri düşmüş, böylece dijital resim, ses ve yazıların dijital depolama cihazlarında kullanılması yaygınlaşmıştır. Dünyayı çevreleyen uydu ağı ve dünya üzerinde döşenmiş fiber optik kablolar sayesinde “Enformasyon Çağı” bütün dünya ülkelerinde yaşayan milyonlarca insan için gerçeğe dönüşmüştür. Bu devrim geçmişte ki daha uzun vadeli gelişmelerin bir uzantısıdır. 19. yüzyılda telgraf ve telefonun bulunması, 20. yüzyılın ortalarında radyo ve televizyon yayını, daha yakın dönemde ülkelerin içinde bilgisayar ağlarının kullanılması öncü gelişmelerdir (Aytun, 2006: 231).

3.1. Yeni Medya

“Bugün dünya yüzeyinde 2.5 milyar insanın bilgisayar kullandığı söylenmektedir. Gündelik gerçeklerin yerini sanal yaşantılar, iletişimsel ve siber kültürün güçleri almaktadır. ‘Tekno-kültür’ de denennbu biçim, yeni medya teknolojilerine kucak açmaktadır” (Yaykın, 2010: 9). “Günümüzde, sözün sınırlarının çok ötesinde olan görsel imgelerin iletişim ve ifade gücünün, dijital olarak ele geçirilerek, görsel söylemin teknoloji aracılığıyla evrildiği söylenebilir. Bu evrilmenin sonuçları ile artık gerçek olan ile görüntü olan karıştırılır olmaktadır” (Lovejoy, 2004: 272). Çağımızda mobil teknolojiler ve internet yeni imkanlar sağlamaktadır.” Zamanla gelişen teknoloji ile birlikte sanatta dijitalleşmeye başlamıştır. Teknolojik gelişmelerle beraber ilerleyen dijitalleşme hareketleri, önümüze yeni bir terim çıkarmıştır. Web sanatı gibi alt tanımlara bağlı olarak açıklanan “yeni medya” terimi web siteler, sosyal medyalar, hareketli grafik / görüntüler, grafik yazılımlar ve etkileşimli dergiler gibi bir çok konuyu da içinde barındırır. “Bu teknolojiler sayesinde ‘yeni medya’, birçok olanağı bünyesinde

barındırmaktadır. ‘Yeni’ olarak belirttiğimiz kavram mesajın iletildiği ortamdaki değişimleri, gelişmeleri ve dönüşümleri ifade etmektedir” (Güney, 2014: 69).

“Bütün medya çeşitlerinin bilgisayar için sayısal bilgiye dönüştürülmesiyle grafikler, hareketli görüntüler, sesler, şekiller ve metinler hesaplanabilir olmuştur. Kısacası medya, yeni medya olmuştur. Bu durum medya ve bilgisayarın kimliğini değiştirmiştir. Bilgisayar artık hesap makinesi, bir kontrol mekanizması ya da iletişim aleti değil, bir medya işlemcisi olmuştur. Daha önceleri bilgisayarlar, numara dizilimlerini statiksel olarak ortaya konması olarak okunabilirken şimdi piksel değerleri, görüntüyü bulanıklaştırması, zıtlığını ayarlama ya da bir objenin dışını kapsıyor mu diye kontrol etmek amaçlı kullanılabilirler” (Sandıkçı, 2014: 12)

“Yeni medyada öne çıkan ‘dijital ve kod’ kavramlarıdır. Yeni medya araçlarının işleyişinin temelini dijital kodlar oluşturmaktadır. Yeni medyanın ortaya çıkışıyla, bütün eski medya biçimleri dijitalleşmektedir. Böylece yeni medya ile çok daha geniş kitlelere ulaşılmakta ve medya artık ‘programlanabilir’ olmaktadır” (Manovich, 2001: 27).

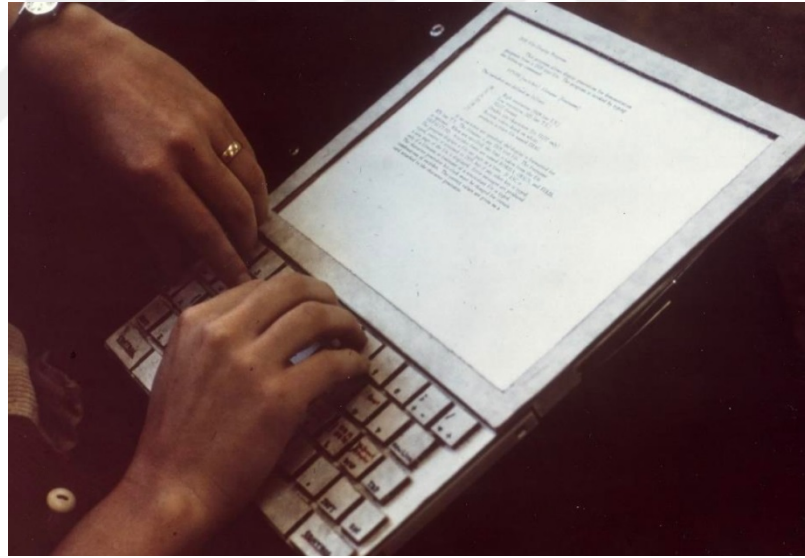
“Yeni medya sanatı” kavramı kapsamında değişik tanımlamalarla ifade edilen birçok uygulama biçimi bulunmaktadır. Bunlar: ‘dijital sanat’, ‘dijital performans’, ‘dijital enstalasyon’, ‘dijital video ve animasyon’, ‘dijital heykel’, ‘algoritmik sanat’, ‘yazılım sanatı’, ‘veri sanatı’, ‘net sanatı’, ‘aktivist sanat’, ‘multimedya sanatı’ ve ‘robotik sanat’ gibi pek çok sınıflandırmaya tabi tutulmaktadır. Çoğu zaman da yapılan bir çalışma belirtilen bu sınıflandırmaların birden fazlası ile tanımlanmaktadır” (Güney, 2014: 130).

3.2. Mobil Cihazlar

1960’lı yıllarda cihazlar arası veri aktarımından ortaya çıkan; araştırma, eğitim ve savunma amacıyla gelişme gösteren bilgisayar ağı projesi olan internet, 1990’lı yıllara gelindiğinde her alanda kullanılan insanları ilgilendiren bütün faaliyetleri kapsayan bir kullanıma ulaşmıştır. Günümüzde mobil teknoloji olarak bilinen fazlasıyla cihaz mevcuttur. Bunlardan akıllı telefonlar ve tablet bilgisayarlar en çok bilinen ve kullanım gösteren mobil cihazlardır. Mobil cihazlardan olan tablet bilgisayarlar ilk olarak 1970’lerde ortaya çıkmıştır. Şimdilerde kullanılan tablet

bilgisayarlara en yakın tasarım ve kavram olarak bilinen cihazın “dynabook” olduğu görülmüştür.

“Bilgisayarlar, bundan yirmi otuz yıl önce okullarda sınırlı olarak haftada birkaç saat kullanılmak zorunda kalınan çok özel, nadir ve kırılğan makinelerdi. Artık dünya genelinde hemen hemen tüm sınıflarda bilgisayarlar görülmektedir. Yirmi yıl önce çocuklara disketler dağıtılıp; temel bilgiler verilirken veya oyun oynanırken çocuklar yakından takip edilirdi. Bugünün çocuklarına ise, dizüstü bilgisayarlar ve tabletler teslim edilmiş ve özgürce keşfetmeleri için izin verilmektedir. On yıl öncesine kadar, insanlar çocuklarını internetten uzak tutmaya çalışır ve interneti bir bilinmez olarak görürken, bugünlerde bu algı değişmiş; artık çocuklar, internet, mobil uygulamalar, sosyal medya ve oyunlar gibi birçok konuyla yakından ilgilenir hale gelmiştir” (Gelman, 2014).



Görsel. 10: Dynabook tablet bilgisayar prototip görüntüsü (Şadi Karaşahinoğlu, Sanatta Yeterlik Tezi, 2018)

Yıllar içerisinde tabletler için birçok benzer üretim denemesi olmuş ancak hiçbiri başarıya ulaşamamıştır. “Ancak 2010 yılının Nisan ayına gelindiğinde Steve Jobs iPad’i tanıtmıştır. Bu dönemde mobil akıllı telefonlarla, bilgisayarlar arasında yeni bir kategoriye ihtiyaç duyulmuş ve bu ihtiyacı birkaç yıl öncesine kadar popüler

olan netbook'lar karşılayamamıştır. İnternet, e-posta ve multimedya deneyimini en iyi derecede yaşatacak bir cihaz yıllarca hayal edilmiş ve bu ihtiyaçları en iyi şekilde karşılayan iPad cihazı olmuştur” (Karaşahinoğlu, 2018: 7). “Yüksek kalitedeki sensörleri ve mobil işletim sistemi sayesinde, yeni nesil mobil uygulamalara üstün özellikler eklenmiştir. Apple firması 2010 yılında tanıttığı “iPad” adlı dokunmatik tablet bilgisayarlarda, iPhone’da yakaladığı başarıyı devam ettirmiştir. iPhone’da kullanılan teknolojiler geliştirilerek, bu yeni tablet bilgisayarda da kullanılmıştır. Mevcut özelliklere hem ekran boyutunun hem de ekran çözünürlüğünün yüksek olması da eklenince kullanımı son derece kolay ve işlevsel bir ürün ortaya çıkmıştır” (Toy, 2017: 32)



Görsel. 11: İlk nesil iPad görüntüsü

(http://www.everymac.com/images/other_images/ipad-both-turned.jpg, 2019)

İpad'in sağladığı teknolojik olanaklarla eş zamanlı olarak artan mobil uygulama pazarı sayesinde, tablet bilgisayarlar hayatın her alanında kullanılabilir hale gelmiştir. Bu doğrultuda eğlence, eğitim ve ticaret gibi hayatın birçok alanına uygulanabilen mobil uygulamalar üretilmiş ve üreilmeye devam edilmektedir. “Apple ve Microsoft gibi firmaların çoklu dokunma özelliğine sahip tabletler bilgisayarları, düşük özelliklere sahip dizüstü bilgisayarların satışlarını önemli ölçüde etkilemiştir” (Cooper, 2014).

Akıllı telefonlara gelecek olursak, tarihin ilk telefonu olarak bilinen IBM Simon cep telefonundan günümüze çeşitli tarihlerde bir çok model cep telefonu geliştirilmiştir. Bunlardan en çok satış rakamlarına sahip olanları; Nokia 9000, Ericson GS88, Blackberry 5810, Pocket Pc gibi bir çok cep telefonu modelleri olarak bilinmektedir. Ancak 2007 yılı, akıllı telefon tarihinde milat olarak nitelendirilen bir yeniliğin sunulduğu yıldır.



Görsel. 12: IBM Simon cep telefonu görüntüsü
(https://mediatrend.mediamarkt.com.tr/wpcontent/uploads/2015/05/iStock_000060885484_Small11.jpg, 2019)



Görsel. 13: Nokia 9000 Communicator cep telefonu görüntüsü
(<http://mediatrend.mediamarkt.com.tr/wp-content/uploads/2015/05/nokia-9000ice.jpg>, 2019)

“Apple, Steve Jobs öncülüğünde tarihinde ilk iPhone modelini piyasaya sürmüştür. Apple’ın iOS işletim sistemi ile piyasaya sunulan iPhone, cep telefonu olmasının dışında, hem geniş hem de dokunmatik ekranlı iPod’u ve interneti bir araya getiren bir cihaz olmuştur. iPhone’un sektöre girmesiyle birlikte artık hiçbir şey eskisi gibi olmayacaktır. Bu telefon, akıllı telefon pazarına yeni standartlar getirmiş, tam anlamı ile ilk dokunmatik ekrana sahip olma özelliğini taşıyan iPhone, kendinden sonra tanıtılan bütün akıllı telefonlar için referans noktası olma niteliğini taşımıştır. 599 dolarlık fiyatla satışa sunulan ilk iPhone’dan sonra, 3G modelinin gelmesi sadece 1 yıl sürmüştür. Daha sonraki aylarda, Samsung, Nokia ve LG gibi dünya devlerinden de benzer dokunmatik telefonlar gelmeye başlamıştı” (Ertuğrul, 2015).



Görsel. 14: BlackBerry 5810 cep telefonu görüntüsü

(<http://mediatrend.mediamarkt.com.tr/wpcontent/uploads/2015/05/blackberry-5810-1.jpg>, 2019)



Görsel. 15: İlk nesil iPhone görüntüsü (https://mediatrend.mediamarkt.com.tr/wp-content/uploads/2015/05/ilk_iphone11_01_d.jpg, 2019)

Son on yıl içerisinde akıllı telefon ve tablet satışları da önemli ölçüde artmış ve akıllı telefon ve tabletler günlük yaşamın önemli bir parçası haline gelmiştir. Gerek taşınabilirliğini etkileyen boyutlarından gerekse uzun süre giden şarj ömründen dolayı, insanlar önceden masaüstü ve dizüstü bilgisayarları ile yaptıkları günlük işlemleri, günümüzde akıllı telefonları, tablet cihazları ile kolaylıkla yapabilmektedir. Tercih edilmesinde kişisel olup her an yanında ve kişiye özel olması, hareket algılayıcılar, masaüstü bilgisayara yakın donanıma sahip olması, herhangi bir destek araca (fare ve klavye gibi) ihtiyaç duyulmaması ve dokunma teknolojili ekranları gibi ekstra nedenler olmuştur.

“Kullanıcılar bazında mobil cihazların seçimi, kullanıcıların özellikleri ve ihtiyaçları doğrultusunda gerçekleşmektedir. E-posta odaklı kullanıcılar, zengin içerik servisine ve zengin bir arayüze sahip fakat ideal ses seviyesinden uzak Blackberry veya Palm tercih edeceklerdir. Ses seviyesinin önemli olduğu dış ortamlarda bulunan satış temsilcileri ise veri servislerinin performansını ikinci plana atabilecektir. Aynı anda ekranda çok fazla veri görmenin daha önemli olduğu

durumlarda, örneğin bir doktor ise cihazın cebine sığıp sığmadığına aldırış etmeden, büyük ekranlı cihazlar tercih edilecektir. Gençler ise mesajlaşma ve ağ odaklı, zengin sosyal iletişim yazılımları içeren cihazlara öncelik vereceklerdir” (Namlı, 2010: 6).

Karaşahinoğlu’na göre (2018: 2) “insanlar önceden masaüstü ve dizüstü bilgisayarları ile yaptıkları günlük işlemleri, günümüzde akıllı telefonları, tablet cihazları ile kolaylıkla yapabilmektedir. Kolay taşınabilirlik, hareket algılayıcılar, dokunmatik işleyiş, GPS (Küresel Konumlandırma Sistemi - The Global Positioning System) gibi birçok özellik, mobil cihazlar için farklı uygulamalar geliştirilmesine; özellikle oyun, eğitim ve eğlence uygulamaların üretilmesine olanak sağlamaktadır. Son dönemlerdeki akıllı telefon, tablet cihaz satış rakamları da bu avantajların insanları nasıl etkilediğini gözler önüne sermektedir” (Karaşahinoğlu, 2018: 2). Bu değişim ve gelişim süreci kişileri önemli ölçüde akıllı telefon ve tablet kullanımına yöneltmiştir.

3.3. Mobil Yazılımlar ve İşletim Sistemleri

“Mobil yazılımlar, akıllı telefonlar, tablet bilgisayarlar ve diğer mobil cihazlarda çalışmak üzere özel olarak kodlanmış yazılımlardır ve cep telefonu veya tablet boyutuna göre tasarlanırlar. En önemli özellikleri ise mobil web sitelerinde olmayan “push” yani anında bildirim yapma özellikleridir” (Dünden Bugüne Mobil Yazılımlar, 2016).

“İşletim sistemleri mobil cihazların özelliklerini ve kullanım yöntemlerini belirleyen en önemli unsurlar arasında yer almaktadır. Mobil işletim sistemlerinin tarihsel sürecine bakıldığında, donanımların gelişimleriyle paralel olarak geliştirildikleri görülmektedir. Fakat bu platformlar bir süre sonra sundukları imkânlar ve hizmetlerle donanımlardan daha önemli bir hale gelmişlerdir. Erken dönem mobil işletim sistemleri, sadece insanların birbirleriyle iletişim kurmasını sağlayan limitli özelliklere sahip yazılımlardır. Mobil cihaz donanımlarının gelişimiyle birlikte daha kapsamlı işlem yapabilen işletim sistemlerine ihtiyaç duyulmuştur” (Toy, 2017: 23). Günümüzde yaygın olarak kullanılan mobil işletim sistemleri; Android, IOS, Blackberry ve Windows Mobile’dir. Bu işletim

sistemlerinden bazıları için uygulama mağazaları bulunmaktadır. Üç mobil uygulama mağazası Android için Google Play, iOS için App Store, Windows 10, Windows 10 Mobile ve Xbox One için Microsoft şeklindedir.

3.3.1. Google ve Android İşletim Sistemi

“Android OS; Google firmasının öncülüğünde, Open Handset Alliance tarafından geliştirilmiştir. Android işletim sistemi 2008 yılının Ekim ayında, T-Mobile G1 (Şekil 12) model telefonla birlikte dağıtımına çıkarılmıştır. Android işletim sisteminin ana yapısı açık-kaynak olarak Apache Lisansı ile çıkmasına karşın, Google Play Store, Google Play Services ve Google Music gibi uygulama marketlerinde bulunan birçok uygulama lisanslı ve tescillidir” (The Verge, 2011).

“Android işletim sistemi, Google tarafından geliştirilmiş bir mobil işletim sistemidir. İlk olarak HTC Dream adlı cihazda uygulanarak kullanıma sunulan ve açık kaynak kodlu olan bu işletim sisteminin geliştiriciler için sağladığı kolaylıklar sayesinde mobil ortamlar arasındaki cazibesi gün geçtikçe artmaktadır. Pek çok büyük üretici firma Android işletim sistemli cihazları piyasaya sürmeye başlamıştır (Samsung i7500, General Mobile DSTL1, Motorola Titanium, LG GW620 vb.)” (Namlı, 2010: 14).

“Android OS işletim sistemi için uygulamaların indirilebildiği, Google Play Store adlı mobil uygulama mağazasında, 2015 yılı itibariyle ortalama 1,6 milyon uygulama bulunmaktadır. Bu uygulama mağazasının kurulduğu günden beri, 50 milyardan fazla uygulama indirilmiştir. Android OS, 2016 yılının sonundaki rakamlara göre %81,7’lik pazar payı ile dünyanın en çok tercih edilen mobil işletim sistemidir” (The Verge, 2011).

“Android Linux çekirdeği tarafından işletilen bir açık kaynak kod sistemini kullanmaktadır ve bu sistem akıllı telefonlar için büyük bir güç oluşturmaktadır. İlk Android sistem, geleneksel cep telefonlarına, e-posta ve mesajlaşma gibi fonksiyonları yerine getirebilmesi için tasarlanmıştır. Android ilk olarak, Andy Rubin tarafından yönetilen çok sınırlı bir ekip tarafından yaratılmış olsada, Google

tarafından satın alındıktan sonra büyük bir mobil stratejik deve dönüşmüştür” (Karaşahinoğlu, 2018: 11).

3.3.2. Apple ve IOS İşletim Sistemi

Kişisel bilgisayarlardan sonra işletim sistemlerinin ortaya çıkması ilk olarak Apple tarafından geliştirilen IOS işletim sistemidir. Apple’ın geliştirdiği IOS, bütün mobil cihazlar için geliştirilmiş bir işletim sistemi değildir. Sadece iPhone, iPod Touch ve iPad’lerde kullanılmaktadır. “Apple firmasının ürettiği “IOS” 2007 yılında ilk olarak “iPhone OS” olarak tanıtılmıştır. Bu mobil işletim sistemi Apple tarafından üretilen “iPhone” adlı akıllı telefonların donanımlarıyla uyumlu olacak şekilde üretilmiştir” (Apple Inc., 2007).

“IOS günümüzde; iPhone, iPad, iPod Touch ve Apple TV gibi cihazlarda kullanılmaktadır. Dünya genelinde Android OS’den sonra en çok tercih edilen mobil işletim sistemi olan iOS, kapalı kaynak ve mülkiyet hakkı korunan bir yapıya sahiptir. Bu nedenle iOS için geliştirilen mobil uygulamalar ancak, merkezi bir sistem tarafından kontrol edildikten sonra Apple’ın uygulama marketi olan “App Store”a yüklenmektedir. Çıktığı ilk günden beri popülerliğini koruyan iOS işletim sistemi, basit kullanımı nedeniyle günümüzde de en çok tercih edilen mobil işletim sistemleri arasında yer almaktadır” (Toy, 2017: 26).

Alican’a göre (2011:22) “donanım ile yüksek uyumluluğu uygulama tabanlı olmasından dolayı yazılımına müdahale edilme gereğinin olmaması (ileri seviye kullanıcıları hariç) donanımda yüksek nitelikte malzeme kullanılması sayesinde kullanıcı memnuniyetinin yüksek olması ev hepsinden önemlisi alanında ‘ilk’ lası sebebiyle şu anda dünyada hatırı sayılır bir kullanıcı kitlesine sahiptir.” “iPad’in başarısıyla birlikte 2010 ve sonrasında tablet bilgisayarların yaygınlaşmasında ve kullanımında ciddi bir artış olduğu gözlenmektedir. Buna sebep olarak ise; piyasaya birçok firma tarafından ürünlerin sürülmesi; pazarlama, reklam ve tanıtımlarına önem verilmesi; fiyatların makul seviyelere çekilmesi; yazılım ve işlemcilerin kullanıcılara göre tasarlanması gösterilebilir” (Perenson, 2012).

3.3.4. Microsoft Windows

“Microsoft firmasının ilk mobil işletim sistemi 2000 yılında Windows CE 3.0 tabanlı “Pocket PC 2000”dir. Zaman içinde geliştirilen bu işletim sistemi; 2004 yılında “Windows Mobile” adıyla tüketicilere sunulmuş ve 2010 yılında ise “Windows Phone 7” adıyla anılmıştır. Günümüzde; Nokia, HTC, LG ve Samsung gibi birçok teknoloji üreticisi, Microsoft’un “Windows Phone” adlı mobil işletim sistemini kullanan ürünler geliştirmeye devam etmektedir. Bu mobil işletim sistemin en son versiyonu ise 2015 yılının son çeyreğinde duyurulan “Windows 10 Mobile”dir” (Jowitt, 2016).

Namlı’ya göre (2010: 15) “Windows Mobile, Microsoft tarafından, Windows'un masaüstü versiyonuna benzeyen, cep bilgisayarı (PDA) ve akıllı telefonlar gibi mobil cihazlar için tasarlanmış olan işletim sistemidir. Windows Mobile işletim sistemine sahip cihazların çoğu dokunmatik arayüzlere sahiptir. Windows CE çekirdeği üzerine temellendirilmiştir.”

“Diğer bir teknoloji devi ise Microsoft’dur. Windows 8 ve Windows Phone işletim sistemleri ile rakiplerine karşı kıyasıya bir mücadelenin içine girmiştir. Microsoft uzun zamandır üzerinde çalıştığı mobil ve masaüstü bilgisayar için tek işletim sistemi Windows 8 ile hayata geçirmiştir. Yalın tasarım (Flat design) ilkeleri ile tasarlanan bu yeni işletim sistemi önceki Windows’lara göre büyük bir değişiklik göstermiştir. Başlat düğmesi bile bu sistemde kaldırılmıştır. Uygulamaların görüldüğü Metro arayüzü de bu sistemle hayata geçirilmiştir. İlerleyen dönemde şirket Windows 10 ve Windows 10 mobilini çıkarsa da pazar payını bir türlü yükseltememiştir” (Karaşahinoğlu,12: 13).

4. BÖLÜM: MOBİL UYGULAMAYI OLUŞTURAN GÖRSEL ÖGELER, İLKELER VE UNSURLAR

“Mobil uygulamalar; akıllı telefon ya da tablet bilgisayar gibi mobil cihazlarda kullanılmak için geliştirilen yazılımlardır.” (PC Mag, 2019) “Bu uygulamalar cihaza önceden yüklenmiş olabilir veya farklı mobil uygulama platformları aracılığıyla indirilebilirler. IBM tarafından 1992 yılında üretilen ilk akıllı telefon olan “Simon” ile birlikte; takvim, adres defteri, hesap makinesi, e-posta, faks ve oyunlar gibi mobil uygulama örnekleri de üretilmiştir” (Sager, 2012).

“Bugün çoğu insan akıllı telefonlara sahiptir, bu nedenle uygulamalara erişmek kolaydır ve bu uygulamalar hayatımızı daha iyi hale getirmektedir. An itibarıyla sosyal ağlar, seyahat, sağlık, bankacılık, fitness, takvimler, oyunlar, haberler ve daha fazlası için milyonlarca mobil uygulama mevcut durumdadır. Mobil uygulama pazarı, 2017 yılı itibarıyla Apple’ın 2,2 milyon uygulamaya sahip App Store’unun yanı sıra Google’ın 3,5 milyon uygulamaya sahip Android Market’i ile de büyük bir patlama yaşamıştır” (Gezici, 2018: 10). “Bu uygulamalar cihaza önceden yüklenmiş olabilir veya farklı mobil uygulama platformları aracılığıyla indirilebilirler. Mobil uygulamalar ayrıca içeriklerine göre de pek çok alt kategoriye ayrılmaktadır. Mobil uygulama mağazaları altında; oyun, eğlence, iletişim, iş, seyahat ve eğitim gibi pek çok alt kategori bulunmaktadır” (Toy, 2017: 31). “Mobil cihazlar, iş dünyasında kullanılmaya başlamalarıyla birlikte hızlıca sosyal hayatın içine dahil olmaya başlamıştır. Mobil uygulamalara olan ihtiyaç da aynı oranda artması nedeniyle mobil işletim sistemleri kaynak kodlarını yayımlayarak, üçüncü parti yazılım geliştiricilerinin mobil uygulama üretebilmelerine olanak sağlamışlardır. Daha önceki bölümlerde de bahsedildiği gibi 2007 yılında uluslararası bir teknoloji firması olan Apple, ilk dokunmatik ekranlı akıllı telefonunu iOS adlı mobil işletim sistemiyle birlikte piyasaya sürmüştür” (Mukherjee, 2012). “Çevrimiçi mağazalarda yer alan mobil uygulamalar tür olarak; doğal (native) uygulamalar, web uygulamalar ve melez uygulamalar olarak üç ana başlık altında

incele- nebilmektedir. Doğal uygulamalar; her marka için ayrı üretilen, cihazların kamera ve GPD gibi bütün özelliklerini kullanabilen ve cihazın bünyesinde çalışan uygulamalardır. Web uygulamalar; sadece internet üzerinden ulaşılabilen, aslında bir mobil uygulama izlenimi verilen internet siteleridir. Melez uygulamalar ise; doğal uygulamalar gibi uygulama marketlerinden indirilip kullanılabilen fakat içeriğin bir kısmına sadece internet üzerinden ulaşabilen uygulamalardır. Melez uygulamalar ve web uygulamaların her ikisinde de html internet sayfaları işlenir, fakat melez uygulamalardaki tek fark bu işlem için bünyelerindeki tarayıcıları kullanmalarıdır. Eğitim alanında çoğunlukla doğal ve melez uygulamalar kullanılmaktadır. Doğal uygulamalar internet olmadan kullanılabildikleri için önemli bir avantaja sahipken, melez uygulamalar da içeriklerinin bir kısmını internet üzerinden sunarak dosya boyutlarını düşük tutabilmektedir” (Toy, 2017: 31).

4.1. Mobil Uygulamayı Oluşturan Öge ve İlkeler

“Tasarım artık hayatımızın her alanında karşımıza çıkıyor. Teknolojinin gelişimiyle birlikte hayatımıza giren mobil cihazlar ve bu cihazlara özel olarak oluşturulan mobil uygulamalar için de tasarım dikkat edilmesi gereken noktalardan biridir” (“Mobil Uygulama Tasarımı”, 2014). “Yazılımlar kullanıcı arayüzleri aracılığıyla kullanılmaktadırlar. Bu arayüzler kimi zaman grafiksel bir tasarıma sahip olabileceği gibi, kimi zaman da sadece ses yoluyla etkileşime geçilebilen sistemler olabilmektedir” (Toy, 2017: 58). “Mobil uygulamalarda yer alan değerlerin, içerikle birlikte, kullanıcı gözünde bulunduğu nokta grafik tasarım sürecidir. Tasarım yaklaşımı amaca yönelik, estetik değerleri yüksek, renk ve yazı karakteri seçimi doğru bir site, kullanıcı ile daha çabuk etkileşime girecektir. Her ne kadar internet ortamında her şey teorik olarak mümkün görülmekte ise de uyulması gereken teknik zorunluluklar tasarımcı tarafından gözetilmelidir. Farklı işletim sistemlerinde, farklı gezginlerde, farklı ekran çözünürlüklerinde görsel bütünlüğünü koruyabilen bir sitenin kurumsallığı çok daha etkin, dolayısı ile saygınlığı daha yüksek olacaktır diye öngörülebilir” (Alican, 2011: 56). “Grafik tasarımın estetik görünmesi, tasarımın okunması, algılanması ve kullanılması gibi kullanıcı ilişkisi açısından belirli kriterlere ihtiyaç duyulur. Bu sayede tasarım çok daha net hale gelir” (Becer, 2015: 56).

4.1.1. Görsel Kimlik

“Görsel bir kimliğin yaratılışı, bir kurumun davranışsal özelliklerine dair önemli noktaları ele alarak hedef kitlesine, hissedara ve dünyanın geneline sunulacak bir imge oluşturulmasını kapsar. Görsel kimlik, anında tanınan ve kurumun özünü yansıtan tutarlı bir imgedir” (Ambrose ve Harris, 2017: 46).

Görsel kimlik, kurumların kimliğinin çevresiyle iletişimini sağlayan en önemli araçtır. “Her bireyin bir kimliği olduğu gibi, her kurumun, kuruluşun veya markanın da bir kimliğe ihtiyacı vardır. Kurum, kuruluş ve markalar bu kimlikleri sayesinde çevresiyle olan iletişimlerini, rakipleri arasından sıyrılmayı ve hedef kitle üzerinde kalıcı etki sağlamayı amaçlarlar” (Kirişcan, 2019: 57).

Becer’e göre (2015: 199) “Bir kurumu ya da firmanın görsel kimliği, kapsamlı bir tasarım programı gerektirir.” Mobil uygulamalarda görsel kimliği oluşturan en önemli unsurlar, logo, amblem, kullanılan renk, tipografi ve imgelerdir.

4.1.2. Renk

Renk grafik tasarımı oluşturan en temel öğgelerinden biridir. “Renk sadece estetik amaçlardan dolayı önemli değildir, aynı zamanda hayatımızın ve deneyimlerin bir parçasıdır. Renkler bilinç ve bilinçaltını etkileyerek, duygulara yön vermektedir. İnsanlar renkleri algılayarak, daha önceki deneyimlerinden ve önyargılarından faydalanmaktadırlar.” (Toy, 2017: 64) “Renkleri algılamak demek onları deneyimlemek demektir ve sadece önceki bağlantılarla anlam kazanır” (Mahnke, Meerwein ve Rodeck, 2007: 17).

“Renk, bir şeyi tasarlarlarken edindiğimiz ilk görsel izlenimimizdir ve iletmek istediğimiz mesajı ifade etmemizde en önemli görsel iletişim aracıdır. Bir tasarımda renkler, öne ve arkaya doğru giderler; soğuk ve sıcak görünürler görsel hareketlilik, illüzyon ve derinlik yaratırlar; biçimleri, şekilleri görünür kılarlar. Renk soyut kavramları ve düşünceleri simgeleştirir (sembolize eder), hayal dünyasını, istekleri ve arzuları dışa vurur; zaman ve mekânı hatırlatır, duygusal ve görsel yanıtlar üretir.

Renk, aynı zamanda, kurumsal kimliklerin ve markaların ana yapısal ögesi olarak işlev gösterir; ikna etmede, iletişim kurmada ve bir ürüne ilgi çekmede önemli bir rol oynar” (Öztuna, 2008: 121).



Görsel. 16: Tablet-renk illüstrasyonu (<https://front-cdn.mobiroller.com/wp-content/uploads/MR-100614-mobil-uygulama-renkler-300-e1402471176221.jpg>, 2019)

Renk kullanıldığı yere göre tasarımda bazen ön-arka plan ilişkisi ile ayırt edici nokta olduğu gibi, tasarımda tamamlayıcı, dikkat çekilecek konularda vurgulayıcı özelliktedir. “İnternet ortamına yönelik tasarım oluşturulurken, HTML kodu kullanılır ve renkler heksadesimal kodlarla tanımlanırlar. Web sitelerine kullanmaya yönelik toplamda 216 renklilik palet bulunmaktadır ancak hızla ilerleyen teknoloji ile birlikte bu sayı paleti genişlemeye devam etmektedir. Bu renkler RGB renk sisteminde yer alan üçlü heksadesimal kod ile veya İngilizce isimleri kullanılarak belirlenebilir. Ekran ve web renkleri 6 rakamdan oluşmakla birlikte önlerinde ‘#’ işareti yer alır” (Yurt, 2017: 42).

4.1.3. Tipografi

“Tipografi en temel tanımıyla yazı düzenleme sanatı ve tekniğidir. Yazı karakteri seçimi, yazının boyutu ve yazı biçimlendirme gibi alt başlıkları

bulunmaktadır” (Toy, 2017: 65). Uçar’a göre (2017: 106) “tipografi yazı ile sanat yapma” şeklinde tanımlamıştır.”

Yazı karakterleri her tasarımda olduğu gibi mobil uygulama tasarımlarında da büyük öneme sahiptir. Yazı tipi, büyüklük-küçüklüğü ve renk tercihi uygulamadaki bilgi aktarımını etkileyen önemli unsurlardır. “Grafik tasarımda tipografi, bilgi ve mesajın anlaşılabilir bir form diliyle iletilmesinin yanı sıra, bir tarz, kişilik, görsel bir dil, farklı bir imge olarak ortaya konan bir eleman olma iddiasını taşımaktadır. Kuşkusuz mesajın içeriğiyle tipografinin uyuşması grafik tasarımcılarının en sıklıkla çözüm bulmak zorunda kaldığı durumdur. Çoğu kez okunabilirlik ve görsel algılanabilme gibi tipografinin pragmatik işlevleri göz önünde olsada aslında tipografi tasarıma kimlik kazandıran önemli bir tasarım elemanı olarak bilinmektedir” (Uçar, 2017, 106). “Okunabilir bir yazı, tipografinin merkezidir. Çünkü zayıf ve harf formundan uzak bir yazı karakteri, yazıların önemini anlamamamıza neden olur ve sadece bunlara konsantre olmamıza yol açar. Tutarlı bir espas, (harf arası) okumayı kolaylaştırır ve ahenk sağlar. Bir yazı karakterinin seçimi içerikle eşdeğer olmalıdır ve onu yansıtmalıdır” (İstek, 2004: 115).

Namlı’ya göre (2010:36) “mobil uygulamalarda yazı karakterlerinin küçük ekranlarda uygulanıyor oluşu nedeniyle, seçilen yazı karakterinin ve boyutun önemi bir kat daha artmaktadır. Başlık gibi vurgu yapılmak istenen kelime veya kısa cümleler için geniş karakterler kullanılabilirken, daha uzun cümleleri veya bir metni sığdırabilmek için dar karakterler tercih edilmektedir. Bununla birlikte karakterlere daha yumuşak görüntü vermek amacıyla kullanılan yarı saydam görüntü öğeleri, genellikle ekran çözünürlüğüne bağlı olarak küçük karakterlerde uygulandığında belirsiz ve okuması zor harfler ortaya çıkardığı için kullanılmaz. Yazı karakterlerinin kullanımındaki bir diğer önemli nokta; harfler, kelimeler ve satırlar arası boşluklardır. Yarı saydam görüntü öğesi kullanılması durumunda ise harf ve kelime boşlukları, birbirlerine yapışmamaları için daha fazla kullanılır.”

“En önemli nokta, metinlerin yazı karakterlerinin renkleri ile kullanıldığı arkaplan renginin parlaklık kontrastıdır. Bu değerın mevcut bilgisayar uygulamalarda %30 olarak belirlenmiş oranına karşın mobil uygulamalarda bu değerın %50 olması

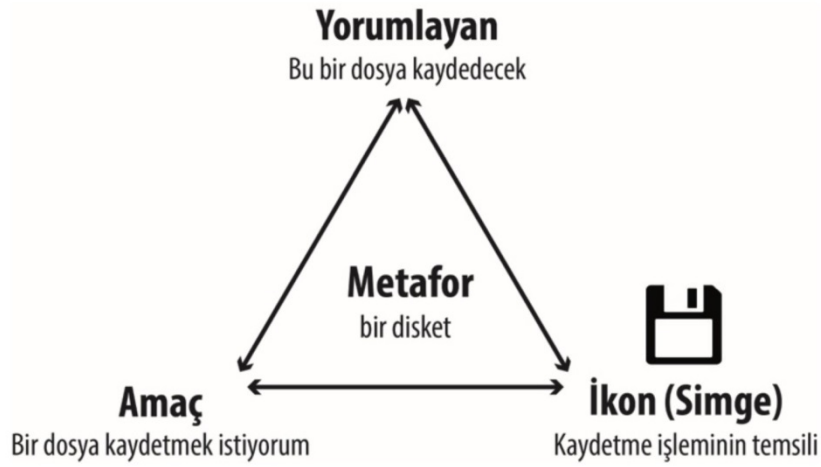
optimum olarak kabul edilir. Genellikle de koyu arkaplan üzerine renkli yazı karakterleri kullanımı uygundur” (Zwick ve Schmitz, 2005).

Yazı kullanımında punto değerleri (büyük-küçük), kalın-ince olması kullanıcıya yönlendirici bir yol izletir. “Tam blok, merkezi blok ya da sağ blok paragraf düzenlemeleri web ortamının sınırlı olanakları göz önünde bulundurulduğunda birçok tasarım hatasının oluşmasına neden olduğu ve böylelikle okumayı zorlaştığı için metin dizgilerinde olabildiğince tercih edilmemelidir. Bu nedenle paragraf düzeni açısından yaygın olarak sol blok düzen benimsenebilir” (Sarıkavak, 2004: 192).

4.1.4 İkon / Piktogram

Toy’un tanımına göre (2017: 71) “İkonlar, insanlara bilgi veren veya onları bir şeyler için uyaran imgeler veya işaretler olarak tanımlanabilmektedir.” “Kullanıcı arayüzlerinin vazgeçilmez bir ögesi olan ikonlar, mobil uygulamalar için de oldukça kullanışlı ve yaygındır. Uygulanışlarındaki temel nokta olan tüm kullanıcılar için ortak anlamlar sağlaması, mobil uygulama arayüzleri için de geçerlidir. Uygulamanın kullanıcı alışkanlığı kazanmasından sonra ise ikonların ekrandaki uygulanma yerleri ve yönlendirme sıraları, görsel veya sözlü anlamlarına verilen dikkati arka planda bırakmaktadır” (Namlı, 2010: 37). Bir bakıma sistemle kullanıcı arasındaki karmaşık bilgi alış-verişinin yönlendiricisidir

“İkonların geniş işaret kategorilerinden biri olduğunu belirten Peirce, ikonları (işaretleri) tanımlarken üçlü işaret metaforu yapısını kullanmıştır. Bu metafor, ikonun temsil ettiği bir simge, amaç ve yorumlayandan oluşmaktadır.” (Peirce, 1985). “Kullanıcı deneyim sorunlarının ortaya çıkmaması için, ikonda kullanılan simgenin ve metaforun gönderme yaptığı işlemi doğrudan anlatması gerekmektedir” (Gatsou, Politis ve Zevgolis, 2011).



Görsel. 17: Peirce'in Üçlü Metafor Modeli, Peirce (1985)'den Uyarlanmıştır. (Peirce, C. S. (1985). Logic as Semiotic: The Theory of Signs. SEMIOTICS: An Introductory Anthology. ed. Innis R. E. Bloomington: Indiana University Press: 1-23,)

Mobil uygulamalarda ikonlar genellikle işlev hiyerarşilerinin ilk seviyelerinde kullanılmaktadır. Çünkü hiyerarşinin alt seviyelerindeki işlevlerin daha spesifik anlamları olduğu için, ikon kullanımı bu aşamada yeterli olmayıp anlam karmaşasına yol açabilir. Örneğin, bir mobil bankacılık uygulamasında para transferini ifade etmekte kullanılan ikon, kendi hesapları arasında para transferini ifade etmekte kullanılan ikondan daha anlaşılırdır. Mobil uygulamalarda ikonlar yerine metinlerin kullanılması ekran tasarımında her ne kadar alan avantajı sağlasa da ikonların getireceği görsel zenginlik ile bu avantaj gözardı edilebilmektedir. Bununla birlikte ekran alanının en optimum şekilde kullanılabilmesi ve kullanıcının işlev seçimini en kolay şekilde gerçekleştirebilmesi için ikon boyutlarının uygun belirlenmesi gerekmektedir. İkon boyutunun belirlenmesinde mobil uygulamanın kullanıldığı cihazın kullanıcı ile iletişim şekli farklılık yaratır. Kullanıcı ile iletişimini cihaz klavyesi ile sağlayan cihazlardaki uygulamalarda ikonlar etkin ve pasif olacak şekilde iki durumda bulunabilirler. Bu iki durum için de her ikonun ayrı bir görsel şekli vardır. Genellikle etkin olan ikon diğerlerinden boyut olarak daha büyüktür ki bu durum için ekranda boş alanlar oluşturulur ya da farklı bir renkle sunulur. Böylece kullanıcı ekran üzerinde sistemin neresinde olduğunu anlayabilmektedir. Dokunmatik olan ve kalemle kullanılan cihazlardaki uygulamalarda ise, ikon seçimi noktasal olarak yapılabildiği için ikon durumlarının ayrıştırılmasına ihtiyaç kalmaz ve daha küçük ikonlar kullanılabilir. Ancak bu ikonlar güçlü renk kontrastları ve basit şekillere sahip olmakla birlikte, yarı saydam görüntü öğeleri içermezler. Parmakla kullanılan

cihazlarda ise kullanıma uygun daha büyük ikonlar kullanılmaktadır. Bu da ikonun görsel alanından daha büyük alan kullanımını gerektirir (Namlı,2010: 37).

4.1.5. Durağan Görüntü ve Hareketli Görüntü

Görüntü kavramına bakıldığında; “gerçekte var olmadığı halde varmış gibi görünen şey” olarak ifade edilmektedir. (Görüntü, 2019) “Çoklu ortam tasarımlarında seçilen Durağan görüntüler (resim, grafik, fotoğraf) ve hareketli görüntüler (Gif, video, grafik animasyonlar) görsel imge olarak adlandırılır. Tasarım ögesi olan imgelerin, oluşturulacak olan çoklu ortam tasarımında özelliğine uygun seçilmesi çok önemlidir. İmajlar yoluyla etkili bir öğrenim sağlanabilmesi için tasarımın içeriğindeki diğer öğeler ile bütünlük kurması gerekmektedir” (Demirel, Seferoğlu, & Yağcı, 2004: 30). Mobil Tabanında durağan ve hareketli görüntülerin: PNG, JPEG, GIF, SVG ve VML formatları vardır.

“Bilgisayar ve telefon başta olmak üzere birçok dijital ekran ve göstergede görüntünün elde edilmesini sağlayan ve kontrolü yapılabilen en küçük birime piksel denir. Pikselin Türkçe sözlükteki karşılığı ‘gözek’ olarak tanımlanmıştır. Gördüğümüz dijital ekranların içerisinde esasen piksel adını verdiğimiz parçalar yan yana gelerek bütün bir görüntüyü meydana getirirler. Bizler de dışarıdan baktığımızda bu pikselleri bir bütün olarak görür ve algılarız.” (Doğan, 2018)

“PNG (Portable Network Graphics / Taşınabilir Ağ Grafikleri), GIF formatına alternatif olarak geliştirilmiş ve en çok web ortamında tercih edilen kayıpsız sıkıştırma özelliğine sahip bir görüntü dosya biçimidir. GIF görüntü biçiminden farklı olarak PNG’de daha fazla renk görüntüleri ve gelişmiş saydamlık özellikleri görülmektedir. 24 bit görüntüleri, alfa kanalı içermeyen; RGB, gri tonlama, bitmap biçimindeki görüntüleri desteklemektedir. Kenarları pürüzsüz arka plan saydamlığı oluşturmaktadır; gri tonlu ve RGB görüntülerdeki saydamlığı korumaktadır” (Adobe, 2019). Alican’a göre (2011: 68) “Yeni nesil gezginler her ne kadar PNG uzantısını daha fazla destekleme sözü vermekte iseler de yeni geliştirilen JPEG 2000 ve SVG

uzantıları karşısında PNG uzantısının popülerliği de eskisine göre azalmaktadır. Gene de PNG internet alanı dışında da resim formatı olarak standartlar arasında sayılmaktadır.”

“JPEG, Birleşik Fotoğraf Uzmanları Grubu (Joint Photographic Experts Group) tarafından standart haline getirilmiş dijital kodlama biçimidir. Bu dosyalar genellikle .jpg uzantılı yapılardır. Bunun dışında jpe ve jfif uzantıları da vardır. JPEG dünya üzerinde en çok tercih edilen sıkıştırılmış resim formatıdır” (Adobe, 2019). “Birçok yazılım ve cihaz tarafından desteklenen ve 16 bit renk çözünürlüğüne sahip olan .jpeg uzantılı bu dosya biçimi, fotoğraf görüntüleme/depolama ve çoğu dijital ortamlarda en sık kullanılan dosya biçimidir; jpeg görüntülerinde görüntü kaybı yaşanır ancak dosya boyutu olarak düşük yer kaplaması tercih edilen olumlu yönleri arasındadır. Sıkıştırma oranı arttırıldığında pikselleşme de artacağından dolayı geometrik yapıdaki görüntüler için çok uygun bir dosya biçimi değildir. CMYK, RGB ve gri tonlama renklerini destekler, ancak saydamlığı desteklememektedir” (Kirişcan, 2019: 74).

“Scalable Vector Graphics olarak tanımlansa da kısaca SVG denilmektedir. Vektör imaj formatı olarak bilinmesinde fayda vardır. Kullanım olarak oldukça pratik ve kolay olmasının yanı sıra web tasarımın önemli araçlarından birisidir. Kullanım alanları ise genellikle bir görselin farklı boyutlarda ve renk çeşitliliğinin fazla kullanılması amaçlanmıştır. Scalable Vector Graphics sizlere İngilizce bir terim olarak lanse edilse de Türkçe karşılığında size verilecek olan sonuç ise; Ölçeklendirilebilir Vektör Grafikleri olarak bilinmektedir” (SVG Nedir, 2019).

“Bir sayısal resim saklama biçimidir. Kayızsız sıkıştırma kullanır. 8bit renk derinliğine (yani 256 renge) kadar destek verir ve 1bit’lik (yani tek renk için) saydamlık sunar. Pixel tabanlı animasyonların üretilmesine olanak tanır. Görüntü başına 24 bit RGB renk uzayından seçilmiş 256 renge izin veren bu dosya biçimi animasyonlarda her görüntü karesinin farklı renklerden oluşmuş 256 renk içermesine izin verir. Bu nedenle web banner ya da basit animasyonlarda az yer kaplaması avantajından ötürü tercih edilen bir dosya biçimidir” (Alican, 2011: 71). “Tasarım unsurlarının etkisini artıran animasyonlar kullanıcıları görsel olarak

yönlendirilebilmektedir. İnsan gözü doğal olarak nesnelere hareket etmesine dikkat etmektedir. Arayüzlerde kullanılan animasyonlar bu nedenle dikkat çekmektedir” (Babich, 2017). Animasyonlar, geçişlerde devamlılığı sağlamak, geçişlere boyut kazandırmak, değişimi resimleyebilmek, grafiksel sunumları zenginleştirebilmek, üç boyutlu yapıları görselleştirebilmek ve dikkat çekmek gibi özelliklere sahiptir. “Mobil mecralar için tasarlanan uygulamalar (application) da animasyon yaklaşımının farklı bir boyutunu ortaya koymaktadır.” (Alican, 2011: 74).

4.1.6. Yalnlık ve Bütünlük

“Gerçekten basit tutun. Özellikle büyük kuruluşlar için bu zorlayıcı olabilir ancak sayfa özelliklerini kullanıcı için en önemli özellikleri barındıracak şekilde kısıtlayın. Firma hedeflerinin ve amaçlarının kullanıcının ilgileneceği konuların önüne gelmesine izin vermeyin” (Fling, 2009: 67).

Olabildiğince sade bir mobil uygulama tasarımı standart tasarımlara göre fazlasıyla dikkat çekici ve kullanışlı olabilmektedir. Tasarımın direkt olarak kullanıcıya ulaşabilmesi için anlaşılır ve kolay kullanılabilir olması büyük önem taşır.

“Bütünlük tasarım ilkelerinin belki de en önemlisidir. Bir tasarım içindeki görsel unsurlar bütünlük oluşturacak şekilde bir araya getirildiğinde kompozisyonundaki dağınıklık ve parçalanmanın önüne geçilmiş olur. Aynı temel biçime, boyuta, dokuya, renge ya da duyguya sahip unsurlar; bir tasarımda ideal bütünlüğü oluştururlar” (Becer, 2015: 72).

4.1.7. Denge

“Tasarımda tekdüzelikten uzak, karşıtlıkların bir arada ve belirli oranda kullanımı sonucunda ortaya çıkan denge, kompozisyonda iç düzeni sağlamak adına tercih edilen bir ilkedir. Tasarımdaki görselliği yatayda ve dikeyde eşit parçalara ayıran hayali çizgilerin, eksenlerin ve ağırlık merkezlerinin belirlenmesinde denge ilkesi göz önünde bulundurulmalıdır. Bir kompozisyondaki görsel tasarım unsurlarının denge durumu büyüklük-küçüklük, kontur, renk, ton ve kontrast gibi değerlerin gruplandırılmaları veya bir odak noktasında toplanmalarıyla ortaya çıkan

sezgisel bir durumdur” (Kara, 2016: 13). Becer’e göre (2015:65) “Bir tasarımda denge unsuru varsa, o tasarım kendisiyle ‘barışık’ demektir.”

“Sanatsal anlamda incelendiğinde ise denge var olan bütün tasarım ilke ve elemanlarını uyumlu bir şekilde düzenlenip eşitlenmesiyle oluşur. Renk söz konusu olduğunda yine denge faktörü önem taşır. Kompozisyon kurulurken dikkati çekecek olan değişiklik ve birliktir. Bu iki karşıt gücü kullanırken şiddeti ayarlamak gerekir. Dozu kaçırılmış bir düzen dikkat çekici ancak göze hitap etmeyen bir his verirken ustaca kullanılan bir renk düzeni iki zıt güç arasındaki uyumu dengelemektedir. Ufak ve ışıklı bir leke alanı daha büyük ve karanlık bir leke alanına ölçü birimi oluşturmaktadır. Aksine küçük ve karanlık bir leke alanı daha büyük ve aydınlık bir leke alanına ölçü birimi oluşturabilmektedir” (Çağlarca, 1986: 104).

4.2. Mobil Uygulamayı Oluşturan Yönlendirme Öğeleri ve Teknolojik Unsurlar

4.2.1 Genel Ekran Kullanımı

“Mobil cihazlar genel olarak insanların kullandığı bilgisayarlardan daha küçük ekranlara sahiptirler. Bu nedenle mobil uygulamalarda, ekranların uygun bir biçimde kullanılması büyük önem taşımaktadır. Ekranlar, insanların en güçlü duyusu olan görmeyi doğrudan etkileyen gösterim alanlarıdır. Başka bir deyişle insan-makine ilişkisinin en temel noktasıdır. Bu temel noktadaki yüksek performans, kullanıcıların çeşitli sayıda ve farklı bilgiyi aynı anda alabilmeleriyle ilgilidir. Bu nedenle bilgilerin eş zamanlı sunumunda büyük gösterim alanları önemli bir rol oynar” (Namlı, 2010: 33). Boyut olarak bilgisayarlarla karşılaştırma yapıldığında her ne kadar ekran boyutları bilgisayarlardan oldukça küçük olan mobil cihazlar, kullanım şekillerinin farklı olması, kolay taşınabilir ve her yere götürülebilir olması gibi kullanılabilirliği açısından bu boyut farkı mobil cihazların kullanımını ve tercih edilmesini etkilememiştir. “Yazılımlar kullanıcı arayüzleri aracılığıyla kullanılmaktadırlar. Bu arayüzler kimi zaman grafiksel bir tasarıma sahip olabileceği gibi, kimi zaman da sadece ses yoluyla etkileşime geçilebilen sistemler olabilmektedir” (Toy, 2017: 58). “İnsanların görebildiği, duyabildiği, dokunabildiği, konuşabildiği ya da farklı şekillerde anladığı veya yönettiği kullanıcı arayüzleri bilgisayarın, mobil cihazların ve yazılımının bir parçasıdır” (Galitz, 2017). “Arayüz

(interface) kelime anlamına bakıldığında, farklı işlevlere ait iki donanım arasındaki bağlantı; birden fazla sistem ya da alt sistem arasında iletişim sağlama sebebi ile tasarlanmış herhangi bir uyarıcı birim; bir programın kullanıcıyla veya farklı bir program ile çalışmasını sağlayan aracı yazılım şeklinde tanımlanmaktadır” (Sankur, 2008: 389).

“Kullanıcı arayüz tasarımı sadece buton ve menülerden ibaret değildir, aynı zamanda kullanıcıların cihaz ya da uygulamayla olan etkileşimiyle de ilgilidir. Bu mânâda kullanıcı arayüz tasarımlarının ürünün ya da cihazın nasıl görüldüğünden çok nasıl çalıştığıyla bağlantılı olduğu söylenebilmektedir. Kullanıcı arayüzlerinin tasarımı yapılırken sadece butonların ya da görsellerin yerleşiminden ziyâde, doğru öğelerin doğru yerde kullanılması önemlidir. Fakat arayüz tasarımlarında beklenen en önemli özellik işlevsellik olmasına rağmen, sanatsal olarak da çekici olması kullanılabilirlik açısından önemlidir. En doğrusu işlevselliğin ve görselliğin dengeli bir şekilde kullanılmasıdır” (Toy, 2017: 76).

4.2.2. Sekmeler

Birbirleriyle ilgili veya aynı tür birden fazla sayfa veya bölümün oluşturduğu pencereler sekmelerdir. Sekmelerde aktif sekmenin dışında kategori başlıklarına ve ikon tasarımlarına yer verilir. Sekmeler kullanıcıya kolay yönlendirme imkanı verir. Birden fazla sekmelere yer verildiğinde kullanım zorlaşmış, ve kolay anlaşılabilirlikten uzaklaşmış olunur. Bu yüzden sekmeler arası geçiş kolay, basit ve anlaşılır olmalıdır. “Mobil uygulamalarda sekmeler çoğunlukla, bilgisayar ortamındaki alışlagelmişliğin ötesinde, daha az pencereli ve tek sıralı olarak kullanılmaktadır. Sekme betimleyicilerinin konumlandırılmasında ekranın en üstü olduğu gibi en altı da tercih edilebilir” (Zwick ve Schmitz, 2005).

4.2.3 Kayan Ekran

“Bir ekrana sığmayan arayüz elemanlarının, dikey veya yatay konumda, kaydırma çubukları ile ayrı gruplar halinde gösterilmesiyle oluşan pencerelerdir. Bu pencerelerdeki kaydırma çubukları kullanıcının bütün ekran içindeki yerinin tayinini ve görünen kısmın bütün alanın ne kadarlık bir parçası olduğunu anlamasına

yardımcı olur” (Zwick ve Schmitz, 2005). Namılı’ya göre (2010: 34) “mobil uygulamalarda, cihazlar çoğunlukla dikey olarak konumlandırıldıkları için dikey kaydırma ekranları kullanılmaktadır. Örneğin, tek bir pencerede gösterilemeyecek kadar uzun olan metinlerin gösteriminde kaydırmaya yer verilmektedir.” Mobil cihazlarda genellikle dikey kaydırma kullanılır ve sığmayan metinler kaydırma yoluyla gösterimine devam ettirilir. Dikey kaydırmanın tercihinin en önemli nedeni, kullanıcının tek elle kullanımını ve kontrolünü sağlıyor olabilesidir.

4.2.4. Sayfalama

Uygulama içi gruplandırma da diyebiliriz. Uygulamalarda tek ekrana sığmayan arayüz elemanları, bir ekrana sığacak şekilde gruplara ayrılır ve her birden çok grup kendi ekranında kullanıcıya iletilir. Sayfalama ile uygulamada verilmek istenilen konuları kategori şeklinde ayırmış oluruz ve bu da uygulamada kullanıcı tarafından anlaşılabilirliği ve kullanım kolaylığını sağlamış olur. “Sayfalamanın kullanılması, çoğunlukla kayan ekranların kullanıldığı bilgisayar uygulamaları için tercih edilebilir olmasada, mobil uygulamalar için oldukça elverişlidir. Örneğin, birden fazla bilgi girişi yapılması gereken bir ekranda, pencerenin sadece bir kaç tane girişini aynı anda gösterebildiği dikkate alınır, bu alanların art arda iki pencere şeklinde gösterimi, giriş alanı dolduruldukça sayfanın kaymasından daha kullanışlı olacaktır” (Zwick ve Schmitz, 2005).

4.2.5. Optik Kaydırma

“Büyük içeriklerin küçük ekranlarda gösterimini sağlayacak tekniğin kullanımını mümkün kılan pencerelerdir. Optik kaydırmada; kaydırma odağı, kaydırma aralıkları, artı ve eski kaydırma yönü, maksimum kaydırma oranı dikkate alınması gereken noktalardır. Kullanıcı bu parametreleri belirleyebileceği gibi varsayılan değerlerle de optik kaydırma gerçekleştirebilmektedir. Parametrelerin serbest değerlerle kullanımı, her ne kadar kullanım özgürlüğü için tercih edilebilir olsa da, mobil uygulama ortamlarının işlemci gibi donanımsal kısıtları göz önüne alındığında tercih edilmemektedir. Bununla beraber küçük ekranlarda büyük içerik gösterimlerine olanak tanıyan optik kaydırma oldukça etkili bir seçenektir. Örneğin,

harita içerikli uygulamalar için vazgeçilmez bir özellik olarak dikkat çeker” (Namlı, 2010: 36).

5. BÖLÜM: TURİZM ALANINDA YAPILMIŞ MOBİL UYGULAMA TASARIMLARININ GRAFİK TASARIM AÇISINDAN ANALİZ EDİLMESİ

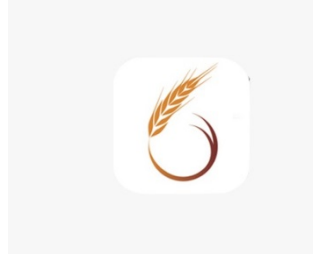
Araştırmanın bu bölümünde turizm alanında kullanılan mobil uygulama arayüz tasarımlarının; tasarımı oluşturan öge ve ilkeler göz önünde bulundurularak (renk, tipografi, yalınlık-bütünlük-denge ve kullanıcı deneyimi, ikon, kaydırma, sekmeler, sayfalama-) incelemesi yapılmıştır. Mobil uygulama analizlerinin yapıldığı bu bölümde, analizde kullanılmak üzere seçilen mobil uygulama tasarımları dünyanın çeşitli yerlerinden olması, kültür turizmi başta olmak üzere turizm alanında yapılmış olması, uygulamaların güncel olarak gerek tekniksel gerek tasarımsal açıdan çalışılabilir olmaları göz önünde bulundurularak seçilmiştir.

1. Mezopotamya Gezi Rehberi
2. Zonzofox
3. Pompeii Touch
4. Visit A City

5.1. Mezopotamya Gezi Rehberi Uygulama Analizi

GAP Bölgesinde kültür ve turizme yönelik inanç turizminin yanı sıra diğer turizm türlerinin de tanıtılması ve ulaşılmasını sağlamak amacıyla oluşturulmuştur. Eski adı ile Mezopotamya olarak bilinen Güney Anadolu Bölgesinde yer alan şehirlerin, Antik yerleşim yerleri, medrese, manastır, türbe, makamlar, cami ve kilise gibi şehrin gerek kültürel gerekse mimari yerlerini tanıtırken rehber niteliğinde düşünülen bu uygulamada bu bölgeler hakkında kısa bilgiler verilmektedir. Bu mobil uygulama tasarımının analiz için uygun görülmesinin temel nedeni Türkiye sınırları içinde yer alan Güney Anadolu Bölgesini içermesidir. 13 Ekim 2017’de son güncellemesi yapılan bu uygulama indirmenin sağlandığı Google Play ve Apple

Store gibi uygulama marketlerinde ki yorumlar analiz edildiğinde yazılımsal sorunlar dışında beğenildiği tespit edilmiştir.



Görsel. 18: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama ikon tasarımı

Mezopotamya Gezi Rehberi uygulamasında ilk olarak logo tasarımındaki renkleri ele alacak olursak kahverengi, mavi ve siyah rengi tercih edilmiştir. Kahverengi kullanımı logonun içeriğinde de yer alan buğday ve toprağın gerçek rengini simgelediği gibi o bölgenin tarihsel zenginliğini ve konum özelliğini kullanıcıya vurgulamıştır. Kahverenginin yanı sıra tamamen zıt bir renk tercih edilerek mavi rengi kullanmıştır. Mavi renk tercihi ile Dicle ve Fırat simgelenmektedir. Renkler logo içerisinde bir zıtlık oluşturarak gerçekliği yansıtmaktadır.



Görsel. 19: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama amblem ve logo tasarımı

Logoda kullanılan tipografide ki renk ise logo renklerin önüne geçmeden biraz daha baskın kahverenginin kırmızıya kaçan tonunda bir renk uygulanmıştır. (Görsel:19) Aslında logo renklerinin seçimi, girişte kullanıcılara içerik hakkında ipucu vermektedir.

Açılış bölümünde ilk olarak logo karşımıza sarı bir zemin üzerinde kullanılarak çıkmaktadır. Sarı zemin üzerine siyah konum ikonu içinde kullanılan amblem zeminde okunurluğu sağlarken logoda yer alan “beyand a land” sloganı ince yazı karakteri tercihinden dolayı zemin üzerinde okunurluğunu yitirmiştir. Logonun anlaşılabilirliği benzer renk tonlarının kullanımından dolayı oldukça zorlaştırılmıştır.



Görsel. 20: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama logo tasarımı

Uygulamanın logo tasarımından tipografik açıdan analizine başlayacak olursak, logoda tırnaksız ve light bir font tercih edilmiştir. Amblemden yer alan kalın yer ikonuna karşı tipografinin vurgusunu ince bir yazı karakterinden yana kullandığı için akılda kalıcılığı sağlamıştır. Aynı zamanda ambleminde yer alan buğday görselini logotype'nın içinde O harfine karşılık kullanması estetik olarak hoş bir güzellik katmaktadır.

Logo altında yer alan sloganın daha küçük fontla tırnaklı bir karakter kullanarak yer alması ile sloganın hem vurgulayıcı hemde logodan ayrı olmasını sağlamıştır. Ancak diğerlerine oranla daha küçük puntoda kullanılmış olması kullanıcıya anlaşılır bir okuma sağlamamıştır. Logoda ince ve dairesel çizgiler kullanılmıştır. Logonun altında ki yatay çizgi ise logonun ismini belirtmekle birlikte tasarıma bir durgunluk ve sağlamlık anlamı kazandırmıştır.



Görsel. 21: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama logo tasarımı

Mezopotamya Gezi rehberi mobil uygulama tasarımının ana sayfasında uygulamanın içinde yer alan katagorilere yer verilmiştir. Bu katagorilerin her birinde içerik hakkında kullanıcıya ipuçları verecek nitelikte görseller tercih edilmiştir. Uygulamanın bu kısmında yer alan görseller dikdörtgen çizimlerin içine gömülmüştür. Hem görseller arasındaki karışıklığı engellemek hemde sayfa yapısındaki dengeyi sağlamak amacıyla görseller arasında belirgin çizgiler kullanılarak aynı sayfada konumlandırılarak tasarlanmıştır. (Görsel:21) Ana safada yer alan başlıkların okunurluğunu zeminde yer alan görsellerden ayırmak için görseller üzerine sarı rengi gradientli bir geçişle kullanılmıştır. Görsellerin üzerine geçen sarı renkteki gradient, uygulamadaki sekmelerin tipografisinde kullanılan beyaz rengi görselden ayırmak için adeta zemin görevi oluşturmuştur. Ayrıca gradientli sarı renk o maddelerin tıklanılabilir olduğu algısını yaratmış kullanıcıya içerik sayfalarına gitmek için bir yönlendirme görevinde bulunmuştur



Görsel. 22: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları

Anasayfada kullanılan bölüm içerik isimlerinde, ince bir font ve büyük harf kullanılmıştır. Büyük harf kullanımı kullanıcıda başlıkların okunurluğunu arttırdığı gibi, görseller üzerinde de kullanıldığı zaman zeminden ayırdığı için uygulamada tercih edilmiştir.



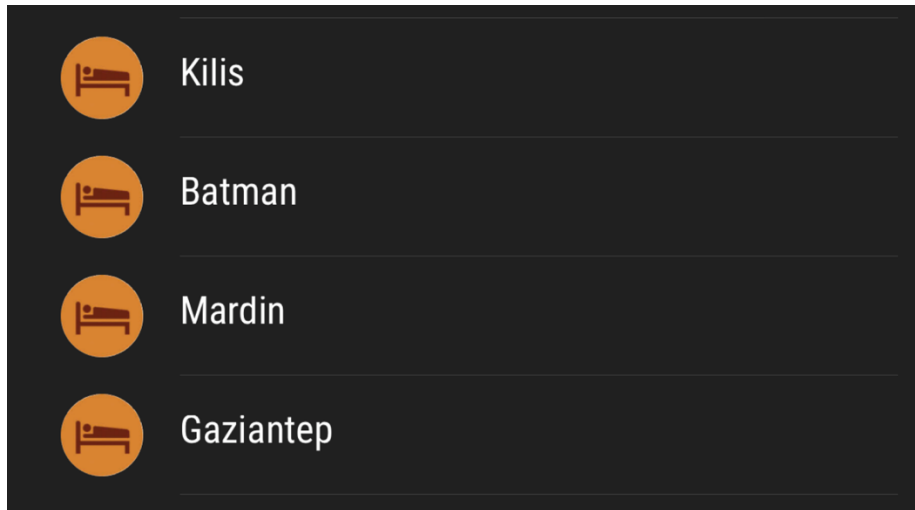
Görsel. 23: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları

Mezopotamya Gezi Rehberi mobil uygulama tasarımının ana sayfasında yer alan “gezi rehberi”, “harita”, “yeme-içme”, “konaklama” ve “şehir rotaları” kategorilerinden birine tıkladığımızda karşımıza o bölgede yer alan şehirlerin isimleri listeli bir şekilde karşımıza çıkmaktadır. (Görsel: 23) Bu listede yer alan şehir isimleri arasında anasayfada karşımıza çıkan çizgiler burda da tekrar etmektedir. Bu çizgilerin kategorileri ayırmak için kullanımına her sayfada yer verilmesi uygulama içi tasarımsal bütünlüğü sağlamaya yönelik yapıldığı düşüncesini desteklemektedir. (Görsel: 23)



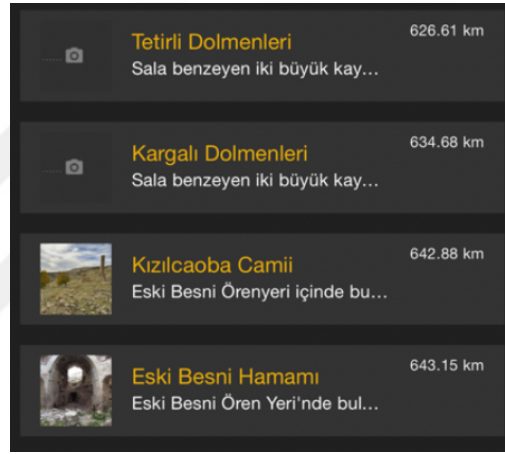
Görsel. 24: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları

Tasarımda destek eleman olarak kullanılan ikonların tanımlayıcı ve anlaşılabilir olmasına dikkat edilmiş, kelime veya kelime grupları ile etiketlenmiştir. Ana sayfada yer alan “gezi rehberi” bölümü için ayrı “yeme-içme” kısmı için ayrı “konaklama” kısmı için ayrı ikonlar düşünülmüştür. Ancak ikon tasarımlarında şehirlerin her birine özgü bir ikon tasarımı uygulanmamıştır. Bu mobil uygulama tasarımının bir gezi uygulaması olduğu göz önünde bulundurulacak olursa eğer, her bir şehrin kendine özgü özellik ve güzelliklerini tanıtmaya yönelik farklı ikon tasarımları tasarlanması beklenmektedir.



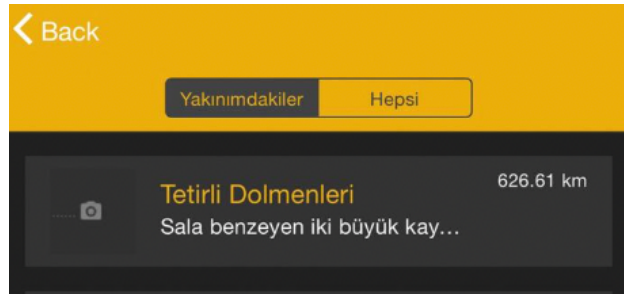
Görsel. 25: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları

Mobil uygulamanın içeriğine geldiğimiz zaman ağırlıklı olarak siyah ve kahverengi tonlarının baskın olduğu görülmektedir. Güneydoğu Anadolu Bölgesinde yer alan şehirlerin kültürel özelliklerinin tanıtıldığını düşünecek olursak, daha çok sıcak renklerin tercih edildiği görülmüştür. Sarı ve tonları girdiğimiz her sayfada devamlılığını sağlamaktadır. Sarı dikkat çekici bir renk özelliği taşımasıyla birlikte sıcaklığıyla da oldukça ön plana çıkmaktadır. Genel anlamda ikon tasarımları bir daire içerisine alınarak kahverenginin açık ve koyu tonları kullanılarak zıtlık sağlanmak istenilmiştir. Bu da görsel algı olarak kullanıcı tarafından algılanmayı kolaylaştırmıştır.



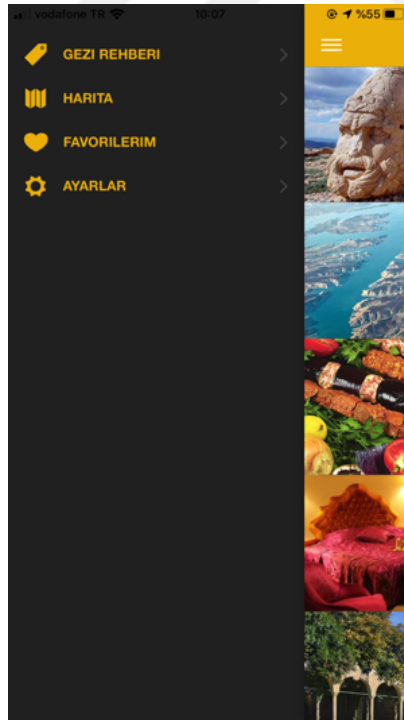
Görsel. 26: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları

İç sayfalarda tırnaksız yazı karakterlerinin kullanıldığı görülmektedir. Uygulamanın diğer arayüzlerinde karşımıza çıkan tipografinin renk seçimlerinde kullanılan zıtlığı, uygulamada ne kadar vurgulayıcı ve dikkat çekici olsa da, tipografinin büyüklük-küçüklük, kalınlık-incelik gibi özelliklerin kullanılmamasından ötürü zayıf kalmıştır. Bazı alanlarda tipografiyi zeminden ayırt etmek için kullanılan renk zıtlıkları tasarımı daha etkili hale getirmiştir.



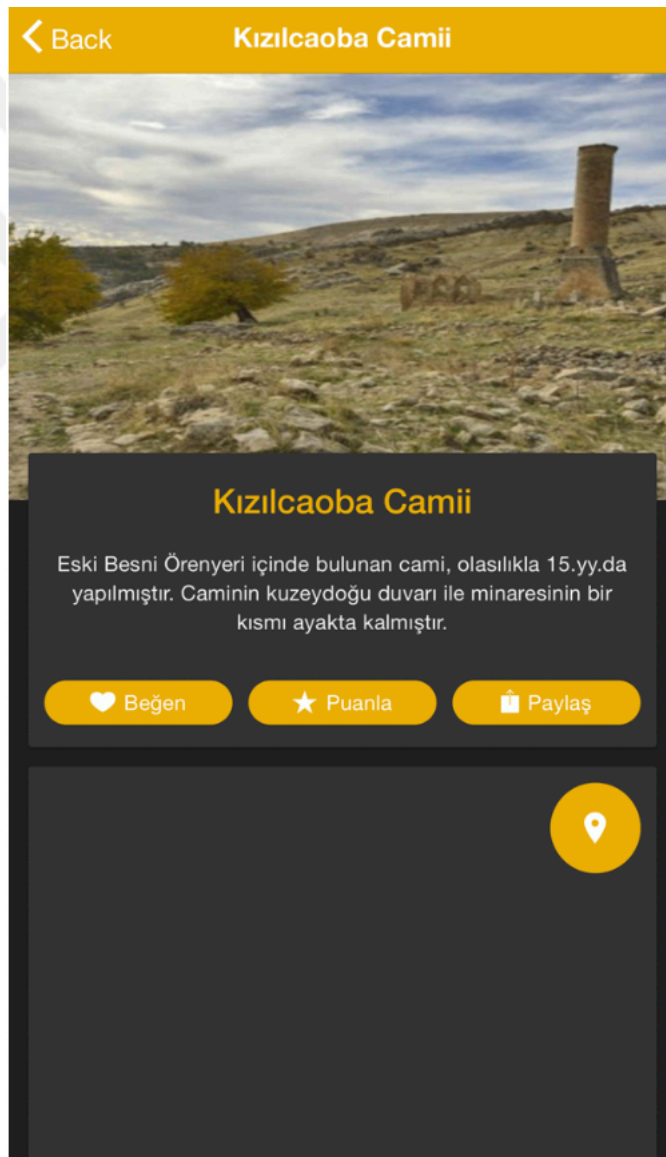
Görsel. 27: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları

Menülerin üst tarafında kullanıcı için bulunduğu konuma göre yakınlık ve hepsi seçeceği eklenmiş olup bu seçeneklerde de kategorilerin başlıklarında kullanılan renk seçimlerinde koyu-açık renk ilişkisi kullanılmış uygulamadaki bu seçeceğin dikkat çekiciliğini bir kutu içine alarak sağlamıştır. (Görsel 27) Sayfalardan ana menüye geçişi sağlamak için çizgisel geriye gideceğini ifade eden bir ok tasarımı kullanılmıştır. Bu alanda ki geri ikonu hemen sağında yer alan “back” kelimesi ile tipografik anlam bütünlüğüyle desteklemiştir.



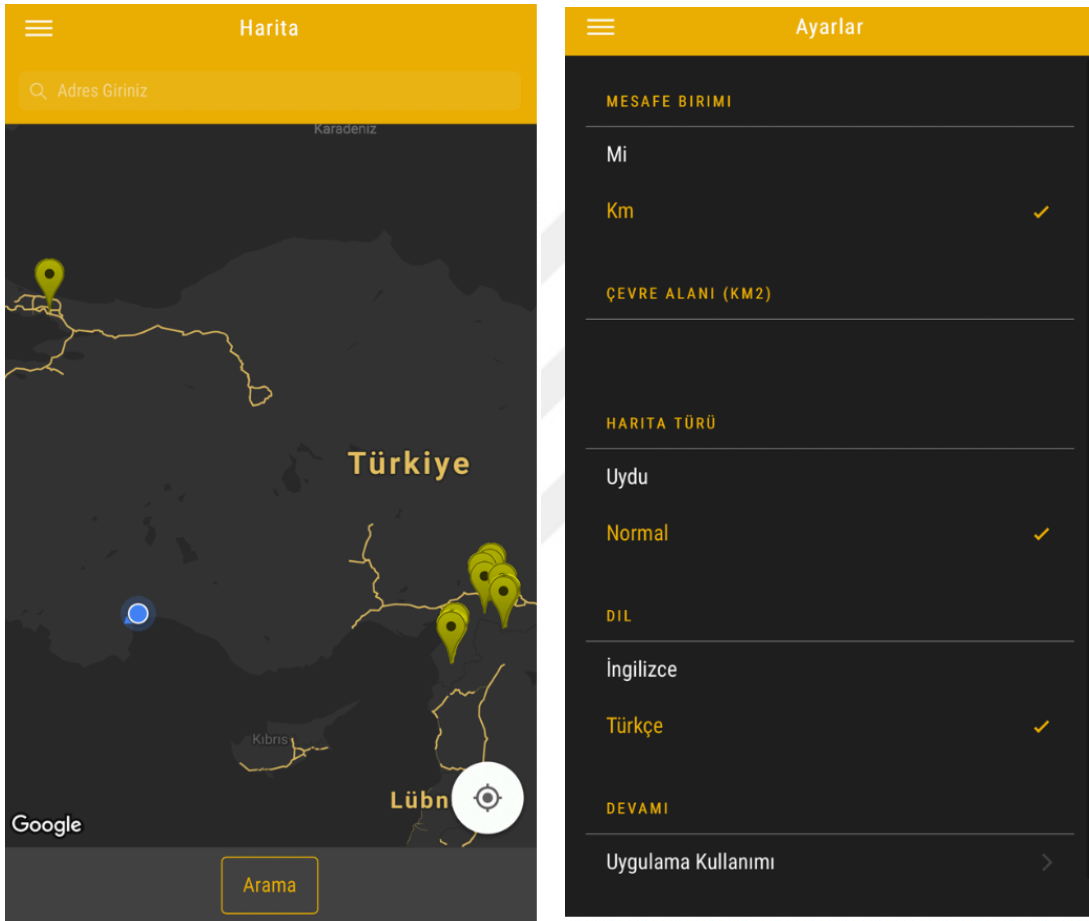
Görsel. 28: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları

Menü arayüzüne tıkladığımızda menü kategorilerinin siyah renkte bir zemin üzerine sarı tipografi ve ikonlar ile kullanıldığı görülmektedir. İki ayrı grupta baskın renk olan siyah ve sarı aynı sayfa içerisinde kullanılarak uygulamada vurgulanmak istenilen alanda başarı sağlanmıştır. Menü başlıklarının karşısına hizalı bir şekilde ileri ikonu yerleştirilmiştir. Bu ikon başlıkların alt sayfaları olduğunu ve seçerlerse o sayfalara ulaşabileceğini anlatmaktadır. Siyah zemin üzerinde açık renk kullanılmış ancak tercih edilen renk siyahın bir tonu olan açık gri olduğu için zemine karışmış görsel anlaşılabilirliği engellemiştir.



Görsel. 29: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları

Ara sayfaların tamamının üst kısmında sarı şeritlere rastlamaktayız. Bu şeritler uygulama içi ara başlıkları kullanıcıya sunmaktadır. Ayrıca ana sayfaya dönüş ikonu ve yazısı da bu şeritte yer almaktadır. Görsel üzerine çıkarılan kutucuklarda seçilen yerle ilgili verilen bilgiler öne çıkarılmak istenilmiştir. Zemin rengi olan siyaha çok yakın bir ton seçilmiştir. Ancak içerik olarak eksikliklerden kaynaklı genel anlamda bir boşluk göze çarpmaktadır.



Görsel. 30-31: Mezopotamya gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımları

Bölge, şehir ve bilgi amacıyla kullanılan yazılarda siyah zemin üzerine olan başlıkların sarı, alt yazılarında da beyaz kullanılması yine renklerdeki zıtlığı ön plana çıkarmış ve içeriğin ayrışmasını sağlamıştır. Diğer sayfalarda da karşımıza çıkan ince çizgiler bu arayüzde başlıklar arası geçişi kolaylaştırılmak ve kategorileri ayırmak için kullanılmıştır. Uygulama içinde yer alan ayarlar

bölümündeki seçeneklerin seçililiğini tik ikonu ile sağlanmıştır. Bu ikonlarda sarı renk tercih edilmiştir.

Uygulama tasarımında genel olarak ölçülü bir yerleştirilmeye rastlanılmazken boşlukların fazla oluşu göze batmakta ve bu durum içeriğin zayıf olduğunu düşündürmektedir. Bilgilendirici metnin siyahın tonunda bir kare içerisinde öne çıkarılmak istenilmesi başarılı olurken, üzerinde bulunan ikon tasarımlarının sarı zemin üzerine beyaz kullanılması ikon tasarımlarını da ön plana çıkarmıştır. Anasayfa düzenini dengeli bir biçimde tasarlanmış gösteren asıl neden sayfada yer alan görsellerin eşit değerlerle parçalara ayrılmış olmasıdır. Sayfalar arası geçiş sağdan sola doğru ilerlemektedir. Genel ikon tasarımları renkleriyle dikkat çekse de kalınlık-incelik değerlerine göre estetiksel olarak eksiklik göstermektedir. Aynı zamanda Gezi Rehberi seçeceğinde yer alan şehirlerin aynı ikonla gösterilmesi de tasarımı basitleştire indirgemıştır.

5.2. Zonzofox Mobil Uygulaması Analizi

İtalya resmi kılavuzu ve haritasını içeren bu mobil uygulama İtalya'nın en iyi turist rehberi olarak gösterilmiştir. En önemli cazibesi uygulama içinde bulunan mevcut haritanın çevrimdışı olarak internet olmadan çalışabiliyor oluşudur. Uygulamayı kullananlar için İtalya'ya ait yeme-içme yerleri (ne, nerde yenir), İtalya'nın görülmesi gereken yerlerine turlar, görülecek ve gezilecek yerler hakkında bilgilendirmeler, alışveriş, konaklama, gece hayatı, deneyimler ve fırsatlar gibi bilgilerin tamamını karşılamaktadır. Her turist için kişisel rehber olarak düşünülmüş olan bu uygulamada planlama ve şehrin bütün noktalarına ziyaretler ilham verici olurken uygulama, içeriğinde gezginlerin seçim yapmalarına yardımcı olarak özel olarak şehir yürüyüşleri oluşturmaktadır.

Uygulama, içerisinde İtalya'nın en turistik bölgelerini kapsamaktadır. Uygulama içinde yer alan yerler: Milan -Venedik -Floransa -Roma -Verona -Turin -Siena -Palermo -Lecce -Bari -Genoa -Padua -Perugia -Mantua -Parma -Lucca -Vicenza -Arezzo -Trieste -Pavia -Pistoia -Piacenza -La Spezia -Livorno -Savona -Treviso -Brindisi -Modena -Massina -Napoli -Aosta Bergamo -Catania -Campobasso -Cesena -Gravina in Puglia -Matera -Altmura'dır.

Uygulamanın geneline turuncu renk hakimdir. Kırmızı, turuncu ve sarı halinde sıcak renkler kullanılmıştır. Genel olarak uygulamada kullanılan renkler olumlu, mutlu, coşkulu ve enerji verici etkiye sahiptir.



Görsel. 32: Zonzofox gezi rehberi mobil uygulama logo-amblem tasarımı

Amblemde çoğunlukla turuncu renk tonları hakimdir. Logo tasarımında yer alan tipografide “fox” kısmında gradientli bir renk geçişi tercih edilmiştir. Önemli ana başlıklara aynı zamanda amblemde yer alan tilkinin de rengi olan turuncu renk verilirken açıklamalarda ve alt başlıklarda zemin rengine göre siyah ve beyaz rengi uygun görülmüştür.

Zonzofox logotype tasarımı yapılırken, iki farklı font kullanılmıştır. “zonzo” kelimesinde kullanılan font dik ve tırnaksız olarak düzenlenmiştir. Majüskül harfler kullanılarak kerning ayarı orantılı bir şekilde düzenlenmiştir. (Görsel: 31) “Fox” kelimesinde ise minüskül harf birimi kullanılmış ve script yazı karakteriyle tipografi güçlendirilmiştir. Ayrıca iki farklı renk kullanımıyla bu iki kelime hem tipografik hem de renk anlayışı olarak ayrıştırıcı bir tasarım gücüne sahip olmuştur.



Görsel. 33: Zonzofox gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı

Arayüzlerin arkaplan renk seçiminde gri renk tercih edilmiştir. (Görsel: 32) Sekmelere gölge verilerek diğer butonlardan ayırt edilmiştir. Görsellerin üzerine opasitesi düşük siyah şeritler çekilerek üzerine açıklamalar yazılmıştır. Görseller bölümü bir yamuğun içine yerleştirilmiştir. Görsel hiyerarşiye dikkat edilmiş ve genelde altın orana uyulmuştur. Okunabilirlik üst düzeyde olup görsellerle bütünlük sağlanmıştır. Arayüzlerde kullanılan font seçimi ise *bold*, *light* ve *regular* olarak düzenlenmiştir. Bazı açıklama içeriklerinde de *İtalik* grubu kullanılmıştır. Ana

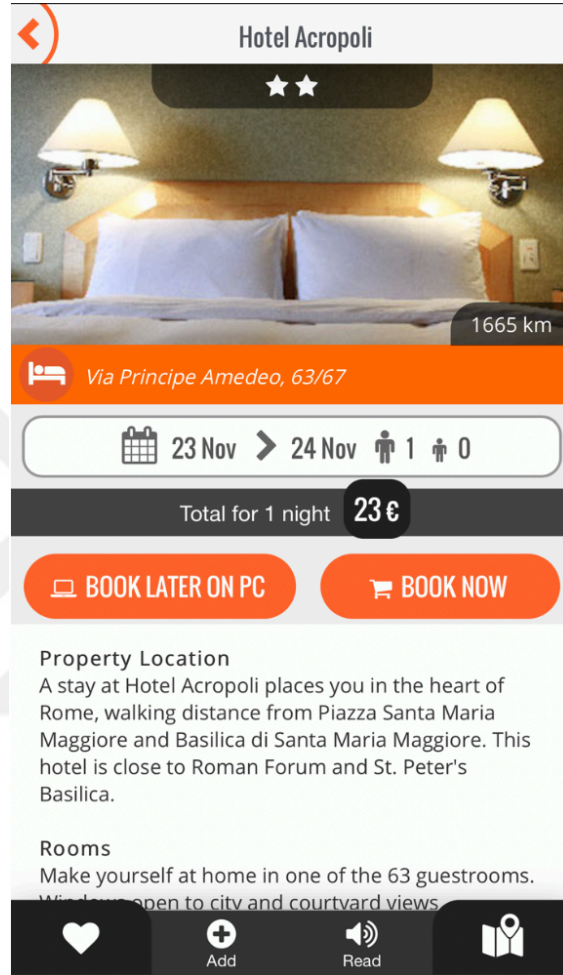
başlıkların puntoları büyük olup, alt başlıkların puntoları metin punto ayarına göre düzenlenmiştir.



Görsel. 34: Zonzofox gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı

Uygulamada kullanılan görseller seçilecek olan yerlere ait yapıların gösellersi olmasına dikkat edilmiştir. Seçilen yerin ana sayfasında yer alan görsel yine o yerlere ait mimari yapıların görselleridir. Görsel üzerine kullanılan yazı ve ikon tasarımı okunurluğunu arttırmak için opaklığı azaltılmış bir siyah zemin üzerinde kullanılmıştır. Tasarımda anlaşılabilirlik ön planda tutulmuştur. Köşeli ve yuvarlak

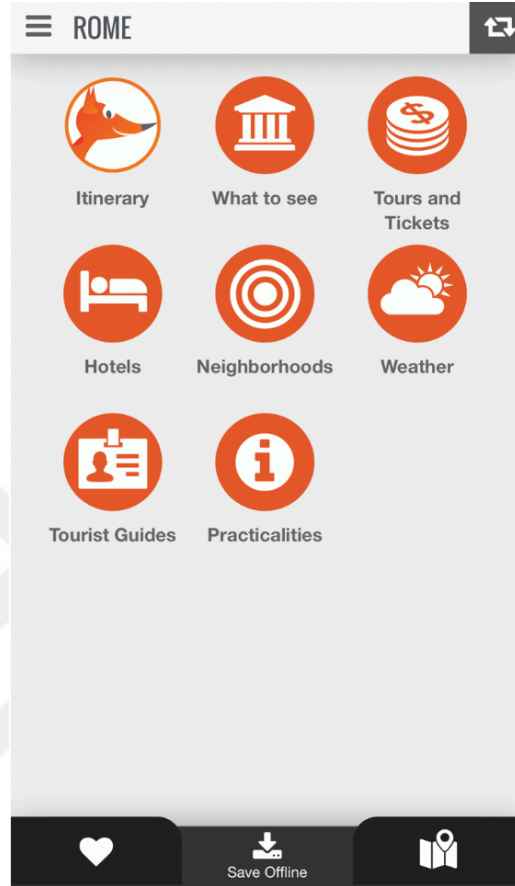
çizgilere yer verilmiştir. Genel olarak metinler sola hizalanarak gerek sayfa düzeninde gerekse kullanıcı deneyiminin kolaylaşmasında büyük önem sağlamıştır. Menü sekmesinde yer alan yazı tiplerinde majüskül harf biçimi kullanılmıştır.



Görsel. 35: Zonzofox gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı

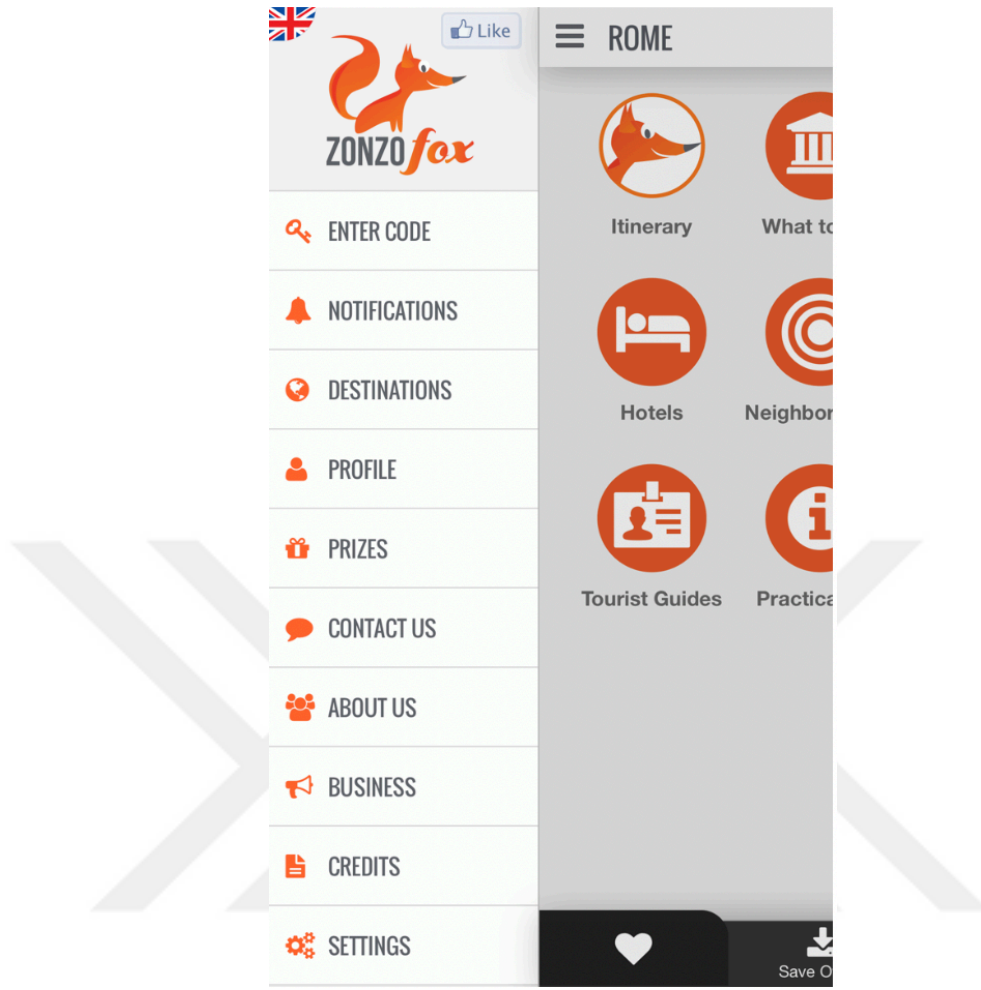
Tasarımda oldukça yoğun bir şekilde ikon kullanımı mevcuttur. Ana sayfadaki ikonların boyutları orjinalinden büyük olup sayfa sınırlarına çok yakındır. Bu ikonlar turuncu zemin üzerine beyaz renk vererek altına açıklamaları tipografik şekilde belirtilmiştir. Sayfanın alt kısmında yer alan ikonlar sade ve anlaşılır biçimde yerleştirilmiştir. Bu ikonlar siyah zemin üzerine beyaz renklerinde kullanılmıştır. Tasarımsal olarak sayfanın en sağında ve en solunda yer alan ikonlar daha büyük ve

daha koyu bir siyah bir renkte, iç kısımda yer alan iki ikon daha küçük ve daha gri bir renkte tercih edilmiştir.



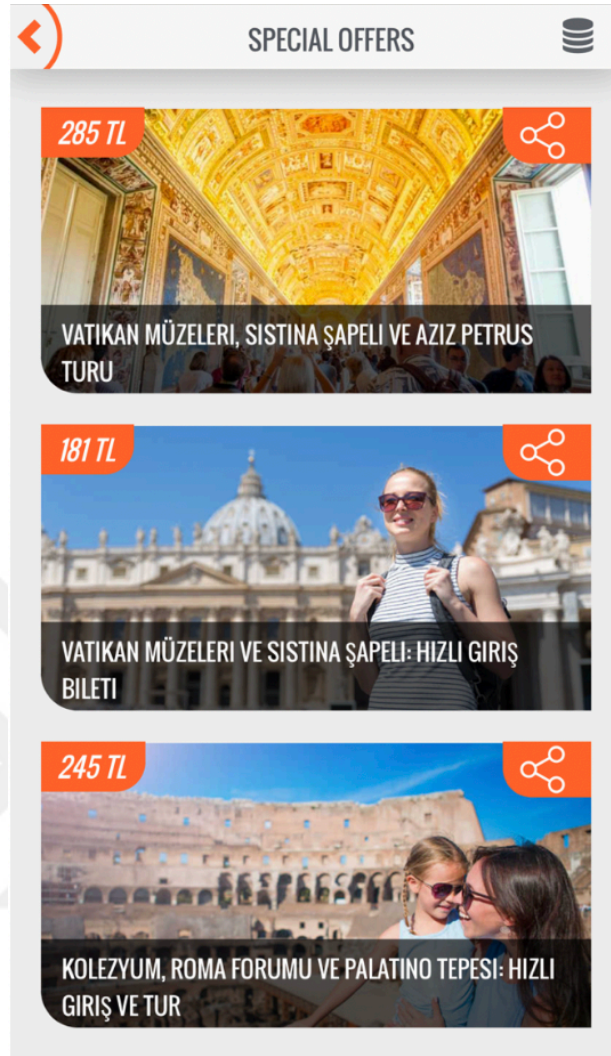
Görsel. 36: Zonzofox gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı

Menü başlığını ifade etmek için yatay 3 çizgi kullanılmıştır. Bu menüye tıklandığımızda uygulamanın logosu ve bazı başlıklar karşımıza çıkmaktadır. Uygulama içi üyelik, indirim kodları, bildirim, profil, yazışma ve temel ayarlar bu başlıklardan bazılarıdır. Kullanılan başlıklar hem tipografi hemde kon tasarımları ile anlatılmak istenilmiştir. Menü başlıklarındaki ikonlar font büyüklüğüne eşdeğer olarak çizilmiş ve yerleştirilmiştir. Aktif olan icon ve açıklaması yine turuncu renkle ayırıştırıcı bir özelliğe sahiptir.



Görsel. 37: Zonzofox gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı

Zonzofox mobil uygulama tasarımı bazı tur paketleri yer almaktadır. Kullanıcı bu paketleri satın alabilir ve yorumlar yaparak puan verebilir. Bu paketlerde yer alan şehirler için uygun görsel tasarımı kullanılmıştır. Görsel üzerine kullanılan turuncu çizimlerle fiyat belirtilmiştir. Aynı zamanda turun ismi de transparan bir siyah zemin üzerine beyaz büyük tipografi seçimiyle kullanılmıştır. Bu bölümün ücretli olduğunu kullanıcıya göstermek için sayfanın sol üst kısmında para ikonu kullanılmıştır.



Görsel. 38: Zonzofox gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı

5.3. POMPEII TOUCH Uygulama Analizi

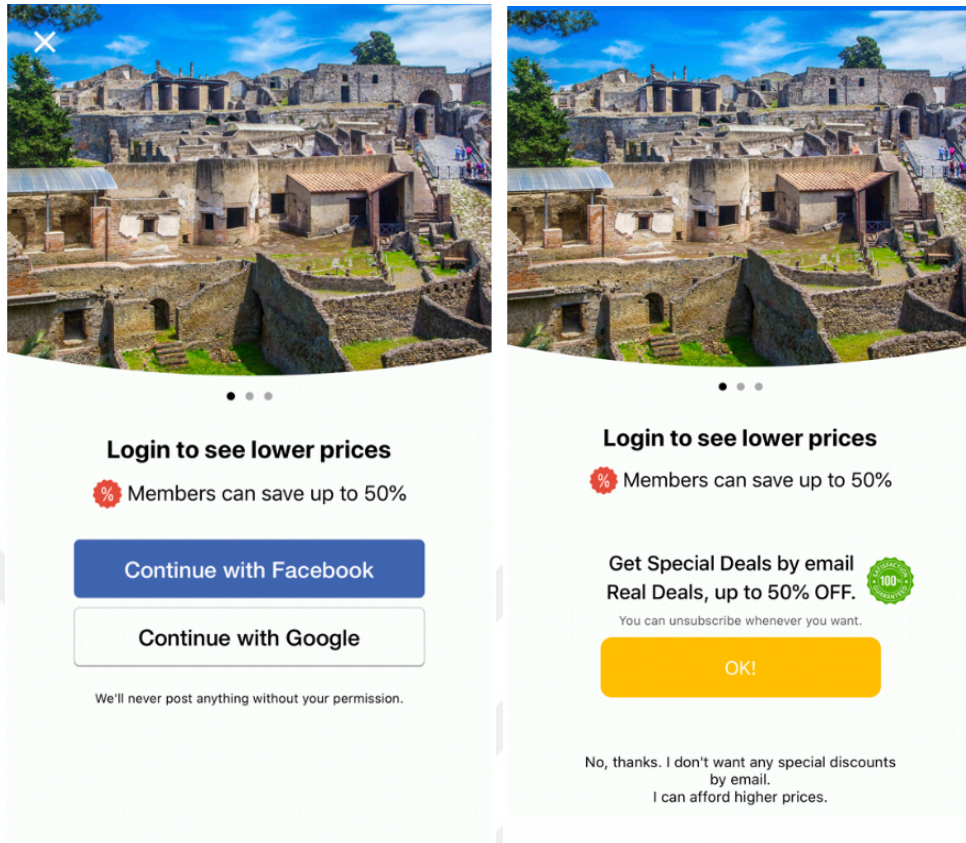
“Ağır şehir turu rehberini cebinizde taşımaya son verin, hafif seyahat edin” sloganı ile yola çıkan bu mobil uygulama Pompei şehrinin ve orada bulunan tarihin güzellikleri için düzenlenen bir gezi planı niteliğinde bir mobil uygulama tasarımıdır. “Pompei şehri İtalya sınırları içindeki Napoli şehrine ortalama 30 km uzaklıkta yer almaktadır. Şehrin kuruluşunun milattan önce 5000 yıllarına kadar uzandığı düşünülmektedir. Şehrin sınırları dahilinde Vezüv yanardağı yer almaktadır. Yanardağ, MÖ 79 yılında çok şiddetli bir biçimde harekete geçmiş ve şehri talan etmiştir. Pompei, antik Roma kenti olarak bilinmektedir.” (www.gezenbilir.com).

İçeriğinde artırılmış gerçekli, çevrimdışı toplu ulaşım haritaları, yakınlaştırılabilir % 100 bölgesel haritalar, resim galerisi, günlük olarak güncellenen güzergahlar bulunmaktadır. Bu mobil uygulama şehirde bulunan otobüs durakları dahil olmak üzere; restoranlar, barlar, oteller, hastaneler, müzeler, tiyatrolar ve diğer birçok yeri harita üzerinde gösteren etkileşimli ilgi alanlarına yer vermektedir. Pompeii touch uygulamasında şehirle ilgili ipuçlarına, etrafta gezilebilecek yerler hakkında bilgiye kolaylıkla ulaşabilir tatilinizi verimli bir şekilde planlayabilirsiniz.



Görsel. 39: Pompeii Touch gezi rehberi mobil uygulama giriş ekran tasarımı

Uygulama tasarımında mavi tonlarında görseller kullanılmıştır. Grafik tasarımda mavi rengi gökyüzünün huzuru olarak simgelenmektedir. Mavi, sınırsızlığı ve uzak bakışı anlatmaktadır. Dünya markaları genellikle lacivert rengi tercih etmektedir. Lacivert kozmik renk olarak kabul edilir ve aynı zamanda verimliliği sağlamakla birlikte insanlar üzerinde güçlü ve başarılı imajını empoze etmektedir. Bununla birlikte tasarımda kullanılan bu renkler uygulamaya anlam kazandırmıştır.



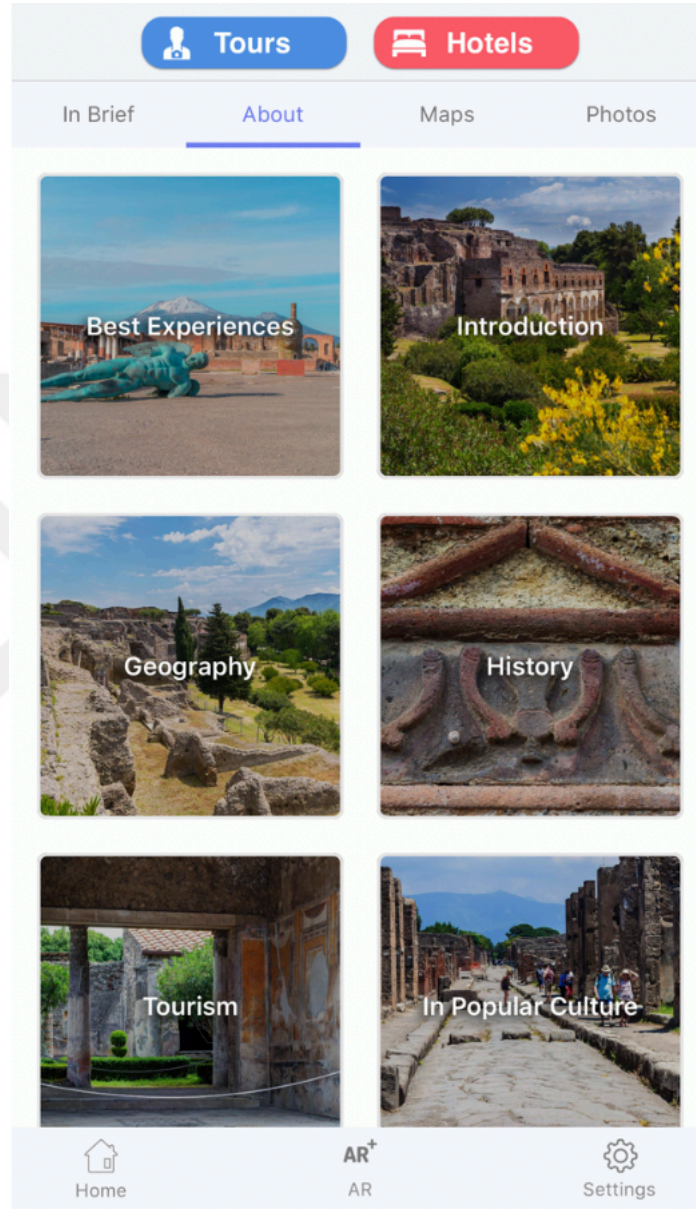
Görsel. 40-41 : Pompeii Touch gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı

Arayüz tasarımında amacını ve hedefini en iyi anlatan görseller kullanılmış ve tasarım güçlendirilmiştir. Ana sayfada etkinleşen butonların sarı ve mavi rengi almasıyla birlikte anlaşılabilirlik ön plana çıkmış olup görsel denge sağlanmıştır. İçerik olarak görseller slayt şeklinde kullanılmış ve uygulama içi ön bilgi edinilmesi düşünülmüştür. Ana sayfada kullanılan metinler ortaya hizalanmıştır. Sol tarafta açılan sekmeler ise sola hizalanmıştır. El yazısı (Script) yazı karakterlerine yer verilmiştir. Karmaşa yaratmamak için benzer iki font kullanılmıştır.



Görsel. 42: Pompeii Touch gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı

Yazı ailesinden *regular* ve *medium* kullanılmıştır. İkon açıklamalarında ise diğerlerine zıt kalın (Bold) yazı karakteri tercih edilmiştir. Menü seçimlerinde aktifleşen buton ayrıca renklendirilmiş ve seçim işlemi kolaylaştırılmıştır. Genel başlıklarda seçililiği belli etmek amacıyla transparan bir mavi tonu renk kullanılmıştır. Seçilen başlıkların altında oluşan kalın renkli çizgi kullanımı da yine seçimi aktifleştirdiğini kullanıcıya göstermiştir. Sol tarafta açılan menü sekmelerinde ise seçilen buton turuncu rengi olarak aktifleşmektedir. Diğer başlıklarda ise gri renk kullanılmıştır.



Görsel. 43: Pompeii Touch gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı

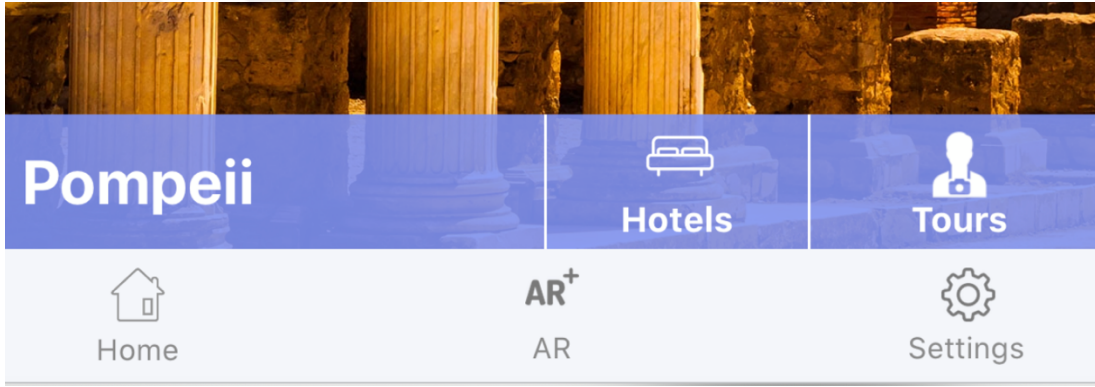
Uygulama içinde kullanıcının zevkine ve isteklerine göre bir kategori bölümü mevcuttur. Bu kategorilerle ilgili görseller köşelerden hafif yuvarlak kıvrımlarla oluşan kareler içine gömülerek gösterilmiştir. Kategorilerde yer alan görsellerin üzerine kategori isimleri beyaz bir tipografi ile ortalı bir biçimde yerleştirilmiştir.

Tipografilerin okunurluğunun sağlanması için görseller üzerine siyah bir geçiş verilmiştir. Pompeii mobil uygulama tasarımında sans serif yazı karakterleri kullanılmıştır. Böylece okunurluk ve anlaşılabilirlik üst düzeye çıkarılmıştır. Roman font seçimiyle beraber tasarıma sadelik ve açıklık kazandırılmıştır. Harf aralarındaki kerning ayarı özenle düzenlenmiş ve uygulanmıştır.



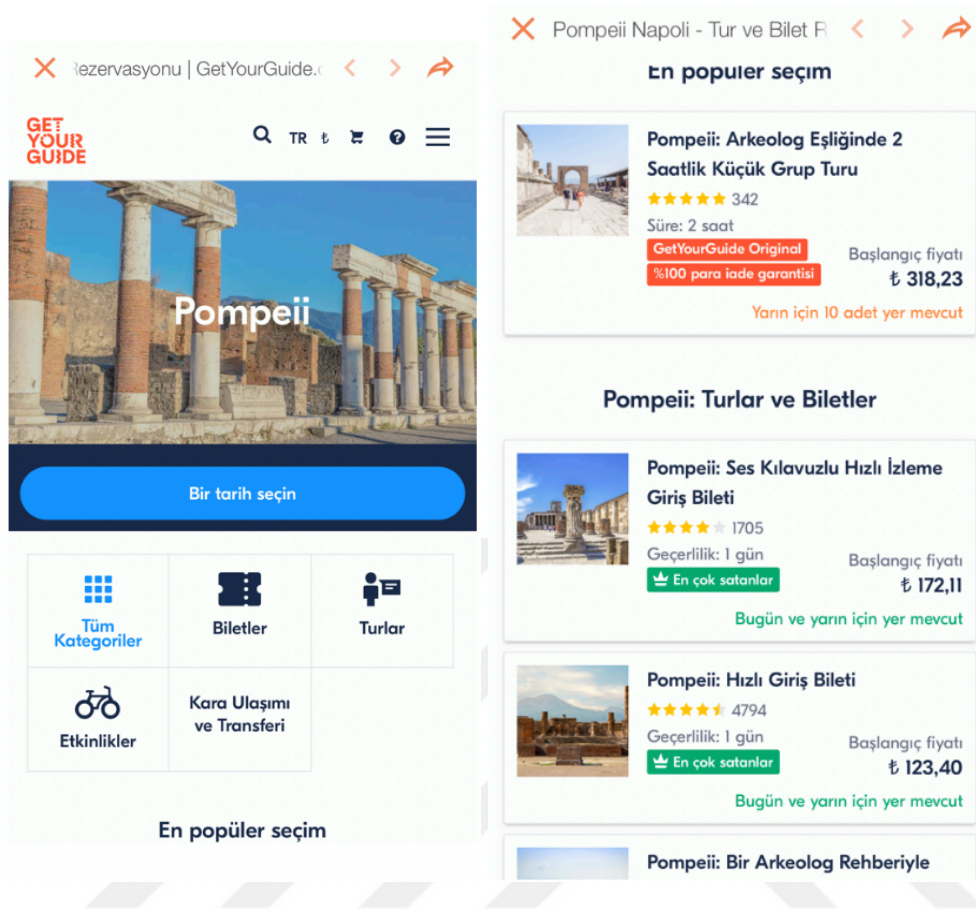
Görsel. 44: Pompeii Touch gezi rehberi mobil uygulama arayüz tasarımı

Uygulama içerisinde yer alan fotoğraf galerisinde yer alan görseller belli bir düzen içerisinde yerleştirilmemiştir. Dağınık ve sıkışık bir düzene yer verilmiştir. Anasayfada ekranı dolduran görsellerin üzerine opasitesi düşük şeritler eklenerek logo ve icon tasarımları öne çıkarılmak istenilmiştir. Başta web tasarımı olmak üzere pek çok dijital ve baskılı tasarımlarda ikonların oldukça önemli bir yeri vardır. *Pompeii* mobil uygulamasında hedef kitleye içerik hakkında bilgi vermek için güçlü ve modern ikonlar kullanılmıştır. Anlaşılabilirliğin daha net olması için ikonlar anlamını ifade eden kelime veya kelime grupları ile birlikte kullanılmıştır. Ana menüde alt kısımda çizgisel ikon tasarımları tercih edilirken, sol menü sekmelerinde içi dolgulu ikonlar ağırlık göstermiştir. Ayrıca aktifleşen ikon ve açıklaması renk uyumuna göre kendini ayırtmıştır.



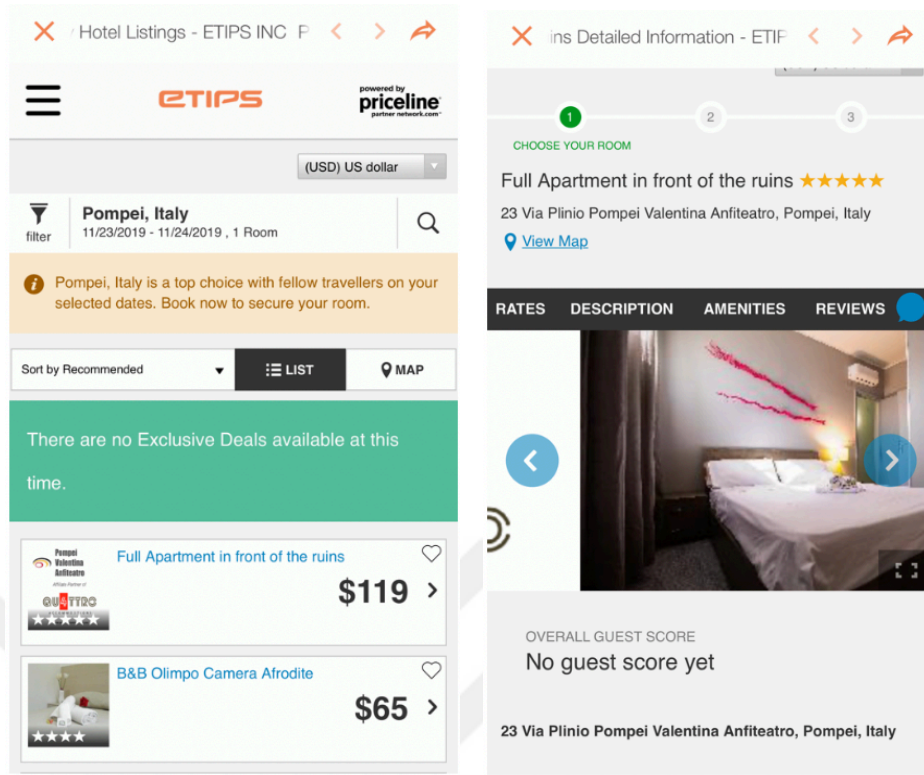
Görsel. 45: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı

Mobil uygulama tasarımında yalınlık ve bütünlük kavramı etkin bir şekilde tasarıma aktarılmıştır. Anlaşılabilirlik bakımından yalınlık üst seviyede hedef kitleye aşılanmıştır. Tasarımda bütünlük ilkesi uygulamaya tam anlamıyla aktarılmıştır. Kullanıcının tasarımı birlik içerisinde algılanması ve anlamlandırılması hedeflenmiştir. Dağınık, kopuk ve parçalanmış bir tasarım etkisi yaratmaktan kaçınılmıştır. Görsel okumayı kolaylaştırmak adına tasarım elemanları belirli bir grupta yerleştirilmiştir.



Görsel. 46- 47: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı

Ayrıca her yer beyaz boşluklar kullanılarak bütünlük ilkesi sağlanmıştır. Uygulamada renklerin, dokuların, boşlukların, tipografinin ve görsellerin kullanımlarının ağırlıklarının uyumlu hale getirmek için oldukça özenli bir şekilde çalışılmıştır. Uygulamada simetrik denge hakimdir. Renk, boyut, şekil ve değer gibi öğeler dikkatlice incelenip yerleştirilerek tasarım güçlendirilmiştir.



Görsel. 48-49: Pompeii Touch mobil uygulama arayüz tasarımı

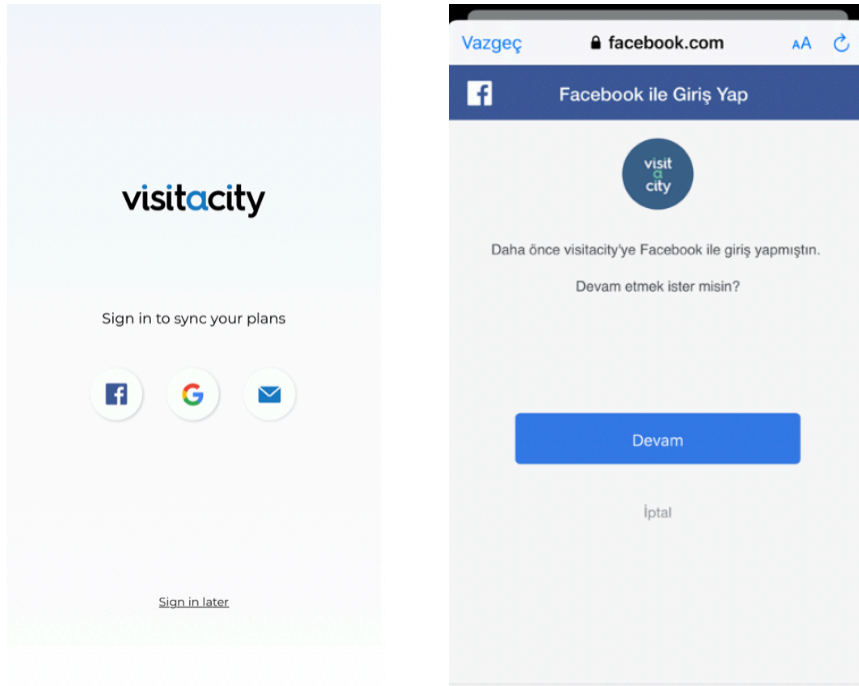
5.4. VISIT A CITY Uygulama Analizi

Diğer mobil uygulama tasarımlarının içeriğine göre daha farklı olan *Visit A City*, Tüm dünya ülkelerinin turizm açısından önemli olan şehirlerindeki gezilecek yerler için oluşturulmuştur. Uygulama sayesinde uzmanlar tarafından oluşturulan 1000'den fazla seyahat rehberine ücretsiz erişim sağlanmaktadır. Ne göreceğinizi ve ne yapacağınızı bulmanıza yardımcı olacak ayrıntılı kılavuz niteliğinde olan bu uygulama sayesinde kişisel planınıza göre yerleri çok kolay planlayabilir, planlarınıza ve haritalarınıza çevrimiçi ve çevrimdışı olarak erişebilirsiniz. *Google Play* ve *Apple Store* gibi önemli uygulama marketlerindeki veriler göz önünde bulundurulduğunda diğer uygulamara göre daha fazla indirme sayısına ulaşılmış olup bu durumda kullanımının fazla olduğunu işaret etmektedir.



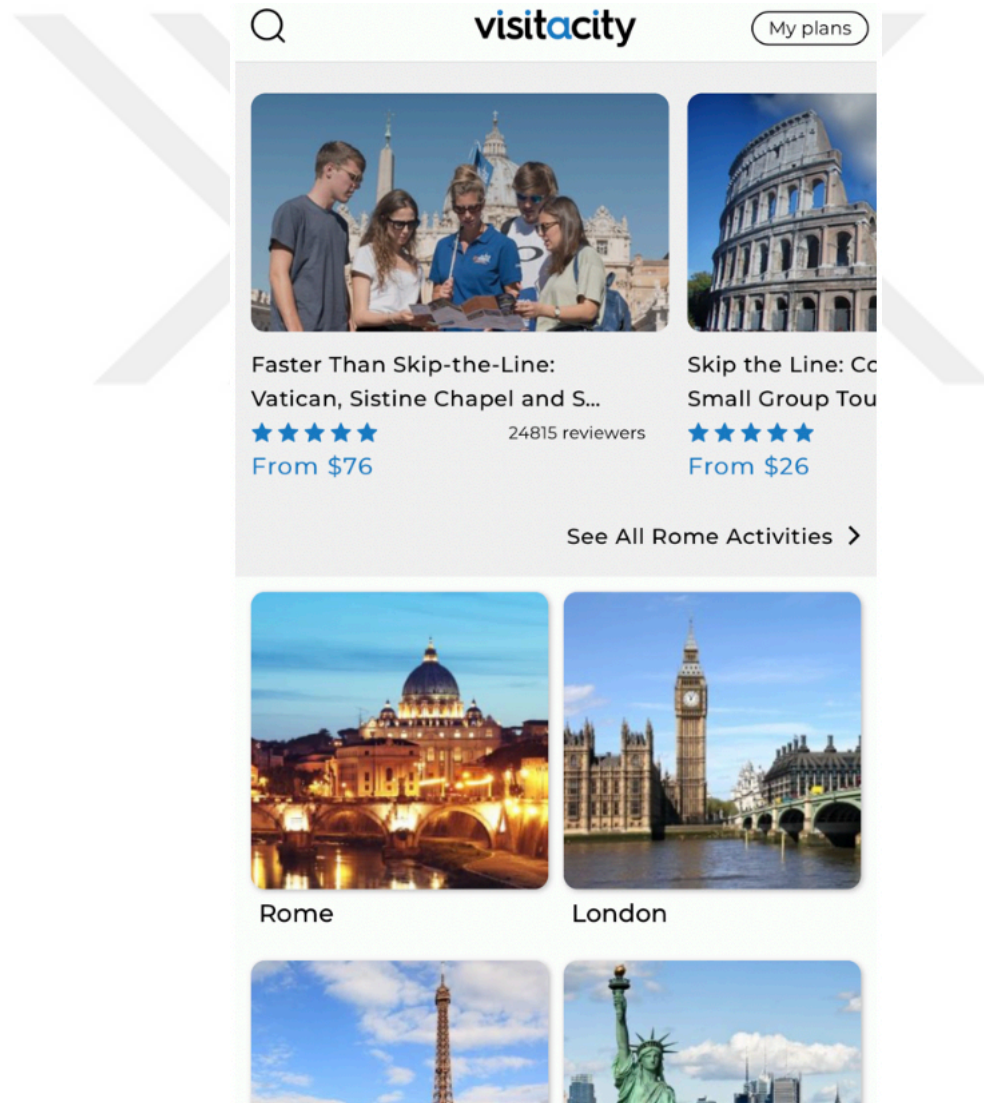
Görsel. 50: Visit A City mobil uygulama logo tasarımı

Visit A City mobil uygulama tasarımında mavinin tonları kullanılmıştır. Uygulamada ağırlık olarak renk uyumlarına özen gösterilmiş ve aykırı renk kullanımından kaçınılmıştır. Renk seçimi yapılırken pozitifliğin ve güvenilirliğin verdiği duygularla tasarım güçlendirilmiştir.



Görsel.51- 52 : Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı

Uygulama tasarımında girişte önümüze direk olarak sadeliğin hakim olduğu bir tasarım karşımıza çıkmaktadır. Girişte mobil uygulama içi üyelik istemektedir. Kolay üye olunacak bağlantıların (facebook-google) ikon tasarımları daire içine alınarak belirtilmiştir. Anasayfada direk olarak karşımıza popüler gezi paketleri ve bu paketlerin açıklama, oylama ve fiyat gibi bilgileri yer verilmektedir. Paketlerin tanıtım görselleri köşeleri yuvarlatılmış dikdörtgenler içine gömülmüştür. Oylama 5 yıldız üzerinden içi mavi renkle doldurularak belirtilmiştir. Ayrıca beğeni ve yorum sayılarına da direk olarak ulaşılabilir. Böylelikle kullanıcıya direk olarak güvenilirliği açısından ipuçları vermektedir.

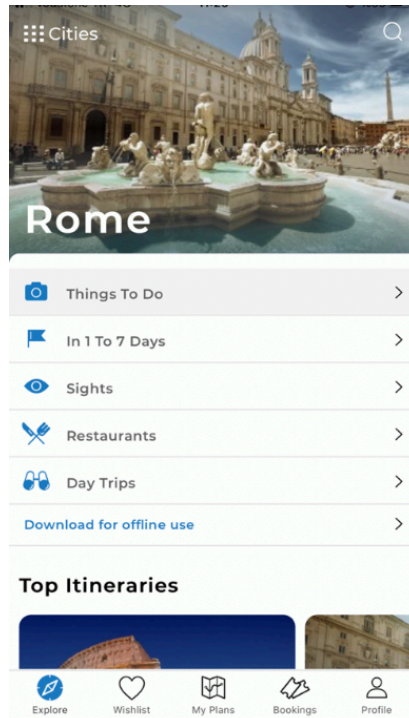


Görsel. 53: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı

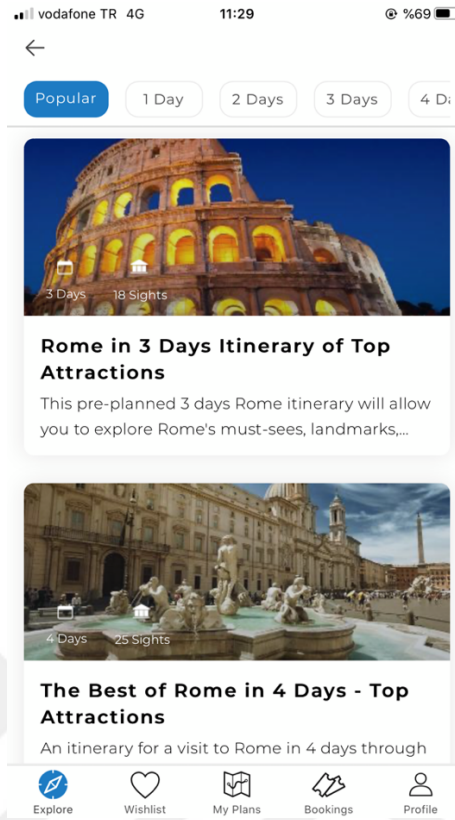
Logo tasarımı sayfaya orantılı bir şekilde minimal olarak kullanılmıştır. Uygulama için aramalara kolaylıkla ulaşabilmek için büyüteç ikonu kullanılmıştır. Ana sayfada aşağıya doğru sayfayı kaydığımızda karşımıza ülke ve şehirlerin listesi gelmektedir.

Renk çemberi göz önünde bulundurularak doğru renklerin birbirine uygunluğu benimsenmiştir. Uygulama genelinde hakimiyet tek renk zemin üzerine elemanların orantısız bir biçimde yerleştirilmesi üzerine açık mavi ikonlar yerleştirilerek tipografi ile tasarım dengelenmiştir.

Tasarımda bulunan ara butonlarda dış konturlar kullanılmış ve renklendirilmiştir. Ana menü tasarımında aktifleşen butonlar tamamen boyalı alana dönüşmektedir. Sol menüde ise açılan sekmelerde ikon tasarımları için dolu bir biçimde renklendirilmiş, seçilen sekme gri renk olarak aktifleştirilmiştir. Uygulamanın alt kısmında yerleştirilen ikonlar ise çizgisel olup aktifleştğinde renk ile diğer ikon tasarımlarından ayrıştırılmıştır.

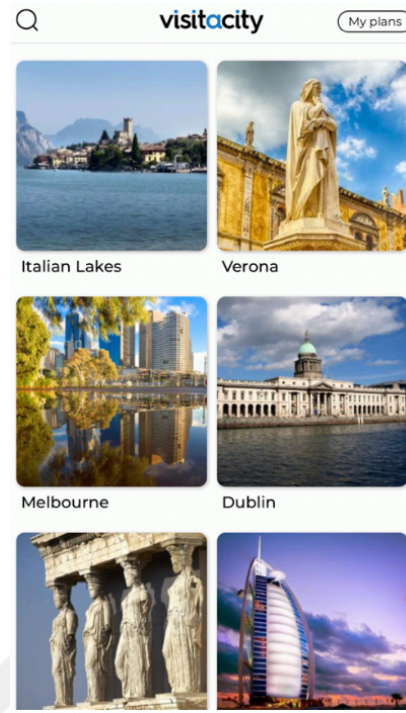


Görsel. 54: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı

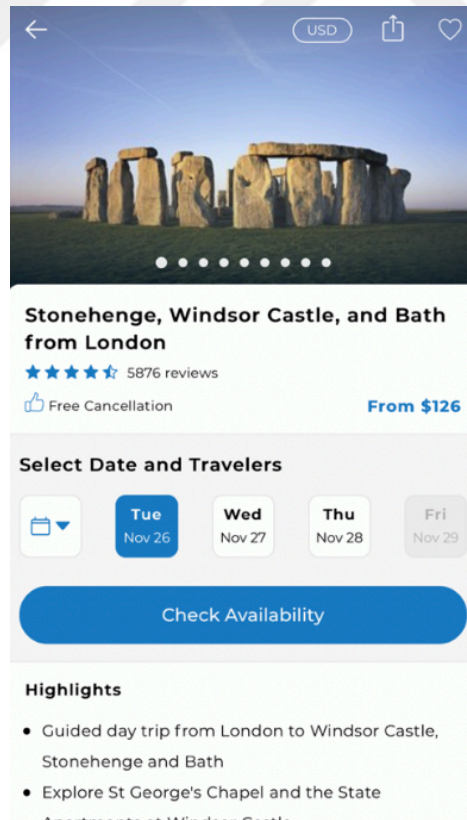


Görsel. 55: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı

Tasarım şekli itibariyle şık ve minimal duran bir logo tasarımı ele alınmıştır. Logo tasarımında minüskül harf kullanımı tercih edilmiştir. Kalın (Bold) bir yazı karakteri kullanılırken logonun kendi içinde ufak renk değişimlerine başvurulmuştur. Harf aralıkları düzenlenmiş ve sıkışık bir tasarım görüntüsü ortaya koyulmuştur. Anasayfada aynı font ailesinden olan ince (light) bir yazı karakteri kullanılmış ve yine espas (kerning) ayarında düzenlemeler yapılmıştır. Giriş sayfasında dikkat çekmek üzere altı çizili font kullanımına başvurulmuştur.

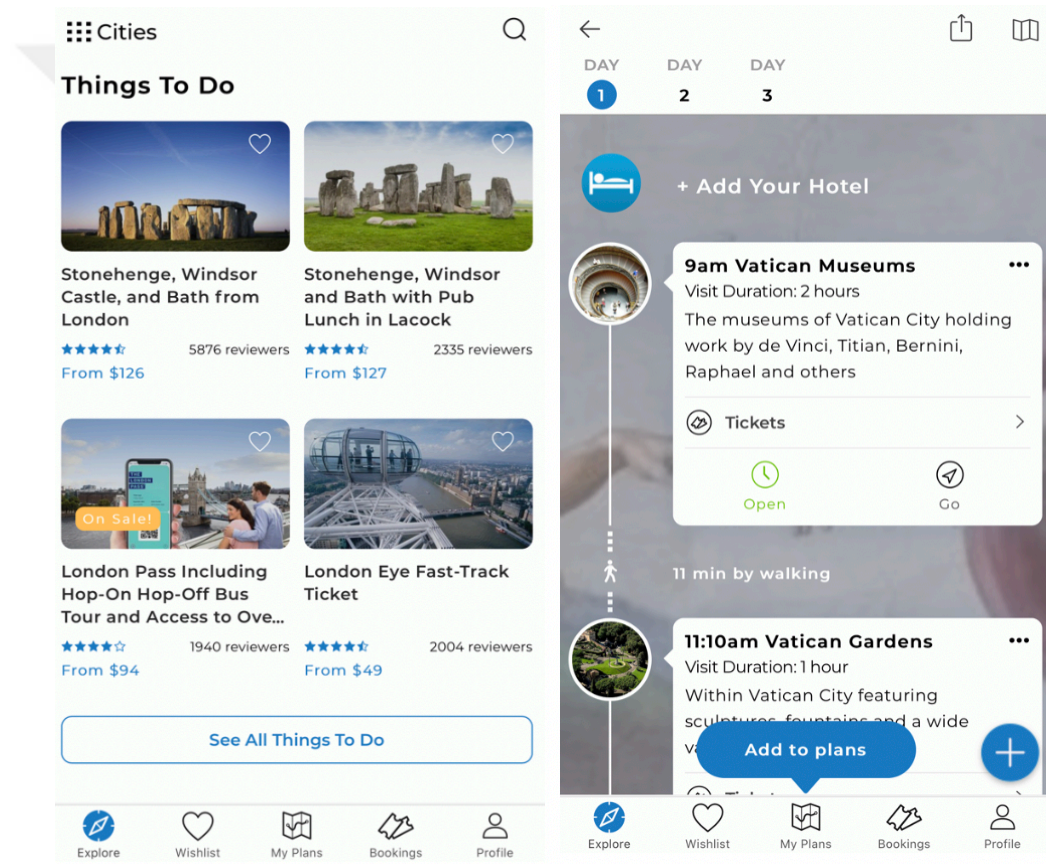


Görsel. 56: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı



Görsel. 57: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı

Arayüz tasarımlarında bulunan görsellerin altına yerleştirilen açıklamalar sola bloklanmış olup ikon açıklamaları ortaya hizalanmıştır. Menü sekmelerinde açılan alt başlıklarda ise ikon tasarımları bir daire çizimleriyle beraber sola bloklandırılmıştır. Mobil uygulamanın ikon tasarımlarını yaparken ilk hedef kullanıcıya tanıdık gelmesi, tutarlı ve ayırt edilebilir olması planlanmıştır. İkon çizimleri yapılırken renk, doku, denge ve tipografi gibi tasarım ilkeleri dikkate alınarak arayüze uygulanmıştır.



Görsel. 58-59: Visit A City mobil uygulama arayüz tasarımı

6. BÖLÜM: “ATALEIAAPP” MOBİL UYGULAMA TASARIMI

Günümüzün artık teknoloji çağı olduğu düşünülecek olursa zamanla gelişen ve değişen bu çağda, gündelik yapılan aktivitelerden kişisel planlamalara varıncaya kadar her şey elektronik ortamda yapılmaya başlamıştır. Gıda, alışveriş, eğlence ve moda gibi hayatımızın hemen her alanında kullanılan mobil uygulamalar, gelişen teknolojiyle birlikte çağımız insanların en çok kullandığı mecralar haline gelmişlerdir. Hayatın her alanında olduğu gibi, turizm sektöründe de internet ve mobil uygulamalar dünyanın çeşitli turizm destinasyonlarında kullanılmaktadır. En başta ulaşım olmak üzere konaklama seçenekleri, konaklanacak yerler için rezervasyonlar, restoranlar, eğlence yerleri ve olası acil bir durumda ihtiyaç duyulan yer ve numaralara kadar her şeye internet ve bu alanlar için tasarlanmış mobil uygulamalar sayesinde kolayca ulaşılmaktadır.

Antalya'nın turizm potansiyelinde antik kentlere yapılan kültürel gezilerin öneminin oldukça fazla olduğu bilinmektedir. Turistlerin ilgi odağı haline gelen antik kent ziyaretleri hem buldukları kente hem de ülkeye her yıl daha da artan ölçüde katkı sağlamaktadır. Yapılan literatür taramalarına bakıldığında Antalya şehri için çeşitli gezi mobil uygulama tasarımları yapıldığı tespit edilmiştir. Antik kentler bu gezi mobil uygulama tasarımlarının içinde alt başlık olarak bazen kısa kısa bazende geniş kapsamlı yer verilerek tasarlanmıştır. Ancak Antalya şehrinde bulunan antik kentlere yönelik birebir bir tasarım yapılmadığı saptanmıştır. Araştırmanın bu bölümünde Antalya'nın antik kentlerine yönelik bir mobil uygulama tasarımı, diğer bölümlerdeki bilgi ve incelemeler göz önünde bulundurularak yapılmıştır. Bu çalışmanın Antalya'nın antik kentlerini içermesinin sebebi, çalışmanın Antalya'nın sınırları içerisinde yapıyor olması ve Antalya'nın Antik kent olarak zenginliğinin fazla olmasıdır.

6.1. ATALEIAAPP Mobil Uygulama Tasarımı ve Açıklamaları

Mobil uygulama tasarımı, her tasarımda olduğu gibi birinci adım kurumsal kimliktir. Kurumsal kimliğin oluşturulmasında dikkate alınan en önemli madde konunun içeriğine uygun, renk ve tipografide kullanılması, kendi içinde kuracağı denge ve bütünlükle markayı direkt aktarmasıdır. “*Ataleia*” Antalya şehrinin eski zamanlarda bilinen ismidir. Antalya’nın antik kentleri düşünüldüğü için uygulamaya uygun ve çağrışım açısından etkili görülmesi sebebi ile “*Ataleiaapp*” ismi verilmiştir.

Logo tasarımlarını hazırlarken en çok konunun içeriğini ve bulunduğu bölgenin renk - çevre özellikleri ve içeriğini yansıtıp yansıtmaması dikkate alınmıştır. Diğer bölümlerde incelenen gezilere yönelik yapılan mobil uygulama tasarım logolarından yola çıkarak 5 logo önerisi tasarlanmıştır.



Görsel. 60: Ataleiaapp mobil uygulama 1. logo önerileri

Birinci logo denemesinde (Görsel: 57) Akdeniz bölgesinde yer alan coğrafi özellikler dikkate alınmıştır. Antalya denildiğinde deniz ve güneşin akla geldiği düşünülerek çizgisel ve illüstratif bir tasarım oluşturulmuştur. Logo tasarımının rengini güneşin ve Antalya’nın sıcaklığı göz önünde bulundurularak düşünülmüş olup, renk paletinin en sıcak renkleri olan kırmızı ve turuncu tonları hakim kılınmıştır.



Görsel.61: Ataleiaapp mobil uygulama 2. logo önerileri

İkinci logo önerisinde (Görsel: 58) yine Antalya'dan yola çıkılarak uygulamanın isminde de yer alan "a" harfi ilham kaynağı olarak düşünülerek minimal bir tasarım uygulanmıştır. Tasarımda diğer logo denemelerinden farklı olarak kırmızının beyaz ile karışımından elde edilen bir pembe tonu kullanılmıştır.



Atalelaapp



Atalelaapp

Görsel. 62 - 63 : Ataleiaapp mobil uygulama 3. ve 4. logo önerileri

Diğer logo denemelerine gelinecek olursak burada tamamen konunun içeriğinden yola çıkarak renk konusunda bir zıtlık oluşmuştur. İçeriğinde antik kent çizimlerine yer verilen bu logo tasarımlarında Akdeniz'in mavisine 3. denemede her ne kadar yer verilse de dördüncü denemede konudan uzak tamamen ayrık bir renk tercih edilmiş olup logoyu dikkat çekici kılmak hedeflenmiştir. Antik kent çizimlerine yer verilen bu logo denemeleri kullanıcıyı uygulama içeriği hakkında düşündürmektedir.



Görsel. 64: Ataleiaapp mobil uygulama 5. logo önerisi

Beşinci logo önerisinde diğerlerinden farklı olarak renk geçişleri kullanılmıştır. Bu renk geçişlerinde Antalya'nın coğrafi özellikleri yola çıkılarak güneşinin sarısından, denizinin mavisinden ve doğasının yeşilinden yola çıkılarak bu renklerin tonları tercih edilmiştir.

Genel olarak ele alınacak olursa uygulamaların genelinde konum simgesine yer verilmektedir. Aynı zamanda logo hepsinde aynı olup amblemlerin rengine göre değişmiştir. Gradient kullanıldığı yere dikkat çekici bir özellik yansıttığı için genelinde yer alan renklerde gradientli geçişlere yer verilmiştir. Aynı zamanda "Ataleiapp" yazısında iki farklı renk kullanılmıştır. Logolarında yer alan "Ataleia" ve "app" yazısı ortak paydada birleştirilmek istenilmiştir. Tasarımsal bir estetik yansıtılmıştır. Ayrıca "a" harflerinin üst üste getirilmesi ile oluşan derinlikte kullanıcıya dürbün algısı yaratılmak istenilmiştir. "Dürbün" gezi, gözlem, görmek gibi kelimelerin anlamlarını logoda kullanıcıya hissettirilmesi düşünülmüş ve uygulanmıştır. Logoda yer alan Ataleiapp yazısında "Mark-pro" yazı karakterinin kalın (bold) ve orta (book) versiyonları birlikte kullanılmaktadır. Bu mobil uygulama tasarımında beşinci logo denemesi uygun bulunmuş ve kullanılmıştır.



Görsel. 65: Ataleiapp mobil uygulama arayüz tasarımı

Mavinin ferah ve iç açıcı özelliği olduğu bilinmektedir. Mobil uygulama tasarımlarında kullanıcıyı içeriğe çekmekteki en önemli özellik anlaşılabilir olmasıdır. Uygulama içinde bu anlaşılabilirliği tasarımın genelinde sade ve yalınlıkla sağlaması amaçlanmış ve tasarım ona göre dizayn edilmiştir. Mavi gökyüzü görseli ile üzerine kullanılan turkuaz renk geçişi logonun okunulabilirliğini arttırmak için kullanılmıştır. Uygulamanın tamamında ara ara turkuaz renginden beyaza, ara ara da saydamlığa doğru geçişli zeminler kullanılmıştır. Animasyon olarak uygulamada da

göreceğiniz logo tasarımının girişte küçülüp büyüme efekti ile uygulamaya hoş bir etki yapması amaçlanmıştır.



Görsel. 66: Ataleiaapp mobil uygulama dil seçeneği arayüz tasarımı

Ataleiapp mobil uygulama tasarımının ikinci arayüzünde karşımıza dil seçeneği çıkmaktadır. Dil seçeneğinde yer alan listeye erişmek için ileri ok işaretinin ikon tasarımı kullanılmıştır. Mobil uygulamada yer verilen dil seçeneğinin mobil uygulama tasarımının evrensel olduğunu vurgulamıştır. Mobil uygulama tasarımını tanıtan farklı görsellere yer verilmiş olup, bu görseller bizlere uygulamanın içeriği hakkında girişte ipuçları vermektedir. Kullanılan çizim uygulamada yer alan bazı özellikleri hem görsellerle hemde kullanılan tipografilerle vurgulamaktadır.



Görsel.67 - 68: Ataleiaapp mobil uygulama giriş görseli



Görsel. 69: Ataleiaapp mobil uygulama giriş görseli

Mobil uygulama arayüzlerinde karşılaştığımız görsellerin geneli turistleri geziye yönlendirecek onlara ilham kaynağı olacak nitelikte seçilmiştir.



Görsel. 70: Ataleiaapp mobil uygulama arayüz tasarımı

Görsel üzerinde bulunan turkuazdan saydamaya doğru olan renk geçişinin kullanım amacı görsel üzerinde yer alan tipografilerin okunurluğunun şık bir etki ile sağlamaktadır. Logo ve slogan kullanımı burada da karşımıza çıkmaktadır. Ancak estetiksel açıdan zemin üzerinde dikey hizalanarak ekran kullanımının üst kısmında yer verilmiştir.



Görsel. 71: Ataleiaapp mobil uygulama arayüz tasarımı

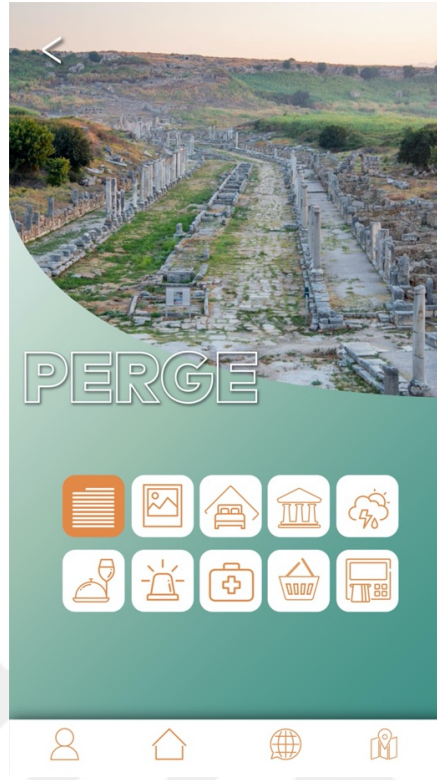
Uygulama tasarımında yer alan ana sayfaya tasarımında antik kentlerin listesine yer verilmiştir. Antik kentleri tanıtan genel görselleri ana başlıklarda antik kentlerin seçili olduğunu belirtmek için görsellerin üzerine siyah transparan şeritler kaplanmıştır. Bu bölümde mobil uygulama boyunca Perge antik kenti analiz edildiği için Perge antik kendi seçili hale getirilmiştir. Ana sayfada yer alan listede antik

kentlerin ismi büyük harflerle çizgisel olup içi boş şekilde, kalın yazı tipi seçilerek yapılmıştır.



Görsel. 72: Ataleiaapp mobil uygulama arayüz tasarımı

Mobil uygulama tasarımının neredeyse tamamında alt menü yer almaktadır. Bu alt menü uygulama içinde yer alan temel başlıkların ikon tasarımlarının yer aldığı menüdür. Ana sayfaya sabitlenen bu menü kullanıcıların uygulama içi kolaylıkla seçim yapabilmesini sağlamıştır. Menü tasarımında seçililiği belli etmek amacıyla üzerine gelinen ikonun bir yuvarlak içine alınması ve diğer ikonlara göre bir oran daha kalınlaştırılmıştır. Bu alanda yer alan ikon tasarımları turuncu renkte kullanılmıştır. Menü çubuğu beyaz renkte tercih edilmiştir. Üzerine verilen alt gölge ile menü kısmı zeminde yer alan renk ve görsellerden ayrıştırılmak için uygulanmıştır.



Görsel. 73: Ataleiaapp mobil uygulama arayüz tasarımı

Ataleiaapp mobil uygulamasında diğer tasarlanan mobil uygulama tasarımlarından farklı olarak bir bölge sıralaması yapılmamıştır. Burada antik kentlerin özelliklerini içeren ikon tasarımları bütün antik kentler için sabit tutulmuştur. Antik kentler arası geçiş görsel kısmında yer veren yönlendirme ikonu ile yapılmıştır. Böylelikle antik kentler arası çok fazla sekmeye tıklama girişiminde bulunmadan kolaylıkla geçiş yapılabilmektedir. Uygulama genel hatlarıyla yuvarlak karelere sahip ikon kutuları ve çizgisel hatlardan oluşmuştur. Tipografiler başlık isimlerinde büyük harf ve çizgisel bir yapı ile kullanılmıştır. Uygulamanın bütününe bakıldığında anlatılmak istenilenler ikonlar yardımıyla yapılmış, fazla metin kullanımı engellenerek aktarılmak istenilen bilginin kullanıcıya direk olarak iletilmesi düşünülmüştür. İkonlarda dikkati atırmak ve seçili olduğunu belli etmek için kontrast renk uygulaması yapılarak zemin ikon ilişkisi ayırt ettirilmiştir.



Görsel. 74: Ataleiaapp mobil uygulama arayüz tasarımı

Antaleiaapp mobil uygulama tasarımında ilk olarak tıkladığımız ikon tasarımı antik kent hakkında temel bilgileri karşılamak için yapılmıştır. Arayüz tasarımının içinde ek başlık olarak karşımıza açılış-kapanış saatlerini belirten bir ikon tasarımı çıkmaktadır. İkona tıklandığında beraberinde zemin şeklinin uzayarak turuncu rengi alması düşünülmüştür.



Görsel. 75: Ataleiaapp mobil uygulama arayüz tasarımı

Ataleiaapp mobil uygulama tasarımında kullanıcıyı etkileyeceği düşünülen en önemli özellik arayüzlerin sağa-sola kaymadan direkt olarak var olan sayfaya açılmasıdır. Uygulama tasarımının genelinde tipografi tırnaksız yazı karakterlerinin okunmasının kolaylığı göz önünde bulundurularak bir tercih yapılmış olup, Mark yazı ailesinin bold, italik, regular, medium, condensed medium yazı tipleri kullanılmıştır.



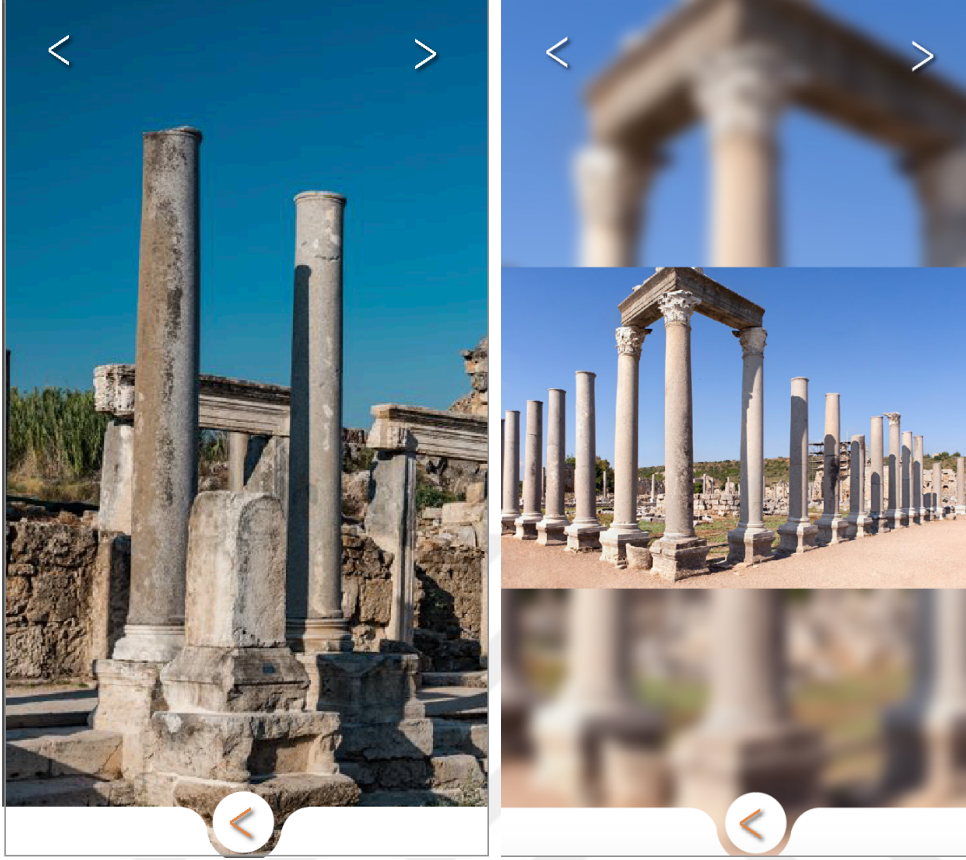
Görsel. 76: Ataleiaapp mobil uygulama arayüz tasarımı

Ataleiaapp mobil uygulama tasarımında uygulama içi geri dönüşleri göstermek için uygulamanın sağ üst kısmında bir ikon tasarımına yer verilmiştir. Mobil uygulama tasarımında galeri ikonunu seçtiğimizde açılan sayfada antik kente ait görsellerin eşit bir şekilde sıralandığı görülmektedir. Bu sayede kullanıcı istediği görseli seçip büyük ekranda inceleyebilecektir. Görellerin hepsini bir sayfada sıkıştırmak yerine +35 yazısı ile görsel devamlılığının olduğu belirtilmek istenmiştir.



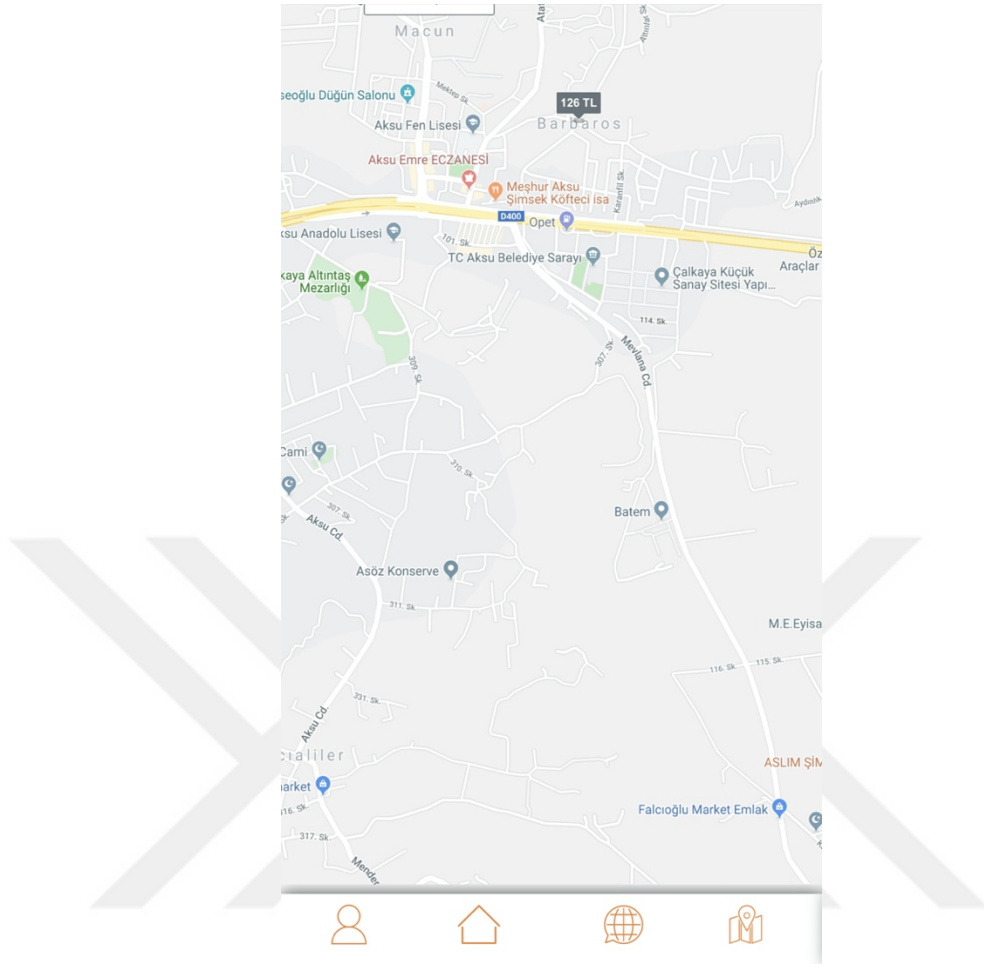
Görsel. 77: Ataleiaapp mobil uygulama arayüz tasarımı

Uygulamalarda kullanılan görseller genellikle aynı boyutta olmayabiliyor. Görsellerin farklı boyutlarda olan gösterilmesi mobil uygulamada iki farklı seçenekle uygulanmıştır.



Görsel. 78-79: Ataleiaapp mobil uygulama arayüz tasarımı mobil uygulama için yatay ve dikey görsel gösterimi

Mobil uygulama tasarımının her sekmesinde farklı görsel tercih edilmiştir. Böylelikle her ikon için ayrı bir görsel kullanılarak ortak bir görsel dili elde edilmeye çalışılmıştır. Kullanıcı, konaklayacağı otele karar vermek için otelin lokasyonuna en uygun oteli bulmada harita özelliğinden yararlanabilmektedir. Bu haritayla gideceği antik kente en yakın konaklama yerleri, bankamatikler, yeme-içme yerleri ekstra olarak bu yerlerin fiyatlarına tek ekrandan ulaşabilecektir. Böylelikle en ucuz ve en pahalı yerlere ekstra bir sayfa açmadan ulaşabilecek, kıyaslama yaparak hem zamansal hem ekonomik tasarruf sağlayacaktır.



Görsel. 80: Ataleiaapp mobil uygulama arayüz tasarımı

Konaklama ikon seçeneğini tıkladığında seçtiği antik kente en yakın konaklama bilgilerinin listesine kolaylıkla ulaşabilmektedir. Bu listede yer alan otelleri tanıtıcı nitelikte görseller tercih edilmiştir. Seçili öğeyi belirlemek için siyah renkte transparan çizimler kullanılmıştır.



Görsel. 81: Ataleiaapp mobil uygulama arayüz tasarımı

Konaklama arayüz tasarımına da genel tanıtım amaçlı bir görsel kullanılıp alt görseller sıralı bir şekilde sayfa sonunda kullanılmıştır. Otelin kalite seviyesi ana sayfa ve arayüzde yer alan yıldız simgeleri ve içini dolduran turuncu renk ile sağlanmıştır. Bu sayfada yer alan tipografide “Mark-pro” yazı karakterinin orta hali kullanılmıştır. Yine ana başlıklar kalın ve çizgisel olarak tercih edilmiştir. Mobil uygulamada kullanılan hava durumu özelliğine ayrı bir sekmede yer verilmiştir. Bu sekmede kullanıcı gün gün hava durumunu öğrenebilmektedir. Mobil uygulamada hava durumunun derecesine göre icon tasarımları oluşturulmuştur. “Mark-pro” yazı karakterinin en ince hali kullanılmıştır.

7. SONUÇ

Akdeniz'in gözde şehri olan Antalya, gerek turistik yerleri gerekse doğal güzelliğiyle her geçen gün turist sayısını arttırmaktadır. İçinde bulunduğumuz mobil çağın da gerekleri göz önünde bulundurularak yapılan “Kültür Turizmine Yönelik Mobil Uygulama Örneklerinin Grafik Tasarım Öğeleri Açısından İncelenmesi ve ‘ATALEİAPP’ Mobil Uygulama Önerisi” başlıklı tez çalışmasında, daha önceden kültür turizmine yönelik oluşturulup farklı ülkelerde ve yerlerde kullanılan mobil uygulama tasarımları, grafik tasarım öğeleri ve kullanıcı deneyimleri göz önünde tutularak analiz edilmiştir. Araştırma kapsamında ele alınan mobil uygulama tasarımları incelendiğinde tasarım öğelerinin hepsinde farklı kullanıldığı görülmüştür.

Mezopotamya gezi rehberinin uygulama oyları ve kullanım verilerinden de yola çıkarak genel anlamda tasarım öğelerinin doğru kullanımın yetersiz kaldığı görülmüştür. Görsel kimlik bütünlüğü olarak tamamlayıcı nitelik taşıdığı belirlenmiştir. Renk olarak bulunduğu lokasyon ve konum içeriğinden dolayı her ne kadar güzel düşünülmüş ve uygulanmış olsa da, tipografi, sayfa yapısı ve sekme düzeninden dolayı yetersiz olduğu görülmüştür. Diğer uygulamalarla kıyaslanacak olursa tasarım açısından anlaşılması güç ve boşluklara fazlasıyla yer verilen bir tasarım olarak kalmıştır.

İkinci mobil uygulama analizi olan Zonzofox uygulama tasarımı, anlaşılabilirliğini öğelerin ve sekmelerin boyutlarının oldukça büyük kullanarak sağlamıştır. Ancak ikonların ekran boyutlarında kullanılan ölçülerine oranla ikon tasarımlarının oldukça büyük kullanıldığı gözlemlenmiştir. Görsel kimlik bütünlüğü olarak tamamlayıcı nitelik taşıdığı belirlenmiştir. Uygulama içi renk ve tipografiler her ne kadar uyumlu olsa da ikon tasarımlarının büyüklüğü kullanıcıyı rahatsız edecek oranda büyük tutulmuştur. Uygulama içi görsellerin uygulamaya düzenli bir şekilde yerleştirilmesi uygulamada görsel bütünlüğü sağlamıştır. Tasarım ve anlaşılabilirlik yönüyle ele alındığında “zonzofox” mobil uygulama tasarımı diğerlerinden daha güçlü olduğu görülmektedir. “Pompei” mobil uygulama tasarımına bakıldığında uygulamada kullanılan renk tipografi ve görseller bir bütün

içerisinde yer verildiği gözlemlenmiştir. Mobil uygulama tasarımında yer alan ikon tasarımları diğer mobil uygulama tasarımlarında yer alan ikon tasarımlarına kıyasla oldukça minimal ve çizgisel uyum içinde olduğu gözlenmiştir. “*Visit A City*” mobil uygulama tasarımında kullanılan görsellerin düzenli bir şekilde sıralanması uygulamada kendi içinde bir düzen sağlanabilmiştir. Görsel kimlik devamlılığı açısından uygulamada kullanılan renk tercihleri ile büyük oranda taşıyabildiği görülmüştür. Uygulamalar arasında gerek kullanıcıların yorumları gerekse tasarımsal analizler göz önünde bulundurulduğunda *Visit A City* çalışmasının başarılı sonuçlar verdiği gözlenmiştir. *Zonzofox*, *Pompeii* ve *Mezopotamya gezi rehberi* uygulamaları orta seviyede kalmıştır.

Bu analizden yapılan çıkarımlar ile Antalya’da bulunan her sene milyonlarca yerli ve yabancı turisti ağırlayan önemli antik kentler için bir mobil uygulama tasarımı oluşturulmuştur. Bu mobil uygulama tasarımı için örnek olması açısından sadece Perge antik kenti tasarlanmıştır. Antalya şehri kültür turizmine yönelik mobil uygulama tasarımları bulunmaktadır; ancak yapılan mobil uygulama tasarımları genel olarak gezi odaklı düşünülmüş ve tasarlanmış olup antik kentlere alt başlık olarak kısa kısa tanıtımlarla, görsel ve açıklamalarla yer verildiği gözlenmiştir. Tasarımda kullanılan renk, tipografi, sayfa kullanımı ve diğer tasarımsal öğeler, çalışmada yer alan analizler ve birçok örnek göz önünde bulundurularak konuya en uygun olanı seçilmiştir. Antalya şehrini simgeleyen renkler kullanılmıştır. Tipografisinde “mark-pro” yazı fontu tercih edilmiştir. Bu yazı fontu tercih edilirken mobil uygulama tasarımlarında kullanılan fontların hangi özelliklere göre tercih edildiği göz önünde bulundurulmuştur. Sekmeler arası geçişlerde kolay kullanılması düşünülerek menü ve ikon tasarımları sade, anlaşılabilir tasarlanmıştır. Aynı zamanda çok fazla sayfa kullanımından kaçınılmıştır. Tez kapsamında öncelikle Antalya’nın kültürel anlamda dijital ortamda yer alan mobil uygulama örnekleri incelenmiştir.

Uygulamanın tasarım açısından sade, yalın ve anlaşılır bir dille anlatılması hedeflenmiştir. Görsel kimlik devamlılığı açısından 5 logo tasarım örneği oluşturulmuş ancak bir tanesi seçilmiştir. Kullanılacak logonun seçimine karar

verilirken uygulamayı ve Antalya şehrini en iyi şekilde yansıtır olması dikkate alınmıştır. “Ataleiapp” mobil uygulama tasarımında turizmin evrenselliği göz önünde tutularak ilk olarak giriş sayfasında dil seçeneğine yer verilmiştir. Böylelikle ziyaretçinin uygulamayı kullanmaya başlamadan önce mobil uygulamayı kendi diline göre ayarlayabilmesi ve kolaylıkla kullanabilmesi hedeflenmiştir. Tez çalışması kapsamında hazırlanan mobil uygulama tasarımının tasarım sürecinde pek çok disiplinde uzmanlaşmış kişilerin desteğine ihtiyaç duyulmuş ve mümkün olduğunca yardım alınmıştır. Bu tez çalışmasının üretiminde genellikle yabancı ve elektronik kaynaklara başvurulmuştur.

Mobil uygulama tasarımı ile şehre gelen bir turist; antik kentlerin listesine uygulama içinden kolayca erişebilmesi sağlanmıştır. Yine seçeceği antik kent için ulaşım, konaklama, yeme-içme ve hava koşulları gibi temel ihtiyaçlarını kolaylıkla giderebilmesi hedeflenmiştir. Ayrıca bu mobil uygulama tasarımı ile kullanıcı antik kentlere bakıp oraya ait tarihi bilgilerle ve o yerle alakalı görsele önceden erişebilir, kullanıcıya bu yerlerle ilgili merak uyandırarak ziyaretçinin oraya gitme arzusunun artmasına neden olabilir. Böylelikle mobil uygulamaların dünyanın her yerinden ulaşılabilir olması, bu antik bölgeler hakkında tanıtım ve ön bilgilendirme ihtiyacının da karşılanması ön görülmüştür.

Bunların yanı sıra insanların teknolojiye yararlanarak, afiş, broşür, katalog ve harita gibi basılı tanıtım elemanlarına olan ihtiyacı azaltarak, kâğıt maliyeti ve israfını engellediği düşünülmüştür. Böylece aynı zamanda maliyetin düşürülmesi hedeflenmiştir. Antalya şehrine katkı sağlayacak yeni, özgün ve kullanışlı bir mobil uygulama tasarımı geliştirilmiştir. Bu mobil uygulama önerisiyle seçili antik kentlerin kültürel değerleri hakkında bilgilendirmelere kolayca ulaşılabilirliği düşünülmüştür. Antalya için yapılacak olan bu mobil uygulama önerisiyle gelen ziyaretçiler için kişiye özel rehberlik hizmeti verilmesi hedeflenmiştir.

KAYNAKÇA

Adobe. (2019). PNG Dosya Formatı. Erişim Adresi: <https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/file-formats.html>. Erişim Tarihi: 23.09.2019.

Aksu, H. (2013). Big Data ve Diğer Yeni Trendler. Ankara: Pusula Yayıncılık ve İletişim.

Alican, Ö. (2011). Taşınabilir İletişim Ortamlarında Grafik Tasarım Uygulamaları, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Ankara

Ambrose, G. ve Harris ,P. (2012). Grafik Tasarımın Temelleri (Cilt 1. Baskı). İstanbul: Literatür Yayıncılık.

Apple Inc. (2007). Apple Reinvents the Phone with iPhone. Erişim Adresi: <http://www.apple.com/pr/library/2007/01/09Apple-Reinvents-the-Phone-with>. Erişim Tarihi: 12 .08.2019

Arnheim, R. (1969). Visual Thinking. Berkeley: University of California Press.

Aytun, C. (2006). Enformasyon Toplumu Sürecinde Dijital Bölünme Kavramının Anlamı ve Önemi. "Türkiye'de İnternet" Konferansı Bildirileri. 21 - 23 Aralık 2006 TOBB Ekonomi ve Teknoloji Üniversitesi, Ankara, Erişim Tarihi: 17.09.2019.

Babich, N. (2017). How Functional Animation Helps Improve User Experience. Erişim Adresi: <https://www.smashingmagazine.com/2017/01/how-functional-animation-helps-improve-user-experience/>. Erişim Tarihi: 12.09.19

Becer, E. (2015). İletişim ve Grafik Tasarım (10. Baskı). Ankara: Dost Kitapevi Yayınları.

Bektaş, D. (1992). Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi. İstanbul: Yapı. Kredi. Yayınları

Beycon. (2017). PNG Nedir? Erişim adresi: <https://www.beycon.com.tr/web Yazılım/png-nedir/>, Erişim tarihi: 21 Eylül 2019.

Bilgisayarın Kısa Tarihi. (2017). Erişim Adresi:
<https://www.cnnturk.com/teknoloji/bilgisayarlarin-kisa-tarihi>. Erişim Tarihi:
 18.09.2019

Bozkurt. S. (2013) Bilgisayarın İcadı Ve Tarihi Gelişim Süreci. Erişim Adresi:
<https://teknokoliker.com/2013/06/bilgisayar-icadi-gelisim-sureci.html>. Erişim Tarihi:
 18.09.2019

Bozkurt S. (2014). PNG ve JPEG Resim Dosya Formatları. Erişim adresi:
<https://teknokoliker.com/2014/01/png-ve-jpeg-resim-dosya-formatlari.html>, Erişim
 tarihi: 23 Eylül 2019.

Cooper, A. (2014). About Face. (4.Baskı) Indianapolis, John Wiley & Sons.

Çağlarca, S. (1986). Renk ve Armoni Kuralları. İstanbul: İnkılap Yayınevi.

Demirel, Ö., Seferoğlu, S. S. ve Yağcı, E. (2004). Öğretim Teknolojileri ve Materyal
 Geliştirme. Ankara: Pegem Yayıncılık.

Doğan, G. (2019). Piksel ve Çözünürlük Nedir. Erişim Adresi:
<https://www.muhendisbeyinler.net/piksel-ve-cozunurluk-nedir/>, Erişim Tarihi:
 25.09.2019.

Dünden Bugüne Mobil Yazılımlar. (2016). Erişim Adresi:
<https://www.codex.com.tr/dunden-bugune-mobil-yazilimlar>. Erişim Tarihi:
 12.08.2019

Eliot, K. (2014). Immateriality and Telepresence. Erişim adresi:
http://www.kareneliot.de/thesis_telepresence.html, Erişim tarihi: 25 Ağustos 2019.

Ertan, G. ve Sarsancı, E. (2016). Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı. İstanbul:
 Alternatif yayıncılık.

Ertuğrul, S. (2015). Akıllı Telefon Tarihi. Erişim adresi:
<http://mediatrend.mediamarkt.com.tr/akilli-telefon-tarihi/>, Erişim Tarihi: 19.07.2019.

Faulmann C., Yazı Kitabı, Türkiye Bankası Kültür Yayınları, İstanbul, 2001

Galitz, W. O. (2007). The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques. (3. Baskı) Indianapolis: Wiley Publishing.

Gatsou, C., Politis, A., Zevgolis, D. (2011). From Icons Perception to Mobile Interaction. Proceedings of the Federated Conference on Computer Science and Information Systems. New York.

Gelman, L. D. (2014). Design For Kids. New York: Rosenfeld Media.

Gezici, B. (2018). Quality In The Evolution Of Mobile Applications, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin Bilgisayar Mühendisliği Anabilim Dalı İçin Öngördüğü, Ankara.

Görüntü. (2019). Türk Dil Kurumu. Erişim Adresi: <http://tdk.gov.tr>. Erişim Tarihi: 25.9.2019

Güney, E. (2014). Dijital Görsel Kültür ve Yeni Medya Ekseninde Sanatın Değişen Rolü, Doktora Tezi, Ondokuzmayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Samsun.

Hükümdar. (2019). Svg Nedir. Erişim adresi: <https://www.hukumdar.com.tr/post/svg-nedir>, Erişim tarihi: 19 Eylül 2019.

İnternet Nedir. (2019). Erişim Adresi: <https://slideplayer.biz.tr/slide/2397432/> . Erişim Tarihi: 12.08.2019

İstek, R. (2004). Görsel İletişimde Tipografi ve Sayfa Düzeni. İstanbul: Pusula Yayıncılık.

Jowitt. T. (2016). Tales in Tech History: Windows Mobile. Erişim Adresi: <http://www.techweekeurope.co.uk/mobility/mobile-os/tales-tech-history->. Erişim Tarihi: 12.07.2019

Karashinoğlu. Ş. (2018). Çocuklara Yönelik Tablet Uygulamalarında Tasarım Yaklaşımları ve Bİlir Mobil Uygulama Denemesi, Sanatta Yeterlilik Tezi, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, Ankara.

Ketenci, H.F. ve Bilgili C. (2006). Görsel İletişim Ve Tasarım. İstanbul: Beta Basım Yayım.

Kirişcan, B. (2008). Grafik Tasarımda Yazı ve İmgenin Görsel Etkileşimi, Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı, Antalya.

Kirişcan, Y.B. (2019). Basılı ve Elektronik Dergilerin Görsel Kimlik Devamlılığının İncelenmesi ve Elektronik Dergi Tasarımı Önerisi, Yüksek Lisans Tezi, Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı, Antalya.

Kurteş, C. (2018). Endüstri Dönemi ve Dönemlerde Grafik Sanatı. Erişim adresi: <https://prezi.com/urtsvvok--bj/endustri-donemi-ve-donemlerde-grafik-sanati/>, Erişim tarihi: 02 Ekim 2019.

Kültür Turizmi. (2019). Kültür Turizmi Nedir. Erişim Adresi: <http://www.festtravel.com/kultur-turizmi-nedir>. Erişim Tarihi: 12.08.2019

Lovejoy, M. (2004). Digital Currents Art in the Electronic Age. London and New York: Routledge.

Manovich, L. (2001). Art In Its Time, Theories and Practies of Modern Aesthetics, New York: Routledge

Meerwein, G., Rodeck, B. ve Mahnken, F. (2007). Color - Communication in Architectural Space. Basel Boston: Birkhäuser Basel.

Mobil Uygulama Nedir. (2019). Erişim adresi: <http://www.regisapp.com/mobil-uygulama-nedir>. Erişim Tarihi: 12.08.2019

Mobil Uygulama Tasarımı, (2014). Erişim Adresi: <https://www.mobiroller.com/tr/blog/basarili-mobil-uygulama/> . Erişim Tarihi: 15.07.2019

Mobiroller. (t.y). Başarılı Bir Mobil Uygulama Tasarımı için 5 Öneri. Erişim adresi: <https://www.mobiroller.com/tr/blog/basarili-mobil-uygulama/>, Erişim tarihi: 18 Eylül 2019.

Mukherjee, S. (2012). Smartphone Evolution: From IBM Simon to Samsung Galaxy S3. Erişim Adresi: <http://www.ibtimes.com/smartphone-evolution-ibm-simon-samsung-galaxy-s3-697340> Erişim Tarihi: 12.07.2019

Namlı, Ç. (2010). Mobil Uygulama Kullanılabilirliği Değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Endüstri Mühendisliği, İstanbul

Odabaşı, H. A. (2002). Grafikte Temel Tasarım, İstanbul: Yorum Sanat Yayınları.

Ofli, E. (2018). Üketicide Marka İmaji Oluşturmada Grafik Tasarım Algılaması Bakımından Kültürel Farklılıkların Yansıması (Türkiye ve İsveç Örnekleri Üzerinden), Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Resim – İş Öğretmenliği Anabilim Dalı Güzel Sanatlar Eğitimi Bili Dalı, İzmir.

Öztuna, H. Y. (2008). Görsel İletişimde Temel Tasarım. İstanbul: Tibyan Yayıncılık.

PC Mag. (2016). PC Mag Encyclopedia: Definition of Mobile App. Erişim Adresi: <http://www.pcmag.com/encyclopedia/term/60015/mobile-app> Erişim Tarihi: 12.07.2019

Peirce, C. S. (1985). Logic as Semiotic: The Theory of Signs. SEMIOTICS: An Introductory Anthology. Innis R. E. Bloomington: Indiana University

Perenson, J. M. (2012). New Ipad vs. Android tablets: Is it game over. Erişim Adresi: http://www.techhive.com/article/251947/new_ipad_vs_android_tablets_is_it_game_over_.html. Erişim Tarihi: 12.08.2019

Sager, I. (2012). Before iPhone and Android Came Simon, the First Smartphone. Erişim Adresi: <http://www.bloomberg.com/news/articles/2012-06-29/before-iphone-and-android-came-simon-the-first-smartphone> Erişim Tarihi: 12.07.2019

Sandıkçı, D. (2014). Medya Sanatında Bir Alan Olarak Yeni Medya, Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Ana Bilim Dalı, İstanbul.

Sankur, B. (2008). İngilizce-Türkçe Ansiklopedik Bilişim Sözlüğü. İstanbul: Pusula Yayıncılık.

Sarikavak, N. (2004). Görsel İletişim ve Grafik Tasarımda Çağdaş Tipografinin Temelleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Statista. (t.y) Erişim Adresi:<https://www.statista.com/statistics/281106/number-of-android-app-downloads-from-google-play/>, Erişim tarihi : 20.08.2019.

SVG Nedir. (2019). Erişim Adresi: <https://www.hukumdar.com.tr/post/svg-nedir>. Erişim Tarih: 12.09.2019

TDK. (2019). Erişim Adresi: <https://sozluk.gov.tr> , Erişim Tarihi: 12.08.2019

Tepecik, A. (2002). Grafik Sanatlar Tarih –Tasarım – Teknoloji. Ankara: Detay Yayıncılık.

The Verge. (2011). Android: A Visual History. Erişim Adresi: <https://www.theverge.com/2011/>. Erişim Tarihi: 12.08.2019

Toffler, A. (2008) Üçüncü Dalga. İstanbul: Koridor Yayıncılık.

Toy. E. (2017). Çocuklara Yönelik Mobil Uygulamaların Grafik Arayüz Sorunlarının Tespiti Ve Çözüm Önerileri, Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat Ve Tasarım Anasanat Dalı Sanat Ve Tasarım Doktora Programı, İstanbul

Uçar, T. F. (2017). Görsel İletişim ve Grafik Tasarım. İstanbul: İnkılap Yayınevi.

Vincent, J. (2017). 99.6 Percent of New Smartphones Run Android or iOS. Erişim Adresi: <https://www.theverge.com/2017/2/16/14634656/android-ios-market-share-blackberry-2016> , Erişim tarihi: 16 Ağustos 2019.

Whale, G. (2002), “Why use computers to make drawings?” Erişim Adresi: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=581722>. Erişim Tarihi: 20.08:2019

Wordlogic. (2019). Erişim adresi: <http://www.wordlogic.com> , Erişim tarihi : 23 Ekim 2019.

Yaykın, M. (2010). Sanat, Teknoloji, Bilim ve Fotoğraf. İstanbul: Kalkedon Yayınları

Yılmaz, S. (2000). Grafik Tasarım Sürecinde Bilgisayar Destekli Bir Ortanın Tasarımcının Yaratıcılığına Yansımaları. Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz MAYIZ Üniversitesi, Samsun

Yurt, H. (2017). Etkileşimli(İnteraktif) Grafik Tasarım Uygulamalarında Öğeler Ve İlkeler (Trt Çocuk Mobil Uygulaması - Sürüm 1. 1), Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı Programı, İstanbul

Yücel, A. (2014). *Disiplinlerarası İlişkilerin Grafik Tasarımı Eğitimi Sürecine Etkisi*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Resim-İş Öğretmenliği Bilim Dalı, İstanbul.

Zwick, C. ve Schmitz, B. (2005). *Designing for Small Screens*, AVA Publishing.





T. C.

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürlüğü

**ÖZGEÇMİŞ****Kişisel Bilgiler**

Adı Soyadı	
Doğum Yeri	
Doğum Tarihi	

İletişim Bilgileri

Telefon	
e-posta	
Adres:	

Eğitim Bilgileri

Lise	
Lisans	
Yüksek Lisans	

Kariyer Bilgileri*

İş Deneyimi	
-------------	--

Kurs-Sertifika	
Aldığı Ödüller	
Üyelikler	
İlgi Alanları	
Referanslar	

