



**GRAFİK TASARIM ÖĞELERİNİN  
BİLGİLENDİRME TASARIMINDA  
KULLANIMI VE BİR UYGULAMA ÖNERİSİ**

(Yüksek Lisans Tezi)

**Hüsnü KARADAĞ**

Kütahya - 2019

T.C.  
KÜTAHYA DUMLUPINAR ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
Grafik Ana Sanat Dalı

Yüksek Lisans Tezi

**GRAFİK TASARIM ÖĞELERİNİN BİLGİLENDİRME  
TASARIMINDA KULLANIMI VE BİR UYGULAMA ÖNERİSİ**

Danışman:  
Dr. Öğr. Üyesi Eren Evin KILIÇKAYA BOĞ

Hazırlayan:  
Hüsnü KARADAĞ

Kütahya – 2019

## Kabul ve Onay

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Bu çalışma, jürimiz tarafından

Grafik Anasanat Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ ÇALIŞMA RAPORU olarak kabul edilmiştir.

Üye Prof. Dr. Levent MERCİN

(İmza)

Üye Prof. Dr. Uğur ATAN

(İmza)

Üye Dr. Öğr. Üyesi Eren Evin KILIÇKAYA BOĞ (Danışman)

(İmza)

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

İmza

Doç. Dr. Ayhan KAHRAMAN

Enstitü Müdürü

## **Bilimsel Etik Bildirimi**

Yüksek Lisans tezi olarak hazırladığım “Grafik Tasarım Öğelerinin Bilgilendirme Tasarımında Kullanımı ve Bir Uygulama Önerisi” adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlandığı aşamaya kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığımı, bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

23/08/2019

Hüsnü KARADAĞ

## Özgeçmiş

### Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı: Hüsnü KARADAĞ

Doğum Yeri ve Tarihi: Bakırköy / İstanbul – 01.01.1991

### Eğitim Durumu

Lise Öğrenimi: 2005 / 2009 Dr. Oktay Duran Matbaa Meslek Lisesi

Lisans Öğrenimi: 2009 / 2013 Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü

Yüksek Lisans Öğrenimi: 2013/2019 Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Bölümü

### Çalışma Durumu

2013 / 2015 Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Mimarlık, Tasarım ve Güzel Sanatlar Fakültesi – Araştırma Görevlisi

2018 / - Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Mucur Meslek Yüksekokulu – Öğretim Görevlisi

### İletişim

E-Posta Adresi: karadaghusnu@gmail.com

## ÖZET

### GRAFİK TASARIM ÖĞELERİNİN BİLGİLENDİRME TASARIMINDA KULLANIMI VE BİR UYGULAMA ÖNERİSİ

**KARADAĞ, Hüsnü**

**Yüksek Lisans Tezi, Grafik Ana Bilim Dalı**

**Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Eren Evin KILIÇKAYA BOĞ**

**Temmuz, 2019, 99 sayfa**

Dünya üzerinde teknolojinin gelişmesi, hayat akışının hızlanması ve görsel sunumların artması ile bilgiye daha hızlı ulaşabilme ihtiyacı doğmuştur. Bu durum, bilgilendirme tasarımının önemini arttırmış ve bilginin akışını sağlama konusunda yeni uygulama alanları ortaya çıkarmıştır. Bu noktada, bilginin ve grafik tasarımın birlikte oluşturduğu kolay algılanabilir olma ve mesajı aktarma hususunda yapılan doğru tasarımlar bu ihtiyacı karşılamaktadır. Bu çalışmada iki disiplinin kendi içerisindeki uyumu ve bilginin kitlelere en doğru şekilde nasıl aktarılacağı incelenmiştir.

Araştırmada, grafik tasarım öğelerinin bilgilendirme tasarımına etkisi ve bilgiyi çözümleme noktasında katkısı incelenmiştir. Aynı amaca hizmet eden iki disiplinin, önemli noktaları ve uygulama alanları incelenmiştir. Araştırmanın birinci bölümünde grafik tasarım, grafik tasarımın ilke ve öğeleri kavramsal olarak incelenmiştir. İkinci bölümde ise, bilgilendirme tasarımı; grafik tasarım ile ortak ilişkileri ve uygulama örneklerine dayalı olarak incelenmiştir. Üçüncü bölümde ise, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Mucur Meslek Yüksekokulu bilgilendirme tasarımı uygulamaları incelenmiş ve analiz edilmiştir. Bu analizler sonucunda ise yeni uygulamalar sunulmuştur.

Çalışmanın sonucunda, yüksekokullar için eksik olan ve revize edilmesi gereken tasarımların tespit edilmesi, yeni tasarımların oluşturulması, revize edilecek çalışmaların da tekrar düzenlenmesi ve kurum içerisinde katılım sağlayan bireylerin faydalanması amaçlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgi, grafik, grafik tasarım, bilgilendirme tasarımı, grafik tasarım ilkeleri

**ABSTRACT****USAGE OF GRAPHIC DESIGN ELEMENTS  
IN INFORMATION DESIGN  
AND AN PRACTICE PROPOSAL****KARADAĞ, Hüsnü****Master's Thesis, Department of Graphics****Thesis Advisor: Asst. Prof. Dr. Eren Evin KILIÇKAYA BOĞ****July, 2019, 99 pages**

With the development of technology in the world, accelerating the flow of life and increasing visual presentations, the need to reach information faster has arisen. This situation has increased the importance of information design and has created new areas of application for the flow of information. At this point, the right designs created by information and graphic design together, to be easily perceived and to convey the message meet this need. In this study, the harmony of the two disciplines within themselves and how the information can be transferred to the masses in the most correct way is examined.

In this research, the effect of graphic design elements on information design and its contribution in analyzing information is examined. Two disciplines serving the same purpose, important points and application areas were examined. In the first part of the research, graphic design, principles and elements of graphic design are examined conceptually. In the second part, information design, common relations with graphic design and application examples are examined. In the third part, the information design applications of Kırşehir Ahi Evran University Mucur Vocational High School were examined and analyzed. As a result of these analyzes, new applications were presented.

As a result of the study, it was aimed to identify the missing and revising designs for the vocational high school, to create new designs, to reorganize the studies to be revised and to benefit the individuals participating in the institution.

**Keywords:** Information, graphics, graphic design, information design, graphic design principles

## İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
<b>ÖZET</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>İÇİNDEKİLER</b> .....	<b>vii</b>
<b>RESİMLER VE UYGULAMALAR LİSTESİ</b> .....	<b>x</b>
<b>KISALTMALAR LİSTESİ</b> .....	<b>xii</b>
<b>GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>

## BİRİNCİ BÖLÜM

### GRAFİK TASARIMIN GELİŞİM SÜRECİ, İLKE VE ÖĞELERİ

<b>1.1. Grafik Tasarım Nedir?</b> .....	<b>5</b>
1.1.1. Grafik Tasarımın Gelişim Süreci.....	<b>6</b>
<b>1.2. Grafik Tasarım İlkeleri ve Öğeleri</b> .....	<b>9</b>
1.2.1. Grafik Tasarım İlkeleri.....	<b>9</b>
1.2.1.1. Denge.....	<b>10</b>
1.2.1.2. Orantı ve Görsel Hiyerarşi.....	<b>11</b>
1.2.1.3. Devamlılık.....	<b>12</b>
1.2.1.4. Bütünlük.....	<b>12</b>
1.2.1.5. Vurgulama.....	<b>13</b>
1.2.1.6. Fonksiyon.....	<b>15</b>
1.2.1.7. Estetik.....	<b>16</b>
1.2.2. Grafik Tasarım Öğeleri.....	<b>16</b>
1.2.2.1. Çizgi.....	<b>17</b>
1.2.2.2. Renk.....	<b>17</b>
1.2.2.3. Doku.....	<b>22</b>



1.2.2.4. Biçim.....	24
1.2.2.5. Ölçü.....	24
1.2.2.6. Yön.....	25

## İKİNCİ BÖLÜM

### BİLGİLENDİRME TASARIMI İLKELERİ VE GRAFİK TASARIM İLE ETKİLEŞİMİ

<b>2.1. Bilgilendirme Tasarımı Nedir?.....</b>	<b>27</b>
2.1.1. Bilgilendirme Tasarımının Tarihsel Gelişimi.....	29
2.1.2. Bilgilendirme Tasarımının Grafik Tasarım ile İlişkisi.....	34
<b>2.2. Bilgilendirme Tasarımının İlkeleri.....</b>	<b>36</b>
2.2.1. Yaklaşım.....	37
2.2.2. Konumlandırma.....	37
2.2.3. Tutumluluk.....	38
2.2.4. Nezaket.....	38
2.2.5. Performans.....	38
<b>2.3. Bilgilendirme Tasarımında Grafik Tasarımın Kullanımı.....</b>	<b>39</b>
2.3.1. Renk.....	39
2.3.2. Tipografi.....	41
2.3.3. Görüntü.....	44
<b>2.4. Bilgilendirme Tasarımının Uygulama Alanları.....</b>	<b>45</b>
2.4.1. Belge ve Form Tasarımı.....	45
2.4.2. Kullanım Kılavuzu Tasarımı.....	47
2.4.3. Harita Tasarımı.....	50

2.4.4. Tablo ve Çizelge Tasarımı.....	52
2.4.5. İnfografik Tasarım.....	53
2.4.6. Sergileme Tasarımı.....	55
2.4.7. Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı.....	56
2.4.8. Yer İmleri .....	59
2.4.9. Piktogramlar.....	60

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### BİLGİLENDİRME TASARIMI UYGULAMALARI VE ÖNERİLERİ

<b>3.1. Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Mucur Meslek Yüksekokulu Bilgilendirme Tasarımı.....</b>	<b>63</b>
<b>3.2. Mucur Meslek Yüksekokulu Bilgilendirme ve Kurumsal Tasarım Çalışmaları.....</b>	<b>68</b>
3.2.1. Mucur Meslek Yüksekokulu İçin Logo Tasarımı Oluşturulması.....	68
3.2.2. Mucur Meslek Yüksekokulu İçin Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımlarının Oluşturulması.....	72
<b>SONUÇ VE ÖNERİLER.....</b>	<b>78</b>
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>80</b>
<b>DİZİN.....</b>	<b>84</b>

## RESİMLER VE UYGULAMALAR LİSTESİ

### Sayfa

<b>Resim:1.1:</b> Lascaux Mağarası duvarında bulunan hayvan figürleri.....	6
<b>Resim:1.2:</b> Willendorf Venüsü.....	7
<b>Resim:1.3:</b> “Inside the Stock Exchange” adlı bilgilendirme tasarımı.....	15
<b>Resim:1.4:</b> Josef Albers, Study for Homage to the Square,.....	18
<b>Resim:1.5:</b> Sıcak ve soğuk renkler,.....	21
<b>Resim:1.6:</b> David Anderson, dokuya dayalı afiş tasarımı.....	23
<b>Resim:1.7:</b> : Michael Toth, biçimsel özelliklerin vurgulandığı bir broşür tasarımı .....	24
<b>Resim:1.8:</b> : Fred Woodward, yön kavramının başarıyla yorumlandığı bir sayfa tasarımı .....	25
<b>Resim:2.1:</b> : Chicago Design Museum Exhibition 2012.....	29
<b>Resim:2.2:</b> : Üç buçuk metre duvar üzerinde yapılmış Çatalhöyük Kent Haritası’ndan bir görüntü.....	30
<b>Resim:2.3:</b> : Asli 3,5 metre duvar üzerine yapılmış Çatalhöyük Kent Haritası’nın çizimi .....	30
<b>Resim:2.4:</b> : Hiyeroglif Yazılar.....	31
<b>Resim:2.5:</b> : Piri Reis’in 1513’te tamamladığı Birinci Dünya Haritası .....	32
<b>Resim:2.6:</b> : “Ordudaki Ölüm Sebepleri Çizgesi” .....	33
<b>Resim:2.7:</b> : CoxComb grafiği, Florence Nighttingale, 1857.....	33
<b>Resim:2.8:</b> : 1900’ler Times meydanı görüntüsü .....	34
<b>Resim:2.9:</b> : Çevresel grafik tasarım uygulaması, Chicago – ABD .....	37
<b>Resim:2.10:</b> Senatör Moynihan’ı Anma, New York - ABD .....	38
<b>Resim:2.11:</b> Renk Çemberi .....	40
<b>Resim:2.12:</b> Çin’in nüfus artışı ile ilgili bir bilgilendirme tasarımı.....	41
<b>Resim:2.13:</b> Ticari bilgiler aktaran bir infografik.....	43
<b>Resim:2.14:</b> Harf aralığı (kerning) düzenlemesi.....	44
<b>Resim:2.15:</b> Belge tasarımı, National Geography Dergisi, 1995.....	46
<b>Resim:2.16:</b> Form tasarım örneği.....	47
<b>Resim:2.17:</b> Kullanım kılavuzu tasarım örneği.....	49
<b>Resim:2.18:</b> İKEA sandalye kılavuzu tasarım örneği .....	49
<b>Resim:2.19:</b> “The Internet’s Undersea World ” adlı kıtalararası fiber optik kablo haritası .....	51
<b>Resim:2.20:</b> Henry C. Beck’in Londra Metro Hattı Harita Tasarımı 1933 .....	52
<b>Resim:2.21:</b> 2015 aylık güneş enerjisi profili .....	53
<b>Resim:2.22:</b> “The Secret of Sleep” adlı uyku sistemi üzerine infografik tasarımı,.....	54
<b>Resim:2.23:</b> Zaragoza otobüs kazası.....	55
<b>Resim:2.24:</b> 17. yüzyıl Antika Dolapları .....	56

<b>Resim:2.25:</b> Orhan Irmak'ın ODTÜ Kuzey Kıbrıs Kampüsü Yönlendirme Sistemi Tasarımı.....	58
<b>Resim:2.26:</b> “Queenstown Airport” yönlendirme ve işaretleme tasarımı .....	59
<b>Resim:2.27:</b> New York Manhattan dokuzuncu caddede duran dev “9” rakamı .....	60
<b>Resim:2.28:</b> 1972 Münih, 1996 Atlanta, 2000 Sidney, 2008 Beijing Olimpiyat Oyunları piktogram.....	61
<b>Resim:3.1:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Yerleşim Haritası.....	64
<b>Resim:3.2:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Derslik Bilgilendirme Levhası.....	64
<b>Resim:3.3:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Kapı İsim Levhası.....	65
<b>Resim:3.4:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu WC Levhası.....	66
<b>Resim:3.5:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Bilgilendirme Levhası.....	67
<b>Resim:3.6:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Bilgilendirme Levhası .....	67
<b>Resim: 3.7:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Logo Eskizi.....	69
<b>Resim: 3.8:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Logo Eskizi.....	70
<b>Resim: 3.9:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Logo Eskizi.....	70
<b>Resim: 3.10:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Logo Tasarımı .....	73
<b>Resim: 3.11:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Logo .....	75
<b>Resim: 3.12:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Kat Planı Uygulama .....	76
<b>Resim: 3.13:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Kat Planı Uygulama .....	77
<b>Uygulama 1:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Logo Tasarımı.....	71
<b>Uygulama 2:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Logo Tasarımı.....	71
<b>Uygulama 3:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Kat Planı Uygulama.....	72
<b>Uygulama 4:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Kat Bilgilendirme Tasarımı Uygulaması.....	74
<b>Uygulama 5:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Kapı İsim Uygulama.....	76
<b>Uygulama 6:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu WC tasarımı Uygulama.....	77
<b>Uygulama 7:</b> Mucur Meslek Yüksekokulu Bilgilendirme Tasarımı.....	78

**KISALTMALAR LİSTESİ**

a.g.e.	Adı Geçen Eser
I.D.X	International Design Exchange
Icograda	International Council of Graphic Design Associations
Çev.	Çeviren
K.A.E.Ü	Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi
G.S.F.	Güzel Sanatlar Fakültesi
M.Y.O.	Meslek Yüksekokulu
I.I.I.D.	International Institute of Information Design
M.Ö.	Milattan önce
İ.Ö.	İsa'dan önce
s.	Sayfa
s.s.	Sayfa sırası
v.b.	Ve benzeri
v.d.	Ve diğerleri



**TEZ METNİ**

## GİRİŞ

Bilgilendirme tasarımı, yoğun ve karmaşık olan bilgilerin bir düzene sokulması ve bunun tasarım ile anlatılmasıdır. Toplumdaki bütün etkenlerin sürekli gelişim gösterdiği bir dünyada bilgilendirme tasarımı grafik tasarımın bir kolu olarak ortaya çıkmıştır. Zamanın ve bilginin çok değerli olduğu yeni düzende bilgilendirme tasarımının varlığının yükselmesi kaçınılmaz bir hal almıştır. Tasarım ilke ve öğelerini benimseyerek ortaya çıkan bilgilendirme tasarımının varoluş nedeni bilgilerin yalınlaştırılıp bir düzen içerisinde topluma sunulmasını sağlamaktır.

Bilgilendirme tasarımı önem kazanmaya başladıkça kendi içerisinde uygulama alanlarını da genişletmiştir. Kullanım kılavuzları, haritalar, piktogramlar, trafik içerisindeki yönlendirmeler, istatistiksel veriler, raporlar, sergiler, etkinlikler, fuarlar, açık veya kapalı alanlarda ihtiyaç duyduğumuz yönlendirmeler, uyarılar vs. bu konunun uygulama alanlarıdır (Oral, 2009: 46-47).

Bu kadar fazla uygulama alanının bulunmasına rağmen kendinin bir sektör olarak kabul edilememesinin bazı nedenleri vardır. Siyasal bilimci Horn'un da belirttiği üzere bu alanın yalnızca kendi içerisinde yön verebilecek bir meslek olamaması bilgilendirme tasarımı alanının birden çok disiplinin bir araya gelmesi ile meydana gelmesinden kaynaklanmaktadır. Çünkü grafik tasarım, mühendislik, endüstri tasarımı, mimarlık, şehir ve bölge planlama gibi alanının içerisinde işlevi olan disiplinlerin hepsi kendi içerisinde bilgilendirme tasarımı alanını farklı isimlerle adlandırmaktalar ayrıca birbirleri ile tam olarak uyumlu bir iş ortaklığı meydana getirememektedirler. Örnek olarak; bilgisayar mühendisliği alanında ara yüz tasarımı diye kullanılırken, mimarlık alanında işaret sistemleri veya yönlendirme, grafik tasarım alanında ise yalnızca tasarım kelimesi olarak kullanılmaktadırlar (Horn, 2009: 30-39).

Bu kadar etkili alanda rol alması bilgilendirme tasarımının günümüzde ne kadar büyük bir öneme sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Bu noktada bilgilendirme tasarımı uygulayan tasarımcıların, bu önemin farkında olması ve bu sorumluluğun bilincinde tasarımlar ortaya çıkarması en önemli husustur. Tasarımda bilginin akıcılığı, yalınlığı ve akılda kalıcılığı tasarımın önemli noktalarıdır.

## **Problem Durumu**

Mucur Meslek Yüksekokuluna ait bina içerisinde kullanılan alanların yeterli bilgilendirme ve yönlendirme tasarımına sahip olmaması, doğru yerlerde konumlandırılmaması ve açılan ek binanın doğru yönlendirmeye sahip olmaması bir sorun ortaya çıkarmaktadır. Kurum ve ilçe hakkında yeterli bilgilendirme bulunmaması yeni gelen misafirlerin, öğrencilerin ve velilerin bir bilinmez ile karşılaşmalarına sebep olmaktadır. Ayrıca kurum içerisinde tasarım bütünlüğü olmamakla beraber bağlı olunan Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi'nden bağımsız ve düzensiz tasarım uygulaması bulunmaktadır.

## **Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmada amaç, bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı hakkında gerekli incelemeleri yapmak, bu incelemelerden yola çıkarak belirlenen kurum içerisinde bulunan eksiklikleri tespit edebilmek, yapılan tespitler sonucunda tasarım ilkelerine uygun bilgilendirme tasarımının özelliklerini ön plana çıkarabilecek tasarımları uygulamak, bu uygulamalar ile beraber yüksekokul içerisinde akademisyenler, görevliler, öğrenciler ve misafirlerin rahat ve en hızlı şekilde yüksekokul hakkında bilgi sahibi olmasını sağlamak ve doğru yönlendirmeler ile ulaşmak istedikleri birime hızlı bir şekilde ulaşabilmelerini sağlayabilmektir.

## **Araştırmanın Önemi**

Bu araştırma, bilgilendirme ve yönlendirme tasarımının bir yüksekokulda nasıl bir düzen oluşturduğunu görmemiz ve kurum içinde iletişime katkı sağlaması açısından önemlidir. Bu araştırma bize kurum içindeki bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı eksikliğini tespit etme ve üniversite yapısından bağımsız tasarım karmaşasını yok etme açısından büyük katkı sağlayacaktır. Yüksekokul içerisinde bulunan personeller ve ziyaretçiler açısından bu tasarımlar istenilen yeri kolay tespit edebilme ve kolayca ulaşabilme adına büyük önem taşımaktadır. Ve bununla birlikte zamandan da tasarruf sağlanabilecektir. Yüksekokul içerisinde işleyişe sağlayacağı katkıların yanı sıra tasarımların oluşturacağı görsel estetik ile de çok önemli bir yere sahip olacaktır.



## **Araştırmanın Yöntemi**

Bu çalışmanın araştırma yöntemi, belirlenen maddeler üzerine detaylı kaynak taraması yapılarak, çalışma alanıyla ilgili örnek çalışmalar incelenerek, sınırlılıklarımız içerisinde doğru çalışmayı sunarak yapılmıştır. Proje bölümü sanat ve tasarım alanı araştırmalarında kullanılan uygulama tabanlı bir çalışma olarak sunulmuştur.

Kaynaklardan elde edilen veriler ile şekillendirilen yazım kısmının yanı sıra uygulama mekanı olarak meslek yüksekokulu binası detaylı inceleme ve araştırmadan geçirilmiştir.

## **Sayıtlar**

Bu çalışma sayesinde Mucur Meslek Yüksekokulu'na gelen öğrenci ve misafirlerin istedikleri birime en hızlı ve en basit şekilde ulaşmalarının sağlanacağı, yüksekokul ile ilk defa tanışacak olan öğrenci, veli ve diğer misafirlerin yüksekokul hakkında doğru bilgiye ve izlenime sahip olabilecekleri ve olumlu bir etki bırakılabileceği varsayılmaktadır. Bunun yanı sıra istenilen etki ve işlevi gördüğü takdirde Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi'nin diğer birimlerine de örnek teşkil edebileceği öngörülmektedir.

## **Sınırlılıklar**

Bu çalışma, grafik tasarım ve bilgilendirme tasarım bilgi alanı içerisinde Mucur Meslek Yüksekokulu için yapılacak bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı çalışmaları olarak sınırlandırılmıştır. Katılım alanı Mucur Meslek Yüksekokulu akademik ve idari personel, öğrenci ve dışarıdan ziyarette bulunan misafirler olarak belirlenmiştir.

## **Tanımlar**

**Bilgilendirme tasarımı:** Karmaşık verilerin sadeleştirilerek görsel tasarıma dönüştürülmesidir.

**Meslek Yüksekokulu:** Uygulama tabanlı üst düzey meslek elemanı yetiştiren yükseköğretim kurumlarıdır.

**Grafik tasarımı:** Bir mesajı hedef kitleye tasarım ilkelerine sadık kalarak en yalın haliyle görsel şekilde sunabilmektir.

**Yönlendirme tasarımı:** Bir alan içerisinde katılımcıların istedikleri yere en sağlıklı şekilde ulaşmalarını sağlayan görsel tasarımlardır.



**BİRİNCİ BÖLÜM**  
**GRAFİK TASARIMIN GELİŞİM SÜRECİ, İLKE VE ÖĞELER**

### 1.1. Grafik Tasarım Nedir?

Tasarım günümüzde her alanda hayatımızın içinde olan bir kelimedir. Çok fazla kollara ayrılması ve yaşamın her anına etki etmesi insanların estetik kaygısının doğurduğu bir sonuçtur. Tasarım kelimesi çok fazla kişi tarafından tanımlanmıştır. Becer (2011: 34)'e göre tasarım, var olan bir sorunun çözümlenmesi anlamına gelmektedir. Tasarım; temeli hizmet vermek üzere kurulu ve aynı anda müşteri, ürün ve pazar üçgeni içerisinde özelliklere ve koşullara uygun mesajların etkili bir şekilde aktarılma sorumluluğudur (Becer, 2011: 35). Bu görüşten yola çıkarsak tasarım aslında bir sorunu çözüme kavuşturabilme misyonu ve sorumluluğudur. Çözümü üretmekle birlikte bu edindiğimiz çözüme kitleleri ikna edebilmek de önemlidir. Burada da Heller (2012: 99-100)'in "Hedefi politik sonuçlar üzerinde bir fark yaratmak olmasa bile, tasarım ikna yetisini anlamamıza ve anlatmamıza destek veren politik bir vasıtaadır." sözü ulaştığımız kanıya destek verecek niteliktedir. Tasarım bunun ile birlikte algıyı ve amacı da yönetebilecek güce sahiptir. Bir amaca hizmet eden tasarım, algıyı amaca uygun oluşturabilecek güce sahiptir. Yale Üniversitesi Tasarım Bölümü'nden Profesör Robert Gillam Scot; "Tanımı yapılmış bir amaç için bir şeyler yaptığımız anda, o an tasarım yapıyoruz" diyerek tasarımın tanımlanmasına farklı bir bakış açısı getirmiştir (Becer, 2013: 32-33).

Tasarım kurallar bütününe sahip bir kitle iletişim aracıdır. Tasarımın grafiksel öğelere sahip olması veya grafik tasarım olabilmesi; tasarım kurallarını grafik alanı üzerine uygulayabilmektir (Hancı, 2008: 7). Bu kurallara uymak ile beraber tasarımcı kendi görüşlerini ve imzasını da tasarımına yansıtabilir. Ve bu şekilde kitlelerle iletişim kurabilir. Grafik tasarım içerisinde kullanılan bütün unsurlar, cümlenin sonundaki bir nokta, renklerle bezenmiş bir fotoğraf dahil olmak üzere, bir yandan görsel etki oluştururken diğer yandan iletişim kurabilmek adına var olan mesajı şekillendirir (Selamet, 1996: 173-174).

Bunların hepsini toparlayacak olursak grafik tasarım, problemleri bulup bunlara yaratıcı ve ergonomik olacak biçimde grafik kurallara bağlı kalarak yeni çözümler üretilebilmesidir. Bunu yaparken de tasarımcının kendi imzasını farklı yöntem ve kurullarla bu çözümlere yansıtabilmesidir.

### 1.1.1. Grafik Tasarımın Gelişim Süreci

Tasarımın temeli bundan 2 milyon yıl kadar önce Afrika'da yapılmış olan el işçiliğine dayalı işe yarar aletlerin oluşturulmasıyla başlamıştır. Birçok deneme ve gelişimden sonra bugüne benzer el baltaları oluştuğunda belki de sanatın ilk başlangıç noktası ortaya çıkmıştır.

Prehistorik devirlerden bu yana, iletişim kurabilmek için çeşitli arayışlar içerisinde bulunan insan, düşünce ve kavramları görselleştirebilmek ve bilgiyi kaydetmenin yollarını araştırmıştır (Meggs ve Purvis, 2006: 4). Bunun devamında birçok gelişme ve aşamanın ortaya çıkmasına yol açmıştır. Mağara duvarlarına yapılmış resimler ile gelişmelere ışık tutmuştur. Avusturya'nın Willendorf bölgesinde bulunan ve boyu 11,5 cm altında olan kadın heykelciği (Willendorf Venüsü) (Resim 1.1) Paleolitik döneme ait en çok bilinen sanat yapıtıdır (Becer, 2011: 83).

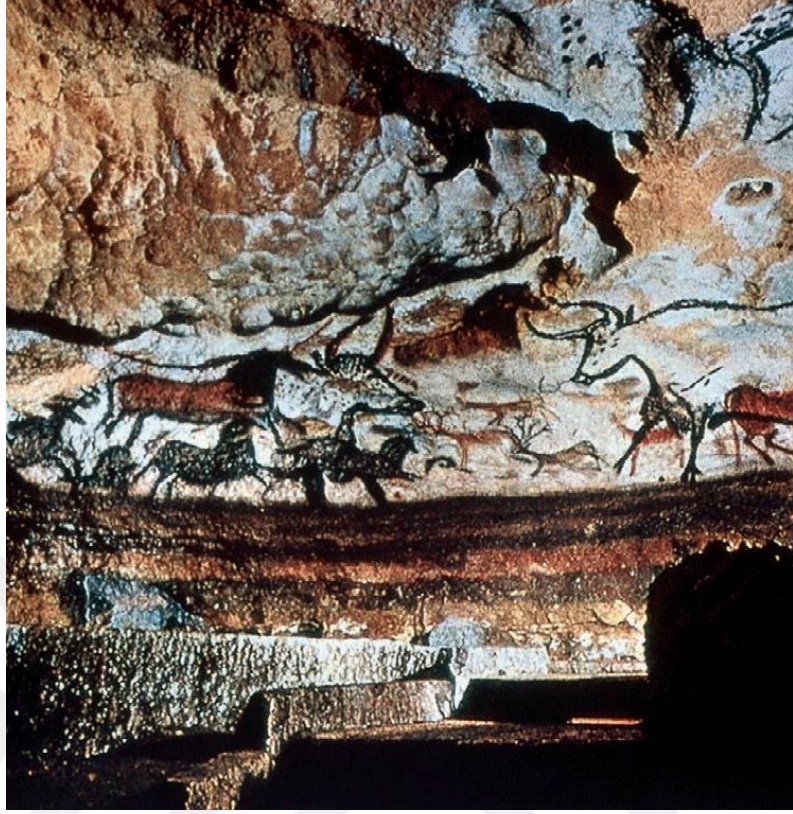
**Resim 1.1:** Willendorf Venüsü



**Kaynak:** <https://arkeofili.com/paleolitik-donemden-en-etkileyici-10-venus/>

Lascaux'da bulunan mağara çizimleri (Resim 1.2), İ.Ö. 15000 yılından günümüze ulaşan resimlerdir. Bu resmetme kalite olarak ve döneme ait ipuçları vermesi açısından önemli bir değer olarak kabul edilir.

**Resim 1.2:** Lascaux Mağarası duvarında bulunan hayvan figürleri



**Kaynak:** (Meggs ve Purvis, 2006, s. 5)

İnsanlık tarih öncesi çağla beraber iletişim kurmanın yollarını aramış ve bunu da resmetme yönteminde bulmuştur. Var olan durumları ve yaşananları resmederek hem kendi aralarında bir iletişim ağı oluşturulmuş hem de bilgilendirme tasarımının ilk denemeleri oluşturulmuştur. Yapılan çizilerdeki var olan olaya veya nesneye yakınlık ve canlılık günümüz sanatına ve sanatçısına da ışık tutmuştur. Bu resimlemeler tasarımın her aşına katkıda bulunmuş, soyut resimlemeler günümüzde tasarımın imgesel ve simgesel kollarına temel atmıştır. Bu gelişmelerin en önemli ve en etki eden değişimlerinden bir tanesi de yazının bulunmasıdır.

Tarihe ve sanata yön veren yazının bulunması, Mezopotamya Uygarlığının kurulmasında en büyük etken olan Sümerler tarafından gün yüzüne çıkarılmıştır. Çivi yazısı adıyla bilinen bu yazı türü şu an kullandığımız piktogramın farklı bir yorumundan meydana gelmektedir. Fikir ve düşüncelerin soyutlanması ve aktarıma dönüşmesi işaretleme ve yazı sistemi meydana getirmiştir. Bu sistem geliştikçe düşünceleri ve fikirleri ifade biçimine dönüştürmüştür (Becer, 2011: 85).

İnsanlık tarihinin akışıyla beraber bu soyut simge sistemi, düzenli duygu ve düşünce aktarılabilir bir yazı sistemi oluşturmuştur. Bilinen ilk alfabetik yazı M.Ö. 1500'li yıllarda Fenike Uygarlığı tarafından, kavramları resimselleştirerek, 22 karakterden oluşturulmuştur (Meggs ve Purvis, 2006: 20-21). Bunu takip eden süreçte simgelerin iletişim kuvveti artmaya devam etmiştir. Bunun yanı sıra artık duvar dışında materyallere baskı ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Öncelikle yumuşak kil üzerine uygulanırken daha sonra yerini papirüs, deri vb. malzemelere bırakmıştır. İlk baskı uygulamalarının Sümerler tarafından kil ya da taş yüzeyine oyulmuş kalıplarla daha hassas zeminler üzerine uygulayarak meydana getirdikleri bilinmektedir (Aslıer, 1985: 1). Ve son olarak kağıda baskılama ve anlatma yöntemine geçilmiştir. Ve her gelişme birbirini takip eden süreçleri doğurmuştur. Kağıtla birlikte baskı teknikleri ortaya çıkmış ve vazgeçilmez bir yöntem sunmuştur. İletişim ve grafik tasarımın ilerlemesine katkının artmasını sağlamıştır.

Baskı tekniklerinin gelişmesinin en önemli öncülerinden bir tanesi olan Gutenberg ile görselleştirme ve çoğaltım teknikleri hız kazanmıştır. 1450'de Gutenberg tarafından tipografi tekniğine dayalı kitap basabilme sistemi icat edilmiştir (Becer, 2011: 92). Bu sistem ile baskı hızlanmış, basılı materyallerin çoğaltılması kolaylaşmıştır. Gutenberg'in sistemi ile kitap üretim aşamasında büyük hız ve kolaylık sağlanmıştır. Çünkü bu sistem sayesinde çok büyük ölçeklerde baskı adetlerine ulaşılmıştır (Eskilson, 2007: 14-15).

Matbaanın bulunması ile birlikte baskı teknolojisi daha da ileri noktalara ulaşmıştır. Bu gelişen teknoloji yeni iş alanları ortaya çıkarmıştır. Yazı ustaları, günümüzde grafik tasarıma eşdeğer olan ressamlar, basım ve yayını kendine iş olarak kabul edenler çoğalmaya başlamış ve bu da grafik tasarımın ilerlemesi için önemli bir gelişme olmuştur. Gerekli ihtiyaçları karşılama noktasında önemli bir yer edinen bu sistem, sanayi devrimi ile birlikte ise sanat kaygısı barındıran bir olgu oluşturmuştur.

19. Yüzyıl Sanayi Devrimi öncesinde insanların sanat kavramına bakışları, sanata karşı algıları, günümüzde var olan güzellik ve estetiğe dayalı algının tersine, daima toplum içerisindeki işlevine göre şekillenmiştir. Sanat ve yaşam bir noktada değerlendirilmiştir (Bektaş, 1992: 1). Bu da sanat kavramını bugünden farklı olarak bir görevi yerine getirecek usta-çırak ilişkisi ile yerine getirmiştir. Sanayi devrimi ile birlikte yaşamın kritik noktalarında değişiklikler meydana gelmiştir. Enerji ve tarım ile yaşamını

sürdüren toplumlar artık endüstri ile tanışmışlardır. Bu gelişmeler toplum ve şehir içerisinde büyümeye ve değişikliklere yol açsa da değişik problemlere yol açmıştır. Bu problemler maddi sorunları ortaya çıkarırken estetik kaygıların da önüne geçmiştir.

Fransız devriminin eşitliğe dayanan temeli ile birlikte eğitim üzerindeki etkisi okuma yazma oranlarının artması olarak ortaya çıkmıştır. Bu sonuca etkisi kitap gibi yayınların üretiminin artmasına ve grafiksel iletişime önem kazandırmıştır. Bu zincirsel etkilerin sonucu olarak kitle iletişim çağı ortaya çıkmıştır. (Becer, 2006: 96).

Grafik tasarım ve görsel anlatım için en önemli buluşlardan bir tanesi de fotoğraftır. Elle çizilme ve yontma yöntemleriyle oluşturulan görseller için artık yeni bir görselleştirme ve çoğaltma yöntemi ortaya çıkmıştır. Teknolojinin getirdiği yenilikler devam ettikçe grafik tasarım için de süreç ve yenilik devam etmiştir. Bu teknoloji bilgisayarı da geliştirmiş ve yayıncılık konusunda yeni adımlar ortaya çıkarmıştır. Günümüze kadar etki eden bilgisayar, yazıcı, tarayıcı gibi donanımlar ve bu donanımları araç olarak kullanan çeşitli yazılımlar, ortaya masaüstü yayıncılık teknolojisini çıkarmıştır. Bu tanımla beraber birçok iş üzerinde iş yükü hafiflemiş tasarıma hız getirilmiştir. En son olarak dijital baskı ve 3D baskı teknolojisi ile grafik tasarım yüksek hızla ve işleve kavuşmuştur. Gelişen teknolojinin bilgisayar üzerinde etkisi ile birlikte baskı ve çoğaltım üzerine en ileri nokta dijital baskı teknolojisi olmuştur (Uçar, 2004: 184-185).

Teknoloji çağı ile beraber iletişim ve tasarımın da hızı artmaktadır. Bilgisayar teknolojisi, internet teknolojisi bize hem hızı hem de üretkenliği getirmektedir. Tasarım sürecini etkileyen bu etkenler ile tasarım oluşum süreci hızlanmış, yaratıcı tasarımların oluşturulması için yeni alanlar ortaya çıkmıştır. Grafik tasarım, sanatı teknoloji ile buluşturarak sanatsal ve üretimsel çalışmaların ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bununla birlikte toplum içerisinde iletişimi daha sağlıklı ve daha estetik noktalara ulaştırmaktadır, iletişim medyalarının toplum üzerinde bıraktığı etkiyi her geçen gün daha da artırmak ile beraber bu medyalar sayesinde sanat olgusunu insan hayatına yakınlaştırmış ve her alanda etkisini göstermiştir.

## **1.2. Grafik Tasarım İlkeleri ve Öğeleri**

### **1.2.1. Grafik Tasarım İlkeleri**

Grafik tasarımda ilke, tasarımı oluşturacak olan kavram ve kurallar bütünüdür. Bu ilkeler sadece grafik tasarım değil aslında tasarımın önemli ilkeleridir. Bu ilkelere bağlı kalarak doğru ve özgün olan tasarımı meydana getirmek mümkündür. İlkeleri tasarımı meydana getiren yapboz parçaları olarak kabul edebiliriz. Grafik tasarım ilkelerine şu şekilde bir tanım yapılabilir; grafik tasarım ürünü meydana getirilirken bu tasarım ürününü oluşturan hammaddelerin bir araya gelmesidir (Becer, 2011: 56). Bu nedenle bir tasarımcı bu ilkelere ve işlevlerine yeterince hakim olmalıdır. Bu ilkelerin ışığında tasarımına yön vermelidir. Yani tasarımcı hangi parçanın nereye ait olduğunu bilmeli ve onu doğru anda kullanabilmelidir. İstek (2005: 55)'e göre yazı, fotoğraf ve resimler grafiksel iletişim için önemli tasarım elemanlarıdır. Bu elemanların doğru konumlandırılması tasarımda görsel etkiyi sağlayacaktır. Görsel etkiyi elde eden tasarım kitleye daha hızlı ulaşır.

Grafik tasarım ilkeleri tasarımın seyrine yol veren izler gibidir. Hatalara yer vermeden oluşturulabilecek bir tasarım için doğru ilkeleri doğru noktada kullanabilmek tasarımın hedefe ulaşma seyrini belirler. Grafik tasarım ilkeleri, bir tasarımda fikrin, planın, eskiz çalışmasının görselleşmesinde kullanılan tüm parçaların düzenlenmesinde, yani bir bütünün oluşmasında yardımcı olur ve aynı zamanda etkili bir tasarım için rehberlik eder. Grafik tasarım ilkeleri, sanatsal çalışmaların planlı bir şekilde oluşturulmasında ve sanat eserlerinde bulunan hataların telafisinde kolaylık sağlar. (Öztuna, 2006: 67).

Grafik tasarım ürünlerinin oluşturulmasında dikkat edilmesi gereken temel ilkeler bulunmaktadır. Becer (2015: 64)'e göre tasarımın beş temel ilkesi bulunmaktadır bunlar:

- 1) Denge,
- 2) Orantı ve Görsel Hiyerarşi,
- 3) Görsel Devamlılık,
- 4) Bütünlük,
- 5) Vurgulama

Bunların dışında tasarıma etki edebilecek fonksiyon ve estetik kavramlarını da ilke olarak tanımlayabiliriz.

#### **1.2.1.1. Denge**

Hayatın akışını düzenleyen etkilerin birbirlerine karşı eşit olması durumuna denge denir. Denge doğa içerisinde doğal olarak var olan bir ögedir. Örnek vermek gerekirse



insanlar, hayvanlar, bütün nesnelere, bitkiler, renkler kendi içerisinde bir denge unsuruna tabidir. (Üner, 2010: 134). Denge en önemli unsur kullandığımız öğelerin birbirine uyumu ve orantısıdır. Uyumsuz olan öğelerin bir denge oluşturabilmesi güçtür. “Denge, aynı veya farklı nesnelere arasında uyuma dayalı bir ilişki kurulmasıdır” (Buyurgan, 2001: 67). Eğer denge oluşturabilecek tek bir unsurumuz var ise yardımcı unsurlarla destek verip denge oluşturabiliriz. Dengenin ortadan kalkması muhtemel durumlarda öğeler arasında ekleme veya çıkarım yapılarak denge sağlanır (Genç, 2012: 8).

Tasarımda denge, kullanılacak olan öğelerin doğru oranda tasarıma yansıtılabilmesidir. Yapılan tasarımda algıyı doğru yansıtabilmek için doğru tercihler yaparak dengeyi bulmamız gerekir. Eğer bu tercihleri hatalı yaparsak tasarımda bütünlüğü oluşturamaz ve algıda yanlış mesajı neden olabiliriz. Tasarımda denge hakkında Duranlı (2018: 5) “Tasarım içerisindeki öğelerin tanımlı ve estetik kaygılar içerisinde düzenlenmesidir” ifadesinde bulunmuştur.

Tasarımda dengenin iki türü bulunmaktadır: Simetrik denge ve asimetrik denge. Simetrik denge, bir eksen üzerinde öğelerin konumlandırılmasıdır. Herhangi bir yönde eksene konumlandırılan öğeler kesin ve net bir görüntü çizer. Simetrik denge belirli bir andan sonra tasarımda sıkıcı ve sıradanlık ortaya çıkarır. Asimetrik denge, birbirlerinden bağımsız öğeler arasında modern ve dinamizmin ağır bastığı bir yerleşim sağlanmasıdır. (Becer, 2011: 65-68). Simetrik denge, daha durağan ve sabit tasarımlar meydana getirir. Bir noktadan sonra tasarımın etkisini yitirmesinin de sebebi budur. Asimetrik denge, simetrik denge aksine içerisinde daha fazla hareket barındıran algıyı zinde tutan bir yapıya sahiptir. Bu özellikler de onu tasarımda ve birçok alanda daha cazip ve çekici kılmaktadır.

### **1.2.1.2. Orantı ve Görsel Hiyerarşi**

Oran, nesnel varlıkların gerçek varoluş ölçülerine göre değerlendirilmesidir. Orantı, parçaların ve bütünü birbirleri ile olan ilişkilerini ortaya çıkarabilmek ve bu değerleri karşılaştırabilmek olarak tanımlanabilir. Antik çağ döneminden bu yana, sanat eserlerinin mantık çerçevesinde incelenebilmesi için, sanat yapıtını meydana getiren parçalar ile yapıtın bütünü arasında oran-orantı adı altında matematiksel ve geometrik bağlar kurulmuştur (Eczacıbaşı, 1997: 1379).

Tasarım, birçok ögenin bir araya gelmesinden meydana gelmektedir. Bu öğeleri bir araya getirebilmek ise tasarımcının işidir. Tasarımcı, tasarımını oluştururken bu öğelerin en ve boy oranlarını dengede tutabilmelidir. İşte tam bu noktada oran devreye girmektedir. Yapılan tasarımda bu birkaç ögenin oranlarının bir araya gelmesi ile de orantı kavramı ortaya çıkmaktadır. Bu iki kavramı dengede kullanabilmek tasarımdaki mesajı etkin kılar. Becer (1999: 68)'e göre tasarım içerisindeki görsel unsurların birbirleri ile oluşturduğu orantısal ilişkiler, tasarımın kitlede oluşturduğu algı ve iletişime doğrudan etki etmektedir. Bunun sonucu olarak tasarım elemanı, matematiksel veriler ışığında görsel öğeler arasında çeşitli yapılar kurmaya özen göstermelidir.

Görsel hiyerarşi tasarımda kilit noktaları, tasarım içerisinde bulunan öğeleri kullanarak ön plana çıkarabilmektir. Hangi ögenin hangi oranda ve nasıl kullanılacağı tasarımda verilecek olan mesajın da önemini gösterir. “Tasarımcı, görsel hiyerarşinin oluşturduğu etki ile sözel hiyerarşide de olduğu gibi kitlenin odağını tasarımın üstüne yoğunlaştırabilmektedir.” (Becer, 1999: 202)

### **1.2.1.3. Görsel Devamlılık**

Görsel devamlılık, gözlerin tasarım üzerinde bir yol haritası oluşturabilmesidir. Kullanılan öğeler (çizgi, ton, doku vb.) arasında gözlerin geçiş haritasını belirleyebilmesi ve bunu yaparken herhangi bir kesintiye sebebiyet vermeden yapılabilmesidir. Öğeler arasındaki geçişlerin gözlerin algı kurallarını da göz önüne alarak yapılmalıdır. Bu doğru geçişler tasarımda akıcılık ve devamlılığı da sağlayacaktır. Gözler tasarım üzerinde doğru öğeleri takip ederek verilmek istenen sonuca kolaylıkla ulaşabilmelidir.

Gözlerin algı alışkanlıkları vardır, büyükten küçüğe, yukarıdan aşağıya, sağdan sola, koyudan açığa, renkliden renksiz gibi, bu alışkanlıklar tasarım esnasında görsel devamlılığı oluşturmada göz önünde bulundurulması gereken etkenlerin başında gelir. Algıyı, tasarımın duvarlarının dışına çıkmadan içeride mesaja ulaştırmak asıl hedef olmalıdır. Böylece görsel devamlılık oluşacaktır ve bu da tasarımda görsel ritmi de meydana getirecektir.

### **1.2.1.4. Bütünlük**

Tasarım içerisinde kullanılan öğelerin kendi içerisinde birbirlerini bir yapbozun parçaları gibi tamamlaması bütünlüğü meydana getirmektedir. Tasarımda bütünlük belki de tasarım için en önemli ilkedir. Tasarımda kullanılan öğeleri birbirine doğru etkileşimi

ve tamamlayıcılığı sağlayacak şekilde kurgulamak diğer ilkeleri de daha doğru ve verimli hale getirmektedir. Bu bütün etkileşimin sonucu da doğru tasarımı meydana getirmektedir.

Buyurgan (2001: 70)'a göre bütünlük, çalışma alanı üzerinde var olan, tasarım elemanlarının (çizgi, doku, leke, renk, biçim, form, boşluk, değer) tamamının, tasarım ilkeleri (hareket, denge, ritim, vurgu, kontrast, tekrar ve çeşitlilik) ile bir araya gelerek estetik bir bütünlük meydana getirmesidir. Eğer tasarımda bütünlük sağlanamaz ise tasarımda anlam kaybı ve dağınıklık olacaktır. Bu da tasarımın amacına ulaşamamasına neden olmaktadır.

Tasarımda kullanılan her öge birbirini desteklemek zorundadır. Yani öğeler birbirine anlam katmalıdır. Öğeler arasında tasarımı mesaja ulaştıracak bir etkileşim oluşturulmalıdır. Tasarımda bütünlüğü sağlamanın en etkili yolu her unsurun birbiri ile etkisi olduğu bilinci ile mümkündür (Öztuna, 2007: 52).

Bütünlük oluşturmada en önemli etken tasarımcının hangi ögenin hangi öğelerle beraber kullanılabileceğini doğru algılayabilmesi ve bunu tasarıma yansıtmasıyla mümkündür. Bu konuda Becer (2002: 72-73), tasarımcı, kompozisyonda kullanacağı bütün öğeleri doğru seçmeli ve gruplandırılmalıdır. Biçim, doku, boyut, renk gibi özelliklere sahip olan unsurların uyumu bütünlüğü oluşturur. Bu bütünlük içerisinde kullanılacak olan farklı bir öge tasarımda dikkat toplar. Bu farklılık algıyı aktarmada kolaylık sağlar demiştir.

#### **1.2.1.5. Vurgulama**

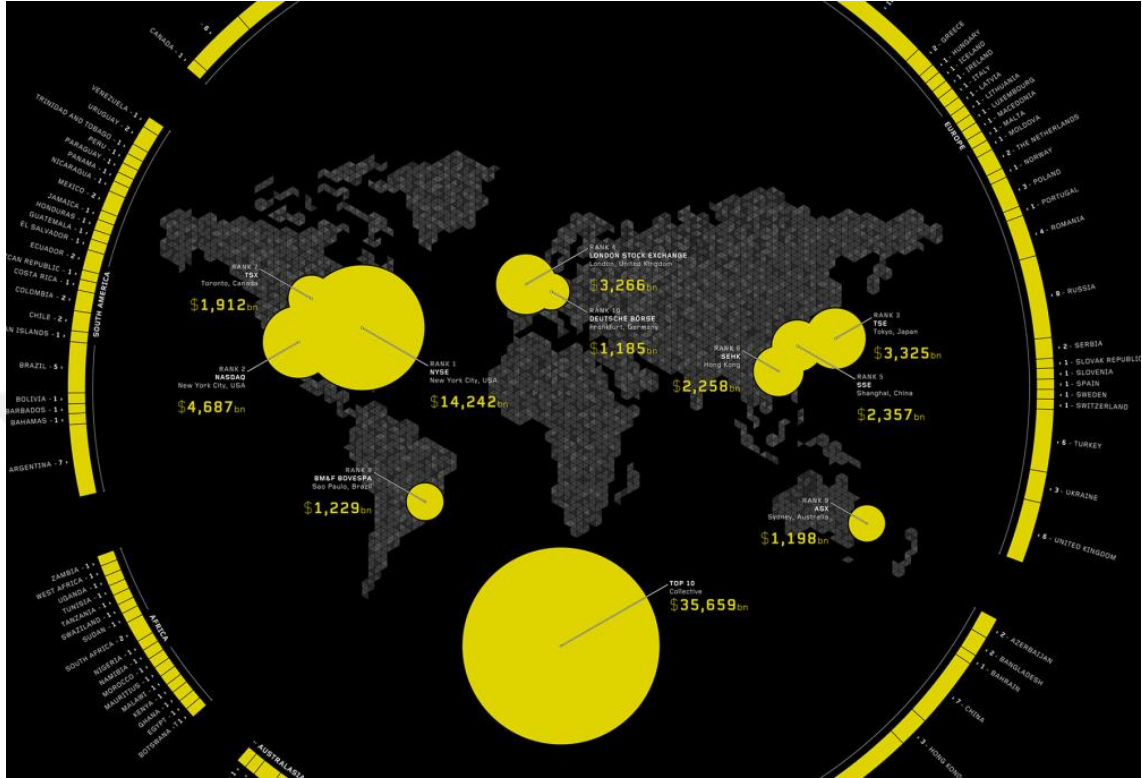
Vurgu, tasarımcının tasarımı oluştururken kullandığı öğeler arasında mesajı ve algıyı yüklemek istediği noktaları ön plana çıkarmasıdır. Belirlediği bir ögenin diğer noktalar üzerinde hakimiyet kurmasını sağlaması ise odak noktası olarak bilinmektedir. Öztuna (2007: 37-38)'ya göre tasarımcı, vurguyu kullanarak kitlenin ilgi ve algısını belirlediği noktalar üzerine çeker. Odak noktasını etkin hale getirerek var olan diğer parçalar içerisinde bir tanesini vurgular.

Vurguyu verecek olan öğeyi önceden belirlemek, tasarımı bu yörüngede planlamak tasarımı oluştururken de bize kolaylık sağlayacaktır. Vurgulamanın yapılacağı öge ve diğer öğeler arasında hangi yöntemlerle zıtlığı oluşturacağımızı belirlemek önemli bir aşamadır. Öğeler arasında bir düzenin hakim olması, kendi içerisinde karmaşaya

sebebiyet vermemesi mesajın kitleye ulaşmasını doğrudan etkiler. Tasarım içerisinde bulunan öğelerin yarattığı vurgu izlenimi tekdüze bir hal alırsa mesajı aktarmada aksaklıklar meydana gelir. Bundan dolayı öğeler kendi içerisinde bir düzen ve önem sırası içerisinde kurgulanırsa kitlenin bakış açısı ve algısı kontrol edilebilir (Turgut, 2013: 127).

Tasarımda vurguyu oluşturabilmek kullandığımız tasarım elemanları arasında bir kontrast oluşturarak mümkündür. Tasarım elemanı; öğeler arasında zıtlığı, konum değiştirmeyi, öğeleri birbirleri içerisinde gruplama veya izole etmeyi kullanarak vurguyu veya odak noktasını tasarım içerisinde konumlandırabilir (Öztuna, 2007: 38). Örnek vermek gerekir ise tasarımda ana öğe olarak belirlediğimiz ve vurgulamak istediğimiz öğeyi diğer tasarım öğelerinden farklı bir duruma taşımamız gerekmektedir. Ana öğeyi diğerlerinden farklı bir renk vererek kontrastı sağlayıp vurgulayabiliriz. Samur'a göre (2012:34) Bir öğeyi tasarım içerisinde ön plana çıkarma, belirgin hale getirme diğerlerinden farklı bir etki içerisine almayı vurgu olarak tanımlayabiliriz. Resim 1.3'de Joshua Lambert tarafından tasarlanmış bir bilgilendirme tasarımı bulunmaktadır. Tasarım üzerinde vurgu ve odak noktası renkler arası zıtlık ve büyük-küçük dengesi ile sağlanmıştır. Tasarımda vurgu yapmak ve odak noktası belirlemek tasarımın algılanabilirliğini kolaylaştıracaktır ve mesajı direkt karşıya geçirmemizde fayda sağlayacaktır. Tasarımda vurgulamanın eksik olması durumunda tasarım sıradanlaşacak ve algıda karışıklığa yol açacaktır. Bu durum tasarımın amacına ulaşmasını engelleyecektir. Tasarım içerisinde hangi görsel unsurun öne çıkarılıp vurgulanacağını belirlemek ayrı olarak önem gösterilmesi gereken konudur. Oluşturulacak olan görsel hiyerarşi tasarımın kendi içindeki etkinliğini ve amacına ulaşabilmesi hususunda anlatılmak istenen mesajın etkisini belirler (Uçar, 2004: 156).

**Resim 1.3:** Joshua Lambert tarafından tasarlanmış “Inside the Stock Exchange” adlı, Dünya Menkul Kıymetler Borsası'nda, dünyanın finansal piyasalarını ve sektörü değiştiren yeni bilgisayarlı yöntemleri inceleyen bir bilgilendirme tasarımı görüntüsü.



**Kaynak:** ([www.designweek.co.uk/issues/october-2013/less-than-a-second/](http://www.designweek.co.uk/issues/october-2013/less-than-a-second/))

### 1.2.1.6. Fonksiyon

Fonksiyon, bir amaçla planlanmış görevlerin işlevini yerine getirebilmesi anlamına gelir. Fonksiyonellik bir amaca bağlı olarak işleyişin uygun olup olmaması ve amaca ulaşabilmek için yapılan aksiyonların yapılabilme ifadesidir. (Turgut, 1989: 34). Tasarımda da fonksiyonellik tasarımın amacına ulaşip ulaşmaması kullanılan teknik ve öğelerin işlevini doğru yerine getirip getirmemesi ile alakalıdır. Fakat sanat ve tasarımda fonksiyonellik kavramı tartışmaya açıktır. Grafik tasarım içerisinde fonksiyonellik sürekli olarak var olan bir kavramdır. Sanat içerisinde duyulan ve alınan hazzın önemi daha fazla olduğundan fayda aramak doğru değildir. “Güzellik fonksiyonel olsaydı, eşyalar işlevi olduğunda güzel olmadığında çirkin olarak kabul edilecektir” (Turgut, 1989: 12). Bu açıdan bakıldığında zaman tasarım oluşturulurken fonksiyonellik aramamak gerekir. Fakat bir grafik tasarım ürününü oluştururken üründen beklenen faaliyetleri yerine getirebilmesi, kullanılabilirliği ve estetik kaygıları taşıması beklenir. Örnek vermek

gerekirse bir ambalaj tasarımında tasarımın estetik kavramlarının dışında, ambalajın fonksiyonel olarak kullanılabilirliği, maliyeti ve diğer birçok etken ön plana çıkmaktadır.

Bu açılardan baktığımız zaman grafik tasarım ile sanat eserleri arasında bazı nüansların fark yarattığını söyleyebiliriz. Bu farklar ile birlikte fonksiyonelliğin de göreceli bir tasarım ilkesi olduğu söylenebilir.

### **1.2.1.7. Estetik**

Estetik güzellik içerisinde bulunan kavramları ve güzel sanatları içinde barındıran bir felsefe dalıdır. Estetik bir algı, bir bakış açısı, beğeni olgusunu nesnelleştirme düzenidir. Özgün bir tasarlama ve parçaları bir araya toplama biçimidir (Timuçin, 2011: 12).

Tasarım içerisinde estetik, tasarımcının eserinde belirlenen mesajı güzeli bulma çabasıyla birlikte oluşturarak kitlelere ulaştırabilmesidir. Güzeli doğruyu bulma arayışı en eski tarihlerden günümüze kadar gelmiştir. Bu arayış sanatı da doğal olarak etkilemiştir. Tasarımcılar bu arayışı teknik terimlerle desteklemeli ve kitleye yansıtmalıdır (Tepecik, 2002: 95). Tasarım sürecinde estetik kaygılara sahip olmak, tasarımın hedeflenen amaca ve güzelliğe sanatsal değerleri de içinde barındırarak ulaşacaktır.

Tasarımcı, çalışmasında estetiği tasarım ilke ve öğelerine sadık kalarak ve doğru yönlendirerek oluşturmalıdır. Grafik tasarımcı estetiği ararken; çizgi, doku, biçim, renk, ton, ışık, gölge, aralık, uygunluk, zıtlık, benzerlik, tekrar gibi temel tasarım ilke ve öğelerinden faydalanmalıdır. (Tepecik, 2002: 95).

Estetik kavramı felsefi bir konu olarak düşünürler tarafından da defalarca sorgulanmış ve yorumlanmıştır. Evrenin doğasında bulunan estetik olgusunun tasarım sürecinde iyi irdelenerek doğru tasarım öğeleri ile birlikte bir tasarım öğesine dönüştürülmesi gerekmektedir. Bu tasarımın güzellik kavramına ulaşmasında önemli bir rol oynayacaktır.

### **1.2.2. Grafik Tasarım Öğeleri**

Çizgi, renk, doku, ölçü, biçim, yön gibi hammaddelerin bir araya gelmesi ile grafik tasarım ürünü ortaya çıkmaktadır. (Becer, 2009: 56).

### 1.2.2.1. Çizgi

Tasarım içerisinde bulunan uyumu en çok etkileyen öge çizgidir. Bir noktadan diğer bir noktaya hareketi meydana getiren kalıptır. Tasarıma ait bütün dinamikleri etkileyen tasarımda var olması veya olmamasıyla dengeleri değiştirebilen ögedir.

Çizgi, insanın duygu ve düşüncelerini tasarıma aktarmasını sağlayabilecek yeterliliğe sahip olan bir ögedir. Bütün yaşanan hisler birkaç çizgiyle aktarılabilir esere. Bundan dolayı sanatçıların en önem verdiği öğelerden biridir. Tasarımda en etkili eleman olarak ön plana çıkmaktadır (Turani, 1980: 109).

Çizgi kullanımında diğer öğelerin verdiği destek ile tasarımda anlamda pekiştirme veya vurgulama arttırılabilir. Örneğin bir çizgiye verilebilecek renk veya kalınlık o çizginin tasarımın akışını değiştirmesine neden olur. Tasarımda çizgi, birçok karaktere sahip olarak kullanılabilir, içerisinde renk barındıran bir çizgi yumuşaklık veya sertlik gibi özelliklere bürünebilir. Bu da tasarıma göre anlatım gücünü arttırabilir (Gill, 1984: 190).

Çizgi, tasarımları oluştururken doğada incelediğimiz birçok nesnenin de kalıbını algımıza yerleştirmemize neden olur. Bir bulutun, bir dağın, bir ağacın hatlarını bir kontur çizgisi olarak algımıza yerleştiririz. Tasarım oluşurken bu çizgiler tasarımı meydana getiren ana hatlar olarak ortaya çıkmaktadır.

Çizgi, düz veya kıvrıma sahip, kalın ya da ince, kesik veya devamlılık arz eden, grenli ya da keskin niteliklere sahip olabilir. İki öge ayırmak istendiğinde araya konulabilecek bir çizgi optik olarak bunu sağlayacaktır. Çizgiler kullanım şekillerine göre mesaj da aktarabilirler (Becer, 2011: 56).

Çizgi oluşum biçimlerine göre üç grupta incelenmektedir.

1- Dik ve yatay çizgiler: Sakin ve hareketsiz etki yaratan çizgilerdir.

2- Kıvrık çizgiler: Hareketli ve dinamik etki yaratan çizgilerdir.

3- Eğik çizgiler: Yoğunluk durumuna bağlı olarak hareketi yükselten ve zenginleştiren çizgilerdir (Buyurgan, 2001: 53).

### 1.2.2.2. Renk

Renk, ışığın cisimler üzerinden yansıyarak gözlerimizde kurduğu etkileşimdir. (Kılıçkan, 2002:75). Renklerin fiziksel olarak bir değeri vardır. Renklerin var olabilmesi için ışık şarttır. Renk her ne kadar resimleme üzerinden bilinse de aslında renk fizik ve kimya biliminin de içerisinde bulunduğu bir konudur. Bilimsel verilere bakıldığında zaman ışığın eşyalar üzerine düşmesi eşyanın kendi üzerindeki renk yoğunluğuna göre bir dışavurum oluşturur ve diğer renkleri absorbe eder. Böylelikle fizik açısından renk, ışık içerisinde enerjinin dağılımını yani birçok dalgaının frekansları ve şiddetleriyle ortaya çıkar. (Yaman ve Anadol, 2003: 229).

Renklerin oluşumu ışığa bağlıdır ve renkler duygu aktarımı yapabilirler. Bunun yanı sıra içgüdüsel etkilere sebep olabilir, mesaj verebilir. Bugüne kadar birçok bilim adamı, renklerin insan üzerindeki etkileri konusunda değişik çalışma ve deneyler yapmışlardır. Diğer taraftan, bir sanatçı olarak Josef Albers'in bu konudaki katkılarını da unutmamak gerekir. Albers, 30'lu yılların ilk dönemlerinde Bauhaus okullarında öğretim üyesi olarak çalıştığı sırada kare biçimleri renklerle birleştirerek optik yanılsamalara dayanan renkler arası bağlantılar meydana getirmiştir. (Resim 1.4) , (Becer, 2011: 57).

**Resim 1.4:** Josef Albers, Study for Homage to the Square, 1950, oil on artist board 26.67 x 26.67 cm



**Kaynak:** <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/american-postwar-abstract/a/albers-homage-to-the-square>



Renkler üç ana pigment ile meydana gelirler. Bunlar kırmızı, sarı ve mavidir. Bu renkler kendi içerisinde ana ve ara renkler olmak üzere iki renk grubu oluşturur. Ana renklerimiz bu üç pigmentin kendisidir. Ara renkler ise ana renkler içerisinde bulunan iki renk pigmentini aynı oranda birbirleri ile karıştırdığımızda ortaya çıkmaktadır. Ara renkler mor (kırmızı + mavi), yeşil (mavi + sarı), turuncudur ( sarı + kırmızı). Bunlar renk olarak standarda oturtulmuş renk gruplarıdır. Bunun dışında da renkleri kendi içerisinde karıştırarak farklı renkler elde edebiliriz.

Renkler, ışıkla birlikte var olurlar ve izleyen üzerinde birçok değişik duygular uyandırabilirler. Bunların bir bölümü kişisel, bir bölümü ise genellenebilir duygulardır. Sıcak renklerin uyarıcı, soğuk renklerin ise gevşetici ve dinlendirici olması, genellenebilen duygulara iyi bir örnek oluşturur. Renklere duyduğumuz tepkileri yönlendiren başka bir unsur da, renklerin dalga boylarıdır.

Renğin üç boyutu bulunmaktadır;

- Uzunluk (renğin türü) : Renkleri tasvir etmede kullanılan terimler. Kırmızı, sarı vb.
- Genişlik (renğin tonu) : Renğin tonunun açıklık ve koyuluk değerleridir. Beyaz renk tonu açarken siyah koyulaştırır.
- Derinlik (renğin yoğunluğu) : Renğin yansıyan parlaklık değeridir. Renk içerisindeki yoğunlukla orantılıdır (Becer, 2009: 58).

“Kroma değeri, bir rengin matlık, parlaklık şiddetini (gücünü) belirler” (Buyrgan, 2001: 65). Grafik tasarım ürünlerinde rengin kalitesi önem arz etmektedir. Bunun nedeni, tasarım elemanının yaptığı çalışmalar bütünüyle çoğaltım tekniğine dayanmaktadır. Bu aşamada da doğru renk kromaları kullanılmadığı takdirde sağlıklı ve kaliteli baskılara ulaşmak zor olacaktır. Üç ana renk (cyan,magenta,yellow) tasarım içerisindeki renkleri oluşturmada kullanılan renklerdir. Siyah boya ise tasarım üzerinde derinlik vermesi amacıyla bu üç renk ile beraber kullanılmaktadır. (Tepecik, 1994: 57-58).

Bütün bunları göze aldığımız zaman renk konusunun asıl amacı bir mesaj vermek, bir şeyleri görsel öğelerle anlatmak olan grafik tasarım için de son derece önemlidir. Tasarım aşamasında birçok ilkeyi uygularken renk bu konuda çok önemli bir etken olacaktır. Renklerin insanlar üzerinde bıraktığı etkilere hakim olmak tasarım anlayışımızı doğru yönlendirmede büyük avantaj sağlayacaktır. Birçok tasarımda da görülmüştür ki

renğin her tasarımda dışa aktarım konusunda büyük farklılıklar göstermiştir. Sadece etkin öğenin rengi değiştirilerek tasarımdan farklı mesajlar alınabilmiştir. Tasarımda rengin kullanım amaçları; renkli alanların özelliklerini ortaya çıkarmak, tasarım içerisindeki düşünceleri renkle beraber görselleştirebilmek, bu görselleri doğru renklerle mesajı yoğunlaştırarak kitleye kanalize edebilmektir. (Sloane, 1980: 40).

Grafik tasarımcı tipografi, kompozisyon kavram karmaşası gibi birçok problemle başa çıkabilmelidir. Bununla birlikte renk ögesini tasarımının bir elemanı olarak oluşturmak durumundadır. Renk ve ton değerleri ile yapılan planlamalar sonucunda tasarım üzerinde ön plan veya arka plan seçeneklerini esnek bir şekilde kullanabilir ve görsel hiyerarşiyi tasarımda aktif etme aşamasında önemli bir rol alır. (Uçar, 2004: 45).

Dalga boyu yüksek olan sarı, kırmızı ve turuncu renkler sıcak renkleri oluşturur. Dalga boyunun daha kısa olduğu mavi, mor ve yeşil renkler ise soğuk renkleri oluşturur. Soğuk renk içerisinde sıcak renk oranı arttıkça ortaya çıkan renk de ısınır, sıcak renk oranı azaldıkça çıkacak olan renk soğur. Sıcak renkler daha fazla dikkati üzerine topladığından dolayı tasarım içerisinde kullanılan sıcak renkler insanlara daha yakın olma hissi uyandırır. (Uçar, 2004: 47).

Renkler, sıcak ve soğuk renkler olarak ikiye ayrılmasında en önemli etkenlerden ikisi de rengin şiddeti ve insanlar üzerinde bıraktığı etkidir. Sıcak renklerin şiddeti yüksek olduğundan kırmızı ateş sıcaklığını, sarı ışık, aydınlık ve parlaklık algılarını yerleştirir. Soğuk renkler ise şiddetin az olmasından dolayı daha çok dinginlik, huzur gibi algıları tetikler ve gözde bu şekilde algı oluşturur. (Kılıçkan, 2002: 132-133).

Renklerin kendi içerisinde tamamlayıcı renkleri vardır. Bunlar kendilerinin kontrastı olan renklerdir. Kırmızının kontrastı yeşil, mavinin kontrastı turuncu, sarının kontrastı ise mordur. Bu renkler beraber kullanıldıklarında birbirlerinin algısını yükseltirler bu nedenle bütünleyici olarak bilinirler. Bir renge dikkati çekmek ve o rengi yükseltmek istediğimizde kontrastını kullanmakta fayda vardır.

**Resim 1.5:** Sıcak ve soğuk renkler



**Kaynak:** (Tepecik, 2002)

Renkler duygusal yönden insanlar üzerinde etki bırakabilen bir tasarım unsurudur. Bundan dolayı kendi içerisinde sıcak, soğuk (Resim 1.5), tamamlayıcı, ve tonlama gibi renk sınıflarına ayrılmışlardır. Bir grafik tasarım elemanı renklerin psikolojik etkilerini göz önünde bulundurarak çalışmalarına yön vermeli ve planlamalıdır. (Tepecik, 2002: 34).

Renkler insan psikolojisinde ve algısında önemli bir yere sahiptir. Odabaşı'na göre bu etkileri şöyle anlatabiliriz.

**“Sarı:** Neşe doğuran bir renktir. Parlak sarı ışık dolaşımı üzerinde olumlu tesir yapar. En parlak renktir. Fikir ve zekayı açar. Gri ile karıştırılırsa etkisini kaybeder ve zayıflar. Diğer renklerle karıştığında parlaklık derecelerini kuvvetlendirir

**Kırmızı:** Mücadele ve canlılığın timsalidir. Nefse hakimiyeti ve idari kontrolü kaybettirir, heyecan verir, samimiyet ve hoşlanma duygusu yaratır

**Mavi:** Düşünce, karar verme yeteneğini artırır. Yaratıcı fikirlerin doğmasına yardımcı olur. Soğuk etkisi veren, sakinlik duygusunu doğuran ve kuvvetlendiren bir renktir

**Turuncu:** Yaşama sevinci verir. Hareket ve canlılığı artırır. Kahverengiye yaklaştıkça sükunet vermeye başlar. Turuncunun aktif bir etkisi vardır

**Mor:** Gerçekleşmesi zor olan fikirler ve hüznü doğuran, düşündürücü, pişmanlık doğuran bir renktir. Geniş bir yüzey halinde kullanılırsa korkuya neden olur.

**Yeşil:** Memnunluk, sükunet ve ümit telkin eden dinlendirici bir renktir. Serin, taze ve gençleştirici bir renktir. Gri ile karıştırılınca tembellik, sarı ile karıştırılınca canlılık tesiri verir. Maviye yaklaştıkça ruhsal kuvveti artar.

**Beyaz:** Temizlik ve saflık telkinini yapar ve ferahlık verir.

**Siyah:** Ciddiyet ve ağırlık telkin eder. Küçük yüzeyler halinde kullanıldığında canlılık büyük yüzeyler halinde kullanıldığında endişe ve korku hissi doğurmaktadır.” (Odabaşı, 2006: 88).

Bütün bu bilgiler göz önünde bulundurulduğu zaman bir grafik tasarımcının renk kavramını çok iyi çözümlemiş olması gerekir. Tasarımlarında renk kavramını ele alırken renklerin kültürel çağrışımına, insan üzerindeki etkisine, tasarımın hitap edeceği kitlenin renk ile ilişkisine, firma veya kurumun renk stratejisine dikkat etmelidir. Tasarımını bu yönde yönlendirmelidir.

### 1.2.2.3. Doku

Sanatçılar dokuyu hem görme hem de dokunma hislerini algılayabildikleri bir tasarım elemanı olarak görmektedirler. Objelerin iç ve dış yapıları üzerinde bilgi edinme olanağı sağlar. (Odabaşı, 2002: 70). Doku, yüzey üzerinde tasarım ile ilgili hissi bize verebilen bir tasarım elemanıdır. Bu da tasarım ile ilgili bizde görsel veya fiziksel olarak etki bırakabilecek bir etkidir. Adelson ve Bergen (1991: 18)'e göre "Çizgi veya kenar gibi öğelerle görsel olarak farklılık gösteren, kendi içerisinde bir süreklilikle yüzey tanımlayan görsel özellik" olarak tanımlanır. Doku birçok etmenin bir araya gelmesi ile beraber ortaya çıkmaktadır. Işık, yüzey, tekrar, zıtlık vb. etmenler dokunun oluşumuna ve ortaya çıkmasına yarar sağlayan maddelerdir. Işık yönü ve miktarı, yüzey üzerinde oluşmuş olan dokunun birim boyutu, doku içerisindeki kontrast oranı ve yüzeyin parlaklığı yüzey üzerinde bulunan dokunun algılanabilirliğini arttıran etkenler olarak ifade edilebilir (Thiel, 1981: 84). Yani çevresel etmenler dokunun özelliklerini meydana çıkartmada en önemli faktörlerdir. Dokuların tasarım üzerinde yarattığı etki, çevrenin durumuyla ilgili olarak daha etkili ya da daha zayıf duruma getirilebilir. Bunun yanı sıra sınırları veya devamlılığı da düzenlenebilir. (Atalayer, 1994: 49).

"Sanatsal anlamda doku, maddelerin doğal yapısının dış yüzeyindeki görüntüsüdür" (Buyurgan, 2001: 55). Görsel tasarımda doku ve sınır çizgileri ana öğelerdendir. Var olan malzemelerin yüzey yapısı hakkında bilgi edinmemizi sağlamaktadır (Lang, 1974). Doku, bir yüzeyde oluşan biçimsel tekrarlardan meydana gelmektedir. Gün içerisinde fazlaca kullandığımız bir malzeme olan kağıt yüzeyinde sert-düz, sert-grenli, yumuşak-düz vb. (Resim 1.6) gibi birçok doku oluşturulabilir. Dokunun fiziksel veya optik olmak üzere duygulara yön verme gibi bir işlevi de bulunmaktadır (Becer, 2011: 61-62).

**Resim 1.6:** David Anderson, dokuya dayalı afiş tasarımı



Kaynak: (Becer, 2011: 62)

Doku kendi içerisinde görsel ve dokunsal olarak ikiye ayrılır. Görsel doku gözle tanımlanabilen dokulardır. Dokunsal doku ise gerçekte var olan ve dokunarak hissedilebilen dokulardır. (Ching, 1987).

Dokular yapay ve doğal olmak üzere iki tür olarak sınıflandırılabilir. Doğal doku, doğal yollarla meydana gelmiş olan yaprak, taş, hayvanların derileri vb. dokulardır. Yapay doku ise insan elinden çıkma malzemeler üzerinde oluşan dokulardır. Çelik konstrüksiyonalar yapay dokuya bir örnektir. (Odabaşı, 2006: 69).

**Doğal Dokular:** Yaşadığımız her anın içerisinde var olan maddeler üzerinde tekrara dayalı doğal olarak oluşmuş elle dokunabilip hissedebildiğimiz dokulardır. Örneğin, bir taş parçası, ağaç yaprağı, bir zeytin tanesi, bir ceviz vb. hayatımıza dahil olan her şeyde doğal olarak var olan dokuları görebiliriz. Doğada varlığını sürdüren her türlü nesne dokuları meydana getirmektedir. Hücre, atomlar ve mikroskop ile görülebilecek organizmalardan, gökyüzünde bulunan yıldız ve bulutlara kadar tekrara dayalı bir bütün oluşturmaktadır. Bu da dokuyu tanımlamaktadır. (Tüzcet, 1967).

**Yapay Dokular:** Her nesnenin bir dokusu vardır, doku olarak kabul etmemiz için nesnenin yüzeyinde tekrar oluşturması doku olduğunu kabul etmemiz için yeterlidir.

İnsan üretimine dayalı birçok malzeme kullanılmaktadır. Bu malzemelerde de nesneyi yansıtan bilerek veya bilmeyerek dokular meydana gelmektedir. Bu dokular doğal kendi oluşumundan ziyade elle üretim olduğu için yapay doku olarak kabul edilmektedir. “İnsanlar tarafından yapılmış olan cam, metal, halı, perde, plastik eşya ve bunlara benzer pek çok nesnenin yüzeylerinde görülen ya da algılanan yapıdır” (Buyurgan, 2001: 55).

#### 1.2.2.4. Biçim

Biçim, tasarımda kullanılan nesnelerin kendi sınırlarını belirlemesidir. Bir çizginin gidiş yönü veya bir resmin konturları biçimi meydana getiren etkenlerdir. Tasarımda kullanılan öğeler arasında ilişki kurmak ve bunun sınırlarını belirlemektir. “Temel tasarım tekniğinde, çizgi renk ve diğer yüzey elemanlarının birbirleriyle ilişkileri sonucu biçim oluşur” (Tepecik, 1994: 58).

Biçim tasarımı, tasarım elemanlarının bir bütün haline getirebilme yaklaşımıdır. Bilgilerin bütün olarak değerlendirilerek işlev, biçim ve estetik birliği sağlanmasıdır. (Yurtsever, 1988: 93).

Tasarımda biçim, çizgilerin toplu olarak kullanımı, bir çizginin kendi içerisinde dönüşü ve tonların fark yaratması gibi unsurlarla meydana gelmektedir. (Resim 1.7) (Becer, 2002: 62).

**Resim 1.7:** Michael Toth, biçimsel özelliklerin vurgulandığı bir broşür tasarımı



**Kaynak:** (Becer, 1999)

#### 1.2.2.5. Ölçü

Ölçü kavramı tasarımda kullanılan öğelerin kullanım alanlarını belirleyerek iki öğenin büyüklükleri arasındaki ilişkiyi birimlendirmektir. Tasarımda öne çıkacak olan husus bu ölçü kavramını amaca ve estetik kaygılara uygun bir şekilde icra edebilmektir.





**İKİNCİ BÖLÜM**  
**BİLGİLENDİRME TASARIMI İLKELERİ VE GRAFİK TASARIM İLE**  
**ETKİLEŞİMİ**



## 2.1. Bilgilendirme Tasarımı Nedir?

Araştırma, gözlem veya öğrenme yoluyla elde edilen verilere bilgi denir. Tasarım ise ortaya çıkan bir problemin, tasarımcı tarafından tasarım ilke ve öğelerinden yararlanarak özgün bir şekilde problem ile ilgili çözümler üretebilmesidir. Bilgilendirme tasarımı ise; kullanıcıları belirlenen gereksinimleri doğrultusunda, mesajın taşıyacağı içeriğin ve sunulacağı ortamın belirlenmesi, planlanması ve biçimlendirilmesidir (Aktaran: Dur, 2011: 4).

Bilgilendirme tasarımı, var olan bir verinin ele alınıp içerik analizinin yapılarak tasarım sürecinden geçirilerek hedeflenen kitleye veriyi en akıcı şekilde aktarabilmektir. Crnokrak (2008: 23)'a göre, bilgilendirme tasarımının amacı anlaşılması güç olan veriyi evrensel olarak kabul edilmiş imgelerle birleştirerek veriyi daha kolay aktarabilecek görsellere çevirmektir. Bilgilendirme tasarımı, ilgili kitleye doğru bilgi verebilmek için içeriğin analizini, planlamasını ve sağlıklı bir aktarım için sunumunu kapsamaktadır (Petersson, 2007: 26). Yapısı mesaj vermek ve bunu en yalın şekilde iletebilmek olan bilgilendirme tasarımının amacı, doğru bir şekilde iletilen veriyi geliştirerek hedef kitle üzerinde bu değişiklikleri somut olarak yansıtmaktır. (Mullet and Sano, aktaran Petterson, 2002:18).

Grafik tasarım toplum algısını yönlendirebilecek kadar önemli bir uzmanlık alanıdır. Teknolojideki gelişmelerden sonra iletişim, grafik tasarımın en önemli kıstaslarından biri haline gelmiştir. Görsel iletişim bundan dolayı grafik tasarıma göre daha kapsamlı görülmektedir. Yeni dünya gelişmelerinde grafik tasarım işin içine iletişim katabildiği kadar etkili olabilmektedir (Karamustafa, 2003: 57). Grafik Tasarım Dernekleri Uluslararası Konseyi (Icograda) grafik tasarımın görsel iletişim ile kıyaslandığında yetersiz kaldığını vurgulamaktadır (<http://www.icograda.org/>). Bilgi tasarımı da iletişimin en etkili olduğu uzmanlık alanlarından biridir. Grafik tasarım ve bilgilendirme tasarımı bu noktada iletişimi işin içine katıp kendilerini ifade etmek zorundadırlar.

Bilgilendirme tasarımı, yakın bir dönemde bir uzmanlık alanı haline gelmiştir. Günümüzde bilgi akışının hızla artması ve karmaşık bir hal alması, görsel iletişim merkezi içerisinde yeni dersler ve uygulayıcıları ile birlikte kendine özel formlar ve yapılar barındıran 'bilgilendirme tasarımı' adı altında yeni bir disiplini oluşturmuştur

(Schuller, 2009: 40). İnsanlarla iletişimi kurabilmek ve yardımcı olmak amacıyla Mısırlılara dayanan katiplerin pazar yerlerinde notlar ve belgeler tutmasıyla başlayan meslekler ortaya çıkmıştır. Horn ise bu konu hakkında şunları söylemiştir.

*Mısırlı katipler her gün pazar yerinde oturup, hiyerogliflik mektuplar, raporlar, notlar, ve müşterileri için teklifler yazmışlar. En azından o günden beri, insanların iletişimlerini daha etkin kılmak amacıyla onlara yardımcı olma mesleği gelişmiştir. İletişim uzmanlarına toplumumuzda sıkça rastlanmaktadır: Başkasının adına yazan yazarlar (hayalet yazar), teknik yazarlar, reklam yazarları ve sanat yönetmenleri, halkla ilişkiler yazarları ve pazarlama danışmanları en sık görülenlerdir. İnsanoğlunun çaba gösterdiği herhangi bir alanda, ilk önce, bir uzmanlaşma süreci, sonra da uzmanlıkta artış gözlenmektedir. Bilgilendirme tasarımı; çok eski bir meslek olan iletişim asistanlığının güncel tezahürüdür (Horn, 2009: 30).*

Burada bilgilendirme tasarımını diğerlerinden ayıran en önemli detay büyük ve zor bir veri kaynağının anlaşılabilir bir tasarıma dönüştürülmesidir. Karmaşık ve anlaşılması güç olan veriyi sade ve göze hoş gelebilecek şekilde kitleye sunabilmek bilgilendirme tasarımını farklılaştıran en ayırt edici özelliktir. Bilgilendirme tasarımının uygulama alanı da çok geniş bir bölüme hitap etmektedir. Her ne kadar bilgilendirme tasarımı algılarda sadece yön tabelaları veya oda isimlikleri kadar yer kaplasa da aslında bilgilendirme tasarımının ulaştığı tasarım ağı çok geniştir. Bilgilendirme grafik görselleri, interaktif tasarımlar, çevresel tasarımlar bilgilendirme tasarımını oluşturan parçalardır.

Bunları sıraladığımız zaman:

- Trafik içerisinde bulunan yönlendirme grafikleri
- Seyehat öncesi ve sonrası planlamada kullanılan haritalar
- Ürün ve hizmet tanıtımı için kullanılan broşürler
- Kullandığımız web sitelei
- İlaç kullanım talimatları ve uyarıları bulunan prospektüsler
- Hayatın akışı içerisinde kullandığımız formlar
- Seçim bilgilendirme kılavuzları
- Alınan bir ürünün kurulum ve kullanım bilgilerini içeren kullanım kılavuzları

- Müze, kültür merkezi ve kütüphane gibi alanlarda bulunan sergileme ve sunum faaliyetleri (Resim 2.1)
- Otogar, havalimanı ve tren garı gibi seyahat merkezlerinde kullanılan grafikler (Baer, 2008: 16).

**Resim 2.1:** Chicago Design Museum Exhibition 2012



**Kaynak:** <https://i.pinimg.com/236x/5f/70/3b/5f703b57d8f633bfb37e604cbb5560a9--gym-design-graph-design.jpg>

### 2.1.1. Bilgilendirme Tasarımının Tarihsel Gelişimi

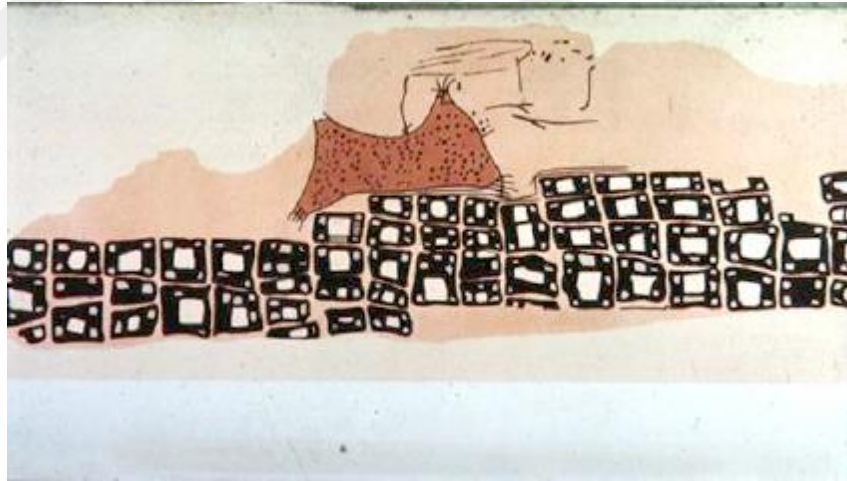
Bilgilendirme tasarımının yakın dönemde bu ad altında meydana çıkmasını göz ardı edersek eğer tarihini ve ne kadar eski bir kavram olduğunu bazı kanıtlara bakarak anlayabiliriz. İnsanoğlunun varoluşundan bu yana bilginin varlığını kabul edersek bilgi tasarımı aslında ilk insanlara kadar uzanan bir geçmişe sahiptir. Bunu mağara duvarlarına çizilen resimlerden de yola çıkarak bir bilgi aktarma aracı olarak kullanıldığını da anlayabiliriz. Çatalhöyük Kent Haritası (Resim 2.2) M.Ö. 6200 yıllarına dayanan bilinen en eski haritadır. Bilgilendirme tasarımının varlığı üzerine birçok kaynakta başlangıç olarak varsayılmaktadır (Aktaran: Uyan, 2011: 14-15).

**Resim 2.2:** Üç buçuk metre duvar üzerinde yapılmış Çatalhöyük Kent Haritası'ndan bir görüntü



**Kaynak:** (aktaran, Uyan, 2011, s.15)

**Resim 2.3:** Aslı 3,5 metre duvar üzerine yapılmış Çatalhöyük Kent Haritası'nın çizimi

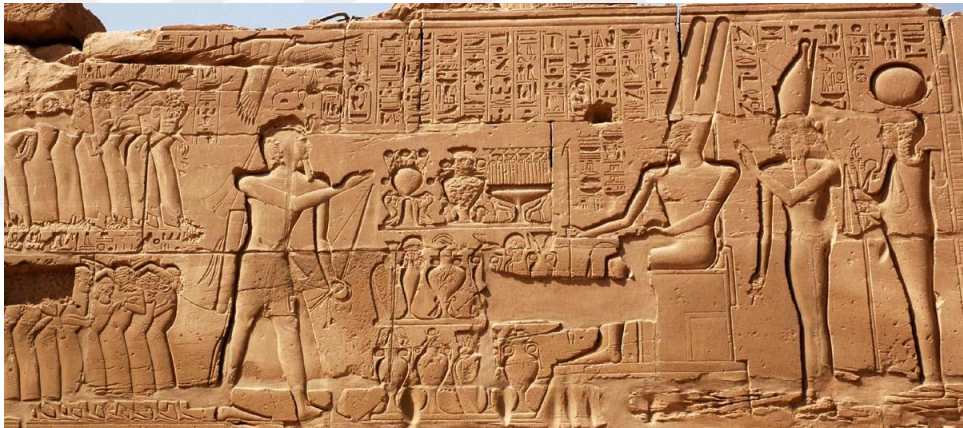


**Kaynak:** (aktaran, Uyan, 2011, s.15)

*Önceleri muhasebe kayıtlarıyla başlayan yazı; sonrasında tarih, efsaneler, mühendislik ve tıp gibi her türlü bilginin kaydedildiği bir güç haline gelmiştir. Resimle ifade edilen nesnelere bütünü olan yazı, zamanla sembollerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan ideogramlara, oradan da ses yapısını taşıyabilen alfabelere dönüşmüştür. Tarihte ilk kez sözler kayıt altına alınarak “bilgi dağarcığı” haline dönüşmüş ve bu dönüşüm bilgilendirme tasarımının kaynağı olmuştur. O zaman yapılan ve kimi çevrelerde piktogram olarak adlandırılan bu çalışmaların (mağara resimleri ya da resim yazılar) günümüz standartlarında piktogram olmamalarına karşın önemi yadsınamayacak kadar büyüktür (Güler, 2008: 17-18).*

Tarih öncesi dönemlerde mağara duvarlarında bulunan resimler o döneme ait piktogram tasarımları olarak kabul edilirken, hiyeroglif temelinde oluşan resimyazı (Resim 2.4) örnekleri ise antik dönemlere ait piktogramlar olarak kabul edilmiştir. (Güler, 2008: 20).

#### **Resim 2.4:** Hiyeroglif Yazılar



**Kaynak:** [https://www.memphis.edu/hypostyle/tour\\_hall/seti\\_scenes.php](https://www.memphis.edu/hypostyle/tour_hall/seti_scenes.php)

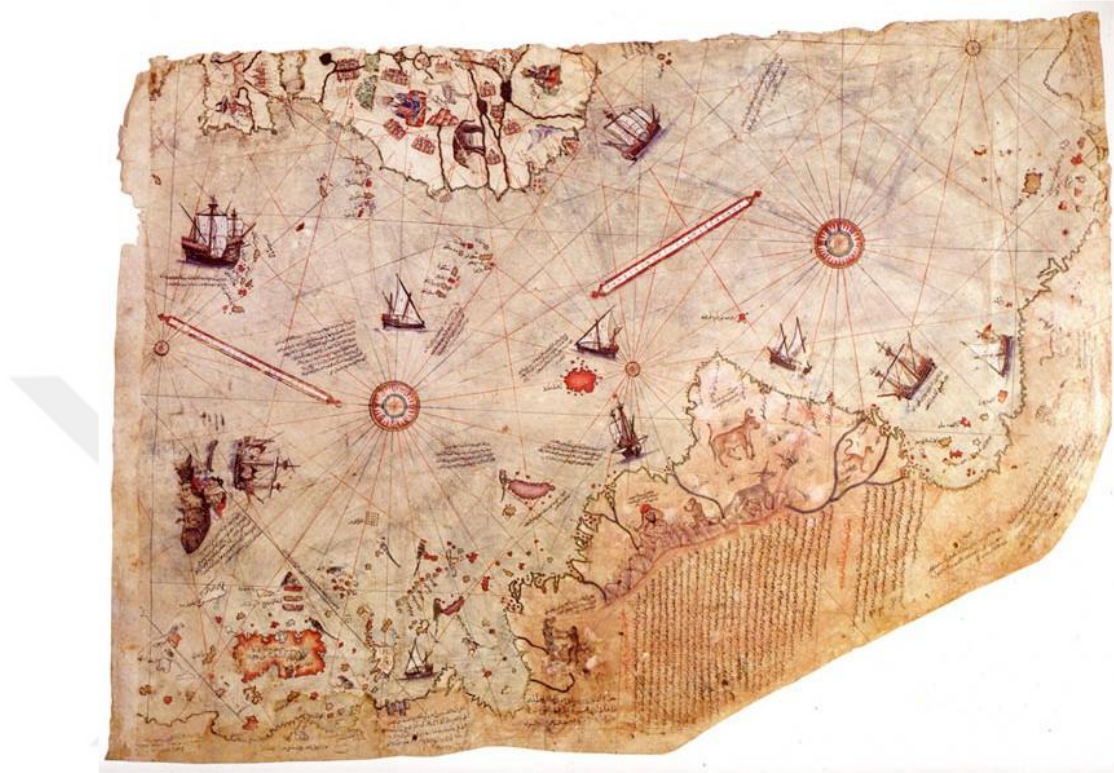
M.S. 350’li dönemlerde piktogramların öncüsü olarak sayılabilecek ‘armalar’ ortaya çıkmıştır. Devamında matbaanın da icat edilmesiyle baskı sistemleri de gelişmiştir. Bu gelişmeler şu an kullanmakta olduğumuz piktogramlara örnek teşkil eden ‘vinyet’ adında çalışmaları oluşturmuştur. (Güler, 2008: 20-21).

Bilgilendirme tasarımı tarihinde, Piri Reis’e ait 1513 yapımlı Birinci Dünya Haritası (Resim 2.5) bilgi aktarıcı görsel öğelere sahip olması ile önemli bir noktadadır. Piri Reis, haritayı oluştururken seyir esnasında aldığı notlarını yabancı kaynaklarla destekleyerek bilgileri kitap haline getirip 1521 tarihinde Kitab-ı Bahriye’yi



tamamlamıştır. Tarihi ve coğrafi bilgiler dışında kullandığı grafiksel öğeler ve bilgi verici açıklamalarıyla görsel iletişim noktasında da önemli yere sahiptir. (Uyan, 2011: 18-19).

**Resim 2.5:** Piri Reis'in 1513'te tamamladığı Birinci Dünya Haritası

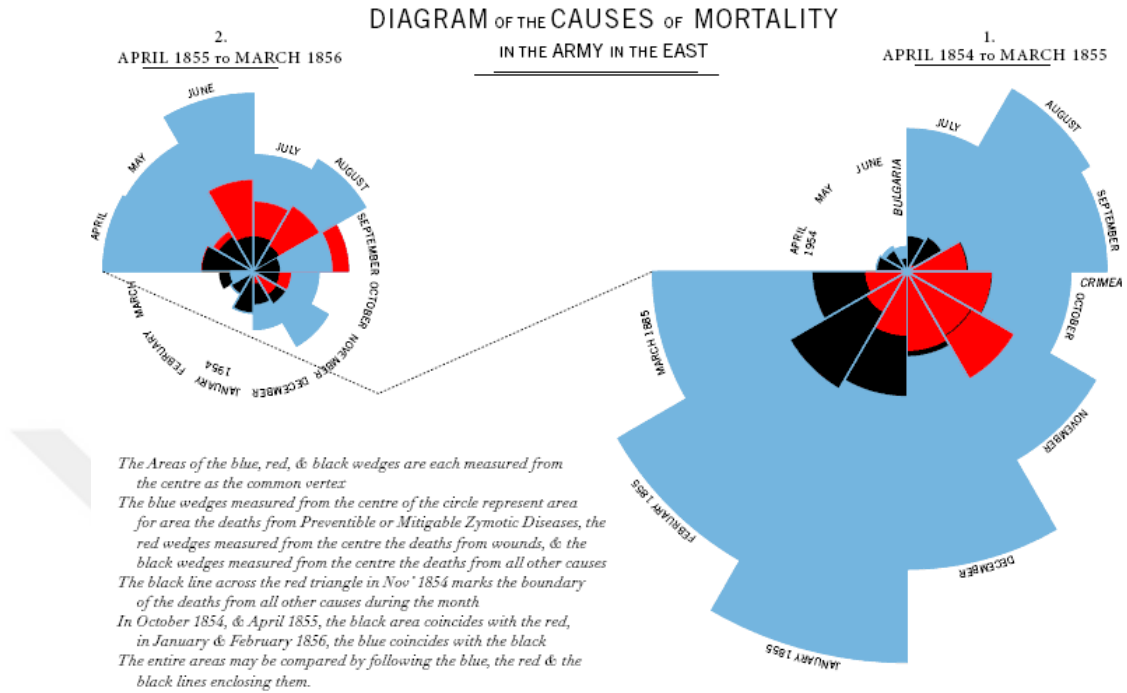


**Kaynak:** (aktaran, Uyan, 2011, s.19)

Bilgilendirme tasarımında istatistiksel grafikler erken dönem çalışmalarında öncü rol oynamıştır. İstatistiksel grafik öğelerinin gelişmesi ve yaygın kullanımı konuya hakim uzmanlar tarafından yoğun ve karmaşık bilginin grafik biçimlere dönüştürülmesine imkan vermiştir. İstatistik biliminin gelişmesi, bilgilendirme tasarımı tarihinde olduğu gibi grafik tasarım tarihinde de önemli bir nokta olmuştur (Güler, 2008: 26).

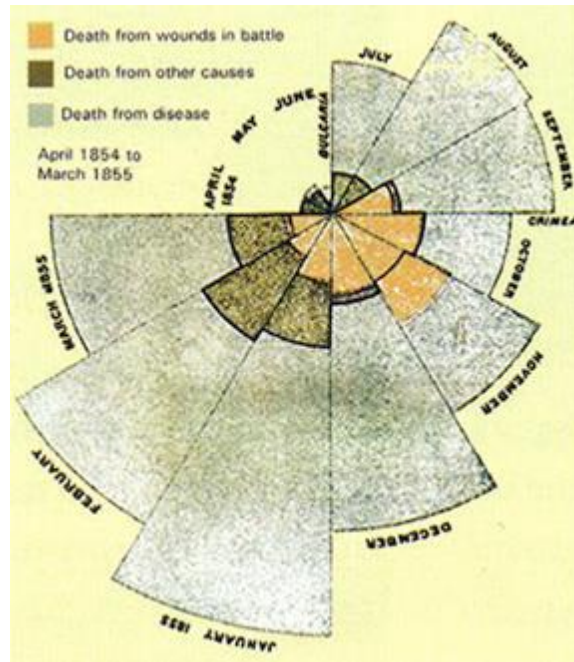
“1850-1900 tarihleri arası istatistiksel grafiklerin altın çağıdır. Florence Nightingale, hemşirelik döneminde tıbbi bakım ve halk sağlığı konusundaki bilgilerin derlenmesi, incelenmesi ve rapor edilmesinde bilgilendirme tasarımını kullanmıştır” (Aktaran:Uyan, 2011: 25). (Resim 2.6)

**Resim 2.6:** Florence Nightingale'in 1856'da hazırladığı "Ordudaki Ölüm Sebepleri Çizgesi



**Kaynak:** (aktaran, Uyan, 2011:25)

**Resim 2.7:** CoxComb grafiği, Florence Nightingale, 1857



**Kaynak:** (Grafik Tasarım Dergisi, 2009)

20. yüzyıla beraber sanayi devriminin etkisi hayata etki etmeye başlamıştır. Yeni otomobillerin trafiğe çıkması, Teksas'ta petrol çıkarılması, New York metro sisteminin yapımına başlanması, toplu ulaşım ve otomobil seyahatlerinin gelişmesi tarım bölgesinde bulunan insanların büyük şehirlere göçlerini arttırmıştır (Aytoğ, 2009: 36). Bu gelişmeler bilgilendirme tasarımı için de yeni alanlar açmaya başlamıştır. 1900'lü yıllarla beraber neon gazının da bulunması ile reklam ve bilgilendirme tasarımına yönelik yeni bir kapı açılmıştır. Büyük ışıklı tabela ve görseller bilgilendirme tasarımına da etki ederek hayatımızdaki her ana dahil olmaya ve meydanlar bu tasarımlar ile süslenmeye başlamıştır.

**Resim 2.8:** 1900'ler Times meydanı görüntüsü



**Kaynak:** <https://dynamichrome.com/casestudies/unwrapping-times-square>

İlk örneklerden 20. yüzyıla dayanan süreçte veri haritaları ve istatistiksel tasarımlar başrolü oynamıştır. 20.Yüzyılın ikinci dönemi ile beraber bilgilendirme tasarımında önemli yenilikler ve yeni alanlar açılmıştır. Gelişen teknoloji, artan bilgi kaynakları, bilginin hızlı akışı artık bilgilendirme tasarımını yeni sunum teknikleri oluşturmaya itmiştir. Bu yeni tasarımlar, artık günümüz içerisinde büyük verileri her alanda analiz eder ve bu analizi en sade ve anlaşılır haliyle hayatımıza adapte etmiştir.

### 2.1.2. Bilgilendirme Tasarımının Grafik Tasarım ile İlişkisi

Bilgilendirme tasarımı ve grafik tasarım aslında farklı ama el ele yürümek zorunda olan iki tasarım disiplini. Amaç ve işlev olarak ikisinin de ortak paydaları



bulunmaktadır. İkisi de tasarımı ve mesajı hedef kitleye en doğru şekilde görselleştirerek sunmayı hedeflemektedir. Bunun hakkında Güler şunları söylemiştir.

*“Ne grafik tasarım tam anlamıyla bilgilendirme tasarımının içerisinde yer alır, ne de bilgilendirme tasarımı grafik tasarımın içerisinde. Burada iki unsurun kesişmesinden ve birlikte hareket etmesinden bahsedilmektedir. Aralarındaki ilişki doğal olarak kesiştikleri noktalarda ortaya çıkmaktadır. Grafik tasarımın özünde yer alan ‘mesajın içeriğini belirlemek ve hedef kitleye göre görselleştirmek’, bilgilendirme tasarımının da amaçlarından biridir” (Güler, 2008: 14)*

Aslında her grafik tasarım ürünü kendi içerisinde bir bilgilendirme tasarımı barındırmaktadır. Ama bilgilendirme tasarımını grafik tasarımdan ayıran en önemli unsur ise var olan büyük verileri doğru analiz ederek ve sadeleştirerek tasarıma dönüştürebilmektir.

Grafik tasarım, bilgilendirme tasarımında verilerin tasarım sürecinden geçmesinde ve görsel bir materyale dönüştürülmesinde önemli bir unsurdur. Bu da bu iki disiplin arasındaki bağın güçlü olmasını gerektiren bir nedendir. Bu konu hakkında tasarımcı Akın Nalça “Her konu ve alan kendine ait bir bilgi içeriyorsa o bilgiyi en geniş duyumla seçme, kullanma, organize etme ve sunumla ilgili olarak kullanıcının ihtiyaçlarını konular arası bir hiyerarşik yapıyla iletme becerisi bilgilendirme tasarımı ile kolaylaştırılır. Aksi halde bilgilendirmenin içeriği doğru iletilmez. Değişimlerin farkı gösterilemez, bir yönlendirme yapılamaz. Yani bilgilendirme tasarımı etkili iletişimin en basit kurallarla kurulma disiplini. Ham bilginin, süreçlerin ve aksiyonların set edilmesi bilgilendirme tasarımının ana alanıdır. Grafik tasarım bu bilgiyi kendi disiplini ve diğer disiplinlerden alacağı destekten de yararlanarak kullanıcının algısını oluşturacağı görsel yapıya dönüştürür (Grafik Tasarım Dergisi, 2009: 78).

Bilgilendirme tasarımcıları temel bilgi dağarcıklarını genel manada grafik tasarım disiplininin alır. Bunun nedeni grafik tasarımın birçok disiplinle ortak çalışabilmesi ve yönlendirebilmesidir. Bu da bilgilendirme tasarımını oluştururken bir avantaj oluşturmaktadır. Bu konuyu Ambrose ve Harris (2012: 13) “Teknolojik gelişmeler tasarımcıyı yaratım sürecinin kalbine yerleştirmiştir. Çoğu zaman bir grafik tasarımcı tasarım sürecini idare eder ve işin gerektirdiği diğer yaratıcı disiplinlerin koordinasyonunu sağlar...” diyerek açıklamıştır.

Bilgilendirme tasarımı ve grafik tasarımı arasındaki ilişki uzun dönemlere dayanmaktadır. Ortak iki disiplin olarak birbirlerine katkı sağlamışlardır. Art Nouveau akımından önce bilgilendirme tasarımı çalışmalarında “grafik” sözcüğü fazlasıyla yer etmiştir. İki disiplin de çalışmalarında birbirine değer katmıştır. Nathan Shedroff ise grafik tasarım ile bilgilendirme tasarımı arasındaki ilişkiyi açıklarken şöyle demiştir: “Bilgilendirme tasarımı, grafik tasarım ya da başka bir görsel disiplinin yerini almaz, tam tersi yetkinliğini arttıracak bir değer kazandırır” (Güler, 2008: 15).

Bir bilgilendirme tasarım elemanı mesajı açık ve net anlatabilme ve bunu destekleyecek illüstrasyonlar üretebilme yeteneğine sahip olması gerekir (Pettersson 2002: 20). Bu da ancak bilgilendirme tasarımı ve grafik tasarım arasındaki ilişki sürdüğü sürece mümkündür. Grafik tasarım ve bilgilendirme tasarımı iki ayrı disiplin fakat çok önemli iki yol arkadaşıdır.

## 2.2. Bilgilendirme Tasarımının İlkeleri

Tasarımı meydana getiren temel ilkeler vardır. Bilgilendirme tasarımında da bu söz konusudur. Verileri derleyip tasarıma dökmek ve bunu da vurgu, süreklilik, denge bütünlük ve konumlandırma gibi tasarım ilkelerini uygulayarak yapmak bilgilendirme tasarımının en önemli kısmıdır. “Tasarım ilkeleri, bir düşüncenin görselleştirilmesinde rol oynayan, sözcüklerin, imgelerin, şekillerin düzenlenmesine yardımcı olurken; aynı zamanda tasarımcının etkili tasarımlar yaratması için rehberdir” (Öztuna, 2007: 55). Rehberi doğru kullanmak bilgiyi hedef kitlesine ulaştırabilmek ile doğru orantılıdır.

Bilgiyi hedef kitleye en doğru şekilde aktarabilmek için bir de bilgilendirme tasarımının ilkeleri bulunmaktadır. Bilgilendirme tasarımında en önemli unsurlardan bir tanesi de iletişimdir. Bilgilendirme tasarımcısı tasarımları oluştururken hedefe yan etkenlerden etkilenmeden en doğru iletişimi kurarak ulaşabilmelidir. Çalışma disiplini, kararlarda inisiyatif alabilmek, tasarımda tutarlı olmak, farklı disiplinlerle birlikte çalışma uyumu bilgilendirme tasarımcısının istihdam sağlamasında önemli rol oynar. (Pettersson, IID, 2013: 146).

David Sless tarafından, bilgilendirme tasarımı oluşturabilmek için beş önemli ilke tanımlanmıştır. Bunlar:

- Yaklaşım (Politics)

- Konumlandırma (Position)
- Tutumluluk (Parsimony)
- Nezaket (Politeness)
- Performans (Performance) (Information Design Exchange [IDX], 2005: 12).

### 2.2.1. Yaklaşım

Bilgilendirme tasarımının merkez noktası, bilginin hedef kitleye yarar sağlayacak şekilde aktarım sağlanmasıdır. Tasarım kitlenin ilgisini çekebilmeli ve gerekirse onlardan taraf olabilmelidir. Yani hedef kitlenin oluşturacağı tutumu göz önüne alarak bir yaklaşım sergilenmelidir. BJ Krivanek'in Austin mahallesinde kitlenin sesini duyurabilmek için başlattığı çalışma (Resim 2.9) bilgilendirme tasarımında yaklaşımın güzel bir örneğidir.

**Resim 2.9:** Çevresel grafik tasarım uygulaması, Chicago – ABD



**Kaynak:** BJ Krivanek Art+Design, SEGD, 2014

### 2.2.2. Konumlandırma (Position)

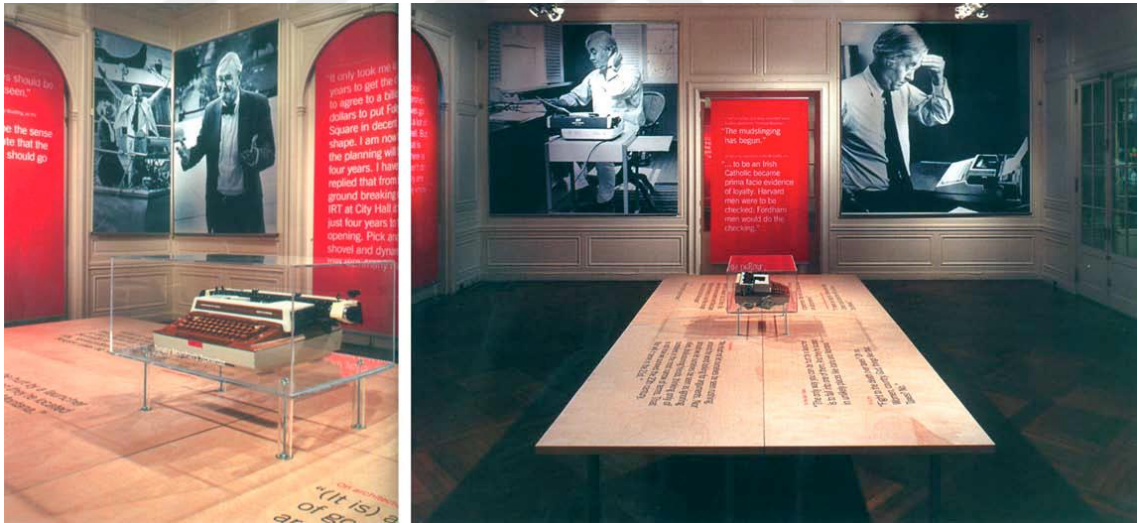
Bilgi gereksinimlerinin yoğunluğu kişiden kişiye değişmektedir. Bu da konumlandırmayı oluşturan temel faktördür. Tasarımcı her zaman kendisini hedef kitlenin bakış açısına odaklanarak çözüm üretemeyebilir. Bu durumlarda tasarımcının konumlandırma konusunu üç aşamada çözebilmesi gerekir. 1. aşama tasarımcı öncelikli olarak kendi konumunu ve bilgi birikimini bilmesi gerekir. 2. aşama tasarımcının bilgi

yoğunluğu içerisinde tahmin edemediği problemleri göz önüne alabilmesi gerekir. 3. aşama ise tasarımcının olabilecek her türlü gelişmeye karşı nasıl bir konum belirleyeceğini bilmesi gerekir.

### 2.2.3. Tutumluluk (Parsimony)

Bilgilendirme tasarımına etki eden en değerli ilkelerden bir tanesi de tutumluluktur. Tutumluluk bilginin paraya dönüştürülmesi anlamına da gelmektedir. Bilgilendirme tasarımının ne kadar bir bütçe karşılığı ortaya çıkacağı belirlendiği kısımdır. Düşünülenin aksine her zaman çok fazla bütçeli tasarımlar en iyisi olacak diye bir kanun yoktur. Düşük bütçe ile doğru tasarımı oluşturup en etkili aktarımı yapabilmek tutumluluğun ana temasını oluşturmaktadır. Bunu yapabilmenin en doğru noktası da belirlenen bütçe üzerinden tasarım oluşturmak ve tasarımın malzeme vb. harcamalarını planlayabilmektir. Tasarımcı Michael Gericke, düşük bütçe ile başarılı tasarıma yani tutumluluk ilkesine güzel bir örnek sunmuştur. (Resim 2.10)

**Resim 2.10:** Senatör Moynihan'ı Anma, New York - ABD



**Kaynak:** Pentagram, SEGDesign 6, 2004, 31.

### 2.2.4. Nezaket (Politeness)

Bilgilendirme tasarımı, kişi ve durum ayırt etmeksizin bilgiyi nezakete dönüştürebilmektir. Bilginin her kesime nasıl hitap edebileceğini bilmek ve bunu projesine yansıtılabilmek tasarımcının görevidir. Tasarımcı bu çerçeveleri bilerek bilgiyi nezaketle sunabilmelidir. Tasarımcı buna dikkat ettiği ölçüde işlerini kolaylaştırabilecek ve kitleye istediği bilgiyi aktarabilecektir.

### 2.2.5. Performans (Performance)

Performans bilgilendirme tasarımının amacına ulaşip ulaşmadığını belirleyen en temel ilkedir. Bilgilendirme tasarımında asıl amaç bilginin kitleye net ve seri bir şekilde aksettirilebilmesidir. Tasarımcının, çalışmasını en ufak detayı bile hesaplayarak sunuma hazırlaması gerekir. Tasarımda oluşabilecek en ufak aksaklık performans notunu düşürebilir. Performans ilkesini oluşturan birinci parametre tasarımın algılanabilirliği bilginin verimli aktarımıdır. Dolayısıyla performansı belirleyen en önemli unsur da kitlenin vereceği geri dönüşlerdir. Yüksek performans derecesinde bir çalışma, estetik kaygıları içerisinde barındırarak halka en verimli bilgi aktarımını yapabilir.

### 2.3. Bilgilendirme Tasarımında Grafik Tasarımın Kullanımı

Bilgilendirme tasarımı ve grafik tasarım arasında daha önce de belirttiğimiz gibi bir yol birlikteliği bulunmaktadır. Bilgilendirme tasarımcısı grafiksel eğitimin temelini sahip olabilir ise verileri çözümlemesi ve bir sonuca ulaştırabilmesi o kadar rahat ve başarılı olur. Verinin çözümlenmesi ve bunun tasarımla kitleye aktarılmasında grafiksel olarak destek olan öğeleri 4 başlıkta inceleyebiliriz: Renk, tipografi, illüstrasyon ve fotoğraf.

#### 2.3.1. Renk

Tasarımın her alanında etkisinin büyük olduğu gibi bilgilendirme tasarımında da renk kullanımı büyük öneme sahiptir. Renk kullanımı, tasarım içerisinde birçok ilkeye destek sağlayabilecek bir unsurdur. Tasarım üzerindeki hiyerarşi, vurgu, bütünlük vb. gibi ilkeleri tasarım üzerinde hayata geçirmede önemli bir noktaya sahiptir. Bilgilendirme tasarımında kitlenin bilgiyi alabilmesi asıl amaçtır. Renk ile ilgili Uçar (2004: 45). “Renkler müzik notalarına benzer, her bir renk kendi başına güzel sonuçlar doğurur. Amaca uygun bir şekilde düzenlendiği zaman başarılı sonuçlar elde edilebilir” demiştir.

Renk seçiminin kaynaklara göre birçok kendi içerisinde gruplandırması mevcuttur. Ana ve ara renkler (Resim 2.11), tamamlayıcı renkler, sıcak ve soğuk renkler, insan psikolojisine etki eden renkler gibi. Bilgilendirme tasarımı içerisinde de hedef kitle olduğunu düşünürsek renk seçiminin tasarımı etkili kılmada vereceği değer yadsınamaz. Psikolojik etkiler düşünüldüğünde canlılık ve sıcak hissi istendiğinde sıcak renkler tercih edilir. Tasarım elemanları tarafından dikkat çekme ve tasarımın etkisini artırma hususunda sıcak renk kullanımı tercih edilir (Tepecik, 2002: 34). Bilgilendirme

tasarımcısı renk konusuna hakim olarak, renkleri seçimlerinin temelini doğru biçimlendirerek tasarımını çok daha etkili kılabilir.

**Resim 2.11:** Renk Çemberi



**Kaynak:** Artist Quotes, 2007

Renk kültürler içerisinde bulunan birçok dinamik için çok fazla anlamlar ifade edebilir. Kültür içerisinde bulunan dil, din, politika, ekonomi vb. birçok unsur renklerin kendilerinde bıraktığı algıdan etkilenebilir. Bu etkileşimler de bilgilendirme tasarımcısının hedefe ulaşabilmek için kullandığı yollardan bir tanesidir. Örnek vermek gerekirse sarı renk Çin’de kraliyet rengi iken diğer toplumlarda bu tarz bir anlama sahip olmayabilir. Yeşil renk Müslümanlıkta güveni temsil ederken bazı toplumlarda ekonomi ve parayı temsil edebilir.

Renk, bilgilendirme tasarımında kullanılırken tasarımı oluşturan bir öge olarak düşünülmelidir. Tasarımda hitap edilen kitlenin özelliklerini göz önünde tutarak renk seçimi yapılmalı, kişisel tercihlerden uzaklaşılmalıdır. Renklerin psikolojide yaratacağı algılar doğru analiz edilmeli, yapılan analiz sonucunda rengin kişi ve toplumlarda yarattığı etki takip edilerek tasarımda verilecek mesajla bütünleştirilmelidir. Renklerin çok fazla kullanımı karmaşaya yol açacağından dolayı doğru rengi doğru anlamda kullanmak en önemli noktadır. Çevresel tasarımlarda çevrede bulunan ışık ve diğer dış etkenler dikkate alınmalıdır. Işığın ve mekanın durumuna göre renk seçimi yapılmalıdır. Ekran veya başka cihazlar üzerinde kullanılacak olan tasarımlarda ekranlar arası renk





Resim 2.12’de Çin’de nüfus artışının kritik sonuçlar ortaya çıkarabileceğinin anlatıldığı bir bilgilendirme tasarımı örneği görülmektedir. Bu tasarımda veriler incelenerek sadeleştirilmiş ve tipografik unsurlar diğer görsel elemanlarla harmanlanarak tasarıma dönüştürülmüştür. Bu şekilde bilgiler en sade, en net ve en kritik noktalarıyla hedef kitleye aktarılmıştır. Yazının kullanımı bu tasarımı iletişim kurabilme ve veriyi aktarabilme hususunda etkin kılmıştır.

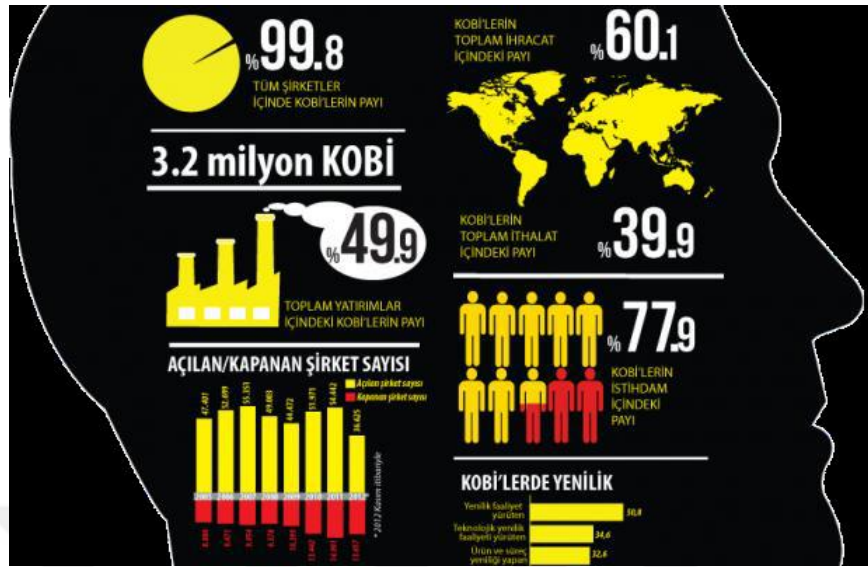
Tasarımda tipografiye yer verirken bazı kurallara hakim olmak ve bunları uygulamak önemlidir. Yazı karakteri seçimi, yazının ölçüsü, harfler, kelimeler ve satır arası boşluk, yazının rengi, hizalama, paragraf düzenlemeleri gibi etkenler tipografinin doğru kullanımını, okunabilirliğini arttıracak kıstaslardır.

Yazı karakteri seçimi verinin anlamını kendi içerisinde toplayıp bunu dışa yansıtabilecek bir etkidir. Veride bulunan anlam ve ruha uygun yazı karakteri seçimi her zaman mesajınızı daha algılanabilir kılacaktır. Sarıkavak (2009: 65) bu konuyu “Seçilen yazı karakteri bir kimliğe sahiptir ama o aynı zamanda uygun olmalıdır. İzleyicilerce kabul edilebilir olmalı ve ürünle bütünleşebilmelidir.” diyerek açıklamıştır. Yazı karakteri seçimi tasarımda direk okunabilirliği etkiyeceği için seçimi yaparken dikkat etmek elzemdir. Yazının okunabilirliği yüksek olduğu sürece anlaşılması kolaylaşır. Yazının en yalın şekilde okunabilmesi, okuma akışının engelsiz sağlanması okunabilirliğin temelini oluşturmaktadır. (Landa, 2006: 51).

Yazının ölçüsü tasarımda özellikle vurgu için çok önemli noktalardan bir tanesidir. Punto olarak da ifade edilen yazı ölçüsü yazı karakterlerinin tasarım içerisinde hangi büyüklükte tasarıma etki edeceğini belirleyen kısımdır. Tasarım içerisinde vurgu ve odak noktasını belirleyecek, algıyı rahatlatacak, mesajın önem sırasını belirleyebilecek özelliğe sahiptir.



**Resim 2.13:** Ticari bilgiler aktaran bir infografik



**Kaynak:** Tarık Yılmaz, 2014

Resim: 2.13'de görüldüğü gibi yazı karakterinin büyüklüğü küçüklüğü dikkat çekme ve bilgiyi yönlendirme konusunda kullanılmıştır. Önemli sayısal veriler büyük puntolarla dikkati üzerine alarak hem yanına daha küçük puntolarla bilgilendirmesi yapılmıştır. Bu sayede tasarımcı kitleyi tasarım içerisinde akıcı olarak yönlendirmeyi hedeflemiştir.

Yazının rengi, tasarım içerisinde bütünlüğe etki eden ve tasarımı yönlendirmede kullanılan diğer bir etkidir. Tasarım içerisinde kullanılan renkler ve zıtlıklar tasarımda konuları bilgiyi kendi içerisinde gruplandırma görevini de görür. Seçilen renkler bilgi ve veri ile uyumlu tercih edilirse, bilgiyi anlatımda renk ile destek vermiş olur.

Hizalama, soldan, sağdan, ortadan ve iki yana olmak üzere 4 gruba ayrılır. Tasarımın akışına ve yazı yoğunluğuna göre bu hizalamalar kullanılabilir. En akıcı okuma hizası sola dayalı olarak kabul edilir. Çünkü göz önce soldan sağa ve yukarıdan aşağıya algılamaya daha yatkındır. Bu da tasarımımızın okunabilirliğini arttıran bir etkidir. İki yana hizalama metin yoğunluğunun yüksek olduğu tasarımlarda kullanım için uygundur. Fakat metin yoğunluğu az ise iki tarafa da hizalama yapacağı için kelimeler arası düzensiz ve tutarsız boşluklara sebebiyet verecektir. Bu da yazının okunma seviyesini aşağıya düşürecektir.

Harf, kelime ve satır arası boşluklar yazının kendi içerisinde düzenini belirleyen noktalardır. Yazının akıcılığına direkt olarak etki eden boşluklar doğru düzenlenmediği zaman okumada büyük sıkıntılara sebep olabilir. Bu da tasarımı etkisiz kılacaktır. Paragraf veya kelimeler arasında boşlukları ayarlamak bir uyum veya düzen oluşturabilir. Satır arasında bulunan boşlukların doğru bir şekilde düzenlenmesi gözün satırlar arası geçişini kolaylaştırır, okunabilirliği ve algılanabilirliği artırır (Müller-Brockman, 1996: 34).

**Resim 2.14:** Harf aralığı (kerning) düzenlemesi



**Kaynak:** <https://blog.typekit.com/2014/02/05/kerning-on-the-web/>

### 2.3.3. Görüntü

Görüntü, bilgilendirme tasarımının içerisinde bulunan en etkili anlatım araçlarından birisidir. Görüntü içerisinde fotoğraf, illüstrasyon, çizim ve hareketli görüntüler bulunmaktadır. Veri aktarımının görüntü üzerinden aktarımı hızlı bir yol olarak tercih edilir. Grafik tasarım, kitleye karşı verilecek olan mesajların görsel öğelerle

sunulmasıdır. Yazılar, illüstrasyonlar, görseller ve bu öğelere yüklenen mesajlar tasarımın merkezini oluşturur (Ambrose, 2013: 111).

Görüntü bilgi tasarımında, bilginin insan algısında görsel algıya hitap edecek şekilde düzenlenmesidir. Çünkü görsel algı, insanda daha fazla yer edinir hatta duygulara bile dokunabilir. Bu da verilen verinin karşı tarafa geçmesini hızlandıran bir etkidir. Bir sembolle bir illüstrasyonla yazının aktarmada zorluk çektiği birçok şeyi kitleye ulaştırabilir. Okuyucu üzerinden yapılan analizlere göre bilgi aktarımında yazı ve resmin ortak kullanımı okuyucunun veriye ulaşmasında en etkili yöntemlerdendir (Baer, 2008: 114).

Bilgilendirme tasarımcısı, görüntü kullanırken diğer bütün kullanılan öğelerde olduğu gibi bilgi ile görüntü uyumuna özen göstermelidir. Görüntü ve bilgi arasındaki uyum tasarımı düzeltebilir, uyumsuzluk ise tasarımı anlamsız bir karmaşaya sokabilir.

#### **2.4. Bilgilendirme Tasarımının Uygulama Alanları**

Bilgilendirme tasarımı, çok fazla verinin incelenerek tasarıma dönüştürülmesidir. Bunu da kitleye ulaştırmanın tasarımsal uygulamaları bulunmaktadır. Bu uygulamaların kendi içerisinde benzer ve farklı noktaları da bulunmaktadır. Bu uygulamaları şu başlıklar altında incelenebilir.

- Belge ve Form Tasarım
- Kullanım Kılavuzu Tasarımı
- Harita Tasarımı
- Tablo ve Çizelge Tasarımı
- İnfografik Tasarım
- Sergileme Tasarımı
- Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı
- Piktogramlar
- Yer İmleri

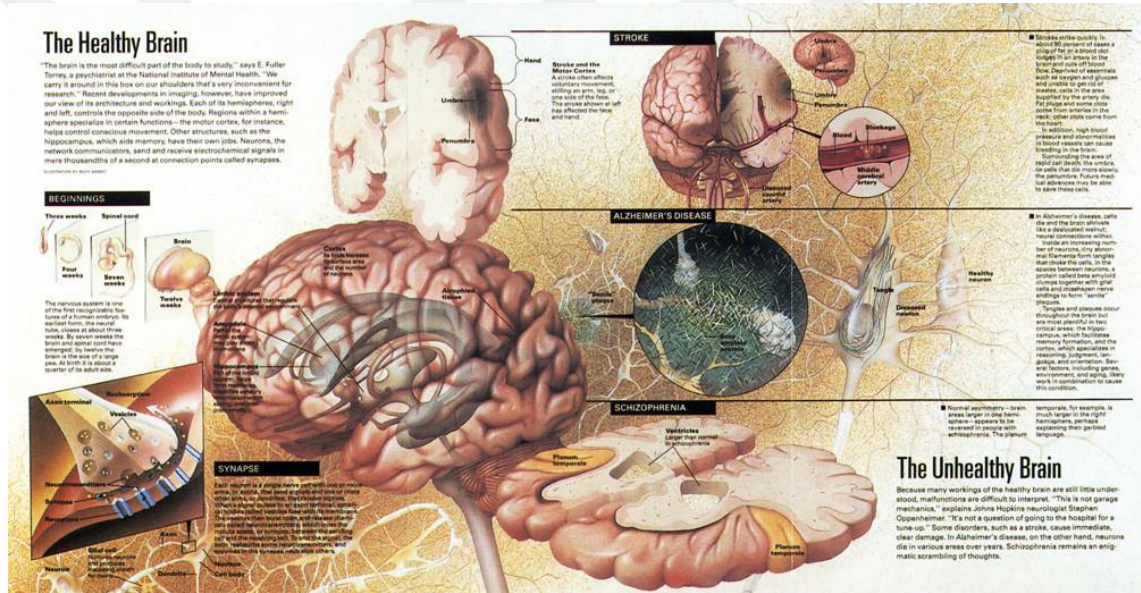
##### **2.4.1. Belge ve Form Tasarımı**

Belge tasarımı, bilgiyi özümseyerek iki boyutlu tasarımlar üzerinde oluşturulan tasarımlardır. İki boyutlu bilgi aktarımı yapan ve basılmaya uygun halde ki tasarımlar

genel olarak belge tasarımı olarak tanımlanır. Afiş, broşür, gazete, dergi, vb. tasarım ürünleri belge tasarımı kapsamında değerlendirilir.

Basılabilir olması kadar tasarımın içeriği de belge tasarımı ön plana çıkartacak en önemli etkenlerdendir. Sayfa yapısı, tipografik düzenleme, renk seçimleri, doğru görsel kullanımı ve en önemlisi bilginin doğru aktarımı belge tasarımı ortaya çıkaran unsurlardır. Belge tasarımı süreli yayın ya da tek bir sayfadan oluşan ilan da olabilir. Önemli kısım amacını kitleye doğru aktarır aktarmadığıdır. Herhangi bir basılı yayının sayfa tasarımında öğelerin doğru kurgulanması yayına olan ilginin artmasını sağlar (Ketenci, 2007: 4).

### Resim 2.15: Belge tasarımı



Kaynak: National Geography Dergisi, 1995

National Geography Dergisi, içerisinde kullanılan bir belge tasarımının (Resim: 2.15), var olan bir bilgiyi sadeleştirerek görsellerin ön planda olacağı şekilde tipografi destekli bir bilgilendirme tasarımı oluşturduğu görülmektedir.

Bütün tasarımların temel hazırlık aşamaları bulunmaktadır. Bu aşamalar belge tasarımı için de geçerlidir. Tasarıma başlamadan önce veriler toplanır ve bilginin aktarılacağı kısımlar ayrıştırılır. Tasarım elemanlarından hangilerinin bilginin içeriğine daha uygun seçenek olacağı belirlenir. Okunabilirlik ön planda olacak şekilde yazı düzenlemeleri yapılır. Renk kullanım tercihleri ayarlanır. Bu ayarlamalardan sonra belge tasarımı sürecine girilir. Taslaklar ortaya çıkarılır. Karalama şeklinde oluşturulan ön

taslaklar hızlı düşünmeyi aktif eder. Sunum taslakları ise ürünün son halinin müşteriye sunulmasıdır. Taslaklar tamamlandıktan sonra ise baskı aşaması gelmektedir (Uçar, 2004: 157).

Form tasarımı, bilgiyi kendi içerisinde gruplara ayıran, bilginin anlaşılabilirliğini artıran ve en önemli amacı bilgiyi toplamak olan tasarım ürünüdür. Resmi kurumlarda kullanılan veri toplama formları, anketler, sınav evrakları vb. tasarımlardır. Form tasarımı da bilgilendirme tasarımının önemli bir kolu olup tasarım sürecinin özenle oluşturulması gereken bir yapıdır. Form tasarımı veri toplama aracı olarak da kullanılacağı için bilginin net bir şekilde verilip istenen bilginin derlenmesine fayda sağlaması gerekir. Form tasarımları sadece basılı mecrada değil artık interaktif olarak da web siteleri üzerinden kullanılabilir hale gelmiştir.

Form tasarımda en önemli konu bilginin doğru gruplandırılarak (Resim: 2.16) en net ve sade şekilde forma yerleştirilmesidir. Doğru planlanan bir form ile hem bilgi daha hızlı aktarabilir ve veriler daha kolay şekilde elde edilebilmektedir.

### Resim 2.16: Form Tasarım Örneği

A. KİŞİSEL BİLGİLER		AKSigorta	
Adı:.....	Hasar No:		
Soyadı:.....	Bu kredi sözleşmesi ile daha önce hasar talebinde bulunduğunuz mu?		
İkamet Adresi:.....	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır		
Semt:.....	Evet ise açıklayınız:		
İlçe:.....	.....		
Posta Kodu:.....	Başka bir sigorta şirketinde gayri ihtiyari işsizlik poliçeniz var ise belirtiniz:.....		
İl:.....	.....		
Telefon No(Alan kodu ile birlikte):.....	İşten çıkarılma ihbarının yapıldığı tarih:.....		
Cep Telefonu No:.....	İşsiz kalmadan önce çalıştığınız son tarih:.....		
Faks No:.....	İşsizlik nedeni:		
e-posta:.....	<input type="checkbox"/> İş faaliyetinin durması <input type="checkbox"/> İşten çıkarılma		
Doğum Tarihi:.....	<input type="checkbox"/> Sürekli Tam Sakatlık <input type="checkbox"/> Çalışanın Kusuru		
T.C Kimlik No:.....	<input type="checkbox"/> İstifa <input type="checkbox"/> Diğer(Lütfen detaylı açıklayınız)		
SGK No:.....	.....		
Geçici 20. Maddeye bağlı sandıklar adı ve numarası:.....	İşveren/Temsilcisinin Adı:.....		
Banka/Kredi Kuruluşu:.....	İşveren/Temsilcisinin Açık Adresi:.....		
Kredi Hesap No:.....	İşverenin Mesleği:.....		
Poliçe No:.....	Su anda çalışıyor musunuz?		
Poliçe Başlangıç Tarihi:.....	<input type="checkbox"/> Evet <input type="checkbox"/> Hayır		
	Evet ise;		
	Çalıştığımız işyerinin adını belirtiniz:.....		
	İşe giriş tarihi:.....		
	Hayır ise son çalıştığınız zaman aralığı:.....		
	Meslek:.....		

Sigorta Ettiren/Sigortalı İmzası

### 2.4.2. Kullanım Kılavuzu Tasarımı

Gelişen teknoloji çağında insan hayatını kolaylaştırmak adına birçok yeni alet hayatımıza girmiştir. Bu ürünlerin kullanımını hakkında ve ya dikkat edilecek hususlar hakkında bilgi aktaran ve ürünle beraber müşteriye ulaşan bilgilendirme tasarımı ürüne kullanım kılavuzu tasarımı denir. Kullanım kılavuzları, kişilerin hayatını kolaylaştırmak ve herhangi bir kazaya sebebiyet vermemek amaçlı tüketiciye bilgi verme görevini üstlenir. Kullanım kılavuzu tüketiciyi bilgilendirmenin yanı sıra kanun olarak da zorunlu kılınmıştır.

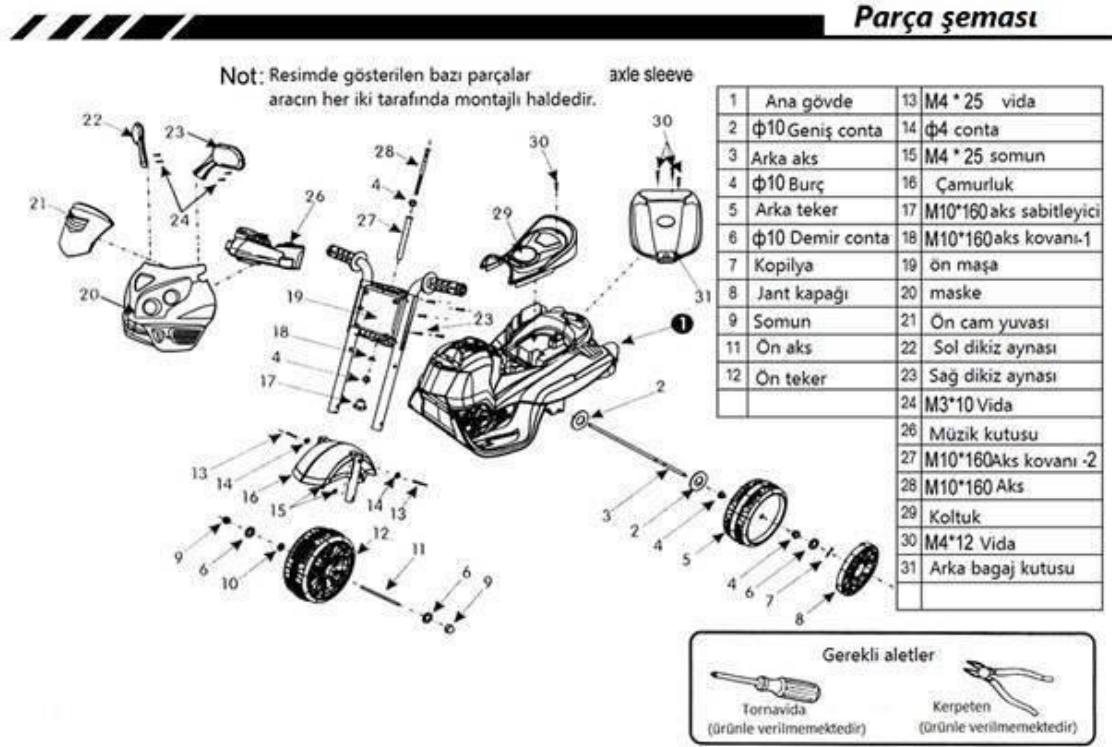
Kullanım kılavuzu tasarımının içeriğinde, ürünün kimliği, üretim bilgileri, tasarımsal özellikleri, kullanım şeması ve kullanımda dikkat edilmesi gereken hususlar konusunda bilgiler yer almaktadır. Kullanım kılavuzu tasarımını oluştururken yine tasarım elemanlarına dikkat ederek, kullanıcıyı yormayacak sadelikte anlatım yaparak tasarımlar oluşturulması gerekir. Bilgilendirme tasarımcısının böyle bir tasarımı oluştururken önce ürün hakkında bütün yeterli veriye hakim olması gerekir, ve ürünün hitap ettiği kitle hakkında bilgi sahibi olması tasarımın verimliliğini arttıracaktır.

*Kullanım kılavuzunun ürünün kullanımını uygulamalı olarak gösteren bir uygulama CD'si şeklinde, basılı ve ayrıntılı bir kitapçık eşliğinde tüketiciye sunulması en yüksek faydayı sağlamaktadır. Böylece kullanıcı kısa bir zamanda ve kitapçığın ayrıntılarına girmeden, uygulamalı olarak ürün hakkında bilgi sahibi olur ve ihtiyaç duyduğunda ayrıntılara ulaşabilir. Bu sayede içinde animasyon, video, ses ve 3D anlatımların yer aldığı görsel zenginlikte uygulamalar çoğaltma için ek maliyet gerektirmeden hazırlanabilir, üretici firmanın saygınlığına ve güvenilirliğine katkıda bulunabilir (Yamık, 2006: 26).*

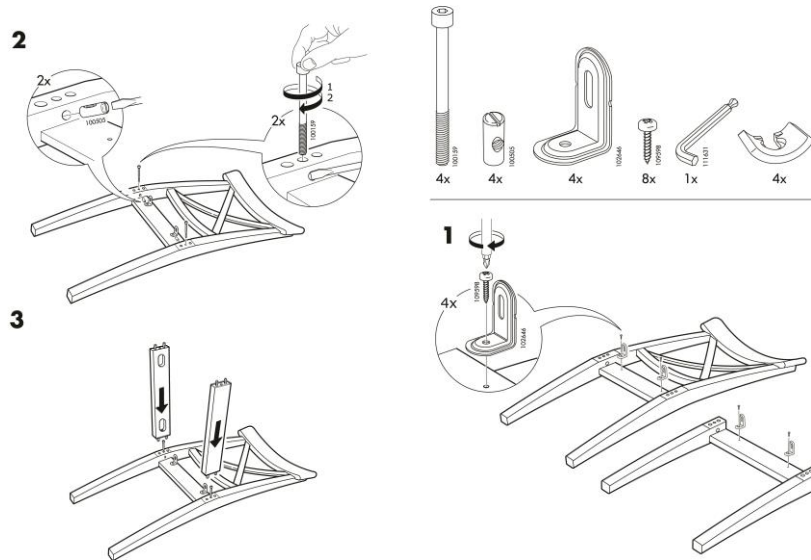
Kullanım kılavuzlarında eğer kurulum gerektiren bir ürün hakkında tasarım oluşturuluyorsa, kullanım kılavuzunun içerisine anlaşılabilir niteliklerde bir kurulum şeması koyulması gerekir. Resim: 2.17 de görüldüğü gibi anlaşılması kolay bir biçimde şema oluşturulur. Gerekli uyarılar da tasarımcıya bağlı olarak vurgu arttırılacak bir şekilde bilgi verilir.



Resim 2.17: Kullanım kılavuzu tasarım örneği.

Kaynak: <http://www.wei-b.com.tr/nasil-kullanilir.asp>

Resim 2.18: İKEA sandalye kılavuzu tasarım örneği.

Kaynak: <https://www.ikea.com.tr/>

Kullanım kılavuzu tasarımı konusunda en başarılı firmalardan bir tanesi IKEA'dır. IKEA ürünlerini de-monte şekilde teslim etmektedir. Bu durumda kullanım kılavuzu daha fazla önem kazanmaktadır. Çünkü kullanıcı ürünü aldığı anda nasıl kullanacağını ve nasıl kurulum yapabileceğini kullanım ve kurulum kılavuzu ile öğrenecektir. Bu durumda kullanım kılavuzu içerisinde yapılacak sade ve başarılı bir anlatım ile kullanıcı hiç yorulmadan ve ürüne zarar vermeden kurulumu ve kullanımı sağlayacaktır. Örnek vermek gerekirse IKEA bir sandalye kurulumu ve kullanımı ile ilgili bir kılavuz hazırlamıştır (Resim: 2.18). Bu kılavuzda ön plana çıkan noktalar ise resimlemenin sade ve anlaşılabilir olması, kurulum aşamalarının numaralandırarak bir sisteme koyulmasıdır. Bu da kullanıcı için yeterince açıklayıcı ve bilgilendirici bir destek sağlayacaktır.

### 2.4.3. Harita Tasarımı

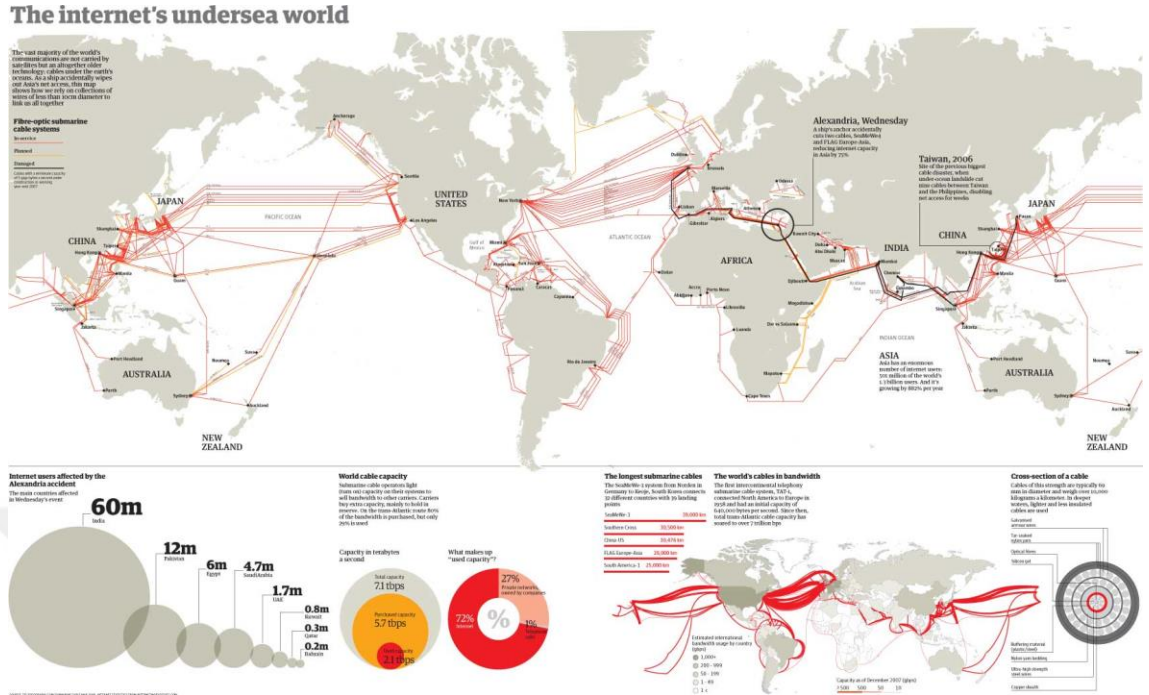
Haritalar, işlevi ve amacı yön buldurmak olan bilgilendirme tasarımının en önemli ve en çok kullanılan kollarından bir tanesidir. Haritaların çalışma alanları yön buldurmanın yanı sıra, AVM, hastane, üniversite, toplu taşıma sistemleri ve kamu kurumları başta olmak üzere yönlendirme tasarımlarını da içermektedir. Doğal işlevi insanları bilgilendirmek ve insanları yönlendirmek olduğu için bilgilendirme tasarımının içerisinde yer almaktadır. Temeli okuma-yazma bilen ilk insanlara kadar uzanan harita yaratma bilimi ve sanatı (kartografi) bilgilendirme tasarımları arasında ilk kullanılan formlardandır (Visocky O'Gradly, 2008: 30).

Bilgilendirici haritalar, teknik bilgi aktarımını kolaylaştırır, konu analizlerini daha basite indirgeyerek sunar (Horn, 1974: 2). Haritalar metinsel aktarımdan daha çok noktasal tanımlar üzerinden en kolay şekilde yön gösterme görevi edinmiş materyallerdir.

Haritalar bilgilendirme tasarımı alanında sıklıkla kullanılmaktadır. Bir seyahat planlamasında ve yön bulma gereksinimlerini karşılamada harita etkili bir kaynak olarak ihtiyaçları karşılamaktadır. Her harita bilgilendirme tasarım alanının altında yer almamakla beraber amacı bilgilendirme ve veri aktarmayı hızlandırma olan haritalar bu sınıfa koyulabilmektedir. Örnek vermek gerekirse "fiziki haritalar" bu sınıfa girmezken, "sıcak su akıntıları haritası" bu sınıfın içerisinde (Güler, 2008: 77). Buna bir örnek olarak "The Internet's Undersea World" (Resim: 2.19) adlı kıtalararası fiber optik kablo haritası verilebilir.



## Resim 2.19: “The Internet’s Undersea World ” adlı kıtalararası fiber optik kablo haritası



**Kaynak:** <https://visual.ly/community/infographic/technology/internets-undersea-world>

Bilgilendirme tasarımında harita tasarımı oluşturulurken en önemli kıstas kullanıcı potansiyeli analiz edilerek işlevi olmayan bilgilerin haritalardan izole edilmesi, sadeleştirilmesidir. Bu alanda ilk harita tasarım uygulaması 1933 yılında Henry Beck tarafından “ Londra Metro Haritası” (Resim:2.20) olarak yapılmıştır. Bu tasarım daha sonra kullanışlı işlevi nedeniyle diğer metro hatlarında kullanılacak olan harita tasarım uygulamalarına referans olmuştur (Uyan, 2011: 65).

**Resim 2.20:** Henry C. Beck'in Londra Metro Hattı Harita Tasarımı 1933



**Kaynak:** <https://tfl.gov.uk/corporate/about-tfl/culture-and-heritage/art-and-design/harry-becks-tube-map>

Günümüzde gelişen teknoloji çağı ile birlikte harita tasarımları artık dijital ortamlara da aktarılmaya başlanmıştır. Bununla birlikte artan dünya nüfusu, ilerleyen teknoloji ile birlikte çok daha fazla kamusal alanlar ortaya çıkmıştır. Bu alanlarla birlikte insanlar için zamanın çok değerli olduğu bir zamanda yön bulma güdüsü daha fazla açığa çıkmıştır. Bu da harita tasarımı ve bilgilendirme ve yönlendirme hususunda yeni alanlar ve yeni tasarım unsurları ortaya çıkarmıştır.

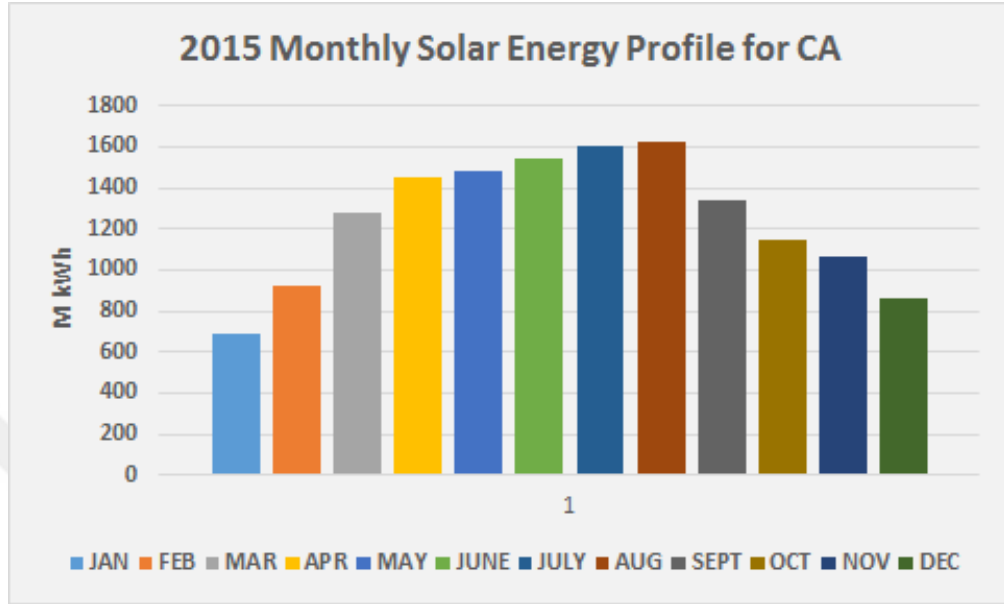
#### 2.4.4. Tablo ve Çizelge Tasarımı

Veri yoğunluğundan oluşan karmaşayı sayısal veya metinsel şekilde görselleştirmeye tablo ve çizelge tasarımı denebilir. Tablo ve grafikler geçmiş ve gelecek üzerine oluşan istatistik verileri kolay anlaşılır ve görülebilir kılar (Holmes, 2000). Bu tasarımların en yoğun olduğu nokta ise sayısal verilerin bir tabloya dönüştürülerek hedef kitleyi sayıların karmaşasından kurtararak en net veriyi en açıklayıcı şekilde anlatabilmektir.

Tasarımsal olarak çizgisel, sütun (Resim: 2.21), pasta, alan vb. gibi türleri olsa da asıl hedeflenen elde bulunan veriyi tablolara aktararak kitleye ulaştırabilmektir. Bunu yaparken tasarımsal öğelerin önemi ortaya çıkar. Tablo ve çizelgeler sayısal verileri en sade şekilde aktarmaya bunu yaparken de veriler arası karşılaştırmaya olanak sağlar. Bu

noktada tasarımın yalınlığı, renklerin doğru seçimi, tipografinin okunabilirliği tasarımı etkileyen önemli noktalar olarak ortaya çıkar.

**Resim 2.21:** 2015 aylık güneş enerjisi profili



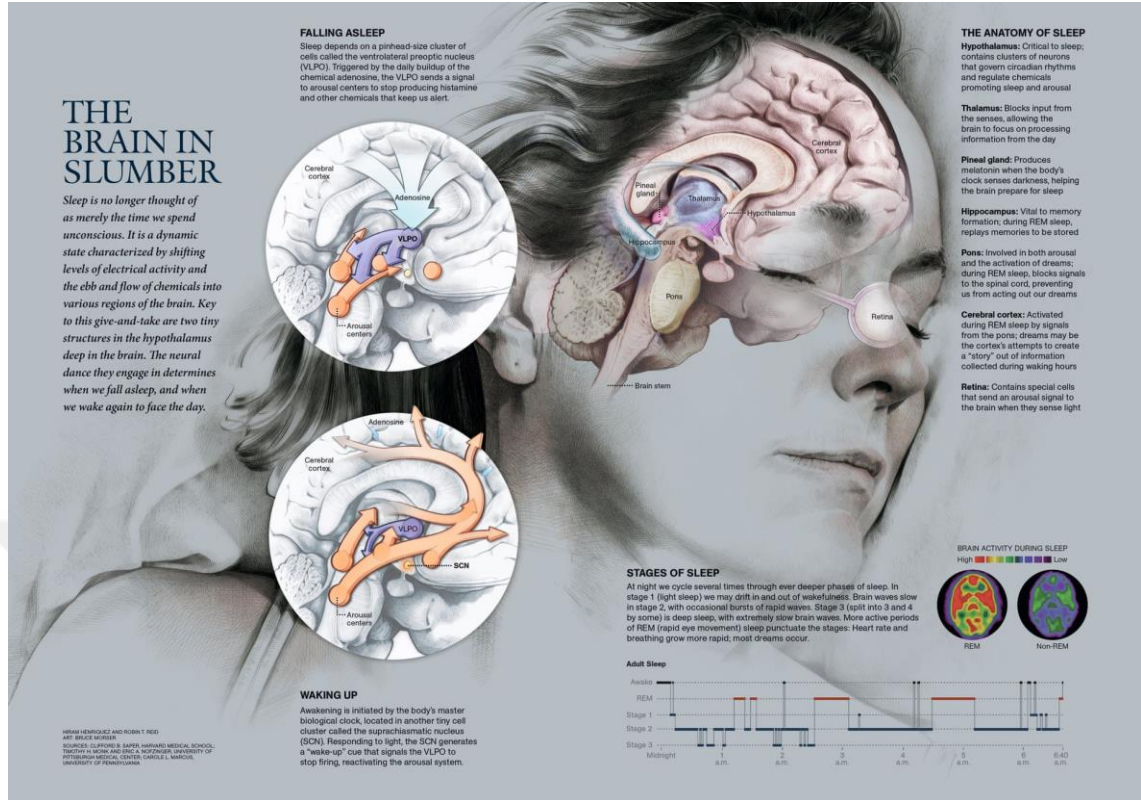
Kaynak: Wikimedia Commons,2016

#### 2.4.5. İnfografik Tasarımı

İnfografik tasarımlar, bilginin aktarımının görselleştirme yoluyla yapılmasıdır. Grafik tasarım öğelerinin ağırlıklı kullanıldığı, veriyi hem eğlenceli hem de anlamlandırarak aktarmanın bir yoludur. Şekil, tablo, fotoğraf, illüstrasyon, vb. grafik ürünlerinin kullanılabildiği verinin önemli kısımlarına yer verildiği tasarım türüdür. Afiş, gazete, dergi, web sitesi, kitaplar gibi birçok mecra üzerinden karmaşık bilgiler önemli noktalarıyla anlatılmaktadır.

İnfografik tasarım oluşturulurken, tasarımın öğelerine dikkat edilmesi gerekir. Yazıların sadeliği, vurgunun ayarlanması, tasarım içerisinde bütünlük oluşturulması, renk kullanımının zıtlık dengesi, içeriğe uygun materyaller kullanılması gibi birçok konu dikkat edilmesi gereken hususlardır. İnfografiklerde, tasarım ilke ve öğelerinin tasarımın estetik yönüne katkısı önemlidir. Kullanılan unsurların aralarında kurulan tasarımsal ilişkilerin dikkate alınması gerekmektedir (Lupton, Phillips, 2008: 207-209).

## Resim 2.22: “The Secret of Sleep” adlı uyku sistemi üzerine infografik tasarımı,



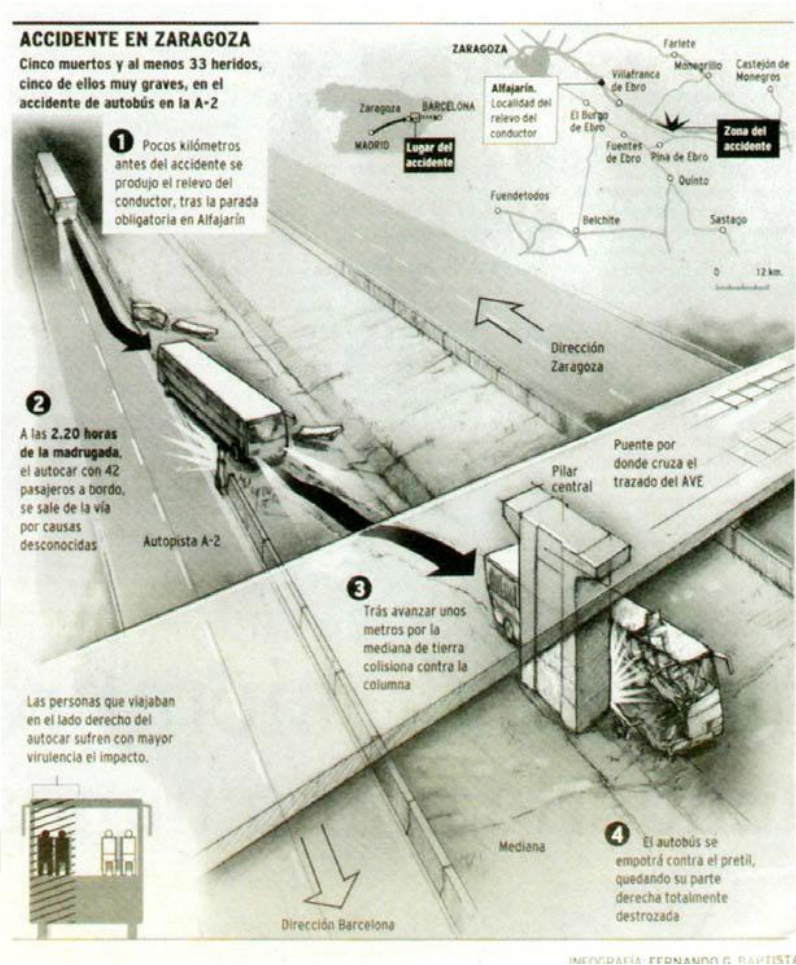
**Kaynak:** National Geographic, 2010 (<https://www.theguardian.com>)

İnfoğrafik tasarımlar sadece veri aktarma olarak değil yaşanan olayların bilgisini aktarmada da kullanılabilir bir tasarım ürünüdür. Hayatın olağan akışı içerisinde gerçekleşen, haber değeri taşıyan olayların infografik tasarımla okuyucuya ulaştırılması yazılı metin üzerinden anlatılmasından daha etkileyici ve açıklayıcı olacaktır. Buna örnek bir infografik tasarım vermek gerekirse Zaragoza (İspanya) çevresinde meydana gelen bir otobüs kazası (Resim: 2.23) günlük olarak çıkarılan bir gazetede olayların gerçekleşme anlarıyla birlikte çok başarılı bir şekilde aktarılmıştır (Güler, 2008: 85).

Bilgiyi ulaştırmak için infografik tasarımlar ciddi bir alandır. Anlatılması sayfalarca sürebilecek bilgileri tek bir afişle aktarabilecek kadar güçlü bir anlatım yoludur.



**Resim 2.23:** Zaragoza otobüs kazası, İspanya



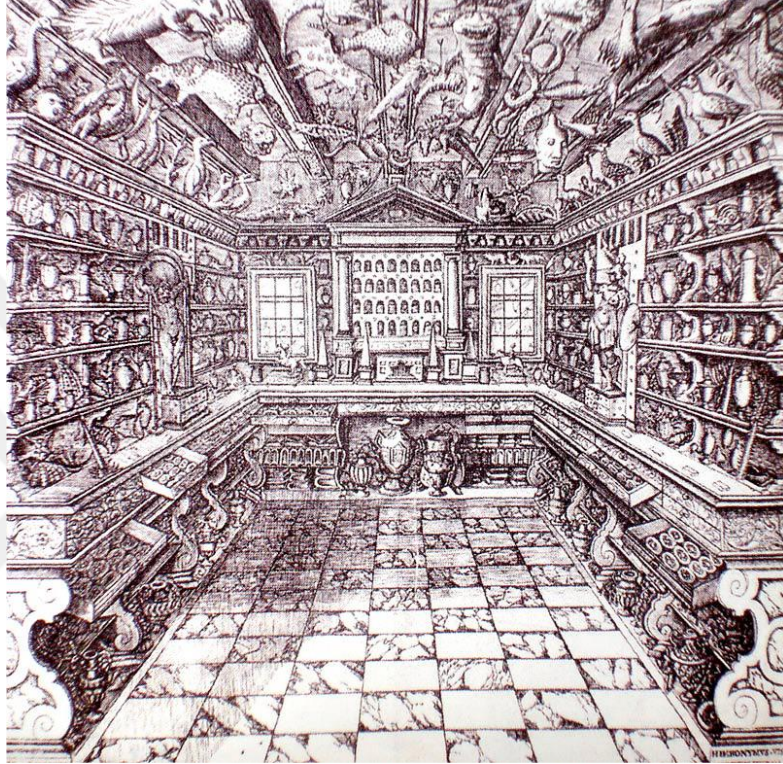
**Kaynak:** (Güler, 2008: 85)

#### 2.4.6. Sergileme Tasarımı

“Sergi; sanat ürünlerinin belli ölçütler çerçevesinde, niteliklerine göre seçilerek, galeri, müze ve benzeri özel mekanlarda, sınırlı bir süre için gösterime sunulmasıdır” (Eczacıbaşı, 1997: 1642). Sergileme, çok eski zamanlardan bu yana kullanılan günümüzde de aktif olarak tercih edilen bir sunum yöntemidir. Ürünleri çok daha fazla kitleye ulaştırabilmek, onlara mesajı anlatabilmek amacıyla kullanılan sunum tekniğidir. Sergileme tasarımı ise, bu sunumu en etkileyici şekilde tasarım ilkeleriyle mayalayarak ortaya çıkarabilmektir. “Sergileme tasarımı sergilenmesi istenen konunun insanla mekanda karşılaşması ve insanın aksiyonlarını başından sonuna yönetebilme ve bütünde serginin mesajını en etkili biçimde iletibilme becerisidir” (Karamustafa, 2009: 79).

Bireysel sergilemeye ilk örnek 17. yüzyıl sonlarında görülen “antika dolapları”dır. (Resim: 2.24) İlk kez birileri egzotik olarak adlandırılan “başka dünyalara ait” nesnelere bireysel koleksiyonlarla toplamakta, sergilemekte ve böylece paylaşmaktaydı. (Güler, 2008: 102).

**Resim 2.24:** 17. yüzyıl Antika Dolapları, İspanya



**Kaynak:** (Güler, 2008)

Sergileme tasarımı, mekan ile nesnelere arasında bir ilişki kurabilmektir. Tasarımın başlangıç aşamasında yapılan planlamada verinin gideceği hedefi belirlemek ve ana odak noktası belirlemek önceliklidir. Bu durum sergi tasarımı da olsa basılı bir yayın tasarımı da olsa geçerlidir. Sergileme sabit bir yapıya sahip değildir. Çevresel etkenler de tasarıma katkı sağlamalıdır. Sergiyi etkileyebilecek dış etkenler olacağından dolayı verinin aktarımını anlaşılabilir ve benimsenebilir bir hale getirebilmek için daha yoğun ve daha planlı bir çalışma gereklidir. Tasarım elemanı, üç boyutlu mekanı doğru yorumlayarak daha fonksiyonel bir şekilde düzenlemelidir (Ambrose ve Harris, 2012: 134-135).

#### 2.4.7. Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı

Yönlendirme ve işaretleme tasarımı, kişinin bulunduğu ortamda gideceği yönü bulmasını ve yönlendirmesini sağlayan tasarım aracıdır. Açık mekanlarda (sokak, meydan vb.) ve kapalı ortamlarda (gar, avm, hastane, sinema, müze vb.) özellikle kalabalıklaşan nüfuslarla beraber yönlendirme ihtiyacı artmıştır. Bu ihtiyacı karşılayacak sade ve kolay anlaşılır yönlendirme tasarımları insanların hayatını kolaylaştırır. Yönlendirme kişiyi yönlendiren, yolunu bulmasına yarayan tasarımlarken, işaretleme ise kişinin gideceği noktayı tespit etmesine yarayan tasarımlardır. Büyüyen şehirler ile birlikte şehir planlaması birçok parçaya bölünmektedir. Bu büyüme yeni alanlar ortaya çıkarmış bu da yeni yönlendirme tasarımı ihtiyacı doğurmuştur. Yönlendirme tasarımı planlama, yön gösterme ve yön buldurma gibi özellikleri içerisinde barındırması gerekir. Yönlendirme tasarımları, mekanlar içerisinde görsel öğelerin akıcı veri aktarımı ve kitle üzerinde bıraktığı etki nedeniyle önemli grafik öğelere dönüşmüşlerdir (Fişenk, 2012: 19)

Yönlendirme tasarımı, bir alanda bulunan katılımcıların bir noktadan gitmek istediği diğer noktaya ulaşmasını sağlayan görsel tasarımlardır. Tasarımcı katılımcının gidebileceği diğer noktaların varyasyonlarını da sunmakla sorumludur. Görsel öğeler kullanıcıların alan içerisinde hareket planını yapabilmesi için çok önemlidir (Güler, 2008: 92).

Bilgilendirme tasarımcısı, yönlendirme ve işaret tasarımını oluştururken diğer bütün tasarımlarda olduğu gibi özellikle grafik tasarım başta olmak üzere diğer disiplinlerle beraber yol almalıdır. Bir yönlendirme tasarımının konumunu yorumlayabilecek çevre tasarımları ile ilgili disiplinlerle alışverişte bulunmalıdır. Bunun yanı sıra yine tasarımın aktifliği ve verimliliği açısından grafik tasarım disiplininin altyapısından yararlanmasında fayda vardır. Santoro (2013: 12) bu konu hakkında “Yönlendirme tasarımlarında farklı tasarım disiplinlerine ihtiyaç vardır.” diyerek konuyu özetlemiştir.

Yönlendirme tasarımını başarılı kılan nokta herhangi bir insanın yapılan tasarım yardımıyla ulaşmak istediği yere ulaşıp ulaşamadığı ile alakalıdır. Eğer kişi istediği yere var olan yönlendirme tasarımı ile ulaşamıyorsa orada tasarımın eksik kaldığı ortaya çıkar. Bununla beraber kişi bulmak istediği yeri yönlendirme tabelalarında algılayamıyorsa yine tasarımda sıkıntı olduğu ortaya çıkar. Yönlendirme tabelası öncelikle yönlendirdiği alanla alakalı kimlik tasarımı bulundurmalı ve bütün anlatımı akıcı ve anlaşılır olmalıdır. O



zaman tasarımdan yararlanmak isteyen kişiler istediği yere ulaştığını ve o noktadan itibaren yönünü kaybetmeyeceği hissine ulaşabilir. Bu da tasarımı başarılı kılar. Bu konuda Irmak (2009: 80) “Formundan renklerine, tipografisinden boyutlarına kadar bütün tasarım kararları bir bütün halinde bu kimliğe dair ipuçları barındırmalıdır.” diyerek konuyu açıklamıştır.

**Resim 2.25:** Orhan Irmak’ın ODTÜ Kuzey Kıbrıs Kampüsü Yönlendirme Sistemi Tasarımı



**Kaynak:** (Irmak, 2009, s. 81)



**Resim 2.26:** “Queenstown Airport” yönlendirme ve işaretleme tasarımı



**Kaynak:** Queenstown Airport, Behance, 2015

#### 2.4.8. Yer İmleri

Yer imleri, işaret tasarımı ile içerisinde benzerlikler barındıran fakat anıtsal değer taşımasıyla fark yaratan tasarım ürünüdür. Tasarımın anıtsal değer kazanabilmesi için temsil ettiği noktanın özelliklerini içinde barındırması gerekir.

Yer imleri içerisinde dünyada yer etmiş en önemli örneklerden bir tanesi New York Manhattan dokuzuncu cadde üzerinde bulunan büyük “9” rakamıdır. (Resim: 2.27) Anıtsal bir değere dönüşen rakam aslında iş merkezinin bina numarasını temsil etmek amacı ile yerleştirilmiştir.

Yer imi, temsil ettiği noktayı anlatabiliyor ise bir taksi durağı bir konak da yer imi olabilir. Taksim meydanında bulunan heykel, İzmir Saat Kulesi, Konya Mevlana müzesi de bir yer imi olarak kabul edilebilir.

**Resim 2.27:** New York Manhattan dokuzuncu caddede duran dev “9” rakamı.



**Kaynak:** [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Manhattan\\_-\\_9\\_West\\_57th\\_Street.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Manhattan_-_9_West_57th_Street.JPG)

#### 2.4.9. Piktogramlar

Piktogramlar, anlatılmak istenen kavramları resimsel yazı formatına dönüştüren görsel öğelerdir. Latin dilinde pictus; resim, Yunanca Gramme; yazı kökünden gelen resim-yazı olarak tanımlanabilir. Piktogram, bir kavram ya da fikri ek bilgilerinden arındırarak bir imge, bir sembol haline dönüştürülerek evrensel geçerlilik sağlanmasıdır. Piktogram anlamın en yalın haliyle sembolleştirilmesidir. Piktogramların görsel algıya hitap etmesi evrensel olarak anlam bakımından geçerlilik kazanmasına sebep olur.

Piktogram, içerisinde anlam barındıran sembollerdir. Her sembol piktogram olarak kabul edilmemektedir, sembolün taşıdığı anlamı hedef kitleye hızlı bir şekilde aktarması gerekir. Örnek vermek gerekirse karayollarında kullanılan semboller piktograf olarak kabul edilebilir, çünkü içerisinde bulunan anlamı trafik içerisinde bulunan kişilere hızlı bir şekilde aktarmaktadır (Tepecik, 2002: 66-67).

Piktogram, evrensel iletişim ağı için en önemli unsurlardan bir tanesidir. Tasarımı yalın hale indirildiğinden dolayı anlaşılması bakımından diller arası faklar ortaya çıkamamaktadır. 1972 Münih Olimpiyatları için piktogram tasarımı yapan Otl Aicher'e göre "piktogramlar farklı kültürlerden ve farklı meslek gruplarından insanların anlayacağı şekilde tasarlanmalı, tabuları çiğnememeli, tarafsız, okunabilir ve anlaşılabilir olmalıdır." (Başer, 1994: 16).

Çevresel grafik tasarım için dört yılda bir düzenlenen Olimpiyat oyunları piktogram setleri (Resim: 2.28) çok önemli bir noktadadır. Birçok kültürü içinde barındıran ve bir noktada birleştiren olimpiyatlarda piktogramların anlaşılabilirliği önem arz etmektedir. Olimpiyatları düzenleyen her ülke evrensel dili bozmadan kendi kültür ve renklerine göre grafiksel düzenlemeler yapmışlardır (Uyan, 2011: 108).

**Resim 2.28:** 1972 Münih, 1996 Atlanta, 2000 Sidney, 2008 Beijing Olimpiyat Oyunları için hazırlanan piktogram setlerinden örnekler



**Kaynak:** (Uyan, 2011, s.14).



## **ÜÇÜNCÜ BÖLÜM**

### **BİLGİLENDİRME TASARIMI UYGULAMALARI VE ÖNERİLERİ**

### 3.1. Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Mucur Meslek Yüksekokulu Bilgilendirme Tasarımı

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Mucur Meslek Yüksekokulu 2018-2019 eğitim-öğretim yılı itibariyle içerisinde 6 bölüm, 8 program barındıran bir meslek yüksekokuludur. Ürettiği projelerle bilime katkı sağlayan, Kırşehir-Kayseri yolu güzergahında Mucur ilçesi içerisinde bulunan yüksekokuldur.

Araştırmamızın bu başlığının altında Mucur Meslek Yüksekokulu'nun mevcut bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarının yeterliliği incelenmiş, ve bu inceleme mevcut durumun fotoğraflarıyla belgelenmiştir.

Tezimizde bilgilendirme ve yönlendirme tasarımının, önemi, tarihi ve grafik tasarım ile kullanım şekilleri incelenmiş, kaynaklarla desteklenmiştir. Bu önemli konunun Mucur Meslek Yüksekokulu üzerinden incelenmesi incelediğimiz konular üzerinden değerlendirilip sunulmuştur. Birçok kurumda olduğu gibi Mucur Meslek Yüksekokulu'nun da bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı konusunda eksikliği ve yetersizliği bulunmaktadır. Gerek yeterli önemin verilmemesi gerek ise bu ihtiyacın farkedilmemesi bu sonucu doğurmuştur.

Mucur Meslek Yüksekokulu girişinde bulunan yerleşim haritası (Resim: 3.1) okulun mevcut krokisi üzerinden düzenlenmiştir. Kroki üzerinden çıkılan bu tasarım önemli bilgileri paylaşılsa da renk seçimleri ve grafik tasarım öğelerinin kullanımı açısından dikkat çekici özelliğe sahip değildir. Bunun yanı sıra renk karmaşası bulunmakta, açık mavi zemin üzerine yine mavi ve tonları üzerinden kurgulanmış tasarım gerekli etkiyi oluşturamamıştır. Açık bir mavi ton üzerine yazılmış olan bilgilendirme yazıları okunabilirlik açısından yetersiz kalmıştır. Ayrıca çizim üzerinde bulunan kalın çizgiler gözü yormakta ve koyu mavi ton üzerinde de kullanılarak renkler arasında uyumsuzluğa yol açmıştır.



**Resim 3.1:** Mucur Meslek Yüksekokulu Yerleşim Haritası



Derslik katında bulunan bilgilendirme tasarımı (Resim: 3.2) öğrencilerin derslikleri bulmakta kolaylık sağlamak amacı ile tasarlanmıştır. Fakat gerek tipografi gerekse simgelerin kullanımı uyumsuz ve dağınık bir görüntü oluşturmaktadır. Kırmızı ton ağırlıkta olan tasarımda üzerine siyah çizgi renge kullanılarak oluşturulmuş yönlendirme simgeleri gerekli etkiyi sağlamamaktadır. Tipografik etkenlerin sıkıştırılarak ve gerekli boşluk sağlanmadan kullanımı tasarımda bir okunabilirlik sorunu ve karmaşası çıkarmaktadır.

**Resim 3.2:** Mucur Meslek Yüksekokulu Derslik Bilgilendirme Levhası



Kapı isim bilgilendirmesi tasarımları (Resim: 3.3) yine okulun tasarım bütünlüğünden bağımsız olarak tasarlanmıştır. Tasarım üzerinde bağımsız düz bir kağıt üzerine yazılan isimler okunabilirlikte ve en önemlisi bilgilendirme konusunda eksik kalmaktadır. Tasarım renginden bağımsız bir şekilde yazılan yazılar estetik açıdan yeterli etkiyi sağlamamaktadır.

**Resim 3.3:** Mucur Meslek Yüksekokulu Kapı İsim Levhası



Kütüphane, WC gibi ortak alanların bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı konusunda da eksiklik bulunmaktadır. WC giriş bilgilendirme tasarımlarının (Resim:3.4) kurum tasarımlarından kopuk ve bağımsız olması kurum içi tasarımın bütünlüğünü bozmaktadır.

**Resim 3.4:** Mucur Meslek Yüksekokulu WC Levhası

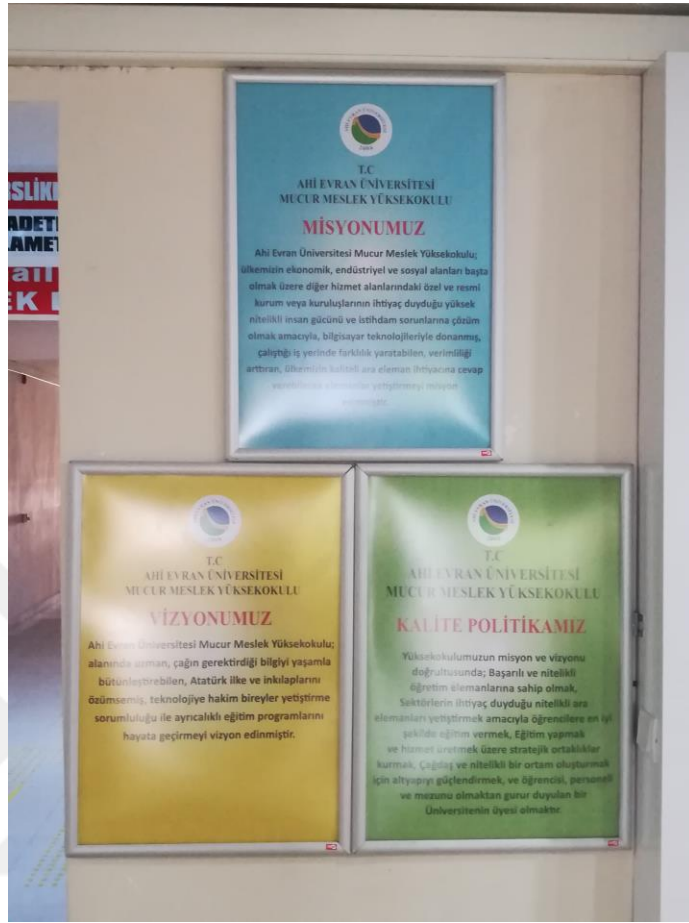


Resim 3.5'deki görsel Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi ve Mucur Meslek Yüksekokulu'nun vizyon, misyon ve kalite politikamız adı altındaki bilgilendirme tasarımlarıdır. Tasarımlarda yazı ve zemin renklerinde bağımsız ve uyumsuz renkler bulunmaktadır. Bu da dikkat çekici özelliği yok etmekle beraber okunabilirliği zayıflatmaktadır.

Resim 3.6'daki Kırşehir ilimizin geçmişini yansıtan karakterlerin tanıtımı üzerine yapılmış olan bir bilgilendirme tasarımıdır. Tasarımda görsel ve zemin uyumsuzluğu ve tipografi düzenlemesinin karmaşıklığı tasarımın dikkat çekiciliğini ve görsel estetiğini azaltmaktadır.



**Resim 3.5:** Mucur Meslek Yüksekokulu Bilgilendirme Levhası



**Resim 3.6:** Mucur Meslek Yüksekokulu Bilgilendirme Levhası



### **3.2. Mucur Meslek Yüksekokulu Bilgilendirme ve Kurumsal Tasarım Çalışmaları**

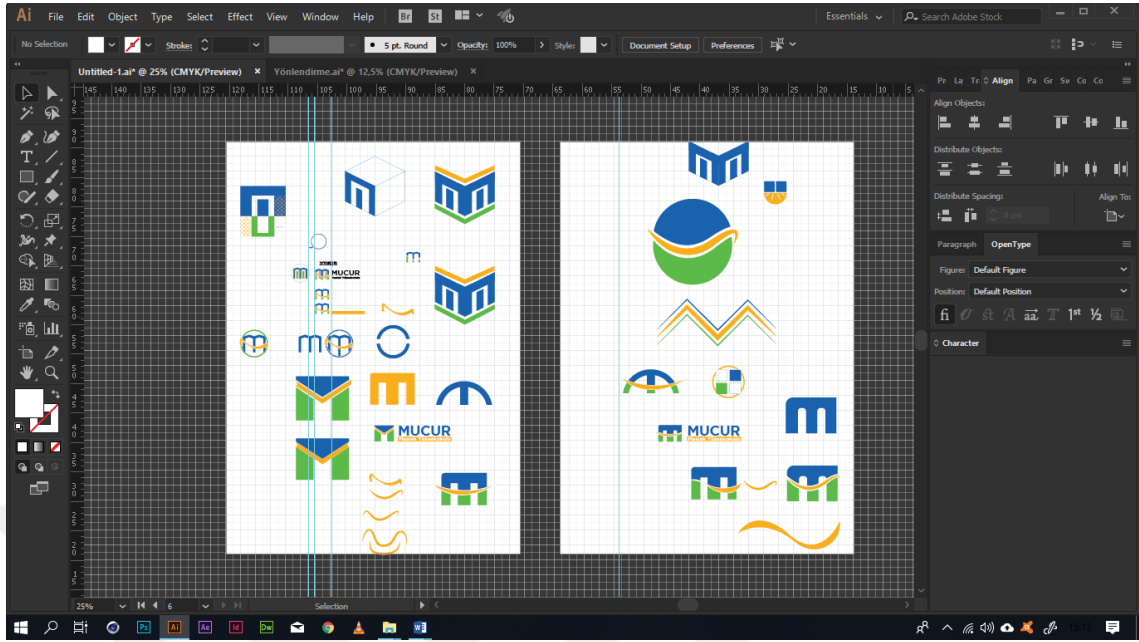
Bu çalışma ışığında ve yapılan literatür taramasının sonucunda bilgilendirme tasarımının açıklayıcı ve yönlendirici gücü tespit edilmiştir. Tasarım öncesi hazırlık olarak Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Mucur Meslek Yüksekokulu içerisinde bulunan bilgilendirme tasarımı çalışmaları incelenmiştir. Yeterli bulunmayan tasarımların analizi yapılmıştır. Bu analizler sonucunda yüksekokul içerisinde bir kurumsal kimlik problemi olduğu bunun çerçevesinde bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı eksiklikleri ve karmaşıklığı meydana çıkmıştır. Yapılan hazırlık ve çalışmalar sonucunda yüksekokul için logo, bilgilendirme ve yönlendirme tasarımı revize edilip tekrar çalışılmıştır.

#### **3.2.1. Mucur Meslek Yüksekokulu İçin Logo Tasarımı Oluşturulması**

Logo kurumların kendi benliğini görsel olarak oluşturmasıdır. Kurumsal firmaların pazara açılırken kimlik olarak kullanabilecekleri görsel oluşumdur. Logoların yalın, hatırlanabilir ve kurumu temsil edebilecek yeterliliğe sahip olması gerekir.

Mucur Meslek Yüksekokulu için tasarım sürecine yüksekokul ile ilgili önemli olabilecek bilgilerin analizi ile başlanmıştır. Daha önce logosu bulunmayan meslek yüksekokulunun kendisini yansıtabilecek özelliklerinden yola çıkarak fikir üretim aşaması başlamıştır. Tasarımın temelini oluştururken bir eğitim kurumu olmasını göz önünde bulundurarak ve meslek yüksekokulunun bir alt birim olmasından dolayı üniversite bünyesinden kopmadan fikirler oluşturmaya özen gösterilmiştir. Eskiz çalışmaları ile birlikte tasarım içerisinde kullanılacak renkler ve yazı karakteri ile ilgili de çalışmalara başlanmıştır. Oluşan fikirler ile birlikte estetik kaygıları barındırarak bilgisayar üzerinde eskizleri oluşturma süreci ile devam edilmiştir.

**Resim 3.7:** Mucur Meslek Yüksekokulu Logo Eskizi

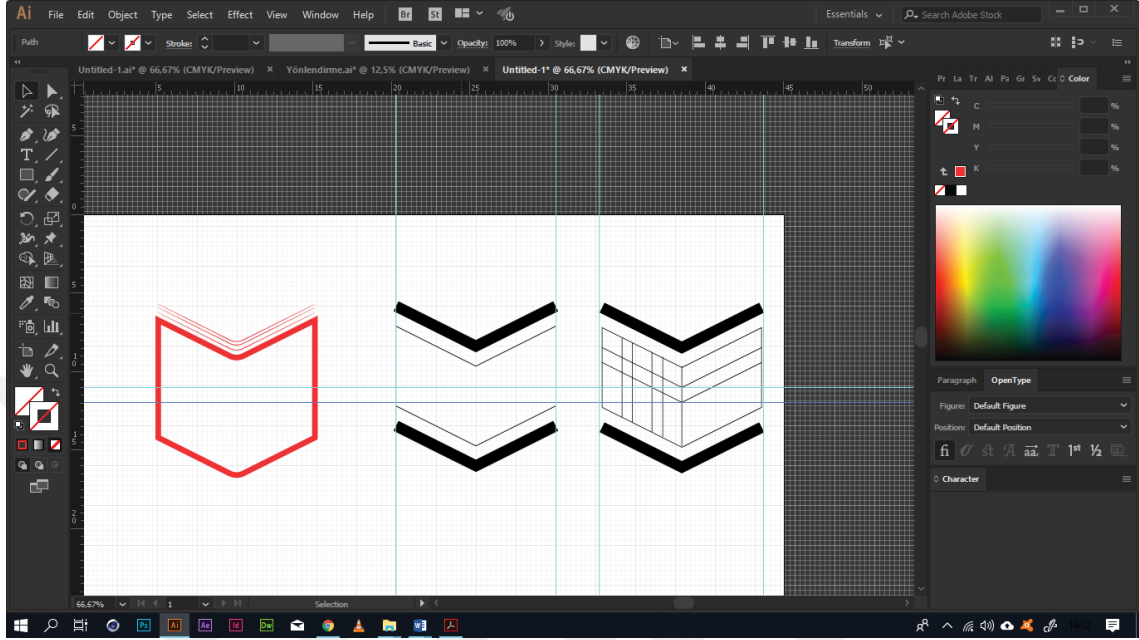


Logo tasarımında kurumla ilgili temel bulgular bulundurulması ilk öncelik olmuştur. Üniversite yapısı, yüksekokulun TANAP ile yapmış olduğu güneş enerjisi projesi de göz önünde bulundurularak tasarım sürecine devam edilmiştir. Eskizler bu minvalde devam ederken Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi logosu da incelenmiştir.

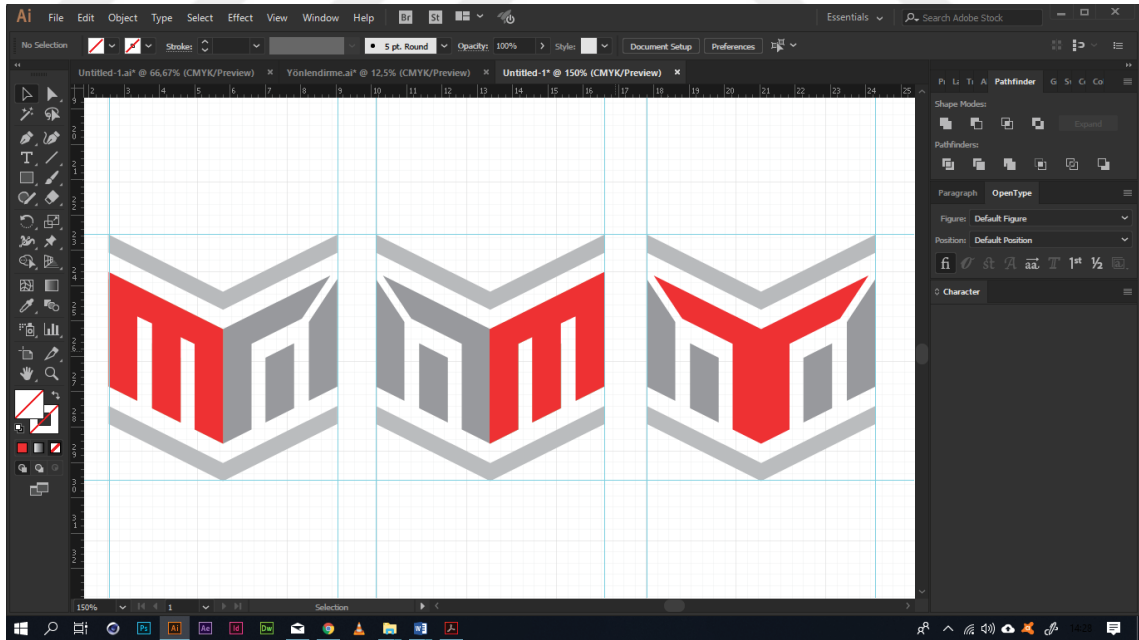
Eskizler ve bilgisayar üzerinde oluşturulan çalışmalar doğrultusunda sonuçlandırılan logo, form olarak bir eğitim kurumunun temel ihtiyacı ve kullanım aracı olan kitap formuyla ortaya çıkmıştır. Oluşturulan formun içerisine yerleştirilen tipografik kalıp Mucur Meslek Yüksekokulu'nun baş harflerini temsilen konumlandırılmıştır. Logonun üstünde bulunan sarı ve altında bulunan yeşil formlar ise Mucur Meslek Yüksekokulu ve TANAP işbirliği ile oluşturulan güneş enerjisi ile yeşil enerji projesinden esinlenilerek oluşturulmuştur. Kurumun artık güneş enerjisini kullanarak kendi yeşil ve doğaya karşı sağlıklı bir yapı olan enerjisini oluşturacak olması kurumun en önemli projelerinden bir tanesidir. Bu projeyi değerlendirerek ve güneşi ve doğayı soyut bir şekilde imgeye dönüştürüp logoya uygulanmıştır. Logonun renklendirme aşaması Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Kurumsal kimliğinde bulunan renklerin yüksekokul logosuna uyarlanmıştır. Sarı (#F9AE1B) güneşi, mavi (#0088CC) okulun yapısını ve

eđitimi, yeřil (#5FBA47) ise evreyi ve gneř enerjisinin dnřtđ yeřil enerjiyi temsil etmektedir.

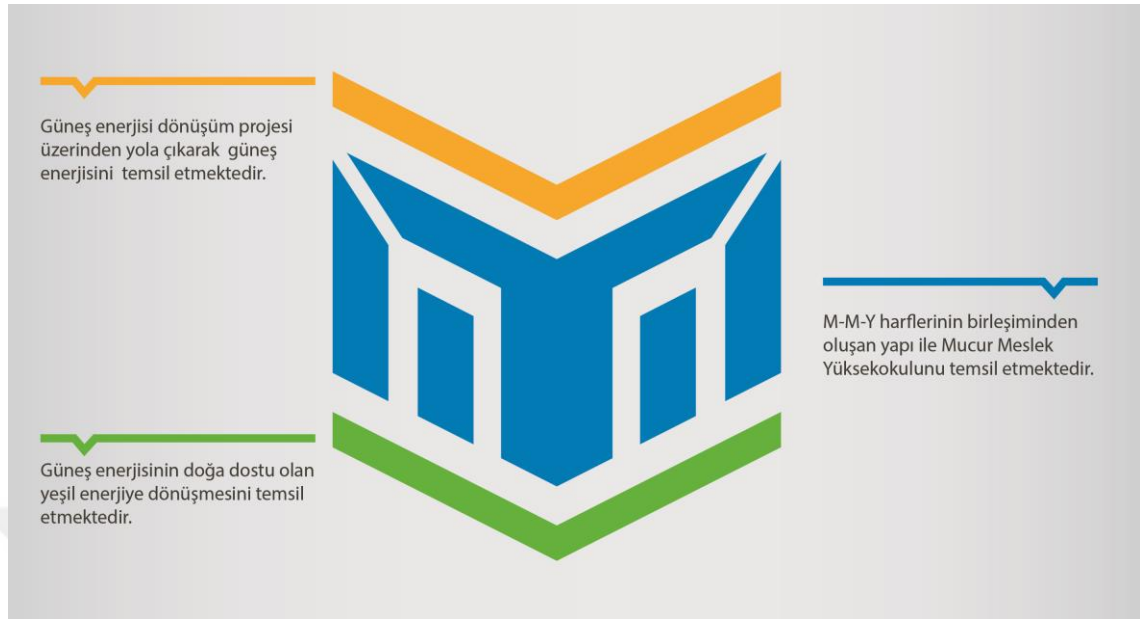
**Resim 3.8:** Mucur Meslek Yksekokulu Logo Eskizi



**Resim 3.9:** Mucur Meslek Yksekokulu Logo Eskizi



### Uygulama 1: Mucur Meslek Yüksekokulu Logo Tasarımı



Logo kullanımında kullanılan yazı karakteri “Gotham Narrow” font ailesi olarak karar verilmiştir. Yeni tasarlanan logoya modern ve okunabilirlik konusunda sıkıntı çıkarmayacak bir font olduğu için seçilmiştir.

### Uygulama 2: Mucur Meslek Yüksekokulu Logo Tasarımı

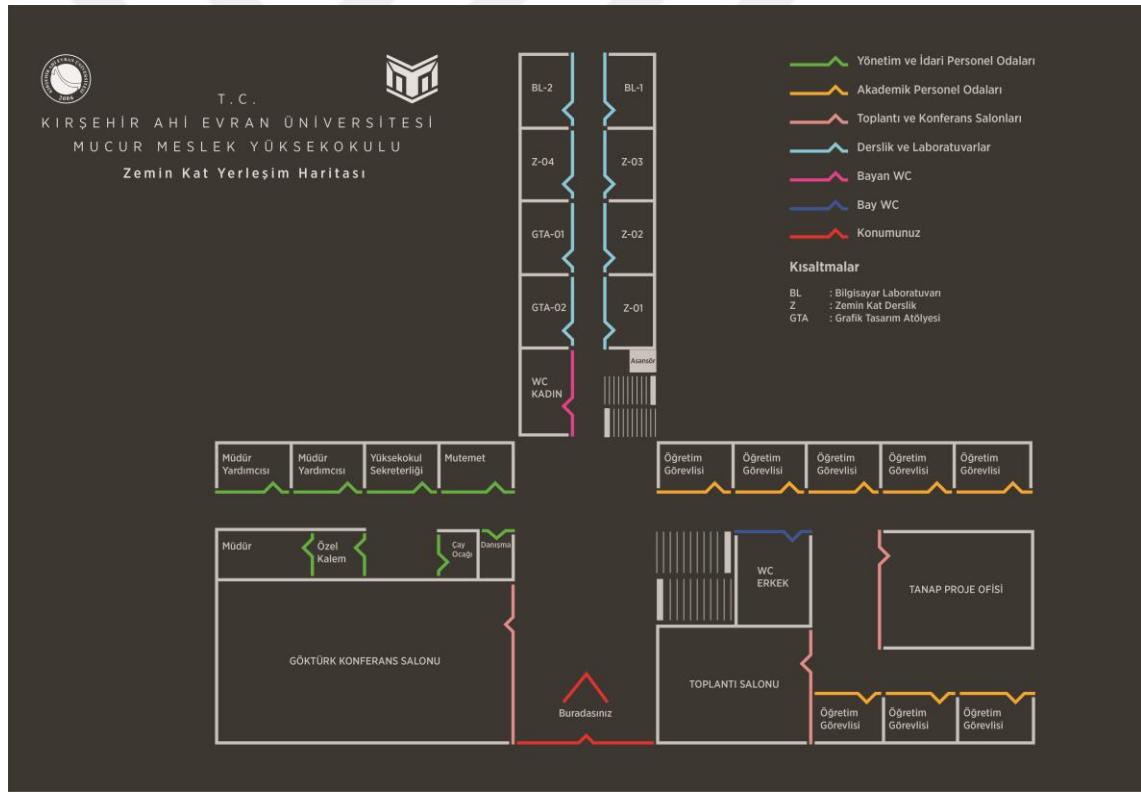


### 3.2.2. Mucur Meslek Yüksekokulu İçin Bilgilendirme ve Yönlendirme Tasarımlarının Oluşturulması

Yüksekokul içerisinde bulunan bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarının inceleme ve analiz aşamasından sonra eksik ve revize edilmesi gereken bölümler belirlenmiştir. Kat planı, kat bilgilendirmesi, kapı isim tasarımları ve yönlendirme levhalarında düzenlemeye gidilmiştir.

Kat planları, bulunduğumuz alan içerisinde gideceğimiz noktaya bizi en hızlı şekilde ulaştıran bilgilendirme tasarımının bir parçasıdır. Bu tasarımlarda en yalın ve en doğru renkleri seçerek gelen kişilere rehberlik edebilmesidir. Bu tasarımlarda anlatılan veriyi en hızlı şekilde aktarabilmek önceliktir.

#### Uygulama 3: Mucur Meslek Yüksekokulu Kat Planı Uygulama

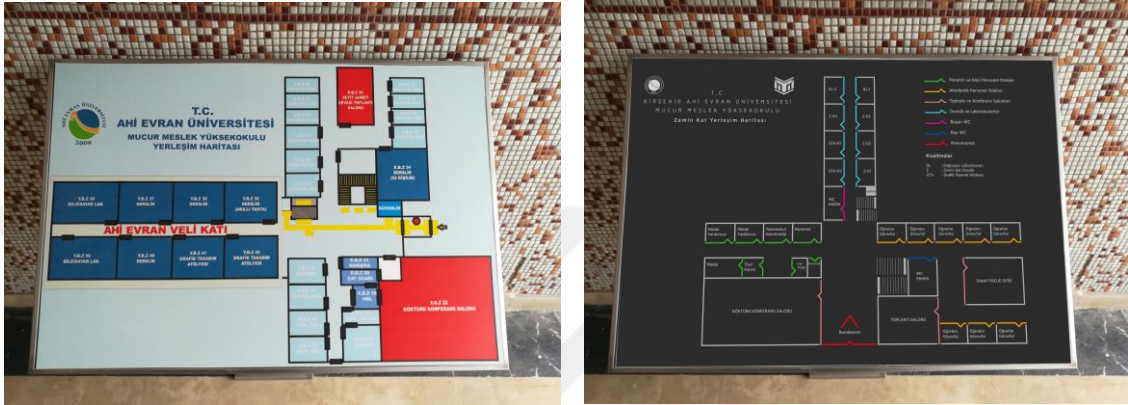


Mucur Meslek Yüksekokulu içerisinde bulunan kat planının tekrar revizesi yapılmıştır. Var olan tasarım içerisinde kullanılan renkler tasarımda karmaşaya yol açmaktadır. Öncelikle renk düzenlemesi yapılan tasarımda, kat planlarında yapılmış olan değişiklikler düzenlenmiştir. Tasarımda yeni tasarlanan logomuzun formundan yola çıkarak bir tasarım bütünlüğü oluşturmak hedeflenmiştir. Koyu temalı bir tasarım



oluşturulurken birimler kendi içerisinde ayrılmış ve kontrastı yakalayıp dikkati üzerine çekebilecek renkler kullanılmıştır. Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi ve Mucur Meslek Yüksekokullarının logoları pozitif-negatif ilişkisinden yararlanılarak düzenlenmiştir. Eski tasarımda eksik olan plan içerisindeki bilgilendirme eksikliği de yeni tasarımda giderilmiştir.

**Resim 3.10:** Mucur Meslek Yüksekokulu Kat Planı Uygulama



Meslek yüksekokulunda bir diğer tespit edilen eksiklik ise okul içerisinde bulunan kat bilgilendirmesi olarak tespit edilmiştir. Kat içerisinde bulunan laboratuvarlar ile ilgili bilgilendirme eksikliği yeni yapılan tasarımla giderilmiştir. Tasarım, öğrenci merdivenlerinin çıkış noktasında bulunan duvara uygulanmak üzere planlanmıştır. Tasarımımız yine kurumsal logo tasarımımız üzerinden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Hem yeni gelen öğrenciler hem de misafirler istedikleri sınıf veya laboratuvarı çok rahatlıkla bulabileceklerdir. Hem okulun duvarlarından ergonomik olarak yararlanılabilecek hem de tasarımımızı büyük ebatla uygulanabilecektir. Bununla beraber görünürlük oranı da artacaktır. Tasarımımız okulumuzun kurumsal renklerinden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Yazı karakteri olarak daha önce belirlediğimiz Gotham Narrow font ailesinden bold, medium ve light seçenekleri tasarıma uygulanmıştır.

Tasarımda sadelik ve bilgiyi ulaştırma ana hedef olarak belirlenmiştir. Tasarıma ulaşan insanların kolaylıkla aradıklarını bulabilmeleri amaçlanmıştır. Renk olarak da kurumsal kimliğimizdeki renkleri kullanarak dikkat çekmede birinci faktör olarak kullanılmıştır. Her katta ayrı düzenleme planlanmış, bulunulan katlar koyu ve baskın halde gösterilirken diğer katlar asansör sistemi şeklinde daha sönük ama bilgilendirmeye

müsait şekilde tasarlanmıştır. Böylelikle diğer katlarda bulunan sınıflar hakkında bilgi alınabilecektir.

**Uygulama 4:** Mucur Meslek Yüksekokulu Kat Bilgilendirme Tasarımı Uygulaması





**Resim 3.11:** Mucur Meslek Yüksekokulu Kat Bilgilendirme Tasarımı Uygulaması



Bilgilendirme tasarımında bir diğer tespit edilen eksik de kapı isim bilgilendirmesidir. Tasarım olarak kurumsal kimlikten uzak olan tasarımlar tekrardan revize edilmiştir. Tasarım kurumsal logomuzun formu üzerinden, koyu zemin üzerine zıt renkler olarak tasarlanmıştır. Tasarımda kullanılan renkler üç grupta toparlanmıştır. Sarı renk - akademik kadro, mavi renk – bölüm başkanları, ve yeşil renk - idari görevliler olmak üzere renklendirilmiştir. Tasarımda Gotham Narrow font ailesinden light, book ve bold seçenekleri kullanılmıştır.

### Uygulama 5: Mucur Meslek Yüksekokulu Kapı İsim Uygulama



Resim 3.12: Mucur Meslek Yüksekokulu Kapı İsim Uygulama



WC tabelaları da tekrardan revize edilerek tasarım bütünlüğümüze uygun hale getirilmiştir. Tasarımda kullandığımız formlara uygun bir şekilde oluşturulan piktogramlar tasarıma uyarlanmıştır.

### Uygulama 6: Mucur Meslek Yüksekokulu WC tasarımı Uygulama



**Resim 3.13:** Mucur Meslek Yüksekokulu WC tasarımı Uygulama



Bilgilendirme tasarımı olarak diğer tasarımlar da revize edilerek yeni formlara dönüştürülmüştür. Tasarımlarda grafik tasarım öğeleri göz önünde bulundurularak bilgilendirme tasarımlarının amacından sapmadan modern ve anlaşılabilir tasarımlar hedeflenmiştir. Kalite, vizyon ve misyon ile ilgili bilgilendirme tabelalarımız yeni tasarım formlarına göre revize edilmiştir.

## Uygulama 7: Mucur Meslek Yüksekokulu Bilgilendirme Tasarımı

### KALİTE



Yüksekokulumuzun misyon ve vizyonu doğrultusunda; Başarılı ve nitelikli öğretim elemanlarına sahip olmak, sektörlerin ihtiyaç duyduğu nitelikli ara elemanları yetiştirmek amacıyla öğrencilere en iyi şekilde eğitim vermek, eğitim yapmak ve hizmet üretmek üzere stratejik ortaklıklar kurmak, çağdaş ve nitelikli bir ortam oluşturmak için altyapıyı güçlendirmek, ve öğrencisi, personeli ve mezunu olmaktan gurur duyulan bir üniversitenin üyesi olmaktır.

### MİSYON



Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Mucur Meslek Yüksekokulu; ülkemizin ekonomik, endüstriyel ve sosyal alanları başta olmak üzere diğer hizmet alanlarındaki özel ve resmi kurum ve kuruluşlarının. İhtiyaç duyduğu yüksek nitelikli insan gücünü ve istihdam sorunlarına çözüm olmak amacıyla, bilgisayar teknolojileriyle donanmış, çalıştığı iş yerinde farklılık yaratabilen, verimliliği arttıran, ülkemizin kaliteli ara eleman ihtiyacına cevap verebilecek elemanlar yetiştirmeyi misyon edinmiştir.

### VİZYON



Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Mucur Meslek Yüksekokulu; alanında uzman, çağın gerektirdiği bilgiyi yaşamla bütünleştirebilen, Atatürk ilke ve inkılaplarını özümsemiş, teknolojiye hakim bireyler yetiştirme sorumluluğu ile ayrıcalıklı eğitim programlarını hayata geçirmeyi vizyon edinmiştir.

## SONUÇ VE ÖNERİLER

KAEÜ Mucur Meslek Yüksekokulu yeni kurulan ve gelişmekte olan bir üniversitenin bir meslek yüksekokuludur. Kurumun eğitim-öğretim, sosyal ve bilimsel projelerde yer aldığını varsayarsak sürekli gelişen ve canlı olarak yaşayan bir kurumdur. Her geçen yıl öğrenci potansiyelini arttıran ve açtığı bölümlerle ilgi çeken bir eğitim kurumudur.

Bu çalışmada günümüz teknolojisi ile birlikte insanların hayat tempolarında fazlasıyla ihtiyaç duydukları bilgilendirme tasarımının önemi anlatılmıştır. Ve kendini geliştirmeyi ve büyümeyi misyon edinmiş Mucur MYO'da bilgilendirme tasarımının eksikliği tespit edilmiştir. Bu eksikliğin sonucunda var olan öğrenciler, personeller ve misafirler için kurum içerisinde hayatın akışını zorlaştıran ve zaman kaybına yol açan bir problem olduğu saptanmıştır. Ortaya çıkan problemin grafik tasarım unsurlarının desteğiyle yapılacak olan bilgilendirme tasarımlarıyla ortadan kaldırılması hedeflenmektedir. Yapılan çalışma, kurum içerisinde hedeflenen noktalara ulaşabilmenin hızlandırılması ve kurum marka kimliğinin profesyonelleşmesi açısından önemlidir.

Bilgilendirme tasarımı, bilgi artışının hızla artmakta olduğu bu dönemde karmaşık bilgilerin en yalın hale indirgenerek grafiksel öğelerin desteğiyle görselleştirilerek kitlelerin hizmetine sunulması açısından önemli bir disiplindir.

Kurum içerisinde bulunan problemin çözülmesine yönelik yapılan bilgilendirme tasarım uygulamaları, grafik tasarım ve bilgilendirme tasarımının amacından sapmadan bilgileri en sade şekilde, grafik öge ve ilkelerine bağlı kalarak var olamayan tasarımlar oluşturulmuş, var olan tasarımlarda revize edilmiştir.

Çalışmanın araştırma kısmında bilgilendirme tasarımı ile ilgili akademik çalışmaların azlığı bir problemdir. Bu çalışmanın akademik çalışmalarda fayda sağlayacağı düşünülmektedir. Günümüz konjonktüründe bilgilendirme tasarımı üzerine daha fazla çalışmalar yapılmalı, okullarda bu disiplin ile ilgili ekstra dersler oluşturulması gerektiği düşünülmektedir.

Yapılan bu araştırma neticesinde KAEÜ Mucur MYO'da yaşanan bilgilendirme ve yönlendirme tasarımlarındaki eksiklikler sonucunda ortaya çıkan sıkıntıların uygulamaların faaliyete dönüştürülmesi ile son bulacağı düşünülmektedir.

Yapılan arařtırmanın sonucunda ortaya ıkan uygulamaların benzerlerinin aynı titizlikle diđer KAEÜ ierisinde bulunan diđer fakülte ve yüksekokullara da uygulanması, bu tasarımların teknolojinin verdiđi imkanlar sayesinde dijital olarak da geliřtirilmesi ve kurum ierisinde bulunan birimler arasında tasarım bütünlüğü oluřturulması önerilmektedir.



## KAYNAKÇA

- Ambrose, G. ve Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri*. (M. E. Uslu, Trans.) İstanbul: Literatür Yayınları.
- Ambrose, G. (2013). *Grafik tasarımda dil ve yaklaşım*. İstanbul: Literatür.
- Atalayer, F.(1994). *Temel Sanat Öğeleri*. Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir
- Aytoğ, E. Ü. (2009). *Mimari Ve Kentsel Mekanda Grafik Tasarım*. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Adelson, E.H. ve Bergen, J.R. (1991). *The Plenoptic Function and the Elements of Early Vision. Computational Models of Visual Processing* (Ed: M.S. Landy ve J.A. Movshon). Cambridge: MIT Pres.
- Baer, K. (2008). *100 Information Design Workbook Graphic Approaches, solutions, and Inspiration + 30 Case Studios*. Massachusetts, U.S.A: Rockport Publishing.
- Başer, M. (1994). *Görsel İletişimde Piktogram ve Sembollerin İnsan Üzerindeki Etkileri*, Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir
- Becer, E. (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım*, Dost Yayınevi, 8. Baskı, Ankara.
- Buyurgan, S. ve Buyurgan, U. (2001). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. Ankara: Dersal Yayıncılık.
- Ching, F.D.K. (2006). *İç Mekan Tasarımı*, İstanbul: Yem Yayın.
- Crnokrak, P. (2008). Feature: Signs of the Times:Infographics. *IDN - International Designers Networks Magazine*, 15: 23-25.
- Eczacıbaşı. (1997). *Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi (Vol. 2)*. İstanbul: Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Fişenk, H. (2012). *Yönlendirme dizgelerinde yerleşke kimliğine uygunluk ve grafik tasarım sorunları: Ankara ili Çankaya ilçesi Kızılay mahallesi için yönlendirme dizgesi tasarımı*. Sanatta Yeterlik, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara
- Gill, R. W. (1984). *Rendering With Pen and Ink*. London.
- Güler, T. (2008). *Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama*, Sanatta Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı, İzmir.
- Gürer, L. (1990). *Temel Tasarım*. İstanbul: Teknik Üniversite Matbaası.

- Holmes, N. (2000). About charts and graphs. *Impress Magazine*. July. 28 Mayıs 2019 [https://spring2011parsonsd2thu.files.wordpress.com/2011/03/holmes\\_chartsandgraphs.pdf](https://spring2011parsonsd2thu.files.wordpress.com/2011/03/holmes_chartsandgraphs.pdf) sayfasından erişilmiştir.
- Horn, R. E. (1974). *Information mapping*. 14 Mart 2019 tarihinde [http://www.web.stanford.edu/~rhorn/a/topic/stwrtnng\\_infomap/artclInfoMappingTraining.pdf](http://www.web.stanford.edu/~rhorn/a/topic/stwrtnng_infomap/artclInfoMappingTraining.pdf) sayfasından erişilmiştir.
- Horn, R. E. (2009). Bilgilendirme Tasarımı: Yeni Bir Mesleğin Doğuşu. (Ö. Durmaz, Ed.) *Grafik Tasarım Dergisi*, Sayı 28, 30-39.
- Icograda. (<http://www.icograda.org/>)
- Information Design Exchange [IDX]. (2007). *IID*. 17 Haziran 2019 tarihinde IID web sitesi: <https://www.iiid.net/idx-information-design-core-competencies/> adresinden alınmıştır.
- Irmak, O. (2009). Bilgilendirme Tasarımı: Profesyonellerden Görüşler. *Grafik Tasarım Dergisi*, Sayı 28, 80.
- Karamustafa, S. (2009). Bilgilendirme tasarımı: Profesyonellerden görüş. *Grafik Tasarım*, Sayı 28.
- Ketenci, H. F. (2007). *Sayfa tasarımı-sayfa düzeni-mizampaj*. 28 Mayıs 2019 tarihinde [https://grafiksanatlarlkemerburgazedu.files.wordpress.com/2013/09/mizampaj\\_ders\\_notlari.pdf](https://grafiksanatlarlkemerburgazedu.files.wordpress.com/2013/09/mizampaj_ders_notlari.pdf) sayfasından erişilmiştir.
- Kılıçkan, H. (2002). *Resim bilgisi*. İstanbul: Fil Yayınevi.
- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solution (4.Baskı)*. Boston, U.S.A: Planet Friendly Publishing.
- Lang, J. (1974). *Designing for Human Behavior: Architecture and the Behavioral Sciences*, Dowden, Hutchinson & Ross, Stroudsburg, Pa
- Lupton, E. & PHILIPS, J.C. (2008). *Graphic design the new basics*. New York: Princeton Architectural.
- Müller-Brockmann, J. A. (1986). *History of Visual Communication*.
- Odabaşı, H. A. (2006). *Grafik'te Temel Tasarım*. İstanbul: Yorum Sanat Yayınları.
- Öztuna, Y. (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Güzel Sanatlar Matbaası A.Ş.
- Pettersson, R. (2002). *100 Information Design: An Introduction*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing.
- Pettersson, R. (2007). *Selected Readings*. Tullinge.



- Pettersson, R. (2013). October 16. *IIID*. 15 Haziran 2019 tarihinde [iiid.eu](http://www.iiid.eu) web sitesi: <http://www.iiid.eu/rune-pettersson-information-design-1-message-design/> adresinden alınmıştır.
- Samur, S. G. (2012), *Açık hava Reklamcılığında Görsel İletişim Tasarım Öğeleri Ve Uygulama Analizi*. Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Santoro, S. W. (2013). *Guide to graphic design*. New York: Pearson.
- Sarikavak, N. K. (2009). *Görsel İletişim ve Tasarımda Çağdaş Tipografinin Temelleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Sloane, P. (1980). *Colour basic principles and new directions*. London.
- Tepecik, A. (1994). *Grafik Tasarlama İlkelerine Dayalı Tasarım Yöntem ve Teknikleri* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Tepecik, A (2002). *Grafik Sanatlar*. Ankara: Detay Yayıncılık
- Thiel, P. (1981). *Visual Awareness and Design*. Seattle: University of Washington Press.
- Timuçin, A (2011). *Estetik*, İstanbul: Bulut Yayıncılık.
- Turani, A. (1980). *Basım sanatının gerçek çehresi*. Ankara: Toplum Yayınevi.
- Turgut, E. (2013). *Grafik dil ve anlatım biçimleri*. Ankara: Anı.
- Turgut, İ. (1989). *Sanat felsefesi*. İzmir: Akademi Kitabevi.
- Tüzcet, Ö. (1967). *Form ve Doku*. İstanbul: Matbaa Teknisyenleri Koll Sti,
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim Ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Yayınları.
- Uyan, B. İ. (2011). *Bilgilendirme Tasarımında İlkeler, Öğeler Ve Uygulama Sorunları - Bilgilendirme Tasarımı Uygulaması*. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Visocky O'Gradly, J. (2008). *The Information Design Handbook*. Cincinnati, Ohio: How Books.
- Yaman, R. Anadol, D. (2003). *Reprodüksiyon ve klişe teknolojisi*. Ankara: Milli Eğitim Yay.
- Yanık, A. (2006). *Eğitim Amaçlı Etkileşimli Ortamlarda Grafik Arayüz ve DVD Kamera Dijital Kullanım Kılavuzu Uygulaması* (Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- Yurtsever, H. (1988). *Uygulamalı Estetik*. Ankara: Büro-Tek Basım.

**DİZİN****-A-**

Art Nouveau, 35

**-B-**

Belge, 45

Biçim, 24

Bilgilendirme tasarımı, 1, 27, 28, 31, 34,  
35, 38, 39, 41, 45, 76, 78, 81

Bütünlük, 12

**-Ç-**

Çevresel grafik tasarım, 61

Çivi yazısı, 7

Çizgi, 17

**-D-**

Denge, 10

Doku, 22

**-E-**

Estetik, 16

**-F-**

Fonksiyon, 15

Form, 45

**-G-**

Grafik Tasarım, 5

Grafik Tasarım İlkeleri, 9

Gutenberg, 8

**-H-**

Harita, 50

**-İ-**

İnfografik, 53

**-K-**

kartografi, 50

Konumlandırma, 37

Kroma değeri, 19

Kullanım Kılavuzu, 47

**-N-**

Nezaket, 38

**-O-**

Orantı, 11

**-Ö-**

Ölçü, 24

**-P-**

Performans, 38

Piktogram, 60

Prehistorik, 6

**-R-**

Renk, 17

**-S-**

Sergileme, 55

**-T-**

Tablo, 52

Tasarım, 5

Tipografi, 41

Tutumluluk, 38

**-V-**

vinyet, 31

Vurgulama, 13

**-Y-**

Yaklaşım, 37

Yer İmleri, 59

Yön, 25

Yönlendirme tasarımı, 57

