

**T.C.
ORDU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANASANAT DALI**

**GÜZEL SANATLAR FAKÜLTELERİNİN GRAFİK TASARIM
EĞİTİMİ VERİLEN BÖLÜMLERİNDEKİ ETKİLEŞİM
TASARIMINA YÖNELİK DERS ADLARININ İNCELENMESİ**

NURETTİN SELÇUK BAĞCI

**DANIŞMAN
DR. ÖĞR. ÜYESİ AYTAÇ ÖZMUTLU**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORDU 2021

ÖĐRENCİ BEYAN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak savunduĐum “Güzel Sanatlar Fakültelerinin Grafik Tasarım EĐitimi Verilen Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Ders Adlarının İncelenmesi” adlı çalışmamın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmadan yazdığımı ve yararlandığım kaynakların “kaynakça” bölümünde gösterilenlerden farklı olmadığını, belirtilen kaynaklara atıf yapılarak yararlandığımı belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

14 / 07 / 2021

Nurettin Selçuk BAĐCI

19531000003

ÖN SÖZ

Hem profesyonel hem de manevi anlamda destek veren, akademik kariyerimde bana güvenip ilk fırsatı sunan, hoşgörülü yaklaşımıyla tez sürecimin tamamlanmasında önemli desteği olan tez danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Aytaç ÖZMUTLU'ya sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca sizin aracılığınızla; Ordu Üniversitesine ve “*Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisine*” katkı sağlamaktan dolayı onur duyduğumu da vurgulamak isterim.

Türkiye’de grafik tasarımın gelişmesine önemli katkı sağlayan, çevresindekilere ışık saçan, üreten, yazan, araştıran değerli ustam ve hocam Sayın Öğr. Gör. Ömer DURMAZ’a ne kadar teşekkür etsem azdır. 2006 yılında Dokuz Eylül Üniversitesinin yetenek sınavlarında karşılaştığımda o günün ve sonraki süreçlerin benim hem mesleki kariyerim hem de yaşamım açısından bir dönüm noktası olacağını tahmin bile edemezdim. Kariyerimin hemen hemen her aşamasında katkısı olduğunu gururla belirtmek ister ve kendisine buradan bir kez daha teşekkür etmek isterim.

Akademik kariyer konusunda inancımı diri tutan, beni sürekli motive eden ve yanımda olduğunu hissettiren Sayın Doç. Dr. Adem YÜCEL’e desteğini hiç eksiltmediği için en içten duygularıyla teşekkür ederim.

Yüksek lisans eğitimim boyunca derslerini büyük bir keyifle aldığım, kuramsal anlamda bilgi ve desteklerini esirgemeyen Sayın Doç. Engin ÜMER ve Doç. Dr. Funda ALTIN’a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Araştırmanın şekillenmesinde ve akademik ölçütlere uygun hale getirilmesinde önemli desteği olan Sayın Dr. Öğr. Üyesi Emel BAYRAK ÖZMUTLU’ya çok teşekkür ederim.

Kendi adıma ikinci üniversite olarak nitelendirdiğim, basılı ve dijital yayıncılık konusunda bilgisini, emeğini, hoşgörüsünü esirgemeyen, 23 yaşında GQ Türkiye gibi uluslararası bir dergide çalışma fırsatı sunan ve her zaman destekleyen Eray MAKAL’a canı gönülden teşekkürlerimi sunarım.

Hayatımın her anında emekleri olan sevgili ailem; Neriman BAĞCI, Selman BAĞCI, Seda BAĞCI’ya hayatıma anlam katan biricik kızım Birce BAĞCI’ya ve son olarak; sabırla yanımda olan, beni yılmadan destekleyen anlayışlı eşim Merve BAĞCI’ya çok teşekkür etmek isterim.

İÇİNDEKİLER

ÖN SÖZ	i
İÇİNDEKİLER	ii
ÖZET.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KISALTMALAR DİZİNİ.....	ix
TABLOLAR DİZİNİ	x
GÖRSELLER DİZİNİ	xiii
GİRİŞ	1
Problem	1
Alt Problemler.....	2
Amaç	2
Önem.....	3
Varsayılanlar	3
Sınırlılıklar	4
Tanımlar	4
İlgili Araştırmalar.....	6
BİRİNCİ BÖLÜM	7
ARAYÜZ TASARIMI.....	7
1.1. Kullanıcı Arayüzü (User Interface).....	7
1.2. Kullanıcı Deneyimi (User Experience).....	8
1.3. Kullanıcı Arayüzü ve Kullanıcı Deneyiminde Grafik Tasarımcı Profili ...	10
1.2. MOBİL ARAYÜZ TASARIMI.....	13
1.2.1. UX/UI Tasarımcıları için Mobil Arayüz.....	13
1.2.1.1. Kullanılabilirlik.....	15
1.2.1.2. Duyarlı (Responsive) Tasarım	16
1.2.1.3. Minimalist Tasarım	17
1.2.1.4. Parmak Dostu Tasarım.....	20
1.2.1.5. Geri Bildirim (Feedback)	21
1.2.2. Prototipleme (İlk Örnek).....	21
1.2.2.1. Prototipleme Araçları	23

1.2.2.1.1. Adobe XD	26
1.2.2.1.2. InVision.....	28
1.2.2.1.3. Sketch.....	29
1.2.2.1.4. Framer	30
1.2.2.1.5. Figma.....	31
1.2.2.1.6. Principle	32
1.2.2.1.7. Marvel	33
İKİNCİ BÖLÜM.....	34
ETKİLEŞİM TASARIMI	34
2.1. Etkileşim Tasarımının Tanımı.....	34
2.2. Etkileşim Tasarımının Tarihi ve Boyutları	34
2.3. Etkileşim Tasarımının Etki Alanları	36
2.3.1. Etkileşimli Medya	39
2.4. Etkileşim Tasarımında Grafik Tasarım ve Grafik Tasarımcının Değişen Rollerini.....	43
2.5. Etkileşim Tasarımının Günümüz Grafik Tasarım Eğitimindeki Yeri ve Önemi.....	46
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	50
YÖNTEM.....	50
3.1. Araştırmanın Modeli	50
3.2. Evren ve Örneklem	50
3.3. Verilerin Toplanması	52
3.4. Verilerin Analizi.....	52
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	54
BULGULAR VE YORUM.....	54
4.1. Türkiye’deki Devlet ve Vakıf Üniversitelerinde Yer Alan Güzel Sanatlar Fakültelerinde Aktif Olarak Grafik Tasarımı Eğitimi Verilen Okullar ve Bölümlerle İlgili Elde Edilen Bulgular	54
4.2. Devlet Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinin Lisans Programlarındaki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerle İlgili Elde Edilen Bulgular	56
4.2.1. Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	57

4.2.2. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	58
4.2.3. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	58
4.2.4. Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	59
4.2.5. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	59
4.2.6. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	60
4.2.7. Gaziantep Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	60
4.2.8. Giresun Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	61
4.2.9. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	62
4.2.10. Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	62
4.2.11. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	63
4.2.12. Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	63
4.2.13. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	64
4.2.14. Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	64
4.2.15. Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	65
4.2.16. Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	65
4.2.17. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	66
4.3. Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinin Lisans Programlarındaki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerle İlgili Elde Edilen Bulgular	66
4.3.1. Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	67

4.3.2. Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	67
4.3.3. Haliç Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	68
4.3.4. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	68
4.3.5. İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	69
4.3.6. Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	69
4.3.7. Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	70
4.4. Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri Grafik, Grafik Tasarım, Grafik Sanatlar Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerin Karşılaştırılması.....	70
4.4.1. Grafik, Grafik Tasarım, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Yeni Medya” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular	72
4.4.2. Grafik, Grafik Tasarım, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “İnteraktif” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular	73
4.4.3. Grafik, Grafik Tasarım, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Arayüz” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular	74
4.4.4. Grafik, Grafik Tasarım, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Etkileşim” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular	75
4.4.5. Grafik, Grafik Tasarım, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Dijital” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular	76
4.4.6. Grafik, Grafik Tasarım, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Multimedya” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular	77
4.5. Devlet Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri Görsel İletişim Tasarım Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerle ilgili Elde Edilen Bulgular	78
4.5.1. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri 78	
4.5.2. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri.....	79
4.5.3. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	79

4.5.4. T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri.....	80
4.6. Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerle İlgili Elde Edilen Bulgular	80
4.6.1. Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri	81
4.7. Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerin Karşılaştırılması	81
4.7.1. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Yeni Medya” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular	83
4.7.2. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “İnteraktif” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular	83
4.7.3. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Arayüz” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular	84
4.7.4. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Etkileşim” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular	84
4.7.5. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde Dijital İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular	85
4.7.6. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde Multimedya İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular	85
SONUÇLAR	86
ÖNERİLER.....	91
KAYNAKÇA.....	93
ÖZGEÇMİŞ	99

ÖZET

GÜZEL SANATLAR FAKÜLTELERİNİN GRAFİK TASARIM EĞİTİMİ VERİLEN BÖLÜMLERİNDEKİ ETKİLEŞİM TASARIMINA YÖNELİK DERS ADLARININ İNCELENMESİ

Ekran tabanlı cihazların gelişmesi, arayüz sayısı ve kullanıcı çeşitliliğinin artmasıyla birlikte eğitim alanında ve sektörde başarılı etkileşim tasarımcılarına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu ihtiyacın karşılanmasında da disiplinlerarası iş birliğinin yanında, bu alana hizmet verecek nitelikte tasarımcı profilleri aranmaktadır. Bu arayış grafik tasarımın bu alan içerisindeki önemini ortaya çıkarmakta ve grafik tasarımcıların da bu alanla ilgili yeterli bilgiye sahip olmasını gerektirmektedir.

Yükseköğretim kurumlarının grafik tasarım eğitimi veren fakültelerin ilgili bölümlerinde yer alan etkileşim tasarımı dersleri, toplumun sürdürülebilir ilerleyişi için gerekli becerilerin geliştirilmesinde ve gelecekteki gelişim sürecinin gözlemlenmesinde önemli rol oynamaktadır. Bu bağlamda grafik tasarım programlarının çeşitliliği, sektörün ihtiyaçları ve araştırma beklentileri grafik tasarımın yeni bir disiplin alanı olan etkileşim tasarımı içerisine dahil edilerek, ders müfredatlarına yansıtılmasını zorunlu kılmıştır. Araştırmanın amacı, 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Türkiye’de bulunan yükseköğretim kurumuna bağlı devlet ve vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde grafik tasarımı eğitimi verilen Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarındaki etkileşim tasarımı yönelik derslerin dağılımlarını incelemek ve grafik tasarım eğitimine yeni bakış açıları kazandırmaktır. Araştırmanın kapsamı, Yeni Medya, İnteraktif, Arayüz, Etkileşim, Dijital ve Multimedya anahtar kelimelerini içeren 6 ders ismi ile sınırlı tutulmuştur. Araştırma sürecinde yükseköğretim kurumu web sayfası üzerinden 129 devlet, 74 vakıf üniversitesi incelenmiş ve 37 üniversitenin araştırmanın örnekleme uygun yapıda olduğu tespit edilmiştir.

Elde edilen verilerin yorumlanması ve karşılaştırılması sonucunda, etkileşim tasarımı derslerinin, eğitim-öğretim süreci içerisinde grafik tasarım alanında kalıcı olarak yer almasının sağlanması ve dersin kapsamının diğer disiplinlerle iş birliği kuracak şekilde belirlenmesinin alan açısından önemli olduğu kanaatine varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarımı, Görsel İletişim Tasarımı, Etkileşim Tasarımı, Arayüz Tasarımı.

ABSTRACT

ANALYSIS OF COURSE NAMES REGARDING INTERACTION DESIGN IN DEPARTMENTS OF FINE ARTS FACULTIES WHERE GRAPHIC DESIGN EDUCATION IS PROVIDED

With the development of screen-based devices and the increase in the number of interfaces and user diversity, successful interaction designers are needed in the education field and in the sector. In meeting this need, in addition to interdisciplinary cooperation; designer profiles that are able to serve this area are sought. This pursuit reveals the importance of graphic design in this area and requires graphic designers to have sufficient knowledge of this area.

Interaction design courses in the relevant departments of faculties providing graphic design education in higher education institutions play an important role in developing the skills necessary for the sustainable progress of society and in observing the future development process. In this context, the diversity of graphic design programs, the needs of the sector, and research expectations have necessitated graphic design to be reflected in course curricula by including it in interaction design, which is a new discipline. The purpose of my research is to analyze the distribution of courses in the 2020-2021 academic year regarding interaction design in undergraduate programs of Graphic, Graphic Design, Graphic Arts, and Visual Communication departments in which graphic design education is provided in state and private universities in Turkey that are affiliated with Council of Higher Education and to provide new perspectives to graphic design education. The scope of my research was limited to 6 course names including the keywords: New Media, Interactive, Interface, Interaction, Digital, and Multimedia. During the research process, 129 state and 74 private universities were examined through the web page of Council of Higher Education and 37 universities were found to be in accordance with the sample of my work.

As a result of interpreting and comparing the data obtained, it was concluded that it is important for the field to ensure that interaction design courses are permanently involved in the field of graphic design in the educational process and to determine the scope of the course in a way that it cooperates with other disciplines.

Key Words: Graphic Design, Visual Communication Design, Interaction Design, Interface Design.

KISALTMALAR DİZİNİ

Akt.	: Aktaran
B2B	: Business to Business (Firmadan Firmaya)
CSS	: Cascading Style Sheets (Basamaklı Stil Şablonları)
GSF	: Güzel Sanatlar Fakültesi
GUI	: Graphical User Interface (Grafiksel Kullanıcı Arayüzü)
HCI	: Human-Computer Interaction (İnsan-Bilgisayar Etkileşimi)
IDF	: Interaction Design Foundation (Etkileşim Tasarımı Vakfı)
IxD	: Interaction Design (Etkileşim Tasarımı)
IxDA	: Interaction Design Association (Etkileşim Tasarımı Topluluğu)
iOS	: iPhone/iPad OS
Mac	: Macintosh
s.	: Sayfa
Swift	: Society for Worldwide Interbank Financial Telecommunication (Dünya Bankalar Arası Finansal İletişim Topluluğu)
TDK	: Türk Dil Kurumu
UCD	: User Centered Design (Kullanıcı Merkezli Tasarım)
UI	: User Interface (Kullanıcı Arayüzü)
UX	: User Experience (Kullanıcı Deneyimi)
vb.	: ve benzeri
VR	: Sanal Gerçeklik
XD	: Experience Design (Deneyim Tasarımı)
XML	: Extensible Markup Language (Genişletilebilir İşaretleme Dili)

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1. Türkiye'deki Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Lisans Programlarındaki Etkileşim Tasarımına Yönelik Ders Programlarıyla İlgili Elde Edilen Bulgular.....	48
Tablo 2. Türkiye'deki Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Aktif Olarak Grafik Tasarım Eğitimi Verilen Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümü Lisans Programlarının Alfabetik Olarak Dağılımı.....	54
Tablo 3. Türkiye'deki Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Aktif Olarak Eğitim Veren Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Lisans Programlarının Alfabetik olarak Dağılımı.....	55
Tablo 4. Türkiye'deki Devlet Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümü Lisans Programlarındaki Etkileşim Tasarımına Yönelik Elde Edilen Bulguların Alfabetik Olarak Dağılımı.	56
Tablo 5. Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	57
Tablo 6. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	58
Tablo 7. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	58
Tablo 8. Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	59
Tablo 9. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri. .	59
Tablo 10. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	60
Tablo 11. Gaziantep Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	60
Tablo 12. Giresun Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	61
Tablo 13. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	62
Tablo 14. Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	62
Tablo 15. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	63
Tablo 16. Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	63
Tablo 17. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	64

Tablo 18. Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	64
Tablo 19. Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	65
Tablo 20. Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	65
Tablo 21. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	66
Tablo 22. Türkiye’deki Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümü Lisans Programlarındaki Etkileşim Tasarımına Yönelik Elde Edilen Bulguların Alfabetik Olarak Dağılımı.	66
Tablo 23. Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	67
Tablo 24. Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	67
Tablo 25. Haliç Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	68
Tablo 26. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	68
Tablo 27. İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	69
Tablo 28. Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	69
Tablo 29. Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	70
Tablo 30. Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerin Bölümlere Göre Dağılımları.	71
Tablo 31. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Yeni Medya” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.	72
Tablo 32. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “İnteraktif” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.....	73
Tablo 33. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Arayüz” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.....	74
Tablo 34. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Etkileşim” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.....	75
Tablo 35. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Dijital” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.....	76
Tablo 36. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Multimedya” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.	77

Tablo 37. Türkiye’deki Devlet Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Elde Edilen Bulguların Alfabetik Olarak Dağılımı.....	78
Tablo 38. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.	78
Tablo 39. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.	79
Tablo 40. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	79
Tablo 41. T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.	80
Tablo 42. Türkiye’deki Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Elde Edilen Bulgular.	80
Tablo 43. Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.....	81
Tablo 44. Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerin Bölümlere Göre Dağılımları.	82
Tablo 45. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Yeni Medya” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.....	83
Tablo 46. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “İnteraktif” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.....	83
Tablo 47. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Arayüz” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.	84
Tablo 48. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Etkileşim” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.....	84
Tablo 49. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Dijital” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.	85
Tablo 50. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Multimedya” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.....	85

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1. Kullanıcı Deneyiminin Beş Unsuru.....	9
Görsel 2. Adobe'nin İşe Alma Eğilimlerini Gösteren Rapor.....	12
Görsel 3. Akbank, Vakıfbank ve Garanti Bankasının Web Sitesi Arayüz Tasarımları.....	13
Görsel 4. Akbank, Vakıfbank ve Garanti Bankasının Aplikasyon ve Mobil Arayüz Tasarımları.....	14
Görsel 5. Mobil, Tablet ve Masaüstü Ekranlara Göre Uyarlanmış Tasarım Şablonu.....	16
Görsel 6. The Guardian Gazetesinin Uyarlanabilir Izgara Boyutları.....	17
Görsel 7. Google Takvim Uygulamasının Minimalist Arayüz Tasarımı.....	19
Görsel 8. İnsanların Cep Telefonlarını Tutmak ve Dokunmak için Kullandıkları En Yaygın Altı Yöntem (Hoover, 2017).....	20
Görsel 9. Teo Yu Siang'ın Beş Aşamalı Tasarım Süreci.....	22
Görsel 10. Uxtools.co Sitesinin Prototipleme Araçları ile İlgili 2020 Yılında Yapmış Olduğu Anketin Sonuçları.....	24
Görsel 11. Prototipleme Araçlarının Mac ve Windows İşletim Sistemlerindeki Kullanımı.....	25
Görsel 12. Günümüzde Arayüz Tasarımında En Çok Tercih Edilen 7 Prototipleme Uygulamasının Logo Tasarımları.....	25
Görsel 13. Adobe XD Prototip Uygulamasının Arayüz Görünümü (2021).....	26
Görsel 14. Andrea Eppy, (2019). “Geri Dönüşüm”, Mobil Uygulama Tasarımı. 27	
Görsel 15. Jardson Almeida, (2018). Etkileşimli Uzay Animasyon Tasarımı.....	28
Görsel 16. Sketch Prototip Uygulamasının Arayüz Görünümü (2021).....	29
Görsel 17. Eman Tawfik, (2018). Sketch Programı Mobil Uygulama Tasarımı. . 29	
Görsel 18. Jurre Houtkamp (2021). Müzik Uygulama Prototipi.	30
Görsel 19. Lavinia Lorena, (2019). Mobil uygulama tasarımı.	31
Görsel 20. Remco Bakker, (2016). Mobil uygulama tasarımı.	32
Görsel 21. Marvel Prototipleme Uygulamasının Arayüz Tasarımı.	33
Görsel 22. Etkileşim Tasarımı Vakfı (IDF) - Etkileşim Tasarımı Topluluğu (IxDA) Logo Tasarımları.....	35
Görsel 23. Etkileşim Tasarımını Çevreleyen Disiplinler (Saffer, 2009).....	37
Görsel 24. Johann Carolus, 1605, Aller Fürnemmen Und Gedenckwürdigen Historie İsimli Kâğıt Üzerine Basılan İlk Gazete - İlk iPad Gazetesi, The Daily. 40	
Görsel 25. “Animationsinstitut” Şirketinin Logosu ve “S.M.I.L.E.” İsimli Etkileşimli Çocuk Kitabı Uygulaması, 2020.	41
Görsel 26. “NIMHANS” Hastanesi ve Etkileşimli Broşür Tasarımı.....	42

GİRİŞ

Problem

Tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de dijital hizmetler ve ürünler hayatımızın önemli bir parçası haline gelmektedir. Bu teknolojik ilerlemenin en göze çarpanı ise grafik tasarım eğitiminin ayrılmaz bir parçası haline dönüşen bilgisayarlar ve günümüzün etkileşimli mobil uygulamaları olmuştur. Neticede, etkileşim tabanlı öğretim yaklaşımlarının yeni alanları kapsayacak şekilde gelişerek küresel etki yaratması toplumların sürece uyum sağlamasına ve alternatif çözümler üretmesine sebebiyet vermektedir. Bu çözümler, en son tasarım eğilimlerine cevap veren, yeni eğitim yaklaşımları geliştirmede ortaya çıkacak tekniklerin, yeteneklerin ve teknolojilerin daha iyi kullanılmasını sağlamaktadır.

Grafik tasarım, logo, poster, ilan gibi görsel içerik oluşturma sürecidir. Etkileşim tasarımı ise birden fazla sanatsal ifade biçiminin kullanıldığı bir platformu desteklemektedir. Etkileşimli çoklu ortam tasarımı ise içerik oluşturmak ve içeriği sunmak için “çoklu” tasarım araçları kullanarak kullanıcıya etki etmeyi amaçlar. Etkileşim tasarımı, kullanıcıların bu dijital ortamla etkileşime girmesini sağlayan metinleri, sesleri ve hareketli görüntüleri destekler ve barındırır. Dolayısıyla dijital platformlarının çeşitliliği ve artışı, beraberinde yeni çalışma alanları oluşturmuştur. Günümüzün dijitalleşen çağında tüm mesleklerde olduğu gibi grafik tasarım alanında da farklı meslek grupları ortaya çıkmaktadır. Etkileşim tasarımının etki alanının genişlemesiyle birlikte ortaya çıkan grafik ürünlerin sayısı da hızla artmaktadır. Bu bağlamda günümüz grafik tasarımcılarının da dijital çağa ayak uydurarak etkileşimli tasarım programlarıyla çalışması ve sürece katkı sağlaması gerekmektedir.

Grafik tasarım ve etkileşim tasarımı ortak bir disiplin içerisinde ilerlemektedir. Teknolojinin hızla gelişmesi de bu süreçte grafik tasarımcının kendisini yenilemesine ve yeterliliğini sorgulamasına neden olmaktadır. Dolayısıyla yükseköğretim kurumlarının grafik tasarım eğitimi verilen lisans programlarında etkileşim tasarımına yönelik ders programlarının bulunması öğrencilerin geleneksel tasarımdan, dijital tasarıma geçiş sürecine önemli katkı sağlayacaktır. Bu süreç içerisinde etkileşim tasarımına yönelik eğitimi verilen

uygulamalı derslerin, prototipleme araçları gibi sıkça gelişen ve değişen tasarım programlarıyla doğru orantıda ders programlarına eklenmesi hem öğrencilerin hem de öğretim elemanlarının yetkinliklerini artıracaktır.

Alt Problemler

1. Etkileşim tasarımının kapsamı ve etki alanları nelerdir?
2. Etkileşim tasarımında grafik tasarım ve grafik tasarımcının değişen rolleri nelerdir?
3. Devlet ve vakıf üniversitelerinde yer alan Güzel Sanatlar Fakülteleri; Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ile Görsel İletişim Tasarımı Bölümü lisans programlarındaki etkileşim tasarımı kapsamında eğitim veren üniversitelerin ve bölümlerin dağılımları nasıldır?
4. Devlet ve vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde yer alan Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ile Görsel İletişim Tasarımı Bölümü lisans programlarındaki etkileşim tasarımına yönelik derslerin dağılımları ve karşılaştırılmaları nasıldır?

Amaç

Yükseköğretim kurumlarının grafik tasarım eğitimi veren fakültelerinin ilgili bölümlerinde yer alan etkileşim tasarımı dersleri, toplumun sürdürülebilir gelişimi için gerekli becerilerin geliştirilmesinde ve gelecekteki gelişim sürecinin gözlemlenmesinde önemli rol oynamaktadır. Araştırmanın amacı, Türkiye’de bulunan yükseköğretim kurumuna bağlı devlet ve vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde grafik tasarımı eğitimi verilen Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarındaki etkileşim tasarımına yönelik derslerin belirlenmesi ve karşılaştırılması sonucunda disiplinlerarası iş birliği içerisinde alanda yapılacak yeni çalışmalara ve sektörün ihtiyaçlarına yönelik farklı çözüm önerileri üretmek olacaktır.

Bu çalışmada Türkiye’de bulunan yükseköğretim kurumuna bağlı devlet ve vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde grafik tasarımı eğitimi verilen Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümü lisans programlarındaki etkileşim tasarımına yönelik derslerin dağılımı

incelenerek karşılaştırılmış ve ortaya çıkan verilerin grafik tasarımcı bakış açısıyla yorumlanması amaçlanmıştır.

Önem

Elektronik içeriklerin, etkileşim tasarımında önemli etkisi bulunmaktadır. Etkileşimli ürünlerin ve buna bağlı olarak yazılım programlarının da her geçen gün geliştirildiği ve hayatımızın her alanında kullanıldığı düşünüldüğünde, grafik tasarım eğitiminde önemli bir yeri olan etkileşim tasarımına yönelik ders içerikleri eğitim-öğretimin sürecini etkilemekte ve değiştirmektedir.

Teknolojideki gelişmeler her alanda olduğu gibi yazılım ve tasarım sektöründe de farklı yeniliklere neden olmuştur. Bu araştırmanın hazırlanmasında dijital tasarımın yaygınlaşması, etkileşim tasarımının etki alanları, etkileşim tasarımında grafik tasarımcı profilinin değişen rolleri, Grafik Tasarım ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde yer alan ders programlarının dağılımı, sektörün grafik tasarımcıdan beklentisi, kullanıcı arayüzü/kullanıcı deneyimi, etkileşim tasarımı gibi kavramların gelişime açık olması etkili olmuştur. Araştırma sonucunda etkileşim tasarımının grafik tasarım eğitimindeki ağırlığının belirlenecek olması, alanın geleceği açısından önemlidir.

Varsayılanlar

Araştırmada, Türkiye'deki devlet ve vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarındaki etkileşim tasarımına yönelik ders programlarının, gelişen teknolojiye ve buna bağlı olarak sektörün ihtiyaçlarına uygunluğunun, grafik tasarım eğitimine katkısı ve grafik tasarımcı istihdamı açısından önemli rol teşkil etmesi varsayımından hareket edilmiştir.

1. Etkileşim tasarımına ve etki alanlarına katkı sağlayacak nitelikte grafik tasarımcı yetiştiren kurumların, üniversitelerin grafik tasarım eğitimi veren ilgili bölümleri olduğudur.
2. Etkileşim tasarımı konularının eğitim-öğretim süreci içerisinde grafik tasarım eğitimine entegre edilerek yeniden yapılandırılması ve öğrenme öğretme etkinlikleri açısından değerlendirilmesinin bölümlere katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

3. Öğretim elemanlarının etkileşim tasarımında kullanılan grafik programlarının gelişimini takip ederek sektörle iş birliği sürecini planlaması, grafik tasarım eğitiminin niteliğini artıracaktır.

Sınırlılıklar

1. Bu araştırma, Türkiye’de bulunan devlet ve vakıf üniversitelerinin 2020-2021 eğitim-öğretim yılı ders programları ile sınırlıdır.
2. Devlet ve vakıf üniversitelerindeki Güzel Sanatlar Fakültelerinin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümü lisans programları ile sınırlıdır.
3. Devlet ve vakıf üniversitelerindeki Güzel Sanatlar Fakültelerinin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarında yer alan etkileşim tasarımına yönelik dersler, altı ana başlık altında “Yeni Medya, İnteraktif, Arayüz, Etkileşim, Dijital ve Multimedia” isimleri ile sınırlıdır.
4. Çalışma, “uxtools.co” sitesinin yayımlamış olduğu prototipleme araçlarının 2020 yılında kullanımı ile ilgili anket sonuçlarına göre belirlenmiş ve 7 prototipleme aracı ile sınırlı tutulmuştur.

Tanımlar

Baskı Tasarım: Baskı, yalnızca bir üretim teknolojisi değildir; her şeyden önce bir iletişim yöntemidir ve grafik tasarım projelerini anlamının önemli bir parçasıdır. Hareketli tip baskı, orta çağ teknolojisinden modern teknolojiye doğru bir geçiş yolu açmıştır. Bununla birlikte yeniden üretimin ve ürünün durumunu dikte etmiştir (McLuhan, 1962).

Baskı teknolojisi zaman içinde değişikliklere uğramış ve gelişmiştir. On sekizinci yüzyılın sonunda icat edilen litografi (taş baskı), imgelerin, özellikle de illüstrasyonların daha kolay çoğaltılmasına olanak sağlamış ve on dokuzuncu yüzyılın sonlarında süreli yayınların geniş kitlelere ulaşmasını hızlandırmıştır (Satué, 1994). On dokuzuncu yüzyılın sonlarından itibaren ortaya çıkan ve ayrıntılara dayalı etkisiyle imgeler yaratmak için kullanılan fotoğraf sanatı da, metinleri yeniden tasarlama yöntemi olarak baskı teknolojisine katkı sağlamıştır (Hollis, 1997).

Dijital Tasarım: Baskı tasarımı çoğunlukla statik tasarımlara odaklanırken, dijital tasarım animasyon, etkileşimli sayfalar, 2D ve 3D modelleme gibi hareketleri içermektedir. Dijital tasarımcılar, bilgisayar ekranı, telefon ekranı, kontrol panelleri veya diğer dijital formatlarda ekran tasarımına yönelik görüntüler ve öğeler oluşturur. Tasarım aynı zamanda görselleri tamamlayıcı nitelikte ses ve ses efektleri de içerebilir. Dijital tasarım ve grafik tasarım arasındaki ortak nokta, her ikisinin de genellikle bir fikir, imaj veya markayla ilişkili görsel iletişim biçimleri yaratmasıdır. Her iki durumda da tasarımcının amacı, semboller ve imgeler kullanarak izleyiciye bilgi ve fikirleri iletmektir. Bu görsel iletişim, izleyici için anlam yaratır (Morales, 2020).

Yeni Medya: Yeni medya, bilgisayar teknolojisinin kullanılmasıyla mümkün olan, farklı elektronik iletişim biçimlerini destekleyen içerik oluşturma biçimidir. Genel olarak yeni medya ifadesi, İnternet üzerinden isteğe bağlı olarak sunulan içeriği tanımlar. Bu içerik herhangi bir cihazda görüntülenir ve kullanıcıların içerikle eş zamanlı olarak etkileşime girmesini sağlar. Yeni Medya ayrıca metin ve grafiklerin statik temsilleri olan basılı gazeteler ve dergiler gibi “eski” medya biçimleriyle de ilişkilidir (Beal, 2003).

Manovich’e (1999) göre, yeni medya iki ayrı tarihin yakınsamasını temsil etmektedir. Bu yakınsamanın iki farklı adımı içerdiğine dikkat etmek önemlidir. Medya temsilleri analogdan, dijital koda çevrilir. Bu onları bilgisayarların yapabileceği her türlü işleme tabi tutulabilecek sayısal verilere dönüştürür. Burada önemli olan iki farklı fikrin olmasıdır: Dijital kod ve hesaplama. Yeni medya, dijital kod ve hesaplama olan bu iki farklı fikri içermektedir.

Çoklu Ortam Tasarımı: Çoklu Ortam Tasarımı, etkileşimli öğeleri vurgulayan ve çoklu ortam oluşturmaya yönelik bir anlayış ve yaklaşım barındırır. Bir kullanıcı tarafından görüntülenen animasyon, metin ve ses içeriklerini disiplin içerisinde tasarlar (Wiesen, 2021). Bilgisayar teknolojisi bilgiyi kullanma kabiliyetimizi değiştirmiştir. Çoklu Ortam, insanlar ve bilgi arasındaki mesafeyi kısaltmıştır çünkü grafik, ses, görüntü ve video sayesinde bilgi işleme, metinden doğal sunuma geçişine imkân sunmaktadır. Çoklu Ortam kullanımı öğrenciye çevrimiçi ortamlarda çok duyulu bir tecrübe imkânı sağlamaktadır (Jensen ve Sandlin, 1991).

İlgili Arařtırmalar

Arařtırma srecinde sreli yayınlar, arařtırmalar, makaleler, tezler ve internet gibi grsel ve yazılı kaynakların genel bir taraması yapılmıřtır.

Etkileřim Tasarımı Vakfı (Interaction Design Foundation) ve Etkileřim Tasarımı Topluluęu (Interaction Design Association) bařta olmak zere etkileřim tasarımı alanına katkı saęlayan ve destekleyen kuruluř ve derneklerin web sayfalarına eriřilmiř, bu alanda yapılan alıřmalara ve gncel ieriklere ulařılmıřtır. “Careerfoundry.com, medium.com, uxbooth.com, uxplanet.org, tivix.com ve webflow.com” gibi siteler zerinden kullanıcı arayz, kullanıcı deneyimi, etkileřim tasarımı konularında retilen gncel ieriklere eriřilmiřtir. Tasarım Araları Arařtırması (Design Tools Survey) tarafından 2020 yılında belli blgeler baz alınarak yapılan, tasarımcılar tarafından en ok tercih edilen prototipleme araları ve kullanılan iřletim sistemleri verilerinin anket sonularına “uxtools.co” sitesi aracılıęı ile ulařılmıř, grntlenen veriler alıřmanın ikinci blmnde rakamlarla listelenmiřtir. Ayrıca Mishra, P. (2013), Davydkina, O. (2017), Goodman, E. S. (2013) ve Taffe, S. (2012) isimli tasarımcıların yayımlanan tezlerinden alıntılar yapılmıřtır.

BİRİNCİ BÖLÜM

ARAYÜZ TASARIMI

1.1. Kullanıcı Arayüzü (User Interface)

Kullanıcı Arayüzü (UI), kullanıcının yazılımı kullanmak için etkileşimde bulunduğu ön uç (front-end) uygulama görüntüsüdür. Kullanıcı, kullanıcı arayüzleri sayesinde yazılımı da donanım kadar iyi kullanabilir ve kontrol edebilir. Günümüzde, kullanıcı arayüzleri dijital teknolojinin var olduğu hemen hemen her yerde bulunabilir: Bilgisayarlar, cep telefonları, arabalar, müzik çalarlar, uçaklar, gemiler vb. Kullanıcı arayüzü yazılımın bir parçasıdır ve kullanıcıya yazılımı kullanabilmesi için gereken her şeyi sağlayacak şekilde tasarlanması gerekmektedir. UI, insan-bilgisayar etkileşiminin önemli bir parçasıdır. Temelindeki donanım ve yazılım kombinasyonuna bağlı olarak grafiksel, ses, video ve metin tabanlı olabilir (Davydkina, 2017).

Babich (2016a)'e göre bir uygulama tasarlarken akılda tutulması gereken en önemli özellik hem kullanışlı hem de sezgisel olmasıdır.

“İyi UI tasarımı kullanıcı merkezlidir. Kullanıcılar, bir sorunu çözmeleri gerektiği için uygulamanızı yükler. Tasarımcılar, kullanıcılarının uygulamayı kullanarak başarmaya çalışacakları sorun hakkında düşünmeli, temel hedeflerine odaklanmalı ve önlerine çıkan tüm engelleri kaldırmalıdır” (Babich, 2016a).

Yaratıcılık sayesinde teknolojiye bazı gelişmeler yaşanmıştır. Yaratıcılık gelişmelere, gelişmeler de karmaşıklıklara yol açabilir. Ancak kullandığımız materyallerin gelişmiş ve aynı zamanda sade olmasını tercih ederiz. Bu noktada, kullandığımız materyalleri nasıl sadeleştireceğimizi düşünmemiz gerekmektedir. Ürün geliştirmede ve ürün kullanımında da sadeliğe ihtiyacımız vardır. Kullanıcı arayüzü tam da bu noktada devreye girmektedir. Kullanıcı arayüzü, geliştiricinin veya tasarımcının son ürünü mantıksal ve sıralı bir şekilde yaratmasına yardımcı olmaktadır (Mishra, 2013).

Genel olarak, UI tasarımı kullanıcıların mümkün olduğunca az çaba sarf ederek ve olabildiğince az engel ile karşılaşarak istenilen eylemleri gerçekleştirmesini sağlamak için ilgili ve gerekli bilgilerle oluşturulur (Fernandes,

1995). Tutarlı bir UI tasarımı kullanıcılar için keşfedilebilirlik ve kavrayış sağlar (Norman, 2013). Bu faktörler kullanıcı verimliliğini artırır ve kullanıcıların uygulamayı kullanırken hedeflerine ulaşmalarına yardımcı olur. Dolayısıyla UI, kullanıcıların yazılımın kullanıcılar tarafından görülebilen tek parçasıdır. Kötü bir kullanıcı arayüzü yanlış anlaşılma yaratır ve bilginin kullanıcıya aktarılmasında başarısız olmasına neden olur (Mayhew, 1992).

UI tasarımcıları eylemlerimizi kolaylaştıran öğeleri ve düzenleri oluşturmaktadır. Görsel olarak estetik bir arayüz tasarlamak grafiksel görünüm olarak önemlidir. Ancak kullanıcı arayüzü estetik tasarımın çok daha ötesinde yer almaktadır. Tasarımcının, kullanıcının ürünle etkileşim haline geçtiği andan itibaren kullanıcıya arayüz boyunca rehberlik etmesine yardımcı olacak görsel bilgilendirmelerle de destek olması gerekmektedir.

1.2. Kullanıcı Deneyimi (User Experience)

Kullanıcı deneyimi terimi, kognitif bilim araştırmacısı Donald Norman tarafından yaratılmıştır. Norman, kullanıcı odaklı tasarımın önemini vurgulayan ilk kişidir (Gube, 2010). Kullanıcı deneyimi terimi resmi olarak 1995 yılında kurulmuştur. UX, insan-bilgisayar etkileşimi (HCI) araştırmalarında ve etkileşim tasarımında uzun zamandır kullanılan bir terimdir. Bu terim, teknoloji kullanımının bir yönünü vurgulayan birçok anlamla da ilişkilendirilebilir (Hassenzahl ve Tractinsky, 2006).

Kullanıcı deneyimi tasarımı, kullanıcı araştırması yaparak, şema tasarımları (wireframe) çalışarak, prototipler yaratarak, kullanılabilirlik testleri yaparak, ürün kullanımını kolaylaştırmaya ve kullanıcıya mümkün olan en iyi deneyimi sunmaya odaklanmaktadır. UX üzerine çalışan ve UX tasarımcısı olarak adlandırılan kişiler kullanıcıların bir sistem hakkındaki hislerini inceler ve değerlendirirler. Kullanım kolaylığı, sistemin değer algısı ve sistemin görevleri yerine getirirkenki kullanılabilirliği ve verimliliği gibi unsurlar üzerine de çalışırlar. Ayrıca yazılımı incelerler ve kullanıcı hikayelerini yazarlar (Seffah, 2005).

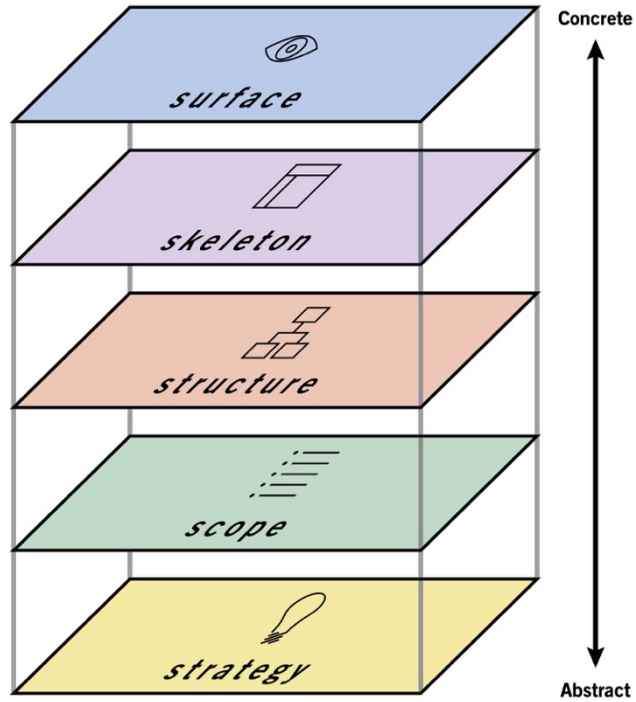
Kullanıcı deneyimi, bir kullanıcının bir yazılım ile etkileşime girdiğinde nasıl hissettiğini tanımlar ve kullanıcının yazılım ürününden duyduğu memnuniyet konusunda önemli bir rol oynar. Ancak son derece karmaşık olmalarına rağmen B2B (business-to-business) yazılım ürünlerinde kullanıcı

deneyimi genellikle göz ardı edilir. İyi bir kullanıcı deneyimi müşterinin verimliliğini artırdığından yazılım şirketlerinin ekonomik başarısını da artırır. Sadelik, zaman, etkinlik ve yetki yazılım kullanıcıları için de son derece önemli faktörlerdir. Bu nedenle B2B yazılım geliştirme şirketlerinin kullanıcı deneyimini geliştirerek yazılım ürünlerinin başarısını artırma potansiyeli bulunmaktadır. Kullanıcı etkileşimi ve bilgi tasarımı ile ilgili alınması gereken kararlar genellikle direkt olarak geliştiriciler tarafından veya geliştirme ekibinin içinde alınırlar (Davydkina, 2017).

Nielsen (2012) bu durumu şöyle açıklamaktadır:

“İdeal kullanıcı deneyiminin ilk gereksinimi kullanıcının ihtiyaçlarını kolayca karşılamasıdır. Daha sonra ise insanların sahip olmaktan veya kullanmaktan zevk aldığı sade ve şık ürünler yer almaktadır” (Nielsen, 2012).

Kullanıcı deneyimi tasarımının kökleri, kullanıcı merkezli tasarıma dayanmaktadır. Bu aynı zamanda UX'in insan yönünü vurgulamak için insan merkezli tasarım olarak da bilinmektedir. Garrett'e (2011) göre, kullanıcı merkezli tasarımda bilgilendirilmesi gereken kullanıcı deneyimi seviyeleri; strateji, kapsam, yapı, iskelet ve yüzeydir (Görsel 1).



Görsel 1. Kullanıcı Deneyiminin Beş Unsuru.

Seviyeler daha soyut kavramlardan (strateji) başlar ve yüzeyde sona erer. Strateji seviyesi, temel kullanıcı ihtiyaçlarını ve ürün hedeflerini tanımlamayı içerir. İşlevsel özellikler ve içerik gereksinimleri kapsam düzeyinde tanımlanır. Yapı seviyesi, bilgi mimarisi ve etkileşim tasarımını içerir; öğelerin düzenlenmesi ve sistemin onu kullanan kullanıcıya yanıt olarak nasıl davrandığıyla ilgilenir. İskelet seviyesi, gerçek arayüz tasarımı (bir şeyler yapma yeteneği), navigasyon tasarımı (bir yerlere gitme yeteneği) ve bilgi tasarımıdır (kullanıcıya fikirleri ve metaforları iletme durumu). Son olarak yüzey seviyesi, duyuşsal tasarımı yani işlevsellik açısından daha önce etkileşim tasarımı seviyesinde tanımlanan görsel tasarımı içerir ve gerçek deneyim oluşturur. Aslında kullanıcı merkezli tasarım (UCD), kullanıcıların daha hızlı çalışmasına ve daha az hata yapmasına yardımcı olmaktadır. Başka bir deyişle, daha verimli çalışmakla ilgilenir (Garrett, 2011).

Kullanıcı deneyiminde ekran küçük olduğu için alanın verimli kullanılması önemlidir. Keyifli bir kullanıcı deneyimi yaratmak için dokunulabilir alanların kolay olması gerekir. Etkileşim Tasarımı Vakfına göre; Fitts yasası, bir kişinin bir işaretçiyi (parmak, fare imleci) hedeflenen alana hareket ettirmesi için gereken sürenin, hedefe olan mesafenin, hedefin büyüklüğüne bölünmesiyle elde edilen bir fonksiyon olduğunu beyan etmektedir. Böylece, mesafe ne kadar uzun ve hedefin boyutu ne kadar küçük olursa, o kadar uzun sürer (Anonim, 2021a).

Kullanıcı deneyimi, kullanıcı için daha iyi bir deneyim sağlayan her türlü aktivite için genel bir terimdir. UX, genel tasarımın kullanıcıyı nasıl hissettirdiğine odaklanmaktadır. Bu nedenle sadece estetik değil, aynı zamanda kaliteli ve iyi işlenmiş bir tasarım yaratmak için işlevsel bir kullanıcı deneyimi tasarımına ihtiyaç duyulmaktadır.

1.3. Kullanıcı Arayüzü ve Kullanıcı Deneyiminde Grafik Tasarımcı Profili

Tasarımcının rolü, kullanıcı için görevleri kolaylaştırmak ve kullanıcının ürünü en az çabayla amaçlandığı şekilde kullanabilmesini sağlamaktır. Ürün kullanıldığı ortamda kullanım amacına uygun olmalıdır. Bu nedenle, kullanıcıların tasarım sürecine dahil olması önemlidir. Bu örneğin; arayüz gereksinimleri toplandığında veya kullanılabilirlik testi yapıldığında yürütülebilir (Abrams ve ark., 2004).

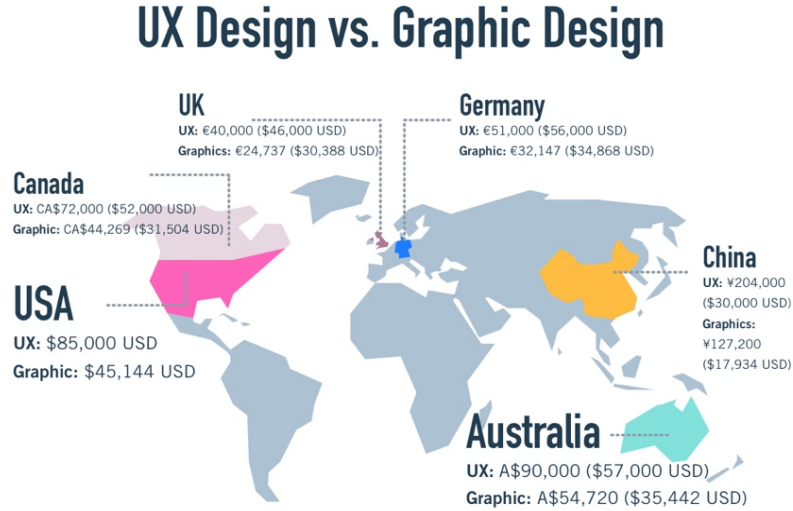
Johnson'a (2010) göre; UI tasarımının iki önemli kategorisi bulunmaktadır: Algı ve biliş. Johnson, tüm tasarım kurallarının temelde insan psikolojisine dayandığını belirtmekte ve durumu şu sözlerle açıklamaktadır: Özellikle bilişsel bilimin UX ve UI tasarım ilkeleri üzerinde etkisi olmuştur, çünkü bunların nasıl algılandığı, nasıl öğrenildiği, nasıl hatırlandığı, nasıl akıl yürütüldüğü ve tüm bunların nasıl eyleme dönüştürüldüğü ile ilgilenmektedir. Algı aynı zamanda, yapıyı algılamak için optimize edilmiş insan vizyonu ile yakından ilişkilidir. Arayüzlerle etkileşim kurarken de aradığımız şey yapıdır. Bununla birlikte, birçok kısıtlama bulunmaktadır. Algı genellikle önyargılıdır. Deneyimlerin veya hedeflerin bir sonucu olarak çevresel görüşümüzle sınırlanmıştır. Biliş söz konusu olduğunda, dikkat ve bellek de sınırlanır. Dikkat ve bellek üzerindeki sınırlar düşüncelerimizi ve eylemlerimizi şekillendirir. Tanıma, hatırlamaktan daha kolaydır. Deneyimlerden bir şeyler öğrenmek ve öğrenilen eylemleri gerçekleştirmeye katkı sağlar. Problem çözme ise yeni eylemleri hesaplama konusunda daha fazla bilişsel çaba gerektirir.

Birçok kuruluşta, UX tasarımı ile UI tasarımı rolleri yakından ilişkilidir. Bazı şirketlerin UX tasarımcıları için özel rolleri olabilse de çoğu durumda UX tasarımcılarının tasarım, prototipleme ve ön uç (front-end) kodlama gibi becerilere sahip olması gerekmektedir. Halihazırda Photoshop ve Illustrator becerileri olan grafik tasarımcılar bu becerileri yeni bir role aktarabilir. Birçoğu tasarım odaklı düşünme ilkelerini ve kullanıcıları birinci planda tutmanın gereğini anlamaktadır. Bu rol için ek beceriler gerekse de bu beceriler öğrenme ve pratik yapma ile kazanılabilir (Teng, 2017).

Malezya'da grafik tasarım eğitimi gören ve daha sonra kendisini UX/UI tasarımcısı olarak geliştiren Wasim Latif, grafik tasarımcısı profilinden UX/UI profiline geçiş sürecini şu sözlerle anlatmaktadır: "Teknoloji hayatımızın önemli bir parçası haline gelmiştir. Mobil uygulamalardan akıllı cihazlara; eklentilerden, yazılımlara ve araç gereçlere kadar birçok alanı etkilemiştir. Bu değişim ise sektörde arayüz tasarımcılarına olan ihtiyacı artırmaktadır. Grafik tasarımcı, broşür, dergi, kurumsal çalışmalar, reklamlar gibi sayfa düzeni ve üretimi üzerine çalışırken bir UX tasarımcısı, markalaşma, tasarım, kullanılabilirlik, işlevsellik gibi yönlerin yanı sıra bir ürünü edinme ve entegre etme sürecinin tümüyle

ilgilenmektedir.” (Latif, 2020). Latif ayrıca grafik tasarımcıları piksel odaklı, UX tasarımcılarını ise kullanıcı odaklı olarak tanımlamaktadır.

İşverenlerin işçi ücretlerini yönetmelerine ve çalışanların iş piyasasındaki değerini anlamalarına yardımcı olan Amerikan veri şirketi PayScale’e göre (2021); 2021 yılında Amerika’da bir grafik tasarımcı ortalama 46 Bin Dolar¹ kazanırken, bir UX tasarımcısı yaklaşık 76 Bin Dolar² kazanmaktadır.



Görsel 2. Adobe'nin İşe Alma Eğilimlerini Gösteren Rapor.

Adobe'nin işe alma eğilimleri raporu; UX tasarımcılarına olan talebin, grafik tasarımcılarına olan talebi geride bıraktığını göstermektedir. Görsel 2 incelendiğinde; farklı kıtalarda 6 ülkenin araştırıldığı görülmektedir. Yapılan araştırmada işverenlerin; UX tasarımcılarını, grafik tasarımcılara göre %11 daha çok tercih ettiği ve daha yüksek maaş ödediği görülmektedir (Schroeter, 2020).

Ekran tabanlı tasarım ile baskı tabanlı tasarım hem süreç hem de teknik olarak birbirinden ayrılmaktadır. Grafik tasarım müfredatında baskı tasarımına yönelik eğitimin ağırlıklı olarak verilmesi, tasarımcı adaylarına yeni sorular ve zorluklar getirmektedir. Bir broşür, afiş, ambalaj veya süreli yayın tasarımı çalışırken, temel işlevler zaten oluşturulmuştur. Baskıya yönelik tasarlanan projelerde etkileşim fiziksel olmaktan çok kavramsal ve bağlamsaldır. Görsel, renk, tipografi, hiyerarşi, şekil ve doku gibi grafik tasarım öğeleri statiktir ve basıldığında değişkenlik göstermez. Ekran tabanlı tasarım ise tam tersidir.

¹ https://www.payscale.com/research/US/Job=Graphic_Designer/Salary

² https://www.payscale.com/research/US/Job=User_Experience_Designer/Salary

Tasarım, kullanıcı ile sürekli etkileşim halinde olmak zorundadır. Tasarım dinamiktir ve kullanıcı deneyimiyle süreç içerisinde yeniden yapılandırılabilir ve değişkenlik gösterebilir.

Sonuç olarak, UX ve UI tasarımı kavramsal olarak farklıdır ancak tasarım sürecinde birbirini tamamlamaktadır. Etkili ve başarılı bir tasarım için hem kullanıcı deneyiminin hem de kullanıcı arayüzünün birbirini tamamlaması gerekmektedir. Grafik tasarımcının başarılı bir etkileşim tasarımcısına dönüşebilmesi için öncelikle iki disiplin arasındaki farkları bilmesi ve bu farkları tasarıma doğru yansıtması gerekmektedir.

1.2. MOBİL ARAYÜZ TASARIMI

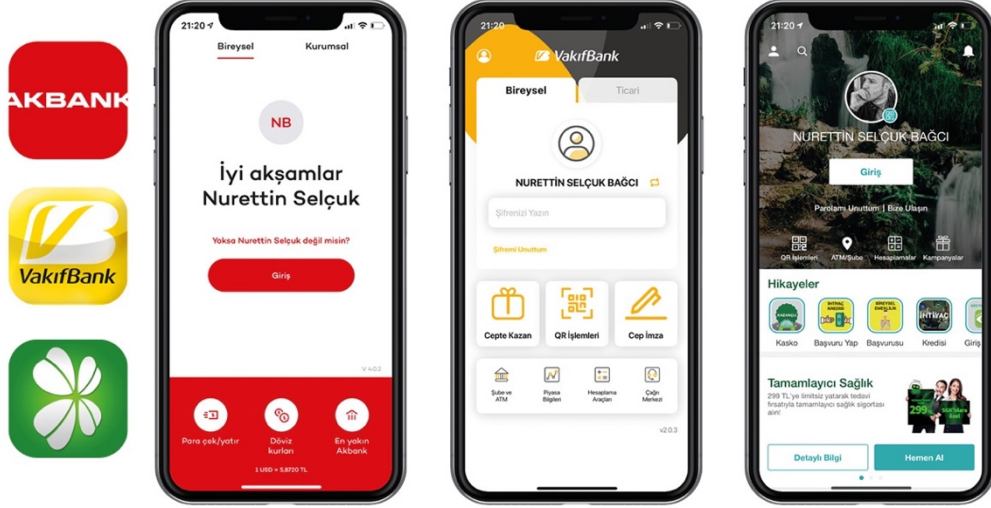
1.2.1. UX/UI Tasarımcıları için Mobil Arayüz

Ekran tabanlı cihazlar (akıllı telefonlar, tabletler, bilgisayarlar) insanların günlük hayatının önemli bir parçası haline gelmiştir. Mobil cihazların en temel özelliklerinden birisi de kullanıcıların arzuladıkları eylemleri gerçekleştirebilmek için tek cihazda birçok farklı uygulama kullanabilmesidir. Mobil cihazların kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte şirketler web sitelerini mobil için duyarlı, estetik, işlevsel ve esnek yapıda olacak şekilde yeniden düzenlemişlerdir. Özellikle akıllı telefon, tablet gibi cihazlar için özel olarak tasarlanan bu uygulamaların geliştirilmesi pazardaki farklı türdeki kuruluşların ve hizmetlerin esas hedefi haline dönüşmüştür. Her yaş ve meslek grubundan akıllı telefon kullanımının artması arayüz tasarımının ve arayüz tasarımcılarının önemini reklamcılık sektöründe daha da artırmıştır. Markaların hizmet ve ürünlerini tanıtarak satışlarını artırmak istemeleri de kullanıcı arayüzünün ve kullanıcı deneyiminin başarılı olmasına bağlıdır.



Görsel 3. Akbank, Vakıfbank ve Garanti Bankasının Web Sitesi Arayüz Tasarımları.

Günümüzde masaüstü veya dizüstü bilgisayarlar ile yapılabilecek her şey boyut olarak daha küçük olan akıllı telefon veya tablet cihazlar ile yapılabilmektedir. Akıllı telefonlar ve tabletler için geliştirilmiş Apple iOS, Google Android, Microsoft Windows Phone gibi birçok işletim sistemi vardır. Her işletim sisteminin yazılım mimarisi farklıdır (Aslan ve Aslan, 2013).



Görsel 4. Akbank, Vakıfbank ve Garanti Bankasının Aplikasyon ve Mobil Arayüz Tasarımları.

Görsel 3 ve görsel 4'deki bankaların arayüz tasarımları incelendiğinde hem web sitesinin hem de mobil uygulamalarının kurumsal bütünlük içerisinde olduğu görülmektedir. Kullanılan renk, tipografi ve grafik öğeler sadeleştirme yöntemine gidilerek birebir mobil arayüz tasarımlarına uyarlanmıştır. Her kullanıcının isminin banka uygulamasında yazıyor olması, bankaların müşterilerde aidiyet ve güven duygusunu oluşturmaya çalıştığını göstermektedir. Örneğin; Garanti Bankası mobil arayüz tasarımı kullanıcıların buldukları konumlarına göre uygulamanın açılış ekranını güncellemektedir. Bu sayede banka, etkileşim seviyesini artırmayı ve rakiplerinden farklılaşmayı amaçlamıştır.

Akıllı telefon uygulamalarının tasarımcı yönünden temel bölümü kullanıcı arayüzüdür. Kullanıcı arayüzü, sistem adına görüntüler, renkler, metinler ve sesler kullanarak kullanıcı ve cihaz arasındaki iletişimi gerçekleştiren ana kanaldır. Bu nedenle kullanıcı arayüzü kişinin belirli bir uygulamayı kullanmaya devam etme veya kullanmama kararını etkileyebilmektedir. Tasarımcıların mobil görünüm için başlangıç düzenini mizanpaj (layout) tasarlama sürecindeki öncelikleri değişmektedir. Amaçları tüm içerikleri ve özellikleri optimize etmek ve en

önemlisi de görüntüleme deneyimini iyileştirmek olmaktadır (Gilthorpe, 2016). Mobil arayüz tasarımında kullanıcı deneyimi kavramının daha iyi anlaşılabilmesi açısından 5 alt başlık oluşturulmuştur. Bu alt başlıklar; Kullanılabilirlik, duyarlı tasarım, minimalist tasarım, parmak dostu tasarım ve geri bildirimdir.

1.2.1.1. Kullanılabilirlik

Kullanılabilirlik, Orta Doğu Teknik Üniversitesine (ODTÜ) göre; bir ürünün belirli kullanıcılar tarafından belirli amaçlarla etkili, verimli ve belirli bir kullanım çerçevesinde memnuniyetle kullanabilme derecesi olarak tanımlanmaktadır. Bir ürünün etkili olarak kullanılması, kullanıcıların belirli amaçlardaki doğruluk ve bütünlüğe ulaşması; verimli olarak kullanılması ise ulaşılan amaçların doğruluk ve bütünlüğü için harcanan kaynakların ölçülmesi ile değerlendirilir (Anonim, 2021b).

Nielsen'e göre ise; Kullanılabilirlik, kullanıcı arayüzlerinin kullanımının ne kadar kolay olduğunu değerlendiren bir kalite özelliğidir. "Kullanılabilirlik" kelimesi aynı zamanda tasarım süreci sırasında kullanım kolaylığını iyileştirmeye yönelik yöntemlere de atıfta bulunmaktadır (Nielsen, 2012). Terim, ilk olarak 1980'lerde, tasarımcıları daha kullanıcı merkezli bir yaklaşım benimsemeye ve tasarım aşamaları boyunca kullanıcıları göz önünde bulundurmaya ikna ederek "kullanıcı dostu" teriminin yerini almak üzere tanıtılmıştır (Stevens, 1983).

Nielsen kullanılabilirliği, kalite bileşeni kapsamında aşağıdaki beş soru ile tanımlamaktadır (Nielsen, 2012):

- Öğrenilebilirlik: Kullanıcıların tasarımla ilk karşılaştıklarında temel görevleri yerine getirmeleri ne kadar kolaydır?
- Verimlilik: Kullanıcılar tasarımı öğrendikten sonra, görevleri ne kadar hızlı gerçekleştirebilirler?
- Hatırlanabilirlik: Kullanıcılar tasarımı bir süre kullanmadıkları zaman, tasarıma geri döndüklerinde yeterliliği ne kadar kolay geri kazanabilirler?
- Hatalar: Kullanıcılar kaç tane hata yapar, bu hatalar ne kadar ciddidir ve bu hatalardan ne kadar kolay kurtulabilirler?
- Memnuniyet: Tasarımı kullanmak ne kadar keyiflidir?

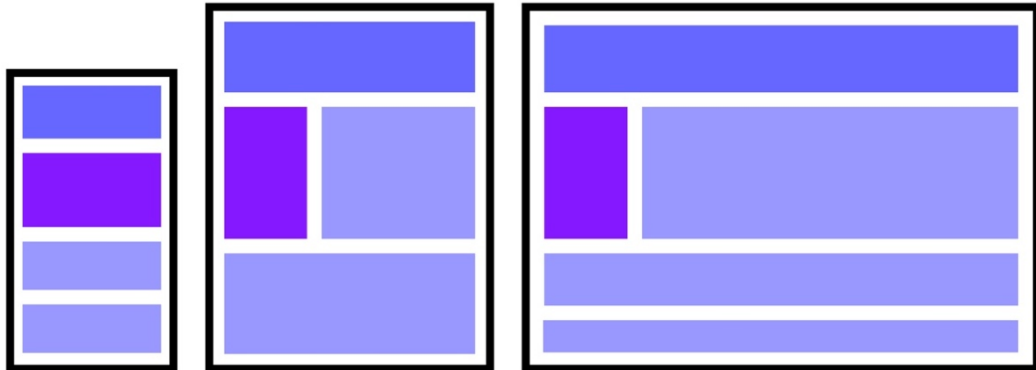
Kullanılabilirlik, ürünün kullanıcılara verimli ve etkili olarak sunulmasını sağlayan standarttır. Kullanılabilirlik, aynı zamanda ürünlerin yüksek kalitede olmasını sağlar ve kullanıcı memnuniyetini de garantiler (Preece ve ark., 2019).

Birçok çalışma, yüksek kullanılabilirlikten çeşitli faydaların sağlanabileceğini kanıtlamıştır. Sarah Blommer ve Rachel Croft'a göre, bu faydalardan bazıları şunlardır: Geliştirme maliyetinin azaltılması, eğitimin azaltılması, teslim tarihinin geçirilmemesinin sağlanması, kullanıcı ürünler ve kazanç artışı (Blommer ve Croft, 1997).

Mobil cihazların ekran boyutunun kısıtlı olması nedeniyle, UI tasarımının önceliği daha iyi bir kullanıcı deneyimi için yüksek kullanılabilirliğin nasıl maksimuma ulaştırabileceğine odaklanmak olmalıdır. Kullanılabilirlik, temel bir kullanıcı deneyimi seviyesidir. Kullanılabilirlik olmadan kullanıcı deneyimi yaratmak zordur. Bir uygulamanın kullanılabilirliği kötüyse, kullanıcılar istedikleri hedeflere verimli bir şekilde ulaşamazlar. Sonuç olarak, kötü kullanılabilirliğe sahip bir uygulama, kötü kullanıcı deneyimine yol açar.

1.2.1.2. Duyarlı (Responsive) Tasarım

Çağımızda yaşanan mobil devrim, yalnızca ürünlerle etkileşim şeklimizi değil, aynı zamanda ürünleri tasarlama şeklimizi de değiştirmiştir. Tasarım endüstrisi, çeşitli ekran ve çözünürlük türlerini destekleyecek nitelikte duyarlı (responsive) ve uyarlanabilir (adaptive) yaklaşıma ihtiyaç duymaktadır. Arayüz tasarımcıları web sitelerini yalnız çeşitli masaüstü çözünürlüklerine göre değil, aynı zamanda birçok farklı mobil cihaza da uyarlamak zorunda kalmıştır.



Görsel 5. Mobil, Tablet ve Masaüstü Ekranına Göre Uyarlanmış Tasarım Şablonu.



Görsel 6. The Guardian Gazetesinin Uyarlanabilir Izgara Boyutları.³

Esnek ızgaralar, duyarlı tasarımın temel ögesidir. The Guardian Gazetesi incelendiğinde, büyük ekranlar için 4 sabit ızgara kullanılmış ama mobil cihazlar için ızgara yapısı daha esnek tutulmuştur (görsel 6).

Dikkate alınması gereken ilk unsur, mobil cihazdaki kısıtlı ekran boyutudur. Masaüstü ve dizüstü bilgisayarların aksine, mobil UI içerikleri türlerine ayrılabilir ve daha sonra temel hedef hiyerarşisi yaratmak için öncelikli olanlar belirlenebilir. Mobil cihaz denildiğinde genelde insanların aklına yalnızca akıllı telefonlar gelir. Ancak piyasada büyük ekrana sahip birçok tablet ve kişisel cihaz vardır. Bu nedenle, ekran boyutları değişmektedir. Farklı türdeki cihazları ekran boyutlarının yakınlığına göre gruplamak önemlidir. Dahası, cihazların çoğu yatay ve dikey modda kullanılabilir. Tüm ekran boyutları ile uyumlu bir UI yaratmak zorlayıcıdır (Gilthorpe, 2016; McCartney, 2017).

1.2.1.3. Minimalist Tasarım

Minimal UI tasarımı, kullanıcının bilişsel deneyime sahip olması için ihtiyaç duyduğu tüm temel unsurlardan oluşmaktadır. UI, klavyeden dokunmatik ekrana kadar her şeyi içerir. Arayüz tasarımcılarının temel amacı, kullanıcı arayüzünü tasarlamak için en iyi yaklaşımı belirlemek olmalıdır (Anonim, 2018). Grafiklerin ve görüntünün uygunluğunun test edilmesi, kullanıcı arayüzünün etkin olarak çalışmasına yardımcı olmaktadır. Kaçınılması gereken öğelerden bazıları; karmaşık grafikler, küçük butonlar veya rollover (parmakla bir resmin üzerine dokunduğumuzda başka bir resmin çıkması) resimlerdir. Bu sayede kullanıcılar

³ <https://design.theguardian.com>

olabildiğince az adım ile eylemlerini gerçekleştirebilir ve dikkatlerini uygulamaya daha uzun süre verebilirler (Gilthorpe, 2016; McCartney, 2017). Sadelik, kullanıcılara daha iyi bir deneyim sunmaktadır.

Babich'e (2016b) göre, minimalist tasarımın kullanılabilir olması için; kısa, net ve tutarlı olması gerekir. Harika bir kullanılabilirlikle birleştirilmiş güzel bir minimalist tasarım gerçekten etkileyicidir; kolayca gezinilebilen, basit bir uygulama çok güçlü bir iletişim biçimi olabilir.

Babich (2016b), minimalist tasarımda belirtilen hedeflere ulaşmak için altı kategori belirlemiştir:

- Basit renk şeması
- Bulanıklaştırma efektleri
- Bir uygulama, bir yazı tipi
- Veri spot ışığı
- Çizgiler yerine aralıklar
- Simgeler: Kontür ve dolgu

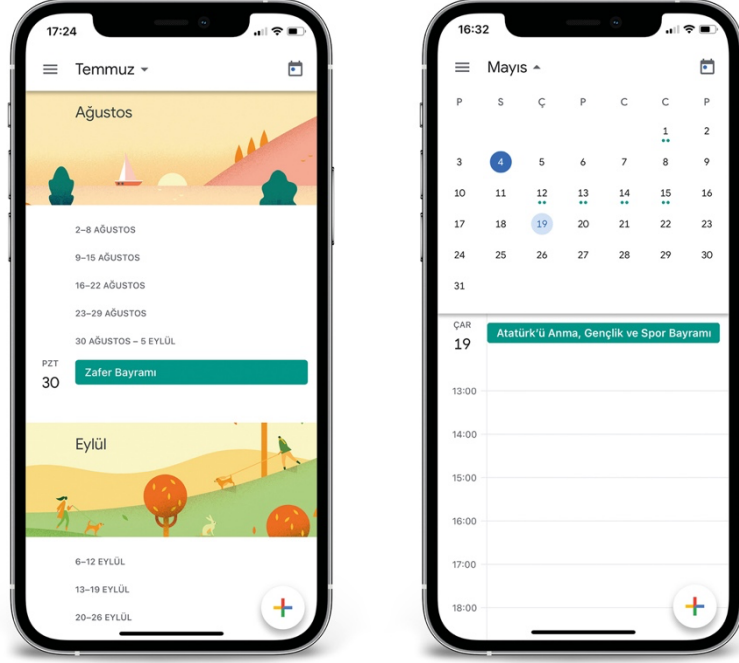
Basit renk şeması: Kullanıcı deneyimini iyileştirirken, çok fazla renkle çalışmak tasarımda olumsuz bir etki yaratabilir. Özellikle yeni başlayanlar için yeni şemalar oluşturmayı kolaylaştıran hazır renk düzenleri bulunmaktadır.

Bulanıklaştırma efekti: Minimal kullanıcı arayüzüne mantıksal bir çözüm olarak ortaya çıkmıştır. Bulanıklaştırma, kullanıcı arayüzünde bilgi katmanları oluşturmayı kolaylaştırır. Bu aynı zamanda tasarımcılara çeşitli kaplama çözümlerini keşfetmeleri için mükemmel bir fırsat sunmaktadır. Etkileşim basit ve sezgiseldir.

Bir uygulama, bir yazı tipi: Ekrandaki yazı tipi sayısını azaltmak, tipografinin gücünü ortaya çıkarabilir. Bir uygulama tasarlarken farklı yazı tipleri kullanmak yerine ağırlık, stil ve boyutla düzenleme yaparak tipografii etkili hale getirebiliriz. Örneğin; Apple, tüm platformlarda tutarlı okuma deneyimi sağlamak için San Francisco (SF) yazı tipi ailesini kullanır.

Veri spot ışığı: Bir tasarım ögesini odak merkezi yapmak için büyük yazı tipi ve dikkat çekici renkler kullanılmalıdır. Genel şema için nötr renkler kullanılmalı, harekete geçirici mesajlar için ise zıt renkler tercih edilmelidir. Böylece kullanıcıların gerçekleştirmeyi amaçladığı eyleme odaklanmaları sağlanmalıdır.

Çizgiler yerine aralıklar: Görünür çizgiler ve aralıklar genellikle bir ekran içindeki belirli bölümleri veya kategorileri açıkça belirlemek için kullanılır. Ancak bu öğelerin tasarımda çok fazla kullanılması, kalabalık arabirimlere neden olabilir. Her satırın görsel ağırlığı vardır ve ne kadar çok satır kullanırsanız arabirim o kadar kalabalık olacaktır.



Görsel 7. Google Takvim Uygulamasının Minimalist Arayüz Tasarımı.

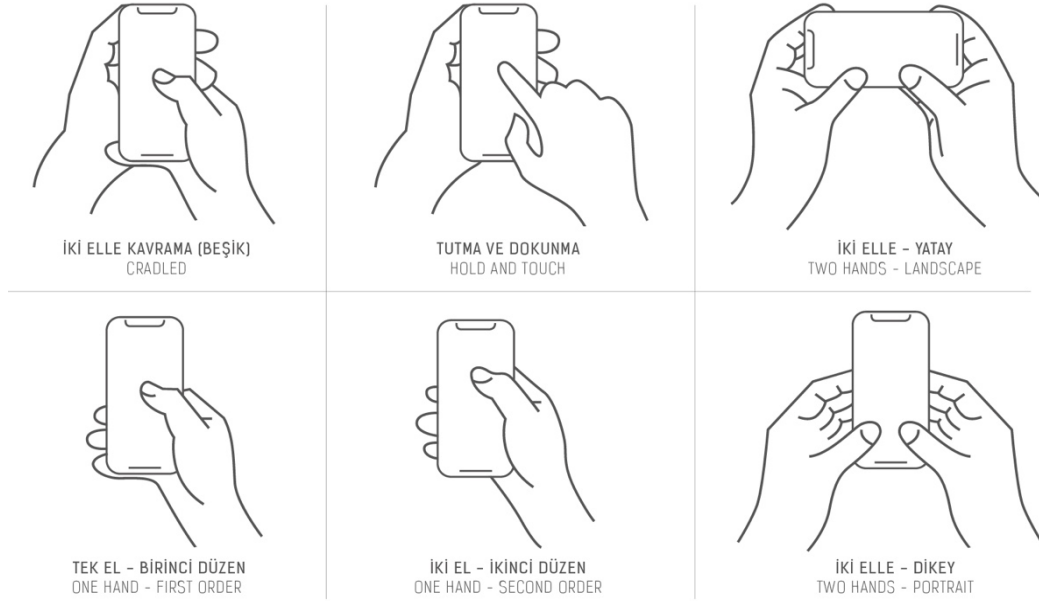
Daha az çizgi ve aralık, arayüzünüze daha temiz bir his verecektir. İçeriği beyaz boşluklar veya renkli vurgular kullanarak ayırmak mümkündür. Google'ın Takvim Uygulaması, çizgilerin ve aralıkların kullanımını açısından başarılı bir çalışmadır (görsel 7).

Simgeler: Kontür ve dolgu: Simgeler, işlevselliği veya içeriği temsil etmek için kullanılan görsel bir dildir. İyi tasarlanmış simgeler, fark edilmesi ve anlaşılması kolay görsel imgelerdir.

Dijital tasarımdaki minimalizm, formların ve işlevlerin uyumlu birer kombinasyonundan oluşmaktadır. Kullanımı kolay uygulamalar, kullanıcı etkileşimini daha fazla artırmaktadır. Ayrıca kullanıcı deneyimini iyileştirmek, çeşitli ekran boyutlarıyla boyut uyumluluğunu artırmak ve yükleme süresini azaltmak için de kullanılmaktadır.

1.2.1.4. Parmak Dostu Tasarım

Kullanıcılar, mobil cihazları kullanırken gezinti için ekrana parmakları ile dokunarak etkileşimde bulunurlar. Farklı parmak hareketleri belirli eylemleri gerçekleştirebilir; dokunma, dokunma ve bekleme, iki kez dokunma, parmakları kıştırma ve yakınlaştırma veya sıradaki ekrana geçmek için kaydırma gibi hareketler kullanıcıların mobil cihazları kullanmasına imkan verir. Kullanıcılar, bir mobil uygulamada bu hareketleri zorluk yaşamadan anlayabilmelidirler (McCartney, 2017). Göz önünde bulundurulması gereken başka bir konu da insanların telefonlarını farklı şekillerde tuttuğudur. Kullanıcılar telefonu bazen tek elle, bazen ise iki elle; sayfa kaydırma sırasında veya birini ararken genelde telefonlarını tek elle tutarlar. Ancak mesaj yazarken kullanıcıların iki elini de kullanmaları gerekebilir. Bu nedenle, tasarımcılar kullanıcının deneyimini bu unsurları göz önünde bulundurarak tasarlamalıdır (Natoli, 2015).



Görsel 8. İnsanların Cep Telefonlarını Tutmak ve Dokunmak için Kullandıkları En Yaygın Altı Yöntem (Hoover, 2017).

Steven Hoover'ın Uxmatters'a yazdığı makalede telefonların tutulma şeklinin cihaza, kullanıcı ihtiyaçlarına ve bağlama bağlı olduğunu belirtmektedir (2017):

“İnsanlar farkında olmadan telefonlarını değiştirirler, bu da insanların kendilerini bu davranışı tahmin edecek kadar iyi gözlemleyemeyecekleri anlamına gelir. Kullanıcıların %75'i ekrana yalnızca bir başparmağıyla

dokunuyor. Kullanıcıların %50'sinden daha azı telefonlarını tek elle tutuyor. Kullanıcıların %36'sı, ikinci ellerini hem daha fazla erişim hem de kararlılık için beşik pozisyonunda tutuyor. Kullanıcıların %10'u, bir elinde telefonu tutarken diğer elinin parmağıyla dokunuyor” (Hooper, 2017).

Mobil cihazlarda etkileşim imleçle değil, parmak dokunuşlarıyla uygulanmaktadır. Kullanıcıların cihazlarını yalnızca tek bir yolla değil, çeşitli şekillerde kullanıyor olması önemlidir. Bu nedenle arayüz tasarımcılarının mobil kullanılabilirliği artırmak için kullanıcı deneyiminden faydalanarak içeriğe uygun dokunma hedefi gerçekleştirmeli ve bu ekseninde kullanıcı odaklı parmak dostu tasarım oluşturmalıdır.

1.2.1.5. Geri Bildirim (Feedback)

Uygulamaların yüklenmesi zaman alabilir. Ancak geri bildirim mevcut değilse, kullanıcılar uygulamanın yüklenmesini bekleyecek kadar sabır göstermeyebilirler. Kullanıcı uygulamanın bozuk olduğunu da düşünebilir ve uygulamayı kullanmaktan vazgeçebilir. Bu nedenle kullanıcıya yalnızca siteyi yüklerken değil, tamamlanan her eylemden sonra geri bildirim vermek önemlidir. Bir sipariş tamamlandığında zil çalması ve uygulamadan bildirim gelmesi gibi. Bazı durumlarda, titreşim ve ses gibi diğer bildirim türleri de değerlendirilebilir. Kullanıcı gerçekleştirdiği eylemin tamamlandığına dair bir mesaj almalıdır; aksi durumda kafa karışıklığı ortaya çıkabilir (McCartney, 2017).

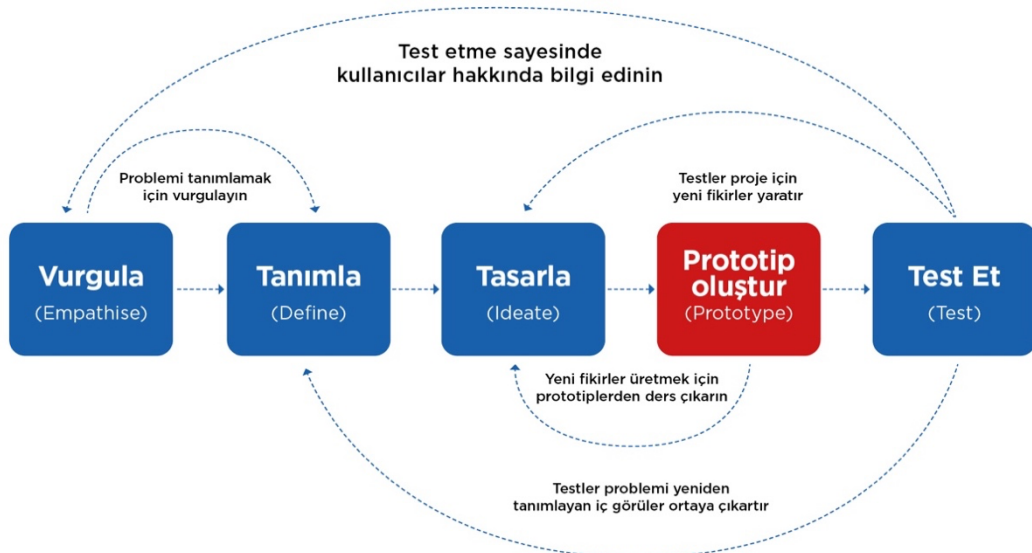
Arayüz tasarımcıları geri bildirim uyarılarını minimum düzeyde tutmalı ve kullanıcı deneyimine katkıda bulunmalıdır. Geri bildirimler her zaman önemli veriler içermeli ve bu veriler sonucunda uygulamada anlamlı eylemler başlatılmalıdır. Ayrıca kullanıcının iş akışını kesintiye uğratmamalı ve işlevselliği ön planda tutmalıdır.

1.2.2. Prototipleme (İlk Örnek)

Fransızcadan dilimize geçen ‘prototip’ kelimesi Türk Dil Kurumu Sözlüğüne göre; ‘ilk örnek’ ve ‘model’ olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2021). Bir ürünü piyasaya sürmeden önce ürünün neye benzeyeceğini, ürünün ne yapacağını ve ürünün nasıl işlediğini gösteren gerçek bir ürün simülasyonudur (Yardımcı, 2019).

Prototip, tasarımı test etmek ve değerlendirmek için en etkili yoldur. Tasarımcılar ve diğer ekip üyeleri arasındaki iletişim, tasarım fikirlerinin uygulamalı olarak gözlenmesi ile güçlendirilir. Bir prototipi test etmek aynı zamanda paydaşlara ve yatırımcılara ürünün gelecekte nasıl çalışacağına dair bir fikir verir ve yanlış anlaşılmalara da engeller (Preece ve ark., 2019). Rudd ve Isensee'ye göre prototipleme, karmaşık yazılım sistemlerinin geliştirilmesindeki maliyeti ve riski azaltmak için önemli bir tekniktir (akt., Szekely, 1994, s.1). Prototipin hızlı, yinelemeli gelişimi, maliyetlerin kontrol edilmesi ve sistem paydaşlarının prototipi yazılım sürecinin erken aşamalarında deneyebilmesi bakımından çok önemlidir. Prototipleme, kullanıcı arayüz tasarım sürecinin de önemli bir parçasıdır. Kullanıcı arayüzlerinin dinamik doğası nedeniyle, metinsel açıklamalar ve diyagramlar kullanıcı arayüzü gereksinimlerini ifade etmek için yeterince iyi değildir. Bu nedenle, son kullanıcı katılımıyla hızlı prototipleme, yazılım sistemleri için grafik kullanıcı arayüzleri geliştirmenin tek mantıklı yoludur (Sommerville, 2010).

Prototip oluşturma süreci zaman alır ve içeriğinde birçok insanı barındırır. Yanlış veya eksik bilgi toplanırsa, proje yöneticilerinin, sistem kurucularının ve son kullanıcıların, sistemin önemli özellikleri hakkında yanlış varsayımlarda bulunmasına ve projenin başarısızlığa uğramasına yol açabilir (Szekely, 1994).



Görsel 9. Teo Yu Siang'ın Beş Aşamalı Tasarım Süreci.

Stanford'da bulunan The Hasso Plattner Tasarım Enstitüsüne (The Hasso Plattner Institute of Design) göre; tasarım düşüncesi beş aşamalı bir süreç olarak tanımlanmaktadır. Prototip oluşturma ise bu aşamanın dördüncü basamağında yer almaktadır (Görsel 9). Tasarım Odaklı Düşünme (Design Thinking) problem çözmeye, çözüm odaklı bir yaklaşım sağlayan bir tasarım metodolojisidir. İlgili insan ihtiyaçlarını anlaması, sorunu insan merkezli yollarla yeniden çerçevelendirmesi, beyin fırtınası oturumlarında birçok fikir oluşturmaları ve prototip oluşturmada uygulamalı bir yaklaşım benimsemesi yönleri ile yanlış tanımlanmış veya bilinmeyen karmaşık sorunların üstesinden gelmekte son derece kullanışlıdır. Tasarım odaklı düşünmenin beş aşaması sıralı adımlar değil, problem tanımınızı, fikirlerinizi veya prototipinizi yinlemek veya projeniz sırasında herhangi bir noktada kullanıcılarınız hakkında daha fazla bilgi sahibi olmak için girebileceğiniz farklı “modlar”dır (Dam ve Siang 2020).

Lafon ve Mackay'a (2007) göre prototipleme, etkileşim tasarımının önemli bir bileşenidir. Prototipler, kaba taslaklardan ayrıntılı çalışma prototiplerine kadar birçok biçimde olabilir. Tasarım fikirlerinin somut temsillerini sağlarlar ve tasarımcılara, kullanıcılara, geliştiricilere ve yöneticilere yeni sistemin nasıl görüneceği ve hissedileceği konusunda erken bir bakış açısı kazandırır. Prototipler, yaratıcılığı artırır, tasarım fikirlerinin erken değerlendirilmesine izin verir. Tasarımcıların, tasarım sorunlarını düşünmesine ve çözmesine yardımcı olur. Son olarak çok disiplinli tasarım ekipleri içindeki iletişimi destekler.

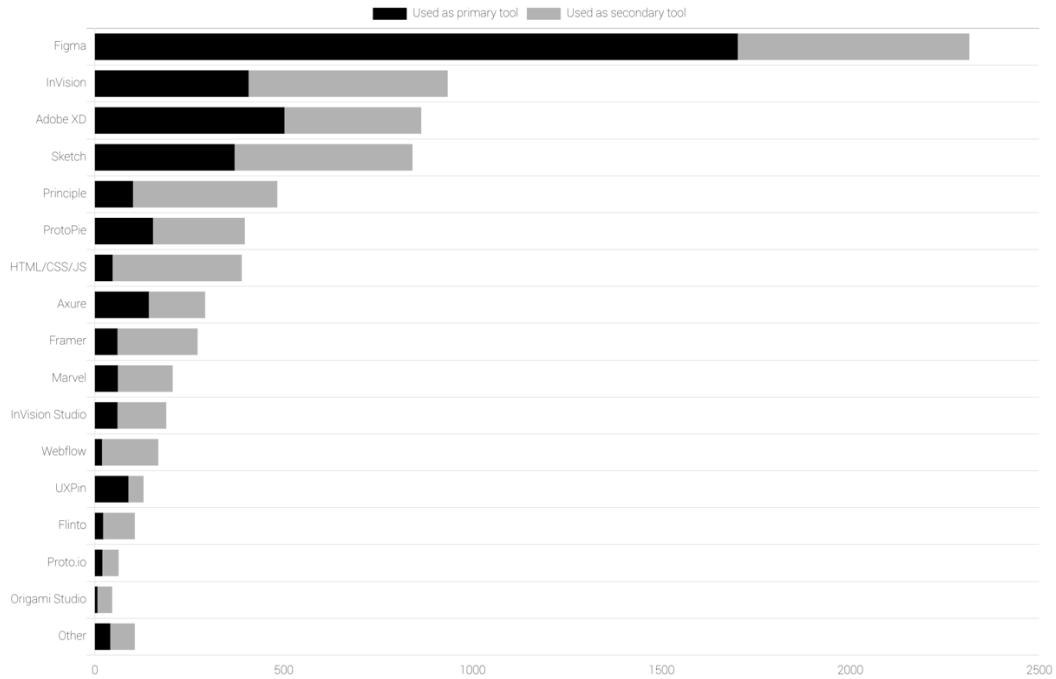
1.2.2.1. Prototipleme Araçları

Kullanıcı arayüzü prototiplemesinin özü, etkileşimli bir uygulamanın küçük ölçekli bir versiyonunu oluşturmaktır (Szekely, 1994). Prototipler farklı amaçlara hizmet eder ve bu nedenle farklı biçimler alır. Kâğıt üzerine yapılan hızlı eskizler bir prototip olarak kabul edilebilir; ayrıntılı bir bilgisayar simülasyonu da öyle. Her ikisi de kullanışlıdır; her ikisi de tasarımcıya farklı şekillerde yardımcı olur (Lafon ve Mackay, 2007).

Prototipleme aracı, bir tasarımın nasıl işleyeceğinin ve nasıl görüneceğinin somut bir taslağını oluşturmak amacıyla tasarımcıların görselleri, navigasyon ile ilgili elementleri ve etkileşimini tasarımlarına imkân sağlamaktadır. Mobil cihazların farklı şekilleri, küçük boyutları ve ayırt edici özellikleri, mobil

uygulama sektörüne hizmet eden tasarımcıların çalışmalarında, işlevselliğe daha da önem vermelerini gerekli kılmaktadır. Arayüz tasarımcıları da giderek daha fazla yeni tasarım zorluğu ile karşı karşıya kalmakta, bu da çoklu bağlamlar, kullanıcılar, amaçlar, kullanıcı deneyimleri ve davranışları için çözüm üretmeyi gerektirmektedir. Tasarımcılar, çözüm üretme yöntemi olarak da prototipleme araçlarını tercih ederler. İnternette etkileşimli içerik üreticileri için aynı amaca hizmet eden çok sayıda prototipleme aracı bulunmaktadır.

Prototipleme araçlarının kullanımı ile ilgili uxtools.co sitesinin 2020 yılında yapmış olduğu ankete göre (Palmer ve Bowman, 2020); Amerika'dan 959, Fransa'dan 190, Almanya'dan 179, İngiltere'den 175, Rusya'dan 155, Kanada'dan 139, İsrail'den 131 ve diğer ülkelerden 1,945 kişi olmak üzere toplam 4100 tasarımcı, çalışmalarında kullandığı prototipleme araçlarını birinci ve ikinci tercihler olarak oylamıştır. Tasarım Araçları Araştırmasına (Design Tools Survey) göre; 2020 yılında tasarımcıların en çok tercih ettiği prototipleme araçları ve kullanılan işletim sistemleri rakamlarla aşağıda listelenmiştir (Görsel 10 ve 11).

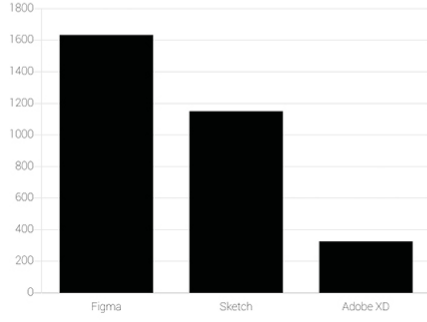


Görsel 10. Uxtools.co Sitesinin Prototipleme Araçları ile İlgili 2020 Yılında Yapmış Olduğu Anketin Sonuçları.⁴

⁴ <https://uxtools.co/survey-2020/>

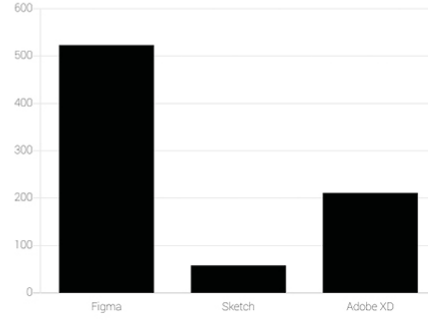
Top UI design tools for Mac

Primary tools used on Mac



Top UI design used on Windows

Primary tools used on Windows



Görsel 11. Prototipleme Araçlarının Mac ve Windows İşletim Sistemlerindeki Kullanımı.⁵

Uxtools.co sitesinin araştırmasına göre (Palmer ve Bowman, 2020); 1702 tasarımcının Figma, 502 tasarımcının Adobe XD, 407 tasarımcının InVision, 370 tasarımcının Sketch, 154 tasarımcının ProtoPie, 143 tasarımcının Axure, 101 tasarımcının Principle, 89 tasarımcının UXPin, 61 tasarımcının Marvel ve 60 tasarımcının Framer programını ilk tercih ettiği program olarak belirlemiştir. Ayrıca UI tasarımcılarının Mac ve Windows işletim sistemlerinde en çok hangi programı kullandıkları da istatistiksel olarak gösterilmektedir.



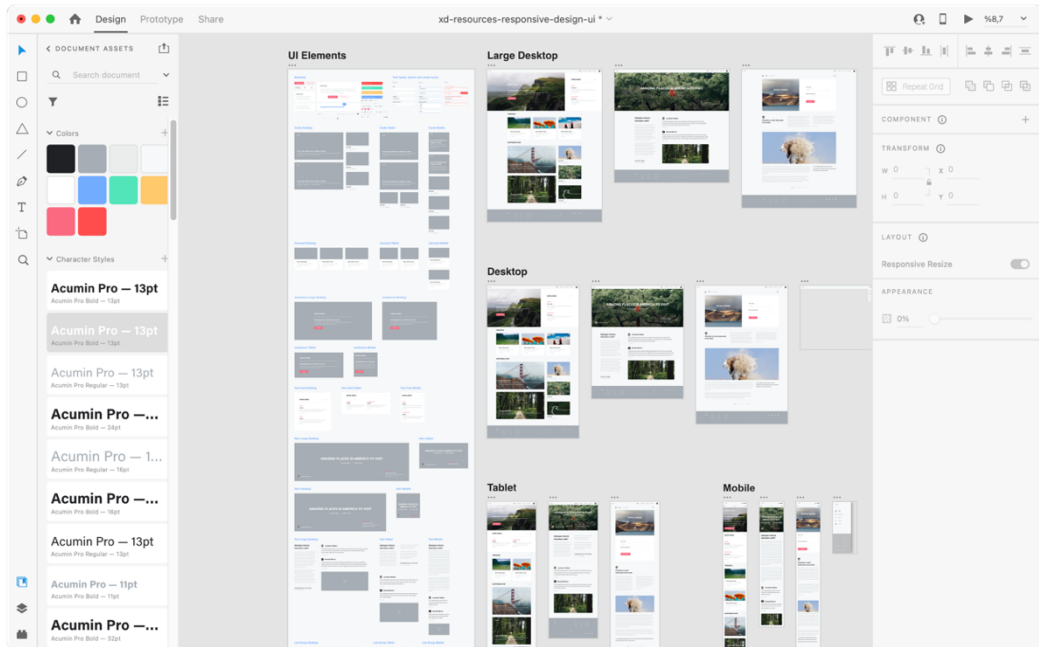
Görsel 12. Günümüzde Arayüz Tasarımında En Çok Tercih Edilen 7 Prototipleme Uygulamasının Logo Tasarımları.

⁵ <https://uxtools.co/survey-2020/>

Prototipleme, UI ve UX tasarım sürecinin önemli bir parçasıdır. Bir prototipin amacı, çalışmanın son aşamasında zaman ve maliyetten tasarruf ederek ürün hakkında tasarımcıya fikir vermektir. Tasarımcılar için prototipleme araçları; etkileşimli içerik tasarımı çalışıp, test ederek çok sayıda protoip oluşturma imkânı sağlamaktadır. Günümüzde ise birçok şirket tarafından geliştirilen protoipleme programları bulunmaktadır (Görsel 12). Hem “Uxtools.co” sitesi üzerinde küresel olarak yapılan anket sonucu hem de grafik tasarımcı bakış açısıyla 7 prototipleme aracı belirlenmiştir. Bu bağlamda günümüzde UI tasarımcılarının yaygın olarak tercih ettiği prototipleme araçlarından Adobe XD, InVision, Sketch, Framer, Figma, Pirinciple ve Marvel araştırma kapsamında incelenmektedir.

1.2.2.1.1. Adobe XD

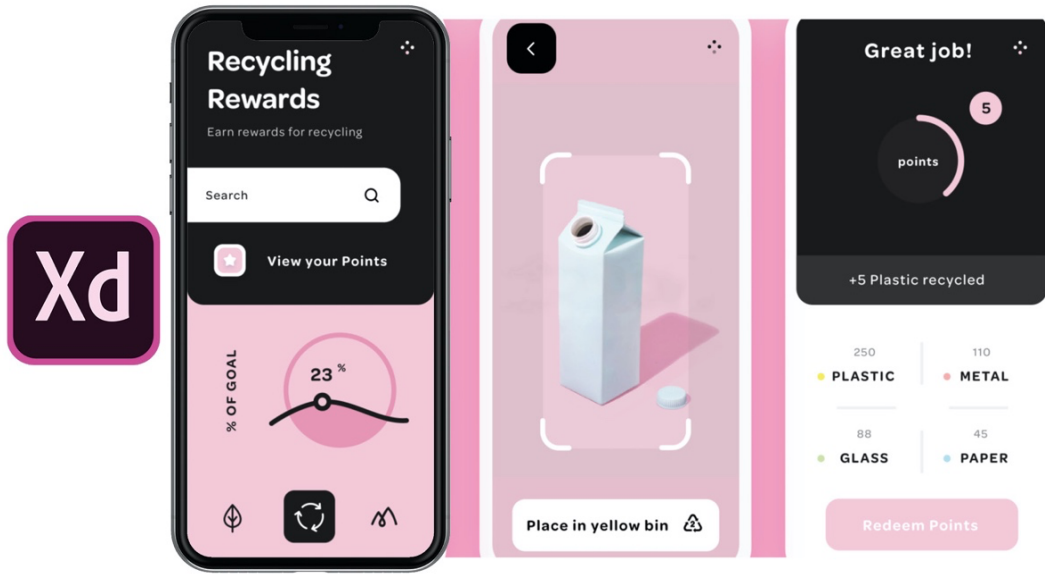
Adobe'nin, dijital yayıncılık için çıkarmış olduğu “Digital Publishing Suit” programını bitirmesi üzerine, etkileşim tasarımcılarına yönelik kapsamı daha da genişletilen dijital bir platform olan “Adobe Experience Design” programını 2017 yılında piyasaya sürmüştür. XD, “Deneyim Tasarımı” anlamına gelmektedir. Program, web sitesi ve mobil uygulama tasarlarken aynı zamanda prototip oluşturma, önizleme ve paylaşım yapabilme imkânı sağlamaktadır.



Görsel 13. Adobe XD Prototip Uygulamasının Arayüz Görünümü (2021).

Adobe XD etkileşim, geçiş ve diğer dinamik işlevsellik biçimleri de dahil olmak üzere prototip oluşturmak için vektör tabanlı bir sistem sunmaktadır.

Vektör tabanlı olması nedeniyle, elementleri ölçeklendirme ve yeniden boyutlandırma kolaydır. Adobe XD, Illustrator ve Photoshop gibi Adobe ailesindeki diğer uygulamalar ile uyumlu bir şekilde çalışmaktadır. Uzantısı .psd olan Adobe görüntülerini, uygulamada kolaylıkla düzenleyebilmektedir. UI tasarımından UX tasarımına, Adobe XD yüksek çözünürlüklü prototiplerin kavramsallaştırılmasında tasarımcının ihtiyaç duyduğu tüm araçlara sahiptir. Bu ürün, işlevselliğini genişleten aylık güncellemeler ile sürekli geliştirilmektedir (Cardello, 2021).



Görsel 14. Andrea Eppy, (2019). “Geri Dönüşüm”, Mobil Uygulama Tasarımı.⁶

XD, Prototip oluşturma eylemleri için tetikleyici unsur olarak sesli komutlar kullanır. Sesli asistan özelliği ile kullanıcıya gerçekçi deneyimler oluşturur ve geri bildirim sağlar. Geri bildirim biçimleri sayesinde kullanıcı, hatalara hızlı dönüş yapar. Programda telefon, tablet (iOS-Android) ve web siteleri için hazır kalıplar bulunmaktadır. Hazır kalıpların dışında istenilen ölçüde çalışmaya uygun ebatlar da mevcuttur. Açılış ekranında ücretsiz bir şekilde iOS ve Android uyumlu arayüz tasarım materyalleri (UI Kits) indirilebilmektedir. Platform, Windows ve Mac işletim sistemlerini desteklemektedir. Günümüzde General Assembly, Equinox, Publicis Sapient, Barclays ve Penske gibi markalar Adobe XD Prototipleme aracını kullanmaktadır.

⁶ <https://www.behance.net/gallery/84384539/XD-DCC-Aug-19-30>

1.2.2.1.2. InVision

InVision, 2011 yılında New York’da kurulmuştur. Yüksek kaliteli mikro etkileşimler veya karmaşık durum geçişleri gerektirmeyen, etkileşimli statik ekran prototipleri oluşturmaya yarayan en eski ve en popüler yazılım araçlarından birisidir. Program aynı zamanda birden fazla projeyi ‘prototip’ menüsü altından yönetme imkânı da sağlamaktadır. Ayrıca InVision mobil uygulaması sayesinde, tasarımların mobil cihazlar üzerinden ön izlemesi yapılabilmektedir.



Görsel 15. Jardson Almeida, (2018). Etkileşimli Uzay Animasyon Tasarımı.⁷

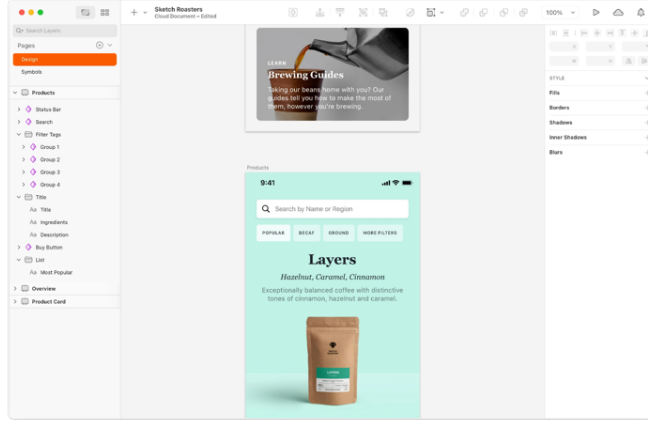
InVision, iyi tasarlanmış araçlar sunarak tasarımcılara hızlı bir şekilde işlevsel prototipler oluşturma ve bunları başkalarıyla paylaşma olanağı sunmaktadır. “LiveShare” uygulaması ile interaktif olarak prototip sunumu yapılabilmektedir. Ayrıca, takım üyelerinin proje süresince bağlantı halinde kalmasını ve birlikte çalışmasını kolaylaştırmaktadır. InVision’da görüntü (jpeg, png, pdf ve gif) aktarmanız ya da Sketch veya Photoshop’tan prototip çıkartmanız gerekmektedir. Bu, bağımsız bir araç olmadığı; standart vektör grafik editörleri ile entegre olduğu anlamına gelmektedir (Tivix, 2021).

Arayüz tasarımcılarına hizmet veren bu web tabanlı prototipleme programı, Mac ve Windows sürümlerini desteklemektedir. Airbnb, Amazon, HBO, Netflix, Starbucks, Uber, Sony, LinkedIn, Paypal, Yahoo, Dell, gibi dünyaca ünlü markalarla çalışmaktadır.

⁷ <https://jardsonalmeida.com/work/product-interface-animations>

1.2.2.1.3. Sketch

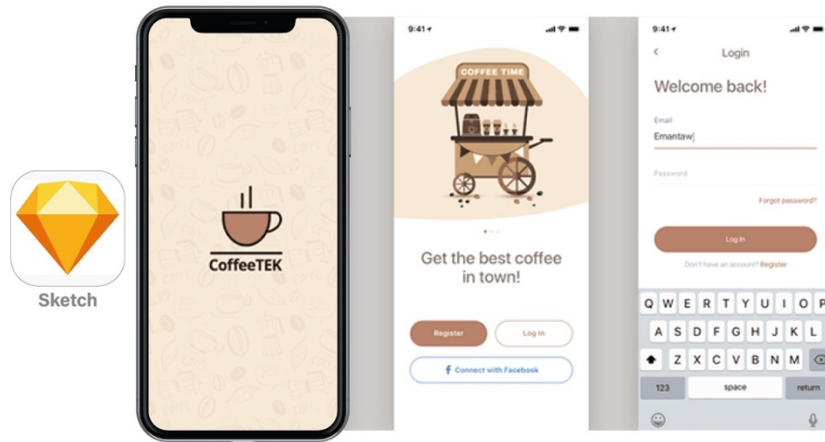
Sketch, Hollandalı şirket “Bohemian Coding” tarafından geliştirilen bir prototipleme aracıdır. İlk olarak 7 Eylül 2010’da piyasaya sürülmüş, 2012’de ise “Apple Tasarım Ödülü” kazanmıştır. Etkileşim tasarımcıları için geliştirilen program, web sitesi ve mobil uygulama tasarımı için tercih edilmektedir (Murtaza, 2021).



Görsel 16. Sketch Prototip Uygulamasının Arayüz Görünümü (2021).

Eşbiçimlilik (uniformite) ve tutarlılık Sketch’in işlevselliğinin önemli parçaları arasındadır. Yeniden kullanılabilir elementler ve içeriğe bağlı olarak boyut değiştiren akıllı layout özelliği ile site genelinde kullanılabilir. Prototipleme aracı Mac işletim sistemini desteklemektedir (Cardello, 2021).

Günümüzde Facebook, Google, Porsche, Stripe ve Xbox gibi markalar Sketch Prototipleme aracını kullanmaktadır.

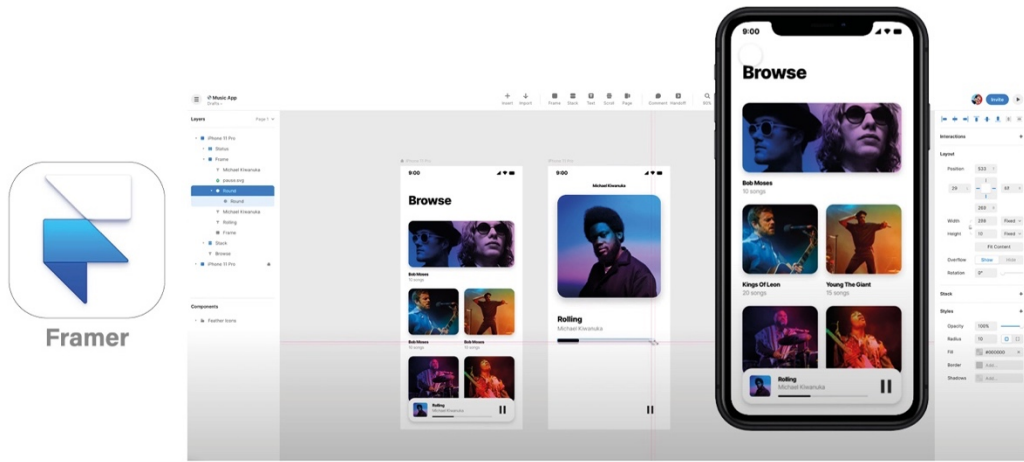


Görsel 17. Eman Tawfik, (2018). Sketch Programı Mobil Uygulama Tasarımı.⁸

⁸ <https://www.behance.net/gallery/67152099/Coffee-App-Freebie>

1.2.2.1.4. Framer

Koen Bok ve Jorn Van Dijk tarafından 2015 yılında kurulan Framer, “React” tarafından desteklenen kod tabanlı bir tasarım prototipleme aracıdır. İçerisinde mikro etkileşimler, animasyonlar ve geçişler oluşturmayı sağlayan özellikler bulunmaktadır. Adobe XD ve Sketch programından farklı olarak framer’da programlama (HTML5) bilgisi gerekmektedir. Framer, programlama dili olarak, kaynaktan kaynağa derleme yapan ve JavaScript kodu üreten CoffeeScript’i temel almaktadır.



Görsel 18. Jurre Houtkamp (2021). Müzik Uygulama Prototipi.⁹

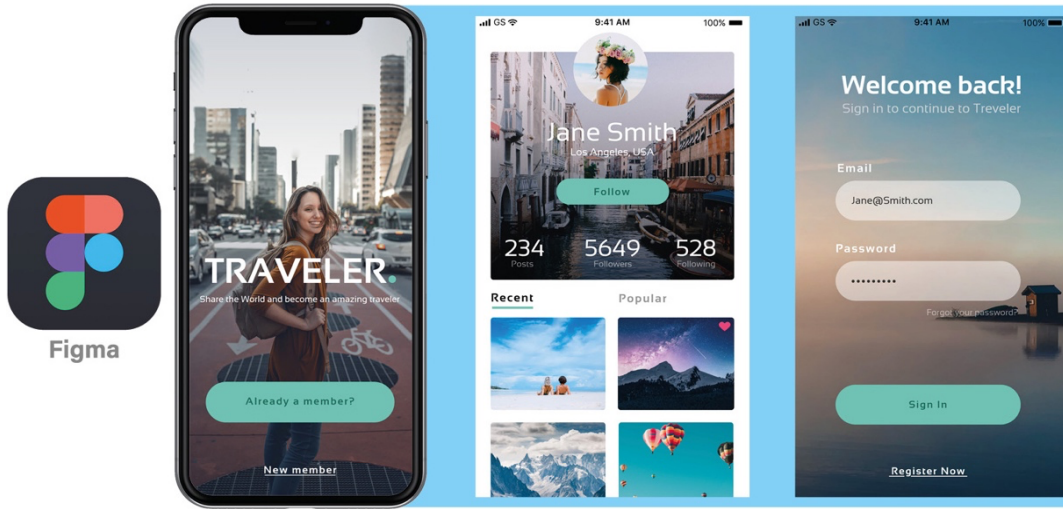
Tasarımcı Jurre Houtkamp tarafından Framer programı ile basit ve etkili bir müzik uygulama prototipi tasarlanmıştır (Görsel 18). Jurre tasarlamış olduğu etkileşimli uygulama çalışmasında, programın hazır arayüz kitlerini kullanarak hem esnek bir uygulama oluşturmuş hem de zamandan tasarruf sağlamıştır. Tasarımcı, ekranlar arası geçişleri ayarlamak için ise Magic Motion ve Link aracını tercih etmiştir.

Framer, yeni sürümü olan Framer X ile tasarımcılar için canlı haritalar, kullanıcı arayüz kitleri ve medya oynatıcıları gibi açık erişim kaynakları sunmaktadır. Tasarımcılar ayrıca “Framer Cloud” uygulaması ile birden çok kullanıcıya çalışma gönderebilme ve paylaşabilme seçeneğine sahiptir. Uygulama günümüzde Frog, Hulu, Airbnb, Zoom, Google, Facebook ve Dropbox gibi ünlü markalarla çalışmaktadır.

⁹ <https://www.framer.com/fast-forward/>

1.2.2.1.5. Figma

2016 yılında kurulan Figma aracı, Windows ve Mac işletim sistemlerini desteklemektedir. Aynı anda ekip üyeleri ya da müşterilerle, tasarım dosyası üzerinden oturum açarak eş zamanlı (çevrimiçi) çalışma imkânı sağlamaktadır. Ayrıca tüm ekibin ortak kullanabileceği bir tarayıcı tabanlı merkez kütüphane bulunmaktadır. “Figma Mirror” mobil uygulaması yardımıyla bilgisayardaki çalışma dosyası, mobil cihazda içeriği ön izleme yaparak görüntülemektedir. Platform Linux’ta da çalışabilen bulut tabanlı (cloud hosting) bir tasarım alt yapısına sahiptir. Böylece farklı işletim sistemleri kullanan kullanıcılar için SVG, CSS, Swift ve XML kodlarını desteklemektedir.



Görsel 19. Lavinia Lorena, (2019). Mobil uygulama tasarımı.¹⁰

Bir tasarım çalışmasında metinlerin, gridlerin (ızgara) ve diğer elementlerin görünümünü düzenlemek için Figma'nın esnek stilleri kullanılmaktadır. Kullanıcı akışının illüstrasyonu için kullanılan Autoflow, animasyon yaratmak için kullanılan Figma gibi eklentiler programın işlevselliğini artırmaktadır (Cardello, 2021).

Uxtools.co sitesinin anketine göre 2020 yılında arayüz tasarımcılarının en çok tercih ettiği prototipleme aracı olan Figma'yı kullanan uluslararası markalardan bazıları; Volvo, Twitter, Microsoft, GitHub, Zoom, Spotify, Dropbox ve The New York Times'dır.

¹⁰ <https://www.behance.net/gallery/72398977/Traveler-App-Design>

1.2.2.1.6. Principle

Principle web, mobil ve masaüstü ekranlar için animasyonlu ve etkileşimli kullanıcı arayüzleri tasarlamak üzere geliştirilmiş bir platformdur. “Principle Mirror” mobil uygulaması yardımıyla bilgisayardaki çalışma dosyası, mobil cihazdaki içeriği ön izleme yaparak görüntülemektedir. Ön izleme, ekranın köşesine sabitlenmiştir. Bu sayede tasarımcı çalışmasını kontrol edebilirken, dilediği zaman da tasarım üzerinde değişiklik yapabilmektedir. Principle ile Figma şirketlerinin birleşmesi, iki programın da eş zamanlı çalışabilmesini sağlamıştır. Uygulama aynı zamanda Figma dışında Sketch programıyla da uyumlu çalışmaktadır.



Görsel 20. Remco Bakker, (2016). Mobil uygulama tasarımı.¹¹

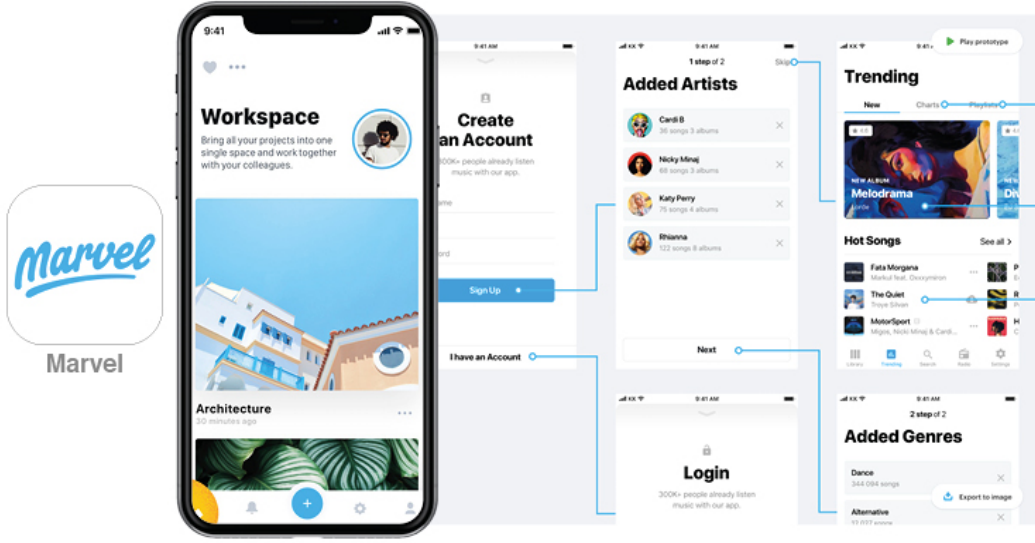
Prototipleme aracı, kullanıcıların uygulamayı yüklemeyen arayüz tasarımlarını Windows, Linux, MacOS, Android ve iOS gibi işletim sistemlerinde görüntülenmesine ve paylaşılmasına izin vermektedir. Uygulama, animasyon motoru “Core Animation” tarafından desteklenmekte ve Mac işletim sistemi ile uyumlu çalışmaktadır.

Günümüzde Principle prototipleme aracını kullanan markalardan bazıları; Apple, Amazon, Google, Ideo, Nike, Starbucks, Netflix, Etsy, Huge, Nest, Lyft, Adobe ve Microsoft’dur.

¹¹ <https://principleformac.com/gallery.html>

1.2.2.1.7. Marvel

Marvel prototipleme aracı, web ve mobil kullanımı desteklemektedir. Uygulamada ses transkripsiyonu ve oturumu yeniden oynatma (session replay) özellikleri bulunmaktadır. Marvel'in diğer bir özelliği ise tetikleyicilerin ve eylemlerin (action) oluşudur. Bunlar UX ile bağlantı halindedir ve paydaşlara ürün akışını sağlamak için kullanılmaktadır. Ayrıca uygulama kullanıcılarına yorum yapma ve davet etme gibi seçenekler sunmaktadır. Programın arayüz tasarımı sade ve basit tutulmuştur. Öğrenme eğrisi minimaldir (Cardello, 2021).



Görsel 21. Marvel Prototipleme Uygulamasının Arayüz Tasarımı.¹²

Marvel, Sketch eklentisi sayesinde prototiplerin iki uygulamada senkronize olarak çalışmasını sağlar. Tasarımları, CSS, Swift ve Android XML kodlarına dönüştürerek dışa aktarır. Böylece tasarımcıların iki uygulamayı eş zamanlı olarak test etmesine ve uygulamaların farklı özelliklerinden faydalanmasına olanak tanır.

Günümüzde Marvel Prototipleme aracını kullanan markalardan bazıları; Cabify, BlaBlaCar, BuzzFeed, The Design Museum, Typeform ve Monzo'dur.

¹² <https://marvelapp.com>

İKİNCİ BÖLÜM

ETKİLEŞİM TASARIMI

2.1. Etkileşim Tasarımının Tanımı

Etkileşim sözcüğü, Türk Dil Kurumu Sözlüğünde, “birbirini karşılıklı olarak etkileme işi” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2021). Etkileşim tasarımı terimi ise, Etkileşim Tasarımı Vakfı (Interaction Design Foundation - IDF) tarafından; “bir tasarımcının odağının, geliştirme aşamasındaki öğenin ötesine geçerek kullanıcıların onunla etkileşime geçme şeklini dahil ettiği etkileşimli ürün ve hizmetlerin tasarımı” olarak tanımlanmıştır (Anonim, 2021c). Bir başka etkileşim tasarımı kurumu olan Etkileşim Tasarımı Topluluğu (Interaction Design Association - IxDA) ise etkileşim tasarımı; “etkileşimli sistemlerin yapısı ve davranışı” olarak tanımlamaktadır (Anonim, 2021d).

Etkileşim tasarımı (Interaction Design - IxD), kullanıcının bir ürünü veya yazılımı deneyimlemeye başladığı zaman ürünün vereceği davranışı tanımlayan bir disiplindir. En önemlisi, bir ürün veya hizmetle etkileşime girecek insanların ihtiyaçlarını ve isteklerini karşılamakla ilgilenir. Herhangi bir sistemle yapmak istediğimiz eylemleri kolaylaştırır, metin ve nesnelerin çerçevesini kullanışlı, öğrenilebilir ve nihayetinde sezgisel hale getirir. Kısacası etkileşim tasarımı birçok farklı disiplinden etkilenmektedir.

2.2. Etkileşim Tasarımının Tarihi ve Boyutları

Etkileşim tasarımı disiplininin temelleri, tarihi kayıtlarına göre Birinci Dünya Savaşı sırasında ve sonrasında üretilen bilgisayarlar ve insan-bilgisayar arayüzlerindeki gelişmelere dayanmaktadır (Saffer, 2009). Ancak kendi kendini tanımlayan bir meslek olarak “etkileşim tasarımı” 1980’lerde ortaya çıkmıştır.

Bir disiplin olarak etkileşim tasarımının öncüsü, ilk dizüstü bilgisayarın tasarımcısı ve “Designing Interactions” kitabının yazarı Bill Moggridge, 1980’lerin ortalarında HCI (insan-bilgisayar etkileşimi) odaklı tasarımcı ve araştırmacı Bill Verplank ile etkileşim tasarımı terimini geliştirmiş ve bu alanda itibar kazanmıştır (Anonim, 2016). Ağ bazlı bilgi işlem dönemi ve etkileşim tasarımının resmi bir disiplin haline gelmesi 1990’larda başlamıştır. Hiper metinlerin (hypertext), modemi olan herkesin erişebileceği şekilde kolayca

yayınlanabilmesine imkân sağlayan World Wide Web ve e-postanın yaygın şekilde kullanılması daha iyi etkileşim tasarımına olan ihtiyacı ön plana çıkarmıştır (Saffer, 2009). 1994'te, Carnegie Mellon Üniversitesi halihazırda var olan bilgisayar bilimi derecesine eşlik etmesi için “etkileşim tasarımı” alanında bir lisansüstü program açmıştır. Aynı yıl, bir bilgisayar bilimi topluluğu olan “Association for Computing Machinery” HCI'ya ilgi duyan üyeleri için bir dergi yayımlamıştır. 2003'te, New York tasarımcılarından oluşan bir grup, Interaction Design Association'ı (IxDA) (Etkileşim Tasarımı Topluluğu) kurmuştur. 2004'ün sonuna gelmeden, IxDA Londra, San Francisco Körfez Bölgesi, Boston, Pune, ve Hindistan'da etkinlikler düzenlemiştir (Petroff, 2006, akt., Goodman, 2013, s.7). Böylece arayüz tasarımı ve web tasarım gibi kavramlar önem kazanmış, üniversiteler, profesyonel topluluklar, ders kitapları gibi birçok alanda yer bularak yeni bir tasarım disiplini oluşmasını sağlamıştır (Goodman, 2013).



Görsel 22. Etkileşim Tasarımı Vakfı (IDF) - Etkileşim Tasarımı Topluluğu (IxDA) Logo Tasarımları.

Kullanıcı deneyiminde önemli rol oynayan etkileşim tasarımı, kullanıcıların dikkatlerini çeken tasarım öğelerini kullanmaktadır. Bir ürün ile kullanıcı arasındaki etkileşimi oluşturan arayüz tasarımıdır. Olumlu etkileşim ve kullanıcı deneyimi için başarılı arayüz tasarımına ihtiyaç bulunmaktadır.

Etkileşim tasarımının dört boyutu, Bill Moggridge'in “Designing Interactions” kitabında akademisyen Gillian Crampton Smith tarafından tanıtılmıştır. Başka bir deyişle, bu boyutlar kullanıcı ile ekran arasında iletişim kurarak, etkileşim oluşturmaktadır. Dört orijinal boyut şunlardır: “Kelimeler, görsel temsiller, fiziksel nesnelere ya da boşluk ve zamandır.” Yakın zamanda IDEXX Laboratories şirketinde etkileşim tasarımcısı olan Kevin Silver tarafından beşinci bir boyut olan “davranış” eklenmiştir (Uxbooth, 2018).

Babich (2019), etkileşim tasarımının beş boyutunu şu şekilde incelemektedir:

1. Kelimeler: Kelimeler, kullanıcılara doğru miktarda bilgiyi iletmeye yardımcı olan metinleri kapsar. Kelimeler, özellikle buton (düğme) gibi kullanıcı ile etkileşime geçebilen anlamlı ve anlaşılması kolay tasarım öğeleridir. Bilgiyi çok fazla ayrıntıya inmeden direk kullanıcıya iletmelidir.
2. Görsel temsiller: Tipografi, simgeler ve kullanıcıların etkileşimde bulunduğu diğer grafik öğeleri içerir. Görsel temsiller genellikle bilgileri kullanıcılara iletmek için kullanılan kelimeleri tamamlar.
3. Fiziksel nesnelere ya da boşluk: Fiziksel nesnelere, kullanıcıların ürün veya hizmetle etkileşim kurduğu bir ortamdır. Örneğin, bir kullanıcı ofis ortamında masada otururken bilgisayar ve fare ile etkileşime girer.
4. Zaman: Kullanıcıların bir kullanıcı arayüzündeki görsel değişiklikleri anlamasına yardımcı olur; ayrıca kullanıcıların ilerlemelerini izlemelerine olanak sağlar.
5. Davranış: Davranış hem eylemi hem de tepkiyi içerir. Bir ürünle etkileşim mekanizmasını tanımlayan şeydir (Babich, 2019).

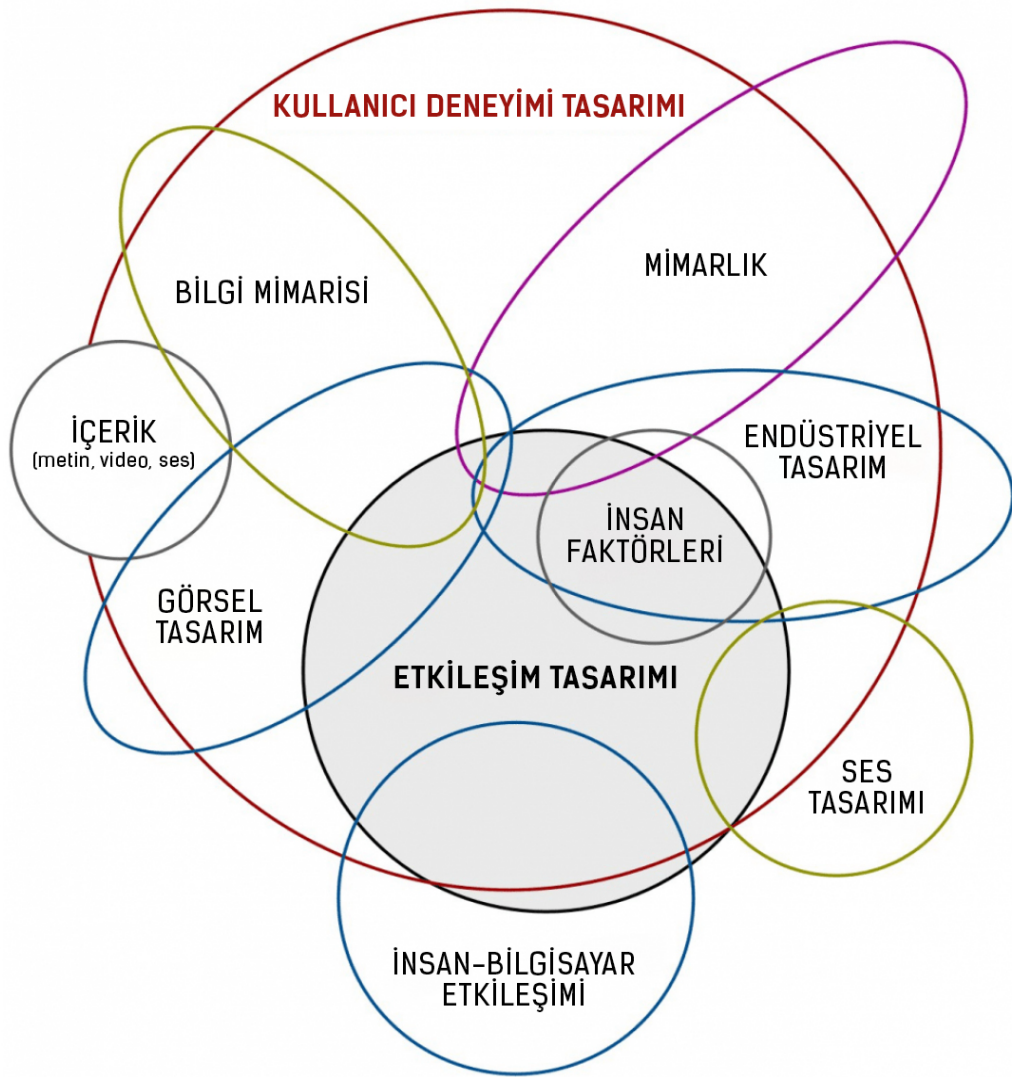
Etkileşim tasarımcıları, kullanıcı ile ürün arasındaki etkileşimleri bütünsel bir şekilde görebilmek için etkileşim tasarımının beş boyutunu da kullanmalıdır.

2.3. Etkileşim Tasarımının Etki Alanları

Modern dünyada bilgi teknolojilerinin sürekli gelişmesi ve ilerlemesi farklı türdeki sistemleri, karmaşıklıkları (complexity) tanımlamanın esas unsurudur. Kullanıcılar genellikle arayüz tasarımının yetersiz ve fonksiyonların fazla karmaşık olması nedeniyle yeni yazılımlara alışmakta sorun yaşar. Etkileşim tasarımı, tatmin edici bir kullanıcı etkileşimi tasarlaması yönünden verimli ve kolay kullanım sağlayan bir grafiksel arayüz elde etmek için önemlidir (Preece ve ark., 2019). İnsanlar tarih öncesi zamanlardan beri bir şeyler tasarlamış ve bu tasarımları kullanılabilir ve anlaşılabilir olmalarının yanı sıra insanların ihtiyaçlarını tam olarak karşılayabilmeleri için birçok uzmanlık alanına ayırmışlardır (Norman, 2013). Etkileşim tasarımı da bir istisna değildir. Terim,

insan odaklı tasarım, kullanıcı arayüzü tasarımı, yazılım tasarımı ve uygulama tasarımı gibi birçok disiplini tanımlamaktadır. Kullanıcı deneyimi, verimli bir uygulamanın gerçekleşmesi için bu alanların etkili şekilde katkı sağlamasını gerektirmektedir (Preece ve ark., 2019). Saffer'e (2009) göre,

“Resmi bir disiplin olan etkileşim tasarımı, yaklaşık 20 yıldır hayatımızın içinde. Bilgi mimarisi, endüstriyel tasarım, görsel tasarım (grafik tasarım), kullanıcı deneyimi tasarımı, insan faktörleri gibi kardeş disiplinler arasında hala kendini tanımlayan ve yerini anlamaya çalışan genç bir alan” (Görsel 23).



Görsel 23. Etkileşim Tasarımını Çevreleyen Disiplinler (Saffer, 2009).

Kullanıcı deneyimi ve etkileşim tasarımı arasındaki temel fark, kullanıcı etkileşimlerini düşünme şeklimizdir. Etkileşim tasarımcıları, bir kullanıcının bir

ürünle etkileşime girdiği ana odaklanır ve hedefleri etkileşimli deneyimi iyileştirmektir. UX tasarımcıları için etkileşim anı, bir kullanıcının bir ürünle etkileşime girdiğinde yaşadığı yolculuğun sadece bir parçasıdır. Kullanıcı deneyimi tasarımı, bir ürün veya sistemin kullanıcıya dönük tüm yönlerini açıklar. UX tasarımı ve etkileşim tasarımı birbirine bağlıdır, ancak kullanıcı deneyiminden bağımsız olarak iyi etkileşim tasarımı oluşturmak neredeyse imkansızdır. Etkileşim tasarımı, kullanıcı deneyimi şemsiyesinin bir parçasıdır (Babich, 2019).

Navigasyon bileşenlerini biçimsellik ve işlevsellik açısından inceler. Kullanıcı etkileşimi, kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyimi arasında bir köprü kurar. Etkileşim tasarımcıları, bir müşteri ürün ile etkileşime girdiğinde ürünün nasıl davranacağı üzerine çalışır. Etkileşim tasarımı, grafiksel arayüzün kullanımı sırasında insanların yaş, kültür, cinsiyet ve diğer özelliklerine göre profillerini göz önünde bulundurarak kullanıcı bilgisi geliştirmeye odaklanmaktadır. Bu sayede etkileşim tasarımcıları sürecin kendi yöntem ve tekniklerini kullanarak kullanılabilirliği geliştirmesine ve verimli dijital arayüzler oluşturmaya yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

Etkileşim tasarımında kullanıcının rolü merkezdedir. Değişen teknoloji, dijital gerçeklik ile etkileşim kurma ve dijital materyali kontrol etme yollarının çoğalması kullanıcı deneyimi tasarımına ilgi duyulmasına yol açmıştır (Redström, 2006). Anlam oluşumu, değer yaratma ve tasarım ürünlerini deneyimleme fikirleri uzun süredir var olsa da; odağın dijital olmayan ürünlerden etkileşime, kullanıcı arayüzlerine ve dijital ürünlere kayması bu konulara yeni bakış açıları kazandırmıştır.

Kullanıcı katılımı ve bu katılımın grafik tasarım projelerine kazandırdıkları arasındaki bağlantıyı daha iyi anlayabilmek için, tasarım sürecine katılım ve tasarımcının çalışmasının sonucu olan bir objenin deneyimiyle katılım arasındaki farkı ayırt etmek önemlidir. Anlamaya ve geliştirmeye çalıştığımız şey, bir kullanıcının söz konusu objeyi geliştirme veya kişiselleştirmedeki katkısının hangi seviyede olduğu ve bu katılım beklentisinin tasarımcının fikir aşamasını ne seviyede etkilediğidir. Bu, potansiyel kullanıcıları tasarım sürecine dahil eden katılımcı tasarımdan uzaklaşmanın ve artefaktların kullanımına odaklanmanın gerekçesi olarak gösterilebilir. Dijital teknolojiler bu bağlamda kullanıcılar için çeşitli fırsatlar sunmaktadır (Moggridge, 2010).

2.3.1. Etkileşimli Medya

Etkileşimli medya, programın çıktılarının, kullanıcının girdilerine bağlı olduğu ve kullanıcının girdilerinin de programın çıktılarını etkilediği bir iletişim yöntemidir. Basitçe ifade etmek gerekirse, insanların bilgiyi işleme ve paylaşma yöntemlerini ya da birbirleriyle nasıl iletişim kurduklarını ifade eder. Etkileşimli medya, insanların -ister kişi, ister kuruluş olsun- başkalarıyla bağlantı kurmasına olanak tanır ve onları tükettikleri medyada aktif katılımcılar yapar (Dhir, 2021). Etkileşimli sistemde, eklenen her girdi ile ilişkili bir eylem veya geri bildirim bulunmaktadır. Bu, etkileşim tasarımı ve iletişim tasarımı arasındaki temel farktır. İletişim tasarımında, etkileşimde bulunulduğunda (dokunma, sallama, kıstırma, görme, koklama vb.) tepki gerçekleşmez (Brar, 2018).

Cvetković'e göre (2019) etkileşimli medya, etkileşimin kavramsal tasarımı, yeni medya, etkileşim, insanlar ve bilgisayarlar arasındaki etkileşim, grafik kullanıcı arabirimi, dijital kültür, etkileşimli tasarım ve sanal gerçeklik olarak adlandırılır. Etkileşimin en önemli özelliklerinden biri, her birinin aktif bir role sahip olduğu kullanıcı ve makine arasındaki aktif roldür. Manovich ise (2002), kitabında etkileşimli medya ve bununla ilgili çeşitli etkileşim seviyelerinden şöyle bahsetmektedir: *Etkileşimli medya kavramını yalnızca bilgisayar temelli medyaya ilişkin olarak kullandığımızda "etkileşimi, psikolojik etkileşim yerine bir kullanıcı ve bir medya objesi arasındaki fiziksel etkileşim (bir düğmeye basma, bir bağlantı seçme, vücudu hareket ettirme vb.) ile bağdaştırma tehlikesi ortaya çıkabilir."* (Akt., Deliyannis, 2012, s.6).

20. yüzyılın sonu ve 21. yüzyılın başlangıcı, iletişim biçimlerinin tam bir dönüşümünü yansıtmaktadır. Bunun nedeni, insanların bilgi alma şeklini değiştiren teknolojik yeniliklerin yanı sıra bu bilgilerin oluşturulma ve dağıtılma biçimleridir. İnternet, yeni platformlara, iletişim ve ifade biçimlerine giden yolu açmış, böylece farklı bir iletişim modeline geçiş yaşanmasına neden olmuştur. Bu değişiklikler hem içerik oluşturucularda hem de içerik dağıtıcılarda meydana gelmiştir (Aleksić ve Stamenković, 2018).

Medya devrimi iletişim ve işleyiş modellerini kökten değiştirmiştir. İlk devrim, matbaa ve basılı medya ile başlayan dönemde gerçekleşmiştir; ikinci devrim telgraflar ve telefonların ortaya çıkması ile kendini göstermiştir; üçüncüsü, film ve müzik gibi yeniden üretilebilen medya (kayıtlı medya) ile bağlantılıdır;

dördüncü devrim ise gelişmiş görsel-işitsel medya dönemi ile ilgilidir. İnternet, yeni bir medya alanı yaratmasına ek olarak farklı bir şekilde organize edilmiş bir ağ toplumunun yaratılmasına da yol açmıştır (Milivojević, 2017).

Grafik tasarımcıların etkileşimli içerik üretmesine katkı sağlayan önemli teknolojik gelişmelerden birisi de iPad ve tablet bilgisayarlardır. Özellikle de yaygın internet kullanımıyla birlikte çevrimiçi haberlerin kitlelere ulaşma hızı, tabletlerin çekiciliğini ve kullanımını artırmıştır. Bu sayede yayın kuruluşları basılı versiyonları olmayan, tablete özel dergi ve gazeteler tasarlamaya başlamışlardır. Dönemin en büyük medya kuruluşlarından birisi olan News Corp'un sahibi Rupert Murdoch'ın, "The Daily" ismini taşıyan gazetesi de 2011 yılında basılı versiyonu olmadan dijital olarak yayımlanan ilk tablet gazetesi olma özelliği taşımaktadır. Bu aynı zamanda dijital yayıncılık ve grafik tasarım mesleğinin geleceği açısından da önemli bir gelişme olarak yer almaktadır.



Görnel 24. Johann Carolus, 1605, Aller Fürnemmen Und Gedenckwürdigen Historie İsimli Kâğıt Üzerine Basılan İlk Gazete - İlk iPad Gazetesi, The Daily.

Biçim ve işlev tipik olarak etkileşimli bir öğenin herhangi bir yönünün iki temel özelliğini ifade eder. Etkileşimli bir öğenin işlevi, web sitesi sayfalarını değiştirmek veya bir video oynatmak gibi o öğenin kullanıldığında ne yaptığını belirtirken, bu öğenin biçimi, nasıl görüldüğüyle ve kullanıcının bu öğenin işlevini ne kadar kolay tanıyabileceğiyle ilgilidir (Wiesen, 2021).

Günümüzde insanların etrafı etkileşimli medya ile çevrilidir. Hemen hemen her yerde bu iletişim dili görülmektedir. Facebook, Twitter ve Instagram gibi sosyal ağ siteleri etkileşimli medyaya örnektir. Bu siteler, kullanıcıların

fotoğrafları ve kendileriyle ilgili bilgileri paylaşmalarına, sohbet etmelerine ve oyun oynamalarına olanak sağlamak için grafikler ve metin kullanır. Video oyunları başka bir tür etkileşimli medyadır. Oyuncular, bir bilgisayar programı tarafından oluşturulan ekrandaki görsel ve sesli ipuçlarına yanıt vermek için denetleyicileri kullanır (Dhir, 2021).

Basılı tasarımın durağanlığının aksine, etkileşimli tasarımlarda kullanıcılar videolara, resim galerilerine, tıklanabilir etkileşimli içeriklere, internet tarayıcısında açılacak yeni sayfalara, uygulama üzerinden görüntülenen farklı sosyal medya hesaplarına erişebilmektedir. Amaç, kullanıcıların etkileşimli öğelere kolay ulaşabilmelerine ve olumlu kullanabilmelerine yardımcı olmaya çalışmak olmalıdır.



Görsel 25. “Animationsinstitut” Şirketinin Logosu ve “S.M.I.L.E.” İsimli Etkileşimli Çocuk Kitabı Uygulaması, 2020.¹³

Almanya merkezli “Animationsinstitut” şirketi, 2020 yılında 5-7 yaş aralığındaki çocuklar için S.M.I.L.E. (gülümse) isimli etkileşimli nesne kitap uygulaması tasarlamıştır. Uygulamanın amacı; analog dünya ile dijital dünyanın mental gerçekliğini bir araya getirmektir. Çocuklar ve ebeveynleri için sorun haline gelen akıllı tabletlerin, çocuklarda bağımlılık yaratmasını bir problem olarak gören ekip, geliştirdikleri etkileşimli nesne kitap sayesinde, çocukların basılı materyal ile dijital materyal arasında bağlantı kurmaya çalışmasını amaçlamaktadır. Etkileşimli medya uygulamalarının akademisyen ve grafik

¹³ <https://animationsinstitut.de/en/projects/detail?po=12899>

tasarım öğrencileri açısından da yüksek bir motivasyon kaynağı olacağı görülmektedir. Aynı zamanda daha kalıcı ve yüksek bir öğrenme verimliliği sağlaması öğrencilerde problem çözme becerilerini de geliştirmektedir. Etkileşimli oyun kitapları da bu alanda örnek grafik uygulamalar arasında yer almaktadır.

Günümüz dünyasında etkileşimli medya çok önemli bir role sahiptir. İnsanları daha aktif hale getirmekle kalmaz, aynı zamanda onlara fiziksel olarak temas kurmayacakları kişilerle iletişim kurma gücü de sağlar. Bu bağlamda ortaya çıkan etkileşimli ürünler topluma, etkileşim tasarımının insan yaşamını nasıl etkilediğini ve geliştirdiğini gösteren bir vitrin sunmaktadır.



Görsel 26. “NIMHANS” Hastanesi ve Etkileşimli Broşür Tasarımı.¹⁴

Enhans isimli etkileşimli tasarım uygulaması da günümüzün en önemli sorunlarından birisi olan iletişimsizliğe çözüm aramaktadır. Enhans, Hindistan'daki Ulusal Ruh Sağlığı ve Sinirbilimleri Enstitüsü'nün (NIMHANS) Nörogörüntüleme ve Radyoloji bölümünde doktor-hasta iletişimini geliştirmek için tasarlanmış bir sistemdir (Görsel 26). Doktorların hastalara erken müdahale edebilmesi için etkileşimli içeriklerle (açıklayıcı videolar, görsel-işitsel onay formları, etkileşimli broşürler) geliştirilmiş kapsamlı bir tasarım uygulamasıdır (Anonim, 2020).

McCoy'a (1998) göre, dijital tasarımcılar, insanların bilgi, nesne veya durumlarla karşılaştıklarında nasıl bir anlam oluştuğunu bilmelidir. Bunun yanı sıra postmodern edebiyat eleştirisi, sanat teorisi, diyalog, söylem, tartışma ve müzakere açısından zengin ve etkileşimli iletişim ortamları için umut verici stratejiler sunar. Bu yapı bozumcu söylem teorileri, gönderici, mesaj ve alıcı

¹⁴ <https://www.enhans.co.in>

arasındaki diyalog potansiyelini araştırır ve anlamın ana sorumluluğunu gönderici ve mesajdan alıcıya kaydırır. Anlam, doğrusal olmayan mesajları yorumlayan her okuyucunun/izleyicinin aktif katılımıyla oluşturulmaktadır.

Dijital medya, ağ bağlantılı hizmetler ve toplu veriler geleceğin işaretçileridir. Sürekli olarak gündemde olan bu araçlar, kaynaklar ve altyapılar yeni iletişim yollarını yansıtır, bilinmeyen bilgi türlerini getirerek, basılmamış etkileşim yollarını gün yüzüne çıkarır. Gelecekteki vizyonların ifade edilmesi ve somut tasarım seçimleriyle arayüzleri için araçsaldırlar. Bu teknolojiler, geleceğe yönelik fikirlerin maddi taşıyıcıları olmanın ötesinde, nasıl yaşayacağımız, nasıl etkileşim kuracağımız ve nasıl öğrenip iletişim kuracağımız üzerindeki etkilerine ilişkin kavramlarla derinlemesine iç içe geçmiştir. Dolayısıyla, dijital ağa bağlı cihazlar ve hizmetler yalnızca teknik yenilikler değildir. Bundan daha fazlası, üretimlerine ve yayılmalarına ilham veren ve rehberlik eden sosyoteknik hayalperestlerle sürekli etkileşim halinde kalmaktadırlar (Pentzold ve ark., 2020). Karambelkar (2019) ise etkileşimli medyayı ve etkileşimli medyanın geleceğini şöyle açıklıyor: *“Dijital medya, temelde dünyadaki birçok medya formunun birleşimidir. Son derece interaktiftir. Dijital medyanın etkisi, teknolojik bir devrim yaratmıştır. İnternet, kişisel bilgisayar ve dijital medya; kitap gibi geleneksel bilgi depolama araçlarıyla yalnızca hayal edebileceğimiz bir bilgi işleme şansı oluşturmuştur. Dijital medya; gazetecilik, eğlence, eğitim, yayıncılık, ticaret ve siyaset alanlarında yepyeni bir dünya yaratmıştır. Telif hakları ve fikri mülkiyet ile ilgili yeni zorluklar ortaya çıkarmıştır. Dijital medyanın modern toplum üzerinde bu kadar kapsamlı bir etkisi olması sebebiyle, sanayi tarihindeki bu yeni döneme “Bilgi Çağı” ismi verilmektedir”*.

2.4. Etkileşim Tasarımında Grafik Tasarım ve Grafik Tasarımcının Değişen Roller

1984’te Apple, grafiksel kullanıcı arayüzüne (GUI) sahip ilk bilgisayar modellerinden birisi olan Macintosh’u piyasaya sürdü ve o tarihten itibaren grafik tasarımda bir devrim yaşandı. GUI’nin gelişimi, aynı zamanda grafik tasarımcıların uzmanlaşması için de yeni bir alan yarattı. Seksenlerde ve doksanlarda artan işlem gücü ve PC’lerin kullanım kolaylığı ile baskı tabanlı çalışan grafik tasarımcılar için arayüz tasarımı bir alt disiplin haline dönüştü (Wood, 2009). Shaughnessy’e göre; 1990’ların başlarından beri grafik

tasarımcının rolü, “yalnızca” hizmet odaklı bir meslek olduđu düşüncesine meydan okuma amacıyla farklı şekillerde yeniden tanımlanmıştır (Akt., Barnes, 2012, s.2).

World Wide Web’in (Dünya Çapında Ağ) ortaya çıkışı ve 90’lardaki hızlı gelişimi insanların birbirleriyle olan iletişimlerini ve bilgi elde etme şekillerini önemli ölçüde değiştirmiştir. Yirmi birinci yüzyılın başlamasıyla, çoğu insan hayatın birçok alanında internete bağımlı hale gelmiştir. Bu teknoloji, şirketlerin hedef kitleleriyle ve birçok kontrol seçeneği aracılığıyla, bireysel olarak iletişim kurmasına olanak sağlamıştır (Meggs ve Purvis, 2012). Grafik tasarım sürecinin el işçiliğinden dijital dönüşümünden sonra bilgisayar, grafik tasarım için kompozisyon ve üretim aracı olarak kullanılan bilgisayarları ve elektronik cihazları gönderim aracına dönüştürerek görsel iletişimi daha derin bir seviyeye taşımış ve yeni bir çağ başlatmıştır. Bu durum, grafik tasarımı doğrusal ve iki boyutlu olmaktan çıkarmıştır (McCoy, 1998).

Bilgisayar ve iletişim teknolojilerindeki gelişmeler görsel iletişimdeki tüm hususlara önemli ölçüde etki etmektedir. E-postalar, forumlar, bilgisayar konferansları, dijital içerik üreten yayınlar, akıllı telefon uygulamaları, dijital veritabanları, çeşitli tarayıcılar ve arama motorları gibi internet tabanlı kaynaklar ve hizmetlerin herkese geniş bir erişim sağlama potansiyeli bulunmaktadır. Dijital medya ve hizmetlerin çoğunun etkileşimi ve yorumlanabilirliği günümüzde de köklü bir dönüşüm geçirmektedir. Bu dönüşüm, geleneksel grafik tasarımcıların etkileşim tasarımına dahil olmasını zorunlu hale getirmektedir.

Yeni dijital medya, baskı üretimini önemli ölçüde etkilemiştir, bu da bazı yazarların ve araştırmacıların dijital alternatif kullanımı nedeniyle baskı çağının biteceğini öngörmesine sebep olmuştur. Birçok görüntü, tasarım ve yazılı materyal elektronik ortamda iletildiğinden, grafik tasarım fiziksel ürünler ile sınırlandırılmamalıdır (Akt., AbuShawali ve ark., 2013 s.276). İnternetin ortaya çıkışından önce baskılar, arayüz tasarımının alt disiplininin temel kaynağıydı. Daha sonraları, akıllı telefonların ve cep bilgisayarlarının icadı birçok grafik tasarımcıyı interaktif tasarıma dahil olmaya zorlamıştır (Wood, 2009). Bu neticede, geleneksel grafik tasarımcıların yeni dijital medyaya uyum sağlayarak, içerik üretiminde kullanıcı odaklı bir yaklaşımla etkileşimli içerikler düşünen ve tasarlayan “grafik tasarımcılar” profilinde olması sağlanmalıdır.

Web teknolojisi ve kullanıcı arayüzünün (UI) icadı, grafik tasarımın gelişimi üzerinde maksimum etkiye sahiptir. Web'in insan hayatına girdiği 90'lar ve 2000'ler de web siteleri basılı grafiklere göre tasarlanmıştır. Ama şimdi senaryo tamamen değişmiştir. Bu değişiklikler o kadar olağanüstü ki, her sektörde marka tanıtımı için etkileşime dayalı bir iletişimsel tasarım yaratılmaya teşvik edilmiştir (Kathotia, 2020). Web sitelerinden sonra tasarımcıların sanatsal gelişim sürecini kolaylaştıran ve günümüzün en büyük icatlarından birisi olan akıllı telefonların yaygınlaşması ve kullanımı grafik tasarım ve grafik tasarımcılar için temel bazı değişikliklere neden olmuştur. Günümüzde yaşanan değişikliklerden en önemlisi; ekran tabanlı cihazlar ve bu cihazlara yönelik yapılan uygulama tasarımlarıdır. Bu aynı zamanda grafik tasarımcının çalışma disiplini etkileşim tasarımı alanına yöneltmiştir.

Babich (2019), etkileşim tasarımcısının sorumlulukları arasında, ürünün temel etkileşimlerinin belirlenmesi ve konseptleri test etmek için prototipler oluşturulması gerektiğini belirtir. Babich'e göre etkileşim tasarımcılarının etkisinin özellikle önemli olduğu iki alan şunlardır:

Tasarım stratejisi: Etkileşim tasarımcısı her zaman hedef kullanıcının neyi başarmaya çalıştığını (hedeflerini) anlamakla ve bu hedeflere ulaşmaya yardımcı olacak etkileşimleri bulmakla işe başlar. Etkileşim tasarımcılarının bu hedefleri bulmak için kullanıcı araştırması yapması gerekebilir.

Prototipleme araçları: Etkileşim tasarımcıları genellikle etkileşimleri düzenlemek için etkileşimli prototipler oluşturur. Etkileşim tasarımcıları gerçek ürünlere benzeyen etkileşimli prototipler kullanır ve tasarımdaki etkileşimi kullanıcı için daha belirgin hale getirmeyi amaçlar.

Modern grafik tasarım son kullanıcıların kendi medya içeriklerini ürettikleri sosyal medya da dahil olmak üzere, artan son kullanıcı segmentasyonu ve medya çeşitlendirilmesi ile karşılaşmaktadır. Ancak tarihin bu kısa değerlendirmesi ve grafik tasarım mesleği üzerindeki etkiler, "katılımcı tasarımın" (Participatory Design) grafik tasarıma uygulanmasının son kullanıcıların grafik tasarıma dahil edilmesini sağlayacak araç ve yöntemlerin keşfedilmesi veya grafik tasarımcının son kullanıcıları dışarıda bırakma mirasını değiştirme konularında

araştırma yapılması için yeterli sebep olmaması ve dolayısıyla kayda değer zorlukları olduğunu göstermiştir (Taffe, 2012).

Muratovski (2016), tasarımın artık zanaat odaklı bir meslekten ziyade yeni fikirlerin kavramsallaştırılmasına ve uygulanmasına bağlı bir disipline dönüştüğünü, tasarımcının problemleri keşfetmesi, tanımlaması ve çözmesi gerektiğini düşünmektedir. Ayrıca bu disiplinin günümüzde çok daha önemli hale geldiğine vurgu yapmaktadır. Bu doğrultuda Friedman (2012) farklı disiplinler arasındaki ayrımın giderek azalacağını ön görmektedir. Farklı disiplinlerden uzmanların gelecekte çözümleri tanımlamak, planlamak ve tasarlamak için birlikte çalışacaklarını düşünmektedir.

2.5. Etkileşim Tasarımının Günümüz Grafik Tasarım Eğitimindeki Yeri ve Önemi

Birçok eğitim kurumu, çoklu ortam olanaklarının yardımıyla World Wide Web üzerinden kendi müfredatlarını geliştirmiştir. Bu tür müfredat ve ilgili ders kitaplarının bileşenleri, kullanılan teknoloji seviyesi ile uyumludur (Khtwah, 2012). Bu özellikler ders dışı konulara odaklanmanın yanı sıra, farklı eğitim alanlarındaki güncel gelişmelerle birlikte, yaş, öğrencinin notu, içeriklerin mantıksal sıralaması açısından, öğrencilerin bireysel anlamda farklı yönlerini keşfetmelerine yardımcı olmaktadır (Evans ve Gibbons, 2007).

İnternetin uluslararası kullanımı ve kolay erişilebilir olması, grafik tasarım mesleğinin küreselleşmesini hızlandırmıştır. Hareketli grafiklerin, animasyonların, videoların ve müziklerin web sitesi tasarımlarına entegre edilmesi grafik tasarımın geleneksel basılı tasarımdan dijital tasarımına doğru evrilmesini sağlamıştır. 21. Yüzyılda etkileşim tasarımı hayatımızın her alanına dahil olmuş böylece grafik tasarım ve grafik tasarımcının temel rolü değişmiştir. Bu küresel değişim sektörde yeni bir alan yaratmış ve bu talep karşısında grafik tasarım eğitiminde öğrencilerin mesleki yeterliliklerini ve sosyal becerilerini sorgulamalarına neden olmuştur.

Etkileşim tasarımının eğitimsel bir bileşeni de bulunmaktadır. Bu da onu çok güçlü bir öğrenme aracı haline getirmiştir. Grafik tasarım eğitimindeki etkileşim tasarımına yönelik yer alan dersler hem akademisyenlerin hem de öğrencilerin öğrenme deneyimlerinde daha aktif olmalarına ve işbirliğine yönelik

oluşacak kalıcı öğrenmelerin gerçekleşmesini sağlayacaktır. Teknoloji ilerledikçe etkileşim tasarımının kapsamı daha da genişleyecek ve eğitimin her kademesi bu değişimin içerisinde evrilecektir. Frascara'ya (1997) göre, grafik tasarımdaki kolaylaştırıcı rol; vurguyu görsel konulardan insan faktörlerine kaydırır ve tasarımın kontrolünün son kullanıcılar ile paylaşılmasını gerektirir. Frascara, geleceğin grafik tasarımcısını orijinal analiz, yaratıcılık, gerçekçilik ve insanlarla çalışma deneyimi ile son kullanıcıların ve karar vericilerin talep edileni yerine getirmelerine destek veren bir koordinatör olarak tanımlamaktadır. Frascara bu yeni kolaylaştırıcı rolün, her birini çalmayı bilmesede birçok farklı enstrümandan anlaması gereken bir orkestra şefinin rolüne benzetmektedir. Frascara için son kullanıcıların bakış açılarının dahil edilmesinin bir yan ürünü tasarımcılara ve sosyal rollerine saygı duyulmasının sağlanmasıyla tasarım sürecinin açığa çıkarılması olarak tanımlar (Akt., Taffe, 2012, s.98-99).

Grafik tasarımcının rolünün artık çok yönlü olması ve bölümün geleneksel tasarımdan dijital tasarıma yoğunlaşması, yükseköğretim kurumlarının grafik tasarım eğitimi verilen ilgili bölümlerinde ders müfredatlarının değişmesine neden olmuştur. Temel grafik tasarım eğitiminde gösterilen, gazete, kitap, dergi, broşür, katalog, ilan gibi basılı tasarımların yanında; yeni medya, arayüz tasarımı, kullanıcı deneyimi, çoklu ortam tasarımı, interaktif tasarım, dijital tasarım ve etkileşim tasarımı gibi etkileşimli öğelere vurgu yapan ders isimleri eklenmektedir. Yalnız ülkemizde değil, modern dünyada grafik tasarım bölümünün kapsam alanı genişlemiştir. Artık sektörde baskı tasarımcısı yeteri kadar kabul görmemektedir. Durağan meslek profilleri yerini, arayüz tasarımcısı, kullanıcı deneyimi tasarımcısı, etkileşim tasarımcısı, dijital tasarımcı gibi dinamik isimlere bırakmıştır. Bu kapsamda ülkemizdeki devlet ve vakıf üniversitelerinin grafik tasarım eğitimi verilen ilgili bölümlerinde ders müfredatlarını her yıl güncellemektedir.

2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında Türkiye'deki devlet ve vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde grafik tasarım eğitimi verilen Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerindeki etkileşim tasarımına yönelik ders programlarının bulunduğu gözlemlenmiştir (Tablo 1).

Tablo 1. Türkiye'deki Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Lisans Programlarındaki Etkileşim Tasarımına Yönelik Ders Programlarıyla İlgili Elde Edilen Bulgular.

Üniversite	Fakülte	Bölüm	Türü
Akdeniz Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Anadolu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Ankara Hacı Bayram Veli Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet
Atatürk Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Balıkesir Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Beykent Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
Çanakkale Onsekiz Mart Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Dokuz Eylül Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Fatih Sultan Mehmet Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarım	Vakıf
Gaziantep Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Giresun Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Hacettepe Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Haliç Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
Işık Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Vakıf
İstanbul Aydın Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarım	Vakıf
İstanbul Gelişim Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
Kastamonu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
T.C. Kütahya Dumlupınar Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet
Maltepe Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
Marmara Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Mimar Sinan Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarım	Devlet
Muğla Sıtkı Koçman Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik	Devlet
Necmettin Erbakan Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet
Ondokuz Mayıs Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet
Ordu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Selçuk Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik	Devlet
Süleyman Demirel Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Yeditepe Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf

Tablo 1 incelendiğinde; 17 devlet üniversitesi, 7 vakıf üniversitesi olmak üzere toplam 24 üniversitenin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar, 4 devlet üniversitesi, 1 vakıf üniversitesi olmak üzere toplam 5 üniversitenin Görsel İletişim Tasarımı adı altında üniversitelerin ilgili bölümlerinde etkileşim tasarımına yönelik ders programları tespit edilmiştir. Araştırma kapsamında toplam 29 üniversitenin ders programları incelenmiş olup, etkileşim tasarımına yönelik derslerin olduğu belirlenmiştir.

Günümüzde baskı tasarımının yerini ekran tasarımı ve insan odaklı yaklaşım almaktadır. Yeni tasarım anlayışı ile birlikte tasarımcılar farklı arayüzlere çalışma ve kullanıcı odaklı çözüm önerileri getirme zorunluluğu yaratmıştır. Böylece tasarımcılar statik çalışmalar yerine, hareketli, dikkat çekici ve etkileşimli öğelere yönelmiştir. Etkileşim tasarımının teknolojiye paralel olarak çok yönlü, gelişime açık ve değişken bir yapıda ilerleyiş göstermesi, üniversitelerin de grafik tasarım eğitimi verilen bölümlerinin eğitim programlarında farklı isimlerle yer almasını sağlamıştır. Etkileşim tasarımı konusu, yalnız grafik tasarım bölümlerinin lisans programlarında yer almamış, bazı üniversitelerin yüksek lisans programlarına da yansımıştır. Vakıf üniversitelerinden; Yeditepe Üniversitesi¹⁵, “*Etkileşim Tasarımı*”, Kadir Has Üniversitesi¹⁶, “*Kullanıcı Deneyimi Tasarımı*” Yıldız Teknik Üniversitesi¹⁷ ise “*İnteraktif Medya Tasarımı*” adı altında yüksek lisans eğitimi vermektedir. Bu da gösteriyor ki, etkileşim tasarımı yalnız grafik tasarım alanı içerisinde değil, kendi içerisinde de önemli etkiye sahip bir tasarım disiplini.

¹⁵ <https://sbe.yeditepe.edu.tr/tr/etkilesim-tasarimi-yuksekk-lisans-programi>

¹⁶ <http://mix.khas.edu.tr>

¹⁷ <http://www.sbe.yildiz.edu.tr/sayfa/Programlar-%3E-Tezli-Yuksekk-Lisans-Programlari/İnteraktif-Medya-Tasarımı-Tezli-Yuksekk-Lisans-Programı/331>

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, modeli, evren/örnekleme, verilerin toplanması ve elde edilen verilerin analizi bulunmaktadır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma bir nitel araştırma modeli içerisinde yer alan doküman inceleme yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma konusu için süreli yayınlar, makaleler, güncel internet kaynakları ve alanla ilgili tezler incelenerek gerekli bilgilere ulaşılmış, elde edilen kaynaklar özetlenmiştir. Araştırmanın alt problemlerini cevaplayabilmek için yükseköğretim kurumunun web sayfası üzerinden araştırma kapsamındaki üniversitelerin ders programlarına ulaşılmıştır.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini; Türkiye'deki devlet ve vakıf üniversitelerinde yer alan Güzel Sanatlar Fakülteleri; Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarındaki 2020-2021 eğitim-öğretim yılı içerisinde yer alan etkileşim tasarımına yönelik ders programları oluşturmaktadır. Yükseköğretim kurumu web sayfası üzerinden erişilen 129 devlet, 74 vakıf üniversitesinin Güzel Sanatlar Fakültelerindeki Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarındaki aktif olarak grafik tasarım eğitimi verilen 37 üniversiteye ulaşılmış ve incelenmiştir. Bu üniversitelerden 31 tanesinin; Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar bölümlerinde, 6 tanesinin Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde grafik tasarım eğitimi verdiği tespit edilmiştir. Ayrıca ilgili fakültelerin Grafik, Grafik Tasarımı ve Grafik Sanatlar Bölümlerinin lisans programlarında öğrencisi olmadığı için araştırma kapsamına alınmayan 13 üniversite tespit edilmiştir. Bu üniversiteler; T.C. Bitlis Eren Üniversitesi GSF / Grafik Sanatlar Bölümü, Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi GSF / Grafik Bölümü, Bursa Uludağ Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı Bölümü, Erzincan Binalı Yıldırım GSF / Grafik Bölümü, İzmir Demokrasi Üniversitesi GSF / Grafik Tasarım Bölümü, Kafkas Üniversitesi GSF / Grafik Bölümü, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı Bölümü, Kırıkkale Üniversitesi

GSF / Grafik Bölümü, T.C. Mardin Artuklu Üniversitesi GSF / Grafik Sanatlar Bölümü, Sinop Üniversitesi GSF / Grafik Tasarım Bölümü, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı Bölümü, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi GSF / Grafik Tasarım Bölümü ve Uşak Üniversitesi GSF / Grafik Bölümüdür.

Araştırmanın örneklemini ise; Türkiye'deki devlet ve vakıf üniversitelerinde yer alan Güzel Sanatlar Fakülteleri; Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarındaki 2020-2021 eğitim-öğretim yılı içerisinde yer alan etkileşim tasarımına yönelik ders isimleri oluşturmaktadır. Tespit edilen dersler, “*Yeni Medya, İnteraktif, Arayüz, Etkileşim, Dijital ve Multimedya*” olmak üzere toplam 6 ana başlık altında listelenerek çalışma kapsamına dahil edilmiştir.

Araştırmada, Akdeniz Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Anadolu Üniversitesi GSF / Grafik Sanatlar, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi GSF / Görsel İletişim Tasarımı, Arel Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Atatürk Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Balıkesir Üniversitesi GSF / Grafik Sanatlar, Beykent Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Çukurova Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Dokuz Eylül Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Erciyes Üniversitesi GSF / Görsel İletişim Tasarımı, Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Gaziantep Üniversitesi GSF / Grafik Sanatlar, Giresun Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Hacettepe Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Haliç Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Işık Üniversitesi GSF / Görsel İletişim Tasarımı, İstanbul Aydın Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, İstanbul Gelişim Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Kastamonu Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Kocaeli Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Maltepe Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Marmara Üniversitesi GSF / Grafik Sanatlar, Mersin Üniversitesi GSF / Grafik, Mimar Sinan Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi GSF / Grafik, Necmettin Erbakan Üniversitesi GSF / Grafik Sanatlar, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi GSF / Görsel İletişim Tasarımı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi GSF / Görsel İletişim Tasarımı, Ordu Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Selçuk Üniversitesi GSF / Grafik, Süleyman Demirel Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı,

T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi GSF / Görsel İletişim Tasarımı, Trakya Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı, Yeditepe Üniversitesi GSF / Grafik Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarındaki etkileşim tasarımına yönelik ders programları incelenmiştir.

3.3. Verilerin Toplanması

Etkileşim tasarımı alanında görsel ve yazılı kaynakların dışında tez çalışmanın ana konusu olan, Türkiye'deki devlet ve vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerindeki Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarında yer alan etkileşim tasarımına yönelik ders programlarına yükseköğretim kurumu web sayfası aracılığıyla ulaşılmış, ilgili üniversiteler ve bölümleri tespit edilerek araştırma kapsamında incelenmiştir.

3.4. Verilerin Analizi

Çalışmanın araştırma ve analiz bölümü 3 aşamadan oluşmaktadır.

Birinci aşamada; araştırma verilerinin analizi yapılırken, belirlenen üniversitelerin web sayfalarından ilgili bölümlerin ders programlarına ulaşılarak varlık-yokluk listeleri oluşturulmuştur. Oluşturulan listede devlet ve vakıf üniversitelerinin ilgili fakültelerinin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümü lisans programlarındaki aktif olarak grafik tasarım eğitimi verilen toplam 37 üniversiteye ulaşılmıştır. Bu üniversitelerden 31 tanesinin; Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde, 6 tanesinin Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde grafik tasarım eğitimi verdiği tespit edilmiş ve tablolar halinde gösterilmiştir.

İkinci aşamada; aktif olarak grafik tasarım eğitimi verilen üniversitelerin ders programlarına web sayfaları üzerinden ulaşılarak etkileşimli ders isimleri araştırılmıştır. Araştırma kapsamında 17 devlet, 7 vakıf üniversitesi olmak üzere toplam 24 üniversitenin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümü adı altında ve 4 devlet, 1 vakıf üniversitesi olmak üzere toplam 5 üniversitenin de Görsel İletişim Tasarımı Bölümü adı altında etkileşim tasarımına yönelik dersleri bulunduğu belirlenmiştir. Belirlenen derslerin program sayıları, dönemi, kodu, kredisi ve türü tespit edilmiş ve tablolar halinde ilgili başlıklar altında yorumlanmıştır.

Üçüncü ve son aşamada ise; devlet ve vakıf üniversitelerindeki Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümleri ile yine devlet ve vakıf üniversitelerindeki Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarında etkileşim tasarımına yönelik yer alan dersler, “*Yeni Medya, İnteraktif, Arayüz, Etkileşim, Dijital ve Multimedya*” olmak üzere toplam 6 ana başlık altında toplanmış ve 52 ders ismi belirlenmiştir. Belirlenen dersler ve ortaya çıkan sonuçlar, devlet ve vakıf üniversitelerindeki Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümleri ile Görsel İletişim Tasarımı Bölümleri olarak 2 ayrı grupta tablolar halinde karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, araştırmanın örnekleminde belirtilen; devlet ve vakıf üniversitelerinde yer alan Güzel Sanatlar Fakültelerinin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin etkileşim tasarımına yönelik dersleri tespit edilmiştir. Tespit edilen dersler ilgili başlıklar altında kategorize edilerek incelenmiştir.

4.1. Türkiye'deki Devlet ve Vakıf Üniversitelerinde Yer Alan Güzel Sanatlar Fakültelerinde Aktif Olarak Grafik Tasarımı Eğitimi Verilen Okullar ve Bölümlerle İlgili Elde Edilen Bulgular

Tablo 2. Türkiye'deki Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Aktif Olarak Grafik Tasarım Eğitimi Verilen Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümü Lisans Programlarının Alfabetik Olarak Dağılımı.

Üniversite	Fakülte	Bölüm	Türü
Akdeniz Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Anadolu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Arel Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
Atatürk Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Balıkesir Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Beykent Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
Çanakkale Onsekiz Mart Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Çukurova Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Dokuz Eylül Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Fatih Sultan Mehmet Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarım	Vakıf
Gaziantep Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Giresun Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Hacettepe Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Haliç Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
Hatay Mustafa Kemal Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
İstanbul Aydın Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarım	Vakıf
İstanbul Gelişim Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
İstanbul Yeni Yüzyıl Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
Kastamonu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Kocaeli Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Maltepe Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
Marmara Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Mersin Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik	Devlet
Mimar Sinan Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarım	Devlet
Muğla Sıtkı Koçman Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik	Devlet
Necmettin Erbakan Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Ordu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Selçuk Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik	Devlet
Süleyman Demirel Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Trakya Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Yeditepe Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf

Türkiye’de Güzel Sanatlar Fakültesinin bulunduğu toplam 37 devlet ve vakıf üniversitesinde aktif olarak lisans düzeyinde grafik tasarım eğitimi verilmektedir. Bu üniversitelerden 31 tanesinin; Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde, 6 tanesinin Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde bulunduğu tespit edilmiştir (Tablo 2).

Tablo 2 incelendiğinde; 22 devlet üniversitesi, 9 vakıf üniversitesi olmak üzere toplam 31 üniversitenin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar adı altında grafik tasarım eğitimi verdiği görülmektedir. Tespit edilen bu üniversitelerden; Akdeniz Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, Atatürk Üniversitesi, Balıkesir Üniversitesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Çukurova Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Gaziantep Üniversitesi, Giresun Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi, Kastamonu Üniversitesi, Kocaeli Üniversitesi, Marmara Üniversitesi, Mersin Üniversitesi, Mimar Sinan Üniversitesi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Ordu Üniversitesi, Selçuk Üniversitesi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Trakya Üniversitesi devlet üniversitesi bünyesinde, Arel Üniversitesi, Beykent Üniversitesi, Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi, Haliç Üniversitesi, İstanbul Aydın Üniversitesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, Maltepe Üniversitesi, Yeditepe Üniversitesi vakıf (özel) üniversiteleri bünyesinde grafik tasarım eğitim vermektedir.

Türkiye’deki devlet ve vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde grafik tasarım eğitimi verilen Görsel İletişim Tasarımı Bölümleri de araştırma kapsamında incelenmiştir. Tespit edilen 6 bölüm aşağıdaki tabloda gösterilmiştir (Tablo 3).

Tablo 3. Türkiye’deki Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Aktif Olarak Eğitim Veren Görsel İletişim Tasarımı Bölümü Lisans Programlarının Alfabetik olarak Dağılımı.

Üniversite	Fakülte	Bölüm	Türü
Ankara Hacı Bayram Veli Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet
Erciyes Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet
Işık Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Vakıf
Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet
Ondokuz Mayıs Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet
T.C. Kütahya Dumlupınar Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet

Tablo 3 incelendiğinde, günümüzde devlet ve vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri Görsel İletişim Tasarımı Bölümü lisans programlarındaki aktif olarak grafik tasarım eğitimi verilen toplam 6 Üniversite tespit edilmiştir. Tespit edilen bu üniversitelerden; Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Erciyes Üniversitesi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi devlet üniversitesi bünyesinde, Işık Üniversitesi ise vakıf (özel) Üniversitesi bünyesinde grafik tasarım eğitimi vermektedir.

4.2. Devlet Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinin Lisans Programlarındaki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerle İlgili Elde Edilen Bulgular

2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında devlet üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar bölümlerinin lisans programlarındaki etkileşim tasarımına yönelik ders programı bulunan 17 üniversite Tablo 4’te verilmiştir.

Tablo 4. Türkiye’deki Devlet Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümü Lisans Programlarındaki Etkileşim Tasarımına Yönelik Elde Edilen Bulguların Alfabetik Olarak Dağılımı.

Üniversite	Fakülte	Bölüm	Türü
Akdeniz Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Anadolu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Atatürk Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Balıkesir Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Çanakkale Onsekiz Mart Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Dokuz Eylül Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Gaziantep Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Giresun Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Hacettepe Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Kastamonu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Marmara Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Mimar Sinan Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarım	Devlet
Muğla Sıtkı Koçman Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik	Devlet
Necmettin Erbakan Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Sanatlar	Devlet
Ordu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet
Selçuk Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik	Devlet
Süleyman Demirel Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Devlet

Tablo 4’e göre tespit edilen bu üniversitelerden; Akdeniz Üniversitesi Grafik Tasarımı, Anadolu Üniversitesi Grafik Sanatlar, Atatürk Üniversitesi Grafik Tasarımı, Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar, Çanakkale Onsekiz Mart

Üniversitesi Grafik Tasarımı, Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarımı, Gaziantep Üniversitesi Grafik Sanatlar, Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı, Hacettepe Üniversitesi Grafik Tasarımı, Kastamonu Üniversitesi Grafik Tasarımı, Marmara Üniversitesi Grafik Sanatlar, Mimar Sinan Üniversitesi Grafik Tasarım, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Grafik, Necmettin Erbakan Üniversitesi Grafik Sanatlar, Ordu Üniversitesi Grafik Tasarımı, Selçuk Üniversitesi Grafik, Süleyman Demirel Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümlerinde etkileşim tasarımına yönelik derslerin bulunduğu belirlenmiştir.

4.2.1. Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GRA 475 ders koduyla “Yeni Medya ve Tasarımı” isimli derse ait bilgiler Tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 5. Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Akdeniz Üniversitesi			
Fakülte	: Güzel Sanatlar Fakültesi		
Bölüm	: Grafik Tasarımı Lisans Programı		
Türü	: Devlet		
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GRA 475	Ders Adı: Yeni Medya ve Tasarımı	T+U: 2+0	AKTS: 3

4.2.2. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar bölümünün ders programında yer alan GRA 333 ders koduyla “Yeni Medya” ve GRA 402 ders koduyla “İnteraktif Grafik Tasarım” isimli derslere ait bilgiler Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6. Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Anadolu Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Sanatlar Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Üçüncü Yıl Güz Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRA 333	Ders Adı: Yeni Medya	T+U: 2+2	AKTS: 7
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRA 402	Ders Adı: İnteraktif Grafik Tasarım	T+U: 2+2	AKTS: 7

4.2.3. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GR 403 ve GR 404 ders koduyla “İnteraktif Tasarım I ve II” isimli derslere ait bilgiler Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7. Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Atatürk Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GR 403	Ders Adı: İnteraktif Tasarım I	T+U: 4+4	AKTS: 8
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GR 404	Ders Adı: İnteraktif Tasarım II	T+U: 4+4	AKTS: 8

4.2.4. Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün ders programında yer alan GRF 3202 ders koduyla “Arayüz Tasarımı,” GRF 4141 ders koduyla “Etkileşimli Grafik Tasarım,” ve GRF 4254 ders koduyla “Dijital Yayıncılık” isimli derslere ait bilgiler Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8. Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Balıkesir Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Sanatlar Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Üçüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GRF 3202	Ders Adı: Arayüz Tasarımı	T+U: 2+2	AKTS: 5
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRF 4141	Ders Adı: Etkileşimli Grafik Tasarım	T+U: 2+2	AKTS: 4
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRF 4254	Ders Adı: Dijital Yayıncılık	T+U: 2+2	AKTS: 4

4.2.5. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün ders programında GRF 4001 ders koduyla yer alan “Arayüz Tasarımı” isimli derse ait bilgiler Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GRF 4001	Ders Adı: Arayüz Tasarımı	T+U: 2+2	AKTS: 8

4.2.6. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GRS 3035, GRS 3036 ders koduyla “İnteraktif Grafik Tasarım I ve II,” GRS 4023, GRS 4024 ders koduyla “Dijital Medya İnteraktif Grafik I ve II” isimli derslere ait bilgiler Tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 10. Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Dokuz Eylül Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Üçüncü Yıl Güz Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRS 3035	Ders Adı: İnteraktif Grafik Tasarım I	T+U: 2+2	AKTS: 5
Üçüncü Yıl Bahar Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRS 3036	Ders Adı: İnteraktif Grafik Tasarım II	T+U: 2+2	AKTS: 5
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRS 4023	Ders Adı: Dijital Medya İnteraktif Grafik I	T+U: 2+2	AKTS: 5
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRS 4024	Ders Adı: Dijital Medya İnteraktif Grafik II	T+U: 2+2	AKTS: 5

4.2.7. Gaziantep Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Gaziantep Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün ders programında GRF 405 ve GRF 406 ders koduyla yer alan “Multimedya I ve II” isimli derslere ait bilgiler Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11. Gaziantep Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Gaziantep Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Sanatlar Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GRF 405	Ders Adı: Multimedya I	T+U: 2+2	AKTS: 5
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GRF 406	Ders Adı: Multimedya II	T+U: 2+2	AKTS: 4

4.2.8. Giresun Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Giresun Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GTBL 223 ders koduyla “Multimedya Tasarım I - II,” GTBL 341 ders koduyla “Dijital Medya ve Reklam Grafiği,” GTBL 343 ders koduyla “Etkileşimli Tasarım I - II,” GTBL 403 ders koduyla “İnternet ve Arayüz Tasarımı,” GTBL 427 ve GTBL 428 ders kodlarıyla “Yeni Medya I - II” isimli derslere ait bilgiler Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12. Giresun Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Giresun Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
İkinci Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GTBL 223	Ders Adı: Multimedya Tasarım I	T+U: 3+0	AKTS: 4
İkinci Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GTBL 223	Ders Adı: Multimedya Tasarım II	T+U: 3+0	AKTS: 4
Üçüncü Yıl Güz Dönemi			*seçmeli-zorunlu
Ders Kodu: GTBL 341	Ders Adı: Dijital Medya ve Reklam Grafiği	T+U: 2+2	AKTS: 4
Ders Kodu: GTBL 343	Ders Adı: Etkileşimli Tasarım I	T+U: 1+2	AKTS: 4
Üçüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GTBL343	Ders Adı: Etkileşimli Tasarım II	T+U: 1+2	AKTS: 4
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GTBL 403	Ders Adı: İnternet ve Arayüz Tasarımı	T+U: 3+0	AKTS: 3
Ders Kodu: GTBL 427	Ders Adı: Yeni Medya I	T+U: 3+0	AKTS: 6
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GTBL 403	Ders Adı: İnternet ve Arayüz Tasarımı	T+U: 3+0	AKTS: 3
Ders Kodu: GTBL 428	Ders Adı: Yeni Medya II	T+U: 3+0	AKTS: 6

4.2.9. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GRA 441, GRA 442 ders koduyla “Etkileşim Tasarımı I - II,” GRA 467 ders koduyla “İnternet ve Arayüz Tasarımı” isimli derslere ait bilgiler Tablo 13’te verilmiştir.

Tablo 13. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Hacettepe Üniversitesi			
Fakülte	: Güzel Sanatlar Fakültesi		
Bölüm	: Grafik Tasarımı Lisans Programı		
Türü	: Devlet		
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*seçmeli - zorunlu
Ders Kodu: GRA 441	Ders Adı: Etkileşim Tasarımı I	T+U: 2+2	AKTS: 5
Ders Kodu: GRA 467	Ders Adı: İnternet ve Arayüz Tasarımı	T+U: 3+0	AKTS: 4
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRA 442	Ders Adı: Etkileşim Tasarımı II	T+U: 2+2	AKTS: 5

4.2.10. Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GRF 406 ders koduyla “Web Arayüz Tasarımı” isimli derse ait bilgiler Tablo 14’te verilmiştir.

Tablo 14. Kastamonu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Kastamonu Üniversitesi			
Fakülte	: Güzel Sanatlar Fakültesi		
Bölüm	: Grafik Tasarımı Lisans Programı		
Türü	: Devlet		
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GRF 406	Ders Adı: Web Arayüz Tasarımı	T+U: 2+2	AKTS: 4

4.2.11. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün ders programında yer alan RES 3042 ders koduyla “Yeni Medya Sanatı,” GRF 4047 ve GRF 4048 ders kodlarıyla “Multimedya Tasarım I - II” isimli derslere ait bilgiler Tablo 15’te verilmiştir.

Tablo 15. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Marmara Üniversitesi			
Fakülte	: Güzel Sanatlar Fakültesi		
Bölüm	: Grafik Sanatlar Lisans Programı		
Türü	: Devlet		
Üçüncü Yıl Güz Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: RES 3042	Ders Adı: Yeni Medya Sanatı	T+U: 2+2	AKTS: 3
Ders Kodu: GRF 4047	Ders Adı: Multimedya Tasarım I	T+U: 3+2	AKTS: 4
Ders Kodu: GRF 4048	Ders Adı: Multimedya Tasarım II	T+U: 3+2	AKTS: 4

4.2.12. Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün ders programında yer alan GRF 433 ders koduyla “Etkileşimli Çoklu Ortam” isimli derse ait bilgiler Tablo 16’da verilmiştir.

Tablo 16. Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Mimar Sinan Üniversitesi			
Fakülte	: Güzel Sanatlar Fakültesi		
Bölüm	: Grafik Tasarım Lisans Programı		
Türü	: Devlet		
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRF 433	Ders Adı: Etkileşimli Çoklu Ortam	T+U: 2+2	AKTS: 5

4.2.13. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünün ders programında yer alan HYK 3901 ders koduyla “Multimedya” ve GRF 4514 ders koduyla “Etkileşimli Grafik Tasarım” isimli derslere ait bilgiler Tablo 17’de verilmiştir.

Tablo 17. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi			
Fakülte	: Güzel Sanatlar Fakültesi		
Bölüm	: Grafik Lisans Programı		
Türü	: Devlet		
Üçüncü Yıl Güz Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: HYK 3901	Ders Adı: Multimedya	T+U: 2+2	AKTS: 4
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRF 4514	Ders Adı: Etkileşimli Grafik Tasarım	T+U: 2+2	AKTS: 5

4.2.14. Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün ders programında yer alan GRF 406 ders koduyla “İnteraktif Medya Tasarım” isimli derse ait bilgiler Tablo 18’de verilmiştir.

Tablo 18. Necmettin Erbakan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Sanatlar Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Necmettin Erbakan Üniversitesi			
Fakülte	: Güzel Sanatlar Fakültesi		
Bölüm	: Grafik Sanatlar Lisans Programı		
Türü	: Devlet		
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GRF 406	Ders Adı: İnteraktif Medya Tasarım	T+U: 2+2	AKTS: 4

4.2.15. Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GRA 405 ders koduyla “İnternet ve Arayüz” ve GRA 406 ders koduyla “İnteraktif Grafik” isimli derslere ait bilgiler Tablo 19’da verilmiştir.

Tablo 19. Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Ordu Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GRA 405	Ders Adı: İnternet ve Arayüz Tasarımı	T+U: 1+2	AKTS: 4
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GRA 406	Ders Adı: İnteraktif Grafik	T+U: 1+2	AKTS: 4

4.2.16. Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünün ders programında yer alan 2406813 ders koduyla “İnteraktif Grafik Tasarım” isimli derse ait bilgiler Tablo 20’de verilmiştir.

Tablo 20. Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Selçuk Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: 2406813	Ders Adı: İnteraktif Grafik Tasarım	T+U: 2+1	AKTS: 5

4.2.17. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GRF 445, GRF 444 ders koduyla “Dijital Medya Tasarımı I - II,” GRF 447 ve GRF 446 ders koduyla “E-Medya Yazılım I - II” isimli derslere ait bilgiler Tablo 21’de verilmiştir.

Tablo 21. Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Süleyman Demirel Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GRF 445	Ders Adı: Dijital Medya Tasarımı I	T+U: 2+1	AKTS: 5
Ders Kodu: GRF 447	Ders Adı: E-Medya Yazılım I	T+U: 1+1	AKTS: 4
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GRF 444	Ders Adı: Dijital Medya Tasarımı II	T+U: 2+1	AKTS: 5
Ders Kodu: GRF 446	Ders Adı: E-Medya Yazılım II	T+U: 1+1	AKTS: 4

4.3. Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinin Lisans Programlarındaki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerle İlgili Elde Edilen Bulgular

2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinin lisans programlarındaki etkileşim tasarımına yönelik ders programı bulunan 7 üniversite Tablo 22’de gösterilmiştir.

Tablo 22. Türkiye’deki Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümü Lisans Programlarındaki Etkileşim Tasarımına Yönelik Elde Edilen Bulguların Alfabetik Olarak Dağılımı.

Üniversite	Fakülte	Bölüm	Türü
Beykent Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
Fatih Sultan Mehmet Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarım	Vakıf
Haliç Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
İstanbul Aydın Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarım	Vakıf
İstanbul Gelişim Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
Maltepe Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf
Yeditepe Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Grafik Tasarımı	Vakıf

Tablo 22'ye göre tespit edilen bu üniversitelerden; Beykent Üniversitesi Grafik Tasarımı, Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi Grafik Tasarım, Haliç Üniversitesi Grafik Tasarımı, İstanbul Aydın Üniversitesi Grafik Tasarım, İstanbul Gelişim Üniversitesi Grafik Tasarımı, Maltepe Üniversitesi Grafik Tasarımı, Yeditepe Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümlerinde etkileşim tasarımına yönelik derslerin bulunduğu belirlenmiştir.

4.3.1. Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Vakıf üniversitelerinden Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan 21400000001345 ders koduyla “Etkileşimli Tasarım” isimli derse ait bilgiler Tablo 23’de verilmiştir.

Tablo 23. Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Beykent Üniversitesi			
Fakülte	: Güzel Sanatlar Fakültesi		
Bölüm	: Grafik Tasarımı Lisans Programı		
Türü	: Devlet		
Üçüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: 21400000001345	Ders Adı: Etkileşimli Tasarım	T+U: 1+2	AKTS: 6

4.3.2. Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Vakıf üniversitelerinden Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün ders programında yer alan GRT 316 ders koduyla “Dijital Yayınlar Grafiği” isimli derse ait bilgiler Tablo 24’de verilmiştir.

Tablo 24. Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi			
Fakülte	: Güzel Sanatlar Fakültesi		
Bölüm	: Grafik Tasarım Lisans Programı		
Türü	: Devlet		
Üçüncü Yıl Güz Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRT 316	Ders Adı: Dijital Yayınlar Grafiği	T+U: 2+4	AKTS: 7

4.3.3. Haliç Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Vakıf üniversitelerinden Haliç Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GTB 317 ve GTB 318 ders kodlarıyla “Dijital Grafik Tasarım I - II” isimli derslere ait bilgiler Tablo 25’te verilmiştir.

Tablo 25. Haliç Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Haliç Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Üçüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GTB 317	Ders Adı: Dijital Grafik Tasarım I	T+U: 2+2	AKTS: 4
Üçüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GTB 318	Ders Adı: Dijital Grafik Tasarım II	T+U: 2+2	AKTS: 4

4.3.4. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Vakıf üniversitelerinden İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım bölümünün ders programında yer alan GRA 322 ders koduyla “Web Tasarım ve Arayüz Uygulamaları” ve GRA 422 ders koduyla “Multimedya” isimli derslere ait bilgiler Tablo 26’da verilmiştir.

Tablo 26. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: İstanbul Aydın Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Tasarım Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Üçüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GRA 322	Ders Adı: Web Tasarım ve Arayüz Uyg.	T+U: 2+2	AKTS: 5
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRA 422	Ders Adı: Multimedya	T+U: 2+2	AKTS: 6

4.3.5. İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Vakıf üniversitelerinden İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı bölümünün ders programında yer alan GRA 434 ders koduyla “Web Arayüz Tasarımı” isimli derse ait bilgiler Tablo 27’de verilmiştir.

Tablo 27. İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: İstanbul Gelişim Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Üçüncü Yıl Güz Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRA 434	Ders Adı: Web Arayüz Tasarımı	T+U: 2+2	AKTS: 5

4.3.6. Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Vakıf üniversitelerinden Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı bölümünün ders programında yer alan GRT 103 ders koduyla “Dijital Ortamda Temel Tasarım I” isimli derse ait bilgiler Tablo 28’de verilmiştir.

Tablo 28. Maltepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Maltepe Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Grafik Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Birinci Yıl Güz Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRT 103	Ders Adı: Dijital Ortamda Temel Tasarım I	T+U: 2+2	AKTS: 4

4.3.7. Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Vakıf üniversitelerinden Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GRA 308 ders koduyla “Grafik Arayüz Tasarımı” ve GRA 312 ders koduyla “Multimedya” isimli derslere ait bilgiler Tablo 29’da verilmiştir.

Tablo 29. Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Yeditepe Üniversitesi			
Fakülte	: Güzel Sanatlar Fakültesi		
Bölüm	: Grafik Tasarımı Lisans Programı		
Türü	: Devlet		
Üçüncü Yıl Bahar Dönemi			*seçmeli
Ders Kodu: GRA 308	Ders Adı: Grafik Arayüz Tasarımı	T+U: 2+2	AKTS: 5
Ders Kodu: GRA 312	Ders Adı: Multimedya	T+U: 2+2	AKTS: 5

4.4. Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerin Karşılaştırılması

2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında devlet ve vakıf üniversitelerinin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde etkileşim tasarımı kapsamında grafik eğitimi veren toplam 24 üniversitede etkileşim tasarımı yönelik 39 ders bulunmaktadır. Bu üniversitelerden; Akdeniz Üniversitesinde *Yeni Medya ve Tasarımı*, Atatürk Üniversitesinde *İnteraktif Tasarım I - II*, Balıkesir Üniversitesinde *Arayüz Tasarımı*, Beykent Üniversitesinde *Etkileşimli Tasarım*, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesinde *Arayüz Tasarımı*, Gaziantep Üniversitesinde *Multimedya I - II*, Giresun Üniversitesinde *Multimedya I - II*, Etkileşim Tasarım I - II, İnternet ve Arayüz Tasarımı I - II, Yeni Medya I - II, Hacettepe Üniversitesinde *İnternet ve Arayüz Tasarımı*, Haliç Üniversitesinde *Dijital Grafik Tasarım I - II*, İstanbul Aydın Üniversitesinde *Web Tasarım ve Arayüz Uygulamaları*, Multimedya, Kastamonu Üniversitesinde *Web ve Arayüz Tasarımı*, Necmettin Erbakan Üniversitesinde *İnteraktif Medya Tasarım*, Ordu Üniversitesinde *İnternet ve Arayüz Tasarımı ve İnteraktif Grafik*, Selçuk Üniversitesinde *İnteraktif Grafik Tasarım*, Süleyman Demirel Üniversitesinde *Dijital Medya Tasarımı I - II ve E-Medya Yazılım I - II* olmak üzere toplam 19

dersin zorunlu, 20 dersin seçmeli olarak verildiği tespit edilmiştir. Ayrıca derslerin teorik ve uygulamalı olarak işleniş biçimleri farklılık göstermektedir.

Tablo 30. Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerin Bölümlere Göre Dağılımları.

Dersler	Üniversite Bölüm	Devlet	Vakıf
Yeni Medya <i>*Yeni Medya ve Tasarımı</i> <i>*Yeni Medya Sanatı</i>	Akdeniz Üniversitesi Grafik Tasarımı Anadolu Üniversitesi Grafik Sanatlar Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı Marmara Üniversitesi Grafik Sanatlar	✓	
İnteraktif <i>*İnteraktif Tasarım</i> <i>*İnteraktif Grafik Tasarım</i> <i>*İnteraktif Medya Tasarım</i> <i>*İnteraktif Grafik</i>	Anadolu Üniversitesi Grafik Sanatlar Atatürk Üniversitesi Grafik Tasarımı Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarımı Necmettin Erbakan Üni. Grafik Sanatlar Ordu Üniversitesi Grafik Tasarımı Selçuk Üniversitesi Grafik	✓	
Arayüz <i>*Arayüz Tasarımı</i> <i>*Grafik Arayüz Tasarımı</i> <i>*İnternet ve Arayüz Tasarımı</i> <i>*Web Arayüz Tasarımı</i> <i>*Web Tasarım ve Arayüz Uygulamaları</i>	Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar Çanakkale Onsekiz Mart Üni. Grafik Tasarımı Hacettepe Üniversitesi Grafik Tasarımı İstanbul Aydın Üniversitesi Grafik Tasarım İstanbul Gelişim Üniversitesi Grafik Tasarımı Kastamonu Üniversitesi Grafik Tasarımı Ordu Üniversitesi Grafik Tasarımı Yeditepe Üniversitesi Grafik Tasarımı	✓	✓
Etkileşim <i>*Etkileşim Tasarımı</i> <i>*Etkileşimli Tasarım</i> <i>*Etkileşimli Grafik Tasarım</i> <i>*Etkileşimli Çoklu Ortam</i>	Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar Beykent Üniversitesi Grafik Tasarımı Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı Hacettepe Üniversitesi Grafik Tasarımı Mimar Sinan Üniversitesi Grafik Tasarım Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Grafik	✓	✓
Dijital <i>*Dijital Yayıncılık</i> <i>*Dijital Yayınlar Grafiği</i> <i>*Dijital Grafik Tasarım</i> <i>*Dijital Medya İnteraktif Grafik</i> <i>*Dijital Medya Tasarımı</i> <i>*Dijital Medya ve Reklam Grafiği</i> <i>*Dijital Ortamda Temel Tasarım</i> <i>*E-Medya Yazılım</i>	Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarımı Fatih Sultan Mehmet Üni. Grafik Tasarım Haliç Üniversitesi Grafik Tasarımı Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı Maltepe Üniversitesi Grafik Tasarımı Süleyman Demirel Üni. Grafik Tasarımı	✓	✓
Multimedya <i>*Multimedya Tasarım</i>	İstanbul Aydın Üniversitesi Grafik Tasarım Gaziantep Üniversitesi – Grafik Sanatlar Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı Marmara Üniversitesi Grafik Sanatlar Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Grafik Yeditepe Üniversitesi Grafik Tasarımı	✓	✓

Tablo 30 incelendiğinde; devlet ve vakıf üniversitelerindeki Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinin lisans programlarında etkileşim tasarımına yönelik eğitimi verilen dersler, “*Yeni Medya, İnteraktif, Arayüz, Etkileşim, Dijital ve Multimedya*” olmak üzere toplam 6 ana başlık altında toplanmış ve 39 ders ismi belirlenmiştir. Belirlenen dersler, üniversite türü ve bölümleri olarak listelenmiştir.

Devlet ve vakıf üniversitelerinin ilgili fakültelerinde yer alan Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar bölümlerinde etkileşim tasarımı kapsamında okutulan dersler içerik ve isim yakınlığına göre 6 ana başlıkta toplanmıştır. Bu derslerden Yeni Medya; *Yeni Medya, Yeni Medya ve Tasarımı, Yeni Medya Sanatı*. İnteraktif; *İnteraktif Tasarım, İnteraktif Grafik Tasarım, İnteraktif Medya Tasarım, İnteraktif Grafik*. Arayüz; *Arayüz Tasarımı, Grafik Arayüz Tasarımı, İnternet ve Arayüz Tasarımı, Web Arayüz Tasarımı, Web Tasarım ve Arayüz Uygulamaları*. Etkileşim; *Etkileşim Tasarımı, Etkileşimli Tasarım, Etkileşimli Grafik Tasarım, Etkileşimli Çoklu Ortam*. Dijital; *Dijital Yayıncılık, Dijital Yayınlar Grafiği, Dijital Grafik Tasarım, Dijital Medya İnteraktif Grafik, Dijital Medya Tasarımı, Dijital Medya ve Reklam Grafiği, Dijital Ortamda Temel Tasarımı, E-Medya Yazılım*. Multimedya; *Multimedya ve Multimedya Tasarım* ismi altında kategorize edilmiştir.

4.4.1. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Yeni Medya” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular

Tablo 31. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Yeni Medya” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.

Dersler	Üniversite Bölüm	Yarıyıl Dönem	S / Z	Tür
Yeni Medya	Anadolu Üniversitesi Grafik Sanatlar	3. Yıl Güz	Seçmeli	Devlet
Yeni Medya I ve II	Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı	4. Yıl Güz ve Bahar	Zorunlu	Devlet
Yeni Medya ve Tasarımı	Akdeniz Üniversitesi Grafik Tasarımı	4. Yıl Güz	Seçmeli	Devlet
Yeni Medya Sanatı	Marmara Üniversitesi Grafik Sanatlar	3. Yıl Güz	Seçmeli	Devlet

Etkileşim tasarımı kapsamında incelenen derslerden “*Yeni Medya*” ana başlığı içerisinde toplam 4 ders tespit edilmiştir (Tablo 31). Devlet üniversitelerinden Anadolu Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde “*Yeni Medya*” isimli dersin; 3. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak, devlet

üniversitelerinden Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Yeni Medya I ve II*” isimli derslerin; 4. Yıl Güz ve Bahar döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Akdeniz Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Yeni Medya ve Tasarımı*” isimli dersin; 4. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak, devlet üniversitelerinden Marmara Üniversitesinin Grafik Sanatlar Bölümünde “*Yeni Medya Sanatı*” isimli dersin 3. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak verildiği görülmektedir.

4.4.2. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “İnteraktif” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular

Tablo 32. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “İnteraktif” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.

Dersler	Üniversite Bölüm	Yarıyıl Dönem	S / Z	Tür
İnteraktif Tasarım I ve II	Atatürk Üniversitesi Grafik Tasarımı	4. Yıl Güz ve Bahar	Zorunlu	Devlet
İnteraktif Grafik Tasarım	Anadolu Üniversitesi Grafik Sanatlar	4. Yıl Güz	Seçmeli	Devlet
İnteraktif Grafik Tasarım	Selçuk Üniversitesi Grafik	4. Yıl Bahar	Zorunlu	Devlet
İnteraktif Grafik Tasarım I ve II	Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarımı	3. Yıl Güz ve Bahar	Seçmeli	Devlet
İnteraktif Medya Tasarım	Necmettin Erbakan Üni. Grafik Sanatlar	4. Yıl Bahar	Zorunlu	Devlet
İnteraktif Grafik	Ordu Üniversitesi Grafik Tasarımı	4. Yıl Bahar	Zorunlu	Devlet

Etkileşim Tasarımı kapsamında incelenen derslerden “*İnteraktif*” ana başlığı içerisinde toplam 6 ders tespit edilmiştir (Tablo 32). Devlet üniversitelerinden Atatürk Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*İnteraktif Tasarım I ve II*” isimli derslerin; 4. Yıl Güz ve Bahar döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Anadolu Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde “*İnteraktif Grafik Tasarım*” isimli dersin; 4. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak, devlet üniversitelerinden Selçuk Üniversitesi Grafik Bölümünde “*İnteraktif Grafik Tasarım*” isimli dersin; 4. Yıl Bahar döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*İnteraktif Grafik Tasarım I ve II*” isimli derslerin 3. Yıl Güz ve Bahar döneminde seçmeli ders olarak, devlet üniversitelerinden Necmettin Erbakan Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde “*İnteraktif Medya Tasarım*” isimli dersin; 4. Yıl Bahar döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Ordu Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*İnteraktif*

Grafik” isimli dersin; 4. Yıl Bahar döneminde zorunlu ders olarak verildiği görülmektedir.

4.4.3. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Arayüz” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular

Tablo 33. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Arayüz” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.

Dersler	Üniversite Bölüm	Yarıyıl Dönem	S / Z	Tür
Arayüz Tasarımı	Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar	3. Yıl Bahar	Zorunlu	Devlet
Arayüz Tasarımı	Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Grafik Tasarımı	4. Yıl Güz	Zorunlu	Devlet
Grafik Arayüz Tasarımı	Yeditepe Üniversitesi Grafik Tasarımı	3. Yıl Bahar	Seçmeli	Vakıf
İnternet ve Arayüz Tasarımı	Hacettepe Üniversitesi Grafik Tasarımı	4. Yıl Güz	Zorunlu	Devlet
İnternet ve Arayüz Tasarımı	Ordu Üniversitesi Grafik Tasarımı	4. Yıl Güz	Zorunlu	Devlet
İnternet ve Arayüz Tasarımı I ve II	Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı	4. Yıl Güz ve Bahar	Zorunlu	Devlet
Web Arayüz Tasarımı	Kastamonu Üniversitesi Grafik Tasarımı	4. Yıl Bahar	Zorunlu	Devlet
Web Arayüz Tasarımı	İstanbul Gelişim Üni. Grafik Tasarımı	3. Yıl Güz	Seçmeli	Vakıf
Web Tasarım ve Arayüz Uyg.	İstanbul Aydın Üni. Grafik Tasarım	3. Yıl Bahar	Zorunlu	Vakıf

Etkileşim Tasarımı kapsamında incelenen derslerden “*Arayüz*” ana başlığı içerisinde toplam 9 ders tespit edilmiştir (Tablo 33). Devlet üniversitelerinden Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde “*Arayüz Tasarımı*” isimli dersin; 3. Yıl Bahar döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Arayüz Tasarımı*” isimli dersin; 4. Yıl Güz döneminde zorunlu ders olarak, vakıf üniversitelerinden Yeditepe Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Grafik Arayüz Tasarımı*” isimli dersin; 3. Yıl Bahar döneminde seçmeli ders olarak, devlet üniversitelerinden Hacettepe Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*İnternet ve Arayüz Tasarımı*” isimli dersin 4. Yıl Güz döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Ordu Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*İnternet ve Arayüz Tasarımı*” isimli dersin; 4. Yıl Güz döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*İnternet ve Arayüz Tasarımı I ve II*” isimli derslerin; 4. Yıl Güz ve Bahar döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Kastamonu Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Web Arayüz Tasarımı*” isimli dersin; 4. Yıl Bahar

döneminde zorunlu ders olarak, vakıf üniversitelerinden İstanbul Gelişim Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Web Arayüz Tasarımı*” isimli dersin; 3. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak, vakıf üniversitelerinden İstanbul Aydın Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümünde “*Web Tasarım ve Arayüz Uygulamaları*” isimli dersin; 3. Yıl Bahar döneminde zorunlu ders olarak verildiği görülmektedir.

4.4.4. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Etkileşim” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular

Tablo 34. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Etkileşim” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.

Dersler	Üniversite Bölüm	Yarıyıl Dönem	S / Z	Tür
Etkileşim Tasarımı I ve II	Hacettepe Üniversitesi Grafik Tasarımı	4. Yıl Güz ve Bahar	Seçmeli	Devlet
Etkileşimli Tasarım	Beykent Üniversitesi Grafik Tasarımı	3. Yıl Güz	Zorunlu	Vakıf
Etkileşimli Tasarım I ve II	Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı	3. Yıl Güz ve Bahar	Zorunlu	Devlet
Etkileşimli Grafik Tasarım	Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar	4. Yıl Güz	Seçmeli	Devlet
Etkileşimli Grafik Tasarım	Muğla Sıtkı Koçman Üni. Grafik Tasarımı	4. Yıl Bahar	Seçmeli	Devlet
Etkileşimli Çoklu Ortam	Mimar Sinan Üniversitesi Grafik Tasarım	4. Yıl Güz	Seçmeli	Devlet

Etkileşim Tasarımı kapsamında incelenen derslerden “*Etkileşim*” ana başlığı içerisinde toplam 6 ders tespit edilmiştir (Tablo 34). Devlet üniversitelerinden Hacettepe Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Etkileşim Tasarımı I ve II*” isimli derslerin; 4. Yıl Güz ve Bahar döneminde seçmeli ders olarak, vakıf üniversitelerinden Beykent Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Etkileşimli Tasarım*” isimli dersin; 3. Yıl Güz döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Etkileşimli Tasarım I ve II*” isimli derslerin; 3. Yıl Güz ve Bahar döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde “*Etkileşimli Grafik Tasarım*” isimli dersin 4. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak, devlet üniversitelerinden Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Etkileşimli Grafik Tasarım*” isimli dersin 4. Yıl Bahar döneminde seçmeli ders olarak, devlet üniversitelerinden Mimar Sinan Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümünde “*Etkileşimli Çoklu Ortam*” isimli dersin 4. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak verildiği görülmektedir.

4.4.5. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Dijital” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular

Tablo 35. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Dijital” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.

Dersler	Üniversite Bölüm	Yarıyıl Dönem	S / Z	Tür
Dijital Yayıncılık	Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar	4. Yıl Bahar	Seçmeli	Devlet
Dijital Yayınlar Grafiği	Fatih Sultan Mehmet Üni. Grafik Tasarım	3. Yıl Güz	Seçmeli	Vakıf
Dijital Grafik Tasarım I ve II	Haliç Üniversitesi Grafik Tasarımı	3. Yıl Güz ve Bahar	Zorunlu	Vakıf
Dijital Medya İnteraktif Grafik I ve II	Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarımı	4. Yıl Güz ve Bahar	Seçmeli	Devlet
Dijital Medya Tasarımı I ve II	Süleyman Demirel Üni. Grafik Tasarımı	4. Yıl Güz ve Bahar	Zorunlu	Devlet
Dijital Medya ve Reklam Grafiği	Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı	3. Yıl Güz	Seçmeli	Devlet
Dijital Ortamda Temel Tasarımı I	Maltepe Üniversitesi Grafik Tasarımı	1. Yıl Güz	Seçmeli	Vakıf
E-Medya Yazılım I ve II	Süleyman Demirel Üni. Grafik Tasarımı	4. Yıl Güz ve Bahar	Zorunlu	Devlet

Etkileşim Tasarımı kapsamında incelenen derslerden “*Dijital*” ana başlığı içerisinde toplam 8 ders tespit edilmiştir (Tablo 35). Devlet üniversitelerinden Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde “*Dijital Yayıncılık*” isimli dersin; 4. Yıl Bahar döneminde seçmeli ders olarak, vakıf üniversitelerinden Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümünde “*Dijital Yayınlar Grafiği*” isimli dersin; 4. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak, vakıf üniversitelerinden Haliç Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Dijital Grafik Tasarım I ve II*” isimli derslerin; 3. Yıl Güz ve bahar döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Dijital Medya İnteraktif Grafik I ve II*” isimli derslerin 4. Yıl Güz ve Bahar döneminde seçmeli ders olarak, devlet üniversitelerinden Süleyman Demirel Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Dijital Medya Tasarımı I ve II*” isimli derslerin 4. Yıl Güz ve Bahar döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Dijital Medya ve Reklam Grafiği*” isimli dersin 3. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak, vakıf üniversitelerinden Maltepe Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “*Dijital Ortamda Temel Tasarım I*” isimli dersin 1. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak, devlet üniversitelerinden Süleyman Demirel Üniversitesi Grafik

Tasarımı Bölümünde “E-Medya Yazılım I ve II” isimli derslerin 4. Yıl Güz ve Bahar döneminde zorunlu ders olarak verildiği görülmektedir.

4.4.6. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Multimedya” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular

Tablo 36. Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde “Multimedya” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.

Dersler	Üniversite Bölüm	Yarıyıl Dönem	S / Z	Tür
Multimedya	İstanbul Aydın Üni. Grafik Tasarım	4. Yıl Bahar	Seçmeli	Vakıf
Multimedya	Yeditepe Üniversitesi Grafik Tasarımı	3. Yıl Bahar	Seçmeli	Vakıf
Multimedya	Muğla Sıtkı Koçman Üni. Grafik	3. Yıl Güz	Seçmeli	Devlet
Multimedya I ve II	Gaziantep Üniversitesi Grafik Sanatlar	4. Yıl Güz ve Bahar	Zorunlu	Devlet
Multimedya Tasarım I ve II	Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı	2. Yıl Güz ve Bahar	Zorunlu	Devlet
Multimedya Tasarım I ve II	Marmara Üniversitesi Grafik Sanatlar	3. Yıl Güz ve Bahar	Seçmeli	Devlet

Etkileşim Tasarımı kapsamında incelenen derslerden birisi olan “Multimedya” ana başlığı içerisinde toplam 6 ders tespit edilmiştir (Tablo 36). Vakıf üniversitelerinden İstanbul Aydın Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümünde “Multimedya” isimli dersin; 4. Yıl Bahar döneminde seçmeli ders olarak, Vakıf üniversitelerinden Yeditepe Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “Multimedya” isimli dersin; 3. Yıl Bahar döneminde seçmeli ders olarak, Devlet üniversitelerinden Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Grafik Bölümünde “Multimedya” isimli dersin; 3. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak, Devlet üniversitelerinden Gaziantep Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde “Multimedya I ve II” isimli derslerin; 4. Yıl Güz ve Bahar döneminde zorunlu ders olarak, Devlet üniversitelerinden Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde “Multimedya Tasarım I ve II” isimli derslerin; 2. Yıl Güz ve Bahar döneminde seçmeli ders olarak, Devlet üniversitelerinden Marmara Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde “Multimedya Tasarım I ve II” isimli derslerin; 3. Yıl Güz ve Bahar döneminde seçmeli ders olarak verildiği görülmektedir.

4.5. Devlet Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerle ilgili Elde Edilen Bulgular

2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında devlet üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinin Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarındaki etkileşim tasarımına yönelik ders programı bulunan 4 üniversite Tablo 37’de verilmiştir.

Tablo 37. Türkiye’deki Devlet Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Elde Edilen Bulguların Alfabetik Olarak Dağılımı.

Üniversite	Fakülte	Bölüm	Türü
Ankara Hacı Bayram Veli Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet
Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet
Ondokuz Mayıs Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet
T.C. Kütahya Dumlupınar Üni.	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Devlet

Tablo 37’ye göre tespit edilen bu üniversitelerden; Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı, T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde etkileşim tasarımına yönelik ders yapılmaktadır.

4.5.1. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GİT 408 ders koduyla “Çoklu Ortam Tasarımı” isimli derse ait bilgiler Tablo 38’de verilmiştir.

Tablo 38. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Görsel İletişim Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Dördüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GİT 408	Ders Adı: Çoklu Ortam Tasarımı	T+U: 2+2	AKTS: 5

4.5.2. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GİT 320 ders koduyla “*Arayüz Tasarımı*” ve GİT 403 ders koduyla “*Yeni Medya Yönetimi*” isimli derslere ait bilgiler Tablo 39’da verilmiştir.

Tablo 39. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Görsel İletişim Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Üçüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu-seçmeli
Ders Kodu: GİT 320	Ders Adı: Arayüz Tasarımı	T+U: 2+2	AKTS: 4
Ders Kodu: GİT 403	Ders Adı: Yeni Medya Yönetimi	T+U: 2+0	AKTS: 2

4.5.3. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GİT 303 ders koduyla “*Sayısal Arayüz Tasarımı,*” GSS 347 ders koduyla “*Dijital Sayfa Tasarımı*” ve GİT 304 ders koduyla “*Dijital Medya Tasarımı*” isimli derslere ait bilgiler Tablo 40’da verilmiştir.

Tablo 40. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Ondokuz Mayıs Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Görsel İletişim Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Üçüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu-seçmeli
Ders Kodu: GİT 303	Ders Adı: Sayısal Arayüz Tasarımı	T+U: 2+2	AKTS: 5
Ders Kodu: GSS 347	Ders Adı: Dijital Sayfa Tasarımı	T+U: 2+2	AKTS: 3
Üçüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GİT 304	Ders Adı: Dijital Medya Tasarımı	T+U: 2+2	AKTS: 7

4.5.4. T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Devlet üniversitelerinden T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan 181615117, 181616119 ders koduyla “İnternet ve Arayüz Tasarımı I-II,” 181616504 ders koduyla “İnteraktif Medya,” 181617126 ders koduyla “İnteraktif Grafik Tasarımı” ve 181617506 ders koduyla “Etkileşimli Tasarım” isimli derslere ait bilgiler Tablo 41’de verilmiştir.

Tablo 41. T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Görsel İletişim Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Devlet			
Üçüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: 181615117	Ders Adı: İnternet ve Arayüz Tasarımı I	T+U: 2+2	AKTS: 4
Üçüncü Yıl Bahar Dönemi			*zorunlu-seçmeli
Ders Kodu: 181616119	Ders Adı: İnternet ve Arayüz Tasarımı II	T+U: 2+2	AKTS: 4
Ders Kodu: 181616504	Ders Adı: İnteraktif Medya	T+U: 2+2	AKTS: 4
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu-seçmeli
Ders Kodu: 181617126	Ders Adı: İnteraktif Grafik Tasarımı	T+U: 2+2	AKTS: 4
Ders Kodu: 181617506	Ders Adı: Etkileşimli Tasarım	T+U: 2+2	AKTS: 4

4.6. Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerle İlgili Elde Edilen Bulgular

2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinin Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde Etkileşim Tasarımına yönelik ders programı incelendiğinde Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde etkileşim tasarımına yönelik ders programı olduğu tespit edilmiştir (Tablo 42).

Tablo 42. Türkiye’deki Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakültelerinde Yer Alan Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Elde Edilen Bulgular.

Üniversite	Fakülte	Bölüm	Türü
Işık Üniversitesi	Güzel Sanatlar Fakültesi	Görsel İletişim Tasarımı	Vakıf

4.6.1. Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımı Konusuyla İlgili Dersleri

Vakıf üniversitelerinden Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün ders programında yer alan GİTA 2103 ders koduyla “*Dijital Medya,*” GİTA 3103 ders koduyla “*Kullanıcı Arayüz Tasarımı*” ve GİTA 4105 ders koduyla “*İnteraktif Medya Tasarım*” isimli derslere ait bilgiler Tablo 43’de verilmiştir.

Tablo 43. Işık Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünün Etkileşim Tasarımına Yönelik Dersleri.

Üniversite: Işık Üniversitesi			
Fakülte : Güzel Sanatlar Fakültesi			
Bölüm : Görsel İletişim Tasarımı Lisans Programı			
Türü : Vakıf			
İkinci Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GİTA 2103	Ders Adı: Dijital Medya	T+U: 3+0	AKTS: 5
Üçüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GİTA 3103	Ders Adı: Kullanıcı Arayüz Tasarımı	T+U: 3+0	AKTS: 5
Dördüncü Yıl Güz Dönemi			*zorunlu
Ders Kodu: GİTA 4105	Ders Adı: İnteraktif Medya Tasarım	T+U: 3+0	AKTS: 4

4.7. Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerin Karşılaştırılması

2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında devlet ve vakıf üniversitelerinin Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde etkileşim tasarımı kapsamında grafik tasarım eğitimi veren toplam 5 üniversitede etkileşim tasarımına yönelik 13 ders bulunmaktadır. Bu üniversitelerden; Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesinde *Çoklu Ortam Tasarımı*, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesinde *Arayüz Tasarımı*, Ondokuz Mayıs Üniversitesinde *Sayısal Arayüz Tasarımı*, *Dijital Medya Tasarımı*, T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesinde *İnternet ve Arayüz Tasarımı I-II*, *İnteraktif Grafik Tasarımı*, Işık Üniversitesinde *Dijital Medya*, *Kullanıcı Arayüz Tasarımı*, *İnteraktif Medya Tasarım* olmak üzere toplam 8 dersin zorunlu, 5 dersin seçmeli olarak verildiği tespit edilmiştir. Bölümler arasındaki ders isimleri ve uygulanış biçimleri incelendiğinde, benzerlik ve uyumsuzluk bulunamamıştır.

Tablo 44. Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerindeki Etkileşim Tasarımına Yönelik Yer Alan Derslerin Bölümlere Göre Dağılımları.

Dersler	Üniversite Bölüm	Devlet	Vakıf
Yeni Medya <i>*Yeni Medya Yönetimi</i>	Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	✓	
İnteraktif <i>*İnteraktif Medya</i> <i>*İnteraktif Grafik Tasarım</i> <i>*İnteraktif Medya Tasarım</i>	T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	✓	✓
Arayüz <i>*Arayüz Tasarımı</i> <i>*Kullanıcı Arayüz Tasarımı</i> <i>*Sayısal Arayüz Tasarımı</i> <i>*İnternet ve Arayüz Tasarımı</i>	Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Ondokuz Mayıs Üni. Görsel İletişim Tasarımı T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	✓	✓
Etkileşim <i>*Etkileşimli Tasarım</i>	T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	✓	
Dijital <i>*Dijital Medya</i> <i>*Dijital Sayfa Tasarımı</i> <i>*Dijital Medya Tasarımı</i>	Ondokuz Mayıs Üni. Görsel İletişim Tasarımı Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	✓	✓
Multimedya <i>*Çoklu Ortam Tasarımı</i>	Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	✓	

Tablo 44 incelendiğinde; devlet ve vakıf üniversitelerindeki Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarında etkileşim tasarımına yönelik eğitimi verilen dersler, “*Yeni Medya, İnteraktif, Arayüz, Etkileşim, Dijital ve Multimedya*” olmak üzere toplam 6 ana başlık altında toplanmış ve 13 ders ismi belirlenmiştir. Belirlenen dersler, üniversite türü ve bölümleri olarak listelenmiştir. Bu derslerden Yeni Medya; *Yeni Medya Yönetimi*. İnteraktif; *İnteraktif Medya, İnteraktif Grafik Tasarım, İnteraktif Medya Tasarım*. Arayüz; *Arayüz Tasarımı, Kullanıcı Arayüz Tasarımı, Sayısal Arayüz Tasarımı, İnternet ve Arayüz Tasarımı*. Etkileşim; *Etkileşimli Tasarım*. Dijital; *Dijital Medya, Dijital Sayfa Tasarımı, Dijital Medya Tasarımı*. Multimedya; *Çoklu Ortam Tasarımı* ismi altında kategorize edilmiştir.

4.7.1. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Yeni Medya” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular

Tablo 45. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Yeni Medya” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.

Dersler	Üniversite Bölüm	Yarıyıl Dönem	S / Z	Tür
Yeni Medya Yönetimi	Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üni. Görsel İletişim Tasarımı	3. Yıl Bahar	Seçmeli	Devlet

Etkileşim tasarımı kapsamında incelenen derslerden “*Yeni Medya*” ana başlığı içerisinde toplam 1 ders tespit edilmiştir (Tablo 45). Devlet üniversitelerinden Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*Yeni Medya Yönetimi*” isimli dersin; 3. Yıl Bahar döneminde seçmeli ders olarak verildiği görülmektedir.

4.7.2. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “İnteraktif” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular

Tablo 46. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “İnteraktif” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.

Dersler	Üniversite Bölüm	Yarıyıl Dönem	S / Z	Tür
İnteraktif Medya	T.C. Kütahya Dumlupınar Üni. Görsel İletişim Tasarımı	3. Yıl Bahar	Seçmeli	Devlet
İnteraktif Medya Tasarım	Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	4. Yıl Güz	Seçmeli	Vakıf
İnteraktif Grafik Tasarımı	T.C. Kütahya Dumlupınar Üni. Görsel İletişim Tasarımı	4. Yıl Güz	Zorunlu	Devlet

Etkileşim Tasarımı kapsamında incelenen derslerden “*İnteraktif*” ana başlığı içerisinde toplam 3 ders tespit edilmiştir (Tablo 46). Devlet üniversitelerinden T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*İnteraktif Medya*” isimli dersin; 3. Yıl Bahar döneminde seçmeli ders olarak, vakıf üniversitelerinden Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*İnteraktif Medya Tasarım*” isimli dersin; 4. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak, devlet üniversitelerinden T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*İnteraktif Grafik Tasarımı*” isimli dersin; 4. Yıl Güz döneminde zorunlu ders olarak verildiği görülmektedir.

4.7.3. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Arayüz” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular

Tablo 47. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Arayüz” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.

Dersler	Üniversite Bölüm	Yarıyıl Dönem	S / Z	Tür
Arayüz Tasarımı	Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üni. Görsel İletişim Tasarımı	3. Yıl Bahar	Zorunlu	Devlet
Kullanıcı Arayüz Tasarımı	Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	4. Yıl Güz	Zorunlu	Vakıf
Sayısal Arayüz Tasarımı	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	3. Yıl Güz	Zorunlu	Devlet
İnternet ve Arayüz Tasarımı I ve II	T.C. Kütahya Dumlupınar Üni. Görsel İletişim Tasarımı	3. Yıl Güz ve Bahar	Zorunlu	Devlet

Etkileşim Tasarımı kapsamında incelenen derslerden “*Arayüz*” ana başlığı içerisinde toplam 4 ders tespit edilmiştir (Tablo 47). Devlet üniversitelerinden Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*Arayüz Tasarımı*” isimli dersin; 3. Yıl Bahar döneminde zorunlu ders olarak, vakıf üniversitelerinden Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*Kullanıcı Arayüz Tasarımı*” isimli dersin; 4. Yıl Güz döneminde zorunlu ders olarak, Devlet üniversitelerinden Ondokuz Mayıs Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*Sayısal Arayüz Tasarımı*” isimli dersin; 3. Yıl Güz döneminde zorunlu ders olarak, T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*İnternet ve Arayüz Tasarımı I-II*” isimli derslerin 3. Yıl Güz ve Bahar döneminde zorunlu ders olarak verildiği görülmektedir.

4.7.4. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Etkileşim” İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular

Tablo 48. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Etkileşim” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.

Dersler	Üniversite Bölüm	Yarıyıl Dönem	S / Z	Tür
Etkileşimli Tasarım	T.C. Kütahya Dumlupınar Üni. Görsel İletişim Tasarımı	4. Yıl Güz	Seçmeli	Devlet

Etkileşim Tasarımı kapsamında incelenen derslerden “*Etkileşim*” ana başlığı içerisinde toplam 1 ders tespit edilmiştir (Tablo 48). Devlet üniversitelerinden T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*Etkileşimli Tasarım*” isimli dersin; 4. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak verildiği görülmektedir.

4.7.5. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde Dijital İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular

Tablo 49. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Dijital” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.

Dersler	Üniversite Bölüm	Yarıyıl Dönem	S / Z	Tür
Dijital Medya	Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	2. Yıl Güz	Zorunlu	Vakıf
Dijital Sayfa Tasarımı	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	3. Yıl Güz	Seçmeli	Devlet
Dijital Medya Tasarımı	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı	3. Yıl Bahar	Zorunlu	Devlet

Etkileşim tasarımı kapsamında incelenen derslerden “*Dijital*” ana başlığı içerisinde toplam 3 ders tespit edilmiştir (Tablo 49). Vakıf üniversitelerinden Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*Dijital Medya*” isimli dersin; 2. Yıl Güz döneminde zorunlu ders olarak, devlet üniversitelerinden Ondokuz Mayıs Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*Dijital Sayfa Tasarımı*” isimli dersin; 3. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak ve Ondokuz Mayıs Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*Dijital Medya Tasarımı*” isimli dersin; 3. Yıl Bahar döneminde zorunlu ders olarak verildiği görülmektedir.

4.7.6. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde Multimedya İsmi Geçen Derslere Ait Elde Edilen Bulgular

Tablo 50. Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde “Multimedya” İsmi Geçen Dersler ve Bölümlerin Dağılımı.

Dersler	Üniversite Bölüm	Yarıyıl Dönem	S / Z	Tür
Çoklu Ortam Tasarımı (Multimedya)	Ankara Hacı Bayram Veli Üni. Görsel İletişim Tasarımı	4. Yıl Bahar	Zorunlu	Devlet

Etkileşim Tasarımı kapsamında incelenen derslerden “*Multimedya*” ana başlığı içerisinde toplam 1 ders tespit edilmiştir (Tablo 50). Devlet üniversitelerinden Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümünde “*Çoklu Ortam Tasarımı*” isimli dersin; 4. Yıl Bahar döneminde zorunlu ders olarak verildiği görülmektedir.

SONUÇLAR

Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Sonuçlar

Etkileşim tasarımının kapsamı ve tarihi konusunda kesin bir bilgi bulunmamakla birlikte Birinci Dünya Savaşı yıllarına dayandığı ve bilgisayar teknolojisinin gelişimine paralel olarak ilerlemekte olduğu görülmektedir. Etkileşim tasarımı, bir disiplin olarak ilk kez Bill Moggridge tarafından 1980’lerde insan-bilgisayar etkileşimi olarak tanımlanmıştır. 1990 sonrasında dünyada internet kullanımının artması, “Interaction Design Association” ve “Interaction Design Foundation” gibi kurumların alana olan destekleri sonucunda, etkileşim tasarımının etki alanı genişlemiştir. Dolayısıyla bu alan, geçmişten günümüze kadar birçok farklı disiplinden etkilenmiş ve teknolojiyle birlikte sürekli gelişim içerisinde bütünleşmiştir.

“NIMHANS” Hastenesi için geliştirilen sistemde de görüldüğü üzere etkileşim tasarımı insanlar arasındaki iletişimsizliğe çözüm aramaktadır. Yapılan çalışmada; etkileşimli ürünlerin etkisinin insan yaşamını değiştirdiği ve toplumsal yaşama destek olduğu vurgulanmıştır. Kullanıcı rolünün merkezde olduğu hemen hemen tüm alanları etkileyen bu disiplinin, kullanıcı arayüzü ve kullanıcı deneyiminin günümüzde önem kazanması neticesinde hem grafik tasarım alanına hem de mesleğin geleceğine olumlu yönde katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın İkinci Alt Problemine İlişkin Sonuçlar

Etkileşim tasarımının grafik tasarıma olan etkisi yalnız alanı değil, grafik tasarımcının mesleki profilini ve iş bulma durumunda etkilemektedir. Adobe’nin 2021 yılında yayımladığı işe alma eğilimleri raporu; etkileşim tasarımcılarına olan talebin, grafik tasarımcılarına olan talebi geride bıraktığını göstermektedir. İnternet kullanımı ve akıllı mobil cihazların artması, arayüz tasarımcılarına olan beklentiyi artırmıştır. Grafik tasarım mezunları, aldıkları eğitim ile gerçek hayatın mesleki gereksinimleri arasındaki büyük boşluktan dolayı zorluk çekmektedir. Tasarım dünyası daha karmaşık hale geldikçe, grafik tasarım disiplinleri de daha fazla uzmanlaşmıştır. Birçok şirket etkileşim tasarımcısı, çoklu ortam tasarımcısı, arayüz tasarımcısı, dijital tasarımcı gibi meslek profilleri için gerekli yeteneklere ve eğitime sahip olan tasarımcılar aramaktadır. Sektörde geleneksel grafik

tasarımcıya olan talep azalırken basılı ve dijital medya için tasarım yapabilecek etkileşim tasarımcılarına olan talep artmıştır. Günümüzde artık grafik tasarımcının rolü değişmiştir. Bu nedenle birçok geleneksel grafik tasarımcı, dijital grafik tasarımcıya dönüşmekte zorluk yaşamaktadır.

Grafik tasarım eğitiminde baskı tasarımına yönelik eğitimin ağırlıklı olarak yer alması, öğrencilerin sektörde farklı zorluklarla karşılaşmasına neden olacaktır. Grafik tasarımcıların artık geleneksel tasarım yöntemlerinin dışında, dijital platformlara yönelik de çalışabilen, çok yönlü, insan odaklı ve kullanıcı merkezli düşünebilen tasarımcılar olarak yetişmesi beklenmektedir.

Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine İlişkin Sonuçlar

Türkiye’deki devlet ve vakıf üniversitelerinde yer alan Güzel Sanatlar Fakülteleri; Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarındaki 2020-2021 eğitim-öğretim yılı içerisinde yer alan etkileşim tasarımına yönelik ders programları incelendiğinde; yükseköğretim kurumu web sayfası üzerinden erişilen 129 devlet, 74 vakıf üniversitesinin Güzel Sanatlar Fakültelerindeki Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar ve Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarındaki aktif olarak grafik tasarım eğitimi verilen 37 üniversiteye ulaşılmış ve incelenmiştir. Bu üniversitelerden 31 tanesinin; Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar bölümlerinde, 6 tanesinin Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde grafik tasarım eğitimi verdiği tespit edilmiştir.

Araştırma kapsamında 17 devlet üniversitesi (*Akdeniz Üniversitesi Grafik Tasarımı, Anadolu Üniversitesi Grafik Sanatlar, Atatürk Üniversitesi Grafik Tasarımı, Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Grafik Tasarımı, Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarımı, Gaziantep Üniversitesi Grafik Sanatlar, Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı, Hacettepe Üniversitesi Grafik Tasarımı, Kastamonu Üniversitesi Grafik Tasarımı, Marmara Üniversitesi Grafik Sanatlar, Mimar Sinan Üniversitesi Grafik Tasarım, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Grafik, Necmettin Erbakan Üniversitesi Grafik Sanatlar, Ordu Üniversitesi Grafik Tasarımı, Selçuk Üniversitesi Grafik, Süleyman Demirel Üniversitesi Grafik Tasarımı*) ve 7 vakıf üniversitesi (*Beykent Üniversitesi Grafik Tasarımı, Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi Grafik Tasarım,*

Haliç Üniversitesi Grafik Tasarımı, İstanbul Aydın Üniversitesi Grafik Tasarım, İstanbul Gelişim Üniversitesi Grafik Tasarımı, Maltepe Üniversitesi Grafik Tasarımı, Yeditepe Üniversitesi Grafik Tasarımı) olmak üzere toplam 24 üniversitenin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümü adı altında etkileşim tasarımına yönelik eğitim verdiği tespit edilmiştir. Ayrıca 4 devlet üniversitesi (*Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı, T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı*) ve 1 vakıf üniversitesi (*Işık Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı*) olmak üzere toplam 5 üniversitenin de Görsel İletişim Tasarımı Bölümü adı altında etkileşim tasarımına yönelik derslerin bulunduğu belirlenmiştir. Sonuç olarak 29 üniversitenin etkileşim tasarımına yönelik ders programlarının bulunduğu görülmüştür.

Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine İlişkin Sonuçlar

2020-2021 Eğitim-Öğretim yılında devlet ve vakıf üniversitelerinin Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümleri ile yine devlet ve vakıf üniversitelerindeki Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinin lisans programlarında etkileşim tasarımına yönelik yer alan dersler, “*Yeni Medya, İnteraktif, Arayüz, Etkileşim, Dijital ve Multimedya*” olmak üzere toplam 6 ana başlık altında toplanmış ve 52 ders ismi belirlenmiştir. Belirlenen dersler ve ortaya çıkan sonuçlar, devlet ve vakıf üniversitelerindeki Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümleri ile Görsel İletişim Tasarımı Bölümleri olarak 2 ayrı grup da ele alınmıştır.

Grafik, Grafik Tasarımı, Grafik Sanatlar Bölümlerinde etkileşim tasarımı kapsamında grafik eğitimi veren toplam 24 üniversitede etkileşim tasarımına yönelik 39 ders bulunmaktadır. İncelenen derslerin dağılımları şu şekildedir:

İnteraktif Tasarım I - II, Arayüz Tasarımı, Etkileşimli Tasarım, Arayüz Tasarımı, Multimedya I - II, Multimedya I - II, Etkileşim Tasarım I - II, İnternet ve Arayüz Tasarımı I - II, Yeni Medya I - II, İnternet ve Arayüz Tasarımı, Dijital Grafik Tasarım I - II, Web Tasarım ve Arayüz Uygulamaları, Multimedya, Web ve Arayüz Tasarımı, İnteraktif Medya Tasarım, İnternet ve Arayüz Tasarımı ve İnteraktif Grafik, İnteraktif Grafik Tasarım, Dijital Medya Tasarımı I – II ve E-

Medya Yazılım I – II olmak üzere toplam 19 dersin zorunlu, 20 dersin seçmeli olarak verildiği tespit edilmiştir. Ayrıca derslerin teorik ve uygulamalı olarak işleniş biçimleri farklılık göstermektedir.

“Yeni Medya” isimli ders; Anadolu Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde 3. Yıl Güz döneminde seçmeli, Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde 4. Yıl Güz ve Bahar dönemlerinde zorunlu ders olarak yer almaktadır.

“İnteraktif Grafik Tasarım” isimli ders; Anadolu Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde 4. Yıl Güz döneminde seçmeli, Selçuk Üniversitesi Grafik Bölümünde 4. Yıl Bahar döneminde zorunlu, Dokuz Eylül Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde 3. Yıl Güz ve Bahar dönemlerinde seçmeli ders olarak yer almaktadır.

“Arayüz Tasarımı” isimli ders; Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde 3. Yıl Bahar döneminde zorunlu, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde 4. Yıl Güz döneminde zorunlu ders olarak yer almaktadır.

“Web Arayüz Tasarımı” isimli ders; Kastamonu Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde 4. Yıl Bahar döneminde zorunlu, İstanbul Gelişim Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde 3. Yıl Güz döneminde seçmeli ders olarak yer almaktadır.

“Etkileşim Tasarımı” isimli ders; Hacettepe Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde 4. Yıl Güz ve Bahar döneminde seçmeli, Beykent Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde 3. Yıl Güz döneminde zorunlu, Giresun Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde 3. Yıl Güz ve Bahar döneminde zorunlu ders olarak yer almaktadır.

“Etkileşimli Grafik Tasarım” isimli ders; Balıkesir Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde 4. Yıl Güz döneminde seçmeli, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde 4. Yıl Bahar döneminde seçmeli ders olarak yer almaktadır.

“Multimedya” isimli ders; İstanbul Aydın Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümünde 4. Yıl Bahar döneminde seçmeli, Yeditepe Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde 3. Yıl Bahar döneminde seçmeli, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Grafik Tasarımı Bölümünde 3. Yıl Güz döneminde seçmeli,

Gaziantep Üniversitesi Grafik Sanatlar Bölümünde 4. Yıl Güz ve Bahar dönemlerinde zorunlu ders olarak yer almaktadır.

Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde etkileşim tasarımı kapsamında grafik tasarım eğitimi veren toplam 5 üniversitede etkileşim tasarımına yönelik 13 ders bulunmaktadır. İncelenen derslerin dağılımları şu şekildedir:

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesinde *Çoklu Ortam Tasarımı*, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesinde *Arayüz Tasarımı*, Ondokuz Mayıs Üniversitesinde *Sayısal Arayüz Tasarımı*, *Dijital Medya Tasarımı*, T.C. Kütahya Dumlupınar Üniversitesinde *İnternet ve Arayüz Tasarımı I-II*, *İnteraktif Grafik Tasarımı*, Işık Üniversitesinde *Dijital Medya*, *Kullanıcı Arayüz Tasarımı*, *İnteraktif Medya Tasarım* olmak üzere toplam 8 dersin zorunlu, 5 dersin seçmeli olarak verildiği tespit edilmiştir. Bölümler arasındaki ders isimleri ve uygulanış biçimleri incelendiğinde, benzerlik ve uyumsuzluk olmadığı görülmektedir.

ÖNERİLER

Mobil cihazların kullanımıyla birlikte arayüz tasarımına olan ihtiyaç yoğunlaşmış bu doğrultuda Adobe XD, Marvel, Framer, Sketch, Figma, InVision gibi etkileşim tasarımına hizmet veren prototipleme araçlarının sayısı da artış göstermektedir. Grafik tasarımcılar da bu önemli alanda bilgi sahibi olmak için eğitici ve yönlendirici kurumlara ihtiyaç duymaktadır. Üniversitelerin, Etkileşim Tasarımı Derneği (Interaction Design Association), Etkileşim Tasarımı Vakfı (Interaction Design Foundation) gibi etkileşim tasarımına destek veren kurumlarla iş birliği içerisinde olması alanın gelişimine katkı sağlayacaktır. Bunun yanı sıra; farklı iş birliği yolları ile ekip tabanlı yaratıcı altyapılar oluşturulmalı ve diğer ülkelerle etkileşim içerisinde eğitimin kalitesinin artırılması amaçlanmalıdır.

Salgın, afet gibi hayatımızı kısıtlayan küresel sorunlara tasarım çözümleri getirmek için sağlık sektörü ya da farklı sosyal kuruluşlarla iş birliği içerisinde yenilikçi çözümler bulmak ve sistemin sorunlarını en aza indirmek adına her yıl etkileşim tasarımı yarışmaları düzenlenebilir. Bu kapsamda 2012 yılından itibaren faaliyet gösteren ve Etkileşim Tasarımı Derneği (IXDA) tarafından desteklenen Etkileşim Ödülleri (The Interaction Awards) örnek alınabilir.

Apple, Microsoft, Google gibi büyük kuruluşlar, artırılmış gerçeklik (AR) ve sanal gerçeklik (VR) deneyimini geliştirmek için büyük yatırımlar yapmaktadır. Bu aynı zamanda yeni dijital ortamların gelişmesine ve kullanıcı deneyiminin yükselişine işaret etmektedir. Etkileşim tasarımının geleceğinde büyük rol oynayan sanal gerçeklik içeriğinde 3B görüntüler, 3B ses, yapay koku ve kuvvet geri bildirimi gibi eylemleri barındırmaktadır. Sanal dünyada hareket etme ve nesne ile etkileşim kurma yeteneği kapsamında yer alan sanal gerçeklik, mevcut grafik tasarım eğitiminde ayrı bir ders olarak veya var olan dersin içerisinde bir bölüm olarak yer alabilir. Bu kapsamda VR tasarımını prototiplemek için kullanılacak grafik programlar öğrenilebilir.

Grafik tasarım eğitimi, özgünlüğü ve yeniliği kolaylaştırmak amacıyla çok disiplinli ve kültürlerarası kaynaklardan yararlanmalıdır. Dolayısıyla grafik tasarım eğitimi verilen bölümlerin kullanıcı deneyimine odaklanarak, kullanıcıların ihtiyaçlarını belirleme ve bu ihtiyaçlara yanıt verme becerilerini geliştirme noktasında öğrencilere katkıda bulunmaları sağlanmalı ve desteklenmelidir. Bu

bağlamda öğrencilerin, grafik tasarım eğitimi içerisinde ayrı bir ders olarak kodlama eğitimi görmeleri, dijital içerik üreten grafik tasarımcı profiline önemli katkı sağlayacaktır. Kodlama eğitimi aynı zamanda öğrencilerin etkileşimli tasarım programlarını daha çabuk kavramasına yardımcı olacaktır.

Eğitimde ve sektörde başarılı etkileşim tasarımcılarına yönelik ihtiyaç her geçen gün artmaktadır. Nitelikli tasarımcılara olan ihtiyacın artması da ülkemizdeki yükseköğretim kurumlarının grafik tasarım bölümlerinde eğitimi verilen ilgili derslerin sorgulanmasına yol açmaktadır. Bu nedenle etkileşim tasarımı derslerinin eğitim-öğretim süreci içerisinde grafik tasarım eğitimine dahil edilerek yeniden yapılandırılması sağlanabilir.

İçerisinde farklı disiplinleri barındıran etkileşim tasarımı, bir ders olarak müfredatta sürekli olarak yer almalı ve kapsamı diğer disiplinlerle iş birliği kuracak şekilde belirlenmelidir. Bu süreçte öğretim elemanlarının sektörle iletişiminin planlanması ve etkileşimli içerik üreten güncel yazılım programlarının yakından takip edilmesi hem alanın gelişimine hem de öğrenci ve akademisyenlerin eğitimine katkı sağlayacaktır.

KAYNAKÇA

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D. & Preece, J. (2004). User-Centered Design. In Encyclopedia of Human-Computer Interaction, Sage; Thousand Oaks. 445-456.
- AbuShawali, M., Lim, Y. P. & Bedu, A. R. (2013). The Impact of New Digital Media on Graphic Designer in Jordan. International Conference on Informatics and Creative Multimedia, 276.
- Aleksić, D. & Stamenković, I. (2018). The Language Of Media In The Digital Age. Balkan Social Science Review, (12), 101-102.
- Anonim, (2016). The Five Languages or Dimensions of Interaction Design. Interaction Design Foundation. Erişim Tarihi: 09.05.2021. <https://www.interaction-design.org/literature/article/the-five-languages-or-dimensions-of-interaction-design>
- Anonim, (2018). Full Guide: How to build minimalistic UI design in your mobile apps? Promatics Technologies. Erişim Tarihi: 02.06.2021. <https://promatics.medium.com/full-guide-how-to-build-minimalistic-ui-design-in-your-mobile-apps-65c652e486c8>
- Anonim, (2020). Enhans – Reimagining Doctor-Patient Communication at NIMHANS. Interaction Design Association. Erişim Tarihi: 11.05.2021. <https://awards.ixda.org/entry/2020/enhans-reimagining-doctor-patient-communication-at-nimhans/>
- Anonim, (2021a). What is Fitts' Law. Interaction Design Foundation. Erişim Tarihi: 07.05.2021. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/fitts-law>
- Anonim, (2021b). Kullanılabilirlik. Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ). Erişim Tarihi: 17.05.2021. <http://hci.cc.metu.edu.tr/tr/kullanilabilirlik>
- Anonim, (2021c). Interaction Design. Interaction Design Foundation (IDF). Erişim Tarihi: 22.05.2021. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/interaction-design>
- Anonim, (2021d). What is interaction design? Interaction Design Association (IXDA). Erişim Tarihi: 22.05.2021. <https://ixda.org/ixda-global/about-history/>
- Aslan, B. ve Aslan, F. Y. (2013). Mobil Programlamanın Önemi ve Bir Müfredat Önerisi. Elektronik Mesleki Gelişim ve Araştırmaları Dergisi, 81.
- Babich, N. (2016a). Mobile UX Design: Key Principles. Erişim Tarihi: 23.03.2021. <https://uxplanet.org/mobile-ux-design-key-principles-dee1a632f9e6>

- Babich, N. (2016b). The Art of Minimalism in Mobile App UI. Erişim Tarihi: 05.05.2021. <https://uxplanet.org/the-art-of-minimalism-in-mobile-app-ui-design-b21aa671dd7f>
- Babich, N. (2019). What is Interaction Design & How Does it Compare to UX. Erişim Tarihi: 09.05.2021. <https://xd.adobe.com/ideas/principles/human-computer-interaction/what-is-interaction-design/>
- Barnes, A. (2012). Repositioning The Graphic Designer as Researcher. *Iridescent: Icograda Journal of Design Research*, 2(1). 2.
- Beal, V. (2003). New Media. Erişim Tarihi: 01.06.2021. <https://www.webopedia.com/definitions/new-media/>
- Bloomer, S. & Croft, R. (1997). Pitching Usability to your Organization. *Magazine Interactions*, 4(6), 18-26.
- Brar, S. S. (2018). 10 Steps to Interaction Design (IXD). Erişim Tarihi: 10.05.2021. <https://uxdesign.cc/10-steps-to-interaction-design-ixd-6abe778cb8b8>
- Cardello, J. (2021). 14 prototyping tools for UI/UX designers. Erişim Tarihi: 14.03.2021. <https://webflow.com/blog/prototyping-tools>
- Cvetković, D. (2019). Introductory Chapter: Multimedia and Interaction. Erişim Tarihi: 06.05.2021. <https://www.intechopen.com/books/interactive-multimedia-multimedia-production-and-digital-storytelling/introductory-chapter-multimedia-and-interaction>
- Dam, R. F. & Siang, T. Y. (2020). Design Thinking: Get Started with Prototyping. Erişim Tarihi: 14.03.2021. <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-get-started-with-prototyping>
- Davydkina, O. (2017). Improving Design Maturity By Applying Optimized Ux Design Workflows. (Yüksek Lisans Tezi). University of Technology, Faculty of Computer Science, Dresden/Germany. Erişim Tarihi: 10.03.2021. 2-9.
- Deliyannis, L. (2012). Interactive Multimedia. *Croatia, In Tech*, 6.
- Dhir, R. (2021). Interactive Media. Erişim Tarihi: 06.05.2021. <https://www.investopedia.com/terms/i/interactive-media.asp>
- Evans, C. & Gibbons, N. (2007). The interactivity effect in multimedia learning. *Computers & Education*, 49(4), 1147-1160.
- Fernandes, T. (1995). *Global interface design: a guide to designing international user interfaces*. San Diego, CA, USA: Academic Press Professional, Inc.

- Friedman, K. (2012). Models of design: Envisioning a future design education. *Visibile Language*, 46.1(2), 151.
- Garrett, J. J. (2011). *The elements of user experience: user-centered design for the web and beyond*. (2.Baskı), Berkeley, CA, USA: New Riders Publishing. 19-22.
- Gilthorpe, K. (2016). *Mobile Design Considerations*. Erişim Tarihi: 10.03.2021. <https://thefridgeagency.com/blog/mobile-design-considerations/>
- Goodman, E. S. (2013). *Delivering Design: Performance and Materiality in Professional Interaction Design*. (Doktora Tezi). University of California, Information Management and Systems, Berkeley. San Francisco/USA. 7.
- Gube, J. (2010). What Is User Experience Design? Overview, Tools and Resources. *Smashing Magazine*. Erişim Tarihi: 15.05.2021. <https://www.smashingmagazine.com/2010/10/what-is-user-experience-design-overview-tools-and-resources/>
- Hassenzahl, M. & Tractinsky, N. (2006). User experience – a research agenda, *Behaviour & Information Technology*, 25(2), 91–97. <https://doi.org/10.1080/01449290500330331>
- Hoover, S. (2017). *Design for Fingers, Touch, and People, Part 1*. Erişim Tarihi: 06.05.2021. <https://www.uxmatters.com/mt/archives/2017/03/design-for-fingers-touch-and-people-part-1.php>
- Hollis, R. (1997). *Graphic Design: A Concise History*. London: Thames and Hudson.
- Jensen, R. E. & Sandlin, P. K. (1991). *Why do it? Advantages and dangers of new ways of computer-aided teaching/instruction*. San Antonio, TX: Department of Business Administration, Trinity University.
- Johnson, J. (2010). *Designing with the Mind in Mind: The Psychological Basis for UI Design Guidelines*. CHI EA '15 Proceedings of the 33rd Annual ACM Conference on Human Factors in Computing Systems, Apr. 18-23 2015, Seoul, Republic of Korea. <https://doi.org/10.1145/2702613.2706667>
- Karambelkar, N. (2019). *Impact of Digital Media On Print Media*. *International Research Journal of Engineering and Technology*. Erişim Tarihi: 06.05.2021. <https://www.irjet.net/archives/V6/i12/IRJET-V6I12283.pdf>
- Kathotia, A. (2020). *Evolution of Graphic Designing from 2010 to 2020* Erişim Tarihi: 05.04.2021. <https://www.digitalpolo.com/evolution-of-graphic-designing-from-2010-to-2020/>
- Khtwah, A. (2012). Quality standards in the recruitment of academic staff for e-learning. *Arab Journal of quality Assurance in Higher Education*, 1-28.

- Lafon, M. B. & Mackay, W. (2007). Prototyping Tools and Techniques. The Human-Computer Interaction Handbook. CRC Press. 1007.
- Latif, W. (2020). Switching From Graphic Designer to UX/UI Designer: The Short Guide to Career Change. Erişim Tarihi: 15.03.2021. <https://wasimlatif.medium.com/switching-from-graphic-designer-to-uxui-designer-the-short-guide-to-career-change-a9834667d0a0>
- Manovich, L. (1999). New Media: a User's Guide. Erişim Tarihi: 13.05.2021. http://manovich.net/content/04-projects/026-new-media-a-user-s-guide/23_article_1999.pdf
- Mayhew, D. J. (1992). Principle and guidelines in software user interface design. Upper Saddle River, NJ, USA: Prentice-Hall, Inc.
- Meggs, P. B. and Purvis, A. W. (2012). Meggs' History of Graphic Design 5th Edition. Canada: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- McCartney, J. (2017). UX/UI Design For Mobile App. Erişim Tarihi: 10.03.2021. <https://hackernoon.com/ux-ui-design-for-mobile-apps-d4e079adce37>
- McCoy, K. (1998). Digital Communications Design in The Second Computer Revolution. Erişim Tarihi: 02.06.2021. <https://shahkaarrizvi.files.wordpress.com/2011/11/essays.pdf>
- McLuhan, M. (1962). The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man. Canada: University of Toronto Press.
- Milivojević, S. (2017). Šta je novo u novim medijima? Časopis za književnost i kulturu, i društvena pitanja, Reč no. 87/33, 161.
- Mishra, P. (2013). User Interface Design for existing System Monitoring Application. Metropolia (Lisans Tezi). University of Applied Sciences, Media Engineering, Helsinki/Finland.
- Moggridge, B. (2010). Designing Media. Cambridge and London, The MIT Press.
- Morales, J. (2020). Digital Design vs. Graphic Design Defined Erişim Tarihi: 01.04.2021. <https://xd.adobe.com/ideas/principles/web-design/digital-vs-graphic-design/>
- Muratovski, G. (2016). Research for designers: A guide to methods and practice. London: SAGE Publications. 17.
- Murtaza, A. (2021). Adobe XD vs Sketch vs Figma vs InVision. Erişim Tarihi: 21.05.2021. <https://www.creative-tim.com/blog/web-design/adobe-xd-vs-sketch-figma-invision/>
- Natoli, J. (2015). Think First. Baltimore, Maryland, USA. Twofold LLC.

- Nielsen, J. (2012). Usability 101: Introduction to Usability. Eriřim Tarihi: 12.05.2021. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. New York, NY, USA: Basic Books, A Member of the Perseus Books Group.
- Palmer, T. & Bowman, J. (2020). 2020 Design Tools Survey. Eriřim Tarihi: 05.05.2021. <https://uxtools.co/survey-2020/>
- Pentzold, C., Kaun, A. & Lohmeier, C. (2020). Imagining and instituting future media: Introduction to the special issue. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 26(4), 706. Doi: 10.1177/1354856520938584
- Preece, J., Sharp, H. & Rogers, Y. (2019). *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*, (5.Baskı) Indianapolis: John Wiley & Sons Inc.
- Redström, J. (2006). Towards user design? On the shift from object to user as the subject of design. *Design Studies* 27(2), 128.
- Saffer, D. (2009). *Designing for Interaction: Creating Innovative Applications and Devices*, (2.Baskı). New Riders Press, 16-20-21.
- Satué, E. (1994). *El Diseño Gráfico: Desde Los Orígenes Hasta Nuestros Días, Graphic Design: From Its Origins to Our Days*. Madrid: Alianza Editorial.
- Schroeter, E. (2020). *Graphic Design to UX Design: The Ultimate Career Change Guide*. Eriřim Tarihi: 15.03.2021. <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/switch-from-graphic-design-to-ux/>
- Seffah, C. (2005). *Human-Centered Software Engineering-Integrating Usability in the Software Development Lifecycle*. Springer.
- Sommerville, I. (2010). *Software Engineering*, (9.Baskı) Boston, USA. Addison Wesley, 45-46.
- Stevens, G. C. (1983). User-friendly computer systems?: a critical examination of the concept. *Behaviour & Information Technology*, 2(1), 3-16.
- Szekely, A. P. (1994). *User Interface Prototyping: Tools and Techniques*. University of Southern California. 1. Doi:10.1007/BFb0035808
- Taffe, S. (2012). *Shifting Involvement: Case Studies Of Participatory Design In Graphic Design*. (Doktora Tezi). Faculty of Design Swinburne University of Technology, Melbourne/Australia. 36-98-99.
- TDK. (2021). *Güncel Türkçe Sözcük*. Eriřim Tarihi: 16.03.2021. <https://sozluk.gov.tr/>

- Teng, L. H. (2017). Transitioning from a Graphic Designer to a UX Designer in 2018 Eriřim Tarihi: 15.03.2021. <https://blog.prototypr.io/transitioning-from-a-graphic-designer-to-a-ux-designer-in-2018-8027ec7b90c6>
- Tivix. (2021). Eriřim Tarihi: 14.03.2021. <https://www.tivix.com/blog/12-of-the-best-ux-prototyping-tools-for-product-designers>
- Uxbooth, (2018). Complete Beginner's Guide to Interaction Design. Eriřim Tarihi: 09.05.2021. <https://www.uxbooth.com/articles/complete-beginners-guide-to-interaction-design/>
- Wiesen, G. (2021). What Is Multimedia Interactive Design. Eriřim Tarihi: 09. 03. 2021 <https://www.easytechjunkie.com/what-is-multimedia-interactive-design.htm>
- Wood, D. (2009). Interaction Design: Where's the graphic designer in the graphical user interface? Entertainment Media Design. St Helens College, College of Arts, UK, 5.
- Yardımcı, E. (2019). Prototipleme Nedir? En Çok Kullanılan Prototipleme Araçları Nelerdir? Eriřim Tarihi: 14.03.2021. <https://medium.com/türkiye/prototipleme-nedir-en-çok-kullanılan-prototipleme-araçları-nelerdir-83c24ed1f1b8>

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı-Soyadı	Nurettin Selçuk BAĞCI
Doğum Yeri-Tarihi	
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	2006-2011 Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü
Yüksek Lisans	2019-2021 Ordu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
İş Deneyimi	
Stajlar	
Ödüller ve Sergiler	<p>2009 Dokuz Eylül Üniversitesi GSF Galerisi, “Fukuda’ya Selam” Sergilenme.</p> <p>2009 İzmir Kültür Sanat ve Eğitim Vakfı, “17. İzmir Avrupa Caz Festivali” Afiş Yarışması, Sergilenme.</p> <p>2009 T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı “Kitap, Kütüphane ve Okuma Sevgisi” Afiş Yarışması, Birincilik Ödülü.</p> <p>2010 Dokuz Eylül Üniversitesi GSF Galerisi, “Kalecinin Yalnızlığı” Sergilenme.</p> <p>2010 “Asansör Sempozyumu” Logo yarışması, Sergilenme.</p> <p>2011 “Çelikhan Belediyesi” Logo Yarışması, Üçüncülük Ödülü.</p> <p>2015 Umut Vakfı, “Yaşama Hak Tanıyın” Afiş Yarışması, Birincilik Ödülü.</p> <p>2017 Çorlu Belediyesi, “Çorlu İsmi Ulusal Tipografik Logo Yarışması” Üçüncülük Ödülü.</p> <p>2019 Türkiye İnsan Hakları Vakfı, “10. İnsan Hakları Belgesel Film Günleri” Afiş Yarışması, Mansiyon Ödülü.</p>
Projeler	<p>2012-2016 Doğuş Yayın Grubu, “GQ Türkiye” Dijital Edisyon Tasarımı.</p> <p>2013-2017 Garanti Bankası, “Masters Online Magazine” E-Dergi Tasarımı.</p> <p>2016 Doğuş Yayın Grubu, “National Geographic Türkiye” Dijital Edisyon Tasarımı.</p> <p>2017-2018 Deniz Kuvvetleri Komutanlığı, “Deniz Kuvvetleri Dergisi” Logo ve Dergi Tasarımı.</p> <p>2020-2021 Ordu Üniversitesi, “Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi” Logo ve Dergi Tasarımı.</p>

Çalıştığı Kurumlar	2011-2012 Ege Sinerji Bilişim Hizmetleri – Grafik Tasarımcı 2012-2016 Doğuş Yayın Grubu – Grafik Tasarımcı 2017-2018 Deniz Kuvvetleri Komutanlığı – Grafik Tasarımcı 2020-2021 Ordu Üniversitesi – Yarı Zamanlı Öğretim Elemanı 2018- Milli Eğitim Bakanlığı – Grafik Öğretmeni
İletişim	
E-Posta Adresi	
Tarih	14.07.2021