

Görsel Materyallerin Tasarım İlkeleri

Görsel Tasarım

“Bir resim bin kelimeye bedeldir”

Gereçlerin etkinliği geliştirilmesinde belirli görsel tasarım, ilke ve öğelerin doğru kullanımına bağlıdır.



Öğretim materyallerinin oluşturulmasında iki aşama çok önemlidir:

- Öğretim materyalini tasarlama

- Öğretim materyalini hazırlama



▶ İyi tasarlanmış görsel materyaller;

▶ Öğrenimi kolaylaştırıcıdır.

▶ Öğrencilerin yaratıcılıkları için estetik modeller oluşturmayı sağlar.



Şimşek'e göre(1997: 69), bir öğretim materyali

- ⊙ Kolay kullanılır olmalı ve öğrenciyi en az çaba ile ve en kısa zamanda bilgiye ulaştırmalıdır.
- ⊙ Materyalde kullanılan nesnelere, ilk bakışta kavranabilecek özellikte olmalıdır.
- ⊙ Materyal içindeki unsurlar, uyumlu ve bütünlük içinde olmalıdır.
- ⊙ Kullanılan yazı açık, net ve kolay algılanabilir olmalı, renkler uyumlu olmalı ve abartılı olmamalıdır.
- ⊙ Resim, çizim, yazı ve renkler, öğrencinin yaş ve cinsiyetine uygun olmalıdır.



Dođru Tasarlanmıř Öğretim Materyallerinin Özellikleri

1. **Tasarım ilkeleri** dikkate alınarak tasarlanıp geliştirilmiş olmalıdır.
2. **Kolay kullanılabilir** olmalı.
3. İletilecek mesajı, **tam ve dođru anlaşılacak şekilde ve en az çaba ile** iletmelidir.



Dođru Tasarlanmıř Öğretim Materyallerinin Özellikleri

4. Materyal içerisinde kullanılan her türlü görsel unsur ve objeler bir iç **uyum** içinde bulunmalı.
5. **Bütünlük** içerisinde bulunmalı. Bütünde ne eklenecek ne de çıkarılacak bir şey olmamalı.
6. Kullanılan yazıların büyüklüğünden şekline kadar, materyal üzerindeki objelerin yerleşiminden kullanılan renklere kadar gerekli **en küçük detay bile dikkate alınarak** hazırlanmış olmalı.



Öğretim Materyali Geliştirirken Nelere Dikkat Edilmelidir?



- ▶ **Boşluk/Doluluk oranı:** Bir materyal sayfası ya da ekranının tamamen doldurulması doğru değildir.
- ▶ **İkili kodlama:** Çoklu ortam öğrenmelerinde hem sözel hem de görsel bilginin kullanılması gereklidir. Konuşma ya da yazılı metinlerle birlikte resimlerin kullanılması daha fazla yarar sağlar.
- ▶ **Sadelik:** Çalışan belleğin sınırlılığından dolayı, insanlar görsel ve sözel materyalleri işlemede belli bir kapasiteyle sınırlıdır. Bu nedenle metin ve çizimleri olabildiğince sadeleştirmek gerekir.
- ▶ **Uyumluluk (Tutarlılık):** Öğretilmesi amaçlanan konuya uygun olmayan materyallerin öğrenmeye yararı olmamaktadır. İlginç ama konuyla ilgisi olmayan sözcük ve resim kullanmak öğrenmeyi zorlaştırmaktadır. : İlginç ama konuyla ilgisi olmayan ses ve müzik kullanımı öğrenmeyi zorlaştırmaktadır.
- ▶ **İhtiyaç:** İnsan organizması ihtiyaç duyduğu uyarıcılara yönelme eğilimi gösterir. Öğrenci ihtiyaçlarına uygun içerik onları öğrenmeye güdüler.
- ▶ **Kanal:** Kanal ilkesi “işitsel ve görsel çalışan belleğin her ikisinin de kullanılmasıyla bilişsel kapasitenin arttırılması”dır. Örneğin, resimlerin (ya da animasyon) kullanıldığı durumlarda yazılı metin yerine konuşma metinlerinin (sözel anlatım) kullanılması buna örnek verilebilir.
- ▶ **Yakınlık:** Sözel ve görsel bilgilerin birbirine yakın sunulduğu durumlar, ayrı ayrı sunulmasına oranla öğrenme düzeyini daha fazla artırmaktadır. Sözel ve görsel bilgilerin eş zamanlı olarak sunulması «Zamansal Yakınlık İlkesi» ile ilişkilidir. Yazılı metin ve resimlerin aynı sayfa ya da ekran üzerinde olması ise «Mekansal Yakınlık İlkesi» ile ilişkilidir.

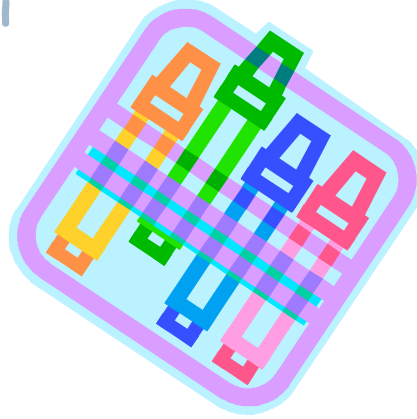
Öğretim Materyalleri Tasarımı

Tasarımda Gestalt psikolojinin ilkelerinin de dikkate alınması gerekir.

Şekil zemin ilişkisi

Yakınlık

Benzerlik



Tamamlama

Devamlılık

Basitlik

Görsel tasarım öğeleri çizgi, alan, şekil, boyut, doku ve renklerden meydana gelir.



1- Yapısal/Biçimsel Elemanların Kullanım İlkeleri

- *Çizgi
- *Şekil-form
- *Alan ve Boşluk
- *Boyut
- *Doku
- *Renk

2- Yerleşim Elemanlarının Kullanım İlkeleri

- *Oran-ölçek
- *Denge
- *Bütünlük
- *Ritim
- *Vurgu
- *Ahenk



Yapısal/Biçimsel Elemanların Kullanım İlkeleri

*Çizgi

*Şekil-form

*Alan

*Boşluk

*Boyut

*Doku

*Renk



Çizgi

Çizgi gözü belirli bir alanda yada bir alan etrafında hareket ettirerek dikkati bir yol boyunca sürükleyen veya bir noktaya çeken tek boyutlu bir yapıdır.

- İşlem, yön ve hareket gösterir,
- Şekilleri ayırma ve birleştirme işlerini yapar,
- Üzerine kurgu yapılabilecek temel yapı taşlarıdır.

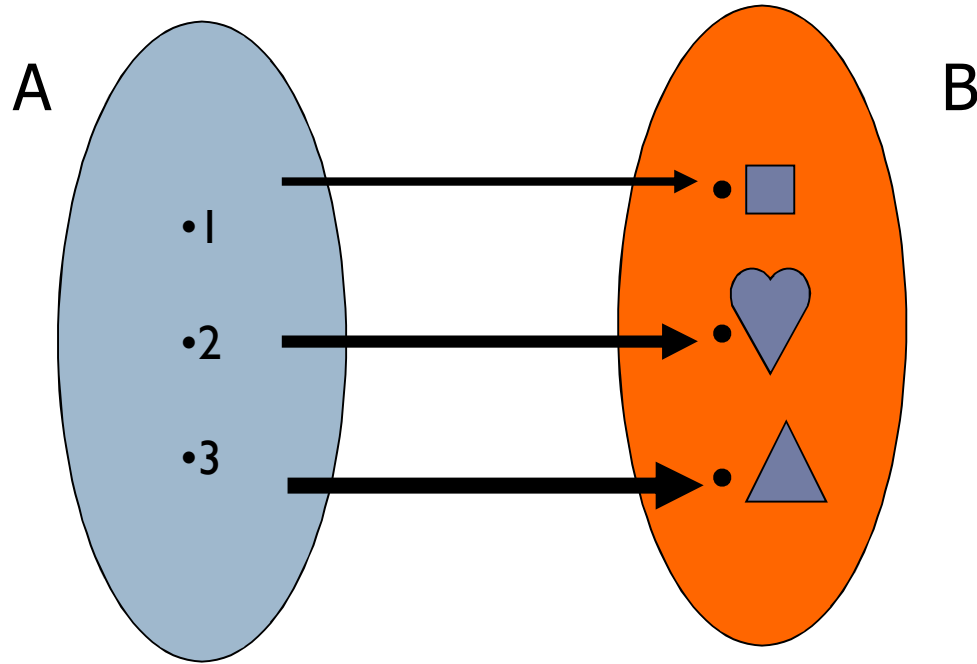
Yatay çizgiler → durgunluk hissi verir.

Dikey çizgiler → güç gösterir, yukarı bakma hissi verir.

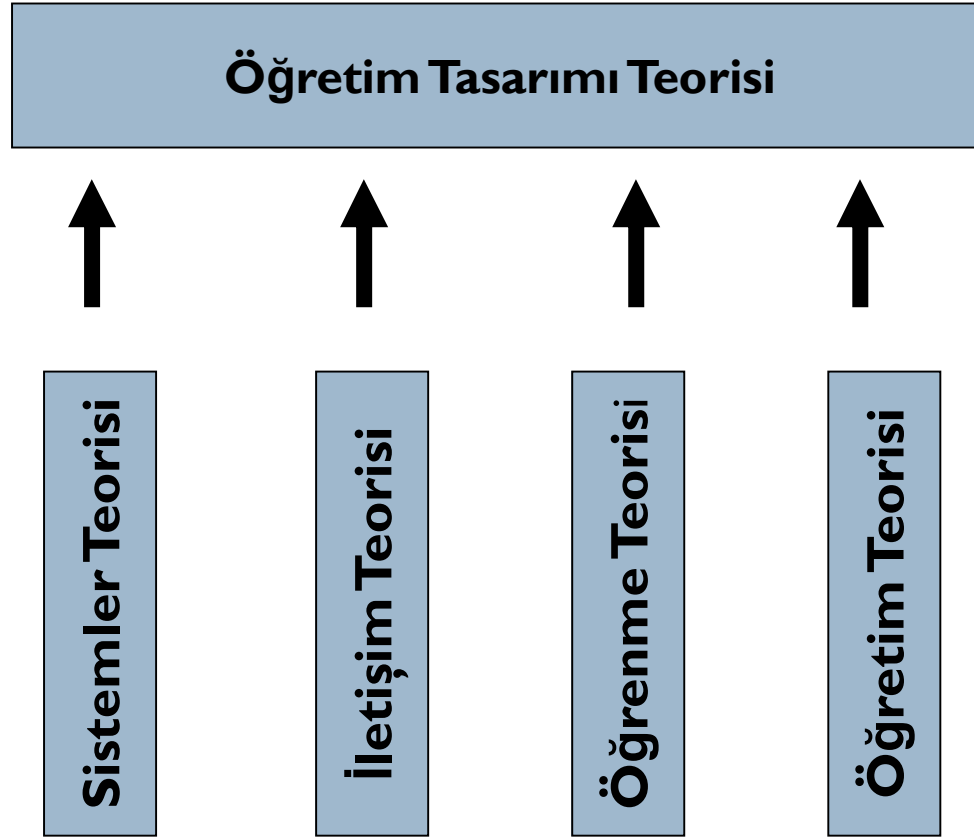
Köşegen çizgiler → kuvvetli biçimde hareket ve dinamizm hissi verir.



Örnek: Yatay Çizgi

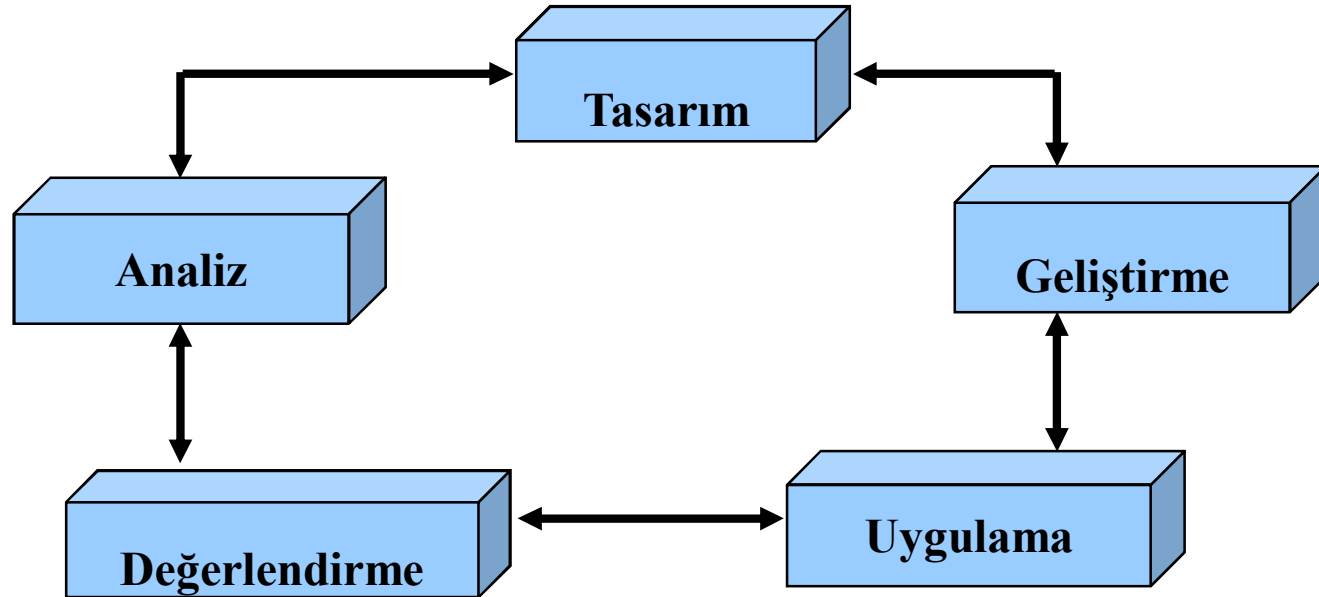


Örnek: Dikey Çizgi



Örnek: Köşegen Çizgi

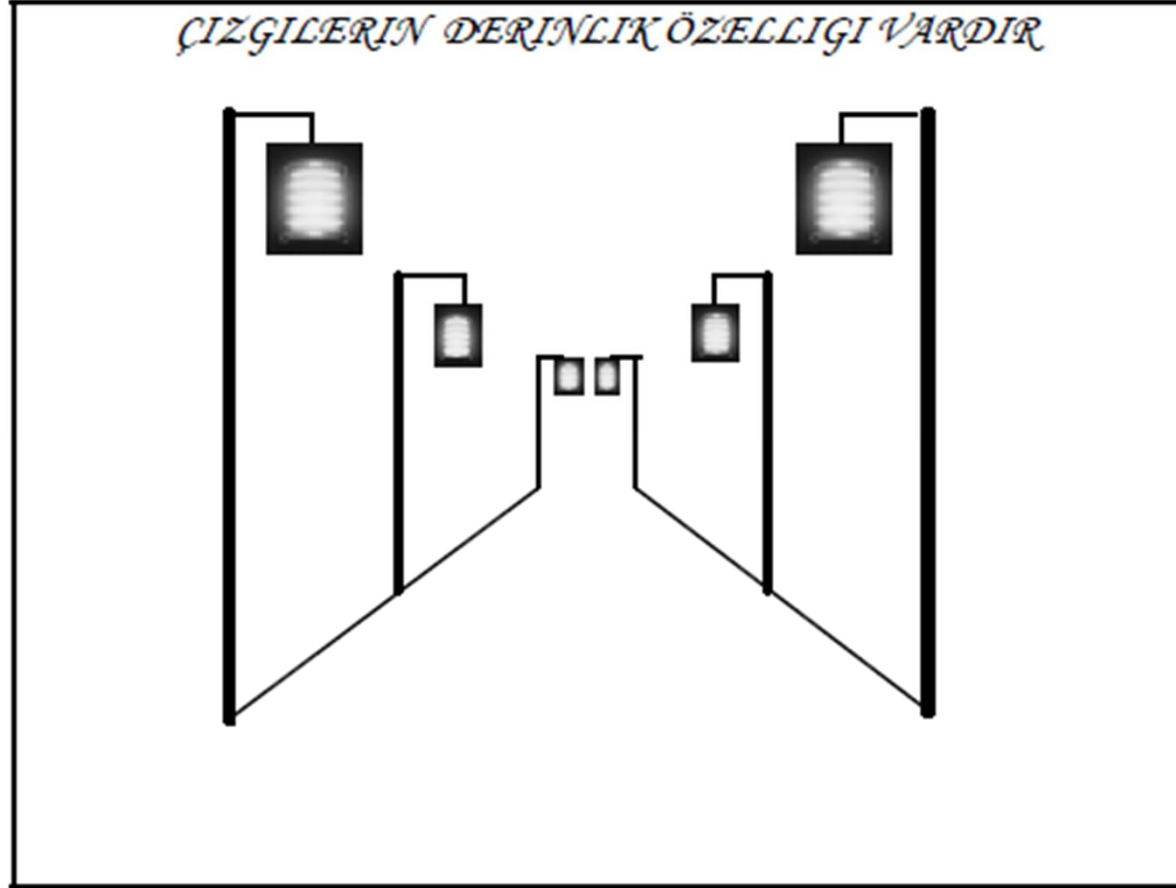
Öğretim Sistemleri Tasarımı Süreci...



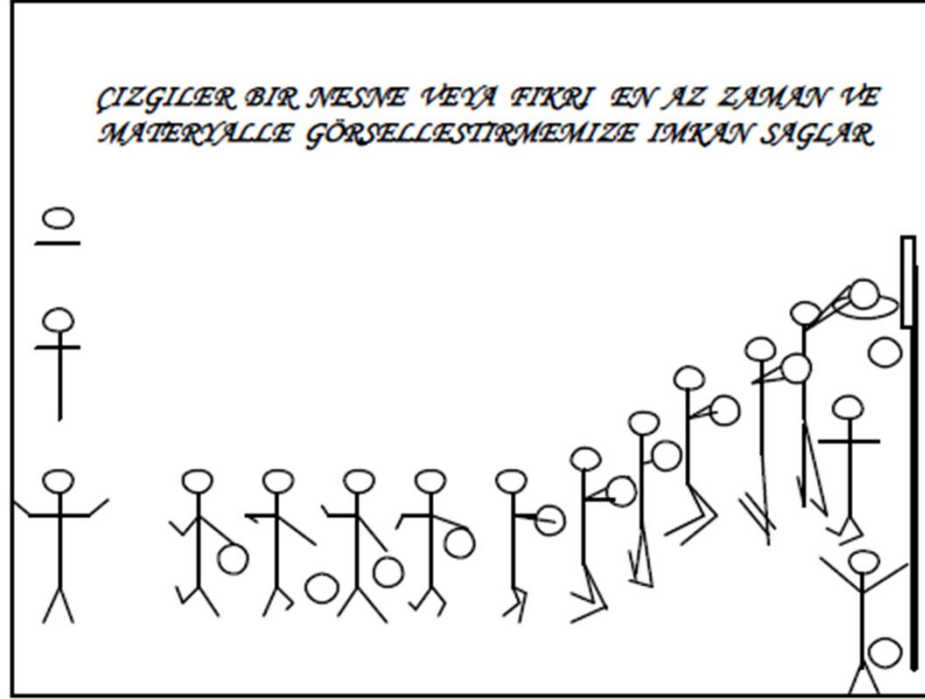
-
- ▶ **Arka planda yatay çizgilerin kullanıldığı bir çizimin ön planına dikey çizgiler yerleştirilirse dikkat çeker.**



- ▶ Arka planda yatay çizgilerin kullanıldığı bir çizimin ön planına dikey çizgiler yerleştirilirse dikkat çeker.



ÇİZGİLER BİR NESNE VEYA FIKRI EN AZ ZAMAN VE
MATERİYALLE GÖRSELLEŞTİRMEMİZE İMKAN SAĞLAR



07 | TEM
0

Orçun Madran 

2 

Sanal Kampüslerden Nasıl Faydalanırım?

Platformumuzun kuruluş amaçları arasında yer alan altyapı desteği sağlanması ile ilgili çalışmalarımız tamamlandı. e-Öğrenme alanındaki en popüler öğrenme ve içerik yönetim sistemlerini sizlerin kullanımına sunmaya başladık. Bu ve benzeri **Sanal Kampüs** hizmetlerinden faydalanmak için tek yapmanız gereken üyelik işlemlerini tamamlamanız.

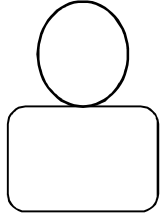
Ayrıntılı bilgi için [tıklayınız](#).

Belirli bir noktayı (ANASAYFA) işaret eden çizgi kullanımı.



Ankara – İstanbul arası izlenecek yolu gösteren çizgi kullanımı (Google)

Şekil



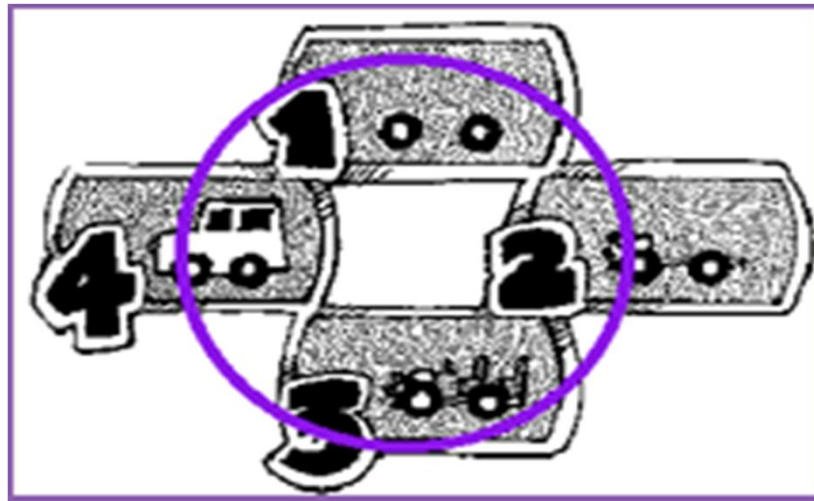
- Kendine bağlanan bir çizgi, bir şekil oluşturur.
- Şekiller iki boyutludur ve bir nesnenin dış çizgilerini gösterebilir.



- Şekiller anlamlı bir bütün oluşturmak için bir araya gelebilir.
 - Bazı şekiller sadece silueti ile kendini oluşturur (ör: elma, kalp).
 - Diğerleri ise geometrik olarak gruplandırılabilir.



Örnek: Şekil



SCIENCE LEARNING NETWORK www.slcn.org

A screenshot of the Science Learning Network website. It features a grid of content cards. The top row includes a card for 'Duck and the Duck' with a duck illustration and a card for 'Cosmos' with a galaxy image. The middle row has a card for 'Voyager' with a space probe image and a card for 'Find out about our network' with a cube icon. The bottom row contains a card for 'Connect with schools and educators' with a classroom scene and a footer with the text 'The Science Learning Network supports our commitment to our mission. Please contact us for more information.' The text is small and partially obscured.

An advertisement for 'FreeRide' featuring a yellow taxi. The text includes 'FreeRide' in a stylized font, 'ADVERTISING', 'PRODUCTS', 'SPONSORS', 'PRESS', 'TRAVEL', and 'CONTACT'. Below the taxi, it says 'The Ultimate Internet Marketing Vehicle'. At the bottom, there is small text: '©2001-2002 FreeRide Media, LLC. FreeRide is a registered trademark of FreeRide Media, LLC.' The background is yellow.

A screenshot of the Wylie's Map website. It features a 'Welcome' header and a central navigation menu with buttons for 'HOME', 'ABOUT US', 'CONTACT', 'SERVICES', 'PRODUCTS', and 'PRESS'. The text is small and partially obscured. At the bottom right, there is a logo for 'wylie's map' and a small map icon. The background is a light greenish-yellow.

Şekil - Form


- ▶ Şekil, Grafik, Resim bir yüzey üzerinde oluşturulan iki boyutlu biçimlerdir.
- ▶ Form ise kullanılan biçimlerin birbirine göre yerleşimidir.
- ▶ Bir yüzey üzerinde yaratılan şekil adını verdiğimiz iki boyutlu biçimler farklı şekillerde bir araya getirilerek anlamlı bir bütün oluşturulabilir.



Alan

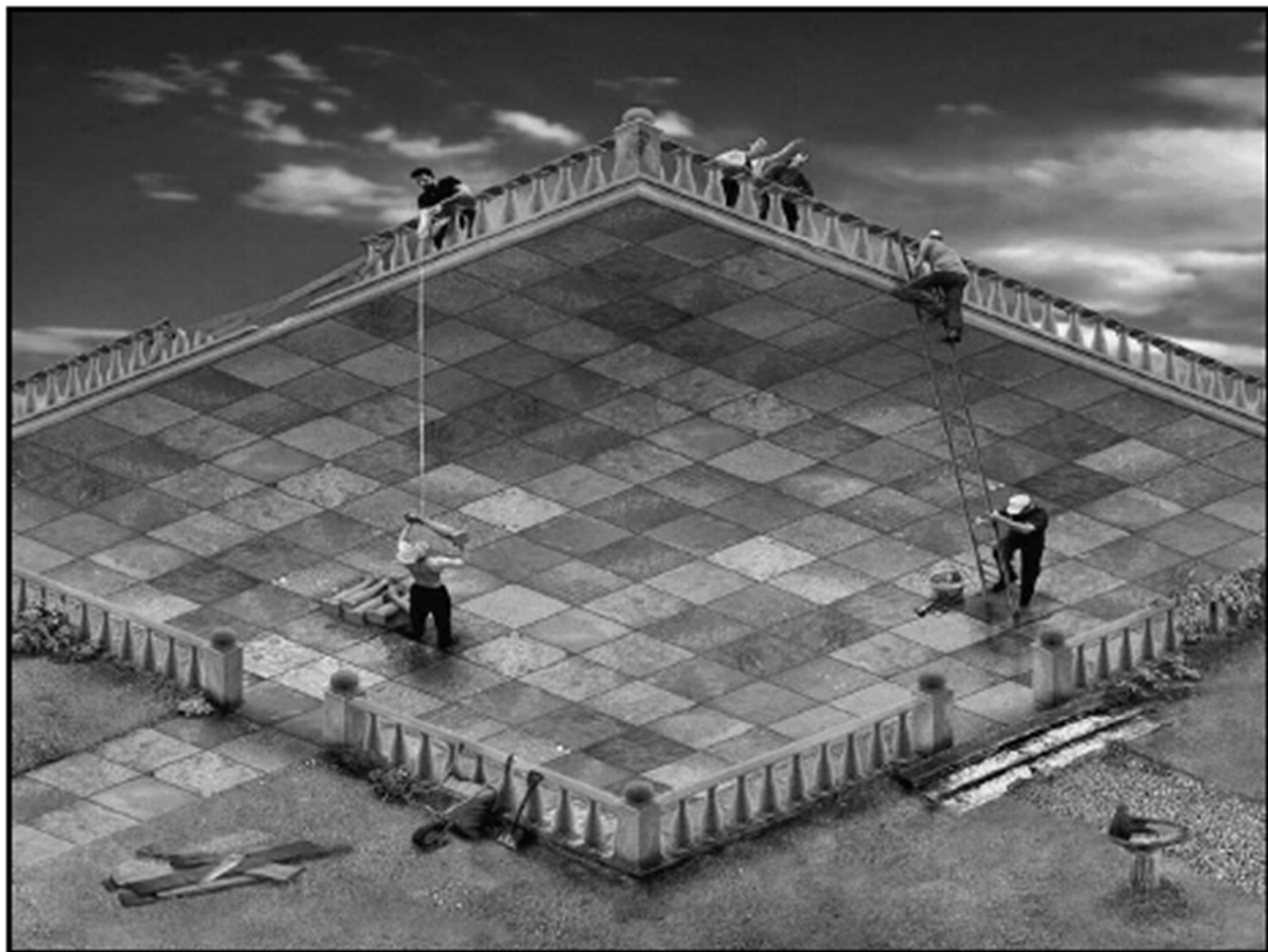
- ▶ Alan, boş veya dolu olarak ikiye ayrılır.
 - ▶ **Kapalı(Dolu) alan:** gösterilmek istenen resim, yazı, çizim vb. kapladığı alandır. Verilmek istenen mesaj buradadır.
 - ▶ **Açık(Boş) alan :** verilmek istenen mesajın amacın gerçekleştirilmesinde ikinci dereceden etkilidir.
- ▶ Bir tasarımda boş alanların dağılımı, görsel öğelerin yerleştirilmesi kadar önemlidir. Görsel öğeler ve kelimeler etrafında bırakılan boş alanlar kalabalık, karışık duygusuna engel olur.



-
- ▶ Bir alan çizgilerle oluşturulabileceği gibi, sadece bir gölge veya renkle de oluşturulabilir.
 - ▶ Bir alanda geometrik şekiller, soyut şekiller veya bir nesneyi temsil eden şekiller kullanılabilir.
-
- 



İki ihtiyar deyip geçmeyin. Bakışlardaki anlama bakın.





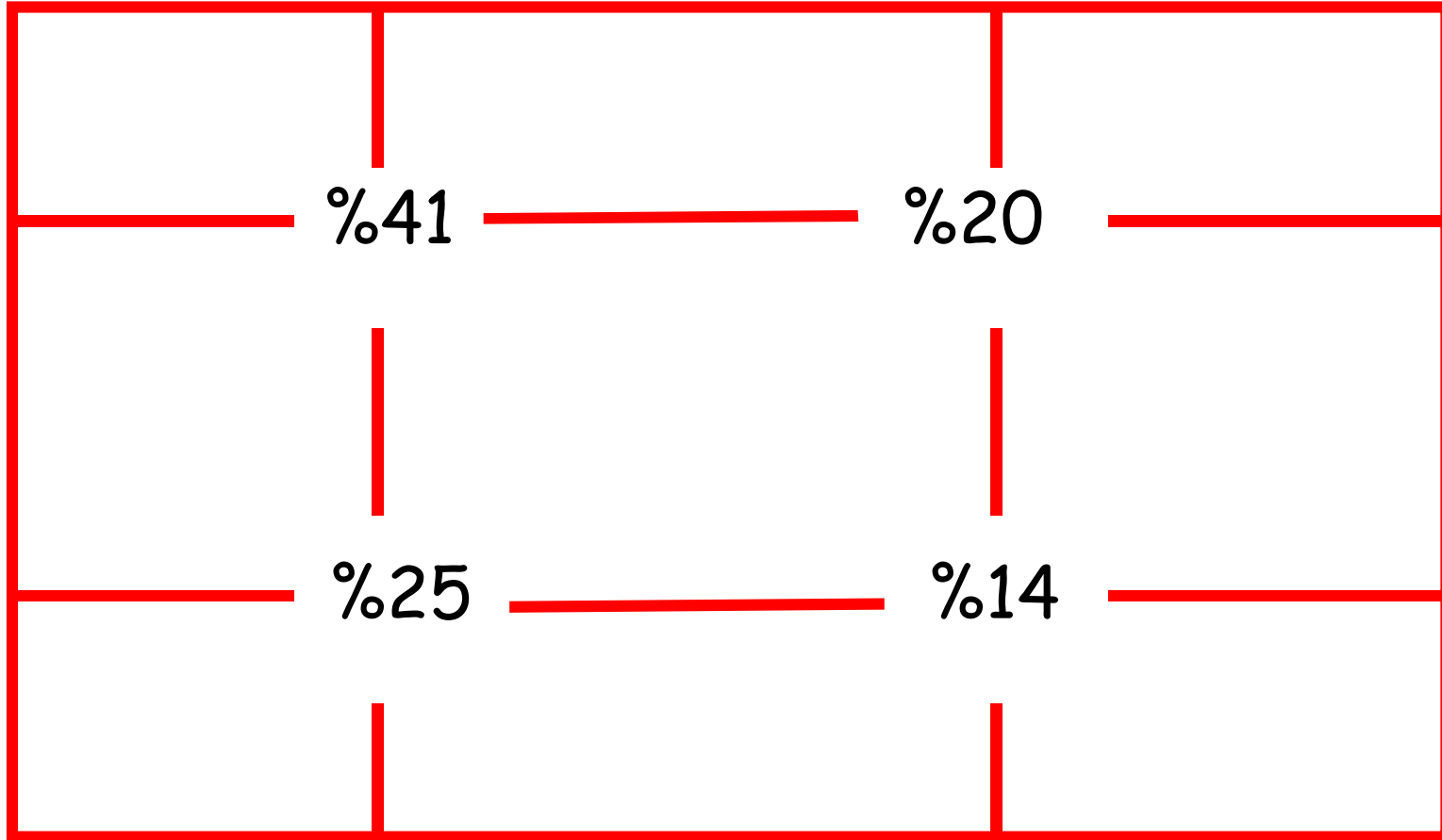
Bakalım 30 hayvanı bulabilecekmisiniz...

«Üçüncü Kural» Tekniđi

- ▶ Görsel öğelerin yerleřtirilmesinde, dikkatleri belirli öğelere çekmek için etkili yöntemlerden biri “üçüncü kural” tekniđinin kullanılmasıdır.
- ▶ Bu teknikte bir resim alanı yatay ve dikey olmak üzere eşit aralıklarla çizilen çizgilerle üçe ayrılır. Çizgilerin kesişim noktaları ile ortaya çıkan dört nokta ilgi merkezini oluşturan öğelerin yerleřtirilmesi için kullanılır.



«Üçüncü Kural» Tekniği



«Üçüncü Kural» Tekniđi

- ▶ Yapılan arařtırmalarda insanların en çok **sol üst köşeye** yerleřtirilen nesnelere hatırladıkları bulunmuřtur. Bu nedenle görsel materyaldeki en önemli öđe mümkünse sol üst köşeye yerleřtirilmelidir.
- ▶ Eđer önemli öđenin kompozisyon geređi başka yerlere yerleřtirilmesi gerekiyorsa izleyenlerin dikkatleri renk, doku, çizgi gibi tasarım öđeleriyle oraya yönlendirilmelidir.



Örnek- Kapalı ve Dolu Alanlar

- ▶ Kapalı (dolu) ya da açık (boş) alanlar olarak ikiye ayırabileceğimiz alan kullanımına en güzel örneklerden biri dergi ya da kitap tasarımlarıdır.
- ▶ Bu tasarımlarda sayfanın tamamı metin ya da şekiller ile doldurulmaz. Okuyucunun içeriği daha rahat takip edebilmesi için boş alanlara yer verilir.



Örnek- Kapalı ve Dolu Alanlar

MOBILE GAMING GROWS UP

Games on mobile phones are nothing new. And that's the crux of the biggest challenge for creatives: "Clients may suggest a certain type of game they'd like to see, often based on previous Java games," says Chris Petty, communications director at LA-based Jussiq. But, "There are plenty of people who are just taking risks and making it their own."

With Adobe Flash Lite still emerging as a mobile technology, clients can often be too conservative in their expectations. They want to use it to speed development time, but they don't always see the opportunities for enhanced visual design and interactivity. Plus, says Petty, "there's an industry bias toward developer skills, with the assumption that design skills will follow."

That's why designers who can exploit the full visual and interactive capabilities of Flash Lite are becoming a hot commodity. "We got involved in mobile game development to see how our design skills could fit onto the handset," says Philly And with games like Mobile Bitch and Go South, Cruxity North shows that good design and mobile gaming can indeed go hand in hand.

Both games are simple, casual, and highly addictive. Navigation leverages the left and right "shoulder keys" found directly under mobile phone screens. "There's no need to recreate the established conventions," explains Petty. The games use a combination of vector and bitmap graphics—vector for scalable, pixelated graphics, bitmap for low-K, background graphics.

"Much of what you know about doing interactive on the web no longer applies," says Petty. Use of font, color, and motion all have to make sense on a tiny screen. In the case of Mobile Bitch, that meant creating 12 simple characters with easily recognizable, cartoon-like expressions: a wink, a smile, a happy face. "If you're coming from a larger format graphic design background, you may have a tendency to add more detail than necessary," says Petty. "You can put freedom on a character's skin, but your users won't see them on a small screen."

The art of trial and error
"Timing is crucially important," says Petty. "You have to be really objective about how long the clicks are working together." The new Adobe Dreamweaver CS3 makes it easy to slow and test every aspect of your mobile design on a wide variety of handsets—all from your desktop.

57 KAT
46 KAT
42 KAT

CONCEPTS
THE INCREDIBLE SPINNING CHAIR

FEATURE
NATURE TEXTURES

FEATURE
PLAYING WITH PINK

FEATURE
BIG NUMBERS ON A FIVE TO BACKST

EDITORS

Dergilerde alan kullanımı

Örnek- Kapalı ve Dolu Alanlar

Similarity

Elements that are similar are perceived to be more related than elements that are dissimilar.

The principle of similarity is one of several principles referred to as Gestalt principles of perception. It asserts that similar elements are perceived as a single group or chunk, and are interpreted as being more related than dissimilar elements. For example, a simple matrix comprising alternating rows of dots and squares will be interpreted as a set of rows only because the similar elements group together to form horizontal lines. A complex visual display is interpreted as being different areas and types of information depending on the similarity of color, size, and shape of its elements; similar elements are interpreted as being relevant to one another.

The grouping resulting from similarity reduces complexity and reinforces the ease of access of design elements. Conversely, a lack of similarity results in the perception of multiple, separate chunks, and reinforces differences among the elements. Certain levels of similarity work better than others for different situations. Similarity of color results in the strongest grouping effect; it is strongest when the number of colors is small, and is decreasingly effective as the number of colors increases. Similarity of size is effective when the sizes of elements are clearly distinguishable from one another, and is an especially economical grouping strategy when the size of elements has additional benefits (e.g., larger buttons are easier to press). Similarity of shape is the weakest grouping strategy; it is best used when the color and size of other elements is uniform, or when used in conjunction with size or color.

Use similarity to indicate relatedness among elements in a design. Represent related items such that their similarity corresponds to their relatedness, and represent unrelated or ambiguously related items using different colors, sizes, and shapes. Use the broadest colors and simplest shapes possible for the strongest grouping effects, ensuring that elements are sufficiently distinct to be easily detectable.

See also Chunking, Memory, and Self-Deniality.

The general work on similarity is "Überblickungen der Wahrnehmungstheorie," 17 "Scale of Organization in Perceptual Form," by Max Wertheimer, *Psychologische Forschung* (1923), vol. 5, p. 301-324; reprinted in *A Source Book of Gestalt Psychology*, Wiley (1938, 1967); Psychology & Modern Post, Wiley (1968). See also "Principles of Gestalt Psychology by Kurt Koffka, Harcourt-Brace, 1935.

*Note that a significant portion of the population is color blind, making the strategy of using color alone. Therefore, consider using an additional grouping strategy when using color.



Grouping among elements influences how they are grouped. Here, by using color and shape, the strength of color in a grouping strategy relative to size and shape.



The remote control uses color, size, and shape to group buttons. Note the relationship between the arrow and the buttons in the center and how similar they are to the other buttons.



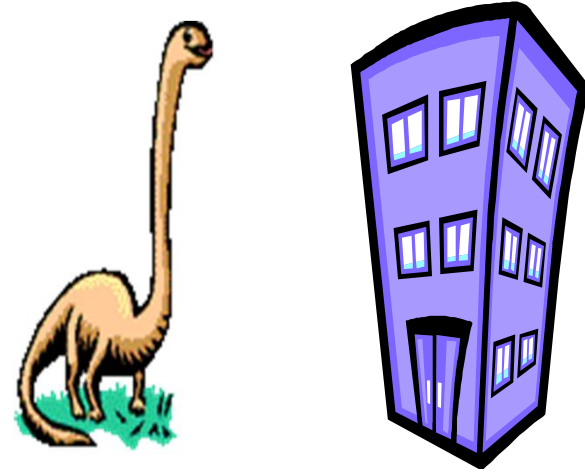
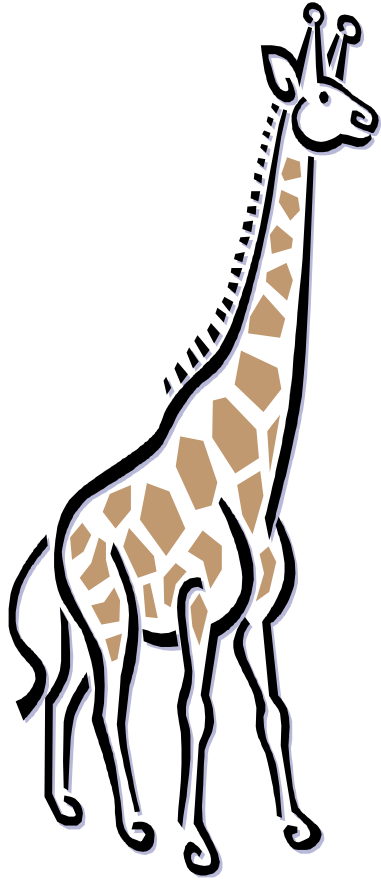
Grouping is commonly used to communicate. For example, the color, width, and height of the lines, patterns, and shapes provide a way of to identify patterns — the highly prominent white fish — as well as many other marine organisms.

Boyut

- ▶ Boyut hakkındaki yargımız, çevreleyen cisimler hakkındaki bilgimize bağlıdır.
- ▶ Boyut algısı, algılanan uzaklıkla ve algılanan uzaklıktaki boyutla ilişkilidir.
- ▶ Renk ve gri derecesi boyut algısını etkiler.
- ▶ Görselin boyutuna, istendik mesajı nasıl iletebileceğine dayalı olarak karar verilmelidir.



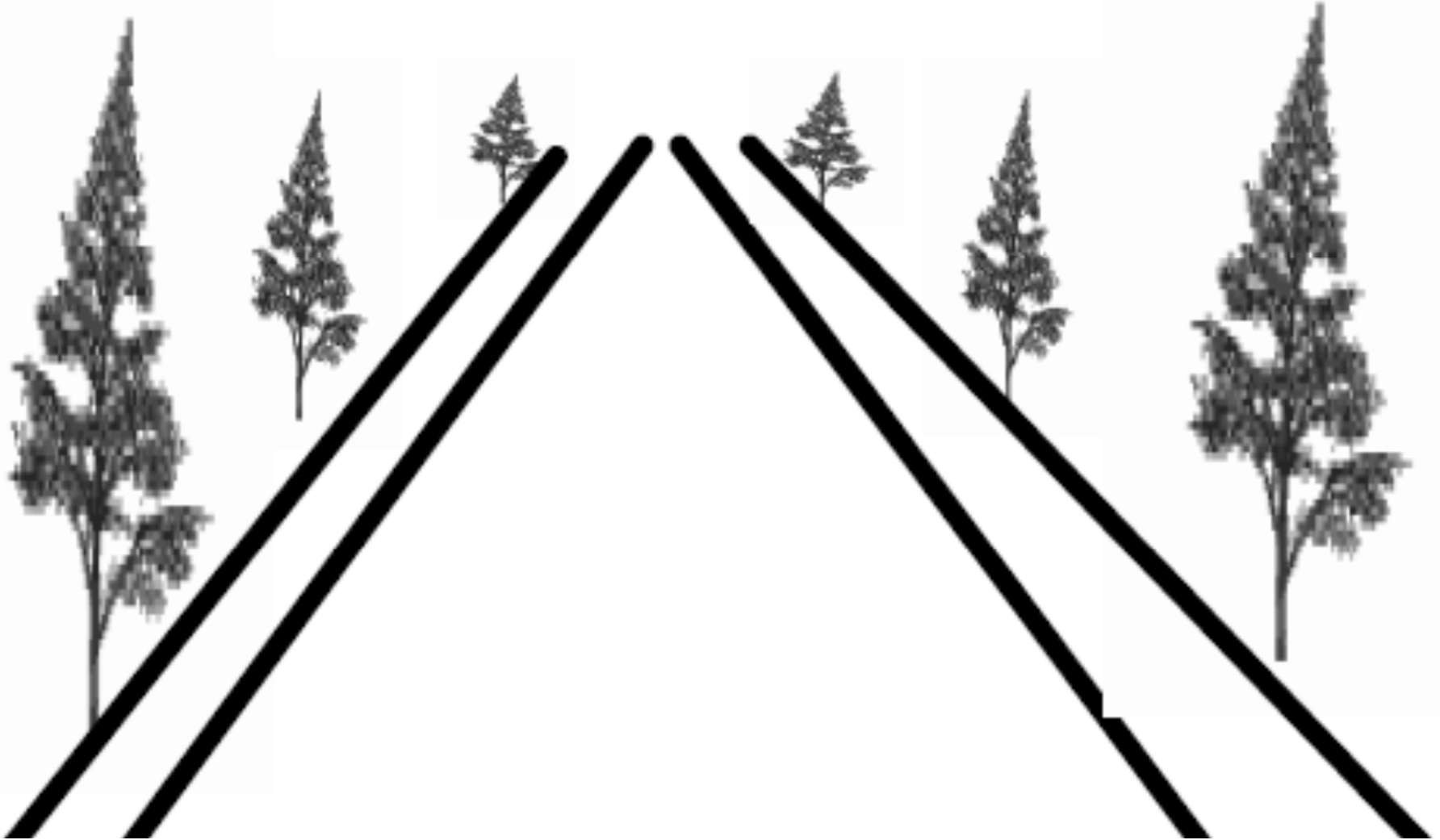
Objelerin büyüklüğünün doğru olarak algılanabilmesi için tanıdık başka bir obje ile ölçeklendirilmesi gerekir.





Yapılan arařtırmanın büyüklüğü ifade edilmeye alıřılıyor

*BOYUT ALGISI, ALGILANAN UZAKLIKLA VE
UZAKLIKTA ALGILANAN BOYUTLA ILISKILIDIR*



Doku ve Desen

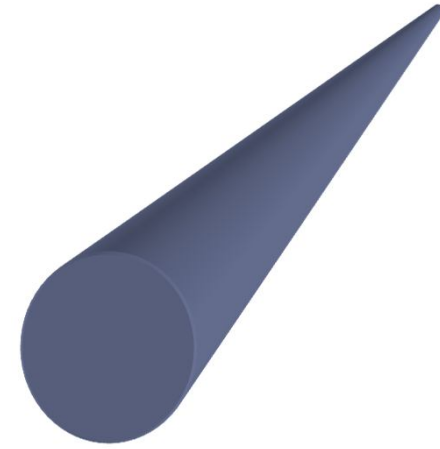
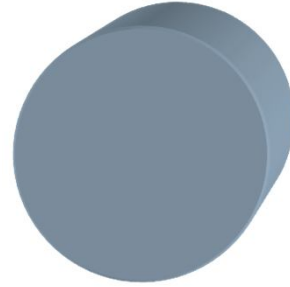
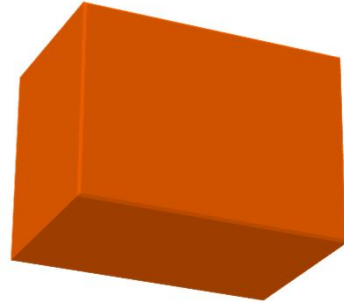
- ▶ Pek çok görsel, çizgi ve şekiller dahil olmak üzere **iki boyutludur**.
- ▶ Bu görsellerde doku ve desen kullanılarak **üçüncü bir boyut** eklenebilir.
- ▶ **Doku**, görselin hem daha gerçekçi gözükmesine, hem de zeminle cisim arasında oluşan farklılık sayesinde daha rahat algılanmasına yardımcı olur.
 - ▶ Malzemelerin özelliğine bağlı olarak değişkenlik gösterir. Düz, pürüzlü, mat, parlak, saydam ve renkli malzemeler olabilir. (Örneğin; asetat , renkli karton, kağıt vb.)
- ▶ **Desen** üç boyutlu cisim ve materyallerin bir özelliğidir. Dokunma hissini uyararak konuyla ilgili daha yalın bir fikir verir.
 - ▶ Desen «önem» fikri vermek, ayırmak veya bütünleştirmek amaçlı kullanılabilir.



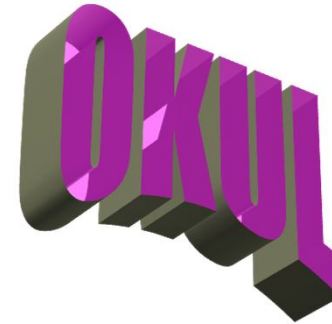
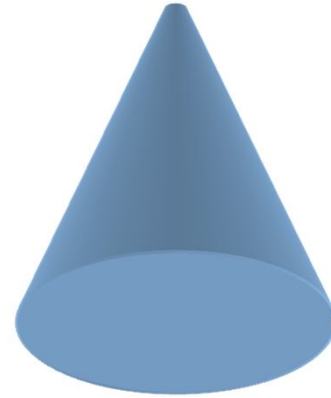


Solda düz kahverengi zemin. Sağda ağaç dokusu

Örnek: Desen ve Doku



OKUL

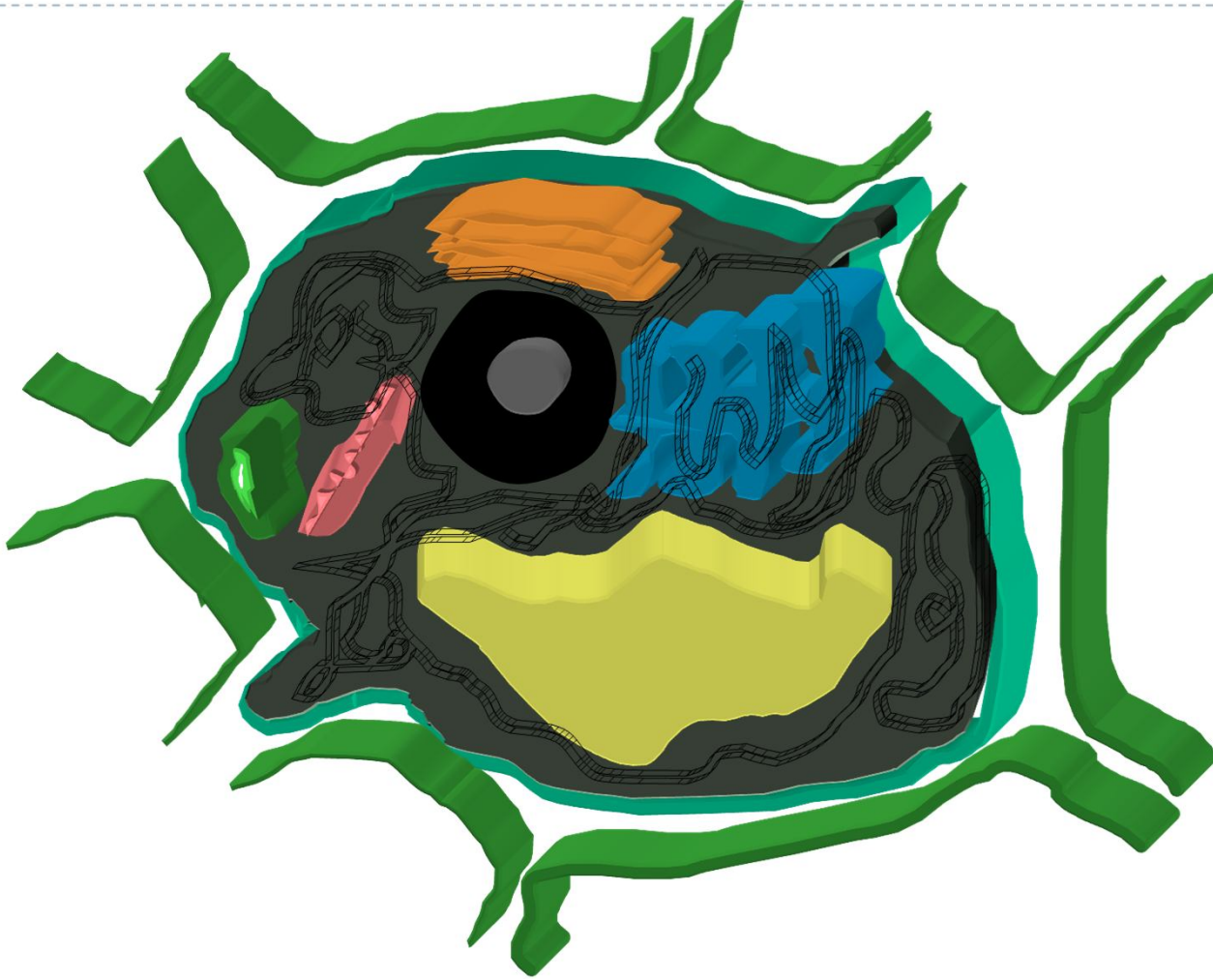


▶ **Doku hissedilişine göre ikiye ayrilir:**

- ▶ **Görsel doku:** yüzeylere dokunmakla elde edilmeyip görme yoluyla elde edilen dokulardır.
- ▶ **Dokunsal doku:** yüzeylere dokunularak elde edilen doku etkilerine denir. Herhangi bir yüzeye dokunulduğunda sertlik yumuşaklık ve pürüzsüzlük gibi his verir.



Şekillerde renk ve desen uygulaması ile görsel doku oluşturulması.



Renk

- ▶ Renk görsel materyallerde önemli bir unsur olmakla birlikte etkililiđi bilinçli kullanılmasına bađlıdır.
- ▶ Günümüz eğitim teknolojileri kapsamında kullanılan araç gereçler – özellikle yansıtım (projeksiyon) cihazları –materyallerdeki renk kullanımını daha da önemli hale getirmektedir.
- ▶ Yanlış tema ve renk tercihleri materyalin kullanımını olumsuz yönde etkilemekte, özellikle okunabilirlik açısından sorunlara yol açmaktadır.



Renk

- ▶ Materyalde **anahtar** rol oynar.
 - ▶ Doğal renkler görüntünün **gerçekliğini arttırır**.
 - ▶ **Benzerlik ve farklılıkların ortaya konmasını** sağlar.
 - ▶ Önemli noktalar ve bilgiler üzerine **dikkati toplar**.
 - ▶ Coşku, durgunluk, tek düzelik ve canlılık gibi **duyguların algılanmasını sağlar**.
 - ▶ **Psikoloji üzerinde etkilidir**.
 - ▶ Renklerle **bilgilerin gruplanması** sağlanabilir.
 - * Her bir bilgi bütünü bir renkle ifade edilebilir.
 - ▶ Öğrencilerin **gelişim özelliklerine uygun** olarak kullanılabilir.
 - * Küçükler için parlak renkler dikkat çekicidir.
-



Materyal Üzerinde Renklerin Kullanımı

- ▶ Göz en fazla kırmızı, en az mor rengi algılar.
 - ▶ En kısa dalga boyu **mor**
 - ▶ En uzun dalga boyu **kırmızı**
- ▶ Diğer renklerin dalga boyu bu iki renk arasında değişkenlik gösterir.
- ▶ Görsel materyaller veya şekiller **KIRMIZI**, **TURUNCU** gibi SICAK renklerle gösterilmelidir.
- ▶ Gökyüzü ve deniz renkleri soğuktur. Dikkat çekmeseler de rahatlatıp dinlendiren etki yaratırlar.
 - ▶ Derinlik etkisi için arka plan rengi olarak kullanılmalıdır .
- ▶ Renkler gerçek yaşamdakine uygun olarak kullanılmalıdır.
 - ▶ Örneğin: Ağaç yaprakları yeşil olmalı vb.



Materyal Üzerinde Renklerin Kullanımı

- ▶ Ön plandaki renklerin arka plan ile kontrast oluşturması gerekir.
- ▶ Bir ünite de farklı konulara geçişte veya bölümlerin anlaşılmasında renk değişikliği algılamaya yardımcı olur.

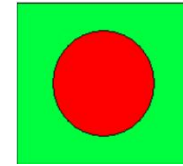
!!! Aynı sayfada üçten fazla renk kullanılmamalıdır.

Kullanılırsa gözün renk seçimini zorlaştırır.

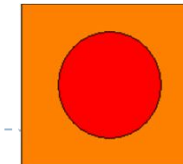




- ▶ **Renk Çemberi:** Renkler arasındaki ilişkiyi ve renklerin özelliklerini daha iyi algılayabilmek için renk çemberinden faydalanabiliriz.
- ▶ Renk çemberinde;
 - ▶ Bitişik olan renkler uyumlu renklerdir.
 - ▶ Karşı karşıya olan renkler ise bütünleyici renklerdir.
- ▶ Bütünleyici renkler birbirinin etkisini arttırır.



- ▶ Uyumlu renkler birbirinin etkisini azaltır.



Materyal Üzerinde Renklerin Kullanımı

Beyaz zeminde siyah, yeşil, mavi, kırmızı

Mavi zeminde beyaz

Sarı zeminde siyah

Siyah zeminde sarı renk kullanılmalıdır.



Materyal Üzerinde Renklerin Kullanımı

! Etkili renk kombinasyonları kullanınız.

- ▶ Kırmızı ve Yeşil
- ▶ Mavi ve Yeşil
- ▶ Mavi ve Sarı
- ▶ Mavi ve Kırmızı

renk kombinasyonlarından kaçının.



!

Futbol takımlarının renkleri istenilmeyen etki yaratacağından bir arada kullanılmamalıdır.



Öğretim Materyallerinin Tasarımında Renk Seçme İlkeleri

- ▶ Önemli olan nesnelere dikkat çekmek için bu nesnelerde en parlak renkler kullanılmalı.
- ▶ Metinlerde ve resimlerde zemin rengine zıt bir renk kullanılmalı.
- ▶ Birden çok görsel nesnede tutarlı zemin rengi kullanılmalı (hepsinin rengi aynı olmalı).
- ▶ Bir görsel objedeki renk miktarı sınırlı tutulmalı.



Sunum Kaygısını Anlama ve Denetleme



- Tamamen doğal bir durumdur.
- Sunumunuza olumlu etkisi olabilir.
- Durumu ciddiye almanızı sağlar.
- Çok yüksek düzeyde kaygı ya da kaygısızlık sizi olumsuz yönde etkiler.
- Kaygıyı belirli bir düzeyde tutabilmek önemlidir.
- Orta düzeyde bir heyecan dalgası size yeterli enerjiyi verir.



Geri plan ve metin renklerinin hatalı seçilmesi sonucu okunabilirliğin azalması.

Öğretim Materyallerinin Tasarımında Yazıların Kullanımı

Yazı, öğretim materyallerinin çoğunluğunda kullanılan bir öğretim elemanıdır.

Diğer öğretim elemanları ile birlikte uyumlu bir şekilde kullanılmalıdır.



Öğretim Materyallerinin Tasarımında Yazıların Kullanımı

- Dekoratif amaçlı süslü yazı yerine düz ve sade biçimde yazılmış yazılar kullanılmalıdır.
- Küçük harflerle yazılan yazılar daha kolay okunabilir. TAMAMIYLA BÜYÜK HARFLERLE YAZILAN YAZILARIN OKUNMASI ZORDUR.



Öğretim Materyallerinin Tasarımında Yazıların Kullanımı

Eşit olmayan insanlara eşit davranmaktan daha büyük eşitsizlik olamaz.

Thomas Jeferson

Eşit olmayan insanlara eşit davranmaktan daha büyük eşitsizlik olamaz.

Thomas Jeferson

EŞİT OLMAYAN İNSANLARA EŞİT DAVRANMAKTAN DAHA BÜYÜK EŞİTSİZLİK OLAMAZ.



THOMAS JEFERSON

Öğretim Materyallerinin Tasarımında Yazıların Kullanımı

Satırlar çok sıkışık olduğunda metnin okunması güçleşir.
Satırlar çok seyrek olduğunda metinde kopukluk duygusu verir.
Satır aralıkları ortalama harf yüksekliğinin $1\frac{1}{2}$ si kadar olduğunda metin çok okunaklı olur.

- Satırlar çok sıkışık olduğunda metnin okunması güçleşir.
- Satırlar çok seyrek olduğunda metinde kopukluk duygusu verir.
- Satır aralıkları ortalama harf yüksekliğinin $1\frac{1}{2}$ si kadar olduğunda metin çok okunaklı olur.

Satırlar çok sıkışık olduğunda metnin okunması güçleşir.

Satırlar çok seyrek olduğunda metinde kopukluk duygusu verir.



Öğretim materyallerinin tasarımında yazı kullanırken...

- ▶ Sayfalar ve sayfalardaki yazılar birbiri ile tutarlı olmalıdır. Bir materyalde farklı sayfa düzenleri, yazı tipi ve boyutu kullanmaktan kaçınılmalı.
- ▶ Sayfada; kenar boşlukları, satır aralıkları ile başlıklar ve metin arası boşlukların kullanımı tutarlı olmalı.
- ▶ Metinde paragraflar birbirinden kolaylıkla ayırt edilebilmeli.

•Paragraflar arası boşlukların satır arası boşluklardan daha geniş tutulması, metnin yapısını daha açık hale getirir, okunabilirliği ve sayfanın görünüm estetiğini artırır.

Farklı içerik unsurlarını görsel olarak ayırın ve sınıflandırın, metin parçalarını ayırmak için kutular kullanın.

YERLEŐİM ELEMANLARININ KULLANIM İLKELERİ

*Oran-ölçek

*Denge

*Bütünlük

*Vurgu

*Ahenk

*Diđer tasarım
ilkeleri



*Oran-ölçek

Objelerin büyüklüğünün doğru algılaması için tanıdık bir başka obje ile ölçeklendirilmesi gerekir.

Bir objenin diğer objeler ve bütün ile arasındaki ilişkiye göre objenin büyük, orta, küçük, ağır, hafif olduğu gibi duygular yaratabilir.



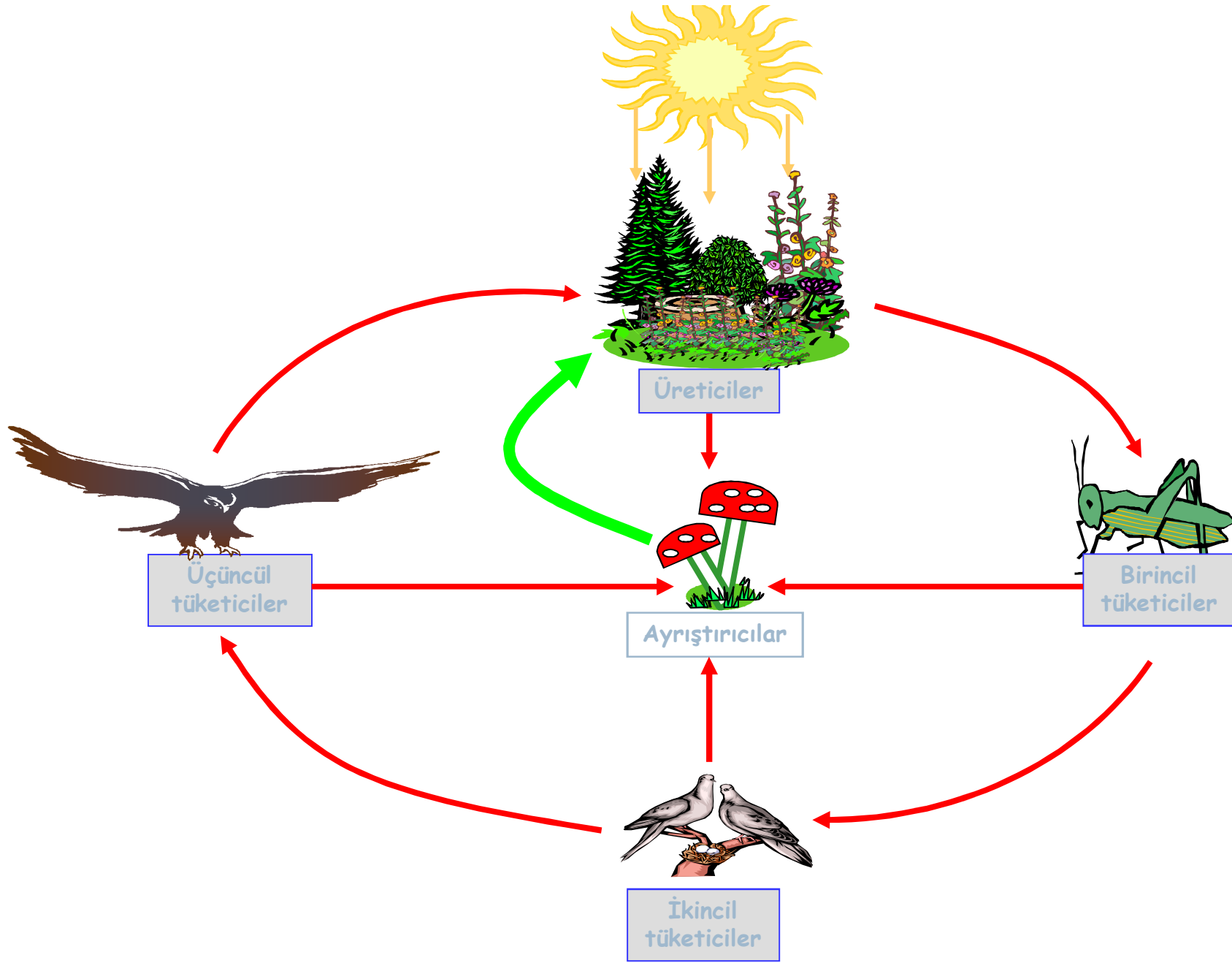




Denge

- Denge, görselin göz tarafından algılanan ağırlığı ile ilgilidir.
- Öğretim materyalleri üzerinde denge, yatay ve dikey eksenin her iki tarafına görseli oluşturan öğelerin eşit olarak dağıtılması ile oluşturulur.
- Dengenin olmadığı görselde öğeler birbirinin üzerine veya ekranın bir tarafına yığılmış biçimde gözükür.





Ekosistemde enerji akışı

Bir görsel merkezden ikiye bölündüğünde

tasarım her iki tarafta da birbirinin yansimasi ise denge **formal (simetrik)**dir.



Bir görsel ağırlık olarak her iki tarafta eşit olmakla beraber iki tarafta kullanılan öğeler birbirinden farklı ise oluşan denge **informal (simetrik olmayan)**dır. Dengenin informal şekilde sağlanması materyale belirli ölçüde hareketlilik kazandırabilmektedir.



İnformal (Simetrik olmayan) olarak kurulmuş denge





Denge'nin kullanılmadığı (dengesiz) materyal



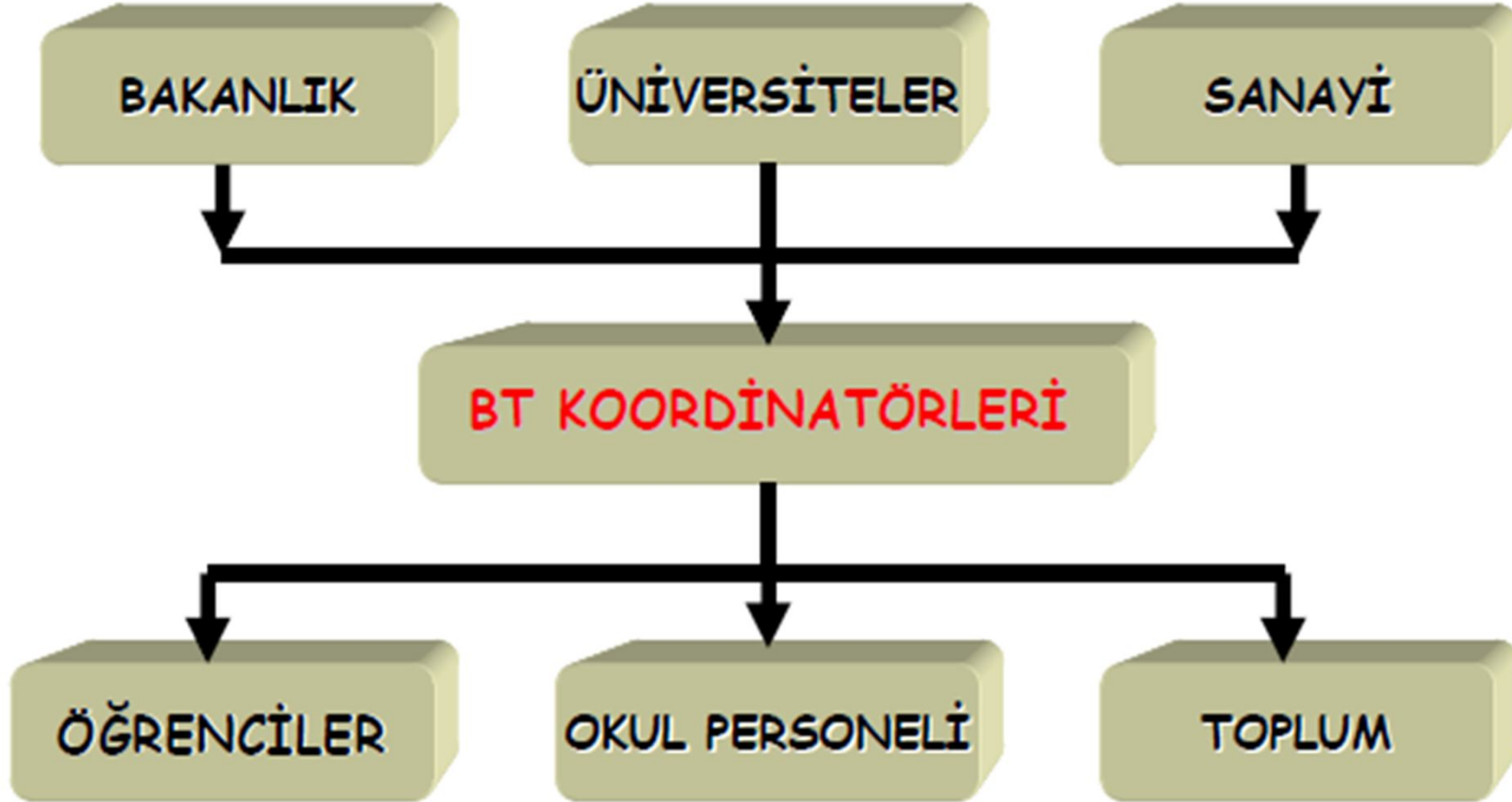
Bütünlük

- ▶ Her görsel unsur bir mesaj iletmek için yerleştirilmelidir.
- ▶ Yararı olmayan hiçbir yazı, şekil, resim vb. unsur bulunmamalıdır.
- ▶ Şekillerin çok kalabalık olması algılamayı zorlaştırır.

Örnek - Bütünlük



Örnek - Bütünlük



Bütünlük !!!

- ▶ Bütünlüğün sağlanması açısından yapılan **hataların** başında materyalin içinde çok sayıda ve birbiri ile ilişkisi düzgün bir şekilde ifade edilememiş öğelerin kullanımı yer alır.
- ▶ Bu **tür hataları en aza indirebilmek için** verilmek istenen mesaj tasarımcı tarafından açık ve net olarak ifade edilebilmelidir. Tasarımcının aklına gelen tüm fikirler materyale yansıtılmamalıdır.



SANATÇILARIMIZ RESTAURANTIMIZ HALK MÜZİĞİ MENÜ YEMEKLERİMİZ İLETİŞİM

MARTESİ , YELİZ ARAL PAZAR GÜNLERİ SİZİ

DIYAR RESTAURANT & TÜRKÜEVİ İYİ GÜNLER DÖLER...



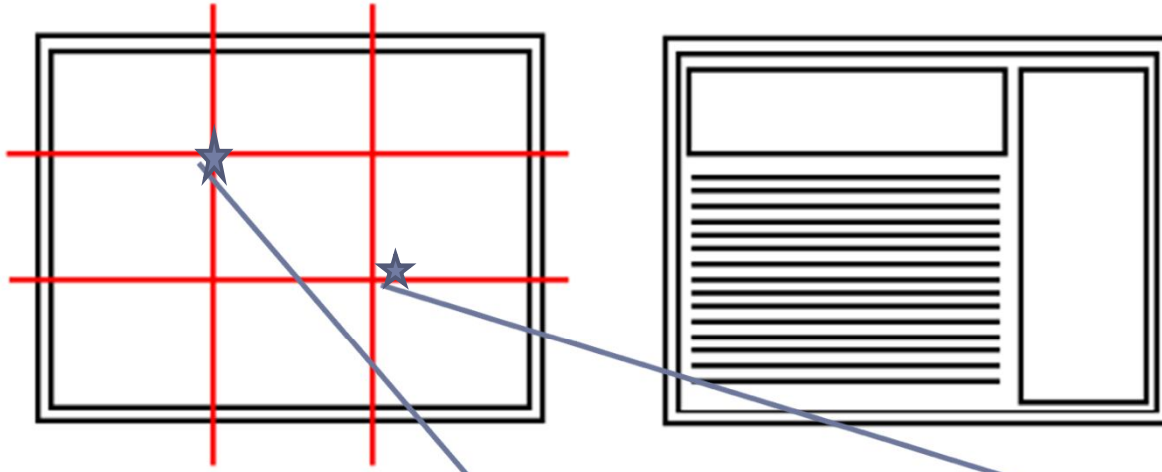
200 kişi kapasiteli düğün ve nişan yemeklerinizin verilebilirsiniz



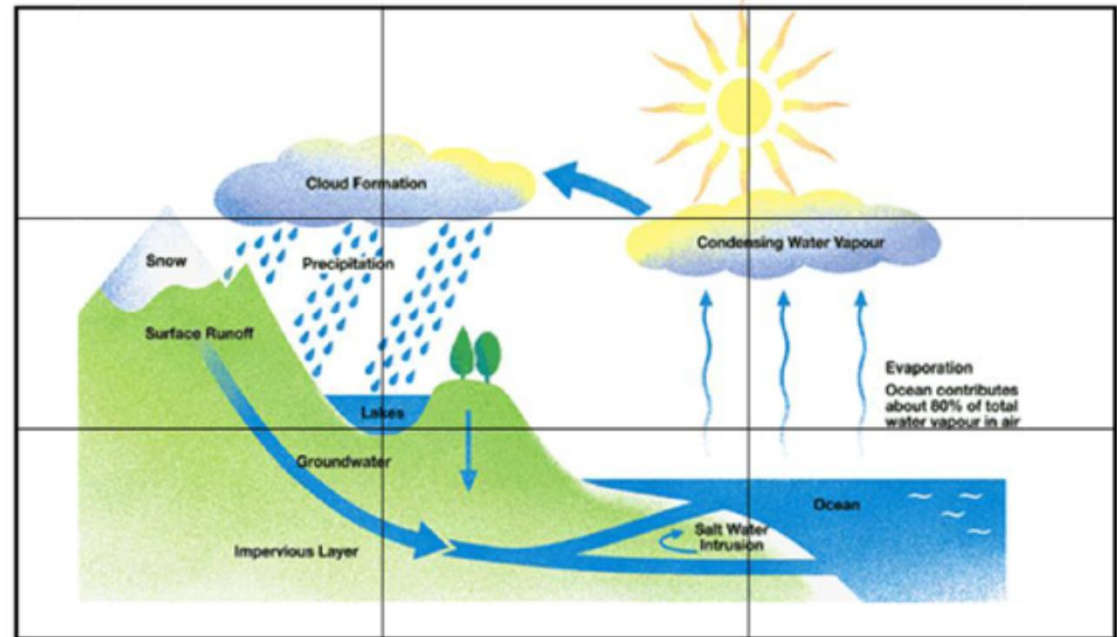
TURİZM BAKANLIĞI DENETİMİNDEYİZ
SİZİN RESTAURANTINIZ
Özel kebab ve kanat tadını türküyle birleştiren tek adres

Bütünlük algısı dikkate alınmadan düzenlenmiş bir web sayfası örneği.

Bütünlük Doğru Örnek



"3x3" kuralı ile elde edilen matris





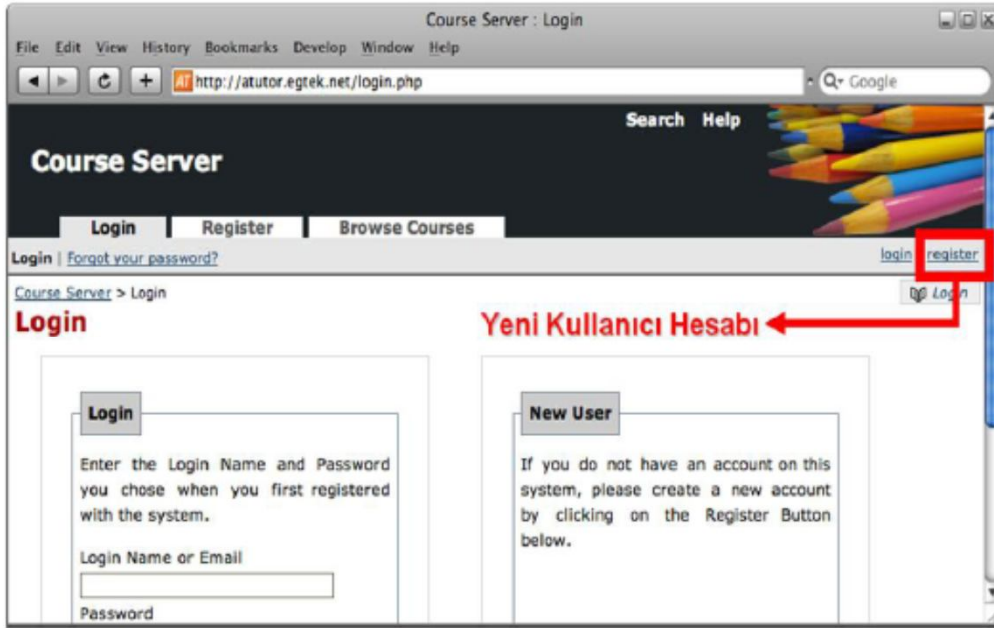
Bir İngiliz üniversitesinde yapılan araştırmaya göre, kelimelerin harflerinin hangi sıradaki yazıldığına önemli değeri vardır. Önemli olan birinci ve sonuncu harflerin yerindedir. Ardaki harflerin sırası kritiğe olmadık kadar önem taşımaz. Çünkü kelimelerin harf harf değil bir bütün olarak okunmaktadır.

Vurgu

- ▶ Materyal’de kullanılan görsellerin belirli bir bölümüne dikkat çekilmek istenebilir.
- ▶ Öğeyi ilgi merkezi haline getirebilmek için kullanılan farklı teknikler bulunmaktadır.
 - ▶ Ok ve benzeri yön gösteren çizgilerin ve şekillerin kullanılması.
 - ▶ Odaklanılacak öğenin farklı şekilde boyutlandırılması.
 - ▶ Farklı renk ve doku kullanımları.



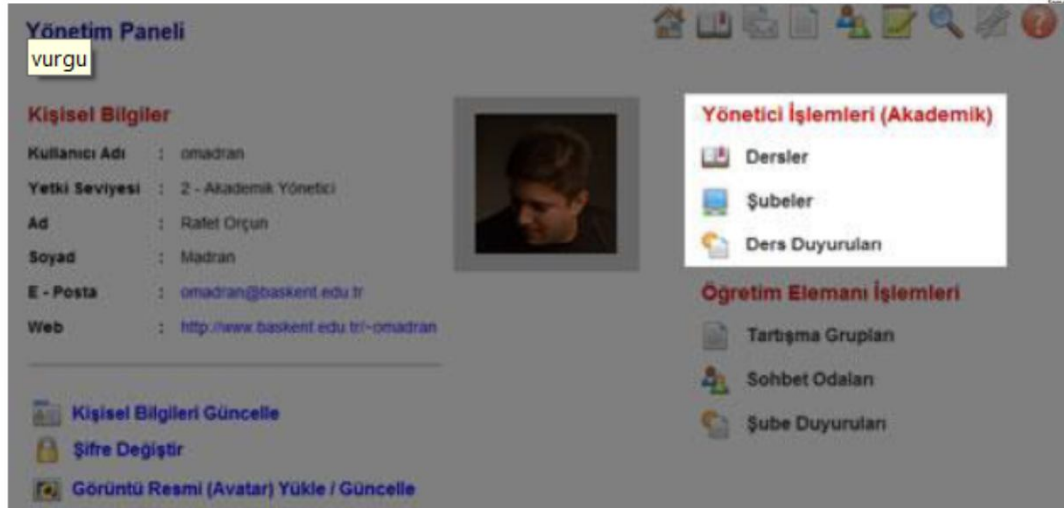
Örnek – Vurgu Teknikleri



Vurgu'da çizgi ve şekil kullanımı



Vurgu'da farklı boyut kullanımı



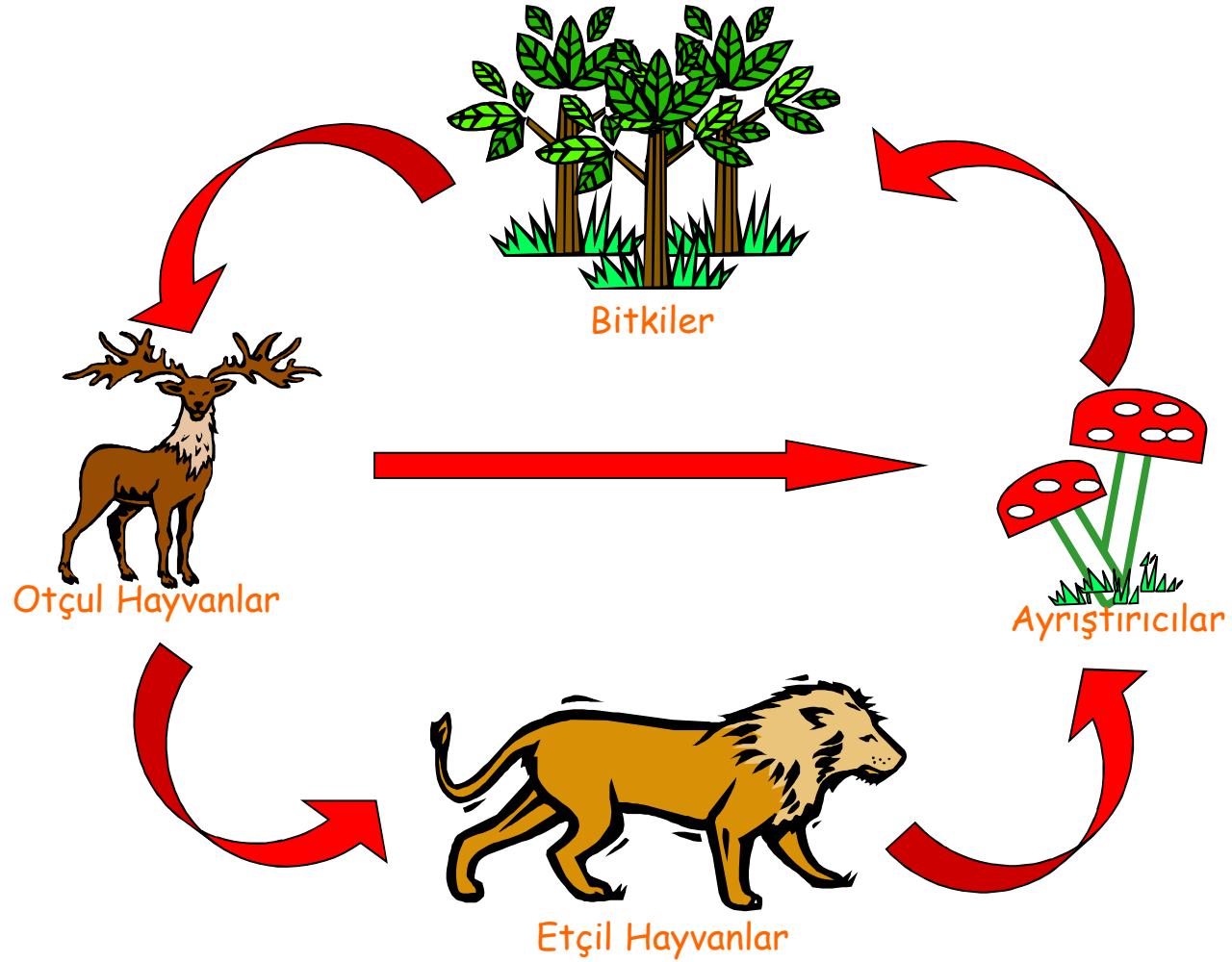
Vurgu'da renk kullanımı

Ahenk

- Kompozisyonun bütünü ile bağlantılıdır. Parçalar bir araya geldiğinde ortaya çıkacak bütünlük duygusudur.
- Ahenk, bir bakıma bütünü oluşturan parçaların birbiri ile olan ilişkisine bağlı olarak ortaya çıkan uyumdur.



ORMAN EKOSİSTEMİ



Diđer Tasarım İlkeleri

► Sıralama:

- Kompozisyonda göz bir objeden diđerine rahatça kayabilmelidir.
- Öğretim materyalinde çizgi, şekil, form, garfik, resim ve renk, yazı öğelerinin sıralanma şekli önemlidir.
- İnsanlar yatay veya dikey hizalanan öğeleri, sıralanmayan öğelerden daha kolay algılar.

► Hizalama:

- İnsanlar düzenli bilgileri düzensiz bilgilere göre daha kolay öğrenir ve hatırlarlar.
- Hizalama, görsel materyallerin daha kolay algılanmasında, öğeler arasında kurulan ilişkilerin daha rahat anlaşılmasında önemli rol oynar.
- Materyal içinde düzenli bir şekilde yerleştirilmiş öğeler öğrenmede de kolaylık sağlar.
- Öğeler arası hizalamanın yanı sıra tüm öğelerin materyale göre hizalanmasına da özen gösterilmelidir.



Diđer Tasarım İlkeleri

► Yakınlık:

- Eğitim materyallerinde belirli bir kavramı ifade edebilmek, mesajı iletebilmek için birden fazla öge kullanılabilir. Bu öğelerin arasındaki ilişkiyi öğelerin birbirleri arasındaki uzaklıkları ve yakınlıkları belirler.
- Birbirleri ile yakın öğeler ilişkili uzak olan öğeler ise ilişkisiz olarak anlamlandırılırlar.

► Basitlik ve Sadelik:

- Görseller mümkün olduğunca basit olmalıdır.
- **Gerçek resimler yerine** basit çizgi resimler, karikatürler, çizelgeler ve diyagramlar kullanılmalı.
- Çok fazla ayrıntı ya da gerçeğe yakınlık öğrenmeyi güçleştirmekle kalmaz, öğrencinin nelerin önemli olduğu konusunda dikkatlerini dağıtır.
- Resim, fotoğraf, grafik gibi öğelerin kullanımı ne çok soyut ne de çok gerçekçi olmalıdır.
- Öğretim amaçlı bir görsel materyal tasarlarırken, nesnelerin gerçeklik derecesinden çok **anlamsal boyut**unu dikkate almak gerekmektedir.



Diğer Tasarım İlkeleri

- ▶ Boyut açısından öğenin daha iyi ifade edilebilmesi için **ölçek** kullanılabilir.
- ▶ **Rakamsal bilgilerin aktarılmasında grafiklerden** faydalanılmalıdır.
- ▶ Görsellerde **metin miktarı sınırlanmalıdır**. Ayrıca metinler için çok fazla yazı tipi kullanılmamalıdır.
- ▶ Kavramlar arasındaki farklılıkları göstermek ve karşılaştırmalar için **görseller yan yana yerleştirilmelidir**. Eğer **karşılaştırma yapılmıyorsa bir defada sadece bir resim** kullanılmalıdır. Bir sonraki resmi kullanmadan önce önceki kaldırılmalıdır.
- ▶ Bilinmeyen **nesnelerin boyutunu göstermek için ölçek yada bilinen nesnelere** yararlanılmalıdır.
- ▶ Görseller ortamdaki bütün öğrencilerin aynı anda görebilmeleri için **yeterince büyük** olmalıdır.



Kaynakça

- ▶ Başkent Üniv. ÖTMT Ders Notları.
- ▶ Yalın, H. İ. (2002). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım Ltd. Şti.
- ▶ Halis, İ. (2002). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- ▶ Demirel, Ö., Altun, E. (2007). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Ankara: PegemAkademi Yayıncılık.
- ▶ Özgen Kormaz, ÖTMT Ders Sunuları
- ▶ Halil Ersoy, ÖTMT Ders Sunuları

