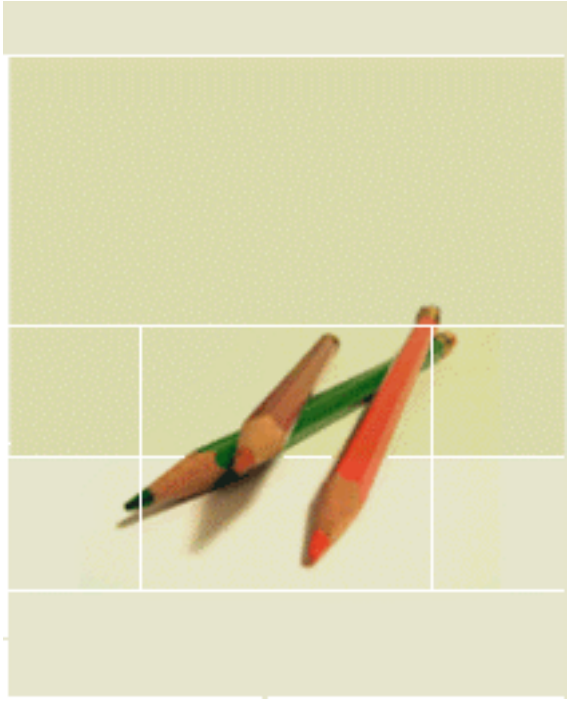
Görsel Tasarım



KaliteOfisi.com

**Bu e-kitap www.kaliteofisi.com ve www.kaliteofisi.net adreslerinden ücretsiz olarak indirilebilir.

KaliteOfisi.com’un ® bir hizmetidir.
İzin alınmaksızın alıntı ve çoğaltma yapılabilir.

KaliteOfisi Hakkında

Kalite ofisi; ülkemizde kalite bilincinin yerleşmesine katkı sağlamak, kalite konusunda yapılan araştırmalara destek olmak, yöneticilerin, uzmanların, akademisyenlerin, öğrencilerin ve kısacası kalite ile ilgilenen herkesin çalışmaları sırasında karşılaştıkları problemlere çözümler getirmek ve bilgi alışverişini kolaylaştırmak için oluşturulmuş bir iletişim portalıdır.

Misyonumuz

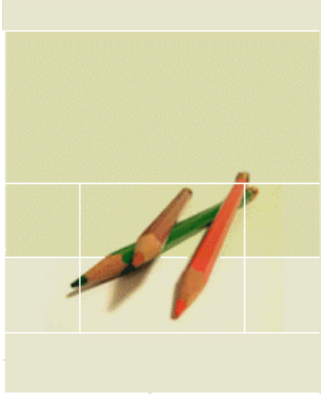
Bilgi ve birikimleri bir araya getirmek, beraber üretmenin ve paylaşmanın hazzını yaşamaktır.

Vizyonumuz

Kalitenin bir yaşam biçimi haline getirilmesine uzmanlığımız ve etkinliğimiz ile liderlik etmektir.

İlkelerimiz

Bilgi ve deneyimin paylaşıldıkça çoğaldığına inanır, sağladığımız hizmetin kalitesinden ödün vermeyiz. Kalite konusundaki gelişmelerin, ülkemizdeki kuruluşların yönetim ve kültür dokusuna uygun bir şekilde sunulmasına dikkat ederiz. Her bir talebi proje anlayışı ile alarak hizmette bütünsellik sağlarız.



Önsöz

İyi tasarlanmış görsel materyaller sadece öğrenimi kolaylaştırmakla kalmaz aynı zamanda izleyicilerin yaratıcılıkları için estetik modeller oluştururlar.

Bir görüntü yaratırken görünümün bir taramasını oluşturmak, tasarım kuramlarına en uygun yöntemdir. Bu aşamada sanatsal detaylardan çok doğru kelimeleri ve görüntüleri seçip en uygun biçimde birleştirmek ve uygun renkleri kullanmak önem kazanır.

Broşürde bu seçim ve birleştirme işleminin nasıl yapılacağına ilişkin ipuçları verilmiş, eğitim, sunum ve raporlarda kullanılan görsel tasarımın etkinliğinin nasıl arttırılabileceği açıklanmıştır.

Kaliteofisi

İçindekiler

Kalite ofisi hakkında.....3

Önsöz.....5

İçindekiler.....7

Genel İlkeler.....9

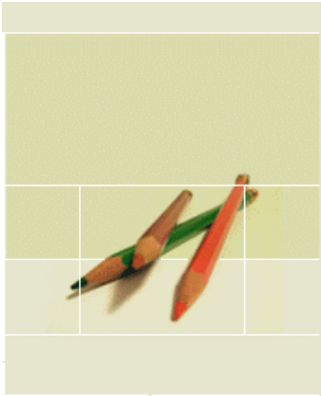
- Çizgi.....10
- Şekil.....10
- Desen.....10
- Renk.....11
- Bütünlük.....12
- Denge.....12
- Sıralama.....12
- Etkileşim.....13

Eğitim Amaçlı Bilgi.....15

- Genel.....15
- Grafik/Resim Objeleri.....15
- Metin Objeleri.....16
- Renk.....16
- Yapı.....17

Bilgisayar Ekranının Tasarlanması.....19

- Başlıklar.....19
- Yönlendirmeler.....20
- Metin.....20
- Öne Çıkarma.....21
- Grafikler.....21



Genel İlkeler

- Sanat, çizgi, şekil, desen ve renk bileşenlerinden oluşur.
- Çizgiler düz, eğik, noktalı veya kesik kesik olabilirler ve ilgi çekme/yönlendirme amaçlı kullanılırlar.
- Şekil iki boyutlu bir biçimdir.
- Desen üç boyutludur, kaba, ince, düz vb. olabilir.
- Renk, dikkat çekme ve iletişim özelliklerini önemli ölçüde güçlendirir.

Çizgi

- Çizgi dikkati bir yol boyunca sürükleyen veya bir noktaya çeken tek boyutlu bir yapıdır.
- Çizgiler işlem, yön ve hareket gösterir.
- Çizgiler ayrıca şekilleri ayırma ve birleştirme işlerini yapar ve 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.
- ✔ Çapraz köşegenler karışıklık hissi verir.
- ✔ Eğik çizgilerde hareket hissi verir.

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.

Desen

- ✔ Pek çok görünüm, çizgi ve şekiller dahil iki boyutludur.
- ✔ Desen kullanılarak üçüncü bir boyut eklenebilir.
- ✔ 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.

Renk

- ✔ Uygun renk seçimleri sadece görsel tasarımlarınızı

geliştirmez, ayrıca ayrı bir hava ve önem kazandırır.

- ✔ Renk dikkat uyarır ve görsel etki yapar.
- ✔ Renk kullanımının başka etkileri ise:
  - gerçek renkler seçerek görüntünün gerçekliğini arttırmak,
  - eşitlik ve farklılıkları vurgulamak,
  - önemli ve ayrıntı bilgilere işaret etmek,
  - istenilen duygusal etkiyi yaratmak.
- ✔ Sanatçılar, uzun çalışmalar ve tecrübeler sonucunda mavi, yeşil, eflatun renkleri “soğuk renkler”, kırımızı turuncu renkleri de “sıcak renkler “ olarak değerlendirmişlerdir. Bu algılamanın altında renklerin insan gözünde odaklanmasına dayalı psikolojik sebepler yatmaktadır.
- ✔ Sıcak renkler izleyiciye yakınlaşır görünürken soğuk renkler uzaklaşıyor görünür.
- ✔ Bu durumdan önemli ipuçlarını kırımızı veya turuncu yaparak izleyiciye yaklaşıyor etkisi verip faydalanabilirsiniz.
- ✔ Renkler, okunurluğu doğrudan etkiler.
- ✔ Renk seçimi çok kişisel bir olgudur. Kendi renk kombinasyonlarınızı kendiniz yaratmalısınız. Önemli noktaları vurgulamak, bir his uyandırmak veya görsel ilgi yaratmak için zıtlıklar kullanabilirsiniz.

  İpucu: Sarı üstüne siyah; beyaz üstüne siyah,yeşil, kırmızı veya mavi; mavi üstüne beyaz; siyah üstüne sarı uygun seçimlerdir.

Bütünlük

- ✔ Bütünlük bir görünümü oluşturan bileşenlerin birbiriyle ilişkisidir. Sadece yazılı içeriği değil görsel sunumu da ilgilendirir.
- ✔ Bütünlük konuları, renkleri, şekilleri ve çizgi tipi ve yönünü ilişkili ve tekrar ederek sağlanabilir.
- ✔ Sıkça yapılan hatalardan biri, bir alana çok fazla şey sığdırmaya çalışmaktır.
- ✔ Anlatmak istediğinizi anlatmaya yaramayan, her türlü bilgiyi elimine edin.

Denge

- ✔ Bir sunum ekranındaki bileşenler dikey ve yatay eksen dikkate alınarak eşit ağırlıkta dağıtılırsa, izleyicide denge ve eşitlik hissi uyandırır.
- ✔ Tasarım her iki alanda da tekrarlandığında, denge simetrik olacaktır. Ancak, birçok durumda gözün bilgiyi anında yakalayabilmesi için asimetrik tasarımlar kullanabilirsiniz.

Sıralama

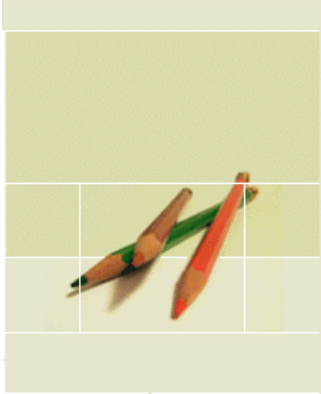
- ✔ Akışın görsel ve yazılı elemanları, izleyicinin dikkatini önemli ayrıntı ve kuramlara yönlendirecek şekilde sıralanmalıdır. Çizgi, alan ve biçim ayarlama, dikkat etmeniz gereken en önemli bileşenlerdir.
- ✔ Tanıdık geometrik şekiller (dikdörtgen, oval, üçgen) izleyicilerin çoğunun aşina olduğu cisimler olduğu için,

üzerine çalışılabilecek en iyi şablonları temsil eder.

- ✔ Alfabedeki C, O, S, Z, L, T ve U harflerini oluşturan dizilimler aynı etkiyi gösterir. Bu harfler, sunumun altında yatan fikri sembolize etmek için kullanılır.

Etkileşim

Bazı görsel materyaller kullanıcıya etkileşim imkanı sunar. Örneğin doğru cevabı içeren cevap kartları, öğrenciyi ilgili alana sürükleyebilir.



Eğitsel Amaçlı Bilgi

Genel

- ✓ Görsel objeleri fikirlere örnek sağlamak için mümkün olduğunca çok kullanın.
- ✓ Her bir görsel objede tek bir kavram sunun. Karmaşık görsel objeleri basitleştirin veya adım adım tekrar oluşturun.
- ✓ Her görsel obje için metni minimum seviyeye indirin. En fazla 6 satır ve her bir satır için de en fazla 6 kelime kullanın.

Grafik/Resim Objeleri:

- ✓ Bu objeler ne çok soyut ne de çok gerçekçi olmalıdır. Aşina olunmayan objelerin büyüklüğünü göstermek için bir ölçek kullanın.
- ✓ Rahatsız edici arka alan (zemin) kullanmayın. Eğer derinlik hissi yaratmak önemli ise, ön zeminde başka bir obje kullanarak bunu sağlayın. Görsel objeyi ikiye

bölecek yatay çizgiler kullanmaktan kaçının.

- ✓ Bilgiyi sunmak için grafikleri kullanın.
- ✓ Kalın ve düzgün yazı tipini tercih edin.

Metin Objeleri:

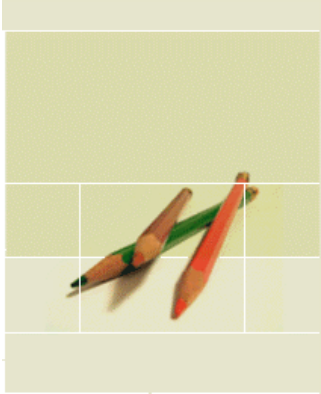
- ✓ Aynı görüntüde farklı yazı tipleri kullanmayın.
- ✓ Bir noktaya dikkat çekme için, yan, kalın, renkli ve altı çizili yazı tipini tercih edin.
- ✓ Sadece gerektiğinde büyük harf kullanın.
- ✓ Başlığı görüntünün ortasına yerleştirin.
- ✓ Anahtar kelimeler içeren kısa, öz, anlamlı ve tanımlayıcı başlıklar kullanın.
- ✓ Satırlar arasındaki boşluk, kelime yüksekliğinin 1/2`si kadar olmalıdır.

Renk

- ✓ Önemli objelere dikkat çekmek için bu objelere en parlak ve açık renkleri kullanın.
- ✓ Metinlerde ve resimlerde zemin rengine zıt bir renk kullanın.
- ✓ Birden çok görsel objede tutarlı zemin rengi kullanın (hepsinde aynı renk olsun).
- ✓ Bir görsel objedeki renk miktarını sınırlayın.

Yapı

- ✓ Görsellik mümkün olan en basit şekilde olsun; aşırı detaylardan kaçının.
- ✓ Sayfa görüntüsünün dengeli olduğundan emin olun.
- ✓ Tepegöz asetatları ve slaytlar için yatay format kullanın.
- ✓ Görsel objeler okunabilir olsun; eğer kullanıcı okuyamıyorsa, o malzemeyi kullanmayın.
- ✓ Düzgün bir yapı kullanın (dengeli, sıralı ve sola yanaşık).



Bilgisayar Ekranının Tasarlanması

Başlıklar

- ✓ Kısa, özlü ve anlamlı başlıklar kullanın.
- ✓ Başlıkları ekranın en üst kısmında ortaya veya sol tarafa yerleştirin.
- ✓ Kelimeleri tam heceleri ile yazınız; kısaltma kullanmayın.
- ✓ Başlıkta görünen ekranın amacını veya içeriğini tanımlayın.
- ✓ Başlığı kalın harflerle yazın. Başlığı üç satır ile sınırlayınız. Başlıkla metin arasında en az bir boşluk bırakın.

Yönlendirmeler

- ✓ Kısa cümleler kullanın (yedi kelimeden fazla olmasın).
- ✓ Adım-adım yönlendirme verin.
- ✓ Ciddi uyarılar dışındaki yönlendirmeleri olumlu

cümlelerle verin.

- ✓ Yönlendirmeleri kullanıcıya, izleyiciye seslenerek verin.
- ✓ Yönlendirmelerde anlaşılır kelimeler kullanın. Zorunlu değilse teknik terimler ve kısaltmalar kullanmayın.
- ✓ Basit ve anlaşılır cümleler yazın.
- ✓ Okunurluğu artırmak için hem büyük hem de küçük harfleri kullanın.
- ✓ Ekranın ilerlemesini kullanıcı kontrolüne bırakın (ekranın otomatik olarak ilerlememesi gibi).
- ✓ Paragraflar arasında çift boşluk bırakın.
- ✓ Her cümlenin sonuna nokta koyun.

Metin

- ✓ Mümkün olduğu kadar, her ekranda sadece bir paragraf kullanmaya çalışın.
- ✓ Metinleri sola dayalı yazın.
- ✓ Uzun cümleleri doğal anlamını yitirmeyecek şekilde küçük cümlelere bölün (özellikle zayıf okuyucular için).
- ✓ Satır sonunda bölünmüş kelimeler kullanmamaya çalışın.

Öne Çıkartma

- ✓ Öne çıkartma teknikleri; dikkatleri kelimelere, metinlere ve grafiklere çekerler ve renkli, büyük, altı

çizili, kutu içine alınmış, kesme işaretli yanıp sönen veya parlak (belki de en dikkat çeken türdür), ters renkte ve farklı fare göstergesi olan nesneleri ifade ederler.

- ✓ Yan yazı türünü mümkün olduğunca okunurluğu azaltmadan kullanın.
- ✓ Yanıp sönme veya parlak nesneleri sadece çok önemli mesajları vermek için kullanın. Kullanıcının dikkatini çektikten sonra tekrar normal veya alternatif öne çıkartma tekniklerini kullanın.
- ✓ Aynı ekranda farklı iki yerde yanıp sönen veya parlak nesneleri kullanmaktan kaçının.
- ✓ Pembe veya bordo gibi “sıcak” renkleri kullanmaktan kaçının.
- ✓ Kullanıcının aksiyonuna ihtiyaç duyulduğunu göstermek için mümkün olan yerlerde ses kullanın.
- ✓ Öne çıkartma tekniklerini kısıtlı kullanınız. Aksi taktirde, içeriğin önemini yitirmesine neden olabilirsin.

Grafikler

- ✓ Aşırı detay ve gerçekçilikten kaçının.
- ✓ Karmaşık grafikleri küçük parçalara bölün.
- ✓ Grafikleri ilişkili metinle beraber sunun.
- ✓ Önemli noktalara dikkat çekmek için farklı renkler kullanın.
- ✓ Tek bir ekranda kullandığınız renk sayısını sınırlandırın.

- ✓ Etkili renk kombinasyonları kullanınız. Kırmızı ve yeşil, mavi ve sarı, yeşil ve mavi, kırımızı ve mavi renk kombinasyonlarından kaçının.