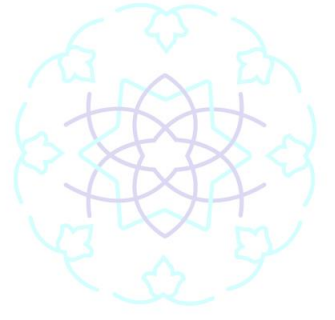




BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023

Ss. / Pp. 68-105

Yayına Geliş Tarihi / Article Arrival Date
20.01.2023

Yayımlanma Tarihi / The Publication Date
31.01.2023

GRAFİK TASARIM ÖN LİSANS EĞİTİM SÜRECİNDEKİ UYGULAMA ARAÇLARI İŞLEVSELLİĞİNİN ÖĞRENCİ YÖNÜNDEN DEĞERLENDİRİLMESİ: BAYBURT ÜNİVERSİTESİ ÖRNEĞİ¹

Ömer Murat KADEŞ²

Özet

Bu araştırmada Bayburt Üniversitesi Grafik Tasarım ön lisans programındaki eğitim süreçlerinde kullanılan bilgisayar tabanlı uygulama araçları (Photoshop, Indesign, Illustrator, Corel) ve geleneksel uygulama araçlarının (elle çizim ve maket oluşturma) işlevselliğinin; öğrencilerin tutum değerlendirme yaklaşımları bağlamında saptanması amaçlanmaktadır. Bu araştırma, nicel araştırma çerçevesinde tarama modeline göre modellenmiştir. Bu model, bir durum, vaka ya da olgunun hali hazırdaki özelliklerini araştırırken, sürecin içindeki aktörlerin tutumlarını anlamayı amaçlayan bir ölçüm sistemi içerir. Araştırmada, Grafik Tasarım Uygulama Araçları işlevselliğinin öğrenci yönünden değerlendirilmesinde; öğrencilerin yaş ve cinsiyet değişkenine göre anlamlı farklılık göstermediği, sınıf değişkenine göre 2. sınıf öğrencilerin CGI Teknolojilere İlişkin Tutum alt boyut puanlarının 1. sınıflara nazaran daha yüksek olduğu, Grafik Tasarım Bölümünü isteyerek ve bilinçli tercih edenlerin uygulama araçlarına yaklaşımlarının istemeden ve bilinçsiz tercih edenlere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu, mesleki kariyer planlarına göre GCI Teknolojilerine İlişkin Tutum ve Kullanım Sıklığı alt boyut puan ortalamalarının, mezun olduktan sonra başka bir sektörde çalışmayı düşünen öğrencilere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Araştırmada grafik tasarım uygulama araçları

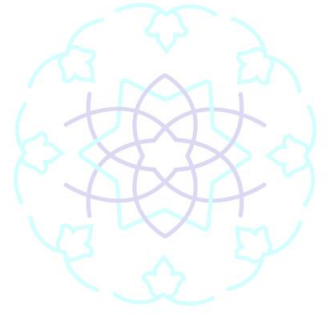
¹ Bu çalışma, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Eğitimi Bilim Dalında sunulan yüksek lisans tezinden türetilmiştir.

² Öğr. Gör., Bayburt Üniversitesi, muratgadis@bayburt.edu.tr, ORCID: 0000-0001-7417-3500.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



işlevselliğinin öğrenciler yönünden değerlendirilmesi sonucunda tüm alt boyutlarda öğrencilerin olumlu tutum gösterdikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Grafik Tasarım Bölümü Öğrencileri, Ön Lisans Eğitimi, Öğrenci Tutumları.

THE ASSESSMENT OF FUNCTIONALITY OF APPLICATION TOOLS IN GRAPHIC DESIGN ASSOCIATE DEGREE EDUCATION PROCESS FROM THE VIEWPOINT OF THE STUDENTS: THE CASE OF BAYBURT UNIVERSITY

Abstract

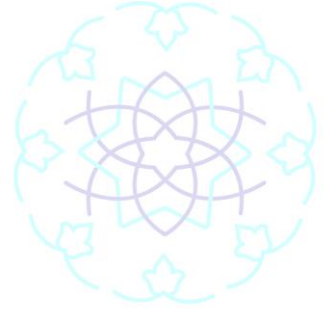
In this study, it is aimed to explain the functionality of computer-based application tools (Photoshop, Indesign, Illustrator, Corel) and traditional application tools (hand drawing and model creation) used in the educational processes of Bayburt University Graphic Design associate degree program in the context of the students' attitude evaluation approaches. The research was modeled according to the search model within the framework of quantitative research. This model both investigates the current characteristics of a situation, case or phenomenon and includes a measurement system that aims to understand the attitudes of the actors in the process. In the study, in evaluating the functionality of Graphic Design Application Tools in terms of student, showed that; there was no significant difference according to age and gender variables of students and according to the class variable, the CGI Technology subscale scores of 2nd class students were higher than 1st class students. The approach of students who willingly and consciously preferred Graphic Design Department, to application tools was significantly higher than others who preferred unconsciously and unconsciously. Additionally, according to the professional career plans, the GCI Technologies Attitude and Usage subscale scores were found to be significantly higher than the students who thought to work in another sector after graduation. As a result of evaluating the functionality of graphic design application tools in terms of students, it was concluded that students showed a positive attitude in all sub-dimensions.

Key Words: Graphic Design, Graphic Design Students, Associate Degree Education, Student Attitudes.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Giriş

Üniversite öğrencilerinin akademik ve mesleki anlamda en yüksek düzeyde verim elde etmesine yönelik olarak düzenlenen formel eğitim süreci, dersin gerçekleştiği uzam ve zaman ilişkisi ya da öğretici ve öğrenciler arasındaki etkileşimin işlevselliği çerçevesinde geçerlik kazanmaktadır. Süreçteki beşeri ve doğal faktörleri mesleki ve akademik sermayeye dönüştürmeye yarayan uygulama araçları, eğitim pratiğinin önemli bir bölümüne yayılmaktadır. Burada uygulama araçlarından kasıt, iletişimsel ve araçsal eylemin bir türevi olan eğitim yönlü etkileşimde kullanılan bilgisayar tabanlı grafik tasarım programları ve geleneksel elle çizim ve maket anlaşılmalıdır. Çalışma içerisinde bu uygulama araçları, öğrencilerin konumunu ve onların spesifik yorumlarını merkeze alarak açıklanmaya çalışılmaktadır.

Formel Eğitim, “amaçlı, sürekli, önceden planlanan ve belirli bir biçimi tesis etmek üzere oluşturulmuş resmi kurumlarca sürdürülen sistematik eğitim sürecidir” (Fidan, 1993). Bu süreç ülke çapında örgütlenmiş yasal eğitim kuruluşları aracılığıyla sağlanmaktadır. Türkiye’de Milli Eğitim Bakanlığı İlköğretim ve Orta Öğretim kurumlarındaki Formel Eğitim Müfredatını belirlerken, Yüksek Öğrenim Kurumu (YÖK) ise Yüksek Öğretim kurumları olan Üniversitelerdeki eğitim faaliyet müfredatını belirlemektedir. Profesyonel ve sistematik eğitim olan Formel eğitimdeki temel amaç, öğrencilerin akademik ve mesleki verimliliklerini azami seviyede tutacak eğitsel içeriklerin en doğru şekilde ve tekniklerle aktarımını sağlamaktır. Bu nedenle birçok akademik çalışma formel eğitim süreçlerindeki verimi arttırmaya yönelik olarak yapılmaktadır. Süreç getirilen öneri ve tedbirlerle sürekli gelişmekte ve formel eğitim anlayışı yeniden şekillenmektedir. Günümüzde henüz tam anlamıyla rayına oturmadığı görülen ve farklı politikalarla sürekli güncellenen formel eğitim sürecini tıkayan ve işlerliğini yitirmesine neden olan birtakım problemlerle karşılaşılmaktadır. Eğitsel yöntemlerin yetersiz kaldığı ve düzenleyici uygulamalarının etkin bir çözüm üretmediği tikanıkların orijinindeki nedenlerin anlaşılması, çözüm üretme noktasında etkili olacaktır. Kimi zaman eğitimin gerçekleştiği ortam ve zamana bağlı olarak ortaya çıkan problemler, kimi zaman ise öğrenciden, öğreticiden ya da öğrenci-

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

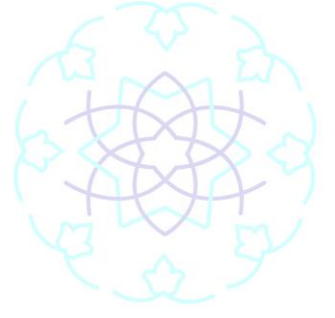
Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



öğretici etkileşiminden kaynaklanmaktadır. İletişim sürecinde yaşanan gürültünün sebep olduğu tıkanıkların büyük bir çoğunluğunun öğrenci perspektifinden açıklanması gereken kaynak problemler olduğu gözlenmektedir. Ancak modern çağın gerekleri çerçevesinde tasarlanan eğitim araç ve tekniklerinin işlevselliği, sözü edilen problemlerden daha geniş çaplı sosyal ilgi gerektirmektedir. Çünkü günümüz grafik tasarım mantığı, bilgisayar programlarını geleneksel yaratıcılık uygulamaları ile bütünleştirmeyi zorunlu kılan eklettik bir süreç modellemesine bağlı olarak gelişmekte ya da gerilemektedir. Süreçte uygulanan araçların öğrencilerin tasarım bilincine, mesleki yeterliğine ve tasarımcı kişilik kazanmalarına olan katkıları ile birlikte, öğrenim pratiklerinin hangi ölçüde karşılık bulduğu ve öğrencilerin uygulama araçları ile kurdukları ilişkinin boyutları önemlidir. Bu uygulama araçlarının kullanım performansları ve motivasyonları arasındaki ilişkiyi saptamak, süreci verimli hale getirmek için gerekli çözüm önerilerine ulaşmaya da yardımcı olacaktır. Bu nedenle, çalışmada Bayburt Üniversitesi Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu Grafik Tasarım Bölümü'ndeki formel eğitim süreçlerinde uygulama araçları olarak kullanılan bilgisayar programları, geleneksel el çizimleri ve maket çalışmaları; öğrencilerin bakış açıları ve tutumları özelinde tartışılacak ve bu problemlere yönelik çözüm önerileri getirilecektir.

Bireyler arasındaki anlamsal aktarım süreci olarak tanımlanan eğitim, toplumsallığın sürdürülebilmesi açısından büyük bir önem taşır. Toplumsallaşmanın en önemli halkalarından biri olan eğitim etkili öğrenme ve öğrendiklerinden maddi üretimler yaratma sürecini de beraberinde getirir. Mevcut grafik tasarım anlayışı hem bilgisayar tabanlı programların hâkim olduğu sektörel yapıya hem de grafik tasarımcının geleneksel araçları etkin bir biçimde kullanmasına ihtiyaç duyar. Bu ihtiyaç müfredatta belirlenen derslerdeki uygulama araçlarının ideal kullanımıyla giderilir.

Eğitim en temel bağlamda “ailede ve okulda gerçekleşmektedir” (Fidan, 1993,). Ailede gerçekleşen enformel eğitim, okuldaki formel eğitimle bütünleştiğinde eğitsel süreçte verimlilik sağlanmaktadır. Sürecin verimini azaltan unsurlar (Bkz. Güngör, 2011, Shannon ve Weaver

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

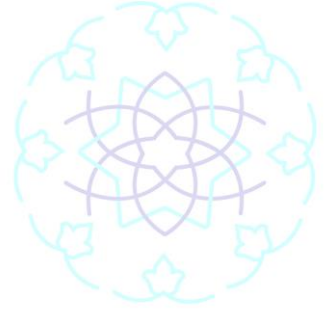
Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



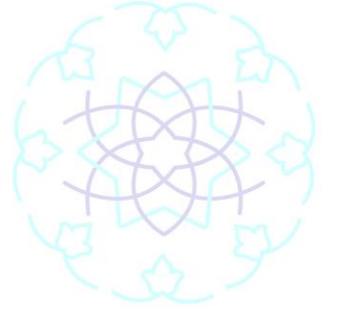
‘Matematiksel İletişim Modeli’) kimi zaman öğreticide, kimi zaman öğrenciden kimi zaman ise mevcut uzam ve zamandaki koşullar ve araçlardan kaynaklanmaktadır. Araştırma kapsamında eğitimin ideal biçimini kazanması için gerekli olan uygulama araçları etkinliği ve öğrencilerin araçları kullanım performansları ele alınacaktır. Nitekim eğitsel iletişim planları, öğrenci odaklı oluşturulmaktadır. Mevcut koşullar, yöntem ve teknikler öğrencilere göre ayarlanmaktadır. Öğrenci bazlı kullanım performansları ve görüşler, eğitsel süreci anlamaya katkı sunan bir çerçeve çizmektedir. Alanyazın üzerinde bir inceleme yapıldığında öğrencilerin mevcut psikolojik, duygusal ve fiziksel sorunlarının eğitim sürecini etkileyen temel problemlerden olduğu görülmektedir. Öğrencinin bulunduğu üniversiteyle ya da sosyal doku ile yaşadığı uyum sorunu ve sorumluluklarını yerine getirememeye fikriyle yüzleşmek zorunda kalması sorunları tetiklemektedir (Özden, 2002). Ancak sıkça akademik araştırmalara konu edilen bu tarz sorunların yanında, eğitim sürecinin organik parçası olan öğrenmenin gerçekleştiği araçsal arka planın önemi büyüktür. Nitekim öğrencinin sınıf arkadaşları ve öğreticisiyle arasındaki ilişki yapısı da sorunlara neden olabildiği gibi uygulama araçlarının kullanımında ideal seviyeye ulaşmamış olmanın yaratacağı handikap da dikkate değer bir ayrıntıdır.

Eğitim, örgütlü yaşam disiplini içinde yaşayan bireylerin, içinde buldukları toplumun üretken öznelere biri olmalarını sağlayan temel itkilere biridir. Toplumsal yapı ve mevcut üretim ilişkilerinin devamlılığını sağlayarak sistemin kendi iç dinamikleri çerçevesinde kendisinin sürekli yeniden üretimini kolaylaştıran eğitim süreci, toplumsal üretime katılım sağlayan bireylerin sosyal yükümlülüklerini en verimli şekilde yerine getirebilmelerine imkân tanıyan, gerekli donanımı edinebilmeleri için sürekli olarak güncellenmekte ve yeni tekniklerle geliştirilmektedir. Son dönemlerde eğitimin profesyonelleşmesi, sistematik ve rasyonel bir tabana oturtulması, müfredat adı verilen içerik planıyla amaç ve yol haritalarının çıkarılması, eğitimi toplumsal birimlerden biri olan aile ve benzeri sosyal grupların denetiminden, profesyonel eğitim kurumlarının denetimine sunmuştur. Formel Eğitim olarak adlandırılan bu süreçte, bireylerin akademik ve mesleki sermayelerinin üst düzeyde olması amaçlanmaktadır.

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



Ancak formel eğitim sürecinde yaşanan bir takım problemler, eğitimden beklenen verimin düşmesine ve öğrencilerin geleceklerini tayin eden birikime ulaşamamalarına neden olmaktadır. Nitekim süreci kesintiye uğratan sebepler değişkenlik gösterse de öğrenci faktörünün ders içindeki aktif konumunu silikleştiren etkenlerin ortaya konulması, diğer türevsel problemlerin açığa çıkarılması ve engellenmesini kolaylaştıracaktır.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada Bayburt Üniversitesi Grafik Tasarım Önlisans Programı'ndaki öğretim süreçlerinde kullanılan uygulama araçlarının işlevselliğinin öğrenciler yönünden tarama (anket) modeli aracılığıyla algı ve tutumlarının değerlendirilmesi amaçlanmıştır.

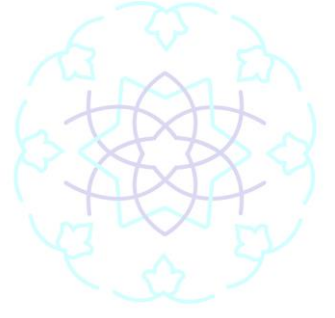
Araştırmanın alt amaçları;

- Öğrencilerin grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puanların ne düzeyde olduğunu ölçmek.
- Öğrencilerin Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puanların cinsiyete değişkenine göre anlamlı bir fark gösterip göstermediğini saptamak.
- Öğrencilerin grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puanların yaş değişkenine göre anlamlı bir fark gösterip göstermediğini saptamak.
- Öğrencilerin grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puanların sınıf değişkenine göre anlamlı bir fark gösterip göstermediğini saptamak.
- Öğrencilerin grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puanların bölümü/programı isteyerek tercih etme değişkenine göre anlamlı fark gösterip göstermediğini saptamak.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



- Öğrencilerin grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puan bölümü/programı bilinçli/ önceden bilgi sahibi olarak tercih etme değişkenine göre anlamlı bir fark gösterip göstermediğini saptamak.
- Öğrencilerin grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puanların mesleki kariyer planlaması değişkenine göre anlamlı bir fark gösterip göstermediğini saptamak.

Araştırmanın Önemi ve Gereğesi

Bu araştırma modern toplumların en büyük gereklilik ve dinamolarından biri olan formel eğitim sürecindeki uygulama araçları etkinliğini, Bayburt Üniversitesi Grafik Tasarım Ön Lisans Programı özelinde ortaya koyması ve bu özel perspektiften yola çıkarak kapsayıcı çözüm önerileri üretmesi bakımından oldukça önemlidir. Grafik Tasarım Bölümü burada özel bir çalışma alanını ifade etmektedir. Çünkü tasarım düşüncesi ve özel yetenek gerektiren bölümdeki öğrencilerin tasarım araçlarını nasıl ve hangi ölçüde kullanabildikleri, doğrudan üretkenlik becerilerini ve potansiyeli olumsuz etkileme ihtimalinin olup olmadığının ortaya çıkarılması, yetenek ve düşünme arasındaki ilişki, eğitim sürecindeki araçsal becerilerin gelişimi ile ortak düzlemde kurulmaktadır. Bu nedenle makro problemlerden arındırılmış bir süreç tasarımı ile birlikte, öğrencilerin araçsal yeteneklerini saf ve arı bir şekilde ifade edebilmesinin ve süreç veriminin önü açılacaktır.

Araştırmayı önemli kılan bir diğer husus ise, Bayburt ili özelinde sorun tespiti yapması ve çözüm önerileri geliştirmesidir. Çünkü henüz yeni kurulan bir bölüm üzerinden ortaya konulan harita ile birlikte, süreçteki aksaklıkların onarılması sağlanacak ve kurulum aşamaları doğru bir şekilde tamamlanmasına katkı sunulacaktır. Bunun yanı sıra, Bayburt Üniversitesi'nin görece yeni kurulmakta olan yapısı ve öğrenci görüşlerini merkez alan bir analitik çerçevenin sunulması da araştırmanın ayırıcı özellikleri arasındadır. Nitekim geleneksel uygulama araçları ile bilgisayar tabanlı uygulama araçları arasındaki yakınlık ve uzaklık değerliklerini Grafik

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Tasarım eğitimi bağlamında düşünülen bu tez çalışması, birbirlerini besleyen ancak giderek ayrılan iki öğrenim formatını karşılaştırmaktadır. Grafik tasarımda sürekli artan CGI teknoloji kullanımı, geleneksel uygulama araçlarının simülasyonlarının yaratıldığı arayüzler sayesinde eğitim süreçlerine daha fazla yayılmaktadır. Bu yayılmanın Bayburt Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü özelindeki somut yansımaları ise literatürde yeni bir tartışmaya katkı sunacaktır.

Kavramsal Art Alan

Görsel Tasarımda Dijitalleşme ve Yeni Trendler

Yeni çağda ortaya çıkan dijital medyanın katılımcı kültürü, üretici kartellerinin üretim süreçlerindeki monopol yetkesini ve baskın olduğu enformasyon akışını kırmıştır. İno-kapitalistlerin tekelinde bulunan içerik imalatı, yeni medyada katılımcıların da davet edildiği sinerjik bir kolektife dönüşmüştür. Manovich (2012), medyada giderek artan görselleştirmenin ve yeni medyayı kuran temel yeniliğin kaynağını yazılımların yükselişine ve herkes tarafından kullanılabilen kişisel versiyonlarının kullanımına bağlar. Yeni medya kültüründe içeriğin temelinde yatan esas gerçeklik yazılım teknolojileridir ve bu teknolojiler kullanıcının içerik üzerindeki belirleyiciliği ile denetimini mümkün kılar. Yazılım teknolojilerinin kodlu yapısı, içeriği modellemesi beklenen enstrümanların dijital temsile tabi tutulmasını, esnetilmesini ve üzerinde gerçekleşecek oynamalara izin veren ‘değişkenlik’ özellikleri kazanmasını gerektirir (Manovich, 2001). Görsel içerikler sayısal temsille sisteme aktarıldıklarında, aynı tabanda sonsuz kez yeniden işlenebilir nitelikler kazanmaktadır. Bu durum, görselin aslına sadık kalmasının olanaklarını imha ederek, efektif müdahalelerin egemen olduğu bir görselleştirme pratiği oluşturmaktadır.

Yeni medyanın altyapısını kuran internet sistemi ve bu sistem içindeki kültürel kod üretimi için ihtiyaç duyulan arayüz tasarımları, sosyal medya platformları, web siteleri, mobil uygulamalar, oyunlar ve etkileşimli alışveriş ortamları birer yazılımdır (Manovich, 2008). Organik gerçeğin sistemde tanımlanmasının bir ön koşulu ve anahtarı olan yazılımlar, paylaşım

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

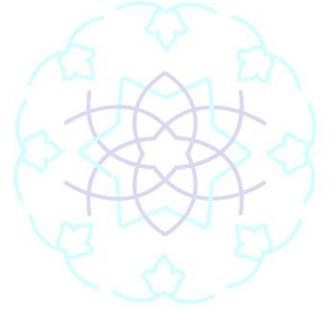
Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



ilişkilerini simüle eden yapısal tasarımlarıyla gündelik yaşamın uyarlandığı sanal toplumsallık merkezlerini meydana getirir ve çoklu ilişki temsillerine uzam oluşturur. Çünkü yeni medya, manipülatif enformasyona ulaşmanın yeni yollarına, tekniklerine, arama motorlarına, hiper medyaya, veri tabanlarına, görselleştirme ve simülasyona öncülük eder (Manovich, 1999).

Görüntü teknolojisi, 1990'lı yılların sonlarına doğru kökten bir değişim gösterir. Sinematografi, grafik, 3D animasyon, tipografi gibi kopuk durumdaki medya biçimleri, birbirleri içinde temsil edilerek sonsuz kez birleştirilmiştir. Milenyumun başında, çizgisel medya eskitilmiş, hibrid medya ise normatif kültür halini almıştır (Manovich, 2007). İçeriğin taşıdığı kod çeşitliliği medyanın bölümlendirilmesi ile yakından ilişkili olmakla birlikte, kod çevrimi ve modülerlik özelliklerinin de görsel çeşitlenmede etkisi vardır. Çünkü bir görselin taşıdığı değişken kod yapısı, farklı yazılımlarda modellenen tasarımların eklememesine katkı yapar. Yeni medyanın trans anlatılara uygun tabanı ve multi-medya elementlerini taşıyan altyapısı nedeniyle sistemde tanımlanan görselin, sanattaki karşılığı 'pop-art' olan bir teknikle bile çok kez yenilenmesi, renk, ışık ve parça değişimlerine açık olması bir tesadüf değildir. Bir görsel, taşıdığı doğrusal anlamın dışında, tasarımcısının somut eklemeleri sonucunda bambaşka bir temsil niteliğine geçiş yapabilir. Nitekim yeni görsel kültürde, karikatürlerin ve fotoromanların taşıdıkları işlevlerin bir benzeri inşa edilir. Gündelik yaşamın herhangi bir yerinden kaydedilen ve ortak paylaşım kültüründe viral olan fotoğraf, yazılı bir tarifin eklenmesiyle birlikte özel efekt yapısı kazanır. Haberde, sinemada, dizilerde, televizyon programlarında ve yazılımın kullanıldığı tüm yayıncılık tiplerinde uygulamaları ve örnekleri görülen özel efektler, yeni medyada bir eğlence kültürünün kurulmasına aracılık eder. Bu bakımdan tasarım uygulamalarını amatör bir grafik ürünü olarak değerlendirmenin yanı sıra, teknik boyutta ve özel efektlerin bir türevi olarak da değerlendirmek gerekir. Çünkü günümüz tasarım kültürünün temel dayanağı yazılımlardır. Bu yazılımların başında ise Photoshop adı verilen paket program gelir. Manovich (2011)'in Photoshop üzerine yazdığı makalede, efekt kültürünün en önemli üretim merkezinin bu yazılım olduğuna dikkat çekilir. Çünkü doğrudan görsel manipülasyon için kurgulanan Photoshop,

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

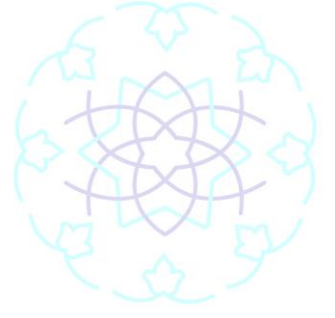
Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



görüntünün aslında yapılan oynamaların yanında içeriğe eklemeler yapılmasına da bağlam hazırlar. Tasarım uygulamaları çoğunlukla mevcuttaki görsellerin doğrudan değiştirilmesi yoluyla değil, içeriği tanımlayan bir yazı şeridinin görsel eklenmesiyle ortaya çıkar. Photoshop teknikleri açısından oldukça basit görülen bu işlem, hızlılığın öncelikli olduğu ve tasarımda estetik kaygısının taşınmadığı paylaşım sistemine kısa sürede girdi yapmayı kolaylaştırır. Photoshop'un dışında, anlatıyı çeşitlendiren yeni ifade tarzları, tasarım, tipografi, hücre animasyonu, 3D bilgisayar teknolojileri, animasyonlar, resim çizme ve sinematografi gibi çok sayıda üretim tekniğini içerir (Manovich, 2006b).

Yazılım Programlarının Yükselişi ve Efektif Müdahale

Kitle iletişim altyapısının devrimsel nitelikleri hakkında konuşurken, yeni medyanın birçok noktada gerilimi düşük bir başkalaşımı kontrol ettiği ifade edilebilir. Yeni medyayla birlikte en fazla değişim gösteren kültürel form ise görsel estetik anlayışı içerisinde bulunur. Tarih boyunca toplumların arzularını ve güzellik algılarını yönlendiren estetik kültürü, görsel temsilin konu edindiği hakikatin sunum biçimlerini de belirlemiştir. Fotoğrafın bir sanat ve belgeleme formatı olarak toplumsal hayatta kazandığı hacim, resmin manipülatif ve müdahaleci dünyasını sorgulatmıştır. Ancak yeni medyayla birlikte yaşanan devrim, fotoğrafın 'canlı görüntüye' sadık kalmasının toplumsal gerekçelerinde bir yitimle sonuçlanmıştır. Manovich (2006c)'e göre ilginç olan durum, dijital kültürün birçok tarafının aksine görsel estetiğin ekseninde yaşanan kaymanın ve görsel kültürün dönüşümünün çok fazla eleştiri almamasıdır. Toplulukları tedirgin etmeyen ve endişe içermeyen bu kaymadan sonra, özel efektli görüntülerin yazılım programları tarafından üretilip servis edildiği bir kültürel düzenek hasıl olmuştur. Instagram ve benzeri fotoğraf odaklı sosyal medyalarda, efekt kültürünün belirgin izlerine rastlanabilir. George Meliés'in görsel kültüre kazandırdığı özel efektler (Manovich, 2001), artık fotoğraf pratiğinin de rutinleri arasındadır. Fotoğraf sanatının salt görüntü ihtiyacına bakılmadan görsel efektlere yönlendirilen ilgiler, gerçekliği daha sorgulanabilir hale getirirken, sorgulanmamasının sebebi "Kadife Devrim" ile açıklanabilir. Milenyum çağını saran bu dijital

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

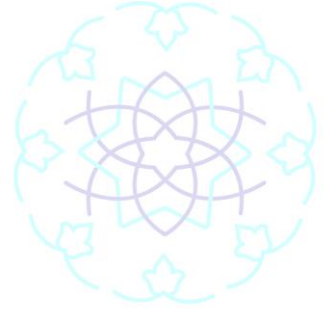
Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



devrimin sonrasında salt görüntü bir tercih ve istisna meselesiyken, efekt ve melez görüntüler ise normlaşmıştır (Manovich, 2007). Üstelik profesyonel medya içerik üreticileri ve masaüstü yayıncılardan amatör sosyal medya pratisyenlerine kadar herkesin görüntüyle kurduğu ilişkilerde bir özel efekt yönelimi vardır. Hatta gündelik sosyal medya paylaşımlarında efekt uygulanmayan görüntüye rastlamak pek zordur. Grafik tasarım odaklı üretimler ise, fotoğrafın mutlaka bir yazılım aracılığıyla dönüştürülmesini ve manipülatif müdahalelerle yeniden işlenmesini gerektirir. Fotoğraf tabanlı bir sosyal ağ olan Instagram'ın sürekli artan kullanıcı profilinin ardındaki neden, görselleştirme kültüründeki yaygınlık, kitle iletişim altyapısının gelişmesi ve kullanıcıların görsel içerikleri manipüle edecek araçları ve görsel inşa olanaklarını ellerinde bulundurmasıdır (Manovich, 2016a). Katılım kültürü ve prosumer tipi kullanıcılar tarafından önemsenen yaratıcılık özellikleri, salt görüntünün insan müdahaleleri ile görsel bir şölene evrilerek, gerçekliğin monoton dizgesinden kurtarılmasını da görece sağlar. Çünkü fotoğrafik görme, gözün nesne ile ilişkisini denetleyen teknik ve mekanik bir yaratıcılıktır. İçeriğin, makineyle görülenden farklı bir görsel şölen sunması, kullanıcılardan beklenen temel meziyetler arasında sayılmaktadır (Sontag, 1993). Kullanıcıların yeni medya ile birlikte birer multi-medya içerik üreticisi olması, görsel şölenlerin sağlayacağı etkileşim olasılıklarını da hesaplara dâhil etmiştir. Daha fazla görsel estetik ve şölen için, daha farklı kompozisyon üretmek için yarışan kullanıcılar, görüntüye müdahalenin sınırlarını sürekli genişletmiştir.

Manovich (2016a)'e göre tarihsel akışın kesitlendiği evreler içerisinde yeni medyanın tarihine ayrı bir yer açmak gerekir. Çünkü yeni medya kültürü başlı başına görselin egemen olduğu bir ara form, yani geçiş kültürüdür. Çünkü okuma pratiklerinde yazılı sembollerin dağarcığı küçülmüş, anlatıların görsel unsurların ilişkisinde kurulması geleneği yerleşmeye başlamıştır. Instagramizm adını verdiği yeni bir tür kültürel analitik üzerinde çalışan Manovich (2016a), bu kültürü oluşturan görsel paylaşım sisteminin, yazılım odaklı bir manipülasyon olduğu fikrini savunur. Normal fotoğraflardan, özel üretimli içeriklere (grafik v.s.) kadar geniş

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

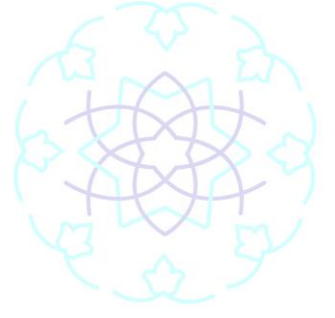
Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



bir spektrumda değerlendirilen görsel içerik bloğu, görüntü üzerinde oynamanın bir ayıp olmaktan çıkıp, doğal ve olağan bir üretim tekniği gibi algılanması ile sonuçlanmaktadır.

Görselleştirmenin dijital ağ sisteminde ne anlama geldiğini tartışan Manovich (2010), fotoğraf makineleriyle kaydedilen görüntü devrinin bittiğini ve bilgisayarlarda üretilen görsellerde ‘objektif görüntünün’ zaruri bir ihtiyaç olmadığını söyler. Dijital sistemdeki görselleştirme, fotoğrafı uyarlama işi değildir, aksine görselin yaratılması işidir. Bir görsel, dijital fotoğraf makineleriyle çekildiği andan itibaren bilgisayar işlemlerinden geçerek bambaşka bir form kazanır. Bu nedenle geleneksel fotoğraf kültürü, dijital fotoğraf kültüründen ayrı değerlendirilmelidir (Manovich, 2016b). Fotoğrafın önceki dönemlerde ‘gerçekliğe delil sunmak’ gibi oldukça enformatik ve belgesel işlevleri varken, günümüz dijital kültüründe bir fotoğrafın gerçeklikle kurulan bağının pek fazla önemi olduğu söylenemez. Fotoğraf gerçek obje ve kişileri içermek dışında, içeriğin yansıtılmasındaki birçok estetik ve tasarımsal unsur bakımından geleneksel özelliklerini kaybetmiştir.

Günümüzde görsel üretim süreçlerinin merkezinde yer alan bilgisayarlaşma, CGI (Computer Generated Imagery) teknolojilerinin kullanımını giderek arttırmaktadır. Birçok sosyal medya kullanıcısı, tıpkı sektör profesyonelleri ya da amatör fotoğrafçılar gibi vektör tabanlı görüntüler için Illustrator, piksel tabanlılar için Photoshop, 3D modelleme ve animasyon için Wavefront, görsel efekt ve 2D modelleme içinse After Effect programlarını (Manovich, 1998) kullanmaktadır. Grafik tasarım, salt anlamda bir info-grafik özelliği taşıdığı için, tasarım sürecine ihtiyaç duymaktadır. Mobil telefonların artan özel efekt kültürüne uyum sağlaması ile birlikte fotoğrafı otomatik efekt seçenekleri sunması olağan hale gelmiştir. Fotoğrafın çekildiği an itibarıyla otomatik olarak uygulanan görsel efektler, paylaşımda kolaylığı da beraberinde getirmiştir. Manovich’in yeni medyanın prensipleri arasında gösterdiği ‘otomasyon’ özelliği, bilgisayarlar tarafından hesaplanan ve insan müdahalesine gerek kalmadan işlem yapan bir sistemi anlatır. İmaj kültürü olarak tarif edilen görsel paylaşım kümelerinin ‘otomasyon estetik’ (Manovich, 2017) adı altında klişeleşen bir özel efekt ağı vardır ve bu kültürdeki tüm

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

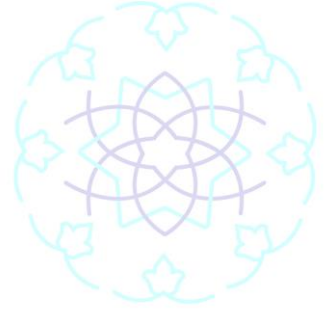
Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



içeriklerin bilgisayarlar tarafından düzenlendiği bir ilişki pratiği görülür. Manovich (1997), yeni medyanın ilk tartışılmaya başladığı zamanlarda, bilgisayarlar tarafından bir otomasyon sistemi kapsamında işlenen fotoğrafları tartışır. Yazılımlar bireye teknik müdahale imkânı sağlar, ancak her işlemin bilgisayarlar tarafından tamamlanan ve hesaplanan bir yönü vardır. Grafik tasarımı yapılırken, bireyin tasarım hamleleri program yazılımı tarafından hesaplanır ve kodların sistemde tanımlı komutları otomatik olarak devreye girer. Fotoğrafa eklenecek olan dijital içerikler, yazılım tabanında kod olarak yazılmıştır. Komutla birlikte uygulanan şerit, .jpeg, .png ya da diğer formatlara çevrilirken render hesaplaması yazılım tarafından otomatik olarak yapılır. Mobil telefonlarda fotoğraf öncesi ve sonrasındaki efekt uygulamalarında da benzer bir mantık çalışmaktadır. Anlık komutlara göre fotoğrafa uygulanan efekt, kod tanımı önceden yapılan bir algoritmayı ve görsel matrisi tamamlamak için hızlıca ekrana yansır.

Grafik Tasarım Eğitiminde Bilgisayarlaşma ve Teknoloji Entegrasyonu

İletişim çağının en önemli ekipmanlarından olan bilgisayar, günümüz grafik tasarım dünyasının vazgeçilmez araçlarından biridir. Formel eğitim sürecinde birçok branşta kullanılan bilgisayar, grafik tasarım eğitiminde de etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Bu durumun geleneksel uygulama metotlarının (el çizimi, maket oluşturma vb.) kullanımını olumsuz yönde etkilemesi günümüz dünyasında kaçınılmazdır. Bilgisayar teknolojisinin getirdiği olumlu ve olumsuz kazanımlar arasındaki fark, teknoloji deterministler tarafından optimist ya da pesimist uçlar arasındaki kademelerdeki eşitli fazlarda tartışılrsa da bilgisayarlaşmanın tüm toplumla birlikte grafik tasarım eğitimindeki süreçleri de nüfuzunda tuttuğu gerçeği göz ardı edilmemelidir. Nitekim Grafik Tasarım adı verilen modern yöntem ya da meslek, bilgisayar tabanlı yazılımların yükselişiyle birlikte trend haline gelmiştir.

Eğitim, bireylerin yaşamları boyunca sürekli içinde buldukları ve onların toplumsal yaşam içindeki varlık durumlarını biçimlendiren sosyal ve akademik bir süreçtir. Bu bağlamda eğitim, örgütlü yaşam disiplini içinde bireylerin mevcut toplumsal yapıya uygun tutum ve

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

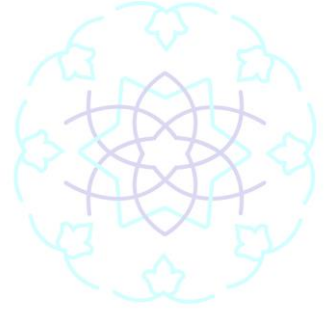
Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



davranışlara sahip olması amacıyla kurumsallaşmıştır. Nitekim Tyler (2013) eğitimi; “Bireylerin davranış biçimlerini değiştirme süreci” olarak tanımlamıştır. Oliver (1977) de eğitim sürecindeki davranış odaklı planlamaların pratiğe dönüştürülmesi gerektiğini vurgular. Genellikle yüz yüze iletişimin hakim olduğu eğitsel iletişim süreçleri, formel eğitimin önem kazanmasıyla birlikte araçsal bir pratiğe ve bilgisayarlaşmaya da ortam hazırlar. Özellikle Türkiye’de Örgün Eğitim (bkz. [http://: meb.gov.tr](http://meb.gov.tr)) olarak adlandırılan mevcut eğitim sistemi, formel eğitimin en güncel örneğini teşkil etmektedir. “*Örgün eğitim, belli bir yaş grubundaki bireylere, Millî Eğitimin amaçlarına göre hazırlanmış eğitim programlarıyla okul çatısı altında düzenli olarak yapılan eğitimidir*” Taymaz, (1978). Bu eğitim sistemi, profesyonel anlamda örgütlenmiş kamusal ya da özel eğitim kurumları aracılığıyla sürdürülmektedir. Öğrencilerin fiziksel katılım sağladığı dersliklerde, öğrenci ve öğretici arasında eğitsel iletişim süreci uygulama araçlarının etkinliğinde gerçekleşmektedir. Modern çağ disiplinde ‘eğitişim’ olarak adlandırılan süreç, özellikle grafik tasarım eğitiminde öğrencinin uygulama araçlarını ve bilgisayar yazılımlarını kullanmasını zorunlu kılmaktadır. Genellikle kaynak konumundaki öğretici ve destekleyici eğitsel materyaller olarak bilgisayar yazılımları, hedef konumundaki öğrenci, iletişimin gerçekleştiği uzam olan derslik, kullanılan eğitim yöntemleri vs. etkili bir iletişim süreci gerektirmektedir. Bu süreçte gerek öğreticinin psikolojik ve fiziksel yapısı gerek iletişim ortamının yeterliği gerek kullanılan destekleyici görsel ve işitsel materyallerdeki donanımlar gerek zamanlama planı gerek dersliklerin fiziksel yapısı gerekse öğrencilerin mevcut sosyo ekonomik ve sosyo-kültürel durumları, eğitsel eğitimin kolektif niteliğini tayin etmektedir. Öğrenci ile öğretici arasındaki ilişkiye de aracılık eden bilgisayar sistemleri, kolektif bağlamdaki ileti aktarımını kontrol etmekte hatta kimi zaman öğrenim becerilerini yönlendirmektedir.

Eğitimin dijitalleşmesi, eğitsel süreçlerde teknoloji entegrasyonu gerektirir. Çünkü eğitimin geleneksel yöntem ve tekniklerinin anakronikleştiği teknoloji çağında, teknolojik enstrümanlar ve araçların süreç içi etkinliğinde bir uyum ve uyarlama oluşması beklenmektedir. Tüm süreçler teknoloji ile iç içe geçerken, eğitimin bu dönüşümden yalıtılması düşünülemez.

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

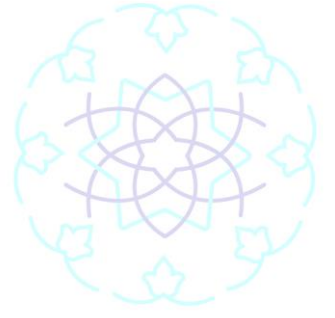
Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Nitekim NCES (National Center for Education Statistics) tarafından yaygın tanımı yapılan teknoloji entegrasyonu (2002), teknolojik kaynakların ve teknoloji tabanlı uygulamaların günlük yaşama, profesyonel meslek aksiyonlarına ve okul süreçlerine kaynaştırılması olarak tanımlanır ve böylece teknolojik yeniden yapılanmanın merkezde olduğu bir biçimlenme süreci işler.

Grafik Tasarımda Kullanılan Programlar

Bilgisayar, modern grafik tasarım anlayışında yer edindiği 21. yüzyılda içinde barındırdığı programlar ile eski yöntemlerin neredeyse tamamının yerini almıştır. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte günümüz insanının teknolojinin getirdiği imkânlardan faydalanma isteği her gün artmakta ve bununla beraber zaman kısıtlılığı uygulama konusunda oldukça yüksek düzeyde faydalanmasını sağlamıştır. Bilgisayar ve yazılım teknolojileri, grafik tasarım alanında birçok farklı programlarla yer edinmiştir. Bunlardan çalışmamızın da konusu olan programlar Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, CorelDRAW vb. programlardır.

Adobe Photoshop

Grafik tasarımcı, web tasarımcı ve illüstrasyon sanatçıları gibi tasarım alanında çalışanlar tarafından etkin olarak kullanılan piksel tabanlı bir programdır. Piksel, dijital ortamda gösterilecek görüntünün en ufak birimine verilen isimdir. Adobe Photoshop 1990 yılında programın ilk sürümü olan 1.0 sürümü ile Mac bilgisayarlarında kullanılmıştır. Adı kısa bir süre ImagePro olan Photoshop daha sonra halen kullanılan ismini aldı. Photoshop 1992 yılına kadar Mac sürümü ile kendine yer buldu. Bu yıldan itibaren ise hem Mac hem de PC sürümü satışa sunuldu. Türkiye’de Windows tabanlı cihazların yaygınlaşmasıyla beraber PC sürümü de yaygın olarak kullanılmaya başlandı. (<https://mediatrend.mediamarkt.com.tr/photoshop-tarihi/>)

Grafik tasarımcılar tarafından yaygın olarak kullanılan Photoshop, var olan resimler üzerinde düzenlemeler yapılmasından, içeriğinde bulundurduğu kalem, fırça gibi araçlardan

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



faaydalanılarak gnmzde dijital sanat ismi ile trend olan illstrasyonlara kadar bir ok alanda kullanılan Adobe Photoshop grafik tasarım eęitiminin de vazgeilmez programıdır.

Adobe Illustrator

Grafik tasarım eęitimi sırasında kullanılan bir bařka tasarım programı olan Adobe Illustrator, Photoshop'un programının aksine vektr tabanlıdır. Vektr doęrultusu, yn, uzunluęu belirli olan ve bir ok iřaretiyle gsterilen doęru izgidir. Illustrator programı masast yayıncılıęında (dergi, kitap, gazete, reklam, afiř, poster vs.), kurumsal kimlik alıřmalarında (logo, kartvizit, zarf, antetli kaęıt, firmaların kullandığı faturalar vs.), kullanılabilir.

Adobe Indesign

Grafik tasarımcılar tarafından ok sayfalı alıřmalar (kitap, dergi, katalog, vb.) tasarımlarında kullanılan indesign programı dięer Adobe programlarıyla uyum iinde alıřması ve kullanım kolaylıęıyla tasarımcıların vazgeilmez programlarındanır.

Coreldraw

Tasarım programları arasında yer edinen bir bařka program ise Corel Corporation tarafından retilen CorelDRAW'dır. 1989 yılında ilk srmyle kullanıcılarla tanışan vektrel tabanlı bir grafik tasarım programıdır. Adobe Illustrator ile benzerlięi dikkat ekmektedir.

Yntem

Arařtırmanın Modeli

Bu arařtırma, nicel arařtırma paradigması erevesinde tarama (anket) modeline gre modellenmiřtir. Bu model, bir durum, vaka ya da olgunun hlihazırdaki zelliklerini arařtırırken, srecin iindeki aktrlerin tutum, grř ve kanaatlerini anlamayı amalayan bir lm sistematığı iermektedir (řimřek, 2012, s. 92). Arařtırmada, uygulama aralarının eęitsel srelerdeki etkinlięinin mevcut durumunu lmek iin, Grafik Tasarım n lisans ğrencilerinin

Grafik Tasarım n Lisans Eęitim Srecindeki Uygulama Araları İřlevsellięinin ğrenci Ynnden Deęerlendirilmesi: Bayburt niversitesi rneęi

Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



uygulama araçlarına bakış açıları, yaklaşımları ve tutumları ölçüleceği için, tarama modeli benimsenmiştir.

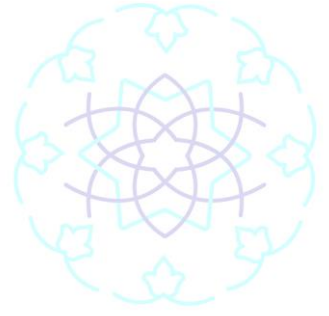
Çalışma Grubu

Araştırma çalışma grubunu Bayburt Üniversitesi Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu Grafik Tasarım Ön Lisans Programı öğrencileri oluşturmaktadır. Programda okuyan toplam kayıtlı öğrenci sayısı 112'dir. Ancak çalışma grubu içinde yer alan 112 öğrencinin 16'sı devamsız öğrenci durumundadır. Devamsızlık kaydı bulunan 16 öğrenci katılımcılar arasından çıkarıldığında toplamda 96 öğrenci araştırmaya dâhil edilmiştir. Araştırma için gerekli katılımcı sayısını hesaplamak için istatistiki hesaplama yapan web yazılımından (www.surveysystem.com) faydalanılmıştır. Bu araştırmanın evreninden %95'lik güven sınırları çerçevesinde, %5'lik bir hata payı öngörülerek yeterli örneklem sayısı 87 olarak hesaplanmıştır.

Aşağıda bulunan Tablo 1'de araştırmanın yapıldığı Bayburt Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü öğrencilerinin demografik özelliklerine ilişkin bilgiler gösterilmiştir.

Tablo 1. Demografik Özellikler

Kategori	Frekans	Yüzde (%)
Cinsiyet		
Kadın	37	38.5
Erkek	59	61.5
Yaşınız		
18-20	53	55.2
21-23	38	39.6
24-26	3	3.1
27 Üzeri	2	2.1
Sınıfınız		



1.Sınıf	61	63.5
2.Sınıf	35	36.5
Toplam	96	100.0

Tablo 1 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin 59'u erkek 37'si kadındır, erkek öğrenciler %61.5'ini, kadın öğrenciler %38.5'ni teşkil etmektedir. Katılımcıların yaşları incelendiğinde, 53 öğrencinin 18-20 yaş aralığında, 38 öğrencinin 21-23 yaş aralığında, 3 öğrencinin 24-26 ve 2 öğrencinin 27 yaş üzeri olduğu görülmüştür. Yaş değişkenlerine göre, öğrencilerin %94.8'inin 18-23 yaş aralığında oldukları görülmektedir. Öğrencilerin %63.5'i oluşturan 61 katılımcının 1.sınıf, %36.5'i oluşturan 35 katılımcı ise 2.sınıf olduğu gözlemlenmiştir.

Çalışma grubunun grafik tasarım bölümüne yönelik genel tutumları ve kariyer planları aşağıdaki Tablo 2'da gösterilmiştir

Tablo 2. Örneklemeye Ait Bölüm Tercih ve Kariyer Planlarına İlişkin Genel Tutumlar

Kategori	Frekans	Yüzde (%)
Grafik tasarım bölümünü isteyerek mi tercih ettiniz		
Evet	79	82.3
Hayır	17	17.7
Grafik tasarım bölümünü bilinçli olarak mı tercih ettiniz		
Evet	69	71.9
Hayır	27	28.1
Ön lisans eğitimi tamamladıktan sonra hangi sahada ilerlemek istiyorsunuz		
Özel sektörde kariyer	37	38.5

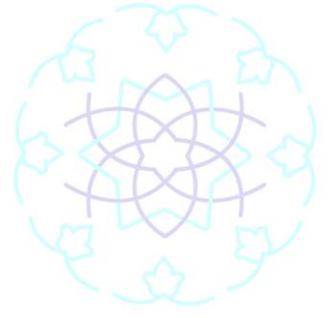


Kamu sektörü kariyer	8	8.3
Özel girişimcilik / Kendi işyerini açma	12	12.5
DGS lisans tamamlama	28	29.2
Başka bir meslek	11	11.5
Toplam	96	100.0

Çalışma grubuna dâhil olan öğrencilerin %82.3'ünün grafik tasarım bölümünü isteyerek tercih ettiği, %17.7'sinin ise farklı nedenlerden dolayı tercih ettiği gözlenmektedir. Grafik tasarım bölümünü bilinçli olarak mı tercih ettiniz sorusuna verilen cevapların %71.9'unun evet, %28.1'inin ise hayır olduğu gözlenmektedir. Öğrenciler, Ön lisans eğitimini tamamladıktan sonra hangi sahada ilerlemek istiyorsunuz sorusuna; özel sektörde kariyer seçeneğine %38.5 ile 37 öğrencinin, kamu sektöründe kariyer %8.3 ile 8 öğrencinin, özel girişimcilik/ kendi işyerini açma seçeneği için %12.5 ile 12'i öğrencinin, DGS lisans tamamlama seçeneği için %29.2 ile 28 öğrencinin ve başka bir meslek seçeneği için ise %11.5 ile 11 öğrencinin cevap verdiği görülmüştür.

Veri Toplama Teknikleri/Araçları

Araştırmada nicel araştırma yöntemi seçilip araştırma evreniyle ilgili veriler anket tekniğiyle toplanmıştır. Araştırmada yapılandırılmış verilerin toplanması için Çaydere (2015)'in "Tasarım Algısı" ve Kır (2018)'in "Teknolojik Kaygı, Algılanan Kullanım Kolaylığı, Kullanıma Yönelik Tutum ve Kullanım Sonrası Değerlendirme" adlı ölçeklerinden seçilen sorular ile "Grafik Tasarım Uygulama Araçları İşlevselliği Tutum Ölçeği" uyarlanmıştır. Ölçeğe ait sorular Ek. 1'de verilmiştir. Ölçekte yapılandırılmış sorulara verilen cevapların ölçümlerinin sayısal olarak yapılabilmesi için Likert Ölçeği uygulanmıştır. Bu araştırmada nicel verilerde yaygın olarak kullanılan 5'li Likert Ölçeğinin (1- Kesinlikle Katılmıyorum, 2-Katılmıyorum, 3- Kararsızım, 4- Katılıyorum, 5- Kesinlikle Katılıyorum) kullanılması tercih edilmiştir.



Araştırmada kullanılan Grafik Tasarım Uygulama Araçları Tutum Ölçeği geçerliliğinin değerlendirmek amacı ile yapılan faktör analizi sonucunda KMO değeri 0.753 olarak belirlenmiştir. Buna göre 0.05 önem düzeyinde, ölçekteki veriler dikkate alındığında ölçeğin geçerlilik düzeyinin yüksek olduğu ve elde edilen veri setinin faktör analizine uygun olduğu anlaşılmaktadır. Ölçekte 23, 24, 25, 26 ve 50. Sorular 0,5 faktör yükü altında bir dağılım göstermekte ve anti imaj korelasyon katsayısı 0,5' in altında bir değer olduğundan dolayı değerlendirme dışı bırakılarak keşfedici faktör analizi yapılmıştır. Geriye kalan 46 soru ise dört faktörde dağılım göstermiştir. Sonuç olarak ölçeğin araştırma kapsamında kullanılan geçerli bir ölçüm aracı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ölçeğin faktörlerine ilişkin bilgiler aşağıdaki tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3. Faktör İsimleri

İsimler	Madde No.
Tasarım Düşüncesi Alt Boyutu (TD)	6,27,42,43,44,45,47,48,49
Geleneksel Uygulama Alt Boyutu (GU)	8,9,10,11,12,17,18,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,46
CGI Teknolojilere İlişkin Tutum Alt Boyutu (CGI)	1,2,3,4,5,13,14,15,16,30
Kullanım Sıklığı Alt Boyutu (KP)	7,19,21,22,28,29

Güvenirlilik Analizi

Yapılan her ölçüm içim güvenirlik olması gereklidir. Güvenirlik bir test ya da ankette bulunan maddelerin birbirleri ile olan tutarlılığını göstermektedir. Kullanılan ölçeğin sorunu ne derece yansıttığını göstermektedir. Güvenirlik, elde edilen ölçümler üzerindeki yorumlar ve daha sonra ortaya çıkabilecek analizler için bir temel teşkil etmektedir (Kalaycı, 2010).



Araştırmada yer alan ölçeklere ilişkin güvenilirlik analizi yapılmıştır. Ölçeklerin güvenilirliğini test etmek için, Cronbach's Alfa Katsayısına bakılmıştır. Bu katsayının 0,40'tan küçük olması ($0.00 \leq \alpha \leq 0.40$) ölçeğin güvenilir olmadığını, 0.40-0.60 ($0.40 \leq \alpha \leq 0.60$) arası düşük güvenilirlikte olduğunu, 0.60-0.80 ($0.60 \leq \alpha \leq 0.80$) arasında olması oldukça güvenilir olduğunu ve 0.80-1.00 ($0.80 \leq \alpha \leq 1.00$) arasında olması ise ölçeğin yüksek düzeyde güvenilir olduğunu göstermektedir (Göktaş, 2017).

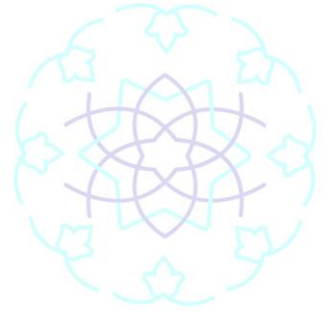
Tablo 4. *Güvenirlik Analizi Sonuçları*

Faktör/Ölçek	Cronbach's Alpha	Önerme sayısı
Genel Ölçek	.816	46
Tasarım Düşüncesi Alt Boyutu	.822	9
Geleneksel Uygulama Alt Boyutu	.790	19
CGI teknolojilere ilişkin tutum Alt Boyutu	.851	10
Kullanım Sıklığı Alt Boyutu	.832	6

Tablo 4'te gösterildiği gibi kullandığımız ölçek ve elde edilen alt boyutların güvenilirlik düzeyi incelendiğinde Cronbach's Alfa Katsayılarının 0.790-0,851 aralığında değişmekte olduğu tespit edilmiştir. Bu durum, kullanılan ölçek ve elde edilen alt boyutların yüksek güvenilirlik düzeyine sahip olduklarını göstermektedir.

Normallik Testi

Hipotezlerin test edilmesine başlamadan önce verilerin normal dağılım gösterip göstermediğinin belirlenmesi gerekmektedir. Çünkü normal dağılan verilere uygulanan analizlerle, normal dağılmayan verilere uygulanacak analizler farklıdır. Elde edilen verilerin normal dağılım gösterme durumları skewness (Çarpıklık) ve kurtosis (Basıklık) değerlerine bakılarak test edilmiştir. Normallik testi analiz sonuçlarına göre verilerin normal dağılım özelliği gösterdiği gözlemlenmiştir. Literatürde bu değerlerin -1.96 ile +1.96 arasında olması durumundan verilerin normal dağıldığını gösterdiği belirtilmektedir. (Demir vd. 2016). Tablo



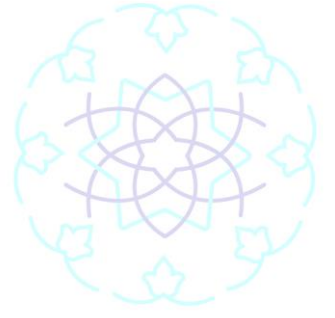
5'te gösterildiği üzere alt boyutların skewness ve kurtosis değerlerine bakıldığında, verilerin normal dağıldığı tespit edilmiştir.

Tablo 5. *Normallik Analizi Sonuçları*

Alt Boyutlar	Skewness	Kurtosis
Tasarım Düşüncesi Alt Boyutu	-1.008	1.513
Geleneksel Uygulama Alt Boyutu	-0.836	1.372
CGI Teknolojilere İlişkin Tutum Alt Boyutu	-0.942	0.673
Kullanım Sıklığı Alt Boyutu	-0.406	0.143

Verilerin Analizi

Araştırmada sonucunda elde edilen verilerin değerlendirilmesinde tanımlayıcı istatistiklerden frekans, yüzde, aritmetik ortalama, standart sapma kullanılmıştır. Ölçekte elde edilen veriler normal dağılım gösterdiği için, bağımlı değişkene ilişkin puanların bağımsız değişkenlere göre farklarının incelenmesinde parametrik testler kullanılmıştır. İkili kategorik bağımsız değişkenlerin bağımlı değişken üzerinde farklılığının incelenmesinde Independent Simple t Test (bağımsız örneklem t testi) kullanılmıştır. İki'den fazla kategorisi olan bağımsız değişkenlerin bağımlı değişken ile puan farklılıklarının incelenmesinde One Way Anova (tek yönlü varyans analizi) yapılmıştır. Tek yönlü varyans analizi sonucunda elde edilen istatistiksel anlamlılıkların hangi gruplardan kaynaklandığını test etmek amacı ile post hoc test olarak Tukey testi kullanılmıştır. Gruplar arası homojenliğin test edilmesinde Levene testi kullanılmıştır. Yapılan analizlerde elde edilen test istatistiklerinin p değerinin 0,05' in altında olması anlamlı kabul edilmiştir.



Bulgular

Çalışmanın bu bölümünde değişkenlere ilişkin tanımlayıcı istatistikler ve bu bulgulara dayandırılarak alt amaçların değerlendirilmesi yapılmıştır.

Birinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puanlar ne düzeydedir? Alt amacına ait ortalama puanları Tablo 6’da gösterilmiştir.

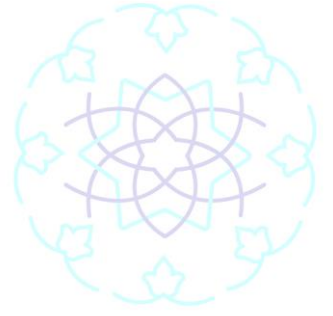
Tablo 6. *Grafik Tasarım Uygulama Araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeği*

	n	Minimum	Maksimum	Ortalama	Std. Dağılım
Tasarım Düşüncesi	96	1.56	4.44	3.48	.52
Geleneksel Uygulama	96	1.68	5.00	3.99	.60
CGI teknolojilere ilişkin tutum	96	1.70	4.40	3.37	.40
Kullanım Sıklığı	96	1.57	4.43	3.09	.56
Geçerli Gözlem Sayısı	96				

Tablo 6 incelendiğinde öğrencilerin “Grafik Tasarım Uygulama Araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeği” puanlarının incelenmesi sonucu en yüksek ortalamanın “Geleneksel Uygulama” alt boyutunda ($\bar{x} = 3.99$) olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Katılımcıların tüm alt boyut ortalamasının 3 değerinden büyük olması katılımcıların tutumlarının olumlu yönde olduğuna işaret eden bir göstergedir.

İkinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puan cinsiyet değişkenine göre değerlendirilmesinde bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. Tablo 7’de gösterilmiştir



Tablo 7. *Grafik Tasarım Uygulama Araçları ilişkin tutum ölçeğinin, cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterme durumu*

Boyut	Cinsiyet	n	\bar{x}	SS	Levene		t	p*
					F	p		
TD	Erkek	59	3.47	.50	.345	.558	-.302	.763
	Kız	37	3.50	.57				
GU	Erkek	59	3.93	.67	7.494	.007	-1.321	.190
	Kız	37	4.09	.46				
GCI	Erkek	59	3.38	.42	.623	.432	.259	.796
	Kız	37	3.35	.36				
KS	Erkek	59	3.08	.55	.453	.503	-.328	.744
	Kız	37	3.12	.58				

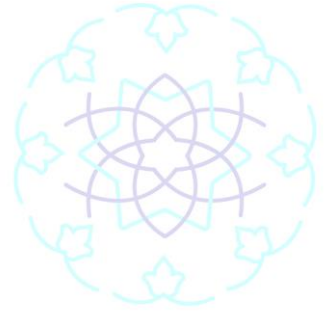
Her bir alt boyutta grupların homojenliğinin test edilmesi amacı ile yapılan Levene testine göre Tasarım Düşüncesi, CGI Teknolojilere İlişkin Tutum ve Kullanım Sıklığı alt boyutların varyanslar homojen dağılıyorken ($p>0,05$), Geleneksel uygulama alt boyutunda gruplar arasında varyansların homojen olmadığı test edilmiştir ($p<0,05$). Grafik tasarım öğrencilerinin cinsiyetleri ile grafik tasarım uygulama araçları tutum ölçeği alt boyutları puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p>0,05$).

Üçüncü Alt Amaca İlişkin Bulgular

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puan yaş değişkenine göre anlamlı bir fark göstermekte midir? Belirlemek amacıyla tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi uygulanmıştır. Test sonuçları aşağıdaki tablo 8’de gösterilmiştir.

Tablo 8. *Grafik Tasarım Uygulama Araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinin yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterme durumu*

Boyut	Yaş	n	\bar{x}	SS	Levene	F	p
-------	-----	---	-----------	----	--------	---	---



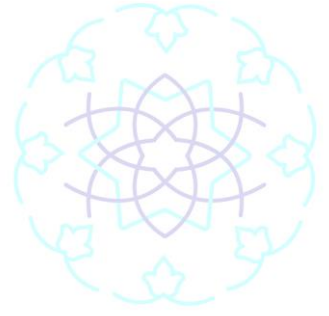
					p		
TD	18-20	53	3.48	.53	.034	2.369	.099
	21-23	38	3.41	.52			
	24 ve Üzeri	5	3.95	.23			
GU	18-20	53	4.03	.63	.751	.642	.528
	21-23	38	3.91	.57			
	24 ve Üzeri	5	4.15	.48			
GCI	18-20	53	3.35	.32	.245	1.358	.262
	21-23	38	3.35	.49			
	24 ve Üzeri	5	3.66	.28			
KP	18-20	53	3.14	.52	.250	2.640	.077
	21-23	38	2.98	.52			
	24 ve Üzeri	5	3.54	.56			

Gruplar arası varyansların homojenliğine bakıldığında; Tasarım Düşüncesi alt boyutun gruplar arası varyanslar homojen dağılmaz iken ($p < 0,05$), Geleneksel Uygulama, CGI teknolojilere ilişkin tutum, Kullanım Sıklığı alt boyutlarında ise gruplar arası varyansın homojen olduğu tespit edilmiştir.

Çalışma kapsamına alınan öğrencilerin yaş grupları ile grafik tasarım uygulama araçları tutum ölçeği alt boyut puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir ($p > 0,05$).

Dördüncü Alt Amaca İlişkin Bulgular

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puan, sınıf değişkenine göre anlamlı farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. Test sonuçları aşağıdaki tablo 9'da gösterilmiştir.

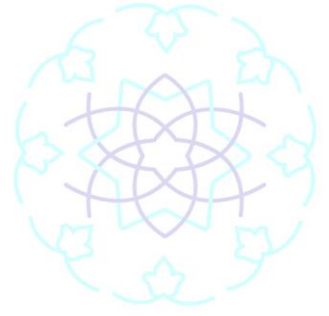


Tablo 9. *Grafik Tasarım Uygulama Araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinin sınıf değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterme durumu*

Boyut	Sınıf	n	\bar{x}	SS	Levene		t	p
					F	p		
TD	1. sınıf	61	3.44	.56	4.652	.034	-.960	.339
	2. sınıf	35	3.55	.46				
GU	1. sınıf	61	4.00	.62	.102	.751	.196	.845
	2. sınıf	35	3.97	.58				
GCI	1. sınıf	61	3.24	.38	1.370	.245	-4.553	.000
	2. sınıf	35	3.59	.32				
KP	1. sınıf	61	3.06	.59	1.338	.250	-.892	.375
	2. sınıf	35	3.16	.50				

Yapılan Levene testi sonuçları incelendiğinde; sınıf değişkenine göre Tasarım Düşüncesi alt boyutun varyansların homojen olmadığı tespit edilmiştir ($p < 0.05$). Diğer üç alt boyut olan Geleneksel Uygulama, CGI teknolojilere ilişkin tutum ve Kullanım Sıklığı alt boyutlarında varyansların homojen olduğu görülmektedir ($p > 0.05$).

Öğrencilerin sınıfları ile Tasarım Düşüncesi, Geleneksel Uygulama ve Kullanım Sıklığı alt boyut puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p > 0.05$). Ancak CGI teknolojilere ilişkin tutum alt boyut puan ortalamaları sınıf değişkenine göre anlamlı farklılık göstermektedir ($p < 0.05$). Bu anlamlılık incelendiğinde ikinci sınıfların birinci sınıflara göre CGI teknolojilere alt boyut puan ortalamalarının daha fazla olduğu ve dolayısı ile ikinci sınıfların grafik tasarımında CGI teknolojilere ilişkin yöntemleri kullanmada birinci sınıflara göre daha olumlu tutuma sahip oldukları tespit edilmiştir.



Beşinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puan bölümü/programı isteyerek tercih etme değişkenine göre anlamlı farklılaşım farklılaşmadığını belirlemek amacıyla bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. Test sonuçları aşağıdaki tablo 10'da gösterilmiştir.

Tablo 10. *Grafik Tasarım Uygulama Araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinin bölümü/programı isteyerek tercih etme değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterme durumu*

Boyut	Bölümü İsteyerek Seçme	n	\bar{x}	SS	Levene		t	p
					F	p		
TD	Evet	79	3.57	.48	.465	.497	3.841	.000
	Hayır	17	3.06	.52				
GU	Evet	79	4.07	.57	.110	.741	2.738	.007
	Hayır	17	3.64	.64				
GCI	Evet	79	3.41	.40	.104	.748	2.126	.043
	Hayır	17	3.20	.36				
KP	Evet	79	3.15	.55	.007	.932	1.991	.049
	Hayır	17	2.85	.56				

Gruplar arası varyansların homojenliğine bakıldığında; Kullanım Sıklığı alt boyutun gruplar arası varyanslar homojen dağılmaz iken ($p < 0,05$), Tasarım Düşüncesi, Geleneksel Uygulama ve CGI teknolojilere ilişkin tutum alt boyutlarında ise gruplar arası varyansın homojen olduğu tespit edilmiştir.

Mesleği isteyerek tercih eden öğrencilerin grafik tasarımı uygulama araçları puan ortalamalarının her dört alt boyutunda da, mesleği istemeden seçen öğrencilere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p < 0,05$)



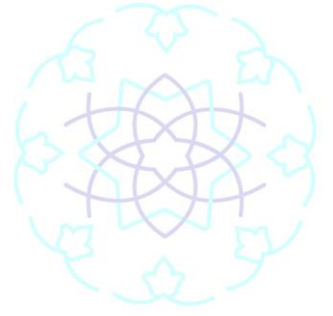
Altıncı Alt Amaca İlişkin Bulgular

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puan, bölümü bilinçli/önceden bilgi sahibi olarak tercih etme tercih etme değişkenine göre anlamlı farklılaşıp farklılaşmadığını incelemek amacıyla Bağımsız örneklem t testi uygulanmıştır. Test sonuçları aşağıdaki tablo 11’de gösterilmiştir.

Tablo 11. Grafik Tasarım Uygulama Araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinin bölümü/programı bilinçli/ önceden bilgi sahibi olarak tercih etme değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterme durumu

Boyut	Bölümü Bilinçli Tercih Etme	n	\bar{x}	SS	Levene		t	p
					F	p		
TD	Evet	69	3.53	.487	1.948	.166	2.835	.006
	Hayır	21	3.17	.574				
GU	Evet	69	4.08	.581	.355	.553	2.515	.014
	Hayır	21	3.71	.652				
GCI	Evet	69	3.43	.394	.375	.542	2.348	.021
	Hayır	21	3.20	.412				
KP	Evet	69	3.16	.538	.562	.456	2.691	.009
	Hayır	21	2.79	.591				

Bölümü bilinçli tercih etmede gruplar arası varyans homojen dağıldığı tespit edilmiştir ($p>0,05$). Grafik tasarım bölümünü bilinçli tercih eden öğrencilerin Tasarım Düşüncesi, Geleneksel Uygulama, CGI Teknolojilere İlişkin Tutum ve Kullanım Sıklığı alt boyut puan ortalamaları, bilinçli tercih etmeyen öğrencilere göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p<0,05$).

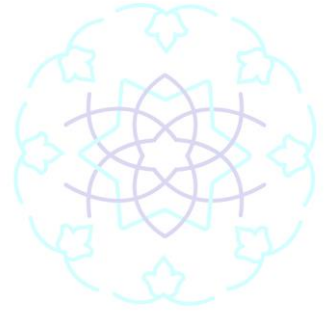


Yedinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puan, mesleki kariyer planlaması değişkenine göre anlamlı farklılaşıp farklılaşmadığını incelemek amacıyla Anova testi uygulanmıştır. Test sonuçları aşağıdaki tablo 12’de gösterilmiştir.

Tablo 12. *Grafik Tasarım Uygulama Araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinin mesleki kariyer planlaması değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterme durumu*

Boyut	Yaş	n	\bar{x}	SS	F	p	Tukey Test
TD	a) Özel Sektörde Kariyer	37	3.48	.43	3.025	.022	c>e (p<0.05)
	b) Kamu Sektörü Kariyer	8	3.38	.60			
	c) Kendi İşyerini Açma	12	3.73	.50			
	d) DGS Lisans	28	3.57	.54			
	e) Başka Bir Meslek	11	3.05	.57			
GU	a) Özel Sektörde Kariyer	37	3.92	.47	2.127	.084	
	b) Kamu Sektörü Kariyer	8	3.76	.76			
	c) Kendi İşyerini Açma	12	4.18	.67			
	d) DGS Lisans	28	4.18	.62			
	e) Başka Bir Meslek	11	3.69	.65			
GCI	a) Özel Sektörde Kariyer	37	3.43	.28	3.575	.009	c>e (p<0.05)
	b) Kamu Sektörü Kariyer	8	3.53	.39			
	c) Kendi İşyerini Açma	12	3.62	.48			
	d) DGS Lisans	28	3.45	.42			
	e) Başka Bir Meslek	11	3.05	.42			
KP	a) Özel Sektörde Kariyer	37	3.32	.40	3.702	.008	a>e (p<0.05)
	b) Kamu Sektörü Kariyer	8	2.80	.75			c>e (p<0.05)
	c) Kendi İşyerini Açma	12	3.48	.64			



d) DGS Lisans	28	3.13	.56
e) Başka Bir Meslek	11	2.71	.53

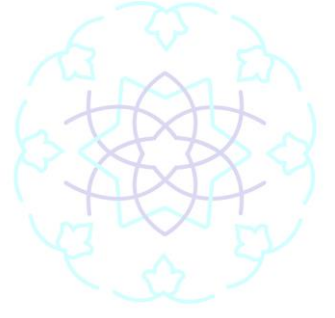
Öğrencilerin kariyer planları ile Tasarım Düşüncesi alt boyut puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$). Meydana gelen farkın hangi gruplardan kaynaklandığını tespit etmek amacı ile yapılan post hoc (Tukey) teste anlamlılığın, mezun olduktan sonra kendi iş yerini açmayı düşünen öğrencilerin başka bir iş yapmayı düşünen öğrencilere göre puan Tasarım Düşüncesi alt boyut puan ortalamalarının anlamlı düzeyde yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edilmiştir ($p<0,05$).

Diğer gruplar arasındaki Tasarım Düşüncesi puan ortalama farklarının istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir ($p>0,05$).

Öğrencilerin kariyer planları ile Geleneksel Uygulama alt boyut puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık görülmemiştir ($p>0,05$).

Öğrencilerin kariyer planları ile CGI Teknolojilere ilişkin tutum alt boyut puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir ($p<0,05$). Meydana gelen farkın hangi gruplardan kaynaklandığını tespit etmek amacı ile yapılan post hoc (Tukey) teste anlamlılığın, mezun olduktan sonra kendi iş yerini açmayı düşünen öğrencilerin başka bir iş yapmayı düşünen öğrencilere göre Tasarım Düşüncesi alt boyut puan ortalamalarının anlamlı düzeyde yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edilmiştir ($p<0,05$). Diğer gruplar arasındaki CGI teknolojilere ilişkin tutum alt boyut puan ortalama farklarının istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir ($p>0,05$).

Öğrencilerin kariyer planları ile Kullanım Sıklığı alt Boyutu puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark olduğu tespit edilmiştir ($p<0,05$). Meydana gelen farkın hangi gruplardan kaynaklandığını tespit etmek amacı ile yapılan post hoc (Tukey) teste anlamlılığın, mezun olduktan sonra kendi iş yerini açmayı düşünen öğrencilerin başka bir iş yapmayı düşünen öğrencilere göre Kullanım Sıklığı alt boyut puan ortalamalarının anlamlı düzeyde yüksek olmasından kaynaklandığı tespit edilmiştir ($p<0,05$). Bununla birlikte, özel sektörde kariyer planı



yapan öğrencilerin başka bir iş yapmayı düşünen öğrencilere göre Kullanım Sıklığı alt boyut puan ortalamasının anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmektedir ($P < 0,05$). Diğer gruplar arasındaki Kullanım Sıklığı puan ortalaması farklarının istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir ($p > 0,05$).

Sonuç

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliği tutum ölçeğinde öncelikle demografik veriler incelenmiştir. Buna göre katılımcıların %38.5 kadın; %61.5 ise erkek öğrencilerden oluşmaktadır. Yaş durumuna baktığımızda katılımcıların %94.8 oranıyla 18-23 yaş aralığında olduğu, %5.2'nin ise 24 yaş üzeri olduğu tespit edilmiştir. Grafik tasarım bölümüne yönelik genel tutumları ve kariyer planlarına baktığımızda. Grafik tasarım bölümünü isteyerek mi tercih ettiniz önermesinde katılımcıların %82.3 oranla isteyerek tercih ettiği. Grafik tasarım bölümünü bilinçli mi tercih ettiniz sorusunda ise %71.9 oranıyla bilinçli tespit ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ön lisans eğitimini tamamladıktan sonra hangi sahada ilerlemek istiyorsunuz sorusuna %88.5 oranıyla grafik tasarım alanında ilerlemek istedikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinde yer alan alt boyutların puan ortalamalarının düzeyi;

Grafik Tasarım Uygulama Araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinin incelenmesi sonucu; Tasarım Düşüncesi, 3.48; Geleneksel Uygulama, 3.99; CGI Teknolojilere İlişkin Tutum, 3.37; Kullanım/Performans, 3.09 olup ortalamalarının 3 değerinin üzerinde olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç öğrencilerin uygulama araçlarının işlevselliğine yaklaşımlarının tüm alt boyutlarda olumlu yönde olduğu söylenebilir. Coşkun ve Yavuz (2008), Altıok ve Yükseltürk (2015) yaptığı araştırmalar her ne kadar konumuzla birebir örtüşmese dahi benzer sonuçlara ulaşılmıştır.

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puanın, cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterme durumu;



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Grafik tasarım öğrencilerinin cinsiyetleri ile grafik tasarım uygulama araçları tutum ölçeği alt boyutları puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Ancak kız öğrenciler üç alt boyut puan ortalamaları erkeklere oranla yüksek olmasına rağmen istatistiksel olarak anlamlı değildir. Konuk (2018)'in yaptığı çalışmada ise cinsiyet açısından Grafik tasarım dersi alan erkek öğrencilerin teknolojiye yönelik tutum düzeyleri daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puanın, yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterme durumu;

Grafik tasarım öğrencilerinin yaş değişkenine “grafik tasarım uygulama araçları tutum ölçeği” alt boyutları puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puanın sınıf değişkenine göre anlamlı bir fark gösterme durumu;

Öğrencilerin sınıfları ile Tasarım Düşüncesi, Geleneksel Uygulama ve Kullanım Sıklığı alt boyut puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemiştir ($p>0.05$). Ancak CGI teknolojilere ilişkin tutum alt boyut puan ortalamaları sınıf değişkenine göre anlamlı farklılık göstermektedir ($p<0.05$). Bu anlamlılık incelendiğinde ikinci sınıfların birinci sınıflara göre CGI Teknolojilere İlişkin tutum alt boyut puan ortalamalarının daha fazla olduğu ve dolayısı ile ikinci sınıfların grafik tasarımında CGI teknolojilere ilişkin yöntemleri kullanmada birinci sınıflara göre daha olumlu tutuma sahip oldukları tespit edilmiştir. Bu durum ikinci sınıf öğrencilerin ders müfredatlarında bilgisayar tabanlı uygulama derslerinin birinci sınıflara oranla daha fazla olmasının etkili olduğu söylenebilir. Elban ve Özdemir (2017)'in çalışmasında da öğrencilerin üst sınıflarda programlara dair bilgileri arttıkça dersin içeriği ile ilgili olumlu görüş edindiği görülmüştür. Böylece Ön lisans programında okuyan öğrencilerin

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

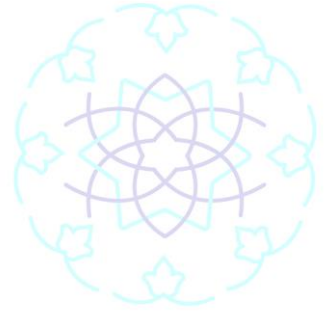
Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



sınıf düzeylerinin uygulama araçları ve yöntemleri ile ilgili olumlu gelişmeler olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinin, bölümü/programı isteyerek tercih etme değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterme durumu?

Mesleği isteyerek tercih eden öğrencilerin grafik tasarımı uygulama araçları puan ortalamalarının her dört alt boyutunda da, mesleği istemeden seçen öğrencilere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p<0,05$). Bu durum öğrencilerin bölümü isteyerek tercih edenlerin uygulama araçlarına yaklaşımlarının, beklentilerinin ve ilgi düzeylerinin yüksek olduğunu sonucuna ulaşılmıştır.

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinin bölümü/programı bilinçli/önceden bilgi sahibi olarak tercih etme değişkenine göre anlamlı bir farklılık gösterme durumu;

Grafik tasarım bölümünü bilinçli tercih eden öğrencilerin Tasarım Düşüncesi, Geleneksel Uygulama, CGI teknolojilere ilişkin tutum ve Kullanım Sıklığı alt boyut puan ortalamaları, bilinçli tercih etmeyen öğrencilere göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir ($p<0,05$). Bu sonuç bölümü isteyerek tercih eden öğrencilerde olduğu gibi, bilinçli tercih eden öğrencilerin de uygulama araçlarına yaklaşımlarının ve performanslarının olumlu olduğu sonucuyla örtüşmektedir. Kocaarslan (2018)'in çalışmasında bilinçli farkındalık düzeyi yüksek olan öğrenciler daha çok çalışma eğiliminde olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Grafik tasarım uygulama araçları işlevselliğine ilişkin tutum ölçeğinden aldıkları puanın mesleki kariyer planlaması değişkenine göre anlamlı bir fark gösterme durumu;

Öğrencilerin kariyer planları ile Geleneksel Uygulama alt boyutunda puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmez iken ($p>0,05$), diğer alt boyutlar olan Tasarım düşüncesi, GCI Teknolojilerine İlişkin Tutum ve Kullanım Sıklığı alt boyut puan

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



ortalamaları ile anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmiştir ($p<0.05$). Meydana gelen farkın hangi gruplardan kaynaklandığını tespit etmek amacı ile yapılan post hoc (Tukey) testte anlamlılığın, mezun olduktan sonra kendi iş yerini açmayı düşünen öğrencilerin Tasarım düşüncesi, GCI Teknolojilerine İlişkin Tutum ve Kullanım Sıklığı alt boyut puan ortalamalarının, mezun olduktan sonra başka bir sektörde çalışmayı düşünen öğrencilere göre daha yüksek olmasından kaynaklandığı ortaya çıkmıştır ($p<0,05$). Bununla birlikte Kullanım Sıklığı alt boyut puan ortalamasında farklı olarak hem kendi işyerlerini açmayı düşünen öğrencilerin hem de özel sektörde kariyer planı tasarlayan öğrencilerin puan ortalamaları grafik tasarım alanında çalışmayı düşünmeyen öğrencilere göre anlamlı düzeyde yüksek çıkmıştır ($p<0,05$). Bu durum, daha önceden mesleği isteyerek seçen öğrencilerin grafik tasarım alt boyut puan ortalamalarının daha yüksek çıktığı sonuç ile örtüşmekte ve birbirini desteklemektedir. Bu sonuca bakarak grafik tasarım öğrencilerinden bu işi yapmak isteyen ve ileride grafik tasarımı dışında bir kariyer planı yapmayan öğrencilerin grafik tasarım araçlarını kullanma eğilimleri ve tutumlarının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılabilir. Bu tutum ve eğilimlerin geleneksel yöntemlerden ziyade, modern ve bilgisayar tabanlı yöntemler üzerinde oluştuğu açıktır.

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



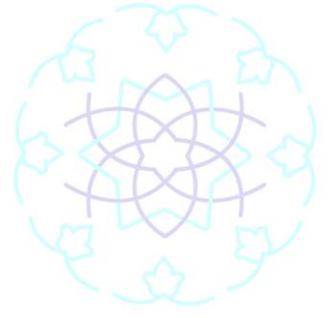
Kaynakça

- Altıok, S. & Yükseltürk, E. (2015) Bilişim teknolojileri öğretmen adaylarının bilgisayar programlama öğretimine yönelik görüşleri. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4 (1), 50-65.
- Çaydere, O. (2015). *Grafik tasarım programlarına ilişkin öğretim elemanı ve öğrenci görüşleri* (Doktora Tezi) Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No: 388215)
- Demir, E., Saatçioğlu, Ö. & İmrol, F. (2016). Uluslararası dergilerde yayınlanan eğitim araştırmalarının normallik varsayımları açısından incelenmesi. *Curter Research in Education*, 2 (3), 130-148.
- Elban, M. & Özdemir, G. (2017) Bayburt üniversitesi öğrencilerinin osmanlı türkçesi algıları. *Journal of Turkish Studies*, 12 (25), 289-304
- Fidan, N. (1993). *Okulda öğrenme ve öğretme*. İstanbul: Pegem.Net Yayınları.
- Göktaş, B. (2017). *Bütünleşik pazarlama iletişiminin marka imajına etkisi ve bir uygulama* (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No: 462211)
- Güngör, N. (2011). *İletişim kuramlar ve yaklaşımlar*. İstanbul: Siyasal Kitabevi.
- Kalaycı, Ş. (2010). *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik uygulamaları*. Ankara: Asil Yayınevi.
- Kır, S. (2018). *Duyusal etkinleştirme teknoloji kabul modeli bağlamında online alışveriş yapma eğilimini etkileyen faktörlerin incelenmesi* (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No: 518336)



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Kocaarslan, B. (2016). *Profesyonel müzik eğitiminde bilinçli farkındalık, öğrenme stratejileri ve öğrenme stilleri* (Doktora Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No: 435384)

Konuk, Y.K. (2018). *Grafik tasarım dersi alan öğrencilerin bilişim teknolojileri öz-yeterlik alguları ile teknolojiye yönelik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No: 533200)

Manovich, L. (1997). *Automation of sight from photography to computer*. <http://manovich.net/index.php/projects/automation-of-sight-from-photography-to-computer-vision> , Erişim Tarihi: 14.04.2019.

Manovich, L. (1999). "Avant-Garde as software". (In) *Media Revolutions*. (Ed) S. Kovats. Frankfurt: Campus Verlag.

Manovich, L. (2001). *The Language of new media*. Massachusetts: MIT Press.

Manovich, L. (2006a). *After effect or velvet revolution* (Part-1). <http://manovich.net/index.php/projects/after-effects-part-1>, adresinden edinilmiştir. 10.04.2019.

Manovich, L. (2006b). *After effect or velvet revolution* (Part-2). Retrieved from <http://manovich.net/index.php/projects/after-effects-part-2>, adresinden edinilmiştir. 11.04.2019.

Manovich, L. (2006c). "İmport/export: design workflow and contemporary aesthetics" retrieved from http://manovich.net/content/04-projects/051-import-export/48_article_2006.pdf, adresinden edinilmiştir. 14.04.2019.

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023



- Manovich, Lev.(2007). “Understanding hybrid media”. Retrieved from <http://manovich.net/index.php/projects/understanding-hybrid-media>, Erişim Tarihi: 14.04.2019.
- Manovich, L. (2010). *What is visualization*. Retrieved from <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-visualization>, adresinden edinilmiştir. 15.04.2019.
- Manovich, L. (2011). *Inside photoshop*. Retrieved from <http://manovich.net/index.php/projects/inside-photoshop> , adresinden edinilmiştir. 14.04.2019.
- Manovich, L. (2012). *Media after software*. Retrieved from <http://manovich.net/index.php/projects/article-2012>, adresinden edinilmiştir. 15.04.2019.
- Manovich, L. (2016a). *Instagrammism and contemporary cultural identity*. retrieved from <http://manovich.net/index.php/projects/notes-on-instagrammism-and-mechanisms-of-contemporary-cultural-identity> adresinden edinilmiştir. 13.04.2019.
- Manovich, L. (2016b). *What makes photo cultures different?*. Retrieved from <http://manovich.net/index.php/projects/what-makes-photo-cultures-different>, adresinden edinilmiştir 12.04.2019.
- Manovich, L. (2017). *Automating aesthetics: artificial intelligence and image culture*. retrieved from <http://manovich.net/index.php/projects/automating-aesthetics-artificial-intelligence-and-image-culture>, adresinden edinilmiştir. 11.04.2019.
- NCES (2002). *Technology in schools: suggestions, tools and guidelines for assesing technology in elemetary and secondary education*. Washington D.C: U.S Department of Education.
- Oliver, A. L. (1977). *Curriculum improvement*. USA: Joanna Cotler Books.



BAÇINI

SANAT DERGİSİ / ART JOURNAL



Özden, Y. (2002). *Sınıf içinde öğrenme öğretme ortamının düzenlenmesi*. Ankara: Pegem Yayıncılık.

Sontag, S. (1993). *Fotoğraf üzerine*. (Trans.) Reha Akçakaya. İstanbul: Altıkkırkbeş Publications.

Şimşek, A. (2012). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. (1. Baskı) Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Taymaz, H. (1978). *Yapı bilgisi*. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Tyler, R. W. (2013). *Basic principle of curriculum and instruction*. USA/Chicago: The University of Chicago Press.

Grafik Tasarım Ön Lisans Eğitim Sürecindeki Uygulama Araçları İşlevselliğinin Öğrenci Yönünden Değerlendirilmesi: Bayburt Üniversitesi Örneği

Yıl / Year: 1, Cilt / Volume: 1, Sayı / Issue: 1

Ocak / January 2023