

Mobil cihazların bir eğitim materyali olarak kullanımı: Doğru tasarlanmış mobil eğitim uygulamalarının öğrenime katkısı

Using of mobile devices as an education material: Contribution of correctly designed mobile education applications to learning

Semih Delil¹

Received Date: 01 / 09 / 2016

Accepted Date: 21 / 12 / 2016

Öz

Mobil eğitim sayesinde öğrenci öğrenim yerini ve zamanını kendi belirleyebilmektedir. Ancak günümüzde bu kişisel cihazlar her ne kadar teknolojik nitelikleri bakımından gelişmiş cihazlar olsa da; gerekli eğitimsel yazılımlar olmadan verimli eğitim materyalleri olamazlar. Öğretim yazılımları ise diğer öğretim materyalleri ile karşılaştırıldığında; öğretmen tarafından geliştirilmesi zor ve pahalı olan materyallerdir. Karşılaşılan bu sınırlılıklar; çoğu zaman geleneksel ve e-öğrenme materyallerinin birbir mobil eğitim materyalleri olarak içeriğe aktarılması eğilimini ortaya çıkarmaktadır. Bu durum hedeflenen eğitimi daha da karmaşık ve kullanışsız hale getirmektedir. Görsel ve işitsel etkileşim söz konusu olduğunda tabletler ve kişisel bilgisayarlar ihtiyaçları karşılıyor görünebilirler. Ancak mobil eğitimden bahsettiğimizde; içeriklerin gerek görsel tasarım, gerekse çoklu ortam özellikleri taşıması, onları geleneksel eğitim materyali olmaktan uzağa götürmemektedir. Bu bilgiler ışığında çalışmanın amacı; eğitim materyali olarak tablet ve kişisel bilgisayarların faydalarını incelemektir. Kullanıcı ile görsel, işitsel ve fiziksel iletişimde olan bu cihazlar aynı zamanda yeri ve zamanı öğrencinin belirlediği bir eğitim modeline olanak sağlamaktadır. Aynı bağlamda çalışma; tablet ve kişisel bilgisayarların doğru tasarlanmış eğitim yazılımları ile öğrencilerin eğitim süreçlerine fayda sağlayabilmesi, öğrenci algısına yönelik tasarım düşüncesi ile de eğitim düzeyinin ne yönde gelişebileceği üzerine hedefler sunmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Mobil uygulama, arayüz, m-öğrenme, uygulama tasarımı

Abstract

Students transport their learning processes to mobile media thanks to tablets and PCs. Students can determine the place and time of learning thanks to mobile education. Although these personal devices are technologically developed in today's world, they cannot turn into education materials without necessary educational software. When teaching software is compared with other teaching materials, we see that they are difficult to develop and expensive materials for teachers. Those limits led the transformation of traditional and e-learning materials as exactly same to content as education materials. This situation turns the aimed education to a more complex and unpractical situation. When it comes to visual and audial interaction, tablets and PCs seem as they serve the purpose. But, when we come to mobile education; since the contents do not have visual design and multimedia characteristics, they cannot turn them to developed devices but just traditional education materials. Aim of this study is to examine the advantages of tablets and PCs as education materials. These devices have a visual, audial and physical communication with the user. Besides, they led an education method which students can determine education place and time. In this context, this study aims to present goals about contribution of tablets and PCs to educational processes throughout the correctly designed education software and the development methods of educational level.

Keywords: Mobile application, user interface, m-learning, application design

¹ Araştırma Görevlisi, Başkent Üniversitesi, Ankara/TÜRKİYE, semihd@baskent.edu.tr

1. Giriş

Akıllı telefonlarımız neredeyse günlük yaşantımızın ve hatta bedenimizin bir parçası haline gelmiştir. Geçmiş yıllarda tek görevi sesli iletişim olan bu cihazlar; günümüzde kişisel asistanımız, sekreterimiz ve yardımcılarımızdır (İncearık, Paksoy ve Şahin, 2013). Teknolojinin hızlı ilerlemesi ile artık kolaylıkla satın alabileceğimiz bu mobil cihazlar, evimizde kullandığımız kişisel bilgisayarlar kadar gelişmiş durumdadır. Bizimle bu kadar etkileşim halinde olan bu cihazlar aynı zamanda bizlerle doğru bir iletişim içinde olmalıdırlar. Cihazların bizimle iletişime geçmek için kullandığı iletişim aracı ise grafik arayüzlerdir. Arayüz ise genel anlamda, bir sistem ile onun kullanıcısı arasındaki etkileşime aracılık eden yüzeye ya da ortama denir. (Demir, 2010) Arayüz veya kullanıcı arayüzü denilince kastedilen, sadece grafiksel kullanıcı arayüzü değildir. Geniş anlamıyla arayüzün tanımı şöyle yapılabilir: Herhangi bir programlama bilgisine sahip olmayan kullanıcıların da bilgisayar programlarını veya bilgisayar programları ve komutları içeren makineleri kullanabilmelerini mümkün kılmak için geliştirilen görsel, işitsel veya dokunsal kumanda araçlarının tümü. (Nielsen, 1993). Her geçen gün sayısı artan ve çeşitlenen bu cihazlar beraberinde kullanım alanı ve tasarımına göre farklı ekran çözünürlükleri ile birlikte gelmektedir. Bu farklı ekran çözünürlükleri kullanıcı arayüzü tasarımı esnasında birçok tasarımcıyı zorlayan etkenler başında gelmektedir. Bu bağlamda kullanıcının son gördüğü ve etkileşim içinde bulunduğu arayüz tasarımı büyük önem taşımaktadır. Günümüzde bu arayüzler mobil cihazlarda uygulama olarak karşımıza çıkmaktadır. Spesifik bir iş için yazılan ve özelleştirilmiş bu uygulamalar her geçen gün yaygınlığını arttırmaktadır.

Mobil uygulamalar, teknolojik gelişmeler doğrultusunda bilgisayar-insan etkileşiminin son derece yaygın kullanıldığı kullanıcı arayüz tasarım ürünleri ile hedef kitleye hizmet etmektedir. Tüm bu tasarım ürünlerinin ortaya çıkmasındaki amaç, insanların günlük yaşamda karşılaştığı sorunların giderilmesinde yaratıcı fikirlerle çözüm yolları bulmak, ihtiyaçlarına cevap vermek, uyarıcı ve bilgilendirici işlevi ile katkıda bulunmaktır. Uygulamalar bu temel özelliklerinin yanında özelleştirilmiş alanlarda da kullanılabilir. Bu alanlardan biride eğitim-öğretimdir. Güncel mobil cihazlarda bulunan çoklu ortam yazılımlarının getirdiği kolaylıklar, eğitim alanında önemli yapısal değişimler yapmıştır. Artık görüntünün, sesin, hareketin sunumu izleyiciye daha kolay iletilmektedir. Bu cihazlar bugünkü durumda öğrenimi büyük oranda bireyselleştirerek geleneksel sınıf öğretiminin konuyu tek bir kaynaktan öğrenme ya da konuyu ezberleme gibi olumsuzluklarını ortadan kaldırmaya yardımcı olmaktadır. Eğitimde bir araç olarak kullanılmaya başlanan mobil cihazlar, görsel – işitsel araçların pek çoğunun işlevini yerine getirmesiyle iletişimi etkinleştirerek bireysel öğrenmeyi kolaylaştırmaktadır.

2. Mobil cihazlarla eğitim

Beyinlerimiz örüntü eşleştirmede oldukça başarılı, izleme-yönetiminde oldukça mantıklıdır. Fakat hata yapma konusunda oldukça eminiz: hafıza hataları ve performans hataları gibi. Örneğin rastgele bir bilgiyi hatırlama konusunda hata yaparız. Gerçek çözüm beyinlerimizin yapmakta yetersiz olduğu şeyi ona yaptırmak yerine onlara yapmakta ve odaklanmakta iyi olduğu şeye yönelmektir (Quinn, 2011, s. 15-16). Bilişsel kuramlara göre öğrenme, zihinsel bir süreç olarak adlandırılmakta ve bireyin etkin katılımını gerektirmektedir (Fer,2011, s. 31). Bilgiyi işleme ku-

ramına göre insan beyni, bilgisayarla aynı şekilde çalışmaktadır. Bilgisayar programı bilgiyi seçmek, depolamak, düzeltmek, birleştirmek, çıktı vermek için belirlenmiş yollar izlerse, insan beyni de aynı şekilde bellek depoları ve bilişsel süreçler aracılığı ile gerçekleştirir.

Öğrenme konusunda bilgisayarlar kullanıldığında ise bizim yerimize karmaşık pek çok işlemi yapabilmektedirler. Kullanıcı ile iletişim kurmak için kullandıkları arayüzler de insan örüntü eşleştirme özelliği ile bilgisayarlarla iletişime geçer. Mobil cihazlar ise sağladıkları imkânlar ile kullanıcıya interaktif bileşenleri gezer halde sağlamaktadır. Bu gezgin olabilme özelliği mobil cihazların gelişimiyle birlikte eğitim amaçlı olarak da kullanılmaya başlanmıştır. Daha sonra bu özellik sayesinde mobil cihazlar öğrenen için öğrenimi her yerde sağlayabildiği bir araç olmuştur.

Kısaca bilgiyi işleme kuramı insan beyninin çalışmasını bellek depoları ve bilişsel süreçleri ile sağlamaktadır. Bilgi, duyuşsal bellek, kısa süreli bellek ve uzun süreli bellekler arasında transfer olur. Bu geçiş sırasında önemli adımlar bulunmaktadır. Bilgiyi işleme modelinin aşamalarına göre duyuşsal belleğe gelen uyanarlardan sadece dikkat edilenler diğer belleklere geçiş sağlayabilmektedir. Bu durumda öğrenme ortamında yani sınıf ya da atölye ortamında öğretim materyalinin dikkat çeken öge olması gerekmektedir. Sadece dikkat edilen bilgi algılama sürecinden geçecektir (Fer, 2011, s. 45-49). Öğrenci bilgiyi seçici algıyla kısa süreli belleğe yerleştirir, eğitimin tekrar olanağı sayesinde kısa süreli bellekte bulunan bilgiyi, görseller ve videolar yardımıyla uzun süreli belleğe taşıyabilir. Böylelikle öğrenilen bilgi kalıcı olma özelliği kazanmaktadır. İçerikte yer alan ilgi çekici işaretler semboller imgeler, resimler, grafikler ve çoklu simgelerin yer alması öğrenci açısından monotonluğu engelleyici ve motive edici olacaktır. (Fer, 2011, s. 97). Mobil cihazların sağladığı imkanlar ile de öğrenciler her zaman ve her yerde bu bilgiye kolayca ulaşabilmektedirler (Ireland ve Woollerton, 2010, s. 39).

Farklı bilgi, beceri ve tutum düzeyindeki bireylerden oluşan bir öğrenci topluluğu arasında, mobil cihazlar aracılığıyla yapılan eğitim; gruptaki her bireyin kendi yeteneğinde gelişmelerine ve görsel, işitsel yardımcı materyallerle konuyu yaşayarak öğrenmelerine olanak sağlamakta ve çeşitli beklentileri karşılayabilmektedir. (Preece, 1993, s.141). Eğitimde yardımcı bir materyal olarak kullanılan mobil eğitim uygulamalarında ses, durağan ya da hareketli görüntünün ve yazının bir arada kullanılması, anlaşılır bir içeriğe sahip olması, güdüleyici unsurlar içermesi bireylerin dikkatini çekmekte ve bireylerin konuya odaklanmalarını sağlamaktadır. Mobil cihazlar için hazırlanmış eğitim amaçlı uygulamalarda bireylerin konuyu kavrama süresi, konuyu sürekli tekrar edebilme olanağı olduğu için kısalabilmekte ve birey zaman ve mekana bağlı olmadan bağımsız olarak çalışabilmektedir. Yani eğitim için hazırlanmış uygulamalarda bireysel öğrenmeyi gerçekleştiren birey; bu öğrenme ile konu içinde ileri gidebilir, geri gelebilir ve istediği zaman da konuyu bırakıp daha sonra tekrar istediği yerden devam edebilir.

Mobil uygulamalarla gelişen teknolojinin imkânlarından yararlanan öğrenciler klasik eğitimden farklı olarak kendi hızlarında öğrenmeyi gerçekleştirebilirler. Bu kendi kendine öğrenme sürecinde öğrenci; araştırma yapabilir, kendisine yön belirleyebilir ve istediği ya da sorun yaşadığı konuları tekrar edebilirler. Mobil cihazlar bir ders aracı olarak düşünüldüğünde, sağladığı interaktif imkanların tek bir cihazda toplanıyor olması ve bu olanakların kullanıcının ders ortamında bulunması gerektirmemesi açısından önemi büyüktür. Bu çerçevede; mobil uygulamalar sayesinde öğrenciler söz konusu eğitimlerinde teknoloji desteği ile daha etkin ve hızlı bir şekilde kavrayabilecekler ve ihtiyaç duydukları zaman tekrar edebilme şansı bulabileceklerdir.

3.Uygulama tasarımı

3.1. Uygulama tasarımlarının önemi

Masaüstü ve dizüstü bilgisayarlar, akıllı telefonlar, cep bilgisayarları tabletler gibi teknolojilerden; dijital kol saatlerine ve hesap makinelerine kadar geniş bir çerçevede bilgisayar tabanlı teknolojiler yaygın bir halde kullanılmaktadır. Bu teknolojilerin bazıları kullanımı kolay görsel öğeler içeren grafiksel bir arayüz ile hazırlanmışken, bazı teknolojilerde ise metin tabanlı elektronik gösterimlerin ve ifadelerin bulunduğu ve görsel öğelerin yer almadığı arayüzler bulunmaktadır. Tamamı sayısal teknoloji altyapısına sahip bu aygıtlar ile kullanıcılar arasında bir iletişim ve etkileşim söz konusudur. Aygıt tarafından üretilen sayısal mesajın belirli algoritmalar ve kodlamalar temelinde kullanıcıların anlayabileceği yazılı, işitsel ve görsel iletilere veya simgelere dönüştürülmesi gerekmektedir. İnsan bilgisayar arasındaki söz konusu bu etkileşim genel olarak arayüz adı verilen ve çoklu ortam uygulamalarında yaygın olarak görsel öğelerle desteklenebilen yapılar aracılığı ile gerçekleştirilmektedir. (Dursun ve Odabaşı, 2011, s. 125).

İnsan ve makine etkileşimi ilk zamanlarda mekanik olarak daha sonra teknolojinin gelişmesi ile elektronik olmaya başlamıştır. Bu etkileşim ilk başlarda bir kol iken artık bir tuş veya dokunmatik bir ekran olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu kontrollerin insan ve makine arasında bir iletişim aracı olarak kullanıldığını söyleyebiliriz. İnsanın makine ile etkileşiminde görsel ve işitsel olarak kurduğu iletişimse arayüzler sayesinde sağlanmaktadır.

Arayüz tasarımını basit bir şekilde tanımlamak istersek, kullanıcı ile makine arasındaki iletişimi sağlayan bir yazılım uygulaması veya parçası olarak açıklayabiliriz (Dursun ve Odabaşı, 2011, s. 125). Eğitim için hazırlanmış uygulamalar söz konusu olduğunda ise anlaşılabilirlik ve basitlik önemli bir öğedir. Bu bağlamda hazırlanan tasarımlarda verilmek istenen mesajı doğru bir şekilde alıcının alması için karmaşıklıklardan uzak bir yaklaşım sergilenmelidir. Görsel öğelerin, yazıların ses ve video bileşenlerinin yerinde ve etkin kullanımı bu mesaj iletimini kolaylaştırmaktadır. Belirli bir uyum ve dil ile hazırlanmış eğitim uygulamalarının görsel öğeleri, öğrencinin konu içerisinde kaybolmasını engelleyerek öğrencinin öğrenim düzeyinde hazırlanmalıdır. Yönlendirici ve bilgilendirici öğeler anlaşılır ve mesajı en açık ve etkili bir şekilde öğrenciye sunmalıdır. Yönlendirme için kullanılan görsel öğeler de ise tasarım işlevini yerine getirmeli karmaşadan uzak bir şekilde izleyiciyi yönlendirmelidir. Bu kullanılan işaret ve semboller tasarlanan arayüz ile uyumlu olup bir bütünü oluşturmalıdır. Tasarlanan bu uygulama arayüzü temel olarak bir uyum içerisinde olmalıdır. Aktarılmak istenen mesaj esnasında farklı bölümlerde farklılık göstermeyerek uyumu ve düzeni öğrencinin kafasını karıştırmadan öğrenciye sunmalıdır.

3.2 Uygulama arayüz tasarlanırken dikkat edilmesi gereken adımlar

3.2.1 Üç adım kuralı

Uygulamayı kullanan kullanıcı istediği alana ulaşırken en fazla 3 kez butonları kullanmalıdır. Bu kural kullanıcının uygulamadan sıkılmamasını ve aradığı bilgiye hızlı erişmesinin sağlar.

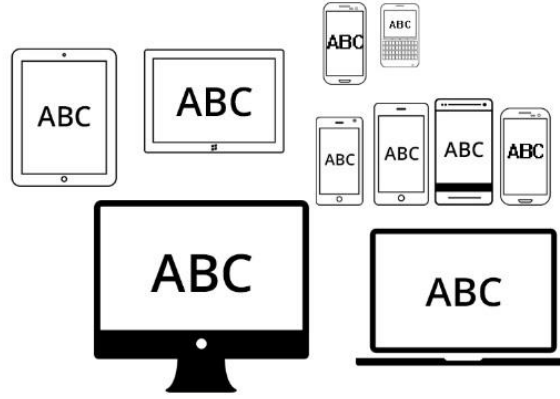
3.2.2.Ergonomi kuralları

Bir uygulama tasarımı yapıldığında ergonomi kuralları büyük önem taşımaktadır. Özellikle bu kurallar yazı alanları için içine girdiğinde büyük önem taşır. Bilgisayar ekranı için tasarlanmış bir metin kutusunu aynı şekil ve punto büyüklüğünde uygulama için kullanamaz. Uygulamanın yer

Delil, S. (2017). Mobil Cihazların Bir Eğitim Materyali Olarak Kullanımı: Doğru Tasarlanmış Mobil Eğitim Uygulamalarının Öğrenime Katkısı. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 200-207.

aldığı ekran bir mobil cihaz ise hiç bir zaman yazı alanı standart monitörlerdeki bir ölçüde olmayacaktır. Bu bağlamda yazı (okuma) ve yazı girme alanlarının büyüklüğü uygulamanın tasarlandığı cihaza uygun olmalıdır.

Şekil 1. Bilgi aktarımının ekran boyutlarına göre şekillenmesi



3.2.3. Bilgi aktarımının ekran boyutlarına göre şekillenmesi

Eğitim içeriklerini bilginin bulunduğu kaynaktaki olduğu gibi birebir görsel halde mobil uygulamaya taşımak doğru olmaz. Örneğin büyük bir kitaptaki uzun bir paragraftan oluşan bilgiyi birebir mobil uygulamaya taşımak doğru olmaz. Bunun nedeni mobil uygulamada kısıtlı olan ekran ve okunma alanlarıdır.

3.2.4. Uygulamanın en önemli fonksiyonunun göz ardı etmek

Bir uygulama tasarımında tasarlanan ürün amacına hizmet etmelidir. Bu amaç bir iletişim bir hizmet ya da bilgi alışverişi olabilir. Amacından uzak veya amacına erişimi zorlaştıran bir uygulama kullanıcının yararından çok vakit kaybetmesine neden olacaktır.

3.2.5. İçeriğin görünebilir olması

Bir mobil cihazın en büyük sorunlarından biri de güneş ışığında veya görme problemi yaşayan insanlar tarafından zor kullanılabilir olmasıdır. Uygulama tasarımcısı uygulamayı ya da içindeki bilgi akışını tasarlarken hem gün ışığında görünme sıkıntılarını ortadan kaldıracak, hem de görme problemi yaşayan insanlar için uygun bir biçimde yerleşimlerini yapmak zorundadır.

3.2.6. Yönlendirme butonlarının büyüklüğü

Mobil uygulamalar fare ya da klavye gibi fiziksel girdi cihazlarının olmadığı cihazlardır. Mobil uygulamaları kullanırken çoğu zaman girdi birimi olarak parmaklarımızı kullanmamız gerekir. İnsan parmağının ekranlar üzerinde kapladığı alan en az 57px2 ortalamada ise 72 px2 olarak tanımlanmıştır. Bu bağlamda mobil uygulama tasarımındaki butonlar tasarlanırken bu ölçülere dikkat edilerek tasarlanmalıdır.

Delil, S. (2017). Using of mobile devices as an education material: Contribution of correctly designed mobile education applications to learning. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 200-207.

4. Sonuç ve öneriler

Her gün kullanımı artan mobil cihazlar ve barındırdıkları uygulamalar eğitim alanında da sıkça karşımıza çıkmaktadır. Bu kullanımın sonucu olarak gelişen, gerek eğitim kurumlarının gerekse özel kurumların hazırladığı bu uygulamalar görevini doğru olarak yerine getirmeyebilmektedir. Bunun en büyük nedeni alıcıya bilginin aktarımı esnasındaki sorunlardır. Uygulamanın yanlış tasarlanmış olması bu sorunlardan biridir. Bu tasarım sürecinde hedef kitle ve bu kitlenin öğrenim özellikleri ön planda bulundurulmalıdır. Kullanıcının uygulamayı kullandığı esnada karşılaşacağı metinler, görsel öğeler, butonlar, geçiş hareketleri, yönlendirmeler gibi tasarım öğelerinin nasıl tasarlandığı doğrudan öğrenim sürecine etki edebilmektedir. Bu öğelerin öğrenime olumlu yönde etki etmesi için belirli kurallar çerçevesinde tasarlanması gerekmektedir. Doğru tasarlanmış arayüz ve etkileşimli tasarımlar ile öğrenci, öğrenim sürecini doğru mobil uygulama tasarımları ile pekiştirecektir. İsteddiği yer ve zaman tercihiyle de öğrenci, klasik eğitime nazaran daha etkili bir biçimde öğrenim sürecini geliştirebilmektedir.

Bu bilgiler ışığında, mobil cihazların faydalarını doğru ve etkili kullanabilen eğitim uygulamaları bilgiyi doğru tasarımlar ile öğrencilere klasik eğitimden daha etkili olarak sunabilmektedir.

Kaynakça

- Dursun, Ö. Ö. ve Odabaşı, H. F. (2011). *Çoklu Ortam Tasarımı*. Pegem Akademi Ankara.
- Quinn, C. N. (2011). *Designing mLearning – Tapping In to The Mobile Revolution for Organizational Performance*. Pfeiffer San Francisco USA
- Fer S., Avcı S., Altun S., Çolak E., Yüksel S., Şahin E., Cırık İ., Baytar R. (2011) Öğrenme Öğretme Kuram ve Yaklaşımları, Pegem Akademi Yayıncılık, Şubat 2014, Ankara
- İncearık M., Paksoy M., Şahin M. Tasarımdan Programlamaya Mobil Uygulama Geliştirme: Mobile Programming, (2013) Yayıncı Kodlab Yayın Dağıtım Yazılım Ltd.Şti.
- Demir A. (2010) Arayüz Tasarımı, Sanal Kurs dergisi Ağustos 2010 sayı 13 sayfa 106 <http://www.dijimec-mua.com/flash/index.php?id=1362&page=108>
- Preece, J. (1993). A Guide to Usability: human factors in computing. Addison Wesley, the Open University. <http://www.cultofmac.com/170828/10-mistakes-that-can-sink-an-app-mobile-site-and-a-companys-reputation/>
- Hooper S. (2013) Common Misconceptions About Touch <http://www.uxmatters.com/mt/archives/2013/03/common-misconceptions-about-touch.php>
- Noncommand User Interfaces by Nielsen J. (1993) <http://www.nngroup.com/articles/noncommand/>
- <https://techcrunch.com/2014/05/24/before-the-hamburger-button-kills-you/>
- <http://www.newskarnataka.com/technology/inbuilt-anti-glare-screen-for-smartphones-tablets>

Extended Abstract in English

Mobile devices are used by lots of people in their daily lives in today's world. Technological development of these devices and increase of the number of people who want to take education, led the use of many devices like television, video and computer for education. Presentation of information together with graphics, animation, sound and video increase interaction

and decrease process of understanding. Students transport their learning processes to mobile media thanks to tablets and PCs. Students can determine the place and time of learning thanks to mobile education. Although these personal devices are technologically developed in today's world, they cannot turn into education materials without necessary educational software. When teaching software is compared with other teaching materials, we see that they are difficult to develop and expensive materials for teachers. Those limits led the transformation of traditional and e-learning materials as exactly same to content as education materials. This situation turns the aimed education to a more complex and unpractical situation. When it comes to visual and audial interaction, tablets and PC's seem as they serve the purpose. But, when we come to mobile education; since the contents do not have visual design and multimedia characteristics, they cannot turn them to developed devices but just traditional education materials.

Under the light of these, aim of this study is to examine the advantages of tablets and PCs as education materials. These devices have a visual, audial and physical communication with the user. Besides, they led an education method which students can determine education place and time. In this context, this study aims to present goals about contribution of tablets and PCs to educational processes throughout the correctly designed education software and the development methods of educational level.

Our smart phones are a part of our daily lives even out bodies. While those devices were used just for audial communication in the past, they turned to our personal assistants, secretaries and helpers nowadays (İncearık M. E., Paksoy M. Şahin M. S. 2013). Mobil devices, which we can buy easily thanks to the technological development, are as technologically developed as PCs. Those devices, which are in that much interaction with us, should be in a correct interaction as well. The interaction and communication way of those devices with us is their graphical interfaces. Interface is the surface or environment which mediate the interaction between the system and the user (Demir A. 2010). When "user interface" term is used, the meaning is not the graphical interface. Meaning of interface is: All visual, audial and tactual control devices which were developed for making possible the use of computer programs or computer programs and command using machines for the users who don't know any kind of programming (Nielsen J. 1993). These devices, whose number increase and diversified day by day, are produced with a new area of use and with different screen resolutions according to their designs. These different screen resolutions are among the most compelling issues for the designer during the design of user interface. In this manner, user interface design has a big importance. In this day, we see these interfaces as applications in mobile devices. Extensivenesses of these applications increase day by day.

Mobile applications serve to the target group with the user interface design products where computer-human interaction is widely used throughout the technological developments. Aim of all those design products is to find solutions to problems in the daily lives of people throughout creative ideas, to answer their needs and to contribute to people's lives with their alerting and informative functions. Applications could be used in customized areas as well as their basic characteristics. One of these areas is educational system. Facilities of multimedia software in current mobile devices led to important structural changes in the education system. Image, audio and movement can be presented easily to the audience. These devices make education more individualized and remove the negativities of traditional class education such as memorizing or learning

Delil, S. (2017). Using of mobile devices as an education material: Contribution of correctly designed mobile education applications to learning. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(1), 200-207.

from a single source. Mobile devices make the individual education easier since they can function as visual - audial devices.

With a well-designed interface and interactive design, the student will reinforce the learning process with the right mobile application designs. With the choice of time and place, the student can develop the learning process more effectively than classical education.

Under the light of these informations, the education applications which can use the benefits of the mobile devices correctly and can present the students more effectively than the usual education with the correct interface designs.