



YOUTUBE TASARIM KANALLARININ BİLGİSAYAR DESTEKLİ GRAFİK TASARIM DERSLERİNE ETKİSİ: DESIGNUS ÖRNEĞİ

THE EFFECT OF YOUTUBE DESIGN CHANNELS ON COMPUTER AIDED GRAPHIC DESIGN COURSES: THE DESIGNUS EXAMPLE

Yasin AVCI, Cahit ÜSTÜN

Gönderim Tarihi: 17.08.2022

Kabul Tarihi: 07.11.2022

Öz Abstract

Bu çalışmada sosyal medya platformlarının gündelik yaşamımızın her alanında var olmasından hareketle YouTube'da paylaşılan tasarım dersi içeriklerinin, bilgisayar destekli grafik tasarım derslerine etkisi "Designus" kanalı örneği üzerinde incelenmiştir. Araştırma nitel bir yöntem olan gözlem ve röportaja dayalı olarak kurgulanmıştır. Araştırmanın ilk bölümlerinde yeni medya, sosyal medya ve YouTube ile ilgili tanımlamalar yapılmıştır. Ardından genel olarak grafik tasarımı ve bilgisayar destekli grafik tasarım dersi içinde gösterilen program ve müfredat konularında bilgiler verilmiştir. Bu veriler doğrultusunda YouTube tasarım kanallarının, bilgisayar destekli grafik tasarım dersi veren akademisyenler üzerindeki etkileri incelenmiştir. Bulgulara göre YouTube tasarım kanallarında gösterilen grafik tasarım programları, bu programların eğitimini veren akademisyenler tarafından da zaman zaman takip edilmektedir. Tasarım programlarında her yıl yapılan güncellemelerin takibinin zor olması ve yeni trendlerin yakalanabilmesi açısından bu kanalların olumlu etkisi olduğu düşünülmektedir.

Anahtar Sözcükler: Yeni Medya, Sosyal Medya, YouTube, Grafik Tasarımı, Grafik Tasarım Programları, Designus

In this study, the effect of the design contents created on YouTube on the computer-aided graphic design course, based on the existence of new media in every aspect of our daily life, was tried to be examined on the "Designus" channel example. The research method was designed based on observation and interview, which is a qualitative method. In the first parts of the research, definitions were made about new media and YouTube. Then, information was given on graphic design and the program and curriculum of the computer-aided graphic design course related to this course. In line with these data, the effects of YouTube design channels on academicians who teach computer-aided graphic design were examined. According to the findings, graphic design programs shown on YouTube design channels are sometimes followed by the academicians who teach these programs. These channels are thought to have a positive effect regarding the difficulty of following the updates made every year in design programs and catching new trends.

Keywords: New Media, Social Media, YouTube, Graphic Design, Design Programs, Designus

- **Alıntılama:** Avcı, Y., Üstün, C. (2022). Youtube Tasarım Kanallarının Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım Derslerine Etkisi: Designus Örneği. Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi, 3(5), 48-64.
- **Sorumlu Yazar:** Öğretim Görevlisi, Yasin Avcı, Bandırma Onyedli Eylül Üniversitesi, Gönen Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, Grafik Tasarımı Programı, yavci@bandirma.edu.tr, ORCID ID: 0000-0002-0589-6921.

Giriş

Kişisel bilgisayar kullanımının artması ve internet kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte bireyler için yeni mecralar ortaya çıkmıştır. Türkiye’de internet üzerine ilk çalışma deneysel bir bağlantı yapılarak 12 Nisan 1993’de 64 Kbps kiralanan bir hat ile ODTÜ’de gerçekleştirilmiştir (Saka, 2019:11). İnternette yayınlanan ilk web siteleri ise ODTÜ ve Bilkent Üniversitesinin web sayfaları olmuştur (Url-1). İnternette web teknolojisinin ilk dönemleri web 1,0 olarak adlandırılmaktadır. Bu dönem içerisinde kullanıcılar tek yönlü olarak bilgisayarlarla iletişim kurabilme imkânına sahiptir. Kullanıcılar genellikle bağlantı yapmak istedikleri sayfalara ulaşabilmekte, sunulan bilgileri almakta ve ardından internet sayfasından ayrılmaktadır. Web siteleri görsel ve yazılımsal nedenlerden dolayı çok dinamik bir yapıya sahip değildir. Bundan dolayı web siteleri içerisinde karşılıklı iletişim kurulamamakta ve bilgi alışverişi yapılamamaktadır. Siteye katkıda bulunma ya da içerik üretme konularında kullanıcıların bir yetkisi yoktur.

Web 2.0 teknolojisinin ortaya çıkışını bir bakıma da bu eksiklikler oluşturmuştur. Bu teknoloji, kullanıcıları bir araya getiren bilindik görsel tasarım standartlarına yeni bir boyut kazandıran ve tamamen kullanıcı odaklı bir konsept olarak karşımıza çıkmaktadır (Mestçi, 2009:590). 2004 yılı itibarıyla hayatımıza giren web 2.0 teknolojisi kavramını ilk olarak Tim O’Rilly kullanmış ve internet teknolojisini kullanıcıların aktif olarak kullanabileceği bir yapı doğrultusunda geliştirilmesi gerektiğini ifade etmiştir. İnternet dünyası için bir çağ kapatıp yeni bir çağ açan web 2.0 teknolojisi, kullanıcıları tek yönlü iletişimden çift yönlü iletişime geçirmiştir. Bu sayede kullanıcılar, izleyici durumundan çıkıp katılımcı ve içerik üreticisi konumuna gelebilmişlerdir.

Bilginin paylaşımı karşılıklı, anlık ve geniş kitlelerin katılımlarıyla birlikte gerçekleşmektedir. Web ortamında tek taraflı iletişimden çift taraflı iletişime geçişin gerçekleşmesiyle birlikte yeni medya düzeni oluşmaya başlamıştır. Geleneksel medyadan farklı olarak yeni medya içerisinde bulunan iletişim platformları tamamen dijital bir yapıda sunulmaktadır. Yeni medyanın geleneksel medyadan temel olarak farklılık gösteren en önemli özelliği kullanıcıların birbirleriyle etkileşim içinde bulunabilmeleri ve multimedya bir ortama sahip olabilmeleridir (Binark, 2007:22). Dijital ortamlar aracılığıyla üretilen tüm içeriklerin yeni medya sahası içinde bulunduğunu söyleyebiliriz. Örnek olarak sosyal paylaşım siteleri (uygulamaları), web siteleri, online oyunlar ve YouTube videolarının tümü yeni medya içeriği olarak kabul edilmektedir.

Yeni medya içinde konumlandırılmış en önemli sosyal ağlar; YouTube, Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, WhatsApp ve Blog sayfalar olarak karşımıza çıkmaktadır. Sosyal ağlar; kullanıcıların yükledikleri resim, video ve içeriklerle milyonlarca internet kullanıcılarına ulaşabilmektedir. Bu özellikleri sayesinde çok kısa bir sürede büyümüşler ve etkileşim sayılarını arttırmışlardır. Bilgisayar ve akıllı cep telefonu aracılığıyla bu uygulamaların kullanımının hızlı ve basit olması kullanıcıların bu ağlara olan ilgisinin artmasının sağlamıştır.

Yeni medya, hemen hemen her alanda her konu ile alakalı bilgi ve içeriğin bulunduğu büyük bir derya olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durumun neticesi olarak ne bir sanal ortamdan ne de ayrı bir gerçeklikten bahsedebiliriz. Bu mecra toplumun “gerçek” mekânlarından biridir.

(Uğur, 2013:10) Bu mekânların en önemlilerinden birisi olan YouTube'a yüklenen videolar milyonlarca kişi tarafından izlenmektedir. YouTube, kullanıcılarına hem video izleme hem de kendi videolarını yayınlama olanağı sağlayan sosyal bir ağ olarak tanımlanabilir. Genel manasıyla video odaklı sosyal paylaşım sitesi olarak da adlandırılabilir. Yaşamın her alanı ile ilgili içerikler bu ortamda paylaşılabilir.

Grafik tasarım, görsel bir iletişim sanatıdır. Tasarımcı, genel olarak bir sorunu çözümlenmeye yönelik yollar üretmek ve verilmek istenen mesajı en sade dille en çarpıcı şekilde hedef kitesine iletmekten sorumludur. Anlatılmak istenen konunun görsel dile dönüştürülmesi sürecinde görsel tasarım ilkelerine bağlı kalınması üzerinde durulması gereken önemli bir konudur. Bundan dolayı grafik tasarımcı, bu mecranın hem görsel diline hem de yapısal özelliklerine hâkim olabilecek bir düzeyde olmalıdır (Kaptan ve Sayın, 2020:809-810). Yeni ve sosyal medya içeriklerinin kullanıcılar arasında karşılıklı etkileşim sağlaması nedeniyle dinamik bir görsel üsluba sahip olması gerekmektedir.

Tasarımcının, oluşturduğu fikirleri bilgisayar ortamına kusursuz bir şekilde aktarabilmesi için tasarım programlarına hâkim olması gerekir. Akademik ortamda multimedya programlar, grafik tasarım öğrencilerine belli bir müfredat doğrultusunda öğretilmektedir. Grafik tasarım programları, YouTube'da her geçen gün sayısı artan, tasarım içerikli kanallarda çeşitli video ve içeriklerle gösterilmektedir. Her programın kendi içinde onlarca özelliğinin olması ve farklı kabiliyete sahip olmaları YouTube 'da videoların çeşitliliğinin artmasına da sebep olmuştur. Her özelliğın ayrı ayrı videolarda anlatılması konunun daha net bir şekilde anlaşılmasını da sağlayabilmektedir. Burada önemli olan karşımıza çıkan "YouTuber"ın bu konuda doğru ve gerçek bilgi birikimine sahip olup olmadığıdır. Burada herhangi bir kontrol mekanizması olmadığı için kullanıcıların izledikleri videolarda doğru bilgiye ulaşıp ulaşamama konularında kendilerine ait bir filtreleme sistemi oluşturmaktadır.

Bu çalışmada yeni ve sosyal medyanın gündelik yaşamımızın her alanına giderek ve artan yoğunlukta dâhil olmasından hareketle YouTube 'da paylaşılan tasarım temalı içeriklerin, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım dersine etkisi "Designus" kanalı örneği üzerinde incelenecektir. Akademik ortamda verilen grafik tasarım eğitiminin yeni medya düzeni içinde gösterilen YouTube eğitim videoları ile desteklendiği düşünülmektedir. Araştırma yöntemi olarak nitel yaklaşım üzerinden bir çalışma uygun görülmüştür. Nitel araştırma, insanın kendi kabiliyetini anlaması, sınırlarını ve derinliklerini ortaya çıkarmak için geliştirdiği bir sistemdir (Baltacı, 2019:370).

Çalışmanın örneğini, grafik tasarım bölümünde Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım dersi veren 10 akademisyen oluşturmaktadır. Akademisyenler Bandırma Onyediy Eylül Üniversitesi ve İstanbul Aydın Üniversitesi bünyesinde çalışmaktadırlar. Bu iki üniversitenin seçilmesindeki sebep hem bir vakıf üniversitesi hem de devlet üniversitesinin çalışma sahası olarak kullanılmak istenmesidir. Bir diğer sebepse, örneklem olarak seçilen üniversitelerin birinin İstanbul'da diğerinin Anadolu'da olmasıdır. Farklı bölgelerde çalışan akademisyenlerin konuya yaklaşımı, içeriği zenginleştirme açısından da önem taşımaktadır.

Çalışmanın hipotezleri ise;

Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım Dersi veren akademisyenlerin YouTube tasarım kanallarındaki videolardan olumlu olarak etkilendiği düşünülmektedir.

YouTube tasarım videolarını izleyerek bu programları kullanabilen insanların olduğu bilinmektedir.

Profesyonel olarak grafik tasarım ile ilgilenmeyen insanlar, bu videoları izleyerek temel düzeyde bilgiye sahip olabilmektedirler.

Araştırmanın kapsamı, YouTube tasarım içeriklerinin bilgisayar destekli grafik tasarım dersi veren akademisyenler üzerindeki etkileri olarak kurgulanmıştır. Röportaj ve gözleme dayalı yapılan araştırmanın sınırlılıkları ders veren akademisyenler ve onlara yöneltilen 10 soru üzerinden oluşturulmuştur.

Yeni Medya

Yeni medya terimi birçok farklı şekilde kullanılmaktadır. Yeni medya iletişim ve uygulamalarına, teknolojiye ve kullanıldığı sosyal bağlama odaklanır. Yeni medyanın bu üç yönü: iş birliği, dijitalleştirme, telekomünikasyon gibi diğer daha spesifik teknolojiler ve uygulamalarla birlikte dijital ortamlarda karşımıza çıkmaktadır. Manovich, yeni medyayı dağıtım ve sergileme için dijital bilgisayar teknolojisi kullanan kültürel nesnelere olarak tanımlamıştır (Manovich, 2002:3). Teknolojik gelişmelerle birlikte yeni medya tanımının sürekli olarak değişmesi, yeni medya kavramını tanımlamayı daha da karmaşık hale getirmektedir.

Yeni medya, dijital olarak sunulan gazete makaleleri ve bloglardan, müzik ve podcastlere kadar her türlü içeriği kapsamaktadır. Bir web sitesinden veya e-postadan cep telefonlarına ve akış uygulamalarına kadar, internet ile ilgili her türlü iletişim biçimi yeni medya olarak kabul edilebilir. Yeni medya; yazma ve sözlü iletişimden kodlamaya, grafik tasarıma ve daha fazlasına kadar çeşitli becerilerden yararlanan onlarca iş rolünü kapsayan geniş bir sektör olarak karşımıza çıkmaktadır. Yeni medya çağı olarak anılan 2000'li yılların en önemli özelliği teknolojik gelişmelere yön veriyor olmasıdır. Dünyada etkisi ve ölçeği büyük olan şirketlerin güç kazanmasının ardında bu çağın olduğunu görmekteyiz (Baudrillard, 2004). Teknoloji geliştikçe ve kullanıcılar bu durumu benimsedikçe bireyin hayatına giren şeylerin hızla eskidiği, yerine yenilerinin geldiği görülmektedir. Bu hızlı değişime örnek olarak; bir zamanlar kullandığımız DVD ve CD'lerin film ve müzik dinleme olanağı olarak yerini alan Netflix ve Spotify gibi yeni medya araçları örnek verilebilir.

Bir fenomeni ifade etmenin en iyi yolu ne olmadığını anlatmaktan geçmektedir. Yeni medya ve bunlarla ilişkili teknolojileri geleneksel medya ile karşılaştırmak da bir tanımlama şeklidir. Geleneksel medya; gazete, dergi, radyo, televizyon gibi tek yönlü iletişim sistemleri barındıran mecralardır. Yeni medya ise Web 2.0 ile birlikte ortaya çıkmış ve teknolojik gelişmelerin getirmiş olduğu fırsatlarla iletişimi iki yönlü hale getirmiştir. Bu mecra metinsel ve görsel içerikleri bir araya getirmiş ve yeni bir kullanıcı kitlesi geliştirmiş medya araçlarına verilen genel

bir isim olarak açıklanmaktadır (Cardoso, 2006:25). Bu sayede pasif konumda ve sadece alıcı olarak yer bulabilen birey, üreten ve ürettiği içeriklerle birlikte veren proaktif bir kimlik olarak karşımıza çıkmaktadır. Yeni medya kişiler ve kitleler arası iletişimi son derece hızlandırmış, yeni bir dünya düzeni oluşturmuştur.

Bir Sosyal Medya Mecrası Olarak Youtube

YouTube, çevrimiçi videoları izlemeyi kolaylaştıran ücretsiz bir video paylaşım sitesidir. Kullanıcılarına aralarında etkileşim kurabilmeleri; bilgi paylaşımı, içerik üretimi özelliği sunan üstelik büyük ve küçük ölçekli kullanıcılarına reklam verme olanağı sağlayan Google'a ait bir şirkettir (Jones, 2008). En genel tanımıyla video barındırma, video yükleme ve yüklenmiş videolara erişim olanağı sağlayan bir sosyal medya mecrası olarak karşımıza çıkmaktadır.

Sosyal medya uygulamaları arasında Youtube, "video" merkezli bir sosyal ağ olarak tanımlanmaktadır. Marka isminde bulunan "Tube" sözcüğü ile kendisini televizyon ile ilişkilendiren Youtube bir video deposu olarak düşünülse de, kullanıcıların etkileşimleri ile zenginleştirilmiş ve birçok farklı ortama olanak sağlayan bir sosyal ağ haline gelmiştir (Çomu, 2012:73). Kategorilere ayrılmış konu başlıklarına sahip olmakla birlikte Youtube'da, içerik oluşturulması hususunda herhangi bir kısıtlama bulunmamaktadır. Merkezi Amerika Birleşik Devletleri'ndeki Kaliforniya kentinde bulunan Youtube, 2005 yılında 3 Paypal çalışanı (Chad Hurley, Steve Chen ve Jawed Karim) tarafından kurulmuş ve ardından 2006'da Google tarafından 1.65 milyar dolara satın alınmıştır. Youtube'da paylaşılan ilk video ise kurucularından olan Jawed Karim'in San Diego Hayvanat Bahçesi'nde çekmiş olduğu video olarak kayıtlara geçmiştir.

YouTube video formatı olarak Flash Video Formatı kullanmaktadır. Web sitesinde izlenen videolar Flash Video olarak izlenebilmekte bilgisayara bir video biçimi olarak *.flv formatında dosya olarak indirilebilmektedir. Sisteme yüklenen videolar Youtube tarafından 320x240 pixel'e küçültülmektedir. 2008 yılının Mart ayı itibarıyla 480x360 çözünürlüğünde yüksek kalitede video izleme özelliği eklenmiştir. Günümüzde 720p, 1080p ve 4K seçenekleri bulunmaktadır. AVI, MPEG ve Quicktime gibi video formatları en fazla 1GB olacak şekilde yüklenebilmektedir Burada toplanan videolar, çevrimiçi olarak kullanıcılar tarafından etkileşim içine girmektedir. Birçok sosyal medya platformlarında kolaylıkla Youtube video linkleri paylaşılabilir. "Sponsorlu video özelliği" ile 2009 yılında işletmeler açısından önem arz eden bir gelişme olmuştur ve bu özelliğin devreye girmesi Youtube'a radyo ve televizyon yayınında mükemmellik için kurulmuş yıllık uluslararası olarak düzenlenen "The Peadbody Ödülü"nü kazandırmış ve Youtube için yükseliş trendi başlamıştır (Url 2).

Youtube özellikle işletme ve Youtuberların videolarını, ilgi duyabilecek nitelikte kullanıcılara önerme hedefindedir. Bu bağlamda devamlı eğitim videoları izleyen birisine, o alanda eğitim veren kursların reklamları veya videoları çıkmaktadır. Youtube'a reklam veren şirketler izlendikleri reklam sayısı ve süresi kadar ödeme yapmaktadırlar. Reklam verenler sitede hangi kategorilerde reklamlarının görülmesini istiyorlarsa ona göre konumlandırma yapabilmektedirler.

Günümüzde büyük bir kullanıcı kitlesine sahip olan Youtube, kendi dil ve jargonunu oluşturmuştur. Youtube üzerine yapılan tüm çalışmalar gibi bizim çalışmamız için de önem arz eden bazı kavramları tanımlayacak olursak;

Youtuber: Youtube için içerik üreten kişilere verilen isimdir.

İzlenme: Hazırlanan videoların kaç kez oynatıldığı bilgisidir.

Beğeni: Yüklenen içeriklerin kaç kişi tarafından beğenildiğini gösteren veridir.

Aboneler: Youtube içinde oluşturulan kanalları takibe alan kişilerdir.

Influencer: Sosyal etkiye sahip oldukları kanalları aracılığıyla herhangi bir ürün hakkındaki deneyimlerini aktaran kişiler olarak tanımlanabilir.

Vlogger (Video Logger): İçeriklerini video ortamında üretip paylaşan kişilere denir.

Kanalıma hoş geldiniz: Kanal içerik üreticilerinin henüz video başındaki selamlama şeklidir.

Challenge: İngilizce’de meydan okuma anlamına gelmektedir. Youtube’da daha çok etkileşim alabilmek adına yapılan yarışmalardır.

Let’s Play: Youtube içerik üreticilerinin oynadıkları oyunların videosunu kanallarından paylaşmalarıdır.

Dislike (Dis atmak): Üretilen içeriğin izleyici tarafından olumsuz değerlendirilmesi anlamına gelmektedir.

Clickbait (Tık tuzağı): İzleyicide merak uyandırması için özellikle videolara verilen isimdir. Video kapak görselleri de bu kategorinin içinde yer almaktadır.

Trend’e girmek: En çok izlenen videoların listesine girmektir.

Çan’a tıkla: Kanala yüklenen videodan haberdar olmak isteyenler için bir bildirim ikonudur.

Oynatma listesi: İzleyicilerin ya da kanal sahibinin birden fazla videoyu bir araya getirip daha sonra izlemesini sağlayan bir listedir.

2019 yılında Branding Türkiye’nin yapmış olduğu Youtube istatistiklerine göre; 1,9 Milyar kişi her ay siteyi ziyaret etmektedir. Siteyi kullanan günlük aktif kullanıcı sayısı 30 milyon civarında, günlük izlenen video rakamları ise yaklaşık 5 milyardır. Akıllı cep telefonu kullanıcı sayısının artması ile birlikte mobil kullanım oranı %70 olmakla birlikte sürekli artan bir ivme halindedir. İnsanlar her gün en az 40 dakika Youtube’da vakit geçirmekte ve 18 yaş civarındaki kullanıcıların %70’i yeni bir şeyler öğrenmek için siteyi ziyaret etmektedir. 2019 yılı içinde en çok takipçiye sahip YouTuber bu siteden yaklaşık 180 milyon dolar kazanmıştır. En popüler kategoriler ise “Nasıl yapılır, müzik ve eğlence” içerikleri sağlayan konulardır (Url-3). Bu veriler her geçen gün doğal olarak bir değişim göstermekle birlikte, Youtube geleneksel medyanın ciddi bir alternatifi olma konumunu pekiştirmektedir. Öyle ki pek çok televizyon kanalı Youtube üzerinden de canlı yayınlarını sürdürmektedir.

Youtube'un Eğitim-Öğretim faaliyetlerine Katkısı

Farklı konularda milyonlarca video içeriğini bünyesinde barındıran Youtube, birçok açıdan tüm kullanıcılarının ihtiyaçlarını görebilecek altyapıya sahip bulunmaktadır. Bu videolar kullanıcıların erişimine açık bir şekilde yaş, cinsiyet ve meslek ayrımı yapmaksızın oluşturulan kanallar aracılığı ile aktarılmaktadır. Bu ortamda genellikle kullanıcılar mesleki alanlarına göre hatta sahip oldukları hobilerine göre arama yaparak istedikleri videolara ulaşabilmektedir. Kullanıcıların bir kısmı video arama, müzik dinleme ya da günlük yaşam içinde karşılaştığı problemleri deneyimleyen video içerikleriyle çözüm arayışı içerisine girerken diğer bir kısımda bu ortamda daha çok mesleki alanlarına yönelik eğitim videolarıyla zaman geçirebilmektedir. Bu eğitimlerin arasında yabancı dil eğitiminden başlayarak birçok alanlarda eğitim alabilir, konferanslar izleyebilir ya da seçtiği bir konuda uzmanlığını pekiştirebilecek bilgi dolu içeriklere erişebilmektedir.

Youtube istatistiklerine göre en çok izlenen video türleri; "Nasıl Yapılır?", "Kendin Yap", "Röportaj", "Soru ve Cevap", "Eğitim Videoları", "Ürün İnceleme", "Sosyal Deney" ve Kutu açılım videoları olarak sıralanmıştır (Url-4). Bu sıralamaya göre eğitim videolarının, Youtube'un kullanımı göz önünde bulundurulduğunda önemli bir paya sahip olduğunu göstermektedir. Günümüz teknolojik araç ve gereçlerin kullanımının yaygınlaşması teknik konularda gerekli bilgilerin verilmemesi kullanıcıların bu ortamlarda ihtiyaçlarının giderilmesi noktasında bir arayış içerisine götürmektedir. Bununla birlikte videoların farklı konulardaki uzmanlar tarafından hazırlanıp yayınlanması ile bu ortamdaki kanallar takibe alınarak düzenli bir eğitim alabilme durumu gerçekleşmektedir.

2019 yılı mart ayı itibariyle küresel çapta etkili olan Covid-19 salgını eğitim öğretim faaliyetlerini de etkileyerek uzatan eğitim sistemini gündeme getirmiş ve bu sistemin salgın dönemi boyunca kullanılmasını sağlamıştır. Bu durumla birlikte eğitim, internet üzerinden aracı programlar kullanılarak gerçekleştirilmektedir. Uzaktan eğitim özellikle uygulamalı bazı derslerde yetersiz kalabilmektedir. Bu tarz durumlarda konunun uzmanlarınca hazırlanan video içeriklerine Youtube üzerinden erişilerek konu hakkında bilgi sahibi olunmaktadır. Youtube ortamında hem izleyicinin hem yayıncının eğitim öğretim açısından daha geniş çevrelere ulaşabilmesi sağlanmaktadır.

And Michael, akademisyenlerin hazırladıkları eğitim içerikli videoları iki farklı açıdan değerlendirmiş; ilk olarak akademik hazırlanan makalelerin çok sınırlı sayıda kişiye ulaşırken aynı makalenin Youtube ortamında daha fazla kişiye ulaştığını ifade etmektedir. Bu durum akademisyenlerin eğitim ve araştırma içerikli videolarını farklı çevrelere ulaştırabilme fırsatı sunmaktadır. Diğer bir açıdan bakıldığında ise bir düşüncüyü yazıya dökebilmek çok uzun zaman aralıkları gerektirebilirken, görsel bir şekilde oluşturup ifade etmek ise daha farklı düşünce yapıları gerektirmektedir. Bu bakış açıları akademisyenlere farklı biçimlerde düşünme ve ifade etme yetisi kazandırmaktadır (Young, 2008, s. 19). Diğer taraftan işin öğrenme tarafında olan kullanıcılar için yüzlerce konu havuzundan yararlanabilme imkânı ile videolar tekrar izlenebilmekte ve yerine göre duraksatılabilmektedir. Bu durum sözlü anlatım ile yakalanamayan ya da diğer bir tabirle anlaşılamayan bir konunun YouTube ortamındaki eğitim

videolarında dilediği kadar tekrar izleyebilme özelliği sayesinde pekiştirme imkânı bulabilmektedir. Özellikle teknik bir konuda adım adım yapılarak öğrenilmesi gereken uygulamalar için büyük bir kolaylık sağlamaktadır.

Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım

Grafik tasarımın tarihi başlangıcı 1920'lerde terminolojiye girmiş, tanımı tam olarak algılanana kadar bir disiplin olarak görülmuş üstelik bu alanda profesyonel tasarımcıların yetişmesi de uzun bir zaman almıştır. Gerçek manada grafik tasarım kavramının kabul görmesi II. Dünya Savaşı sonrası toparlanma ile beraber sağlanmıştır. Bundan dolayıdır ki tasarım ile yazı kompozisyonunu birlikte oluşturan ilk uygulayıcıların matbaacılar tarafından gerçekleştirilmesi ve yakın tarih açısından ilk grafik tasarımcıların baskı endüstrisinde çalışan insanlar olduğu söylenmektedir (Durmaz, 2016:3).

Grafik tasarım, ifadeleri yalın ve sade bir dille ile ortaya koyan iletişim biçimi olarak tanımlanabilir. Hayatın birçok safhasında karşılaştığımız tasarım; fikir üretmek ya da bir fikrin üzerindeki olumsuz davranışları tersine çevirmek, gündelik yaşantıyı daha pratik bir duruma getirmek üzere sadeleştirmek, çeşitli yönlendirmeler ile hayatı kolaylaştırmak ve alışverişlerde ne tür alım-satım yapılması gerektiği hususuna kadar birçok konuda önemli katkıları bulunmaktadır. II. Dünya Savaşı süresince ve sonrasında özellikle Avrupa ve Amerika'da insanlar için reklam yapma, askerler için kamuflaj tasarımı ve bilgilendirme amacıyla kullanılmıştır (Twemlow, 2008). Sanayileşme ve modern yaşama geçişte ise asıl çıkış noktası olarak gözlenmektedir.

Resim sanatının farklı bir yön doğrultusunda ilerlemesi grafik sanatının kendi içinde bir üslup oluşturmasını sağlamış; afiş, katalog posterler gibi ürünleri ön plana çıkarmıştır. İlk grafik tasarımlarda gravür baskılarının görülmesi bu işlerin grafik tasarımcılar tarafından değil ressamlar tarafından yapıldığının göstergesi olarak kabul edilmektedir. Çalışmalarda genellikle resimler ön planda yazılar ise arka planda kalmaktadır. Baskı tekniklerinin ilerlemesi, tipografinin kullanımının artması, fotoğraf sanatının gelişmesiyle birlikte grafik tasarımı belirgin bir şekilde kendi ilkelerini oluşturmuştur.

Birinci Dünya Savaşı sonrası sanat akımlarına tepki olarak yeni fikirler üretilmeye başlanmıştır. Sanat eğitimi tümüyle etkisi altına almayı başaran Bauhaus, endüstrileşme ile birlikte meydana gelen sanatsal çalışmaların teknik ve üretimini yeniden planlama noktasında 1919 yılında Almanya'da kurulmuştur (Bulat, Bulat ve Aydın, 2014:105). Okulun kurulmasındaki sebep; sanatçıyı içinde bulunduğu toplum ile birlikte sosyal konular üzerinde bilgi sahibi olmasını sağlamak aynı zamanda da toplumun sorunlarını dile getirmesini ve bunlara çözüm üretmesini sağlamaktır (Erkmen, 2009:18). Grafik sanatı geçmişten günümüze kadar birçok sanat akımından etkilenmiş ve birbirinden farklı üslup ve tekniklerle karşımıza çıkmıştır. Yaşadığı dönemin sanatını ve toplumun kültürel yapısını tasarımcılar, genellikle ürettikleri yapıtlarda göstermişlerdir (Becer, 2011:83).

Grafik tasarımdaki süreç üretkenlik ve özgün düşünce ile gerçekleşmektedir. Çalışmalar genellikle sade, yalın ve etkileyici olmalıdır. Grafik eserin etkileyici bir içeriğe sahip olabilmesi

için, konusu ile bütünlük içinde ve olabildiğince karmaşık bir yapıdan uzak olması gerekmektedir. Grafik tasarım görsel algılar sonucu ortaya çıkan bir kavramdır. İletişim ise insanlar arasında edinilen bilgilerin etkileşimi sonucu ortaya çıkmıştır. Örneğin yolda yürürken uyarı işaretlerini algıladığımızda etrafımız ile iletişime geçmekteyiz. Dolayısıyla tipografik işaretler, resim ve fotoğrafları grafik iletişim aracı olarak kabul edebilmekteyiz. Bu sebeple oluşturulacak her tasarım, iletişimin etkisini olumlu yönde artıracak şekilde oluşturulmalıdır (Tunçgan, 2012:148).

Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte artan bilgisayar ve bilgisayar sistemlerine ulaşmak kolaylaşmıştır. Buna karşın bilgisayar desteğiyle grafik tasarım üretmek farklı bir düşünsel çabanın sonucunda ortaya çıkmaktadır. Eğer özgünlük ve üretkenlik yoksa bilgisayar ile üretilen tasarımlar, hazır görüntülerin yan yana getirilmesiyle oluşturulan ve herhangi bir etki gücüne sahip olmayan tasarımlar olarak görülmektedir. Bilgisayar destekli tasarımlar, birçok farklı yazılım ortamında ortaya çıkarılmış programlar sayesinde farklı platformlarda üretilebilmektedir. Tasarımların bir programdan çıkıp tekdüzelikten uzak durabilmesi ancak özgün ve etkili tasarımların üretilmesiyle bağlantılıdır (Ertosun, 2006:75). Dolayısıyla bilgisayarda üretilen tasarımlar ancak grafik tasarımcısının anlamlandırdığı görsel içeriklerle anlam bulmaktadır.

Bilgisayar Destekli Grafik Tasarımı veya bu minvalde aynı içeriğe farklı isimlerde sahip olan derslerde; öğrenciler için tasarımlarda kullanabileceği, akademi sonrası piyasa şartlarında kullanılmakta olan tasarım programlarını nasıl ve ne şekilde uygulayabileceği konusunda eğitim verilmektedir (Türker, 2004:152). Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım derslerinde, öğrencilerin teknik olarak kullanılan programların mantığını kavrayabilmesi ve neticesinde üreteceği tasarım için bir araç olarak görmesi beklenmektedir. Bu sebeple kullanılan programlarla ilgili gerekli detaylı bilgiler verilmektedir.

Üniversitelerin ön lisans ve lisans düzeyinde verilen Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım derslerinin müfredatında multimedya tasarım programları genellikle Adobe Creative Cloud paketi ile gösterilmektedir. Adobe CC 2020 yılı içinde kurumsal web sitesi üzerinden 23 farklı tasarım programı yayınlamıştır. Bu programlar kendi içlerinde farklı alanların ihtiyaçları doğrultusunda geliştirilmiştir. Örneğin İllüstratör, programı vektörel çalışmaları barındıran işleri kapsarken; Photoshop, pixel tabanlı bir program olduğu için daha çok fotoğraf editör programıdır. InDesign programı ise çoklu sayfaların tasarımlarının kolaylıkla yapabileceği bir program olarak karşımıza çıkmaktadır. Web site ve mobil uygulama tasarımları için üretilen XD programı da bu paket içinde yer almaktadır.

Designus Youtube Kanalının Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım Dersine Etkisi

Birçok kategoride olduğu gibi grafik tasarım alanıyla ilgili olarak da Youtube'da yüzlerce kanal bulunmaktadır. Bu kanallarda genellikle bilgisayar desteği ile yapılan tasarımlarda kullanılan programların teknik olarak nasıl kullanıldığını anlatan içerikler yer almaktadır. Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım derslerinde anlatılan tasarım programları Youtube kanallarında genellikle parça parça oluşturulan videolarla aktarılmaktadır. Bu videolar genellikle tasarım

programının bir özelliğinin ya da bir efekt/hareketin nasıl yapılması gerektiğini anlatan videolar tarzındadır.

Bu tasarım kanallarından biri olan Designus (Url-5) kanalı grafik tasarım programlarının anlatıldığı ve aynı anda uygulamasının da yapıldığı Youtube'da görsel iletişim tasarımına yönelik bir eğitim kanalıdır. Kanal 17 Eylül 2013 yılında Ali Yıldırım tarafından Türkiye'de kurulmuştur. Kanalin 2022 yılı başı itibariyle abone sayısı 71,2 bin, toplam yayınladığı video sayısı ise 200 ve görüntülenme sayısı ise 5.649.537'dir. Kanalda genellikle en çok kullanılan tasarım programlarından olan; Photoshop, İllüstratör, InDesign, XD, After Efekt ve Premiere gibi grafik tasarım programlarının anlatıldığı görülmektedir. Videolarda anlatılanlar, programın belli başlı özellikleriyle neler yapılabildiği ile inilti uygulamalardır. Bu uygulamalarla izleyici sadece hedef olarak seçilen özelliğin çalışma ve uygulama prensiplerini izleme olanağı bulmaktadır. Bu videolar genellikle 8-10 dakikalık videolar olarak göze çarpmaktadır. Designus kanalı içerisinde yer yer Youtube'un canlı yayın özelliği de kullanılarak etkileşimli içerik üretimi de sağlanmış olduğu görülmektedir. Bu uygulama sayesinde izleyici anlık olarak tasarlanan çalışmaya müdahil olabilmektedir.

Çalışmamız doğrultusunda; İstanbul Aydın Üniversitesi ve Bandırma Onyedü Eylül Üniversitesinde Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım dersleri veren akademisyenler seçilerek röportaj/görüşme yöntemi ile bir çalışma yapılmıştır. Bu çalışmada toplam 5 akademisyen (M. Akman, L. Üstündağ, R. Yalur, M. Yalçın, M. Yener Tanrıverdi) ile görüşülmüş ve toplam 10 soru yöneltilmiştir.

Yapılan röportajda akademisyenlere yöneltilen ilk soru;

Yeni medyayı nasıl tanımlarsınız? Yeni medya ve sosyal medya kavramları arasındaki farklar nelerdir?

M. Akman'a göre; *"Yeni medya dendiğinde direk eskiye gönderme yapıyor bende. Geleneksel medya dediğimiz şeylere bu televizyondur, gazetedir, dergidir bu tür şeylere yeni medya dediğimde de bunun biraz dijitalleşmiş hali geliyor aklıma. Sosyal medya kavramı dediğimizde de daha çok WhatsApp, Twitter gibi interaktif kanallar aklıma geliyor. Yeni medya ile geleneksel medya arasındaki en önemli farkın, bir editör denetim mekanizmasının olduğunu görüyorum. Sosyal medyada böyle bir şey yok yani ucu açık her şey doğru mu yanlış mı bundan emin olamayabiliriz. Ama burada şunu da sorabilirsiniz iyi de hocam o zaman yeni medyadaki her şeyin doğruluğu test ediliyor mu? Orası da ayrı bir soru işareti."*

L. Üstündağ'a göre; *"Medya Marshall McLuhan'ın tabiri ile ortam demektir. Burada kastedilen tabi iletişim ortamıdır. Konuyu bu anlamda ele aldığımızda kitle iletişim araçları tarihinde her yeni buluş şüphesiz kendinden öncekine göre yenidir. Burada yeni neye göre diye sorgulduğunda internet ile hiç tanışmamış bir Afrika ülkesi için internet yenidir. Yeni olarak bahsettiğim medya ortamı toplumun sosyolojik ve ekonomik durumuna ve teknolojinin o toplumdaki yaygınlığına göre de değişmektedir. İçinde bulunduğumuz çağda yeni medya terimi ile ilgili tartışmalı görüşlerde vardır. Medya; bir görüşe göre geleneksel medyalar radyo,*

televizyondan farklı olarak, etkileşimsel medyayı, internet ağları ve sosyal iletişim medyalarını nitelemek için kullanılmaktadır.”

R. Yalur'a göre; *“İnternet, web siteleri, video oyunları, DVD'ler gibi örnekler 'Yeni Medya' olarak gösterilebilir. Yeni medyayı anlamak için. Dünü bilmek gerekir. Öncesinde gazete, dergi, telgraf, daktilo vardı. Gazetede haberleri insanlar belli bir süre sonra görebiliyordu. Hatta bunların taşra baskısı olurdu bir gün gecikmeli... Günümüzde gazeteyi bayiden alıp okuma oranının dün ile bugünkü tirajı muhtemelen aynı değildir. Çünkü artık bilgiler yeni medya aracılığı ile sürdürülüyor. İnternette istediğiniz gazeteyi okuyabilirsiniz ve yeni bir haber olduğunda yarınki baskıyı beklemezsiniz saniyeler içinde haberdar oluruz. Başka bir örnek verirsek önceden postane vardı. Hatta okulda hocamız bize mini kurumsal verdiğinde zarfın sağ tarafına logo ve benzeri unsurları giremezdik, çünkü orası postalanırken dolduruluyordu. Postane ile iletişim sağlanıyordu. Bu işlem; yazması, zarflaması ve postaneye gidip gönderilmesi günümüze göre oldukça fazla işlemden geçiyor. Günümüzde mesajı yazdıktan sonra sadece 'Enter' deriz saniyeler içinde gönderilmiş olur. Yeni medya yenilik demektir. Bizler yeniliklere açık olmalıyız. Sosyal Medya; çoklu ve eş zamanlı bilgi paylaşımına ulaşılmasını sağlayan medya sistemidir diyebiliriz. Bunlar; Instagram, Twitter, Facebook, WhatsApp gibi sosyal ağlardır. Aralarında pek fark olduğunu düşünmüyorum.”*

M. Yalçın'a göre; *“Yeni Medya nedir? Yeni mi dendiğinde sonuçta yayın alanı ya da bir iletişim alanı kanalı diye düşünürsek bu konunun daha çok sosyal medya ile ön plana çıktığı görülüyor. Sosyal medya bunun tabii lokomotif olur tabii en çok göze batan kısmı olabilir bugün böyle algılanmasına sebep olabilir. Multimedya mecrası ile meydana çıkıyor biraz.”*

M. Yener Tanrıverdi'ye göre; *“Yeni medya aslında medyanın internete uyarlanmış halidir. Medyadan ayrı düşünemeyiz. Medya ile yan yana düşünebiliriz aslında. Tabii ki teknolojinin gelişmesi ile internetin yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan yeni bir medya kavramı adı üzerinde. Yeni bir medya kavramı geleneksel medyayı da teknolojiyi de içerisinde barındıran bir kavram. Sosyal medya ile arasındaki fark sosyal ağlar diyebilirim ben buna. Medyada tabii ki kontrollü bir bilgi paylaşımı var ama sosyal medyada böyle bir kontrollü bir bilgi paylaşımı yok. Editörlük dediğimiz kavram sosyal medyada kişilerin kendisi, kullanıcıların kendisi dolayısıyla biraz zaten kontrolsüz. Tabii burada yeni medya ve sosyal medya arasında kullanıcı ve bilgi paylaşımı konusunda bir kontrolsüzlük var diye düşünüyorum.”*

Hangi sosyal medya uygulamalarını, ne sıklıkla kullanıyorsunuz? Alanınızla ilgili en etkili olduğunu düşündüğünüz sosyal medya uygulaması hangisidir? Neden etkili olduğunu düşünmektensiniz?

M. Akman; WhatsApp uygulamasını haberleşme aracı olarak kullandığını, Twitter ve Facebook'a mesafeli olduğunu, alanı ile ilgili olarak ise Behance ve Youtube'da 2-3 tane takip ettiği kanalın olduğunu ifade etmiştir. L. Üstündağ; Yakın bir zamandan itibaren sosyal medyayı zaman ayırdığı vakitlerde kullandığını, görsel ve işitsel duylara hitap ettiği için Instagram ve video kanallarını takip ettiğini söylemiştir. R. Yalur; WhatsApp kullandığını ve çok nadir de olsa Facebook'a baktığını, beğendiği sanatçıları bu platformlardan takip edebileceğini ifade

etmiştir. M. Yalçın; birçok sosyal medya hesabının olduğunu ve çoğunu aktif olarak kullanmadığını, haber takip etmek adına Twitter kullandığını, söylemiştir. M. Yener Tanrıverdi; Sosyal medya hesaplarını hemen hemen her gün takip ettiğini; sıklıkla Youtube, Pinterest gibi platformlarda tasarım ile ilgili çalışmalarını incelediğini ifade etmiştir. Alanında en etkili sosyal medya mecrası olduğunu düşünmekte ve öğrencilerine de bunu tavsiye etmektedir.

Youtube’da grafik tasarımı alanında içerik paylaşan kanalları takip ediyor musunuz? Takip ettiğiniz kanalların isimlerini paylaşır mısınız?

M. Akman; Youtube’da belli başlı kanalları takip ettiğini hatta bunları Türkçe ve İngilizce olarak ikiye ayırdığını söylemiş. Türkçe olarak takip ettiği kaynaklar; Ozan Karakoç, Hakan Ertan, doğrudan grafik tasarımıyla ilişkisi olmasa da Barış Özcan’ı, yabancı olarak “Future” adında grafik tasarım kanalını, eski adıyla American Institute of Graphic Arts (AIGA) takip ettiğini söylemiştir. L. Üstündağ; Genellikle Google arama motorunu daha yoğun kullandığını özellikle takip ettiği bir kanal olmadığını belirtmiştir. R. Yalur; Özellikle bir kanal takip etmediğini fakat işine yaracak bir video denk geldiğinde istifade edebileceğini söylemiştir. M. Yalçın; Özellikle aklında kalan bir isim olmadığını anlık olarak iyi bulduğu içerikleri sık kullanılanlara eklediğini ifade etmiştir. M. Yener Tanrıverdi; Yakın kampüs kanalı ve Designus kanalını takip ettiğini bunların dışında ismini hatırlayamadığı kanallar olduğunu belirtmiştir.

Bu kanallarda paylaşılan, grafik tasarım programlarının özelliklerini ve kullanımını anlatan videoları içerik ve anlatım açısından nasıl değerlendirirsiniz?

Bu konuda akademisyenler genel olarak videoları faydalı bulduklarını ancak bu videoların yaratıcı bir bakış açısı vermediğini, sadece programı öğrenmeleri açısından bir katkı sağladığını vurgulamışlardır.

Bu videolarda anlatılanlar ders içeriğinizle benzer özellikler taşımakta mıdır? Derslerinizde bu videolardan yararlanmakta mısınız?

Hocaların bir kısmının derslerinde anlattığı teknik konuların bu video içerikleriyle benzer nitelikte olduğunu, diğer bir kısmının ise kendi oluşturduğu müfredatı doğrultusunda yaptığını ifade etmişlerdir. Ancak bu videoların entelektüel bakış açısı vermediği sadece programların öğrenilmesine katkı sağladığı ortak görüşüne varılmıştır.

Grafik tasarımının ve programlarının Youtube kanalları üzerinden öğrenilmesi mümkün müdür? Öğrencilerinize ve grafik tasarımıyla ilgilenenlere bu kanalları önerir misiniz?

M. Akman; *“Hem evet hem hayır diyebilirim. Evet, kısmı şöyle: Bu teknik altyapıyı geliştirebilmek için çok faydalı buluyorum. Daha hızlı bir şekilde öğrenilebiliyor. Ama bu şu tehlikeyi getirmemeli: Sizin bir programı müthiş derecede kullanıyor olabilmemiz, programa çok iyi bir şekilde hâkim olmanız, tasarımcı ya da grafik tasarım dersi görsel iletişim tasarımcısı olduğunuz anlamına gelmiyor. Bu sadece bunun bir ön koşulu. Ben öyle görüyorum. Bu ön koşulu sağlıyorsunuz. Bir de bunun entelektüel derinliğinin olması gerekiyor. Yani tasarım ilke ve öğelerini bilmek gerekiyor. İkisini birleştirmek lazım... Her ikisine de hâkim olunduğu takdirde daha başarılı bir tasarımcı olunur. Evet dediğim kısım teknik mi diyeyim artık*

programları öğrenme hızlı bir şekilde kendini bu konularda alanlarda geliştirebilme konusunda buna evet diyorum.” L. Üstündağ; “Programları öğrenmek günümüzde kolay çünkü bilgi çağında yaşıyoruz buna video öğretileri de dâhil. Kanal önermekten ziyade öğrencilerime derste öğrendikleri ile yetinmemeleri gerektiğini söylüyorum.” R. Yalur; “Grafik tasarımının değil, fakat programları bu kanallarla da destekleyebilirler. Zaten birinci sınıfta program dersleri temel sanat eğitimi doğrultusunda veriliyor. İnternette faydalanabilirsiniz derim. Ama hangi kanal onu bilemem. Onları da içeriğe uygun aratıldığında bulabilir. Program öğrenebilir fakat tasarım için emin değilim.” M. Yalçın; “Şöyle bir şey önermek mümkün tabii teorik olarak evet öğrenebilir. Çünkü orada her türlü bilgi var hani biz YouTube ‘da ya da her türlü internette bir yerden görebiliriz. Ama asıl önemli olan doğru bilgileri toplayabilmektir. Bunu yapabilecekseniz elbette ki öğrenir ama onu yapabilecek yeteneği de ancak derse girerek sahip olabilir ya da bir işin olduğu zaman da alaylıların yetiştiği gibi matbaada bir yayın kuruluşunda bir yerde reklam ya da grafik departmanda çalışarak öğrenebilir.” M. Yener Tanrıverdi; “Tamamen aslında YouTube üzerinden grafik tasarımı öğrenmek mümkün olmayabilir açıkçası. Şimdi teknik bilgi alabiliriz bilgisayarla ilgili, program kullanımı ile ilgili teknik bilgiyi kullanabiliriz. Buradan alabiliriz ama uygulama yapılması şart. Bir de tabii grafik tasarım sadece program kullanmaktan ibaret değil. Oluşturan başka bir sürü parçalar var. Rengi kullanmak, tasarım yapmayı bilmek, kuralları bilmek, ilkeleri bilmek dolayısıyla bu bilgileri tek tek YouTube gibi bir geniş alanda toplamak özellikle bilmiyorsanız yeni öğreniyorsanız çok zor. Bunu bilen birisi ile önerilen sayfalar üzerinden gitmekte fayda var diye düşünüyorum yani tek başına kullanıcının tamamen girmesi, öğrenmesi yeterli midir? Hayır, yeterli değildir.”

“Designus” Youtube Kanalı hakkında bilginiz var mı? Kanalı ve içeriklerini inceledikten sonra nasıl değerlendirirsiniz?

Akademisyenler genellikle ya bildiklerini ya da dolaylı bir şekilde incelediklerini ifade etmişler, kanalın program öğrenmeye dayalı bir içerikte olduğunu ve teknik açıdan olumlu baktıklarını ifade etmişlerdir.

Kanal içeriklerini dersinizde kullanıyor musunuz ya da kullanır mısınız? Nedenlerini açıklar mısınız?

Hocalar genellikle ilgili gördükleri teknik yerlerde kullanabileceklerini ifade etmişlerdir. Ancak M. Yalçın, bunun bazen bir zaman kaybı olabileceğini ifade etmiştir. Bu kanallarda anlatılanlar genellikle projeye dayalı değil, parçalı anlatımlar olduğundan dolayı çok faydalı bulmadığını söylemiştir.

Kanalı öğrencilerinize veya grafik tasarımını öğrenmek isteyenlere önerir misiniz? Sizce kanalın öğrencilerinize ve grafik tasarım derslerine olumlu ve olumsuz etkileri nelerdir?

Bu soruya genellikle kanalın önerilebileceği üzerinde durulmuş fakat tek bir kaynağın yeterli olmayacağı üzerinde tartışılmıştır.

Genel olarak Youtube grafik tasarım kanallarının grafik tasarımı eğitimi, grafik tasarım öğrencileri ve grafik tasarımı eğitimi veren akademisyenler üzerinde ne gibi etkileri olduğunu ve gelecekte ne gibi etkileri olacağını değerlendirir misiniz?

M. Akman; "Gelecekte dijitalleşme daha fazla olacak acaba teknik bilginin yanında bu kavramsal bilgileri de nasıl etkili bir şekilde dijital sosyal bilgiler puanlar üzerinden daha etkili nasıl aktarılabilir üzerine biraz daha kafa yormaya çalışabiliriz. Öyle diyebilirim. Günün sonunda bu tür kanalları ben faydalı görüyorum özellikle programları öğrenme, kendilerini bu alanlarda geliştirme ve yeni şeylere kapı açtığı için ama bununla da yetinmemek lazım bunun ötesinde tasarımcı problemleri çözme odaklı düşünce yapısı olduğu için bunun da ötesine geçmeye çalışmak lazım." L. Üstündağ; Bu tasarım kanallarının avantajları olduğu gibi dezavantajları da olabilir. Sanat ve tasarım gibi alanları öğrenmek usta çırak ilişkisi gibi bir eğitim kültürünü de gerektirdiğini düşünüyorum. Atmosfer bir cismin etrafını saran tabakadır. Sanatta atmosfer gibidir. Tasarımın etrafını sarar. Sanal ortamda yetişen grafik tasarımcılar, bu atmosfer olmadan yetişmiş olacaklar. Destekleyici unsur olarak şu an kullanıldığında yararlı gibi gözüküyor. Ama bu atmosferden çıkıldığında sadece dijitaliğin sanat ve tasarım adına fazla yarar sağlayacağını düşünmüyorum. R. Yalur; "Öğrenciler için ek bilgi içerikleriyle ilgili avantajları olabilir. Fakat Eğitimciler için aynı avantajı sağlayacağını düşünmüyorum. Gelecekte Youtube'un bu kadar etkili olacağını düşünmüyorum." M. Yalçın; "Çok kötüler gibi oldum ama öğrenciler bundan çok faydalaniyor. Yönlendiriyorum da biraz hani oradan görüp gelip bana da sorduklarında proje ile bağdaştırdıkları zaman bir faydası da oluyor. Bir şey çözememiş çocuk hani menüden bir yeri bulamamış gitmiş YouTube'dan yazmış. Pat diye karşısına çıkıyor. İşte ne bileyim Indesign da otomatik sayfa numarası verecek. Ben onun kısa yolunu ders notu olarak atıyorum. Mesela Indesign'ın işte diyelim ki pdf yaparken hedef sürecini oradan bakın diyorum ama o bile yetersiz. Çünkü oradan konuyu anlatamazsın parça parça bilgi alabilirsiniz. İnternette yani siteler olsun ya da YouTube olsun, sosyal medya olsun, yeni medya olsun, nereden olursa olsun aldığınız bilgiler teyide muhtaç. Ve bir süzgeçten geçmek zorunda ve o süzgeci yaratabilecek yerse bence bugün üniversiteler olmalı. Üniversiteler bunu yapabilmeli sektörün umurunda değil çünkü. Sektör buna zaten ulaşıyor; istediği zaman, istediği yerden ulaşıyor. Umurunda da değil. Bu ülkede grafik tasarım eğitiminin şu aşamaya gelmesi gerekirdi diye düşünen bir matbaa, bir ajans, bir yayınevi görmedim ben." M. Yener Tanrıverdi; "Tabii işimizi çok kolaylaştırıyor bu kanallar, hem akademisyen açısından veya eğitim veren eğitimci açısından hem de eğitim alan öğrenci veya öğrenmek isteyen kişi açısından olumlu etkileri var tabii ki. Çünkü İstanbul gibi bir yerde zaman bizim için çok değerli biliyorsunuz. Derslerimizin ders sürelerimizin yeterli olmadığı yerlerde bu kanallar bize de çok güzel destek veriyor. Öğrenci ders faaliyetlerinde ya da kullanıcı ders dışı faaliyetlerinde bu YouTube kanallarını kullanarak gerekirse geriye giderek ya da duraksatıp aynı anda uygulayarak öğrenmeyi devam ettirebiliyor açıkçası. Dolayısıyla bize eğitimi alanında çok ciddi bir desteği var diyebilirim."

Çalışmamız kapsamında bu alanda ders veren akademisyenlerle gerçekleştirilen röportaj bu soruyla ile tamamlanmıştır.

Sonuç ve Öneriler

Geleneksel medyanın tek taraflı iletişimine karşı yeni medya ve sosyal medya farklı bir iletişim ortamı geliştirmiştir. Bu ortam içinde bir platform olan Youtube 'ta kullanıcılar hem izleyici

hem de yayıncı konumunda bulunmaktadır. Bu nitelik sayesinde hem hedeflenen konu hakkında bilgi alabilme, kanal açarak bilgi verebilme, bu durumdan kazanç ve gelir sağlanabilmektedir. Tasarım programlarının sayılarının artması ve her yıl güncellenmesi, yeni eklentiler ve yeni özellikler gelmesi sebebiyle kullanıcıları tarafından takibi zorlaşmaktadır. Bu durum özellikle eğitimciler için bazı özelliklerin gözden kaçmasına sebep olabilmektedir.

Bulgulara göre, akademisyenler alanlarına yönelik yeni medya ortamlarını takip etmektedir. Genel olarak Youtube, Behance ve Google arama motoru araçlarını kullanarak grafik tasarım içeriklerine ulaşılmaktadır. Bununla birlikte YouTube 'ta bulunan grafik tasarım programları videolarını faydalı bulduklarını ancak bunun yaratıcı bir bakış açısı geliştirme noktasında yetersiz kaldığı sadece bu programların teknik olarak öğrenilmesine katkı sağladığı ortak kanaat ile ifade edilmiştir. Akademisyenlerin bir kısmı, grafik tasarım içeriğine sahip videolarda anlatılan konuların derslerinde anlattığı içeriklerle benzer özellikler taşıdığını ifade etmektedir. Diğer bir kısmı da kendi özel müfredatı üzerinden derslerini sürdürdüğünü ifade etmişlerdir. Akademisyenler, bu tür kanalların tasarım yapabilme kabiliyetine değil ancak bu işin teknik boyutuna katkı sağladığı hususunda hemfikir olduklarını ifade etmişlerdir. Grafik Tasarımın ve bu alanda kullanılan programların Youtube üzerinden öğrenilmesi hususunda teknik açıdan mümkün olabileceği ön görülmektedir. Ancak grafik tasarım ilke ve öğeleri konusunda bilgi sahibi olmadan sadece program bilgisi ile tasarım açısından başarılı bir sonuç elde edilemeyeceği düşünülmektedir. Hem tasarıma hem de programlara hâkimiyet ile başarılı bir tasarımcı olunabileceği ifade edilmiştir. Grafik tasarımın sadece program kullanmaktan ibaret olamadığı da belirtilmiştir. Akademisyenler grafik tasarım programları ile dolu bir içeriğe sahip Designus Youtube kanalı ile bir şekilde karşılaştıklarını ya da dolaylı olarak incelediklerini ifade etmektedir. Kanalin içerik açısından teknik konularda donanımlı olduğu hususuna olumlu yönde bakılmaktadır. Bununla birlikte ilgili görülen yerlerin genel olarak derslerde kullanılabileceği ifade edilirken M. Yalçın, buradaki anlatımların parçalı olmasından dolayı bir zaman kaybı olduğuna işaret etmektedir. Designus YouTube tasarım kanalının öğrencilere önerilebileceği üzerinde durulmuş fakat tek bir kaynağın yeterli olmadığı konusunda hemfikir olunmuştur. YouTube 'un grafik tasarım kanallarının öğrenciler ve akademisyenler üzerindeki etkileri ve gelecekte ne gibi etkilerinin olacağı üzerine yapılan yorumlarda birbirinden farklı sonuçlar elde edilmiştir. M. Akman; Geleceğin dijitalleşme üzerine kurulacağını ifade ederken kavramsal bilgilerin önemine dikkat çekerek teknik ile birlikte yorumlanması kanaatindedir. Designus gibi kanalları teknik kullanım açısından faydalı bulmaktadır. L. Üstündağ ise bu tarz kanalların avantaj ve dezavantajlarının bulunduğunu ifade ederek tasarım öğrenmede usta çırak ilişkisi gibi bir eğitimin daha verimli olabileceğini ifade etmiştir. Sanal ortamda sanat desteği olmadan yapılan tasarımın sanat ve tasarım adına bir katkı sağlayacağını düşünmemektedir. R. Yalur; öğrenciler için gelecekte bir katma değere sahip olabilir ancak eğitimciler için aynı şeyi düşünmemektedir. M. Yalçın; özellikle öğrencilerin bu ortamdan faydalandığını düşünmektedir. Ancak bu ortamda verilen bilgilerin teyide muhtaç olduğunu belirterek, herhangi bir süzgecin bulunmaması sebebiyle sağlıklı bulmamaktadır. Bunun yanında M. Yener Tanrıverdi, bu tür YouTube tasarım kanallarının hem eğitimci hem de öğrenci açısından olumlu etkilerinin üzerinde durmuş, ders sürelerinin yeterli olmadığı anlarda iyi bir

destek aracı olduğunu ifade etmiştir. Teknik açıdan videoların duraksatılıp aynı zamanda uygulamasını yaparak öğrenme işlevini devam ettirerek ciddi bir desteği olduğu kanaatinde.

Bilgisayar destekli grafik tasarım derslerinde gösterilen tasarım programlarının Youtube'da açılan kanallar aracılığıyla öğrenilebilmesi, Designus kanalı örneğinde yapılan araştırma sonuçlarına göre, belli oranda mümkün olabilmektedir. Designus kanalının bu dersi veren akademisyenler tarafında bilindiği, incelendiği ve kısmen önerildiği görülmektedir. Kanalda tasarım programları genellikle baştan sona akıcı bir şekilde değil, parça parça program özelliklerinin anlatılmasıyla kompoze edilmiştir. Hedeflenen konu ile alakalı videolar sayesinde istenilen bilgilere ulaşılabilir. Buradaki içeriklerin tasarımı öğrenmeye değil, tasarım yaparken kullanılan programların özelliklerine yönelik kısa videolar olduğu anlaşılmaktadır. Bu tarz videoların grafik tasarım dersi veren akademisyenler tarafından da değerlendirildiği görülmektedir. Genellikle tasarım yaparken kullanılan ara programlar ile bu videoları izleyerek kısmen bir noktaya kadar programa hâkim olunabileceği ön görülmektedir. Ancak bu durum, bu programların tam olarak kullanılabilmesi ve tasarım üretilebilmesi anlamına gelmemektedir. Tasarım kanallarındaki videolar ile derslerde gözden kaçabilecek teknik uygulamalar, YouTube 'da izlenen videolarla çok kolay bir şekilde sonuca ulaşılabilir. Videoların durdurulup tekrar başlatılabilmesi özelliği, aynı anda uygulama yaparken de kolaylık sağlamaktadır.

Youtube üzerinde yerli ve yabancı pek çok tasarım kanalı bulunmaktadır. Doğru bilgiye ulaşılması adına bu tarz yayın yapan tasarım kanallarının iyi incelenmesi, iyi bir filtreden geçirilmesi ve daha sonra öğrencilere önerilmesi gerekmektedir. Tasarım süreci entelektüel bir birikim gerektirmekte ve bu tasarım programlarının sadece tasarımın üretilmesi noktasında da bir araç olduğu belirginleştirilmelidir. Tasarım programlarının iyi bir şekilde kullanılabilmesi ve hedeflenen konunun daha iyi idrak edilebilmesi açısından videoların faydalı olduğu düşünülebilir. Tasarım konusunda herhangi bir bilgi birikimine sahip olmayan kullanıcıların bile bu kanallardan videoları izleyerek, kısmi sonuçlara ulaşabilecek bilgiler edinebilir. Bu ortamda hazırlanan videolar için konusunda uzman olma ya da bir diplomaya sahip olma şartı aranmamaktadır. Dolayısıyla kişisel kullanıcı hesabı açan herkes istediği bir konu hakkında video içeriği yapabilmektedir. Bu durum YouTube 'un eğitim açısından çok nitelikli ve güvenilir bir ortam olma şansını zora sokabilir. Özellikle eğitim ve öğretim faaliyetleri ihtiyaçları için bu ortamdan faydalanma gayreti içinde olan kullanıcıların takip ettikleri kanal ya da video içerik üreticisi hakkında bilgi sahibi olmaları gerekebilir. En önemli hususlardan birisi de YouTube ortamında bu işin gelişi güzel bir şekilde çoğalması, gelecekte grafik tasarım eğitimine zarar verebilir. Bununla birlikte bu ortamların işin uzmanları tarafından denetime tabi olmaması belli bir filtreleme yöntemi içermemesi bu sıkıntıları çözemeyebilir ve kronik bir probleme dönüşebilir. Gerçek ilke ve yöntemlerden uzak çalışmalarla karşı karşıya kalınabilir. Çünkü programlar anlatılırken kurallı örnekler ile anlatılmakta ve bu örneklerde tasarımın kendisi ikinci plandadır. Ön planda ise anlatılan program özelliği görselleştirilmektedir. Diğer taraftan bu işin uzmanları ile içeriklerin üretilmesi eğitim öğretim faaliyetlerine büyük katkılar sunabilir gerçeği de unutulmamalıdır. Günümüz şartları yeni medyalar tarafından kuşatılmıştır. Bu

ortamları görmezden gelmek mümkün değildir. Tasarım için gerekli bir program özelliği doğru yönlendirme ile Youtube ortamında öğrenilerek derslerde yaşanacak zaman kaybını engelleyebilir. Bu durum tasarımın “kendisini” öğrenmeye daha fazla zaman aralığı açabilir.

Kaynaklar

- Baltacı, A. (2019). Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 368-388.
- Baudrillard, J. (2004). *Tam Ekran*. (B. Gülmez, Çev.) İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Becer, E. (2011). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Binark, M. (2007). *Yeni Medya Çalışmalarında Yeni Sorular ve Yöntem Sorunu*. Ankara: Mattek Matbaacılık.
- Bulat, S., Bulat, M. ve Aydın, B. (2014). Bauhause Tasarım Okulu. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 105-120.
- Cardoso, G. (2006). *"The Media in the Network Society, Browsing, News, Filters and Citizenship"*. Lizbon: CIES.
- Çomu, T. (2012). *Video Paylaşım Ağlarında Nefret Söylemi: Youtube Örneği*. Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara.
- Durmaz, Ö. (2016). Edebiyat ve Sanatta Tarih Dışında Bırakılanlar. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, *DEKAUM I. Kadın Araştırmaları Sempozyumu*.
- Erkmen, N. (2009). *"Bauhaus ve Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi"*. *Bauhaus: Modernleşmenin Tasarımı*. İstanbul: İletişim yayınları.
- Ertosun, A. (2006). *Türkiyedeki Grafik Sanat Eğitimi ile Amerika'daki Grafik Sanat Eğitiminin Karşılaştırılması*. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ankara.
- Jones, K. B. (2008). *Search Engine Optimization*. Willey Publishing, Inc.
- Kaptan, S., ve Sayın, Z. (2020). Grafik Tasarım Bağlamında İletinin Görsel Tasarımlara Dönüştürülmesi Süreçleri. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 9(69), 805-820.
- Manovich, L. (2002). "New Media from Borges to HTML. *The New Media Reader*. 1(2), 13-25.
- Mestçi, A. (2009). Web 2.0 Teknolojisi & İnteraktif Pazarlama ve Reklam Modelleri. *Akademik Bilişim'09 - XI. Akademik Bilişim Konferansı*. Şanlıurfa.
- Saka, E. (2019). Türkiye İnternet Tarihi. E. Saka içinde, *Yeni Medya Çalışmaları Ve Türkiye İnternet Tarihi* (s. 11). İstanbul: Alternatif Bilişim.
- Tunçgan, E. (2012). Grafik Sanatı ve İletişimdeki Önemi. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 16, 148-150.
- Türker, İ. H. (2004). "Bilgisayar Destekli Tasarım Dersinin Gerekliliği". Sakarya: Sakarya Üniversitesi, *IV. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu*.
- Twemlow, A. (2008). *Grafik Tasarım Ne İçindir*. (D. Özgen, Çev.) İstanbul: Yem Yayınları.
- Uğur, A. (2013). Cehennem Vaadi: Yeni Medya. *Yeni Medya Çalışmaları: Kuram, Yöntem, Uygulama ve Siyasa I. Ulusal Kongresi*. Kocaeli: Alternatif Bilişim Derneği.
- Young, J. R. (2008). YouTube Professors: Scholars as Online Video Stars. *The Chronicle of Higher Education*.

İnternet Kaynakları

- Url-1: <https://www.bilgiustam.com/turkiyeye-internetin-gelisi-ve-gelisimi/> Erişim Tarihi: 23.12.2021.
- Url-2: <https://www.brandingturkiye.com/youtube-nedir-youtube-nasil-kullanilir-youtubun-ozellikleri-nelerdir/> Erişim Tarihi: 20.12.2021.
- Url-3: <https://www.brandingturkiye.com/youtube-istatistikleri-guncel/> Erişim Tarihi: 2022.
- Url-4: <https://www.ticimax.com/blog/youtubeda-en-cok-izlenen-video-turleri> Erişim Tarihi: 2022.
- Url-5: <https://www.youtube.com/c/designusnet> Erişim Tarihi: 2022.