



ADİYAMAN ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ DERGİSİ  
ISSN: 1308–9196 / e-ISSN:1308-7363

Yıl : 16 Sayı : 45 Aralık 2023

Yayın Geliş Tarihi:27.11.2023 Yayına Kabul Tarihi: 28.12.2023

DOI Numarası: <https://doi.org/10.14520/adyusbd.1396970>

Makale Türü: Araştırma Makalesi / Research Article

Atıf/Citation: Kayabaşı, Y. ve Zor, A. (2023). Grafik Tasarım Alanında Etkileşimli E-Kapak Tasarımı. *Adiyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, (45), 289-323.

## GRAFİK TASARIM ALANINDA ETKİLEŞİMLİ E-KAPAK TASARIMI\*


**Yasemin KAYABAŞI\*\* Aydın ZOR\*\*\***


### Öz

*Bilgi teknolojilerinin hızlı gelişimiyle birlikte, günümüz iletişim ve bilgi aktarım biçimleri değişikliğe uğramıştır. Bu iletişim biçimlerinin ortaya çıkmasına ve yaygınlaşmasına elektronik ortam öncülük etmektedir. Bu araştırmada teknolojinin ve çoklu medya biçimlerinin bir getirisi olan etkileşim kavramından yola çıkılarak bu araştırmanın başlığını ve önermesini oluşturan etkileşimli e-kapak tasarımı üzerine odaklanılmaktadır.*

*Bu araştırma kapsamında yapılan incelemelerde okul öncesi çocuklar için hazırlanmış olan çoğu etkileşimli e-kitap kapak tasarımlarının yeterince etkileşime sahip olmadığı, kapak tasarımlarının menülerden oluşan arayüzler niteliğinde olduğu görülmüştür. Çeşitli yayınevleri tarafından okul öncesi çocuklara yönelik hazırlanmış ve dijital ortamda kullanıma sunulmuş olan etkileşimli e-kitap seçilerek etkileşimli e-kapak tasarımı yapılmıştır. Okul öncesi çocuklar için yapılan etkileşimli e-kapak tasarımının amacına uygunluğu ve etkileşim açısından başarılı olup olmadığının tespitine yönelik bir ölçek hazırlanarak uzman akademisyenlerin değerlendirmelerine başvurulmuştur. Elde edilen veriler ışığında okul öncesi çocukların seviyesine uygun hem merak uyandıran hem de yaratıcılıklarını destekleyen bu etkileşimli e-kapak tasarımının*

\* Bu makale “Grafik Tasarım Alanında Etkileşimli Tasarımlar ve Etkileşimli E-Kapak Tasarımı Uygulama Örneği” isimli Sanatta Yeterlik tez çalışmasından üretilmiştir.

\*\*  Dr. Öğr. Üyesi, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, [ykayabasi@mehmetakif.edu.tr](mailto:ykayabasi@mehmetakif.edu.tr), Burdur/Türkiye

\*\*\*  Doç. Dr., Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Bölümü, [aydinzor@akdeniz.edu.tr](mailto:aydinzor@akdeniz.edu.tr), Antalya/Türkiye

*amacına uygun olduđu ve etkileşim açısından başarılı olduđu sonucuna varılmıştır.*

**Anahtar sözcükler:** *Grafik Tasarım, Etkileşimli Tasarım, Etkileşimli E-Kitap, Etkileşimli E-Kapak Tasarımı*

## INTERACTIVE E-COVER DESIGN IN THE FIELD OF GRAPHIC DESIGN

### **Abstract**

*With the rapid development of information technology, our modern ways of communication and information transfer have undergone changes. Electronic environment pioneers the emergence and becoming widespread of these communication ways. In this research, focuses on interactive e-cover design, which forms the title and proposition of this research, based on the concept of interaction, which is a result of technology and multi-media forms.*

*In the examinations made within the scope of this research, it was seen that most of the e-book cover designs prepared for preschool students did not have sufficient interactivity. By choosing interactive e-book, which have been prepared and put into use in digital media by various publishers for preschool children, interactive e-cover design has been created for these e-books. By preparing a scale to determine the expediency of the interactive e-cover design created for preschool children and whether they are successful in terms of interaction or not, expert academicians have been asked for their assessments. In the light of the data obtained, it has been concluded that these interactive e-cover design, which are both appropriate for children's level and engaging and support their creativity, are fit for the purpose and successful in terms of interaction.*

**Keywords:** *Graphic Design, Interactive Design, Interactive E-Book, Interactive E-Cover Design*

### **1. GİRİŐ**

Bilgi teknolojilerinin hızlı gelişimiyle birlikte, günümüz iletişim ve bilgi aktarım biçimleri değişikliğe uğramıştır. Bu iletişim biçimlerinin ortaya çıkmasına ve yaygınlaşmasına elektronik ortam öncülük etmektedir. İletişim ve bilgi teknolojilerindeki gelişim ve değişim süreci elektronik yayıncılığın da ortaya

çıkmasına sebep olmuştur. Elektronik kitaplar, dijital ortamlarda yayınlanan ve okuyucular tarafından bilgisayar, tablet, telefon veya e-okuyucu gibi cihazlar üzerinden ulaşılmakta ve okuyuculara daha esnek ve pratik bir okuma deneyimi sunmaktadır. Elektronik kitapların cihazlar üzerinde saklanması ve her yere taşınabiliyor olması, basılı kitaplara göre daha kolay depolama ve taşıma imkanı sunmaktadır. Ayrıca kolay ve uygun fiyatlara erişebilme imkanı sağlayan elektronik kitaplar kağıt kullanımının azalmasına, ağaçların korunmasına sağladığı katkıdan dolayı çevre dostudur. Elektronik kitaplar yayıncılık sektörünü ve okuyucunun okuma deneyimlerini değiştirmektedir.

Yeni teknolojinin ve çoklu medya biçimlerinin bir getirisi olan etkileşim kavramından yola çıkılarak ele alınan etkileşimli tasarım, elektronik cihazlar ve uygulamalar için kullanıcı arayüzlerinin oluşturulmasına odaklanan bir tasarım alanıdır. Kullanıcıların dijital ürünlerle anlamlı ve sezgisel bir şekilde etkileşime girebilmelerine olanak sağlayacak arayüzlerin oluşturulması için görsel tasarım, bilgi mimarisi ve kullanıcı deneyimi tasarımının birleştirilmesini içerir. Etkileşimli tasarımcılar, kullanımı kolay, estetik açıdan hoş ve kullanıcı hedeflerini kolaylaştıracak etkili arayüzler oluşturmayı hedeflemektedir. Mevcut ürünün kullanıcının ihtiyaçlarını karşılmasını sağlamak için genellikle kullanıcı deneyimi tasarımcıları ve geliştiricilerle yakın iş birliği içinde çalışmaları gerekmektedir.

Etkileşimli e-kitaplar, resim, video, ses, animasyon, etkileşim ve diğer multimedya biçimlerini içeren ve hızla gelişen bir alandır. Bu e-kitap tasarımlarının birincil amacı okuma deneyimini geliştirmek, okuyucuyu daha ilgi çekici ve sürükleyici hale getirmektir. Çoğunlukla çocuklara yönelik tasarlanan bu etkileşimli e-kitap tasarımları, çocukların okuma ve öğrenme deneyimini kolaylaştırma, dikkatini ve ilgisini artırma, aynı zamanda onların görsel algı, dokunsal deneyim ve zihinsel becerilerini geliştirme amacına hizmet etmektedir.

Ayrıca çocukların gncel teknolojilere uyum sađlamasını ve teknolojik araları kullanma becerilerini geliŐtirmesine yardımcı olmaktadır.

Bu araŐtırma kapsamında yapılan incelemelerde okul ncesi çocuklar iin hazırlanmıŐ olan ođu etkileŐimli e-kitap kapak tasarımlarının yeterince etkileŐime sahip olmadığı, kapak tasarımlarının menlerden oluŐan arayzler niteliğinde olduđu grlmŐtr. Bu bađlamda ele alınan etkileŐimli e-kapak tasarımı grsel olarak ekici olmasının yanı sıra iŐlevsel ve kullanıcı dostu olması, farklı dijital cihazlar iin optimize edilerek kitabın ieriđi, tarzı ve estetiđi ile tutarlı olmalıdır. EtkileŐimli e-kapaklar, basılı kitap kapakları gibi statik olmayan ve okurların kapak ile etkileŐime gemelerine olanak tanıyan dinamik yapıdadırlar. Bunlar, okuyucusuna ierikle ilgili ipuları vererek kitabı okumaya teŐvik edecek nitelikte olması gerektiđi dŐnlmektedir.

Sz konusu etkileŐimi sađlamak ve kapak tasarımına gereken nemi gstermek adına okul ncesi çocuklar iin etkileŐimli e-kapak tasarımlarının yapılması amalanmıŐtır. Ayrıca bu etkileŐimli e-kapak tasarımlarının amacına uygunluđu ve etkileŐim aısından baŐarılı olup olmadığı ynnde grŐlerde alınmıŐtır. EtkileŐimli e-kapak tasarımlardan hareketle afiŐ tasarımı, ambalaj tasarımı gibi diđer grafik tasarım alanlarında etkileŐimli tasarım alıŐmalarına rnek teŐkil etmesi de amalanmaktadır.

## **2. ETKİLEŐİMLİ TASARIM**

Bilgi teknolojileri, son yıllarda hızla deđiŐmekte ve beraberinde iletiŐim ve bilgi aktarım yntemlerinde kkl bir dnŐme sebep olmuŐtur. Bu dnŐmde elektronik ortam, iletiŐim biimlerinin ortaya ıkması ve yaygınlaŐmasında nc bir rol oynamıŐtır. Geleneksel kitle iletiŐim biimleriyle karŐılaŐtırıldıđında, dijital ortamda geri bildirim kanallarının sayısallaŐması, esnekliđi ve eŐitliliđi, kitlelerin artık pasif bir Őekilde ieriđi takip etmek yerine, iletiŐim srecine aktif olarak

dahil olmalarına olanak tanımıştır. Bu durum da iletişim sürecinin artık etkileşimli hale gelmesine neden olmuştur (Baştan, 2009: s.1). Bilgisayar sistemlerinin ve uygulamalarının bir arada kullanılmasını içeren etkileşimli tasarım, iletişim teknolojilerinin gelişmesiyle birlikte iletişim alanında giderek daha fazla kullanılan bir kavram haline gelmiştir. Etkileşimli tasarımın evrensel nitelikte bir boyutunun olması, bu kavrama daha geniş bir perspektiften ele almamızı sağlamaktadır (Zor ve Kayabaşı, 2020: s.1068). Özcan'a göre etkileşimli tasarım, kullanıcının aktif şekilde müdahil olarak bilgiye erişimini ya da bir mekanizmanın harekete geçmesini sağlayan araçlar olarak tanımlanmaktadır. (Özcan, 2008:s.4).

İki ya da daha fazla kişinin veya nesnenin birbirleriyle iletişime geçmesi sonucu oluşan bilgi alışverişi etkileşim olarak tanımlanır (Cambridge Dictionary, 2019; Sharp, Jennifer ve Rogers, 2007: s.5). Sankur'a göre "interaktif/etkileşim (interaction), iki ayrı etkenin, incelenmekte olan bir karakteristik üzerine birlikte yaptıkları etki ile nesnelere, parçalar ya da sistemler arasındaki karşılıklı kuvvet ve etkilerin tümü olarak tanımlanmaktadır. Etkileşimli (interactive) terimi, insanın aktif bir biçimde etkileştiği, insandan girdi kabul eden insan makine arayüzüne ilişkin olan, etkileşimlilik (interactivity) ise kullanıcının bir programla etkileşerek programın akışına müdahale edebilmesi özelliği olarak tanımlanmaktadır" (Sankur, 2008: s.387 Akt. Zor ve Kayabaşı, 2020: s.1068). Etkileşimli tasarım, elektronik cihazlar ve uygulamalar için kullanıcı arayüzlerinin oluşturulmasına odaklanan bir tasarım disiplindir (Fischer ve Nadeau, 2011: s.5; Löwgrén, 2022: s.11; Siang, 2021: s.16). Kullanıcıların dijital ürünlerle anlamlı ve sezgisel bir şekilde etkileşime girebilmelerine olanak sağlayacak arayüzlerin oluşturulması için görsel tasarım, bilgi mimarisi ve kullanıcı deneyimi tasarımının birleştirilmesini içerir. Etkileşimli tasarımcılar, kullanımı kolay, estetik açıdan hoş ve kullanıcı hedeflerini kolaylaştıracak etkili arayüzler oluşturmayı hedeflemektedir (Sommerer, Jain ve Mignonneau, 2008: s.67). Bu durumda

mevcut ürünün kullanıcının ihtiyaçlarını karşılmasını sağlamak için genellikle kullanıcı deneyimi tasarımcıları ve geliştiricilerle yakın işbirliği içinde çalışmaları gerekmektedir.

### 2.1. Etkileşimli E-Kitaplar

Elektronik yayıncılık, tamamen dijital olarak tasarlandığından veya dijital ortamlarda bulunduğundan basılı kitaplara göre daha fazla çeşitlilik ve imkan sunmaktadır. Elektronik kitaplar görsel, işitsel, metinsel ve diğer unsurların birleştiği zengin içeriğe sahip olmaları nedeniyle, basılı kitaplara göre daha çok imkan ve çeşitlilik sunmaktadır (Kara, 2016: s.35). Ancak, elektronik kitaplar basılı kitaplardaki okuyucu ve kitap arasındaki etkileşimi tam anlamıyla karşılayamamaktadır. Basılı kitaplarda, okuyucu sayfaları çevirebilir, kitaba notlar alabilir ve ses düzeneği yardımıyla işitsel olarak etkileşim kurabilir. Elektronik kitaplarda ise bu özellikler ses, video/animasyon ve fotoğraf gibi çoklu ortam unsurlarının kullanımıyla elde edilir (Aydın, 2015: s.43). Böylelikle, etkileşimli e-kitaplar olarak adlandırılan kitaplar oluşur. Elektronik kitaplardaki etkileşim, basılı kitaplardaki gibi yalnızca kitap ve okuyucu arasında gerçekleşmez, aynı zamanda cihaz, internet ağı ve diğer kullanıcılar da etkileşimin içerisinde yer alır. Taşınabilme, kolay erişim, güncellenebilme ve kişiselleştirme gibi özellikleri nedeniyle etkileşimli e-kitaplar basılı kitaplardan daha fazla tercih edilmektedir.

Etkileşimli e-kitapların etkileşim özellikleri “içerik” ve “arayüz” olmak üzere iki farklı boyutta ele alınmalıdır. Etkileşim “içerik boyutunda” ele alındığında dört farklı türden bahsedilebilir ve en uygun etkileşimli e-kitap içeriği, öğrenen merkezli dört etkileşim türünü kapsayacak şekilde tasarlanmalıdır. Bu türler, “öğrenen-öğrenen”, “öğrenen-öğreten”, “öğrenen-içerik” ve “öğrenen-arayüz” etkileşimidir (Chen, 2012: s.30). İçerik etkileşiminde sözü edilen ilk üç tür hem basılı kitaplarda hem de etkileşimli e-kitaplarda yer alırken, yalnızca “öğrenen-

arayüz” etkileşimi elektronik ortamda tasarlanmış olan etkileşimli kitaplara özgüdür. Etkileşim, “arayüz” boyutunda ele alındığında ise etkileşimli e-kitapların öncelikle etkileşim düzeyinin belirlenmesi gerekmektedir. Bu düzeyler “pasif katılım”, “sınırlı katılım”, “karmaşık katılım” ve “gerçek zamanlı katılım” olarak belirtilmektedir (Bozkurt ve Bozkaya, 2013: s.3). Bu özelliklerin yanı sıra tasarlanacak olan etkileşimli e-kitapların hangi tür sayısal ortamlarda yer alacağı da önem teşkil etmektedir.

Etkileşimli e-kitabın oluşum süreci, içerik sağlayıcısı, illüstratörü, görsel yönetmeni, arayüz tasarımcısı ve yazılımcının işbirliğiyle gerçekleşir. Dijital ortamın sunmuş olduğu teknolojik imkanlar, e-kitapların tasarım sürecini ve özelliklerini de etkilemektedir. Öncelikle masaüstü yazılımlar için tasarlanmış olan bu yayınlar, daha sonra mobil cihazlar için uyarlanmış ve günümüzde ise dokunma özelliği ile etkileşim sağlanabilmektedir. Ayrıca, ileride hareket temelli cihazların yerini alması, dokunma etkileşimini devre dışı bırakabilir. Bu nedenle, tasarım süreci birçok farklı uzmanlık alanını içeren özenli ve kontrollü olarak yürütülmesi gereken bir süreçtir. (Gümüş vd., 2012: s.3). Gerektiğinde yeni özelliklerin de göz önünde bulundurulması gerekir

Etkileşimli e-kitap tasarımına iyi bir örnek olarak yazılım geliştirici Mike Matas tarafından 2011 yılında ‘A Next-Generation Digital Book’ adlı Technology, Entertainment and Design TED konuşmasında tanıtılan “Our Choice” isimli yeni nesil etkileşimli e-kitap gösterilebilir. Bu etkileşimli e-kitapta birçok farklı özellik bir arada kullanılmıştır. Özellikle etkileşimler kullanıcı ve çevre ile ilişkilendirilmiştir (bk. Görsel 1).

“Üst düzey etkileşime sahip ilk örneklerden olan bu etkileşimli e-kitabın dikkat çeken bazı özellikleri şu şekildedir: Etkileşim birden fazla kanal ile gerçekleşir. Etkileşim, kullanıcı-elektronik kitap ve elektronik kitap-çevre arasındadır. Etkileşimli e-kitabı oluşturan unsurlar kendi arasında da etkileşim halindedir.

Etkileşim aynı anda birçok bileşen arasında eşzamanlı olarak gerçekleşmektedir” (Gümüş, Erdoğan ve Bozkurt, 2017: s.102).



**Görsel 1.** 'Our Choice' isimli etkileşimli e-kitap görseli (Matas, 2011).

## 2.2. Kitap Kapak Tasarımı ve Elektronik Kapak

Kitap kapakları, kitabın sayfalarını bir arada tutan ve koruyan önemli bir parçasıdır (Dalkıran, 2013: s.3). Kitap kapakları, endüstrideki ticari değeri nedeniyle ambalaj değerine sahiptir. Çünkü kapak, kitabı çerçeveleyerek, koruyan ve dışarıya bilgi aktaran bir ambalaj görevi üstlenmiştir. Kapak ve ambalaj birbirine oldukça benzer görevlere sahip olduğu için kitap pazarlamasında hayati bir rol oynamıştır (Durmaz, 2009: s.30; Lomlu, 2015: s.27). Kapağın en önemli fonksiyonlarından biri bilgi verme diğeri de kitabın reklamını yapmaktadır (Guillermou, 2017: s.67).

Kitap kapakları, okurların eserlere yönelik değerlendirmelerinde etkilidir (Heller ve Vienne, 2012: s.78). Günümüz şartlarında okurların görsel olarak güçlü kapak tasarımları tarafından dikkat çekilmesi doğaldır çünkü binlerce görsel mesaja maruz kalınan insanlar zihinlerinde kalıcı hale getiren tek unsur kapak tasarımının dikkat çekici şekilde tasarlanmış olmasıdır (Dündar, 2011: s.15). Bu durum, kitap kapak tasarımcılarının eserlerin görsel güzelliği, estetik kaygıları ve bilgilendirme açısından yeterli bir şekilde tasarımları gerektiği sonucunu



doğurur (Kratz, 1994: s.180). Eserin yanında yer alan diğer baskılar veya farklı yayınevlerinin baskılarının bulunduğu bir rafta, okurun seçim kararında, kapak tasarımının yanı sıra basım yılı, baskı kalitesi, sayfa düzeni gibi unsurlar da etkilidir. Kapak tasarımı, okuyucunun esere ilgi duymasına ve onu okumaya çalışmasına yardımcı olmalıdır. Kapak, metnin görsel bir temsilidir (Mahon, 2015: s.30).

Kapak tasarımı, tek başına okuyucu ile iletişim kurmakta ve bu gücü sayesinde varlığını sürdürmeye devam etmektedir. (Mendelsund, 2014: s.111). Kitap kapağı tasarımı, satış performansını doğrudan etkileyebilecek bir faktördür. Kitap kapağının görüntüsü, içeriğiyle ilgilenmeyen okurları bile kitaba çekme potansiyeline sahiptir. Bu nedenle kapak tasarımı, yayınevleri için önemli bir faktör olarak kabul edilmektedir (Taşçıoğlu, 2020: s.137). Günümüzde kitap kapağı tasarımı yazar, editör, yayınevi ve tasarımcının ortak bir çalışması sonucu ortaya çıkmaktadır. Kapak, eserin temsili, eser hakkında bilgi verme ve eserin içeriğinden çıkması gerekliliklerini yerine getirmelidir. Kapak tasarımcısının görevi, sayfalar boyunca anlatılan metnin görsel bir ifadeye dönüştürülmüş halidir (Kidd, 2015: s.32; Asan, 2021: s.28).

Tüm bu çıkarımların basılı kitap kapakları için olduğunu söyleyebiliriz. Ambalaj mantığında yaklaşılan kapak tasarımları farklı baskı teknikleri de kullanılarak iyice ilgi çekici hale getirilmiştir (Cole, 2012: s.380). Basılı kitaplara kıyasla elektronik kitap kapaklarında aynı özenin gösterilmediği düşünülmektedir. Elektronik kitaplar, basılı kapakların dijital bir versiyonu olarak görülmektedir.

Günümüzde elektronik ortamlarda kitap satışının yaygınlaşmasıyla, elektronik kapak kavramının ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Elektronik kapaklar, okuyucuların kitabı daha iyi görmelerini ve anlamalarını sağlamaktadır. Bununla birlikte elektronik kapaklar, basılı kapaklardan farklı olarak üzerinde bulunan görsellerin dinamik olarak değiştirilebilmesine olanak tanımaktadır. Bu da

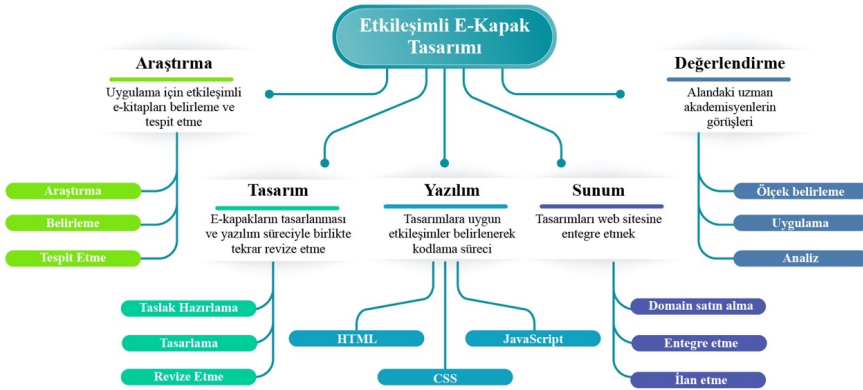
tasarımcıların, okuyucuların ilgisini daha fazla çekmek için daha fazla yaratıcı fikirler geliřtirmelerine olanak tanımaktadır. Ayrıca, elektronik kapaklar, okuyucuların kitabı daha iyi anlamalarına yardımcı olmak için kitabın içeriğine dair ek bilgi veren etkileşimli özelliklere sahiptir. Elektronik kapaklar, basılı kapakların avantajlarının yanı sıra daha da ileri teknolojik özelliklere sahiptir.

Bu çıkış noktalarından hareketle araştırma kapsamında etkileşimli e-kapak tasarımları ele alınmıştır. Çoğu etkileşimli e-kitap kapak tasarımlarının yeterince etkileşime sahip olmadığı, kapak tasarımlarının menülerden oluşan arayüzler niteliğinde olduğu görülmüştür. Yeni teknoloji ve çoklu medya biçimleri etkileşimli e-kitap tasarımlarında etkilerini gösterirken aynı etkiyi etkileşimli e-kapak tasarımlarında görmemekteyiz. Bundan dolayı, söz konusu etkileşimi sağlamak ve kapak tasarımına gereken önemi göstermek adına etkileşimli e-kapak tasarımının yapılması amaçlanmıştır.

### 3. ETKİLEŐİMLİ E-KAPAK TASARIMI

Etkileşimli e-kapak tasarımı uygulama çalışması arařtırmalar dođrultusunda üretilmiştir. Okul öncesi çocuklar için hazırlanmış olan bu uygulama Piaget'in çocukların dünyayı algıma süreci olarak tanımlanan bilişsel gelişim teorisi kapsamında yapılmıştır. Piaget, söz konusu bilişsel gelişimin sırayla ilerlemesi gerektiğini düşünmektedir. Bilişsel gelişim dönemlerini; duysal motor (0-2 yaş), işlem öncesi (2-7 yaş), somut işlemler (7-11 yaş), soyut işlemler (11-18 yaş) dönemleri olarak belirlemiştir (Kul, 2014: s.6-7). Arařtırma kapsamında ilgili yaş grubu okul öncesi dönem olarak tanımlanan dönemi Piaget'in bilişsel gelişim düzeyine göre; işlem öncesi dönemin (2-7 yaş) alt evresi olan sezgisel dönem olarak tanımlanan 4-7 yaş aralığındaki çocuklar olarak belirlenmiştir. Sezgisel dönemde, çocuklar akıl yürütme ve çıkarım özellikleri ilkel olsa da yaratıcı düşüncelerini geliştirebilecek yeteneđe artık sahiptir. "Neden", "nasıl", "ne zaman" ve "niçin" gibi sorulara yanıt ararlar. Bu dönemde, çocuk kitapları hem

soyut hem de somut anlatımlar içerebilir (Senemoğlu, 2009: s.41). Bu yaş grubundaki çocuklar, çoğunlukla okuma yazma bilmedikleri için ebeveynleriyle birlikte paylaşılan bir okuma gerçekleştirirler. Bu yüzden uygulamada sunulan özellikle metinlerdeki seslendirmeler önemlidir. Uygulama tasarımlarda flat yani düz tasarım üslubu kullanılmıştır. Günümüzde dijital platformlarda sıklıkla bu tasarım üslubuna rastlanılmaktadır. Teknolojinin gelişmesiyle artan internet ve mobil cihazların kullanımı ile internet teknolojisinin gelişmesiyle oluşan karmaşıklığı azaltmak için üç boyuttan uzak, sade, basit ve kolay anlaşılır olduğu için bu üslup kullanılmaya başlanmıştır. Bundan dolayı çocuk kitaplarında flat tasarımın kullanımı, kolay ve anlaşılır görsellere çocukların odaklanması hedeflenmiştir. Çocuklar için görsel öğelerin daha basit, sade ve düzgün olması hikayeleri anlamalarına yardımcı olmaktadır. Bundan hareketle, okul öncesi çocuklarına yönelik tasarlanan etkileşimli e-kapak tasarımı, ele alınan yaş grubuna, tasarım öğelerine ve tasarım üslubuna uygun olarak araştırma kapsamında belirtilen yaklaşımlar doğrultusunda uygulanmıştır. Bu uygulama tasarımı farklı disiplinleri barındırdığı için yazılım, seslendirme ve yayınlama sürecinde destek alınmıştır. Ayrıca etkileşimli e-kapak tasarımının oluşum aşamalarını gösteren bir diyagrama yer verilmiştir. (Bk. Şekil 1).



Şekil 1. Etkileşimli E-Kapak Tasarımı Oluşturma ve Değerlendirme Süreci

### 3.1. Etkileşimli E-Kapak Tasarım Öğeleri

Okul öncesi çocuklarına yönelik etkileşimli e-kitap tasarımların etkin bir öğrenme sunabilmesi için kitabın biçimi ve içeriğiyle birlikte çocukların bilişsel düzeyi göz önünde bulundurarak tasarlanmalıdır. Etkileşimli e-kitap tasarımları oluşturulurken önem arz eden tasarım öğeleri ve ilkeleri etkileşimli e-kapak tasarımları bağlamında yeniden değerlendirilmiştir. Tasarım sürecinde tipografi, ses, illüstrasyon, animasyon ve etkileşim öğeleriyle birlikte değerlendirilmelidir. Araştırma kapsamında okul öncesi çocuklarına yönelik tasarlanan bu etkileşimli e-kapaklar tasarım öğeleri bağlamında değerlendirilmiştir.

**Tipografi**, etkileşimli e-kapakta kullanılan tasarım öğelerinden birisidir. Çocuk kitaplarında yazı karakterinin seçiminde okunabilirlik ilkesi öncelikli olarak ele alınmalıdır. Bununla birlikte, okuma yazma dönemine geçecek çocuğun karşılaşacağı yazı karakterlerine benzer bir yazı karakteri seçilmesi önemlidir. Böylece çocuğun gelecekteki okuma yazma sürecinde karşılaşabileceği zorluklara hazırlıklı olması sağlanır. Ayrıca çocuk kitaplarında dekoratif yazı karakterlerinin kullanımından kaçınılması ve uzun metinlerin kullanımının sınırlandırılması gerekmektedir (Gülpınar, 2010: s.63).

**İllüstrasyon**, okul öncesi çocuklara yönelik oluşturulan etkileşimli e-kapakların, e-kitapta yer alan diğer tüm tasarım öğeleriyle bağlantılı olmasını sağlayan en önemli tasarım öğesidir. İllüstrasyon, kullanıcının dikkatini çekmesi öğrenmeyi kalıcı hale getirmesi açısından önemlidir (Kazancı 2017: s.23). İllüstrasyonlar, ses, animasyon, etkileşim gibi diğer tasarım öğeleriyle bütünlük içinde olmalıdır. Böylece hedef kitleye aktarılmak istenen bilgiyi tam olarak yansıtmaktadır.

**Animasyon**, etkileşimli e-kapak tasarımlarında hareket duygusu verebilecek biçimde düzenlemek okul öncesi çocukların dikkatini önemli noktalarına çekmek için animasyon öğesini kullanılmaktadır. Animasyonlar, illüstratif anlatımla

bütünlük içinde tasarlanmalıdır. Mobil cihazların etkileşim özellikleri sayesinde, etkileşimli e-kapak tasarımlarında kullanıcılar animasyonların içinde aktif bir şekilde yer alabilmektedir (Pavithra, Aathilingam ve Murukanantha Prakash, 2018: s.272).

**Ses**, etkileşimli e-kapak tasarımlarından kullanıcıya bilgi aktarmayı kolaylaştırmak için kullanılan en önemli tasarım öğelerinden birisidir. Bilgiyi aktarabilmenin yanında tonlama, ritim, vurgu gibi özellikleri kullanarak duyguyu da aktarmak mümkündür. Kullanılan bu ses özellikleri arka plan müziği, ortam sesleri, ses efektleri, etkileşimli öğelerin ve animasyonların sesleridir. Özellikle arka plan müziklerinin kitabın içeriği ile bütünlük sağlaması çocukta farklı duygular uyandırılabilir. Arka plan müziğinin açma/kapama fonksiyonlarıyla kullanıcıya sunulması gerekmektedir. Smeets and Bus'a göre (2013: s.181), kullanıcılar arka plan müziği açıp kapanmasına olanak tanıyan ses özellikleri, kitap uygulamalarını farklı hedef gruplarına öğrenme süreci sağlayabilmek adına "daha uyumlu hale getirme" etkisine sahiptir. Okul öncesi döneminde okuma bilmeyen çocuklar, kitabın seslendirilme özelliğini açarak ebeveynlerin yardımı olmadan kendileri kitapla etkileşime geçebilirler (Takacs, 2015: s.46).

**Etkileşim**, etkileşimli e-kapak tasarımında yer alan diğer tasarım öğelerini de kapsayan ve kullanıcıya iletişim sürecine etkin olarak katılabilme olanağı sunan en önemli tasarım öğesidir. Etkileşim komutlarıyla kullanıcı; dokunmatik, hareketli ve sesli komutlar ile etkileşimli e-kapaklarda karşılıklı bir iletişim süreci gerçekleştirir (Ersan, 2014: s.59). Çocuklara yönelik etkileşimli e-kapak tasarımlarında dokunma komutu ile kapağın arayüzünde bulunan etkileşimli unsurlar harekete geçmektedir. E-kapaklarda yer verilen etkileşim özelliği, okul öncesi çocukların aktif katılım sağlamaları ve çocukla içerik arasındaki ilişkiyi temsil eden etkileşim, çocuğa içerik üzerinden yetki ve kontrol olanağı

sağlamaktadır. Böylece çocuk ve içerik arasında kurulan iletişim, çocukların öğretici ve eğlenceli bir öğrenim süreci deneyimlemesine olanak sağlamıştır.

Etkileşimli e-kapak tasarımı için seçilen Clean and Bright, Chiquimedia tarafından yayınlanan 4+ yaş grubu çocuklar için tasarlanmış etkileşimli e-kitaptır. Bu uygulama ücretsiz olarak uygulama içi satın alma ile Apple Store, Google Play Store gibi platformlardan indirilebilmektedir. Etkileşimli bu kitap, Bay Clean, Bayan Bright ve oğulları Sylvester'ın temiz ve aydınlık bir evde yaşadıkları bir hikâyeyi anlatır. Kitabın içeriğinde küçük kardeşini kıskanan Sylvester, evden ormana kaçır ve kendine bir arkadaş bulur. Arkadaşıyla birlikte ormanın renkli dünyasını keşfeder. Sylvester, ormanda keşif yaparken, kendini de keşfetmeye başlar ve büyümenin bazen zor ama her zaman heyecan verici olduğunu fark eder. Bu konu kitabın içeriğinde önemli bir şekilde vurgulanmıştır. 4-7 yaş aralığındaki çocukların algılayabileceği düzeydedir. Uygulama çocukların ebeveynlerinin yardımıyla kullanılabileceği gibi bir yapıya sahip olmasına rağmen herhangi bir sesli anlatım bulunmamaktadır.



**Görsel 2.** Clean and Bright, Etkileşimli E-Kitabın Ana Sayfa Tasarımı

Uygulamanın girişinde yer alan ana sayfa tasarımı Görsel 2'de görüldüğü üzere kitabın ismi, kitabın tasarımcısının adı, başlat, sahne tahmin, yapboz, ayarlar,

diğer uygulamaların butonları yer almaktadır. Tüm bu butonlar üzerine tıklayınca sadece ilgili alana yönlendirme amaçlı kullanılmaktadır. Ayrıca ana sayfa tasarımında kitabın baş kahramanı Sylvester ve ormanda tanıştığı arkadaşının görselleri bulunmaktadır. Ana sayfa tasarımında da görüldüğü üzere bir kapak tasarımında olması gereken özelliklerden uzak menülerden oluşan arayüz niteliğinde tasarlanmıştır. Etkileşimli e-kitabın içeriği hakkında kısmen bilgi vermektedir.

### 3.2. Clean and Bright Etkileşimli E-Kapak Tasarımı Uygulama Örneği

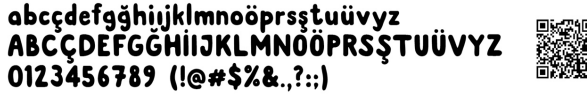
Bu araştırma kapsamında ele alınan Clean and Bright isimli etkileşimli e-kitaptan referansla etkileşimli e-kapak tasarımı uygulama örneği yapılmıştır. (bk. Görsel 3.) Bu etkileşimli e-kapak tasarımında illüstrasyonlar vektörel ve piksel tabanlı programlar kullanılarak bilgisayar aracılığıyla dijital ortamda 300 dpi RGB formatında, 1024x768 piksel boyutunda ve yatay konumlu hazırlanmıştır. Bu bölümde uygulama çalışmasında kullanılan tipografi, illüstrasyon, animasyon, ses ve etkileşim gibi tasarım öğelerinin değerlendirilmesine yer verilmiştir.



**Görsel 3.** Clean and Bright İsimli Etkileşimli E-Kapak Tasarımı

### 3.2.1. Tipografi

Bu çalışmada okul öncesi çocukların harfleri seçebilmesi ve okunaklılığın sağlanması bakımından Albus yazı tipi seçilmiştir. Tasarımda kullanılan yazı tipi Albus 65 punto olarak kullanılmıştır. Yazı tipi, renk kullanımları ile hex kodları görsellerde yer verilmiştir Ayrıca tipografi de etkileşimi sağlamak için renk farklılığı kullanılmıştır. Kullanıcı yazı tipine her tıkladığında farklı renk değişmektedir. Yazı tipinin içeriğini sesle destekleyerek etkileşime geçmeleri sağlanmıştır.



Görsel 4. Albus yazı tipi ailesi karakterleri



Görsel 5. Uygulamada kullanılan yazı tipleri, renkler ve hex kodları

### 3.2.2. Ses

Uygulamada kullanıcıya bilgi aktarma işlemini kolaylaştıran tasarım öğelerinden biri de sestir. Uygulamada etkileşimli e-kitabı destekleyen bir arka plan müziğine yer verilmiştir. Kullanıcı tıklayınca etkileşime geçen e-kitabın başlığı Clean and Bright ismi, kız ve erkek figürü, yapraklar, arılar, uğur böceği, tırtıl, papatyalar, kozalaklar ve pelitlerin tasarımlarla uyumlu sesler aktif olmaktadır. Ayrıca yönlendirici düğmeler olan arka plan müziğinin sesini açma ve kapama ikonu,



yazar veya yayınevi ile iletişime geçmek için mektup ikonu ve etkileşimli e-kitabın içeriği hakkında kısa bilgi veren info ikonuna yer verilmiştir.



**Görsel 6.** Uygulamada kullanılan ses açma-kapama, iletişim ve info ikonları  
(soldan sağa sırayla)

Ayrıca info ikonuna tıklayınca etkileşime geçen Clean and Bright isimli etkileşimli e-kitabın içeriği hakkında kısa tanıtım metnine yer verilmiştir.

### 3.2.3. İllüstrasyon

Bu etkileşimli e-kapak tasarımında yer alan bir diğer tasarım öğesi de illüstrasyondur. Tasarlanan illüstrasyonlar yalın, anlaşılır, canlı parlak renk, şekil ve figürler kullanılmıştır. Böylelikle kullanılan illüstrasyonların okul öncesi çocukların dikkatini çekmesi, öğrenmeyi kalıcı hale getirmesi ve eğlenceli olması amaçlanmıştır. Bu illüstrasyonlar etkileşimli e-kitabın içeriğiyle uyumlu tasarlanmıştır. Ayrıca yönlendirme düğmeleri gibi ikon tasarımları da çocukların kolaylıkla algılayabileceği basitlikte illüstrasyonlarla bütünlük sağlayacak şekilde tasarlanmıştır.

Bu e-kapağın açılışında yukarıdan baktığımız bir bulut görseli karşılamaktadır. Bu bulutların arasından belli belirsiz gördüğümüz bir orman ve ormanın içinde çimlerin ve yaprakların üzerine uzanmış bir kız, bir erkek olmak üzere iki çocuk figürü görmekteyiz. Öncelikle bulutu silme efektiyle temizledikten sonra ormanın renkli dünyası bizi karşılamaktadır. Ağaçların ve yaprakların arasından gökyüzüne bakan bu iki çocuk, arılar, uğur böceği, tırtıl gibi figürler ile ağaçlar, yapraklar, papatyalar, kozalaklar ve pelitler gibi nesnelere tasarılanmıştır.

### 3.2.4. Animasyon

Bu etkileşimli e-kapak tasarımında yer alan animasyon, illüstratif anlatımla bütünlük içinde tasarlanmıştır. Animasyon içeriğinde ormanın içinde çimlerin ve yaprakların üzerine uzanmış iki çocuk figürünün gözlerinin açıp kapanması, ayaklarının hareketi ile ağaçların, yaprakların, kozalakların ve petitlerin sanki bir rüzgar esiyormuş gibi yavaşça hareket ettirilmiştir. Ayrıca diğer figürlerdeki hareketler etkileşim tasarımı ile verilmiştir. Çocukların animasyonlu illüstrasyonlara daha fazla odaklanma ve içeriği kavramasına yardımcı olması bakımından etkin bir tasarım öğesi olarak kullanılmıştır.

### 3.2.5. Etkileşim

Etkileşimli e-kapakta yer alan tasarımlar etkileşim tasarımı sayesinde kullanıcı ve tasarım ile iletişime geçmesine olanak sağlamaktadır. Etkileşimli tasarımlar kullanıcıları yönlendirme özelliğine sahip olsa da etkileşimli ortamda kullanıcı hem hedef hem de kaynak durumundadır. Bu etkileşimli e-kapak tasarımında kullanıcı dokunma komutu ile arayüzdeki figürlerin ve nesnelerin harekete geçmesini sağlamaktadır. Kullanıcılar tekli dokunma, sürükleyip bırakma gibi eylemler yardımıyla e-kapakta yer alan figürler ve nesneler ile etkileşim kurabilmektedir.

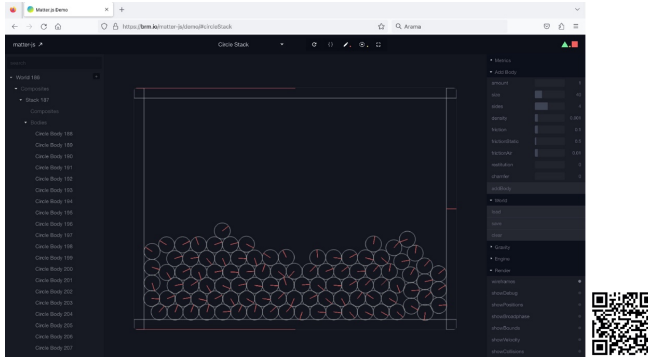


Görsel 7. Bulutu silme efekti görseli

Clean and Bright isimli bu etkileşimli e-kapak tasarımının açılışında kullanıcıyı bir bulut görseli karşılamaktadır. (bk. Görsel 7) Öncelikle kullanıcı bu bulut görselini silme efektiyle temizleyerek etkileşime geçmektedir. Bu etkileşimi sağlamak için CCI Scratch Card kütüphanesi kullanılmıştır. Bu CCI Scratch Card kazı kazan kartını silmek için yazılmış bir kütüphanedir. Çocukların bulut görselini kolaylıkla silebilmesi için silme genişliğine dikkat edilmiştir. Ayrıca bulut tasarımının %90'nın silinmesi tamamlanınca etkileşimli e-kapak tasarımı görülmektedir. Bu etkileşimli e-kapak tasarımındaki yapraklardaki etkileşimi sağlamak için Matter.js kütüphanesi kullanılmıştır. Bahsedilen yaprakları harekete geçmesini sağlayan Matter.js kütüphanesinde bulunan Circle Stack özelliği kullanılmıştır.



**Görsel 8.** Tasarımda yer alan kırmızı, yeşil ve sarı yaprakların görselleri



**Görsel 9.** Matter.js Kütüphanesi Web Görseli Circle Stack Bileşeni

Kullanıcı Clean and Bright yazısına her dokunma hareketinde ses ve değişimi ile etkileşime geçmektedir. Ağaçların ve yaprakların arasından gökyüzüne bakan bu iki çocuk, arılar, uğur böceği, tırtıl gibi figürler ile tıklayınca hem ses ile hem de hareket ettirebilir özelliği ile kullanıcı etkileşime geçmektedir.

Tüm bu figürleri ve nesneleri sürükle bırak özelliđi draggabilly.js, drag and drop kütüphaneleriyle sağlanmıştır. Draggabilly.js, bir web sayfasındaki nesneleri sürükleyip bırakabilmemizi sağlayan bir JavaScript kütüphanesidir. Bu kütüphane, etkileşimli kullanıcı arayüzleri, oyunlar ve ekran üzerinde hareket etmeleri gereken diđer uygulamalar için kullanılmaktadır. Sürükle bırak özelliđiyle etkileşime geçen çocuklar tasarıma müdahale edebilmektedir. Kısmen yapılan bu deđişiklikler tasarımı farklı bir boyuta taşımaktadır. Bu özellikleri kullanan çocuklar, nesneleri istedikleri yerde bırakarak veya sayfasının dışına atarak kendi etkileşimli e-kapak tasarımını oluşturmasına olanak sağlamaktadır.

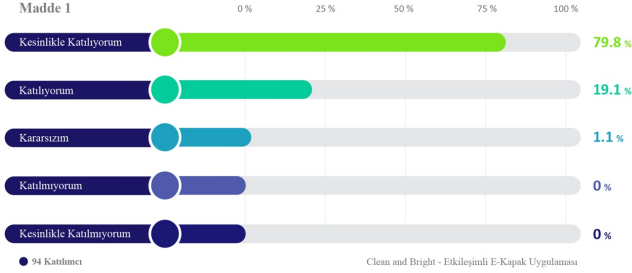
Kullanıcı sayfaya tıklamadığında ortaya çıkan referans bir el ikonu belirlemektedir. Hareket ettirilebilen nesnelerin üzerinde beliren bu el ikonu sayesinde kullanıcının tasarım ile etkileşime geçmesi sağlanmıştır.

Son olarak bu etkileşimli e-kapak tasarımının diđer tarayıcılarda sorunsuz çalışabilmesi için Bootstrap kütüphanesi, web uygulamasını geliştirme araç takımı kullanılmıştır. Bu sayede tasarımlar responsive.css kodlamasıyla farklı tarayıcılarda ve farklı boyuttaki ekranlarda sorunsuz çalışmaktadır.

#### **4. BULGULAR VE YORUM**

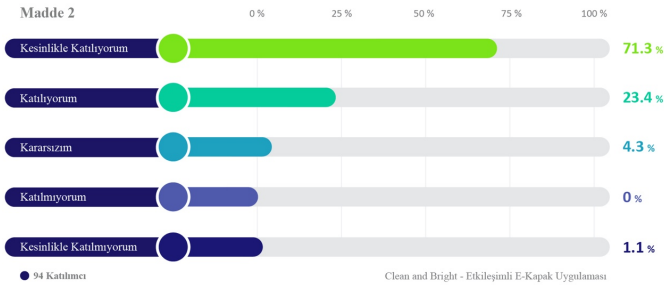
Araştırma kapsamında yapılan Clean and Bright isimli etkileşimli e-kapak tasarımının amacına uygunluđunun tespiti için 7 maddelik 5'li Likert ölçeđi hazırlanmıştır. Bu etkileşimli e-kapak tasarımının amacına uygunluđunun ve etkileşim açısından başarılı olup olmadığının uzman akademisyenlere görüşleri sorulmuştur. Bu sonuçlardan elde edilen veriler yüzdelik oranlara göre hesaplanarak tablo şekline getirilmiş ve yorumlanmıştır.

**Tablo 1.** Clean And Bright İsimli Etkileşimli E-Kapak Tasarımda Kullanılan Figürlerin Okul Öncesi Çocukların Seviyesine Uygun Bulunmasına Yönelik Sonuçlar



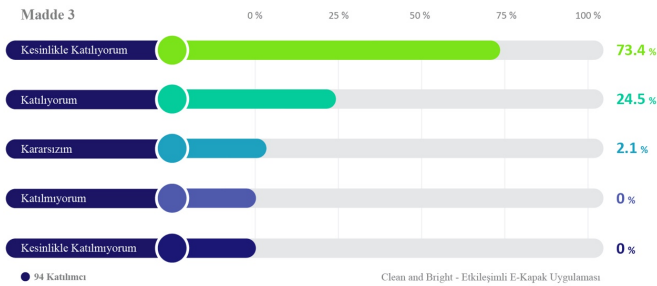
Ölçeğin 1. Maddesinde yer alan etkileşimli e-kapak tasarımında kullanılan figürlerin okul öncesi çocukların okul seviyesine uygun olup olmadığının tespitine yönelik “Tasarımda kullanılan figürler okul öncesi çocukların seviyesine uygundur” tutum ifadesi 94 akademisyen tarafından değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmenin sayısal sonuçları tablo 1’de yer almaktadır. 1. maddeyi değerlendiren 75 akademisyen %79.8 oranla bu ifadeye “kesinlikle katıldığını”, 18 akademisyen %19.1 oranla bu ifadeye “katıldığını” belirtmiştir. %98.9 gibi yüksek bir oranla katılımcılar olumlu görüş ifade etmişlerdir. Bu tutum karşısında 1 akademisyen %1.1 oranında kararsız kaldığı yönünde görüş ifade etmiştir.

**Tablo 2.** Clean and Bright İsimli Etkileşimli E-Kapak Tasarımda Hareket Ettirilebilen Unsurların Okul Öncesi Çocukların Kolaylıkla Kullanabileceğine Yönelik Sonuçlar



Ölçeğin 2. Maddesinde yer alan etkileşimli e-kapak tasarımındaki hareket ettirilebilen unsurlar okul öncesi çocukların kolaylıkla kullanabileceği nitelikte olup olmadığının tespitine yönelik “Tasarımdaki hareket ettirilebilen unsurlar okul öncesi çocukların kolaylıkla kullanabileceği niteliktedir” tutum ifadesi 94 akademisyen tarafından değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmenin sayısal sonuçları tablo 2’de yer almaktadır. 2. maddeyi değerlendiren 67 akademisyen %71.3 oranla bu ifadeye “kesinlikle katıldığını”, 22 akademisyen %23.4 oranla bu ifadeye “katıldığını” belirtmiştir. %94.7 oranla katılımcılar olumlu görüş ifade etmişlerdir. Bu tutum karşısında 4 akademisyen %4.3 oranında kararsız kaldıkları yönünde görüş ifade etmemişlerdir. Kararsız yargılar tasarımındaki hareket ettirilebilen unsurların çocukların kolaylıkla kullanabileceği nitelikte olup olmadığına karar verilememiş olabileceğinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Olumsuz görüş ifade eden 1 akademisyen %1.1 oranla bu ifadeye “kesinlikle katılmadığını” belirtmiştir.

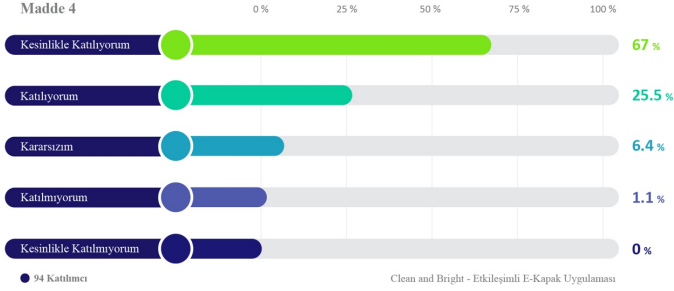
**Tablo 3.** Clean and Bright İsimli Etkileşimli E-Kapak Tasarımda Kullanılan Seslerin Figürlerle Uyumlu Olup Olmadığına Yönelik Sonuçlar



Ölçeğin 3. Maddesinde yer alan etkileşimli e-kapak tasarımında kullanılan seslerin figürlerle uyumlu olup olmadığının tespitine yönelik “Tasarımda kullanılan sesler figürlerle uyumludur” tutum ifadesi 94 akademisyen tarafından değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmenin sayısal sonuçları tablo 3’de yer

almaktadır. 3. maddeyi değerlendiren 69 akademisyen %73.4 oranla bu ifadeye “kesinlikle katıldığını”, 23 akademisyen %24.5 oranla bu ifadeye “katıldığını” belirtmiştir. %97.9 oranla katılımcılar olumlu görüş ifade etmişlerdir. Bu tutum karşısında 2 akademisyen %2.1 oranında kararsız kaldıkları yönünde görüş ifade etmemişlerdir. Kararsız yargılar tasarımında kullanılan seslerin figürlerle uyumlu olup olmadığına karar verilememiş olabileceğinden kaynaklandığı düşünülmektedir.

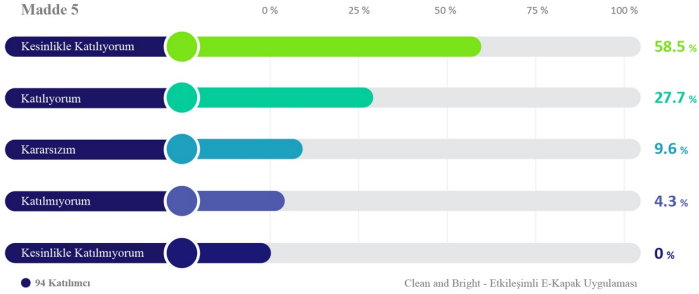
**Tablo 4.** Clean and Bright İsimli Etkileşimli E-Kapak Tasarımındaki Hareket Ettirilebilen Unsurların Çocuklarda Merak Uyandıracak Nitelikte Olduğuna Yönelik Sonuçlar



Ölçeğin 4. Maddesinde yer alan etkileşimli e-kapak tasarımındaki hareket ettirilebilen unsurların çocuklarda merak uyandıracak nitelikte olup olmadığının tespitine yönelik “Tasarımda kullanılan hareket ettirilebilen unsurlar çocuklarda merak uyandıracak niteliktedir” tutum ifadesi 94 akademisyen tarafından değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmenin sayısal sonuçları tablo 4’de yer almaktadır. 4. maddeyi değerlendiren 63 akademisyen %67 oranla bu ifadeye “kesinlikle katıldığını”, 24 akademisyen %25.5 oranla bu ifadeye “katıldığını” belirtmiştir. %92.5 oranla katılımcılar olumlu görüş ifade etmişlerdir. Bu tutum karşısında 6 akademisyen %6.4 oranında kararsız kaldıkları yönünde görüş ifade etmemişlerdir. Kararsız yargılar tasarımındaki hareket ettirilebilen unsurların çocuklarda merak uyandırıp uyandırmayacağına karar verilememiş

olabileceğinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Olumsuz görüş ifade eden 1 akademisyen %1.1 oranla bu ifadeye “katılmadığını” belirtmiştir.

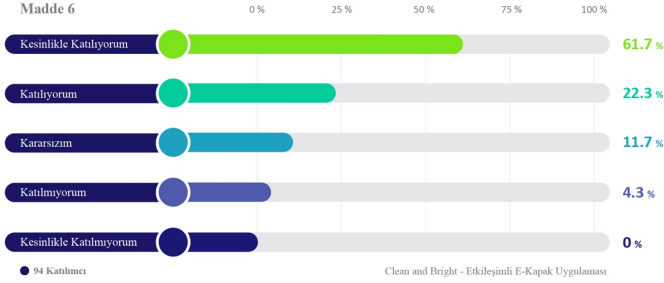
**Tablo 5.** Clean and Bright İsimli Etkileşimli E-Kapak Tasarımda Hareket Ettirilebilen Unsurların Çocukların Yaratıcılıklarını Destekler Nitelikte Olduğuna Yönelik Sonuçlar



Ölçeğin 5. Maddesinde yer alan etkileşimli e-kapak tasarımında hareket ettirilebilen unsurların çocuklarda merak uyandıracak nitelikte olup olmadığının tespitine yönelik “Tasarımda hareket ettirilebilen unsurlar çocuklarda yaratıcılıklarını destekler niteliktedir” tutum ifadesi 94 akademisyen tarafından değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmenin sayısal sonuçları tablo 5’de yer almaktadır. 5. maddeyi değerlendiren 55 akademisyen %58.5 oranla bu ifadeye “kesinlikle katıldığını”, 26 akademisyen %27.7 oranla bu ifadeye “katıldığını” belirtmiştir. %86.2 oranla katılımcılar olumlu görüş ifade etmişlerdir. Bu tutum karşısında 9 akademisyen %9.6 oranında kararsız kaldıkları yönünde görüş ifade etmemişlerdir. Kararsız yargılar tasarımdaki hareket ettirilebilen unsurların çocukların yaratıcılıklarını destekler nitelikte olup olmadığına karar verilememiş olabileceğinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Olumsuz görüş ifade eden 4 akademisyen %4.3 oranla bu ifadeye “katılmadığını” belirtmiştir.

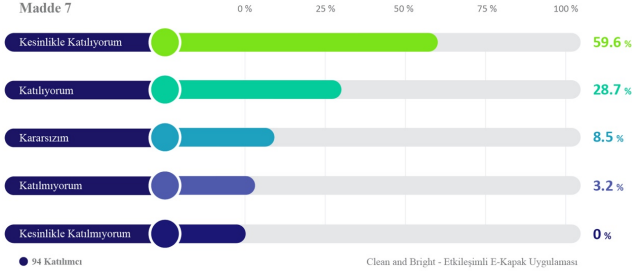


**Tablo 6.** Clean and Bright İsimli Etkileşimli E-Kapak Tasarımında Kullanılan Yönlendirici Düğmelerin Uygunluğuna Yönelik Sonuçlar



Ölçeğin 6. Maddesinde yer alan etkileşimli e-kapak tasarımında kullanılan yönlendirici düğmelerin amacına uygun olup olmadığının tespitine yönelik “Tasarımda kullanılan yönlendirici düğmeler (ses açma-kapama, info, fare işaretçisi vb.) amacına uygundur” tutum ifadesi 94 akademisyen tarafından değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmenin sayısal sonuçları tablo 6’da yer almaktadır. 6. maddeyi değerlendiren 58 akademisyen %61.7 oranla bu ifadeye “kesinlikle katıldığını”, 21 akademisyen %22.3 oranla bu ifadeye “katıldığını” belirtmiştir. %84 oranla katılımcılar olumlu görüş ifade etmişlerdir. Bu tutum karşısında 11 akademisyen %11.7 oranında kararsız kaldıkları yönünde görüş ifade etmemişlerdir. Kararsız yargılar tasarımında kullanılan yönlendirici düğmelerin amacına uygun olup olmadığına karar verilememiş olabileceğinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Olumsuz görüş ifade eden 4 akademisyen %4.3 oranla bu ifadeye “katılmadığını” belirtmiştir.

**Tablo 7.** Clean and Bright İsimli Etkileşimli E-Kapak Tasarımda Kullanılan Tipografik Unsurların Etkileşim Yönünden Yeterli Olup Olmadığına Yönelik Sonuçlar



Ölçeğin 7. Maddesinde yer alan etkileşimli e-kapak tasarımı için kullanılan tipografik unsurların etkileşim yönünden yeterli uygun olup olmadığının tespitine yönelik “Tasarımda kullanılan tipografik unsurlar etkileşim yönünden yeterlidir” tutum ifadesi 94 akademisyen tarafından değerlendirilmiştir. Bu değerlendirmenin sayısal sonuçları tablo 7’de yer almaktadır. 7. maddeyi değerlendiren 56 akademisyen %59.6 oranla bu ifadeye “kesinlikle katıldığını”, 27 akademisyen %28.7 oranla bu ifadeye “katıldığını” belirtmiştir. %88.3 oranla katılımcılar olumlu görüş ifade etmişlerdir. Bu tutum karşısında 8 akademisyen %8.5 oranında kararsız kaldıkları yönünde görüş ifade etmemişlerdir. Kararsız yargılar tasarımda kullanılan tipografik unsurların etkileşim yönünden yeterli uygun olup olmadığına karar verilememiş olabileceğinden kaynaklandığı düşünülmektedir. Olumsuz görüş ifade eden 3 akademisyen %3.2 oranla bu ifadeye “katılmadığını” belirtmiştir.

Bu bağlamda, Clean and Bright isimli etkileşimli e-kapak tasarımının amacına uygunluğunun tespiti için uygulanan değerlendirme ölçeğine göre, 1. Madde’nin %98.9 gibi yüksek bir oranla tasarımda kullanılan figürlerin okul öncesi çocukların seviyesine göre olduğu sonucuna varılmıştır. Tasarımlarda kullanılan flat tasarım üslubunun etkisiyle basit, sade ve anlaşılır olması bu ölçeğin yüksek

bir oranda çıkmasını sağlamıştır. 2. Madde %94.7 oranla hareket ettirilebilen unsurların çocukların kolaylıkla kullanabileceği yönünde olumlu sonucuna varılmıştır. 3. Madde %97.9 gibi yüksek bir oranla tasarımlarda kullanılan seslerin figürlerle uyumlu olduğu sonucuna varılmıştır. Ses ögesi sayesinde özellikle okul öncesi çocukların henüz okuma yazma bilmedikleri için etkileşimli e-kapak tasarımıyla etkileşime geçmesini kolaylıkla sağlayabilmektedir. 4. Madde de %92.5 oranla tasarımdaki hareket ettirilebilen unsurların çocuklarda merak uyandıracak nitelikte olduğu sonucuna varılmıştır. 5. Madde de %86.2 oranla tasarımda hareket ettirilebilen unsurlar çocuklarda yaratıcılıklarını destekler nitelikte olduğu sonucuna varılmıştır. Bu hareket ettirilebilen unsurlar sayesinde çocuklar tasarımlarda kısmen de olsa müdahale ederek kendi tasarımlarını oluşturabilmektedirler. Böylece çocuklar e-kapak tasarımlarını benimsediği düşünülmektedir. 6. Madde de %84 oranla tasarımda kullanılan yönlendirici düğmelerin amacına uygun olduğu sonucuna varılmıştır. Kalan %15 oranın ise yönlendirici düğmelerin daha fazla ve fark edilebilir olması yönünde araştırmalar yapılması gerekmektedir. 7. Madde de ise %88.3 oranla tasarımda kullanılan tipografik unsurların etkileşim yönünden yeterli olduğu sonucuna varılmıştır. Bu tipografik unsurlarla çocukların kelimeyi tanınması ve kelime hafızasının gelişime katkı sağlaması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

## SONUÇ

Bilgi teknolojilerindeki hızlı gelişimiyle birlikte, günümüz iletişim ve bilgi aktarım biçimleri değişikliğe uğramıştır. Bu iletişim biçimlerinin ortaya çıkmasına ve yaygınlaşmasına elektronik ortam öncülük etmektedir. Teknolojinin ve çoklu medya biçimlerinin bir getirisi olan etkileşim kavramından yola çıkılarak etkileşimli e-kitaplar özelinde etkileşimli e-kapak tasarımları ele alınmıştır. Araştırma kapsamında yapılan incelemelerde okul öncesi çocuklar için hazırlanmış olan çoğu etkileşimli e-kitap kapak tasarımlarının yeterince

etkileŐime sahip olmadıđı, kapak tasarımlarının menülerden oluŐan arayüzler niteliđinde olduđu görülmüŐtür. Bu çıkıŐ noktalarından hareketle, bu araŐtırma kapsamında etkileŐimli e-kapak tasarımları yapılmıŐtır. Bu etkileŐimli e-kapaklar dijital ortamda kullanıma sunulmuŐtur. EtkileŐimli e-kapak tasarımının amacına uygunluđu ve etkileŐim aŐısından baŐarılı olup olmadıđının tespiti dođrultusunda birtakım sonuçlara ulaŐılmıŐtır;

1. Tasarımda kullanılan figürlerin okul öncesi çocukların seviyesine uygun olduđu sonucuna varılmıŐtır. Tasarımlar, özellikle okul öncesi çocukların kolayca anlayabilecekleri basit, sade, anlaşılır ve dikkatlerini çekebilecek canlı renkler kullanılarak yapılmıŐtır.

2. Tasarımdaki hareket ettirilebilen unsurların okul öncesi çocukların kolaylıkla kullanabileceđi nitelikte olduđu sonucuna varılmıŐtır. Okul öncesi çocuklar okuma eylemlerini henüz ebeveynleri ile yapıyor olsa da etkileŐimli uygulamalarla desteklenen tasarım çocukların kapak tasarımı ile iletiŐim kurmasını sađlamaktadır. Bundan dolayı hareket ettirilebilen unsurların kolaylıkla kullanabileceđi nitelikte olması bu bakımından önemlidir.

3. Tasarımda kullanılan tasarım öğelerinden biri olan ses çocuklara bilgi aktarma iŐlemini kolaylaŐtırmak için önemlidir. Okul öncesi çocuklar ebeveynleri ile birlikte paylaŐılan bir okuma gerçekeŐtirdikleri için görüntüleri ve yazıların gerçekeđliğini anlaması için ses öğesi kullanması gerekmektedir. Ayrıca kapađın isminde kullanılan ses özelliđi sayesinde çocuklar daha önce hiç duymadıkları bir kelimeye aŐinalık kazanabilir, kelime dađarcıđını genişletebilir. Bu bađlamda tasarımlarda kullanılan seslerin figürlerle uyumlu olduđu sonucuna varılmıŐtır.

4. Tasarımda kullanılan hareket ettirilebilen unsurlar çocuklarda merak uyandırabilecek nitelikte olduđu sonucuna varılmıŐtır. Bu hareket ettirilebilen unsurlarla çocuklar yazı tipi deđiŐimleri, renklerdeki deđiŐiklikler, nesnelere ve

figürleri hareket ettirerek sürükleyip bırak yapabilmeleri hem hayal güçlerini harekete geçirdiğini hem de meraklarını uyandırdığı görülmüştür.

5. Tasarımda hareket ettirilebilen unsurlar çocukların yaratıcılıklarını destekler nitelikte olduğu sonucuna varılmıştır. Hareket ettirilebilen unsurlar ile çocuklar nesnelere ve figürleri sürükleyip bırak özelliğiyle istedikleri yere taşımaktadırlar. Bu sayede kısmen de olsa tasarıma müdahale ederek kendi tasarımlarını yaratmaktadırlar. Böylece çocuklar tasarımı benimsediği ve bir bağ kurduğu için e-kapağa olan ilgisinin arttığı sonucuna varılmıştır.

6. Tasarımda kullanılan yönlendirici düğmeler (ses açma-kapama, info, fare işaretçisi vb.) amacına uygun olduğu sonucuna varılmıştır. Yönlendirme ve bilgilendirme için kullanılan bu düğmeler/butonlar tasarımla bütünlük sağlayacak özellikte olduğu için çocuğun ilgisini çekerek kullanmaya teşvik ettiği görülmüştür.

7. Tasarımında kullanılan tipografik unsurlar etkileşim yönünden yeterli olduğu sonucuna varılmıştır. Tipografik unsurlarda kullanılan ses, renk ve yazı tiplerindeki değişiklikler ile etkileşim sağlanması ses öğesinde de belirtildiği üzere kelimeye aşinalık kazanması ve kelime dağarcığının gelişmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

**KAYNAKÇA**

- Asan, T. (2021). Kitap Kapağın İki Yüzü, Akdeniz Üniversitesi Akdeniz Sanat Dergisi, Cilt 15 Sayı 28, DOI 10.48069/akdenizsanat.942223.
- Aydın, E. D. (2015). Kitap ve E-Kitap Tasarımının Tarihsel Gelişimi ve Grafik Tasarım İlkeleri Üzerinden İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (395197).
- Baştan, S. (2009). Kuramdan Uygulamaya Etkileşimli İletişim Tasarımı (1. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Bozkurt, A. ve Bozkaya, M. (2013). Bir Öğrenme Malzemesi Olarak Etkileşimli E-Kitap Hazırlama Adımları. Eğitimde Politika Analizi Dergisi, Cilt 2, Sayı, 2, s.8-20. Erişim Tarihi: 2 Mart 2021.  
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/794093>.
- Cambridge Advance Learner's Dictionary&Thesaurus. (2019). Cambridge University Press  
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/interaction>
- Chen, H. A. (2012). Re-Cover: Dynamic E-Book Cover Design (Master).  
<https://www.proquest.com/pqdtglobal/docview/1220698586/E292D56FB118443BPQ/1?accountid=37161>, Erişim Tarihi: 6 Haziran 2021.
- Cole, H. (2012). The Cover Design. The Library Quarterly: Information, Community, Policy , Vol. 82, No. 3, pp. 379-382. The University of Chicago Press. <https://www.jstor.org/stable/10.1086/665953>, Erişim Tarihi: 19 Mayıs 2022.
- Dalkıran, Ö. (2013). Kitabın Tarihi. Türk Kütüphaneciliği. 27, 1, 201-213.
- Durmaz, Ö. (2009). Hızlı Tüketim Ürünlerinin Ambalaj Tasarımında Çağrışımsal Öğrenme ile Renk Kararları (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (236037).
- Dündar, B. (2011). Kitap Nesnesi Nesne Olarak Kitap. İstanbul: Akın Nalça Kitapları.

- Ersan, M. (2014). Tablet Ortamında Resimli Çocuk Kitapları; Etkileşimli Bir Resimli Çocuk Kitabı Uygulaması Tasarımı. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (353161).
- Fischer, X. Nadeau, J. (2011) Interactive Design: Then and Now. In: Research in Interactive Design Vol. 3. Springer, Paris.
- Guillermou, T. (2017). A Short History of Book Cover Design, Graphéine. <https://www.grapheine.com/en/history-of-graphic-design/history-of-book-covers>, Erişim Tarihi: 1 Mart 2021.
- Gülpınar, F. (2010). Görsel Kavramlar, İllüstrasyon ve Çocuk Kitapları (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (264243).
- Gümüş, S., Güler C., Güler E. ve Erorta, Ö.Ö. (2012), Mobil Cihazlar için Etkileşimli E-Kitap Tasarım Araçları, XVII. Türkiye’de İnternet Konferansı.
- Gümüş, S., Erdoğan, E., & Bozkurt, A. (2017). Dijital Yayıncılık ve Dijital Yayıncılık Araçları. İ. Usta & H. S. Kıray (Eds), Web Yayıncılığı (s. 96-125). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Heller S. ve Vienne V. (2012). Grafik Tasarımı Değiştiren 100 Fikir (1. Baskı) İstanbul: Literatür Yayınları.
- Kara, M. (2016). Etkileşimli E-Kitap Uygulama Tasarımı: Manas Destanı (Sanatta Yeterlik Tezi), YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (448132).
- Kazancı G. M. (2017). 3-6 Yaş Çocuklarına Yönelik Resimli Çocuk Kitaplarının İç Yapı Özelliklerinin İncelenmesi. IV. International Eurasian Educational Research Congress Bildiri Özetleri Kitabı. Erişim Tarihi: 06.09.2022. <https://www.researchgate.net/publication/326716819>.
- Kidd, C. (2015). Bütün Bir Kitabın Haikusu Gibi, İAN. Edebiyat, s.11-32.
- Kratz, C. A. (1994). On Telling/Selling a Book by Its Cover. Cultural Anthropology, Vol. 9, No. 2, pp. 179-200. Wiley on behalf of the American Anthropological Association, <https://www.jstor.org/stable/656239>, Erişim Tarihi: 7 Eylül 2021

- Kul, N. (2014). Evrensel Bakış Açısıyla Ülkemizde 1930-2010 Yılları Arasında Basılan Resimli Çocuk Kitapları. (Yüksek Lisans Tezi) YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (364949).
- Lomlu, U. (2015). Kitapları Kapağına Göre Yargılayın, İAN. Edebiyat, Aylık Edebiyat ve Sanat Dergisi, 11, 27.
- Löwgren, J. (2022). Interaction Design - Brief Intro, The Encyclopedia of Human-Computer Interaction, 2nd Ed. Interaction Design Foundation <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>, Erişim Tarihi: 12 Haziran 2022
- Mahon, E. (2015). Yazarla Okur Arasında Bir Köprü, İAN. Edebiyat, s.11-30.
- Mendelsund, P. (2014). Cover, Power House Books. Çin.
- Özcan, O. (2008). İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar (2. Baskı). İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Pavithra, A. ve Aathilingam, M. & Murukanantha Prakash, S. (2018). Multimedia and Its Applications. International Journal for Research & Development In Technology, Vol 10, No 5, pp. 271-276.
- Sankur, B. (2008). İngilizce-Türkçe Ansiklopedik Bilişim Sözlüğü (3. Baskı). İstanbul: Pusula Yayıncılık.
- Senemoğlu, N. (2009). Gelişim Öğrenme ve Öğretim, Ankara: Ertem Matbaacılık.
- Sharp H., Jennifer P. ve Rogers Y. (2007): Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction. John Wiley and Sons
- Siang T. Y. (2021). What is Interaction Design? Erişim Tarihi: 05 Haziran 2022 <https://www.interaction-design.org/literature/article/>
- Smeets, D. ve Bus, A. (2013). Picture Storybooks Go Digital: Pros and Cons, Quality Reading Instructionin the Age of Common Core Standarts, (Linda Gambrell, Susan B. Neuman ed.), International Reading Association, pp. 176-189.



- Sommerer, C. Jain, L.C. Mignonneau, (Eds.) L. (2008). The Art and Science of Interface and Interaction Design (Vol. 1). Springer-Verlag Berlin Heidelberg.
- Takacs, Z. K. (2015). On-Screen Children's Stories: The Good, The Bad and The Ugly. ad. Prof. Dr. Adriana G. Bus, Unpublished doctorate's thesis, Nederland: Leiden University.
- Taşçıoğlu, M. (2020). Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Kitap (2. Baskı). Ankara: Dost Yayınevi.
- Tonta, Y. (2000). Elektronik Yayıncılıkta Son Gelişmeler. Bilgi Dünyası, 1(1), 89-132 <http://bby.hacettepe.edu.tr/yayinlar/89-132--24.pdf>, Erişim Tarihi: 02.03.2022.
- Zor, A.ve Kayabaşı, Y. (2020). İnteraktif/Etkileşimli Tasarım Kapsamından Yapılan Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi, Uluslararası Pegem Eğitim Kongresi IPCEDU 2020. (1. Baskı) Ankara: Pegem Akademi.

## EXTENDED ABSTRACT

### Introduction

Interactive e-books are a rapidly evolving field that includes images, video, audio, animation, interactivity, and other forms of multimedia. The primary purpose of these e-book designs is to improve the reading experience and make the reader more interesting and immersive. These interactive e-book designs, mostly designed for children, serve the purpose of facilitating children's reading and learning experience, increasing their attention and interest, and also improving their visual perception, tactile experience and mental skills. It also helps children adapt to current technologies and improve their skills in using technological tools. In the examinations made within the scope of this research, it was seen that most interactive e-book cover designs prepared for preschool children did not have enough interactivity and that the cover designs were interfaces consisting of menus. In this context, the interactive e-cover design should be visually attractive, functional and user-friendly, optimized for

different digital devices and consistent with the content, style and aesthetics of the book. Interactive e-covers are not static like printed book covers and are dynamic in nature, allowing readers to interact with the cover. It is thought that these should encourage the reader to read the book by giving clues about the content. Based on this, interactive e-books prepared for pre-school children by various publishing houses and made available in the digital environment were selected and an interactive e-cover design was made for them.

### **Method**

The research started with a literature review and then interactive designs made in the field of graphic design were identified. Based on these designs, it has been tried to reveal what features should be in an interactive design.

Within the scope of the subject and purpose of the research, quantitative research method was used within the framework of the application of interactive design in e-book cover designs. A descriptive research design was applied in the survey model of this research.

Based on the information obtained in the research, interactive e-books suitable for the 4-7 age range, prepared for preschool children by various publishing houses and offered in digital environments such as the online application store App Store and Google Play Store, were selected and interactive e-cover designs were made. Opinions were received regarding whether the interactive e-cover design for preschool children was suitable for its purpose and whether it was successful in terms of interaction. Based on the findings obtained, some conclusions have been reached about what interactive designs should be like in graphic design.

### **Conclusion**

1. It has been concluded that the figures used in the design are suitable for the level of preschool children. The designs are made using simple, clear and understandable colors that can be easily understood, especially by pre-school children, and vibrant colors that can attract their attention.
2. It was concluded that the movable elements in the design are easy for preschool children to use. Although preschool children are still reading with their parents, the design supported by interactive applications allows children to communicate with the cover design. Therefore, it is important that the movable elements are easy to use.
3. Sound, one of the design elements used in design, is important to facilitate the process of conveying information to children. Since preschool children carry out a shared reading with their parents, they need to use sound elements to understand the reality of images and texts. In addition, thanks to the sound feature used in the name of the cover, children can become familiar with a

word they have never heard before and expand their vocabulary. In this context, it was concluded that the sounds used in the designs were compatible with the figures.

4. It has been concluded that the movable elements used in the design are capable of arousing curiosity in children. It has been observed that with these movable elements, children's ability to change fonts, changes in colors, and drag and drop objects and figures by moving them, both stimulate their imagination and arouse their curiosity.

5. It has been concluded that the movable elements in the design support children's creativity. With movable elements, children can move objects and figures wherever they want with the drag and drop feature. In this way, they create their own designs by intervening in the design, at least partially. Thus, it was concluded that children's interest in the e-cover increased as they adopted the design and established a bond.

6. It has been concluded that the directional buttons (volume on-off, info, mouse pointer, etc.) used in the design are suitable for their purpose. Since these buttons/buttons used for guidance and information are integrated with the design, it has been observed that they attract the child's attention and encourage them to use them.

7. It has been concluded that the typographic elements used in the design are sufficient in terms of interaction. It is thought that interacting with changes in the sound, color and fonts used in typographic elements will contribute to the familiarization with the word and the development of vocabulary, as stated in the sound element.