

dr. öğr. üyesi münire yıldız (sorumlu yazar|corresponding author)
süleyman demirel üniversitesi, güzel sanatlar fakültesi, grafik tasarımı bölümü
munireyildiz@sdu.edu.tr orcid: 0000-0003-2064-9555

fatime kırdal
süleyman demirel üniversitesi, güzel sanatlar enstitüsü,
grafik tasarım bölümü yüksek lisans öğrencisi
fatimekirdal_09@hotmail.com orcid: 0009-0001-6932-3049

WEB TASARIMINDA YARATICI ÇÖZÜMLER: OYUNLAŞTIRILMIŞ PORTFOLYO TASARIMLARI

araştırma makalesi|research article
başvuru tarihi|received: 03.12.2024 kabul tarihi|accepted: 11.07.2025

ÖZET

Dijitalleşme ile oyunlaştırma tekniğinin kullanımı, etkileşimli ve dinamik dijital portfolyoların geliştirilmesine olanak tanımaktadır. Bu kapsamda oyunlaştırma tekniğinin dijital portfolyo tasarımlarında nasıl kullanıldığının incelenmesi amaçlanmaktadır. Aynı zamanda, çalışma, dijitalleşen dünyada portfolyo sunumlarında oyunlaştırma unsurlarının dinamizm ve etkileşimini analiz etmeyi hedeflemektedir. Bu bağlamda, araştırma kapsamında oyunlaştırma tekniğinin kullanımına yönelik gelişmeler gösteren güncel örneklerin incelenmesi amacı güdülmektedir. Kısacası, oyunlaştırmanın dijital portfolyo tasarımlarındaki kullanımı ve önemi ele alınmaktadır. Ayrıca bu tekniklerin kullanımının tasarımcılara ve kullanıcılara sunduğu olanaklar değerlendirilmektedir. Araştırma kapsamında, kullanıcı etkileşimini ön plana çıkaran tasarım unsurlarına odaklanılarak, bu unsurların dijital ortamda nasıl şekillendiği ve oyunlaştırmanın bu süreçte nasıl bir dinamizm kattığı analiz edilmektedir. Çalışmanın yöntemi, oyunlaştırma tekniklerinin kullanımına yönelik güncel örneklerin incelenerek betimsel bir analizi içermektedir. Çalışma, teorik bir yaklaşım ile güncel örneklerin bir araya getirilmesini öngörmekte ve bu bağlamda gözlemsel bir analiz yöntemi benimsemektedir. Bu çalışmanın sonucunda, dijital portfolyo tasarımlarında oyunlaştırmanın kullanıcı etkileşimini artırarak daha dinamik ve akılda kalıcı bir deneyim sunduğunu, tasarımcıların yaratıcılıklarını sergilemeleri için etkili bir araç olduğunu ve bu tekniklerin gelecekte dijitalleşmenin önemli bir parçası olarak sektörde bir dönüşüm yaratacağını ortaya koyulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Oyunlaştırma, Dijital Portfolyo, Web Tasarımı, Teknoloji, Etkileşim

Yıldız, M., Kırdal, F. (2025). Web tasarımında yaratıcı çözümler: Oyunlaştırılmış portfolyo tasarımları. *Bodrum Journal of Art and Design*, 4(2), 304-324.
<https://doi.org/10.58850/bodrum.1595774>

CREATIVE SOLUTIONS IN WEB DESIGN: GAMIFIED PORTFOLIO DESIGNS

ABSTRACT

The use of gamification techniques through digitalization enables the development of interactive and dynamic digital portfolios. In this context, the study aims to examine how gamification techniques are utilized in digital portfolio designs. Additionally, it seeks to analyze the dynamism and interaction that gamification elements contribute to portfolio presentations in an increasingly digitalized world. In this regard, the research focuses on examining current examples that demonstrate developments in the use of gamification techniques. In summary, the study addresses the use and significance of gamification in digital portfolio designs. Furthermore, it evaluates the opportunities that these techniques offer to both designers and users. Within the scope of the research, particular attention is given to design elements that prioritize user interaction, analyzing how these elements are shaped in digital environments and how gamification contributes dynamism to this process. The methodology of the study involves a descriptive analysis through the examination of current examples of gamification technique applications. The study adopts an observational analysis method, aiming to combine a theoretical approach with contemporary examples. As a result of the study, it has been revealed that the use of gamification in digital portfolio designs enhances user engagement, offers a more dynamic and memorable experience, serves as an effective tool for designers to showcase their creativity, and is expected to become a significant component of digital transformation within the sector in the future.

Keywords: Gamification, Digital Portfolio, Web Design, Technology, Interaction

EXTENDED ABSTRACT

Introduction	The rapid advancement of digital technologies has profoundly altered the ways in which individuals communicate, create, and present their work. Within this shift, portfolio design has evolved from static, print-based presentations to dynamic, interactive digital formats. One prominent approach that has gained traction in digital portfolio design is the use of gamification techniques. Gamification, the application of game-design elements in non-game contexts, enhances user engagement, encourages exploration, and enriches the overall user experience. The incorporation of storytelling, point-scoring systems, achievement badges, and interactive navigation transforms passive browsing into an immersive journey. As communication increasingly relies on digital media, portfolios must now offer not only aesthetic appeal but also functional interactivity. This paper situates its investigation within this context, analyzing how gamification reshapes digital portfolios and contributes to the evolving landscape of web-based design practices.
Purpose and scope	The primary purpose of this study is to examine the role of gamification techniques in enhancing the effectiveness of digital portfolio designs. It seeks to answer the following question: How does gamification contribute to user engagement, interactivity, and the professional presentation of digital portfolios? The study addresses the growing necessity for designers to differentiate themselves in an increasingly competitive and content-saturated digital environment. By analyzing current examples, the research aims to define best practices and common challenges in the implementation of gamification elements within portfolio design. The scope of the study covers web-based portfolios developed by individual designers and institutions, focusing specifically on those utilizing interactive, game-like features to enrich user experience.
Method	The research employs a descriptive and observational methodology, analyzing selected case studies through qualitative content analysis. Portfolios that prominently feature gamification elements were identified and systematically examined to understand how these components affect user engagement and narrative structure. Cases include Robby Leonardi's gamified resume, Bruno Simon's 3D driving portfolio, Peter Oravec's pixel art city interface, and the Hong Kong Design Institute's 3D project island. These examples were chosen based on their innovative integration of gamification mechanics and their critical acclaim within design communities. A qualitative, purposive sampling approach ensures that the selected portfolios represent a diverse range of creative and technical strategies. The study emphasizes a user-centered design perspective, assessing each example through criteria such as usability, interactivity, storytelling, visual design, and emotional engagement.
Findings and conclusion	The findings demonstrate that the integration of gamification elements significantly enhances digital portfolio effectiveness by promoting user engagement and increasing memorability. Portfolios that incorporate interactive storytelling, progress tracking, and achievement rewards offer a more immersive experience, encouraging users to spend more time exploring the content. Robby Leonardi's side-scrolling resume effectively combines narrative and navigation, allowing users to experience his professional journey as a game, thereby reinforcing key information through interactive exploration. Bruno Simon's portfolio, while innovative in its 3D navigation and vehicle control, highlights the challenges of balancing usability with complex mechanics; overly intricate designs may hinder accessibility. Peter Oravec's pixelated city offers a nostalgic yet functional interface, showcasing how visual style and interactivity can be harmoniously blended. The Hong Kong Design Institute's 3D project island illustrates the use of spatial navigation and discovery to engage users within an academic showcase. These examples collectively suggest that effective gamification requires thoughtful integration aligned with clear communication goals. Overloading a portfolio with gamified elements without strategic planning can confuse users and dilute the intended message. Successful designs balance visual aesthetics with intuitive navigation and reward structures, ensuring that interactivity enhances rather than obstructs the portfolio's primary purpose of professional presentation. The study contributes to the theoretical framework of user-centered design and gamification in web environments by demonstrating the practical implications of these approaches in creative fields. It recommends that designers employ gamification not as an aesthetic add-on but as a strategic tool to foster deeper emotional connections, extend user interaction time, and create memorable professional narratives. For practitioners and researchers, the findings highlight the necessity of user experience research and iterative testing when developing gamified portfolios. In conclusion, as digital platforms become the primary medium for professional self-representation, integrating gamification into portfolio design offers a competitive advantage. It aligns with broader digital trends emphasizing personalization, interactivity, and experiential communication. Future research could explore the application of emerging technologies such as augmented reality (AR) and artificial intelligence (AI) personalization in gamified portfolios. By strategically implementing gamification, designers can create compelling, user-centered portfolios that not only showcase their skills but also provide engaging experiences for diverse audiences.

Keywords: Gamification, Digital Portfolio, Web Design, Technology, Interaction

GİRİŞ

Gelişen teknolojilerle birlikte, basılı yayın organları yerine internet tabanlı bilgi aktarım araçları tercih edilmeye başlanmıştır. Bu durum, kullanıcıların deneyimlerini hem zaman hem de maliyet açısından daha verimli hale getirirken, aynı zamanda daha geniş sanal kitlelere ulaşma imkânı sunmuştur. Günümüzde iletişim kurma yöntemi olarak internet tabanlı platformların tercih edilmesi, tasarımcıların birden fazla kişiyle eş zamanlı iletişim kurmalarını sağlamaktadır. Bu durum tasarımcıların aktarım yöntemlerini teknolojik gelişmeler doğrultusunda güncellemelerini gerekli kılmaktadır.

Basılı yayın araçlarıyla paylaşılan tasarımlar, teknolojinin ilerlemesiyle birlikte sanal ortamlar, web siteleri ve internet ağları aracılığıyla dünyanın dört bir yanındaki kullanıcılara ulaşır hale gelmiştir. Bu dönüşüm, kağıt israfının önlenmesiyle çevresel sürdürülebilirliğe katkı sağlarken, basım ve dağıtım süreçlerinden kaynaklanan ekonomik sorunların azalmasına da olanak tanımıştır. Tasarımcılar, teknolojinin sunduğu imkânları özgün bir biçimde kullanarak bu gelişmeleri kendi pratiklerine uyarlamıştır. Ancak, bu durumun avantajları olduğu kadar dezavantajları da bulunmaktadır. Paylaşımın ve iletişim kurmanın bu kadar hızlı gerçekleşmesi, rekabet artışını da beraberinde getirmiştir. Bu durumun, niteliksiz içeriklerin dijital ortamda yaygınlaşmasına ve bilgi kirliliğinin artmasına yol açabileceği düşünülmektedir. Bu tür bir ortamda, nitelikli çalışmaların fark edilmesi ve hedef kitleye ulaşması güçleşebilir. Dolayısıyla, dijital portfolyo üretim sürecinde daha özgün ve etkileyici tasarımlar arayışı doğmaktadır. Bu bağlamda, dijital portfolyolara bakıldığında tasarımcıların yalnızca estetik açıdan güçlü olmadığı, aynı zamanda kullanıcı etkileşimini merkeze alan portfolyo sunumları hazırlamaya yöneldiği örnek araştırmalarda görülmektedir. Dijital portfolyo sunumlarında işlevsellik ve görsel aktarım arasında bir denge oluşturularak, ulaşılması amaçlanan kitleyle daha etkili bir şekilde iletişim sağlanmak istediği gözlemlenmektedir. Ayrıca bu portfolyolarda tasarımcılar, projelerini dijital ortamlarda model (mockup) yerleşimleri ile gerçekçi hale getirerek ve etkileşim elemanlarını kullanarak daha etkili bir kullanıcı deneyimi sunmaktadır.

Dijital portfolyo üretim süreci, tasarımcıların sadece görsel içerik oluşturmaktan öteye geçerek, kullanıcılarla etkileşim kurmasını sağlayan yenilikçi tasarım unsurları geliştirmelerini içermektedir. Örneğin, oyunlaştırma (gamification) teknikleri, portfolyo sunumlarını daha dinamik ve ilgi çekici hale getirirken, tasarımcıların özgünlüklerini ve profesyonel yetkinliklerini daha etkili bir şekilde vurgulamalarına olanak tanımaktadır. Bu süreçte kullanılan araçlar ve yazılımlar, tasarımcıların üretim sürecini hızlandırmakla kalmayıp, tasarım kalitesini artırmalarını da sağlamaktadır. Günümüzde dijital portfolyolar, yalnızca içerik sunmakla sınırlı kalmayıp; tasarımcıların mesleki kimliklerini yapılandırdıkları, rekabet gücü elde ettikleri ve kendilerini farklılaştırabildikleri çok boyutlu bir iletişim aracına dönüşmüştür. Bu dönüşüm, dijital portfolyo alanının daha derinlemesine araştırılmasını ve örnek tasarımların kapsamlı biçimde incelenmesini gerekli kılmaktadır. Oyunlaştırma tekniğinin motivasyon artırma özelliği sayesinde (Kunduracıoğlu, 2018: 66), bu yaklaşımla tasarlanan arayüzlerin kullanıcıların sitede daha uzun süre kalmalarını teşvik edeceği ve site içerisindeki içerikleri keşfetme isteklerini artıracığı öngörülmektedir. Bu doğrultuda, oyunlaştırmanın kullanıcı etkileşimini artırmadaki potansiyel rolü ortaya konulmakta; özellikle portfolyo tasarım süreçlerine katkıları ve sürece kazandırdığı yenilikçi boyutlar detaylı bir biçimde örnekler üzerinden analiz edilmektedir.

Portfolyo ile ilgili alan araştırmaları incelendiğinde Eisenman'ın (2008), basılı ve dijital portfolyoların hazırlanması, sunum kutuları ve tanıtım materyalleri, iş başvurusu sürecinde portfolyonun rolü, etkileşimli portfolyolar, web siteleri ve hareketli grafiklerle desteklenen sunumlar gibi konulara değinmiştir. Rowe (2010) ve Caldwell (2010), baskıya yönelik yerleşim, tipografi ve sunum tekniklerinin yanı sıra çevrim içi portfolyo platformlarına dair stratejilere yer verirken; Clazie (2010) ve Myers (2009), özellikle web tabanlı sunum, görsel hiyerarşi, kullanıcı deneyimi (UX) ve etkileşimli içerik üretimi gibi dijital odaklı teknikleri öne çıkarmaktadır. Clazie (2010), dijital portfolyo oluşturma sürecini pratik bir rehberle aktarırken; web arayüzü tasarımı, çevrim içi galeri yapıları ve etkileşimli sunum tekniklerini ele alır. Baron (2010) ise dijital ortamda portfolyo tasarımı için bilgi mimarisi, kullanıcı deneyimi (UX), görsel hiyerarşi ve dosya optimizasyonu gibi teknik

detaylara odaklanarak, profesyonel sunumun yapısal yönlerini ön plana çıkarır. Promopress (2015), çok dilli bir içerikle grafik tasarımcıların özgün kimliğini yansıtan yaratıcı portfolyo örneklerine yer vererek görsel çeşitlilik ve kendini ifade etme biçimlerine odaklanır. Myers (2013), portfolyo hazırlama sürecini planlama, içerik seçimi ve sunum aşamalarıyla sistemli biçimde ele alır. Hem geleneksel (basılı) hem de dijital (web, CD/DVD) portfolyo türlerine yer verilerek, farklı ortamlarda etkili sunum için teknik ve yaratıcı öneriler sunulmuştur. Mokhtar ve diğerleri (2016) çalışmasında, Adobe Illustrator, Canva gibi araçlarla görsel özgeçmişin tasarlanması ve düzenlenmesi ile infografik özgeçmiş hazırlanması hakkında açıklayıcı bilgiler sunmaktadır. Demir (2014) ve Kara (2019), grafik tasarım öğrencilerinin dijital portfolyo üretiminde karşılaştığı tercihler ve eğilimlere odaklanırken; Öz'ün (2022) yüksek lisans tezinde kişisel sunum odaklı dijital portfolyo denemeleri ve yapılandırma yöntemleri incelenmektedir.

İncelemeler neticesinde araştırmalarda portfolyo tasarım süreçleriyle ilgili oyunlaştırma kavramına rastlanmamıştır. Bu nedenle bu araştırmada oyunlaştırılmış portfolyo tasarımlarının hem tasarımcıların yaratıcı süreçlerine hem de kullanıcıların deneyimlerine sağlayabileceği katkıları akademik bir bakış açısıyla ortaya konulması amaçlanmaktadır. Bu bağlamda, portfolyo sunumunda yenilikçi çözüm olarak oyunlaştırma tekniğinin incelenerek tasarımcılara alternatif bir yöntem sunması hedeflenmektedir. İş arayışında olan bireylerin rekabet ortamında kendilerini daha görünür kılabilmesi için farklı bir yöntem olarak tercih edileceği öngörülmektedir.

YÖNTEM

Bu çalışma, web tasarımında yaratıcı çözümler bağlamında oyunlaştırılmış portfolyo tasarımlarını ele almakta ve görsel ile etkileşim odaklı yaklaşımların nitel verilerle incelendiği bir araştırma niteliği taşımaktadır. Araştırma, betimsel analiz yöntemi kullanılarak oyunlaştırma tekniklerinin ve yaratıcı portfolyo tasarımlarında kullanılan web tasarım unsurlarının etkilerini irdelemekte; bu unsurların etkileşim süreçlerine olan katkılarını değerlendirmektedir. Aynı zamanda, web tasarımı ve oyunlaştırma disiplinlerinin geniş bir literatüre sahip olması nedeniyle, örnek seçiminde amaçlı örneklem yöntemi kullanılmıştır. Oyunlaştırma öğelerini yaratıcı ve etkili bir biçimde entegre eden portfolyolar, çalışmanın amacı doğrultusunda seçilmiştir. Robby Leonard'in oyunlaştırılmış özgeçmişi, Bruno Simon'un 3D interaktif portfolyosu, Peter Oravec'in piksel sanat estetiğiyle oluşturulmuş şehir arayüzü ve Hong Kong Design Institute'un proje sergileme sitesi gibi portfolyolar, farklı tasarım yaklaşımlarını ve teknolojik uygulamaları temsil etmeleri açısından tercih edilmiştir. Bu doğrultuda seçilen veriler, içerik çözümlemesi yöntemi aracılığıyla analiz edilmiştir. Bu aşamada; tekrarlayan temalar, kullanılan oyun mekanikleri (örneğin ilerleme takibi, hikâye anlatımı, ödüller), kullanıcı motivasyonu sağlayan dinamikler, kullanılan görsel ve etkileşimli bileşenler kodlanmış ve yorumlanmıştır. Kullanılabilirlik, görsel hiyerarşi, hikâye anlatımının etkinliği, duygusal bağ kurma gibi nitelikleri değerlendirme kriterleri olarak dikkate alınmıştır.

Bu kapsamlı yöntem yaklaşımı, betimsel gözlem, içerik çözümlemesi ve amaçlı örneklem kombinasyonu ile dijital portfolyo tasarımında oyunlaştırmanın nasıl dönüştürücü bir rol oynadığını kapsamlı bir şekilde ortaya koymaktadır. Ayrıca başarılı uygulamaların yanı sıra karşılaşılan zorluklar ve geliştirme alanları da belirlenmiştir.

EĞLENCE Mİ STRATEJİ Mİ? OYUN VE OYUNLAŞTIRMA ÜZERİNE

Oyunlaştırma bağlamında oyun kavramını ele almak, bu iki olgu arasındaki ilişkiyi derinlemesine kavramak açısından önemlidir. Oyun, katılımı teşvik eden ödül mekanizmaları, kurallar, hedefler ve etkileşim unsurlarını içerirken, oyunlaştırma bu unsurları farklı bağlamlara adapte ederek kullanıcı deneyimini zenginleştirmektedir. Oyun kavramı üzerine düşünmek, oyunlaştırmanın dinamiklerini, eğlenceyi nasıl bir araç olarak kullandığını ve hedeflere nasıl ulaştığını anlamak için gereklidir.

Oyun, insanlık tarihi kadar eski bir geçmişe sahiptir. Kültürel, sosyal ve bireysel etkileşimlerin temel bir unsuru olarak öne çıkmaktadır. İnsanlar, çevrelerinde meydana gelen olayları anlamak ve yorumlamak için bu olayları taklit etme yoluna gitmiştir (Yıldız, 2019: 3). Çocuklar oyun sırasında yaptıkları taklit sayesinde, rol modellerin normlarına uygun davranmayı öğrenir ve bilişsel olarak gelişir (Bodrova & Leong, 2015: 379). Bu taklit ve temsil süreçleri ile oyun, yalnızca bir eğlence aracı olmanın ötesine geçerek, insan davranışlarının ve toplumsal dinamiklerin yansıması olarak değerlendirilebilir. Oyun kavramı, en genel anlamıyla, oyuncular arasında kurallarla belirlenmiş, ölçülebilir sonuçlara sahip bir yapay çatışma durumu olarak tanımlanmaktadır (Salen & Zimmerman, 2003). Oyun, temel olarak eğlence, rekabet ve boş zaman aktivitelerine odaklanan bir yapıya sahiptir. Oyuncular, belirli kurallar çerçevesinde bir hedefe ulaşmaya çalışırken, sürecin ana amacı genellikle keyif almak, stres atmak veya bir deneyimi tatmin edici bir şekilde yaşamaktır. Bu bağlamda, dijital oyunlar, masa oyunları ve diğer geleneksel oyun türleri, oyunculara eğlence ve rahatlama odaklı bir deneyim sunmaktadır.

Oyun sektörünün iletişimde kullanımı günümüz dünyasında kaçınılmaz bir hal almıştır. İletişim, gelişen teknolojiyle birlikte internet ağları ve dijital cihazlar üzerinden gerçekleştirilmeye başlanmış ve bu durum, oyun kavramının da dönüşüme uğramasına neden olmuştur. Dijital oyunlar, teknolojinin gelişimiyle birlikte bir sektör haline gelmiş ve ciddi yatırımlar almaya başlamıştır. Gaming in Turkey tarafından gerçekleştirilen araştırmaya göre, 2023 yılında mobil, PC ve konsol platformlarında oyun oynayan kişi sayısı 47 milyonun üzerine çıkmıştır. Bu oyuncu kitlesinden elde edilen gelir ise 580 milyon dolara ulaşmıştır. 2023 yılı verileri, bir önceki yıl olan 2022 ile karşılaştırıldığında, aktif oyuncu sayısında bir artış olduğu gözlemlenmektedir. Nitekim, 2022 yılında oyuncu sayısı 44 milyonun üzerinde kaydedilmiştir. Bu veriler, oyun sektörünün kullanıcı kitlesini genişlettiğini açıkça ortaya koymaktadır (Gaming in Turkey, 2024).

Firmalar, artan talep ve kullanıcı beklentilerini karşılayabilmek amacıyla yeni oyun mekanikleri, etkileşim modelleri ve gerçekçi görseller geliştirmeye başlamıştır. Dijital oyun oynama alışkanlıklarının artması, bireylerin telefon ve bilgisayar ekranlarında daha fazla zaman geçirmesine neden olmuş ve bu durum, tasarım süreçlerini doğrudan etkilemiştir. Ekran başında geçirilen sürenin artışıyla birlikte, tüketim alışkanlıklarının hızlanması, web sitesi tasarımlarından mobil arayüz tasarımlarına kadar grafik tasarım temellerinde değişimlere yol açmıştır. Grafik tasarımın, bilginin kullanıcıya etkili ve ergonomik bir şekilde sunulmasını hedeflemesi gerektiği düşünüldüğünde, bu dönüşümün önemi daha da belirgin hale gelmektedir. Oyun sektörünün gelişimi, bireylerin motivasyon dinamiklerini de değiştirmiş ve oyun mekaniklerinin tasarım süreçlerinde kullanılmasını mümkün kılmıştır. Oyun içermeyen ancak oyun hissi veren ve bu hissiyatı tasarıma yansıtan yeni bir grafik tasarım trendi ortaya çıkmıştır. Bu yeni yaklaşım, oyunlaştırma olarak adlandırılmakta ve grafik tasarımda kullanıcı etkileşimini artırmaya yönelik bir strateji olarak benimsenmektedir.

Oyunlaştırma kavramının tarihine bakıldığında, terimin ilk kez 2003 yılında Nick Peeling tarafından kullanıldığı belirtilmektedir (Marczewski, 2018: 12). Bununla birlikte, oyunlaştırma kavramı 2010 yılında daha net bir şekilde tanımlanarak literatüre kazandırılmıştır. Bu bağlamda, oyunlaştırma, "oyunsal düşünme ve oyun mekaniklerinin, kullanıcıların ilgisini çekmek ve çeşitli problemlere çözüm üretmek amacıyla uygulanması süreci" olarak tanımlanmıştır (Zichermann & Cunningham, 2011: xiv). Deterding ve diğerleri ise oyunlaştırmayı, oyun bileşenlerinin oyun dışı bağlamlarda uygulanması olarak tanımlamaktadır (Deterding vd., 2011'den aktaran Şen, 2020: 10). Bu tanımlar, oyunlaştırmının sadece eğlence unsurlarıyla sınırlı olmadığını, aynı zamanda kullanıcıların belirli hedeflere yönlendirilmesini ve problem çözme süreçlerinin teşvik edilmesini amaçlayan bir yaklaşım olduğunu göstermektedir.

Oyunlaştırma, belirli temel unsurlardan oluşmaktadır. Oyun tasarımı sürecinde sıklıkla kullanılan puan, seviye, ilerleme, hikâye ve avatar gibi bileşenler, oyunlaştırmının yapı taşlarını oluşturan temel elemanlar olarak kabul edilmektedir (Tunga & İnçeoğlu, 2016: 272). Bu unsurlar, oyunlaştırma süreçlerinin

etkili bir şekilde uygulanmasında ve kullanıcıların etkileşimlerinin artırılmasında önemli bir rol oynamaktadır. Oyunlaştırma, oyun mekanikleri ve unsurlarının (örneğin, puanlama sistemleri, ödüller, rozetler, seviye sistemleri gibi) oyun dışı bağlamlarda, özellikle eğitim, iş dünyası ve sağlık gibi alanlarda uygulanmasını ifade etmektedir. Oyunlaştırma, eğlence unsurunun bir araç olarak kullanıldığı, ancak temel amacın motivasyonu artırmak, belirli davranış değişikliklerini teşvik etmek veya hedeflere ulaşmayı kolaylaştırmak olduğu stratejik bir yaklaşımdır. Örneğin, eğitim alanında bir platformun, kullanıcıların öğrenme süreçlerini daha ilgi çekici ve etkili hale getirmek amacıyla rozet sistemi gibi oyunlaştırma unsurlarını kullanması bu yaklaşımın bir örneği olarak değerlendirilmektedir.

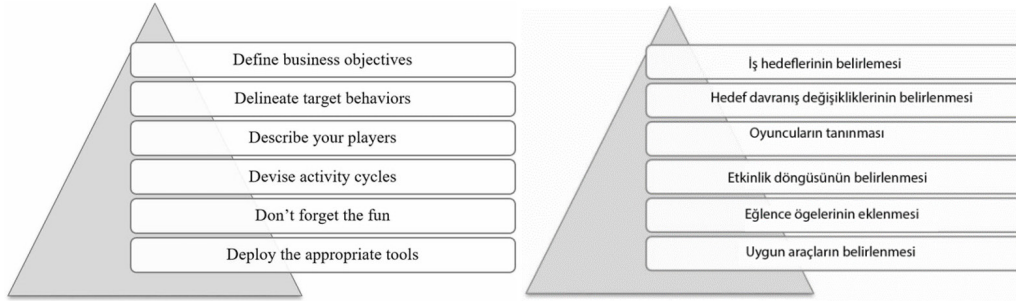
Werbach ve Hunter (2012: 67-72), oyunlaştırma tasarımı yapmak isteyen araştırmacı ve eğitimcilere yönelik bir tasarım modeli sunmuştur. Bu modelde, oyunlaştırma unsurları üç ana kategoriye ayrılmıştır: bileşenler, mekanikler ve dinamikler. Söz konusu unsurlar, bir piramit modeli içerisinde hiyerarşik bir yapı şeklinde tasvir edilmiştir (Görsel 1). Üç basamaktan oluşan bu piramidin en alt basamağında oyun bileşenleri yer alırken, orta basamakta oyun mekanizmaları ve en üst basamakta ise oyun dinamikleri bulunmaktadır. Bu yapı, oyunlaştırma unsurlarının birbiriyle ilişkisini açıklamakta ve oyunlaştırma tasarım süreçlerinin sistematik bir şekilde ele alınmasını sağlamaktadır. Oyunlaştırma unsurlarının piramidinde en üst sırada yer alan dinamikler, oyuncular tarafından doğrudan gözlemlenemeyen ancak oyunlaştırma tasarımında kritik bir role sahip olan kurgusal tasarım öğeleridir. Oyun dinamikleri, oyunlaştırmanın oyuncular üzerinde yaratacağı etkiyi tasarlamak için kullanılır ve farklı oyuncu tiplerine uygun çeşitli dinamikler bulunmaktadır. Werbach ve Hunter (2012: 67-68), oyunlaştırmada beş temel dinamik tanımlamıştır. Bunlar, görsel 1'de ifade edildiği gibi kısaltmalar, duygular, hikâyeleştirme, ilerleme ve ilişkilerdir. Oyun dinamikleri ile kurgulanan oyunlaştırma, mekanizmalar aracılığıyla hayata geçirilir. Mekanizmalar, oyuncu bağlılığını ve motivasyon düzeyini artırmak amacıyla kullanılan araçlardır. Bu mekanizmalar, oyunlaştırma dinamiklerinin uygulanmasını sağlayan işlevsel yapılar olup, Werbach ve Hunter (2012: 68-69) tarafından Görsel 1'de detaylı isimleri gösterilen on temel mekanik olarak listelenmiştir. Bu mekanikler; meydan okuma şans faktörü, yarışma, işbirliği kurma, geribildirim, kaynak edinme, ödül kazanma, işlemler, sıra ve kazanma durumudur. Oyunlaştırma bileşenleri ise oyuncularla doğrudan etkileşim kuran tasarım unsurlarıdır. Rozetler, liderlik tabloları, seviyeler ve sanal ödüller gibi tasarım öğeleri, oyunlaştırma bileşenlerinin temel örneklerindendir ve oyuncuların oyunlaştırılmış bağlamda etkileşime girdikleri unsurlar olarak işlev görmektedir. Bu üç unsur birlikte oyunlaştırma tasarımını oluşturarak, oyuncu deneyimini şekillendiren bir bütünlük sağlamaktadır.



Görsel 1. Oyunlaştırma piramidi

Werbach ve Hunter (2012) tarafından Görsel 2'deki gibi oyunlaştırma algoritmasını sınıflandırmaya yönelik bir sistem geliştirilmiştir. Basamaklı bir yapı üzerine kurulu olan bu sistem, oyunlaştırma süreçlerinin sistematik bir şekilde tasarlanmasını sağlamakta ve iş hayatında etkili bir şekilde uygulanabilmektedir. Bu yaklaşım, oyunlaştırma yöntemlerinin farklı bağlamlarda pratik ve stratejik bir araç olarak kullanılmasına olanak tanımaktadır. Oyunlaştırma süreçlerinin

etkili bir şekilde uygulanabilmesi için bir dizi adım izlenmesi gerekmektedir. İlk olarak, oyunlaştırmaya başlamadan önce hedeflerin kesin, ölçülebilir, ulaşılabilir, gerçekçi ve belirli bir zaman aralığına sahip olması gereklidir. Sağlam temellere dayalı bir hedef belirleme süreci, oyunlaştırmının sürdürülebilirliğini ve başarı olasılığını artırmaktadır. Hedeflerin netleştirilmesinin ardından, hedef davranış değişikliklerinin belirlenmesi kritik bir aşamayı oluşturmaktadır. Bu aşamada, belirlenen kitlenin belirli davranışlar sergilemesi sağlanmalıdır. Örneğin, bir sosyal medya kampanyasında, "içerik beğenilerinin 10 kişiye yükseltilmesi" gibi somut bir hedef tanımlanabilir. Oyunlaştırma sürecinin bir diğer önemli adımı, hedef kitlenin doğru bir şekilde tanımlanmasıdır. Farklı yaş grupları ve ilgi alanlarına sahip bireylerden oluşan toplumda, hedeflenen kitlenin kim olduğunu anlamak ve buna yönelik araştırmalar yaparak istatistiksel veriler oluşturmak, oyunlaştırma tasarımının temellerini şekillendirecektir. Hedef kitle tanımlandıktan sonra, etkinlik döngüsünün planlanması gerekmektedir. Bu süreçte, istenilen davranış değişiklikleri hedef kitlenin dikkatini çekecek ve onları motive edecek şekilde sıralanmalı ve her bir davranışın bir sonraki adımı destekleyecek şekilde planlanması sağlanmalıdır. Oyunlaştırmının temel unsurlarından biri olan eğlence, bu sürecin vazgeçilmez bir parçasıdır. Eğlence öğeleri, kullanıcıların motivasyon kaynağı olarak işlev görmektedir. Tema tasarımının ve oyun dinamiklerinin etkili bir şekilde kullanılması, kullanıcıların hedeflenen davranışları gerçekleştirmelerini desteklemektedir. Lazzaro'ya göre (2004: 2-8), eğlence dört kategoriye ayrılmaktadır: zor eğlence, kolay eğlence, insanlarla eğlence ve ciddi eğlence. Son aşamada, oyunlaştırma sürecinde kullanılacak uygun araçların seçimi yapılmalıdır. Bu süreç, oyunlaştırmının hangi ortamda ve hangi mekaniklerle uygulanacağını belirlemek açısından büyük öneme sahiptir. Örneğin, web sitesi üzerinden sunulan bir oyunlaştırma programı, çeşitli dinamikleri ve etkileşimleri içerebilir. Araçların doğru çalıştığının doğrulanması için bir test süreci uygulanmalıdır. Bu adımlar, oyunlaştırma sürecinin etkili bir şekilde tasarlanmasını ve uygulanmasını sağlamaktadır (Yılmaz, 2017: 86-87; Tunga & İnceoğlu, 2016: 276-277).



Görsel 2. D6 oyunlaştırma modeli

D6 Oyunlaştırma Modeli dışında Yu-kai Chou tarafından da bir model geliştirilmiştir. "Octalysis" modeli, Yu-kai Chou tarafından uzun yıllar süren analiz ve geliştirme çalışmalarının bir sonucu olarak oluşturulmuştur. Chou'ya (2018) göre, etkili bir oyunlaştırma tasarımı, oyun unsurlarından ziyade kullanıcının temel motivasyon dürtüleriyle başlamalıdır. Bu model, kullanıcıyı oyunlarda ve oyun dışı aktivitelerde motive eden sekiz temel dürtüyü merkezine alır ve bu dürtüleri bir sekizgen çerçevesinde yapılandırır. Model, oyunlaştırma süreçlerinin kullanıcı odaklı bir yaklaşımla tasarlanmasına rehberlik etmektedir.

Oyunlaştırma tasarımında, kullanıcının sistem üzerinde sürekli aktif olmasını sağlamak ve etkileşimi artırmak kritik bir süreçtir. Nir Eyal (2014), kullanıcıların alışkanlık geliştirmelerini desteklemek amacıyla "Hook" modelini geliştirmiştir. Bu model, dört aşamadan oluşur: tetikleyici (trigger), kullanıcıyı harekete geçmeye yönlendiren bir işaret; aksiyon (action), kullanıcı tarafından gerçekleştirilen davranış, değişken ödül (variable reward), kullanıcının merakını canlı tutan ödül sistemi ve yatırım (investment), kullanıcının sisteme bağlılığını artıran katkılar. Bu model, kullanıcı etkileşimini sürdürülebilir bir şekilde artırmayı hedefleyen bir çerçeve sunmaktadır.

Eğlence ve strateji kavramları oyun ve oyunlaştırmanın temel farklarını ve kesişim noktalarını vurgulamaktadır. Oyun, temelinde eğlenceyi merkezine alan ve bireylerin keyif almasını öncelikli hedef olarak belirleyen bir yapıya sahiptir. Oyuncular, oyun sürecinde belirli bir hedefe ulaşmayı amaçlasalar da bu süreçte eğlence deneyimi ön planda tutulmaktadır. Buna karşılık, oyunlaştırma stratejik bir yaklaşımdır ve eğlence unsuru bir araç olarak kullanılmakla birlikte, asıl amaç daha yüksek motivasyon sağlamak, öğrenme süreçlerini desteklemek, davranış değişikliklerini teşvik etmek veya satış gibi spesifik hedeflere ulaşmayı kolaylaştırmaktır. Bu bağlamda, oyunlaştırma, eğlenceyi bir yöntem olarak kullanırken, nihai hedefi stratejik bir yaklaşımla gerçekleştirmeye odaklanmaktadır. Sonuç olarak, oyunlaştırmanın etkili bir şekilde uygulanabilmesi ve teorik temellerinin doğru bir şekilde anlaşılabilmesi için oyun kavramının işlevlerini ve mekaniklerini tartışmak büyük önem taşımaktadır. Bu, oyunlaştırmanın yalnızca eğlence değil, aynı zamanda stratejik bir araç olarak nasıl çalıştığını ortaya koyarak onun kapsamının daha iyi anlaşılmasına olanak tanımaktadır.

PORTFOLYO TASARIMINA DİJİTAL BAKIŞ

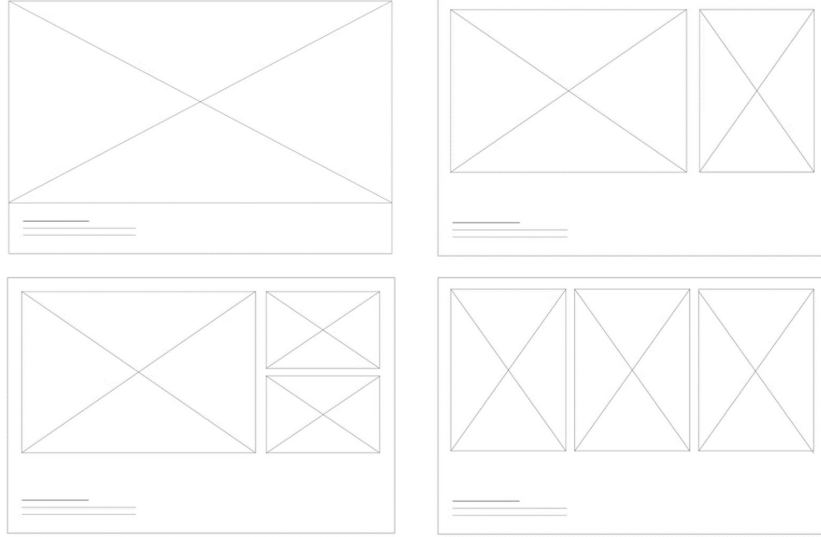
Portfolyo, bireyin yetkinliklerini ve profesyonel kimliğini en etkili şekilde ifade edebilmesini sağlayan stratejik bir araç olarak tanımlanmaktadır. Potansiyel müşteriler ve işverenler tarafından, bireyin yeteneklerini, potansiyelini, çalışma yöntemlerini ve stilini değerlendirmek amacıyla incelenen bir sunum ögesi niteliğindedir. Bu kapsamda, portfolyo; basılı dokümanlar, görsel materyaller, slaytlar ve düzenlemelerin sistematik bir şekilde sınıflandırılmasını içerir. Söz konusu değerlendirme süreci, bireyin belirli bir proje ya da pozisyon için uygunluğunu analiz etmeye yönelik kapsamlı bir araç olarak işlev görmektedir (Çakır, 2009: 21). Günümüzde ise portfolyo kavramı ile ilgili açıklamalara ek olarak dijital teknolojilerin gelişimiyle birlikte elektronik ortama taşınan portfolyolarla bu sınıflandırma genişlemiştir. Portfolyolar, e-portfolyo olarak yeniden biçimlenmiştir. E-portfolyolar, geleneksel portfolyonun temel yapısını korurken; multimedya dosyaları, köprüler (hyperlinkler), etkileşimli öğeler gibi dijital içeriklerle zenginleştirilmiş, bireyin becerilerini, başarılarını ve deneyimlerini daha kapsamlı ve dinamik biçimde sunmasına olanak sağlamıştır (Barrett, 2007; Jenson & Treuer, 2014'den aktaran Yang & Wong, 2024: 66). Turgut'un ifadesine göre bir başka deyişle portfolyo, bireylerin özgeçmiş ve becerilerini kurumlara veya yetkili kişilere sunmak amacıyla kullandıkları bir sunum aracıdır. Tasarımcı portfolyoları hem çalışmaların bir araya getirilmesi hem de gelişim süreçlerinin kaydedilmesi işlevini üstlenmektedir. Bunun yanı sıra, portfolyonun temel amaçlarından biri, sunulduğu kişi veya kişileri etkilemek ve akılda kalıcılığı sağlamaktır (Turgut, 2023: 6). Bu iki tanım, portfolyonun hem bireysel hem de profesyonel bağlamda taşıdığı öneme dikkat çekmektedir. Çakır (2009), portfolyoyu bireyin yetkinliklerini, çalışma yöntemlerini ve profesyonel kimliğini değerlendirmek için kullanılan stratejik bir araç olarak tanımlarken; Turgut (2023), portfolyonun bireyin özgeçmiş ve becerilerini sunmaya hizmet eden bir araç olmasının yanı sıra, çalışma birikimini ve gelişim sürecini yansıtan, aynı zamanda hedef kitleyi etkilemeyi amaçlayan bir sunum aracı olduğunu vurgulamaktadır. Her iki tanım, portfolyonun sistematik bir yapıya sahip olması gerektiği ve bireyin profesyonel profilini etkili bir şekilde yansıtması gerektiği konusunda birleşmektedir.

Portfolyo hazırlarken, potansiyel işverenlerin ihtiyaçları ve şirketin faaliyet alanı hakkında bilgi sahibi olmak, portfolyonun içeriğini doğru bir şekilde şekillendirmek açısından kritik öneme sahiptir. Etkili bir portfolyo sunumu, işverenle ortak bir zemin oluşturmayı ve bireyin kendini profesyonel bir şekilde ifade edebilmesini gerektirir (Taylor, 2010: 18). Kara (2019: 50), portfolyo tasarımı sürecinde yalnızca içeriğin değil, aynı zamanda tasarım dilinin de çağın estetik ve iletişimsel gerekliliklerine uygun olarak değerlendirilmesi gerektiğini belirtmektedir. Ayrıca yeni uygulama tekniklerine uyarlanması, portfolyonun etkili bir şekilde sunulabilmesi için önem taşımaktadır. Kara (2019: 50), "portfolyom güncel tasarım diliyle uyumlu mu, portfolyo tasarlamak, oluşturmak ve daha geniş

bir kitleye ulaşmak için teknolojik olanakları yeterince kullanıyor muyum, yoksa bu olanaklardan yararlanmalı mıyım, hangi medya araçları güncel trendlerle daha uyumludur” gibi soruların göz önünde bulundurulmasından bahsetmektedir. Bu sorulara verilen yanıtlar, portfolyo tasarımının etkinliğini artırmak ve profesyonel alanda daha güçlü bir duruş sergilemek açısından kritik önem taşımaktadır. Güncel tasarım trendlerine uygun bir portfolyo, bireyin profesyonel kimliğini ve yetkinliklerini daha etkili bir şekilde yansıtmayı sağlamaktadır. Bu durum, özellikle potansiyel işverenlerin ve müşterilerin dikkatini çekme ve bireyin profesyonel değerini anlama sürecinde önemli bir avantaj doğurmaktadır. Teknolojik olanakların ve dijital platformların kullanımı, portfolyonun daha geniş kitlelere ulaşmasına ve bireyin görünürlüğünü artırmaya katkıda bulunmaktadır. Aynı zamanda, portfolyo tasarımında doğru medya araçlarının kullanılması, yeteneklerin ve estetik anlayışın daha profesyonel bir şekilde ifade edilmesine olanak tanımaktadır. Medya araçlarının doğru kullanımı ile ayrıca bireyin sektör içinde rekabet avantajı elde etmesine ve profesyonel algısını güçlendirilmesine olanak sağlanmaktadır. Aynı zamanda, portfolyonun değişen iş ve tasarım gereksinimlerine uygun olarak şekillendirilmesi, gelecekteki fırsatlara uyum sağlama kapasitesini artırmaktadır. Dahası, portfolyo tasarımı yalnızca mevcut durumu yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda gelecekteki mesleki potansiyeli de destekleyen bir strateji sunmaktadır. Bu görüşler, Wang (2016) tarafından basılı portfolyoların uzun yıllar boyunca iş sunumlarının standart bir yöntemi olarak kullanılmasının ancak portfolyo sunumuna yönelik tercihlerin çeşitlilik göstermesinin, çalışmaların farklı platformlarda ve formatlarda sunulmasının büyük önem taşıdığını vurgulayan yazısında bahsedilmiştir. Broeck’e (2015) ait bir yazıda da basılı ve dijital portfolyoların karşılaştırılarak değerlendirme yapıldığı görülmüştür. Broeck çoğu durumda portfolyonun web için tasarlanmasının daha avantajlı olduğunu savunmuştur. İnternetin yalnızca bir portfolyo sergileme aracı olmadığından ve kariyeri destekleyecek insanlara hem ulaşmak hem de bağlantılar kurmak için bir platform olarak kullanılabilirdiğinden bahsetmiştir. Web tabanlı portfolyolar, hedef kitleyi genişletme ve kullanıcıların bireyin çalışmalarını keşfetmesini sağlama açısından büyük bir fırsat sunduğunu ileri sürmüştür. Jani (2017) de dijital portfolyoların, geleneksel basılı portfolyolara kıyasla birçok avantaj sunduğunu ifade etmiştir. Öncelikle, dijital portfolyoların coğrafi sınırlamalardan bağımsız olarak erişilebilirlik sağladığını ve internet bağlantısına sahip olan herkes tarafından görüntülenebildiğini öne sürmüştür. Ayrıca, dijital formatların multimedya unsurlarının entegrasyonuna olanak tanıdığını; video, ses ve interaktif içerik gibi zenginleştirici öğelerin eklenmesiyle daha etkileyici bir sunum deneyimi sunduğunu söylemiştir. Bunun yanı sıra, dijital portfolyolarda güncelleme kolaylığı olduğunu ve bunun da içeriğin her zaman güncel ve ilgili olmasını mümkün kıldığını vurgulamıştır. Fiziksel depolama alanına ihtiyaç duymadan çevrim içi platformlarda saklanabilmesi, taşınabilirlik ve depolama açısından pratik bir çözüme sahip olmasını avantaj olarak ifade etmiştir. Ek olarak, Wang’ın (2016) görüşüne benzer bir şekilde dijital portfolyoların arama motorları ve sosyal medya platformları aracılığıyla daha geniş bir kitleye ulaşma potansiyeli, bireyin profesyonel görünürlüğünü ve etkisini artıran bir özelliğe sahip olduğunu dile getirmiştir.

Dijital portfolyoda sayfa düzeni, içeriklerin etkili bir şekilde sunulması ve izleyicinin dikkatinin istenilen unsurlar üzerinde toplanması açısından kritik bir öneme sahiptir. İyi bir sayfa düzeni, görseller, metinler ve diğer tasarım unsurlarının uyumlu bir şekilde bir araya getirilmesini sağlayarak portfolyonun hem estetik hem de işlevsel değerini artırmaktadır. Sayfa düzeni, izleyicinin içeriği kolayca anlamasını ve yorumlamasını desteklemek içindir. Düzgün bir hiyerarşi, dikkat çekici başlıklar ve dengeli bir görsel akış, kullanıcıyı yönlendirmek ve portfolyonun genel okunabilirliğini artırmak için gereklidir. Bunun yanı sıra, düzenli bir sayfa tasarımı, profesyonellik algısını güçlendirerek izleyici üzerinde olumlu bir izlenim bırakmaktadır. Sayfa tasarımında karmaşıklıktan uzak durulmalıdır. Çalışmalar egemen unsur olarak net bir şekilde yer almalıdır. Bunu gerçekleştirmek için çeşitli düzen (layout) seçeneklerinden herhangi biri tercih edilebilir. Tam sayfayı kaplayan (full-bleed) görseller kullanılabilirdiği gibi bir sayfada birkaç görsel de yer alabilir (Görsel 3). Proje başlıkları veya sayfa

numaraları gibi sayfa aksesuarlarını alt bilgi veya üst bilgi olarak eklemek de görsellerin sayfaya bağlı hissettirilmesine yardımcı olabilir. Ancak bu tarz öğeler çevresinde gereksiz grafik kirliliği de meydana getirebilir (Mari, 2025). Bu öneriler ile portfolyo tasarımında estetik bir denge sağlamak ve içeriği etkili bir şekilde sunmak hedeflenmektedir. Amaç, izleyicinin dikkatini doğrudan çalışmalara yönlendirmek ve sunumun genel profesyonelliğini artırmaktır.



Görsel 3. Sayfa düzeni (layout)

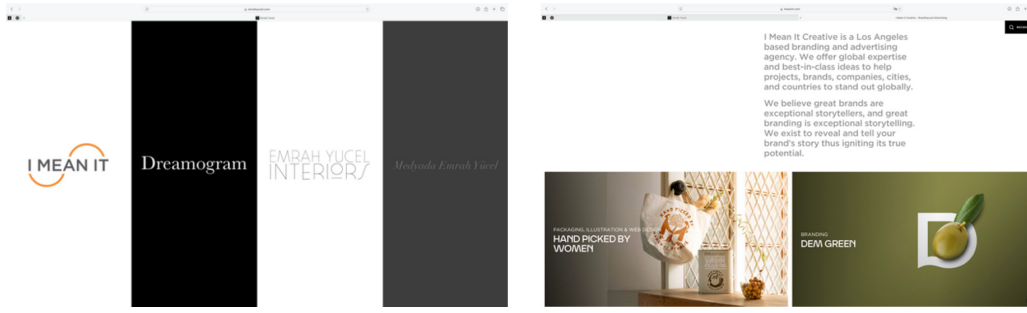
Dijital portfolyolar, basılı portfolyolar gibi, tipografinin temel bir tasarım unsuru olarak ön planda olduğu çalışmalardır. Tipografi, tasarımın en kritik öğelerinden biri olarak hem bilgi aktarımında hem de görsel iletişimde önemli bir rol oynamaktadır. Dijital ortamlarda tipografinin etkin bir şekilde kullanımı için uyulması gereken belirli ilkeler ve farkında olunması gereken sınırlamalar bulunmaktadır.

Myers (2013: 150-163), dijital portfolyo arayüzlerinde yazı ve görsellerin tasarımın temel biçim ve renk kompozisyonlarını oluşturduğunu ifade etmektedir. Ayrıca, sayfa üzerindeki her öğenin görsel bir ağırlığa sahip olduğunu ve yazı ile ilgili algıların, renk algıları ile benzer tepkiler yarattığını belirtmektedir. Dijital tasarımların başarılı bir şekilde uygulanmasında tipografik tercihlerin önemi büyüktür. Yazı karakterleri, bilgi bölümlerinin okunabilirliğini artıracak şekilde özenle seçilmeli ve uygun punto büyüklükleriyle düzenlenmelidir. Yazı puntosu, harf ve satır aralıkları, metin uzunluğu ve yerleşimi dikkate alınarak dengeli bir görselleştirme sağlanmalıdır. Bunun yanı sıra, yazının rengi ile zemin arasında oluşturulan kontrast, sayfanın genel okunabilirliği üzerinde kritik bir etkiye sahiptir. Yazı puntosunun, satır aralıklarının ve metin bloklarının doğru bir şekilde düzenlenmesi, dijital tasarımın okunabilirliğini artırmakta ve kullanıcı deneyimine olumlu katkılar sağlamaktadır. Tipografi, bu bağlamda, dijital portfolyo tasarımlarında yalnızca estetik bir unsur değil, aynı zamanda fonksiyonel bir gereklilik olarak değerlendirilmektedir. Dijital portfolyo tasarımlarında tipografinin doğru seçimi, kullanıcı deneyimini ve tasarımın etkisini doğrudan etkilemektedir. Bu bağlamda Myers (2013: 150-163), tasarımcılara bir dizi öneride bulunmakta ve bu önerilerin, değişen teknoloji ve estetik beğenilere rağmen, özellikle kişisel marka oluşturma sürecinde önemini koruduğunu vurgulamaktadır. Myers (2013: 150-163), dijital ortamlar için tasarım yapılırken, düşük çözünürlüklü ekranlara uygun olarak tırnaksız (sans serif) yazı karakterlerinin tercih edilmesini önermektedir. Farklı yazı karakterlerinin aşırı kullanımının, her karakterin ifade ettiği anlamların farklılık göstermesi nedeniyle, tutarsız bir tasarım diline yol açabileceğini belirtmektedir. Ayrıca, dijital tasarımlarda büyük punto kullanımı, okunabilirlik açısından daha etkili bulunmaktadır. Küçük yazı puntosunun baskı ortamlarında tercih edilmesine

rağmen, dijital ekranlarda aynı başarıyı göstermediğini ifade etmektedir. Yazı puntosunun seçiminde hedef kitle, ekran mesafesi ve farklı kullanıcı ihtiyaçlarının dikkate alınması gerektiğini vurgulamaktadır. Dijital portfolyo tasarımlarında yazıların altlarının çizilmemesi, metinlerin daha anlaşılır bir şekilde sunulması gerektiğini düşünmektedir. Bunun yanı sıra, ekrandaki metin miktarının sınırlandırılması ve küçük bilgi blokları şeklinde düzenlenmesi, metinlerin okunabilirliğini artıran bir yöntem olarak öne çıktığından bahsetmektedir. Metinlerin tamamının büyük harfle yazılması, tasarım yüzeyinde durağan bir etki oluşturmakta ve okunabilirliği olumsuz yönde etkilemektedir. Öte yandan tasarımda beyaz boşlukların kullanımı, yalın bir görsel dil oluşturarak metinlerin daha kolay okunmasını desteklemektedir.

Bu öneriler, dijital portfolyo tasarımlarının hem estetik hem de işlevsellik açısından daha etkili olmasına katkıda bulunmaktadır. Tasarım sürecinde dikkate alınması gereken önemli unsurlar olarak değerlendirilmektedir. Bu unsurlardan biri de renktir. Renk, iletişimde güçlü bir görsel unsur olarak, dikkat çekme ve anlam aktarma süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır. Çok yönlü anlam katmanları sunarak tasarımlara hareket ve enerji katan renk, aynı zamanda odak noktası oluşturma işlevi görmektedir. Kültürel ve duygusal ilişkiler aracılığıyla kimlik ve karakteristik özelliklere ilişkin anlamlar kazandırabilen renk, tasarımın ifade gücünü artırır. Bununla birlikte, renk çağrışımları evrensel bir nitelik taşımamakla birlikte, marka kimliğiyle ilişkilendirilerek diğer görsel unsurlarla bütünleştiğinde fark edilirliliği artırır ve akılda kalıcılığı desteklemektedir. Görsel düzen içerisinde kullanılan renk, yalnızca estetik bir unsur olarak değil; aynı zamanda boyut algısı ve optik yanılsamalar yaratarak, görsel hiyerarşinin oluşumunda belirleyici bir faktör olarak rol oynamaktadır. Ayrıca, yazı bloklarının okunma süresini kısaltma ya da uzatma gibi işlevsel etkiler de göstermektedir. Bu bağlamda, renk, tasarımın hem estetik hem de işlevsel bir unsuru olarak, görsel iletişimin başarısında merkezi bir konumda yer almaktadır (Landa, 2014: 23-27). Ekran tasarımlarında aşırı renk kullanımı, diğer tasarım unsurlarının algılanmasını zorlaştırarak görsel ürünlerin etkisini olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Bu nedenle, özellikle portfolyo sitelerinde, sunulan çalışmaların etkisini azaltmayacak şekilde nötr zemin renklerinin tercih edilmesi önemlidir. Ayrıca sayfa zemininde karmaşık doku kullanımı, görsel bütünlüğü bozabileceği ve tasarım unsurlarının dikkat dağıtıcı unsurlar arasında kaybolmasına neden olabileceği için kaçınılması gereken bir uygulamadır. Tasarımın genel sadeliğini ve odak noktasını koruyacak renk seçimleri, görsel iletişimin etkinliğini artırmada kritik bir rol oynamaktadır (Öz Pektaş, 2018: 1232).

Tasarımcı Emrah Yücel'in (t.y.) web portfolyosunun, gerçekleştirilen incelemeler doğrultusunda, önerilen tasarım kriterlerini karşıladığı ve kullanıcı deneyimini önceliklendiren bir arayüz tasarımına sahip olduğu görülmektedir. Yücel, estetik bir düzenlemeyle profesyonel deneyimlerini ve projelerini etkili bir şekilde sunmaktadır. Anasayfada Yücel'in farklı alanlardaki çalışmalarını temsil eden net ifadeler yer verilmiştir. Bu yaklaşım, ziyaretçilerin projeler arasında kolayca gezinmesini ve her bir çalışmanın detaylarına hızlıca ulaşmasını sağlamaktadır. Portfolyo, Yücel'in *I Mean It Creative* ve *Dreamogram* gibi yaratıcı ajansların yanı sıra iç mekân tasarımı projelerini de kapsamaktadır. Her bir bölüm, ilgili projelerin görselleri ve açıklamalarıyla desteklenerek, Yücel'in geniş kapsamlı yeteneklerini ve sektördeki çeşitliliğini vurgulamaktadır. Ayrıca, "Medyada Emrah Yücel" bölümü, sanatçının medyada yer alan röportajları ve makalelerini içermektedir. Bu bölüm, Yücel'in sektördeki konumunu ve profesyonel itibarını pekiştirmektedir. Tasarımda yazı tipi tercihi tırnaksız olarak görülmektedir. Bu tercih, çağdaş bir görünüm sunarken aynı zamanda yüksek okunabilirlik sağlamaktadır. Karmaşadan uzak bu yaklaşım, portfolyonun profesyonelliğini ve odaklanmış yapısını desteklemektedir. Başlıklar, metin bölümleri ve açıklamalar arasında net bir hiyerarşi bulunmaktadır. Büyük boyutlu ve kalın başlıklar dikkat çekerken, alt metinler daha ince ve okunabilir bir yapıdadır. Renk olarak, beyaz, siyah ve gri gibi nötr renklerin ağırlıklı olarak kullanılması, çalışmaları ön plana çıkarmaktadır. Bu renkler, arka planda sade bir temel sağlayarak projelere odaklanmayı kolaylaştırmaktadır (Görsel 4).



Görsel 4. Tasarımcı Emrah Yücel'in web üzerindeki dijital portfolyosu

Sonuç olarak, dijital portfolyo tasarımlarında tipografi, renk kullanımı ve görsel düzenleme gibi temel tasarım unsurlarının doğru şekilde uygulanması, kullanıcı deneyimini ve iletişim etkinliğini önemli ölçüde geliştirmektedir. Nötr renk paletleri, okunabilir tipografi tercihleri ve kullanıcı dostu bir arayüz, portfolyo çalışmalarının etkisini artırırken aynı zamanda profesyonel bir görünüm sunmaktadır. Tasarımda kullanılan görsel unsurların uyum içinde olması hem tasarımın işlevselliğini hem de estetik değerini güçlendirmektedir. Bu doğrultuda, dijital portfolyoların etkili bir araç olarak kullanılabilmesi, tasarım süreçlerinde detaylara verilen önem ve kullanıcı odaklı bir yaklaşımla mümkün olmaktadır.

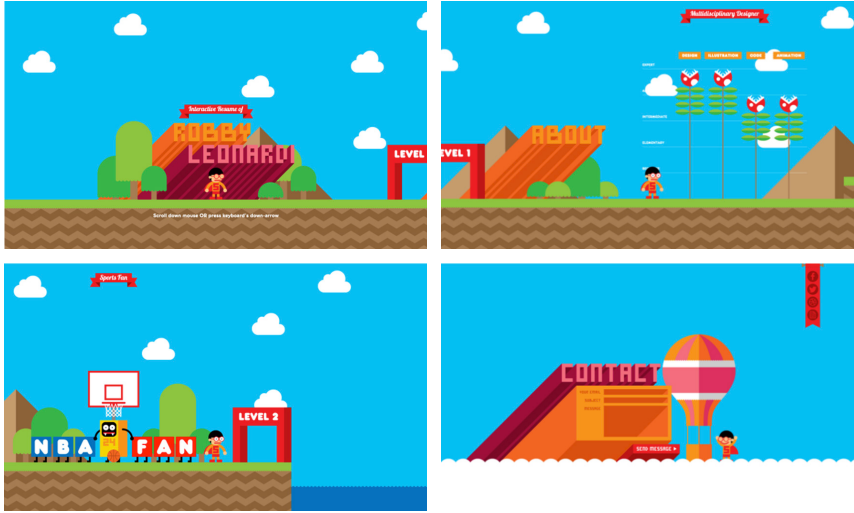
BULGULAR

Günümüz çağında, sunum türlerindeki çeşitlilik ve bu sunumların kolayca oluşturulabilmesi, portfolyo tasarımlarında yenilikçi yaklaşımların araştırılmasını zorunlu kılmıştır. Özellikle müşteri beklentilerinin farklı ve dikkat çekici portfolyo sunumlarına yönelmesi, tasarımcıları bu alanda yaratıcı fikirler geliştirmeye teşvik etmektedir. Kullanıcı odaklı bu beklenti, portfolyo tasarımlarının salt bir beceri sergileme aracı olmaktan çıkarak, kullanıcıyla bir bağ kurmayı amaçlayan daha bütünsel bir yapı kazanmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda, oyunlaştırma unsurları kullanıcıların portfolyo içerikleriyle etkileşim kurmasını kolaylaştıran, ilgiyi artıran ve tasarımı akılda kalıcı hale getiren etkili bir araçtır.

Oyunlaştırma ile ilgili önceki başlıklarda sunulan bilgiler incelendiğinde kullanıcı etkileşimini artırarak portfolyonun izlenme süresini uzatma işlevi gözlenmiştir. Böylelikle kullanıcıyı içerikle daha fazla meşgul etme ve daha akılda kalıcı bir sunum deneyimi sunma gibi çeşitli nitelikler ortaya çıkmaktadır. Ayrıca, geleneksel portfolyo sunumlarında bilgi aktarımı genellikle statik ve tek yönlü olurken, oyunlaştırma sayesinde kullanıcıların içeriğe aktif bir şekilde dahil olabildiği bilgilere ulaşılmıştır. Bu durumun, kullanıcıların portfolyoyu keşfetme sürecini bir görev veya eğlenceli bir deneyim haline getirerek bilgi aktarımını daha etkili hale getirdiği gözlemlenmiştir. Veriler doğrultusunda örnek araştırmaları yapılmıştır. Araştırma sonucunda tasarımcıların kişisel web sayfalarında oyunlaştırılmış portfolyo örneklerine rastlanmıştır. Örneğin, kullanıcıların sayfa üzerinde gezindikçe mini görevler tamamladığı, belirli çalışmaları keşfettiği veya bir hikaye içinde yönlendirildiği oyunlaştırılmış portfolyolar hem kullanıcı deneyiminin iyileştirilmesi hem de tasarımcının yaratıcılığını etkileyici bir şekilde yansıtmayı amaçlamıştır. Ayrıca, basit animasyonlarla zenginleştirilmiş etkileşimli tasarımlar veya kullanıcının seçim yaparak içeriği yönlendirdiği dinamik yapılar, tasarımın bireyselliğini ve özgünlüğünü ön plana çıkarmayı hedeflediği bilgisi sunulmuştur. Bu veriler ışığında Robby Leonardi'nin kişisel web tasarımı, Bruno Simon'un kişisel portfolyo oyunu, Peter Oravec'in portfolyo tasarımı ve Hong Kong Tasarım Enstitüsü'ne ait projelerin sergilendiği web sitesi araştırmanın örneklerini oluşturmaktadır.

İncelemeler doğrultusunda Robby Leonardi'nin (t.y.) kişisel web tasarımı biçiminde oluşturduğu portfolyo, yenilikçi ve interaktif yaklaşımıyla öne çıkan bir tasarım örneğidir. Kullanıcıya yalnızca görsel bir deneyim sunmakla kalmayan bu portfolyo, izleyiciyi bir hikâyenin veya deneyimin parçası haline getirmektedir. Klasik projelerin yalnızca sergilendiği bir yapının ötesine geçerek, her çalışmasını ayrı

bir hikâye gibi sunmaktadır. MDA modelinin bileşenler aşaması, bu web sitesinde hikâyeleştirme ile sağlanmakta ve tek yönde ilerleme dizilimi sunmaktadır. Şen'e göre (2020: 50), hikâyeleştirme kullanımı ile platformun amaçladığı bilgi karşı tarafa sistematik bir biçimde sunularak kullanıcı ile içerik arasında duygusal bir bağ kurulmaktadır. Oyunlaştırma sürecinin ikinci aşaması olan mekanikler, Mario Bros (1985) tarzını andıran bir yapı sunmakta ve kullanıcıların boşluk, yukarı ve aşağı tuşları aracılığıyla ilerleme sağlamalarına olanak tanımaktadır. Bu mekanik tasarım, kullanıcılara hikâyeye uygun bir deneyim sunarak her ilerlemede yeni bir alana geçiş yapılmasını mümkün kılmaktadır. Bu alanlar sırasıyla bireyin kendisi hakkında bilgi verdiği bölüm, yaşadığı yer, eğlence tercihleri, beceriler, iş deneyimleri, paylaşım ve iletişim bölümleri olarak yapılandırılmıştır. Oyunlaştırmanın son aşaması olan bileşenlerde ise kullanıcı, belirli bir karaktere sahip olmakta ve bu karakterle yürüme, yüzmeye veya balonla uçma gibi farklı etkinlikleri gerçekleştirebilmektedir. Tasarımın genel yapısı incelendiğinde, hikâyeleştirme yaklaşımının etkin bir şekilde kullanıldığı ve bölümler arasında anlamlı ve tutarlı bir bağ kurulduğu gözlemlenmektedir. Bu durum, kullanıcı deneyimini hem eğlenceli hem de etkileşimli bir hale getirerek, sunulan bilgilerin daha akılda kalıcı olmasını sağlamaktadır. Bu durum izleyiciye hem eğlenceli hem de ilham verici bir deneyim yaşatmaktadır. Animasyonlar ve hareketli öğeler, kullanıcıların içeriğe aktif olarak katılmasını sağlarken, basit ve anlaşılır navigasyon yapısına sahiptir. Werbach ve Hunter'a göre (2012: 68-69), bu yaklaşımın tercih edilmesi sonucunda motivasyon düzeyi artarak kullanıcı deneyimi bütününde aktif bir katılım oluşmaktadır. Renk paletinin dinamik kullanımı ve okunabilir tipografi, tasarımın enerjik ve profesyonel bir görünüm kazanmasına katkıda bulunmaktadır. Portfolyo, tasarımcının teknik becerilerini ve yaratıcı düşünce yapısını etkileyici bir şekilde sergileyerek, izleyicinin ilgisini çeker ve onları sitede daha fazla zaman geçirmeye teşvik etmektedir. Genel olarak, Leonardi'nin portfolyosu, modern web tasarımında hem estetik hem de kullanıcı odaklı bir yaklaşımın başarılı bir örneğidir (Görsel 5).

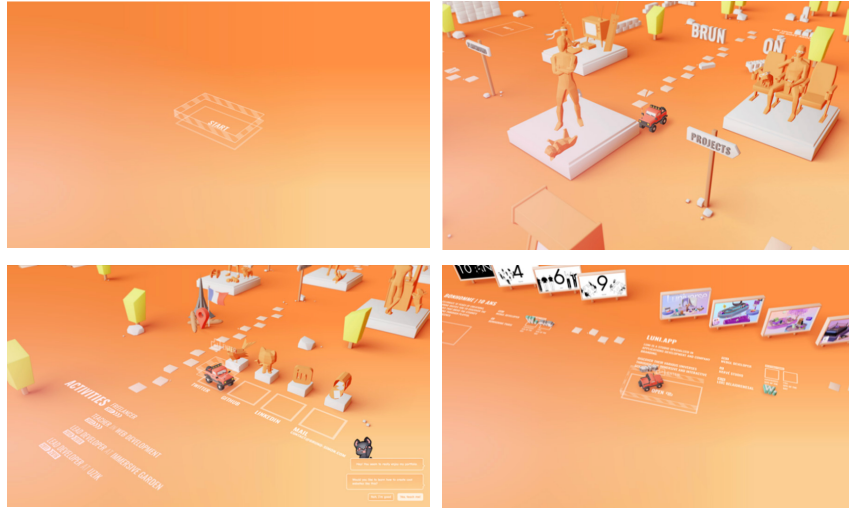


Görsel 5. Robby Leonardi'nin dijital portfolyosu

Bruno Simon'un (t.y.) kişisel portfolyo oyunu, modern portfolyo tasarımının sınırlarını zorlayan etkileyici bir örnektir. Tasarımın teknik ustalık, yaratıcılık ve kullanıcı deneyimi açısından güçlü bir birleşimini sunarak, profesyonel becerilerin yenilikçi bir sunum yöntemiyle nasıl sergilenebileceğini göstermektedir. Bu tür yenilikçi yaklaşımlar, dijital tasarım dünyasında öne çıkmak isteyenler için ilham verici bir model teşkil etmektedir.

Oyun, üç boyutlu bir yüzey üzerinde araba oyunu dinamiklerine sahip olacak şekilde tasarlanmış ve kullanıcı etkileşimini artırmayı hedefleyen bir yapıya sahiptir. Oyun yüzeyinde yer alan nesnelerle kullanıcıların etkileşime geçebilmesi sağlanmış ve bu sayede interaktif bir deneyim sunulmuştur. Giriş kısmı aynı zamanda MDA modelinin mekanikler kısmını içeren, tasarımcının isminin yer

aldığı beyaz bloklardan oluşmaktadır. Kullanıcı, bir araç yardımıyla bu bloklarla etkileşimde bulunarak onları devirebilmektedir. Bu eylemler, MDA oyunlaştırma modelinin mekanikler kısmını içermektedir. Oyun alanı, aktiviteler, projeler, bilgi panoları ve talimat bölümleri gibi çeşitli tematik alanlardan oluşmaktadır. Kullanıcılar, araç yardımıyla belirli bir bölgeye gidip etkileşim kutucukları aracılığıyla bilgi edinebilmektedir. Alanların konulara göre bölümlere ayrılması ve yol tabelalarının sürece rehberlik etmesi, MDA oyunlaştırma modelinin dinamiklerini yani hikâyeleştirme ve ilerleme aşamalarını karşılamaktadır. Ayrıca araç ile çevredeki nesnelerle gerçekçi bir şekilde etkileşim kurulabilmesi, oyunlaştırma mekaniklerinin etkin bir şekilde kullanıldığını ortaya koymaktadır. Son olarak, MDA modelinin "içerik kilidi açma" ve "seviyeler" bileşenleri, araba oyunu temasına uygun şekilde tasarlanmış olup, portfolyo sahibine dair bilgi sunarken tasarım bütünlüğünü desteklemekte ve web sitesinin temel amacı olan bilgi verme işlevine hizmet etmektedir. Bu yapı, yalnızca görsel bir deneyim sunmakla kalmayıp, aynı zamanda kullanıcıların interaktif bir şekilde içerikle bağ kurmasını sağlayarak oyunlaştırmanın tüm unsurlarını başarılı bir şekilde hayata geçirmektedir. Ancak avantajları olduğu kadar bu uygulamanın dezavantajı da bulunmaktadır. Simon'un oyun tasarımında hakimiyet kullanıcıyı zorlamaktadır. Bu durum kullanıcının sitede keyifle vakit geçirmesini engellemektedir. Bu bakımdan Leonardi'nin bilindik ve basit kurgusu daha elverişlidir (Görsel 6).



Görsel 6. Robby Leonardi'nin dijital portfolyosu

Peter Oravec'in (t.y.) portfolyo tasarımı, kullanıcı odaklı bir yaklaşımla, teknik becerilerini ve yaratıcı yönlerini etkileyici bir şekilde yansıtan bir yapı sunmaktadır. Bu web tasarımı, oyunlaştırma ilkelerini yaratıcı bir şekilde uygulayarak izleyicilere eşsiz bir deneyim sunmaktadır. Piksel art estetiği ve izometrik oyun bakış açısıyla oluşturulan görseller, tasarımı görsel açıdan çekici hale getirirken aynı zamanda nostaljik bir atmosfer yaratmaktadır. Bu tasarım yaklaşımı, kullanıcıların yalnızca bilgiyi tüketmekle kalmayıp, etkileşimli bir süreçte yer almasını teşvik etmektedir. MDA oyunlaştırma modelinin bileşenler kısmında bulunan hikâyeleştirme ve ilerleme, kullanıcının bir karakter aracılığıyla şehir içinde gezinmesi ve belirli noktalarla etkileşime geçerek bilgi edinmesine tasarımın hem eğlenceli hem de bilgilendirici olmasını sağlamaktadır. Bruno Simon'un web sitesinden farklı olarak, etkileşimli unsurlarla gerçekleştirilen eylemler, konuşma balonlarında bulunan metinler aracılığıyla bilgi aktarımı ve yönlendirme şeklinde gerçekleşmektedir. Bu mekanik yapı, MDA oyunlaştırma modelinin oyunlaştırmanın temel unsurlarını barındırmakta ve kullanıcı deneyimini dinamik bir yapıya dönüştürmektedir. Şehirde bulunan farklı karakterlerle konuşma balonları aracılığıyla iletişim kurulması, hikâye anlatımını desteklerken aynı zamanda kullanıcı ile daha derin bir bağ kurulmasını sağlamaktadır. Web sitesi, oyunlaştırma dinamiklerini dikkatlice entegre ederek, kullanıcının yönlendirilmiş bir keşif süreci yaşamasını sağlamaktadır. Bilgilerin

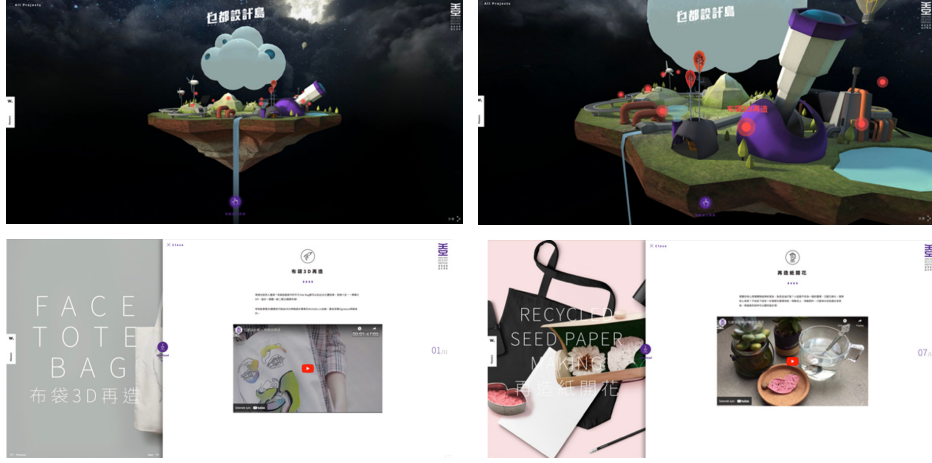
sıralı ve etkileşimli alanlarla sunulması, kullanıcıların siteyi daha uzun süre incelemesini teşvik etmektedir. Web sitesinde etkileşime geçilebilen her unsur ve görsel, MDA modelinin mekanikler bölümündeki "kaynak edinimi" ve "işlemler" kısımlarını desteklemektedir. Aynı zamanda, ele alınan web sitesindeki tekrarlayan temalar ve bütünlük sağlayan görsel unsurlar, kullanıcı deneyimini tutarlı ve akılda kalıcı hâle getirmektedir. Bu tasarım, dijital portfolyo konseptini yeniden tanımlayarak, statik bir bilgi sunumu yerine interaktif ve ilgi çekici bir yapı sunmaktadır. Kullanıcıların bir oyun oynuyormuş hissiyle siteyi deneyimlemeleri, içerikle daha güçlü bir bağ kurmalarını sağlamaktadır. Modelin bileşenler kısmında seviye atlama ve rozet gibi ödüllendirme sistemlerini barındırmaması, web sitesinin temel amacının bilgi vermek olmasından ve online bir sosyal deneyim sağlamamasından kaynaklanmaktadır. Bu özellikler, dijital portfolyo tasarımlarında oyunlaştırmanın nasıl etkili bir araç olarak kullanılabileceğine dair başarılı bir örnek sunmaktadır (Görsel 7).



Görsel 7. Peter Oravec'un dijital portfolyosu

Hong Kong Tasarım Enstitüsü'ne (HKDI, t.y.) ait projelerin sergilendiği web sitesi, üç boyutlu bir ada konsepti üzerine inşa edilmiş ve oyunlaştırma unsurlarını kullanarak yenilikçi bir kullanıcı deneyimi sunmaktadır. Site, üç boyutlu bir ada ve bu ada üzerinde yer alan küçük bir şehir modeli ile kullanıcıya keşif odaklı bir deneyim sunmaktadır. Şehir içerisinde, projelere ait görsellerin ve bilgilere yönlendiren etkileşimli unsurların konumlandırılması, kullanıcıyı aktif bir şekilde siteyi keşfetmeye teşvik etmektedir. Etkileşimli kırmızı bölümler, belirli noktalara stratejik olarak yerleştirilmiş ve kullanıcıların projelere hızlı bir şekilde erişebilmesini sağlamıştır. Bu sayede MDA oyunlaştırma modelinin dinamikler kısmı etkili bir şekilde planlanmış olmaktadır. Tasarım, oyunlaştırmanın dinamikler boyutunu başarıyla gerçekleştirmektedir. MDA modelinin mekanikler kısmındaki işlemler ve sıra bölümlerini yansıtan site içerisindeki etkileşimli kırmızı bölümler, belirli noktalara stratejik olarak yerleştirilmiş ve kullanıcıların projelere hızlı bir şekilde erişebilmesini sağlamıştır. Aynı zamanda MDA oyunlaştırma modelinin dinamikler kısmında bulunan hikâyeleştirme ve ilerleme sistemi etkili bir şekilde planlanmış olmaktadır. Tasarım, oyunlaştırmanın dinamikler boyutunu başarıyla gerçekleştirmektedir. Etkileşimli bölümlerin fiziksel olarak birbirinden uzak noktalarda yer alması, kullanıcıyı keşfe yönlendirirken, web sitesinin asıl amacını, yani projeler hakkında bilgi sunmayı desteklemektedir. Kullanıcıların bu alanlarda serbestçe dolaşabilmesi ve nesnelerin üç boyutlu görsellerle desteklenmesi, siteyi hem gerçekçi hem de özgür bir platform haline getirerek modelin mekanikler kısmını desteklemektedir. Bu bağlamda, sitenin navigasyonu, kullanıcı deneyimini destekleyici bir yapı sunarken, aynı zamanda oyunlaştırmanın mekanikler aşamasını temsil etmektedir. Ayrıca, bilgilerin karmaşık olmayan bir düzen içerisinde ayrılması ve etkileşimli unsurların tasarımın farklı alanlarında farklı nesnelerle bir bütünlük oluşturacak şekilde yerleştirilmesi, oyunlaştırmanın bileşenler boyutunu güçlendirmiştir. Bu bütüncül tasarım anlayışı hem bilgi aktarımını kolaylaştırmakta hem de kullanıcıların etkileşim sürecinden keyif almasını sağlamaktadır. Genel olarak, bu site, Hong Kong Tasarım Enstitüsü'nün

projelerini yaratıcı ve etkileşimli bir biçimde sunarak, kullanıcı deneyimini ön planda tutan bir tasarım örneği olarak değerlendirilebilir. Hem estetik hem de işlevsel açıdan güçlü olan bu yaklaşım, dijital platformlarda oyunlaştırma unsurlarının etkin bir şekilde nasıl uygulanabileceğine dair başarılı bir model sunmaktadır. Tasarım, kullanıcıların siteyle yalnızca bir bilgi kaynağı olarak değil, aynı zamanda bir deneyim alanı olarak bağ kurmasını sağlamaktadır. Bu, dijital portfolyo tasarımlarında interaktif öğelerin ve oyunlaştırma unsurlarının gelecekte daha geniş bir kullanım alanı bulabileceğine işaret etmektedir (Görsel 8).



Görsel 8. Hong Kong Tasarım Enstitüsü'ne ait projelerin sergilendiği dijital portfolyo

Dijital portfolyo tasarımlarında oyunlaştırma unsurlarının kullanımı, kullanıcı etkileşimini artırmak ve içerikleri daha dikkat çekici, akılda kalıcı hale getirmek açısından önemli bir yöntemdir. Bu doğrultuda araştırmanın içeriğini kapsayan dört örnek tasarım incelenmiştir. Tasarım boyutunun incelenmesinin yanı sıra kullanıcı kimliğinde oyunlaştırılmış portfolyo tasarımları etkileşime geçerek tasarımcı perspektifinden değerlendirilmeye çalışılmıştır. Söz konusu tasarımların güçlü ve zayıf yönleri, kuramsal ve uygulamalı veriler ışığında karşılaştırmalı biçimde incelenmiştir. Robby Leonardi, Bruno Simon, Peter Oravec ve Hong Kong Tasarım Enstitüsü gibi tasarımcıların ve kurumların çalışmalarında bu yaklaşımın farklı yönleri başarıyla yansıtılmıştır. Robby Leonardi'nin portfolyosu, basit ve kullanıcı dostu kurgusuyla öne çıkarak hikaye anlatımı ve görselliği etkili bir şekilde birleştirmektedir. Kullanıcıyı bir hikayenin parçası haline getiren bu tasarım, duygusal bir bağ kurmayı başarırken, kolay navigasyon yapısı sayesinde izleyicilere keyifli bir deneyim sunmaktadır. Bruno Simon'un portfolyosu ise üç boyutlu bir araba oyunu dinamiklerine dayalıdır ve kullanıcıları teknik ustalık ve yenilikçi bir yaklaşımla etkileyerek daha fazla keşfe teşvik etmektedir. Ancak interaktif yapısı bazı kullanıcılar için mekanik zorluklar yaratabilmektedir. Simon'un tasarımı, görsellik ve teknik yetkinlik açısından güçlü bir model sunarken, kullanıcı deneyimi açısından bazı sınırlamalara sahiptir. Peter Oravec'in piksel art estetiği ve izometrik oyun bakış açısıyla tasarlanmış portfolyosu, nostaljik bir atmosfer yaratarak kullanıcıların tasarımla etkileşime geçmesini sağlamaktadır. Şehir tasarımında belirli noktalarda yer alan bilgiler, kullanıcıyı interaktif bir süreçte bilgilendirirken, görsel bütünlük ve tematik yapı tasarımın öne çıkan özelliklerindendir. Hong Kong Tasarım Enstitüsü'nün projelerini sergilediği web sitesi, üç boyutlu ada konsepti ve etkileşimli bölümleriyle keşfe dayalı bir kullanıcı deneyimi sunmaktadır. Şehir modelindeki stratejik yerleştirmeler ve etkileşimli unsurlar, kullanıcıların projeleri kolaylıkla keşfetmesini sağlarken, tasarımın dinamik ve mekanik boyutlarını desteklemektedir. Sonuç olarak, bu çalışmalar, modern dijital tasarımda oyunlaştırmanın nasıl etkili bir araç olarak kullanılabilirliğini göstermektedir. Tasarımların her biri, kullanıcı etkileşimini artırmak, yaratıcılığı sergilemek ve bilgilendirmeyi eğlenceli bir süreç haline getirmek için farklı stratejiler sunmaktadır. Bu tür yenilikçi yaklaşımlar, dijital portfolyo tasarımlarında gelecekte daha geniş bir kullanım alanı bulma potansiyeline sahiptir.

SONUÇ

Dijital portfolyo tasarımı, günümüzde yalnızca bir sunum aracı olmanın ötesine geçerek, tasarımcılar için hem rekabet avantajı sağlayan bir iletişim alanı hem de güçlü bir kişisel marka kimliği oluşturma fırsatı sunmaktadır. Teknolojik yeniliklerin ve dijitalleşmenin etkisiyle, portfolyo sunumları hem daha geniş bir kitleye ulaşma hem de iletişimde daha etkili bir araç olarak konumlanmıştır. Sosyal medya platformları, tasarımcıların portfolyolarını geniş kitlelere ulaştırmasına olanak tanıyarak, bireysel takipçi kitlesi oluşturma fırsatı sunmaktadır. Bu süreçte, portfolyo sunumları daha etkileyici, daha dinamik ve kullanıcı odaklı hale gelmektedir.

Bu dönüşümü destekleyen tasarım uygulamaları, tasarımcıların güncel gelişmeleri yakından takip etmelerini ve bu yenilikleri yaratıcı süreçlerinde etkin bir şekilde kullanmalarını sağlamaktadır. Tasarım yazılımlarının yaygınlaşması ise, tasarımcıların portfolyo çalışmalarını yeni tarzlarda gerçekleştirmelerini teşvik etmektedir. Bu bağlamda, oyunlaştırma unsurları, portfolyo tasarımlarını daha ilgi çekici ve interaktif hale getirerek önemli bir rol oynamaktadır. Oyunlaştırma, izleyicinin portfolyo ile etkileşim süresini uzatmakta ve bilgilendirme sürecini eğlenceli bir deneyim haline getirmektedir. Oyunlaştırmanın bir diğer önemli katkısı, dijital portfolyo tasarımlarında geleneksel, statik yapıları aşarak, daha akılda kalıcı deneyimler sunabilmesidir. Oyunlaştırma, yalnızca tasarımcının çalışmalarını sergilemekle kalmaz; aynı zamanda izleyicinin bu çalışmaları keşfetme sürecini daha keyifli ve etkileşimli bir deneyime dönüştürür. Kullanıcıların portfolyo içeriğiyle daha uzun süre etkileşimde bulunmalarını teşvik eder ve böylece tasarımcıyla daha güçlü bir bağ kurmalarına olanak sağlar. Animasyonlar, hikâyeleştirme, interaktif bölümler ve oyun mekanikleri gibi unsurlar, bu sürecin temel bileşenleri olarak kullanıcı deneyimini zenginleştirir. Bu doğrultuda dört farklı oyunlaştırılmış portfolyo web tasarımı incelenmiştir.

Çalışmada Robby Leonardi'ye (t.y.) ait kişisel portfolyo sitesi, Werbach ve Hunter'ın (2012) MDA oyunlaştırma modeline göre değerlendirilmiştir. Site, özgün tarzı ve bölümlere ayrılmış hikâye yapısıyla, modelin dinamikler kısmındaki hikâyeleştirme ve ilerleme unsurlarını etkili şekilde yansıtmaktadır. Kullanıcının klavye tuşlarıyla etkileşime geçerek içeriklere ulaşması, mekanikler kısmını oluşturmakta; basit arayüzü ve işlevselliği sayesinde kullanıcı motivasyonunu artırmaktadır. Seviye atlama ve küçük oyun etkileşimleriyle aidiyet duygusu da desteklenmektedir. Bruno Simon'un (t.y.) kişisel portfolyo oyunu ise üç boyutlu grafiklerle desteklenmiş, bölümlere ayrılmış ve araba ile keşif yapılabilen bir yapı sunmaktadır. Fiziksel etkileşimli nesneler ve yönlendirme tabelaları, kullanıcıda gelişim hissi uyandırmakta; bu yapı MDA oyunlaştırma modelinin mekanikler bölümündeki "kaynak edinimi" ve "işlemler" kısımlarını desteklemenin yanı sıra, bileşenler kısmındaki "kazanımlar", "zorlu mücadele" ve "görevler" öğelerini de kapsamaktadır. Peter Oravec'in (t.y.) piksel art temalı portfolyo sitesi, kullanıcıya harita üzerinde gezinme imkânı sunarak özgür katılımı ve aidiyet hissini artırmakta ve aynı zamanda MDA modelinin dinamikler bölümündeki hikâyeleştirme ve ilerleme kısımlarını da gerçekleştirmektedir. Metinlerle bilgi aktarımı ve yönlendirme sağlanan bu platformda, etkileşime açık her unsur mekanikler kısmına karşılık gelmekte; kullanıcı ilerledikçe MDA oyunlaştırma modelinin tüm aşamaları tamamlanmaktadır. Yönlendirme unsurları sayesinde kullanıcı, web sitesinin sahibi hakkında bilgi edinmekte ve MDA modelinin bileşenler başlığında yer alan "kazanımlar" ve "görevler" kısmını gerçekleştirmektedir. Son olarak, Hong Kong Tasarım Enstitüsü'nün (t.y.) web sitesi, projeleri üç boyutlu etkileşimli bir yapı ile sunmakta ve kullanıcıda merak duygusu uyandırmaktadır. Özgürce hareket edilebilen bu üç boyutlu adada kullanıcılar, enstitünün projelerini temsil eden alanları keşfetmektedir. Bu sayede MDA oyunlaştırma modelinin dinamikler bölümündeki "hikâyeleştirme" ve "ilerleme" unsurları hayata geçirilmektedir. Fare ile kontrol edilen bu yapıda, her alan farklı bir projeye dair bilgi sunan etkileşimli bölgelere sahiptir ve bu durum MDA modelinin mekanikler bölümündeki "işlemler" ve "sıra" unsurlarını yansıtmaktadır. Dinamiklerle planlanan bilgi aktarımı, mekanikler bölümündeki

etkileşim unsurlarıyla temel amacı desteklemekte; böylece MDA modelinin son aşaması olan bileşenler bölümündeki "kazanımlar" ve "zorlu mücadele" unsurları etkin biçimde gerçekleşmektedir.

Sonuç olarak, dijital portfolyo tasarımları, teknolojik yeniliklerle şekillenen, tasarımcıların profesyonel yeteneklerini sergilemekle kalmayıp, izleyiciyi de sürece dahil eden yenilikçi bir platform haline gelmiştir. Oyunlaştırma, bu süreçte etkili bir yaklaşım sunarak dijital portfolyoların yalnızca estetik açıdan değil, aynı zamanda işlevsel ve kullanıcı odaklı bir araç olmasını sağlamaktadır. Tasarımcıların dijital ortamda kalıcı bir iz bırakmalarını ve kullanıcıyla güçlü bir bağ kurmalarını mümkün kılan bu yaklaşım, dijital portfolyo tasarımının gelecekteki önemli eğilimlerinden biri olarak değerlendirilmektedir. Bu sayede dijital portfolyolar hem tasarımcı hem de kullanıcı açısından daha anlamlı, etkileşimli ve etkileyici bir deneyim sunma potansiyeline sahiptir.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Birinci yazar, literatür araştırması, araştırmanın yazımı ve konunun irdelenmesini gerçekleştirmiştir. İkinci yazar ise literatür araştırması, örneklerin seçilmesini gerçekleştirmiştir. Birinci yazar %60, ikinci yazar %40 oranında katkı sağlamıştır.

Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

Etik Kurul Beyanı

Etik Kurul Onayı gerekmemektedir.

KAYNAKÇA

Baron, C. (2010). *Designing a digital portfolio*. New Riders.

Barrett, H. C. (2007). Researching electronic portfolios and learner engagement: The REFLECT Initiative. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 50(6), 436-449. <https://doi.org/10.1598/JAAL.50.6.2>

Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). Vygotskian and post-Vygotskian views on children's play. In *The handbook of play studies* (s.371-388). The Strong & Rowman and Littlefield.

Broeck, M. (2015). *Should you design your portfolio for web or for print?* Medium. <https://medium.com/portfolio-principles/should-you-design-your-portfolio-for-web-or-for-print-5d7foacd6330#:~:text=You%20should%20design%20for%20web,be%20replaced%20by%20the%20web> (01.09.2024).

Caldwell, C. (2010). *Winning portfolios for graphic designers: Create your own graphic design portfolio online and in print*. Barron's.

Chou, Y. K. (2018). *Octalysis: The complete gamification framework*. Yu-kai Chou. <https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/> (20.11.2024).

Clazie, I. (2010). *Creating your digital design portfolio: A practical guide to showcasing your work online*. RotoVision.

Çakır, G. (2009). *Grafik sanatlar eğitimi açısından portfolyo tasarımı* [Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi].

Demir, Ç. (2014). Portfolyo tasarımı ve portfolyo tasarımı ders projeleri üzerine değerlendirmeler. *Hacettepe Üniversitesi Sanat Yazıları Dergisi*, (30), 80-93.

Eisenman, S. (2008). *Building design portfolios: Innovative concepts for presenting your work*. Rockport Publishers.

Eyal, N. (2014). *The psychology behind why we can't stop messaging*. Nir and Far. <https://www.nirandfar.com/the-psychology-behind-why-we-cant-stop-messaging> (20.11.2024).

Gaming in Turkey. (2024). *Türkiye oyun sektörü 2023 raporu*. Gaming in Turkey. <https://www.gaminginturkey.com/tr/turkiye-oyun-sektoru-raporlari/> (20.11. 2024).

Hong Kong Design Institute (HKDI). (t.y.). *DreamFactory*. Hong Kong Design Institute. <https://hkdi.edu.hk/dreamfactory/> (02.12.2024).

Jani. (2017). *Portfolio website vs. portfolio book: Which is preferred now?* Flipsnack Blog. <https://blog.flipsnack.com/portfolio-website-vs-portfolio-book-which-is-preferred-now/> (10.09.2024).

- Kara, C. (2019). Türkiye'deki grafik tasarımcı portfolyolarına ait güncel kullanım tercihlerinin belirlenmesi. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 8(53), 49-58. <https://doi.org/10.7816/idil-08-53-05>
- Kunduracıoğlu, İ. (2018). Oyunlaştırma kavramı üzerine içerik analizi çalışması [Yüksek lisans tezi, Balıkesir Üniversitesi].
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions*. Cengage Learning.
- Lazzaro, N. (2004, March 8). *Why we play games: Four keys to more emotion without story*. XEODesign. <https://www.xeodesign.com/> (20.11.2024).
- Leonardi, R. (t.y.). *Interactive resume of Robby Leonardi*. Robby Leonardi. <http://www.rleonardi.com/interactive-resume> (21.04.2024).
- Marczewski, A. (2018). *Gamification: Even ninja monkeys like to play: Unicorn edition*. Gamified UK.
- Mari, F. (2025, 11 Şubat). *A guide to creating your PDF portfolio*. Creative Lives in Progress. <https://www.creativelivesinprogress.com/article/a-guide-to-creating-your-pdf-portfolio> (02.09.2024).
- Myers, D. R. (2009). *The graphic designer's guide to portfolio design* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Myers, D. R. (2013). *The graphic designer's guide to portfolio design*. John Wiley & Sons.
- Mokhtar, N. A., Abdul Aziz, A., & Mohd Yusof, J. (2016). Self-branding reflection through the use of infographic resumes. *Journal of Education and Social Sciences*, 4, 92-99.
- Oravec, P. (t.y.). *Peter Oravec portfolio*. Peter Oravec. <https://peteroravec.com/> (02.12.2024).
- Öz, H. (2022). Kişisel sunum açısından dijital portfolyonun incelenmesi ve dijital portfolyo denemeleri [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Anasanat Dalı].
- Öz Pektaş, H. (2018, 01-03 Kasım). İş görüşmelerinde portfolyonun önemi ve beden dili. *6th International Printing Technologies Symposium* (s. 1229-1234). İstanbul Üniversitesi. <https://cdn.istanbul.edu.tr/FileHandler2.ashx?f=1229-1234.pdf> (12.10. 2024).
- Promopress. (2015). *My graphic DNA: Portfolio design & self-promotion = Design de portfolios & autopromotion = Diseño de portfolios y autopromoción*. Promopress.
- Rowe, R. (2010). *Graphic design portfolio strategies for print and digital media*. Prentice Hall.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of play: Game design fundamentals. *Visual Communication*, 4(1), 121-126.
- Simon, B. (t.y.). *Bruno Simon*. Bruno Simon. <https://bruno-simon.com/> (23.04.2024).
- Super Mario Bros (Oyun konsolu ve Bilgisayar) [Video Oyunu]. (1985). Nintendo Firması.
- Şen, B. (2020). *Oyunlaştırma temelli mobil uygulamalarda arayüz tasarımı* [Yüksek lisans tezi, Işık Üniversitesi].
- Taylor, F. (2010). *How to create a portfolio & get hired: A guide for graphic designers & illustrators* (2nd ed.). Laurence King Publishing.
- Tunga, Y., & İnceoğlu, M. M. (2016). Oyunlaştırma tasarımı. 3. Uluslararası Eğitimde Yeni Yönelimler Konferansı, 267-279.
- Turgut, Ş. (2023). *Tasarım alanındaki interaktif portfolyoların incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi].
- Yang, H., & Wong, R. (2024). An in-depth literature review of e-portfolio implementation in higher education: Processes, barriers, and strategies. *Issues and Trends in Learning Technologies*, 12(1), 65-101. <https://doi.org/10.2458/iltl.5809>
- Yıldız, P. (2019). *Çocukluk çağında oyun, sanatta oyun* [Yüksek Lisans Sanat Çalışması Raporu, Hacettepe Üniversitesi].
- Yılmaz, A. E. (2017). *Herkes için oyunlaştırma* (4. Baskı). Abaküs yayınları.
- Yücel, E. (t.y.). *I mean it creative*. Emrah Yücel. <https://www.emrahyucel.com/> (02.12.2024).
- Wang, F. (2016, 17 Kasım). *Digital or print? And other design portfolio questions*. Human Ecology Career Exploration Center. <https://hecec.human.cornell.edu/2016/11/17/digital-or-print-and-other-design-portfolio-questions/> (12.10. 2024).
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

Görsel Kaynakçası

Görsel 1: Şen, B. (2020, 17 Şubat). *Oyunlaştırma unsurları, modelleri ve yaklaşımları*. Medium. <https://medium.com/@baran.sen/oyunlastirma-unsurlari-modelleri-ve-yaklasimlari-371b6b78b307> (01.05.2025).

Görsel 2: Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business your business*. Wharton Digital Press.

Görsel 3: Mari, F. (2025, 11 Şubat). *A guide to creating your PDF portfolio*. Creative Lives in Progress. <https://www.creativelivesinprogress.com/article/a-guide-to-creating-your-pdf-portfolio> (02.09.2024).

Görsel 4: Yücel, E. (t.y.). *I mean it creative*. Emrah Yücel. <https://www.emrahyucel.com/> (02.12.2024).

Görsel 5: Leonardi, R. (t.y.). *Interactive resume of Robby Leonardi*. Robby Leonardi. <http://www.rleonardi.com/interactive-resume> (21.04.2024).

Görsel 6: Simon, B. (t.y.). *Bruno Simon*. Bruno Simon. <https://bruno-simon.com/> (23.04.2024).

Görsel 7: Oravec, P. (t.y.). *Peter Oravec portfolio*. Peter Oravec. <https://peteroravec.com/> (02.12.2024).

Görsel 8: Hong Kong Design Institute (HKDI). (t.y.). *DreamFactory*. Hong Kong Design Institute. <https://hkdi.edu.hk/dreamfactory/> (02.12.2024).