

# BÜYÜK MEKANLARIN YÖNLENDİRME VE İŞARETLEME TASARIMINDA YER İMLERİNİN KULLANICI HAREKETLERİNE KATKILARI

Yrd.Doç. Tuğcan GÜLER\*

## ÖZET

Çevresel grafik tasarım, grafik tasarımın başat rol oynadığı disiplinler arası çalışma alanlarından biridir. Bu makalede, yer imi olarak adlandırılan işaretleme ve bilgilendirme amaçlı üç boyutlu tasarım ürünleri hakkında, alanda çalışmayı hedefleyen tasarımcılara bilgi verilecektir. Yer imlerinin yaya hareketlerinin başarıyla yönetilebilmesi hususunda sahip olduğu potansiyel, detaylı bir şekilde incelenecek yer imi gibi algılanan diğer tasarım ürünleriyle aralarındaki farklar, örnekler üzerinden tartışılacaktır.

**Anahtar kelimeler :** Yer İmleri, Çevresel Grafik Tasarım, Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı, Grafik Tasarım, Bilgilendirme Tasarımı.

## ABSTRACT

Environmental graphic design is one of the multidisciplinary field of study mainly led by graphic design. In this article, intensive information about placemaking that is for signage and information will be given to the graphic designers who aim to work within this field. The true potential of managing pedestrian movement successfully will be examined throughout the article upon real examples along with the differences between the other placemaking-like three dimensional products.

**Keywords :** Placemaking, Environmental Graphic Design, Wayfinding and Signage Design, Graphic Design, Information Design.

\* Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü,

Çevresel grafik tasarım, uygulama alanının genişliği ve çeşitliliğine karşın izleyicilerin karşısına çoğunlukla yönlendirme ve işaretleme tasarımı ile sergileme tasarımı örnekleriyle çıkmaktadır. Alana ilişkin projeler son yıllarda ülkemizde büyük aşama kaydetmiş, sayısı artan havalimanları, hastaneler ve alışveriş merkezleri gibi büyük kamusal alanların yanı sıra yerel kültürün kurumsal ifade biçimi haline gelen kent müzelerinde kendine yer bulmaya başlamıştır. Önümüzdeki yıllarda çevresel grafik tasarımı alanında profesyonel düzeyde proje yürütebilecek grafik tasarımcıların büyük potansiyelinin olacağını söylemek yanlış olmayacaktır (Resim 1).



*Resim 1: Gelişen üçlü: Havalimanı, Alışveriş Merkezi ve Hastane. <sup>1</sup>*

## **I. Büyüyen Mekanlar ve Artan Yön Bulma Gereksinimleri:**

Dünyada ve Türkiye’de mekanların yatay ve dikey düzlemde büyümesiyle daha çok kullanıcı bir araya gelmeye başlamıştır. Artan yoğunluk yönlendirme ve işaretleme tasarımına gereksinimi önemli oranda arttırmıştır. Ülkemizde on yıl öncesine göre daha çok noktada ve alanda yönlendirme ve işaretleme tasarımı projesine gereksinim duyulmaktadır. Başta havalimanları ve hastaneler gibi, daha iyi hizmet verebilmek için büyüyen, büyüdükçe de kullanımı zorlaşan tüm kamusal mekanlar, yönlendirme ve işaretleme tasarımıyla donatılarak kullanıcılarıyla bütünleşme şansı bulmaktadır.

Avrupa’da ve Kuzey Amerika’da on yıllardır başarıyla uygulanagelen yönlendirme ve işaretleme tasarımı çalışmalarında, uygulanan mekanın büyüklüğüne göre farklı yönlendirme stratejileri kullanılmaktadır. En yaygın yönlendirme stratejisi koridor-asansör (merdiven) sistemidir. Geometrideki koordinat sistemi gibi, yatay (koridor) ve dikey (asansör/merdiven) aksları kullanan bu yapı kullanıcısının en kısa ve en kolay yoldan hedefine varmasını amaçlar (Resim 2 ve 3).

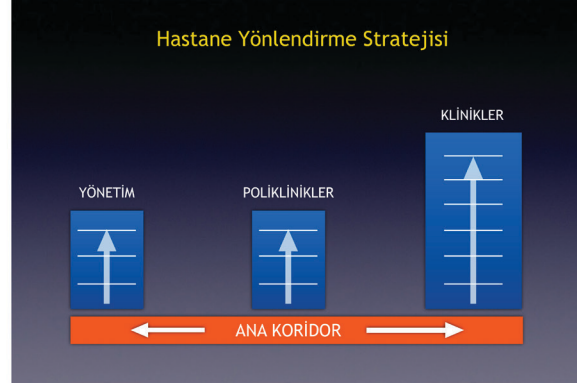
<sup>1</sup> Kaynaklar: Soldan Sağa:

1: [http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ef/SAW\\_Departures\\_Level.JPG](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/ef/SAW_Departures_Level.JPG)

2: <http://static.panoramio.com/photos/large/45596772.jp> 3: Yazarn Arşivi



*Resim 2: Mass General Hastanesi Ana Koridor, Boston ABD. Kaynak: Yazarın Arşivi*



*Resim 3: Yaya Hareketlerine Örnek: Koordinat Sistemi. Kaynak: Yazarın Arşivi*

Proje hazırlanırken tüm kavşak/ karar noktaları titizlikle belirlenir, kullanıcıların takip edebileceği sayıda mesaj öncelik sırasına göre başarıyla görselleştirilir. Gerekli ve ilgili tüm yerlerde bilgi verici panolar ve diğer grafik öğeler konumlandırılır. Böylece giriş noktasından çıkış noktasına varış, çapraz geçişler ve dönüşlere göre planlama yapılır. Amaç kullanıcının mekanın tümüne hakim olmasını ve mekanı “kullanmasını” sağlamaktır. Ancak mekanın fiziksel büyüklüğü ve mimari tasarımı nedeniyle birbirine benzeyen koridorlarda kullanıcıların “görme”, “algılaması” ve “ilişkilendirmesi” gereken pek çok tasarım öğesinin bir arada görev yapma durumu ortaya çıkar. Büyük mekânlarda bu çoklu görev, her kullanıcının altından kalkamayacağı bilişsel bir yük haline gelebilir (Resim 4). Bu noktada yer imleri kullanıcıların algı alanına farklı bir boyuttan dahil olarak olası karmaşayı yönetilebilir hale getirme potansiyeline sahiptir.



*Resim 05: Hastanelerde Birbirinin Eşi Kat Planlaması,  
Dokuz Eylül Üniversitesi Hastanesi, İzmir. Kaynak: Yazarın Arşivi*

## II. Yer İmlerini Tanımak, Tanımlamak

Yer imleri, iç ya da dış mekanda önemli bir giriş ya da kavşak noktasını güçlü bir biçimde vurgulamak, ilgili noktayı alandaki kullanıcıların tümünün algılamasını sağlamak amacıyla tasarlanmış soyut ya da somut üç boyutlu tasarım ürünleridir. Chris Calori, yer imlerini “belirli bir alan için benzersiz bir fiziksel görüntü yaratmaktır” şeklinde tanımlamaktadır. (Calori, 2008: 109)

İngilizce literatürde “Placemaking”<sup>2</sup> olarak geçen yer imleri, çevresel grafik tasarım disiplininde görece küçük bir çalışma alanında yer almasına karşın yüklendiği işlev nedeniyle büyük bir öneme sahiptir. Bu disiplinin, izleri en eskiye ulaşan çevresel grafik tasarım ürünü olduğu söylenebilir. İlgili örnekleri arasında antik dönemden günümüze kadar ulaşan, zamanın kudretli kişilerinin sahiplenme güdüsüyle inşa ettirdiği eserler gösterilebilir. Yerleşik düzene geçen insanın ilk faaliyeti büyük olasılıkla bulunduğu yeri sahiplenmek olmuştur (Resim 5).

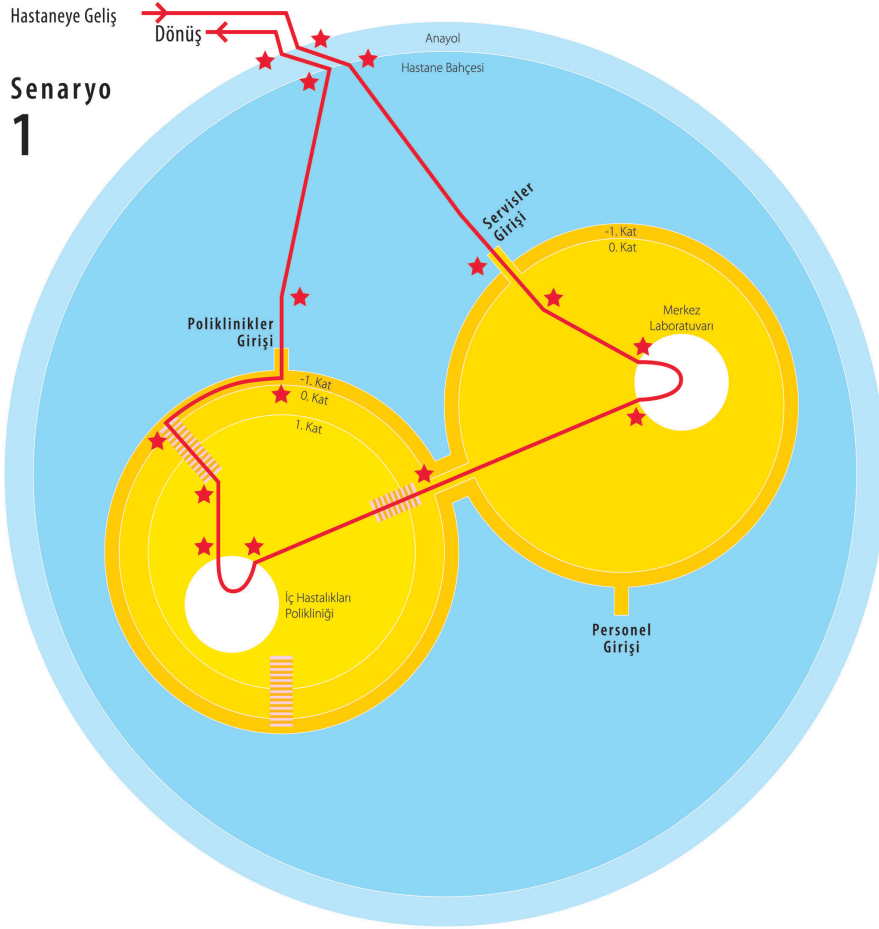
<sup>2</sup> Placemaking, Çevresel Grafik Tasarım alanında “Yer İmi” anlamında kullanılırken, şehir planlama biliminde toplumun yaşam süreceği güzel alanları planlama eylemi anlamında kullanılmaktadır.



*Resim 5: Efes Antik Kentinden Bir Örnek. Selçuk Efes<sup>3</sup>.*

Yer imleri ayrı bir çalışma alanı olarak değerlendirilmekle birlikte, yönlendirme ve işaretleme tasarımı projeleriyle de uyum içinde çalışabilmektedir. Yukarıda bahsedilen türde sistematik görsel tekrarların yaşandığı büyük mekanlarda yer alanları bizzat yarattığı üç boyutlu medyum üzerinden kullanıcının algı alanına dahil olabilme olanağına sahiptir. Kullanıcının mekanla iletişimini kesmeden, daha güçlü bir kanaldan etkileşime dahil olur. Senaryo temelli hiyerarşiyle inşa edilen projelerde, sistemin güçlü olması gereken yerlerde, yer imlerinden alınan destekle projenin üst düzeye taşınacağı söylenebilir (Resim 6).

<sup>3</sup> Kaynak: [http://media.mediatemple.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/uploader/images/signs/ancient-stone-sign-in-ephesus/full\\_ancient\\_stone\\_sign\\_ephesus.jpg](http://media.mediatemple.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/uploader/images/signs/ancient-stone-sign-in-ephesus/full_ancient_stone_sign_ephesus.jpg)



*Resim 6: Senaryo ,Temelli Yönlendirme Stratejisinin Görselleştirilmesi. Kaynak: Yazarın Arşivi*

Yer imleri doğru konumlandırıldığında yönlendirme ve işaretleme işlevini tek başına yerine getirebilme potansiyeline sahiptir. Bazı projelerde isimlik olarak da adlandırılmasının nedeni büyük olasılıkla budur. En bilinen uygulama örnekleri arasında New York Manhattan 57. caddedeki bir binanın önünde duran dokuz rakamı gösterilebilir. Tasarımcısı Chermayeff&Geismar tarafından “Mimarideki Sanat” başlığı altında sınıflandırılarak, “grafik heykel” olarak tanımlanmaktadır (Resim 07).



*Resim 07: Chermayeff'in Tasarladığı Dokuz Rakamı, New York. Kaynak: Yazarın Arşivi*

### III. Yer İmlerinin Temel Özellikleri,

Yer İmleri dış mekanda yer alan sanatsal eserler ya da mimari tasarım elemanlarıyla gösterdiği benzerlik nedeniyle yanlış tanımlanabilmektedir. Gerçekten de bu alanda ürünler ortaya koymak isteyen tasarımcıların karşılaştıkları en büyük problem buluşma noktası ve nirengi noktası kavramlarının form çeşitliliği ile yer iminin karıştırılabilme sıkıntısıdır. En başta belirtmek gerekir ki anılan üçlü arasındaki ilişki doğrusal değildir, dolayısıyla formüle edilmesi beklenemez. Yukarıda anılan antik dönem eserlerinin de günümüzde yer imi olarak algılanması, eserin tanımlanma çabasından kaynaklanmaktadır. Bu tür eserleri üzerinden tartışılmadan yer imi olarak kabul etmek doğru olmayacaktır.

Yer imlerinin anlam ve biçim yönünden kendine has özellikleri vardır. Şüphesiz en önemli özelliği, yer iminin sunduğu içerik bağlamında bulunduğu mekanla iletişim kurmasıdır. (Güler, 2008: 110). Yer imleri rastlantısal formlar değildir. İster soyut ister somut olsun, bulunduğu yer ile “imlediği” nokta arasında görsel kod inşa etmesi; inşa edeceği görsel kodun da kullanıcılar tarafından rahatlıkla çözümlenebilmesi gerekmektedir. Bu nedenle kalabalıktan ayrışabilecek görsel niteliğe sahip anıt ve heykel gibi formların kendiliğinden tam işlevli bir yer imine dönüşmesi beklenemez.

#### IV. Buluşma Noktası ve Nirengi Noktalarından Yer İmlerinin Farklılaştığı Noktalar

Nirengi noktası, haritacılık bilimindeki bilimsel tanımının dışında<sup>4</sup> halk arasında “bilinen, kabul edilmiş, simgeleşmiş yer” anlamına gelmektedir. Teşhis ve tarif noktası olma özelliklerinden birine ya da her ikisine birden sahip olabilirler. Ortak bir uzlaşımın sonucunda nirengi noktası olarak anılan yerler buldukları bölgenin kimliğini kendi kimliklerinin üzerinde taşıma özelliğini kazanırlar. Bu nedenle nirengi noktasının kimi durumlarda yer imi olarak algılandığı gözlemlenmektedir. Her yer imi aynı zamanda bir nirengi noktası olma “potansiyeli”ne sahipken nirengi noktaları böyle bir potansiyele sahip olmadığı halde yer imi olarak algılanabilmektedir.



*Resim 8: Saat Kulesi, İzmir. <sup>5</sup>*

Resim 08’deki İzmir Saat Kulesi Konak Meydanının merkezinde yer almakta, ancak inşa edildiği dönemi, mimari üslubunu ya da zaman kavramını değil İzmir kentini simgelemektedir. İzmir Büyükşehir Belediyesi başta olmak üzere İzmir’de yer alan pek çok kurum ve kuruluş da, saat kulesinin simge gücünden yararlanmakta, görsel

<sup>4</sup> Belli sayıda noktanın konumunu kesin olarak tespit edebilmek için, bu noktaları tepe olarak kabul ederek bir alanı üçgenlere bölme işi.  
Kaynak: tdk.gov.tr

<sup>5</sup> Kaynak: <http://static.panoramio.com/photos/original/8711463.jpg>



çağrışım ürünlerinde saat kulesini fotoğrafıyla ya da stilize olarak kullanmaktadırlar. Bu çerçeveden bakıldığında yapımından bu yana geçen 110 yılı aşkın sürede Saat Kulesinin İzmir’i simgeleyebileceği tüm paydaşların fikir birliğine vardığı bir gerçektir. Saat Kulesinin sahip olduğu mimari üslup ve saati gösterebilme işlevi, simgesel anlamının ardından gelmektedir. Saat Kulesinin tarihi birikiminden gelen güç, onun yer imi gibi algılanmasına neden olabilir. Ne var ki kulenin, bulunduğu yer ile ilgili kavramsal düzeyde iletişimi bulunmamaktadır. Aradaki güçlü ilişki sonradan kazanılmıştır.

Saat Kulesi örneğinden de görülebildiği gibi nirengi noktalarında mekânsal iletişim baştan planlanmış bir olgu değildir. Temsil niteliğine ise –eğer böyle bir ihtimal varsa- uzun zaman sonra ulaşabilmektedir. Bu ve bunun gibi nedenlerden ötürü anıtsal eserlerin nirengi noktası olabileceği varsayımı gerçekçi değildir.



*Resim 09: Konak'ta Buluşma mekanı kullanılan bir mağaza, İzmir. <sup>6</sup>*

Buluşma noktasının olarak bilinen mekanlarda da benzer bir durum söz konusudur. Yaya hareketleri ve mekânı verimli kullanma adına buluşma noktaları

<sup>6</sup> Kaynak [http://www.nyakin.com/firma.php?PID=8007&Firma\\_Adi=YKM](http://www.nyakin.com/firma.php?PID=8007&Firma_Adi=YKM)

büyük önem taşımaktadır. Nirengi noktasına dönüşen yapılar ziyaretçilerin ilgisini çekip -saat kulesi örneğinde olduğu gibi- kent ile ilgili fotoğraf karelerinde yer alırken, buluşma noktaları kent insanı için önemli bir işlevi yerine getirmektedir (Resim 09). Ne var ki, yer imlerinin ya da nirengi noktalarının aksine buluşma noktası olarak adlandırılan yerlerin çoğunda fiziksel olarak tanımlanabilecek ve çerçevelenebilecek kesin sınırlar bulunmamaktadır. Buluşma noktaları kentin önemli merkezlerinde, ana yola ve toplu taşıma araçlarına yakın, her noktadan kolaylıkla fark edilebilen ve gün boyu hareketli olabilen mekanlardır. İstanbul’da İstiklal Caddesi girişindeki Fransız Konsoloslugu, Ankara’da Kızılay Meydanında ve İzmir’de Konak Meydanındaki bir mağazanın önü, yılların verdiği bir alışkanlıkla kentte yaşayanlar tarafından buluşma noktası olarak benimsenmiştir. Farklı unsurların bir araya gelmesi sonucu benimsenen bu mekanlar şüphesiz bu amaçla tasarlanmamışlardı.

## V. Yer İmlerinde Nitelik ve Tasarım Unsuru

Yer imleri, nirengi noktası ve buluşma noktası gibi benzerlerinden sahip olduğu tasarım unsurlarıyla ayrılmaktadır. Burada da tasarım, diğer pek çok tasarım disiplininde olduğu gibi anlamın görselleştirilmesi süreciyle başlayıp imal edilen tasarım çözümünün, önceden planlanan yere konumlandırılmasıyla sona erer. İster bağımsız, ister bir sistemin parçası olarak tasarlanmış olsun başarılı bir yer iminin aşağıdaki özelliklere sahip olması beklenmektedir. Bu noktada yer imleri,

- A. Tasarlandıkları mekan ile içerik bağlamında iletişim kuran,
  - B. Konumlandırıldıkları mekan için hususi tasarlanmış,
  - C. Özgün, çarpıcı ve estetik bir tasarım çözümüne sahip,
- çevresel grafik tasarım ürünleridir.

Yer imlerinin sonsuz çeşitlilikteki nesnelere en büyük farkı, imlediği yapıyla ilgili kurduğu bağlamı görselleştirmesidir. Dolayısıyla yer imlerindeki görsel unsur, kendiliğinden ya da mekandan bağımsız gerçekleşmemekte, gücünü bizzat görselleştirdiği mekandan almaktadır. Yukarıda örnekler arasında gösterilen Chermayeff imzalı üç boyutlu “dokuz rakamı” da iletişim bağlamını binanın kapı numarasını yansıtarak sağlamaktadır. İmlediği bina yan yana sıralanmış, onlarcası arasından sıyrılarak kullanıcılar tarafından kolaylıkla fark edilebilmektedir. İzmir’in

nirengi noktalarından biri olan Saat Kulesine bu algıyla tekrar bakıldığında kulenin mimari üslubunun ve taşıdığı saatin, yer aldığı meydanı tanımlamaya doğrudan katkısının olmadığı söylenebilir. Resim 10'de görülen Melbourne Şehir Müzesi için yapılan yer imi ise, bağlamını binanın mimari üslubuyla kontrast oluşturmasına karşın işlev üzerinden kurmaktadır.



*Resim 10: Dış Mekanda Yer İmi Örneği: Melbourne Şehir Müzesi, Avustralya.*<sup>7</sup>

Yer imlerinin mekanla ilişki kurabilmesi için özel olarak tasarlanması gerekmektedir. Tasarlanan bir yer imi başka yere yönlendirilemez, başka bir yerden de getirilemez. Seri üretim ürünler gibi katalogdan seçilme olanağına sahip değildirler. Dolayısıyla yer imi ait olduğu mekandan kopartıldığında yer imi özelliğini kaybederek, sıradan bir nesneye dönüşecektir. Yönlendirme ve işaretleme tasarımı disiplinindeki diğer tüm ürünler gibi özel olarak üretilmeleri gerekir. Her tasarım ürünü gibi, yer imleri de işlevini başarıyla yerine getirmek üzere tasarlanır. Görevinin

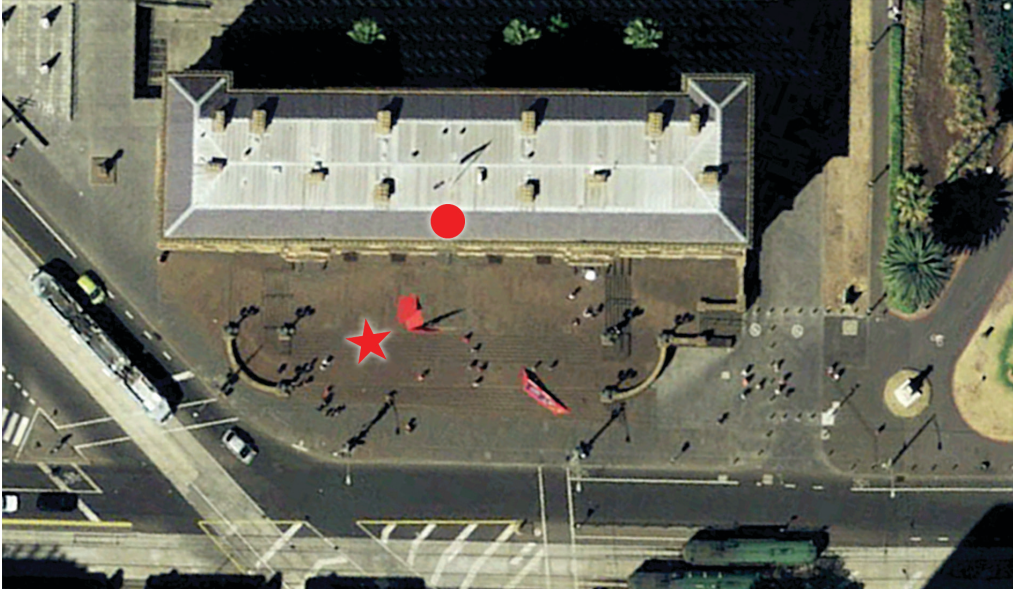
<sup>7</sup>

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/roryrory/2841755999/in/photostream/>

hakkını verebilmesi için estetik bir form ile dikkatleri çekmeli ve fark edilmelidir. Bunun için özgün tasarımın, doğru ölçülerde, doğru malzeme kullanılarak ve gerçekçi konumlandırılmayla oluşturulması gerekir.

### V. Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımında Yer İmlerinden Yararlanmak

Yer imi temel olarak kullanıcılar açısından önemli bir giriş ya da kavşak noktasını vurgulama, bu noktaya dikkat çekme işlevine sahiptir. Bu işlevin yönlendirme ve işaretleme tasarımında taşıyacağı önem yadsınamaz. Yönlendirme amaçlı yapılan tasarımların tamamında amaç bir noktanın ilgili kullanıcılar tarafından kolaylıkla bulunmasını sağlayacak tasarım materyalleri geliştirmektir. Bu amaçla yapılan çalışmaların tamamı kullanıcılarına giriş noktasını göstererek süreci başlatır. Detaylı incelendiğinde yer imlerinin temel amacının da ilgili mekanı imlemek olduğu görülecektir. Bir tür isimlik görevi de gören yer iminin konumu, hiç şüphe yok ki, ilgili mekanın kapısına, bir başka deyişle giriş noktasına yakın olacak, dört cephesi açık olan bir mekanı, giriş cephesinden imleyecektir. Resim 10'daki binanın kapı ve yer imi konumları, uydu fotoğrafı üzerinden resim 11'de gösterilmiştir. Örnekte binanın girişi daire, yer iminin bulunduğu nokta yıldız formuyla işaretlenmiştir.



Resim 11: Yer İmi ve Giriş Kapısı İlişkisi: Melbourne Şehir Müzesi, Avustralya.

Kaynak: Google Earth

Mekanla kurduğu içerikten beslenerek görsel formuna kavuşan üç boyutlu bir nesnenin, girişi gösteren bir yön tabelasından daha çok dikkat çekeceği rahatlıkla dile getirilebilir. Her ne kadar günümüz iletişim dünyasında dış mekanlar bombardıman altındaymışçasına öne çıkmaya çalışan iletişim tasarımı ürünleriyle dolu olsa da benzersiz bir çalışmanın kendine alan açarak kullanıcıların dikkatini çekeceğini söylemek yanlış olmayacaktır. Bu nedenle özellikle yaya, araç ve görsel iletişim trafiğinin yoğun olduğu bir mekanda yönlendirme ve işaretleme tasarımı sürecinde yer imlerinden yararlanmak son derece etkili ve verimli olacaktır.



Resim 12: Solana Ofis Park, Teksas, ABD. <sup>8</sup>

Resim 12’de kavşak/ karar noktalarında yer alan bir yönlendirme panosu görülmektedir. Taşındığı figür herhangi bir yönlendirme tabelasının taşıyabileceğinden fazlasıyla büyüktür ve dikkat çekmektedir. Belirli noktalarda büyük tasarlanan formlar, bir yandan izleyicinin dikkatini çekmekte diğer yandan bulunduğu yerin ilgili içeriğini görselleştirmektedir. Bu haliyle yönlendirme tabelalarının üzerindeki mesajları vurgulama özelliğine de sahiptir.

Özellikle dış mekanda mesafelerin uzunluğu, yönlendirme ve işaretleme panolarından beklenen verimi düşürebilmektedir. Proje boyutlandırılırken kullanılan ölçeklere uyma çabası, kullanıcının karşısına gereğinden fazla büyük tasarım ürünleriyle

<sup>8</sup> Kaynak: <http://www.debrnicholsdesign.com/project.aspx?cid=&pid=130&iid=3>

çıkılması anlamına gelebilmektedir. Bu yalın halleriyle yer imleri yönlendirme ve işaretleme tasarımının işlevini arttıracaktır.

Yönlendirme ve İşaretleme tasarımı ürünlerinden beklenen arka planda işini başarıyla yerine getirmesi, ön planda olmamasıdır. Sessiz bir rehber gibi davranmalı, görevine ihtiyaç duymayan kullanıcıların algı akışını kesmemelidir. Bu gibi durumlarda yer imleri mekana ilişkin gereken bilgiyi kullanıcılarına sunacaktır (Resim 13).



*Resim 13: Çevresel Grafik Tasarım Dersi Öğrenci Çalışması: Kuş Cenneti İçin Yer İmi Önerisi. Tasarımcı Salih Yücebaş. Kaynak: Yazarın Arşivi*

Büyük mekanlarda yaya hareketlerini planlarken karşılaşılan problemlerden biri, birbirinin benzeri noktaların kolaylıkla fark edilebilecek şekilde tanımlanma zorluğudur. Birbirinin benzeri mimari unsurları takip etmek zorunda kalan kullanıcının, yaşadığı sistematik tekrarlar sonucu oryantasyon becerisinin zayıflayabileceğini söylemek mümkündür. Bu nedenle yer imleri dış mekanlarda olduğu gibi iç mekanlarda da, başta önemli kavşak noktaları olmak üzere, kullanılmak üzere tasarlanabilir ve başarılı sonuçlara imza atabilir. Resim 14'te, karmaşık bir mekanda kullanıcıların mutlaka uğraması gereken bir nokta temaya uygun yer imi çalışmasıyla daha net vurgulanabilmektedir (Resim 14).



*Resim 14: Kanada Uygarlık Müzesi Bilet Deski, Ottawa, Kanada. Kaynak:  
Yazarın Arşivi*

## SONUÇ

Bir grafik tasarım ürünü yerine, tipografik heykel, görsel kimlik elemanı ve hatta kent mobilyası olarak algılanıp, anıtsal boyuttaki üç boyutlu tasarım ürünleriyle karıştırılan yer imleri, yönlendirme ve işaretleme tasarımının bir parçası olarak ya da bağımsız tasarlandıklarında, büyük mekanların yaya hareketlerinde azımsanmayacak bir başarıya imza atabilirler. Yer imleri, doğru içerikle oluşturulup doğru konuma yerleştiğinde kullanıcılarına bilgi vermekle kalmayıp güçlü bir aidiyet hissi de kazandırabilecektir (Resim 15)/

## KAYNAKÇA

### Kitaplar

- AIGA. (2002) 365 AIGA Year in Design 22. New York - ABD: AIGA Publishing.
- BAER, K. (2008). Information Design Workbook. Boston – ABD: Rockport Publishers.
- CALORI, Chris; (2007) Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems. Hoboken – ABD: Wiley and Sons Publishings.
1. DILANI, A. (1999). Design and Care in Hospital Planning. Solne - İsveç: Karolinska Institutet,
  2. EVANS, T. L. (1998). Interior Signage Legibility for People over Age 65. Washington – ABD: SEGD Publishing.
  3. Güler, T. (2008). Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama, (Yayımlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi). İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
  4. Heller, S. ve Fernandez, H. (2010). Becoming a Graphic Designer: A Guide to Careers in Design. Hoboken – ABD: Wiley and Sons Publishings.
  5. Hunt, W. (Nisan 2004). “Ten Easy Pieces”. SegdDesign, 4, 22.
  6. MOLLERUP, Per. (2005) Wayshowing: A Guide to Environmental Signage Principles and Practices. Zürih – İsviçre. Lars Müller Publishers.
  7. SEGD. (2008). Media Kit. Washington – ABD: SEGD Publishing
  8. SILBERBERG, S. (2103). Places in the Making: How Placemaking Builds Places and Communities. Boston – ABD: Massachusetts Institute of Technology Publishing.
  9. Zhou, L., Guan, M. ve Gao, Z. (2008). Graphic Design in Architecture. Londra – İngiltere: Design Media Publishing Limited.



## İNTERNET

Heller, Steven; (2005) “Navigating Today’s Signs: An Interview with Mies Hora”. Erişim Tarihi 22 Şubat 2015, Bloomberg Ağ Sitesi: <http://www.bloomberg.com/bw/stories/2005-12-06/navigating-todays-signs-an-interview-with-mies-hora>.

