

Cilt/Volume: II, Sayı/Issue: 1

Temmuz 2019

**AKILLI TELEFON ORTAMINDA RESİMLİ ÇOCUK
KİTAPLARI
(Efe Misafirlikte, Zeynep ile Zeytin)**

**Interactive Children's Books Applications on Smart Phone Devices
(Efe Misafirlikte, Zeynep İle Zeytin)**

Geliş Tarihi/Received: 12.03.2019

Kabul Tarihi/Accepted: 26.06.2019

Ayşe Şebnem YOLCU* & Tamer KAVURAN**

Abstract

Thanks to the smartphones, one of the mobile devices, we have the opportunity to be connected to the digital environment actively and uninterruptedly in many areas – such as social media, video upload and watching platforms, and games – and maintain this connection through the applications that can be installed on the smartphones, in addition to their communication function. Interactive children's books that can be installed on smartphones are among these applications, too. By converting pictorial children's books, which are covered and paged in the classical sense, to the virtual environment, and adding firstly interaction and then sounds, animated images and different games, readers were provided the opportunity to carry out the reading activity mentally and physically in this way. Development of interactive

* Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, Doktora Öğrencisi.
sebnem_guryolcu@hotmail.com

** Fırat Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Görsel İletişim ve Tasarım Bölümü, Dr. Öğr. Üyesi.
tkavuran@firat.edu.tr

children's books necessitated the use of more different, qualified, and instructional applications compared with the traditional printed children's books in terms of design and content.

In this study, styles and contents of two interactive e-books, which can be downloaded from virtual application stores and were designed for children, were reviewed in terms of visual design using the descriptive method, and basic principles of interactive e-book design and multimedia features found in interactive e-books were taken into consideration during the reviews. The basic characteristics required for an e-book application to be of good quality are a good story that will develop a child's awareness in terms of content and creating visuals that will improve a child's imagination and comprehension skills in terms of style. It was seen that children's book applications those were reviewed in this study can be good samples of successful book applications if they fulfill the conditions of variety and originality in the language of illustration, the sense of composition that can improve the imagination and the usage of interaction features correctly and properly.

Keywords: Interactive children's book applications, Smartphones, Visual design elements, Multimedia elements

Öz

Mobil cihazlardan biri olan akıllı cep telefonları sayesinde haberleşme işlevini gerçekleştirebilmenin yanı sıra yüklenebilen uygulamalar aracılığıyla birçok alanda - sosyal medya, video yükleme ve seyretme platformları, oyunlar gibi- aktif ve kesintisiz olarak dijital ortamla bağlantılı olabilme ve bu bağlantıyı sürdürebilme imkânına sahibiz. Akıllı cep telefonlarına yüklenebilen etkileşimli çocuk kitapları da bu uygulamalar arasındadır. Klasik anlamda kapaklı ve sayfalı, somut resimli çocuk kitapları sanal ortama taşınarak, başta etkileşim olmak üzere ses, hareketli görüntü ve farklı farklı oyunlar eklenerek okuyucunun ussal ve bedensel olarak okuma etkinliğini gerçekleştirmesine fırsat tanımıştır. Etkileşimli çocuk kitaplarının gelişimi beraberinde tasarım ve içerik yönünden geleneksel basılı çocuk kitaplarına göre daha farklı, nitelikli ve öğretici uygulamaların kullanılmasını zorunlu kılmıştır.

Bu çalışmada, betimleme yöntemi kullanılarak sanal uygulama mağazalarından indirilebilen iki adet çocuklara yönelik tasarlanmış etkileşimli e-kitabın görsel tasarım yönünden biçim ve içerik incelemeleri yapılmış olup incelemeler yapılırken etkileşimli e-kitap tasarımında temel ilkeler ve etkileşimli e-kitaplarda bulunan çoklu ortam özellikleri göz

önünde bulundurulmuştur. E-kitap uygulamasının iyi bir nitelikte olabilmesi için gerekli en temel özellikler, içerik olarak çocuğun bilincini geliştirecek iyi bir öykü ve biçim olarak da çocuğun hayal gücünü ve kavrama yetisini geliştirecek görsellerin oluşturulmasıdır. Araştırma sonucunda incelenen çocuklara yönelik kitap uygulamalarının; resimleme dilindeki çeşitlilik ve özgünlük, hayal gücünü artırıcı kompozisyon anlayışı, etkileşim özelliklerinin doğru ve yerinde kullanımı şartlarını yerine getirdikleri takdirde başarılı tasarım özellikleri taşıyan e kitap uygulamalarına örnek teşkil edebilecek yapıda olabilecekleri görülmüştür.

Anahtar Kelimeler: Etkileşimli çocuk kitabı uygulamaları, Akıllı cep telefonları, Görsel Tasarım unsurları, Çoklu ortam unsurları

Giriş

Mobil, en geniş tanımı ile ‘hareketli’ ve ‘taşınabilir’ anlamına gelmektedir (Naismith, Lonsdale ve Vavoula, 2004). Mobil ortamlar ise hareketli ve taşınabilir dijital cihazlar ve bunların sağladığı teknolojiler olarak tanımlanabilir. Mobil olarak kabul edilen birçok farklı türde teknolojik cihaz bulunmaktadır. Cep telefonları, akıllı telefonlar, tabletler ve dizüstü bilgisayarlar günümüzde en çok kullanılan mobil cihazlar olarak sayılabilir. Bu cihazlar internetle beraber kullanıldığında tüm kitle iletişim ve eğlence ortamlarını (müzik, eğlence, televizyon, radyo, sinema, basılı medya, vb) kendi üzerlerinde birleştirmekte ve artık günümüzde dünya çapında her yaştan milyonlarca insanın günlük hayatında önemli bir yer tutmaktadır. Cep telefonlarının mobil bir cihaz olarak dünyada geniş kitlelerce kullanımı 1990’ların başına rastlamaktadır. 90’larla beraber insanlar, evde ve ya iş yerinde kullandıkları sabit telefonların yerini alan bireysel telefonlarla tanışmaya başladılar. Yeni çıkan bu telefonların modern dünyaya adapte olma açısından insanlar için çok etkili bir basamak olduğu söylenilebilir. Çünkü modern dünya giderek bireyselleşmekte ve insanlarda sahip oldukları cep telefonlarıyla bu bireyselleşmeye dâhil olmaktadır. İlk zamanlarda cep telefonları sadece konuşma ve mesajlaşmayı sağlarken 2000’li yıllarla beraber üretilmeye başlanan akıllı telefonlar küreselleşmenin etki alanını oldukça genişleterek neredeyse ülke sınırlarının ortadan kalkmasını sağlamıştır. Cep telefonları açısından 2007 yılı devrim olarak nitelendirilebilecek bir yeniliğe sahne olmuştur. Bu yenilikle beraber artık cep telefonu sadece basit bir telefon olmaktan çıkacak başına akıllı sıfatını da alacaktır. Steve Jobs’un girişimiyle iPhone’un ilk modelini piyasaya süren Apple şirketi, iPhone ile çalışan iOS adını verdiği işletim sistemi de geliştirerek ilk kez bir cep telefonunda hem geniş hem de dokunmatik ekranı ve interneti bir araya getirmiştir. iPhone’nun, ekranı bütünüyle dokunmatik olan ilk telefon olma özelliği nedeniyle, kendinden sonra üretilen farklı markalardaki akıllı telefonlar için bir nevi referans noktası olduğu söylenebilir (<http://mediatrend.mediamarkt.com.tr>).

Geniş bir dokunmatik ekrana sahip olması dışında akıllı telefonlarda ayrıca grafik işlemciler ve donanımsal özellikler de bulunmaktadır. Doğal kullanıcı ara yüzüne sahip akıllı telefonlar sesin yanında dokunma, görüntü, hareket gibi yeni iletişim şekillerine sahip olmakla beraber yapılarında bulunan oldukça gelişmiş hassasiyete sahip sensörler yardımıyla kullanıcı deneyimini zenginleştirmekte, etkileşim düzeyini ise arttırmaktadır. Bu sayede akıllı telefonlar bugün yalnızca iletişim amaçlı değil, multimedya, bankacılık, oyun, sağlıklı yaşam takibi, öğrenme vb. uygulamaları ile cepte taşınan bilgisayar haline gelmiştir.

Günümüzde her ne kadar akıllı telefonlar yetişkinlerin kullanımına sunulmak için üretilmiş olsalar da dijital bir dünya içine doğmuş olan “Z” kuşağına dâhil çocukların akıllı telefon uygulamalarından yararlandığı inkâr edilemez bir gerçektir. Türkiye’de 2017’de yapılan bir araştırmada 0-6 yaş çocukların %43’ünün ebeveynleri vasıtasıyla, çizgi film izleme, fotoğraf çekme, fotoğraflara bakma, iletişim kurma (konuşmaca), interneti kullanma, oyun uygulamaları vasıtasıyla oyun oynama vb. gibi amaçlarla cep telefonu kullandığı tespit edilmiştir (Aral ve Keskin, 2018: 324). Bu faaliyet ve uygulamaların yanı sıra çocukların akıllı telefonlarda kullanabilecekleri uygulamalardan biri de etkileşimli e- kitaplardır. Etkileşimli e-kitaplar, kitabın ve kullanıcının karşılıklı olarak yüksek düzeyde etkileşime girdikleri; dijital kitabı oluşturan öğelerin hem kendi aralarında ve çevresinde hem de diğer kullanıcılarla etkileşim halinde oldukları ve birçok iletişim unsurunun beraber kullanılabildiği dijital kitaplardır şeklinde tanımlanabilir (Bozkurt, Bozkaya, 2013:389). Etkileşimli e-kitap uygulamaları bildiğimiz kitap kavramını içerik olarak bünyesinde taşısa da biçim olarak klasik kitap kavramının tamamen dışına çıkarak hem sanallaşmış hem de işlevselleşmiştir. Bu uygulamalarla, basılı ve durağan olan klasik kitap sayfası yerine, arayüz, etkileşim, hareket, ses ve oyun gelmiş bu durum okuyuculara kitap okuma şekillerini değiştirecek yenilikler sunarak okuyucuların bir kitabı kitap yapan temel özelliklere bakış açısını değiştirmeye başlamıştır. Bütün bu biçimsel gelişmelere paralel olarak, etkileşimli e-kitap uygulamaları okuyucusuna içerik olarak da tatmin edici düzeyde öğrenme ve bilgi edinme deneyimi sağlayabilmektedir. Kitap uygulamaları akıllı telefonun hareket algılayıcısı, mikrofon, kamera gibi donanım özelliklerinin tümünü kullanabilen uygulamalardır. E-kitap kullanıcıları parmaklarını telefon ekranı üzerinde kaydırarak sayfa çevirebilir, ekrana tıklayarak bir hareketi başlatabilir, ya da telefonun hareket algılayıcısı sayesinde ekrandaki objeleri telefonu eğdikleri yöne doğru yönlendirebilirler. Kullanıcılar ayrıca kitabın farklı kısımlarında telefon ekranına dokunmak suretiyle hareketlere karşı yanıt verebilir, seslendirme seçeneğini tercih ederek hikâyeyi sesli olarak dinleyebilir ve ya kendi okumayı seçebilir.

Son zamanlarda bilgi edinme, eğitim, öğretim ve eğlence amaçlı olarak kullanımı yaygınlaşan etkileşimli e-kitapların tasarım süreci, diğer pek çok tasarım ile ilgili alanlarda olduğu gibi yalınlık, denge, altın oran, simetri-asimetri, uyum, görsel hiyerarşi, vurgu, süreklilik, derinlik algısı ve perspektif gibi belirli tasarım ilkelerini içermektedir. Bu ilkeler e-kitabın biçimsel özelliklerini oluşturmaktadır. Çocuklara özel tasarlanmış etkileşimli e-kitap uygulamaları ise, ne sadece bir öykü kitabı ne de bir oyun kitabı olarak değerlendirilebilir. Çünkü bu uygulamalar hem biçim hem de içerik olarak oyun ve öyküyü içinde barındırmaktadırlar. Biçim ve içerik olarak iyi tasarlanmış e- kitap uygulamaları çocuklar için oldukça ilgi çekici olabileceği gibi çocukların hayal dünyalarını da zenginleştirici bir etkiye sahip olabilirler.

Etkileşimli E-Çocuk Kitaplarında Biçimsel Özellikler

Şüphesiz, e-kitaplarda biçimsel özelliklerin kendini gösterdiği yer kullanıcı arayüzleridir. Çünkü kitap uygulamalarında kullanıcı arayüzü; şekil, renk, yazı, resim ve sembollerden oluşmaktadır (Ersan, 2016). Çocuk kitapları tasarlanırken uygulamanın, hem özgün ve görsel açıdan çekici hem de çocuğun kapasitesi çerçevesinde tasarlanması gerekmektedir. Örneğin, oldukça yalın bir şekilde tasarlanmış kullanıcı arayüzü, görsel öğelerin çocuk tarafından rahatça algılanabilmesine olanak sağlayacaktır. Bu yalınlığı sağlamak için yoğunluk ve karmaşadan sakınabilmek adına olması gerektiği kadar grafik ve metin kullanılmalı, ekran çözünürlüğüne uygun görsel öğeler tercih edilmeli, görüntüler ve metinler kolay okunabilir ve anlaşılabilir olmalı, ses ve müzik gibi çoklu ortam özellikleri iletiyi desteklemelidir (Pettersson, 2002' den akt: Kara, 2016: 12).

Bir e-kitaptaki kullanıcı arayüzündeki görsel tasarım unsurlarının denge durumu tasarım açısından başka bir önemli unsurdur. Denge genellikle simetriyle ortaya çıkan bir unsur gibi görünse de, her zaman mutlak simetriyle bulunmak zorunda değildir. Doku, küçük-büyük ilişkisi, konumlandırılan öğelerin yeri, okuma yönü, renk zıtlığı, fiziksel kurallar gibi farklı durumlar oluşturularak da denge yaratılabilir (Uçar, 2017: 66-67). Bunların yanı sıra simetrik salt bir denge durağan ve sıkıcı bir his oluşturabileceği için uzun süre bakmaya tahammül edilemeyecek görsel tasarımların yaratılmasına neden olabilir. Buna karşın tasarımda asimetrik bir denge kurmak tasarımı hareketlendirerek onu daha eğlenceli, sürükleyici, duygusal ve deneysel bir boyuta taşıyabilir (Uçar, 2017: 154).

Tasarım ürünlerinde görsel algıyı güçlendirmek amacıyla kullanılan unsurlar arasında, belirli ölçütlere dayanan bir boyutsal uyum vardır. Bir kompozisyon içerisindeki görsel

elemanların boyutsal ve sayısal bakımdan olan ilişkileri oran, bu elemanların kendi aralarında veya kompozisyonun tamamıyla olan uyum ve kıyas ilişkisi de orantı olarak tanımlanmaktadır (Seylan, 2005'den akt: Kara, 2016: 15). Tüm tasarım alanlarında estetik güzelliği sağlamak adına kullanılan altın oran, etkileşimli bir e-kitabın içerisinde yer alan görsel kompozisyonda kullanılabileceği gibi, arayüzün görsel üzerindeki konumu ve boyutunu belirlemek için de kullanılabilir.

Görsel bütünlük şeklinde de açıklanabilen uyum, tasarım ürünlerinde armoniyi ve düzeni sağlamak amacıyla kullanılmaktadır. Bu anlamda etkileşimli bir e-kitabın içerisinde yerinde ve tadında kullanılmış bir renk, farklı yazı karakterinin duyarlı şekilde birlikte kullanımı, görsel etmenlerin çakıştırılması gibi basit yöntemler tasarımda uyumu ve bütünlüğü sağlar. (Uçar, 2017: 156)

Bir kompozisyondaki tasarım öğelerinin önem derecesine ya da vurgulanmak istenen iletinin öncelik sırasına göre belirlenmesi görsel hiyerarşidir. Tasarım sürecinde bir tasarım öğesinin diğeri üzerinde kuracağı önceliği sağlamak için boyut, renk, zıtlık, uzaklık-yakınlık gibi özelliklerden yararlanır. Bu sayede izleyicinin/okuyucunun takip edeceği öncelik sırası gizlice belirtilmiş olur (Uçar, 2017:154). Örneğin bir kitap tasarımında etkileşimde bulunulacak kısımlarda kimi zaman görsel bir öge veya tipografi, kimi zaman da renk vurgulanmak istenebilir. Tasarımcı vurgulamak istediği kısımları görsel hiyerarşiyi uygun biçimde kullanırsa vermek istediği mesajı net olarak verebilir ya da yapmak istediği yönlendirmeyi sağlayabilir.

Her türlü görsel tasarım etkin bir vurgu öğesine ihtiyaç duymaktadır. Tasarımda her şey aynı anda ön plana çıkarılamaz. Olması gereken şey ise istenilen bir kısmın ön plana çıkarılması, iletinin en sade ve anlaşılır biçimde izleyiciye aktarılmasıdır. İşte bunun sağlanabilmesi için vurgu ilkesinden yararlanır. Vurgulama bir tasarımda renk, yön, biçim, doku, boyut ya da çizgi kontrastı kullanarak hangi unsurun ön plana çıkarılacağına ya da hangisinin arka planda kalacağına belirlenmesidir (Becer, 2005'den akt: Keş, 2009: 37). Etkileşimli e-kitaplarda vurgulamayla okuyucunun öncelikle hangi öge ile etkileşim kuracağı, hangi kısımdan başlayacağı kullanıcı/ okuyucuya gösterilmiş olur. Bir sonraki aşamaya ya da sayfaya geçiş, sayfa içerisindeki görevlerin sırası ve hikâyedeki baskın karakter, okuyucuya/kullanıcıya anlaşılır bir biçimde ipuçları ile gösterilmelidir.

Bir etkileşimli kitabın arayüzleri arasında ortak bir görsel dil olmalıdır. Okuyucunun/kullanıcının ilk sayfada gördüğü gibi diğer sayfalarda da yer alan metinlerin

yerleşimi, renk tonları, dolaşım araçları, yönlendirme bilgileri, grafiklerin biçimi gibi unsurlarda süreklilik sağlanmalıdır (Keş, 2009 akt: Kara, 2016:20). Bu sayede kitap içerisinde bir bütünlük sağlanarak okuyucu/kullanıcının kitap içerisinde etkileşimde bulunacağı kısımları ararken görsel tutarsızlıklarla fazla vakit kaybetmeden doğrudan amacına ulaşması sağlanabilir (Kara, 2016:20).

Sanat ve tasarım uygulamalarında görülen derinlik, “bir cismin en ve boy dışındaki üçüncü boyutu olarak tanımlanan ve nesnelere arasındaki uzamsal bağlantıyı kurmamıza yarayan duyu ve algıdır” (<http://www.tdk.gov.tr>). Derinlik sayesinde yapılan sanatsal uygulamalarda nesnelere arasındaki boyut ve mesafe ilişkileri kurularak hacim algısı daha iyi anlaşılmaktadır.

Yukarıda bahsettiğimiz görsel tasarım özelliklerini barındıran biçimsel özellikleri destekleyici nitelik taşıyan çoklu ortam özellikleri de e-kitaplar için çok büyük bir önem taşımaktadır. Çoklu ortamla ilgili olarak birçok tanım yapılmıştır. Bir tanımda çoklu ortamlar “metin, ses, video gibi çeşitli dijital ortam tiplerinin kişiye bir mesaj veya enformasyonu iletmek için birden fazla duyuyu içeren, tümleşik ve etkileşimli uygulama veya sunumlardaki birleşimi” olarak tanımlanmıştır (Neo ve Neo, 2004’den akt: Kabakçı ve diğerleri, 2010: 116). Başka bir tanımda ise çoklu ortam için (multimedya); video, fotoğraf, bilgisayar grafikleri ve animasyonlar, ses, text, bilgisayar kaynaklı sayısal bilgi ve programları birleştirmek için gereken donanım ve programları tek kutu altında toplamaya yarayan bir sistemdir denmiştir (Feldman, 1994’den akt: Bingöl, 2014: 163). Bu demektir ki multimedya, sesi, yazıyı, resmi, hareketli veya hareketsiz görüntüyü beraberce kullanarak tasarım yapmayı gerektirmektedir.

Tasarlanmış yazının sanatı olarak adlandırabileceğimiz tipografi; dilin insanlığın form ve biçimlere yansımış olan varlık yansımasıdır (Uçar, 2017: 95). Okunabilirlik ve görsel algılanabilme tipografinin en temel pragmatik işlevlerindedir. Özellikle de çocuk kitaplarının tasarımında kullanılan tipografinin okunabilir ve algılanabilir olması gerekmektedir. Çocuk kitaplarındaki okunabilir tipografi mesaj ve bilgi aktarımında en büyük araçtır. Özellikle metni okutmanın temel unsur olduğu kitap sayfası tasarımında tipografik seçim ve uygulama biçimi büyük önem taşımaktadır. Grafik tasarımda tipografi, mesaj ve bilginin gayesine uygun düşecek bir biçim diliyle iletilmesinin yanı sıra bir tarz, şahsiyet, farklı bir imge, görsel bir dil olabilme gücüdür. Yazının biçiminden rengine, satır/harf arası boşluk düzeninden görsel öğeler ile ilişkisine kadar her detay sayfa tasarımının parçasıdır. Amacına uygun tasarlanmış

her metin düzenlemesi, algıda, okumada, içerik iletiminde ve kitabın görsel etkisinde çocuk açısından büyük ve etkili kazanımlar oluşturabilme gücüne sahiptir.

Renkler, görüntü (hareketli-hareketsiz) ve ses/müzik çocuklar için tasarlanan e-kitaplarda algılamayı kolaylaştırması adına özellikle üzerinde durulması gereken çoklu ortam unsurlarıdır. Renk ışığın oluşturduğu fiziksel bir kavramdır. Önemli bir tasarım öğesi olan renk tek başına bir mesaj verme, davranışları yönlendirme ve insan fizyolojisini etkileyebilme gücüne sahiptir (Uçar, 2017: 45). Buradan yola çıkarak e-kitaba yönelik bir tasarım için seçilen her rengin insan psikolojisi ve algısı üzerinde nasıl bir etki oluşturacağına bilinmesi gerekmektedir. Örneğin sıcak renkler bir düzen içerisinde daha çabuk algılanabilir oldukları için yakınlık hissi uyandırır. Tasarımcı sıcak ve sevecen bir hava yaratmak istediğinde sıcak renklerden olan kırmızı, turuncu ve ya sarıyı daha çok kullanmalıdır. Etkileşimli e-kitaplarında ki renk seçimi, çocuğun yaşına, kitabın türüne, kitapta işlenen öykünün geçtiği yer/zamana göre değişiklik göstermelidir. Çocuklara yönelik bu kitaplarda canlı ve parlak renk kullanımına, renklerin karşıtlık ve uyumuna; sıcaklık/soğukluk ve açıklık/koyuluk oranlarına dikkat edilmelidir. Çünkü sıcak/soğuk ve açık/koyu renklerin kullanım oranları farklı mesajları iletmek ya da vurgulama gibi çeşitli amaçlar dâhilinde kullanılabilir. Örneğin açık ton bir zemin üzerinde koyu renk yazı seçimi, koyu ton zemin üzerinde açık renk yazıya kıyasla daha rahat okunur. Bu nedenle tasarımcı arka plan rengi veya dokusu içinde kaybolmayan bir yazı tipi seçmeli ve renk seçimi yapmalıdır.

Çoklu ortam unsurlarından olan görüntüyü hareketsiz ve hareketli diye ayırmak doğru olacaktır. Hareketsiz görüntü olarak fotoğraf, grafik ve illüstrasyon gibi görsel öğeler okuyucunun/kullanıcının dikkatini canlı tutar, kavramları basitleştirir, soyut olanları somutlaştırır, öğrenmeyi daha kalıcı ve eğlenceli hale getirir. Çocuklara yönelik tasarlanan etkileşimli e-kitaplarda yer alacak görüntülerde kullanılan renk, ışık, gölge, doku ve karakterlerin biçimleri, hedeflenen yaş gurubunun hayal dünyası ve algı düzeyine uygun biçimde tasarlanmalıdır. Hareketli görüntü yani video ise ses ve görüntü bir araya geldiği için daha detaylı algı gerektiren durum ve olayların daha kolay anlatılmasını sağlar. Bu nedenle video etkili iletişim ve kalıcı öğrenme konusunda en çok tercih edilen çoklu ortam özelliklerindedir.

Bunların dışında ayrıca etkileşimli e çocuk kitabında kullanılan açılış ekranı ve ana sayfa ile uygulamadaki hareket ve yönlendirmeyi sağlayan butonlarının da tasarım özellikleri bakımından çocukların algısal düzeyine uygun olarak tasarlanması gerekmektedir.

Hourcade'nin 2008'de kaleme aldığı makalesine göre çocuklara yönelik tasarlanmış uygulamalara ait butonların oluşturulmasında kullanılan semboller ve şekiller, çocukların kolaylıkla dokunabileceği büyüklüklerde ve birbirlerinden ve arka plandan rahatlıkla ayırt edilebilecek şekilde tasarlanmalıdır (Akt: Ersan, 2016:152). Butonlarda bulunan yazıların daha dikkat çekici bir hale getirilebilmesi için başlıklarda olduğu gibi biçimlendirilmesi ve vurgulanması gerekmektedir. E-kitabın açılış ekranının çocuklara yönelik olmasından dolayı sıkılmanın önlenmesi ya da uygulamanın çalışmadığının düşünülmesini engellemek için kısa tutulmalı ve hareketli görüntülerle desteklenmelidir. Ana sayfada ise etkileşim alanlarını geniş tutabilmek adına sınırlı sayıda buton ve sade bir tasarım kolay bir kullanım açısından gereklidir.

Etkileşimli E-Kitaplarda İçeriksel Özellikler

Tasarımcılar tasarladıkları yapıtlara bir takım anlamlar yükleyerek, bu anlamları çeşitli yollarla izleyicilere aktarmak isterler. Tasarımlara yüklenen bu anlamlar ya da iletilerin birlikteliği ise içeriği oluşturur. Başarılı bir e-kitap uygulamasında bulunması gereken özelliklerden biri zengin içeriktir. Bu anlamda içerik çocuğun ruhsal ve fiziksel gelişimine ve bulunduğu yaş aralığına uygun sınırlılıkta olmalı, sahip olduğu motor becerilerine uygun olarak tasarlanmalı, eğlenme ve öğrenme deneyimini dengelemelidir (Chiong ve Shuler, 2010'den akt: Ersan, 2016: 152).

Yukarıda sözü edilen tüm bilgiler dâhilinde akıllı telefon ortamındaki etkileşimli çocuk kitap uygulaması olan Efe Misafirlikte, Zeynep ile Zeytin kitaplarını tasarım açısından biçim ve içerik incelemelerini etkileşimli e-kitap tasarımında temel ilkeler ve etkileşimli e-kitaplarda bulunan çoklu ortam özellikleri göz önünde bulundurarak yapılmıştır. Çalışma dahilinde incelenecek e kitap uygulamalarında aranacak niteliklerin tespiti için "kitap uygulamalarındaki resimleme dili çeşitlilik ve özgünlük bakımından yeterli midir? Uygulamalar çocukların hayal gücünü geliştirecek kompozisyon özellikleri barındırmakta mıdır? ve uygulamalarda kullanılan etkileşim özellikleri doğru ve yerinde kullanılabilir şekilde tasarlanabilmiş midir?" şeklindeki araştırma sorularına cevap aranmıştır.

Araştırmanın Yöntemi:

Bu çalışmada, sanal uygulama mağazalarından indirilebilen iki adet çocuklara yönelik tasarlanmış etkileşimli e-kitabın, etkileşimli e-kitap tasarımında temel ilkeler ve etkileşimli e-kitaplarda bulunan çoklu ortam özellikleri göz önünde bulundurulmak kaydıyla

betimleme yöntemi kullanılarak görsel tasarım yönünden biçim ve içerik incelemeleri yapılmıştır.

EFE MİSAFİRLİKTE

1984 yılından 2016 yılına kadar yalnızca çocuklara yönelik yayın yapan Erdem Yayın Grubu ve Teknelogos yazılım şirketinin ortak yapımı olan, 2015 yılında kullanıcılarıyla buluşan ve 0-5 yaş arası çocuklara hitap eden etkileşimli e-kitap uygulaması Appstore uygulama mağazasından tedarik edilerek hem akıllı telefonlara hem de tabletlere indirilebilmektedir. Kullanıcılarına Türkçe ve İngilizce dil seçenekleri sunan kitabın, yazarı Figen Yaman Çoşar, resimleyeni Elif Yemenici Şen'dir. Bununla beraber öykünün oluşturulmasına katkıda bulunan yedi kişilik bir ekip seslendirme, müzik, editörlük yazılım geliştirme grafik düzenleme ve görsel yönetim faaliyetlerini gerçekleştirmiştir.

Etkileşimli e-kitabın açılış sayfasında karşılaşılan Erdem Yayın Grubu'nun ve Teknelogos yazılım şirketinin amblemleri sayfanın alt orta kesimine yerleştirilmiştir. Sayfanın ortasında ise Efe ve adını hikâyenin ilerleyen kısmında duyacağımız Ece'nin portre çizimleri ve öykünün adı bulunmaktadır. (Bknz: Görsel 1)



Görsel 1: Efe misafirlikte kitabının açılış sayfası

Uygulama açıldıktan sonra açılış sayfası hızla geçmekte ve hemen ardından hareketli bir müzik eşliğinde hikâyenin kapağı diyebileceğimiz sayfa açılmaktadır. Etkileşimli e-kitabın bu sayfasında ana sayfa ev sembolü içine gizlenmiştir. Bu ev sembolüne dokunulunca orta ayar seçenekleri çıkmaktadır. Bu seçenekler; müzik sesi açma-kapama, ayar tuş seslerini açma kapama ve yeniden oynatma seçenekleridir. Sunulan bu ayar seçenekleri kullanıcıya uygulamayı kontrol etme imkânı sağlamıştır. Kapak sayfasında kullanımı tercih edilmiş tipografi, renk ve figürlerin yerleştirilme şekli gibi unsurların tasarımda uyum ilkesiyle

örtüştüğü söylenebilir. Ayrıca yine kapak sayfasında kullanılan ışık düzeyi, renk kombinasyonları ve kompozisyon kullanımı kitabın hedef kitlesini oluşturan 0-5 yaş grubuna uygundur. Öykünün nasıl başlatılacağına dair hareketli bir işaret ve ya ipucu bulunmamakla birlikte sağ alt köşedeki butona basıldığında öykünün ilk sayfasına geçilebilmektedir.

Öykünün ana karakterleri olan Efe ve Ece için oldukça popüler ve akılda kalıcı isimler tercih edilmiş olup ve karakterler oldukça sevimli bir biçimde çizilmiştir. Efe'nin misafirlikte geçirdiği zamanı anlatan öykü ev içerisinde geçtiği için kullanılan figürler ve mekân ev ortamına uygun olarak ve çocukların dikkatini çekecek şekilde tasarlanmış olması ve figürlerde ve mekânlarda kullanılan renklerin ön-arka ilişkisi e-kitabın görsel açıdan olumlu yanlarıdır (Bkz: Görsel 2). Öykünün bütün sayfalarında kullanılmış olan görsel dil ve oldukça sade olarak tasarlanmış olan arayüz parçalarının sayfa içerisindeki konumlandırılması, tutarlılığı ve sürekliliği sağlaması açısından başarılıdır. Fakat aynı başarı sayfa içerisinde yer alan hareket unsurlarının gerçekçiliğini sağlayabilme açısından gösterilememiştir. Figürlere çok kısıtlı hareket imkânı sağlanması ve üst üste birkaç kez hareket ettirilmeye çalışılan figürün sistemde donmaya yol açması kitap uygulamasının olumsuz yanları olarak değerlendirilebilir.



Görsel 2: Figürlerde ve mekânlarda kullanılan renklerin ön-arka ilişkisi

Kitap öykü süresince bir anlatıcı tarafından seslendirmekte olup ayrıca öykünün okunabileceği bir metin bulunmamaktadır. Bu durum okuma bilen kullanıcıların kitabı sadece metin üzerinden takip edebilme seçeneğini ortadan kaldırmıştır. Öykü kullanıcı müdahalesiyle ilerlemektedir fakat tek seferde açılış sayfasına gidilememesi ve arayüzdeki etkileşim kurulacak nesnelere sayfada bulunulan süre boyunca belirli aralıklarla değil de yalnızca sayfa yeni açıldığında belirtilmesi e-kitabın kullanılabilirliği açısından bir eksiklik oluşturmaktadır.

Uygulama ara yüz tasarımı bakımından değerlendirildiğindeyse etkileşimli e-kitabın oldukça sade bir görünümde olduğu söylenebilir. Arayüzün üst kısımda bulunan ayarlar butonu (ayarlar butonunun üzerine dokunulduğunda ise alt ayarlar çıkmakta tekrar dokunulduğunda kaybolmaktadır.) alt sağ ve sol köşelerde bulunan sayfa değiştirme butonu dışında ekranda karışıklığa neden olabilecek herhangi bir arayüz parçası bulunmamaktadır. (Bkz: Görsel 3 - 4)



Görsel 3: Oldukça yalın tasarlanmış arayüz, ayarlar butonu ve sağ ve sol sayfa değiştirme butonları **Görsel 4:** Ayar butonunun açık hali

Anlatıcının kullandığı yumuşak üslup ve karakterleri yaşlarına uygun şekilde seslendirmesi öyküyü akıcı ve inandırıcı kılmaktadır. Açılış ve kapanış sayfalarındaki hareketli müzik ve öykünün anlatımı sırasında fononun verilen rahatlatıcı tonlardaki müzikler kulağa hoş gelmektedir. Açılış ve kapanış sayfası hariç yedi sayfadan oluşan kitabın “hemencecik bitti” izlenimi oluşturmaması adına biraz daha uzun olması sağlanabilirdi. Appstore uygulama mağazasından ücretsiz olarak edinilebilen etkileşimli e-kitabın uygulama mağazasında ve şirketin kendi web sayfasında yer alan tanıtım görselleri ve uygulama hakkındaki açıklayıcı bilgiler yeterli olup ve kullanıcılara içerik hakkında tatmin edici bilgiler sağlanmaktadır. Bütün bu verilere dayanarak kitabın sunum tasarımında da başarılı olduğu söylenebilir.

ZEYNEP İLE ZEYTİN:

Corona Labs adlı dijital uygulamalar üreten bir şirket tarafından hazırlanan “Susamdan Masallar/ Sesame Games serisinin bir masalı olan “ Zeynep ile Zeytin”, dört yaş ve üzeri çocuk grubuna hitap eden ve Appstore ve GooglePlay, gibi sanal uygulama mağazalardan

edinilebilen etkileşimli bir e-kitaptır. Kitabın seslendirmesi Nergis Adilođlun'a grafikler Free.pik.com'a, animasyonlar ise Sesame Games'e aittir. Etkileşimli e-kitabın açılışı Corona Labs yazılım şirketinin logosu ve hemen ardından hızlı bir geçişle masalların yaratıcı firmasının amblemiyle yapılmaktadır. (Bkz: Görsel 5-6)



Görsel 5: Yazılım şirketinin logosu



Görsel 6:

Masalların yaratıcı firmasının logosu

Etkileşimli kitabın başlangıç sayfası diyebileceğimiz arayüzü neredeyse bir bilgisayar oyununun açılış sayfası tarzında tasarlanmıştır. Bu benzerlik arayüzün dijital illüstrasyon tekniđi ile hazırlanmış olmasından kaynaklanmaktadır. Orman manzarası konsepti ile sunulmuş başlangıç arayüzünün ağırlıklı olarak sol ve orta kısmında konumlandırılmış içerisinde Zeynep ve Zeytin'in de bulunduğu çeşitli etkileşimli figürler bulunmaktadır. Sayfanın sağ tarafına ise başlama, ses kaydetme, *Susamdan Masallar* serisine ait olan başka bir masalı seçebilmeyi sağlayan butonlarla birlikte arka fondaki müziđi kapatma, uygulama hakkında bilgilere erişim, yetişkin kontrolü altında sosyal medyada paylaşabilme, telefondaki çeşitli paylaşım araçlarıyla bağlantı yapabilme ve uygulamayı puanlama butonları yerleştirilmiştir. Sayfada hem butonları kullanarak hem de figürlere dokunarak etkileşim sağlanabilmektedir (Bkz: Görsel 7).



Görsel 7: Başlangıç sayfası

Öyküye başlamadan önce “Sesimi Kaydet” seçeneği ile kullanıcı her sayfayı kendisi seslendirmeyi sağlayabilmektedir ve böylece uygulamanın seslendirmesini kapatıp, hikâyeyi kendi sesinden dinleyebilmektedir. Bu durum özellikle okul öncesi çocuklar için hikâyeyi sevdikleri ve aşına oldukları kişilerin sesinden dinlemeleri ve böylelikle hikâyeye duygusal bir bağ oluşturmaları açısından etkili olabilir.

Başlat menüsüne girildiğinde, kullanıcının karşısına çıkan sayfada; ayarlar menüsü, kaydedilen sesi ve ya orijinal sesi dinleyebilme seçeneği ile hikâyeyi interaktif olarak ya da sadece dinleme modunu seçerek devam ettirme seçenekleri bulunmaktadır. Ayrıca bu alana on sayfa olan hikâyenin sayfaları ayrı ayrı yerleştirilmiş böylelikle kullanıcıya dilediği sayfadan başlama ve devam etme kolaylığı sağlanmıştır.(Bkz: Görüntü 8)



Görsel 8: Başlat Menüsü

Etkileşimli e-kitabın başlat kısmındaki ilk sayfa seçildikten sonra karşılaşılan diğer sayfalarda, oldukça başarılı bir kompozisyon tasarımı dikkat çekmektedir. Kitapta kullanılan

figürler vurgulama ve görsel hiyerarşi ilkelerine uygun olarak yerleştirilmiştir. Bununla beraber kitapta çocuklar için eğlendirici ve ilgi çekici renk ve figür tercihleri ile mekân tasarımlarının kullanımı oldukça başarılıdır. Kitabın neredeyse bütününde yer alan onlarca etkileşim unsuru, her sayfaya özenle yerleştirilerek hareketlendirilmiştir. Anlatıcı sık sık ilgili bölüme ait bir soru kalıbıyla çocuğun kitaba katkısı beklenmektedir. “Zeytine dokunarak ona merhaba der misin? sorusuna cevap veren kullanıcı ekrandaki kediye tıklayarak onun patisini kaldırarak selam vermesini sağlamakta böylelikle öykünün akışına dahil olmaktadır (Bkz: Görsel 9). Örnekte görüldüğü gibi kitap okuma eylemi oyun ile birleştirildiğinde çocuğa sıkılmadan, ilgisini en üst seviyede tutacağı bir öğretim becerisi yaşatılabilir. Böylece çocuk gelecekte okuma eylemini, oyuncaklarından alışkın olduğu etkileşim becerisi ile paralellik kurarak keyif aldığı bir aktivite olarak hatırlayacaktır.



Görsel 9: Anlatıcı ilgili bölüme ait bir soru kalıbıyla çocuğun kitaba katkısı beklenmektedir

Sayfanın üst kısmında yazılı olarak da takip edilebilen öykü, seslendirme ile uyumlu bir şekilde ilerlemektedir. Öykünün hem sesli hem de yazılı takip edilebilmesi okuma becerisi olmayan okul öncesi çocuklara büyük bir kullanım kolaylığı sağlamaktadır.

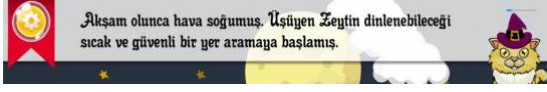
Zeynep ile Zeytin e-kitabının iç arayüz tasarımı incelenecek olursa, sol üst tarafta bulunan ve oldukça sade biçimde tasarlanmış olan ayarlar butonu göze çarpmaktadır. Bu butona basıldığı zaman altı adet ayar seçeneği kullanıcının karşısına yeni bir arayüzde çıkmaktadır. Kullanıcı bu seçenekleri kullanarak istediği takdirde müziği kapatabilmekte, hikâyede bir önceki ya da bir sonraki sayfaya geçebilmekte, aynı sayfayı tekrar başa alabilmekte, hikâyeyi kaldığı yerden tekrar devam ettirebilmekte ve başlangıç arayüzüne geri dönebilme seçeneğine sahip olabilmektedir. Ayrıca ekranın sağ üst köşesinde yer alan

Susam Masalları 'nın sembolü olan şapkalı kedi hikâyenin bütün arayüzlerinde bulunmakta ve etkileşime girildiğinde “merhaba” demektedir. Kedinin öyküden bağımsız olarak dokunarak kendisiyle her etkileşime girildiğinde “merhaba” diyor olması çocuğun öykünün akışından kopmasına sebebiyet verebilir. Bu anlamda kedi karakterinin sessiz bir şekilde etkileşime girmesi daha yerinde olacaktır. Öykünün iç arayüzlerinde ayar butonu ve susam masallarının sembol kedisi dışında herhangi bir arayüz parçası görüntü kalabalığına sebebiyet vermemektedir (Bkz: Görsel 10-11).



Görsel 10-11: Kitaba ait iç arayüzler

Etkileşimli e-kitapta yer alan ortam sesleri, bir etkileşim oluştuğunda çıkan sesler ve arka fonda yer alan müzik oldukça profesyonelce seçilmiş ve uygulamaya konulmuştur. Kitabın tamamında kullanılan tipografik unsurlar hedef kitleden ziyade ebeveynlere yönelik tasarlandığından dolayı yeni okuma sürecine girmiş bir çocuk için anlaşılmayı ve okunurluğu zorlaştırıcı bir etkiye neden olabilir. Turgut' a göre (2018: 217) ekrana yönelik tasarımlar özel yazı karakteri seçimi gerektirmekte, basılı yayınlarda rahatça okunan tırnaklı (şerifli) yazı karakterlerinin ince detayları, ekranın görüntü işlemlerinden kaynaklanan bozulmalar nedeniyle elektronik yayınlarda okuma sorunları oluşturabilmektedir. Bu nedenle süslü ve karışık bir tipografi yerine mutlaka okunurluğu yüksek, harf anatomileri ve boşlukları ekrana özel düzenlenmiş mümkünse tırnaksız yazı karakterleri tercih edilmelidir. Örneğin Özellikle “Sasoon” ve “Gill Sans Infant” gibi çocuklar için okumayı basitleştirmek adına geliştirilmiş bazı yazı karakterlerinin kullanımı tipografik unsurlardan kaynaklanan okuma güçlüğünü ortadan kaldıracaktır (Bkz: Görsel 12-13-14).



Görsel 12: kitaptaki tipografiden bir örnek

Görsel 13: Gill

Sans Infant

Görsel 14: Sasoon

Etkileşimli e-kitap içerisindeki kedi, kuş, kelebek gibi hayvan karakterlerinin etkileşime girildiğinde yaptıkları hareketler, eylemler ve çıkarttıkları sesler gerçekçi ve eğlendiricidir. Öykünün bütün sayfalarında kullanılmış olan animasyon, renk, ses ve yerleşim gibi unsurlar temel tasarım ilkelerinin büyük bir kısmını başarıyla yansıtmaktadır. Sanal uygulama mağazalarında yer alan görselleri ile içeriği birbiriyle uyumlu olan etkileşimli e-kitabın deneme sürümü ücretsiz indirebilmekte, deneme sürümünden tam sürüme geçişte App store'da 6,99 TL, Play Store'dan ise 2,99 TL' ye hikâyenin tam versiyonu indirilebilmektedir.

Sonuç ve Öneriler

Akıllı telefonlarda uygulama olarak yer alan etkileşimli e- kitaplar, klasik kitap kavramını sanal ortama taşıyarak biçimsel anlamda bir devrim yaşanmasına neden olmuştur. Basılı ve durağan kitap kapağı ve sayfalarının yerini etkileşimli ve hareketli arayüzler almış, görsellik olabildiğince zenginleştirilmiştir. Özellikle çocuklara yönelik etkileşimli e-kitaplarda görselliğin bu denli ön plana çıkması görsel tasarım açısından etkili ve nitelikli kitap uygulamalarının hazırlanmasını zorunlu kılmıştır. Çocuklara yönelik hazırlanmış bir etkileşimli e-kitap uygulamasının iyi bir nitelikte olabilmesi için gerekli en temel özellikler, içerik olarak çocuğun bilincini geliştirecek iyi bir öykü ve biçim olarak da çocuğun hayal gücünü ve kavrama yetisini geliştirecek görsellerdir. Hazırlanan bu görsellerin yalınlık, denge, altın oran, simetri-asimetri, uyum, görsel hiyerarşi, vurgu, süreklilik, derinlik algısı ve perspektif gibi belirli tasarım ilkelerini içermesi gerekmektedir. Fakat kitap uygulamalarında bunların yanında biçimsel özellikleri de destekleyecek nitelik taşıyan çoklu ortam özelliklerinin yani tipografi, görüntü, hareketli görüntü ve sesin doğru ve yerli yerinde kullanılması gerekmektedir. Geleceğin okurları olan çocuklara yönelik etkileşimli e-kitapların doğru içerik ve görsel tasarıma sahip, kişisel gelişimlerine katkı sağlar bütünlükte üretilmesi önemlidir.

Araştırma kapsamında incelenen “Efe Misafirlikte” etkileşimli e- kitap uygulamasında resimleme dilinin öykü kapsamına uygun olarak ev konseptine göre şekillendiği görülmüştür. Efe ve Ece karakterleri için yaratılmış tipler çocukların hoşlanacağı kendileriyle özdeşim kurabilecekleri özgünlükte tasarlanmış, öykünün geçtiği ev ortamı abartıdan uzak çocukların kendi hayatlarından bir şeyler bulabilecekleri sadelikte resmedilmiştir. Öykünün bütün sayfalarında kullanılmış olan görsel dil ile oldukça yalın bir şekilde tasarlanmış olan arayüz parçalarının sayfa içerisindeki konumlandırılması, tutarlılığı ve sürekliliği sağlaması açısından başarılıdır. Açılış ve kapanış sayfalarındaki hareketli ve öykünün anlatımı sırasında fonan verilen daha yavaş ritimdeki müzikler özenle seçilmişlerdir. Öykünün anlatıcısının kullandığı yumuşak üslup ve karakterleri yaşlarına uygun şekilde seslendirmesi öyküyü akıcı ve inandırıcı kılmaktadır.

“Efe Misafirlikte” e-kitap uygulamasının yukarıda belirtilen başarılı tasarım, biçim ve içerik unsurlarının yanında uygulamanın bu unsurlarla ilgili bir takım eksikliklerinde bulunduğu tespit edilmiştir. Kitap uygulamasının sayfaları içerisinde yer alan hareket unsurlarının gerçekçiliğini sağlayabilme açısından yetersiz olduğu, uygulamada figürlere çok kısıtlı hareket imkânı sağlandığı, üst üste birkaç kez hareket ettirilmeye çalışılan figürün uygulamada donmaya yol açtığı görülmüştür. Bunların yanı sıra kitapta, öykünün yazılı metnin bulunmaması ve yalnızca anlatıcı tarafından seslendiriliyor olması okuma bilen kullanıcıların kitabı istedikleri takdirde metin üzerinden takip edebilme seçeneğini ortadan kaldırmıştır. Ayrıca öykünün kullanıcı müdahalesiyle ilerliyor olması, tek bir müdahaleyle açılış sayfasına gidilememesi ve arayüzdeki etkileşim kurulacak nesnelere sayfada bulunulan süre boyunca belirli aralıklarla değil de yalnızca sayfanın ilk açıldığı esnada belirtilmesi e-kitabın kullanılabilirliği açısından eksikliklere yol açmaktadır.

Araştırma kapsamında incelenen diğer etkileşimli e kitap uygulaması olan “Zeynep ile Zeytin”de mekân öykü konseptine uygun şekilde orman olarak resmedilmiştir. Ormana ait ağaç, bitki, hayvan gibi unsurların zengin bir resimleme ve özgünlük çerçevesinde arayüzlere yerleştirildiği görülmüştür. Etkileşimli e-kitabın bütün sayfaları, kompozisyon tasarımı ve kitapta kullanılan figürlerin vurgulama ve görsel hiyerarşi ilkelerine uygunluğu açısından oldukça başarılıdır. Bununla beraber kitapta çocuklar için eğlendirici ve ilgi çekici renk ve figür tercihleri ile mekân tasarımlarının kullanımı çocukların hayal gücünü geliştirecek şekilde tasarlanmıştır. Kitabın neredeyse tamamında bulunan onlarca etkileşim unsuru, her sayfaya özenle yerleştirilerek ve hareketlendirilerek etkileşim özelliklerinin doğru ve yerinde kullanımı sağlanmıştır. Etkileşimli e-kitapta yer alan ortam sesleri, etkileşimle oluşan sesler

ve arka fondaki müzik oldukça profesyonelce seçilmiş ve uygulamaya konulmuştur. Öykünün bütün sayfalarında kullanılmış olan animasyon, renk, ses ve yerleşim gibi unsurlar temel tasarım ilkelerinin büyük bir kısmını başarılı bir biçimde yansıtmaktadır.

“Zeynep ile Zeytin etkileşimli” e-kitap uygulamasında görsel tasarım, biçim ve içerik unsurlarının kullanımının oldukça başarılı olmasına rağmen öykünün yazılı anlatımı için seçilmiş tipografi türünün hatalı seçildiği yönünde bir kanıya varılmıştır. Kitapta yazılı anlatım için “Sasoon” ve “Gill Sans Infant” gibi çocuklar için okumayı basitleştirmek adına geliştirilmiş tipografi çeşitlerinden biri yerine görsel zenginlik katması açısından yetişkinlere yönelik bir tipografi türünün seçilmiş olması yeni okuma sürecine girmiş bir çocuk için kitabın anlaşılabilirliğini ve okunurluğunu zorlaştırıcı bir etkiye yol açabilir.

Sonuç olarak “Zeynep ile Zeytin” etkileşimli e-kitap uygulamasının; kitapla etkileşimin hem sesli hem de dokunarak yapılabilmesi, etkileşime girilen unsur oranının ve etkileşim kalitesinin daha yüksek olması, menünün daha etkin ve kullanımının daha kolay olması, öykünün hem sesli hem de yazılı takip edilebilmesi ve arayüzler arasındaki yatay ve dikey geçiş olanağının bulunması gibi özellikleri açısından “Efe Misafirlikte” etkileşimli e-kitap uygulamasından daha başarılı olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmada tasarım açısından incelenen çocuklara yönelik kitap uygulamaları göstermiştir ki; resimleme dilindeki çeşitlilik ve özgünlük, hayal gücünü arttırıcı kompozisyon anlayışı, etkileşim özelliklerinin doğru ve yerinde kullanımı uygulamanın kalitesini ve başarısını arttırmaktadır. Bu tespitler neticesinde çocuklar için hazırlanmış etkileşimli e kitapların başarılı olabilmeleri için:

- hem özgün ve görsel açıdan çekici hem de çocuğun kapasitesi çerçevesinde tasarlanması,
- tipografisinin okunabilir ve algılanabilir olması,
- içeriğinde kullanılan renk, görüntü (hareketli-hareketsiz) ve ses/müziğin çocukların algılamalarını kolaylaştıracak nitelikte olması,
- açılış ekranı ve ana sayfadaki uygulamada hareket ve yönlendirmeyi sağlayan butonların tasarım özellikleri bakımından çocukların algısal düzeyine uygun olması,
- İçeriğinin çocuğun ruhsal ve fiziksel gelişimine ve bulunduğu yaş aralığına uygun sınırlılıkla olması, sahip olduğu motor becerilerine uygun olarak tasarlanması, eğlenme ve öğrenme deneyimini dengeleyici nitelikte olmasının sağlanması önemlidir.

Yapılan bu çalışmada sunulan önerilerin amacı, özgün, çarpıcı, biçim ve içeriğiyle uyumlu görsel tasarımlara sahip e- yayınların artmasına katkıda bulunmaktır.

Kaynakça

Adıgüzel, O., Batur, Z., Ekşili, N. (2014); “Kuşakların değişen yüzü ve Y kuşağı ile ortaya çıkan yeni çalışma tarzı: Mobil yakalılar.” Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 1(19), Sy:165-182.

Aral, N. ve Doğan Keskin, A. (2018); “Ebeveyn Bakış Açısıyla 0-6 Yaş Döneminde Teknolojik Alet Kullanımının İncelenmesi”. Addicta: The Turkish Journal on Addiction, 5, 317–348.

Baştan, S. (2009); “Kuramdan Uygulamaya Etkileşimli İletişim Tasarımı”.Nobel Yayınları, Ankara.

Bingöl, B. (2014); “ Çoklu Ortam (multimedya) Tasarımı İçeren Lisans Derslerinde Öğrencilerin Video ve Animasyon Konuları Hakkındaki Bilgi Düzeyi: Görsel İletişim Tasarımı Öğretimi Üzerine Bir Araştırma.” Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Dergisi, Sayı: 39, Sy:159-172

Bozkurt, A., & Bozkaya, M. (2013); “Etkileşimli e-kitap: Dünyü, Bugünü ve Yarını”. Akademik Bilişim. 23-25 Ocak, Akdeniz Üniversitesi, Antalya.

Doğan, D. ve Seferoğlu, S. S. (2015); “Mobil cihazlar ve eğitimde dijital dönüşüm.” B. Akkoyunlu, A. İşman ve H. F. Odabaşı (Ed.) içinde “Eğitim teknolojileri okumaları.” TOJET- The Turkish Online Journal of Educational Technolog, Bölüm:27, Sy. 539-563.

Ersan, M. (2014); “Tablet Ortamında Resimli Çocuk Kitapları; Etkileşimli bir Resimli Çocuk Kitabı Uygulaması Tasarımı.” Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

Ersan, M. (2016); “Tablet Ortamında Resimli Çocuk Kitapları; Biçim Ve İçerik Özellikleri Üzerine Bir İnceleme.” The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC ,Volume: 6, Issue: 2, pg:148-158.

Hakkari, F., Yeloğlu, T., Tüysüz, C., Ve İlhan, N. (2017). "Zenginleştirilmiş Kitap (z-kitap) Kullanımı için Dokuzuncu Sınıf Kimya Dersi "Kimyasal Türler Arası Etkileşimler" Ünitesi

ile İlgili Materyal Geliştirme ve Geliştirilen Materyalin Etkisinin İncelenmesi" , Kaligrafi Yayıncılık.

Kabakçı, I., Fırat, M., İzmirli, S. ve Elif Buğra Kuzu (2010); "Öğretimin Değerlendirilmesinde Çoklu Ortam Kullanımına Eleştirel Bir Bakış" Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 9(1), Sy:115-126.

Kara, M.(2016); "Etkileşimli E- Kitap Tasarımı: Manas Destanı." Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlilik Tezi, Isparta.

KEŞ, Y., (2009); "Elektronik Yayıncılık ve Web Tasarım". Hiperlink Yayınları, İstanbul.

Naismith, L., Lonsdale, P., Vavoula, G., Sharples, M. (2004); Report 11:Literature Review in Mobile Technologies and Learning. Futurelab Series.Bristol: University of Birmingham.

Neo, T. ve Neo, M. (2004); "Classroom innovation: engaging students in interactive multimedia learning." Campus – Wide Information Systems, 21(3), pg:118.

Seylan, A. (2005); "Temel Tasarım, M-Kitap." Dağdelen Basın Yayın, Samsun.

Turgut, Ö., P. (2018); "Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Uygulamaları." STD, Haziran- Sy: 205-221.

Uçar, T., F. (2017); Görsel İletişim ve Grafik Tasarım, İnkılap Yayınevi, İstanbul.

Yusufoğlu, Ö. Ş. (2017); "Boş Zaman Faaliyeti Olarak Akıllı Telefonlar ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkileri: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma" , Karabük Üniversitesi.

İnternet Kaynakları

<http://auad.anadolu.edu.tr/>

<http://mediatrend.mediamarkt.com.tr/akilli-telefon-tarihi/>

<https://www.slideshare.net/emretufangokmen/mobil-cihazlar-telefon-bilgisayar-emre-tufan-gkmen>

http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts&view=bts&kategori1=veritbn&kelimesec=89769

<http://oguzcetin.gen.tr/wp-content/uploads/2015/04/%C3%A7oklu-ortam-hipermedya.ppt>