

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GRAFİK EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**GRAFİK TASARIM UYGULAMA DERSİNİN
KURUMSAL KİMLİK ÇEŞİTLERİ ÜNİTESİNİN
WEB TABANLI PROGRAMININ HAZIRLANMASI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**Danışman
Prof. Atilla İLK YAZ**

**Hazırlayan
Serkan VURAL**

ANKARA - 2007

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Serkan Vural'a ait "Grafik Tasarım Uygulama Dersinin Kurumsal Kimlik Çeşitleri Ünitesinin Web Tabanlı Programının Hazırlanması" adlı çalışma jürimiz tarafından Uygulamalı Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı Grafik Eğitimi Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Prof. Atilla İlkyaz

Akademik Unvanı, Adı Soyadı (Danışman)

Üye : Yrd. Doç. Dr. Emel Yılmaz

Akademik Unvanı, Adı Soyadı

Üye : Doç Dr. Yücel Gelişli

Akademik Unvanı, Adı Soyadı

ÖZET

Bu tez, üniversitelerin grafik bölümlerinde verilmekte olan ders içeriğinin web tabanlı olarak verilmesini yararlarını ve olanaklarını hazırlanan program ile birlikte uzaktan eğitim sistemlerinin anlaşılması bakımından ilgili kaynakların incelenip değerlendirilmesi ile hazırlanmıştır.

Günümüz dünyasının vazgeçilmez unsurlarından teknoloji ürünü bilgisayar ve internetten etkin kullanımı sayesinde, her alanda olduğu gibi eğitim alanında da büyük ölçüde yararlanılmaktadır. En ufak bir ödev dahi bilgisayar yardımı ile hazırlanmaktadır. Dünyanın birçok ülkesinde ve yakın zamanda gelişim gösteren Türkiye’de de uzaktan eğitim sistemleri geliştirilmektedir. Kuskusuz teknolojinin yardımı ile büyük fayda sağlanmaktadır. Değişik sertifika programlarında ve eğitim konularında kullanılmaktadır. En büyük özelliği de, mekan ve zaman gözetmeksizin her hangi bir zamanda her hangi bir yerden ulaşılabilir bir yapısı olduğu için, bilgiye ulaşmakta rahatlık ve kolaylık sağlamaktadır. Her hangi bir nedenle, her hangi bir konunun eğitimini alamayan kişiler için yararlı bir kaynak teşkil eder.

Bu tezde üniversitelerde grafik bölümlerinde okutulan grafik tasarım uygulama dersinin kurumsal kimlik çeşitleri ünitesinin web tabanlı olarak uzaktan eğitim kapsamında öğretilmesi için bulunması gereken unsurların ve ilgili bilgilerin doğru olarak kullanılması anlatılmaktadır. Uzaktan eğitimin ne olduğu, nasıl kullanıldığı ve yapılanmasında nelere dikkat edilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Uzaktan eğitimin kaçınılmaz faydalarını gösteren ve önerilen program ile anlatım pekiştirilmiştir.

Tezde kullanılan bilgiler, araştırmalarda veri toplama tekniklerinden kaynak tarama yöntemi kullanılarak toplanmıştır. Konu ile ilgili yazılı ve görsel kaynaklardan elde edilen bilgiler ışığında uzaktan eğitimle ilgili örnek program hazırlanarak ve derlenerek sonuca ulaşılmıştır.

Tezde ortaya çıkan sonuca göre, web tabanlı uzaktan eğitim, ilgili konularda gerekli kapsam sağlandığında eğitim için yeterli bir araç olduğu belirlenmiştir.

ABSTRACT

This thesis, has been prepared by the examination and assessment of relevant sources by means of having the sample program understood together with the distance education systems to have the benefits and possibilities of the web-based subject content given, which is taught in the graphic departments of the universities.

By the use of technology product, the computer, which is one of the indispensable element of present day, and the efficient use of the internet, like in every area it is mainly used in the education area. In most of the countries of the world and also in Turkey, which has shown development in the near future, distance education systems are developed.

Certainly, with the support of technology, great benefit is provided. It is used in different certificate programs and in education issues. Without considering place and time, its most important characteristics is that it provides comfort and ease in accessing information, because it has a structure in which it could be reached at any time and at any place.

For any reason whatsoever, it constitutes a useful source for people who could not receive the education of any subject. In order to have the institutional ID types unit of the graphic design application course of the graphic departments in the universities that will be taught within the scope of distance education as web-based, the accurate use of the necessary elements and the relevant information is explained in this thesis.

What distance education is, how it is used and in its structuring what should be paid attention to has been emphasized. The expression has been strengthened with the program showing the inevitable benefits of distance education and with the program suggested.

The informations used in the thesis, has been collected by using the source scanning method from the data collection techniques in researches. In light of the informations obtained from the written and visual sources regarding the subject, the result has been reached by preparing and compiling a sample program regarding distance education.

When necessary scope has been ensured in relevant issues, according to the result that has aroused in the thesis, it has been determined that web-based education is an adequate tool for education.

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	ii
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER	iv
ŞEKİL – TABLO – RESİM LİSTESİ.....	viii
ÖNSÖZ.....	xi
BÖLÜM 1.....	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem	1
1.1.1. Uzaktan Eğitim.....	1
1.1.1.2. Uzaktan Eğitim Nedir?.....	1
1.1.1.3. Etkili Uzaktan Eğitimin Temel Elemanları	3
1.1.1.3.1. Teknolojik Olanaklar	3
1.1.1.3.1.1. Hipermedya geliştirme teknolojileri	3
1.1.1.3.1.2. İletişim Teknolojileri	4
1.1.1.3.2. Metodoloji	4
1.1.1.3.3. Organizasyon.....	5
1.1.1.3.4. Basılı Yayınlar	7
1.1.1.4. Video-konferans ve Uzaktan Eğitim.....	7
1.1.1.5. İnternet ve Uzaktan Eğitim	8
1.1.1.5.1. Etkileşim Olanakları	8
1.1.1.5.2. Pedagojik Bakış	9
1.1.2. WWW ve Eğitim	11
1.1.2.1. Bir Uzaktan Eğitim Sitesi Geliştirmek.....	11
1.1.2.1.1. Teknoloji	12
1.1.2.1.1.1. Yazım ve Çoklu Ortam Editörleri.....	12
1.1.2.1.1.2. Donanım ve Altyapı.....	14
1.1.2.1.2. İçerik	15
1.1.2.1.3. Yönetim.....	17
1.1.2.1.4. Değerlendirme.....	17

1.1.3. Web Tabanlı Uzaktan Eğitim	18
1.1.3.1. Web Tabanlı Uzaktan Eğitimin Tanım Ve Kapsamı.....	19
1.1.3.2. Web Destekli Öğretimin Yararları Ve Kısıtlılıkları	21
1.1.3.2.1. Web Destekli Öğretimin Yararları	21
1.1.3.2.1. Web Destekli Öğretimin Kısıtlılıkları.....	23
1.1.3.3. Web Destekli Öğretimin Temel Kategorileri.....	25
1.1.3.3.1. Çevrimiçi Materyaller	25
1.1.3.3.2. Bilgisayar Destekli Öğrenme	26
1.1.3.3.3. Farklı Zamanlı (Asenkron) İletişim	26
1.1.3.3.4. Gerçek Zamanlı (Senkron) İletişim.....	26
1.1.3.4. Web Destekli Öğretimde Temel Öğeler.....	27
1.1.3.4.1. Öğrenci	27
1.1.3.4.2. Öğretmen.....	27
1.1.3.4.3. Program	28
1.1.3.4.4. Yöntem-Teknik	28
1.1.3.4.5. Öğrenme-Öğretme Süreçleri	28
1.1.3.4.6. Web Ortamı Ve Araçları	29
1.1.3.4.7. Web Eğitiminde Değerlendirme	30
1.1.4. Web Destekli Öğretimde Program Ve Öğretim Tasarımı Geliştirme..	33
1.1.4.1. Dersin Hedefi Ve İhtiyaçların Belirlenmesi	34
1.1.4.2. Kaynakların Saptanması	34
1.1.4.3. Konuların Öğrenilmesi	34
1.1.4.4. Yeni Düşünceler Geliştirme	35
1.1.4.5. Öğretimin Tasarımı.....	35
1.1.4.6. Dersin Akış Şemasının Tasarımı	36
1.1.4.7. Dersin İçeriğini Sayfalara Veya Kartlara Yazma	36
1.1.4.8. Dersin Programlanması (Yazılımı).....	36
1.1.4.9. Destekleme Materyallerinin Üretilmesi.....	37
1.1.4.10. Değerlendirme Ve Yeniden Gözden Geçirme.....	37
1.2. Problem cümlesi.....	38
1.3. Araştırmanın Amacı	38

1.4. Alt Problemler	38
1.5. Araştırmanın Önemi	39
1.6. Sayıtlar	39
1.7. Sınırlılıklar	39
BÖLÜM 2.....	40
YÖNTEM.....	40
2.1. Araştırma Modeli	40
2.2. Evren ve Örneklem	41
2.3. Veri Toplama Yöntemi ve Geliştirilmesi.....	41
BÖLÜM 3.....	42
BULGULAR	42
3.1. Önerilen Programın Yapısı	42
2.2.1. Giriş	42
3.2. Grafik Tasarım Uygulama Dersinin Kurumsal Kimlik Çeşitleri	
Ünitesinin Web Tabanlı Verilmesine İlişkin Hazırlanan Program.....	42
3.2.1. Ana Sayfa.....	44
3.2.2. Ünite Başlıkları	45
3.2.3. Ünite Hedefleri	48
3.2.4. Kurum Kimliği	51
3.2.4.1. Kurum Kimliği Nedir?	52
3.2.4.2. Kurum Kimliğinin Tarihçesi	52
3.2.4.3. Kurum Kimliği Çeşitleri	54
3.2.4.3.1. Monolitik Kimlik (Tek Çeşit)	54
3.2.4.3.2. Desteklenmiş Kimlik (Şemsiye)	54
3.2.4.3.3. Markalaştırılmış Kimlik	55
3.2.4.4. Kurum Kimliğinin Oluşturulması.....	56
3.2.4.4.1. Kurum Rengi	56
3.2.5. Amblem	59
3.2.5.1. Amblemin Kurumların Görsel Kimliği Açısından Önemi.....	60
3.2.5.2. Amblem Tasarımında Aranan Özellikler	61

3.2.5.2.1. Özgünlük	61
3.2.5.2.2. Sadelik.....	62
3.2.5.2.3. Estetik Özellikler	63
3.2.5.2.4. Endüstriyel ve Ekonomiklik.....	63
3.2.5.3. Amblem Tasarımının Sınıflandırılması	64
3.2.5.3.1. Formlarını Ürünün Baş Harflerinden Alan Amblemler	64
3.2.5.3.2. Firma Hakkında Bir İmaj Veren Biçimlerden Oluşan Amblemler.....	65
3.2.5.3.3. Harf ve Firma Hakkında İmaj Veren Amblemler	65
3.2.5.3.4. Firma Hakkında Yeni Bir İmaj Veren Amblemler	65
3.2.6. Logo	66
3.2.7. Logotype.....	68
3.2.7.1. Logotype'ların Sınıflandırılması	69
3.2.7.1.1. Alfabetik Formlardan Oluşan logotype'lar	69
3.2.7.1.2. Somut – Soyut Formlardan Oluşan Logotype'lar	70
3.2.7.1.3. Sembol ve Sayılarla Oluşturulan Logotype'lar.....	70
3.2.7.2. Logo – Logotype'ın Özellikleri	71
3.2.8. Amblem, Logo, Logotype Arasındaki Farklar	72
3.2.9. Tipografi ve Yazı Türü.....	74
3.2.10. Şablon/Raster	77
3.2.11. Kartvizit.....	79
3.2.12. Çevre Dizaynı.....	81
3.2.13. Kurum Kimliği El Kitabı	84
3.2.13.1. Kurum Kimliği El Kitabında Bulunması Gerekenler	85
3.2.13.2. Kurumsal Kimlik Tasarımında Dikkat Edilmesi Gereken Unsurlar	86
3.2.14. Mesaj Defteri.....	88
3.2.15. Forum Sayfası	89
3.2.16. Değerlendirme Testi.....	90
BÖLÜM 4.....	94
SONUÇ.....	94
KAYNAKÇA	99

Şekil – Tablo – Resim Listesi

Şekil 1 : Basit bir Web sayfasının HTML kodu

Şekil 2 : Bir Web Tabanlı Uzaktan Eğitim Sisteminin Genel Organizasyon Şeması

Tablo 1 : Klasik eğitim ortamıyla web ortamının karşılaştırılması

Tablo 2 : Ağ bağlantılı öğrenmenin eğitsel boyutları

Tablo 3 : WDÖ 'nün avantajları ve dezavantajları

Tablo 4 : WDÖ sisteminde yer alan temel öğeler ve yeterliğe dayalı özellikleri

Tablo 5 : Regenthal'ın Renklere Atfetmiş Olduğu Duygusal Renkler

Resim 1 : Mainz'lı baskı ustaları Fust ve Schoffer'in kullandığı ağaç oyma arma 1462

Resim 2 : 1468'de Londra'da kurulan Oxford Üniversitesi basımevinin arması

Resim 3 : Vicenzali matbaacı Agostino Della Noce'nin Kartal-aslan karışımı arması
1587

Resim 4 : albert Durer'in Arması

Resim 5 : Yazı Tasarımcısı Giameattista Bodoni'nin Arması

Resim 6 : Türk Hava Yolları Logosu

Resim 7 : Shell Benzin Logosu

Resim 8 : Ford Logosu

Resim 9 : Koç Holding Logosu

Resim 10 : Koç Grubuna Ait Aygaz Markasının Logosu

Resim 11 : Koç Grubuna Ait Maret Markasının Logosu

Resim 12 : Koç Grubuna Ait Eczacıbaşı Markasının Logosu

Resim 13 : Ünilever Grubuna Ait Lipton Ice Tea Markasının Logosu

Resim 14 : Ünilever Grubuna Ait Calve Markasının Logosu

Resim 15 : Arçelik Logosu

Resim 16 : NTV Logosu

Resim 17 : Garanti Bankası Logosu

Resim 18 : Fotospor Haftalık Spor Gazetesi Amblemi

Resim 19 : Dormen Tiyatrosu Amblemi

Resim 20 : Kuşadası Belediyesi Amblemi

- Resim 21 : Pelikan Amblesinin Gelişim Evreleri
- Resim 22 - 23 - 24 : Estetik Özellikler Gösteren Amblemeler
- Resim 25 : İstanbul Alışveriş Merkezi'nin Amblemi
- Resim 26 : İktisat Bankası Amblemi
- Resim 27 : Has Holding Amblemi
- Resim 28 : Motorola Amblemi
- Resim 29 : Wella Amblemi
- Resim 30 : StarTv Amblemi
- Resim 31 : Belirsiz Amblem
- Resim 32 - 33 - 34 : Çeşitli Logo Örnekleri
- Resim 35 : Madame Tussaud's Galerisinin Logotype'ı
- Resim 36 : Jest Logotype Örneği
- Resim 37 : Parantez Logotype Örneği
- Resim 38 : Berrin Logotype Örneği
- Resim 39 : Somut – Soyut Formlardan Oluşan Logotype Örnekleri
- Resim 40 : Sembol ve Sayılarla Oluşturulan Logotype Örnekleri
- Resim 41 : Amblem - Logo - Logotype Örnekleri
- Resim 42 : Tipografi ve Yazı Türü Örnekleri
- Resim 43 : Şablon/Raster Örnekleri
- Resim 44 : Kurumsal Kartvizit Örnekleri
- Resim 45 : Mağaza Dizaynı Örneği
- Resim 46 : Kurum Kimliği El Kitabı Örneği
- Resim 47 : Kurum Kimliği El Kitabından Örnekler
-
- Resim 48 : (Önerilen programın Ana sayfasının ekran görüntüsü)
- Resim 49 : (Önerilen programın ünite başlıkları sayfasının ekran görüntüsü)
- Resim 50 : (Önerilen programın ünite hedefleri sayfasının ekran görüntüsü)
- Resim 51 : (Önerilen programın kurum kimliği sayfasının ekran görüntüsü)
- Resim 52 : (Önerilen programın amblem sayfasının ekran görüntüsü)
- Resim 53 : (Önerilen programın logo sayfasının ekran görüntüsü)
- Resim 54 : (Önerilen programın logotype sayfasının ekran görüntüsü)

Resim 55 : (Önerilen programın amblem, logo ve logotype arasındaki farkların gösterildiği sayfanın ekran görüntüsü)

Resim 56 : (Önerilen programın tipografi ve yazı türü sayfasının ekran görüntüsü)

Resim 57 : (Önerilen programın şablon / raster sayfasının ekran görüntüsü)

Resim 58 : (Önerilen programın kartvizit sayfasının ekran görüntüsü)

Resim 59 : (Önerilen programın çevre dizaynı sayfasının ekran görüntüsü)

Resim 60 : (Önerilen programın kurum kimliği el kitabı sayfasının ekran görüntüsü)

Resim 61 : (Önerilen programın mesaj defteri sayfasının ekran görüntüsü)

Resim 62 : (Önerilen programın forum sayfasının ekran görüntüsü)

Resim 63 : (Önerilen programın değerlendirme testi bölümünün sayfasının ekran görüntüsü)

ÖNSÖZ

Bu araştırmada, üniversitelerin ilgili bölümlerinde öğretimi yapılan grafik tasarım uygulama dersinin kurumsal kimlik çeşitleri ünitesinin web tabanlı olarak aktarılmasını çeşitli kaynak araştırmalarının sonucunda değerlendirilmeye çalışılmıştır.

Özellikle üniversitelerin güzel sanatlar bölümlerinde okutulmakta olan grafik tasarımla ilgili konuların, ders süresince ne kadar sağlıklı aktarılabilirdiğinin tartışılmasının yanı sıra; artık her yerde yoğun bir şekilde karşılaşılan teknolojinin gerektirdiği biçimde kullanılması ile bilgiye istenilen zamanda istenilen yerde ulaşılabilinmektedir. Bu vesile ile kimi ders konularına internet üzerinden de ulaşmak mümkündür. Eğitimde yeni bir olanaktır.

Ders içeriklerinin internet üzerinden verilmesi etkin öğrenimi hızlandırması ve bilgiye ulaşımın rahatlığı bakımından, okullarda verilen eğitim konularının pekiştirilmesine büyük ölçüde katkı sağlayacaktır.

Araştırma dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde problem, problem cümlesi, araştırmanın amacı, alt problemler, araştırmanın önemi, sayıtlar, sınırlılıklar ve terimlerin tanımları yer verilmiştir. İkinci bölümde yöntem, araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama aracı ve geliştirilmesi, verilerin çözümlenmesi ve yorumlamasına yer verilmiştir. Üçüncü bölümde bulgular yer almaktadır. Son bölümde ise, araştırma ve bulguların ışığında sonuca ulaşılmıştır.

Araştırmanın, çeşitli eğitim konularında web tabanlı sistem hazırlayanlara ve bu konu ile ilgili araştırma yapanlara yol gösterici ve yardımcı olacağı umulmaktadır.

Bu araştırmanın gerçekleştirilmesinde danışmanım Prof. Atilla İlkyaz'a, sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca göstermiş olduğu desteklerinden dolayı sayın Yrd. Doç. Dr. Emel Yılmaz ve Doç Dr. Yücel Gelişli hocalarıma da teşekkür ederim.

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde problem, araştırmanın amacı, problem cümlesi, alt problemler, sayıtlılar, tanımlar ve sınırlamalar verilmiştir.

1.1. Problem

1.1.1. UZAKTAN EĞİTİM

1.1.1.1. Uzaktan Eğitim Nedir?

Günümüzde teknolojinin hızla gelişmesi ve iş dünyasındaki değişen şartlar, küresel eğitim sistemini, bütçe artışına gitmeden, var olan eğitim olanaklarını arttırmaya zorlamaktadır. Birçok eğitim kurumu, bu zorunluluğa, uzaktan eğitim programları ile çözüm bulmaktadır. Uzaktan eğitimde eğitmen ve öğrenci(ler) fiziksel olarak birbirlerinden ayrıdır. En temel tanımıyla uzaktan eğitim, teknoloji ve yüzyüze eğitim anlayışının birlikte kullanılmasıyla, eğitmen ve öğrenci arasındaki fiziksel uzaklığın aşılmasıdır.(Willis,1992). Bu tür programlar yetişkinlere eğitim hayatlarında ikinci bir fırsat tanımakta, fiziksel engelli öğrencilerin karşılaştıkları sorunları aşmakta, kısıtlı zamanı olanların eğitim programlarını kendilerine göre ayarlamalarına ve çalışanların bilgi düzeylerini var olan iş ortamlarında arttırmalarına olanak vererek, kariyerlerinde yükselebileme şansını doğurmaktadır. (Morabito,1997)

Uzaktan eğitim, her ne kadar basılı yayınlarla başlamışsa da (mektup, bülten vb. gibi) 1950 ve 1960'lı yıllarda radyo ve televizyon yayınlarının popüler olup eğitsel amaçlı kullanımıyla günümüzdeki önemini kazanmıştır. Teknolojinin gelişimiyle uzaktan eğitimde kullanılan ortamlar da çeşitlilik göstermiştir. Videokasetler, ses kasetleri, faks, televizyon, çoklu ortam CD'leri daha çok tek

yönlü bilgi akışı sağlamış, tele-konferans, video-konferans ve İnternet gibi ortamlar ise eğitimle öğrenci arasındaki iletişimde karşılıklı etkileşimi sağlamasıyla uzaktan eğitimin etkinliğini arttırmıştır. Uzaktan eğitim eşzamanlı (senkron) eğitim ve eşzamanlı olmayan (asenkron) eğitim olmak üzere ikiye ayrılmaktadır (Atabek, 2000). Eşzamanlı uzaktan eğitim modelinde öğretene ve öğrenenler aynı anda fakat farklı ortamlarda bulunmaktadır.

Televizyonla yapılan canlı yayın, ya da tele-konferans bu tür bir sınıflamaya girmektedir. Eşzamanlı olmayan uzaktan eğitim ise öğrenenin zamandan bağımsız olarak kendisinin uygun olduğu bir zamanda ve dilediği hızda öğrenme durumudur. Daha önce banda alınmış materyallerin radyo ve televizyonda yayınlanması ya da İnternet'te daha önce hazırlanmış materyalleri kullanarak uzaktan eğitim yapılması, bu tür bir eğitim kapsamındadır. Uzaktan eğitimin, son yıllarda dünya hükümetlerinin gündemine gelmesinde, geniş kitlelere ulaşımında daha ekonomik, demokratik ve saydam bir eğitim yöntemi olması etkili olmuştur. Ancak bu kriterlerin içinde belki de en önemlisi fırsat eşitliğidir. Web tabanlı uzaktan eğitimde İnternet erişimine ve Web sayfalarını görüntüleyen bir yazılıma sahip olan herkes aynı oranda ve etkinlikte derslere katılma, etkileşime girme gibi olanaklara sahiptir.

Uzaktan eğitim sistemlerinin en önemli noktası, öğrenci ile öğretmen arasındaki yüksek seviyedeki etkileşimdir. Bu etkileşim, öğrenci ile öğretmen arasında var olmakla kalmaz, öğrenciler ile öğrenciler ve öğrenci ile ders ortamı arasında da gerçekleşir. Sonuç olarak uzaktan eğitim sadece planlanmış eğitimi vermekle kalmaz, öğrencileri, birbirleri ile ortaklaşa çalışmaya, bilgiyi paylaşmaya, farklı kültürleri öğrenmeye ve yeni deneyimleri yaşamaya yönlendirerek, sosyal alanda gelişmelerini de sağlar. (Bremer, 1998)

1.1.1.2 Etkili Uzaktan Eğitimin Temel Elemanları

Uzaktan eğitim programlarının başarısı üç temel noktaya dayanır; birinci nokta; teknolojik imkanların belirlenmesi, başarılı bir şekilde uygulanması ve sistematik bir şekilde yenilenmesi, ikinci nokta uygulanacak yöntem, üçüncü nokta ise öğrenciler, öğretmenler, asistanlar, destek grupları ve yöneticilerden oluşan uzaktan eğitim geliştirme ve uygulama organizasyonunun, kararlı ve tek bir amaca yönelik çabalarıdır.

1.1.1.2.1. Teknolojik Olanaklar

Teknoloji uzaktan eğitimin önemli bir parçası olmasına karşın teknolojiden daha çok öğrenenlerin öğretimsel gereksinimleri üzerinde yoğunlaşmak gerekmektedir. Öğrenenlerin yaşı, kültürel ve sosyo-ekonomik altyapıları, ilgi ve deneyimleri, uzaktan eğitim teknolojilerine yakınlıkları dikkate alınmalıdır. Ayrıca eğitsel hipermedya, yaygın bir kitle tarafından izlenebilmesi için erişilebilir makul donanım ve yazılım gerektiren ortamlarda, belirlenen zaman kısıtları içinde yanıt verebilecek şekilde çalışabilmelidir. Uzaktan eğitimde kullanılabilecek başlıca teknolojiler hipermedya geliştirme ve iletişim teknolojileridir.

1.1.1.2.1.1 Hipermedya geliştirme teknolojileri

i) Ses Editörleri: Derslerin sesli sunumu, ses kayıt ve iletimi için gerekli teknolojiyi kapsar. Video-konferans için ses-görüntü senkronizasyonu, sıkıştırma, CD oluşturma gibi amaçlar için ses editörleri kullanılır. (Sound Forge, Wave Edit gibi)

ii) Görüntü Editörleri: Eğitsel görüntü araçları arasında slaytlar, dia gösterileri gibi duran resimler, önceden hazırlanmış/kurgulanmış hareketli filmler, video kaset, animasyon, televizyon, DVD, VCD gibi etkileşimli teknolojiler bulunur. 3

boyutlu animasyonlar için 3D Max Studio, video küplerin kurgulanması ve düzenlenmesi için Adobe Premiere gibi yazılımlar kullanılır. (Willis, 1993)

iii) Yazarlık Araçları: Uzaktan eğitimde eğitim kurumlarına ve bireylere çeşitli kolaylıklar ve olanaklar sunan masaüstü yayıncılık, kelime işlem programları, yazılım geliştirme ortamları, Web editörleri gibi eğitsel materyalin organizasyonunda ve sunumunda kullanılan yazılımlardır. Web sayfası tasarımında HTML dilinin oluşturulmasında kullanılan Macromedia Dreamweaver, Microsoft Frontpage gibi araçlar yazarlık araçlarına iyi birer örnektir.

1.1.1.2.1.2. İletişim Teknolojileri

Uzaktan eğitimde gerek multimedya, gerek diğer enformasyon teknolojilerinin etkin bir biçimde kullanılabilmesi, günümüz iletişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler sonucudur. Fiziksel iletim hatlarındaki gelişmeler (ADSL, ISDN, TDM vb.), fiberoptik teknolojisinin getirdiği hız ve bant aralığı genişliği, uydu hatlarının kurum ve kuruluşlar tarafından kullanıma açık olması, ağ teknolojilerindeki aktif elemanların güçlü özellikleri ve veri iletişim protokollerindeki son yenilikler, tele-konferans, video-konferans, görüntülü telefon gibi uygulamaları günlük hayatımızın bir parçası yapmış, sayısal verinin hızlı iletiminde önemli etkenler olmuşlardır.

1.1.1.2.2. Metodoloji

Uzaktan eğitimde hipermedya ve içerik tasarımı için geliştirilmiş metodolojiler kullanılmaktadır.

i) Hipermedya Tasarımı: Hipermedya araçlarının etkin öğrenme için uzaktan eğitimde nasıl kullanılacağını belirler. Örneğin bir Web sayfası söz konusuysa sayfada kullanılacak pedagojik renkler, yazı tiplerinin büyüklükleri, yönlendirme düğmeleri gibi unsurların tasarımı ön plandadır.

Sayfada kullanılacak yönlendirme çeşidi, sayfanın yapısı gibi kriterler hipermedya tasarım kirlerlerine birer örnektir, bu kriterler tasarımın genel yapısını oluşturur.

ii) İçerik Tasarımı: Eğitsel ders materyallerinin nasıl ve nerelerde kullanılacağını belirler. Dersin içeriğinin belirlenmesi ve ders kapsamı, materyallerin hangi sırada sunulacağı, örneklerin nerelerde yer alacağı, kullanılacak alıştırmalar ve testlerin hazırlanması, gibi çalışmaların yapıldığı genel ders tasarımının olduğu bölümdür. Klasik eğitim sisteminde zaten var olan içerik tasarımı, uzaktan eğitim sistemlerinde daha planlı ve organizasyonel çalışmalar gerektirir.

1.1.1.2.3. Organizasyon

Etkili uzaktan eğitim programları, başarılı planlama, kurs gereksinimlerinin ve öğrencilerin beklentilerinin iyi anlaşılması ile başlar. Benimsenecek teknoloji, ancak bu faktörler detaylı bir şekilde anlaşıldığında ve belirlendiğinde seçilmelidir. Böyle bir programın bütçesini, bu işe ayrılan personelin sayısı ve bilgi düzeyi, kullanılacak teknolojinin alt yapısı, sistemi oluşturacak yazılım ve donanımların maliyeti belirler. Kurs eğitmeninin, ders notlarını uzaktan eğitimde kullanılmak üzere belirlenen teknolojiye göre uyarlaması için gereken zaman, aynı kursun klasik eğitim sisteminde sunulup tamamlanması için gereken zamandan kat kat fazladır. (Garson, 2001) Başarılı bir uzaktan eğitim programında en önemli rolleri, öğrenciler, öğretim elemanları, yardımcıları, destek grubu ve yöneticiler üstlenmektedir.

i) Öğrenciler: Öğrencilerinin eğitim ihtiyaçlarının en iyi şekilde karşılanması, her eğitim programının temel amacıdır. Eğitim yapısı ne olursa olsun, öğrencinin en önemli görevi öğrenmektir. Bu da en iyi koşullar altında bile motivasyon, planlama, öğrenme sorumluluğu, analiz yeteneği ve eğitsel içeriği anlayıp uygulamayı gerektiren zor bir görevdir.

ii) Öğretim Elemanları: Buradaki terim, dersin eğitmenini ya da eğitmenlerden oluşan grubu temsil eder. Uzaktan eğitim programının başarılı olmasının büyük yükü, fakültenin omuzlarındadır. Geleneksel sınıf düzeninde, eğitmenin sorumluluğu ders notlarını derlemek ve bunları öğrencilerin taleplerine göre belirli bir anlayış içinde sunmaktır. Bir eğitmen uzaktan eğitim öğrencilerinin karakteristiklerini tanımalı, eğitim taleplerini bilmeli, ve bunlar arasındaki uzaktan eğitim tecrübesi olmayan veya kısıtlı imkanlara sahip olanlar ile birebir iletişime geçerek öğretim tekniklerini, öğrencilerin beklentilerini göz önüne alarak uzaktan eğitime adapte etmelidir. İyi bir eğitmen, tüm bunların yanında alanına ve uzaktan eğitime yeni bilgiler ile katkı sağlamalıdır. Hem kendi alanındaki, hem de uzaktan eğitimde kullanılan medyadaki teknolojileri yakından tanımalı, gelişmeleri takip etmelidir. Teknolojiyi tanımalı ancak uygulamada eğitsel kaygının ön planda tutmalıdır.(Sherry, 1996)

iii) Asistanlar: Eğitmenler genellikle kendisini bu işe adanmış ve eğitmenler ile öğrenci arasında bir köprü kuran asistanlara çok ihtiyaç duyarlar. Etkili olmaları açısından, bir asistan her zaman öğrencilerin gereksinimlerini ve memnuniyetlerini bilmeli, eğitmeninde beklentilerini karşılamalıdır. En önemlisi, asistanlar eğitmenlerin verecekleri direktifleri harfiyen yerine getirmelidir.

iv) Destek Grubu: Sayısız detay ve teknik ayrıntı bu ekip tarafından çözülür. Öğrenci kayıt işlemleri, ders materyallerinin çoğaltılması ve dağıtılması, ders kitabı siparişi, telif hakkı önlemleri, faaliyet planlamaları, mezuniyet raporlarının işlenmesi, teknik kaynakların ve araçların idaresi gibi faaliyetleri organize bir şekilde yürütürler. Destek personeli uzaktan eğitim programı faaliyetlerinin tümünü bir arada tutan ve takibini yapan önemli bir birimdir.

v) Yöneticiler: Etkili uzaktan eğitim yöneticileri, fikir adamlığından daha fazlasını yapmak zorundadırlar. Uzlaşma sağlarlar, karar verirler, enstitünün teknik ve destek personeliyle yakın bir şekilde çalışırlar ve teknolojik kaynakların enstitünün misyonuna uygun olarak kullanılmasından emin olurlar. Programların değerlendirilmesi ve iyileştirilmesinde önemli etkenlerdir. Daha da önemlisi, uzaktan

eğitim öğrencilerinin beklentilerinin karşılanması en birinci sorumlulukları olduğu olgusuna dayanarak, akademik yapıyı oluştururlar (Kaykayoğlu and Gökçöl, 2000).

1.1.1.2.4. Basılı Yayınlar

Değinilmesi gereken bir diğer unsur da uzaktan eğitimin başladığı zamandan beri kullanılmakta olan ve uzaktan eğitimde kullanılan diğer iletim yöntemlerine temel oluşturan basılı yayınlardır. Basılı yayın türleri günümüzde uzaktan eğitimde dersi destekleyen yardımcı kaynaklar olarak kullanılmaktadır. Basılı yayınlar arasında ders kitapları, çalışma rehberleri, alıştırma kitapları ve ders programları yer alır.

1.1.1.3. Video-konferans ve Uzaktan Eğitim

Etkileşimli video-konferans uzaktan eğitim için ideal bir araçtır. İki yönlü ses ve görüntü iletimini çok noktadan sağlamak üzere tasarlanmıştır. Video-konferans sistemleri hareketli görüntü bilgilerini sıkıştırıp yüksek kapasiteli veri iletim hatları üzerinden (ISDN gibi) iletebilecek teknolojiye sahiptirler. Genellikle bu işe adanmış T-1 kiralık hatları üzerinden gerçekleştirilirler. Bu hatların periyodik sabit ücretlerle kiralanması maliyeti artıracak, kullanım üzerinden ücretlendirme ve mevcut hattın Internet, veri iletimi için kullanımı ise maliyeti düşürecek ve etkinliği artıracaktır.

Etkileşimli video-konferans daha çok tek noktadan-tek noktaya iki ucu birleştirmek için kullanılır. Çok Nokta Kontrol Ünitesi (MCU) kullanılarak tek noktadan çok noktaya konferans mümkün olabilmektedir. Kullanılan monitör, mikrofon gibi uç elemanlarının teknolojisi konferansın etkisini artırmaktadır. (Sese/konuşmacıya doğru dönen mikrofon ve kameralar gibi.) Video-konferans, eğitmen ve öğrenciler arasında, gerçek zamanlı görsel iletişim sağlar. Tüm noktalardan farklı ortamların kullanılmasına olanak verir, yazı tahtası, elle yazılmış dokümanlar, çoklu ortam gibi (Reed and Woodruff, 1995).

Diğer merkezlerden konu ile ilgili uzmanların bağlanmasına olanak verir. Engelli öğrencilerin eğitim ihtiyaçlarını karşılamada iyi bir ortamdır.

Video-konferans sisteminin başlangıç kurulum maliyeti yüksek olabilir. Bu sistemin üretilen donanımları arasındaki uyumsuzluk ve standart farklılıkları performansı düşürmektedir. Hazırlanan el yazısı dokümanlar eğer iyi hazırlanmamışsa öğrencilerin takip etmesi zor olabilir. Eğer kullanılan iletişim teknolojisi yeterli band genişliği vermiyorsa, görüntü ve seste donmalar ve kaymalar olabilir. Bilgisayar ve video-konferans yazılımlarının bir arada kullanılması ile büyük kitlelere ucuz yoldan erişilebilir. Ancak ses kalitesi ve görüntü çözünürlüğünde kayıplar görülebilir. Video-konferans ile uzaktan eğitimde etkileşim eşzamanlı ve eşzamansız olarak sağlanabilir. E-posta, telefon, faks gibi geri bildirimler ile bu etkileşim desteklenebilir.

1.1.1.4. İnternet ve Uzaktan Eğitim

İnternet teknolojileri kullanımıyla uzaktan eğitim ve uzaktan danışmanlık, eğitim tanımıyla daha çok örtüşen kavramlar olmuşlardır. İnternet teknolojilerinin sağladığı imkanlar ve yeni kolaylıklar beraberinde yeni bir kültürü doğurmuştur. Böyle bir kültürün yerleşmesi, çağdaş eğitmenlere, ilgi duydukları eğitsel fırsatlara sadece teknolojik açıdan bakmak yerine, yeni pedagojik yaklaşımlarda da bulunmaları gerekliliğini ortaya koymuştur. Dünyanın iki ucundaki iki ayrı insanı birleştiren bu yeni kültürel ortam, eğitimdeki geleneksel öğretmen-öğrenci, öğrenci-öğrenci ilişkilerinde ciddi değişiklikler getirmiş, yeni pedagojik kavramlar ortaya çıkmıştır. Bu yüzden İnternet'in eğitsel olanaklarını irdelerken iki ayrı bakış açısını ele almak gerekir; etkileşim olanakları ve pedagojik bakış.

1.1.1.4.1. Etkileşim Olanakları

İnternet teknolojilerinin bilgi depolama, iletişim ve etkileşim olanakları ile bilgi aktarımı ve sunumunda getirdiği hız gibi olanaklarının uygun programlarla birleştirilmiş halleri uzaktan eğitimde kullanılmaktadır. İnternet, etkileşim için

kullanıcılara kolay bir ara-yüz sağlar. Bu olanaklar arasında e-posta, haber grupları ve internet tabanlı konferans bulunur.

i) Elektronik Posta (E-Mail): Elektronik postalar, klasik mektuplar gibi insanlar arasında bilgi alışverişi için kullanılırlar. Elektronik postalar bilgisayar ağları üzerinden belirli Internet protokolleri aracılığıyla ulaştırılırlar. Başlangıçta basit metin iletmek için kullanılan e-posta, günümüzde metin bilgisinin yanı sıra, ses, görüntü, salt veri gibi bilgisayar dosyalarını da iletebilecek hale gelmiştir.

ii) Haber Grupları: Birçok haber grubu Internet üzerinden erişilebilir durumdadır. Bu haber gruplarına üye olarak istenilen alanda devamlı bir bilgi erişimine sahip olabilir, kendi fikirleriniz iletebilir. Bunlardan en popüler olanları USENET ve LISTSERV'dir. USENET, binlerce farklı konuda organize olmuş haber gruplarını içinde barındırır.

iii) Internet Tabanlı Konferans: Sohbet odaları (Web Chat) ve Mesaj Panoları (Bulletin Boards) insanlara etkileşim imkanı vererek eşzamanlı ve eşzamansız uzaktan eğitimde kullanılır. Microsoft NetMeeting, i-Visit gibi yazılımlar ve Web kameraları sayesinde Internet üzerinden video-konferans yapmak mümkündür. Bu konferanslar, yazılım, donanım maliyetleri ve Internet erişiminde oluşabilecek bant aralığı kısıtlamaları yüzünden pek etkili olmasalar da, taşıyıcı olarak dünyanın en yaygın ve en ucuz bilgisayar ağı olan Internet'i kullandıkları için çok ilgi duymaktadırlar. Günümüzde Internet üzerinden radyo, televizyon yayınları hatta kıtalararası telefon görüşmeleri bile yapılmaktadır. Dünyaca ünlü Internet alt yapı elemanı geliştiricileri bu konuda daha iyi hizmetler verecek ürünler üzerinde çalışmaktadırlar. (CISCO, Voice Over IP) (Willis,2001).

1.1.1.4.2 Pedagojik Bakış

Uzaktan eğitimciler Internet ortamını öğrencilere bu ağlarla birbirine bağlanmış dünyada yollarını kaybetmeden eğitimlerini devam ettirmede yardımcı olmak

amacıyla kullanabilirler. İnternet ortamının teknolojik imkanları, yeni pedagojik imkanları ve yaklaşımları da beraberinde getirmiştir.

Öğrenci eğitmenden geri bildirimini daha yoğunlaştırılmış ve hızlı bir şekilde alır. Öğrenciler bu geri bildirimlere istedikleri kadar çok danışabilir ve daha sonra tekrar yararlanmak için saklayabilirlerdir sınıf mesaj panosu sayesinde öğrenciler buraya mesaj bırakabilir. Bırakılan yanıtlarla devamlı bir etkileşim sağlanır. Ayrıca buradaki bilgilerin kalıcı olması, arşivlenebilir olması daha sonraki araştırmalar için bir referans oluşturur. Böyle bir site üzerinde olması gereken interaktif ortamlardan biri de öğrencilerin belirli saatlerde ders programı için özel olarak kurulmuş bir sohbet ortamında gerçek zamanlı sohbetlerdir. Eğitimci de gerekirse bu ortama haberli ve ya habersiz katılıp tartışmaları destekleyip yönlendirebilir. Bazı öğrenciler bilgisayar konferanslarına ve e-posta ile yapılan tartışmalara katılmaktan bu konudaki bilgi eksiklikleri yüzünden çekinebilirler. Öğrencileri daha derslerin başındayken bu uygulamalara katılmaya teşvik ederek bu çekincelerini yenmeleri sağlanabilir. Örneğin her hafta için belirli bir sayıdaki e-posta gönderimini zorunlu tutmak öğrencileri katılıma teşvik edecektir (Willis, 2001).

Öğrencilere, eşzamanlı olmayan eğitim sayesinde, kendi kontrollerinde, kendi hızlarında ve diledikleri kadar tekrar ederek öğrenme şansı verilir. Örneğin bir kullanıcı bir Web tabanlı uzaktan eğitim programının Web sayfalarını, kendi istediği zaman, istediği konulardan başlayarak, istediği kadar izleyebilir (Willis, 2001).

1.1.2. WWW VE EĞİTİM

WWW (World-Wide-Web) Internet'in en popüler ve en çok gelişen teknolojilerinden biridir. WWW şu şekilde tanımlanabilir: Dünyanın her yerine yayılmış sayısız dokümana ulaşmaya olanak sağlayan geniş alan hipermedya bilgi erişim sistemidir (Hughes, 1994). WWW'nin hypertext özelliği de hem sayfalar içerisinde bağlantılara, hem de Internet üzerindeki diğer sayfalara ulaşımı kolay bir şekilde sağlar.

Uyumsuzluk probleminin üstesinden gelindiği, bilgisayarlardaki enformasyonların linklenebildiği metinlere "hypertext", bu platformu sunan protokole de 'Hypertext Transfer Protokolü' (HTTP) adı verilir (Willis, 2001). Bir Web tarayıcı tarafından görüntülenebilecek sayfaların oluşturulmasında HTML (Hypertext Markup Language) denilen basit bir programlama dili kullanılır. HTML, dokümanlar arasındaki uyumsuzluk problemini, örneğin dokümanın neresinde hangi yazı tipinin hangi büyüklükte, hangi renkte kullanılacağı gibi bilgileri belirten standart kodlarla çözmüştür. Bir Web tarayıcı tarafından görüntülenebilecek HTML ile yaratılmış dokümanlara Web sayfası, birden fazla sayfayı bünyesinde bulunduran yapılara Web sitesi adı verilir.

1.1.1.2.1 Bir Uzaktan Eğitim Sitesi Geliştirmek

Eğitimciler, klasik sistemdeki derse destek olması için bir Web sayfası oluşturabilir, buraya ders dokümanlarını koyabilir, ders programı hakkında bilgiler verebilir, alıştırma, mini anketler koyabilir ve konuyla ilgili diğer sitelere linkler verebilir. Ya da ders tamamen Internet ve Web teknolojileri kullanılarak on-line olarak yürütülebilir.

Burada başlık kullanılmıştır. Bu yazı tipi 'Verdana' dır.  <i>Bir sonraki sayfa için aşağıdaki düğmeye tıklayınız.</i> 	<pre> <html> <h2>Burada başlık kullanılmıştır</h2>
 Bu yazı tipi 'Verdana' dır.

 <i>Bir sonraki sayfa için aşağıdaki düğmeye tıklayınız</i>
 </html> </pre>
---	--

Şekil 1. Basit bir Web sayfasının HTML kodu.

Kurs tasarımında ise dikkat edilmesi gereken bazı unsurlar vardır. Öğrenciye başarması gereken bireysel görevler veya projeler verilmeli, bu proje ve ya görevlerin daha önce verilmemiş, ya da üzerinde çalışılıyor ve araştırılıyor olmaması gerekir.

1.1.2.1.1. Teknoloji

1.1.2.1.1.1. Yazarlık Araçları ve Çoklu Ortam Editörleri

Bir Web tabanlı uzaktan eğitim sisteminin oluşturulmasında kullanılabilecek araçlar çok çeşitlidir. Ancak burada bu araçların seçimini ve kullanımını belirleyen birincil faktör, sitenin bu konuda ürünler sunan firmaların paket programları aracılığı ile mi, yoksa kurumun kendi tasarımı ile mi oluşturulacağıdır. Birinci seçenek için uygun örnekler arasında Microsoft firmasının FrontPage veya Macromedia firmasının Dreamweaver yazılımı yer alabilir. Bu paket programlar eğitmenlere Web tabanlı eğitim sitesinin temel

elemanlarının bir kısmını, herhangi bir tasarım ya da geliştirme aracı kullanmalarına gerek kalmadan oluşturmalarını sağlar. İkinci seçenekte ise kullanılabilir araçlar temel olarak şunlardır;

i) HTML Editörleri: Web sayfalarını yaratmak ve HTML kodlarını yazmak için gerekli yazılımlardır. Genel olarak basit metin editörleri (MS Edit, MS Notepad ve Notepadplus vb. gibi) kullanılabilir. Ancak, günümüzde, tasarımcıya büyük kolaylık sağlayan ve Web sayfalarının çabuk ve etkili tasarlanmasını sağlayan yazılımlar daha çok ön plana çıkmaktadır. Bu programlar grafik arayüze sahiptir ve temel ofis yazılımlarının görünüm ve özelliklerini taşırlar. İstenilen yazının rengini değiştirme, sayfanın istenilen yerine tablo veya resim yerleştirme gibi işlemler menüler sayesinde kolayca yapılır. Bu gibi programların en popülerleri Macromedia Dreamweaver ve Microsoft FrontPage'dir.

ii) Resim Editörleri: Web sayfasında kullanılmak üzere çeşitli resim, grafik, fotoğraf gibi imajların hazırlanmasında, resimlere çeşitli efektler vermek, fotoğrafları Web sayfalarına göre optimize etmek gibi amaçlarda kullanılır. Adobe Photoshop ve Paintshop Pro bu programlara birer örnektir.

iii) Hareketli Resim Editörleri: Bu programlar da sayfalarda kullanılmak üzere video, animasyon, slide show ya da hareketli GIF dosyaları hazırlamak için kullanılır. Adobe Premier iyi bir video editleme programıdır. Ayrıca Macromedia Director ve Flash günümüzün en iyi animasyon programlarıdır. 3 boyutlu Web animasyonları içinde Xara 3D kullanılabilir. Ulead Gif Animator hareketli ve optimize edilmiş GIF dosyaları hazırlamak için iyi bir programdır.

iv) Programlama Dilleri : Web üzerinden veritabanı, çeşitli testler, öğrenci formları veya Web tabanlı simülasyonlar için kullanılırlar. Web tabanlı eğitimde en çok VB Script, JavaScript, Java Appletleri, Active-X uygulamaları ve database erişimi içinde PHP, ASP, .NET kullanılır. Örneğin öğrenciler Java appletleri ile fizik ve matematik formüllerinin sonuçlarını, girdikleri parametreler ile izleme

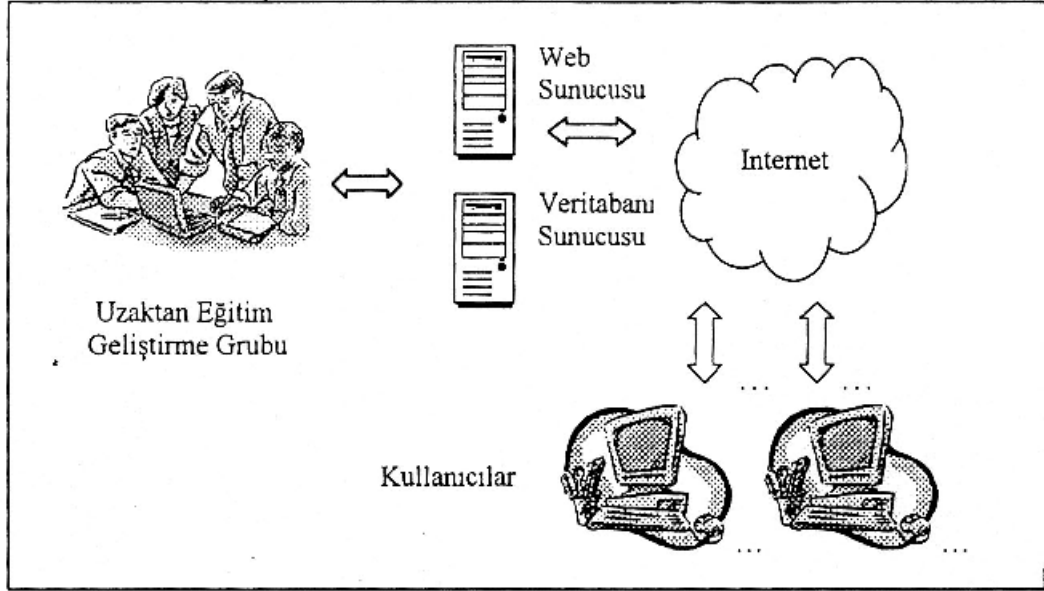
şansına sahip olurlar. Girdikleri her yeni değer, java appletleri tarafından yorumlanarak yeni sonuçlar doğurur.

v) Tarayıcılar: Hazırlanmış Web sitesinin sağlıklı bir şekilde yorumlanması için kullanılır. Günümüzde birçok popüler Web tarayıcı vardır ancak bunlardan en popülerleri Microsoft Internet Explorer ve Mozilla Firefox' dur. Tarayıcılar arasında uyum problemi olduğu için kurulacak sitenin hangi tarayıcıya göre hazırlanacağını baştan belirlenmesi sağlıklı olur.

1.1.2.1.1.2. Donanım ve Altyapı

Buradaki altyapı terimi, Web sitesinin öğrenciler tarafından kabul edilebilir bir biçimde erişilebilmesi için gerekli olan minimum gereklilikleri içerir. İyi bir erişim için öncelikli olarak hızlı bir Internet ağına ihtiyaç vardır. Ayrıca sitenin barındığı sunucu gelişmiş ve hızlı olmalıdır. Sitenin sık güncellenebilmesi ve son teknolojik gelişmelerin siteye kolay ve hızlı bir şekilde uygulanabilmesi için sadece siteye özgü bir sunucu kullanılmalıdır (Dedicated. Server). Sitenin Web üzerinden erişilmesini sağlayan Web sunucusu yazılımı da aynı özellikleri taşımalıdır. Günümüzde Web sunucularının içinde en popüler Apache Web Server'dır. Ücretsiz olan bu yazılım güçlü, etkili ve yönetimi kolaydır. 2007 Ocak ayı itibari ile Apache server dünya üzerindeki Web sayfalarının %60.17 gibi büyük bir oranı barındırmaktadır. (news.netcraft.com/archives/web_server_survey.html)

Site üzerinde öğrenci işleri, testler ve tartışma listesi gibi uygulamalar için bir veritabanına ihtiyaç duyulacağından bir veri tabanı sunucusu da yer almalıdır. Bunlar IBM DB2, Microsoft SQL Server veya MYSQL olabilir. Ayrıca bu veritabanlarına erişimde kullanılacak PHP, Perl, ASP gibi programlama dillerinin de bu sunucu üzerinde çalıştırılabilmesi gereklidir. Ayrıca bu sunucu üzerindeki bilgilerin sık sık yedeklenmesi ve arşivlenmesi için bir yedekleme ünitesi' gereklidir.



Şekil 2. Bir Web Tabanlı Uzaktan Eğitim Sisteminin Genel Organizasyon Şeması

1.1.2.1.2. İçerik

Bir Web tabanlı uzaktan eğitim dersinde yer alması gereken başlıca elemanlar şunlardır (Kaykayoglu and Gökçöl, 2000)

i) Dersin Tanıtımı ve Ders Programı: Ders eğitmeninin biyografisi, ders hakkında ön bilgi, konulara genel bakış, ders programı, uygulanacak değerlendirme politikası, iletişim bilgileri gibi unsurların bulunduğu bölüm.

ii) Ders Materyali: Ders notlarının olduğu, konulara direkt geçiş yapılabilen, dersin içeriğine göre metin, grafik, resim, fotoğraf, ses ve resim gibi materyallerin bulunduğu bölüm.

iii) Ödevler ve Projeler: Öğrencilere eğitim programına göre verilen ödevlerin olduğu bölüm. Burada öğrencilerin önceki ödevlerinin sonuçları, notlarının durumu, dönem projelerinin öğrenciler tarafından on-line olarak seçilmesine olanak tanıyan formlar yer alabilir.

iv) Tartışma ve Sohbet Odaları: Web-tabanlı sohbet odaları. Öğrencilerin sadece Web tarayıcılarını kullanarak derse ayrılmış sohbet odalarında rahatça tartışıp ders hakkında sohbet edebilecekleri bölüm. Buradaki konuşmalar kaydedilerek Web sayfalarına taşınabilir. Böylece gelecekteki dersler için birer referans oluşturulabilir.

v) E-Posta Yoluyla Ofis Saatleri: Öğrencilerin öğretmenlerinin önceden açıkladığı günler ve saatlerde e-posta yoluyla öğretmenlerine ders hakkında sorularını yöneltebildikleri bölüm.

vi) On-line Proje Gönderme: Öğrencilerin başka hiçbir araç kullanmadan hazırladıkları dönem projelerini gönderebildikleri bölüm. Bu bölümde, proje sonuçları açıklandıktan sonra öğrencilerin projelerinin bulunduğu kişisel sayfalarına linkler yer alacaktır.

vii) Eş zamanlı Olmayan (Asenkron) Tartışma Servisleri: Bu bölümde öğrencilerin istedikleri zaman not bırakabilecekleri, bıraktıkları notların başka öğrenciler ya da dersin eğitmeni tarafından bırakılmış yanıtlarını okuyabilecekleri mesaj panosu, Web-forum ya da e-posta-listelerinin bulunduğu bölüm.

viii) Testler: Öğrencinin bilgi düzeyini anlamada yardımcı olmak üzere, dersler ile ilgili konu öncesi ve sonrası mini testlerin bulunduğu bölüm.

ix) Kaynaklar: Dersle ilgili iç ve dış referanslar, yardımcı kaynaklar ve yazılımların bulunduğu bölüm. Elektronik kitap, akronim, sözlük, site içi arama gibi imkanlarda bu bölümde olmalıdır.

x) Eğlence: Ders ile ilgili ya da ilgisiz karikatürlerin, ilginç ya da güncel yazıların olduğu bölüm. Bu bölümle öğrencilerin ilgisinin site içerisinde kalması ve dağılan ilgilerinin tekrar toplanması sağlanabilir.

xi) Alıştırmalar: Dersle ilgili alıştırmalar, yardımcı ve örnek uygulamaların olduğu bölüm.

xii) Yardım: Sitenin veya sitedeki materyallerin kullanımı ile ilgili (simülatörler, Web - chat, mesaj panosu vb. gibi) açıklayıcı bilgiler, sıkça sorulan sorular, yeni soru gönderme, site haritası gibi yapıların olduğu bölüm.

xiii) İletişim: Öğrencilerin eğitime ya da eğitici kuruma doğrudan ulaşabilecekleri, içinde e-posta, tel, faks, adres gibi bilgilerin bulunduğu bölüm.

1.1.2.1.3 Yönetim

Yönetimsel konular uzaktan eğitim programının planlanması, organizasyonu, finansmanı, yürütülmesi, değerlendirilmesi, duyurulması ve anlatılması gibi konularla ilgilidir. Bir Web tabanlı uzaktan eğitim sisteminin başarısı, kursun planlanması ve bu planlar çerçevesinde organizasyonun, buna bağlı olarak bütçenin belirlenmesinin ne derecede başarılı olduğu ile ilgilidir. Pazarlama aşaması olarak adlandırabileceğimiz tanıtım işleminde ise, uzaktan eğitimin genel, tanıtımı ve eğitim kurumu, sunulan programlar, tarihçe, mevcut ve geçmişteki faaliyetler, öğretim kadrosu, ücretlendirme, başvuru ve kayıt kabul için gerekli iletişim yollarının belirtilmesi tanıtım konularını oluşturmaktadır. Gerçek örgün ve yaygın öğretim kurumlarında olduğu, gibi Web tabanlı uzaktan eğitimde de kayıt-kabul işlerini yürütecek, muhasebe işlemlerini takip edecek, öğrenci notlarını kaydedecek, bitirme belgesi ve/veya diploma düzenleme hizmetlerini yürütecek bir yapının bulunması gerekmektedir.

1.1.2.1.4. Değerlendirme

Ders sonunda öğrencilere sorulacak sorular ve yapılacak Web tabanlı anketlerle bir değerlendirme yapma şansına sahip olunur. Böylelikle alınan yanıtlarla ve edinilen yeni tecrübelerle dersin yeniden açılıp açılmaması, benzeri derslerde alınacak iyileştirme kararları gibi konular göz önüne alınabilir. Web tabanlı uzaktan eğitimde eğitsel programın değerlendirilmesi de önemlidir. Kurs eğitmenleri ve kurs yöneticilerinin programı daha önceden planlanmış

amaçlarına ulaştırmaları için sık sık mevcut geribildirim ve yorumları değerlendirmeleri gerekir. (ION, 2001, Brusilovsky,1999)

Kurs sonunda elde edilen sonuçlar, programdaki bir sonraki kursun amacını ve konusunu oluşturarak sunulmalı, böylelikle öğrencilerin kıyaslama yapabilmeleri ve sonuçlar üzerinde tartışmaları sağlanmalıdır (Bremer and Pulles, 1998).

1.1.3. Web Tabanlı Uzaktan Eğitim

WWW ve Web browser ile artık interneti kullanmak daha zevkli. Grafiğin, metnin ve sesin tek bir araçta toplanması özellikle bu işe yeni başlayanlar için büyük bir avantajdır. Ayrıca bir kuruluş ya da şirket kendi ana sayfasını oluşturabildiği gibi başkalarının bilgisayarındaki ana sayfaya ya da farklı bilgisayar sistemi tarafından hazırlanan sayfalara kolaylıkla erişim sağlayabilir. WWW, eğitim ve öğretim için Yeni yeni imkanlar sunmakta. Uzaktan eğitimler www' den faydalanarak İçinde ders programının, alıştırımların, edebiyat referansının ve kaynakçaların bulunduğu bir web sayfası oluşturabilir. Ayrıca derste yararlı olabilecek bilgilere www ile erişilebilir. Yada kütüphane kataloglarına erişim sağlanabilir. Ayrıca aralarında iletişimi sağlamak amacıyla Özel web sayfaları, öğrencileri tartışma listesi ya da listserver bağlar. Yine web sayfaları ile öğrencinin doldurabileceği bir formun hazırlanması kolay olduğu gibi doldurulan formların alınması da oldukça kolaydır (<http://www.uluslararasıegitim.com/uzak/warum.asp>).

Bu alanın hızlı gelişim göstermesi ister istemez kavram kargaşası sorununu doğurmaktadır. İlgili literatür incelendiğinde web destekli öğretim, eşzamanlı ve eş zamansız öğretim, sanal eğitim, bilgisayar destekli uzaktan eğitim, bilgisayar ortamı/destekli iletişim, internetle eğitim, internete dayalı eğitim, çevrimiçi eğitim gibi kavramlarla karşılaşilmektedir. Öncelikle bu kavramların doğru kullanımı tartışılmalıdır. Aynı sorun tasarım konusunda da yaşanmaktadır (Gürol, 2002:126).

1.1.3.1. Web Tabanlı Uzaktan Eğitimin Tanımı Ve İçeriği

Çağımızda bilgi ağlarının gelişimiyle birey edilgen olmaktan çıkmakta, yaparak öğrenmekte, diğer bireylerle işbirliği yapmakta, bilgiye anında ve her yerde ulaşabilmekte ve eğitim süreci ömür boyu devam etmektedir. Böylece eğitim yer ve kişi bağımlı olmaktan uzaklaşmakta ve gün geçtikçe daha bireyselci, özgür ve etkin olmaktadır. Web teknolojilerinin kullanılmasıyla eğitimin tamamı veya belirli bir bölümü öğrencilere ulaştırılmaktadır (Çağıltay ve ark., 2001:41). Web destekli öğretim; bilginin bilgisayar, modem ve telefon hatları ile öğrenciye ulaştırılmasıdır (French, 1999:10). Web destekli öğretimle benzer bazı terimler de kullanılmaktadır (Çağıltay ve ark., 2001:41). Bunlara örnek olarak çevrimiçi (çevrimiçi) eğitim, web de eğitim, sanal sınıflar, e-öğrenme vb. verilebilir. Her biri web destekli Öğretimin birer parçası sayılabilir.

On-line öğrenme ve öğretme esnektir. Web temelli öğrenmenin anahtar özellikleri şunlardır: Etkileşim, çoklu ortam, açık sistem, on-line arama, araçtan, mesafeden, zamandan bağımsızlık, küresel ulaşılabilirlik, elektronik yayın, standartlık, dünyanın her tarafına yayılmış, on-line kaynaklar, dağıtılabilirlik, kültürel etkileşim geçişi, çeşitli uzmanlık, endüstri desteği, öğrenen kontrolü, elverişli (uygun), kullanım kolaylığı, on-line destek, güvenilir, ders güvenliği, dostça onanı, ayırım yapılmaksızın, işbirlikçi öğrenme, biçimsel ve biçimsel olmayan çevre, on-line değerlendirme, sanal kültürler (Khan, 1997:8, aktaran Berge, Collins ve Dougherty: 2000:32).

Dünya üniversitelerinde internet teknolojisi bir eğitim ve öğretim aracı olarak aşağıdaki başlıklar altında kullanılmaktadır (www.uluslararasıegitim.com):

- Bilgisayar ağlarından ders aracı olarak yararlanılmaktadır. Örneğin, bilginin paylaşımı, imaj veri tabanı, öğretim metodolojileri iletişimi, eğitim ve öğretim konusunda araştırma bağlantısı kurulması yanında mimari tasarım eğitim ve öğretiminde bilgisayar ağlarından yararlanılmaktadır,

- Video konferans amaçlı olarak bilgisayar teknolojisinin kullanımı,

- Bilgisayar destekli olarak mesleki bilginin görselleştirilmesi, sayısal

görüntüleme, modelleme ve animasyon hazırlama ve sunma,

- Mesleki elektronik detay kütüphanesi kullanımı,
- Mesleki uygulama ve eğitimde çoklu ortam, simülasyon ve sanal gerçeklik tekniği konularında bilgisayar teknolojisinden bir araç olarak yararlanılması,
- Hızlı haberleşme ortamından yararlanmak
- Uzaktan erişimli bilgi/kütüphane taraması yapabilmek ve güncel bilgiye ulaşmak üzere yararlanılmaktadır.

İnternet tabanlı eğitimde Önemli olan noktalar şu şekilde sıralanabilir (www.teknoturk.org):

- Öğrenim materyallerinin kalitesi
- Materyallerin kullanılabilirliği
- Öğrencilerin eğiticiler tarafından desteklenmesi
- Sistemin yönetimi
- Erişim kolaylığı
- Görüntüleme ve geri besleme mekanizmaları

Web destekli öğrenme gündeme geldiğinde aşağıdaki yeni durumla karşılaşmaktayız (Haddad, 2001.14). Tablo 1' de web destekli eğitim ortamıyla web destekli olmayan eğitim ortamlarının karşılaştırması bulunmaktadır.

KLASİK	WEB
Okul Binası	Bilgi Altyapısı
Sınıflar	Bireysel öğrenciler
Öğretmen (Bilgi sağlayıcı olarak)	Bazı bölgelerde öğretici ve yardımcı
Kitap ve görsel işitsel araçlar	Çoklu ortam materyalleri

Tablo 1: Klasik eğitim ortamıyla web ortamının karşılaştırılması

Tablo 1’de görüldüğü üzere klasik ortamın unsurları web ortamında değişmektedir. Web destekli öğretim ağ bağlantılı ve etkileşimlidir. Ağ bağlantılı öğrenme eğitsel boyutları ile tablo 2’de sunulmuştur. (Majumdar, 2001:138).

BOYUTLAR	İSTENMEYEN	İSTENEN
Eğitsel tabanlı	Emir verici	Yapıcı
Öğrenme odaklı	içerik	Öğrenmeyi öğretmek
Öğrenme stratejileri	Etkileşimli	İşbirlikçi ve etkileşimli
Öğrenme hedefi	Dış kontrollü	Özerk
Öğrenme kuramı	Davranışsal	Bilişsel
Öğretmenin rolü	Otoriter	Yardımcı
Dağıtım biçimlen	Sabit	Açık
Öğrenme yaklaşımları	Yüzeysel	Derinlemesine
Öğrenme yapılan	Sert	Esnek/modüler
Öğretim modelleri	Öğretici merkezli	Öğrenen grup merkezli
Öğretim hedefleri	Bilgi aktarımı	Zihinsel model değişimi
Öğrenme yöntemleri	Edilgen	Etken

Tablo 2: Ağ bağlantılı öğrenmenin eğitsel boyutları

Tablo 2’de ağ bağlantılı öğrenmenin eğitsel tabanlı, öğrenme odaklı, öğrenme stratejileri, öğrenme hedefi, öğrenme kuramı, öğretmenin rolü, dağıtım biçimlen, öğrenme yaklaşımları, öğrenme yapıları, öğretim modelleri, öğretim hedefleri ve Öğrenme yöntemleri boyutlarını istenen ve istenmeyen şekilleriyle birlikte ayrıntılı olarak irdelemektedir.

1.1.3.2. Web Destekli Öğretimin Yararları Ve Kısıtlılıkları

1.1.3.2.1. Web Destekli Öğretimin Yararları

Web destekli öğretimin yararları maddeler halinde şu şekilde özetlenebilir (www.ef.sakarya.edu.tr):

- Öncelikle web destekli öğretim, "yüz-yüze eğitim" ile "her zaman her yerde eğitim" olgularını birleştirmiştir. Öğrenciler kurs takvimini göz önüne alarak

konuları çalışma zamanım kendileri belirlerler. Çalışmak istediklerinde ister evlerinden, isterse de Internet'e bağlanılabilen başka mekanlardan eğitimlerini alırlar. Böylece "her zaman her yerde eğitim" olgusu gerçekleşmiş olur. Bununla birlikte teknolojik imkanların elverdiği ölçüde kameralardan da faydalanılabilir. Bunun sonucunda da "yüz-yüze eğitim" olgusu gerçekleştirilir.

- Web destekli öğretim klasik eğitime göre % 40-60 daha ekonomiktir. Çünkü klasik eğitimde eğitim için yapılan bazı harcamalar web destekli Öğretim'de ya minimize edilmiştir ya da hiç kullanılmamaktadır. Web destekli öğretim'de öğrenciler eğitim ortamına ya kendi evlerinden ya da bürolarından bağlanmaktadır. Bu nedenle, klasik eğitimde gereken sınıf, tebeşir ya da kalem, sıra, tahta vb. ihtiyaçlar web destekli öğretim için gerekmemektedir. Klasik eğitimde kullanılan pahalı laboratuvar ya da test aygıtları yerine, web destekli öğretim daha ucuza mal edilmiş Sanal laboratuvar ve simülasyonlar kullanılmaktadır.

- Web destekli öğretim öğrencilerin düşünme kabiliyetini geliştirir. Öğrenciler eğitim sırasında web destekli öğretim içerisinde bulunan "Tartışma Grupları" ya da "Mail Grupları" sayesinde sorulan sorular ya da karşılaşılan problemler hakkında sürekli tartışacaklardır. Bununla birlikte, bu tartışma içerisinde soruyu düşünme cevabını verirken de cevabını düşünme zorunda kalacaklardır. Bu nedenle sürekli bir zihin eksersizi içerisinde yer alacaklardır.

- Web destekli öğretim işbirlikli öğrenmeyi artırır. Eğitim içerisindeki gruplar sayesinde öğrenciler işbirlikli çalışma ile takım çalışmasını öğreneceklerdir.

- Web destekli öğretim'de öğrenciye klasik eğitimde sunulan kaynaklardan çok daha büyük ve geniş kaynak sunulur. Internet dünyanın en büyük bilgi bankasıdır. Gün geçtikçe daha fazla insan, kurum, organizasyon ve okul Internet'e bağlanmakta ve mevcut kaynaklarını diğer kullanıcılarına açmaktadır. Internet ülkeler arası sınırları kaldıran, öğrenciyi okul duvarları dışına çıkaran, öğretmen ile öğrencinin zaman ve ulaşım zorluklarını aşan, aynı zamanda öğrenciye okulun mevcut kaynaklarından daha büyük kaynaklar sunan bir teknolojidir.

- Web destekli öğretim içerisinde hazırlanacak olan web sayfaları ile öğrenciler konular ile ilgili bağlantılar yapması ve gerekli bilgileri bizzat bilginin kaynağından alması sağlanabilir.

- Öğrenciye anlamadığı konular için sürekli bir tekrar yapma imkanı vardır.

- Eğitimciler, istedikleri yerden konularını öğretebilir eğitim materyallerini hazırlayabilir ya da web destekli öğretim kullanılan web sayfalarını güncelleyebilirler.

Farklı bir bakış açısıyla web destekli öğretimin yararlılıkları şu şekilde ifade edilmektedir (Flynn, 1995, aktaran, Frey, 2002:69):

- Çoklu ortamı kullanabilme
- Öğrenme zamanını (süre olarak) kısaltma
- Maliyetleri düşürme
- Öğretim yoğunluğu ve tek başına Öğrenme olanağı sunma
- Çok iyi öğrenme fırsatı sağlama
- Yüksek anımsama gücü sağlama
- Motivasyonu yükseltme
- Bilgiye ulaşma yolunu ve hızı artırma

1.1.3.2.2. Web Destekli Öğretimin Kısıtlılıkları

Web destekli öğretimin önemli kısıtlılıklarını Özetle şu şekilde sıralayabiliriz: (www.ab yazılım.com.tr)

- Web destekli öğretim'de bir kursun hazırlanması için daha fazla zaman, daha fazla çaba gerektirir. Birçok web destekli öğretim tasarımı yapan eğitimci normal eğitime göre % 40–50 daha fazla çaba harcadıklarını rapor etmiştir.

- Konular hakkında tüm öğrencilerden geri bildirim uzun zamanda alınmaktadır.

- Öğrenciler açısından da, öğrencinin daha fazla çaba harcaması gerekmektedir. Web destekli öğretimde öğrenci perspektifi oldukça fazla önemlidir. Çünkü öğrencinin konuya çalışması ve verilen test, alıştırma ve ödevleri yapması, oluşturulan çalışma ortamlarına katılması tamamen öğrencinin

kendisine kalmaktadır. Bu da öğrencinin oldukça iradesine sahip, kendi başına çalışmayı seven bir yapıda olmasını gerektirir. Bu perspektifteki öğrenciler web destekli öğretim'den en fazla faydalanan grup içerisinde yer alır. Öğrenciler temel bilgisayar bilgilerini almış, Internet teknolojilerini bilen ve bu bilgilerin ışığında herhangi bir sorun çıktığında kendi başına üstesinden gelebilen yapıda olmaları gerekmektedir.

- Web destekli öğretim için gerekli olan teknik isterlerin karşılanması bazen zor olmaktadır.

- Birçok öğrenci kurs başladığı halde kurs sayfalarını kendi Internet tarayıcılarında görüntüleyemezler. Çünkü kursun gerektirdiği teknik isterleri bilgisayarları karşılamamaktadır. Eğer teknik bilgi açısından yetersiz iseler, kursun gerektirdiği yazılımları indiremez ve bilgisayarlarına kuramazlar. Bu işin öğrenci yönüdür. Diğer yönü ise, kursa katılmak istedikleri mekanın ya da ağın ateş duvarından dolayı kursa katılamamasıdır ki bu durum oldukça zor halledilebilir bir sorudur.

- Web destekli öğretim kabiliyet gerektiren eğitimlerde, her ne kadar simülörlerden de faydalansa tam bir başarı sağlayamaz.

Web destekli öğretim etkinlikleri pek çok açıdan ekonomik sınırlılıklar içermektedir. Web destekli öğretimin gerçekleştirilmesi için gerekli bilgisayar donanımının ve yazılımının karşılanması, teknik personel gereksiniminin sağlanması finansal açıdan eğitim kurumlarına belli bir yük getirmektedir. Web destekli öğretimin özellikle az sayıda öğrenci grupları ve kısa süreli eğitimler için hazırlanması ve kullanılması eğitim kurumlarına büyük bir mali yük getirecektir. (Hannum, 2001:85).

Tablo 3'de Web destekli Öğretimin yararları ve sınırlılıkları eğitsel, lojistik ve ekonomik açılarından özetlenmiştir (Hannum, 2001:65):

WEB DESTEKLİ ÖĞRETİM	LOJİSTİK	EĞİTSEL	EKONOMİK
	-Mesafe ve	-Zengin Öğrenme	-Maliyet Etkili

YARARLARI	Zamandan Bağımsızlık -Kullanışlılık -Dersleri Geliştirme ve Muhafaza Etme Kolaylığı	Ortamları -Öğrenci Kontrolü -Etkili İletişim -Çevrimiçi Destek -Formal ve Öğrenme Ortamları Destekleme	
SINIRLILIKLARI	-Sağlam Teknik Altyapı -Planlı Ön Hazırlık	-Uygunluk -Sınıf Yönetimi -Uyum Sağlama Süreci	-Finansal Yük

Tablo 3: WDÖ 'nün avantajları ve dezavantajları

Tablo 3'de görüldüğü üzere web destekli öğretimin mesafe ve zamandan bağımsızlık, kullanışlılık, dersleri geliştirme ve koruma özelliği, zengin öğrenme ortamları, öğrenci kontrolü, etkili iletişim, çevrimiçi destek, formal ve informal öğrenme ortamları destekleme, maliyet etkiliği gibi avantajları bulunmasına karşın sağlam teknik altyapı, planlı ön hazırlık, uygunluk, sınıf yönetimi, uyum sağlama süreci ve finanssal yük gibi sınırlılıkları vardır.

1.1.3.3. Web Destekli Öğretimin Temel Kategorileri

Web Destekli öğretimde farklı zamanlı-asenkon (e-mail, tartışma listeleri, tartışma forumları) ve gerçek zamanlı-senkron (sohbet-chat kanalları, gerçek zamanlı görsel/işitsel konferanslar, uygulamalar vb.) yöntemler kullanılabilir. Web destekli öğretim, çevirim içi materyaller, bilgisayar destekli öğrenme, farklı zamanlı (asenkon) iletişim ve gerçek zamanlı (senkon) iletişim olmak üzere 4 temel kategoriden oluşmaktadır (Joliffe ve ark., 2001:42-43; Turhan, 2002).

1.1.3.3.1. Çevrimiçi Materyaller

Çevrimiçi materyaller genel olarak veri tabanları, dergiler, yazılımların alınabileceği merkezler ve özel ilgi gruplarıdır. Özel olarak tasarlananlar ise uyarı tahtaları, sıkça sorulan sorular, geçmiş sınav kağıtları, daha önce kullanılan materyaller vb.dir (Joliffe vd., 2001: 43). Öğrenciler dünyanın her yerinde istedikleri

öğrenme materyaline sahip olabilme imkanını çevrimiçi materyaller sayesinde elde edebilmektedirler (Turhan, 2002).

1.1.3.3.2. Bilgisayar Destekli Öğrenme

Bilgisayar destekli öğrenme sayesinde web destekli öğretim etkili hale gelmektedir. Öğrenciye bilgisayar sayesinde alıştırma ve uygulama imkanı tanınabilir. Söz gelişi çoktan seçmeli, doğru-yanıt, kısa-yanıtlı izlemelerle alışırmalar yapılabilir. Bu testlerle öğrenci kendi kendine çalışma imkanını elde etmiş olur. Aynı zamanda öğrencilere sınavları da çevrimiçi üzerinden elektronik ortamda yapmak mümkündür. Bu sayede geribildirim de çok çabuk alınabilmektedir. Burada önemli olan nokta web'de iyi bir güvenlik sistemine sahip olmaktır. Bilgisayar sayesinde ses, görüntü ve animasyon dosyaları da kullanılabilir. Bilgisayarla öğrenmede güçlük çekenler de kolaylıkla fark edilebilir ve öğrenciye Özel yardım imkanı daha kolaylıkla verilebilir. (Joliffe ve ark, 2001:48-50).

1.1.3.3.3. Farklı Zamanlı (Asenkron) İletişim

İnsanların farklı zamanlarda, yani gerçek olmayan zamanlarda buluşmasını sağlar. Tartışma forumları, tartışma listeleri, e-mail gibi araçlar kullanılır (Joliffe ve ark., 2001:50). Asenkron tartışma imkanı ile öğrencinin yüz-yüze eğitimden daha Çok derin düşünme imkanı bulması amaçlanmaktadır. Öğrenciler kendi öğrenme süreçlerinin kontrolünü kendi ellerinde bulundurabilirler (Turhan, 2002).

1.1.3.3.4. Gerçek Zamanlı (Senkron) İletişim

Öğrenciler ve öğreticiler sohbet, gerçek zamanlı ses ve bilgisayar konferansları ile iletişimde bulunabilirler. Ancak öğrenci sayısının çok olduğu durumlarda bunların kullanımı, özellikle bilgisayar konferanslarının kullanımı zorlaşmaktadır. Çünkü teknoloji ve koordinasyon problemleri oluşabilmektedir (Joliffe ve ark., 2001:57).

1.1.3.4. Web Tabanlı Öğretimde Temel Öğeler

Web tabanlı öğretimin organize edilmesinde dikkat edilmesi gerekli temel öğeler ve bu öğelere ilişkin yeterliğe dayalı özellikler aşağıda sıralanmıştır (Karaağaçlı, 2002):

1.1.3.4.1. Öğrenci

Web eğitimde öğretim durumlarının tasarımında Öğrenci öncelikli temel öğe durumundadır. Anılan süreçlerde öğrenci bireysel öğretim yönüyle zaman, fizik mekan ve öğrenme hızı ve süresi açılarından bir gruba bağımlı değildir. Çünkü web destekli öğretim ortamında öğrenci, eş zamanlı öğrenme ve değerlendirme süreleri dışında uygun olan zamanlarda kendi kendine ve öğrenme hızına göre öğrenebilmektedir. Bu nedenle web eğitimde öğrencinin böylesine geniş öğrenme olanağından yararlanabilmesi için öncelikle "bir iç çalışma disiplinine" ulaşabilme yeterliği gerekmektedir. Ayrıca, web eğitimde dijital kütüphaneler ve kaynak metinler İngilizce olduğundan öğrencinin okuduğunu anlayabilecek düzeyde İngilizce bilgi yeterliğine sahip olma zorunu bulunmaktadır.

1.1.3.4.2. Öğretmen

Web eğitim öğretim elemanlarına, geleneksel eğitsel fizik mekanlarda uygulayamadıkları yöntemsel yaklaşımlardan farklı özel içerik dağıtımı, program desteği ve etkileşim için teknolojiyi etkin biçimde kullanmalarına olanak sağlamaktadır. Bu nedenle web eğitimde öğretim elemanının geleneksel yaklaşımlar dışında öğretme-öğrenme ve değerlendirme süreçlerine yaklaşması, ders için içerik sağlayıcı işlev yerine; ders için yardımcı işlev göstermesi beklenmektedir. Ayrıca, öğretim elemanının teknolojik donanımları etkili ve rahat kullanabilmesi, sistemin güçlü ve zayıf yanlarını anlaması, hem teknik hem de kendinden emin olarak süreçlere katılması, görsel olarak öğrencilerin kontrolü olmadan da öğretme-öğrenme ve değerlendirme süreçlerini uygulayabilme yeterliklerine sahip olması gerekmektedir (Karaağaçlı, 2002).

1.1.3.4.3. Program

Web eğitimde işe sokulan programın içerik analizinin yapılması: öğrencilerin neleri öğreneceği (hedefler) belirlendikten sonra konu içindeki alt başlıkların kavram ve ilişkiler haritasının çıkarılması gerekmektedir. Bu amaçla ilgili programda yer alan konular (Karaağaçlı, 2002);

- Küçük bilgi örüntülerine ayrılabilir,
- Bilinenden yola çıkılabilir,
- Kolaydan-zora, basitten-karmaşığa doğru bir konu profili oluşturulabilir bir desende hedef öğrenci biriminin özelliklerine ve dilbilim yazım kurallarına uygun olmasına dikkat edilmelidir.

1.1.3.4.4. Yöntem-Teknik

Web eğitim öğretme-öğrenme ve değerlendirme süreçlerinde uygulanan öğretim yöntem ve tekniklerinin öncelikle genel öğretim ilke ve yöntemlerine duyarlı bir bakış açısı öngörmesi gerekmektedir. Bu nedenle anılan duyarlı yaklaşım içinde öğrencinin öğrenmesini kolaylaştıran aşağıda özetle verilen ilkeler dikkate alınmalıdır (ipek, 2001:275):

- Önceki bilgiler hatırlatılarak yeni bilgilerle ilişkilendirilmelidir.
- Bilgiler web sayfalarının her iki yanına eşit oranda dağıtılmalı bir yana sıkıştırılmamalıdır.
- Bilgilerin kapsamı ve niteliği, öğrenci yaşı ve düzeyine uygun olmalıdır.
- Karmaşık bilgiler parçalara ayrılarak aynı sayfada/pencerede aşamalı dizinle verilmelidir.
- Öğretim ilkeleri uyarınca bilgiler "basitten zora", "bilinenden bilinmeyene" aşamalı dizini içinde sunulmalıdır.

1.1.3.4.5. Öğretme-Öğrenme Süreçleri

Web destekli ortamda yazılı, sesli ve görüntülü olmak üzere çeşitli sembollerin rahatlıkla kullanılabildiği iletişim ve etkileşim sağlanabilmektedir.

Böylesine zengin olanaklar sunan ortamda öğretimin etkililik ve verimliliğe odaklanabilmesi aşağıda sıralanan işlemlerin yerine getirilmesiyle çok yakın ilişkili bulunmaktadır (Karaağaçlı, 2002):

- Öğrenciler öğrenme amaç ve süreçleri yönünden bilgilendirilerek güdülenmelidir.
- Öğrencilerin web ortamındaki tartışma grupları ve eş zamanlı konferanslar ile işbirlikçi ve ortak çalışma süreçlerine katılımları sağlanmalıdır.
- Öğrencilerin öğrendiklerini konuşarak, yansıtarak ve uygulayarak öğrenme sürecine etkin katılımları sağlanmalıdır.
- Öğrencilerin ne öğrendiklerini ve ne öğrenmeleri gerektiğini anlayabilmeleri için sürekli dönütler verilmelidir. Böylece ilgili konu ve ödevlerde ne kadar öğrendiklerinin de kendileri tarafından belirlenebilmesine olanak sunulmalıdır.

1.1.3.4.6. Web Ortamı Ve Araçları

Web destekli ortam yazılım teknolojisi üzerine kurulmuştur. Uyumlu bir web yazılımı, bilgisayar, modem ve servis sağlayıcı internet bağlantıları için gerekli öğelerdendir. Bu nedenle öğretim amaçlı yazılımlar ilgili konular ile birlikte öğretme-öğrenme yöntem ve ilkelerini dikkate alan ve bilgisayarın eğitsel özelliklerini de yeterince işe sokabilecek nitelikte olmalıdır. Öğretim amaçlı yazılımlar ilgili öğretme-öğrenme ve değerlendirme süreçlerinde öğrencilere aşağıdaki eğitsel işlemleri yapmaya olanak sağlamalıdır (Karaağaçlı, 2002):

- Dikkat, ilgi uyandırma
- Ön bilgileri hatırlatma
- Hazır bulunuşluk düzeyini belirleme (ön test)
- Öğretim aşamalarını sunma
- İlgili öğretim yöntem ve tekniklerini açıklama
- Süre ve etkinlikleri açıklama
- Rehberlik yapma
- Yeterliçe davranışları ortaya çıkarma
- Sorular ve davranışlarla ilgili dönütler verme

- Davranışları değerlendirme

1.1.3.4.7. Web Eğitiminde Değerlendirme

Web eğitim süreçlerinin yürütülmesinde değerlendirme durumlarının eş zamanlı ya da eş zamansız olarak nasıl gerçekleştirileceğinin öğrencilere duyurulması gerekmektedir. Bu konuda öğretim süreci içinde ve dönem sonunda yapılacak sınavların şekli ve ortamı önceden açıklanmasının yanı sıra ilgili konuların değerlendirilmesinde şu işlemlere yer verilmelidir (Karaağaçlı, 2002):

- Ön Değerlendirme,
- Sorular-Yanıtlar
- Bilinmeyen Sorulan Açıklama
- Alan Testi,
- Verilen Yanıtların Analizi
- Geribildirim Sağlama

WDÖ sisteminde yer alan temel öğeler ve yeterliliğe dayalı Özellikleri aşağıda Tablo 4' te özet olarak sunulmuştur (<http://aof20.anadolu.edu.tr>).

Öğeler	Yeterliliğe Dayalı Özellikler
Öğrenci	-Hazır bulunuşluk durumuna uygun hazırlık ve yetiştirmenin esas alınması. -Teknolojik donanımları etkili ve rahat kullanabilmesi
Öğretmen	-Ders için içerik sağlayıcı işlev yerine ders için yardımcı işlev göstermesi -Teknolojik donanımları etkili kullanabilmesi -Sistemin güçlü ve zayıf yanlarını anlaması - Hem teknikten hem de kendinden emin olması
Program	-Web'de yer verilecek içeriğin tasarlanması -İçeriğin nasıl güncelleneceğinin belirlenmesi.
Yöntem-Teknik	-Görsel ve somut olarak öğrenci kontrolü olmaksızın süreçlerde uygulanacak genel öğretim ilke ve yöntemlerinin belirlenmesi

Öğretme-Öğrenme Süreçleri	-Süreçlerin ne kadarının gerçek ya da eş zamansız yürütüleceğinin tasarlanması. -Süreçlerin ne kadarının web ile ilişkili içeriğe ve etkileşime dayalı olacağının belirlenmesi. -Teknolojik ve akademik destek sağlamanın planlanması.
Ortam	-Temel öğretme- öğrenme ortamının web olduğundan hareketle web sayfalarının tasarımına Özel önem verilmesi.
Araç ve gereç	-Öğretme-öğrenme ve iletişim araçlarının e-posta, -Haber grupları, tartışma odaları, sesli konferans ve video konferans uygulamalarının planlanması.
Değerlendirme	-Değerlendirme sürecinde gerçek zamanlı ya da eş zamansız yapılacak sınavların belirlenmesi, -Bilinmeyen soruların açıklanması, -Testlere ilişkin dönütlerin nasıl yapılacağının belirlenmesi

Tablo 4: WDÖ sisteminde yer alan temel öğeler ve yeterliğe dayalı özellikleri

Tablo 4'da web destekli eğitim sisteminde yer alan öğrenci, öğretmen, program, yöntem-teknik, öğretme-öğrenme süreçleri, ortam, araç ve gereç ve değerlendirme öğelerinin yeterliliğe dayalı özelliklerini ayrıntılarıyla incelenmektedir.

Web tabanlı öğretimin bileşenlerini (öğelerini) Khan, farklı bir biçimde ele almaktadır. Bu öğeler aşağıdaki gibi ifade edilmektedir (Khan, 1997:6-7):

1. İçerik geliştirimi

- Öğrenme ve Öğretme teorileri
- Öğretim tasarımı
- Program geliştirme

2. Multimedia öğesi

- Yazılı metinler ve grafikler
- Ses yayımı (gerçek ses vb)
- Video yayımı (Quick time vb)
- Grafik kullanımını sağlayıcılar (Nvidia ve Ati vb)
- Sıkıştırma teknolojisi (Shock Wave vb)

3. İnternet Araçları

a) İletişim araçları

- Elektronik posta, haber grupları, liste servisleri
- Senkron: Yazılı metinlere dayalı (Chat, IRC, MUDs) ve ses-video

(İnternet telefonu, Cu-SeeMe vb) konferans araçları.

b) Uzaktan kumandalı giriş araçları: Telnet, FTP gibi

c) İnternet arama araçları (verilere giriş ve web dokümanları):

Google, Yahoo, Altavista, Gopher, Lynx gibi

d) Araştırma ve diğer araçlar

- Arama motorları

- Hesaplama aracı

4. Bilgisayarlar ve Depolama Araçları

a) Bilgisayarlar için Windows, MacOS ve Linux işletim sistemleri

b) İşletim servisleri, donanım ve sürücü, cd rom ve Harddiskler

5. Bağlantılar ve Servis Sağlayıcılar

a) Modemler

b) Telefon etme servisleri

c) Giriş kapısı servisi ve internet hizmeti sağlayıcılar

6. Güçlü ve Kullanımı Kolay Programlar

a) Programlama dilleri (HTML-HyperText Mark Up Language, VRML- (Virtual Reality Modeling Language, Java, Java Scripting).

b) Kullanımı kolay araçlar

c) HTML çeviriciler ve yazıcılar

7. Hizmet Vericiler (Servers)

a) HTTP hizmet sunucu, HTTPD software, web-site, URL

"Uniform/Universal Resource Locator vb

b) Genel giriş kullanımı sağlayıcı

8. Taşıyıcılar ve Diğer Uygulamalar

a) Yazılı metinlere dayalı taşıyıcılar, grafik taşıyıcı, VRML gibi

b) Bağlantılar (Hyper Text Links, 3-D links, Imagemaps gibi)

c) Web taşıyıcılara ek uygulamalar (Plug-ins gibi)

1.1.4. Web Destekli Öğretimde Program Ve Öğretim Tasarımı Geliştirme

Bilgisayar destekli öğretim programı hazırlama aşamaları özet ve genel başlıklar olarak şu şekilde açıklanabilir (İpek, 2001:188; Akpınar, 1999:135; Venezky ve Osin, 1991:97; Şimşek, 2000:48; Venezky ve Osin, 1991:99-100):

Hazırlık - Dokümantasyon

1. İhtiyaç analizi ve problem durumunu saptama
2. Kaynak materyalleri toplama
3. Konuların Öğrenilmesi ve öğrenen stratejileri
4. Yeni düşünceler geliştirme ve bu düşüncelerin tasarımı

Tasarım

5. Öğretim tasarımı ve Öğretim stratejileri
6. Dersin organizasyonu ve akış şemasının tasarımı (diyagram)
7. Örnek derslerin tasarımı ve senaryoları kartlara yazma
8. Dersin programlanması-yazılımın tasarımı (kabiliyetli programlar)

Uygulama ve Geliştirmeyi Tamamlama

9. Destekleme materyallerinin üretilmesi (ses, video vb).
10. Değerlendirme ve yeniden gözden geçirme (testler ve düzeltmeler)
11. Hataları giderme, kontrol, şifreleme, son uyanlar ve paketleme

Yukarıda İpek'in ürünü olan, özeti sunulan tasarım aşamaları ayrıntılı olarak aşağıda ele alınacaktır (İpek, 2001: 170-175):

1.1.4.1. Dersin Hedefi Ve İhtiyaçların Belirlenmesi

Bu aşamada yapılması gereken ilk iş, ders konusunun ve süresinin tespit edilmesidir. Farklı içerikteki dersler için farklı süreler tespit edilebilir. Genellikle önerilen ders süresi 20–30 dakika aralığındadır. Öğrenenin öğretim sürecinin sonunda "neyi öğreneceği ya da neleri yapabileceğim dersin hedefi ortaya koymalıdır. Öğretim tasarımı sistemleri açısından, hedefin problem analizini, yani ihtiyaçların belirlenmesini (needs assessment) ve öğrencilerin beklentilerini içermesi büyük öneme sahip bir aşamadır. Bu aşamada yapılan çalışmalar öğretim tasarımı modellerinin en can alıcı noktasını teşkil etmektedir.

1.1.4.2. Kaynakların Saptanması

Bu aşamada yararlanılabilecek kaynaklar arasında; konu uzmanlığı ve ilgili kaynaklar, örneğin ders kitapları, yardımcı kitaplar, orijinal kaynak materyaller, her türlü saydam, slayt ve filmler yanında deneyimli kişiler olabilir. Öğretim tasarımı açısından ise şu tür kaynaklara gereksinim vardır: Bilimsel yayın ve kitaplar, storyboarding sayfaları, grafik ve sanatsal içerikli materyaller, yazı yazma araçları ve en önemlisi ise Öğretim tasarımı konusunda bilgili ve deneyimli uzmanlar.

1.1.4.3. Konuların Öğrenilmesi

Konuların öğrenilmesi Öğretim tasarımcısı açısından büyük bir avantaj taşımaktadır. Eğer konuyu bilen bir kişiden söz ediliyorsa, konu uzmanı ya da konuyu bilen kişi muhakkak öğretim tasarımı öğrenmek zorundadır. Konu uzmanı ile çalışan öğretim tasarımcısının konuyu temel düzeyde de olsa öğrenmesinde büyük yarar vardır. Bu öğrenme, konu ile ilgili yazıların okunması, konu uzmanı ile yapılan görüşmeler ve diğer öğretim materyallerinin kullanımıyla gerçekleştirilebilir. Bazı durumlarda öğretim tasarımcısı, her konuda uzman olamayacağı için izlenecek en uygun yol ve yöntem ise proje yönetimi planı oluşturarak takım projesini işlevsel kılmaktır. Bu ekip çalışması içerisinde öğretim tasarımcısı takımdaki diğer üyeleri en verimli biçimde koordine ederek etkili öğretim programı geliştirebilir.

1.1.4.4. Yeni Düşünceler Geliştirme

Bu aşama, bireyin zihinsel ve beyinsel fonksiyonlarının ürünü olan yeni fikir ve düşünceleri kapsar. Zihinsel etkinlikler ile yeni düşünceler ortaya koymak çok önemli bir yaratıcılık olması yanında, program geliştirme süreci içinde yeni fikirlerin doğmasını sağlamaktadır. Bireyin kendi başına zaman harcaması yanında başkaları ile etkileşimde bulunması, tasarımcıya yeni ufuklar açacak, yeni ve ilginç sayılabilecek düşüncelere götürebilir.

1.1.4.5. Öğretimin Tasarımı

Program konuları ve içeriğine ilişkin yapılan zihinsel, düşünsel ve mantıksal çabalar, tasarımı yapan kişi ya da kişilere, öğretim tasarımı aşamasında yeni ufuklar açar. Meydana gelebilecek olası etkinlikler ve kaliteye ilişkin olumlu ve olumsuz karar ve değerlendirmeler sonucu oluşan bulgular değişikliğe uğratarak iyi bulunan düşünceler uygulama için saklanır. Bu sayede konu için kavram ve iş-görev analizleri (task analysis) olumlu ve doğru işlemlerin ve stratejilerin ortaya çıkmasına yardım eder. Bu uğraşlar ders ortamı için uygun öğrenme ilkelerinin kullanımını sağlamış olur. Program tasarımı aşamasında ya da öğretim programı tasarımında, tasarım aşaması değerlendirme yapma etkinliğine her düzeyde yer vermelidir. Yani bu süreci değerlendirmek için dersin sonu beklenmemelidir.

Öğretim tasarımı ile ilgili başka modellerin birleşmesi ile oluşan farklı bir yaklaşımda Öğretim tasarımı basamakları şu şekilde açıklanmaktadır. Verilen bu aşamalardan ilk altı basamak tasarım bölümü, geri kalan iki basamak ise uygulama bölümü olarak tanımlanmıştır (Venezky ve Osin, 1991:97 aktaran İpek, 2001: 171):

1. Görevin analizi ve tanımı
2. Becerilerin analizi
3. Öğrenen stratejileri
4. Tasarımın önemi ve değeri
5. Öğretim stratejileri
6. Dersin organizasyonu
7. Örnek derslerin tasarımı
8. Geliştirme ve değerlendirme

Öğretim tasarımı konusu büyük öneme sahip olması bakımından İlerleyen kısımlarda çok daha ayrıntılı biçimde ele alınacaktır.

1.1.4.6. Dersin Akış Şemasının Tasarımı

Öğretim programının tasarım ve uygulanması aşamasında yapılacak işlerin adım adım sıralanması önemlidir. Bu sıralamayı belirtmenin yolu da bu işlemleri gösteren akış şemasının (diyagramın) tasarımından geçer. Akış şeması İle yeterli bilginin, konuların işleyiş sıraları ile ilgili geri bildirim verme ve öğretim aşamasında sağlanacak pratik yapma ve eksiklikleri giderici yardım sağlama aktivitesinin açıkça belirtilmesi ve gösterilmesi gerekir. Her ne kadar akış şeması temelde, üç farklı tasarım ve içerik yansıtmasına rağmen basit ve anlaşılır olan birinci ve ikinci derecedeki akış şemaları kullanılması, bilgisayar destekli öğretim program tasarımına yeni başlayanlar için oldukça uygun bir düzeydir.

1.1.4.7. Dersin İçeriğini Sayfalara Veya Kartlara Yazma

Ders konularına ilişkin yazılı metinlerin ve resimlerin gösterilmesi, konunun bir hikaye etme biçiminde yazılı (senaryo) olarak sayfalara ya da hazırlanmış kartlara yazılmasıdır. Konular için sayfa ve kartların düzenlenmesi, hazırlanması esnasında ve sonrasında değerlendirme süreci içinde, deneyimli ve konu uzmanı kişilere ihtiyaç vardır.

1.1.4.8. Dersin Programlanması (Yazılımı)

Yazılan hedef doğrultusunda, konuların ve ünitenin programlanmasında bilgisayar programlama yazılım dili olan diller genellikle kullanılır. Son zamanlarda Pascal, C+, fazlaca karmaşık ve öğrenilmesi zor programlardan daha çok, Visual Basic, Linkway, Live, Hypercard/Hypertalk gibi program yazma becerisi gerektirmeyen program yazılımları ve sistemler öğrenci, Öğretmen ve tasarımcılar tarafından çokça tercih edilmektedirler.

1.1.4.9. Destekleme Materyallerinin Üretilmesi

Bilgisayar destekli öğretim programının etkili olarak uygulanabilmesi için bazı elektronik ve basılı materyaller gerekir. Söz konusu destekleyici materyaller arasında; öğrenci kılavuzları (manuals), öğretmen kılavuzu (rehberi), teknik kullanım katalogu sayılabilir. Son aşamada, bazı diyagramlarla, sınavların, resimlerin ve ödevlerin hazırlanması söz konusudur. Bu materyallere bağlı bilgiler, bilgisayar destekli öğretim programı yönergesinde ve programın kullanıldığı uygulama alanlarında açıkça belirtilmelidir.

1.1.4.10. Değerlendirme Ve Yeniden Gözden Geçirme

Bilgisayar destekli öğretim programı sonunda veya geliştirme aşamasında programın değerlendirme ölçütlerine göre yeniden gözden geçirilmesi, düzeltilmesi, hataların geri bildirim ve yanıtlar yoluyla azaltılması değerlendirmeye hizmet eder. Dersin programının geçerlilik çalışmaları programdaki dersin nasıl yürüdüğü ve öğrenenlerin bunu nasıl algılayıp ne kadar öğrenebildiklerini saptamaya yöneliktir. Bu etkinlikler pilot test analiz ve geçerlik çalışması ile sınırlıdır. Sonuç olarak programın tümü üzerinde kaliteyi gözden geçirme listesi kullanılarak geliştirilen program etkilice değerlendirilebilir (Alessi ve Trollip, 1991). Programın tümü üzerinde genel kanıya ulaşılmış olunur.

1.2. Problem cümlesi

Bu araştırmada, grafik tasarım uygulama dersinin kurumsal kimlik çeşitleri ünitesinin uzaktan eğitim (web tabanlı sistem) ile oluşturabilirliği sorusuna cevap aranmış ve bu doğrultuda kurumsal kimlik çeşitleri ünitesinin web tabanlı programı hazırlanmıştır.

1.3. Araştırmanın Amacı

Türkiye'de son yıllarda yapılmış pek çok uzaktan eğitim programı örnekleri görmek mümkündür. Bu konuda yapılmış çok sayıda program örneğinin olması maalesef programların etkili ve verimli olduğu anlamını taşımamakta. Yapılmış pek çok çalışma eğitim-öğretim odaklı olmaktan çok teknoloji odaklı bir yapıdadır. Özellikle pek çok hazırlanmış web tabanlı uzaktan eğitim programı ders notlarının web sitesine indirilmesinden öte bir anlam ifade etmemektedir. Bu tür uzaktan eğitim programları; başlangıçta zihniyet yanlışlığı ve sonrasında da programın başlangıcından en sonundaki değerlendirme kısmına kadar yapılan yanlış uygulamalar yüzünden etkili ve verimli olamamaktadır.

Okullar, öğrencilerin belli bir yaşa kadarki hayatları için çok önemlidir. Çünkü “ağaç yaşken eğilir” sözüyle çocukların küçük yaşlarda zaman geçirdiği okul ortamı onların geleceği bakımından büyük öneme sahiptir. Nasıl şekillenirlerse o doğrultuda bir yaşantıları olur. Belli bir yaştan sonra, kişiliği oturmuş ve davranışları şekillenmiş gençlerin okul ortamında sosyalleşmeden öte kazanacağı tek şey bilgidir. Bu doğrultuda kişi en doğru bilgiye en hızlı ve en kolay şekilde ulaşabilmelidir. Okula gidemediği süreçte dahi bilgiye ulaşabilmelidir. Okulda öğrendiğini pekiştirmeli ve sayısız kez tekrarlayabilmelidir. Bu araştırmanın amacı: web tabanlı uzaktan eğitim programlarının, sınıf içi eğitime destek ve alternatif olabilecek bir yapı olduğunu gösteren örnek programın hazırlanmasıdır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki alt problemlere cevap aranmıştır.

1.4. Alt Problemler

1. Hazırlanan program, kurumsal kimlik çeşitleri konusunu etkin bir şekilde aktarabilmekte midir?
2. İçerik hedefleri gerçekleştirecek nitelikte midir?
3. İçerik organizasyonu açık ve anlaşılır mıdır?
4. Örnekler konunun anlaşılmasına katkı sağlayıcı nitelikte midir?
5. Bilgiler güncelleştirebilir midir?
6. Program güncelleştirilebilir midir?
7. Değerlendirme süreçleri yeterli midir?

1.5. Araştırmanın Önemi

Bu araştırmanın hem web tabanlı uzaktan eğitim sistemleri hazırlayan kuruluşlara hem de eğitim ve bilgiye ulaşma konusunda etkili bir kaynak olarak kullanılacağı düşünülmektedir. İlgili konu üzerine, gerekli bilgilerin yer almasıyla konunun mekan ve zaman sınırlaması olmadan ulaşılabilir olması bakımından önemlidir. Her hangi bir sebeple ilgili konuya ulaşmakta güçlük çeken kişiler için faydalı olması düşünülmektedir. Sürekli eklentilerle zenginleşmesi ve etkileşimli iletişim kurulabilmesi özelliği ile güncel bilgiye ulaşımı sağlaması düşünülmektedir.

1.6. Sayıtlar

Grafik tasarım uygulama dersinin kurumsal kimlik çeşitleri ünitesinin web tabanlı eğitimi için gereken kaynak araştırmaları ve hazırlanan program ile eğitim için yeterlidir.

1.7. Sınırlılıklar

Bu araştırma;

1. Bu araştırma, grafik tasarım uygulama dersinin kurumsal kimlik çeşitleri ünitesi ile sınırlıdır.

2. Uzaktan eğitim çalışmalarından bilgisayar ve internet teknolojileriyle sınırlıdır.

3. Çalışma özellikle internet boyutunda asenkron eğitim etkinlikleriyle sınırlıdır. Çünkü asenkron eğitim senkron eğitime göre maliyet olarak düşük olması ve teknik donanım açısından daha az araç-gereç gerektirdiği için senkron eğitime göre daha yaygındır.

BÖLÜM II

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları ve geliştirilmesi, verilerin toplanması, verilerin çözümlenmesi ve yorumlanmasına yer verilmiştir.

2.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma tarama modelinde betimsel bir özellik taşımaktadır. Araştırmayla mevcut durumlar ve şartlar aynen ortaya konmaya çalışılmıştır.

Araştırma grafik tasarım uygulama dersinin kurumsal kimlik çeşitleri ünitesinin web tabanlı olarak internet üzerinden verilmesine dair yazılı ve görsel kaynakların araştırılıp derlenerek konu kapsamının içeriği hazırlandı. Bu derlemeler, bilimsel kaynaklara dayalı olması nedeniyle araştırma betimsel niteliktedir.

Hazırlanan içeriklerin ilgili programlarla (photoshop – dreamweaver) bir araya getirilerek, internette görülebilir ve kullanılabilir bir hale getirildi. Var olan bir web sayfasında yayınlanarak kullanıma sunulmuştur.

Örnek resimler tarayıcılarla taranıp bilgisayar ortamında dijital hale getirildi. Konu içeriği ilgili dokümanlardan bilgisayara yazma ve tarama yöntemiyle aktarıldı. Taranan yazılar, özel programla (Fine Reader 8) dijital yazı formatına dönüştürüldü.

Photoshop CS programında hazırlanan programın arayüzü, Adobe imageready CS programı ile html formatına dönüştürüldü. Html formatındaki dosya

Dreamweaver programında düzenlenerek kullanılır hale getirildi. İlgili Metinler 12 punto ve Verdana yazı karakteri kullanılarak html dosyasına eklendi. Konu başlıkları ile dosyalar ayrı ayrı çoğaltıldı. Konu başlıkları kırmızı renkle belirginleştirildi.

Programın arayüzü, sorunsuz bir biçimde görsel olarak çalışmasını sağlamak için ekranı tamamen kaplama özelliğine sahiptir. Böylelikle her hangi bir boyutta olan monitörün ekran alanını doldurarak rahat kullanımı sağlar. İçerik metinleri de arayüzle birlikte görüntüyü tamamlayarak ekranı kaplar bir yapıya ve esnekliğe sahiptir. Yazılar hiçbir şekilde bir yerde sabit kalmayarak görsel bir kirlilik yaratmamaktadır.

Örnek resimlerin boyutları, ekranda görülmeleri gereken büyüklükte ayarlanarak ilgili dosyaların yer aldığı klasörlere dahil edildi. Ait oldukları konunun ilgili yerlerine tablo içlerinde yerleştirildi. Resimlerin ne olduklarını anlatan kısa açıklamaları hemen altlarında yazıldı.

Arayüzün sol tarafında yer alan menü aracılığı ile ulaşmak istenilen konunun başlığına fare (Mouse) ile tıklanarak ulaşılabilinmesi sağlandı. Kolay erişim için menü kısmı ekranda sabit görünür bir yapıda hazırlandı.

Program istenildiği zaman güncellenebilir, her hangi bir konu başlığı, örnek resim ve içerik eklenebilir ve silinebilir yapıda hazırlandı.

2.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın çalışma evrenini, grafik tasarım uygulama dersi oluşturacaktır. Örneklemine de kurumsal kimlik çeşitleri ünitesi oluşturacaktır.

2.3. Veri Toplama Aracı ve Geliştirilmesi

Bu çalışmada konu ile ilgili bilgilere yazılı ve görsel kaynakların taranması yoluyla ulaşılacaktır. Konuyla ilgili literatürler de incelenmiştir. Konunun kapsadığı platform olan internet ortamında da gerekli bilgilere ulaşılmış ve elde edilen bütün verilerin derlenmesi ile birlikte konunun içeriği elde edilmiştir.

BÖLÜM III

BULGULAR

3. ÖNERİLEN PROGRAMIN YAPISI

3.1. Giriş

Pek çok üniversite var olan programlarının erişilebilirliğini artırmak ve yeni teknolojilerin sağladığı avantajlardan faydalanabilmek için yeni programlar tasarlama yolunu seçmektedirler. Oluşturacakları yeni programlar sayesinde daha fazla kişiye yeni yöntemler kullanarak klasik eğitim anlayışının dışında bir eğitimi vermeyi hedeflemektedirler.

Bu çalışmada Web Tabanlı Uzaktan Eğitim'e örnek olması açısından bir uzaktan eğitim programı hazırlanmıştır. Hazırlanan bu program, üniversitelerin grafik bölümünde okutulmakta olan grafik tasarım uygulama dersinde kurumsal kimlik çeşitleri ünitesinin, uzaktan eğitim yöntemi ile verilmesini hedeflemektedir. Bu uygulama ile konu ile ilgili bilgileri öğrenci ve eğitimcilerin kolaylıkla temin edebilmelerini amaçlamaktadır

3.2. Grafik Tasarım Uygulama Dersinin Kurumsal Kimlik Çeşitleri Ünitesinin Web Tabanlı Verilmesine İlişkin Hazırlanan Program

Grafik Tasarım Uygulama Dersinin Kurumsal Kimlik Çeşitleri Ünitesinin Web Tabanlı Verilmesine İlişkin hazırlanan uzaktan eğitim programında dersin notlarının html düzenleyicisi kullanılarak belirlenen bir taslağa göre düzenlenerek, web sayfalarında görüntülenebilecek hale getirilmiştir. Html düzenleyicisi olarak Macromedia Dreamweaver programı kullanılmıştır. Kullanıcıların web üzerinden mesaj atmasını sağlayan Mesaj Tahtası (Forum) sayfasının hazırlanması aşamasında ASP yazılımları kullanılmıştır. Resimlerin düzenlenmesinde imaj editör programları kullanılarak görsel yönden de güzel olan web sayfaları hazırlanmıştır. Bununla birlikte hazırlanan web sayfalarının çalışabilmesi için üzerinde "Microsoft Windows

XP" işletim sistemi kurulu bir bilgisayar kullanılmıştır. Bir önceki bölümde kullanılan bu programlar hakkında yeterli bilgiye ulaşılabilir.

Hazırlanan web sayfalarında şu bölümler bulunmaktadır.

Ana Sayfa

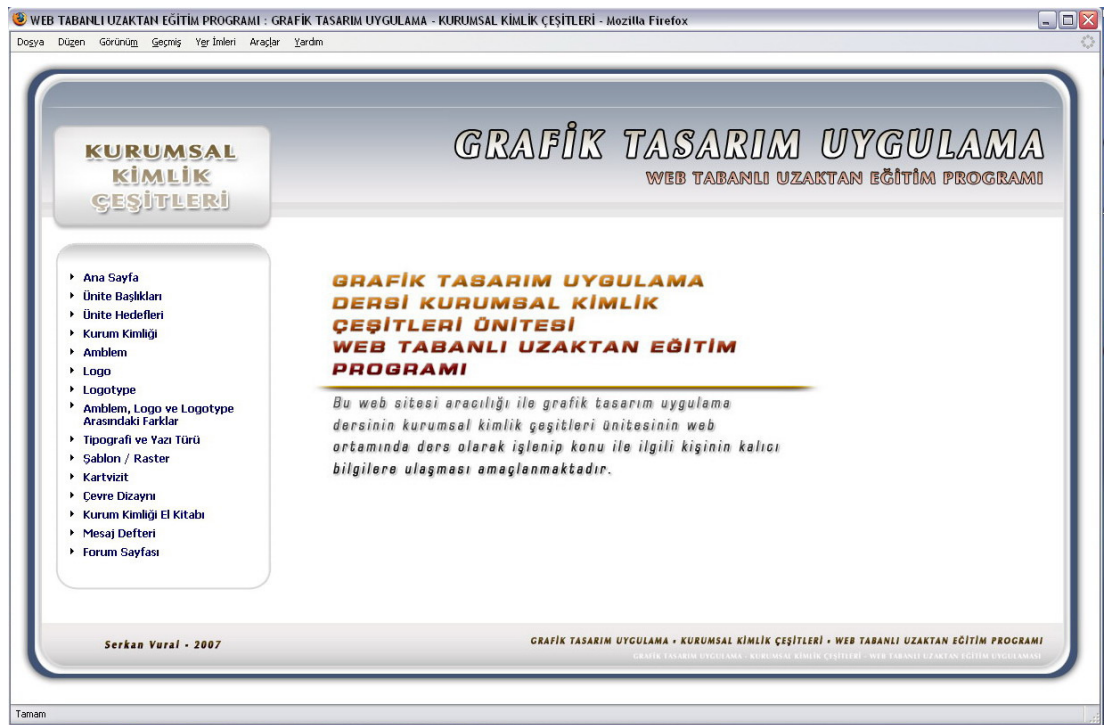
- Ünite Başlıkları
- Ünite Hedefleri
- Kurumsal Kimlik Çeşitleri
- Kurum Kimliği
- Amblem
- Logo
- Logotype
- Amblem, Logo ve Logotype Arasındaki Farklar
- Tipografi ve Yazı Türü
- Şablon / Raster
- Kartvizit
- Çevre Dizaynı
- Kurum Kimliği El Kitabı
- Mesaj Defteri
- Forum Sayfası
- Değerlendirme Testi

Ders içeriklerinin yer aldığı sayfalar öğrencilerin sayfaları en iyi, en kolay ve en verimli şekilde kullanabilmeleri düşünülerek hazırlanmıştır. Sayfaların görsel yönden kullanıcıya hitap etmesi için gerekli düzenlemeler yapılarak konuların kolayca anlaşılması sağlanmıştır. Bunun yanında sayfalar arasında kolayca gezinebilmek amacıyla gerekli menü görsel alanın solunda yer almıştır.

Hazırlanan bu uzaktan eğitim programı internetteki web adresinde (www.serkanvural.com/tez) kişilerin herhangi bir zamanda ulaşabilecek şekilde kullanıma sunulmuştur. Hazırlanan tüm bu web sayfalarının ekran görüntüleri ve bölümlerle ilgili kısa açıklamalar ve konuların içeriği ilerleyen sayfalarda verilmiştir.

3.2.1. Ana Sayfa

Uzaktan eğitimi verilen kurumsal kimlik çeşitleri ünitesinin ana sayfası olup genel görünümü içerir. Ana sayfadan diğer sayfalara ulaşabilmek için, görsel alanda yer alan menüdeki konu başlıkları kullanılabilir. Aşağıda ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 48 : (Önerilen Program Ana Sayfa Bölümünün Ekran Görüntüsü)

Ana sayfadan; ders ile ilgili konu ve içeriklerin yer aldığı metin ve resimlerin olduğu sayfalara, ünitenin başlık ve alt başlıklarını içeren sayfaya, kişilerin her an görüş bildirip sorularına yanıt bulabilecekleri forum sayfasına, yapılmış örneklerin olduğu sayfaya ve ders ile ilgili yapılacak çalışmanın örnek uygulamasını içeren sayfaya ulaşabilecekleri bağlantılar bulunmaktadır. Ayrıca ziyaret eden kişilerin görüş ve önerilerini ekleyebilecekleri mesaj defteri sayfasına ulaşabilecekleri bağlantıda yer almaktadır.

3.2.2. Ünite Başlıkları

Ünite başlıkları sayfasında, ünitenin içeriğinin başlık ve alt başlıklarının yer aldığı sayfadır. Bu sayfada yer alan başlıklardan konu içeriklerinin görüntülediği sayfalara bağlantılarda yer almaktadır. Böylelikle konu içeriğinin olduğu sayfalara kolayca ve hızlı bir şekilde ulaşılabilir. Aşağıda ünite başlıkları sayfasının ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 49 : (Önerilen programın ünite başlıkları bölümünün ekran görüntüsü)

Konu başlıkları içeriğin sunum sırasına göre listelenmiştir. Konuların başlıkları ve alt başlıklarda farklı renkler kullanılmıştır. Bu sayede kişiler konuları takip ederken başlık ve alt başlıklarını daha iyi ayırt edebilecektir.

ÜNİTE BAŞLIKLARI

Bölüm 1:

Kurum Kimliği:

Kurum Kimliği Nedir?

Kurum Kimliğinin Tarihçesi

Kurum Kimliği Çeşitleri

Monolitik Kimlik (Tek Çeşit)

Desteklenmiş Kimlik (Şemsiye)

Markalaştırılmış Kimlik

Kurum Kimliğinin Oluşturulması

Kurum Rengi

Kurum İşareti (Kurum Logosu ve Sembolü)

Bölüm 2:

Amblem:

Amblemin Kurumların Görsel Kimliği Açısından Önemi

Amblem Tasarımında Aranılan Özellikler

Özgünlük

Sadelik

Estetik Özellikler

Endüstriyel ve Ekonomiklik

Amblem Tasarımının Sınıflandırılması

Formlarını Ürünün Baş Harflerinden Alan Amblemler

Firma Hakkında Bir İmaj Veren Biçimlerden Oluşan Amblemler

Harf ve Firma Hakkında İmaj Veren Amblemler

Firma Hakkında Yeni Bir İmaj Veren Amblemler

Bölüm 3:

Logo:

Bölüm 4:

Logotype

Logotype'ların Sınıflandırılması

Alfabetik Formlardan Oluşan logotype'lar

Somut – Soyut Formlardan Oluşan Logotype'lar

Sembol ve Sayılarla Oluşturulan Logotype'lar

Bölüm 5 :

Logo – Logotype'ın Özellikleri

Amblem, Logo ve Logotype Arasındaki Farklar

Bölüm 6:

Tipografi ve Yazı Türü

Şablon/Raster

Kartvizit

Çevre Dizaynı

Kurum Kimliği El Kitabı

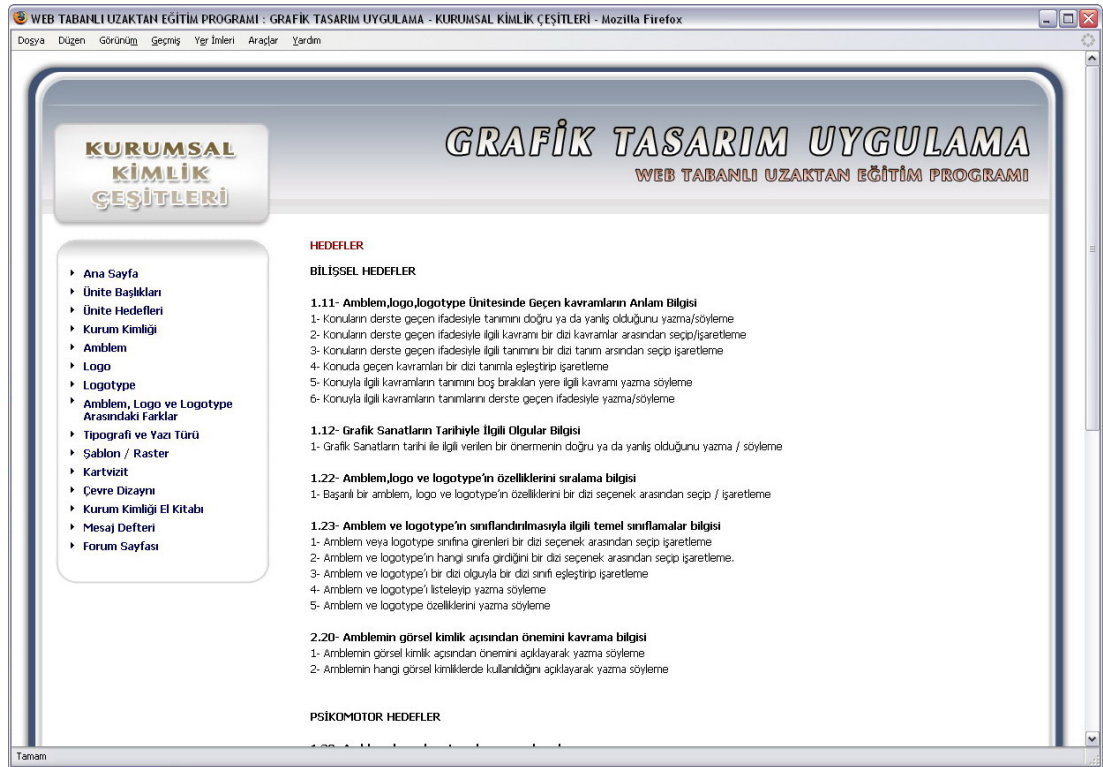
Kurum Kimliği El Kitabında Bulunması Gerekenler

Kurumsal Kimlik Tasarımında Dikkat Edilmesi Gereken Unsurlar

3.2.3. Ünite Hedefleri

Ünite hedefleri sayfasında, ünitenin içeriğinin kullanan kişiye kazandırması beklenen olası davranışlar ile ilgili bilgilerin yer aldığı sayfadır.

Aşağıda ünite hedeflerinin yer aldığı sayfanın ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 50 : (Önerilen programın hedef davranışlar sayfasının ekran görüntüsü)

3.2.3. ÜNİTE HEDEFLERİ

3.2.3.1 BİLİŞSEL HEDEFLER

1.11- Amblem, logo, logotype Ünitesinde Geçen kavramların Anlam Bilgisi

1- Konuların derste geçen ifadesiyle tanımını doğru ya da yanlış olduğunu yazma/söyleme

2- Konuların derste geçen ifadesiyle ilgili kavramı bir dizi kavramlar arasından seçip/işaretleme

3- Konuların derste geçen ifadesiyle ilgili tanımını bir dizi tanım arsından seçip işaretleme

4- Konuda geçen kavramları bir dizi tanımla eşleştirip işaretleme

5- Konuyla ilgili kavramların tanımını boş bırakılan yere ilgili kavramı yazma söyleme

6- Konuyla ilgili kavramların tanımlarını derste geçen ifadesiyle yazma/söyleme

1.12- Grafik Sanatların Tarihiyle İlgili Olgular Bilgisi

1- Grafik Sanatların tarihi ile ilgili verilen bir önermenin doğru ya da yanlış olduğunu yazma / söyleme

1.22- Amblem, logo ve logotype'ın özelliklerini sıralama bilgisi

1- Başarılı bir amblem, logo ve logotype'ın özelliklerini bir dizi seçenek arasından seçip / işaretleme

1.23- Amblem ve logotype'ın sınıflandırılmasıyla ilgili temel sınıflamalar bilgisi

1- Amblem veya logotype sınıfına girenleri bir dizi seçenek arasından seçip işaretleme

2- Amblem ve logotype'ın hangi sınıfa girdiğini bir dizi seçenek arasından seçip işaretleme.

3- Amblem ve logotype'ı bir dizi olguyla bir dizi sınıfı eşleştirip işaretleme

4- Amblem ve logotype'ı listeleyip yazma söyleme

5- Amblem ve logotype özelliklerini yazma söyleme

2.20- Amblemin görsel kimlik açısından önemini kavrama bilgisi

1- Amblemin görsel kimlik açısından önemini açıklayarak yazma söyleme

2- Amblemen hangi görsel kimliklerde kullanıldığını açıklayarak yazma söyleme

3.2.3.2. PSİKOMOTOR HEDEFLER

1.20- Amblem, logo, logotype konusuna hazırlanma

1- Amblem, logo, logotype konusunu belirleme

2- Ürün adını belirleme

3- Ürün için ön araştırma yapma

4- Çalışmaya başlama

3.10- Amblem, logo, logotype için taslak oluşturma

1- Ürünün adını, baş harfini veya ürünü ifade eden bir şekil kullanarak taslak oluşturma

2- Taslağın siyah-beyaz dengesini kurma

3- Taslağı renklendirme

4- Amblem, logo veya logotype'ın orijinal halinin çizimi

3.2.3.3. DUYUŞSAL HEDEFLER

2.10- Atölye kurallarına uymaya razı oluş

1- Derse zamanında gelme

2- Ders süresini iyi kullanma

3- Planlı ve düzenli çalışma

4- Ekonomik olma

5- Arkadaşlarıyla uyum içinde çalışma

2.20- Araştırma yapmaya istekli oluş

1- Konuyla ilgili literatür tarama

2- Konuyla ilgili yayınları takip etme

3- Konuyla ilgili uzman kişileri bulma

2.30- Çevrede gördüğü amblem logo logotype örneklerini izlemekten zevk alış

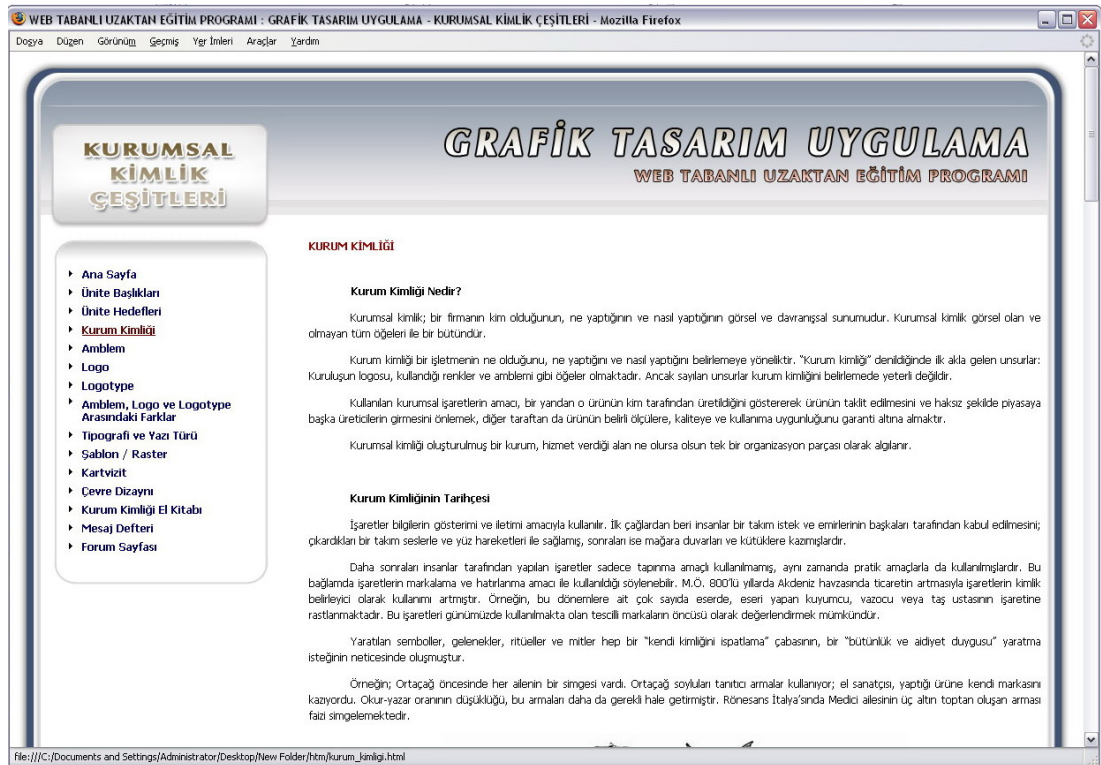
1- Kullandığı ürünlerin amblem logo veya logotype'larını izleme inceleme

2- Televizyonda rastladığı amblem logo veya logotype örneklerini izleme

3.2.4. Kurum Kimliği

Kurum kimliği sayfasında, ünitenin kurum kimliği ve çeşitleri ile ilgili bilgilerin yer aldığı sayfadır. Konu, yazılı bilgiler ve çeşitli örneklerle daha anlaşılır hale gelmiştir.

Aşağıda kurum kimliği konusunun yer aldığı sayfanın ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 51 : (Önerilen programın kurum kimliği sayfasının ekran görüntüsü)

3.2.4. Kurum Kimliđi

3.2.4.1. Kurum Kimliđi Nedir?

Kurumsal kimlik; bir firmanın kim olduđunun, ne yaptıđının ve nasıl yaptıđının görsel ve davranışsal sunumudur. Kurumsal kimlik görsel olan ve olmayan tüm öğeleri ile bir bütündür. (Okay, A. 2002, S. 36)

Kurum kimliđi bir işletmenin ne olduđunu, ne yaptıđını ve nasıl yaptıđını belirlemeye yöneliktir. “Kurum kimliđi” denildiđinde ilk akla gelen unsurlar: Kuruluşun logosu, kullandığı renkler ve amblemi gibi öğeler olmaktadır. Ancak sayılan unsurlar kurum kimliđini belirlemede yeterli değildir.

Kullanılan kurumsal işaretlerin amacı, bir yandan o ürünün kim tarafından üretildiđini göstererek ürünün taklit edilmesini ve haksız şekilde piyasaya başka üreticilerin girmesini önlemek, diđer taraftan da ürünün belirli ölçülere, kaliteye ve kullanıma uygunluđunu garanti altına almaktır. (Teker, U. 2002, S:104)

Kurumsal kimliđi oluşturulmuş bir kurum, hizmet verdiđi alan ne olursa olsun tek bir organizasyon parçası olarak algılanır.

3.2.4.2. Kurum Kimliđinin Tarihçesi

İşaretler bilgilerin gösterimi ve iletimi amacıyla kullanılır. İlk çağlardan beri insanlar bir takım istek ve emirlerinin başkaları tarafından kabul edilmesini; çıkardıkları bir takım seslerle ve yüz hareketleri ile sağlamış, sonraları ise mağara duvarları ve kütüklere kazımışlardır.

Daha sonraları insanlar tarafından yapılan işaretler sadece tapınma amaçlı kullanılmamış, aynı zamanda pratik amaçlarla da kullanılmışlardır. Bu bağlamda işaretlerin markalama ve hatırlanma amacı ile kullanıldığı söylenebilir. M.Ö. 800’lü yıllarda Akdeniz havzasında ticaretin artmasıyla işaretlerin kimlik belirleyici olarak kullanımı artmıştır. Örneğin, bu dönemlere ait çok sayıda eserde, eseri yapan kuyumcu, vazocu veya taş ustasının işaretine rastlanmaktadır. Bu işaretleri

günümüzde kullanılmakta olan tescilli markaların öncüsü olarak değerlendirmek mümkündür. (Teker, U. 2002, S:103-104)

Yaratılan semboller, gelenekler, ritüeller ve mitler hep bir “kendi kimliğini ispatlama” çabasının, bir “bütünlük ve aidiyet duygusu” yaratma isteğinin neticesinde oluşmuştur. (Okay, A. 2002, S. 19)

Örneğin; Ortaçağ öncesinde her ailenin bir simgesi vardı. Ortaçağ soyluları tanıtıcı armalar kullanıyor; el sanatçısı, yaptığı ürüne kendi markasını kazıyordu. Okur-yazar oranının düşüklüğü, bu armaları daha da gerekli hale getirmiştir. Rönesans İtalya’sında Medici ailesinin üç altın toptan oluşan arması faizi simgelemektedir. (Becer, E. 1997, S:193-194)



Mainz’li baskı ustaları Fust
ve Schoffer’in kullandığı ağac
oyma arma 1462

Resim 1



1468’de Londra’da kurulan
Oxford Üniversitesi
basımevinin arması

Resim 2



Vicenzeli matbaacı Agostino
Dalla Noce’nin kartal-aslan
karışımı arması-1587

Resim 3



Albrecht Dürer’in
arması

Resim 4



Yayı tasarımcısı
Giampaolista Bodoni’nin
arması

Resim 5

Amerika Birleşik Devletleri ve İngiltere’de kurum kimliği, çoğu uluslar arası alanda faaliyet gösteren holdingler tarafından bilinçli bir şekilde geliştirilmiş ve korunmuştur. Kuruluşların stratejik yönelim düşünceleri kurum kimliği düşüncesinin platformunu hazırlamıştır. (Okay, A. 2002, S. 27)

3.2.4.3. Kurum Kimliği Çeşitleri

3.2.4.3.1. Monolitik Kimlik (Tek Çeşit)

Kurum her yerde, baştan aşağı tek isim ve tek bir görsel stil kullanır. Shell, THY, Mc Donald's, Ford, IBM gibi. (Kartal, Z.1999,S. 74)



Resim 6



Resim 7



Resim 8

(Monolitik Kimlik Örnekleri)

Monolitik kimliğin esas gücü, organizasyon tarafından tanıtılan her ürün ve hizmetin, aynı isime, stile, niteliklere ve karaktere sahip olmasındadır. Personelle, şirketle ve dışarıdaki kimselerle ilişkiler açık ve tutarlıdır. Ana kuruluş tarafından bu tip kuruluşları kontrol etmek nispeten kolaydır ve genellikle daha ucuz ve ekonomiktir.

Monolitik kimliğin bir özeliği de uzun yaşam süresidir. Bu tip kimliğe sahip olan kuruluşlar bu kimliklerini zaman içerisinde küçük değişikliklerle uzun süreli olarak kullanabilmektedir. (Okay, A. 2002, S. 46)

Tek kimliği tercih eden kurumlar genellikle bankalar, havayolları kuruluşları ve petrol şirketleridir.

3.2.4.3.2. Desteklenmiş Kimlik (Şemsiye)

Günümüzün büyük holdingleri çeşitli alanlarda faaliyette bulunduklarından dolayı, genellikle çoklu kimlikleri vardır. Eczacıbaşı, Sabancı veya Koç grubunun değişik alanlardaki her faaliyeti ayrı bir şirketmiş gibi ortaya konurken bir yandan da

holdingin varlığı vurgulanmaktadır. Koç grubuna bağlı olan Migros, Maret, Arçelik, Beko, Tofaş ve Aygaz gibi şirketler bu yapıya örnek olarak gösterilebilir.



Resim 9



Resim 10



Resim 11



Resim 12

(Desteklenmiş Kimlik Örnekleri)

Desteklenmiş bir kimlik yapısı, organizasyonun tek tek alanlarının kolayca tanınması ve aynı zamanda da daha büyük bir bütünün parçası olarak görülmesi temeline dayanmaktadır.

Desteklenmiş kimliği kullanmanın en büyük avantajlarından birisi, kuruluşun gerektiğinde kendi kimliğini, gerektiğinde ana kuruluşun kimliğini ileri sürebilmesi veya kullanabilmesidir. (Okay, A. 2002, S. 47-51)

Bu gibi kuruluşlarda hem ana firmanın hem de yan kuruluşların ve bunların markalarının kendi kimlikleri vardır. Yani kurum, bir dizi etkinliğini ve şirketini bir grup adı, şemsiyesi ve kimliği altında toplar. General Motors; OPEL. Altınyıldız; Beymen, Benetton, Sisley. Koç; Arçelik, BEKO. Sabancı; Lassa, Brissa gibi. (Kartal, Z.1999,S. 74)

3.2.4.3.3. Markalaştırılmış Kimlik

Günümüzde markalı ürünler üreten kuruluşlar kendi kimliklerinden ziyade sahip oldukları markaların kimliklerini ön plana çıkarmaktadır. Markalaşmış kimlik yapısında alt kuruluşların kendi kimlikleri vardır ama ana firma tanınmaz. Markaların birbiriyle ve ana kuruluşla arasında bir bağlantı yokmuş gibi görünür ve

öyle algılanır. Bu tür markalara; Unilever grubuna bağlı olan ürünlerden Sana, Lipton Ice Tea veya Calve Hazır Çorbaları örnek olarak verilebilir.



Resim 13



Resim 14

(Markalaştırılmış Kimlik Örnekleri)

Tüketici çok ayrıntılı ilgilenmediği sürece bu markaların ardındaki kuruluşları tanımaz.

Aynı şirketten olan markalar piyasada rekabet edebilirler. Ancak bunun dezavantajı, bu markaların aynı, değişmez, sabit yerden geldiği tüketici tarafından öğrenildiğinde tüketici gözünde şirketin bütünlüğü zarara uğrayacaktır. (Okay, A. 2002, S. 51-52)

3.2.4.4. Kurum Kimliğinin Oluşturulması

3.2.4.4.1. Kurum Rengi

Renk, her görsel kimliğin önemli unsurlarından biridir. Renk bilimi araştırmacıları her renge ayrı anlamlar yüklemektedirler. Kuruluşlar da hedef gruplarında yaratmak istedikleri etkiye göre, kendilerine uygun gelen rengi seçmektedirler.



Resim 15



Resim 16



Resim 17

Bir kuruluşun yönetim çizgisi, verilen renklerle çizilmektedir. Kurum rengi kuruluşa uymalıdır. Temel renkler, çok sayıda kuruluş tarafından kurum rengi olarak kullanılmakta böylelikle de bir rengin bağımsızlığı söz konusu değildir. Bu nedenle çok sayıda ek renk getirilmiştir, burada dikkat edilmesi gereken nokta, bir ya da iki rengin yönetimi ele alması ve diğer renklerin düşük oranda kullanılmasıdır.

Gerhard Regenthal renk etkilerini ve uyandırdıkları duyguları şu şekilde saptamıştır:

Renkler	Duygusal Etkiler
Kırmızı (kanın, hareketin ve heyecanın rengi)	- Güçlü, teşvik edici, tahrik edici, meydan okuyucu - Aktif, enerjik, azimetli, güçlü - Uyarıcı, koruyucu, savunucu
Turuncu (şenliğin, heyecanın rengi)	- Heyecanlı, teşvik edici - Neşeli, mutlu
Sarı (güneşin rengi)	- Heyecanlı, teşvik edici, tahrik edici - Neşeli, mutlu - Hoş, güzel
Yeşil (doğanın, dinlenmenin rengi)	- Dinlendirici, sakinleştirici, arabulucu, dengeleyici, sakin - Rahat
Mavi (gökyüzü rengi)	- Rahatlatıcı, sakinleştirici, dengeleyici, - Şerefli, gösterişli - Melankolik, mutsuz
Vişne Çürüğü (Violet) (şerefın rengi)	- Heyecanlı, teşvik edici, tahrik edici - Neşeli, mutlu - Hoş, güzel
Kahverengi (toprağın rengi)	- Güvenli, emniyetli - Rahat - Melankolik

Tablo 5 : Regenthal'in Renklere Atfetmiş Olduğu Duygusal Renkler

Renkler, kurumun özelliklerine göre oldukça farklı bir biçimde yaşanabilir. Aynı renk farklı kurumlarda kullanıldıkları çevre ve bağlantılara göre farklı olarak algılanabilmektedir.

Renkler moda bakımından değişikliğe uğrayabilmektedir. 1970'li yılların başında sıcak renkler (bej-kahverengi) çok moda iken 1980'li yılların ortasından itibaren soğuk renkler (beyaz, gri, mavi gibi) tercih edilmektedir. Kurum rengi belirlenirken tercih edilen renk çok önemlidir, çünkü sonradan rengi değişen kuruluşun hedef grubu tarafından tanınması tamamıyla değişebilir.

Renklerin kültürlere göre farklı anlamalara sahip oldukları da gözden kaçmaması gereken bir özelliktir. Bir ülkede bir renge atfedilen bir renk başka bir ülkede zıt bir kavramda karşımıza çıkabilmektedir. Uluslararası alanda faaliyet gösterecek olan kuruluşlar için dikkat edilmesi gereken bir noktadır.

Kurum renklerinin kullanımında aşırıya kaçılmamalı ve renkler çok fazla göze batmamalıdır. Rengin etkisi sakinleştirici ve kurumun ciddiyetini vurgulayıcı olmalıdır. (Okay, A. 2002, S. 136-140)

3.2.5. Amblem

Amblem sayfasında, ünitenin amblem konusuna ilişkin konu ve ilgili bilgilerin yer aldığı sayfadır. Konu, yazılı bilgiler ve çeşitli örneklerle daha anlaşılır hale gelmiştir.

Aşağıda amblem konusunun yer aldığı sayfanın ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 52 : (Önerilen programın amblem sayfasının ekran görüntüsü)

3.2.5. Amblem

Amblem, kurumlara görsel kimlik kazandıran, sözcük özelliği göstermeyen, soyut veya nesnel görüntülerle ya da harflerle oluşturulan simgelerdir.

Amblem, bir kurumun felsefesinin basit bir çizim içine sığdırılmasına imkan verir. O kurumun kendisini dış dünyaya tanıtmasında ve dış dünya ile görsel iletişim sağlamada kurum amblemi önemli bir işleve sahiptir.



Resim 18



Dormen Tiyatrosu

Resim 19



Resim 20

(Amblem Örnekleri)

3.2.5.1. Amblemin Kurumların Görsel Kimliği Açısından Önemi:

Amblem bir kuruluşun çalışma alanını, boyutlarını, üretim piyasasındaki alanı hakkında oluşmuş düşünceleri simgeler. Sürekli bir reklam kampanyası içinde yer alan amblesmler geçerlilik sağlamışsa, hedefine ulaşmış demektir.

Bir sergi, bir kongre, bir fuar, dernek ya da her kuruluşun, hedef kitlesine kendisini tanıta bilmesi için amblesmler gereklidir.

Amblesmler soyut veya nesnel görüntülerden veya harflerden oluşturulabilir. Bir amblesmlin birincil görevi ait olduğu kurum hakkında, amblesmleri gören kişide o kuruma ilişkin olumlu bir kurum imajının oluşmasına imkan sağlamaktır. Bu özelliğin yanı sıra, bir amblesml kurum felsefesinin ve kurumsal kimliğin kurum içi personel ve kurum dışındaki müşteriler tarafından görsel olarak algılanmasında ve görsel kimliğin oluşturulmasında çok önemli bir yere sahiptir.

3.2.5.2. Amblem Tasarımında Aranılan Özellikleri

Bir amblemin dikkat çekici, firmayı tanıtıcı, özgün ve estetik özellikleri bir arada taşıması gerekir. Bu tür özelliklere sahip olmaması, bir amblemin başarı şansını azaltır. Diğer taraftan, grafiksel açıdan iyi tasarlanmış olmakla beraber, dikkat çekmeyen, ya da diğer firma amblemlerinden çarpıcı şekilde ayırt edici özelliklere sahip olmayan bir ambleme başarılı sayılamaz. Amblem tasarımında aranılan özellikleri dört ana başlık altında toplamak mümkündür: Özgünlük, sadelik, estetik, endüstriyel ve ekonomiklik.

3.2.5.2.1. Özgünlük

Amblem tasarımında özgünlük, ana çizgileriyle; başkasına benzememe veya kendine ait olma biçiminde tanımlanır. Böylece verilen mesajın yoğunluk noktası seçilebilir. Özellikle yeni kurulan şirketler kendilerini kamuoyuna tanıtırken, kurumun tanıtıcı kimliği maliyetinde olan amblemlerini tamamen yeni bir buluş olarak halka benimsetmeyi ön plana almak zorundadır.

Amblem tasarımında özgünlüğü sağlamak, grafik tasarımcının kurum hakkında topladığı bilgileri iyi ayıklayabilmesine ve en dikkat çekici özelliğini ön plana çıkarabilmesine bağlıdır.

Örneğin; Ziraat Bankasının ambleminde “Z” harfinden oluşan buğday başağı vardır, daha çok köylüye kredi veren banka, akılda kalıcı olması açısından hedef kitleye uygun bir amblem seçmiştir. Toplumların kültürel yaşam tarzı ve gelenekleri de grafik tasarımcının

Özgün çalışmaları için bir ilham kaynağı olabilir. Örneğin; ünlü araba markası Mercedes’in üç köşeli yıldızı, teknoloji, sağlamlık ve prestiji temsil etmektedir. Dünyadaki tüm toplumlarda yıldız, üretkenlik doğurganlık, hareket, ulaşılmazlık ve yol gösterici olarak değerlendirilmiştir. Bugün dünyadaki ülkelerin çoğunluğunun ulusal simgeleri yıldızdır.

Örneğin; Ziraat Bankasının ambleminde “Z” harfinden oluşan buğday başağı vardır, daha çok köylüye kredi veren banka, akılda kalıcı olması açısından hedef

kitleye uygun bir amblem seçmiştir. Toplumların kültürel yaşam tarzı ve gelenekleri de grafik tasarımcının özgün çalışmaları için bir ilham kaynağı olabilir.

Bir amblemin özgün olabilmesi için;



- Kurumun önemli bir özelliğini ortaya çıkarabilmelidir.
- Tekrar edilmiş olmamalıdır.
- Hedef kitleye hitap edebilmelidir.
- Başka bir amblemi hatırlatmamalıdır.

3.2.5.2.2. Sadelik

Grafik tasarımda, teknik ve estetik bilgilerin birleştirilmesiyle ortaya çıkan sadelik kavramı, amblemi birçok gereksiz ayrıntıdan temizlenmesi anlamına gelmektedir. Bir şirketin, her yaş ve sosyal sınıf düzeyinde, müşterisi olduğu varsayılırsa, amblem tasarımındaki sadelik kavramı daha iyi anlaşılabilir. Çünkü müşteri kitlesi zaman içinde, kurum seçimi konusunda içgüdüleriyle hareket edecektir. Mal ve hizmet seçiminde önce marka ve amblemden etkilenecektir. Karmaşık veya birçok mesajı bir arada vermeye çalışan amblem, hedef kitleye ulaşamayabilir.

Sadeleştirme yapılırken, mal ve hizmetin içinden vurgulayıcı kısımları seçip, ana temayı güzelleştirerek hedef kitleye sunabilmek önemlidir.



Resim 21

3.2.5.2.3. Estetik Özellikler

Amblem tasarımı görsel anlamda bir sanat çalışması olduğu için, renk biçim ve kompozisyon değerleri olarak ele alınmalıdır. Amblemin dikkat çekmesi şarttır, ancak yeterli değildir. Estetik değerleri açısından da tüketiciyi etkilemesi gerekmektedir. Mal ve hizmetin özelliğini anlatan renklerden ve biçimlerden yola çıkarak, bazen bir çizgi, renk veya leke unsuru, tüketicinin dikkatini çekme gücüne sahip olabilir. Kurumun geleneksel renklerinden yola çıkılarak yapılan bir tasarımla, kuruluşun köklerinin geçmişe dayandığı anlatımı verilmiş olur.



Resim 22



Resim 23



Resim 23

(Estetik Özellikler Gösteren Amblemler)

3.2.5.2.4. Endüstriyel ve Ekonomiklik

Amblem tasarımı görsel anlamda bir sanat çalışması olduğu için, renk biçim ve kompozisyon değerleri olarak ele alınmalıdır. Amblemin dikkat çekmesi şarttır, ancak yeterli değildir. Estetik değerleri açısından da tüketiciyi etkilemesi gerekmektedir. Mal ve hizmetin özelliğini anlatan renklerden ve biçimlerden yola çıkarak, bazen bir çizgi, renk veya leke unsuru, tüketicinin dikkatini çekme gücüne sahip olabilir. Kurumun geleneksel renklerinden yola çıkılarak yapılan bir tasarımla, kuruluşun köklerinin geçmişe dayandığı anlatımı verilmiş olur. Bir amblemin endüstriyel ve ekonomikliği şu aşamada başlayacaktır.

- Amblem, her türlü yüzeye uygulanabilir netlikte olmalıdır.
- Her türlü malzemeye işlenecek biçimde tasarlanmalıdır.
- Küçültülüp büyütüldüğünde özelliğini kaybetmemelidir.



Resim 25



Resim 26



Resim 27

(Endüstriyel ve Ekonomiklik Gösteren Amblemeler)

3.2.5.3. Amblem Tasarımının Sınıflandırılması

Termolojisi çok kesin olmamakla birlikte genellikle amblemleri resimsel ve tipografik olarak ayırabiliriz. Amblemleri oluşturan biçimlere göre incelediğimizde ise bu gruplamayı büyütmemiz mümkün;

- Formlarını ürünün baş harflerinden alan amblemler
- Firma hakkında bir imaj veren biçimlerden oluşan amblemler
- Harf ve firma hakkında imaj veren amblemler
- Firma hakkında yeni bir imaj veren amblemler

3.2.5.3.1. Formlarını Ürünün Baş Harflerinden Alan Amblemler:

Amblem tasarımında çok kullanılan bir tasarım yöntemidir. Kurumun baş harflerinden yola çıkarak özgün amblemler yapılabilir. Bir tipografik amblemler sadece bir harften oluşuyorsa, o harf alışılmışın dışında bir form olmak zorundadır.

Kullanılan alfabedeki harflerden herhangi bir ayrıcalığı yoksa akılda kalıcılık özelliğini kaybeder. Birden fazla harften oluşan amblemlerde ise en önemli özellik, harflerin birbirleriyle bütünlük sağlayıp, form ve espas kombinasyonunun dengeli kullanılmasıdır. (espas: harf arasına verilen boşluk) Alışılmışın dışında orijinal tasarımlar olmalıdır. (Resim 28)

3.2.5.3.2. Firma Hakkında Bir İmaj Veren Biçimlerden Oluşan

Amblemler

Bazı amblemler biçimleriyle firma hakkında bilgi taşırlar. Kurumun iş ve faaliyet alanı göz önüne alınarak tasarım yapılabilir. İşin özelliğine uygun görsel öğelere veya tipografik unsurlara ağırlık verilebilir. Bu tür amblemlerde sembolik motiflerden faydalanılır. Kitabın yayın evini, saatin saatçiyi, güvercinin barışı simgelemesi gibi. Ayrıca firma adını özel bir şekilde alıyorsa, karaca, pelikan, altın başak, becel margarinlerinin doğayı ifade etmesi gibi. (Resim 29)

3.2.5.3.3. Harf ve Firma Hakkında İmaj Veren Amblemler

Formlarını hem harften hem de firma hakkında imaj veren biçimlerden oluştururlar. Bu tür amblemler firma hakkında bir imaj verirken firma adının baş harfi ile de diğer firmalardan ayrılmasını kolaylaştırır. (Resim 30)

3.2.5.3.4. Firma Hakkında Yeni Bir İmaj Veren Amblemler

Harflerle yapılan amblemler, genel bir karmaşa doğurmaktadır. Yapılan dizaynın orijinalliği amblemin yaşama süresini etkiler. Günümüzde harflerle yapılan amblemlerin çokluğu, akılda kalıcılık oranını büyük ölçüde düşürmüştür. Bu nedenle yeni bir imaj veren amblemler aranmaktadır. Bu semboller soyut ya da somut kavramların şekilleri olabilir. (Resim 31)



(Resim 28)



(Resim 29)



(Resim 30)

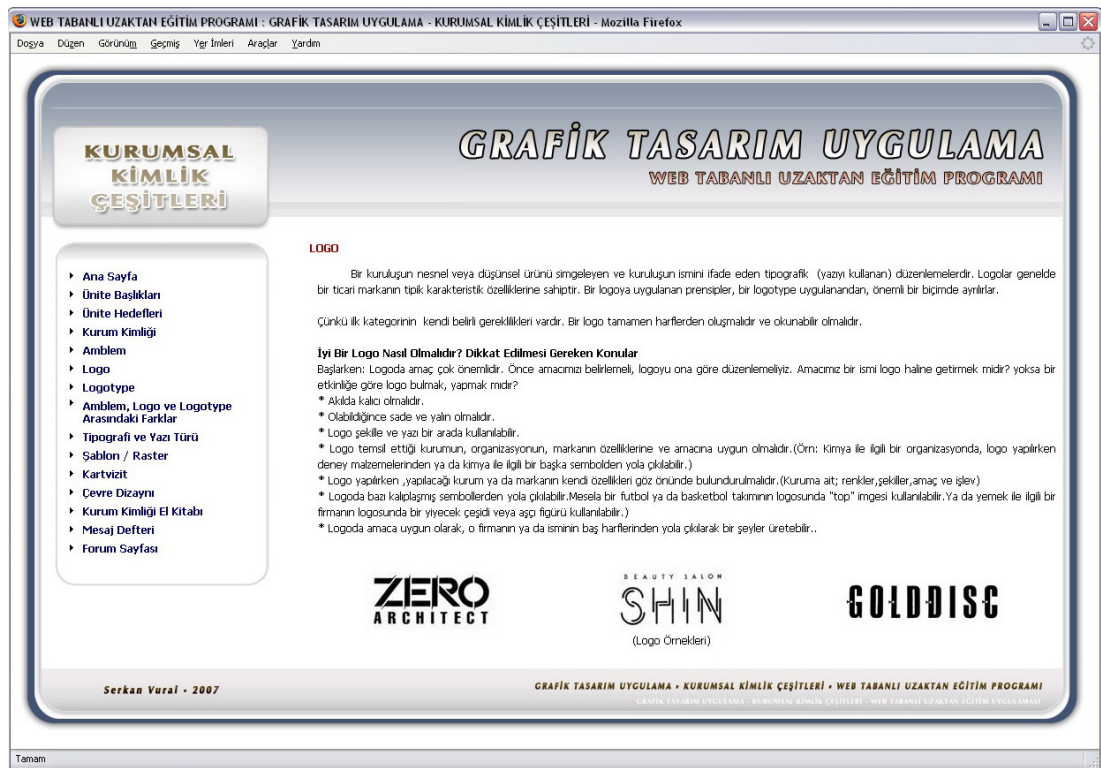


(Resim 31)

3.2.6. Logo

Logo sayfasında, ünitenin logo konusuna ilişkin bilgilerin ve örneklerin yer aldığı sayfadır. Konu, yazılı bilgiler ve çeşitli örneklerle daha anlaşılır hale gelmiştir.

Aşağıda logo konusunun yer aldığı sayfanın ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 53 : (Önerilen programın logo sayfasının ekran görüntüsü)

3.2.6. Logo

Bir kuruluşun nesnel veya düşünsel ürünü simgeleyen ve kuruluşun ismini ifade eden tipografik (yazıyı kullanan) düzenlemelerdir. Logolar genelde bir ticari markanın tipik karakteristik özelliklerine sahiptir. Bir logoya uygulanan prensipler, bir logotype uygulanandan, önemli bir biçimde ayrılırlar. Çünkü ilk kategorinin kendi belirli gereklilikleri vardır. Bir logo tamamen harflerden oluşmalıdır ve okunabilir olmalıdır.



(Resim 32)



(Resim 33)



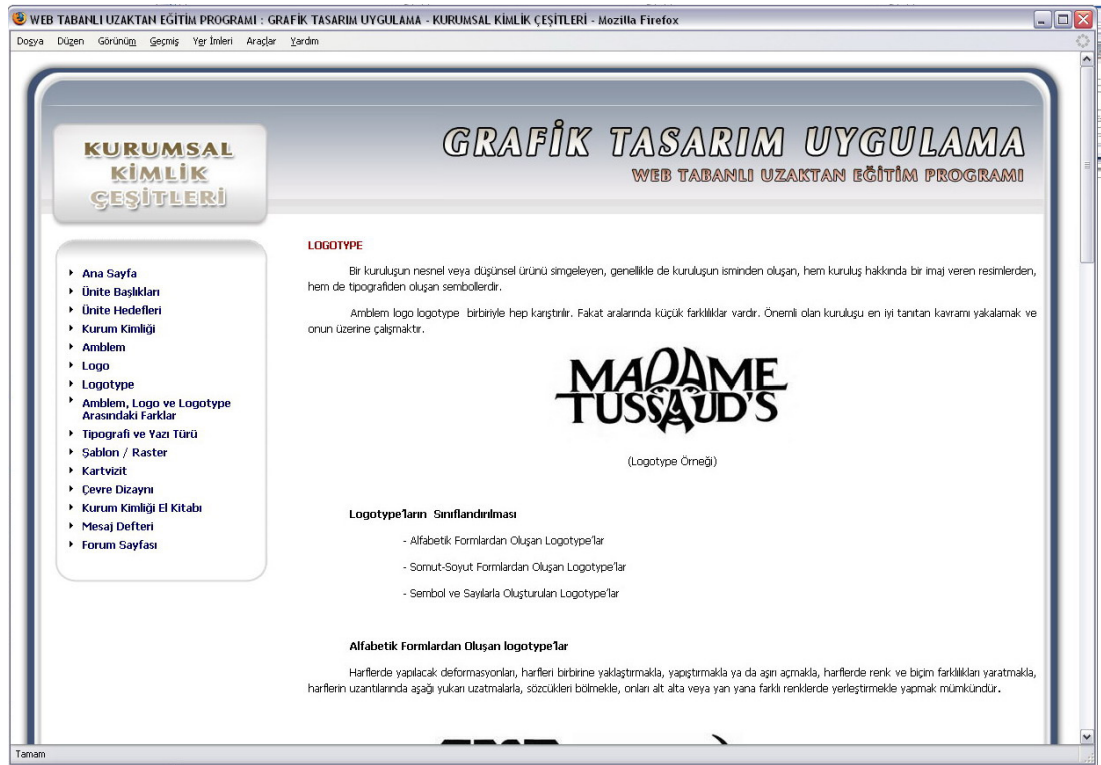
(Resim 34)

(Logo Örnekleri)

3.2.7. Logotype

Logotype sayfasında, ünitenin logotype konusuna ilişkin bilgilerin ve örneklerin yer aldığı sayfadır. Konu, yazılı bilgiler ve çeşitli örneklerle daha anlaşılır hale gelmiştir.

Aşağıda logotype konusunun yer aldığı sayfanın ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 54 : (Önerilen programın logotype sayfasının ekran görüntüsü)

3.2.7. Logotype

Bir kuruluşun nesnel veya düşünsel ürünü simgeleyen, genellikle de kuruluşun isminden oluşan, hem kuruluş hakkında bir imaj veren resimlerden, hem de tipografiden oluşan sembollerdir.

Amblem logo logotype birbiriyle hep karıştırılır. Fakat aralarında küçük farklılıklar vardır. Önemli olan kuruluşu en iyi tanıtan kavramı yakalamak ve onun üzerine çalışmaktır.



(Resim 35) (Logotype Örneği)

3.2.7.1. Logotype'ların Sınıflandırılması

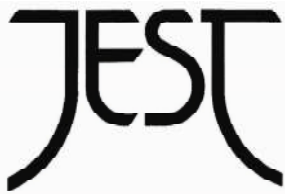
3.2.7.1.1. Alfabetik Formlardan Oluşan Logotype'lar

3.2.7.1.2. Somut-Soyut Formlardan Oluşan Logotype'lar

3.2.7.1.3. Sembol ve Sayılarla Oluşturulan Logotype'lar

3.2.7.1.1. Alfabetik Formlardan Oluşan logotype'lar

Harflerde yapılacak deformasyonları, harfleri birbirine yaklaştırmakla, yapıştırmakla ya da aşırı açmakla, harflerde renk ve biçim farklılıkları yaratmakla, harflerin uzantılarında aşağı yukarı uzatmalarla, sözcükleri bölmekle, onları alt alta veya yan yana farklı renklerde yerleştirmekle yapmak mümkündür.



Resim 36



Resim 37



Resim 38

(Alfabetik Formlardan Oluşan logotype'lar)

3.2.7.1.2. Somut – Soyut Formlardan Oluşan Logotype’lar

Firma veya ürünün özüne uygun simgesel öğeler eklenebildiği gibi, yazının bütünlüğünü bozmayan çizgi ve lekeler de yer verilebilir.

Somut formlar: insan figürleri, insan yüzleri, bitkiler, hayvanlar vb.

Soyut formlar: geometrik şekiller, nokta, çizgi, daireler, üçboyutlu formlardan oluşan ifadeler.



Resim 39 : (Somut – Soyut Formlardan Oluşan Logotype’lar)

3.2.7.1.3. Sembol ve Sayılarla Oluşturulan Logotype’lar

Kalpler, yıldızlar, haçlar, oklar, müzik notaları, rakamlar vb. gibi sembollerden oluşur. Bir şirket veya kuruluş için yaratılan logotype sembolü, görsel algıyı kolaylaştırmak amacıyla tasarlanır. Bir reklam kapsamında sunulan veya yazılı ya da çizili bir mesaja eslik eden sembolün algısı, izleyicinin zihninde doğrudan doğruya çağrışım yapar. Aslında bu sembol; görsel belleği harekete geçirecek olan aktif ve ikna edici bir dil içeriği taşıdığı için, marka sahibi ve halk arasında görsel bir temas kurar.

Logotype’in formu ne kadar tipik olursa, insan üzerinde o kadar etkili olur. Aslında kalıcı olmayan kullanım için tasarlanan, diğer bütün uygulamalı grafik ve reklâmcılık tekniklerinin tersine; logotype’in esas amacı anında reklâmcılık başarisi sağlamak değildir. Logotype, kalıcı bir şekilde yaratıcı ve aktif bir etkiye sahip olmalıdır.



Resim 40 : (Sembol ve Sayılarla Oluşturulan Logotype'lar)

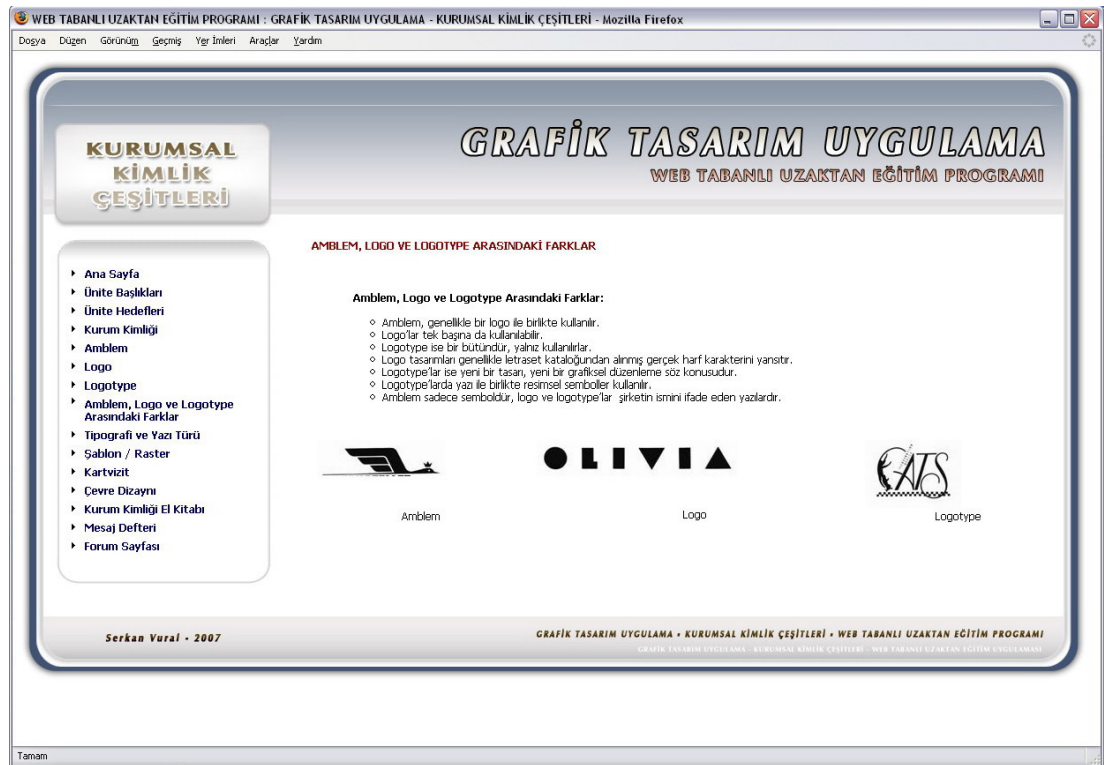
3.2.7.2. Logo – Logotype'ın Özellikleri

- Özgün ve dikkat çekici olmalı
- Okunaklı olmalı
- Göze hoş gelmeli estetik olmalı
- Temsil ettiği firmaya, ürüne ya da hizmete özel olarak hazırlanmalıdır.
- Kolay algılanabilir, anlaşılır ve hatırlanması kolay olmalıdır.
- Benzer ve rakip firmaların kullandığı tipografik karakterlerden ayırt edilmeli.
- Temsil ettiği kurum firma, ürün ya da hizmet hakkında bilgi verebilmelidir.
- Logo logotype kuruma özgü, yeni ve orijinal olmalıdır.
- Her türlü iletişim aracında kullanmaya uygun olmalı.

3.2.8. Amblem, Logo ve Logotype Arasındaki Farklar

Bu sayfada, ünitenin amblem, logo ve logotype arasındaki farklara ilişkin bilgilerin ve örneklerin yer verildiği sayfadır. Konu, yazılı bilgiler ve çeşitli örneklerle daha anlaşılır hale gelmiştir.

Aşağıda amblem, logo ve logotype arasındaki farkların yer aldığı sayfanın ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 55 : (Önerilen programın amblem, logo ve logotype arasındaki farklar sayfasının ekran görüntüsü)

3.2.8. Amblem, Logo ve Logotype Arasındaki Farklar:

- Amblem, genellikle bir logo ile birlikte kullanılır.
- Logo'lar tek başına da kullanılabilir.
- Logotype ise bir bütündür, yalnız kullanılırlar.
- Logo tasarımları genellikle letraset kataloğundan alınmış gerçek harf karakterini yansıtır.
- Logotype'lar ise yeni bir tasarı, yeni bir grafiksel düzenleme söz konusudur.
- Logotype'larda yazı ile birlikte resimsel semboller kullanılır.
- Amblem sadece semboldür, logo ve logotype'lar şirketin ismini ifade eden yazılardır.



Amblem



Logo



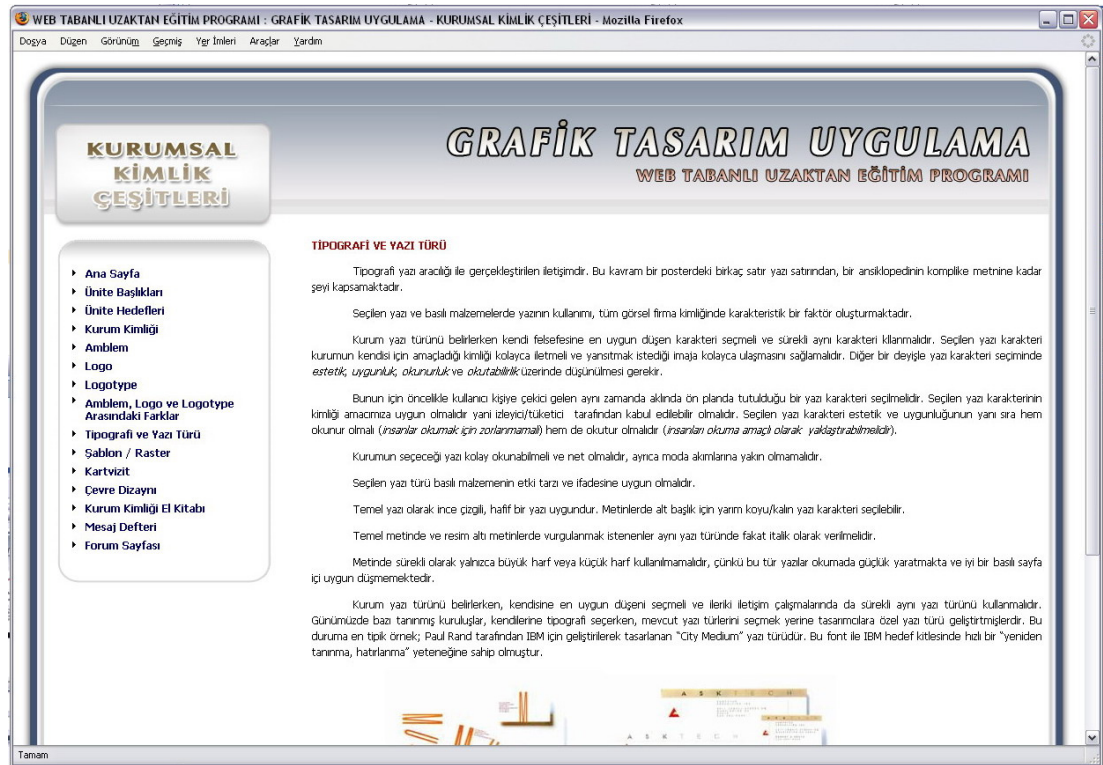
Logotype

Resim 41

3.2.9. Tipografi ve Yazı Türü

Tipografi ve yazı türü sayfasında, ünitenin içeriğinde aktarılması gereken konulardan biri olan tipografi ve yazı türüne ilişkin bilgilerin ve örneklerin yer aldığı sayfadır. Konu, yazılı bilgiler ve çeşitli örneklerle daha anlaşılır hale gelmiştir.

Aşağıda tipografi ve yazı türü konusunun yer aldığı sayfanın ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 56 : (Önerilen programın tipografi ve yazı türü sayfasının ekran görüntüsü)

3.2.9. Tipografi ve Yazı Türü

Tipografi yazı aracılığı ile gerçekleştirilen iletişimdir. Bu kavram bir posterdeki birkaç satır yazı satırından, bir ansiklopedinin komplike metnine kadar şeyi kapsamaktadır. (Okay, A. 2002, S. 144)

Seçilen yazı ve basılı malzemelerde yazının kullanımı, tüm görsel firma kimliğinde karakteristik bir faktör oluşturmaktadır.

Kurum yazı türünü belirlerken kendi felsefesine en uygun düşen karakteri seçmeli ve sürekli aynı karakteri kullanmalıdır. Seçilen yazı karakteri kurumun kendisi için amaçladığı kimliği kolayca iletmeli ve yansıtmak istediği imaja kolayca ulaşmasını sağlamalıdır. Diğer bir deyişle yazı karakteri seçiminde *estetik, uygunluk, okunurluk* ve *okutabilirlik* üzerinde düşünülmesi gerekir. (Sarıkavak, N.K.)

Bunun için öncelikle kullanıcı kişiye çekici gelen aynı zamanda aklında ön planda tutulduğu bir yazı karakteri seçilmelidir. Seçilen yazı karakterinin kimliği amacımıza uygun olmalıdır yani izleyici/tüketici tarafından kabul edilebilir olmalıdır. Seçilen yazı karakteri estetik ve uygunluğunun yanı sıra hem okunur olmalı (*insanlar okumak için zorlanmamalı*) hem de okutur olmalıdır (*insanları okuma amaçlı olarak yaklaştırmelidir*). (Sarıkavak, N.K.)

Kurumun seçeceği yazı kolay okunabilmeli ve net olmalıdır, ayrıca moda akımlarına yakın olmamalıdır.

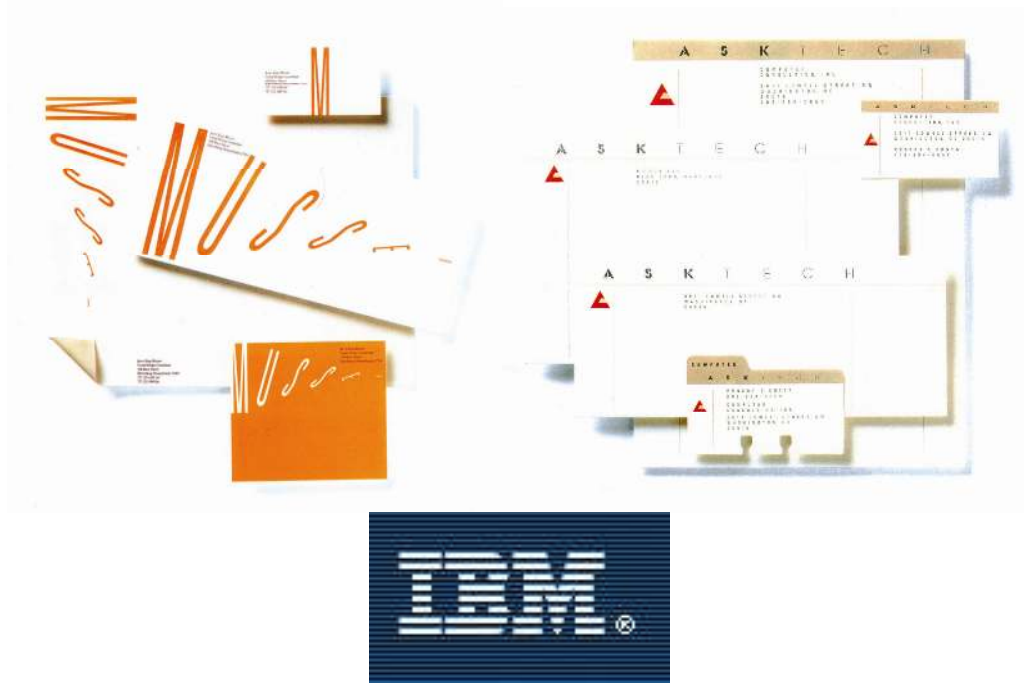
Seçilen yazı türü basılı malzemenin etki tarzı ve ifadesine uygun olmalıdır.

Temel yazı olarak ince çizgili, hafif bir yazı uygundur. Metinlerde alt başlık için yarım koyu/kalın yazı karakteri seçilebilir.

Temel metinde ve resim altı metinlerde vurgulanmak istenenler aynı yazı türünde fakat italik olarak verilmelidir.

Metinde sürekli olarak yalnızca büyük harf veya küçük harf kullanılmamalıdır, çünkü bu tür yazılar okumada güçlük yaratmakta ve iyi bir basılı sayfa içi uygun düşmemektedir.

Kurum yazı türünü belirlerken, kendisine en uygun düşeni seçmeli ve ileriki iletişim çalışmalarında da sürekli aynı yazı türünü kullanmalıdır. Günümüzde bazı tanınmış kuruluşlar, kendilerine tipografi seçerken, mevcut yazı türlerini seçmek yerine tasarımcılara özel yazı türü geliştirtmişlerdir. Bu duruma en tipik örnek; Paul Rand tarafından IBM için geliştirilerek tasarlanan “City Medium” yazı türüdür. Bu font ile IBM hedef kitlesinde hızlı bir “yeniden tanınma, hatırlanma” yeteneğine sahip olmuştur.



Resim 42 : (Tipografi ve Yazı Türü Örnekleri)

3.2.10. Şablon - Raster

Şablon - raster sayfasında, ünitenin şablon - raster başlıklı konusuna ilişkin bilgilerin ve örneklerin yer aldığı sayfadır. Konu, yazılı bilgiler ve çeşitli örneklerle daha anlaşılır hale gelmiştir.

Aşağıda şablon - raster konusunun yer aldığı sayfanın ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 57 : (Önerilen programın şablon - raster sayfasının ekran görüntüsü)

3.2.10. Şablon/Raster

Marka, yazı ve renk gibi şablon da bir kuruluşun görsel görünüm resminin bir unsurudur. Şablonun temel görevi metin ve şekilleri belli bir düzen içerisinde saptamaktır. İlk gerçekleştirilen şablon temeli üzerinde kuruluş dahili-harici yazışmalarını gerçekleştirilebilir, matbu formlar hazırlayabilir ve tüm yazılı iletişimini belli bir düzende gerçekleştirebilir.

Bir şablon hazırlanırken yapılan başlıca işlem, kağıdın belli sütun ve satırlara ayrılmasıdır. Kağıtta üstten, alttan, sağdan ve soldan bırakılacak olan boşluklar belirlenir ve kağıtta logonun, kuruluşun adının, adresinin, faksının, telefon numarasının ve yazışma numaralarıyla diğer ilgili başlıkların nereye konulacağı saptanır.

Şablonlar genellikle DIN-A ve B serilerinden kağıtlar üzerinde hazırlanır. Kurumun yazışmalarını ve diğer iletişimini temel şablonlar üzerinde gerçekleştirirse, hedef grubunda tanınması ve yeniden hatırlanması daha kolay olacaktır. Örneğin, kurum kullanılan antetli kağıtlarında her seferinde logosunu farklı bir yere koyarsa, tanınma derecesini azaltacaktır. Her yazışmasını gelişigüzel hazırlayan bir kurum, yeniden tanınma şansını yitirerek, ortak bir kimlik görünümüne sahip olamayacaktır. (Okay, A. 2002, S.146-148)



Resim 43 : (Şablon/Raster Örnekleri)

3.2.11. Kartvizit

Kartvizit sayfasında, ünitenin kartvizit konusuna ilişkin bilgilerin ve örneklerin yer aldığı sayfadır. Konu, yazılı bilgiler ve çeşitli örneklerle daha anlaşılır hale gelmiştir.

Aşağıda kartvizit konusunun yer aldığı sayfanın ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 58 : (Önerilen programın kartvizit sayfasının ekran görüntüsü)

3.2.11. Kartvizit

Bir kartvizit sahibinin kimliğini, görevini göstermektedir. Kartvizitlerin ebatları genellikle 8,5x5 - 9x5,5 cm arasındadır.

Kartvizitin üzerinde yer alan bilgiler bir yandan kuruluş, adresini ve telefon ile fax numarasını verirken, diğer yandan sahibini tanıtarak kurumdaki pozisyonunu tanımlar. Kişilerin ev adresleri ve telefon numaraları da kartvizitte yer alabilmektedir.



Resim 44 : (Kurumsal Kartvizit Örnekleri)

Bir kurum çalışanlarına birer kartvizit vermeyi kararlaştırdığında, bu kartvizitin üzerinde kendisiyle ilgili (kurum adı, logosu, adresi, telefonu, fax, e-mail adresi v.s.) bilgilerin sabit olmasını, yani herkesin kartvizitinde aynı olmasını sağlamalıdır. Değişken olabilecek tek şey çalışanların adları ve onların görevleridir. Kartvizitte kurumun renklerinin kullanılması uygun olacaktır. Kurumun kartviziti için seçeneği kağıdın niteliği de, kartviziti alanda belli çağrışımlara neden olacağından, kuruma ve faaliyet alanına uygun düşmelidir.

Kartvizitler için temel bir şablon hazırlanarak üzerinde gerekli çalışmalar yapılması, tasarımcının ve kurumun işini kolaylaştıracaktır. Ayrıca kartvizitte kullanılacak olan font, kurumun yazışmaları için seçtiği fontlardan birisi olmalıdır. (Okay, A. 2002, S.148-149)

3.2.12. Çevre Dizaynı

Çevre dizaynı sayfasında, ünitenin çevre dizaynı konusuna ilişkin bilgilerin ve örneklerin yer aldığı sayfadır. Konu, yazılı bilgiler ve çeşitli örneklerle daha anlaşılır hale gelmiştir.

Aşağıda çevre dizaynı konusunun yer aldığı sayfanın ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 59 : (Önerilen programın çevre dizaynı sayfasının ekran görüntüsü)

3.2.12. Çevre Dizaynı

1. Kurum Mimarisi

Kurumda çalışanların, kurumu ziyaret edenlerin, çevresinde yaşayanların ve kurum ile ilgisi olanların o kurumdan edindikleri izlenim bakımından önemlidir. Tipik bir kurum mimarisi, kurum kimliğini uzak mesafeden de tanıtmaya ve hatırlatma özeliğine sahiptir. Topluma kurumla ilgili ilk görsel imajı iletir.

Kurum kimliğini etkileyen ve kurum dışı müşterilere ileten dış mimari kadar, kurum içi mimariye ilişkin düzenlemeler, binanın kurum renklerini taşıması, uyum ve yön bulma sistemleri de kurum kimliğinin bir parçasıdır. (Teker, U. 2002, S.220)

2. Vitrin, Dış Cephe ve Mağaza Dizaynı

Tüketicinin doğrudan doğruya karşı karşıya kalması bakımından vitrin ve mağaza dizaynı önemli bir nokta oluşturmaktadır. Özellikle çok sayıda şubeleri olan kuruluşlar için bu durumun önemi daha da artmaktadır.

Örneğin hepsi farklı tarzda, renkte ve mimaride düzenlenmiş bir bankanın şubeleri, ortak bir kimlik iletebilme etkisinden çok uzakta olacaktır.



Resim 45 : (Mağaza Dizaynı Örneği)

Çok şubeli olan kuruluşlar şubelerinde aynı mimari tarz, kurum rengini ve logosunu kullanmalıdırlar. Bu tip kuruluşlara örnek olarak bankaları ve belli bir markanın dayanıklı tüketim eşyalarını satan mağazalarını vermek mümkündür.

Bağımsız olan küçük esnaf ise bu kısıtlamalara uymak zorunda değildir. (Okay, A. 2002, S.154-156)

3. Diğerleri

Kurumun dış görünümünü yansıtan her şey bu alana dahil edilebilir. Bunlar; ışıklı tabelalar, dış tabelalar, bayraklar, kıyafetler, araç üzerleri tasarımları, trafik reklamları, spor sahası reklamları v.b.dir. (Okay, A. 2002, S.156, Teker, U. 2002, S.220)

3.2.13. Kurum Kimliği El Kitabı

Kurum kimliği el kitabı sayfasında, ünitenin kurum kimliği konusuyla ilgili kullanım kılavuzunun nasıl olduğuna dair bilgilerin ve örneklerin yer aldığı sayfadır. Konu, yazılı bilgiler ve çeşitli örneklerle daha anlaşılır hale gelmiştir.

Aşağıda kurum kimliği el kitabı konusunun yer aldığı sayfanın ekran görüntüsü yer almaktadır.

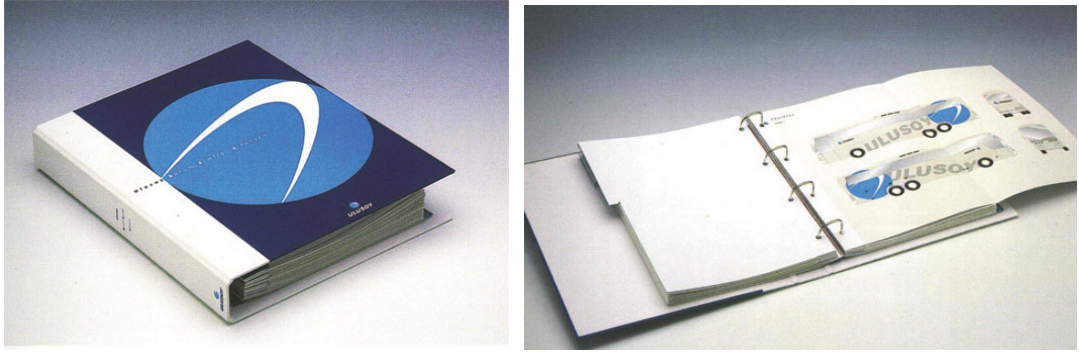


Resim 60 : (Önerilen programın kurum kimliği el kitabı sayfasının ekran görüntüsü)

3.2.13. Kurum Kimliği El Kitabı

Bir kurumun felsefesi ve kültürüne uygun olarak üretilmiş kurumsal tasarımı ile kurallarını içeren kitapçıktır. (Teker, U. 2002 S.221)

Kurum kimliği el kitabı, kurumun kimliğinin uygulanmasında önemli bir rol oynar. Bu kitapçık bir yandan kurumun reklam ajansı tarafından tasarlanan kurumsal dizayn sistemlerini, diğer yandan da kurum tarafından bu konuyla ilgili belirlenmiş olan kuralları kapsayarak, kullanıcılara kalıcı bilgiler sunar. (Okay, A. 2000, S.165).



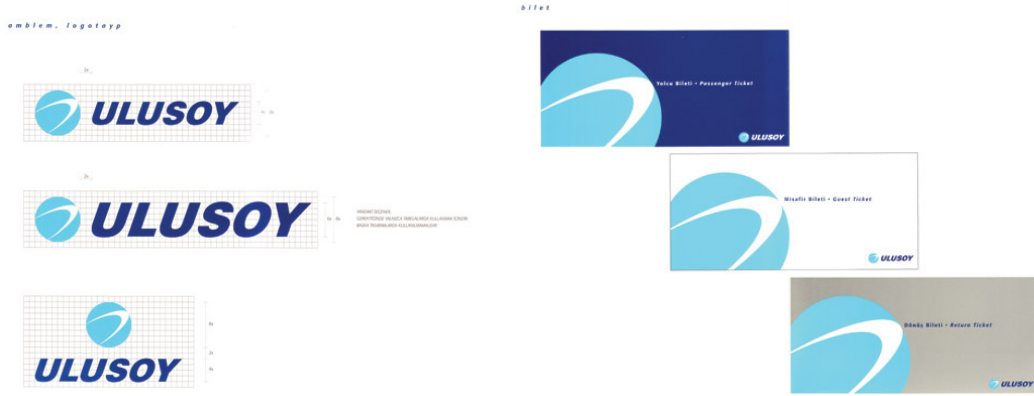
Resim 46 : (Kurum Kimliği El Kitabı Örneği)

3.2.13.1. Kurum Kimliği El Kitabında Bulunması Gerekenler:

Kurum amblem veya logosunun değişik boyutlarda kullanımı gösteren bölüm

- Amblem ya da logonun tipografi ile birlikte kullanımını gösteren bölüm,
- Antetli kağıt, zarf, kartvizit, tebrik kartı, fatura sevk irsaliyesi gibi dokümanların tasarım şekillerini gösteren bölüm,
- Kurumun bütün belgelerinde kullanılacak tipografik karakterlerin değişik boyut ve et kalınlıklarında çeşitlemelerin yer aldığı bölüm,
- Kurum renklerinin kullanımını gösteren bölüm, (Bu renklerin dört renkli baskı tekniğine uyacak kod, formül ve yüzdeleri belirtilmelidir.)
- Amblem, Logo ve İşaret sistemlerinin dahili ve harici kullanımını gösteren bölüm,
- Tasarımın araçlar üzerindeki uygulamaları, iş kıyafetleri, fuar ve sergiler üzerindeki uygulamalarını gösteren bölüm,

Kurum kimliği el kitabı bilgileri, net, açık, öz ve kurumun gelecekteki ihtiyaçlarına da cevap verebilecek kapasitede hazırlanmış olmalıdır. (Teker, U. 2002 S.221)



Resim 47 : (Kurum Kimliği El Kitabından Örnekler)

3.2.13.2. Kurumsal Kimlik Tasarımında Dikkat Edilmesi Gereken Unsurlar

- Kurumsal kimlik tasarımı çerçevesinde tasarlanan ürünler kullanılacakları yerlere göre düşünülmelidir. Örneğin başlıklı kağıt üzerine yazılarak ilgili kuruluşa gönderilen bir metnin dosyalanacağı göz önünde tutulmalıdır. Bu bağlamda sık kullanılan dosyalama sistemlerinde kağıdın en görünür yeri belirlenmeli ve tasarımı ona göre yapılmalıdır.

- Promosyon materyalleri gibi yılın belirli dönemlerinde kurumun muhataplarına göndereceği küçük hediyeler seçilirken standart kalıplar kullanılmamalı, daha pahalı olma pahasına özel tasarımlar yada ölçüler tercih edilmelidir.

- Özellikle basılı materyaller için kağıt seçimi çok önemlidir. Belirli bir gramajın üzerinde basılmış kağıtların Laser yazıcıların merdanelerinden

geçemeyeceđi unutulmamalıdır. Buradan hareketle özel bir tasarım yapmak adına yerleşik kullanımların hiçe sayılmaması gerektiđi ileri sürülebilir. Yani özel ölçü, yada özel tasarım daha iyidir ancak gerekli fizibilite çalışmaları yapıldıktan sonra.

- Kurumsal kimlik parçalarından herhangi birinin tasarımı sırasında algılanma hiyerarşisi gözden kaçırılmamalıdır. Örneđin kartvizit tasarımında firmanın Web sitesinin adresi, firmanın logosundan daha görünür olmamalıdır.

(http://www.macline.com.tr/powersite/publish/publish.dwx?publish_id=1264)

3.2.14. Mesaj Defteri

Hazırlanan sistem hakkında ve genel kullanım bakımından ziyaretçilerin görüş ve önerilerini eklemek için hazırlanan mesaj defterine ana sayfadan ve menüden ulaşılabilir. Yazılan görüşler mevcut veritabanında tutulmaktadır ve bunları herkes okuyabilmektedir.

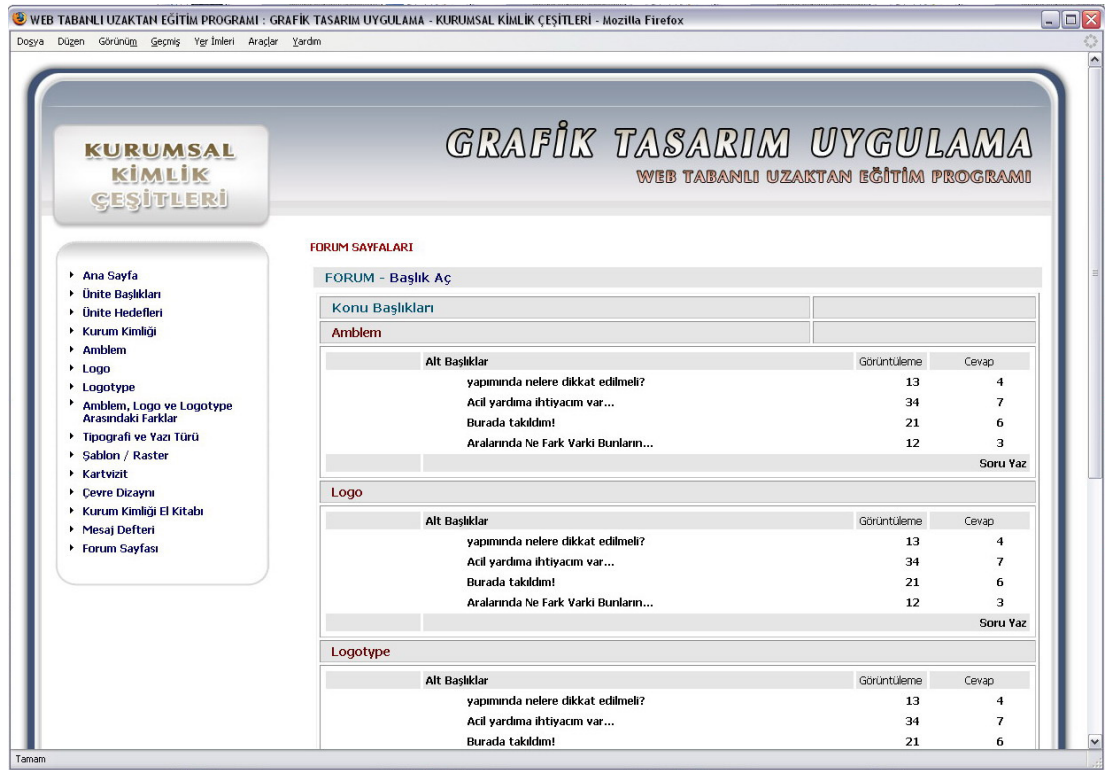
Aşağıda mesaj defteri bölümünün yer aldığı sayfanın ekran görüntüsü yer almaktadır.



Resim 61 : (Önerilen programın mesaj defteri bölümünün ekran görüntüsü)

3.2.15. Forum Sayfası

Forum, uzaktan eğitim sistemlerinde hem kullanan öğrencilerin kendi aralarında hem de öğrenci ile öğretim elemanları arasında mesaj defterine mesaj bırakarak haberleşmelerini sağlayan yöntemdir. Ders ile ilgili her hangi bir sorusu veya söyleyeceği olan öğrenci forum sayfasına mesaj göndererek cevap alabilir. Forum sayfasına gönderilen sorulara cevap yazılabilir, yazılan diğer mesajlar okunabilir.

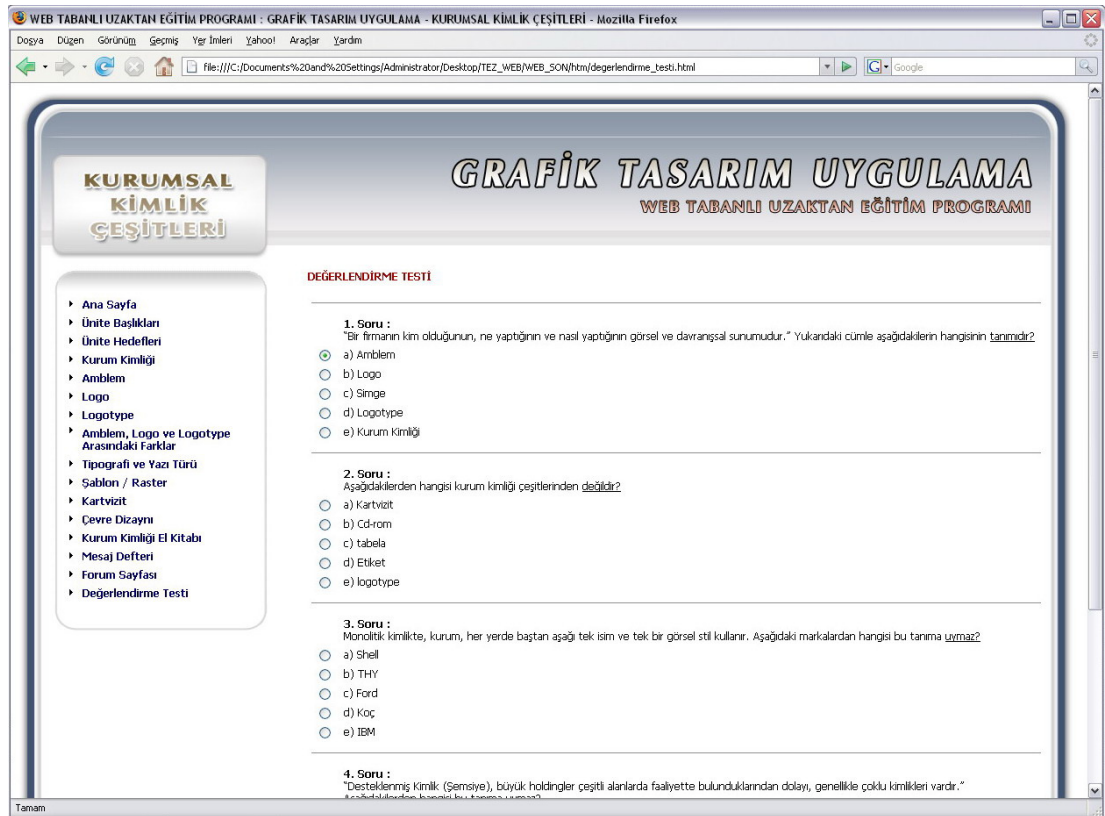


Resim 62 : (Önerilen programın forum bölümünün ekran görüntüsü)

3.2.16. Değerlendirme Testi

Değerlendirme testi bölümünde ünitenin kapsadığı bilgilerin ve kazan-
dırılmak istenen hedeflerin doğrultusunda hazırlanan bilgi testleri yer alır. Konunun
anlaşıp anlaşılmadığını ölçmek ve eksik bilgilerin görülmesini sağlamak için
kullanılır.

Aşağıda değerlendirme testi bölümünün sayfa ekran görüntüsü yer
almaktadır.



Resim 63 : (Önerilen programın değerlendirme testi bölümünün ekran
görüntüsü)

3.2.16. Değerlendirme Testi

1. Soru :

“Bir firmanın kim olduğunun, ne yaptığının ve nasıl yaptığının görsel ve davranışsal sunumudur.” Yukarıdaki cümle aşağıdakilerin hangisinin tanımıdır?

- a) Amblem
- b) Logo
- c) Simge
- d) Logotype
- e) Kurum Kimliği

2. Soru :

Aşağıdakilerden hangisi kurum kimliği çeşitlerinden değildir?

- a) Kartvizit
- b) Cd-rom
- c) tabela
- d) Etiket
- e) logotype

3. Soru :

Monolitik kimlikte, kurum, her yerde baştan aşağı tek isim ve tek bir görsel stil kullanır. Aşağıdaki markalardan hangisi bu tanıma uymaz?

- a) Shell
- b) THY
- c) Ford
- d) Koç
- e) IBM

4. Soru :

“Desteklenmiş Kimlik (Şemsiye), büyük holdingler çeşitli alanlarda faaliyette bulunduklarından dolayı, genellikle çoklu kimlikleri vardır.” Aşağıdakilerden hangisi bu tanıma uymaz?

- a) Eczacıbaşı
- b) Koç
- c) Sabancı
- d) Maret
- e) Evyap

5. Soru :

“Günümüzde markalı ürünler üreten kuruluşlar kendi kimliklerinden ziyade sahip oldukları markaların kimliklerini ön plana çıkarmaktadır.” Yukarıdaki tanım aşağıdakilerden hangisine aittir?

- a) Sınırlanmış Kimlik
- b) Desteklenmiş Kimlik
- c) Markalaştırılmış Kimlik
- d) Monolitik Kimlik
- e) Somut Kimlik

6. Soru :

Aşağıdakilerden hangisi “kırmızı” rengin duygusal etkilerinden değildir?

- a) Melankolik
- b) Uyarıcı
- c) Meydan okuyucu
- d) Teşvik edici
- e) Güçlü

7. Soru :

Aşağıdakilerden hangisi “doğanın ve dinginliğin” rengidir?

- a) Mavi
- b) Kırmızı
- c) Sarı
- d) Yeşil
- e) Turuncu

8. Soru :

“Kurumlara görsel kimlik kazandıran, sözcük özelliği göstermeyen, soyut veya nesnel görüntülerle ya da harflerle oluşturulan simgelerdir.” Yukarıdaki tanım aşağıdakilerin hangisine aittir?

- a) Logotype
- b) Kartvizit
- c) Şablon
- d) Amblem
- e) Kurum kimliği

9. Soru :

Aşağıdakilerden hangisi amblem, logo ve logotype arasındaki farklardan biri değildir?

- a) Amblem, genellikle bir logo ile birlikte kullanılır.
- b) Logo’lar tek başına da kullanılabilir.
- c) Logotype ise bir bütündür, yalnız kullanılırlar.
- d) Logotype’larda yazı ile birlikte resimsel semboller kullanılır.
- e) Amblem sadece yazılardan oluşur.

BÖLÜM IV

SONUÇ

Günümüzde yaşanan pek çok gelişim ve değişimin nedenleri arasında Rönesans ve Sanayi Devrimini göstermek mümkün. Rönesans'ın Orta Çağ Avrupasına kazandırdığı eleştirel, sorgulamacı düşünce sistemi ve Sanayi Devriminin beraberinde getirdiği üretim ve tüketim ilişkilerindeki köklü değişiklikler günümüzde yaşanan pek çok gelişim ve değişim arayışlarına kaynaklık etmektedir (Kayador, 1995; Cemal, 1997).

Eleştirel "ve kuşkucu düşünce sistemi dogmatikliği ortadan kaldırarak tek doğrunun bilimden geçtiği gerçeğini hakim kılmıştır. Bu tarz düşünce sistemi pek çok gelişmenin ve yeniliklerin ortaya çıkmasında ön ayak olmuştur. Tarihi seyir içerisinde bu gelişmeler Sanayi Devrimini tetiklemiştir (Cemal, 1997).

Sanayi Devriminin toplum hayatına getirdiği belki de en büyük değişiklik üretim-tüketim ilişkilerinin çok büyük oranda farklılaşmasıdır. İnsanlar, toprağa bağımlı yaşamdan büyük ölçüde vazgeçerek büyük kent merkezlerinde sanayi ya da sanayiye bağlı dallarda çalışarak yaşamlarını sürdürmeye başladılar. Sanayi toplumu insanının artık iş dışında çok da fazla zamanı kalmamıştı. Hayat sanki bir seri üretimden ibaretti. Eğitim hizmetinde olduğu gibi pek çok şey standart bir halde sunuluyordu adına kitle denilen ve bir birinden çok da farklı olmayan toplum bireylerine.

Dünya, özellikle 20. Yüzyılın ikinci yansından itibaren çok hızlı bir teknolojik ilerlemeye tanık oldu. Özellikle iletişim teknolojilerindeki gelişmeler gerçekten baş döndürücü boyuta ulaştı. İnternetin bütün dünyayı sararak onu koca bir köye dönüştürmesi, beraberinde "Küreselleşme" ve "Bilgi Çağı" kavramlarını getirmiştir.

Teknolojik ilerlemeler topluma sürekli yeni bilgi akışı sağladı. Sürekli yeni bilgi, yeni şartlar; yeni şartlar da insanlar açısından her zaman uyum sorunu demektir. Son yıllarda iletişim araçlarındaki akıl almaz ilerleme, bilginin dolaşım ve paylaşım hızını arttırmış, bu da değişimin hızına yeni bir ivme kazandırmıştır. Şurası bir

gerçektir ki değişimin olduğu her durumda uyum sorunu yaşanır. İnsan, değişime karşı daima tutucudur, değişime direnir. Bu ise onu bir anlamda statükocu yapar. Uyum sorununu gidermenin tek yolu uyumlaştırmadır ki bu da eğitimin temel şeylerinden biridir (Barkan, 1994:92).

Çağdaş insanın iletişim desteğindeki değişimle gelen yeni değer yapılarına uyumda yeni bir sorunu daha ortaya çıkar. Diğer bir anlatımla sorun iki başlı bir nitelik kazanır ve çözümü daha da güçleşmiştir. Bu güçlük eğitimin katkısına karşın geçerli olur. Eğitim bu sorunu çözmede tek başına yetersiz kalır. Çünkü sorun artık sadece değişimle gelen yeni duruma uyum sağlamak değildir. Uyumu değişimin hızına uygun olarak ya da kısaca hızla gerçekleştirmek zorundadır. İşte eğitim iletişiminin devreye girdiği, klasik eğitimbiliminin çözüm getirmekte yetersiz kaldığı nokta budur. Bu sorun bir anlamda da çağdaş eğitimin sorunudur: "İletişimin desteğinde hızlanan değişimin doğurduğu yeni durumlara değişimin hızında uyum sorununa çözüm getirmek..." Sorun böyle ifade edildiğinde çözüm kendiliğinden ortaya çıkmaktadır. "Değişimin hızını arttırarak yeni durumlara hızlı uyum sorununu yaratan iletişimden sorunun çözümü amacına yönelik olarak da yararlanabilmek..." (Barkan, 994:129,130).

Modern çağın insanı için en önemli olgulardan biri zamandır. Bu insanlar eğitim adına olsa dahi zaten çok kısıtlı olan zamanlarını adına sınıf denen etrafı duvarlarla çevrili alanlarda harcayacak lükse (özellikle zaman açısından) sahip değillerdir. Bu çağın üretim ilişkilerinde insanların eğitim ihtiyaçlarını karşılamak için bu işi yapan kurumlara gitme olanakları gittikçe azalmaktadır. Fakat ortada ciddi bir kitleselleşmiş eğitim ihtiyacının varlığı görmezden gelinmeyecek derecede kendini hissettirmektedir. Söz konusu eğitim ihtiyacını geleneksel eğitim anlayışına sahip kurumların karşılayamayacağı da diğer bir gerçek olarak ortaya çıkmaktadır. Bu kurumlar ne fiziksel kapasite olarak ne de anlayış olarak çağdaş insanın çağdaş ve de kitleselleşmiş eğitim ihtiyacını karşılama noktasında pek çok açıdan yetersizlikler göstermektedirler. Bu aşamada sorunun çözümü talep edilen bu formattaki eğitim hizmetini insanların ayağına götürmektir. Bilinçli ve de amaçlı oluşturulan programlarla geniş kitlelerin değişik format ve de içerikteki eğitim taleplerinin böylece karşılanması hedeflenmektedir (Barkan, 1988:55).

Köklü değişime uğrayan toplumun, aynı oranda değişime maruz kalmış eğitim taleplerinin geleneksel eğitim anlayışı ve olanaklarıyla karşılanması imkansız görünmektedir: Yukarıda da değinildiği gibi öncelikle eğitim hizmetleri değişimin hızına eşit bir hızda sunulmalıdır. Bunun için de iletişim teknolojilerinin eğitimin hizmetine sunulması gerekir. Modern toplum insanının diğer bir talebi de kullanılan teknolojik araçlarla eğitimin kendi ayağına getirilmesidir. Bu anlamda gündeme gelen diğer bir talep de "bireysel öğrenme", "bağımsız öğrenme", talepleridir. Artık günümüz insanı geleneksel eğitimin sunduğu standartlaştırılmış eğitim hizmetlerinden tatmin olmamaktadır. Bu taleplerin karşılanabilmesi için de bilgisayar destekli öğrenme programları gerekmektedir. Karşılaşılan diğer bir talep de öğrenimlerine hiç başlayamamış ya da öğrenimlerini yanda bırakmış yetişkinlerin eğitim alma istekleridir. Geleneksel eğitim olanakları bütün bu talepleri karşılamakta, gerek teknolojik alt yapı olarak gerekse de fiziksel donanım açısından yetersizdir.

Değişimin ortaya çıkardığı uyum sorununu yine değişimin hızında geniş kitlelere verilecek eğitim hizmetiyle sorunu çözüme kavuşturmayı amaçlayan eğitim iletişimi disiplini bu anlamda kitlelerin ayağına (hem de süratle) eğitim hizmeti götürmek zorundadır. Endüstri çağı insanının sınırlı ortam (sınıf) ve sınırlı zaman diliminde bu işe (eğitim) ayıracak zamanının olmadığı açıktır. Bu aşamada eğitim iletişimi disiplininin sorunun çözümünde izleyeceği en mantıklı yöntem ileri teknoloji ve de hıza sahip araçların eğitim amaçlı olarak işe koşturmasıdır. Bu da bizi aslında yeni olmayan fakat Türkiye için yeni sayılabilecek bir kavrama, "Uzaktan Eğitim" olgusuna götürür.

Türkiye'de son yıllarda yapılmış pek çok uzaktan eğitim programı örnekleri görmek mümkündür. Bu konuda yapılmış çok sayıda program örneğinin olması maalesef programların etkili ve verimli olduğu anlamını taşıyamamakta. Yapılmış pek çok çalışma eğitim-öğretim odaklı olmaktan çok teknoloji odaklı bir yapıdadır. Özellikle pek çok hazırlanmış web tabanlı uzaktan eğitim programı ders notlarının web sitesine indirilmesinden öte bir anlam ifade etmemektedir. Bu tür uzaktan eğitim programları; başlangıçta zihniyet yanlışlığı ve sonrasında da programın başlangıcından en sonundaki değerlendirme kısmına kadar yapılan yanlış uygulamalar yüzünden etkili ve verimli olamamaktadır. (Cemal, 1997).

Dünyanın birçok ülkesinde de olduğu gibi Türkiye’de de bilgisayarsız ve internetsiz okul kalmaması için yoğun çalışmalar yapılmaktadır. Sadece okullarda değil, teknolojinin ucuzlamasıyla her eve girebilen bir unsur olmuştur. Böylelikle insanlar bulundukları yerden ayrılmadan dünyanın neresinde neyin olup bittiğini anında takip edebildiği gibi, her türlü bilgiye de anında ulaşabilmektedir.

Okullarda artan şiddet ve kargaşanın önüne geçmek içinde teknolojiden yararlanılmaya başlanmıştır. Okullarda kurulan bilgisayar odaları ile öğrencileri boş zamanlarını bilgisayar başında geçirmeye alıştırmakta önemlidir. Zira gençlik ne kadar teknolojiye yakın olursa, gelecekte de o kadar faydasını görecektir. 20. Yüz yılda başlayan teknoloji devriminin daha uzun yıllar devam edeceği düşünülürse teknolojiye yakın insanlık, kendi hayatını ve diğer insanların hayatını kolaylaştıracak katkılarda bulunabilecektir. Teknolojinin yadsınamaz sağladığı imkanlar ile insanlar geleceğe daha bilgili ve aktif olarak katkıda bulunacaktır. Bunu da tabi ki aldığı eğitimle sağlayacaktır.

Okullar, öğrencilerin belli bir yaşa kadarki hayatları için çok önemlidir. Çünkü “ağaç yaşken eğilir” sözüyle çocukların küçük yaşlarda zaman geçirdiği okul ortamı onların geleceği bakımından büyük öneme sahiptir. Nasıl şekillenirlerse o doğrultuda bir yaşantıları olur. Belli bir yaştan sonra, kişiliği oturmuş ve davranışları şekillenmiş gençlerin okul ortamında sosyalleşmeden öte kazanacağı tek şey bilgidir. Bu doğrultuda kişi en doğru bilgiye en hızlı ve en kolay şekilde ulaşabilmelidir. Okula gidemediği süreçte dahi bilgiye ulaşabilmelidir. Okulda öğrendiğini pekiştirmeli ve sayısız kez tekrarlayabilmelidir.

Üniversitelerde verilen grafik eğitiminin sınıf ortamından internet ortamına taşınmasında aynı sorunlar görülmektedir. İnternet ortamında yeri olmayan ve yakın konulara değinilmiş değişik çalışmaların olduğunu düşünürsek yapılacak olan çalışma (kurumsal kimlik çeşitleri ünitesi) bir ilki teşkil edip bu alanda var olan eksikliği doldurmayı amaçlamaktadır.

Bu çalışmanın sorunsalı; eğitim hizmetinin sunumunda kullanılan pek çok teknolojinin eğitim biliminin araştırma ve geliştirme çalışmalarının sonuçlarına göre değil de, sırf eğitimde teknoloji kullanımı olsun diye yapılmış çalışmalardan oluşmasıdır. Bu yüzden teknoloji odaklı olmaktan daha çok, eğitim amaçlı bilgi

aktarımının ve bu bilgilere her hangi bir yerden istenildiği zaman ulaşılması kapsamında ele alınarak hazırlanmalıdır. Uzaktan eğitim sistemlerinin oluşturulmasında ve işlevselleştirilmesinde işinde uzman insanların yer alması önemlidir. İyi hazırlanmış içerik, doğru sunum teknikleri ve eğitim odaklı bilgilerle donatılmış bu sistemlerin, sınıf içi eğitimi desteklemek ve lüzumu halinde tek başına yeterli olabilecek yapıları bakımından bilgi çağında bilginin yayılımını hızlandırması bakımından hızla çoğalan bir etkinlik olacaktır. Günümüzde birçok uzaktan eğitim sisteminin mevcudiyetinin bu araştırmayı ve kapsadığı içeriğin faydasını kanıtlar örnekler olarak görülebilir.

KAYNAKÇA

Akpınar, Y. (1999). **Bilgisayar Destekli Öğretim ve Uygulamalar**, Anı Yayıncılık: Ankara

Ak, Mehmet, (1998). “**Kurumsal Kimlik ve İmaj**”, İstanbul

Alessi, S. M.,ve Trollip, S. R. (1991). **Computer-based instruction: Methods and development**. (2nd ed.). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc.

Atabek. Ü., Doç. Dr. (2000). **İnternet ve Sanal Eğitim**. Ankara: Gazi Üniversitesi, İletişim Fakültesi.

Barkan, M. (1988). **Eğitim Amaçlı İletişim ve Videonun İşlevleri**, Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayınları, Eskişehir.

Barkan, M., (1994) **Eğitim İletişiminin Kavramsal Temelleri ve İşlevleri**, Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi Yayınları, Eskişehir.

Becer, Emre. (1997). “**İletişim ve Grafik Tasarım**”, Dost Kitabevi

Bremer, A.P and Pulles J.P.W., (1998). **Two faces of sharing information by Internet**. The story of a Paperless Course. URL : <http://dutokh.io.tudelft.nl/~ieroen/pdee/>

Berge Z, Collins M, Dougherty K (2000) **Design Guidelines for Web Based Courses, Instructional and Cognitive Impacts of Web Based Education**, (Abbey B) Idea Grup Publishing: London.

Brusilovsky P, Miller P.. (1999). **Web-based Testing for Distance Education**. U.S.A: Carnegie Technology Edition.

Cemal A., (1997). **Kültür Felsefesi Yayınlanmamış Ders Notları**. Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi, Eskişehir.

Çağıltay K., Graham C. Vd (2001). **The Seven Principles of Good Practice: A Practical Approach to Evaluating Online Courses**. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20. Effective Tutoring Using CMC, <http://fastrak-consulting.co.uk/tactix/features/classroom/classroom.htm>, 18.03.2004.

Frey C.E. (2002) **The Effects Of Traditional And Web Based Instruction On College Students Stress Responses**. University Of Louisville. Yayınlanmamış Doktora Tezi.

French, D, Hale C., (1999). "Web-Related Assessment And Evaluation", **Internet-Based Learning: An Introduction and Framework for Higher Education and Business** (editör: D. French, C. Hate, C. Johnson, g. Farr), Stylus. Virginia.

French, D. (1999). "Preparing for Internet Based Learning", **Internet-Based Learning: An Introduction and Framework for Higher Education and Business** (editör: D. French, C. Hate, C. Johnson, g. Farr), Stylus, Virginia.

French, D. (1999). **Skills for Developing, Utilizing and Evaluating Internet-Based**

Learning. Internet-Based Learning: An Introduction and Framework for Higher Education and Business (editör: D. French, C. Hate, C. Johnson, g. Farr), Stylus, Virginia.

Garson, G, David. (2001). **The Political Economy of Online Education**. U.S.A: North Carolina State University

Gürol M, Demirli C. (2001). **Uzaktan Eğitimde Oluşturmacı Tasarım ve Uygulanması**. Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 3, Özel Sayı: 1

Haddad W. D. (2001) **The Challenge of Acces to and Quality of Distance Learning LearnTech 2001**, 9* European Congress Proceedings UNESCO, p.14. Hannum Wallace. (2001). **“Desing and Development Issues in Web-Based Training”**, Web-Based Training. New Jersey.

Hughes, Owen E. (1994). **Public Management & Administration: An Introduction**, New York: St. Martin Pres.

<http://www.teknoturk.org/docking/yazilar/tt000042-yazi.htm>, 25.11. 2004

http://www.ef.sakarya.edu.tr/sayfa/bildiri/index_b.htm, 22.05.2004

<http://www.ceit.metu.edu.tr/~Ieventb/projeler/>, 16.10.2004

<http://www.ab yazilim.com.tr>, 29.12.2004

<http://aof20.anadolu.edu.tr/program.htm>

<http://www.uluslararasıegitim.com/uzak/warum.asp>

http://news.netcraft.com/archives/web_server_survey.html 30.03.2007

ION Resources, 2001, **What Makes a Successful Online Student?**, URL: <http://illinois.online.uillinois.edu/IONresources/onlineoverview/StudentProfile.html>.

İpek, İ (2001). **Bilgisayarla Öğretim Tasarım, Geliştirme ve Yöntemler**, Tıp Teknik Yayınevi, Ankara.

İpek, İ (2002). "Bilgisayarla Öğretimde (BÖ) Temel Kavramlar: Tasarım, Uygulama ve Yöntemler için Çerçeve Model". **Anadolu Üniversitesi Açık ve Uzaktan Eğitim Sempozyumu**, 23-25 Mayıs, Eskişehir.

Joliffe, A. (2001). **The Online Handbook: Developing and Using Web-Based Learning**, Kogan, London,

Khan B, Vega R (1997) "Factors to Consider When Evaluating a Web Based Instruction Course: A Survey", **Web Based Training** (editör: Khan B), Educational Technologies Publications Englewood Cliffs, New Jersey.

Kaykayoglu, C.R., Gökçöl, O. (2000). **Web Technologies in Presenting and Delivering Course Material in a Computerized "Smart" Classroom within**

the framework of Online Curriculum Development. University of Bahçeşehir,
Faculty of Engineering,

Karaağaçlı, Mustafa. (2002). **Mesleki Eğitim ve Teknoloji Eğitiminde Özel Öğretim Yöntemleri.** Ankara: Nobel Yayınları.

Kartal, Zerrin. (1999). **“Uzun Dönemli Bir Strateji Olarak Kurumsal Kimlik”** Yayınlamamış Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel sanatlar Fakültesi, Isparta

Kuwayama, Y., (1988). “Logotypes of the World Kuwayama” Writers Digest Books

Morabito, Margaret Gorts. (1997). **Online Distance Education: Historical Perspective And Practical Application.** American Coastline University. URL: <http://www.dissertation.com/dpslOa.htm> - pdf

Majumdar, S. (2001). **On-line Collaborative Learning.** LearnTec 2001, 9th European Congress Proceedings UNESCO.

Maden, Sait. (1990). **“Grafik Ürünlerinden Seçmeler:1 Simgeler”**, Simavi Yayınları

Okay, Dr. Ayla, (2000). **“Kurum Kimliği”** MediaCat Yayınları

Okay, Dr. Ayla, (2002). **“Kurum Kimliği”** MediaCat Yayınları

Reed, J. and Woodruff T, M. (1996). **Using compressed video for distance learning.** URL: <http://www.kn.pacbell.com/wired/vidconf/Using.html>

Sarıkavak, Namık Kemal. (1997). **“Tipografinin Temelleri”**, Doruk yayınları

Sherry, L. (1996). **Issues in Distance Learning.** International Journal of Educational Telecommunications. (4), 337-365.

Şimşek, A (2000). **Eğitim İletişimi..** Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.

Teker, Doç. Ulufer, (2002), “**Grafik Tasarım ve Reklam**”, Dokuz Eylül Yayınları

Turhan, Esra. (2002). Web Tabanlı Öğretimde Etkileşim Ve Öğrenci Destek Hizmetlerinin Geliştirilmesi **Açıköğretim Fakültesi 20. Kuruluş Yılı Nedeniyle, Uluslararası Katılımlı Açık Ve Uzaktan Eğitim Sempozyumu** 3-25 Mayıs, Eskişehir, http://aof20.anadolu.edu.tr/bildiriler/Esra_Turhan.doc Erişim Tarihi, 16.06.2002

Venezky R,- Osin L (1991). **The Intelligent Design Of Computer Assisted Instruction**. Longman Publishing Group, New York&London.

Willis, B. (1992). **Instructional development for distance education**. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 351 007).

Willis, B. (1993). **Strategies for teaching at a distance**. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 351 008)

Willis, B (2001). **Computers in Distance Education, Available**. online: <http://www.uidaho.edu/evo/>

Yardımcı, Nilgün. <http://www.macline.com.tr>