

BİLGİNİN TARİHİ VE TÜRLERİ

Deney, gözlem, araştırma yoluyla elde edilmiş gerçekler olarak tanımlanan bilgi, ilk insanlardan günümüze kadar var olmuş en temel ve en önemli kavramlardan biridir.

Bilgi yoluyla farklı toplum yapılarında insanlığın hayatta kalma becerileri, iletişim kurma süreçleri, etkileşim ortamları değişmiş ve toplumsal bir varlık olarak insan bu tarihsel-toplumsal değişimin de merkezinde yer almıştır.

Bilgi kavramına ilişkin farklı tanımlar mevcuttur. Bilgi kavramının tanımlanması ve sınıflandırılmasına ilişkin en büyük sorun veri, bilgi (knowledge) ve enformasyon (information) sözcüklerinin çoğunlukla birbirlerinin yerine kullanılmasından kaynaklanmaktadır.

Veri bilginin kaynağı, enformasyon amaca yönelik toplanmış veri, bilgi ise harekete geçmiş enformasyondur. Başka bir ifadeyle verinin ham gerçekler, enformasyonun organize edilmiş veri kümeleri olduğu ve bilginin ise anlam kazanmış enformasyon olduğu tanımlanabilir.

BİLGİ TÜRLERİ VE SINIFLAMALARI

Bilgi sınıflamaları; genel ve özel bilgi, pratik olan ve pratik olmayan bilgi, kavramsal ve kuramsal olan bilgi, yöntem bakımından anlamalı ve açıklamalı, kaynak açısından beşeri ve ilahi bilgi olmak üzere ayrılır.

Gündelik bilginin çoğunluğu genel bilgiyi oluştururken, belirli bir yöntem yoluyla elde edilen ve uzmanlık gerektiren bilgi türleri özel bilgidir. Pratiğe dönüşebilen bilgi türü pratik bilgiyi oluştururken, günlük yaşamda pratik düzeyde bir karşılığı olmayan bilgi pratik olmayan bilgidir. Önceki deneyimlerin yeni kazanılmış bilgilerle bir araya getirilmesi kavramsal bilgiyi tanımlarken, kuramsal bilgi sistematize edilmiş bilgiler toplamını ifade eder. Anlamalı bilgi belirli olguların soyut düzeyde kavranması yoluyla elde edilen bilgi iken, edinim sürecindeki sistematik süreçler yoluyla kazanılmış bilgi açıklamalı bilgi türünü tanımlar.

Nitelik bakımından ise bilginin gündelik bilgi, felsefi bilgi, bilimsel bilgi, teknik bilgi, sanatsal bilgi, dinsel bilgi ve politik bilgi olmak üzere farklı türleri vardır.

Farklı bilgi türlerinin ortaya çıkmasının nedeni insanın çok yönlü bir varlık oluşudur ve gereksinim duyduğu bilginin çok çeşitli olmasıdır.

FARKLI DİŞİPLİNLERİN BİLGİYE BAKIŞ AÇISI

Farklı disiplinlerin bilgiye bakış açıları da birbirinden farklıdır. Felsefe bilen (süje) ve bilinen (obje) arasındaki ilişkileri sorgularken, sosyoloji bilginin yalnız insanla değil, toplumla olan ilişkisini de sorgular. Psikoloji bilgiyi zihinsel bir durum olarak tanımlarken, fen bilimlerinde bilgi içerikle ilişkilidir.

Sosyolojik Açıdan Bilgi (Bilgi Sosyolojisi)

- Sosyolojik açıdan bilgi; bilme ihtiyacından doğan, insanoğlunu birey olarak toplumsal bir varlık yapan ve kendisi etrafındaki gerçeklikler üzerinde egemenlik kurmasını sağlayan bir olgudur.
- Sosyolojik açıdan bilgi; kişisel yaşantının mükemmelleşmesi, varlığın değişmesi ve gerçeğin tanınması ile insanın kendisi etrafındaki olgu, olay, nesne ve ilişkileri anlamasını, bunlar üzerindeki etki gücünün artmasını sağlar.
- Sosyoloji alanında bilgi üzerine gerçekleştirilen araştırmalar bilgi sosyolojisi alanının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bilgi sosyolojisinin ve toplumsal açıdan bilginin incelenmesi düşüncesinin öncüleri; Nicolas de Condorcet, Auguste Comte, Karl Marx, Saint Simon, Emile Durkheim olarak kabul edilir.
- Nicolas de Condorcet'e göre; toplumsal ilerleme bilgi bakımından gelişmeden sonra gelir. Auguste Comte'a göre; bilgi sistemleri toplumsal gelişmenin ikincil unsurudur ve bilimsel bilgi her türlü bilgiden üstündür. Karl Marx'a göre; bilgi ve toplumsal yapı arasındaki ilişki karşılıklı değildir, tek yönlü ilerler ve bunu ekonomik ilişkiler belirler. Emile Durkheim'a göre ise bilgi toplumsaldır ve bireysel bilginin kaynağı dahi toplumsal bilgiye dayanır.

Felsefe Açısından Bilgi (Felsefi Bilgi)

Felsefe açısından ise bilgi hakkındaki problemleri, bilginin kaynağını, sınırlılıklarını, doğasını ve doğruluğunu araştıran felsefe dalına epistemoloji adı verilir. Felsefi bilgi, diğer bilgi türlerinden ayrılmasına neden olan bazı niteliklere sahiptir. Bunlar; felsefi düşüncenin ussal bir düşünme etkinliğinin sonucunda elde edilmesi, felsefi düşüncenin yansıtıcı bir düşünme faaliyetinin sonucu

olması, felsefi bilginin bilgelik arayışında olan bir zihinsel tutumla elde edilmesi, felsefi düşüncenin hayret, merak ve kuşku sonucunda ortaya çıkması, felsefi bilginin açık, sistematik, tutarlı ve bütünsel bir düşünce ile gelişmesi, felsefi düşüncenin önermeler kurması, çıkarımlarda bulunması ve doğruya yönelmesidir.

Bilimsel Bilgi

- Felsefi bilgi öznel bir ilişkinin sonucunda elde edilen bir bilgi türüken, bilimsel bilgi nesnel bir değerlendirme sonucunda elde edilir.
- Bilimsel bilgi yönteme dayalı, tutarlı, tekrarlanabilir, nesnel ve sistematik bir bilgidir.
- Bilimsel bilgi nesneldir; kişiden kişiye göre değişmeyip herkes için geçerlidir. Bilimsel bilgi evrenseldir; tüm insanlık için geçerli bir bilgi türüdür.
- Bilimsel bilgi güvenilir ve genellenebilirdir; kişisel deneyim yoluyla elde edilen bilgiden farklı olarak benzer koşullar altında aynı sonuca ulaştırması bakımından güvenilirdir.
- Bilimsel bilgi tutarlıdır; bilim etkinliği sonucunda ulaşılan sonuçlar birbirleriyle çelişmez ve tutarlıdır.
- Bilimsel bilgi kanıtlanabilir; bilimsel bilgi, öne sürülen varsayım ya da teorilerin, gözlem ve deney sonuçlarıyla kanıtlandığı ve olgularla desteklendiği bir etkinlik sonucunda elde edilir.

TOPLUMSAL DEĞİŞİM EKSENİNDE BİLGİ

- Toplumsal değişim ekseninde bilgiye bakıldığında farklı toplumsal yapılar ve toplum modellerinin insanlığın bilgiyi kullanma biçimi ile paralel şekillendiği tanımlanabilir.
- İlkel toplumların bilgiyi önce doğaya hükmetmek ardından doğa ile uyumlu bir ilişki sürdürmek için kullandıkları bilinmektedir.
- Tarım toplumunda, bilginin biriktirilmesi ve paylaşımı farklı enerji kaynaklarının kullanılmasını, üretim araçlarının şekillenmesini ve dahası kültürel etkinliklerin de buna paralel ortaya çıkmasını sağlamıştır.
- Sanayi toplumunda, bilimsel gelişmelerin ve bilimsel bilginin ekonomik ilişkilere yönelik kullanımı teknolojik alanda önemli değişimlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır.

BİLGİ TOPLUMU VE ÖZELLİKLERİ

- Sanayi sonrası dönemde iletişim teknolojilerinin gelişmesi bilgi toplumunun ortaya çıkmasında en önemli faktörlerden biri olmuştur.
- Bilgi toplumu sanayi-sonrası toplum, teknokratik çağ, enformasyon toplumu, modern sonrası çağ, endüstri sonrası toplum, üçüncü dalga gibi farklı biçimlerde adlandırılmıştır.
- Bilgi toplumunun ortaya çıkışı ekonomik yapıda yaşanan değişim, teknolojik değişim, zaman kavramının değişmesi, kültürel değişim başta olmak üzere pek çok değişime neden olmuştur.
- Bilgi toplumunun genel özellikleri;
- Bilgi toplumunun temelini bilgi akışı oluşturur.
- Bilgi toplumu, makine gücünün yerine düşünce ve insan aklını koyar.
- Bilgi toplumu, sürekli olarak yeni bilgi üreten bir toplumdur.
- Bilgi toplumunda işgücünün yerini bilgi üretimi almıştır.
- Bilgi toplumunda küresel ekonomi gibi yeni kavramlar ortaya çıkmıştır.
- Bilgi toplumunda nitelikli bilginin çok kısa sürede küresel olarak dolaşıma girmesi sağlanmıştır.
- Bilgi toplumunda bilgi-iletişim ve haberleşme kolaylaşmıştır.

Bilgilendirme Tasarımına Giriş

Kişiler günlük hayatta birçok tasarım ürünüyle çevrelenmiş durumdadır. Bu tasarım ürünleri kişilere dijital ya da basılı mecralarda sunulmaktadır. Kişilerin çevrelerinde yoğun olarak bulunan tasarımlar kimi zaman farkında olarak kimi zamanda farkında olmadan onların zihinlerinde yer edinebilmektedir. Görsel iletişim tasarımının amacı tipografi, renk, görsel unsurlar ile bilgileri düzenleyerek kişilere etkili bir şekilde sunmaktır. Bunun alt dallarından biri olarak bilgilendirme tasarımı, tasarımın temel ilke ve elemanları olan renk, denge, hiyerarşi gibi unsurlardan faydalanarak, karmaşık olan bilgileri (verileri) tüketiciye görsel olarak açık bir biçimde iletmeyi hedeflemektedir. Temel amacı; karmaşık ve anlaşılması zor olan bilgileri, tüm insanlar tarafından kolay ve kısa sürede anlaşılabilir bir şekilde sunmaktır. Tarihi oldukça eskilere dayanan bilgilendirme tasarımına, hızın önemli olduğu ve bu doğrultuda bilgilerin hızlı bir şekilde aktarılmasının önem taşıdığı çağımızda oldukça ihtiyaç duyulmaktadır.

Bilgilendirme Tasarımına İlişkin Temel Kavramlar

Bilgilendirme tasarımları kullanım kılavuzlarından piktogramlara, haritalardan infografiklere kadar pek çok kavramı içinde bulundurmaktadır. İç ve dış mekanda, dijital ya da basılı mecrada, özel ya da kamusal alanda ürün kurulum kılavuzlarından, trafik levhalarına, haritalardan sergileme tasarımlarına kadar birçok alanda yer almaktadır. Bilgileri görsel olarak kısa ve etkili bir biçimde iletme amacını taşıırken, renk, görsel, tipografi gibi tasarımın temel unsurlarını da içerisinde barındırmaktadır.

Bilgilendirme Grafiği

Bilgilendirme grafiği (infografik), belirli bir konuya ilişkin olarak yoğun ve karmaşık bilgilerin ve süreçlerin kolay ve net bir biçimde algılanabilir şekilde görselleştirilmesidir. Karmaşık bir bilgi yoğunluğunun olduğu her türlü yerde bilginin açık bir şekilde anlatılmasında bilgilendirme grafikleri kullanılmaktadır. Örneğin gazetelerde ya da dergilerde bir duruma ilişkin olarak bilgi verilmesi gerektiğinde ya da tıbbi resimlemede bilgilendirme grafiklerinden yararlanılmaktadır (Uyan Dur, 2011:89).

Bilgilendirme grafikleri, gazetelerdeki hava durumlarından haber değeri olan haritalar, planlar ve istatistiksel veri grafiklerini göstermek için kullanılmaktadır. Çocuk kitaplarından akademik literatürde özellikle fotoğraflanmayan sıklıkla fiziksel sistemleri göstermek için kullanılmaktadır. Modern haritalarda özellikle transit sistemler için rota haritalarında bilgiyi bütün hale getirmede kullanılmaktadır. Trafik ve diğer kamu işaretleri de bilgi sistemlerinden yararlanmaktadır (<https://tr.wikipedia.org/wiki/İnfografik>, e.t.08.12.2023).

Bilgilendirme grafikleri durağan ve hareketsizdirler. Karışık ve soru işaretleriyle dolu bir süreci kısa ve etkili bir biçimde aktarabilmektedirler. İki boyutları olmalarından dolayı izleyiciyi konuya daha hızlı bir şekilde çekebilmektedirler. Bunun yanı sıra, durağan yapıları sayesinde izleyici konuya ilişkin dilediği kadar incelemede bulunma ve bilgilenme olanağına sahip olmaktadır (Güler, 2009: 48-49) Okunması zor olan karmaşık bilgiler, bilgilendirme grafikleri sayesinde kişilere akılda kalıcı ve kolay bir biçimde algılanabilir olarak sunulmaktadır. Bilgilendirme grafikleri renk, biçim, hiyerarşi gibi görsel iletişim tasarımı elemanlarını içerisinde barındırmalıdır. Örnek olarak, bir grafik tabloda her rengin ayrıştırıcı bir özelliğe sahip olması ya da nicelik ve niteliğe göre rakamların şemalarla görsel bir hiyerarşiye sahip olması gibi (Ataay, 2022: 85).

Bilgilendirme grafikleri (İnfografikler), makalelerde giriş noktası ya da afiş tasarımlarında odak noktası olarak da kullanılabilirler ve farklı olsalar bile amaca uygundur. Bilgilendirme grafikleri okuyucu üzerindeki yoğun bilgi yüklemesi sırasındaki stresi azaltabilir ve bununla birlikte okurun edindiği bilgi ile kendine daha fazla güvenmesinde destekleyici olabilir (Heller&Anderson, 2023: 83).

ISOTYPE ve Piktogram

İlk olarak Otto Neurath tarafından ortaya çıkan ISOTYPE, sosyal, sağlık, ekonomi gibi alanlardaki karmaşık bilgilerin düzenli bir hale getirilmesi amacıyla ortaya çıkmıştır. ISOTYPE, verilerin sözcükler kullanılmadan resimsel bir dil ile aktarılması amacını taşımaktadır. ISOTYPE, günümüzde bilinen piktogramların ortaya çıkmasına aracılık etmiştir. Resimsel bir imge olan piktogramlar, bir kelime, harf ya da ifade için kullanılmaktadır. Kültürlerarası olarak iletişim sağlamalarından dolayı önem taşımaktadırlar. Piktogramların, uluslararası olarak anlaşılabilir olma, farklı renklerde kullanıldıklarında özelliklerini kaybetmeme ve sade ve net bir biçime sahip olma gibi temel

özellikleri taşımaları önemlidir.

Renk

Renk tasarımın en temel öğelerinden biridir. İzleyicinin dikkatini çeken ve tasarımın anlaşılabilir olmasına katkı sağlayan bir unsurdur. Bununla birlikte kişiler üzerinde kültürel ve psikolojik etkileri bulunan rengin, tasarımda kullanımına dikkat edilmesi gerekmektedir. Renk bilgilendirme tasarımlarında konuya ilişkin bilgi verme, tasarıma anlam kazandırma, izleyicinin konuya ilgisini çekme gibi amaçlarla kullanılmaktadır.

Renkli bir nesnenin birey üzerindeki etkisi, o nesnenin biçimsel özelliklerine de bağlıdır. Yuvarlak bir biçime sahip bir renk, köşeli bir şekle sahip olan renkten farklı bir etkiye sahiptir. Örneğin, bilgilendirme tasarımlarının bir türü olan trafik işaret levhalarının üzerinde bulunan biçimler renklerle daha fazla anlam kazanmaktadır. Yasaklama ve kısıtlama işareti olarak kırmızı bant çerçeveli üçgen; sınırlandırma işareti olarak da yuvarlak biçimler kullanılmaktadır (Teker, 2002: 79).

Tasarımda sıcak rengin kullanımı izleyiciyi uyarıp, neşelendirirken; soğuk renkler yatıştırır ve dinlendirir. Bununla birlikte sıcak renkler daha önde görünürken, soğuk renkler uzaktaymış izlenimi yaratırlar (Becer, 2002: 59). Tasarımcılar bilgilendirme grafiği tasarımını oluştururken, renklerin bu özelliğini göz önünde bulundurmaktadır. Kimi zaman tasarımlarda renklerin bu zıtlıklarından yararlanılmaktadır.

Tipografi ile birlikte renk, bilgiyi iletmek ve tasarımın görsel etkisine katkı sağlamak için farklı birçok biçimde kullanılmaktadır. Tipografiye netlik, karşıtlık ve anlamsal olarak nitelik kazandırmakla birlikte, görsel bir hiyerarşi de sağlayabilmektedir. Bununla birlikte renk tipografide siyah ve beyaz dengesi de oluşmaktadır (Ambrose&Harris, 2012b: 134).

Görsel

Bilgilendirme tasarımı, illüstrasyon, fotoğraf ve grafik gibi basılı ve hareketli görsel unsurlardan oluşmaktadır. Görseller bilgilendirme tasarımlarında bilgi verme amacıyla kimi zaman tipografi ile birlikte kimi zamanda tek başlarına kullanılmaktadır. Montaj talimatlarındaki resimlerden haritalardaki grafiklere, yemek tariflerindeki resimlerden hesap bilgilerindeki grafiklere kadar bilgilendirme tasarımlarındaki birçok alanda görsellerden yararlanılmaktadır.

Tipografi

Tipografi, tasarımın diğer alanlarında olduğu gibi bilgilendirme tasarımlarında da önemli bir unsurdur. Tipografinin etkili kullanımı için, büyük küçük harf kullanımı, serifli ve serifsiz yazı, satır ve harf arası boşluklar, hizalama, hiyerarşi, okunurluk ve okuturluk gibi özelliklerin göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Büyük ve küçük harflerin tasarımdaki ağırlıkları, serifli ve serifsiz yazıların kullanım alanları, okumayı kolaylaştırması için espaslar oluşturma, hizalamanın doğru bir şekilde kullanımı, metinde hiyerarşi oluşturma ve okunurluk ve okuturluğun sağlanmasına açısından tipografi kullanımına bilgilendirme tasarımlarında dikkat edilmelidir.

GİRİŞ

20. yüzyılın ikinci yarısı itibari ile, temel üretim biçimlerinin bilgi temelli teknolojiler üzerinde gerçekleşmeye başlaması ile çeşitli düşün insanları tarafından yeni toplumsal organizasyon “Bilgi Toplumu” olarak adlandırılmaya başlanmıştır. Bilgi Toplumu ya da Bilgi Çağı ile, bilgi bir yandan her zamankinden daha anlaşılabilir bir hale gelirken öte yandan karmaşıklaşmış ve toplumdaki çeşitli kesimler tarafından anlaşılması zor bir öğeye dönüşmüştür. Bilgiye duyulan, giderek artan bağımlılık ve bilginin anlaşılır olmasına duyulan ihtiyaç bir disiplin olarak “Bilgilendirme Tasarımı” alanının ortaya çıkmasına neden olmuştur.

BİLGİLENDİRME TASARIMI

Bilgilendirme Tasarımı, farklı disiplinleri kapsayan, bu yanı sıra multidisipliner (çok disiplinli) olma özelliği taşıyan ve odağına bilginin sunumunu koyan bir çalışma alanıdır. Bu bağlamda, bilgilendirme tasarımını anlayabilmek, türlerini ve işlevlerini tartışmaya açabilmek için öncelikle kavramın anlaşılır bir tanımını yapmak gerekmektedir. Bu anlamda, kavramı kısaca “bilginin doğru kişilere, doğru zamanda, en etkin ve verimli biçimde sunulması” (Jacobson, 15) olarak tanımlamak yerinde olacaktır. Önemli olan, bilginin en basit ve en anlaşılır biçimde aktarılmasıdır çünkü paylaşılmayan bilgi anlam ifade etmez” (İlisulu, 2017). Bir alan olarak Bilgilendirme Tasarımı tam da bunu, bilginin mümkün olan en etkili şekilde aktarılmasını merkezine almaktadır. Alan, sadece bilginin sunulmasını değil; aynı zamanda anlaşılır, herkes tarafından erişilebilir ve etkili bir şekilde aktarılabilir hale getirilmesi görevlerini de üstlenmektedir. Bilgilendirme Tasarımı türlerini;

- Belge Tasarımı,
- Form Tasarımı,
- Kullanım Kılavuzu Tasarımı,
- Haritalar,
- Grafikler,
- Bilgi grafikleri (İnfografikler),
- Çevresel Grafik Tasarım,
- Piktogramlar (Güler, 2009, aktrn. Uyan Dur, 2011) şeklinde sıralamak mümkündür.

BİLGİLENDİRME TASARIMI TÜRLERİ VE UYGULAMA ALANLARI

Belge / Doküman Tasarımı

Belgeler bilginin paylaşılması, saklanması, iletilmesi gibi amaçlarla oluşturulan genellikle bilginin metinsel ve görsel formatta depolandığı bütün materyalleri kapsamaktadır.

Belge tasarımı bağlamında sunulan içeriğin niteliği ve görsel olarak nasıl sunulduğu birbirlerine denk ölçüde önemlidirler. Belge tasarımında metin ve görsel birbirleri ile uyumları da dikkate alınarak kurgulanırlar. Bu anlamda, belge tasarımı, ihtiyaç duyulan bilgileri karşı tarafa aktarma amacıyla başlatılan yaratıcı bir süreçtir (Uyan Dur, 2011). Başarılı bir belge tasarımı, bilgiyi sadece aktarmakla kalmaz; aynı zamanda bilginin dikkat çekmesini, daha anlaşılır bir şekilde sunulmasını ve daha akılda kalıcı olmasını da sağlar. İyi bir belge tasarımı süreci sonuçta ortaya etkili, kullanılabilir, dikkat çekici, anlaşılır, bilginin işlenmesini kolaylaştıran bir ürün koymak üzerine odaklanmaktadır.

Form Tasarımı

Formlar genelde bir hedef kitleden bir amaca yönelik bilginin düzenli ve standartlaştırılmış bir şekilde bir biçimde toplanmasını amaçlayan; anket, ölçek gibi türleri bulunan yapılandırılmış belge ve düzeneklerdir. Form tasarımında başlıca amaç bilgiyi sınıflandırarak toplamaktır (Uyan Dur, 2011). Bir bilgi toplama aracı olarak form oluşturan kişinin karşılaşacağı en önemli problem, hedef kitleyi ilgili formu doldurmaya ikna etmektir. Form tasarlanırken “basit, net ve anlaşılır” bir tasarım oluşturmalıdır. Bununla birlikte, formlar sadece yazılı materyaller olarak oluşturulmazlar. Bu açıdan, oluşturulan formun, hazırlandığı mecraya uygun olarak oluşturulması ve mecranın doğasından kaynaklanan araçları etkin bir şekilde kullanması önemlidir.

Bunların yanı sıra, formların daha kolay anlaşılması ve doldurulabilmesi için, tasarımda görsel hiyerarşiye uygun olarak önemli yerlerin vurgulanması, tasarımın bir mantık içerisinde kullanıcıyı etkili bir şekilde yönlendirecek şekilde düzenlenmesi ve gerekiyorsa bu düzenin yazılı talimatlarla desteklenmesi kullanıcının formu daha etkin bir şekilde doldurmasına yardımcı olacaktır.

Unutulmamalıdır ki, formun etkili bir şekilde tasarlanması sonrasında bilginin analizi ve işlenmesini de kolaylaştıracaktır.

Kullanım Kılavuzu Tasarımı

“El Kitabı veya Kılavuz, bir alandaki bilgiyi aktaran, talimat veya yol gösteren kitap olarak tanımlanmaktadır. Kullanım kılavuzlarının düşük maliyetle oluşturulması esastır. Bu nedenle, donuk, monoton, siyah-beyaz ve detaylı olarak hazırlanırlar.

Kullanım kılavuzlarının işlevi herhangi bir teknolojiyi hiç tanımayan, az tanıyan ya da teknolojiyi nasıl kullanacağını tam olarak bilmeyen kullanıcılara yardımcı olmaktır. Bu nedenle mümkün olduğunca odaklı, net, basit, detaylı ve açık tasarlanırlar.

Dikkat edilmesi gereken nokta, teknolojiyi satın alan kişinin her zaman teknoloji konusunda yetkin bireyler olmadıklarıdır. Bu nedenle özellikle yazı dili sade ve yalın olmalı ve gereksiz ayrıntılardan ve teknik jargondan arındırılmış olmalıdır. Bununla birlikte yine yazılı açıklamaları destekleyecek, hiyerarşiye uygun şekilde düzenlenmiş resimler, çizimler ve diyagramlar kullanılarak bilgi verme işlevi güçlendirilmelidir. Ayrıca, içerisindeki bilgiler hem mantıklı bir sıra içerisinde dizilmiş olmalı, hem de teknolojinin nasıl kullanılacağına ilişkin adım adım talimatları içermelidir. Son olarak, erişilebilirlik kullanım kılavuzları için de tıpkı formlarda olduğu gibi kritik bir öneme sahiptir. Bu nedenle hem dijital hem de fiziksel olarak çeşitli ortamlara uygun olarak hazırlanmalıdırlar.

Harita Tasarımı

“Bilgilendirme tasarımı çerçevesindeki haritalar, belirli bir bölgedeki derin ve karmaşık bilgileri görsel olarak sunarlar. Dolayısıyla, coğrafi haritalar bilgilendirme tasarımının alanına girmemektedir. Bu anlamda, "Topografik dünya haritası" bilgilendirme tasarımının dışında iken, "uluslararası fiber optik kablo haritası" bu tasarım alanına girer” (Uyan Dur, 2011). Bu tanım bağlamında metro haritaları önemli birer örnek olarak ortaya çıkmaktadır. Örneğin, “Henry Beck tarafından 1933 yılında tasarlanan “Londra Metro Haritası” alandaki ilk önemli haritalandırma çalışmasıdır” (Uyan Dur, 2011). Bilgilendirme Tasarımı bağlamında haritaların bir diğer işlevi ise “veri görselleştirir”. Örneğin, bir bölgede yaşayan bireylerin demografik haritası, gelir, yaş cinsiyet dağılımları gibi özelliklerine göre haritalandırma yapılabilir. Ya da bir bölgenin aldığı yağış miktarı, bir hastalığın yayılım gösterdiği alan verilerin görselleştirilmesi yoluyla da haritalandırma yapılabilir.

Grafik Tasarımı

Yoğun bilgi ve matematiksel değerlerin görselleştirilmesine yarayan öğelere genel olarak “grafik” denilmektedir. Grafiklerin en temel işlevi ve faydası, karmaşık sayısal verileri görselleştirerek herkes için anlaşılır hale getirmesidir. Grafiklerle sunulan veriler daha çabuk, kolay anlaşılır ve akılda kalıcıdır. Kısaca, grafikler verilerin görsel özetleridir.

Grafikler işlevlerine ve sağladıkları bilgi türüne göre sınıflandırılmaktadırlar. Buna göre, grafikleri şu şekilde sınıflandırmak mümkündür (TÜBİTAK, 2019):

- Çizgi Grafikler: yıllar bazında değişen eğilimleri göstermede etkilidir.
- Sütun Grafikler: belli bir an için farklı göstergeler arası ilişkiyi göstermede etkilidir.
- Pasta Grafikler: 100’e tamamlayabileceğiniz oransal dağılımları aktarmada etkilidir.

Tablolar

Tabloların temel amaçları yaratılan görsel sunum aracılığıyla farklı nicel veri setlerini anlaşılır bir hale getirmektir. Tablolar yoğun bilgi gruplarını belirli bir dizgeye oturtarak sunar. Bu düzen, bilgilerin düzenli ve anlaşılır olmasını sağlar. Her tablo, okuyucuya net, eksiksiz ve hızlıca anlaşılabilir bilgi sunmalıdır. Tabloların en önemli avantajlarından biri, bilgilerin düzenli bir şekilde sıralanmasına olanak tanımasıdır. Bilgilendirme tasarımında gelişmiş tablo kullanımına ilişkin en önemli örnek Dmitri Mendeleev’in 1869’da tasarladığı “Periyodik Tablo” sudur. Elementleri sıralayarak ve özelliklerini düzenli bir yapı içinde göstererek kimya bilimine önemli katkıda bulunmuş olan Periyodik Tablo, elementlerin özellikleri hakkında derin bir anlayış sunar.

İnfografikler

Bilgi grafikleri (infografik), metin, grafik, resim ve çizim gibi görsel öğeleri bir araya getirerek yarattığı görsel anlatım ile bilgi akışı sağlayan araçlardır. İnfografikler, belli bir konuyla ilgili yoğun, kimi zaman karmaşık bilgileri ve süreçleri kolay algılanabilecek şekilde görselleştirir. İnfografiklerin bilgi aktarımında sağladığı en önemli avantajlardan biri bilgiyi görselleştirerek ve hikayeleştirerek daha akılda kalıcı ve kolay anlaşılır şekilde sunabilmesidir. Bu anlamda infografikler görsel hikâye oluşturan araçlardır ve bilgiyi akıcı bir şekilde karşı tarafa iletebilirler. İnfografikler son derece kullanıcı dostudurlar ve bu yönleri ile bilgiyi daha erişilebilir ve ilgi çekici hale getirirler. İnfografiklerin gücü, karmaşık veya hacimli bilgiyi kısa sürede ve öz olarak iletebilme yeteneklerindedir. İnfografikler, eğitimden pazarlamaya, haberlerden yatırım ve finans sektörüne kadar son derece geniş bir yelpazede kullanılmaktadırlar.

Yönlendirme ve İşaretlendirme Tasarımı

Yönlendirme tasarımı insanların buldukları çevreye uyum sağlayabilmeleri, açık veya kapalı bir alan içerisinde yönlerini bulabilmeleri için kullanılan tasarım öğelerini kapsamaktadır. “Bu tasarım türü, özel bir çevre hissi ve atmosfer yaratmada, iki ve üç boyutlu formlar, grafikler ve işaretler kullanır” (Uyan Dur, 2011).

Çevresel Grafik Tasarım Kuruluşu’nun yaptığı sınıflandırmaya göre bu grafiklerin, uyum (oryantasyon),

bilgilendirme, yönlendirme, tanımlama, yönerge ve dekor olmak üzere altı işlevi vardır.

Sergileme Tasarımı

Sergi tasarımı, izleyicilerin bilgiye erişimini kolaylaştırma ve anlamalarını güçlendirme amacı güder. Sergi alanlarını düzenlerken, içeriğin anlaşılır, akıcı ve dikkat çekici bir şekilde sunulmasına odaklanır. Ziyaretçilerin bilgiyi keşfetmelerini, öğrenmelerini ve etkileşime geçmelerini sağlayarak, katılımcı bir deneyim sunar.

“Sergileme tasarımı, nesnelere ışıklandırmaya, istatistiklerden renklere kadar bir dizi öğeyi kullanarak bir hikaye oluşturma amacını taşır” (Uyan Dur, 2011). Bu tasarım türü, mekansal düzenleme, aydınlatma, renk seçimi, metin kullanımı ve görsel öğeleri bir araya getirerek, ziyaretçilere akılda kalıcı bir anlatı sunar. Sergi tasarımı, bilgiyi estetik ve işlevsel bir biçimde bir araya getirerek, izleyicilere anlamlı bir deneyim sunar ve onları içeriğe daha derinlemesine bağlar. Demir (2008)’e göre “sergileme tasarımlarını, kültürel / sosyal içerikli sergilemeler, ticari fuar sergilemeleri, sanat galerisi sergilemeleri ve müze sergilemeleri olmak üzere dört başlıkta toplamak mümkündür”.

Piktogramlar

“Piktogramlar, sembollerle kavram veya fikirleri basit ve görsel bir biçimde betimleyen resimsel-yazı şekilleridir. Kelime anlamıyla, piktogramlar fikirleri veya kavramları sembollerle temsil eden resim-yazı şeklinde ifade edilir” (Stiebner-Urban, 1982). Piktogramlar, karmaşık bilgiyi daha anlaşılır bir hale getirirler. Temel görevleri herkesin anlayabileceği evrensel bir dil oluşturmaktır. Piktogramların kökeni, otel, restoran, birahane gibi işaret levhalarına ve antik hanedan armalarına kadar uzanmaktadır. Piktogramın gerçek işleviyle ortaya çıkışı, dünyanın kalabalıklaşması, insanların mobilize olması ve iletişim kanallarının yaygınlaşmaya başlamasına rastlamaktadır. Piktogramların ortaya çıkması insanların ortak bir dille iletişim kurabilmelerine olanak tanıyarak küçük çaplı bir dil devrimi meydana getirmiştir. Mesaj kalabalığını sadeleştirme konusunda piktogramlar görevlerini başarıyla yerine getirmektedir.

BEYİN VE ÖĞRENME

Öğrenme

- Öğrenme, bireyin çevresi ile ilişkisi sonucu gelişen kalıcı izli davranış değişikliği olarak tanımlanır. Öğrenmenin gerçekleşmesi için gözlemlenebilir bir değişimin yaşanması, bu değişimin kısmen sürekli olması, değişimin belirli deneyimler sonucunda elde edilmesi, değişimin fizyolojik büyümeye dayanmaması ve geçici süreli olmaması gerekir.
- Bir öğrenme durumu öğrenen olarak birey, öğrenme süreci, öğrenilen olarak deneyim, öğretene ve öğrenme sürecinin yaşandığı ortam olmak üzere beş öğeden oluşur.

Beyin Temelli Öğrenme

- Günümüzde bazı araştırmalar öğrenmenin fiziksel bir olgu olmadığını, durumsal bir değişikliğe neden olmasına karşın zihinsel bir etkinlik olarak incelenmesinin gerekliliğini ortaya koymuştur.
- Beyin temelli öğrenme yaklaşımları, öğrenmenin bellekle olan ilişkisine vurgu yaparak duyuşal, kısa süreli ve uzun süreli bellek olmak üzere bilginin kazanılmasında üç aşamanın etkin rol oynadığını açıklar.
- Beyin temelli öğrenme yaklaşımının en temel amaçlarından biri anlamlı öğrenmenin sağlanmasıdır.
- Çoklu öğrenme ortamlarından biri olan bilgilendirme tasarımları da benzer şekilde beyin temelli öğrenme için önemli bir araçtır.
- Bellek aynı zamanda öğrenmeyi etkileyen temel faktörler arasında kabul edilebilir. Bilginin depolanma ve gerekli olduğunda yeniden kullanılabilme yeteneği olarak tanımlanabilir.
- Öğrenme sürecinde bilginin edinimi belleğin farklı aşamalarında gerçekleşir. Bunlar duyuşal bellek, kısa süreli bellek ve uzun süreli bellek olmak üzere üç etkileşimli aşamadan oluşur.

Çoklu Ortam Öğrenme

- Kısa süreli belleğin bilgiyi depolama süresinin arttırılması için eğitim alanında farklı öğrenme yaklaşımları ve öğretme araçları kullanılmaktadır. Çoklu ortam öğrenme bu yaklaşımlardan biridir.
- Çoklu ortamla öğrenme bilginin duyuşal bellekten kısa süreli belleğe daha kolay aktarılması ve kısa süreli bellekte geçmiş öğrenilenlerle ilişkilendirilerek daha uzun süre ve etkin olarak kalması adına önemli bir öğrenme metodudur.
- Çoklu ortamla öğrenme genel olarak bir eğitim materyalinin görsel ve işitsel araçlarla desteklenerek sunulması şeklinde tanımlanabilir.
- Çoklu ortam öğrenmenin temeli; çalışan bellek, ikili kodlama ve bilişsel yük kuramlarına dayanan Çoklu Ortam Öğrenme Bilişsel Teori ile açıklanmaktadır.
- Çalışan bellek (aktif işlemci) öğrenmenin gerçekleşmesi için gerekli bilişsel süreçleri yönetir. Bilişsel yük (sınırlı kapasite) öğrenme sürecinde çalışan bellekteki çabanın miktarıdır. İkili kodlama ise insan belleğinin bilgi işleme sürecinde görsel ve sözel bilgi edinimi olmak üzere iki ayrı kanala sahip olduğunu, ancak bunlardan yalnızca birinin baskın olarak daha aktif çalıştığını tanımlamaktadır.

Teknoloji Entegrasyonu

- Teknoloji entegrasyonu, öğretim hedeflerinin gerçekleştirilmesi ve öğrenenin kazanımlarının arttırılması amacıyla öğrenme sürecine teknolojinin dahil edilmesidir.
- Teknolojinin eğitime entegrasyonu ile öğrenme sürecinde birden fazla aracın bir arada kullanılması, öğrenme ortamının etkileşimli olmasını ve öğrenenin aktif katılımını sağlamıştır.
- Bilgi iletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler, bilgilendirme tasarımlarının da dijitalleşmesini ve interaktif (etkileşimli) tasarımların yaratılmasını sağlamıştır.

BİLGİLENDİRME TASARIMI VE EĞİTİME KATKILARI

- Bilgilendirme tasarımları da metinsel, görsel ve işitsel verinin öğrenme sürecinde aynı anda kullanılması bakımından çoklu ortam öğrenme türlerinden biri olarak kabul edilebilir.
- Bilgilendirme tasarımlarına konu olan bilgi ne kadar görsel içerikli aktarılsa öğrenenin öğrenme düzeyi de aynı oranda artacaktır. Görsel sunumların geliştirilmesinin, görsel materyallerin tasarlanmasının ve yeni metodların görsel araçlarla desteklenmesinin öğrenmenin daha etkin gerçekleşmesini sağladığı tanımlanabilir.

- Bilgilendirme tasarımları eğitim alanındaki uygulamalarda öğrenenin araştırma yapma, sistematik düşünme yöntemleri geliştirme, çözüm üretme, ortak çalışma alanları yaratma ve takım çalışması yapma gibi belirli becerileri kazanmasına olanak sağlar.

Bilgilendirme Tasarımının Öğrenme Sürecindeki Rolü

- Öğrenme ortamlarında bilgilendirme tasarımları bilişsel yükü asgari düzeye indirgeyerek dikkat ve odağın artırılmasını, bilinen bilgilerle yeni öğrenilenler arasındaki ilişkinin somutlaşmasını, şemalar, grafikler ya da diğer görsel düzenleme araçları ile öğrenilenin hızlı ve anlaşılır biçimde kavranmasını sağlar.
- Mayer'in etkili bir öğrenme ortamını tasarlamak için tanımladığı yedi ilke aynı zamanda etkili bir bilgilendirme tasarımının da sahip olması gereken önemli nitelikleri de tanımlar. Bunlar çoklu ortam ilkesi, uzamsal yakınlık ilkesi, zamansal yakınlık ilkesi, tutarlılık, sıraya koyma ilkesi, gereksizlik ilkesi ve bireysel farklılık ilkesidir.
- Çoklu ortam ilkesi öğrenenlerin çoklu ortam araçlarının kullanıldığı öğrenme ortamlarında daha etkili öğrendiklerini, uzamsal yakınlık ilkesi öğrenenlerin metinlerin ve görsellerin birbirlerine yakın olarak yerleştirildiği öğrenme materyalleri ile içeriği daha hızlı öğrendiklerini, zamansal yakınlık ilkesi öğrenenlerin ilişkili metin ve görsellerin bir arada sunulduğu öğretim materyalleri ile daha iyi öğrendiklerini, tutarlılık ilkesi içerikle ilgili olmayan yazı, görüntü ya da seslerin öğrenme ortamına dahil edilmediği durumlarda öğrenmenin daha etkili gerçekleştiğini, sıraya koyma ilkesi metin ve görselin aynı anda sunulması yerine sözlü anlatım, seslendirme ve canlandırmanın kullanılmasının bilginin daha kalıcı olmasını sağladığını, gereksizlik ilkesi ikiden fazla yöntemin bir arada kullanılmaması gerektiğini ve bireysel farklılık ilkesi konuya ilişkin daha az bilgi sahibi olanların daha fazla bilgiye sahip olanlara göre daha yüksek olduğunu tanımlamaktadır.

Öğrenmenin Bilgilendirme Tasarımı Yoluyla Gerçekleşmesi

- Öğrenmenin bilgilendirme tasarımı yoluyla gerçekleşebilmesi için bilgi ve veri kümesinin iyi planlanmış, dolaysız, net ve anlaşılır olması, amaca uygun seçilmiş görsel araçlara yer vermesi, işlenebilir ve ilişkilendirilebilir olması, tutarlı olması ve dikkat çekici bir tasarıma sahip olması gerekir.
- Bilginin tasarlanma formu ve aktarılış biçimi öğrenenin bilgiyi zihinsel olarak nasıl kaydedeceğini belirlemekte ve sonrasında nasıl geri getirileceğini yönlendirmektedir.

Öğrenenin Bilgilendirme Tasarımı Hazırlama Sürecindeki Kazanımları

- Öğrenmenin bir parçası olarak bilgilendirme tasarımı hazırlama sürecinin de öğrenenin konu ya da ders içeriğini hızlı bir şekilde kavramasında etkili bir yöntem olduğu tanımlanabilir.
- Etkili bir bilgilendirme tasarımı gerçekleştirmek için öncelikle ön çalışma gerçekleştirilerek tasarımda yer alacak bilgiler toplanmalı, kullanılacak tasarım türleri belirlenmeli, görsel unsurlar seçilmeli ve ardından bu veriler hedeflere ulaşmaya yardımcı olacak şekilde düzenlenmelidir.
- Bu süreç, yalnız bilginin öğrenen tarafından edinilmesini değil, aynı zamanda öğrenme sürecine aktif olarak katılması sayesinde bilginin kalıcılığının artmasını da sağlar.
- Öğrenenin öğrenme sürecinde bilgilendirme tasarımı hazırlayarak aktif konumda yer alması önemli kazanımların da ortaya çıkmasını sağlar. Bu kazanımlar genel olarak teknoloji entegrasyonuna bağlı dijital ve görsel okuryazarlık, öz düzenleyici öğrenme, bilginin örgütlenerek aktarılması ve buna bağlı kalıcı öğrenmenin sağlanması, son olarak var olan ve yeni kazanılan bilginin bir ürüne dönüştürülerek sürekliliğinin sağlanması şeklinde tanımlanabilir.

GİRİŞ

"Veri", genellikle bilgi taşıyan, anlam ifade eden fakat doğrudan anlamı olmayan, düzenlenmiş bilgi parçalarını ifade eder. Verinin bir anlam ifade edebilmesi için araştırmacı ya da tasarımcı tarafından ayıklanması, gruplandırılması ve anlamlı bir bilgi haline getirilmesi gerekmektedir. Bilgilendirme tasarımcısının temel görevi verileri görselleştirmek ve anlamlı bir bağlamda düzenleyerek bir amaç doğrultusunda yorumlanabilir ve anlaşılabilir, anlamlı bir sunum haline getirmektir. Verinin işlevlerini "analiz, karar verme, performans değerlendirmesi, tahmin ve optimizasyon" olarak sıralamak mümkündür. Bilgilendirme Tasarımcısının veri sunumu üzerindeki rolü oldukça büyüktür. Çünkü veriyi anlamlı ve akılda kalıcı bir şekilde sunmak temelde bilgilendirme tasarımcısının görevidir. Doğru şekilde aktarılmayan ya da paylaşılmayan veri bireylerin karar verme süreçlerinde istenen etkiyi yaratamaz.

BİLGİLENDİRME TASARIMI VE VERİ AKTARIMI

Bilgilendirme tasarımı, kullanıcıların anlayabileceği, erişilebilir ve etkili bilgi sunma sürecidir. Verilerin aktarılması sırasında, bu tasarım, karmaşık bilgileri anlaşılır hale getirerek kullanıcıların veriyi daha iyi anlamalarını sağlar. İyi bir bilgilendirme tasarımı, bilgiyi görsel, metinsel ya da interaktif yollarla sunarak veri aktarımını daha etkili hale getirir. Verilerin aktarılmasında bilgilendirme tasarımı, bilgi kirliliğini önlemek, yanlış anlamaları engellemek ve verinin doğru şekilde yorumlanmasını sağlamak üzerine odaklanır. Bilgilendirme tasarımı doğru bir şekilde uygulandığında, kullanıcıların veriyi daha iyi anlamasını sağlar, yanlış yorumlamaları engeller ve daha sağlam kararlar alınmasına yardımcı olur.

VERİ AKTARIMINDA YOĞUN OLARAK KULLANILAN BİLGİLENDİRME TASARIMI TÜRLERİ

Tablolar

Tablolar, genellikle sayısal verileri düzenli bir şekilde göstermek ve karşılaştırmak amacıyla oluşturulan, grafik olmayan görsel öğelerdir. Tablolar, verileri kategorilere ayırarak, sayısal değerleri ve ilişkileri görsel bir formda sunar. Tabloların işlevlerini özetleme, Karşılaştırma, Organizasyon, Analiz Etme ve İnceleme, Doğruluk ve Güvenilirlik sağlama olarak sıralamak mümkündür. Tablolar, veriye dayalı kararlar alma işini kolaylaştıran, genel olarak veri sunumu için kullanılan temel bir araçtır. Verinin anlaşılmasını ve yorumlanmasını kolaylaştırabilirler. Sayısal verilerin etkili bir şekilde sunulmasında önemli bir rol oynarlar.

Grafikler

Grafikler, sayısal verileri görsel olarak temsil etmek ve karşı tarafa sunmak için kullanılan önemli araçlardır. Verilerin anlaşılmasını kolaylaştırır ve bilgiyi görsel bir formda sunarak daha akılda kalıcı olmalarını sağlarlar. Grafiklerin işlevlerini "Görselleştirme, Karşılaştırma, Özetleme, Trendleri ve Örüntüleri Gösterme, Doğruluk ve Güvenilirlik sağlama olarak sıralamak mümkündür. Bununla birlikte grafiklerin kullanım amaçlarına göre Çizgi Grafik, Sütun Grafik ve Pasta Grafik gibi türleri de bulunmaktadır.

İnfografikler

İnfografikler, bilgiyi görsel unsurlarla destekleyerek, anlaşılması ve akılda kalması kolay bir şekilde sunan grafiksel temsil biçimleridir. İstatistiksel verilerin, sayısal bilgilerin, metinlerin ve görsellerin birleşimiyle oluşturulan İnfografikler, karmaşık ve büyük miktardaki veriyi istatistik bilgisi düşük, veriyi okuma yeterliliği olmayan bireyler için daha anlaşılır ve erişilebilir hale getirir. Bu anlamda İnfografikler oldukça önemli bilgilendirme tasarımı unsurlarıdır. İnfografiklerin işlevlerini Görselleştirme, Kolay Anlaşılabilirlik, Hızlı Bilgi Sunumu, Akılda Kalıcılık, Hikayeleştirme ve İlgi Çekme olarak sıralayabiliriz. İnfografikler, tasarımcı açısından bilgiyi etkili bir şekilde iletmek için, izleyici açısından ise kolayca anlamak ve akılda tutmak güçlü araçlardır. Bunda özellikle hikayeleştirme işlevinin etkisi oldukça büyüktür.

İSTATİSTİK BİLİMİ VE VERİNİN KULLANIM BİÇİMLERİ

İstatistiği iki şekilde tanımlamak mümkündür. Bunlardan ilki; sayısal gerçeklerin bir toplamı veya koleksiyonu olarak istatistiktir. Bu meslekten olmayan insanlara yönelik olan bir tanımdır. İkinci tanım ise; daha etkili karar vermeye yardımcı olmak amacıyla sayısal verileri toplama, organize etme, sunma, analiz etme ve yorumlama bilimi şeklindedir. Bu da kavramın resmi, meslekten olan insanlara yönelik olan tanımdır. İstatistik, birey için dış dünyadaki bu veri okyanusunda yol bulmanın bir

aracıdır. Bilgilendirme tasarımcısının işlevi ise, aslında, bu süreçte bireye yol gösterici olmaktır. İstatistik veriler arasındaki ilişkileri kurarak ve bağları ortaya koyarak bizim dış dünyaya ilişkin algımızı oluşturur.

Öncelikle istatistik veri görselleştirmeyi mümkün kılan mümkün kılan araçtır. Bu anlamda istatistik, bir konunun gerçek durumunu net bir şekilde ortaya koymak için kullanılabilir. Öte yandan, toplum sürekli olarak aynı kalmamaktadır ve dünya sürekli bir dönüşüm içerisindedir. İstatistik biliminin geçmişten günümüze değişen trendleri gösterebilme yeteneği, insanlara gelecekte bizi bekleyen durumlar için anlatı sunabilmektedir. Ayrıca istatistik bir eğitim aracıdır. Kullanılan veri bireyleri bir konuda bilinçlendirebilir ve eğitebilir. Veri ve istatistik bilgileri aynı zamanda hem mikro düzeyde bireylerin hem de makro düzeyde kurumların ve toplumların karar almasını kolaylaştıran, karar alma süreçlerini etkileyen bir niteliğe sahiptir. İstatistiğin bir diğer önemli işlevi de birçok farklı konuda topluma ve bireye ayna tutarak bireylerin çeşitli konulardaki farkındalığını arttırabilmesidir. Özetle bakıldığında veri ve istatistik bilimi, birer hikaye anlatma aracıdır. İnsanların duygusal bağ kurabileceği ve anlayabileceği hikayeler, belirli bir konuda farkındalık oluşturmak için güçlü birer araçtır. Bu noktada Bilgilendirme Tasarımcısına bahse konu hikayeleri etkili bir şekilde anlatabilmek için önemli bir rol düşmektedir.

VERİLEŞTİRİLMİŞ HİKAYELERİN ANLATIMINDA BİLGİLENDİRME TASARIMCISININ ROLÜ VE ETKİSİ

- İstatistik veriler toplumsal hikâye anlatıcılığının bir aracıdır. Bu hikayelerin başarılı ve etkili bir şekilde anlatılabilmesi, hedef kitlede istenen etkiyi yaratabilmesi için akılda kalıcı ve dikkat çekici bir şekilde sunulması gerekmektedir. Bilgi tasarımcısının süreç içerisindeki rolü bu noktada önem kazanmaktadır.
- Bilgilendirme Tasarımcısının bu süreçte öncelikle, iletişim, psikoloji, sosyoloji, politika gibi diğer pek çok alanda da bilgi sahibi olması gerekmektedir. Çünkü, her ne kadar veri kendini anlatabilse de bu anlatının dikkat çekmesi ve hedef kitlede istenen farkındalığı oluşturması belirli birtakım görsel öğelerin etkili bir şekilde kullanılabilmesine bağlıdır.
- Bununla birlikte, bilgilendirme tasarımcısı bu hikayeleri herkes için “erişilebilir” yapmalıdır. Erişilir olmak, gerçek anlamda toplumdaki her kesimin bu verilere erişilebilir olması anlamına gelmektedir. Öyle ki, bilgi tasarımcıları, veri sunumlarını engelli bireyler dahil olmak üzere herkesin erişebileceği şekilde tasarlamalıdır.
- Bir diğer önemli nokta, verinin etkileşimli ve dinamik bir biçimde kitleye sunulmasıdır. İzleyicilerin veriyi kendi ihtiyaçları doğrultusunda keşfetmelerini sağlayacak araçlar görsel sunuma eklenmelidir. Böylelikle, veri sunumunun akılda kalıcılığı ve izleyiciyi harekete geçirmedeki etkisi artacaktır.
- Veri sunumunun bir hikaye haline getirilerek anlatılması ve bilgi tasarımcısının bir hikaye anlatıcısına dönüşmesi de önemlidir. Veriler sadece sayılar halinde değil, fakat bir hikaye anlatımı içinde sunulmalıdır. Bu, veriyi daha anlamlı hale getirir, izleyicinin sunulan veri ile bağ kurmasını kolaylaştırır ve böylelikle sayıların yaratacağı farkındalığı arttırır.

SONUÇ

Veri ve istatistik bilimi, önemli birer bilgi aktarımı aracıdır ve doğru kullanıldığında pek çok önemli konuda yarattığı farkındalık ile bireyleri harekete geçirebilecek güce sahiptir. Ancak unutulmamalıdır ki; istatistik biliminin bireyleri olumlu anlamda yönlendirebilecek ve kritik konularda bir gücü olduğu kadar, kötü niyetli kullanıldığında bireyleri kandırmak ve olumsuz yönde manipüle etmek amacıyla da kullanılabilir. Burada Bilgilendirme Tasarımcısına düşen, ürettiği işlerde etik ilkelere dikkat etmek ve buna uygun şekilde hareket etmektir.

Bilgilendirme tasarımı, belirli bir amaç doğrultusunda belirli bir hedef kitleye, pragmatik ve estetik bir şekilde bilgi ve enformasyon sunmak ve sağlamak üzere düzenlenen ve kurgulanan bir grafik tasarım stratejisidir. Bilgilendirme tasarımı İngilizcesi, information design olarak geçmektedir. Bu bağlamda bilgilendirme tasarımının kapsadığı bilgi ve enformasyon kavramlarını tanımlamak gerekir. Bilgi, insan zekâsının bir ürünüdür ve bilimsel, felsefi ve sanatsal olarak gerçekleştirilen çalışma, öğrenme ve araştırmaların sistematik sonucudur. Enformasyon ise kitle-iletişimsel bilgidir. Herhangi bir olay, durum ve faaliyete ilişkin veriler ya da herhangi bir konudaki yorum, görüş ve fikirler ve bunların fiziksel ya da sanal ortamda genellikle kitle iletişim ortamlarında iletilmesi ve paylaşımıdır. Bilgilendirme tasarımı, fikirlerin görselleştirilmesidir. Bilgilendirme tasarımı, bilimsel ve sanatsal kapsamlı disiplinlerarası bir alandır. Matematik, tarih, sosyoloji, istatistik, mimarlık, şehircilik, ulaşım mühendisliği, endüstri mühendisliği, lojistik, kitle iletişim bilimleri, eğitim bilimleri, sibernetik, bilişim, göstergebilim, psikoloji, avangart sanat kuramı, iç mimari, kamusal alan sanatı, sitüasyonist estetik, çevresel grafik ve genel olarak grafik tasarım ilkeleri, bu alanın çeşitli bileşenleridir. Bilgilendirme tasarım çalışmaları, görsel, işitsel, dokunsal nitelikli veri ve unsurları kullanır. Bu çalışmalar, fiziksel ve sanal ortamlarda, iç ve dış mekânlarda, bireysel ve kamusal alanlarda, özel ve resmi kurumlarda, fabrikalar ve okullarda, toplu taşıma araçlarında, alfabe, kitap ve eğitim posterlerinde, genel olarak infografikler, izotipler, araştırma raporları, sunumlar, veri tabloları, çizelgeler, grafikler diyagramlar, haritalar, işaret, yol ve yön levhaları, yaya geçitleri, görme engelli bireyler için haptik yani dokunsal tasarım yüzeyleri ve ortamları gibi çeşitli şekillerde bilgi ve enformasyonu iletir.

Bilgilendirme tasarımı birimi infografiktir. Infografikler, çizgi, çubuk, sütun grafiklerden, Venn, ağ, akış, polar, pasta diyagramlardan, izotipler ve haritalardan oluşur.

Bilgilendirme tasarımının kültürel kökenleri binlerce yıl öncesine ve özellikle kartografik çalışmalara dayanır.

Bilgilendirme tasarımı, çağlar boyunca gelişimini sürdürmüş ve bu gelişim, Aydınlanma, 19.Yüzyıl modernizmi, modern metropoller, avangart akımlar, bu bağlamda Bauhaus, birleşik bilim ve Otto Neurath, Sitüasyonizm etkisiyle ve analogdan dijitale, fizikselden siber uzama geçerek ivme kazanmıştır.

1928 yılı itibariyle çağdaş bilgilendirme tasarımı kuran ve izotopları icat eden kişi, Otto Neurath'tır (1882-1945).

Neurath, bilgilendirme tasarımı ve izotopları birleşik bilim çalışmaları sırasında geliştirmiştir.

Birleşik bilim anlayışına göre, bütün bilimsel kavram ve kuramlar, ortak bir gözlem ve mantık dilinde ifade edilebilir, iletilebilir, deneyimin temel gerçeklerine indirgenebilir ve ilişkilendirilebilir.

Birleşik bilim, demokratik ve hümanist bir kültürü güçlendirmeyi amaçlamaktadır. Neurath ve arkadaşları, 1935 yılında Paris'te Uluslararası Birleşik Bilim Kongresi'ni düzenlemişler, 1936 yılında Lahey'de Birleşik Bilim Enstitüsü'nü kurmuşlar ve 1937 yılında Birleşik Bilim Ansiklopedisi'ni kurmuşlardır. Neurath, birleşik bilim anlayışını yansıtan Isotype/İzotip yöntemini projelendirmiş ve Avusturya, Hollanda, Almanya, Meksika gibi çeşitli ülkelerde ISOTYPE enstitüleri kurmuştur (1925 -1945). Isotype/İzotip sözcüğü, International System of Typographic Picture Education (Enternasyonal Tipografik Resim Eğitimi Sistemi) ifadesindeki sözcüklerin ilk harflerinin birleşmesiyle meydana gelmiştir. İzotip, bilgilendirme tasarımı olarak fikirleri görselleştirerek piktografik yani resimsel istatistiklerle kitleleri bilgilendirmeyi, bilinçlendirmeyi, küresel ve deneysel bir vizyon kazandırmayı öngörmektedir.

Bu bağlamda, Neurath, bilimsel olguların, toplumsal gerçeklerin, küresel sorunların, bilimsel ve tarihsel istatistiklerin kamuoyuna iletilmesi için görsel ve resimsel bir dil yetisi geliştirmek gerektiğini düşünmüş ve avangart bir grafik tasarım sanatçısı olan Gerd Arntz ile iş birliği yapmıştır (1928). Sonuçta, izotip sözcüğü, avangart, bilimsel, felsefi ve kültürel bir proje olan birleşik bilimin ötesinde bilgilendirme tasarımı ve buna ilişkin dil yetisi ve infografik çalışmalarını tanımlar hale gelmiştir. İzotipler, fikirlerin görselleştirilmesi kapsamında günümüzde de yaygın bir şekilde kullanılan piktogram infografiklerdir. Neurath, zamanla bilgilendirme grafiğini, animasyon ve belgesel sinema alanına da uygulamıştır.

Bilgilendirme tasarımı, işlenen konuyla doğrudan ilgili ve amaca yöneliktir. Bilgilendirme tasarımı, fiziksel, dijital ve interaktif bir şekilde izleyici ve kullanıcıları bilgilendirir ve yönlendirir. Retoriğin

temel ilkeleri olan ethos, pathos ve logos, bilgilendirme grafiğinin de temel ilkeleridir. Bilgilendirme tasarımı, aynı zamanda açıklık, işlevsellik ve yalnlık ilkelerine dayalıdır. Bilgilendirme tasarımı, açık ve anlaşılır bir söyleme sahiptir. Bilgilendirme tasarımı, kreatif bir performanstır. Bilgilendirme tasarımı, disiplinlerarası ve sektörlerarası bir tasarım kategorisidir. Bilgilendirme tasarımı, kullanıcı-merkezlidir. Bilgilendirme tasarımı, soyut şekiller, figüratif şekiller, piktografik şekiller, görseller, işaretler, sayılar, metinler, tipografik öğeler, genel olarak temel tasarım öğeleri, yanı sıra işitsel öğeler ve dokunsal öğeler kullanarak gerçekleştirilir. Bu süreçte, hikâye anlatıcılığı (storytelling), haritalandırma, animasyon gibi tekniklere de başvurulabilir.

Bilgilendirme tasarımı, hayatı kolaylaştırır. Bilgilendirme tasarımı, hümanist bir performanstır. Fikirlerin görselleştirilmesi bakımından bilgilendirme tasarım projesinde konsept ve içeriğın görselleştirilmesi sürecinde, görselleştirilecek konsept ve içeriğın niteliğine ve niceliğine göre infografikleri seçmek gerekir. Aynı şekilde ilgili fikirleri temsil etmek üzere uygun tasarım stratejilerini belirlemelidir. Fikirlerin görselleştirilmesi, bir tasarım organizasyonudur. Tutarlı, açık ve yapılandırılmış bir görselleştirme gerekir. Proje sürecinde, geliştirilen konsept ve içeriğın izleyicilere sunumu önemli bir aşamadır. Çünkü tasarımın anlamı, tutarlılığı ve estetik kalitesi bu şekilde anlaşılabilir. Dolayısıyla konsept ve içerik sunumu, kendi içerisinde ayrı bir senaryo ve prodüksiyon gerektirir. Tasarımcının stili, çağdaş kültürel paradigmlar, bilgi toplumunda yaşamak ve genel olarak arz-talep piyasası gibi parametrelerin etkilediği ve şekillendirdiği her bilgilendirme tasarım projesi ve bu bağlamda herhangi bir fikrin/fikirlerin görselleştirilmesi girişimi, grafik alanında örnek teşkil edebilecek birer çalışmadır. Dolayısıyla, hedef kitlenin bilgilendirilmesi ve entelektüel donanımı amacıyla fikirlerin görselleştirilmesi ve kitlesel paylaşımı, dolayısıyla bilgilendirme tasarımı, doğasında hümanist ve demokratik bir faaliyettir.

BİLGİLENDİRME GRAFİĞİNİN KULLANILDIĞI MATERYALLER VE MEDYALAR

- Bilgi, toplumsal ihtiyaçların artması, teknolojik gelişmelerin yaşanması ve kalabalık kent ortamlarının oluşmasıyla gün geçtikçe daha karmaşık ve anlaşılmaz olarak sunulmaktadır. Bu durum, bilginin açık ve net / öz bir şekilde düzenlenmesini de beraberinde getirmiştir. Bilgilendirme tasarımları, bu süreçte devreye girerek bilgilerin ve verilerin basit grafiksel ve görsel tablo ve ifadelerle anlatımını mümkün kılmıştır.
- Günümüzde, grafik tasarıma ait imge ve imajlar, insan yaşamının sürdürüldüğü her mekan ve ortamda görülebilmektedir. Bilgilendirme grafiği, özellikle insan yaşamındaki görsellerin kolay algılanması açısından çağdaş yaşamın bir gerekliliği haline gelmiştir. Çünkü, günümüzde bilgi ve veri çokluğu insanlar için daha çok karmaşıklık yaratmakta; gün geçtikçe bu karmaşıklığa çözüm olarak bilgilendirme grafiğine olan rağbet de artmaktadır. Bilgilendirme grafiğinden, eğitimden kamu alanlarına okullardan sokaklara kadar her alanda faydalanılabilmektedir.
- Bilgilendirme grafiği, grafik tasarımın bu amacına hizmet eden yönüyle; bilginin özünü görsel bir ileti yoluyla ifade etmektedir. Bilgilendirme grafikleri, disiplinler arası bir özelliğe sahip olması sebebiyle yazı, araştırma ve görsel kavramlarının arasında yer almaktadır. Pettersson'a göre (2002: 9); bilgilendirme tasarımları, bilgi ihtiyacını karşılamayı amaçlamaktadır. Kullanıldığı alanlar fark etmeksizin, bilgi kümelerini iyi tasarlanmış; estetik, ergonomik ve ekonomik bir biçimde sunmaktadır.
- Bilgilendirme grafiği,
- Hedef kitleye aktarılmak istenen bilgilerin ve verilerin çokluğu karmaşıklığı durumunda,
- Arama motorlarında öne çıkma durumunda,
- Konuya olan ilgi ve talebin artmasının istenmesi durumunda,
- Farklı pazarlama stratejileri kullanılmak istenen yaratıcı reklamlarda sıklıkla tercih edilmektedir.
- Bilginin ve verilerin görsel yoluyla aktarımını sağlayan bilgilendirme grafiği başlangıçta gazetelerde kullanılmakta olup; daha sonra haber kanalları ve internette yaygınlaşmıştır. İstatistik ve veri odaklı bilgilerin anlatımında kolaylık sağlamaktadır. Seçim süreci ve sonuçları bilgilendirme grafiği ile sunulmaktadır. Günümüzde sosyal medya ortamında da anlatılmak istenen mesajı ve verilmek istenen bilgiyi kısa sürede anlatmak amaçlı kullanılan bilgilendirme grafikleri büyük şirket ve firmaların stratejik planları için de önemli yer edinmektedir.
- Eğitimde ve Basılı Yayınlarında Bilgilendirme Grafiği Kullanımı
- Bilgilendirme grafiğinin tercih edilmesinin sebebi, bilginin görselleştirilmesinin kolaylığı ve verilerin anlaşılabilirliğinin / kalıcılığının artmasıdır. Bu sebeple, ifade edilen / anlatılmak istenen kavramların öğretiminin kolaylaştırılmak istendiği gereken yerlerde; özellikle eğitimde sıklıkla tercih edilmektedir.
- Bilgilendirme grafiği basılı yayınlarda;
- Gazeteler ve haber amaçlı yayınlarda verilerin basit bir anlatımla sunulmasında,
- Dergi, katalog vb. içeriği zengin yayınlarda bilgiyi sadeleştirmek için,
- Menü ve yemek kataloglarında tarif ve içeriklerin görsel ve betimsel ifadelerinde,
- Kitaplarda yer alan karmaşık kavramların anlaşılabilir bir şekilde verilmesinde kullanılmaktadır.
- Bilgilendirme grafiği, eğitimin farklı alanlarında yaygın olarak kullanılmaktadır. Özellikle, ilköğretim panolarında öğrenimi kolaylaştırmak amacıyla panolarda bilgilendirme grafiği örnekleri verilmektedir. Bu tasarımların, öğrencilerin öğrenmelerine katkı sağlamanın yanında, ders öncesi ve aralarında görüş açlarına yerleştirerek bu bilgileri pekiştirmeleri açısından önemlidir.
- Bilgilendirme grafiği eğitimde;
- Coğrafya, biyoloji, fizik vb. kitaplarda, konu ve kavramların yoğun ve karmaşık olduğu bilgilerde açıklayıcı ve kolay öğrenme sağlamak için,
- Çocukların öğrenmesi gereken kavramları görsellerle destekleyerek öğrenme güçlendirilmek / kalıcılaştırılmak istendiğinde,
- Mevsimler, harfler, kelimeler, aylar, güneş sistemi vb. ifadelerin panolarda sunularak kalıcı ve kolay algılanır şekilde sunulmasında,

- Özel afet, uyulması gereken kurallar vb. durumların okul panolarında verilerek öğrencilere gösterilmesinde,
- Öğrenmenin zor olduğu, karmaşık ve soyut ifadelerin basit bir dille görsellerle zenginleştirilerek sunulması gibi durumlarda kullanılmaktadır.
- Bilginin teorik değil pratik olduğu alanlarda, güzel sanatlar, müzik, dans, tiyatro vb. disiplinlerde farklı bir perspektifle sunulmaktadır.
- Dijital Yayınlarda Bilgilendirme Grafiği Kullanımı
- Bilgi ve öğrenme materyallerinden verilerin tasarlanması ve üretilmesi için belli yeterlilik alanlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Geneli tipografiden oluşan bilgilendirme grafiklerinde, metinlerle birleştirilen resimlerin akılda kalma ve öğrenme üzerindeki etkisi yüksek görülmektedir
- Teknolojik gelişmelerle birlikte bilgi teknolojileri önem kazanmıştır. Günümüzün bilgi çağı olduğu düşünüldüğünde; bilginin doğruluğu ve bilgiye hızlı ulaşma ihtiyacı ortaya çıkmıştır. Bilgi toplumuna geçiş ile yeni bir süreç başlamıştır (Abacı, 2015: 239).
- Bilgilendirme tasarımı, gönderici ve alıcı arasındaki iletişimi optimum verimlilikte sağlamayı amaçlamaktadır. Bilgilendirme tasarımlarının basıları göndericiye bazıları temsile odaklı iletişim göstermektedir.
- Dijital ortamda bilgilendirme tasarımları;
- Kullanıcı arayüzlerinde basit erişim sağlamak için,
- Kiosk tasarımlarıyla kullanıcıya rahat yönlendirme amaçlı,
- Sosyal medya ve ortamlarda etkileşimi arttırmak,
- Kitlelere ulaşmak için internet teknolojilerinin tercih edilmesi vb. durumlarda kullanılmaktadır.
- Dijital ortamların insan hayatında etkili bir alan olması, arayüz tasarımlarının birer bilgilendirme grafiği olarak sunulması gerekliliğini beraberinde getirmiştir. Dijital araçlarda yönlendirme ve gruplama ihtiyacı, sosyal medya ve ortamlarda verilerin ayırt edilebilmesi adına önem sarf etmektedir.
- Kiosk örnekleri, hem dijital ortamda kullanılan bilgilendirme tasarımlarına hem de kamusal ve kentsel alanda kullanılan bilgilendirme tasarımı örneklerine girmektedir. Bir kullanıcı arayüz olarak sunulmasının yanında, kamusal ve kentsel alanlarda yönlendirme ve bilgilendirme amaçlı insan yaşamını kolaylaştırma amacıyla sergilenmektedir.
- Kentsel ve Kamusal Alanlarda Kullanılan Bilgilendirme Grafiği
- Kentlerin gelişen ve giderek karmaşık hale gelen yapısı, yaşamı kolaylaştırmak ve insanların daha rahat hissedebilmeleri adına bir sistem kurma zorunluluğu getirmiştir (Desouza & Flanery, 2013, akt. Pehlivanlar, 2022). Bilgilendirme tasarımları, kentlerdeki bu karmaşık yapıya çözüm sağlayabilen, bilginin kullanıcıya doğru ve hızlı bir şekilde ulaştığı bir sistem oluşturmaktadır (Pehlivanlar, 2022).
- Jacobson'a göre (1999: 15-16); bilgilendirme tasarımlarının öncelikli hedefleri kullanılacak tasarımlarla;
- Basit etkileşimler sağlamak,
- Etkin eylemlere dönüştürülebilen belgeler geliştirmek,
- Kentsel alanlarda kolaylıkla yön bulmayı sağlamaktır.
- Çevresel grafik tasarım bilgilendirme tasarımı kapsamında yer alan ve kendi alt dalları olan geniş çaplı ve farklı disiplinler ilişkisi içerisinde bir disiplindir (Dur, 2011: 160). Kamusal ve kentsel alanlarda bilgilendirme grafikleri yaygın bir şekilde kullanılmaktadır. Sokaklar bilgilendirme tasarımları ile donatılmıştır. Bunlar, imgeler, semboller ve göstergeler şeklinde görülebilmektedir. Şehir yönlendirme tabelaları, ören yerleri, sokak tabelaları ve hatta trafik ışıkları insanları basit görüntülerle doğru yere yönlendirme amacıyla yer almaktadırlar. Her bir göstergenin insan zihninde yer edinmiş ve basit algılanabilen bir biçimi vardır. İleri, sağa, sola oklar, kahverengi veya mavi şeklinde görünen tabelalar zamanla insana kolaylık sağlayan birer bilgilendirme grafiklerine dönüşmüşlerdir. Şehir trafiğinde yer alan metrolar, otobüsler, trafik şemasını göstermektedir. Şehre yabancı olan bir insan bile ineceği durağı ya da gideceği yeri basit bilgilendirme grafikleri ile rahatlıkla bulabilmektedir.
- Kurumsal firmalar, okullar ve üniversiteler, hastaneler, yönlendirme ve bilgilendirme grafikleri açısından zengin alanlardır. Kurumsal firmalar, müzeler, sanat galerileri, alışveriş merkezi vb. kamuya açık ortamlarda sıklıkla yönlendirme ve bilgilendirme tasarımlarına yer verilmektedir. İzleyicinin / müşterinin / katılımcının yer aldığı bu ortamlar, insanların kısa sürede istedikleri bilgiye ve konuma ulaşması için basit ve anlaşılır göstergelerle bilgilendirme tasarımlarından faydalanmaktadır.
- Bilgilendirme grafikleri, günlük yaşantının bir parçası haline gelmiştir. Kalabalık ve karmaşık ortamlarda iletilmek istenen mesajları en basit ve rahat şekilde izleyiciye sunmaktadır. Bunun yanında, insanların günlük yaşantılarına kolaylıklar sağlamaktadır.

BİLGİLENDİRME TASARIMINDA TİPOGRAFİK UNSURLARIN ÖNEMİ

Bilgilendirme tasarımı, karmaşık bilgilerin açık ve net bir biçimde düzenlenmesi ve anlaşılması ile ilgilidir. İçeriğine, yapısına, konunun bağlamına dikkat ederek bilgiyi net ve okunabilir şekilde sunmaktır. Günümüzde bilginin rolü sürekli olarak büyümekte ve bir disiplin olarak bilgilendirme tasarımının rolü gelişmeye devam etmektedir. Bilgilendirme tasarımında tipografi metinleri düzenleme, okunabilirlik ve iletişimi sağlama sürecinde kritik bir rol oynar. Bu süreçte yazı karakteri ve font seçimi, layout tasarımı, hiyerarşi, okunurluk ve okuturluk ve renk kullanımı gibi dikkate alınması gereken pek çok unsur mevcuttur.

Tüm bu unsurların etkili ve bilinçli kullanılması doğru ve amacına uygun bir tasarım elde edilmesine yardımcı olur.

Yazı karakteri bir tasarımın görünümünü belirleyen; ilk izlenimi sağlayan ana unsurlardan biridir.

Okunabilirlik, tasarımın amacına uygunluk ve hedef kitleye hitap etme gibi faktörleri göz önünde bulundurarak uygun bir yazı karakteri seçimi ve bunun içerik ile uyumlu olması önemlidir.

Yazı karakteri içerikle bütünlük sağlayarak görsel çağrışımı güçlendirir. Samimi, sıcak, profesyonel, dinamik, faydacı olup olmadığına dair tasarım ile ilgili çağrışımlar yapar. Yazı karakterinin doğasında bulunan bu çağrışımlar veya ima edilen anlam ister olumlu ister olumsuz olsun, tasarımdaki görsel dili etkiler.

Doğru bir şekilde tasarlanan tipografi, ve grafik elemanlar sayesinde bilgi izleyiciye net ve çekici bir şekilde aktarılır. Dolayısıyla, tipografi bilgilendirme tasarımının temel yapı taşlarından ve doğru bir şekilde bir araya getirildiğinde güçlü ve etkileyici bir iletişim aracı haline gelir.

Bilgilendirme tasarımcılarının tasarım sürecinde işlevsellik ve estetiği göz önünde bulundurması diğer önemli noktalardan biridir. Bu iki önemli kavram arasında yaratıcı çözümler bulmak, kreatif tasarım kararları almak, tipografi ve görsel imajları bir harmoni içerisinde kullanmak hitap ettiğiniz kullanıcı kitlesi açısından tasarımınızın öne çıkmasını sağlayan faktörlerdir.

Bilgilendirme tasarımında kullanıcı beklentilerine göre şekillendirilen, okuyucuların tasarımı kolayca anlayabilmesini sağlayan bir tasarım ortaya koymak bilgiye ulaşmanın esas yoludur.

BİLGİLENDİRME TASARIMI VE TİPOGRAFI İLİŞKİSİ VE İLGİLİ KAVRAMLAR

Bilginin aktarımında tipografi hem işlevsel hem estetik bir rol oynar. Tasarım sürecinde bilginin büyük bir kısmı tipografi sayesinde düzenlenir. Bir anlamda tipografi bilgilendirme tasarımının olmazsa olmazıdır. Bilgilendirme tasarımlarının çoğu az veya çok, şu ya da bu şekilde tipografi içermektedir.

Tipografi

Tipografi bir fikre, bir mesaja ya da bir bilgiye görsel biçim verme şeklidir. Harflerin, kelimelerin, noktalama işaretlerinin, yazı karakteri ve fontların okuyucunun ilgisini çekecek şekilde ve estetik olarak tasarım prensipleri de düşünülerek düzenlenmesidir.

Bilgi Hiyerarşisi

Bilgi hiyerarşisi basitçe bilginin kullanıcı açısından önemine göre ve bir akış halinde düzenlenmesi olarak tanımlanabilir. Zaman zaman görsel hiyerarşi olarak da adlandırılabilen bilgi hiyerarşisi, tasarım elemanlarından her bir öğenin sahip olduğu görsel ağırlığa göre düzenlenmesidir.

Layout Tasarımı

Layout tasarımı tüm tasarım elemanlarının (tipografi, imaj, şekiller, grid ve beyaz alan) bir sayfa ya da boş bir yüzey üzerinde düzenlenmesidir. Sade, zarif, çekici, kreatif ve dinamik bir infografik elde etmenin anahtarı iyi kullanılmış bir beyaz alan ve layout tasarımına sahip olmaktır. Bilgilendirme tasarımında, yol haritası Infografiği, zaman çizelgesi infografiği, coğrafi infografikler gibi çeşitli layout türleri mevcuttur.

Hiyerarşi

Hiyerarşi, tipografiyi ele alırken en önemli konulardan biri, muhtemelen tasarıma hiyerarşi duygusunun katılmasıdır. Hiyerarşi, düzenlemelere görsel bir kılavuz sağlayarak, farklı metin parçalarının birbirine göre önem derecesini belirtmek için kullanılan mantıklı ve görsel bir yöntemdir.

Sonuç olarak, tipografi bilgilendirme tasarımı ve tasarımcılar için çok önemli ve alan içerisinde geniş yer tutan bir konudur. Kullanıcı ve okuyucu kitlesini dikkate alarak tasarlanan bir bilgilendirme tasarımı ve tasarım sürecinde doğru ve bilinçli tipografik kararlar almak amaçlanan bilgi aktarımının gerçekleşmesi açısından son derece önemlidir.

Göstergebilim, göstergeleri ve gösterge sistemlerini inceleyen bir bilim dalıdır. Göstergebilim, dilimizde aynı zamanda semiyoloji olarak geçmektedir. Aynı bilim dalı Fransızca'da sémiologie, İngilizce'de semiology ya da semiotics olarak adlandırılır. Göstergebilim, etimolojik olarak Yunanca'dan türemiştir: σημεῖον / sēmeîon / signe / sign / gösterge + λόγος / logos / bilim = sémiologie / sémiotique / semiology / semiotics / göstergebilim. Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlüğü'nde, gösterge, "bir şeyi belirtmeye yarayan şey, belirti, im; işaret" olarak tanımlanmaktadır. Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlüğü'nde, gösterge, "bir şeyi belirtmeye yarayan şey, belirti, im; işaret" olarak tanımlanmaktadır.

Göstergebilim, semeiotike başlığı altında binlerce yıllık geniş bir disiplinlerarası geçmişe sahiptir. Çağdaş Göstergebilim (sémiologie) ise 19. Yüzyıl sonu- 20. Yüzyıl başı itibarıyla dilbilim / lingüistik alanındaki çalışmalardan ortaya çıkmış modern bir bilim dalıdır. Kurucusu, İsviçreli dilbilimci Ferdinand de Saussure'dür (1857-1913). Yanı sıra, göstergebilimin (semiotics) diğer öncüsü, Amerikalı mantıkçı ve matematikçi Charles Sanders Peirce'dir (1839-1914).

Doğal olarak, Ferdinand de Saussure ve Charles Sanders Peirce'den bu yana, göstergebilim tarihinde birçok göstergebilim ekolü ve göstergebilimci vardır. Ancak iki isim, göstergelerin popüler konununun ve kullanımının tanımlanmasında özellikle etkin bir role sahiptir. Bu kişilerden biri, Peirce'in göstergebilim kuramını geliştirerek göstergebilimin doğasını ve işlevlerini araştıran Charles William Morris'tir (1901-1976). Diğeri ise göstergelerin anlam kategorilerini gündelik yaşam, sosyo-kültürel ortamlar ve kitle iletişimsel bağlamda geliştiren Roland Barthes'tır (1915-1980).

Göstergeler, anlam birimleridir. Bu bağlamda, yaşam, bir göstergeler ve gösterge sistemleri ağıdır. Öyle ki çağdaş toplumlarda göstergebilimsel okur-yazarlığa gereksinim vardır. Aynı şekilde, göstergeler konusunda bilgili, duyarlı ve bilinçli bir yaklaşım içindeki çağdaş insan bir homo semioticus (göstergebilimsel insan) olarak tanımlanabilir. (Rifat, 2022; 17).

Göstergebilim bir kültürdür. Bireysel ve kolektif yaşamı kapsar. Göstergelerle olan bağlantılar ve göstergebilimsel deneyim gündelik yaşamın dinamiğini biçimlendirir. Göstergeler duysal, düşünsel ve sezgisel olarak etkileyici, yönlendirici ve bilgi verici işlevlere sahiptir. Göstergeler, toplumsal ve kültürel koşullar ile küresel paradigma değişikliklerinin tarihsel ve güncel olarak tanımlanmasına yardım eder. Sanat yapıtlarının, edebi metinlerin, filmlerin, kitle- iletişimsel yayın ve paylaşımın anlaşılması ve eleştirisi bağlamında aktif rol oynar. Göstergebilimsel donanım, sanat ve tasarım alanında yeni üretimler için kreatif bir ilham kaynağıdır.

Bilgilendirme tasarımı ve göstergebilim kültürü karşılıklı yoğun bir şekilde iletişim ve etkileşim içinde olan iki alandır. Bu bağlamda grafik tasarım ve bilgilendirme tasarımı alanında iki isim, tarihsel olarak etkin birer role sahiptir. Bu kişiler, William Addison Dwiggins (1880 – 1956) ve Otto Neurath'tır (1882-1945).

Göstergebilim, bir bilim dalı olarak akademik konununun yanısıra, önemli ölçüde popüler kültür tarafından da içselleştirilmiştir. Gündelik yaşam göstergeler ve gösterge örüntüleri üzerine kuruludur. Bilim insanları, sanatçılar, tasarımcılar, yazarlar, film yönetmenleri çalışmaları dolayısıyla anlam üretimi yaparken göstergeleri kullanırlar. Yerel ya da küresel olarak mevcut ya da değişen sosyo-kültürel koşulları değerlendirebilmek için göstergebilimsel okur-yazarlığa gereksinim vardır.

Göstergeler, fikirleri görselleştirirken etkin bir role sahiptirler.

Bilgilendirme tasarımının varoluşu göstergelere dayalıdır.

Göstergeler, anlam birimleridir. Bu bağlamda, yaşam, bir göstergeler ve gösterge sistemleri ağıdır.

Öyle ki çağdaş toplumlarda göstergebilimsel okur-yazarlığa gereksinim vardır. Aynı şekilde, göstergeler konusunda bilgili, duyarlı ve bilinçli bir yaklaşım içindeki çağdaş insan bir homo semioticus (göstergebilimsel insan) olarak tanımlanabilir. (Rifat, 2022; 17). Göstergebilimden beslenen kreatif bir sanatçı, bir anlam üreticisi olarak bilgilendirme tasarımcısının kimi özellikleri ya da sahip olması gereken kimi özellikler, Homo semioticus için belirtilen özelliklerle örtüşmektedir. Buna göre: "Homo semioticus anlamlandırıcı insandır; dünyadaki anlamların oluşumunu, birbirine eklenerek yepyeni anlamlar yaratmasını sorgulayan insandır; çevresindeki bireysel, toplumsal, kültürel gösterge dizgelerini, yalnızca betimlemekle yetinen değil, bu dizgelerin üretiliş sürecini yeniden yapılandıran insandır" (Rifat, 2022: 17-19).

Özellikle Charles Sanders Peirce'in ikon, indeks ve sembol şeklindeki üçlü gösterge modeline odaklanıldığında, bilgilendirme tasarımcısının görsel ve mesleki deneyiminin yanı sıra

göstergebilimsel donanıma gereksinimi olduğu bir kez daha ortaya çıkacaktır.

İkon, temsil ettiği nesne ya da olguya doğrudan karşılık olan ama aynı zamanda da bağımsız olarak mevcut bir göstergedir. Örneğin vesikalık fotoğraflar ikon göstergelerdir.

İndex, işaret ettiği nesne ya da olgunun durum ve koşullarına bağlı olan göstergedir. Dikkat ve değerlendirmeye bağlı olarak anlam kazanır. Örneğin, kara bulutlar, yağmur yağacağına işaretler. Usta bir dedektif, olay yeri araştırmasında, indeks gösterge işaretlerini değerlendirerek, kriminolojik bir vakayı çözebilir.

Sembol, farklı bir yapı ya da görünüme sahip bir nesne ya da olguyu özel bir anlam yüklemesiyle temsil eder. Bu anlam için algısal ve zihinsel bir bilgi ve deneyim gerekir. Logolar grafik sembollerdir. Beyaz güvercin barışı temsil eden bir sembol göstergedir. Kırmızı kalp sevginin sembolik göstergesidir.

İkon göstergeler, piktografik tasarımlardan kullanıcı arayüzlerine kadar birçok alanda tasarımcılar tarafından kullanılır. İkon gösterge, temsil ettiği şeye benzer. Kolayca anlaşılır. Gösterge ile temsil ettiği anlam arasındaki bağlantı açıkça kavranır. Dolayısıyla, ikon gösterge kullanımı bilgi ve enformasyonun aktarım sürecinde tasarımcılar için avantajlı bir seçim olabilir. Fotoğraflar, realist çizimler, temsil ya da ifade ettiği şeye tıpatıp benzeyen görseller, tasarımda yararlanılabilen ikon göstergelerdir.

İndeks göstergeler, reklamcılık, trafik işaretleri, iç ve dış kamusal alanlar ve toplu taşıma ağındaki uyarı işaretleri, yine iç ve dış kamusal alanlar ve toplu taşıma ağındaki yönlendirme işaretleri, iş güvenliği yönetimi çalışmaları ve organizasyonu ve sosyal medya emoji kullanımında, geleneksel ve modern haberleşme sistemlerinde çeşitli şekillerde kullanılmaktadır. İndeks gösterge, işaret ettiği nesne, olgu, durum ya da olayla ilgili olarak bir mesaj iletir.

Sembol göstergeler, görünülerinden farklı bir nesne, olgu, olay ya da durumu temsil eder. Sembol göstergeler dolaylı bir şekilde anlaşılır. Bir sembol göstergenin tam anlamıyla algılanması ve anlaşılması için gündelik yaşam, kitle iletişim araçları, internet gibi ortamlarda kültürel ve göstergesel deneyim ile göstergebilimsel okur-yazarlığa gereksinim vardır.

BİLGİLENDİRME GRAFIĞI

Değişen ve gelişen zaman ve teknoloji çağında hem iletişimin farklı boyutları hem de tasarımın farklı metotları gündeme gelmiştir. Bu farklılıklar ve görsel çeşitlilik insanların yaşamını kolaylaştıracak ve estetik düzen çerçevesinde kolay anlaşılabilir bir bilgilendirme tasarımını gerekli kılacaktır.

Bilgilendirme tasarımı; hedef kitlenin sorularına cevap verecek şekilde iletinin ulaştırılmasında mesajdaki içerik, ortam ve biçimin belirlenmesi durumudur. Bilgilendirme bir iletişim boyutudur.

Tasarım her kültüre hitap edecek şekilde olmalı ve farklı kültürden bireylerin iletişimlerine cevap verebilecek anlaşılır görsel bilgiler barındırmalıdır. Sade olup özgün bir niteliğe sahip olması gereken bu tasarımların konumlandırması doğru olup, içeriğindeki piktogram, illüstrasyon, fotoğraf, görsel ve tipografi gibi unsurlar birbirleriyle uyumlu olmalıdır.

Bilginin, farklı yapı ve biçimde düzenlenerek karmaşık olan yapısının iletişim boyutunu daha üst seviyeye taşımak adına bazı tasarımsal düzenlemeleri gereklidir. Bilgilendirme tasarımı eleman ve ilkelerinin, diğer görsel iletişim tasarımı eleman ve ilkelerinden çok farkı yoktur. Lakin bilgilendirme tasarımının doğasından ötürü bazı eleman ve ilkeler kullanımda amaca göre ön planda tutulabilir. Bu da daha etkili bir tasarımın oluşmasına imkân verir (Uyan Dur, 2011: 119).

Genel bir tasarım sürecindeki nokta, çizgi, doku, form, biçim, renk gibi tasarım elemanlarının; birlik, hiyerarşi, vurgu, ritim, denge, oran orantı, ölçek... gibi tasarım ilkeleri doğrultusunda kurgulanması sonucunda mesajın iletim gücü aktive olur. Tıpkı bilgilendirme tasarımındaki kanava-Izgara dizgesi, yazı, renk, görüntü, hareket-ses gibi ve tasarım elemanlarının, sıra düzen, karşıtlık, tartım, vurgu-odak noktası, süreklilik, denge ve bütünlük gibi ilkelerle organizasyonunun etkili kullanımının bilgiyi aktarmada büyük önemi olduğu gibi.

Tasarım tüm alanlarda olduğu gibi bilgilendirme tasarımlarıyla da yeni ve gelişime açık bir alan olarak görülmektedir. Kent içerisinde bilgi sahibi olma ihtiyacı, grafik tasarımın kent mimarisi ve şehir kültürüne uygun biçimde olması her alanda bilgilendirme tasarımını zorunlu hale getirmiştir. Bilgilendirme tasarımıyla bilginin sınıflandırılması gerçekleşecek ve mesaj estetik/anlaşılır yolla iletilecektir (Mert ve Gezer, 2018: 18).

Özellikle bilgilendirme amaçlı grafiklerin veya çeşitli görsellerin bir görsel karmaşaya sebebiyet vermeden organize edilebilmesi arayışları, bilgilendirme tasarımının önemini belirgin bir şekilde ortaya koymuş ve yeni teknolojilerle beraber geliştirilmesinin önünü açmıştır (Tekiner, 2023: 12).

Bilgilendirme tasarımları yaşamımızı kolaylaştırmak adına bir kullanım kılavuzundan, duraklardaki bilgilendirme levhalarına ve tarihi mekanların tanıtımına kadar hayatımızın her alanında karşımıza çıkmaktadır. Böylelikle karmaşık olan veriler, her kültürel yapıdaki bireyin anlayacağı sembollerle tanıtılabilecektir.

Aynı zamanda bilgilendirme tasarımı, kullanıcısının ihtiyacı olan bilgiyi hızlı ve anlaşılır biçimde düzenleyerek sunan bir tasarım alanıdır. Yaşamı kolaylaştırarak zamandan tasarruf ettirir ve anlaşılır olduğundan belirsizliği önler. Bilginin görsel tasarlanması olarak açıklayabileceğimiz bu alanda amaç açık ve net olmaktır. Bilgilendirme tasarımı çevremizde sıklıkla karşılaştığımız bilgi bombardımanı içerisinde olan kullanıcının çevresini daha anlaşılır düzeyde algılayabilmesi için gereklidir. Haritalar, ulaşım araçları güzergâh şemaları, trafik işaretleri/yönlendirmeleri, haritalar, form/doküman tasarımları, eğitim dokümanları ve infografikler bilgilendirme tasarımı etki alanına girmektedir (İlisulu, 2017: 1). Bilgilendirme tasarımı, bilginin insanlar tarafından etkin ve verimli kullanılmasına olanak sağlayacak şekilde hazırlama sanatı ve bilimidir

BİLGİLENDİRME TASARIMINDA TEMEL TASARIM ELEMANLARI

Bilgilendirme tasarımındaki temel tasarım elemanları, bir grafik tasarımda olduğu gibi nokta, çizgi, doku, form, biçim ve rengi kapsamaktadır. Lakin bilgilendirme tasarımının doğası gereği bazı elemanlar amaca yönelik olarak düzenlenmektedir. Bu bağlamda yeniden ele alınan bilgilendirme tasarımında temel tasarım elemanları, ızgara sistemi, yazı, renk, görüntüler, hareket/ses olarak incelenmiştir.

Izgara Sistemi (Kanava Dizgesi)

Kanava (Grid) dizgesi, içeriği görsel ve işlevsel olarak sunmak adına tutarlı bir düzen kurmayı amaçlar. Çünkü bilginin sunumu en az içerik kadar önemlidir. Okuyucunun dikkatini yakalayıp görsel bir düzen oluşmaktadır. Bu arada tüm tasarım elemanları birbirleriyle orantılı bir düzen içindedir.

Algılama önce büyük boyutlu görseller, renk, fotoğraf ve grafikler olarak devam eder. Yazı ve cümleler

en son da algılanmaktadır. Ve sıra olarak da soldan sağa ve yukarıdan aşağı doğru göz devam eder (Uyan Dur,2011: 119).

Yazı

Bilgilendirme tasarımlarında yazı, bilginin doğrudan aktarıcısı olduğundan dolayı oldukça önemlidir. Bazı tipografik bilgiler ise tasarımda bulunması gereken yazı özelliklerindedir. Bunlar; Yazı karakterinin yüksekliği, Harf biçimi, Karakterin boyutu, Büyük-küçük harfler, Yazı karakteri seçimi, Okunurluk ve okuturluk, Satır uzunluğu ve sütun genişliği, Boşluklar, Hizalama, Yazı-arka plan ilişkisi, Yazı ve görüntü ilişkisi, Yazıda sıradüzendir.

Renk

Renk bilgilendirme tasarımlarında en dikkat çekici temel tasarım elemanlarından biridir. Bu nedenle doğru kullanımı büyük önem taşımaktadır. Bilgilendirme grafiğinin nasıl bir mekânda konumlanacağı, ışıklandırma, renklerin psikolojik boyutları (sıcak renkler uyarıcı, soğuk renkler yatıştırıcı), hedef kitle ve kültürel boyutlar renklerin anlamlandırılmasında çok etkilidir. Farklı kültürlerin renkleri anlayış biçimleri de farklıdır. Tüketicinin ihtiyaçlarına göre hareket etmek gerekmektedir.

Bilgilendirme tasarımında renk ile ilgili dikkat edilmesi gereken bazı ilkeler şunlardır;

- Renk bilgilendirme tasarımında estetik öğeden çok tamamlayıcı ve vurgulayıcı bir tasarım elemanı olarak kullanılmalıdır.
- Rengin tasarımdaki işlevsel özellikleri dikkate alınmalıdır.
- Rengin psikolojik etkileri düşünülmelidir.
- Rengin karmaşık kullanımı algıyı azaltabileceğinden renk seçimlerine dikkat edilmelidir.
- Mekân renk seçiminde çok etkilidir. Gölge oyunları, iklim koşulları ve iç mekân ise aydınlatmalar düşünülmelidir.
- Hedef kitlenin gereksinimleri ve yetersizlikleri de dikkate alınmalıdır (Uyan Dur, 2011: 138-144).

Görüntüler

Bilgilendirme tasarımlarında görüntüler başlığı adı altında; görseller, fotoğraflar, çizim, illüstrasyon, video, animasyon ve grafikler sayılabilir. Mesajın taşındığı görüntüler belki de onlarca kelimenin anlatamayacağı bilgiyi bir bakışta vermektedir. Bilgilendirme tasarımlarında görüntü kullanımı yerinde olduğu sürece tek başına dahi anlatımı üstlenebilir. Ama en iyi mesaj iletim durumu yazı ve resim birlikteliğidir (Uyan Dur, 2011: 145-148).

Hareket ve Ses

Bilgilendirme tasarımlarının etkileşimli ve hareketli olarak kullanılması tasarıma artı bir boyut katacaktır. Hareketli tasarımlar her zaman dikkat çekecek ve hatırdaki kalacaktır. Harekete ek ya da tek karşımıza çıkan ses öğesi; tasarıma uyumlu olup, bilginin pekişmesini sağlayacaktır. Etkileşimli düğmeler, simülasyon ve butonlar da çekiciliği artıran diğer öğelerdir (Uyan Dur, 2011: 148-149).

BİLGİLENDİRME TASARIMINDA TEMEL TASARIM İLKELERİ

Bilgilendirme tasarımındaki temel tasarım ilkeleri, bir grafik tasarımda olduğu gibi birlik, hiyerarşi, vurgu, ritim, denge, oran orantı ve ölçüğü kapsamaktadır. Lakin bilgilendirme tasarımının doğası gereği bazı ilkeler amaca yönelik olarak düzenlenmektedir. Bu bağlamda yeniden ele alınan bilgilendirme tasarımında temel tasarım ilkeleri sıralı düzen, karşıtlık, tartım (ritm), vurgu, odak noktası, süreklilik, denge ve bütünlük olarak özetlenmiştir.

Bir bilgilendirme tasarımında temel tasarım ilke ve elemanlarının hepsinin tasarımda olması gerekliliği kesin bir kural değildir. Hedef kitle tasarımın doğası vb. özelliklere göre birkaçı da olabilir. Bu tasarımın doğasına göre değişebilir.

Sıradüzen

Sıradüzen bilgilendirme tasarımlarında kullanılan elemanların birbirleriyle olan bağlantıları, önem sıraları ve yakınlıklarıyla ilgilidir. Görsel düzenleme hiyerarşik olduğunda ancak kavranması kolaylaşarak algılanır. Aksi takdirde farklı elemanlar farklı bağlamlarda ön planda olup mesajı doğru iletemeyecektir. Sıra değişince anlam da değişir. Hiyerarşik sıra içerisinde tüketici önce görür ve sonra anlamlandırmak için kendi birikimlerinden yararlanarak alt metinleri vs. okumaya başlar. Aynı zamanda sıradüzen sınıflandırma açısından da önemlidir. Her tasarım elemanı grubu zihinde kendi içinde yorumlanmaktadır. Bu nedenle bilginin ortak özellikleri bağlamında kümelenmesi sıradüzenini de göstermektedir (Uyan Dur, 2011: 153).

Karşıtlık

Karşıtlık bilgilendirme tasarımlarında tasarıma hareket ve çekicilik katan önemli bir ilkedir. Dikkat çekmek için tasarımlarda genellikle karşıtlık ilkesinden yararlanır. Karşıtlık, biçim, boyut, renk, doku ve konum farklılıklarıyla verilebilir (Uyan Dur, 2011: 154).

Tartım

Ritim olarak da bilinen tartım ilkesi bilgilendirme tasarımlarında bir öğenin belli bir düzende tekrarlanmasından oluşmaktadır. Bu tekrarlar tasarımın hareketli ve enerjik görünmesini sağlar. Tasarıma bakan izleyici bu sayede tasarımın tüm yüzeyine hâkim olur çünkü ritmik elemanlar tasarımda gözün gezmesine neden olacaktır (Uyan Dur, 2011: 157).

Vurgu ve Odak Noktası

Vurgu bilgilendirme tasarımında hedef kitleyi etkileyecek ilk noktadır. Vurgu hangi elemana yapıldıysa ilk o dikkat çekerek, ondan alınan mesaj tasarımın ana temasını oluşturacaktır. Vurgu noktası tasarımın odağıdır, vurgulanan eleman da tasarıma egemen olan bir öge olarak dikkat çeker. Vurgulanan elemanın birincil olması ilk göze çarpması, ikincil olması ise ikinci aşamada göze çarpmasıyla ilişkilidir. Birincil ya da ikincil vurgu elemanlarını yön, boyut, biçim, konum ve renk gibi öğelerin öncül algılanmasıyla anlarız. Tasarımda belli odak noktası ya da noktaları yoksa tasarım tekdüze olacağından eşit ağırlıktaki elemanlar tasarımı pasif kılacaktır (Uyan Dur, 2011: 159).

Süreklilik

Göz, tasarımda kesintiye uğramadan gezebiliyorsa süreklilik ilkesinden bahsedilebilir. Süreklilik ilkesi sayesinde tasarımdaki öğeler birbirleriyle uyum içinde bulunurlar. Gözün yüzey üzerindeki yönelmeleri bilimsel bir durumdur. Bundan dolayı göz soldan sağa, büyükten küçüğe, koyudan açığa, yukarıdan aşağıya doğru bir yol izlemektedir (Uyan Dur, 2011: 161).

Denge

- Bilgilendirme tasarımlarında kullanılan tüm eleman ve ilkeler birbiriyle dengeli bir ilişkide olmalıdır. Tasarımda dört çeşit denge unsuru bulunmaktadır. Bunlar; simetrik (bakışumlu), asimetrik (bakışumsuz), yaklaşık bakışumlu ve radyal (ışınsal) olarak sıralanabilir.
- Simetrik denge; eşit iki parçadan oluşur. Kurallı ve durağan bir etki bırakır. Devlet daireleri otoriteyi temsil ettiğinden dolayı genellikle simetrik dengeli tasarımlar tercih edilir.
- Ortada kullanılan figürle simetrik dengenin gösterildiği bir tasarım olan Görsel 10.12. asimetrik dengenin hâkim olduğu arka plan objelerinden oluşmaktadır.
- Asimetrik denge; eşit olmayan öğelerin tasarımdaki dinamik dengesine denir. Enerji ve özgürlük hissi verir.
- Işınsal denge; bir merkezden yayılan ya da bir merkeze toplanan öğelerin oluşturduğu tasarımlardır. İlgi bir merkezde toplanır. Öğeler tasarıma yoğun bir hareket etkisi verir (Uyan Dur, 2011: 163).

Bütünlük

Bütünlüğü sağlanan bilgilendirme tasarımları tutarlı olup tamamlanmış hissi vermektedir. Tasarımın bütünlüğü, aynı zamanda tasarımı oluşturan elemanların birbirleriyle olan uyumunun da göstergesidir. Tasarımın dağınık, kopuk ve uyumsuz görünmemesi için bütünlük ilkesine uyması gerekmektedir. Etkileşim uyumun temel taşı niteliğindedir (Uyan Dur, 2011: 165).

Günümüzde talimatların görsel sunumu çok büyük önem taşımaktadır. Modern teknolojinin büyük bir kısmı karmaşık, maliyetli, göz korkutucu, anında anlaşılması zor ve hatta kimi zaman kullanımını tehlikeli olduğundan, yazılı talimatların görsel olarak çekici, davetkâr ve erişilmesi, takip edilmesi ve anlaşılması kolay olmalıdır. Bilgilendirme tasarımları, okuyucunun/kullanıcının metnin içine girmesini kolaylaştırma ve onu mutlu ve üretken bir sonuca ulaştırma yükünü taşır, tasarım ve uygulama aşamasında bilgiyi hızlı ve net bir şekilde iletmek için çarpıcı, ilgi çekici görseller kullanır. Kullanıcısının ihtiyaç duyduğu bilgiyi hızlı ve anlaşılır biçimde düzenleyerek sunma amacı taşımadığı için, temelde insan gözünün görsel deneyimleri nasıl organize edip algıladığını araştıran ve yorumlayan Gestalt teorisinin temel ilkelerinden faydalanmaktadır.

YANILSAMA

Yanılsama, beynin duyu organlarından aldığı iletileri gerçekte olduklarından farklı yorumlamasıdır. Yani, duyu bilgisinin yanlış, eksik, çarpıtılmış, biçim değiştirmiş olarak algılanması ya da yorumlanmasıdır. Yanılsamalar, insanın algı düzeninin hata yapmaya açık olduğunu ve algı sürecinin kusursuz olmadığını göstermektedir. Fiziksel gerçeklik ile psikolojik durum ve yaşanmışlıklar arasındaki etkileşim yanılsamaların ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Yanılsama, algının fiziksel gerçeklikten çok farklı ya da geometrik özellikleriyle ilgilidir. Bunlar temelde görme algısı ile ilişkilendirilir.

Görsel Yanılsama (Optik Yanılsama)

Görsel yanılsama, görme eylemi sırasında ağ tabaka (retina) üzerinde oluşan görüntünün beyin tarafından farklı yorumlanmasıdır.

Kör Nokta

Ağ tabaka üzerinde sinirlerin çıktığı ve ışık duyar katlarının bulunmadığı yer olan kör nokta üzerinde düşen ışık algılanamamakta ve bu noktada görüntü oluşmamaktadır. Beyin ise her iki gözdeki bu kör noktaları doldurmaktadır. Aslında orada olmayan bir şeyi (beyne iletilen sinyallerde kör noktaya denk gelen alan boştur) sanki oradaymış gibi yorumlamaktadır.

GESTALT KURAMI

Beynin görüntüde kör noktaya denk gelen alanı doldurması göstermektedir ki, insan hiçbir zaman dış gerçekliği tam olarak algılayamamaktadır. Gözlemeden bağımsız olan dış dünya ise sadece algılamadaki yanılsamalar sayesinde anlaşılır ve tutarlı kılınmaktadır, çünkü göz sadece gördüğü alandaki aydınlık ve renk bilgilerini beyne iletmektedir. Yani algılama her ne kadar gözle başlasa da, yorumlama beyin tarafından gerçekleştirilmektedir. Göz, sadece görüntüyü fiziksel olarak oluşturmakta ve bunları elektrokimyasal sinyaller olarak beynin görme bölgesine göndermektedir. Beyin ise bu elektrokimyasal sinyalleri anlamlandırmaktadır.

Bellek, algı ve görsel yanılsama üzerine yapılan araştırmalarda günümüzde en kabul göreni Gestalt kuramıdır. Gestalt kuramından önce duyuşsal algı ile ilgili en önemli görüşler Hermann von Helmholtz tarafından ortaya atılmıştır. Özellikle görsel algı konusunda Kant'ın fikirleriyle anlaşmazlık halinde olan Helmholtz'un kuramında Kant'ın savunduğu doğuştancılığa karşı çıkmaktadır. Helmholtz, duyumun doğuştan ve değiştirilemez fizyolojik süreçlerin sonucu olduğunu ve algının bilinçli bir denetim olmaksızın gerçekleştiği fikrine katılmakla birlikte, algı üzerinde deneyimin etkisinin daha fazla bulunduğunu kabul etmiş ve algının öğrenilmiş eylem olduğunu belirtmiştir.

Gestalt Kuramı ve Doğuşu

On dokuzuncu yüzyılın sonlarında Helmholtz'dan etkilenen Max Wertheimer, Kurt Koffka, Wolfgang Köhler ve Kurt Lewin sistemlerinin temeline özellikle dışsal, iç gözleme dayanmayan davranışı yerleştiren davranışçı ve bilinç ve duygu üzerine odaklanan yapısalcı akımlara tepki olarak Gestalt kuramını oluşturur. Gestalt kuramı, bütünün, kendisini oluşturanların toplamından farklı olduğu anlayışıyla yola çıkmaktadır. Bütünün davranışı, onu oluşturan parçaların davranışıyla belirlenmemekte, tersine, parçalarla ilgili karar mekanizmaları bütüne ilişkin durumlar tarafından belirlenmektedir.

Gestalt kuramı savunucularına göre, görsel bir nesneyi anlamlı kılan algısal yorum, bu görüntüyü oluşturan elementlerin kendilerine has özelliklerine değil, birbirleriyle olan etkileşimlerine de bağlıdır.

Görsel Algıyı Oluşturan Etmenler ve Bilgilendirme Tasarımında Kullanımı **Örgütlenme (algısal gruplama)**

Bir uyarının parçalarından birinin, diğeriyle nasıl ilişki içinde görüldüğüyle ilgili olarak belirlediği bazı algısal organizasyon temelleri vardır.

Şekil-zemin ilişkisi: Bunlardan ilki şekil-zemin ilişkisi olarak nitelendirilmektedir. Bu ilişkide ayırdına varılacak uyarın “şekil”, onu çevreleyen uyarın ise “zemin” olmaktadır.

Yakınlık ilişkisi: Birbirine yakın olan uyarınlar, aynı nesnenin parçalarıymış gibi bir örüntü içinde gruplandırılmaktadır.

Benzerlik ilişkisi: Birbirine benzeyen birimler bir algısal bütünlük kazanmaktadır. Aynı büyüklük, şekil ve kalitedeki nesnelere birbirinden farklı olarak değil, bir grup olarak gözlenir.

Tamamlama ilişkisi: Tamamlama, insanların görsel dünyadaki uyarımlardaki boşlukları doldurarak örgütlemelerine ve böylece de kopuk parçalar yerine bütün bir nesne algılamalarına yol açmasıdır.

Devamlılık ilişkisi: Algısal alanda bulunan ve aynı yönde birimler birbiriyle ilişkili görülmektedir.

Hareket algısı

Gibson kuramına göre hareket dörde ayrılmaktadır.

Stroboskopik hareket: Stroboskopik hareket, bir cismin farklı konumlarda peş peşe görülen görüntülerinin hareketmiş gibi algılanmasıdır. Hareket retina tarafından görülemezse bile algılanmaktadır.

Yapay hareket: Küçük bir nesneyi çevreleyen büyük bir nesne hareket ettiğinde, küçük nesne retinada herhangi bir hareket imgesi bırakmadığı halde, stroboskopik hareketteki benzer bir hareket algısı yaratmaktadır.

Gerçek hareket: Bir nesne hareket ederken, yönü doğrultusunda zeminin bazı kısımlarını kapayıp açmaktadır. Bu kapayıp açma sonrası, beyin kapayıp açma işlemini gerçekleştiren cismi hareket ediyor algılamaktadır.

Otokinetik etki: Otokinetik etki, bir nesnenin kendisi ya da etrafında hiçbir şey hareket etmediği halde hareket ediyormuş gibi algılanmasıdır.

Derinlik algısı

İnsan retinası görüntüyü iki boyutlu oluşturmaktadır. Kişinin derinlik boyutunu algılayabilmesi için açıklık, alanda yükseklik, araya girme, görece büyüklük gibi bilgilere ihtiyaç duyulmaktadır.

Monoküler İpuçları: Kişinin farklı açılardan gören iki gözünün görüntüsünün beyinde tek bir görüntü olarak algılanmasıdır.

Açıklık: Atmosferdeki pus, su buharı, UV ışınları gibi etmenlerden dolayı nesne uzaklaştıkça görüntüsü bulanıklaşmakta ve net olarak görülmezken, yakındaki nesnelere en ince ayrıntısına kadar seçilebilmektedir.

Araya girme: Eğer bir nesne, başka bir nesnenin önüne geçerek görülmesini tamamen ya da kısmen engelliyorsa, genellikle birinci nesne daha yakınmış gibi algılanmaktadır (11.32).

Alanda yükseklik: Bir düzlem boyunca uzaktaki nesnelere görüş alanının daha üst kısımlarında bulunmaktadır. Dolayısıyla, yüksekte olan uzakta olarak yorumlanmaktadır.

Görece büyüklük: Görme alanının çok küçük bir bölümünü dolduran bir nesnenin, daha büyük bir alanı dolduran benzer bir nesneden daha uzaktadır.

Çizgisel perspektif (doku gradyanı): Z ekseninde uzanan tüm çizgiler, ufka doğru tek bir noktada buluşmaktadır.

Gölge: İnsanların içinde yaşadıkları çevrelerde nesnelere genellikle tepeden ışıklandırılmaktadır, bu nedenle gölge derinlik için sıkça kullanılan bir ipucu durumundadır. Dışarıda, tepedeki ışık güneştir, binalar içindeki yapay ışıklandırma da genellikle aynı şekilde düzenlenmiştir. Buna göre insanların beklentileri, gölgelerin nesnelere altına veya arkasına düşeceği yönündedir.

Hareket: Kişi belirli bir yönde hareket edebiliyorken etraftaki nesnelere ters yönde, yakınlığa göre daha hızlı hareket ettikleri görülmektedir.

Binoküler İpuçları: İki gözün aynı anda kullanılmasıyla elde edilen ipuçlarıdır.

Algısal Değişmezlik

İnsan algısında retinal tabakadaki görüntü ne şekilde değişirse değişsin bilinçteki imge sabit tutulmaktadır. Bu değişmezlik üç temel olguya göre şekillenmektedir.

Parlaklık ve Renk Değişmezliği: Nesnenin parlaklığının veya renginin algılanışının yansıyan ışık önemli ölçüde değişse bile algıda değişmemesi durumudur.

Biçim ve Yer Değişmezliği: Nesne hangi açıdan görülürse görülsün hep aynı biçimdeymiş gibi algılanmaktadır.

Büyüklük Değişmezliği: Büyüklük değişmezliğinde, bir nesnenin algılanan büyüklüğü, uzaklık ne olursa olsun değişmemektedir.

GİRİŞ

Baskı altı malzemelerinin seçimi ve baskı sonlandırma işlemlerinin doğru kullanılması, iletişimin tam ve eksiksiz gerçekleşerek bilgilendirme tasarımının amacına ulaşmasını sağlayan faktörlerdendir.

BASKI ALTI MALZEMELERİ

Bir baskı altı malzemesi (substrate), standart kâğıt yaprağından daha karmaşık ve dokulu kâğıtlara ve kartonlara kadar çeşitlenebilen; hatta metal, ahşap, seramik gibi basılmış imge taşıyabilecek herhangi bir stok veya malzemedir.

Kağıt Türleri

Kağıt türleri, geleneksel baskı işlemlerinden biriyle basılabilecek herhangi bir stok veya baskı altı malzemesini ifade eder.

Hamur kağıtlar

Hamur kağıtlar; birinci hamur, ikinci hamur ve üçüncü hamur olmak üzere kendi içlerinde ayrılırlar.

Hint kağıdı

İnce, hafif, uzun ömürlü, opak özelliklerde, %25'i pamuk ve ketenden ya da kendirden oluşan kimyasal odun hamurlu kağıt türüdür.

Aydınger

Tamamen beyazlatılmış kimyasal selülozdan üretilen aydınger kağıdının içerisinde ağaç lifi bulunmadığı için pürüzsüz yapıda ve yarı opaktır.

Kuşe Kağıtlar

Kendi içinde; mat, parlak ve yarı parlak (yarı mat) olmak üzere üçe ayrılacak kuşe kağıtlar yüzey özelliklerinden ötürü renkli ya da siyah beyaz görsellerin baskılarında oldukça iyi sonuçlar verirler. Özellikle broşür, el ilanı, poster gibi ürünler için en çok tercih edilen kağıttır.

Kartonlar

Amerikan bristol; bir yüzeyi kaplamalı, parlak ve tam beyaz olmakla beraber diğer yüzeyi mat ve dokulu, maliyeti uygun ve kaliteli bir karton çeşididir.

Krome karton; geri dönüştürülmüş kağıtlardan üretildiği için maliyet açısından avantajlı, bir yüzeyine kaplama işlemi gerçekleştirilmiş diğer yüzeyi ise gri ve dokuludur.

Kraft karton; dayanıklı, çevre dostu ve ekonomik olmasından dolayı pek çok farklı amaçla kullanılmaktadır. Ağartılma için özel işlemden geçirilen türleri hariç kahverengi, dokulu ve opaktır.

Maket kartonu; çalışmaların daha sert bir yüzeye baskı alınması ve sergilenmesi ihtiyacının olduğu durumlarda kullanılır. Darbeye, neme, suya dayanıklı olmadığı için daha çok iç mekanlarda kullanım için uygundur. Köpüklü ve köpüksüz olmak üzere ikiye ayrılmaktadır.

Mukavva; oluklu mukavva, ondüle mukavva, laminasyon karton mukavva, pres karton mukavva gibi türleri bulunmaktadır. Daha çok ambalaj sektöründe kullanılmakla birlikte bilgilendirme tasarımlarının sergilenmesinde kullanılabilir.

Fantazi kartonlar; matbaacılıkta “özel kağıtlar” olarak da isimlendirilmektedir. Farklı renklere, desenlere, dokulara, yüzey parlaklıklarına ya da metalik yüzeylere de sahip kağıt-karton çeşitleridir.

SIRA DIŞI BASKI ALTI MALZEMELERİ

Foreks (Dakota)

“PVC Foam Levha” ya da “Dakota” olarak da bilinen foreks, fotobloğa oldukça benzer bir malzeme olmasına karşın pvc esaslıdır. Fotobloğa kıyasla çok daha esnek ve dayanıklıdır.

Pleksiglas

Pleksiglas aslında bir marka ismi olmasına karşın günümüzde şeffaf akrilik levhaların genel ismi olarak kullanılmaktadır. Cam gibi şeffaf ve pürüzsüz bir görünümü olan bu lavhalar; kırılmaya ve çizilmeye karşı dayanıklı olmakla birlikte camdan çok daha hafiftirler.

Vinil

Branda olarak da isimlendirilen vinilin ana hammaddesi pvc'dir. Oldukça dayanıklı, hafif, ekonomik ve baskı almaya uygun bir ürün olan vinil, dijital baskı sektöründe en çok kullanılan malzemelerdendir.

Folyo

Folyo üzerine dijital baskı alınmaya uygun, arka tarafı yapışkanlı bir malzemedir. Şeffaf, kumlu, mat, parlak, reflektif gibi çeşitleri hem iç hem de dış mekanlarda düz zeminler üzerinde uygulanmak için uygundur.

BASKI SONLANDIRMA

Basılı sayfa üzerinde gerçekleştirilen her türlü işlem, baskı sonlandırma (finishing) olarak bilinir. Bu işlemlerin bir kısmı çevrimiçi biçimde kağıdın presten çıkışının ardından uygulanabildiği gibi, basım işleminin sonuçlanmasının ardından ayrı bir işlem olarak da uygulanabilir.

Kırım (Katlama) İşlemleri

Baskı ile ilgili işlemler tamamlandıktan sonra, malzeme katlanma için hazır hale gelir. Çok sayfalı bilgilendirme tasarımlarında tabaka halindeki kağıdın forma haline getirilmesi için kırma işlemi uygulanır.

Ayrıca broşür, prospektüs, kullanım kılavuzu gibi küçük boyutlarda saklanması veya sergilenmesi gereken ancak içerdiği bilgilerin rahat şekilde görülebilmesi için büyük boyutlarda kağıtların kullanıldığı çalışmaların katlanmasını sağlamak için de kullanılır. Baltalı, çantalı ve kombine olmak üzere üç tür katlama/kırım makinesi bulunmaktadır. Baltalı ve çantalı kırımın kendi içlerinde farklı sayılarda ve yönlerde tekrarlanması ile bohça kırım, paralel kırım ve dikine kırım (cross) olmak üzere üç ana kırım stili elde edilir. Bunların kombinasyonları ile ise pek çok farklı katlama çeşidine ulaşılabilir.

Kesim İşlemleri

Kalıp kesim (die-cutting), bir tasarımın belli bir kısmının çelik kalıp kullanılarak kesilip çıkarıldığı bir işlemdir. Bu kalıplar bir parçanın içinden belirli şekiller kesilebilir, kağıtta delikler açabilir ya da çalışmada yuvarlatılmış köşeler, açılı kenarlar veya çıkıntılar gibi konturlar oluşturulabilir. Bazen bu üç işlemin tümü aynı kalıpta aynı anda gerçekleştirilir.

Kalıp kesme işlemi el ile yapıldığından ve sınırlı elastikiyete sahip metal şeritlerin bükülmesini gerektirdiğinden bu yöntemle uygulanabilecek tasarımın karmaşıklığı ve detayı sınırlıdır. Ancak lazer ile dijital dosya üzerinden çok karmaşık ve son derece ayrıntılı kesim işlemleri gerçekleştirilebilmektedir. Lazer ışını ile metal, ahşap, plastik, deri gibi malzemelere kazıma ve oyma işlemi de yapılır. Perforaj (delik açma), belli bir motife göre şekillendirilebilen perforaj bıçaklarıyla, baskı altı malzemesinin zayıflatılıp bu bölümün kolayca koparılmasını sağlayan uygulamadır. Kağıtta bir kısmın rahatça koparılıp çıkarılmasını sağlamak amacıyla kullanılabilirdiği gibi, sadece dekoratif etki için de uygulanabilir.

Yüzey Kaplama İşlemleri

Vernik, mürekkebin silinmesini önleme ya da baskı altı malzemesinin yıpranmasını engelleme amacıyla uygulanan bir koruyucu önlem olarak, belirli tasarım öğelerine dikkat çekmek için estetik bir bitiş olarak veya her iki görevin kombinasyonu olarak kullanılır.

Mürekkebe benzer şekilde uygulanan ve mor ötesi ışınlarla işlenen bir cila olan UV kaplama da basılı parçaya dekoratif bir dokunuş katmak için kullanılabilir.

Ayrıca yüzey kaplama işlemleri için, kalınlıkları 0.001 ila 0.010 inç arasında değişen film lamineler de bulur. Laminasyon işlemi kağıdın tek yüzeyine parlaklık ve ışıltı verme amacıyla uygulanabileceği gibi çift yüzeye uygulandığında kağıdı; neme, suya, dokunmaya ve yırtılmaya dayanıklı hale getirir.

Özellikle son yirmi yılda bilişim ve internet teknolojisindeki hızlı değişim, rutin çizelgelerin, grafiklerin, diyagramların ve illüstrasyonların basılı medyadaki varlığının azalmasına ve tüm bunların dijitalleşmesine yol açmıştır. Dolayısıyla, günümüzde çoğunlukla çevrim içi ortamlarda karşılaşılan bilgilendirme tasarımlarının çoğunluğu statik görseller olsa da birçok tasarımcı hikâye anlatımı ve veri görselleştirmeyi farklı şekillerde kullanmaya başlamıştır.

BİLGİLENDİRME TASARIMINDA KULLANILAN BAŞLICA DOSYA FORMATLARI

Bir görüntü oluşturulurken öncelikle görüntü dosyasının türüne karar verilmelidir. Bu türler temelde, sonsuz şekilde ölçeklendirilebildikleri için görüntüleri yeniden boyutlandırmak için ideal olan vektörel görüntü dosyaları (vector image files) ile piksel sayısı ile inç başına piksel sayısının (PPI) veya inç başına nokta sayısının (DPI), görüntü çözünürlüğünü belirlediği noktasal görüntü dosyaları (raster image files) ile yüksek çözünürlüklü dosyalar/düşük çözünürlüklü dosyalar olarak ayrılmaktadır. Dolayısıyla tasarımcı, amaçları doğrultusunda her iki kategoriden birer seçeneği tercih etmelidir.

Yüksek çözünürlüklü dosyalar daha fazla PPI veya DPI'ye sahip olsa da, bu durum, her zaman görselin net ve temiz görüneceğini garanti etmemektedir. Düşük çözünürlüklü dosyalarda ise görece az pikseli veya uzatılmış resimler genellikle bulanık görünecektir. Düşük çözünürlüklü bir görüntüyü büyütme gerektiğinde çözünürlüğü ayarlarken piksel kalitesini koruyabilen bir yazılım kullanmak yerince olacaktır.

Bilgilendirme Tasarımlarında Kullanılabilecek Durağan Görüntü Formatları

JPEG (Joint Photographic Expert Group Image): Görüntü kalitesinde kayba sebep olan bir görüntü dosyası formatıdır ve dosya boyutu arttıkça kalitesi de düşmektedir.

PNG (Portable Network Graphics): Kaynak görüntülerin daha hassas şekilde çoğaltılması için veya şeffaflığa ihtiyaç duyulduğunda JPEG yerine PNG tercih edilmektedir, çünkü kullandığı sıkıştırma sistemi kayıpsız, yani daha kaliteli sıkıştırma ve çoğaltma sağlamaktadır.

TIFF (Tagged Image File Format): TIFF çok yönlü ve esnek bir noktasal görüntü dosya çeşidi ve noktasal fotoğraflar ile yazdırma verilerinin aktarımı için standart formattır.

SVG (Scalable Vector Graphics): SVG dosya formatı, web sitelerinde iki boyutlu grafikleri, tabloları ve çizimleri görüntülemek için kullanılan popüler bir araçtır. Ayrıca, JPEG ve PNG dosya formatlarının aksine vektörlerden oluşmaktadır.

BMP (Bitmap): BMP formatı, Windows'ta yüksek kaliteli görüntüler görüntülemek ve yazdırılabilir fotoğrafları depolamak için tasarlanmış sıkıştırılmamış bir tarama dosyasıdır.

WebP (Web Picture): WebP, ağdaki görseller için hem kayıplı hem de kayıpsız sıkıştırma sağlayan bir resim formatıdır. JPEG ve PNG'den hem yüksek kaliteli hem de dosya boyutu küçük görseller oluşturulmasına olanak tanır.

Bilgilendirme Tasarımlarında Kullanılabilecek Hareketli Görüntü Formatları

GIF (Graphics Interchange Format): GIF, çoğunlukla internette görünen nispeten basit görüntüler için tasarlanmış bir noktasal dosya formatıdır ve yüksek düzeyde sıkıştırılmış bir görüntü türüdür.

APNG (Animated Portable Network Graphics): APNG, PNG biçiminin bir uzantısıdır ve animasyonlu görüntüler için destek sağlamaktadır, aynı zamanda oluşturulan hareketli görsellerin daha kalitelisini de vaat etmektedir.

AVIF (AV1 Image File Format): Yüksek performansı ve telifsiz görsel formatı nedeniyle hem görseller hem de animasyonlu görseller için iyi bir seçimdir. Daha yüksek renk derinliği, animasyonlu çerçeveler, şeffaflık gibi özellikleri desteklemesiyle PNG veya JPEG'den çok daha iyi sıkıştırma sağlamaktadır.

Bilgilendirme Tasarımlarında Kullanılabilecek Video Formatları

MP4: Çok sayıda video ve ses bilgisini daha küçük bir dosya boyutunda saklanmasına olanak tanıyan, video dosyaları için yaygın bir kapsayıcı formattır. YouTube, Facebook, X ve Instagram'da yayınlanan videolar için idealdir.

MOV: Apple tarafından QuickTime programı için geliştirilen ve videoları, sesleri, görüntüleri ve altyazıları tek bir dosyada içerebilen bir multimedya içerik taşıyıcısıdır. Facebook ve YouTube tarafından desteklenmekte ve TV izlemek için kullanılmaktadır.

WMV (Windows Media Viewer): Microsoft tarafından Windows Media çatısı için sıkıştırılmış bir video formatı olarak geliştirilmiştir. Format, dosya boyutunu küçültmek ve bilgisayarda veya sabit sürücülerde yer kazanmak için sıkıştırılmış yüksek kaliteli videolar içerebilir.

AVI (Audio Video Interleave): Windows, Mac ve Linux makinelerindeki hemen hemen her web tarayıcısıyla çalışır. Ses ve video eşzamanlı olarak oynatır, en yüksek kaliteyi ve aynı zamanda büyük dosya boyutlarını sunar. YouTube ve televizyon aygıtları tarafından desteklenmektedir.

AVCHD (Advanced Video Codec High Definition): DVD ortamı, sabit disk sürücülerini ve hafıza kartları gibi ortamlara yüksek tanımlı video kaydetmek için geliştirilmiş bir kayıt formatıdır.

FLV (Flash Video), F4V (Flash MP4) ve SWF (Shockwave Flash): Her üç format da Adobe Flash Player'ın öntanımlı video formatıdır.

MKV (Matroska Video): Neredeyse her codec bileşenini desteklemekte, ancak kendisi pek çok program tarafından desteklenmemektedir.

WEBM: Web'de video sunma ihtiyaçları karşılamaya odaklanmış, açık, telifsiz bir medya dosyası formatıdır.

MPEG-2: Kodlayıcılarla ilişkili dosya boyutlarının daha büyük olması nedeniyle bunlar genellikle DVD'ler ve yayın kablosu gibi yerel videolarla kullanılmaktadır.

BİLGİLENDİRME TASARIMINDA TEMEL MEDYA BİÇİMLERİ

İletişim profesyonelleri, karmaşık bilgilerin açık ve etkili bir şekilde sunulmasında veri görselleştirmenin değerini bilmektedir. Bilgilendirme tasarımları da verileri görselleştirirken bazı medya biçimlerinden faydalanmaktadır. Tasarımcının bu biçimlerden hangisini kullanacağı ise, elbette tasarımın amaçları ve yayımlanacağı ortama göre değişiklik göstermektedir.

Durağan Bilgilendirme Tasarımları

Durağan bilgilendirme tasarımları, bilgilendirme tasarımının en basit ve en yaygın biçimi, karmaşık verileri geniş bir hedef kitleyle paylaşmanın çok yönlü bir yoludur. Zaman içinde değişmeden kalan bir bilgilendirme tasarımı türüdür. Durağan bilgilendirme tasarımları uzayda hareket etmezler, ancak anlaşılabilirlikleri çok kolaydır. Tasarım, illüstrasyon ve dikkatle araştırılmış ve yazılmış metnin bir karışımıdır.

Yakınlaştırılabilen Bilgilendirme Tasarımları

Bazı bilgilendirme tasarımı konuları büyük miktarda bilgiyi ele almakta ve tüm bilgilerin görüntülenmesi için daha büyük bir tasarım gerektirmektedir. Yakınlaştırılabilen bilgilendirme tasarımları, çevrimiçi olarak büyük, statik infografiklere etkileşimli bir katman ekler ve okuyucuların ayrıntıları okumak için kolayca yakınlaşmasını sağlar.

Tıklanabilir Bilgilendirme Tasarımları

Tasarımcı, bilgilendirme tasarımlarını basit ve okunması kolay tutmak için tıklanabilir hâle getirmeyi bir yöntem olarak kullanabilir. Daha fazla bilgi isteyen kullanıcılar bağlantıları tıklayarak daha derine inebilir ancak ana infografik basit ve anlaşılması kolay olmaya devam edecektir. Tıklanabilir bilgilendirme tasarımları, tasarımın belirli bölgelerini tıklanabilir hâle getirilerek statik infografik tasarımlarına bir kullanıcı arayüzü katmanı eklemektedir. Bazı tasarımlarda ise açılır stil kullanılmaktadır. Tıklamaya gerek kalmadan, fare imleci ek bilginin bulunduğu alanın üzerine getirildiğinde bilgilendirme tasarımı üzerinde ikincil bilgiler belirlemektedir.

Canlandırma Bilgilendirme Tasarımları

Canlandırma bir bilgilendirme tasarımı, hareket eklemek için anime edilmiş görüntüler, illüstrasyonlar, çizelgeler, grafikler, metin ve diğer öğelerin bir kombinasyonunu kullanarak bilgileri görselleştirmenin bir yoludur. Günümüzde, sosyal medyada hareketsiz görseller animasyonlu görseller kadar ilgi çekici ve başarılı olmamaktadır. Animasyonu bir bilgilendirme tasarımı kullanmanın gücü, belirli gerçekleri ve rakamları vurgulamaya yardımcı olması ve infografiği daha da kavranabilir hâle getirmesidir.

Video Bilgilendirme Tasarımları

Video bilgilendirme tasarımları, bilgileri ve/veya verileri göstermek için animasyon ve grafikleri kullanan bir videodur. Video bilgilendirme tasarımları bilgi ve istatistikleri daha akılda kalıcı, erişilebilir ve kolay kavranabilir yapmanın popüler bir yoludur. Bilgilendirme tasarımlarını daha ilgi çekici hâle getirerek geniş bir kitlenin ilgisini çekme konusunda yardımcı olmaktadır.

Etkileşimli Bilgilendirme Tasarımları

Etkileşimli bir bilgilendirme tasarımı; anketler, animasyonlar, testler, ısı haritaları ve harici bağlantılar gibi etkileşimli öğelerle eşleştirilen, somut verileri iletmek için grafik öğeleri kullanan, görsel olarak ilgi çekici bir içerik formudur. Durağan bilgilendirme tasarımlarından daha ilgi çekicidir, çünkü ortama kullanıcının müdahale etmesini gerektiren öğeler eklemekte ve dolayısıyla daha fazla etkileşim sağlamaktadır. Kullanıcıların bilgileri ve verileri kendi başlarına keşfetmelerine olanak tanımaktadır.

Sanal ve Arttırılmış Gerçeklik Bilgilendirme Tasarımları

Günümüzde sanal gerçeklik (SG) (virtual reality - VR) ve arttırılmış gerçeklik (AG) (augmented reality - AR) de bilgilendirme tasarımlarında kullanılmaktadır. Sanal gerçeklik, bir kişiye gerçeklik hissi veren sentetik veya sanal bir ortam olarak tanımlanmaktadır.

Gerçek veya hayalî bir dünyada fiziksel bir varlığı simüle eden ve kullanıcının o dünyada etkileşime girmesine izin veren bir ortamı kopyalayarak yapay olarak görme, dokunma, işitme ve koklama gibi

duyusal deneyimler yaratan bilgisayar simülasyonlu bir gerçeklik olarak tanımlanabilmektedir. Arttırılmış gerçeklik ise, kullanıcının gerçek dünya görüşünün bilgisayar grafikleri, metin, ses ve diğer yöntemler gibi bir bilgisayar tarafından üretilen ek bilgilerle zenginleştirildiği veya arttırıldığı bir teknolojidir. Arttırılmış gerçeklik algılanabilir dünya üzerindeki verilere katman ekleyerek gerçek ile sanal olanı birleştirerek, kullanıcının başka türlü algılayamayacağı bilgilerin görsel olarak sunulmasına izin vermektedir.

BİLGİLENDİRME TASARIMINDA KULLANILAN YAZILIMLAR

Google Drawings: Diyagramlar, akış şemaları, zihin haritaları, çizgi romanlar, organizasyon şemaları ve diğer çizim türlerini oluşturmaya yardımcı olan çevrimiçi bir tasarı oluşturma ve çizim yazılımıdır.

Google Charts: Herkesin çok çeşitli çizelge ve grafikler oluşturmalarını kolaylaştıran popüler bir çevrimiçi araçtır.

Adobe Express: Hem mobil hem de web üzerinde kullanılabilen program, gelişmiş arama ve göz atma yetenekleri sayesinde binlerce benzersiz içerik şablonu ve arka plan, kaplama, grafik ve efekt gibi tasarım öğeleri arasından seçim yapmaya imkân vermektedir.

Adobe Illustrator: Windows veya MacOS bilgisayar kullanarak çizimler, illüstrasyonlar ve sanat eserleri oluşturmaya yönelik bir yazılım uygulamasıdır.

Adobe InDesign: Kitap, dergi, rapor veya broşür gibi uzun biçimli ve çok sayfalı belgeler oluşturmaya yarayan bir uygulamadır.

Microsoft Publisher: Office 365'in parçası olan bir masaüstü grafik tasarım uygulamasıdır.

Canva: Canva, pek çok kişi tarafından bilgilendirme tasarımı hazırlamak için en iyi araçlardan biri olarak kabul edilen hepsi bir arada içerik oluşturma aracıdır. Basit simgelerden renkli resimlere ve animasyonlu çıkartmalara kadar çok çeşitli görsel öğelere sahiptir.

Visme: Özellikle pazarlamacılar düşünülerek geliştirilmiş çok yönlü bir tasarım aracıdır. Bilgilendirme tasarımları ile sunumlar, animasyonlar, maketler, bannerlar gibi diğer görsel iletişim araçlarını oluşturmaya olanak tanır.

Vennage: Diğer uygulamalardan farkı, diğerleri her türlü tasarım için kullanılırken, Vennage, özellikle bilgilendirme tasarımı yaratmak amacıyla oluşturulmuştur.

Piktochart: Kullanıcı, sıfırdan kendi bilgilendirme tasarımını oluşturabilmekte veya şablonlarından birini seçebilmektedir. Şablonunu seçtikten sonra, herhangi bir grafik öğesini ve metni tuvale eklemek için sürükleyip bırakmak yeterlidir. Kullanıcı ayrıca yeni görseller de yükleyebilmektedir.

Infogram: Infogram, çok çeşitli grafikler, çizelgeler ve haritaların yanı sıra bilgilendirme tasarımları oluşturmak için resim ve video yükleme olanağı sunan bir araçtır.

Mind the Graph: Daha çok bilimsel bilgilendirme tasarımları konusunda uzmanlaşmıştır ancak araçları, bilimsel makalelerin dışındaki çoğu veri biçimini tamamlayacak illüstrasyonlar oluşturmak için kullanılabilir.

Bunların dışında Visualize.me, VistaCreate, Snappa, DesignCap, Easel.ly, Foxit PDF Editor, PicMonkey, Animaker, Genial.ly, Easil, Befunky, Biteable gibi kullanıcıların bilgilendirme tasarımlarını üretirken yararlanabilecekleri yazılımlar/uygulamalar da bulunmaktadır.

Bilgilendirme tasarımları, karmaşık bilgileri belirli bir hedef kitleye iletmenin mükemmel bir yoludur ve görüldüğü üzere, çoklu verileri görsel olarak kısaca temsil edebilen bilgilendirme tasarımları oluşturmak için çeşitli araçlar mevcuttur. Çeşitli bilgilendirme tasarımları yazılımlarını öğrenmek ve bunların özelliklerini ve faydalarını değerlendirmek, tasarımcının öncelikli olarak karar vermesi gereken noktadır.

DİJİTAL ORTAM TASARIMINA BAKIŞ

Tasarım, en temel haliyle ürün odaklı bir işlemdir. Teknolojik gelişmelerin getirdiği yeni olanaklar ile köklü değişimlere uğramıştır. Endüstri devriminden sonra, iletişim, sanat, tasarım ve mimarlık gibi alanlarda bu değişimin etkileri daha net görülmüştür.

Bilgisayar Destekli Tasarım (CAD, Computer Aided Design) kavramı; bir tasarım sürecinin yaratım, analiz, düzenleme, değiştirme ve optimizasyon aşamalarında bilgisayar sistemlerinin kullanılması olarak bilinmektedir.

Masaüstü yayıncılık kavramı, gerçekçi görüntüyü işleyebilen grafik kartlarının üretilmesi ve gelişen (WYSIWYG) “Gördüğünü basarsın” teknolojisiyle ortaya çıkan bir üretim biçimi olarak bilinmektedir.

BİLGİLERİN DİJİTAL VERİ VE GÖRSELLERE DÖNÜŞÜMÜ

Dijitalleşme, bilgilerin teknolojik bir aygıtla: bilgisayar, akıllı telefon, tablet gibi teknolojik araçlar vasıtasıyla okunabilecek, düzenlenebilecek ve kullanılabilir bir formatta dijital ortama geçirilmesi olarak tanımlanmıştır.

Dijital teknolojiyle üretilen veriler, görsel iletişim tasarımının her alanını etkilemiştir. Tasarımlara bakıldığında teknolojinin, sadece tasarımı etkilemiş olmasının ötesine geçerek, geleneksel kalıpları değiştirip, yerine teknolojik yöntemleri dahil etmiştir. Dolayısıyla teknolojik yapılanmalarla güçlenen tasarım unsurları, bir önceki versiyonundan daha işlevsel bir hale gelmiştir.

DİJİTAL ORTAM VE ÇOKLU ORTAM TASARIMA GİRİŞ

Çoklu ortam tasarımlarından eğitici ve öğretici e-kitap, oyun, etkinlik uygulamaları, bilgilendirici yönlendirici grafikler, etkileşimli medya uygulamaları görsel iletişim tasarım ilkeleri kapsamında değerlendirilebilir. Bu değerlendirme içinde yeni teknolojik süreçte tipografi, grafik, video, ses, animasyon ve artırılmış gerçeklik gibi çoklu ortamdaki tasarım nüveleri, yeni medya başlığı altında üretilen görsel tasarımlar olarak yer almıştır.

BİLGİLENDİRME TASARIMININ DİJİTAL ORTAMDAKİ UYGULAMA ALANLARI

Bilgilendirme tasarımının uygulama alanlarını incelemek dijital ortamdaki uygulamaların hem teknik hem de içerik çözümlerinin anlaşılması önemlidir. Ticari kuruluşların web siteleri ile başlayan multimedya içerikli grafik tasarım uygulamalarının yaygınlaşması ve sosyal medya kullanımının artış göstermesiyle birlikte kurumların tanıtımlarını sanal ortama taşımıştır.

Arayüz tasarımında iki etmen bulunmaktadır. Bunlar, kullanıcı arayüzü (User Interface /UI), kullanıcı deneyimi (User Experience /UX) olarak ifade edilmektedir. Sağlıklı ve başarılı bir arayüz tasarımı için hem kullanıcı deneyimi hem de kullanıcı arayüzünün bir bütün halinde ele alınması gerekmektedir.

Teknoloji ilişkisinde arayüz tasarımı, kullanıcının yükünü azaltması ve arayüzün ise tutarlı olması gerekmektedir. Arayüzlerin yararlı olması, etkili olması ve öğrenilebilir oluşu son derece önemlidir. Yeni teknolojiler sayesinde web siteleri, arayüz tasarımları ve oyun tasarımları kullanıcı deneyimine göre farklı mobil cihazlarında dolaşıma geçmektedir.

Mobil oyun arayüz tasarımlarında görsel öğeler, estetik ve kalite sürecinin bir bütünüdür. Bu nedenle görsel tasarım en etkili unsurdur.

Bugün gelişen 3 boyutlu modelleme ve 3 boyutlu çıktı teknolojileri, dijital platformlarda yer alan içerik tasarımlarını bir adım daha ileri taşımıştır. Modelleme ve animasyon süreçlerini değişime uğratarak genişletmiştir.

Artırılmış gerçeklik (AR), tasarımcının kitap veya dergi gibi basılı materyallerin üzerine etkileşimli veya hareket tabanlı içerik eklemesi olanak açıklanmaktadır. Bir tablet aracılığıyla görüntülenen bir arabaya ilişkin basılı reklam, arabanın sayfadan çıkan bir videosunu tetikleyebilir. Bu aynı zamanda sözlü bir anlatım da içerebilir ve böylece izleyiciye daha fazla bilgi verebilir. Artırılmış gerçeklik, karakterlerin ve seslerin animasyonunu eklemek için çocuk hikâye kitaplarında da başarıyla kullanılmaktadır.

TASARIM VE UYGULAMA ALANLARINA İLİŞKİN ANALİZLER

Arayüzlerin amaçları arasında etkili, sürdürülebilir ve işlevsel bir yapıya sahip olmasının yanında kullanıcı dostu da olmalıdır. Bu amacı başarılı şekilde yerine getiren CLEVER°FRANKE tasarım stüdyosu tarafından ilçe ulaştırma daire başkanlığı için yapılan arayüz tasarımları kullanıcı dostu bir tasarım anlayışını benimsemiştir.

Etkili bir iletişim aracı olan animasyonlarda olması gereken başlıca etmenler arasında doyurucu

içeriye sahip olmasıdır. Animasyonun konusu, animasyonda kullanılan çizimler kadar kritiktir. Çizimler ne kadar yeterli olursa olsunlar bir animasyonun konusu yeterli değilse izleyiciye verilmek istenen mesaj, o kadar mesafeli kalacaktır.

Yoğun bir içeriğe sahip olan sergilerde bilgiyi aktarma yönteminde en çok tutarlı bir deneyimin yaratılmasında yardımcı olan bilgi grafiklerini izleyicinin en rahat şekilde anlayacağı formatta tasarlanmasıdır.

Bilgilendirme sistemleri içinde QR kod sistemindeki bilgilere ulaşabilmek için mobil cihazlardaki dâhili kameralara ve OR kod okuyucu uygulamalarına ihtiyaç vardır. Bu sayede kullanıcılar, web sayfası, fotoğraf ve video gösterimi, müzik gibi birçok yazılı ve görsel materyallere QR kod ile ulaşabilmektedir. Bilgilendirme tasarımı içerisinde kullanılan OR kod uygulamasıyla, mobil ara yüz tasarımlarında daha yaratıcı uygulamalara da zemin hazırlamaktadır.