

T. C
OKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

UZAKTAN EĞİTİM YAYINCILIĞINDA
SİNEMATOGRAFİK TASARIMIN ÖNEMİ VE ETKİLERİ:
BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ UZAKTAN EĞİTİM
UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ ÖRNEĞİ

Serkan BOZKURT

YÜKSEK LİSANS TEZİ
SİNEMA TELEVİZYON ANASANAT DALI
SİNEMA TELEVİZYON PROGRAMI

DANIŞMAN
Prof. Dr. Bülent VARDAR

İSTANBUL, Temmuz 2017

T. C
OKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

UZAKTAN EĞİTİM YAYINCILIĞINDA
SİNEMATOGRAFİK TASARIMIN ÖNEMİ VE ETKİLERİ:
BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ UZAKTAN EĞİTİM
UYGULAMA VE ARAŞTIRMA MERKEZİ ÖRNEĞİ

Serkan BOZKURT
(142.056.004)

YÜKSEK LİSANS TEZİ
SİNEMA TELEVİZYON ANASANAT DALI
SİNEMA TELEVİZYON PROGRAMI

DANIŞMAN
Prof. Dr. Bülent VARDAR

İSTANBUL, Temmuz 2017

TEZ KABUL SAYFASI

T.C
OKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ

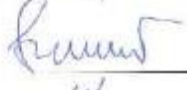
YÜKSEK LİSANS TEZ ONAYI

ÖĞRENCİNİN

Adı ve Soyadı : Serkan BOZKURT Öğrenci No : 142056004
Anabilim/Bilim Dalı : Sinema Televizyon Ana Sanat Dalı Tez Savunma Tarihi : 11.07.2017
Danışman : Prof. Dr. Bülent VARDAR Tez Savunma Saati : 11:00

Tez Konusu : Uzaktan Eğitim Yayıncılığında Sinematografik Tasarımın Önemi ve Etkileri: Bülent Ecevit Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi Örneği

TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 33.Maddesi uyarınca yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin Kabul 'ne OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRI ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)
Prof.Dr. Bülent VARDAR		Kabul
Prof. Dr. Selahattin YILDIZ		Kabul
Yrd. Doç. Dr. İlker CALAYOĞLU		Kabul

YEDEK JÜRI ÜYESİ	İMZA	KANAATİ (KABUL / RED / DÜZELTME)

*Başarıya
destekleyin!*



ÖNSÖZ

2000’li yıllardan itibaren internetin uluslararası bir ağ olarak yaygınlaşmasıyla uzaktan eğitim yayıncılığı bilişim teknolojilerindeki inanılmaz gelişmeler ile birleşerek çok önemli bir boyut kazanmıştır.

Uzaktan eğitim programlarının ciddi derecede artmasıyla ders içeriklerinin niteliği ve öğrenciler üzerindeki etkileri de sıkıntılı bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır. Yükseköğretim de uzaktan eğitim programlarına yönelik talebin giderek artması, öğretim elemanlarının uzaktan eğitim yayıncılığında kullanacakları ders materyallerinin de önemini arttırmaktadır. Farklı alanlardaki materyallerin tasarım ölçütleri arasında değişiklikler görülebilmekte ve dersler farklı anlatım biçimleriyle hedef kitleye aktarılabilir. Örnek olarak uzaktan eğitim yayıncılığında, temel bilimler alanında, anlatım gereği teknik çalışma alanlarına, ampirik uygulamalara gereksinim duyulabileceğinden, ders içeriği tasarımında sayısal ortamlarda oluşturulabilecek hareketli görüntüler, 3 boyutlu tasarımlar, efekt yazılımları ve anime edilmiş modellerle; eğitim ve öğretimin etkililiği ciddi derecede artırılabilir. Bu gelişimleri ve değişimleri uygulanabilir kılan donanımlar ve yazılımlar çalışmanın kavramsal çerçevesini oluştururken, söz konusu uzaktan eğitim yayıncılığı sisteminin çalışma prensiplerini ortaya koymak için uygulama örneği olarak da “Bülent Ecevit Üniversitesi Uzaktan Eğitim Sistemi” seçilmiştir.

Çalışmanın her aşamasında bana yol gösteren değerli hocam Prof. Dr. Bülent VARDAR’a, Yrd. Doç. Dr. Mehmet KILIÇ’a, Öğr. Gör. Canberk BENLİ’ye çalışmamın tamamlanması yönündeki ısrarlı ve sabırlı tutumundan dolayı eşim Rukiye ve kızım Nisa’ya teşekkür ederim.

İstanbul – 2017

Serkan BOZKURT

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No.
ÖNSÖZ	I
İÇİNDEKİLER.....	II
ÖZET.....	VI
SUMMARY.....	VII
KISALTMALAR	VIII
ŞEKİL LİSTESİ	IX
TABLO LİSTESİ	XI
 GİRİŞ VE AMAÇ	 XII
1. PROBLEM.....	XIV
2. ARAŞTIRMANIN AMACI.....	XIV
3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ.....	XIV
4. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI VE SINIRLILIKLARI.....	XVI
5. TANIMLAR.....	XVI

BÖLÜM I

1. UZAKTAN EĞİTİM YAYINCILIĞI	1
1.1. UZAKTAN EĞİTİM NEDİR ?	2
1.2. DÜNYADA UZAKTAN EĞİTİMİN GELİŞİMİ.....	2
1.3. TÜRKİYE’DE UZAKTAN EĞİTİMİN GELİŞİMİ VE GÜNCEL DURUM	3
1.4. UZAKTAN EĞİTİMİN HEDEF KİTLESİ.....	5
1.5. NEDEN UZAKTAN EĞİTİM.....	6
1.6. UZAKTAN EĞİTİME YÖNELTEN GEREKSİNİMLER.....	7
1.7. UZAKTAN EĞİTİMİN SUNDUĞU İMKANLAR.....	9

BÖLÜM II

2. UZAKTAN EĞİTİM YAYINCILIĞINDA İÇERİK	12
2.1. UZAKTAN EĞİTİMDE KULLANILAN MATERYALLER.....	13
2.1.1. Görsel Kaynaklar.....	14
2.1.2. İşitsel Kaynaklar.....	15
2.1.3. Basılı Malzeme.....	16
2.1.4. Bilgisayar Destekli Kaynaklar.....	16

	Sayfa No
2.1.5. Video-Konferans	17
2.1.6. İnternetin Kullanımı	18
2.2. UZAKTAN EĞİTİM YAYINCILIĞI SÜRECİNDE İÇERİK	
AKTARIMI	19
2.2.1. Senaryo	21
2.2.2. Öğretim Elemanının İçerikle İlgili İhtiyaçları	23
2.3. İÇERİK TASARIMI	25
2.3.1. Tasarımda Dikkat Edilen Noktalar	28
2.3.2. Görsel ve İşitsel Araçların Yeri ve Önemi	30
2.3.3. Üç Boyutlu Canlandırma Öğelerinin Yeri ve Önemi	33
2.4. UZAKTAN EĞİTİM YAYINCILIĞINDA SİNEMATOGRAFİK	
TASARIMIN ÖNEMİ VE ETKİLERİ	36
2.4.1. Görüntü Estetiğinin Etkili Öğrenmedeki Yeri ve Önemi	36
2.4.2. Kurgu Teknikleriyle Oluşturulan Ders Materyallerinin	
Etkili Öğrenmedeki Yeri ve Önemi	39
2.4.3. Sinematografik Biçimin Ana Unsurları	45
2.4.3.1. Aydınlatmanın Etkileri	45
2.4.3.2. Televizyonda Yaygın Kullanılan Çekim Ölçekleri	47
2.4.3.2.1 Yakın Çekim, Orta Çekim, Genel Çekim	47
2.4.3.3. Kamera Hareketleri	50
2.4.3.3.1. Kameranın Gövdesi ile Yaptığı Hareketler	51
2.4.3.3.1.1. Pan (Sağa-Sola Çevrinme)	51
2.4.3.3.1.2. Tilt (Aşağı-Yukarı Çevrinme)	51
2.4.3.3.2. Kameranın Merceğiyle Yaptığı Hareketler	51
2.4.3.3.2.1. Optik Devinim (Zoom)	51
2.4.3.3.3. Kameranın Yer Değiştirerek Yaptığı Hareketler	52
2.4.3.3.3.1. Truck (Kaydırma)	52
2.4.3.3.3.2. Dikey Yükseliş Düşey Alçalış	52
2.4.4. Görüntü Kompozisyonunun Önemi ve İlkeleri	53
2.4.4.1. Renk	55
2.4.4.2. Zıtlık (Contrast) ve Benzerlik (Affinity)	58
2.4.4.3. Vektörler	60
2.4.4.4. Denge	62
2.4.4.5. Ritim	63
2.4.4.6. Birlik(Bütünlük)	65
2.4.4.7. Devamlılık	65
2.4.4.8. Orantı ve Görsel Hiyerarşi	66
2.4.4.9. Vurgulama	66
2.4.5. Sinematografik Kurgunun Ders İçeriği Hazırlamadaki Etkisi	67
2.4.5.1. Sinematografik Kurguda Sesin Kullanımı	67

	Sayfa No
2.4.5.2. Sinematografik Kurguda Müziğin Kullanımı.....	69
2.4.6. Sinematografik Kurgunun Etkili Öğrenmedeki Fonksiyonları.....	70
2.4.6.1. Mesaj Taşıma.....	70
2.4.6.2. Devinim.....	71
2.4.6.3. Zaman ve Uzam.....	72
2.4.6.4. Ayrım.....	74
2.4.7. Uzaktan Eğitim Yayıncılığı ve Sinematografik Kurguda	
Teknolojik Gelişmeler.....	76
2.4.7.1. Çözünürlük-Kurgu-Original / Proxy Media Birleşimi.....	78
2.4.7.2. Color Correction ve Color Grading.....	80
2.4.7.3. Dağıtım (Tv, Web, VR, Facebook)	84

BÖLÜM III

3. BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ UZAKTAN EĞİTİM MERKEZİ SİSTEM İNCELEMESİ	86
3.1. B.E.U. UZEM'İN KURULMASI.....	86
3.2. B.E.U. UZEM'İN MİSYONU.....	86
3.3. B.E.U. UZEM'İN VİZYONU.....	89
3.4. B.E.U. UZEM'İN AMACI VE FAALİYET ALANLARI	87
3.5. B.E.U. UZEM'İN ALT YAPISI	88
3.6. B.E.U. UZEM'İN UYGULAMA YÖNTEMLERİ.....	89
3.6.1. Alıms.....	89
3.6.2. Canlı (Senkron) Ders Sanal Sınıf Programı (Perculus).....	89
3.6.3. Cansız (Asenkron) E-ders Programı (Articulate Storyline).....	90
3.7. SAYISAL VERİLERLE EĞİTİM FAALİYETLERİ.....	90
3.7.1. İşletme Tezsiz Yüksek Lisans Programları.....	90
3.7.2. İktisat Tezsiz Yüksek Lisans Programı.....	91
3.7.3. Ortak Zorunlu Dersler.....	91
3.7.4. Hemşirelik Lisans Tamamlama Bölümü.....	92

BÖLÜM VI

4. METODOLOJİ / YÖNTEM	93
4.1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ VE KISITLARI.....	93
4.2. ARAŞTIRMA KULLANILAN VERİ TOPLAMA ARAÇLARI VE UYGULAMASI	93
4.3. VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ	94

	Sayfa No
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	107
KAYNAKÇA.....	113
EKLER.....	120
ÖZGEÇMİŞ	122



ÖZET

UZAKTAN EĞİTİM YAYINCILIĞINDA SİNEMATOGRAFİK TASARIMIN ÖNEMİ VE ETKİLERİ

Uzaktan eğitim yayıncılığı alanındaki gelişmeler eğitim yayınlarının hedef kitleye ulaşma şekillerini değiştirmiş ve uzaktan eğitim yayıncılığında içerik çok önemli bir boyut kazanmıştır. Bu çalışmada özellikle 2000 yılından sonra uzaktan eğitim yayıncılığının gelişim süreçlerinden, buna bağlı olarak sinematografik tasarımın önemi ve sinematografik kurgudaki teknolojik gelişmelerden söz edilmiştir. Sayısallaşma, içerik tasarımı, içerik aktarım süreci, görüntü estetiği ve sinematografik kurgu kavramlarının bu süreçteki yeri detaylı yönleriyle ele alınmıştır. Özellikle Lisansüstü programlarda öğretim elemanlarının derslerde kullanacakları ders materyallerinin önemi çok büyüktür. İletişim Teknolojilerinin hızlı bir şekilde değişmesi teknoloji ile içeriğin bütünleşmesini kolaylaştırmaktadır. Böylelikle uzaktan eğitim yayıncılığında görsel tasarımın etkileri, görüntü estetiği çerçevesinde ele alınarak; kalite, başarı ve motivasyonu artıracak şekilde, etkili tasarımlarla sinematografik kurgunun uzaktan eğitim yayıncılığı üzerindeki etkileri belirlenmeye çalışılmıştır.

Uzaktan eğitim yayıncılığında içerik, bu içerikleri uygulanabilir kılan donanımlar ve sinematografik kurgudaki işleyiş ile teknolojik gelişmeler çalışmanın kavramsal çerçevesini oluştururken, bu kavramların işleyiş prensiplerini ortaya koymak için uygulama örneği olarak da Bülent Ecevit Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi ve yüksek lisans öğrencileri üzerinde yapılan anket çalışması seçilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Uzaktan Eğitim Yayıncılığı, Sinematografik Tasarım ve Kurgu

SUMMARY

THE IMPORTANCE AND THE EFFECTS OF CINEMATOGRAPHIC DESIGN IN DISTANCE EDUCATION BROADCASTING

The developments in distance education have changed the way education broadcasting reached the target public and content has gained a lot of importance in distance education. This paper focuses on the changes distance education underwent throughout 2000s and the importance of cinematographic design and the technological developments it has been the venue of in connection with that. This paper also deals in detail with issues like digitilisation, content design, the process of content transmission.

The rapid transformation of communication technologies facilitates the fusion of content and technology. This research looks at the effects of visual design within the context of aesthetics of image. And it also points out the effects that cinematographic fiction (coupled with effective design) has on distance education and how it improves quality , motivation and success.

After the combination of new communication technologies and cinematographic form, cinematographic language came to boost the visual design; which raised the level of student satisfaction considerably. While the content, the materials that enable the implementation of the content, the proceeding of the cinematographic fiction and the technological developments form the conceptual framework of this research; a survey conducted on Bülent Ecevit University's master students on distance education programme has been focused on to demonstrate how these concepts work.

Keywords: Distance Education Publishing, Cinematographic Design and Fiction

KISALTMALAR

ÇEV.	: Çeviren
DER.	: Derleyen
TV.	: Televizyon
V.B.	: Ve Benzeri
U.E.	: Uzaktan Eğitim
U.E.Y.	: Uzaktan Eğitim Yayıncılığı
UZEM	: Uzaktan Eğitim Merkezi
V.R .	: Virtual Reality
BBC.	: British Broadcasting Corporation
ABD.	: Amerika Birleşik Devletleri
BEÜ	: Bülent Ecevit Üniversitesi
İTÜ	: İstanbul Teknik Üniversitesi
ODTÜ	: Orta Doğu Teknik Üniversitesi
CNN.	: Cable News Network
RTL.	: Radio Television Luxembourg
IP.	: İnternet Protocol
HD.	: High Defination
RTÜK.	: Radyo ve Televizyon Üst Kurulu
LCD.	: Liquid Crystal Display
DV.	: Digital Video
PAL.	: Phase Alternate Line

ŞEKİL LİSTESİ

SAYFA NO

Şekil 1 Uzaktan Eğitimin Gelişim Süreci	4
Şekil 2 Zaman -Mekan Özgürlüğü ve etkileşim açısından Eğitsel Medyanın yeri.....	9
Şekil 3 Öğretim Elemanlarının İçerikle ilgili olarak karşılaştıkları ihtiyaçların Dağılımı.....	24
Şekil 4 Altın Ölçek Kuralı	37
Şekil 5 Psikolojik bir Etki Yaratma.....	38
Şekil 6 Sayısal Kurgu ile Oluşturulan Görüntü	42
Şekil 7 Sayısal Kurguyla Düzenlenen Eğitim Yayını Örneği	43
Şekil 8 Yakın Planda Çekilmiş Telefon Ara Yüzü	47
Şekil 9 İzleyicinin Etkilenmesini Sağlamak için Görüntü Uzak Çekim Gösteriliyor	48
Şekil 10 Toplu Halde bir Görüntü Sunabilmek için Genel Plan Çekilmiş bir Görsel....	49
Şekil 11 Görsel Tasarım Öğeleri	53
Şekil 12 Renk ile Duygusal İfadeler Ön Plana çıkartılması	57
Şekil 13 Görsel Öğelerde Zıtlık	58
Şekil 14 Görsel Öğelerde Benzerlik	59
Şekil 15 Perspektif yönü güçlü bir Vektör Örneği	60
Şekil 16 İşaret Yönü Güçlü Bir Vektör Örneği	61
Şekil 17 Hareket Hissi güçlü bir Vektör Örneği	62
Şekil 18 Simetrik Denge Örneği	63
Şekil 19 Görsel Ritim (Sıralı Düzen)	64
Şekil 20 Görsel Ritim (Ritim Duygusu).....	64
Şekil 21 Birlik-Bütünlük	65
Şekil 22 Orantı	66
Şekil 23 Kurguda Sesin Kullanımı	68

Şekil 24	Sinematografik Kurguda Müziğin Kullanımı	70
Şekil 25:	Uzaktan Eğitim Yayıncılığı Stüdyo Genel Görünümü	76
Şekil 26:	Kurgu Aşamasında Çözünürlük Tercihinde “Original”Seçeneğinin Seçilmesi.....	79
Şekil 27	Kurgu Aşamasında Çözünürlük Tercihinde “Proxy” Seçeneğinin seçilmesi..	79
Şekil 28	Kurgu Aşamasında “Proxy” Seçiminin Onaylanması	80
Şekil 29	Hatalı Sıcak Kelvin Kullanımı	81
Şekil 30	Hatalı Soğuk Kelvin Kullanımı	82
Şekil 31	Doğru Oranda Kelvin Kullanımı	82
Şekil 32	Örnek Bir Renk Tekerleği	83
Şekil 33	Facebook’dan Canlı Yayın Arayüzü	84
Şekil 34	Sosyal Medya Üzerinden Canlı Yayın Çekimi	85
Şekil 35	Perculus Canlı Ders Ekranı.....	90
Şekil 36	Cinsiyet Yüzde Dağılımı Pasta Grafiği	95
Şekil 37	Mezuniyet Yüzde Dağılımı Pasta Grafiği	96
Şekil 38	Anket 1. Soru Pasta Grafiği	100
Şekil 39	Anket 2. Soru Pasta Grafiği	101
Şekil 40	Anket 3. Soru Pasta Grafiği	101
Şekil 41	Anket 4. Soru Pasta Grafiği	102
Şekil 42	Anket 5. Soru Pasta Grafiği	102
Şekil 43	Anket 6. Soru Pasta Grafiği	103
Şekil 44	Anket 7. Soru Pasta Grafiği	103
Şekil 45	Anket 8. Soru Pasta Grafiği	104
Şekil 46	Anket 9. Soru Pasta Grafiği	104
Şekil 47	Anket 10. Soru Pasta Grafiği	105

TABLO LİSTESİ

SAYFA NO

Tablo 1. Yüksek Lisans Öğrenimi Gören Öğrencilerin Cinsiyet Yüzde Dağılımı	95
Tablo 2. Yüksek Lisans Öğrenimi Gören Öğrencilerin Mezuniyet Yüzde Dağılımı.....	96
Tablo 3. Sinematografik Tasarımına İlişkin Görüşlere Ait Frekans Dağılımı ve Betimsel İstatistikler	97
Tablo 4. Ders İçeriklerinin Oluşturulmasında Sinematografik Tasarımına İlişkin Görüşlerin Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna Ait Mann Whitney U Testi Sonuçları	105
Tablo 5. Ders İçeriklerinin Oluşturulmasında Sinematografik Tasarımına İlişkin Görüşlerin Mezuniyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna Ait Kruskal Wallis Testi Sonuçları	106

GİRİŞ VE AMAÇ

Uzaktan eğitim yayıncılığı, televizyon ve bilişim teknolojilerindeki gelişmeler ile birlikte köklü bir değişim geçirmektedir. Bu durum sayısal üretim ve yayıncılık tekniklerinin, uzaktan eğitim materyal tasarım ve yayıncılık modellerine hızlı bir şekilde girmesinden kaynaklanmaktadır.

Uzaktan eğitim yayıncılığında eğitim içeriklerinin üretim, süreç ve stratejileri tartışılmaya açık bir konu haline gelmektedir. Bu bağlamda son zamanlarda eğitmenler, tasarımcılar ve öğrenciler tarafından üzerinde sıkça durulan konulardan bir tanesi de uzaktan eğitim yayıncılığında kullanılacak içerikler ve eğitsel video geliştirme aşamaları olmuştur. İçerikte etkin ve etkili pedagojik yaklaşımlar arttıkça çok süratli ve nitelik bakımından en üst seviyede içerik geliştirme ihtiyacı da artmaktadır.

Sayısal (dijital) teknolojinin gelişmesi ile birlikte artan yayın kalitesi beraberinde uzaktan eğitimi daha çok tercih edilir hale getirmiş ve günümüzde eğitim, geleneksel çizgisinden ayrılıp sayısal bir yönelişe girmiştir diyebiliriz. Böylece uzaktan eğitim yayıncılığında içerik konusu kendi içinde özelleşerek çok daha fazla önem arz etmeye başlamıştır. Durum bu şekilde olunca kurgu kavramının da değeri artarak önemli hale gelmiştir. Uzaktan eğitim yayıncılığında kullanılan materyallere öğrenci penceresinden baktığımızda sinematografik kurgu ile oluşturulan içeriklerin etkili öğrenmedeki payı oldukça yüksektir. Sinematografik biçim ön planda tutularak aydınlatma yöntemleri, çekim ölçekleri ve kamera teknikleri kullanılarak tasarlanan içeriklere sinema dilinin de eklenmesiyle yüksek izleyici beğenilerinin ortaya çıktığı gözlemlenmektedir. Sinematografik kurgunun yeni bir ivme kazanmasıyla görsel tasarım ve içerik oluşturma sürecindeki girişimciler ve profesyoneller artık hedef kitlenin potansiyel durumuna ve kişisel özelliklerine göre içerik tasarımına gitmeye başlamışlardır.

Sinematografik kurgu sürecindeki teknolojik gelişmeler ve eğitim yayıncılığı sektöründeki işleyiş alanında yetkin ve uzman kişilerin yorumlarından yola çıkılarak yansıtılmak istenmiştir. Sayısallaşmanın gereği kurguda özelleşmenin olduğu bununla beraber hız, estetik, beklentiler, esneklik, kalıcılık ve güvenilirlik açısından içerik üretiminin görüntü estetiği kavramıyla birleşerek daha da dikkat çeker hale geldiği ifade

edilmektedir. Bu durumun sonucu olarak color correction (renk düzeltme) ve color grading (renk sınıflandırma) düzeltmelerinin kullanımının yaygınlaştığı belirtilmiştir.

Bu çalışmada akademik kaynak azlığına rağmen yöntem olarak literatür taraması tercih edilmiştir. Uzaktan eğitim yayıncılığına yönelik bir sistem standardının olmaması; kullanım alanlarına ve ülkelerinin teknolojik altyapılarına göre değişiklik göstermesinden dolayı kaynakların bazıları içerik tasarımı, sinematografik kurgu ve yayıncılık sektöründeki uzman kişilerin yönlendirdiği yabancı kaynaklardan çeviri yapmak suretiyle elde edilmiştir. Aynı zamanda Türkiye’deki var olan kaynakların taraması yapılarak uzaktan eğitim yayıncılığının geldiği nokta ele alınmıştır. Bu sayede çalışmanın yeni eğitim teknolojilerinin ve uzaktan eğitimin ülkemizde kullanılabilirliğini daha da artırmak ve kolaylaştırmak açısından bir kılavuz niteliği taşıması amaçlanmıştır.

Bu çalışmanın 1. 2. ve 3. Bölümlerinde Uluslararası arenada ve Ülkemiz’de uzaktan eğitim yayıncılığının ortaya çıkma ve yaygınlaşma süreçlerinden, uzaktan eğitimin gelişiminden ve buna bağlı olarak uzaktan eğitim yayıncılığında sinematografik tasarımın önemi ve sinematografik kurgudaki gelişmelerden söz edilmektedir. Örneklem olarak seçilen Bülent Ecevit Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi’nin Yüksek Lisans öğrencileri üzerinde yapılan anket çalışması ise bu çalışmanın son bölümünü oluşturmaktadır.

1. PROBLEM

Uzaktan eğitim yayıncılığında programların ders içeriği hazırlanırken sinematografik tasarımın etkili öğrenmedeki etkisi ve eğitimciler ile öğrenciler tarafından karşılaşılan sorunlar nelerdir? Bu sorunlar eğitimcilerin ve öğrencilerin kişisel değişkenlerine göre anlamlı farklılık göstermekte midir?

2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bilişim ve iletişim araçlarından olan televizyon geleneksel eğitim yöntemlerine ilave katkı sağlamak suretiyle eğitimin daha kolay yapılması, daha fazla kitlelere ulaşmasının sağlanması, mekana ve zamana olan bağımlılığın en aza indirgenmesi ile yüz yüze eğitimin dışında yeni alternatifler sunması gibi bazı avantaj ve yenilikler getirmiştir. İnternet kullanımının yaygınlaşmasıyla efektif bir açı kazanarak gündeme gelen uzaktan eğitim, ilgili çevrelerin dikkatini daha bir özenle üzerine çekmeyi başarmış, özellikle de geleneksel eğitim anlayışı yoluyla aşılamayan sorunlara bir çözüm alternatifi olarak sunulmaya başlanmıştır.

Bu araştırmanın amacı; uzaktan eğitim yüksek lisans programlarında, ders işleniş biçimlerinin ve ders içeriği oluşturma şekillerinin öğrencilerin öğrenme düzeylerine etkisini ve sinematografik tasarım teknikleri ile oluşturulan içeriklerin etki düzeyini saptamaktır.

3. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Uzaktan eğitimin internetle bütünleşmesinin ardından eğitim ihtiyacını karşılamak isteyen bireyler her mekanda ve her zaman diliminde öğrenme imkanı bulabilmektedirler. Öğrenciler ders içeriklerine kolay bir şekilde erişebilmekte ve bu içerikleri istedikleri gibi kullanabilmektedirler. Ancak uzaktan eğitim ortamlarının çoğu ve ders içerikleri bireysel olarak geliştirilmekte ve tasarlanmaktadır.

Bu çalışma, Türkiye çapında önde gelen uzaktan eğitim kuruluşlarının yaptığı çalışmalar ve alanında uzman kişilerin görüşleri göz önünde bulundurularak uzaktan eğitim yayıncılığında içerik tasarımı konusunda kalite standartlarının oluşturulmasına odaklanmıştır. Bu çalışmada kullanılan sinematografik tasarım kavramı, bir uzaktan eğitim programının yürütülmesinde kullanılabilecek içeriklerin en üst düzeyde öğrenme sağlayabilecek anlamına gelmektedir. Çalışma kapsamında ayrıca, belirlenen uzaktan eğitim standartları çerçevesinde Bülent Ecevit Üniversitesinin uzaktan eğitim sistemi incelenmiştir. Ortaya çıkan sonuçların uzaktan eğitim veren kuruluşlara öğrenim kalitesini yükseltme ve kendi uzaktan eğitim uygulamalarını değerlendirme konusunda rehberlik etmesi beklenmektedir.

Araştırma kapsamında uzaktan eğitimde içerik kalitesi konusunda daha geniş bir şekilde sunulacak bilgiler, özellikle uzaktan eğitim programlarının tasarlanması sürecinin önemi konusundaki bilinç düzeyini artırmak bakımından, uzaktan eğitim veren kurumlara farklı bir perspektif kazandıracaktır.

Bu çerçevede farklı yönleriyle uzaktan eğitimin kalitesini yansıtan bir kapsamın oluşması uzaktan eğitim uygulamalarının oluşturulması, değerlendirilmesi, niteliğinin farklı boyutlara göre sayısallaştırılması ve karşılaştırılmasını sağlayacak bir yapı sunacaktır. Eğitim merkezlerinde sinematografik tasarım öğelerinin baz alındığı, öğrenim düzeyini artırıcı içeriklerin oluşturulması eğitim merkezleri aralarında bir rekabet ortamı oluşturacak ve beraberinde nitelikli içeriklerin artmasına yönelik çalışmaların yapılmasını sağlayacaktır. Bu çalışma yüksek nitelikli içerikleri kullanacak olan kurumların uzaktan eğitim birimlerinde, öğretim görevlisi, içerik tasarımcısı gibi çeşitli rollerde görev alan bireylerin, yüksek kaliteli üretim bazında gayretlerini artıracaktır. Bu sonucun devamı olarak nitelendirebileceğimiz başka bir durum ise uzaktan eğitim personellerinin kendi eksikliklerini belirlemesi ve kişisel gelişimlerine rehberlik etmesi açısından bir kez daha önem kazanmaktadır.

4. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI VE SINIRLILIKLARI

1. Araştırmaya katılan uzaktan eğitim yüksek lisans öğrencilerinin anket sorularını içtenlikle yanıtladıkları varsayılmıştır.
2. Elde edilen bilgilerde kullanılan analiz yöntemleri kurallara bağlı kalınarak hedefe uygun bir şekilde yapılmıştır.
3. Uzaktan eğitim yayıncılığı ders içeriği tasarımı aşamasında uzaktan eğitim kurum ve kuruluşlara ait güncel içerik tasarım süreçlerine ulaşmak amacıyla, internetten yapılan taramalarda Google arama motoru kullanılmıştır. Google arama motorunda yapılan arama sonucunda en sık aranan ve en çok tercih edilen site ve belgelerin en başta listelendiği varsayılmaktadır. Bu görüş, Google arama motorlarının siteleri veri tabanına dizin yapısı kullanarak kaydetmesine (Kiper ve Kıyıcı, 2012) dayanmaktadır.

5. TANIMLAR

Uzaktan Eğitim Yayıncılığı: Bu çalışma kapsamında “uzaktan eğitim yayıncılığı” kavramı yüksek öğretimde öğretici ve öğrenenin fiziksel olarak farklı mekanlarda bulunduğu durumlarda ses, görüntü, internet ve iletişim teknolojileri ile yapılan öğretim etkinliklerini ifade etmektedir.

Sinematografi: Sinematografi sözcüğünün kökeni Yunanca kinema ve latince graphein sözcüklerinin birleşmesiyle “hareketle yazı yazmak” anlamına gelmektedir. Hareketli görüntüden estetik bir anlayışla istenen anlamı elde etmenin koşullarını sağlayarak ortaya bir görsel anlatım oluşturma etkinliği olarak tanımlayabiliriz. Sinematografinin özü basit bir görüntüleme işleminden çok ötededir. Duygusal ifade denilen tasa, hüzn, heyecan, coşku, hayret vb. iletişim kavramının söz ile ifade edilmeyen tüm diğer biçimlerini alıp onları görsel terimler şekline getirme sürecidir.

Görsel Tasarım : Görsel sanatların tasarım kavramıyla bütünleştirilerek kullanılması ile ortaya çıkmıştır. Görsel tasarım kavramı literatür taraması yapıldığında grafik tasarımı ya da görsel iletişim tasarımı anlamında da yaygın olarak adlandırılmaktadır. Bu çalışmada bu isimlendirme sanat ve tasarımı bir bütün olarak kapsayacak bir biçimde kullanılmıştır. Sanatsal Düzenleme / Kompozisyon / Sanat/Tasarım Öge ve İlkeleri” olarak bildiğimiz terimler görsel tasarımın özünü oluşturmaktadır. Alanında söz sahibi olan Prof. Dr. Vedat Özsoy’a göre ise; görsel tasarım öge ve ilkeleri, bir sanatsal düzenlemede ya da tasarım çalışmasında estetik bir bütünlük ve anlatımı elde edebilmek için sanatçı ve tasarımcıların önemli bir bölümünün sıklıkla başvurdukları bir uygulama yöntemidir.



BÖLÜM I

1. UZAKTAN EĞİTİM YAYINCILIĞI

Uzaktan eğitim yayıncılığında sinematografik tasarımın önemine odaklanan çalışmanın bu bölümde ilk önce uzaktan eğitimin genel özelliklerine ve uzaktan eğitimde içerik konularına değinilmektedir. Devamında uzaktan eğitim yayıncılığında sinematografik tasarımın etkilerinin belirlenmesine yönelik yapılan çalışmalardan söz edilmektedir.

Eğitim - öğretim, bir coğrafyanın mali, siyasi, sosyal ve kültürel gelişiminde ana unsurdur. Geçmişte eğitim denildiğinde yüz yüze eğitim olarak da adlandırılabilen sınıf ortamlarında yapılan eğitim modeli anlaşıldı. Bireyler eğitim-öğretim yıllarında öğrendikleri ile yetinir ve elde edilen diploma ile eğitimin tamamlandığı varsayılırdı. Oysa teknolojiye gelişmelerle birlikte eğitim-öğretim kavramı da çok değişik şekillerde yürütülmeye başlanmış ve sonuç olarak hayat boyu öğrenme, sürekli eğitim gibi birçok yeni kavram literatürde yenini almıştır.

Tarihi 19. yüzyıla kadar dayanan uzaktan eğitimin günümüzdeki anlamıyla ortaya çıkışı 1920'li yıllara dayanmaktadır. Eğitim teknolojilerindeki gelişmelerle uzaktan eğitim alanındaki gelişmeler paralellik göstermektedir. Globalleşme nasıl ülkeler arası sınırları yok saymaktaysa, uzaktan eğitim de eğitimdeki çizgileri ortadan kaldırmıştır. Uzaktan eğitimin geçmişine bakıldığında farklı modellerin, farklı gayeler için uygulandığı görülmektedir. Yetişkinlerin mesleki eğitiminden ilköğretim seviyesindeki öğrencilerin eğitimine kadar büyük bir çerçevede değişik modeller uygulanmış gelmiştir. Uzaktan eğitim sistemlerinin gelişmesinin temel nedenleri, bilişim ve teknoloji alanındaki gelişmeler, eğitim talebindeki artış, eğitimde maliyet sorunu, etkililiği artırma ve yaygınlaştırma ihtiyacıdır.

1.1. UZAKTAN EĞİTİM NEDİR?

Uzaktan eğitim; bireylerin istedikleri mekanda, istedikleri zaman diliminde, istedikleri bilişim teknolojileri araçları üzerinden eğitim almalarını sağlayan bir eğitim modelidir. Bireylerin öğretim elemanları ile eşzamanlı görüşme ihtiyaçlarının giderilmesinde en basit yol olarak e-sohbet ile giderilme avantajına da sahiptir. Kısaca tanımlandığında öğrenen birey ile öğreten bireyin ayrı ayrı yerlerde olmalarına karşın eş zamanlı ya da ayrı zamanlı bir şekilde bir iletişim aracıyla iletişim kurdukları bir eğitim sistemidir. United States Distance Learning Association uzaktan eğitim programlarını: “Uydu, video, grafik, bilgisayar ve multimedia destekli elektronik araçların desteğiyle, eğitimin uzaktaki öğrencilere ulaştırılmasıdır.” olarak ifade eder. Eğitim-öğretim kurumları teknolojinin sağladığı yenilikleri eğitime kazandırmak için bilişim teknolojilerine dayanan uzaktan eğitim metot ve tekniklerini tercih etmeye başlamışlardır. Uzaktan eğitim sistemleri sayesinde öğretim görevlisi ve öğrenme ihtiyacı olan bireyler birçok fırsatlar elde etmektedirler. Bunlar; 1) Birbirinden bağımsız yerlerde yaşayan öğrenci ve öğretmenlere aralarında aktif iletişim kurma olanağı sağlar, 2) Öğrenciler bu sistem ile dünyanın farklı coğrafyalarında bulunan eğitim-öğretim kurumlarından yararlanmaktadırlar. Ayrıca uzaktan eğitim programları öğrenci ve öğretmenlerin birçok değişkenden bağımsız, ferdi ve karşılıklı destek sağlayan çalışma ortamlarına girmelerini sağlar

1.2. DÜNYADA UZAKTAN EĞİTİMİN GELİŞİMİ

Uluslararası arenada ilk uzaktan eğitim örneği İngiltere’de mektup yoluyla gerçekleşmiştir. Moore’a göre uzaktan eğitimde iletişimin üç elemanı mevcuttur: öğrenen, öğreten ve eğitimin iletişim yöntemi. İletişim yöntemi öğrenme ihtiyacı olan ile öğreten birey arasındaki bağıdır. (Moore,1973) Bu bağ ya da bilişim teknolojinin herhangi bir biçimi ile sağlanmaktadır.

1800’lü yılların sonlarında Avustralya’daki Queensland Üniversitesi Kampüs dışına açık bir eğitim programı yürütmüştür. Aynı özelliklerde bir programı da 1820’li yıllarda Colombia Üniversitesi gerçekleştirmiştir. 1930’lu yıllarda kitle iletişim

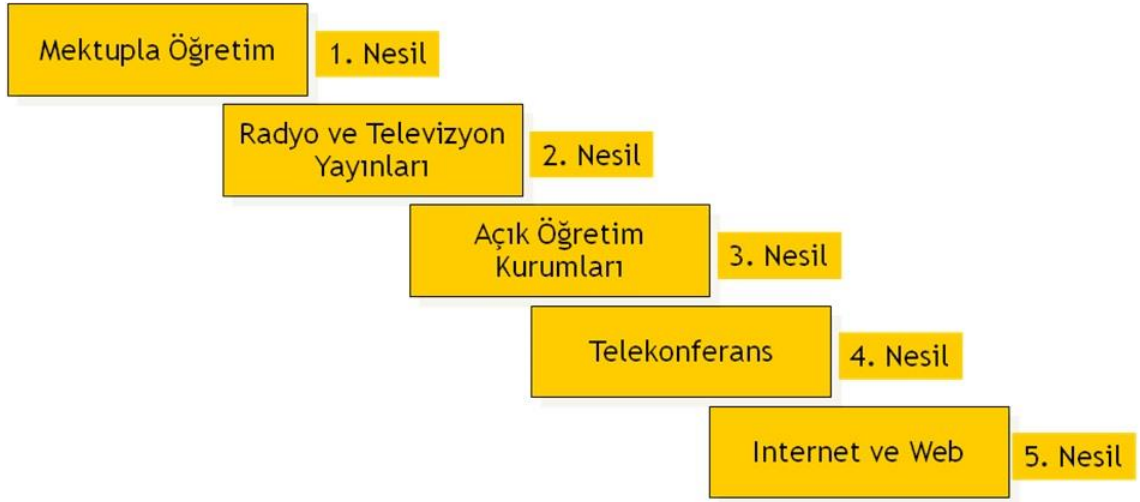
araçlarının en popüler olan radyo birçok eğitim kurumu tarafından bir uzaktan eğitim aracı olarak yararlanılmaya başlanmıştır. 1950'lere gelindiğinde ise Amerika'da özellikle askeri amaçlı olarak uzaktan eğitim için kağıt tabanlı iletişim ortamı kullanılmıştır. Teknolojik ilerlemeler doğrultusunda 2000'li yıllara gelindiğinde ise video kasetler, Cd-Room'lar, uydu yayınları, video konferanslar ve internet, uzaktan eğitim çalışmalarında ciddi derecede yer bulmuşlardır.(<http://inet-tr.org.tr>)

Almanya'da 1856 yılında başlayan uzaktan eğitim girişimleri sonraları "Tele Colleg" "Schulfemshn", "Fern Universität" ve "Deutsch Institut Für Fernstudien" gibi şuan ki uzaktan eğitim kurumlarına dönüşmüştür. Fransa'da 1907 yılında atılan adımlar ise 1939 yılında resmi olarak Uzaktan Eğitim Merkezi'nin kuruluşunu sağlamıştır. Aynı dönemlerde uzaktan eğitimin halk eğitimi boyutundaki uygulamaları Rusya'da görülür. Japonyada ise 1948 yılında Temelleri atılıp 1986 yılında "University Of the Air" kurulmuştur. Uzaktan eğitim özellikle ikinci dünya savaşı sonrasında ülkelerin eğitimine katkı sağlamak için gündeme gelir ve yürürlüğe girer.(www.egitek.meb.gov.tr)

1.3. TÜRKİYE'DE UZAKTAN EĞİTİMİN GELİŞİMİ VE GÜNCEL DURUM

Ülkemiz'de uzaktan eğitim ilk olarak 1950'li yıllarda Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi'nin banka personeli için başlattığı kurum içi eğitim kapsamında mektupla yapılmaya başlamıştı. 1960'larda ise yüksek öğretim düzeyinde mektupla uzaktan eğitim çalışmaları başladı, 1982 yılında Anadolu Üniversitesi açık ve uzaktan eğitim çalışmalarını faaliyete geçirdi. Bilgisayar destekli çevrimiçi programların ilki ise, 2000'de Bilgi Üniversitesi tarafından verilen E-MBA oldu. Bu uygulamaları, 2001 yılında ODTÜ'nün bilişim alanında uzaktan yüksek lisansı izledi.

2015 yılına gelindiğinde 184 yüksek öğretim kurumundan 68'inin açık ve uzaktan öğrenme programı imkanı sağladığını görüyoruz. Bunların 47'si önlisans, 17'si lisans, 11'i lisans tamamlama, 56'sı ise yüksek lisans düzeyindedir. Günümüzde toplamda da 505 farklı alanda uzaktan eğitim programı bulunmaktadır. (Koçdar&Doğan,2015)



Şekil 1: Uzaktan Eğitimin Gelişim Süreci

Bu verilere bakıldığında önemle dikkate alınacak değerde uzaktan öğrenme imkanlarına sahip bir ülke olduğumuz görünmektedir. Veriler böyleyken, programların işleyiş ve içerik açısından niteliksel durumu hangi seviyede bakmakta yarar görünmektedir. Bu bağlamda YÖK’ün uzaktan eğitim uygulamaları için nasıl bir yol izlediğine bir bakalım. Aşağıdaki madde, Yükseköğretim Kurumlarında Uzaktan Öğretime İlişkin Usul ve Esaslardan alıntıdır :

“Uzaktan öğretim programları ile uzaktan öğretim yoluyla verilmesi uygun görülen dersler, ağ üzerinden eş zamanlı olarak çevrimiçi teknolojilerle verilir. Derslerin yürütülmesinde kitap, radyo, televizyon, ses ve görüntü diskleri (Cd/Dvd) vb. çevrimdışı teknolojilerden de yararlanılabilir. Öğretim, yüz yüze ders ve uygulamalarla da desteklenebilir.”

Programların işlenişinde radyo, televizyon, CD ve DVD’lerin kullanılabileceği artık günümüzün bir gerçeği olarak belirtilmiştir. Uzaktan eğitime başlangıcımızın en az otuz beş yıl öncesine ait olduğu bilgisini hatırlayıp, bir diğer ilgi çekici noktaya değinmekte sağlıklı olacaktır. Aynı noktada derslerin eş zamanlı olarak işlendiği raporunu da görebilmekteyiz. Bu da öğretmenin ve öğrencilerin belirli gün ve saatlerde yüz yüze derse gelmelerini, aynı örgün eğitimdeki gibi gerekli kılıyor.

Aynı verilerden bir diğ er maddede yine derslerin eř zamanlı iřlendiğı vurgusuna rastlıyoruz:

“..Dersler, video konferans, sanal sınıf, forum uygulamaları gibi eř zamanlı araçlarla  ğrenciler arasında ve  ğrenciler ile  ğretim elemanı arasında etkileřim kurularak bizzat  ğretim elemanı tarafından eř zamanlı bi iminde verilir.”

Kağıtdaki y ntemler bu řekilde olunca uygulamaların da genellikle bu y nde olduğı g r lmektedir. Yani en kapsamlı ifadelerle,  ğretmen  nceden d zenlenmiř bir zaman diliminde web konferansı yoluyla bir canlı ders bařlatıyor. Microsoft Powerpoint yoluyla sunumunu y kleyerek dersini anlatıyor;  ğrenciler dinliyor. Canlı derse katılamayanlar da dersi arřiv kaydından dinliyorlar. Eđitim d neminin belirli zamanlarında g zetimli řekilde y z y ze veya elektronik ortamda sınavlar ger ekleřiyor.

A ıklanılan durum kulađa ne kadar hoř gelse de problemin yattığı noktayı vurgularsak; Teknolojik řartlar ne kadar geliřirse geliřsin, uzaktan eđitimde tercih edilen  ğrenme modellerinde ciddi derecede bir ilerleme kaydedilemiyor. Kısaca  lkemiz'deki uzaktan eđitim sistemi; “*Sage on the stage*” bi iminde ifade edilebilecek, masasındaki  ğretim elemanının dinlemekten  teye gidemeyen kamp s i i sınıf ortamı eđitim modelinin sayısal platformdaki versiyonu. Donanımsal yeterlilik ve kalifiye  ğretim elemanı mevcut kriterlere getirilse web teknolojileri ile uzaktan eđitim sistemleri bu  er evelerden kolaylıkla  ıkarılıp daha sosyal ve dinamik  ğrenme ortamları oluřturulabilir.

1.4. UZAKTAN EĐİTİMİN HEDEF KİTLESİ

Hedef kitle, bir yetiřkin grubu olabildiğı gibi, ilköđretim  ğrencileri ya da  niversite  ğrencileri de olabilir. Dolayısıyla eđitim- ğretim tasarımındaki materyallerin se iminde ve hazırlanmasında  nceliğı hedef kitlenin  zelliğı belirleyecektir. Uzaktan eđitim  ğrenme niteliğı ve hedef kitlenin  zellikleri nedeniyle  ok kiřisel bir  aba gerektirir. Uzaktan eđitim modellerini oluřturanlar, karřı tarafın bireysel  ğrenme řekillerini, yeni bilgi ve yeteneklerinin keřfi tercihlerini, olgunluk d zeylerini, aralarındaki farklılıkları ve yeni  ğrenme durumlarına aldıkları tavrı

dikkate almalıdırlar. Önemli olan, hedef kitlenin özelliklerini, öğrenme biçimlerini doğru olarak saptamak, uygun medyayı seçmek ve gereksinimleri olan etkili öğretim materyallerini sunmaktır (Koçer, H. E. Konya, 100).

Uzaktan eğitim programları kitleler halinde gerçekleştirildiğinde öğrenci motivasyonu ve isteği yükseltmektedir. Herhangi bir Uzaktan Eğitim programında eğitim gören öğrencilerin sayısı, geleneksel dediğimiz sınıf ortamında işlenen eğitim programına devam eden öğrenci sayısına göre daha çoktur.

İş yaşamında yoğun bir şekilde çalışan bireylerin sınıf ortamında gerçekleştirilen eğitim programına katılım sağlamaları oldukça zor olduğu için uzaktan eğitim programı bu temposu yüksek bireylere çalıştıkları mekanlarda eğitimlerini devam ettirebilmeleri için avantajlı bir olanak sağlamaktadır. International Foundation of Employee Benefits Plans'ın (Uluslararası Çalışan Yardım Planları Vakfı) yaptırdığı gözlemle sonucu elde edilen bilgilere göre çalışma hayatının içinde olan bireyler için eğitimi devam ettirebilmek, çocuğu ile meşgul olmaktan, dinlemeye zaman ayırmaktan, sevdikleriyle birlikte zaman harcamaktan ve buna benzer daha başka durumlardan daha önem arz etmektedir. (<http://www.uzaktanegitim.com.tr/ss.aspx>(2010))

1.5. NEDEN UZAKTAN EĞİTİM

Günümüzde yaşamımızın olmazsa olmazı olan internet teknolojisi, daha önce imkansız diyebileceğimiz bir çok yararlı uygulamayı olanaklı hale getirmiştir. Bu uygulamalardan bir tanesi de uzaktan öğretim teknolojileridir. Eğitim hayatımız boyunca devam etmektedir. Teknolojinin hızla değişmesi, eğitimi özellikle belli mecralarda her zamankinden daha fazla olmazsa olmaz hale getirmiştir. Yüksek öğrenim eğitimi zamanında edinilen bilgiler yıllar ilerledikçe güncelliğini koruyamamaktadır. Başarılarla dolu bir iş hayatının devamlılığını koruması, bireyin bilgilerini devamlı güncellemesini zorunlu kılmaktadır. Gün içi zaman dilimlerini çalışmakta olduğu işinde geçiren bir birey için geleneksel dediğimiz ders programlarına katılım sağlamak, zaman bakımından zor olmaktadır. Vurgulayarak belirtmek gerekir ki bu noktada uzaktan eğitim modeli devreye girmekte ve çalışan öğrenciler de eğitim alabilmektedir. Herhangi bir üniversite de eğitim almak isteyen bir bireyin, eğitim

kurumunun yerleşkesinin bulunduğu şehre gitmesi lazım, lakin aile, çalışma hayatı gibi etmenler dolayısıyla bu sürekli mümkün olmamaktadır. Uzaktan öğretim modelinde ise birey nerede olursa olsun, internetinin olduğu bir bilgisayar ile bir uzaktan öğretim sistemiyle eğitimini alması, üstelik çok daha uygun bir zamanlama ile mümkün olmaktadır. Ayrıca uzaktan eğitim sistemi, maliyet bakımından da oldukça düşüktür.

Bu avantajlara ek olarak, eğitim sürecinde, teorik eğitimi, pratik eğitimi ile harmanlanarak öğrencilerin gerekli olan bilgi ve becerileri kazanmaları sağlanmaktadır. Devlet Kurumları, özel sektör ve uluslararası kuruluş ve kişileri, ihtiyaçları doğrultusunda, ülkemiz ve dünya ülkeleri seviyesinde, öğrenin faaliyetleri, çalıştaylar, seminerler, konferanslar, kurslar düzenler, bu çalışmaların koordinasyonunu sağlar ve bu alanda eğitim kurumunun imkanlarının tanıtımını yapar.

Bu etkinliklerin hepsi, Bülent Ecevit Üniversitesi'nin Teknoloji Yeteneği seviyesini yükseltmiş, yeterli bilimsel birikim kriterlerine sahip öğretim görevlileri tarafından gerçekleştirilmektedir.

Bülent Ecevit Üniversitesi'nin uzmanlaştığı ve bilgi birikimi olan tüm mecralarda uzaktan eğitim ve uygulama programları ile ;

- Farklı yerlerdeki bireylere bilgi ve beceri kazandırılmasını sağlar,
- Her yaş grubundaki bireye ulaşip eğitim seviyesini yükseltir,
- Bu hizmeti ulusal ve uluslararası bir boyuta ulaştırır.

1.6. UZAKTAN EĞİTİME YÖNELTEN GEREKSİNİMLER

Bu gereksinimler şöyle sıralanabilir,

- Öğrencilerin farklı eğitim ihtiyaçları hissetmeleri ve var olan eğitim modelinin bu ihtiyaca cevap veremediği durumlarda yeni alternatifler yaratarak, bireye özgü, bağımsız eğitim ile hedef kitlenin öğreniminin gerçekleştirilmesi,
- Geleneksel öğrenim uygulamalarındaki sorunları giderici yeni alternatifler ortaya koyulması,
- Var olan sistemin dışındaki öğrenme ihtiyacı olanlara eğitim imkanı sağlayan yeni modeller oluşturulması,

- Bütün öğrencilerin eğitim ihtiyacının eşit olarak faydalanmasının gerekliliği,

Bu durum ve ihtiyaçlar eğitim-öğretim camiasında uzaktan öğretim, açık öğretim, Platformlara bağlı öğrenme, kişisel öğretim, kitlesel öğretim, sürekli öğretim, dönüşümlü eğitim, hayat boyu öğrenim, benzeri kavram ve uygulamaların gelişmesine katkıda bulunmaktadır. (www.odevsel.com)

Bilim ve teknoloji alanındaki hızlı gelişmeler, bireylerin öğrenme isteğindeki artış, ekonomik sebepler ve faydalı oluşu, uzaktan eğitimin modelinin hızla yaygınlaşmasını imkan sağlayan etkenlerdendir.

Moore'a göre uzaktan eğitim modelinde iletişimin üç unsuru vardır: Öğrenen, öğretene ve iletişim metodu. İletişim yöntemi öğrenen birey ile öğretim elemanı arasındaki bağıdır. Öğrenci ile öğretmen arasındaki bu bağ teknolojinin herhangi bir şeklinin uygulanması ile meydana gelir. Bu, posta olabilir, radyo frekansı, TV yayını, kablolu yayın, bilgisayar ağı, internet olabilir. Basılı içerikler, ses, görüntü ve grafik uzaktan eğitim sisteminde tercih edilen kaynaklardır.

Uzaktan eğitim sisteminde güncel öğrenme platformlarından bir diğeri de, gelişime en açık olan alan web ortamıdır ("<http://egitek.meb.gov.tr/>", 12.03.2010)

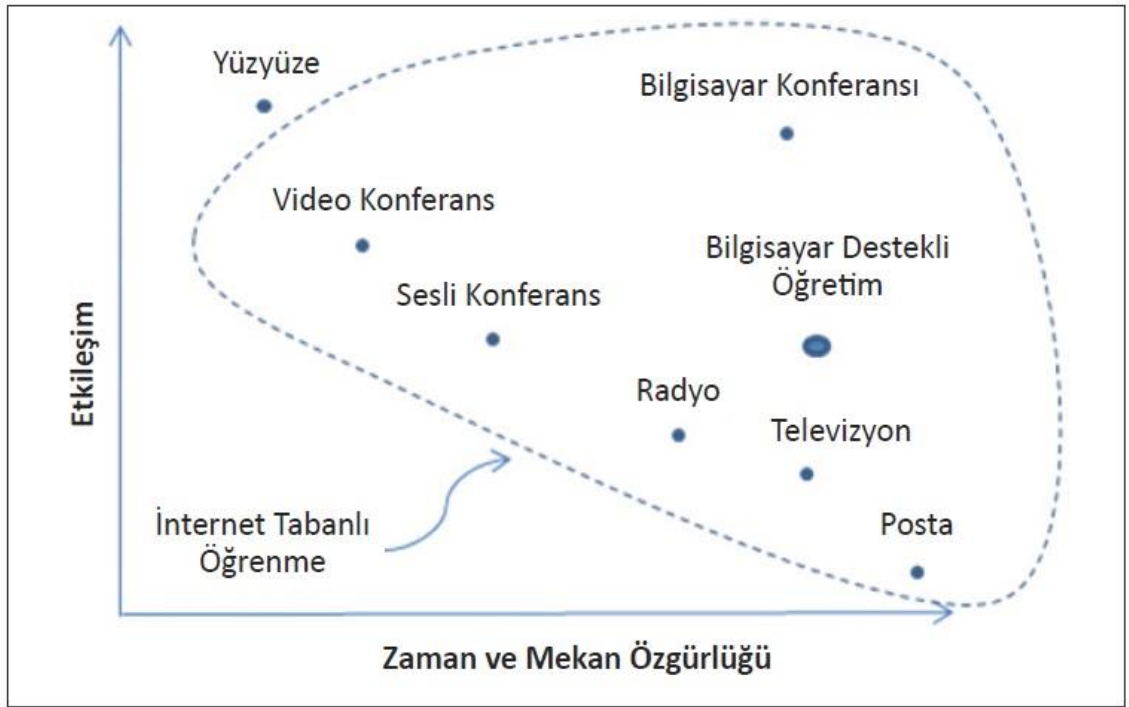
Web ortamında uzaktan eğitim sisteminin sınıf ortamındaki uzaktan eğitim sistemine göre sayılabilecek faydaları aşağıda sıralanmıştır:

- Eğitim noktasından tüm istenilen coğrafyaya bilgi iletilir,
- Kargolama maliyeti ortadan kalkar. Bilginin dağıtım baskı ve postalama maliyetleri ortadan kalkmış şekilde web yoluyla sağlanır,
- Bir sunucudan bütün bilgiler düzeltilebilir,
- Öğretim elemanı ve öğrenen bireyler arasında text, çizim ve iletişim gibi çeşitli öğretim yöntemleriyle koordinasyon gerçekleştirilir.
- Öğrenen bireyler geri bildirimlerini hızlı bir şekilde pratik olarak yaparlar.

(mehmetcackmakbto315.blogspot.com 11.10.2016)

1.7. UZAKTAN EĞİTİMİN SUNDUĞU İMKANLAR

Eğitim sisteminde birçok sorunla karşılaşılmaktadır. Bu sorunlardan bir tanesi de öğrenen birey ve öğretim elemanı arasındaki bağlantının gerçekleştirilmesidir. Uzaktan eğitim sisteminde kullanılan metotların uyumu ve öğrenci – öğretim elemanı arasında uzlaşmanın sağlanmasıyla öğrenimin gerçekleştirilebilmesi için gerekli bağlantı kurulabilmesidir. Zaman dilimi ve yerin kısıtlayıcı özelliklerini yok sayan çevrimiçi bağlantı özelliğiyle eğitimi gerçekleştirilebilir ve öğrenim maksadıyla kullanılan birçok metottan faydalanılabilir (<http://www uluslararasıegitim.com/uzak/warum.asp/> 10.02.2009).



Şekil 2 : Zaman - Mekan Özgürlüğü ve etkileşim açısından Eğitsel Medyanın yeri

Uzaktan eğitim sistemi gelişen bilişim ve iletişim teknolojilerinin olanakları ile birlikte öğrenenler için büyük kolaylıkları beraberinde getirmektedir. Uzaktan eğitimin sağladığı avantajlardan kısa kısa bahsederek:

- Eğitimde yer ve zaman kısıtlılığını ortadan kaldırır.
- Eğitimde fırsat eşitliği sağlar.
- Eğitimde teknolojinin avantajlarından yararlanma olanağı sunar.

- Hayat boyu öğrenmeye hep katkı sağlar.
- Yaş'ça büyük bireylere alternatif eğitim ortamları sunar.
- Öğrenen bireylere uluslararası öğrenim olanaklarından faydalanma olanağı sunar.
- Öğrenen bireylere kendi hızı ve seviyesine göre öğrenme ortamı sunar.
- Öğrenen bireylere bağımsız çalışma ortamı sunar.
- Öğrencilere kendi öğrenmelerinden sorumlu olma yetkinliği kazandırır. (<http://www.tarihveteknoloji.com> (07.11.2015))

Uzaktan eğitim sistemi sayesinde bilgiye ulaşmada öğrencilerin zaman dilimi ve yer engellerini ortadan kaldırır. Böylelikle öğrenci bulunacağı yerden bağımsız olarak eğitim ihtiyacını karşılamaya erişim imkanı bulur. Uzaktan eğitimde sisteminde tercih edilen web-tabanlı ortamlar üzerinden uluslararası eğitime erişen öğrenciler farklı kültürden öğrencilerle kaynaşma olanağı bularak farklı kültürler tanıma, farklı dil öğrenme ve dil seviyesini geliştirme ve uluslararası eğitim imkanlarına erişim sağlama şansı elde ederler. Yukarıdaki durumu daha anlaşılır şekilde örneklendirmek gerekirse Coursera gibi uluslararası öğrenme ortamları üzerinden katılım sağlanan derslerde dünyanın öteki ucu olarak adlandırabileceğimiz ülkelerden öğrencilerle ortak derslere katılma, forum ortamlarında veya eş-zamanlı dersler üzerinden paylaşımda bulunma, ortak çalışmalara katılma gibi imkanlara erişim sağlayarak farklı deneyimler kazanılmaktadır. Bu tecrübeleri herhangi bir ulaşım masrafı olmadan, bir yandan çalışma hayatımıza ya da farklı kurumlarda eğitim hayatımıza devam ederken sağlaması da uzaktan eğitimin en büyük avantajlarından bir sayılabilmektedir.

Uzaktan eğitim zaman dilimi ve özellikle yer kısıtlarını yok sayarak eğitim ihtiyacına ulaşma durumu sınırlı bireylere var oldukları yerden eğitim ihtiyacına ulaşım imkanı sağlamaktadır. Sorumlulukları gereği bir işte çalışmak mecburiyetinde olanlar, aile yaşantısı ve benzeri yükümlülüklerinden ötürü esnek eğitim platformlarına gereksinim duyan öğrenciler, ekonomik şartlardan dolayı yerlerini değiştirerek kampüs ortamında sınıflarda eğitim veren kurumlara erişemeyen öğrenme isteklileri ve bayanların geleneksel eğitim ihtiyacını karşılayabilme bakımından eşit seviyede haklara sahip olmadığı toplumlarda bayanlar uzaktan eğitimin ciddi kolaylık sağlayabileceği topluluklara verilebilecek bazı örnekler olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda;

“Açık ve uzaktan öğrenme çalışanlar için çalışma hayatlarında devam edebilecekleri bir seçenek sunarken yeteneklerini geliştirme, üreticiliklerini arttırma ve yeni bir öğrenme kültürü kazandırma olanağı sağlamaktadır (UNESCO, 2002).”

“Uzaktan eğitim yolculuk maliyetlerini, bürokrasiyi ve kültürel kısıtların etkisini azaltarak insanlara farklı ülkelerden öğrencilerle beraber aynı sınıfta okuma ve paylaşımda bulunma olanağı sağlamaktadır (Hassing, 2013).”

“Uzaktan eğitim şeklinde eğitim veren programlar özellikle kadınların kampüs içi sınıf ortamlarındaki eğitim programlarına katılım sağlama şartları bakımından eşit düzeyde haklarının olmadığı kitlelerde önemli sayıda kadına erişimi sağlamakta ve kadınların gerekli bir disiplinde kendilerini yetiştirmesine olanak sağlamaktadır. (UNESCO, 2002).”

“Uzaktan eğitim sistemiyle eğitim ihtiyacını karşılayan bireyler ya iş sebebi ile zaman kısıtlaması olanlar ya çok seyahat etmek zorunda olanlar ya coğrafi koşullar nedeni ile mekansal kısıtları olanlar ya da aile yükümlülükleri olanlardan oluşmaktadır (Galusha, 1997).”

Sonuç olarak uzaktan eğitim yer ve zaman dilimi kısıtlarını yok sayarak daha avantajlı öğrenme ortamları sunmaktadır. Günümüz bilgi çağında bilginin işleyişine ulaşmak isteyen hayat boyu öğrenenler için ciddi bir esneklik sağlayan bu ortamlar, bilişim teknolojilerinin sağladığı fırsatlar sayesinde doğru bir tasarımla kampüs içi sınıf ortamındaki eğitim ortamlarına alternatif etkili ve cazip bir öğrenme ortamı olabilir. Günümüzde artık gerekli bilgiye anında erişilebiliyor, erişilen bilgi hızlı bir şekilde yorumlanabiliyor, bu duruma son yenilikleri ilave edebilen ve bilgiyi aktarabilen kitleler ya da bireyler yılmaz ve yıkılmaz olarak kabul görmektedir. Açıklamalar kısaca özetlendiğinde, toplumlar artık “kendini geliştiren” ve “hayat boyu öğrenme” bilgi ve becerilerine sahip bireylere gereksinim duymaktadır (Soran, Akkoyunlu ve Kavak, 2006).

BÖLÜM II

2. UZAKTAN EĞİTİM YAYINCILIĞINDA İÇERİK

Uzaktan eğitim yayıncılığında öğrenim ihtiyacının gittikçe artan bir gereksinim haline gelmesi ve e-öğrenme ortamlarının çoğalmasıyla öğrenme materyallerinin üretim, süreç ve yöntemleri sıklıkla yorumlanmaya çalışılmaktadır. Bu bağlamda üzerinde fazlaca durulan konulardan bir tanesi de uzaktan eğitim yayıncılığında kullanılacak içerikler ve eğitsel video geliştirme aşamaları olmuştur. İçerik de etkin eğitsel yaklaşımlar arttıkça hızlı ve nitelik bakımından yüksek değerlerde içerik geliştirme ihtiyacı da artmaktadır. Uzaktan eğitim yayıncılığında yaygın olarak ders anlatım videoları, ekranın kayıt edilip yayınlanması, ders içerik alanı ile yapılan sunuların kaydedilip yayınlanması, örnek olay videoları, gösterim videoları ve gerçek olay videoları şeklinde kullanılmaktadır. (<http://www.auad.anadolu.edu.tr>). Alt başlıklar şeklinde uzaktan eğitim yayıncılığında içeriği görüntü estetiği bağlamında ele alacak olursak; görsel sanatlar eğitiminin temel amacı her bireye görsel okuryazarlık kazanımı sağlamaktır. Görsel okuryazarlığın alfabesi görsel tasarım eleman ve ilkelerinden oluşmaktadır. Dünyaca ünlü görsel sanatlar eğitimcilerinden Arthur Wesley Dow, sanat eğitimi ve sanat öğretimi yöntemlerinden etkilendiği Tokyo Güzel Sanatlar Akademisindeki programlara dayanarak sanatsal düzenleme öğeleri ve ilkelerini içeren “Kompozisyon” adlı kitabını 1899 yılında yayınlamıştır. Daha sonra bu görsel tasarım elemanları ve ilkeleri sanat eğitimin de yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Sanatsal düzenleme elemanları; çizgi, şekil, renk, doku, mekân, değer, ton ve biçim olarak; sanatsal düzenleme ilkeleri ise, bütünlük, ritim, oran-orantı, denge, hareket, zıtlık, örüntü ve vurgu olarak sıralanabilir (Özsoy, 2006:10).

Özellikle bilişim teknolojilerinin çok hızlı gelişimi, görsel tasarım kavramını bugün daha anlaşılır hale getirmiştir. Alakuş’a (2004) göre; tasarım kavramı günümüzde artık gerçek değerine kavuşmaya başlamıştır. Standartları yüksek eğitim kurumlarında görsel tasarım ile ilgili program ve anabilim dallarının açılması ve tasarım şirketlerinin daha akıllıca ve bilinçli bir şekilde faaliyet göstermesi, ülkemizde görsel tasarım kavramını daha değerli hale getirmiştir. Teknolojik gelişmelerin eğitim ve öğretim ortamına sağladığı en önemli iki değer bilgisayar ve internettir. Bu iki kavram birlikte

düşünüldüğünde zaman ve kampüs içi faaliyet gibi fiziksel mekân odaklı eğitim modeline alternatif olabilecek pek çok yaklaşımı avantajlı kılmaktadır (Taşpınar & Tuncer, 2008:133).

2.1. UZAKTAN EĞİTİMDE KULLANILAN MATERYALLER

Bilişim teknolojilerindeki ve iletişim araçlarındaki gelişmelere doğrusal olarak uzaktan eğitim yayıncılığında materyal ve ortamlarda gelişerek zenginleşmektedir. Bu farklı ortamlar öğrenme anlayışını öğrencinin etkili öğrenebilmesine odaklamıştır. (aof20.anadolu.edu.tr)

Uzaktan eğitim modelinde internet, uydu yayınları, video, etkileşimli TV ve CD - ROM gibi tüm elektronik medya ve kitle iletişim araçları yoluyla sağlanan bilgi ve teknoloji kullanılır. Öğrenen bireyin, herhangi bir zaman diliminde veya mekanda olması gerekmez. Ayrıca, doğru kişilerin doğru bilgiye doğru zamanda erişebilmesine olanak da sağlamalıdır. Çoklu ortamda hazırlanan bilginin, etkin bir şekilde sunulabilmesi için hem teknolojik hem de pedagojik yaklaşımlara ihtiyaç bulunmaktadır.(L. Y. Low, 2002, s1)

Ders materyallerinin hedefi, öğrenciye kazanım sağlayacak şekilde konuların düzenlenmesi olarak açıklanabilir. Materyaller öğrenciler için bir araçtır. Çünkü önce amaç ve yöntemler belirlenir; sonra bu amaç ve davranışların sağlanmasına destek olacak biçimde materyaller oluşturulur. Uzaktan Eğitim materyallerine, geleneksel eğitim dediğimiz kampüs içi sınıf ortamındaki kullanılan materyallerden daha etkili olacak şekilde seviyesi yüksek anlamlar yüklenmektedir. Çünkü sınıf ortamında öğretmen, mimikleriyle, ses tonu ile anında geliştirebildiği tepkileri ile öğrenciyi yönlendirebilmekte, bu arada bilgi ve içerik aktarımını gerçekleştirmektedir. İnternet tabanlı eğitimde ise içerik sadece bilgi ve bu bilginin farklı bir ortamda sunulması değil aynı zamanda öğrencinin ihtiyaç duyabileceği yönlendirme unsurlarını da içeren bir konumda bulunmaktadır. Öğrenciler arasındaki farklılıklar klasik eğitimde genelde öğretmenin yönlendirmesi ile aşılrken, uzaktan eğitimde içerik farklı öğrenci özelliklerine göre hazırlanmak zorunda kalmaktadır.

2.1.1. Görsel Kaynaklar

Uzaktan eğitim yayıncılığının ana düşüncesi "ihtiyacı olanlara yer ve zaman kısıtlılıklarını ortadan kaldırarak gerekli bilgilerin sunulması" olarak özetlenebilir. Bilgiler yazıya, görüntüye, sese ve bunların kombinasyonlarına dönüştürülerek teknolojik araç ve gereçler yardımıyla gereksinim sahiplerine gönderilirler. Yapılan birçok araştırmanın sonucu incelendiğinde insanın öğrenme süreci içerisinde en kolay ve en kalıcı etkiyi yapan kaynakların görsel kaynaklar olduğu belirtilmiştir.. Görsel kaynaklar içinde de hem öğreten hem de öğrenen açısından vazgeçilmez anlatım biçimi ise hareketli görüntülerdir.

2017 yılına geldiğimizde uzaktan eğitim yayıncılığında içerik oluşturmada Camtasia, Captivate, Flash gibi pek çok yazılım tercih edilmektedir.

Eğitsel videolar uzaktan eğitim modeliyle verilen dersler içinde başarılı bir metottur ve eğitim programında üç hedef için kullanılır. (atalay23.blogspot.com.tr)

- *Tek bir konu:* Ders içerisinde anlatılmak istenen bir konu ile ilgili videolardır. Bunlar haber, belgesel, çizgi film, film pasajları şeklinde olabilirler.
- *Tek bir ders:* Eğitim programı önceden belirlenmiş bir tek konu ya da kavramı açıklar. Dersin girişi ve özeti olarak kabul edilir..
- *Seçilmiş bir ünite:* Dersin eğitim programında var olan bir bölümü bazı yazılımlar ile açıklamaya çalışır.
- *Tüm ders:* Eğitsel video dizisinde var olan dersler basılı eğitim materyalleriyle bir arada harmanlanarak dönemin tüm dersi verilmesine olanak sağlanır.

Eğitsel video pasif ya da interaktif olabilir. Pasif eğitsel video önceden hazır hala getirilmiş programlardan oluşur. Tam zıttı ise, interaktif eğitsel video online bir öğretim elemanı veya online bir öğrenci grubu kullanılarak izleyicinin de katılımını sağlamak için imkanlar sağlar. Örneğin; çift yönlü videonun çift yönlü sesle beraber kullanılması tüm öğrencilerin dersi veren öğretmeni görmesini ve onunla etkileşmesini sağlar. (feritinblogu.blogcu.com)

Görsel kaynakların avantajlarını açıklarsak:

- Anlatım sırasında aksiyon ve görsel materyal bir arada kullanılabilir. Sonucunda ise karmaşık kavramlar görsel olarak anlatılabilir.
- Öğretimsel video öğrencileri farklı yerlere (uzay, başka bir ülke, mikroskopun lensi,...) ulaştırmak için verimli sonuçlar alınan bir metottur.
- Mekan ve zaman sınırları yok sayılarak durumlar ve olaylar var olduğu şekliyle gösterilir.
- Terimleri açıklamak, kısaca bahsetmek ve yinelemek için başarılı sonuçlar veren metottur.
- Deşarj olmak ve motivasyonu yükseltmek için de tercih edilebilir.
- Eğitsel amaçlı kullanılabilecek, çok miktarda hazır video mevcuttur.

Görsel uyarlamalar artırılarak klasik modda bilgiyi aktarma yöntemi değiştirilebilir. *anlatma uygulamalı gösterme* kullanılarak eğitsel etki derecesi yükseltilebilir.

Temel hatlar, anahtar yerler, ilişkilerin belleğe kaydedilmesi ve geri çağırılmasında gerekli bilgi tasarlanıp görsel olarak sunulursa öğrenime katkı sağlayabilir. Tasarlanan materyalde,

Resimler – objelerin ana hatları hakkında bilgi sahibi olunmasını sağlamak için,

Şekiller – Konsept içi münasebet, düzenleme ve içeriğin özellikleri hakkında bilgi vermek için,

Haritalar – Somut olmayan ilişkiler hakkında bilgi sağlamak için,

Grafik, tablo ve haritalar - olguları kısaca anlatmak için kullanılabilir.

2.1.2. İşitsel Kaynaklar

Eğitim camiasının TV yayıncılığı ile eğitim veren e-okul kanalından sağlanan bilgilere göre; interaktif işitsel eğitim materyalleri grubuna ip-telefon, telefon, sesli konferans ve kısa dalga radyoyu dahil ediyorlar. Sesli konferansta sadece ses olabilir ya

da görüntü veya veri transferiyle desteklenebilir. Sadece sesli konferansta, farklı yerlerde bulunan iki ya da daha fazla kişiyi bir araya getirmek için genel telefon hattı kullanılır. Büyük kitleler için ise gürültü ve karışıklığı önlemek için ilave araçlar kullanılır.

İşitsel-grafik konferans ise ses iletimini görüntü veya veri transferiyle beraber kullanır. Ses ana iletişim ortamı olarak kalırken işitsel-grafik araçlar görsel destek sağlarlar. İşitsel-grafik araçlar olarak; elektronik tahta, video teknolojisi ve bilgisayarlar sayılabilir.

Aktif olmayan (tek-yön) işitsel araçlar ses kayıtları ve radyodur. Eğitim boyutunda, bu araçlar basılı malzeme gibi kullanılır, öğrenci sadece dinler. Etkileşimin olmaması bazen problem doğurmasına rağmen, ses kayıtları ve radyolar daha etkileşimli işitsel iletişim sağlamada faydalı olurlar. (<http://www.e-okul.biz> 04.11.2015)

2.1.3. Basılı Malzeme

Basılı materyaller uzaktan eğitim yayıncılığının ilk anlarından beri hep ilk sırada tercih edilmiş ve uzaktan eğitim yayıncılığında tercih edilen diğer aktarım metotları için de temel oluşturmaktadır. Kronolojik sıraya bakıldığında ilk uzaktan verilen dersler basılı materyalin bireye posta servisiyle aktarımıyla sağlanmıştı. Teknolojik gelişmeler öğretim elemanına konuyu aktarımda yararlanabileceği farklı araçlar kullanma imkanı sağlasa da basılı malzeme kullanımı bütün uzaktan eğitim programlarında devam etmektedir.

2.1.4. Bilgisayar Destekli Kaynaklar

2000’li yıllardan sonra, eğitim camiası mensupları bilgisayar ağlarındaki hızlı gelişmeler, şahsi bilgisayarların işlem hızlarındaki yükseliş depolama miktarlarındaki artış ile teknolojik ilerlemeleri bire bir görmüşlerdir. Bu teknolojik gelişmeler bilişim teknolojileri araçlarını uzaktan eğitim alanında hedef kitleye ulaşmak için cazip ve etkili hale getirmiştir.

Bilgisayar uygulamaları 4 temel başlık altınca incelenebilir:

- Bilgisayar Destekli Öğrenim (BDÖ): BDÖ'de bilgisayar önceden belirlenmiş dersleri özel ama kısıtlı amaçlar dahilinde hedef kitleye aktarmak için kullanılır. Sıklıkla kullanılan BDÖ modelleri şunlardır: alıştırma ve uygulama, eğitmen program, simülasyon ve oyunlar ile problem çözmedir.
- Bilgisayar Yönetimli Öğrenim (BYÖ): BYÖ' de bilgisayarın sınıflandırma, koruma, yedekleme ve geri çağırma özellikleri öğretimi düzenleme ve öğrenci kayıt ve başarı durumunu muhafaza etmek için kullanılır. Bu uygulama alanında dersin bilgisayar üzerinden işlenme zorunluluğu yoktur.
- Bilgisayar Aracılığıyla İletişim (BAİ): Bilgisayar uygulamalarının iletişimi kolaylaştırmasında kullanılmasıdır. E-mail, bilgisayar konferans, ve elektronik ilan tahtaları örnek olarak gösterilebilir.
- Bilgisayar Tabanlı Çokluortam (BTÇ): Hiper medya ve halen hızlı bir şekilde gelişmekte olan güçlü, kullanımı rahat bilgisayar araçları uzaktan eğitim verenlerin dikkatini çekmektedirler.

“Son yıllarda, eğitimciler bilgisayar programlarının hızlı bir şekilde gelişmesine, kişisel bilgisayarların işlemci güçlerinin dramatik bir şekilde artışına ve manyetik kayıt teknolojisindeki göze çarpan ilerlemelere tanık olmaktadır. Bu gelişmeler bilgisayarları zaman ve mesafenin üstesinden gelen ve aynı zamanda etkileşimli bir ortam sağlayan dinamik bir güç haline getirmiştir”. (http://www.emo.org.tr 21.02.2015)

2.1.5. Video Konferans

Bugünün yöneticileri zaman ve mesafenin getirdiği sınırlamalara karşı güç yetirilebilir bir çözüm arama problemi ile karşı karşıyadırlar. İşte bu ve benzeri problemlerin çözümü modern haberleşme tekniklerini ofis ortamına getirmektir. Modern haberleşme sistemleri, bir telefon konuşmasını paylaşmak için birçok tarafın bir araya gelmesine imkan veren ses bağlantısı sistemleri, tam ve doğru olarak anında iletilmesini sağlayan elektronik saklama ve mesaj iletme sistemleri ve gerçek zamanda karşı-karşıya gelerek gruplar halinde projeler üzerinde çalışma imkanı veren yüz-yüze tam-hareketli (full-motion) video telekonferans sistemlerini kapsar. Telekonferans modeli, karşılıklı geçilerek katılım sağlanan görüşmeler için konum ve yolculuk

zorlukları doğuracağı sorunları gidermenin bir çözüm önerisi olarak gün geçtikçe artmaktadır. Bu model ekonomik olduğundan, uygulama alanlarının etkisini artırdığı ve son karar noktasını pratik hale getirdiğinden dolayı her tür kuruluş tarafından kullanılmaktadır. Telekonferansta insan gücü kaynaklarının daha iyi kullanılması da işletme verimini artırmaktadır.

2.1.6. İnternetin Kullanımı

İnternet küreselleşen dünyada en etkili ve en büyük ağıdır. Kar amacı olan olmayan kurum ve kuruluşlar çok çeşitli yollar üzerinden gün geçtikçe daha fazla eğitim kurumu, üniversite, firma ve şahsi kullanıcı İnternet'e bağlanmaktadır. Böylelikle eğitim penceresinden bakıldığında eğitmenlerin bireylere erişim için zaman dilimi ve konum zorlukları kolayca aşılmaktadır. İnternet kullanımı sayesinde eğitmenler ve öğrenim ihtiyacı olan bireyler aşağıdaki imkanlardan faydalanabilirler:

- Elektronik mektup (E-posta): Klasik mektup gibi e-postalar da bireyler arasında bilgi ve mesaj aktarımında kullanılır. E-postalar bir posta adresine normal posta servisiyle ulaştırılmaktansa internet üzerinden bir bilgisayara iletilir.
- İlan tahtaları: Çoğu ilan tahtasına internet üzerinden erişilebilir. İnternet üzerinde en sık kullanılan iki ilan tahtası USENET ve LISTSERV'dir.
- World-Wide Web (WWW): WWW, İnternet'in etkili ve yeniliklere açık yüzüdür. WWW kullanıcılara İnternet'te bulunan çeşitli kaynaklara (resim, yazı, veri, ses, video, vb.) erişim için uygun yöntemler sunar. WWW'den yararlanmak için Mozilla veya İnternet Explorer türünde bir internet browserınızın (tarayıcı) olması gereklidir. Her birey yada kuruluş kendi internet sayfasını oluşturarak bilgisini aktarabilir. Ayrıca kişisel sayfalarınızdan farklı sayfalara linkler vererek erişimler sağlayabilirsiniz.

İnternet'in eğitsel imkanları:

- Uzaktan eğitim modeliyle ders işleyen eğitmenler İnternet'i ve WWW'yi bireylere öğrenimlerini tamamladıktan sonra nasıl şartlarda çalışacaklarını anlatmak için tercih edebilirler.

- Yüz yüze çalışmalar için e-posta mailleri kullanılabilir. Bireyler e-maillerini diledikleri zaman açıp okuyabilir ardından tekrar bakma ihtiyacı gerekir ise muhafaza edebilirler.
- Sınıf için bir ilan tahtası veya e-posta grupları oluşturulabilir. Uzaktan ders alan öğrenciler genellikle arkadaşlarından yardım ve destek alamazlar. Sınıf için oluşturulacak bir ilan tahtası öğrenciler arasındaki etkileşimi artırır. Her öğrenci kendi sorularını ilan tahtasına bırakır, diğer tüm öğrenciler de ona yanıt verebilirler.
- Sınıf için bir internet sayfası oluşturulabilir. Bu internet sayfasında program için gerekli ne var ise kısaca program hakkında bilinmesi gerekli tüm bilgiler bulunabilir. Öğitmen ek olarak internet sayfalarında yer alan yararlı olabilecek kaynakları link vererek katkı sağlayabilir. Bu yararlı linkler bağlantı verilerek sağlanır ve her bireyin şahsi sayfası da olabilir.

(<http://www.e-okul.biz> 12.14.2016)

2.2. UZAKTAN EĞİTİM YAYINCILIĞI SÜRECİNDE İÇERİK AKTARIMI

Uzaktan eğitim yayıncılığı sürecinde içerik aktarımını ele aldığımızda teknoloji ile içeriğin bütünleşmesi akla gelmektedir. Uzaktan eğitim yayıncılığında içerikleri okuyabilmek, dinleyebilmek ve izleyebilmek için çoklu ortam (multimedia) yazılımlarına ihtiyaç vardır. Dijital teknolojinin içerik üretim dağıtım süreçlerini planlarken ders içerik materyallerinin hazırlanması ve tasarımında ivedilikle uyulması gereken ilkeler vardır.

Öncelikle yayına uygun yöntem, araç ve materyallerin seçimi belirlenmelidir. Uzaktan eğitim yayıncılığında ders içeriği tasarlanırken her şeyden önce amaca uygun ve sistematik bir şekilde öğelerin seçilmesi gereklidir.

Tasarım öncesi bu seçim sürecinin önemli aşamaları aşağıdaki gibidir.

- Gerçekleştirilecek öğrenme etkinliğine uygun bir yöntemin belirlenmesi,
- Belirlenen yöntemeye uygun bir format seçilmesi,
- Seçilen formata uygun tasarımda kullanılacak gerekli materyallerin belirlenmesi,

Yayın sürecinde içerik aktarımında kullanılacak içeriklerin, yansılarının ve sunu dosyalarının hazırlanması içeriklerin öğrenme platformuna kazandırdıkları artılar ve sunumlarında bağlı kalınması gereken koşullar oldukça önemlidir. 2017 yılına geldiğimizde yansı materyalleri oluştururken en sık kullanılan programlar Microsoft Powerpoint isimli yazılımdır. Powerpoint, Slideshare, Google docs, MagicPoint ve muadili yansı yazılımlarında bir grup sayfanın yer aldığı materyaller hazırlanır..

Hedeflerin bireylere kazandırılmasının en etkili yolu, güzel dizayn edilmiş öğrenme ve öğretme süreçleriyle mümkündür. Öğrenme-Öğretme süreçlerinin verimliliği amaç ve içeriğe uygun öğretim metot ve özelliklerinin belirlenmesi akabinde gerekli eğitim malzemeleriyle katkı sağlandığı takdirde olanaklı sayılabilecektir. Bu süreci imar eden eğitmenler amaç ve konuya yatkın malzemenin belirlenmesi öğretim faaliyetinin niteliğini olumlu-olumsuz değiştirebilecek bir etmendir. Eğitim konularına uygun içerik malzemesinin seçilmesi seçilen malzemenin eğitimci tarafından tanınması ve hangi amaca hizmet edeceğinin bilinmesi çok büyük katkı sağlayacaktır. (<http://www.slideshare.net> 11.10.2015)

Eğitim Yayıncılığı içerik aktarım sürecinde ki materyal kullanımının yararlarını şu şekilde sıralayabiliriz,

- Alıştırma ve tekrara imkan verme,
- Öğrenmeyi somut hale getirme,
- Zihinde kalıcılığı artırma,
- Öğrenme zamanını kısaltma ve verimliliği yükseltme.

Eğitim Yayıncılığı içerik aktarımı sürecinde içerik seçiminde dikkat edilmesi gereken belli başlı durumları aşağıdaki gibi sıralayabiliriz,

- İçerik öğrenci ilgisini çekecek şekilde oluşturulmalı,
- Öğrenenin kapasitesine ve düzeyine uygun olmalı,
- Aktarım aracı ekonomik ve kolay kullanışlı olmalı,
- Aktarım aracı tekrar kullanıma imkan vermeli.

2.2.1. Senaryo

Etkili ders içeriğinin oluşturulmasında iyi dizayn edilmiş bir “senaryo” vardır. Senaryo, öğrenci açısından; monitör karşısına geçtiğinde göreceği, duyacağı ve yapacaklarını içeren bir dizi metin, resim, animasyon, vb. den oluşur. Tasarımcı gözüyle bakıldığında; içeriğin hareketli animasyon haline dönüştürülmesi için ekranda animasyonun, ders metninin, öğrenciyi yönlendirecek yönergelerin ekranın neresinde yer alacağı, metin alanında nelerin yazılması gerektiği ve en önemlisi animasyonun nasıl yapılacağının anlatıldığı animasyon metni gibi bilgileri içerir.

Senaryo farklı bir doğrultuda eğitmenin ders planı, başka bir yönüyle de kullanacağı materyal ile bireyin anlaşmasının aracını oluşturur. Ders planı olarak bakıldığında senaryoda ders içeriğinin sunum sırası, her bölüm için tavsiye edilen sunum zamanı, kullanılacak materyaller ve ekranda bulunacak metin ve animasyonla ilgili bilgiler bulunur. Etkileşim yönünden incelendiğinde, bireyin zihninde kalıcılık sağlamak ve motivasyonun yükseltilmesi biçiminde bakılabilir.

Yakın tarihlerde uzaktan eğitim yayını için düzenlenen televizyon yapımları, Flash, Captivate gibi yazılımlarla oluşturulacak animasyonlarda da senaryo kullanımı tercih edilmeye başlanmıştır. Senaryo hazırlayan eğitimcilerin birbirinden farklı kişilerin rolünü üstlenmesi gerekir. Bunun için aşağıda bazı roller için ana sorular belirlenip bu sorulara cevap aranmalıdır.

Öğrenen: Görsel ve işitsel beni ne bekliyor? Ne yapabileceğim

Öğreten: Anladığımı karşı tarafa nasıl aktarabilirim? Ne göstereceğim?

Üreten: Bireyin zihninde kalacak ve idrak edebileceği şekilde nasıl sistemleştirilmeli?

Ressam: Ortamı katkı sağlamak için tasarım nasıl yapılmalı ve animasyonlaştırılmalı?

Seslendiren: Bu sözcük nasıl okunur? Bu text dosyasında vurgular nerelerde olmalı?

Yukarıdakilerin hepsi bütün olarak düşünüldüğünde uygulanması güç görünmesine rağmen, güzel hazırlanmış bir senaryo ile bu güçlük giderilebilir. Anlatılacak ders içeriğinin sunumunda, tercih edilen metot ve görsel tasarımların da

önemi büyüktür. Bu öğretim tekniklerinin yanında ders materyali hazırlanırken pedagoji de ön planda tutularak etkin ders içeriği hazırlama aşamasında pedagoji ve içerik birlikte düşünülmelidir. Bu süreçte bilgisinin niteliği veya tasarımcıların ne denli bilgili olduklarının aksine, bilgiyi nasıl dizayn ettikleri ve değerlendirdikleri önem arz eder. Başka bir deyişle önemli olan bilgiyi karşı tarafın anlayabileceği düzeye getirerek bilgiyi sağlıklı işlemektir. Bu durumda tasarımcının ve senaristin pedagojik birikimde olması kalite çıtasını yükseltecektir.

Yapımı devam eden bir çalışmada hareketli animasyon tercih edilmesi sebebiyle kriterli uygun senaryo hazırlanmalı ve senaryo aşağıdaki sıralanan başlıklardan oluşması gerekmektedir.

- Proje Bilgisi
- Ekran Etiketi
- Ses
- Video
- Grafikler
- Ekran Metni
- Etkileşim ve Yönlendirme Nesneleri
- Notlar

İlk sıradaki proje bilgisi bölümünde dersin ismi, projenin yapıldığı firma ismi, tarih, yazı stilleri gibi bilgilerin yer aldığı teknik bilgiler yer alır. Ekran etiketi, animasyonun hangi bölüm ve kaçınıcı animasyonu olduğu bilgisidir. Örneğin; 03-0090 (3. ders, 9. sahne) gibi. Ses bilgisi kısmında eğer metinler seslendirilmiş ise onunla ilgili bilgiler yer alır. Ekran metni, ekranda öğrencinin okuyacağı metindir. Etkileşim ve Yönlendirme Nesneleri, öğrenciye içeriği kullanabilmesini sağlayacak bazı yönergelerden oluşur. Notlar kısmı ise senaristin tasarımcılara söylemek istediği notlar veya dersin uzmanına soracağı soruları not edebileceği kısmı oluşturur.

Senaryo için gerekli ön hazırlıklar ve çözümlemeler oluşturulduktan sonra dersin işlenişine göre (uygulama, teorik ders) senaryo hazırlanır. İlk olarak, yüksek lisans programlarında teorik bir ders olarak verilen “Araştırma Teknikleri ve Bilimsel Araştırmanın Temelleri” dersi için yazılan senaryonun hazırlanmasından bahsedilecektir.

Öncelik olarak programa uygun karakter seçiminden başlanmıştır. Planlanan çalışma yüksek lisans öğrencilerine yönelik olduğundan ve dersin temelinde araştırma olduğundan, araştırmacı; başarılı, düzgün kıyafetli bir öğrenci modeli sunacak bir örneklem seçimi uygun görülmüştür. Bu tür seçimler tasarım grubu, senaryo yazarı ve dersin uzmanınca ortak seçilmiştir. Daha küçük yaştaki öğrenciler için olsaydı daha renkli ve eğlendirici bir karakter seçimi uygun olacaktı. Dersin uzmanından alınan ders notu okunarak her bir paragraf için, bütünlüğü bozulmayacak şekilde, öğrenci özellikleri göz önüne alınarak, daha çok metnin animasyona gömülmesi şeklinde ifade ettiğimiz, görerek öğrenilen bilginin kalıcılığına dayanarak, metinden çok verilecek bilginin animasyonla verilmesi tercih edilmiştir. Yazılan animasyona göre ekranda animasyon ve metin alanı için 2 standart kullanım alanı belirlenmiştir. İlk metnin az olması durumunda alanın üst kısmında ilgili metin, alt kısmında da animasyon şeklinde, ikincisi ise daha çok metnin gömülememesi durumlarında kullanılan animasyonun alanın sol, metin alanının ise sağ kısmında yer almasıdır. Daha sonra metin öğrenci için en etkili ve kalıcı biçimde öğrenmesini sağlayacak şekilde animasyon için senaryolaştırılır. Öğrencinin içerikle etkileşimini ve öğrenciyi ders boyunca yönlendirilmesini sağlayacak yönergelerin yerleri ve biçimleri öğrencinin kafasının karışmaması için standartlaştırılmıştır. Her bölümün başında, öğrenciye bölümde öğreneceği konular hakkında bilgi verecek ve derse motivasyonunu sağlayacak hedef ekranına yer verilmiştir. Aynı şekilde her bölümün sonuna da özet ekranı konulmuştur. Senaryo kısmıyla ilgili verilen bilgiler uygulama derslerinin teorik kısmı için de geçerlidir. Uygulama kısmında, yaparak öğrenmenin verimliliği ilkesine dayanarak, yine Flash programı kullanarak öğrenciye sanki programı kullanıyormuş gibi uygulama yaptırarak öğrendiklerinin kalıcı olması sağlanmaya çalışılmıştır. (<http://www.researchgate.net>)

2.2.2. Öğretim Elemanının İçerikle İlgili İhtiyaçları

Öğretim elemanlarının bir dersi sunarken içerik konusunda ihtiyaçları ile ilişkili verilerin içerik analiz sonuçları aşağıdaki tabloda sunulmuştur.

İhtiyaç alanları	Hoca Sayısı	%
Uzaktan eğitime yönelik pedagoji desteği ve eğitimi	8	23
Görsel materyal tasarımı	7	20
İçeriğin hangi standartlara uygun hazırlanacağı	5	14
İçerik geliştirme	4	11
ÖYS yönetim desteği	3	9
Öğretim tasarımı	2	6
Temel bilgisayar becerileri	1	3
Toplam	35	100

Şekil 3: Öğretim elemanlarının dersi sunarken içerikle ilgili olarak karşılaştıkları ihtiyaçların dağılımı

Bu verilere göre, öğretim elemanlarının uzaktan eğitim yayını şeklinde ders verirken en büyük ihtiyaçları uzaktan eğitime yönelik pedagoji desteği ve eğitimi olduğu görülmektedir. Daha sonra görsel materyal tasarımı ihtiyacının geldiği görülmektedir. Üçüncü olarak da içeriğin hangi standartlara uygun hazırlanacağı unsurları dikkat çekmektedir. Temel bilgisayar becerilerinin ise içerik hazırlama konusunda en az ihtiyaç görülen nokta olduğu anlaşılmaktadır. Öğretim elemanlarının uzaktan eğitim için içerik hazırlama konusunda temel bilgisayar becerilerinden daha çok uzaktan eğitime yönelik pedagoji ve görsel içerik hazırlama desteğine ihtiyaçları olduğu görülmektedir. Bu verilerden hareketle öğretim elemanlarının uzaktan eğitimde en çok ihtiyaç duydukları noktanın uzaktan eğitime yönelik bir pedagoji kullanarak dersleri oluşturmak ve görsel materyallere dayalı ders içeriği oluşturmak olduğu düşünülebilir. Buna dayalı olarak da öğretim elemanlarının uzaktan eğitime yönelik pedagoji desteği ve eğitimi konusundaki ihtiyaçlarının karşılanmasının önemli olduğu çıkarımı yapılabilir.

Öğretim elemanlarının bir dersi uzaktan eğitim şeklinde sunarken içerikle ilgili olarak karşılaştıkları ihtiyaçların dağılımına dikkat çekecek olursak, öğretim elemanlarının teknik ihtiyaçları üzerine yoğunlaşmamız gerekmektedir; Kullanılan

sistem hakkında eğitim, içerik hazırlanması, temel bilgisayar bilgisi, donanım desteği, stüdyo ortamı ve çekim ekipmanları, canlı yayın ise senkronize bileşenler hakkında eğitim ve öğrencilere teknik destek bağlamında anında ulaşım için çağrı merkezi desteği ciddi önem arz etmektedir.

2.3. İÇERİK TASARIMI

Uzaktan Eğitim Yayıncılığında içerik tasarımı farklı aşamalardan geçerek gerçekleşir. Bu aşamaların kendilerine özgü, önem arz eden ön-koşulları ve gereksinimleri vardır. Aşağıda uzaktan eğitim yayıncılığı için içerik tasarımının sadece geliştirme aşamasına odaklanacağız ve bu aşamadaki gereksinimlerden bahsedilmeye çalışılacaktır.

İçerik Taslağının Hazırlanması: Öğretimsel problemleri ve istenen materyali baz alarak, dersin işleniş şemasının çalışması yapılır. Bu süreçte eğitimde ihtiyaç duyulacak modelin açıklanması istenir. Açıklanan modelin yayın sürecine dahil edilme basamakları konusunda düzenlemeler yapılır. Düzenlenen ara yüz dizaynlarının oluşturulduğu ve işlemlerin iş planı şeklinde sunulduğu “senaryo akış çizelgeleri” (Story Board) tekniği bu özelliklerdeki işlerde uygulanmak üzere doğru bir örnek olarak verilebilir.

Varolan Materyalin Gözden Geçirilmesi: Bu süreçte, programın eğitmeni elindeki malzemeyi gözden geçirerek gerekli tüm materyallerin kontrolünü yapmalıdır. Ders materyali sade bir şekilde kullanıldığında pek etkili olmayabilir. Zaten bu kullanılan materyaller kampüs içi ders ortamında tercih edilen ve etki yaratan materyallerdir.

İçeriğin Düzenlenmesi ve Geliştirilmesi: Öğretim Görevlisinin sıkıntı yaşadığı önemli sorunlardan biri de belki de en önemlisi öğrenecek hedef kitlenin odak noktasını sadece içeriği verecek dikkat çekici kısa tanıtımların hazırlanmasıdır. Ders Materyali öğrenci penceresinden bakıldığında kolaylıkla anlaşılır vaziyette olmalı ve sıradışı örneklerle desteklenmelidir. Dikkat çekici örnekler, öğrencinin kolaylıkla anlayabileceği sıradışı olanlardır. Özensiz örnekler öğrenme sürecinin başarılı işlemlerini sekteye uğratabilir kısaca sürece en başından zarar verir. Öğretim elemanının

ders verme ya da içerik hazırlama tecrübesizliği beraberinde kullanılan örneklemelerin öğrenciye uzak kalması farklı kültürlerden oluşan coğrafyalarda sıklıkla karşılaşılan problemidir.

Materyal ve İletim Yönteminin Belirlenmesi ve Uygulanması: Öğretim görevlilerinin ders sırası kullanacakları içeriklerin etki bırakması, başlıca görsel tasarım unsurlarının dikkatlice kullanımına yansıtılmasından geçer. Bu unsurlar ise grafik, alan, şekil, doku ve renklerden oluşmaktadır. Dikkat çekici ve etkili bir tasarım için bütünlük, denge ve vurgu gibi bazı tasarım ilkeleri dikkate alınmalıdır. Bütünlük, bir görseli meydana getiren öğelerin bir bütün olarak görülmesini sağlayan unsurlar arası ilişki olup, bir görselde bütünlük, öğeleri üst üste bindirerek, oklar gibi işaret araçları, çizgi, şekil, renk ve çerçeve gibi görsel araçlar kullanarak sağlanabilir. Görsel bir materyalde denge, materyalde bulunan öğelerin algılanan ağırlığı ile ilgilidir. Öğelerin ağırlıkları yatay ve dikey eksenin her iki tarafında eşit olarak dağıtılmak sureti ile denge oluşturulur. Görsel bir materyalde tek bir fikir ele alınsa dahi, materyal içindeki bazı önemli öğelerin vurgulanması gerekir. Bu amaçla; ok ve benzeri yön gösteren araçlar, önemli öğeyi vurgulayan daha parlak renkler, vurgulanmak istenen maddeye dikkat çekmek için zemin ve şekil arasında kontrast oluşturmak, diğer şekillerden farklı bir şekil kullanmak, ana unsuru diğerlerinden daha büyük yapmak ve vurgulanacak öğeyi diğer öğelerin çakıştığı bir yere yerleştirmek gibi değişik teknikler kullanılabilir (Yalın, 2001, s.124).

Öğretme için kullanılacak ders malzemeleri düzenlenirken dikkat edilmesi gereken başlıca unsurlar aşağıda maddeler halinde belirtilmiştir:

- Sunum için hazırlanan içerik sade ve anlaşılabilir olmalıdır.
- Programın temel hedefine hizmet etmelidir.
- İçerik kısa ve net bilgilerle önemli yerler vurgulanarak geliştirilmelidir.
- Yararlanılacak görsel ilkeler (resim, grafik, renk vb.) içeriğin dikkat çekilmesi istenen yerlerde vurgulanmalıdır.
- İçerikte yararlanılan yazılar ve görsel tüm öğeler bireylerin gerçek yaşantılarıyla tutarlı olmalıdır.
- İçerik öğrenene uygulama fırsatı tanınmalıdır.
- İçerikler var olan hayatla tutarlı olmalıdır.

- Bütün öğrencilerin erişebilmesi mümkün kılınmalıdır.
- İçerikleri öğretim görevlisi nasıl rahatlıkla kullanabiliyorsa bireysel olarak da kolayca kullanılabilir olmalıdır.
- İçeriklerin güncellenebilmesi kolaylıkla sağlanabilir olmalıdır.
Bu sıralanan özelliklerle ilgili olarak ders esnasındaki görsel ve işitsel araçların kullanımında dikkat edilmesi gereken unsurlar maddeler halinde belirtilmiştir. (Yiğit ve diğerleri, 2000, s.168).
- İnternet sayfası, hazırlanırken bağlantı linkinin verilmesi özenle hazırlanmalıdır. Birey tıkladığında dosyası kendiliğinden yüklenmemelidir. Ek olarak, doküman aktarım hızı bilgisayar ağlarının bant genişliği ve yoğunluk oranına bağlı olarak değiştiği için, kullanıcının kendi kararını verebilmesi açısından dokümanın boyutu ve tahmini transfer süresi ile ilgili bilgi verilmelidir.
- Görsel ve işitsel dokümanlar ihtiyaç durumunda tercih edilmelidir. Ders ile ilgili bir konuyu daha farklı pencereden öğrenciye sunmak için ders esnası bunlar kullanılabilir.
- Görsel ve işitsel dokümanlar oluşturulurken boyutları dikkate alınmalıdır. Dokümanlar olduğunda düşük boyutta olduğunda daha hızlı ve sağlıklı işlem yapılabilir.
- Görsel ve işitsel dokümanlar, bütün ortamlara uyum sağlayabilme açısından sabit bir formatta sunulmalı ve sayfada dokümanın kullanımı ile ilgili tüm bilgiler yer almalıdır.
- Bu platformlarda içerikteki pencere ara yüzde istenilen yere göre ayarlanabilir.
- Ara yüz tasarım sürecinin bitmesiyle, ortamın düzenlenerek yayına hazır hale getirilmesiyle, sayısallaştırılması yapılır. Bu aşama “Nasıl öğretilecek?” sorusuna da yanıt oluşturur. Bu aşamaya gelindiğinde öğretim elemanı ya da konu uzmanının yoğun çalışması bitmekte, yerini çeşitli editörleri (html, XML vb.), çeşitli yazılımları (Lotus Learning Space, Interwise, Net-Class, iLearning, Blackboard vb.) veya kendi geliştirdiği yazılımları kullanan teknik ekip devreye girmektedir. Teknik ekip, hedef kitle analizine, maliyete, teknolojiye, zamana, bütçeye ve ekipmana göre içeriğin öğrenciye ulaştırılmasını, öğrenciden gelen geri dönüşlerin alınarak rehber, eğitmen ve yöneticiye ulaştırılmasını sağlayan teknolojinin kurgusunu yapar ve uygular. Teknik ekip, etkileşimli e-öğrenme ortamını kurarken güvenilir, performansı yüksek,

kullanımı ve yönetimi kolay bir ağ mimarisinin de gerektiğini göz önünde bulundurmalıdır (Ciritçi, 1998, s.3). Çünkü hem ağ ortamındaki sunucunun hem de bağlı bilgisayarların kolay iletişimi, bilgi teknolojilerinin başarıyla uygulanması için büyük önem taşımaktadır.

(<http://www.atalay23.blogspot.com.tr> 07.04.2015)

Akademik çalışmalardan yola çıkarak içerik tasarımı ile ilgili dikkat edilmesi gereken ve geliştirme sürecinde muhakkak üzerinde ciddi yoğunlaşılması gerektiğine inanılan kriterler yukarıda özetle anlatılmaya çalışılmıştır.

2.3.1. Tasarımda Dikkat Edilen Noktalar

Eğitim yayıncılığı tasarımında bireysel olarak yürütülebilen veya kesinlikle grup çalışması gerektiren bu etkinliklerde olumlu sonuçların alınabilmesi öğretim tasarımının bilinçli yapılması ile gerçekleşebilir. Bu nedenle web ortamında yer alan öğretim etkinliklerinin tasarlanışında çeşitliliğin ön planda tutulması önerilmektedir (Keleş, 2007)

E-öğrenmenin hatırlanabilir, akılda kalıcı olması için tasarımda kullanılacak bazı özellikler şunlardır (Allen, 2003)

- İlginç içerik ve hikaye edilmiş durumlar,
- Gerçek durum ya da ortamlar,
- Problem çözmeye dayalı senaryolar,
- Simülasyonlar,
- Riskler ve sonuçları,
- Birbiriyle bağlantılı konular,
- Medya ve arayüz özelliklerinin kullanımı,
- Alıştırmalar,
- Mizah.

Uzaktan Eğitim Yayıncılığı ders materyallerinin tasarlanmasında bu tasarım kriterleri çoğunlukla göz önünde bulundurulmaktadır. Diğer taraftan, uzaktan eğitime ait bir öğretim yazılımının değerlendirilmesi, diğer geleneksel öğretim materyallerinin değerlendirilmesine göre farklı birçok kriterin dikkate alınmasını gerekli kılmaktadır. Bu durum, öğretim yazılımlarının değerlendirilmesinde farklı birçok kriterin göz önüne alınmasından kaynaklanmaktadır (Picciano, 1994; Şener Bilgiç, 2005).

Dikkat edilen noktalardan öncelik olarak “*Biçimsel Uygunluk*” kriterlerini ele alacak olursak: Bu kriter, kullanılan görsel-işitsel öğelerin kalitesiyle ilgilidir. Bu kriterin değerlendirilmesinde dikkate alınması gereken ilkeler şunlardır:

- Ekran alanı etkili olarak kullanılmalı, içeriğin önemli unsurları (metin, grafik, resim, vb.) etkin olarak sunulmalıdır;
- İşlenen programın farklı arayüzleri arasında uyum olmalıdır;
- Ekranda sunulan bilgiler karmaşaya yol açamayacak biçimde, sade ve düzenli bir şekilde sunulmalıdır;
- Kullanılan görsel ve işitsel uyarıcılar (renk, ses, vb.) ile özellikler öğrenmeyi destekleyici olmalıdır.

Eğitimin amaç ve hedeflerini öğrencilere kazandırmak amacıyla kullanılan öğretimsel etkinliklerin uygunluğuna da “*Öğretimsel Uygunluk*” denir. Bu kriterin değerlendirilmesinde dikkate alınması gereken ilkeler şunlardır:

- Ders, belirlenen hedefler doğrultusunda tasarlanmalı, öğretimsel etkinlikler bu hedefleri gerçekleştirici nitelik ve kapsamda olmalıdır;
- İşlenen programın işleniş sırası rahatlıkla izlenebilir ve akılcı olmalıdır;
- İşlenen programın içeriği, kullanılan dil ve anlatım şekli doğru ve anlaşılır olmalıdır;
- Öğretimsel faaliyetler ve süreç etkin olarak kullanılmalı, öğrenciler hedeflere ulaştıktan sonra gereksiz bilgi vermekten kaçınılmalıdır.

Öğretim etkinliklerinin eğitim programında belirlenmiş standartlara uygunluğuyla ilgili olan kriter ise “*Öğretim Sistemiyle Olan Uygunluk*” kriteridir. Bu kriter değerlendirilirken öğretim görevlisinin dikkate alması gereken ilkeler ise şöyledir;

- Kullanılan yayın sistemi, ilgili derslerle tutarlı olmalı, müfredatı destekleyici yönde etkinlik ve öğretim ortamlarını içermelidir;
- Öğretim süreci ve etkinlikler öğrenci beklentileri ile örtüşmelidir;
- Kullanılan öğretim sistemi, ilgili diğer bir yayın sisteminin geliştirilmesinde temel alınabilmeli, kendi içinde geliştirilmeye veya yeni bir kullanılacak sisteme temel oluşturmaya elverişli olmalıdır.
- Yayın sistemindeki dersler önerilen sürede tamamlanabilmelidir;
- Yayın sistemi kullanım açısından öğrenciye esneklik tanınmalıdır.

Öğretim elemanı tasarımda dikkat edilen noktaları baz alarak ders anlatırken önemli noktalar üzerinden anlatım yapılabileceğini akabinde konunun öğretici bir şekilde sunulması asıl amaç olsa da görselliğin ve ilgi çekiciliğin her konuda ön planda tutulmaya çalışılmasına dikkatleri çekecektir. Sonuç olarak, bir öğretim sisteminin eğitsel etkinliği değerlendirme kriterlerinin göz önüne alınmasıyla ortaya çıkan materyallerin kullanışlı, işlevsel ve yararlı olmasını sağlayacaktır.

2.3.2. Görsel ve İşitsel Araçların Yeri ve Önemi

Uzaktan Eğitim Yayıncılığında video tercih edilmesinin en büyük yararı, mesajın aktarılmasında işitsel ve görselle birlikte anlam bütünlüğünü yansıtmasıdır. Bu elde edilecek faydanın düzeyinin artırılması aşağıda sıralanan adımlara bağlıdır.

Bu durumda:

- a. Eğitsel video öncesinden kontrol edilmelidir. Video programının tüm yapısı, içeriği, olayın geçtiği yer, zaman, olayın düzenlenmesi ve kişiler ayrıntılı bir şekilde incelenebilir.
- b. Eğitim videosundaki kullanılacak bölümler tekrar bütünüyle izlenmelidir. Eğitim yayınındaki sanal sınıfta kaseti kullanırken durdurma yapılacak yer, görüntü ve sese yönelik ipuçları bir kâğıda not edilmelidir. Her bölümden hangi amaçla yararlanılacağı da kısaca not edilmelidir.

c. Belirlenen her bölüm tekrar izlenmelidir. Video programları, öğretilmesi gereken konular, metnin bütününe yönelik olanlar ya da öğretilmesi gereken konular, metnin bütününe yönelik olanlar ya da sadece ilgili kısa bölümler diye belirtilmeli ve sanal sınıftaki öğrencilerin dikkatlerini o noktalarda yoğunlaştırmak için çeşitli alıştırmalar hazırlanmalıdır. (Mekanik, anlamlı ya da iletişime yönelik alıştırmalar gibi). Bu tür etkinliklerde öğrenci, doğru yanıtı bulabilmek için aynı sahneyi birden fazla, gerekirse üç, dört kere izlemekten kesinlikle sıkılmayacaktır, çünkü her izleyişte amacı ve yapacağı iş değişik olacaktır.

Son olarak da anlamı metinden tahmin yoluyla çıkarılamayan, fakat anlam bütünlüğünün bozulmaması için belirlenmesi şart olan kavram ya da cümle kalıpları not edilir. Bunları sanal oturum başlamadan önce dersin başında videoyu kullanmadan öğretmek gereklidir. Çeşitli amaçlar için kullanılması gerekli görülen bölümler pek çok kere izlenebilir, buna karşın sadece bütünlüğü sağlamaya yönelik bölümlerin tek bir kez izlenmesi yeterli olacaktır. (<http://www.uzaktanegitim.com> 18.10.2016)

Sinematografik kuram ve uygulamalara uygun olarak hazırlanmış video ve filmler izlenirken;

a. Eğitim yayınında ders esnasında video ve filmler izlenirken öğrencilerin kısa notlar almaları istenebilir, bu çalışma her düzeyde yapılmayabilir.

b. Eğitim Videosunu izlerken öğrencilerden daha önceden verilen soruların yanıtlarını yazmaları istenebilir.

c. Sanal sınıftaki öğrencilere ya da gruplara değişik görevler verilerek herkesin farklı hususlara dikkat etmeleri söylenebilir. Örnek olarak; biri dekora ve renge, diğeri mekana, bir diğeri olayın kahramanlarına daha çok dikkat edebilir ve daha sonra herkes sahnelerle ilgili gözlemlerini paylaşır.

d. Video da Olayın başlangıcı izlettirilir, devamını oturumdaki öğrencilerin kurgulamaları yada olduğu gibi söylemeleri istenebilir.

Sinematografik kuram ve uygulamalara uygun olarak hazırlanmış video ve filmler izledikten sonra;

- a. Eğitim yayınındaki video filmi izledikten sonra ayrıntılı yanıt istenir.
- b. Eğitim yayınında videodaki konuşmalar replik halinde ya da olayı görüntüleyen resimler karışık olarak verilir; öğrencilerden bunları videoda ki olayın akışına göre sıraya koymaları istenir.
- c. Eğitim yayınındaki videoda geçen olayı, öğrenciler birbirlerine özetleyerek anlatabilirler.
- d. Sanal Sınıfta listeleme ile öğrenciler iki gruba ayrılır, bir grup offline diğer grup online kalarak video filmi izler. Daha sonra dışarıdaki gruba filmin konusu anlatılır veya sınıf iki gruba ayrılır bu gruplara ayrı ayrı filmler izlettirilir, sonra bir araya getirilir ve izlenen filmlerle ilgili karışık olan soru kâğıtları dağıtılır. Öğrencilerden bu soruları cevaplamaları istenir.
- e. Yukarıdaki tavsiye edilen işlem basamaklarından farklı bir yaklaşım da izlenebilir. Önemli olan amacın iyi belirlenmesi ve video ile geçen her dakikanın en verimli şekilde değerlendirilmesidir.

Sinematografik kuram ve uygulamalara uygun olarak hazırlanmış video ve filmlerin avantajlarını aşağıdaki gibi sıralayabiliriz,

- 1- Hareket:** Hareketin öğrenme açısından gerekli olduğu durumlarda (örneğin; bir makinenin çalıştırılması), terimlerin öğretilmesi ve öğrenilmesinde hareketli filmler diğer görsel materyallere göre daha etkilidir.
- 2- Süreç:** Üretim aşamaları ya da fen deneyleri gibi aşamalı hareketlerin önemli olduğu operasyonlar hareketli resimlerle daha etkili olarak gösterilebilir.
- 3- Güvenli gözlem:** Video ve film kayıtları, öğrencilere güneş tutulması, yanardağ ya da savaş gibi doğrudan gözlenmesi tehlikeli ya da mümkün olmayan olayları gözleme olanağı sağlar.
- 4- Beceri Öğrenme:** Psikomotor beceriler en iyi gözlem ve alıştırma yoluyla öğrenilir. Psikomotor bir davranışın videoya çekilmesi öğrencinin davranışı tekrar tekrar gözlemesine imkan sağlar.

5- Dramatizasyon: Hareketli resimler, insan ilişkilerine yönelik problemleri gözleme ve analiz etme imkanı sağlar.

6- Duyuşsal Öğrenme: Duyuşsal etkilerinden dolayı, filmler kişisel ve sosyal tutumların oluşmasında etkili olabilir. Belgesel ve propaganda videolarının izleyici üzerinde karar alma süreçlerinde etkili olduğu bilimsel olarak kanıtlanmıştır.

7- Sorun çözme: Açık uçlu dramatizasyonlar, genelde çözüme kavuşmayan çatışmaların farklı yönlerini izleyenler arasında tartışmaya açmak için kullanılır.

8- Ortak deneyim oluşturma: Farklı gruplar film ya da video programlarını birlikte izleyerek, bir sorunu etkili olarak tartışmak için ortak bir deneyim kazanabilirler. (<http://www.uzaktanegitim.com> 18.10.2016)

2.3.3. Üç Boyutlu Canlandırma Öğelerinin Etkisi

“Canlandırma”; Latince “animatus” (ruh, nefes) ve “animare” (bir şeye hayat vermek, canlandırmak) sözcüklerinden gelmekte olan “animation” sözcüğünün dilimizdeki karşılığıdır (Animation, ” Dictionary Of Etymology, 6 Ekim 2006).

İngilizce sözlüklerde “animation”; “canlılık, hareket, heyecan” olarak tanımlanmaktadır. Fransızca da aynı biçimde yazılır ama okunuşu farklıdır. Almanca da “animation” ve “figürlicher trick” sözcükleri kullanılmaktadır.

Türkçe sözlük’te ve Sinema, Televizyon, Video, Bilgisayarlı Sinema sözlüğünde “Canlandırma” sözcüğünün sinemadaki anlamı; “Tek tek resimleri veya hareketsiz cisimleri gösterim sırasında hareket duygusu verebilecek biçimde düzenleme ve filme aktarma isi” biçiminde verilmektedir. Türkçe’ de canlandırma sözcüğü, son dönemde daha sık kullanılmaya başlamıştır. Önceleri “çizgi film” terimi benimsenmiştir. Bazı kaynaklar canlandırma bazıları ise çizgi film terimini tercih etmektedir. Oysa canlandırma sözcüğü, çizgi film, kukla film gibi birçok terimle beraber konunun genelini kapsamaktadır. “Çizgi film” terimi ise sadece çizgi canlandırma yöntemini ele aldığından eksik bir tanımdır.

Etkili İletişim Terimleri isimli kaynaktan, canlandırma kavramı için “görüntü göstergeleri, görselleri, devinimsiz imgeleri, gösterim sürecinde devinimli bir biçimde

sergileyebilecek, devinim duygusu uyandırabilecek bir biçimde düzenleme, filme aktarma eylemi, günümüzde canlandırma bilgisayar aracılığıyla gerçekleştirilmektedir.” tanımı yer alır.

Canlandırmaya, Uzaktan Eğitim Yayıncılığı bağlamında dikkat çekici bir örnek vermek gerekirse; Donald Crafton canlandırmayı, “çizim veya nesnelerin fotoğraflandığı veya bir film üzerine peş peşe yansıtıldığında kontrollü hareket yapılması yaratacak şekilde düzenlenmesiyle yapılan bir tür sinema.” olarak tanımlamaktadır.

“Üç boyutlu (3d) bilgisayar canlandırma; bir sahneyi oluşturan nesnelerin, ışık kaynakları ve kameraların konum, boyut, biçim, renk gibi özelliklerinin x,y,z koordinatları verilerek matematiksel hesaplama, ekranda tasarım ve gerçek nesnelerin taranması gibi yöntemlerle zamana bağlı fonksiyonlar olarak tanımlanmasıdır” (Güdükbay,2007. s.2) “Bilgisayar ortamında üç boyutlu nesne oluşturmaya, Mehmet Naci Dedeal, Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma adlı kitabında "Programların belirlediği noktalarla bölünmüş kübik hacimler içinde nokta, çizgi, yüzey ve hacim oluşturma mantığı ile sayısal kütleler çeşitli yüzey işleme yöntemleri ile şekillendirilir ve form (biçim) alır" biçiminde açıklamaktadır” (Dedeal, 1999 s.58)

Sanal bir film gibi, filmi oluşturan karakterler, uzamlar, aksesuarlar 3D bilgisayar yazılımlarında form, doku, yüzey, renk işlemleri yapılarak modellenir. Sanal ışık kaynakları ve sanal kameralarla canlandırılan sahneler özel görsel etkiler eklenerek, tek kare resim haline getirilir. Veri saklama ortamına aktarılan resimler kare kare saniyede 25 kare hızla görüntülenerek canlandırılır, ya da tüm görüntüler doğrudan gösterilecekleri hızda, gerçek zamanlı olarak canlandırılır Nesnelerin devinimleri başlangıç ve bitiş noktalarına sayısal değerler verilerek gerçekleştirilir Bilgisayar hazırlanan çalışmayı görüntüye dönüştürürken istenilen görsel çeşitliliğe (gerçeğe yakın, çizgisel..) ulaşılmasını sağlar. Özellikle kamera devinimleri ve ışık kaynakları gerçekliğin fiziksel sınırlamalarına bağlı olmadan çok yaratıcı olanaklar sunmaktadır. Render (birleştirme) edilen görüntülere ses etkileri, sesler ve müzik eklenerek sonuçlanır.

Sinematografik kuram ve uygulamalara uygun bir şekilde hazırlanmış bilgisayar canlandırması, endüstriyel tasarım ve mühendislik çalışmalarında telefon, televizyon,

otomobil gibi üretilmesi tasarlanan tüm endüstri ürünlerini daha üretilmeden deneme olanağı sağlamıştır. Üç boyutlu bilgisayar modeli üzerinde değerlendirme yapmak, ayrıntılar üzerinde yeniden çalışmak olasıdır. Özellikle otomotiv ve uçak sanayinde çok yoğun bir biçimde canlandırmadan yararlanılmakta, canlandırma ile tasarlanan devinimli, devinimsiz tüm parçalar denenebilmektedir.

Canlandırma kullanılarak hazırlanan eğitim ve öğretim amaçlı çoklu ortam (multimedia) ürünleri; görüntüsel basitleştirme, öyküleri hızlı anlatma, doğayı stilize etme ve olayları anlaşılır zaman birimlerine ayırıp, yalınlaştırma gibi özellikleriyle yalnız çocuklara değil gençlere ve yetişkinlere de seslenmektedir. Uzaktan eğitim yayıncılığında ders işleniş esnasında da eğlence amaçlı yapılan çoklu ortam oyunlarının bütününde de bilgisayar canlandırma yöntemi kullanılmaktadır. Oyunu oluşturan nesnelerin, görüntü oluşumlarının, devinimlerin, geçişlerin yanı sıra görsel etkiyi güçlendirmek amacıyla da yapılan canlandırmalar yani sinematografik öğelerin olduğu her yapı anlatımı zenginleştirmektedir. Oyunu daha gerçek ve etkileyici kılmaktadır.

“Uzaktan Eğitim Yayıncılığında bilgisayar ve internet kullanımının kolaylaşabilmesi, yaygınlaşabilmesi, bilgisayar ara yüzlerinin daha çekici ve sıcak görünebilmesi için canlandırmadan yararlanılmaktadır. Web canlandırması olarak tanımlanan bu yöntemde Shockwave, Flash, Director ve Macromedia Authorware gibi bilgisayar yazılımları kullanılmaktadır” (<http://www.amerikanhastanesi.org:8080> 17.05.2015).

2.4. UZAKTAN EĞİTİM YAYINCILIĞINDA SİNEMATOGRAFİK TASARIMIN ÖNEMİ VE ETKİLERİ

2.4.1. Görüntü Estetiğinin Etkili Öğrenmedeki Yeri ve Önemi

Uzaktan Eğitim yayıncılığında görüntünün estetik değeri görsel ve işitsel dilin etkili kullanımında çok etkin bir role sahiptir. Göze ve kulağa hitap etme etkinliği nedeni ile aynı anda çok sayıda bireye ulaşan en kuvvetli kitle iletişim aracı olarak televizyonun ilk başta gelen fonksiyonları arasında öğretici ve eğlendirici nitelikleri sayılabilmektedir. Görsel ve işitsel özellikte olması, öğrenme ihtiyacı olan bireylerin eğitimi açısından televizyonun etkinliğini ve önemini daha da arttırmaktadır. Görüntüdeki çeşitli kompozisyon öğelerinin dikkat çekme gücü görüntü estetiğini etkilemektedir. Görüntü kadrajındaki tüm unsurlar büyüklüklerine, şekillerine, ton değerlerine, renklerine, hareketlerine, bakış açılarına, çevreleriyle olan zıtlıklarına ve yine kadrajdaki konumlarına göre izleyicinin dikkatini çekebilmektedirler.

Görüntü estetiği, görsel olarak tüm öğeleri kapsadığından kompozisyon kavramıyla iç içe bir ilişkiye sahiptir. Estetik kompozisyon oluşturmada bazı temel kompozisyon ağırlık kuralları bulunmaktadır. Bunlar kısaca şu şekilde açıklanabilir. Animasyon yada grafikte oluşturulmuş bir nesne sabit bir nesneden, kameraya doğru hareket eden bir obje git gide büyük görüneceğinden uzaklaşmakta olan bir objeden, parlak bir obje koyu renk bir objeden ve canlı renkler cansız renklere daha fazla ağırlık taşırlar. Özellikle Eğitim yayıncılığında, izleyici üzerine amaçlanan etkinin yaratılabilmesi bütün bu kuralların yaratıcı ve etkileyici bir görsel işitsel dil meydana getirilebilecek şekilde uygulanmasına bağlıdır.

Uzaktan Eğitim Yayıncılığında Görüntü Estetiğinin işlevlerini aşağıdaki gibi sıralayabiliriz.

Görüntü Estetiğinin iki temel fonksiyonu vardır:

- Seyircinin odak noktasını konunun püf noktalarına yöneltmek
- Seyircinin ruh haline katkı sağlamak.

Seyirciyi Odak Merkezine Yöneltmek; Görüntü yönetmeni, oluşturacağı görüntüyle seyircinin odak noktasını, her kompozisyonda mutlaka olması gereken ilgi merkezine çevirmek durumundadır. Bu nedenle yönetmen, kadraj içinde olacak olan obje ve bireyleri, izleyicinin dikkatini çekmek istediği önemlilik derecesine göre sıralamalıdır. Bu durum için sinematografik bağlamda “altın ölçek” diye isimlendirilen, nesnelerin uzunluğu ile enleri arasındaki en etkili ve en güzel oranı belirleyen ölçeği esas almak durumundadır. $\frac{3}{4}$ (1:1,33) oranındaki televizyon ekranı uzunluğuna ve enine eşit ölçüde aralıklarla bölündüğünde, kompozisyona hakim olması istenen şeyler bu çizgiler üzerine yerleştirilmelidir. Bu kural, ton dengelenmesinde de geçerlidir. Böylelikle, kadraj içerisinde belli güç merkezleri, objelerin önemliliğini meydana çıkarabilir. Örnek ile desteklersek, bir kompozisyonda en kuvvetli odak noktası, geometrik merkezin yakınına sağına düşer. Seyircinin dikkatini ilgi merkezine çevirmenin başka metotları da mevcuttur.



Şekil 4: Altın Ölçek Kuralı

İzleyicinin Duygularını Etkilemek; Oluşturulan kompozisyonda seyirciyi direkt olarak etkilemek ve duygularını harekete geçirmek için yapılan görüntü düzenleme taktiğidir.

Bireyin gördüğü şeye karşı tepkisi ve tutumu etkilenebilir.. Bir umut, istek, karmaşa, atraksiyon, sessizlik havası yaratmak için görüntü düzenlenebilir.

Bizim için bir görüntü kompozisyonunda hakim çizgi ve şekillerin anlamları vardır. Bu sembolik anlamlar ana konuda yer alabileceği gibi, sahnenin türlü taşlarını birleştiren gerçek ya da hayalî çizgiler de olabilir. Sahnedeki temel ve yan konuları düzenleyerek temaya hâkim olan temel sembolleri isteğimize uyarlayıp, kompozisyon için lazım olan dramatik havayı güçlendirebiliriz.



Şekil 5: Uzun ince bir yol görseli psikolojik bir etki yaratmaktadır.

“Estetik görüntü oluşturma kurallarına uygun bir şekilde hazırlanmış kompozisyonun duygusal yönü, ona hâkim olan tonlarla yakından ilgilidir. Genel olarak açık tonlar hâkimse görüntünün etkisi neşeli, nazik, basit ve önemsizdir. Hâkim olan tonlar koyu ise etki ağır, dramatik, endişeli, sefil, esrarengiz, güçlü, soylu ve önemli olabilir. Keskin ton zıtlıkları, alanları birbirinden ayırır. Canlılığı, çekiciliği, dinamizmi, keskinliği, sertliği anlatır. Birbirine yumuşak bir şekilde karışan tonlar ise zayıflık, yumuşaklık, güzellik, dinlenmişlik izlenimi bırakırlar. Bir kompozisyonda göz önce açık tonlara gider. Bu yönden ilgi merkezi açık tonlar içinde bulunmalıdır” (Megep, 2011, s.9).

Yayındaki çerçevede cezbediciliğin temel unsurlarından birisi ve belki de en önem arz edeni dengedir.

Yayın ekranı ya da kadrajda denge yüzeyin sağ ve solunu dengeli bir şekilde doldurarak sağlanır. Ortadan iki tarafa doğru eşit şekil, çizgi ya da tonlarla yaratılan denge

kompozisyonda resmiyeti, soyluluğu ve metodu anlatırsa da çoğu zaman monoton ve az ilgi çekicidir. Çerçeve oluşturulurken kompozisyonda denge sağlanırken birlik de düşünülmelidir. (Megep, 2011, s.10)

Kadrajdaki kişinin o esnadaki psikolojik hali ve davranışları, durumun önem derecesini artırıp azaltabilir.

“Güçlü ya da kızgın ise önemli, korkmuş ya da itaatkâr ise önemsiz görünür. İnsanın çerçeve içindeki fiziksel durumu önemini etkiler. Örneğin yatan, eğilen, aşağı bakan, çömelen, el kavuşturan ve yavaş hareket eden insan önemsiz; önden görünen, başını kaldırmış, yumruğu sıkılmış ya da hızlı hareket eden insan önemli görünür. ([http:// www.scribd.com](http://www.scribd.com) 14.08.2016)

2.4.2. Kurgu Teknikleriyle Oluşturulan Ders Materyallerinin Etkili Öğrenmedeki Yeri ve Önemi

Eğitim yayıncılığı derslerinde birey yaşama bambaşka bir hayat tarzıyla bakmalı, hayal dünyasını, zihnindekileri ve merak ettiklerini irdelemeli, yaşadığı zaman zarfında somut bir obje oluşturabilmenin heyecanında olmalıdır. Kısaca şahsını geliştirmenin basamaklarını oluşturmalıdır. Öğrenen kişi ne yapacağını tahmin etmeli, hangi sonuca ulaşacağını bilmelidir. Kişisel ya da toplu şekilde dahi kurgu kavramı her zaman hayatımızda gereklidir. Öğrenen birey sıralamayı, dizilişi etkili ve yerinde düzenlemeli gelişme kronolojisini iyi analiz ederek kurgusunu yapmalıdır.

Öğrenen birey kişisel olarak kendisini iyi tanımalı ve doğru yolun farkına varmalıdır. Uzun yıllar bu hususta bireylerde çok farklı durumlar gözlemlenmiştir. Bu hususta dikkatli bir şekilde işlerine yoğunlaşan eğitmenler ve öğrenme ihtiyacı olan bireyler sıradışı yaratıcı yaklaşımları yüksek seviyelere çıkarabilirler.

Kurgu kavramı, hayatımızda en önemli olgulardan birisidir. Biz bunu yarattık, başarıya ulaştık. İnsan da zamanını iyi ve etkili kullanmalıdır.

Başarılı bir kurgu oluşturmak için:

- Kurgucu üst seviyede bir analizci olmalı, yüksek bir algılama içgüdüsüne sahip olmalıdır.

- Alkışları toplamış işleri yakından incelemeli bireysel kalitesini ve seviyesini sürekli yükseltmelidir.
- Mesleki Teknolojik gelişmeleri sürekli takipte kalmalıdır.
- İş anında gerekli olanı dikkatlice yapmalı ona göre tavır sergilemeli,
- Düşünce dünyasında, hayal ve merak duygusunu ardına kadar açmalı,
- Söz konusu olan fikrin uygulanabilirliğini ölçmeli, yeniliğe açık olmalı,
- Sınırı çizilemeyen bir hayal dünyası olmalı,

Dünyaca ünlü Rus sinema kuramcısı Lev Kuleşov (2002), kurgu tekniklerini bilmenin temel hedefini aşağıdaki gibi açıklamıştır:

“Üzerine harfler yazılmış küpleri bir araya getirerek kelime kuran çocukların yaptığı gibi, yönetmen de filmi yapmak için ayrı, birbiriyle ilgisi olmayan, farklı an ve günlerde çekilmiş parçaları bir araya getirerek dağınık pozları en uygun, anlamlı, eksiksiz ve düzenli bir şekilde sıralamalıdır.”

Kuleşov izleyicilerin duruma akıl yormaları ve kurgunun önemini vurgulamak için 1920’lerde bir de deney gerçekleştirmişti. “Kuleşov etkisi” (Kuleshov Effect) dediğimiz bu deneyde önce çehresinde hiçbir ifade olmayan bir adam yakın plan çekildi, devamında ise bir tas çorba, küçük bir kız çocuğu ve bir tabut görüntülendi. Bu 4 görüntüden daha sonra üç kısa film oluşturulmuştur.

“Kurgulamak hayatın her safhasında hep vardı. Geçmişten günümüze gelene kadar çok yol kat etti. Yaşam devam ettikçe aynı hızla yoluna devam edecektir”. (<http://gelisenbeyin.net/kurgu-neden-önemlidir>.)

Eğitim Yayıncılığı “kurgu”su tabiri gerçekte yazılar ile anlatılmayacak çok fazla teknik ve bilimsel değerde bilgiye tekabül eder. Örnek olarak; “sağdan sola yürüyen adam “giden adam”, soldan sağa yürüyen adam “gelen adam” hissi uyandırır” gibi yüzlerce teknik ve bilimsel açıklama yapılabilir. Film kurgusu, sinema dili, anlatım gibi terimlerden öte tam manasıyla “bilimsel” bir alt yapı üzerine’de kuruludur. Açıklıkla fark edilmese sinematografi de bilimsel bir nitelik taşımaktadır.

Kurgu kavramının bu kadar bilimsel bir temelinin var olmasının sebebi, film kurgusunun da mühendislik dalı gibi titizlikle düzenleniyor oluşudur. Örneğin upuzun

bir sinema perdesinde, izleyicinin odak noktası sağ alt taraftaki bir obje ya da olaya odaklanmışsa, o sekansın kaldırılması ve hemen yenisinin getirilmesi esnasında izleyicinin gözleri biraz daha oraya bakacaktır. Durum bu şekilde olduğunda ardından gelecek sekansın eylem noktası sol üst köşe ise, izleyici aslında oradaki karelerden bir kaçına olacaktır. Bu gibi bilimden destek alan bilgiler anlatım dilini etkili kılmak ya da küçük bazlı hataları kapatma gibi çok kapsamlı bir alanda kullanılabilirler. Tüm bunlar tabanındaki bilimsel doğrulardan kaynaklanmaktadır.

Film çekilmez kurulur, film kurgu esnasında ortaya çıkarılır ya da filmi film yapan kurgudur gibi tanımlamalar sinema camiasında yaygın olarak kullanılır.

Kurgu filmin her şeyi, dili, ifadesi, teni, dokusu ve hatta bir filmin sanatsal bir kimlik kazanmasındaki var oluş nedeni denilebilir.

“Bir gerçek daha vardır ki, bir çok kişi iyi kurgucunun iyi bir yönetmen olabileceğini söyler, hatta bir çokları yönetmenliğe uzanan yolun kurgudan geçtiğini dile getirir. Aslında gerçekten de bunlar çok doğru saptamalardır, çünkü kurgu sanılandan çok daha fazla “filmin kendisidir” (<http://www.film yapim.net/?pnum=9&pt=Kurgu>)

“Kurgu en basit tanımıyla çeşitli çekimlerin çeşitli kurallarla ve belli bir yöntemlere uygun olarak arka arkaya sıralanmasıdır” (Künüçen, Hale, ve Temel, Selçuk, Ankara, 1996).

Kimi sinematografik tasarım uzmanlarına göre yönetmen projesini çeker ve kurgu aşamasına hiç katılmaz. Ancak işin gerçekçi kısmı hiç de öyle değildir. Örnekle pekiştirecek olursak kurgu aşamasında son kararların stüdyo tarafından belirlendiği Hollywood’da dahi görüntü yönetmenleri, birçok alan yönetmeni ve genel yayın yönetmenleri kurguda mutlaka bulunur. Uzaktan eğitim yayıncılığında da aynı şekilde iyi kurgunun özelliği sadece kurgu montaj aşamasında bulunmuyor. Bu olay çekim anından kurgu masasına kadar giden zahmetli ve anlamlı bir süreçtir.

Stüdyo ortamı kullanılarak konuklarla gerçekleştirilen ve alanında uzman kişilerle yapılan detay çekimlerin yer aldığı, çoklu pencerede eğitici materyallerin kullanılması gerektiği eğitim programlarında kurgu montaj çok büyük bir titizlikle yapılmaktadır.

Televizyon Eğitim yayıncılığında, televizyon program yapımcısı ve genel yayın yönetmeni olarak tanınan Colin Hart kurgu konusunda şunları söylemiştir ;

“Yayın kurgucusunun gerçek ustalığı ekipmanı yönetmenin istediği görsel efektleri yaratmak için kullanma şeklinde yatar. Bir durumda yönetmen ne istediği konusunda tam emin olmayabilir, çok açık olmayabilir. Daha sonra yayın kurgucusu bir ilginç geçiş yaratma yolunu önerebilir. Alternatif olarak yönetmen o özel stüdyo ekipmanının kapasitesinin ötesinde olan çok iddialı bir fikirle gelebilir. İyi bir yayın kurgucusu bunun bir yolunu bulmaya da yardımcı olacaktır. (HART. C, Çev: Erdamar V, 2007, S.162)



Şekil 6: Sayısal Kurgu ile Görüntü Cezbedici ve Etkileyici Hale Getiriliyor.

Kurgu, kesintisizlikle de çok iç içedir. Mascelliye göre filmin tanımı yapımcıların parçalarını birer birer topladıkları yapbozdur. (Mascelli, 2007, 164). Filmin hazırlık aşamasında yönetmen özellikle anlam katma ve dikkat çekme konularında kurgu aşamasından faydalanır. Kurgunun bu aşamada vazifesini tamamlamasına destek olacak yarar sağlayacak pek çok unsur bulunmaktadır.

“ Kurgu, farklı uzamlarda çekilmiş film parçalarının eklenmesi için kullanılırken bile, filmsel zamanın yaratılması olanağını sağlama konusunda son derece işlevseldir. Yani uzaysal zamanın filmsel zamana indirgenmesi ya da filme ait zamanın yaratılabilmesi için kaçınılmaz olarak kurgudan yararlanır. Bu, düşsel evrenin sinemaya katılması ve izleyicilerin düşsel bir uzamda

yaşatılması demektir. Sanatsal kurgu bağlamında çekim, kurgunun ögesi değil, gözesi, yani hücresidir. Kaldı ki, sinema filmlerinin birbirine eklenmiş yüzlerce çekimden, çekimlerle yaratılan bölümlerden oluştuğu göz önüne alınırsa, henüz senaryo yazılması aşamasında, olayların belli bir mantık hiyerarşisi içinde eklenmesi anlamında basit bir kurgudan söz edilebilir”. (Asiltürk, 2008 s.112)



Şekil 7: Sayısal Kurguyla Düzenlenen Eğitim Yayını Örneği

Uzaktan Eğitim yayıncılığında, (Alkan, 1999: s. 236), eğitimin destek aldığı belli başlı varsayımlar maddeler halinde sıralanmıştır.

- Bireysel farklılıklardan dolayı kişisel farklı öğrenme yöntemlerine ihtiyaç duyarlar. Var olan sistemler bu durumdan ötürü güncel imkanlar yaratarak, kişisel, bağımlı olmayan öğrenme ile hedef kitlenin eğitimi sağlanabilir.
- Yeni seçenekler, kampüs içi sınıf ortamındaki uygulamalardaki eksikliği tamamlayıcı olmalıdır.
- Yeni modeller, mevcut eğitim dışında kalan bireylere eğitim olanağı yaratmalıdır.
- Yeni imkanlar, bütün ö eğitimden /eşit yararlanmalarını sağlamalıdır.

Eşzamanlı ya da interaktif teknolojilerle (telekonferans, internet hizmetleri vs) eğitim imkanı olan kurumlar bakımından, hedef kitlenin niceliksel ve niteliksel

özellikleri ve sunulacak teknolojik imkanlara erişme seviyeleri incelendiğinde, ulusal yayın ağından faydalanarak yapılan ders yayınları sayesinde, görsel-işitsel yayınlarına erişme oranı hala en üst sıradadır. Başka bir ifadeyle, bütün kişilere eşit imkân sağlayabilecek teknoloji, bütün bireyler açısından radyo televizyon teknolojisidir. Yeni teknolojilerin eğitim alanında yer bulması ve yeni kolaylıklar sağlaması sonucu, televizyon artık demode olmuş olabilir. Ancak hala geçerliliğini koruyan imkanlar işleyişini sürdürürken, televizyon da teknolojik gelişmelerden etkilenmiştir. “Yeni iletişim teknolojilerindeki gelişmeler sonucunda radyo ve televizyon alıcı cihazlarının maliyetlerinin düşmesi, gündelik yaşamda hızlıca erişilebilir olma özellikleri, bu araçların eğitim camiasında önemine dikkat çekmektedir” (Kaymas, 1999, s.76).

Uzaktan eğitim yayıncılığında TV imkanıyla aktarılan bilgi, görüntü ve ses olarak kampüs içi sınıf eğitim metotlarından farklıdır. Yayın öncesi içeriklere ilişkin tanımlamalar, örnekler, textler, görsel olarak bir kurgusal gereksinim değerlendirmesinden geçirilip öğrenci profillerine uygun bir şekilde yayına hazır hale getirilir. Böylelikle öğrencinin algısı şekillenir, öğrenme seviyesi artar ve beraberinde hem öğrenim süreci ve hem de hatırlama süreci rahatlar. Özellikle günümüzde öğrenci dikkatini ve motivasyonunu dağıtacak anlık olay o kadar çokken öğrencileri bu gereksinimlerle derslere yakınlaştırabilir, daha ilgili hale getirebiliriz.

Uzaktan eğitim yayıncılığının büyük bir alanda var olan binlerce kişiye aynı zaman diliminde ve tek birey şeklinde ulaşması zaten kişinin var olan (örgün) eğitimdeki öğrencilik durumlarının dışında eğitim ihtiyacının giderilmesini sağlarken etkili sayısal kurgu ile oluşturulmuş içeriklerin hazırlanması da eğitimde bireylere ciddi anlamda yönelmesini sağlayacaktır.

2.4.3. Sinematografik Biçimin Ana Unsurları

2.4.3.1. Aydınlatmanın Etkileri

Aydınlatmanın etkilerinden bahsetmeden önce kısaca Aydınlatma Tekniklerine neden gereksinim duyarız bunlara dikkat çekelim. Dikkatle düzenlenmiş aydınlatmaya ihtiyaç duyulmasının birçok nedeni vardır. Bu ihtiyaçları şu şekilde sıralayabiliriz; Işık yoğunluğu, aydınlatmada kontrast, uyumsuz görsel etki, ışık yapım tekniklerine uygunluk, özensiz aydınlatma, uygunsuz aydınlatma...

Işık yoğunluğu; yüksek nitelikli resimler üretmek için ışık seviyesi(yoğunluk) kullandığınız video kameranın duyarlılığına ve diyafram açıklığına uygun olmalıdır. Eğer çok az ışık varsa, netliği sağlamak zor olabilir ve çeşitli resim hataları göze çarpar.

Aydınlatma Kontrast; Kamera sınırlı bir kontrast basamağına sahip olduğundan, parlak alanlar ve koyu gölgeler sorun yaratabilir. Uygun aydınlatma çoğu zaman bu sorunun üstesinden gelir.

Parlaklık; Çok kameralı çekimde konu bir kamera açısı için iyi aydınlatılmış, başka bir kamera açısı için karanlık kalmış olabilir. Açılar değiştikçe izleyicinin ilgisi kaybolur. Dikkatle yapılan aydınlatma bu farklılıkları düzeltebilir.

Işık yapım tekniklerine uygunluk; Örneğin kamera yakına girdiğinde gölgesi konunun üzerine düşerse, bu sadece dikkati dağıtmakla kalmaz, seyircinin konuyu açıkça görmesini de önler.

Özensiz aydınlatma; Rastgele düzenlenmiş ışık, derinliği olmayan, iki boyutlu bir görünüş yaratır. Etkili bir aydınlatma derinlik ve sağlamlık duygusu yaratır konular arka plandan ayrılır.

Uygunsuz aydınlatma; Kötü seçilmiş aydınlatma yöntemi bir görüntüyü yapay ve inandırıcılıktan uzak gösterebilir. Uygun olarak düzenlenmiş aydınlatma, gerçekçilik ve inandırıcı bir çevre etkisi yaratır.

Işık konunun görünüşünü etkiler. Üzerine gelen ışığa göre konu güzel, çirkin, gizemli, çarpıtılmış, sert, kaba, ... vb. bir şekilde görünebilir.

Televizyon yayınlarındaki aydınlatma teknikleri bir objeyi-durumu görülebilir yapmaktan daha öte bir şeydir. Özenle ve dikkatlice oluşturulmuş bir aydınlatma ekranda hissedilecek bir etkiyi oluşturmada ve denetlemede ciddi derecede katlı sağlar. Bunu ışığın güç, açı ve dağılım bölgesini kurallara uygun bir şekilde dikkatlice düzenleyerek meydana getirirsiniz. Aşağıda aydınlatmanın bize görüntüyü kontrol etmede nasıl yardımcı olduğunu gösteren etkileri maddeler halinde ele alınmıştır;

- Işık izleyicinin bir görüntüye nasıl tepki göstereceğini etkiler. Işık ilgi yaratabilir, hayrete düşürebilir, tahrik edebilir.
- Aydınlatma, izleyicinin ilgisine kılavuzluk yapabilir. Yavaş yavaş ya da aniden onların dikkatini bir noktada toplayabilir ya da bir taraftan diğer tarafa yöneltebilir.
- Aydınlatma, kamera için kompozisyon bağlantıları yaratabilir. Ton yığınları oluşturarak ve düzenleyerek.
- Işık görsel devamlılık yaratabilir. Bir dizi ayrı konuyu birbirine bağlayabilir ve birleştirebilir.
- Işık, gerçekte var olmayan şeyleri belirtebilir. Işık lekeleri ve düşürülen gölgeler, inandırıcı bir şekilde uzak binalar, su, yağın kar, pencereler, ağaçlıklar, gibi çeşitli şeyleri gördüğünüzü sanmanızı sağlayabilir.
- Işık, konunun tüm çevre çizgilerini gizleyip yalnızca ayrıntıya yoğunlaşabilir.
- Işık, sağlamlık ve şekli vurgulayabilir. Chiaroscuro (ışık-gölge) tarzı.

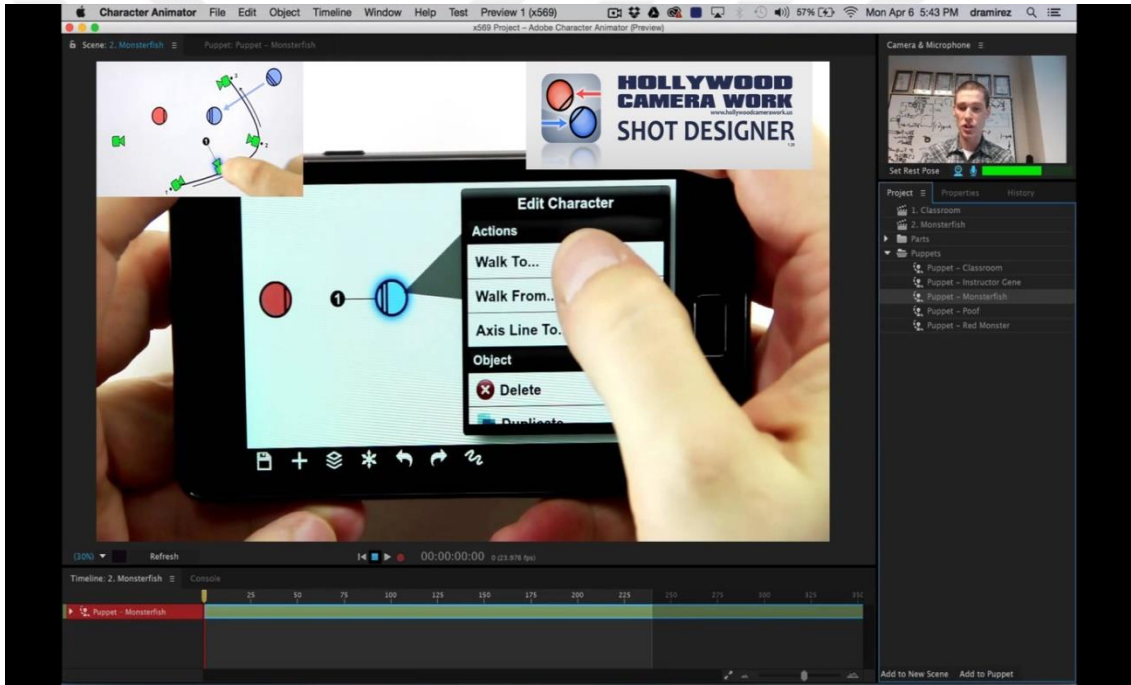
(<http://www.acikerisim.selcuk.edu.tr:8080> 11.11.2016)

Yukarıda aydınlatmanın etkilerinden bahsedildiği üzere Işık sadece; İzleyicinin neye bakacaklarını belirtmekle kalmaz, ayrıca gördüklerini nasıl yorumlayacaklarını da etkiler ve gördükleri şey hakkında ne hissettikleri de değiştirebilir.

2.4.3.2. Televizyonda Yaygın Kullanılan Çekim Ölçekleri

2.4.3.2.1. Yakın Çekim, Uzak Çekim, Genel Çekim

Yakın Çekim: Uzaktan eğitim yayıncılığında ders içerik materyali olarak kullanılan bir video filmin psikolojik ilerleme aşamasında, mimiklerin çok ön plana çıktığı durumlarda tercih edilen çekim tekniğidir. “Yakın çekim kavramına örnek olarak Carl Dreyer’in “Jeanne d’Arc’ın Çilesi” adlı filmi verilebilir. Filmin tamamına yakını yüz çekim ve ayrıntı çekimlerden oluşmuştur. Karakterin ruhsal yapısının ‘mikroskobu’ diyebileceğimiz bu tür ölçeklerle psikolojik durum anlatılmıştır (Megep, 2008 s.46).



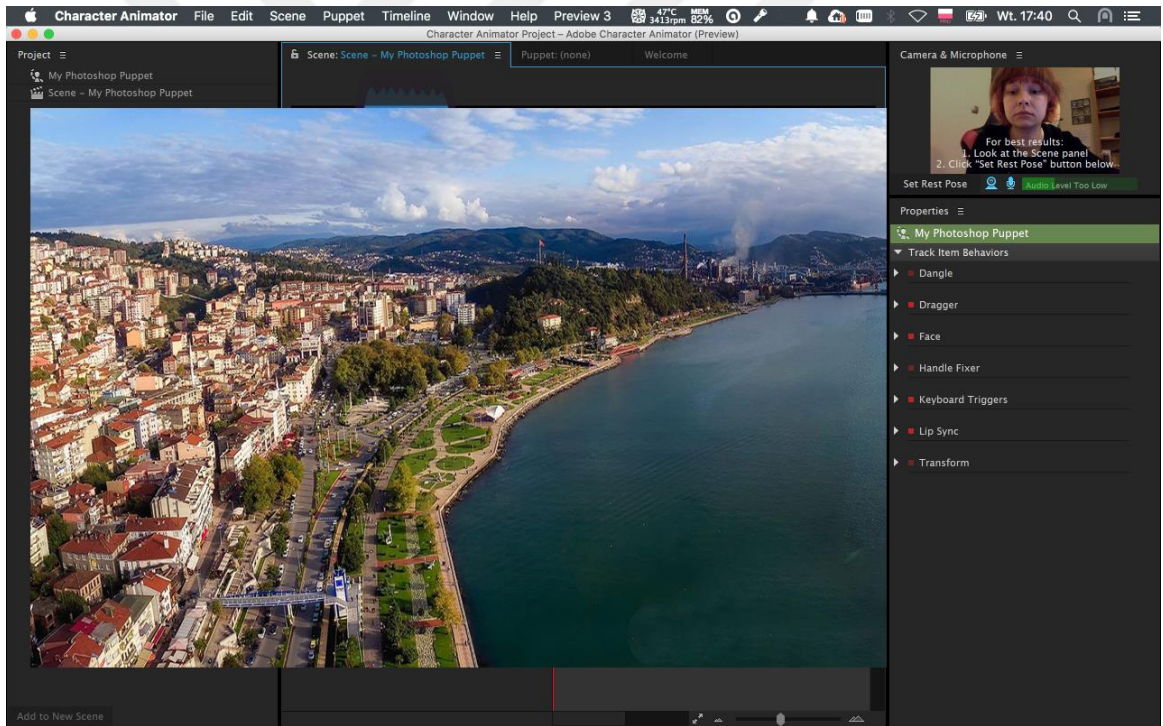
Şekil 8: Yakın Planda Çekilmiş Telefon Ara yüzü

Eğitim yayıncılığında yakın çekim ölçeği sıkça kullanılması gereken bir türdür. Sürekli olarak ders içeriklerinin en önemli ve dikkat çekmek istenen noktalarını oluşturmak ve devamlı göz önünde tutmak gibi bir özelliğe sahiptir. Eğer text, fotoğraf, grafik unsurlar, tablo, vb. içeriklerde ele alınış biçimi gerektiriyorsa, yakın çekimi ile oluşturulmuş görüntü verilmelidir. Yakın çekimler sinematografik kurgu uzmanları tarafından da güzel bir resim oluşturması nedeniyle sıklıkla tercih edilir. Hatta belli film

yıldızlarının etkili ve güzel yüzlerinin olması ve bu yıldızların yaptıkları sözleşmelerde de belli sayıda yüz çekimini koşul olarak öne sürmelerinden dolayı, filmlerde çok sık yakın çekim insan yüzü kullanılmaktadır (Megep, 2008, s.48).

Televizyonun temeli yakın çekimler olmakla birlikte, genel ve diğer çekim ölçekleri kullanılan çekimlerin faydası dikkate alınmalıdır. Yakın çekimlerin psikolojik etkisi uzak çekimlerden fazladır ancak, çok sık kullanılması rahatsız edici ve yorucudur. Göz zaman zaman değişik ve uzak bir çekimle dinlenmek ister. Uzak bir çekim, hemen ardından gelen yakın çekimi daha etkileyici kılar.

Uzak Çekim: “Uzak bir mesafeden, geniş bir alanın gösterilmesidir. Her ne zaman bir olay, ya da bir ortam geniş bir alan içinde gösterilerek izleyicinin etkilenmesi isteniyorsa bu çekim kullanılmalıdır” (Megep, 2008 s.46).



Şekil 9: İzleyicinin Etkilenmesini sağlamak için görüntü “Uzak Çekim” gösteriliyor.

Genel Çekim: Genel çekim olarak adlandırdığımız kadraj, olayın geçtiği alanın tümünü içine alır. Bu çekimde seyirciye toplu bir görüntü sunabilmek için olayla ilgili yer, kişiler ve nesneler bütünüyle yer alır. Çekime bir sokak, bir ev, bir oda ya da olayın geçtiği herhangi başka bir yer girebilir. Çekilen olguyla ilgili bütün öğelerin çerçeveye girmesi gereklidir. Böylece seyirci daha sonra verilecek olan yakın çekimlerdeki kişilerin kim olduklarını, nerede neyle ilgili olduklarını anlama olanağı bulacaktır (Megep, 2008, s.47).



Şekil 10: Toplu Halde bir Görüntü Sunabilmek için Genel Plan Çekilmiş bir Görsel.

Yayın esnasında sahne içindeki yerleri özel bir anlam taşıyan oyuncuların yada animasyonla hareketlendirilmiş nesnelerin giriş çıkışları, hareketleri genel çekimde gösterilmelidir. Oyunculardan birinin başka oyuncularla ilgili hareket ve davranışlarının yakın çekimlerle izlenmesi izleyiciyi şaşırtabileceğinden, genel çekimlerle izleyicinin anlamasına yardımcı olunması akıllıca bir davranış olur.

2.4.3.3. Kamera Hareketleri

Kayıt altına almakla beraber somut olarak görüntünün meydana gelmesine bağlı olarak hareket meydana gelir. Bahsi geçen hareket, kameranın kadrajındaki objelerin hareketi, kameranın hareketi ve çekimlerin birbirinin devamına eklenmesiyle oluşan harekettir (Kılıç, 2003, 57).

Yayında gözle gördüğümüz hareketin yönü, kuvveti, devamlılığı ve zamanı vardır. Fazla miktarda hareket; psikolojik olarak çok etkiler ve aksiyon, heyecan, endişe ve şiddet duygusu verir. Hareketin çok az ya da hiç söz konusu olmadığı durumlarda, durgunluk, kötü durum, sıkıntı, resmiyet ya da sahne içi anlama bağlı olarak, güçlü duygusal bir ortamın geçici olarak tüm hareketleri durdurduğu etkisi yaratabilir.

Bir film çevrimi sırasında yönetmen, bir objeden bir farlı bir objeye ya da olaya kamerayı yönetmek istediğinde, çevrinme (pan) hareketi kullanılabilir. Çevrinme hareketi, seyircinin iki obje arasındaki mesafeyi zihninde canlandırmasına yardımcı olur. Çekilen objeler ile bireyler arasında anlamlı ilişkiler kurulmak isteniyorsa çevrinme hızı yavaş ya da hızlı olarak ayarlanır. Çevrinme olayların doğal akışını bozmaz, gerçeği daha iyi yansıtır, çekimlere farklı anlamlar yükler. Bunun sebebi de insanların doğal hareketleri arasında çevrinmenin bulunmasıdır (başın hareketi). Yakınlaşma ve uzaklaşma (zoom) hareketleri ise izleyicinin dikkatini bir noktaya yoğunlaştırmak veya daha geniş bir alanı göstermek istendiğinde kullanılabilir.

Kamera hareketine karar vermek için yanıtlanacak sorular şunlardır ;

- Kamerayı çekim sırasında hareket ettirmeli mi?
- Kamera hareketine ne zaman, nerede başlanmalı?
- Yalnız kamera mı hareket etmeli?
- Konu mu hareket etmeli?
- Hem konu, hem de kamera birlikte mi hareket etmeli?

Bu soruların yanıtları, konu iyice incelendikten sonra verilmelidir. Çekim aşamasında kullanılacak kamera hareketlerini şöyle sıralayabiliriz (Megep, 2011, 57).

2.4.3.3.1. Kameranın Gövdesiyle Yaptığı Hareketler

2.4.3.3.1.1. Pan (Sağa-Sola Çevrinme)

“Panoramik” sözcüğünün kısaltması olan pan, kameranin yer deęiřtirmeden yatay alanda saęa/sola dönmesini belirtir. Pan hareketini yaparken birtek řeye dikkat etmek gerekir. Kamera pan hareketini çok hızlı yaparsa görüntüle rahatsız edici bir strobe etkisi oluşur (Brown, 2005 s.76)

2.4.3.3.1.2. Tilt (Yukarı - Ařaęı Çevrinme)

Tilt hareketi, kameranin yerini deęiřtirmeden ařaęı ya da yukarı çevrilmesi ya da kameranin dikey olarak, yukarıdan ařaęıya-ařaęıdan yukarıya doęru yaptığı hareketlere Tilt hareketi denir. Resimli taslaklar çizilirken hareketin göreceęi birkaç görüntü çizilir ve hangi resimden hangisine geçileceęini göstermek için ařaęı-yukarı doęru oklar konur.

2.4.3.3.2. Kameranın Merceęiyle Yaptığı Hareketler

2.4.3.3.2.1. Optik Devinim (Zoom)

Kameraya takılan ve optik olarak odak uzunluęu deęiřebilen bir objektifle kamerayı yerinden oynatmadan ileri veya geri hareket ediyormuş duygusu yaratılır. Kamerayı yerinden oynatmadan görüş noktasını ileri ya da geri taşır.

2.4.3.3.3. Kameranın Yer Deęiřtirerek Yaptığı Hareketler

2.4.3.3.3.1. Truck (Kaydırma)

Truck (kaydırma) hareketi kamerayı taşıyan ayaklığın (tripod) saęa-sola, öne-arkaya ya da ileri-geri hareket ettirilmesiyle yapılır. Pan ve tilt hareketinin alternatifidir. Truck'un görüntü çerçevesi üzerindeki etkileri pan ve tiltten farklıdır (Megep, 2011, S.19-20).

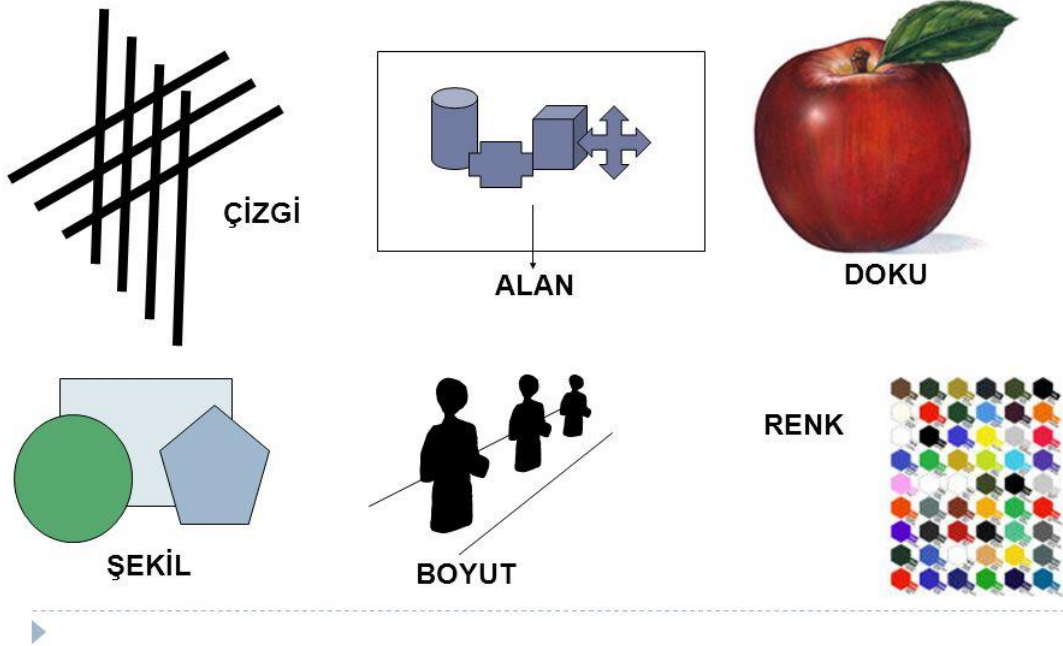
2.4.3.3.3.2. Dikey Yükseliř Düşey Alçalıř

Kameranın taşıyıcı üzerinde bulunan, hidrolikli veya mekanik bir düzen kullanılarak yukarı-ařağı düz bir hat üzerinde yaptığı harekettir. Bu hareket, psikolojik veya dramatik etki yaratmak amacıyla yapılır. Ancak bu tekniğin sıkça kullanılması doğru deęildir; diyalogların öne çıktığı sahnelerde önem kazanır (Megep, 2011, S.22)

2.4.4. Görüntü Kompozisyonunun Önemi ve İlkeleri

Göz, bazı görüntülere ilgisizce bakıp geçerken, bazılarını ise ilgiyle izler. Birçok çerçeve farklı oluşturulma teknikleriyle hemen dikkatleri üzerine toplarken, bazıları klasikmiş duygusu verir. Bazı oluşturduğumuz çerçeveler bizi duygulandırırken, bazı çerçeveler odak noktamızı belli başlı noktalara yönleltmemizi sağlar. İşte bu, görüntü kompozisyonu ile meydana getirilen bir etkidir. TV yapımlarında görüntünün kalitesi, istenen etkiyi yaratması, programın etki düzeyini ve başarısını ortaya koyar.

Tasarım Öğeleri



Şekil 11: Görsel Tasarım Öğeleri

Dış mekan çekimlerdeki çevre gerçektir. Doğal etmenlerden meydana gelmektedir. Fakat stüdyoda, birbiriyle ilgili pek çok farklı ve sunni malzemeden oluşan bir konsept vardır. Çekim yerinin ayarlanması, aydınlatma tekniği, yönetmenin bakış açıları en etkili sonuca erişmek için oluşturulur. Etkili bir konsept oluşturmak için

kameramanın şansı, karşısında kurulmuş sahne düzenine ve aksiyonların nasıl düzenlendiğine bağlıdır. Anlamlı bir görüntü elde etmek, iyi bir ekip çalışmasının ürünüdür.

Kompozisyonun planlanması: Bireyin tam anlamıyla rahatça hiçbir müdahale olmadan işini yaptığı durumlar için geçerlidir. Sanatçının tarzı, herhangi bir yolla grafikler, renkler ve yansımalarla düzenlenmektedir. Fiziksel kısıtlamalar çok azdır doğallık söz konusudur.

Kompozisyonun düzenlenmesi: Kamera ile yayın çekimleri gerçekleştirilmeden önce objeler özenli bir şekilde dekora yerleştirilir. Çekim personeli, düzenleme kriterlerine uygun şekilde gerekli dekoru, aksesuarları vb öğeleri yerleştirir. Bazen bir tane ön plan nesnesi bile kameranın çekim için uygun bir kompozisyon elde etmesine yardımcı olur. Kompozisyon oluşturulurken sıklıkla karşılaşılan bir problem ise, senaryodaki doğal ortam hissinin yansıtılabilmesidir. Gerçekleştirilen çalışmalarda ortamın yapmacık olduğu izlenimi ya da doğal algının hissettirmeden, ortamın doğal olduğu havası vermek (özellikle dramalarda) özenle oluşturulmuş bir düzenlemeyle sağlanabilir.

Kompozisyon seçme: Kamera başındaki çekim personelinin en zorda kaldığı durumdur. Kamera, görüntü yönetmeni tarafından belirlenmiş bir açıda ayarlanır. İlk olarak en önem arz eden objeyi göstermek için kameranın karşısında ne varsa görüntüler. Var olan durumlarda kameraman aşağıda sıralanan yöntemlerle kompozisyon oluşturur:

- Görüntü çerçevesi düzenleme (Kadrajda içinde nelerin olup olmayacağı belirlenir)
- Lensin görüş açısını büyütme ya da daraltma (Kullanılan lensin odak uzaklığı, görüş açısı bu açıdan sahnenin ne kadarının görüneceğini belirler.)
- Kameranın çekim yerini ayarlama (Kameranın pan-tilt hareketleri ön plandaki nesnelerin kadrajdaki konum değişikliği bunların mesafesinden daha fazla önem arz eder.)

Kompozisyon donanımsal yeterliliğe bağlı olarak, iyi görüş (göz), kabiliyet ve tecrübeyle elde edilir. Bunlardan birinin yetersiz kalışı etkili ve anlamlı kompozisyonlar

elde etmeyi zorlaştırır. Kabiliyet kişisel olarak farklılık gösterebilir ilaveten başarılı bir sonuca erişimde ilk gerekli faktördür. Tecrübe ise gerçekleştirilen çekimlerle olgunluk kazanır ve çekimler uygulandıkça bireye katkı sağlar.

“İnsan gördüğü şekilleri alışkanlığına, eskiden gördüklerine göre değerlendirir ve farkına varmadan sağlam formlar arar. Sinemada, resimde ya da bir başka plastik sanat dalında çalışan insan kompozisyon yaratırken çok zaman eserine gözlerini kısarak bakar. Bunun nedeni gözümüzün az ışıktaki temel formları daha net görmesidir. Dikkat dağıtıcı ayrıntılar kaybolacağından kompozisyonun temel yapısı, gerek çizgi, gerek ton bakımından daha rahatlıkla incelenebilir. Sahnenin parçaları arasındaki açıklık koyuluk (ton) dengesi daha iyi görülür, kompozisyonun temel çizgileri ortaya çıkar.” (Megep, 2011, s.2-6)

2.4.4.1. Renk

Kadrajın klasik bir imgeden başka bir şey olduğunu hayal edin; O bilgidir. Bilginin bazı bölümleri birey için daha fazla önem arz eder ve bu durumun öğrenci tarafından belli bir düzen içinde algılanmasını, bilginin aktarılmasının, etki yaratacak şekilde düzenlenmesini isteyebiliriz. Rengin algılanması, ışığın fiziği, fiziksel maddenin yapısını, gözün fizyolojisini ve beyinle etkileşimini, hatta toplumsal ve kültürel etkenleri ilgilendiren karmaşık bir olgudur.

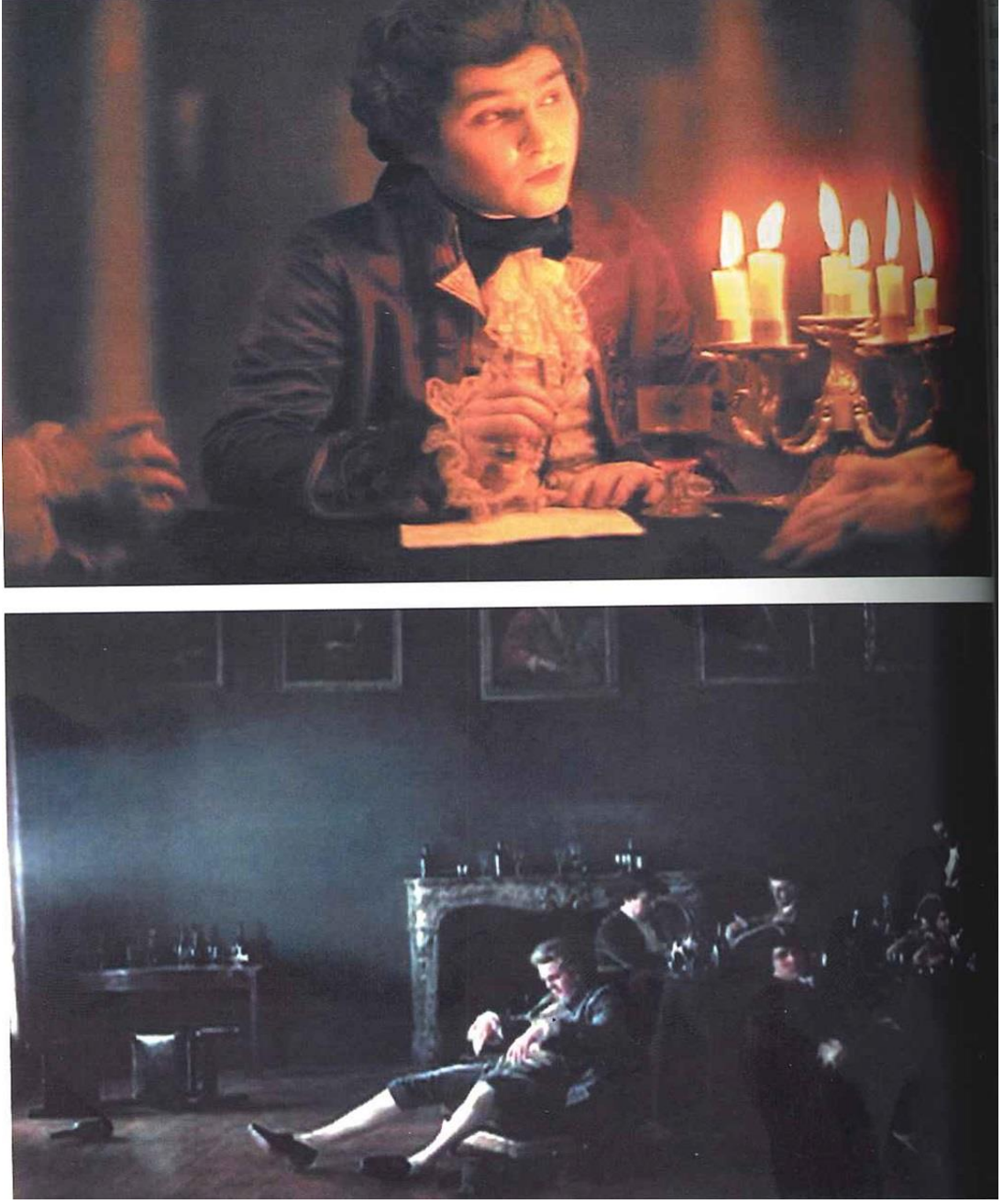
- Soyut ilişki: Rengin kendi soyut işleyişi.
- Temsil: Örneğin gökyüzü mavidir, elma kırmızıdır.
- Maddi meseleler: Doku; kireçimsi, parlak, yansıtıcı, mat, vb.
- Yan anlam ve simgeselcilik: Çağrışımsal anlamlar, bellek, kültürel özellikler, mitsel göndermeler, bayrakların, takımların renkleri.
- Duygusal İfadeler : tutkunun ateşli kırmızısı, gecenin soğuk mavisi vb.

İnsanların çoğu üç ana rengin kırmızı, yeşil ve mavi olduğunu söyleyebilir, ama çok azı onca renk içinden neden bunların ışığın ana renkleri olduğunu bilir. Bunun nedeninin cevabı, bizim gözümüzdedir. Temel olarak bir cismin rengi, ışığın o cisim tarafından emilmeyen dalga boylarıdır. Gün ışığı beyaz görünür, içinde bütün renkler vardır. Işık bir katmanlı renk sistemidir. Kendi konumuz açısından eklemeli (eklemeli)

renk sistemini tartıřacađız ama ressamıar her iki y ntemi de (Subtractive color mixing-  ıkarmalı renk karıřımı – Additive color mixing-Eklemeli renk karıřımı) bilmelidir;       resimle yansıtmaıa  alıřtıkları d nya ve yaptıkları tablolar, ıřıktan ve katmalı renk sisteminden etkilenir. Rengin 4 temel niteliđi vardır : Renk  z  (hue), deđer (Value) Renk doygunluđu (saturation ve rengin ısısı) ve ısı. İlk     fiziksel  zelliklerdir ve  ođu zaman rengin boyutları diye adlandırılır. Sonuncusu ise rengin psikolojik bir y n d r.

 ster TV, film, resim, kumař ister basılı malzeme olsun kullanılan ortam da m mk n renk dizisini etkileyebilir. Ortamın renk  z , deđer ve doygunlukla yapabilecek deđiřikliklere renk gamı denir. Monit r ve video sistemlerinde buna renk aralıđı denir (Blain, B. 2008).

Psikolojik etki: Siyah, kahverengi, koyu mavi ve koyu yeřilin yaptıđı gibi daha sıcak, daha koyu olan renkler saldırarak  ne  ıkar. Soluk renkler gerilerler. Soluk yeřil ve soluk mavi en geridedir. Soluk kırmızı, turuncu ve sarılar gerilerler ama sođu renkler kadar deđil. Sarı hafif olduđu halde, yođu olduđunda  ne  ıkar.



Şekil 12: Renk ile Duygusal İfadeler Ön Plana çıkartılıyor

Barry Lyndon filminde öne çıkan (üstte) ve gerileyen (altta) renkler. Filmin içinde ayrıık bölümler olarak görülen sahnelerde renk, sahnenin bir parçası haline geliyor. Sinematografik tasarımda rengin yarattığı anlamlar vardır. Görüntüler anlattıkları şeyi onu işaret eden simgelere başvurmadan gösterirler. Diğer bir deyişle görüntü dilinde dile getirilenin kendisi edebi boyuttaki gibi dile getirileni gösteren bir simge değildir. Yani görüntü anlattığı nesnenin kendisini gösterir. Bu bağlamda görüntü

sanatlarında renk, Seçil Büker'in belirttiği gibi filmin biçimini oluşturan parça üstü birimlerden biridir. (Vardar, 2012: 36)

Son yıllarda en çok ilgi çeken video ayarlarından biri de renk düzenleme olarak tanımlanabilir. Renk düzenleme ilk bakışta hatalı çeviri gibi görünse de aslında yapılan işlemi açıklaması bakımından daha doğru, çünkü söz hatalı bir renk yapısının düzeltilmesinden çok renklerin düzenlenmesidir. Bu işi meslek edinmiş insanlara televizyon ve film sektöründe “colorist” adı verilir. Bu kişiler genellikle özel yazılım ve donanımlar kullanırlar, ama ondan önemlisi, renk, film ve video (ve hatta bilgisayar) teknolojileri konusunda derin bilgiye sahip olmaları şarttır (Canıklıgil, 2014: 210).

2.4.4.2. Zıtlık (Contrast) ve Benzerlik (Affinity)

Görüntü oluşturulurken ana iki unsur kontrast ifadesiyle de kullandığımız zıtlık (Contrast) ve benzerliktir (affinity). Görsel unsurların birbiri içinde çatışması durumu zıtlığı, iç içe geçmesi durumu da benzerliği ifade eder. Kısaca kontrast bir görüntünün içinde yüksek ışıktan gölgeye giden parlaklık alanıdır. Biz kontrast aracılığıyla bir görüntünün tonal kalitesini yorumlarız.



Şekil 13: Görsel Öğelerde Zıtlık

Yukarıda sol tarafta yer alan görsel zıtlığın fazla olduğu bir örnektir. Burada bir gerilim havası hissettiğimizi söyleyebiliriz. Sol taraftaki benzerlikte ise tam tersi bir durum söz konusudur. Benzerlik grafiğinde aşırı benzer iki görsel alan görünmekte ve bu durumda solukluk, sessizlik, durağanlık çağrışımı yaratmaktadır. Benzer unsurların kullanımı görsel etkiyi azaltır diyebiliriz.

Etkinin artması ya da azalması belirli bir denge içinde olduklarında “görsel ritim” de istediğimiz noktaya gelecektir. Bazen yanlışlıkla kontrast olmayan nesnelerin estetik görünmeyeceği kaygısı oluşur. Aşağıda bu kanının doğru olmadığını güzel bir örneği beyaz gül görseli ile gösterilmeye çalışılmıştır. Oysa beyaz gül görselinde de gördüğümüz gibi benzerlik de zıtlık derecesinde ilgi çekici olabilir ve vermek istediğimiz duyguyu vurgulamada bize kolaylık sağlayabilir. Bu nedenle kontrast denilince sadece zıtlığı aramamalıyız.



Şekil 14: Görsel Öğelerde Benzerlik

2.4.4.3. Vektörler

Herhangi bir görüntüyü izlerken gözümüzü sürekli olarak yüzeyde gezdirerek bir nevi tarama işlemi yaparız. Belirli şekillerde görseli gözlerimiz defalarca taradıktan sonra algılarız. Tüm bu göz hareketlerine neden olan görsel öğelere vektör adı verilir. Kısaca tanımlayacak olursak üç tür vektörle karşılaşırız. Bunlar ; Grafik Vektörler, İşaret Vektörleri ve Hareket Vektörleri ‘dir.

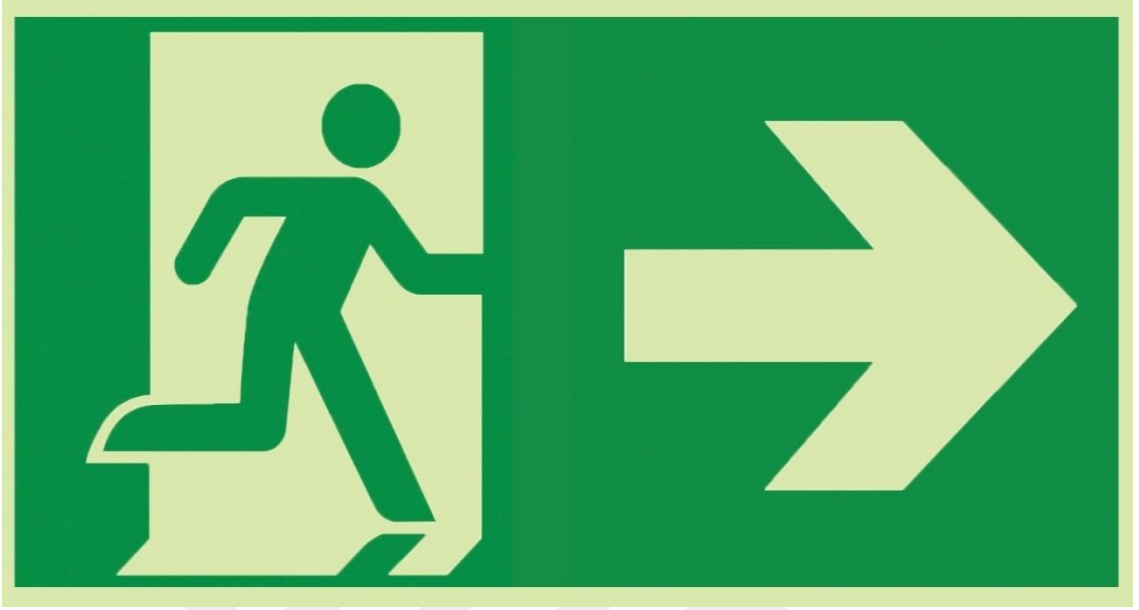
Grafik Vektörler; Şekiller, perspektif, kontrast, çizgiler, renk, ton, doku, gibi unsurlar grafik vektörleri oluşturmaktadırlar. Bahsettiğimiz öğelerden en etkilisi ve en güçlüsü çizgilerdir. Aşağıdaki fotoğrafta güçlü bir etkisi olan grafik vektör örneği bulunmaktadır. Fark edebileceğiniz üzere insan beyni ilk görüntüde öncelikle çizgileri izleyecektir. Aşağıdaki görselde grafik vektörün yanı sıra perspektif de güçlüdür ve kaçınılmaz olarak bizleri ufka bakmaya yöneltir.



Şekil 15 : Perspektif Güçlü bir Vektör Örneği

İşaret Vektörleri; Bir görselde birisi bir yönü gösteriyorsa, bir yöne doğru bakıyorsa veya basitçe görselde bir ok varsa orada bir işaret vektörü söz konusudur. Örneğin, bir

oka baktığımızda gözümüz ister istemez o yöne doğru yönelecektir. İşaret vektörleri direkt olarak algımızı yönettiğinden çok güçlü vektörlerdir (Canikligil, 2014: 214).



Şekil 16: İşaret Yönü Güçlü Bir Vektör Örneği

Hareket Vektörleri; Kadraj içerisinde bir yöne doğru hareket varsa orada çok güçlü bir vektör var demektir. Aşağıdaki örnek görselde de göreceğiniz gibi tarama yönü hareketin yönüyle aynıdır. Buradan da anlaşılacağı üzere kadrajın içindeki en önemli şey harekettir.



Şekil 17: Hareket Hissi Güçlü bir Vektör Örneği

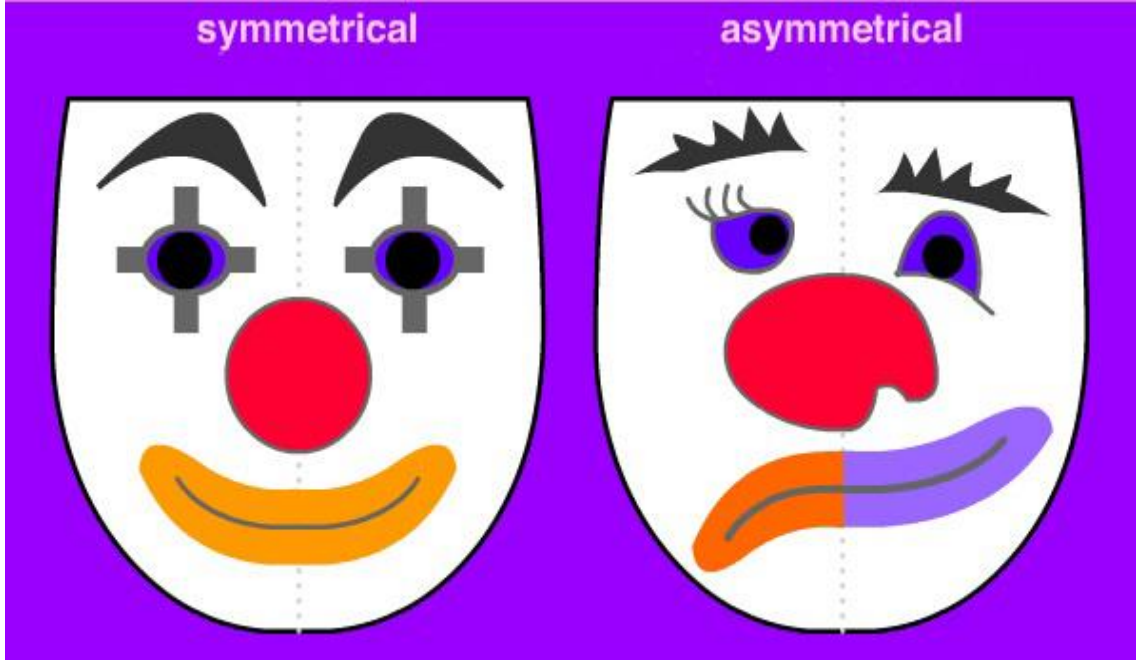
Yukarıdaki görselden de basitçe anlaşılacağı üzere insanların nereye, ne zaman bakmasını istiyorsanız oraya baktırabilir ve onları yönlendirebilirsiniz.

2.4.4.4. Denge

Bir kadrada yönetmen gibi eğitmen de görsel öğelerin belirli bir dengede durmasını sağlamalıdır. Bu kadrage içerisinde oluşturulan görsel öğelerin dengesi simetrik denge ve asimetrik denge olarak iki isimle adlandırılır.

Ekranı sağ ve sol olarak ikiye böldüğümüzde simetrik dengede sağ ve sol tamamen uyum içindedir ve ekrandaki bütün vektörler sıfırlanmıştır. Asimetrik dengede ise bir uyumsuzluk söz konusudur. Bir objenin öncelikli ağırlığını ilk olarak gözümüzün gördüğü ebatları belirler ama kadragedeki konumu, renk durumu, ve net olarak tanımının ne olduğu da bunu etkiler.

Zihnımızde somut olarak şekillenmesi için aşağıdaki görselleri detaylı bir şekilde inceleyelim.



Şekil 18: Simetrik Denge Örneği

2.4.4.5. Ritim

Görsel bir düzenlemede tekrarlanan veya benzer unsurlar düzenleme desenleri oluşturabilirler. Kadrajınızda ritim unsurunu hissettirmek istiyorsanız dikkat edeceğiniz iki önemli husus bulunmaktadır. Birincisi, mutlaka düşük seviyede diyafram kullanarak netliğin sağlanması şarttır. Oluşturulmuş bir konsept içinde düzenli bir şekilde sıralanmış objeleri çekerken öndeki obje çok belirginken arkadaki flu çıkar ise ritim duygunuz bozulacaktır. Bu sebeple düşük seviyede diyafram kullanmanız gerekli net alan derinliğini havası vermek için bu durum oldukça önem arz eder. İkinci hususu ele alacak olursak yaratmaya çalıştığımız ritimsel dengeyi bozacak farklı bir objenin çekilen görsel çerçevede yer almamasıdır. Örnek ile açıklarsak bir sınıf ortamında sıralarda oturan öğrencileri çekerken arada bir ayakta birinin gözükmesi ritim duygusunu bozacaktır.

Ritim konusunu ařağıdaki özenle seçilmiş görsellerle örneklendirerek anlatılmak istenileni daha da somut hale getirebiliriz.



Şekil 19: Görsel Ritim (aynı çerçevede bir düzen içinde oluşturulmuş kare. Bu sıralı düzen görüntüsü izleyen kişide ritim duygusu etkisi yaratacaktır).



Şekil 20: Görsel Ritim (ritim duygusu vermek istenirken başka bir nesnenin ön plana çıkarıldığı kareler.

2.4.4.6. Birlik (Bütünlük)

Birlik, çerçevedeki görsel konseptin yeterli ve eksiksiz bir biçimde tam olması ilkesidir.

Aşağıdaki Şekil 21' de güçlü kompozisyon etkisi yaratmak için çizgi renk, artı-eksi yerler, aydınlatma ve yansıma oyunu ve diğer görsel öğelerden yararlanılarak aynı esnada hem etkili hem de karmaşık bir görsel olay anlatılıyor.



Şekil 21: Birlik (Bütünlük)

2.4.4.7. Devamlılık

Gözümüz bir nesneden diğerine doğru duraklamadan geçişler yapabiliyorsa devamlılık sağlanmış demektir. Görsel tasarımcı öğrencinin odak noktasını olaya yöneltmek onu düzeninin içerisinde yoğunlaştıracak görsel devamlılığı sağlamak durumundadır. Tasarımcı tarafından oluşturulmuş görsel faktörlerin biçimleri ve ebatları arasında sağlanan benzerlikler, yinelemeler ve görsel hiyerarşi devamlılığı sağlamada etkili araçlardır.

2.4.4.8. Orantı ve Görsel Hiyerarşi

Birden fazla sayıda görsel unsuru bir araya getirdiğinizde bir orantı problemi ile karşı karşıyasınız demektir. Görsel Tasarımcı açısından orantı boyutlar arası ilişkilerdir. Bir görsel objenin tasarım içinde ki başka etmenlerle sağladığı orantısal ilişkiler algı ve iletişimi direkt olarak etkiler. Görsel hiyerarşi, kurgu içinde ki görsel faktörleri ön plana çıkarılmak istenen iletiye göre ayarlama anlamına gelir.



Şekil 22: Orantı - Uyum içerisinde Çember Oluşturmuş Kalem

2.4.4.9. Vurgulama

Özellikle Eğitim yayıncılığında görsel tasarımcı hangi görsel objeyi (fotoğraf, illüstrasyon, text) vurgulaması gerektiğine öncesinden karar vermeli son karar alındıktan sonra da her faktör üstünde birbirinden farklı vurgulama metotları (küçültme-büyütme, canlı renk, koyu renk v.b) uygulanarak en başarılı sonuca ulaşılmalıdır. Vurgulayıcı unsur konuya, öğrencinin tutumuna ve hedef kitlenin özelliklerine göre değişiklik gösterebilir. Özet olarak vurgulama; daha öncelikli algılanması gereken elemanlar ile arka planda algılanması gereken etmenler arasında sağlanacak bir işaret, ebat, renk ton ya da grafik kontrastı ile elde edilebilir. (www.solkitap.net 11.10.2016)

,

2.4.5. Sinematografik Kurgunun Ders İçeriği Hazırlamadaki Etkisi

Sinema sanatıyla ortaya çıkan kurgu kavramı televizyon programlarında hatta mobil olarak da işlev görmede gün geçtikçe daha da önem kazanmaktadır. Bu tamamen eğitimcilerce bambaşka biçimlerde yapılabilir. Bu durumun ana unsuru sayısal kurgunun çok önemli bir anlam oluşturma aracı olmasından ve yine izleyicinin dikkatini üzerinde odaklayacak, ilgiyi canlı tutabilecek bir işlev yüklenmesinden kaynaklanmaktadır.

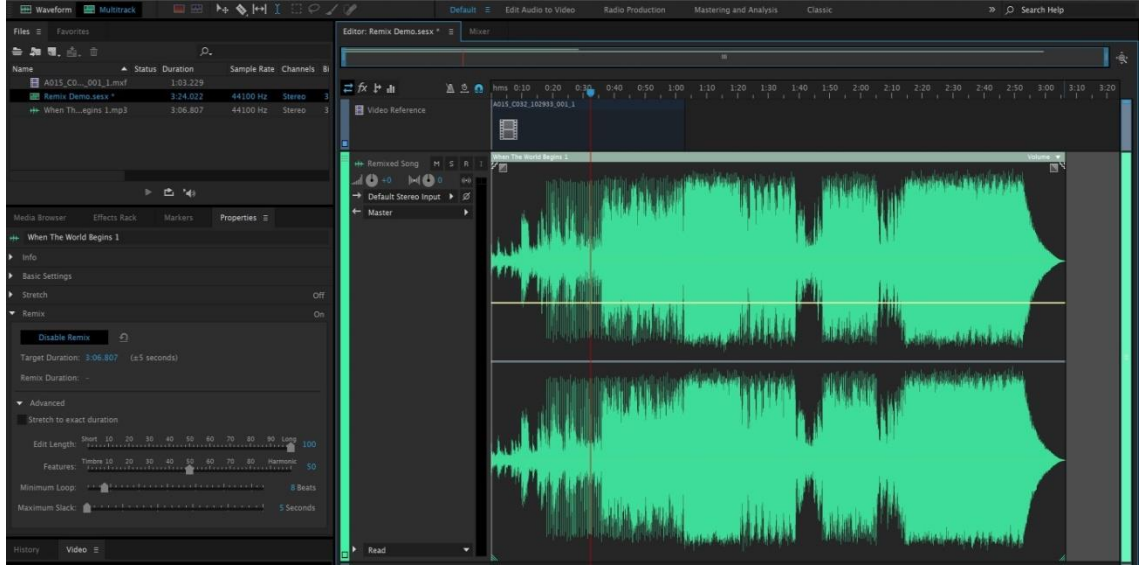
Eğitim yayıncılığında bir sahne düzeni içinde kesmeler yapmak mümkün ama bir sahneden diğerine geçiş yaparken etkileyici ve farkındalık yaratacak değişiklik etkileyici bir harekettir. Zaman diliminde (öykünün içinde geçmişteki ya da gelecekteki bir zamana) ya da mekanda (daha önce kullanılmamış bir yere) önemli bir farkındalık yaratmak isteyen ve izleyicinin eğitim yayınına olan güvenini ve inancını sarsacağını bilen genel yayın yönetmenleri ya da eğitimciler genellikle bu geçişleri hafif ve hissettirmeden yumuşatmaya çalışırlar. Sinematografik kurguda bazı temel tasarım ilkeleri ister film, fotoğraf, ister resim çizim olsun her tür görsel tasarıma uyarlanır.

Çoğu sinemacıya göre bir filmin asıl ortaya çıktığı aşama kurgudur. Çekilmiş yüzlerce , binlerce dakikalık görüntü arasından ayıklamak, yan yana getirmek, kesmek, biçmek, uzatmak, kısaltmak, yavaşlatmak hızlandırmak, üst üste bindirmek ve daha bir sürü yöntemle kendi amacınıza uygun içeriği uygun ritimle ortaya çıkarmaya çalışırsınız. (Canikligil, 2014: 184)

2.4.5.1. Sinematografik Kurguda Sesin Kullanımı

Bir Televizyon yayınında görüntü çizgisel ve ara ara çekim şeklinde, ses ise süreklilik esasına dayanarak ve dolaylı yoldan kaydedilirken, uzun bir süre ses ve görüntü senkronizasyonu çözülememiştir. Ses ve görüntü senkronizasyonu ilk olarak 1906 yılında Lee De Forest'in keşfetmiş olduğu odyon tüpü (bir levha üzerindeki sinyalin elektronik manipulasyonu için uygun bir ortam sağlayan cam tüp) ses sinyallerini, elektrik sinyallerine çevirmeye uygun kılmıştır (Monaco 2002: 123).

Bu duruma istinaden ses ve görüntünün kolaylıkla birleştirilebilme imkânı doğmuştur. Sonuçta ses ve görüntü öğeleri, filmin parçalandığı ve eklemeler yapılmak zorunda kalındığı durumlarda bile, senkronize olabildiler.



Şekil 23: Kurguda Sesin Kullanımı

Sessiz anlatım yapmak zorunda olan “sessiz sinemanın” kurgudan geçirilmeksizin görüntülere kendini aşan anlamlar yüklemesi oldukça zordur. Kurgu işlemi bu zorluğu aşmanın en önemli kurtarıcısı olmuştur. Sessiz sinema, tarihsel sürecini tamamlayıp görevini sesli filmlere devredince, sinema, sesin bu yorumlayıcı özelliğinden faydalanmaya başlamıştır ve filmlerin akıcılık ve doğallığını bozan, ses öğesinin eksikliğini durmadan tekrarlayan “ara yazı”nın işlevsel fonksiyonunu da, ortadan kaldırmıştır. Yönetmenler, ses ortaya çıkınca, önemli bir anlatım ögesi olan, “sessizliği” kullanma olanağına kavuşmuşlardır. Konuşmaların, gürültülerin aniden kesilip yerini derin bir sessizliğin alması, “sessizliğin” çok önemli bir dramatik öğe olarak kullanılması olanağını sağlamıştır. Dolayısıyla sessizliği ses aracılığıyla bozarak, “etki yaratmanın” olanağı doğmuştur (Özön 1984: 91).

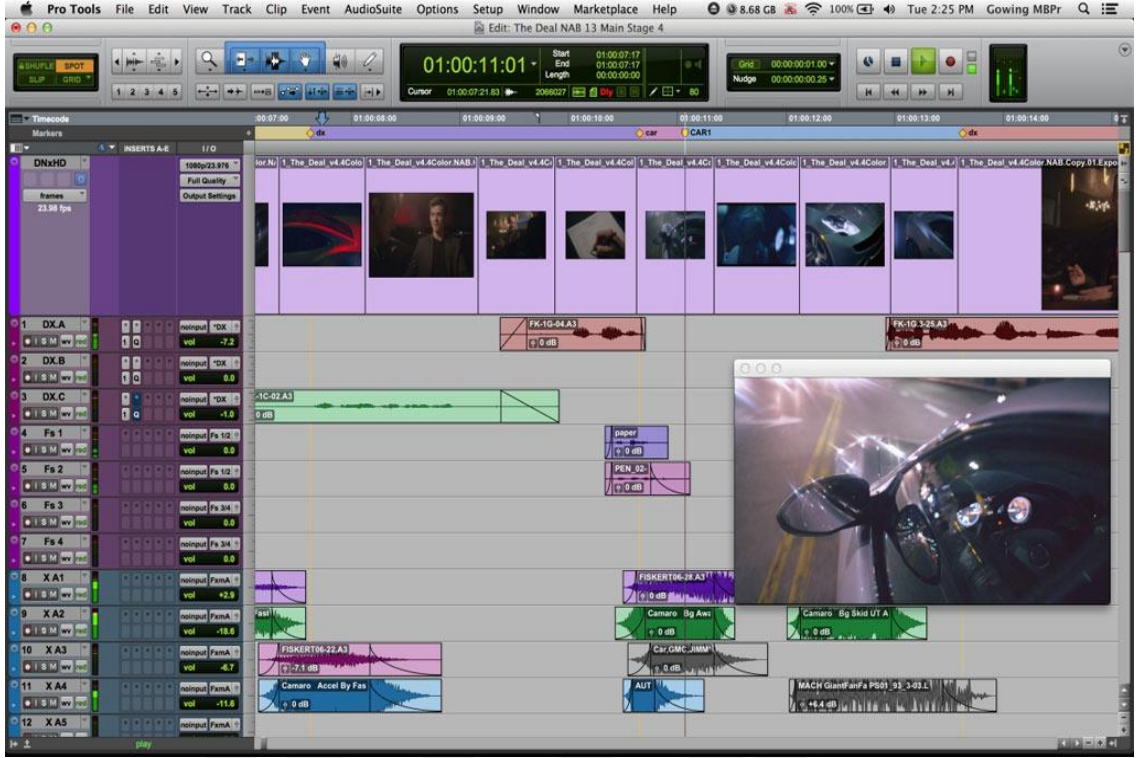
Sinematografik anlatımda görüntü kadar ses de önemli bir anlatım aracı olarak kullanılır. Ses atmosferi tamamlar duyguları yönlendirir ve gerçekçi bir atmosfer yaratılmasını sağlar. Sesin atmosfer betimleyicisi olması yanında planlar arası geçişlerdeki yönlendirici etkisiyle de belirleyicidir (Yıldız, 2014: 200).

2.4.5.2. Sinematografik Kurguda Müziğin Kullanımı

Yayın için hazırlanan bir videoda düzenlenen ve kullanılan müzik türlerini iki şekilde gruptandırabiliriz. İlki "gerçek" ikincisi ise "işlevsel" müziktir. Gerçek müzik; opera, müzikaller ya da dans filmlerinde filmin genel atmosferini denetleyen müziktir. Örneğin; oyuncu görüntüde şarkı söylüyordur fakat ona kadrajda olmayan bir orkestra eşlik etmektedir. Filmde aynı anda gerçek bir müzikle karşı karşıya kalınmıştır. Gerçek müzik filmdeki hareketleri de denetleyen bir öge olduğundan, filmin stüdyo çekim aşamasına gelmeden önce bestelenir. İşlevsel müzik ise, görüntü öğelerinin ve diyalogların yanında, onları tamamlayıcı bir öge olarak yer alır. Roqer Manvel'e göre İşlevsel müzik filmde yedi ana başlık altında ele alınır ve kullanılır. Bunlar:

- Hareket müziği
- Mekan müziği,
- Dönem müziği,
- Dramatik gerilim yaratan müzik,
- Komedi müziği,
- Duygusal müzik,
- Çizgi film (animasyon) müziği

"İşlevsel müzik, dramatik dürtüyü oluşturmak amacıyla, filmin çekiminden sonra, hatta kaba kurgusunun yapımından sonra bestelenir. İtalyan film müziği bestecilerinden biri olan Roman Vlad, beste konusunda şunları söylemiştir. "Bence bir filmin gerçek yaratıcısı, o filmin yönetmenidir, yönetmen eğer besteci olsaydı neler bestelemek istediğini düşünerek oluştururdu" (Roqer Manwell-Joihns. 54-108)



Şekil 24: Sinematografik Kurguda Müziğin Kullanımı / Montaj Esnası Ses Katmanı

2.4.6. Sinematografik Kurgunun Etkili Öğrenmedeki Fonksiyonları

Sinematografik kurgu, görsel (video) yapıtların ortaya çıkartılmasında birçok fonksiyonu yerine getirmektedir. Sinematografik kurgunun bu fonksiyonları yerine getirmesine de aşağıda ki alt başlıklar halinde belirtilen unsurlar katkı sağlar.

2.4.6.1. Mesaj Taşıma

Eğitim yayıncılığında hedef kitlesine iletmek istediği mesajları görüntülere kodlayan öğretim görevlisi için kurgu, vazgeçemeyeceği öğelerden biridir. Bütün sanat yapıtlarında olduğu gibi, bir filmde de yönetmenin anlatmak istediğinden çok izleyicilerin ne anladıklarının daha önemli olduğunu tartışmaya gerek yoktur. Bu bağlamda kurgunun gücü bir yayın içeriğinin veya filmin, “farklı anlaşılmalara, anlamlandırmalara ve anlatımlara açık olmasına olanak tanımasından gelir. Vurgulamak gerekir ise sinematografik kurgu, onu iyi kullanabilen sanatçının ya da eğitmenin elinde, mesajların açık uçlu kodlanabilmelerine olanak tanıyarak çok farklı içerikte mesajlar

taşıyabilir. Kurgunun bu özelliği, onun en önemli fonksiyonlarından biridir, çünkü kurgunun çok fazla artı değer katan bu işlevi (her izleyicinin görüntünün kodlarını kendine göre açıklaması) izleyicinin, özgür bırakılması bakımından çok önemlidir.

2.4.6.2. Devinim

İlk olarak devinim kelimesinin terimsel anlamlarına bakacak olursak ; *Alm. HandlIng; Fr. action; İng. action; Eski.T. aksiyon* tanımına göre devinim ; Bir film kuşağında sese karşı görüntü bölümünü belirtmekte kullanılan genel terim. Televizyon yayınında sese karşı görüntüyü belirtmekte kullanılan genel terimdir. Farklı bir terim anlamına bakacak olursak *Alm. Bewegung; Fr. mouvement; İng. movement; Eski.T. göre ise hareket*; 1. Dış dünyanın görüntülerini düzenli aralıklı resimler dizisi biçiminde film üzerine saptarken filmin alıcıda; böyle bir filmdeki resimler dizisini devinimli görüntülere çevirirken filmin göstericide aralı devinimi. 2. Dış dünyanın seslerini sürekli biçimde saptamak üzere filmin alıcıda; aynı seslerin okunması için filmin göstericide sürekli devinimidir. . *Felsefe Terimleri Sözlüğü*'ne göre "devinim" kelimesinin anlamları; Yer değiştirme; bir noktanın uzaydaki bir durumdan başka bir duruma geçişi; zaman içinde durum değiştirme. 2. Olabilirlikten gerçekliğe geçiş. 3. Bir ruh durumundan başka bir ruh durumuna geçiş; bir düşünce sürecinin başlaması. 4. Tarihin akışı içinde var olan düzeni değiştirmeye zorlayan " toplumsal, tinsel vb. güçlerin baskısı. *Sinema ve Televizyon Terimleri Sözlüğüne* göre ise devinim; TV yapımında işitile karşı görseli belirtmekte yararlanılan genel terim olarak tanımlanmıştır.

Sinemada, çekim (canlı fotoğraflar) içindeki objelerin devinimlerinden tamamen farklı niteliklerde olan, kurgu ile yaratılan "devinimlerden" de söz edilebilir. Kurgusal devinim ortaya çıkartılırken çekimlerden faydalanılmaktadır. Özon, kurgulanan çekimler arasındaki içeriksel yakınlığın, bu devinimin doğmasını engelleyemeyeceğini belirtmiştir. (Özon, 1984: 110).

Çekimlerin arasında, içerik yakınlığı olsa bile, çekimden çekime geçişlerde, değişik bir durumun ortaya çıkması önlenemez.

İçerik ve çekim ölçekleri gibi değişimlerin, bu devinimin etkisine hız kazandıracağı açıktır. Örnek olarak evinde dudaklarını ısırarak düşünen kadının yüz çekimi verildikten sonra, hapishanedeki kocasının görüntüsüne geçilir. Bu çekimde (aynı çekim açısı ve aynı çekim ölçeği ile) adamın yüzünde karısının yüzündeki ifade vardır ve o da dudaklarını ısırarak düşünmektedir. Bu çekimlerin kurgulanması bir devinim yaratacaktır. Bu iki çekimin arasındaki yakın bağ devinime engel değildir

Eisenstein'ın "Potemkin Zırhlısı" filminde Potemkin zırhlısının Savaş Bakanlığını topa tutmasından önceki sahnede, binanın üstündeki uyuyan ve silkelenen aslan figürlerinin arka arkaya kurgulanması örnek verilebilir.

2.4.6.3. Zaman ve Uzam

Her sanat eseri de bir zaman ve uzam içinde etkisini sürdürür.

"Kendisini algılayan biri bulunduğu sürece, devingen bir ufuktur dünyamız; bizim algıladığımız ya da tasarladığımız dünyadır, nesnel ve değişmez bir dünya değil: belki birinin dünyası olmayan dünya yoktur. Bunun sonucu olarak, dünya konusunda her türlü bilginin en azından üç etkeninin işlevi olduğu söylenebilir: dünyanın kendisi (uzam), onu ele alan özne (belli biri) ve her ikisinin de yer aldığı zaman (belli bir an). Bu üç öğeden birisinde en ufak bir değişiklik olmuşsa, dünya aynı dünya değildir artık. İster bizi çevreleyen gerçek evren söz konusu olsun, ister betimlenmiş ya da düşünlenmiş öyküsel bir evren, üç öğeden biri için doğru olan, öbür ikisi için de doğrudur. (...), uzam içindeki her yer değiştirme zamansal yapının yeniden düzenlenmesini gerektirecek, aynı biçimde, zaman içinde her yer değiştirme de uzamsal ve bireysel yapıların yeniden düzenlenmesini zorunlu kılacaktır." (Yücel, 1979:11).

Her uzamın kendine has bir yapısı ve tarzı mevcuttur. Uzam kendine has dili, aynı zamanda markanın konum göstergesidir. Bu durumu, bir bireyi caddede görmekle kendi uzamı içinde görmek arasındaki farka benzetebiliriz. Bireyin var olduğu uzam, mesela bir yatak odası, onunla ilgili daha kapsamlı, daha etkileyici ve daha kalıcı bir kanaat getirmemizi sağlar. Bu uzamın anlatın şeklini belirleyen faktörler ise; yüzey, renkler, ışık, objeler ve donatılardır. Birbiri içine girmiş göstergeler olarak tezahür eden bu faktörler, aynı zamanda o bireyle ilgili kim bağlamının da meydana gelmesini sağlarlar. "Bireyler kişisel uzamlarını oluştururken aynı zamanda diğer bireylere göre gözlemlenen farklılıklarıyla, duyguları, psikolojik durumlarıyla, beklentileriyle de

şekillendirdikleri, yoğurdukları yaşam evrenini de gözler önüne sermektedirler. ”(Zeybek, 2005: 95-117).

Filmsel zaman ve filmsel uzam doğadan alınan ve kimi zaman uzatılan, kimi zaman kısaltılan, ama mutlaka kurulan bir zaman ve uzamdır. Doğadan alınan zaman ve uzamın, yeniden yaratılmasında en önemli rol kurgunundur.

“Geçmiş zaman, içinde yaşanan zaman ve gelecek zaman birimlerinden, film yasalarına uygun bir filmsel zaman yaratılır. Kurguyla, doğadan alınan zaman ve uzam birliği yıkılabilmektedir. İzleyici; geçmiş, gelecek ve şimdiki zaman içindeki yolculukta uzamdan uzama, zamandan zamana sürüklenir. Resnais’ın, “Hiroşima Sevgilim” filminde Japon erkek, Fransız sevgilisine, başından geçen olaylardan söz ederken konuşmasına yatakta başlar, konuşma tamamlanırken kesme yapılır. Fon aynıdır. Adam, konuşmasını yatakta oturarak sürdürür. Konuşması, önceki konunun devamıdır. Yapılan kesmede fon önceki fondur. Adam ayaktadır. Konuşması biter. Görüntü dışında kalan kadının tepkileri verilmeyerek, önemsiz zaman dilimleri görüntü dışında bırakılmıştır Kurgunun bu fonksiyonuyla uzaysal zaman kırılabilmiştir” (Arijon 1993: 14).

Filmsel zaman da tıpkı filmsel uzay gibi film yapımının başlıca işlemine, yani kurguya bağlıdır. Filmsel zaman, gerçek zamandan sadece film yönetmeninin birleştirmiş olduğu selüloit parçalarının uzunluğuna bağlı olmasıyla ayrılır. Yönetmen bu ayrı ayrı parçaları birleştirerek kendine özgü bir filmsel uzay kurar. Filmsel zaman, gerçek zamandan farklı olarak, izleyicinin sezgileri ile hissedebildiği bir zaman dilimidir. Filmsel zamanda, her şey şimdiki zamanda seyircinin gözünün önünde olur ve zaman kalıpları yoktur. Filmde gelişen olaylar bir zaman süresine göre yerleştirilir. Öyküdeki, olayların gerçekleşme sırası ile filmde gerçekleşen sıra farklıdır. Önce olan bir olay sonra, daha sonra olan bir olay önce gerçekleştirilebilir (Doğan, 2004: 57).

“Kamera tarafından yaratılarak, yönetmenin istekleri doğrultusunda, ayrı ayrı selüloit parçalarının kesilmesi ve birleştirilmesinden sonra yeni bir filmsel zaman doğmaktadır. Bu, kameranın önünde meydana gelen olayın içinde geçen gerçek zaman değil, algının hızıyla belirlenen, ayrı ayrı öğelerin sayı ve süresiyle sınırlanmış olan yeni bir filmsel zamandır” (Pudovkin, 1995: 90).

2.4.6.4. Ayrım

Sanatsal kurgunun, belki de en önemli özelliği, parçalardan bir bütünün yaratılabilmesine olanak tanımasıdır. Bu, sözcüklerle şiir yaratılmasına benzetilebilir. Alan derinliğinin kurgunun bu özelliğini ortadan kaldırdığı görüşü yanlış bir yaklaşımdır. Alan derinliğinde, sanatsal kaygıdan çok, gerçeğe bağlı kalma kaygısı vardır. Welles'in, "Yurttaş Kane" adlı yapımında geniş sahnenin ve kurgu ile bütünleştirilmiş sahnelerin beraber kullanmış olması bu karmaşaya tatmin edici bir cevaptır. Welles, bu filminin bütününe geniş sahne çekimiyle veya çarpıcı kurguyla elde etmeyerek, adeta bu öğelerin farkını dile getirmiştir. Ama filmin "ayın haberleri" bölümünün kurgunun "çarpıcı fonksiyonu" ile yaratılmış olduğu gözden kaçırılmamalıdır.

Geride kalan bölümlerde (derinliğin anlatımı için uygun olduğu gözlenebilen) geniş sahneye başvurularak, adeta "kurgusal sahne ve geniş sahne birbirlerinin yerini tutamaz" denilmiştir. Bu farkı Eisenstein'in şu görüşü daha somut bir şekilde ortaya koymaktadır: "Yakın plan çekiminde görüntülenen bir hamam böceği görüntüsü, genel çekimde görüntülenen yüz filden daha korkunç görünür" (Eisenstein 1984, 14). Çünkü bu hamamböceği çekimi kurguda bir insanın yüz çekimine ardışık getirildiğinde, kurgu gözesi olarak önemli bir etki sağlayacaktır. Burada, Kevin Costner'in, başrolünde oynayarak yönetmenliğini de yaptığı ve kendisine 1991 yılında Oscar ödülüne layık görülen, "Kurtlarla Dans" filmi örnek verilebilir. 15 bin kadar buffalonun yer aldığı "Buffalo avı" sahnesi kurgu ile yaratılsaydı, büyük olasılıkla "geniş sahne" çekiminde olduğu kadar etkili olamayacaktı. Buffaloların yaralarına, can çekişme anında gördüklerinin yüzlerindeki ifadelere; avcılarının, mutluluk dolu çehrelerine kesmeler yapılmış olsaydı, yani "bütün" kurgu ile yaratılsaydı belki yine etkileyici bir sahne oluşturulabilecekti ama şölen havasındaki estetik görünümde yitmiş olacaktı. Yakın plandan çekimi yapılan "hamamböceği" görüntüsü, buffalo avı sahnesiyle kıyaslandığı zaman, "sanatsal kurgu" ile yaratılmış sahne ve "sahne derinliğiyle yaratılmış sahne arasındaki önemli görsel fark kolayca gözlenmektedir. Abisel, Sovyet sinemasının temelinde yatan güce "sinemanın yaratıcı gücü" demiştir. Yönetmen bu güçle, yani kurguyla kalıplaşmış anlamları yıkabilmekte, onarabilmekte ve aynı özdeği, tamamen

farklı bir düzen kurmak için kullanabilmektedir. Filmi ileriye götüren de bu iç güçtür (Abisel, 1989: 115).

Baudelaire’e göre, az da olsa deforme edilmemiş olan “görüntü”, çekici değildir. Görüntünün temel parçası ve temel özelliği, beklenmedik, umulmadık ve şaşırtıcı olan düzensizliktir. Görüntüler aracılığı ile düşünme “nesnelerin” devinimlerinin kavranmasıdır. Devinimin, diyalektik tözüyse “çatışma” düşüncesindedir. Kurgunun en temel görevi de, bu iç çatışmayı yaratmasıdır. Kurgunun yaratıcılıktaki bu katkısına dikkat çeken Öngören, kurgu aracılığı ile bir filme, baştan aşağıya daha etkileyici bir hava yaratılabileceğini söylemiştir (Öngören, 1993,136). Yeterli kurgu malzemesi (çekimler) olmaksızın yönetmenin özgürce seçme yapabilmesinin olanağı yoktur. Çünkü sanatla tekniğin birleştirilmesinin koşulları eldeki çekimlerin tanıdığı olanaklara bağlıdır (Öngören, 1976: 169).

Kurgu, salt kurgunun teknik yönlerini öğrenerek kurgu masasına oturmuş (yaratıcılık yönü olmayan, yani çekimlerin yerlerini sınayarak, onlara, yeni anlamlar yükleyerek, bunu yaparken, bağımsız karar vererek, ortaya yaratıcılık koyamayacak) birine teslim edilmeyecek kadar ciddi bir iştir. Dmytryk, filmlerin mükemmelliğe yaklaşabilmesinde yaratıcı kurgunun en az, çekim teknikleri ve öykü kadar önem taşıdığını belirtmiştir (Dmytryk, 1984: 11)

Kurguyu sinemanın temel taşı olarak gören Eisenstein’ın görüşü Wajda’nın görüşünün önceleyenidir. Eisenstein, yönetmenin hayal dünyasına kurgusal açıdan yaklaşarak: “Yeteneği olanlar için kurgu, bir öyküyü anlatmada en güçlü düzenleme aracıdır” (Eisenstein, 1984: 123) diyerek, yaratıcılık konusunda söylenebilecekleri özetlemiştir.

2.4.7. Uzaktan Eğitim Yayıncılığı ve Sinematografik Kurguda Teknolojik Gelişmeler

2000’li yıllardan sonra video ve bilişim teknolojilerindeki köklü değişimlere ve gelişimlere bağlı olarak eğitim yayıncılığında da önemli değişiklikler gözlemlenmektedir. Bu gelişmeler iletişim tekniklerinin, TV ve yayıncılık modellerini hızlı bir şekilde kapsamıyla, akabinde etkilemesiyle meydana gelmektedir. Kayıt formatları, bilgisayar ortamalı sayısal kurgu üniteleri, video otomasyon sistemleri, içerik veya video boyutu küçültme teknikleri, yayın frekansları ve uyduları, TV çıkış formatları çok hızlı gelişerek yayılan internet üzerinden TV yayıncılığı gibi gelişmeler söz söyleyebileceğimiz ilerlemelerdir.



Şekil 25: Uzaktan Eğitim Yayıncılığı Stüdyo Genel görünüm

“Geleneksel Televizyon Yayıncılığının sayısal ve interaktif bir hale dönüşmüş ve daha da ilerlemekte olduğu görünmektedir. (Wang, 2003: 151).

Wang’ın 2003 yılında kısaca vurguladığı durumu 2016-2017 yıllarında incelediğimizde televizyonun internet ile bütünleştiğini ve evlerimizdeki TV setlerinin demode olduğunu ve yerini etkileşimli Web Tv’lerin aldığı bununla birlikte eğitim yayıncılığında köklü değişiklikler olacağının habercisi olduğunun kanıtıdır.

Bugün ki yayıncılık sektörüne baktığımızda üretim ve yayın sistemlerinde sayısal ses ve video teknolojilerinin çok değiştiğini ve yaygınlaştığını görmekteyiz. Günümüzdeki eğitim yayınına baktığımızda görsel ile işitsel kalite yüksek ve gittikçe artan izleyici beğenilerini karşılayacak şekilde çok çeşitli materyal sunumuna uygun şekilde yayın malzemelerine gereksinim duyulmaktadır.

Eđitim yayıncılıđı sürecine hizmet eden üretim araç gereçlerinin hız, estetik, beklentiler ve güvenilirlik açısından değerin artırılarak geliştirilmesi eğitimcilerin ve yayın sektöründekilerin istekleri doğrultusunda üretim ve yayın standartlarına yeni şekiller katmaktadır. Yukarıda özetle anlatmak istenilen sürece bađlı olarak uzaktan eğitimciler ve yayıncılar açısından endüstriyel ve örgütsel anlamda, öğrenciler açısından ise içerik kalıpları bağlamında teknoloji tabanlı köklü değışimler gerçekteşmektedir.

Eđitim yayıncılıđında video sıkıştırma formatlarını ele alacak olursak video donanımlarının sayısal video verilerinin iletilebilmesi ve izleyiciye ulaştırılarak yayınlanabilmesi için en küçük boyutta ve en hızlı iletilebilecek biçimde sayısal video verilerinin orijinal halinden daha düşük bit ile anlatılması şekline video sıkıştırma işlemi denilmektedir. Sıkıştırma yöntemindeki en büyük ve aşılması gereken zorluk ilk olarak; video verisini orijinal haline sadık kalarak formatını değıştirmek ikinci olarak ise video verisini en az yer kaplayacak şekilde sıkıştırmaktır.

Eđitim yayıncılıđının ve yayın sektöründekilerin geleceklerinin oluşmasında sayısal video tekniklerindeki ve bu bilgi çağının vazgeçilmezi olan internette dahil olmak üzere ađ teknolojileri ile birbirine bağlanmış hizmetlerdeki değışimler ve gelişmeler gittikçe daha da net olarak görünür hale gelmiştir. Sayısal tekniklerle veri işleyen ve yöneten sistemlerin görüntü, ses olarak içerik üretiminde artık izleyicinin beğenisi açısından “kurgu” çok önemli bir başlık olarak yayıncılık sektöründe yerini almıştır. İçerik üretim yöntemleri çok hızlı bir şekilde değışkenlik ve çeşitlilik göstermeye başlamış “sayısal kurgu” ile her konu üzerinde hız ve zamandan kolayca tasarruf edilerek içerik üretim zincirinin akışı “sinematografik kurgu” ifadesiyle zenginlik kazanmıştır.

Yayıncılıđın işleyiş sürecinden sonra günümüzde yayıncılık sektöründeki girişimciler ve profesyoneller için ayrı bir sektör haline gelen ve tasarım konusunda çok ciddi bir önem kazanan ‘Sinematografik Kurgudaki Teknolojik Gelişmeler’ aşağıda özet olarak ele alınacaktır:

Sayısal Kurgu artık daha da özelleşerek detaylı hale gelmiştir. Sinematografik kurgu ile artık hedef kitlenin potansiyel durumuna ve özelliklerine göre içerik tasarımına gidilmeye başlanmıştır. Konunun daha somut bir şekilde anlaşılabilmesi için

yayıncılık sektöründe sinematografik kurgu uzmanı olarak 20 yılı aşkın süredir alanında hizmet veren Zebra Film sahibi ve Öğretim Görevlisi Canberk BENLİ Sinematografik kurgudaki teknolojik gelişmeleri ve eğitim yayıncılığı sektöründeki işleyişi tarafımıza etkili bir şekilde sunmuştur.

Aşağıda Öğretim Görevlisi Canberk Benli tarafından Sinematografik kurgudaki değişimler ve gelişimler olduğu gibi paylaşılmaktadır.

Kurgu süreci 6 (altı) ana başlık halinde ele alınmak zorundadır. Kurgu birbirinden bağımsız bu 6 (altı) ana işin bir araya gelmesiyle oluşur. Yayıncılık ve Kurgu sektöründe bu sürece “Workflow” denilmektedir. Somut bir örnek ile zihninizde canlandırarak olur isek bu işleyiş süreci evimizin mutfağında ortaya tek bir yemek çıkarmak için birbirinden bağımsız birçok işin yapılması gerektiği ve bir iş eksik olur ise bu sürecin eksik kalması akabinde de ortaya çıkan yemekte bir tat eksikliğinin oluşmasına neden olmaktadır. Örnekteki vurgulanan işleyiş durumu kurguda da aynı özelliktedir. Bu işleyişte bir başlık eksik olursa bu süreç eksik kalıyor ve hatalı sonuç doğuruyor.

Dijitalleşmenin gereği böyle bir iş akışı ortaya çıkmıştır. Şimdi ana hatlarını ele alarak bu iş sürecine bir göz atalım;

- 1- Çözünürlük,
- 2- Kurgu,
- 3- Orijinal Media / Proxy Media birleşimi,
- 4- Color Correction
- 5- Color Grading
- 6- Dağıtım (TV, Web, VR, Facebook vb.)

2.4.7.1. Çözünürlük – Kurgu - Orijinal / Proxy Media Birleşimi

Kameraların çekim – sıkıştırma formatlarına bağlı olarak kurgunun iş akışı değişti. Kurgunun yapılacağı yazılıma/programa kurgulanacak içerikleri en yüksek çözünürlüklü ham hali ile depolarız kurgu esnasında ise çalışma şeklini seçeneklerden biz seçeriz. Seçeneklerde Orijinal media (Çözünürlük en yüksek) ile mi yoksa Proxy (Çözünürlüğü düşürülmüş) meta/data şeklinde çalışarak yüksek performans elde ederiz.



Şekil 26 : Kurgu Aşamasında Çözünürlük Tercihinde “Original” Video
Seçeneğinin Seçilmesi

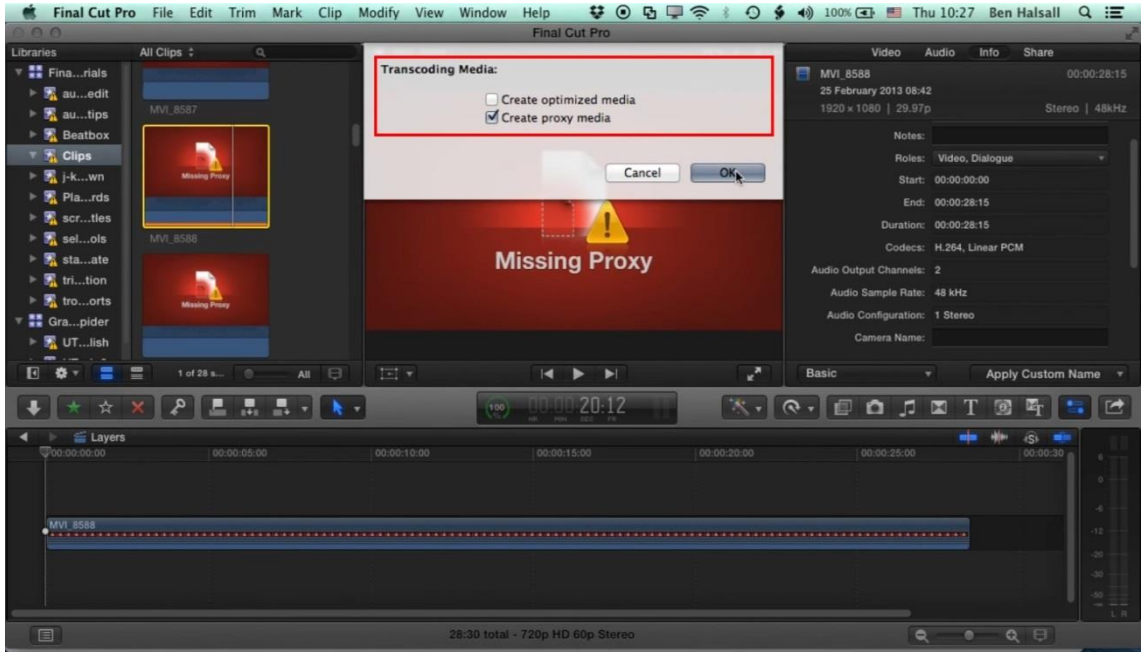
Yukarıda Resim’26 da görüldüğü üzere Kurgu aşamasında MEDIA kısmından Optimizal / Original seçeneği seçilir ise Yüksek boyutlu videolar ile çalışma yapılır.



Şekil 27 : Kurgu Aşamasında Çözünürlük Tercihinde “Proxy” Video
Seçeneğinin Seçilmesi

Yukarıda Resim 27’de görüldüğü üzere Kurgu aşamasında MEDIA kısmından “Proxy” seçeneği seçilir ise ham videonun düşük boyutlu versiyonu ile görüntü kalitesi kaybı yaşanmadan yüksek performanslı ile çalışma yapılır.

Proxy seçeneği ile bilgisayarda kasılmalar, ram destek ihtiyacı ve her türlü donanım artırımı sorunu büyük ölçüde giderilmiş olur. Bu halde hiçbir görüntü kaybı yaşanmadan yüksek performans sağlayarak yüksek kalitede görüntüler ortaya çıkarılır.



Şekil 28: Kurgu Aşamasında “Proxy” Seçiminin Onaylanması

Proje dosyanızı “FILE - TRANSCODING MEDIA (Kod çözücü medya)” bölümünden seçerek çalışma şeklinizi belirleyebilirsiniz.

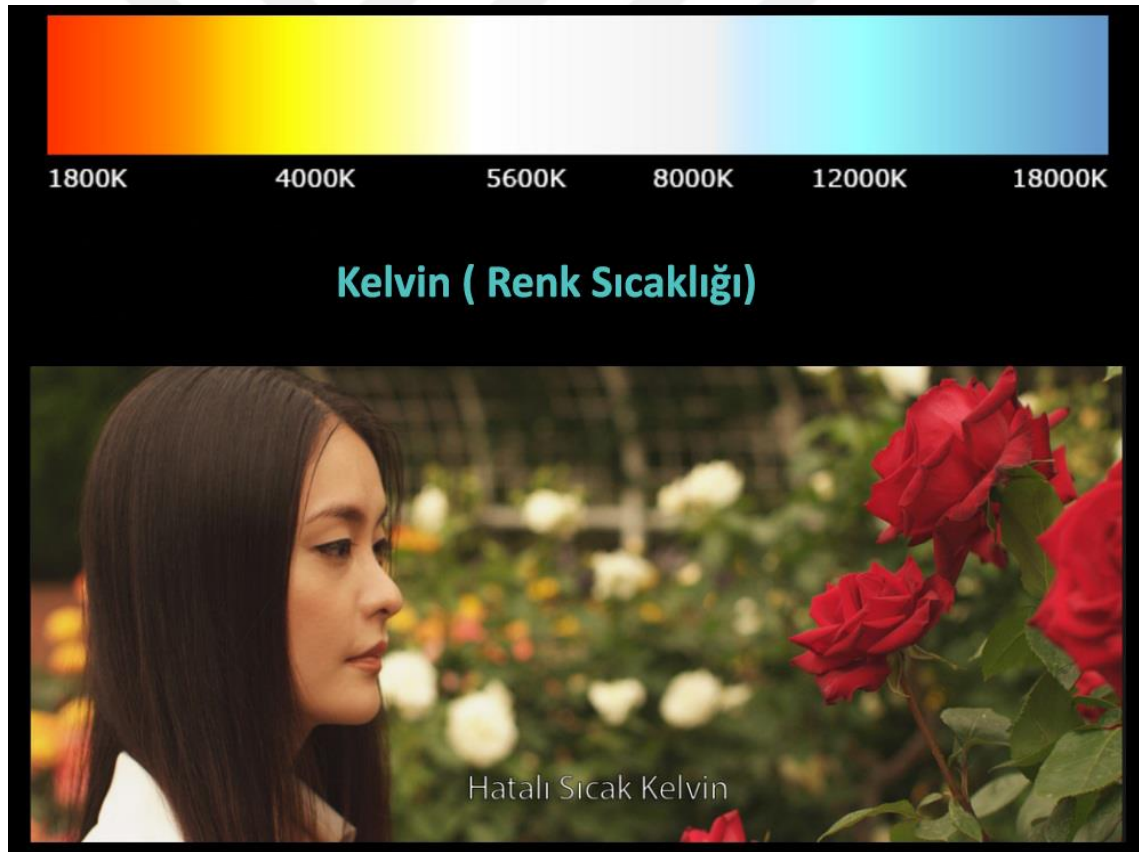
2.4.7.2. Color Correction ve Color Grading

Günümüzde dijital yazılımlar sayesinde görseller üzerinde renk düzeltmeleri artık daha kolay ve pratik şekilde yapılmaktadır. Konumuz üzerinden örneklendirecek olursak ; Eğitim yayını esnasında kamera çekimi ya da yanlış filtre kullanımıyla meydana gelen hatalar günümüzde sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Dijital kameralarda

geçerli olmak üzere gündüz çekimlerinde yanlış kelvin ile ya da düşük-yüksek diyafram değerleri kullanımı sıkça rastladığımız hatalardır.

Görüntüdeki bu ölçüleri dengelemek ve düzenlemek için artık mobil kullanım versiyonlarıyla bile hayatımızda yer edinmiş yazılımlar/programlar düzeltme yapmamıza olanak sağlamaktadır. Renk düzeltme işlemine girmeden önce Video kurgusunun bitmiş ve Render'ının (birleştirme) alınmış olması gerekmektedir. Kurgusu tamamlanmış videoda önceki veya sonraki planlardaki içeriklerde renk düzeltmeleri artık mümkün hale gelmiştir.

Görseller üzerinde sık rastlanan hatalardan birisi “*Kelvin derecesi*” (Sıcak veya soğuk kelvin) hatalarıdır. Kullanılan programlar/yazılımlar üzerinde doğru kelvin seviyeleri ayarlanarak düzeltmeler yapılır. (Benli, 2017)



Şekil 29: Hatalı Sıcak Kelvin Kullanımı



Şekil 30: Hatalı Soğuk Kelvin Kullanımı



Şekil 31: Doğru Oranda Kelvin Kullanımı

Yukarıda ki görseller ile renk sıcaklığı hatasını vurgulamış olduk. Bu düzeltmeler ile görseller tekrar sıcak veya soğuk renk değerlerine kavuşurlar böylelikle doğru renk elde edilmiş olunur.

Yanlış oranda Kelvin kullanımlarının yanında düşük (under expose) ışık ve patlak (over expose görseller de Color Correction yazılımlarıyla normal seviyeye getirilerek giderilebilir.

Ders içeriği hazırlayacak bir eğitiminin ya da kurgucunun temel ışık kurallarını bilmesinde çok büyük fayda vardır. Oluşturacağı her materyale ya da daha önceden oluşturulmuş içeriğe ışık ve aydınlatma tekniklerini kullanarak farklı ve etkili psikolojik anlamlar yükleyebilir. Aşağıdaki görselde örnek bir Color Correction yazılımındaki Renk Tekerleği gösterilmiştir.



Şekil 32: Örnek Bir Renk Tekerleği

Sıkıştırmasız çekim süreçlerine bağlı olarak Color Grading çok önem kazandı. Color Grading / Renk Sınıflandırmasına değinecek olur isek; Color Grading Sinematografinin olmazsa olmaz en büyük parçasıdır. Bir görüntü üzerinde duygular, hisler ortam ve psikolojik etki gibi faktörleri ön plana çıkarmasıdır. Hayal gücü ve renkte sınırların olmaması duygulara yönelik içerik tasarımında çok etkili olmuştur. Tasarımın öncesinden verilecek etkiye göre kullanılacak materyal hazırlık çalışmalarına başlanır. Color Grading ile görüntüde hayranlık duygusu üst seviyede yaratılmak istenir.

Color Grading türlerine bakacak olursak ; Tasarım oluşturmak isteyen eğitimci Renk dillerini profesyonelce kullanabilecek seviyede olmalıdır.

- İçerikte mizahi öğe olarak kullanılacak bir materyal tasarlanacaksa görsel canlı ve doğru renklerle renklendirilir.

- İ erikte hedef kitleyi gerecek ya da korkutacak bir g rsel olu turulacaksa g lgeler daha koyu ve mavi renk tonu ağırlıklı olarak kullanılmalıdır.
- Hedef kitlede i ten bir etki yaratma (dram) isteniyorsa i eriklerde cansız s n k renkler ağırlıklı kullanılır.

Renk operat r  (colorist) olarak sekt rde uzman olarak g rev yapan Cezmi Karda  “Color Grading renk evreninde sınırlar yoktur, renklendirme yaparken sadece hayel edin” demektedir.

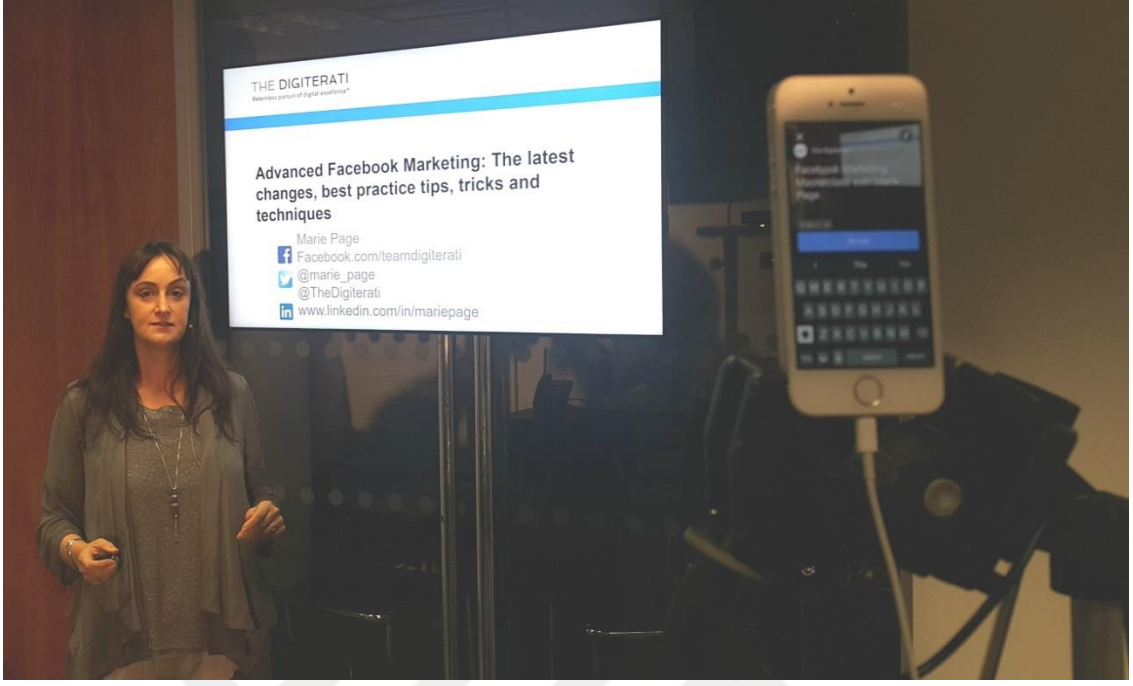
2.4.7.3. Dağıtım (Tv, Web, VR, Facebook...)

Sinematografik kurgu (digital workflow) s reci tamamlandıktan sonra son a amadaki i lem “Dağıtım” konusudur.  ıkı  dağıtım formatlarının deėi mesi ve  nem kazanması dağıtım  eklini de haklı olarak etkilemi tir. Bitmi  bir i i nerede ve nasıl g stereceksiniz ? Hangi Aspect (Ratio- er eve oranı) ? Bu sorular ile hedef kitlenizin yapısına g re bir yayın servisi yapmı  olacaksınız.

Son yıllarda kitle ileti im ara larının hızlı  ekilde yaygınla masıyla bilgiye ula ımda da farklılıklar kendini g stermi tir. Eskiden sadece Tv vardı  imdi ise Sosyal Medya (Facebook)  zerinden Canlı yayın olarak ders yapılabilir. Hangi Aspect (Ratio-  er eve oranı) sorusuna gelecek olur ise 16/9  ekim formatı artık mazi oldu denilebilir.



 ekil 33 : Facebook’dan Canlı Yayın Aray z .



Şekil 34: Sosyal Medya Üzerinden Canlı Yayın Çekimi.

3. BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ UZAKTAN EĞİTİM MERKEZİ SİSTEM İNCELEMESİ

(Bülent Ecevit Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi
Yönetmeliği doğrultusunda)

3.1. BEÜ UZEM' İN KURULMASI

Bülent Ecevit Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi (BEUZEM) 26 Mart 2011 tarihinde kurulmuştur. Kuruluşundan itibaren hızlı ve kaliteli bir gelişim sergileyen BEÜUZEM kısa sürede büyük bir öğrenci potansiyeline sahip olmuştur. Halen faaliyette olan Hemşirelik Lisans Tamamlama (HELİTAM) Programı ve İşletme - İktisat Tezsiz Yüksek Lisans Programları mevcuttur. Ayrıca yakın zamanda açılması planlanan sertifika programları ve kurs programları da bulunmaktadır.

3.2. BEÜ UZEM'İN MİSYONU

Öğrenci odaklı eğitim, araştırma ve uygulama faaliyetleri çerçevesinde, şimdiki zamanın ve geleceğin ihtiyacı olan kaliteli bireylerin yetiştirilmesi amacıyla internet teknolojilerine dayalı uluslararası standartlarda çalışmalar ortaya koymaktır.

3.3. BEÜ UZEM'İN VİZYONU

Uzaktan eğitim yöntemi ile sunulan eğitim uygulamalarında program kalite ve öğrenci olanakları bakımından uluslararası düzeyde söz sahibi olmaktır.

3.4. BEÜ UZEM'İN AMACI VE FAALİYET ALANLARI

Bülent Ecevit Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi'nin amacı; bilişim teknolojileri destekli uzaktan eğitim faaliyetlerini planlamak, ulusal ve uluslararası eğitim ihtiyaçlarını giderecek uzaktan eğitim çözümlerini tasarlamak ve yürütmek, uzaktan eğitim konusunda araştırma faaliyetleri yapmak ve araştırma sonuçları ışığında eğitim faaliyetlerini sürekli iyileştirmektir.

Bülent Ecevit Üniversitesi Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi Yönetmeliğinde bulunan amaçlar ve faaliyet alanları aşağıdaki gibi belirtilmiştir:

Merkezin amacı;

- a) Uzaktan eğitim alanında ilgili araştırma ve geliştirme faaliyetleri ile yayınlar yapmak,
- b) Önlisans, lisans ve lisansüstü eğitimindeki e-öğrenme temelli ders ve programlar ile faaliyetleri düzenlemek ve kurumda verilmekte olan dersleri e-öğrenme ile desteklemek,
- c) Teknolojinin sağladığı çoklu ve etkileşimli ortam imkanları ile eğitim ve öğretimin başarı düzeyini yükseltmek,
- d) Uzaktan eğitim yoluyla program bitişi sonrası eğitim programları düzenleyerek mesleki bilginin tazelenmesine destek olmak,
- e) İhtiyaç duyulan alanlarda tüm öğrenme ihtiyacı olan bireylere yönelik diploma ve sertifika programları düzenleyerek bilgiyi topluma aktarmak ve hayat boyu öğrenim ilkesini topluma kabul ettirmek,
- f) Bilişim ve iletişim teknolojileri destekli uzaktan eğitim faaliyetlerini planlamak, diğer programlarla işbirliği içerisinde ulusal ve uluslararası eğitim ihtiyaçlarını giderecek uzaktan eğitim çözümlerini tasarlamak ve yürütmek,
- g) Kamu kurum ve kuruluşları ile özel sektör kuruluşlarının eğitim programlarını e-öğrenmeye uyarlamalarına ve uzaktan eğitim sistemleri geliştirmelerine katkıda bulunmak,

h) Merkezin bilgi hafızasını ilgili kurum ve kuruluşlara aktarmak.

Merkezin faaliyet alanları:

- a) Üniversite bünyesinde uzaktan eğitim yoluyla yürütülecek önlisans, lisans ve lisansüstü eğitim programları için gerekli teknik ve öğretime ilişkin alt yapıyı sağlamak,
- b) Uzaktan eğitim konularında araştırma ve geliştirme çalışmaları ve yayınlar yapmak,
- c) Üniversite tarafından yürütülmekte olan internet destekli öğretim çalışmaları için ders içeriklerini hazırlamak,
- d) Gerçekleştirilecek projelerde ihtiyaç duyulan yazılım otomasyonlarını ve ders içeriklerini gerçekleştirmek, bu konularda danışmanlık yapmak ve gerekli koordinasyonu sağlamak,
- e) Bilgi toplumuna geçiş sürecinde Türkiye'nin kalkınmasına ve gelişmesine yardımcı nitelikteki eğitimlerin e-öğrenme vasıtasıyla yaygınlaştırılması için bilimsel ve teknolojik araştırmalar yapmak ve önermek,
- f) Uzaktan eğitim ile ilgili araştırma ve uygulamalarda yurt içindeki ve yurt dışındaki kuruluşlarla işbirliği yapmak.

3.5. BEU UZEM'İN ALT YAPISI

BEUUZEM ana yerleşkeden uzaktaki bireylerin öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak için de çeşitli uygulamalar geliştirebilecek alt yapıya sahiptir. Senkron ve asenkron uygulamalar kapsamında 100 megabayta varan bant genişliklerinde ayrı sunucular kullanılmaktadır. Yüksek kalite ve son teknolojilerle oluşturulan ses ve video stüdyoları mevcuttur. Stüdyolar aracılığı ile öğretim elemanları öğrencilerine yönelik eğitsel materyaller oluşturabilmekte ve yayımlayabilmektedir. Ayrıca sanal sınıf platformu ile canlı dersler sunulabilmektedir. Sanal sınıflar aracılığı ile öğretim elemanları ile öğrenciler sanal platformda bir araya gelmektedirler.

Bu platformu kullanan öğrenciler ilgili oldukları derslerin kayıtlarını web üzerinden istedikleri zaman ve yerde takip edebilmektedirler. BEUUZEM eğitim

teknolojisi alanında arařtırmalar yaparak ve bu alandaki geliřmeleri takip ederek kaliteli bir uzaktan eęitim iin gerekli tm teknolojik altyapıyı hazırlamaya ve sunmaya devam etmektedir.

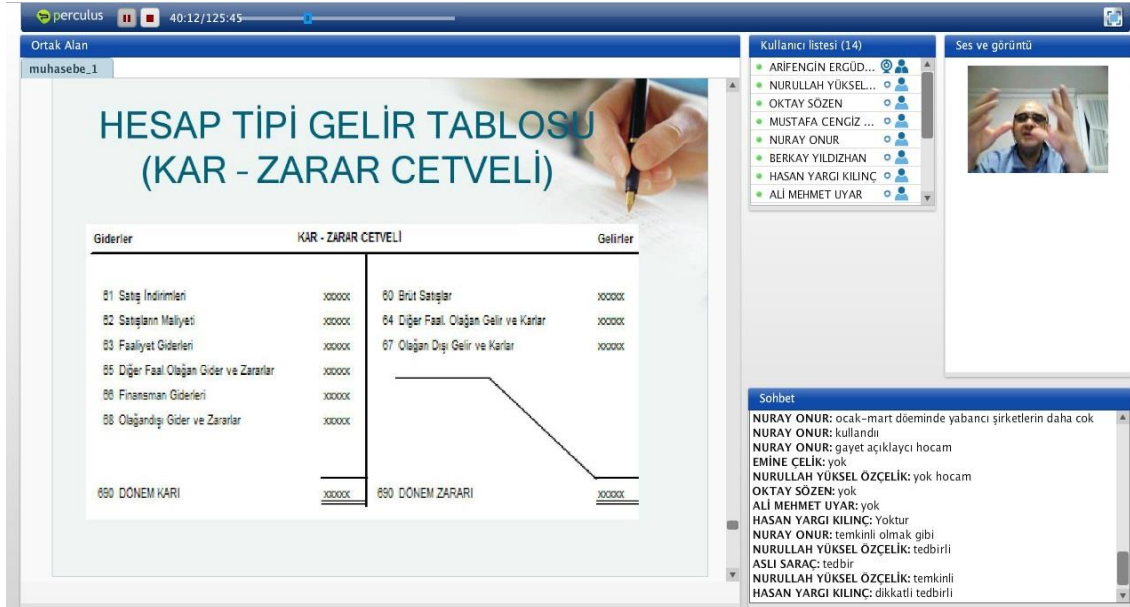
3.6. BE UZEM’İN UYGULAMA YNTEMLERİ

3.6.1. Alms

Blent Ecevit niversitesi ęretim Ynetim Sistemi sistemi olarak hizmet alımı řeklinde Advancity firmasına ait ALMS sistemi kullanılmaktadır. ALMS sisteminde 13.04.2017 itibariyle aktif olarak 14910 ęrenci 144 ęretim yesi bulunmaktadır. ęrenciler <https://ue.beun.edu.tr/> adresinden ęrenci numaralarını ve řifrelerini yazarak ; ęretim yeleri sicil numaraları ve řifrelerini yazarak sisteme girmektedir. Tm canlı ve cansız dersler alms sistemine baęlanarak iřlenmektedir.

3.6.2. Canlı (Senkron) Ders Sanal Sınıf Programı (Perculus)

ALMS’de sanal sınıf aktivitesi aarak canlı dersler yrtlmektedir. Perculus programı kullanılmaktadır. Perculus programı ALMS’ye tamamen entegredir. BE UZEM perculus sisteminde aynı anda 1000 kiři 10 canlı sınıf hizmeti verilebilmektedir.



Şekil 35: Perculus Canlı Ders Ekranı

3.6.3. Cansız (Asenkron) E-ders Programı (Articulate Storyline)

Öğretim üyeleri tarafından ses kaydederek hazırlanan Microsoft Powerpoint ses sunuları uzem teknik personeli tarafından Articulate Storyline programı kullanılarak e-ders cansız ders paketleri haline dönüştürülmektedir. Sonrasında ALMS sistemine e-ders aktivitesi şeklinde yüklenmektedir.

3.7. SAYISAL VERİLERLE EĞİTİM FAALİYETLERİ

3.7.1. İşletme Tezsiz Yüksek Lisans Programı

İşletme Uzaktan Öğretim Tezsiz Yüksek Lisans Programı (e-MBA) kurumların her düzeyinde görev yapan ve bilgilerini yenilemek, güncelleştirmek isteyen profesyonellerle, kariyerini geliştirme çabasında olan üniversite mezunlarının katılabileceği çağdaş ve etkin bir işletme yüksek lisans programıdır. Programda 10 öğretim üyesi Perculus sanal sınıfı kullanılarak sekron (canlı) ders vermektedir. Programda mevcut ders sayısı, biri dönem projesi olmak üzere 10'dur. 2016-2017 Bahar

Döneminde dersler 6 öğretim üyesi tarafından verilmekte olup mevcut öğrenci sayısı 55'tir.

3.7.2. İktisat Tezsiz Yüksek Lisans Programı

İktisat Tezsiz Yüksek Lisans Programı, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanarak, öğrencinin bilimsel araştırma yapma konusunda gelişimini, bilgiye en doğru şekilde erişimini, bilgiyi değerlendirme ve yorumlama yeteneği kazanmasını amaçlamaktadır. Belirtilen amaç kapsamında uygulanacak başlıca yöntemler; canlı ders saatleri, ödevler, tartışma, konuları ve mesajlardır.

Uzaktan eğitim tezsiz yüksek lisans programlarında, yüksek lisans öğrencilerinin ulaşması hedeflenen üst düzey bilişsel becerilere (analiz, sentez, değerlendirme) sergilemelerine olanak tanıyacak aktiviteleri asenkron ve senkron iletişimler kullanılarak yoğun etkileşimli uzaktan eğitim modeli içerisinde ulaşmaları sağlanacaktır.

Programda 6 öğretim üyesi Perculus sanal sınıfı kullanılarak senkron (canlı) ders vermektedir. Mevcut ders sayısı 6 tanesi seçimlik 1 tanesi dönem projesi olmak üzere mevcut ders sayısı 11'dir. 2016 -2017 Bahar döneminde bulunan 4 adet ders , 4 adet öğretim üyesi tarafından verilmektedir. 2016-2017 Bahar Döneminde 21 öğrenci öğrenim görmektedir.

3.7.3. Ortak Zorunlu Dersler

Bülent Ecevit Üniversitesinde verilen Ortak Zorunlu Derslerden Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi I, Türk Dili I, Yabancı Dil-I dersleri 2014-2015 Güz Dönemi'nden itibaren; Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi II, Türk Dili II, Yabancı Dil-II dersleri 2014-2015 Bahar Dönemi'nden itibaren; tüm fakülte, yüksekokul ve meslek yüksekokullarımızda; uzaktan eğitim sistemiyle verilmektedir. 2016-2017 Ortak Zorunlu Dersler kapsamında 29 öğretim elemanı görev yapmakta olup 14816 öğrenci öğrenim görmektedir. Dersler cansız e-dersler şeklinde verilmektedir.

3.7.4. Hemşirelik Lisans Tamamlama Bölümü

Yükseköğretim Kurulu Başkanlığının 24.08.2015 tarih ve 75850l60-301.01 .02148/78 sayılı kararı ile 2015-2016 eğitim- öğretim yılında Bülent Ecevit Üniversitesi Zonguldak Sağlık Yüksekokulu Hemşirelik Bölümü ve Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi işbirliği ile “Hemşirelik Lisans Tamamlama Programı” öğrenci kabulüne başlamıştır. Programın amacı; Bilimsel ve teknolojik ilerlemeler doğrultusunda birey, aile ve toplumun sağlığını korumak, iyileştirmek ve geliştirmek üzere edindiği bilgi ve becerileri kullanabilen, mesleki ve evrensel değerleri benimsemiş araştırmacı, sorgulayıcı, üretken, topluma ve bilime katkıda bulunabilecek gelişime açık hemşireler yetiştirmek üzere ön lisans mezunu hemşirelere uzaktan eğitim olanaklarından yararlanmalarını sağlayarak hemşirelikte lisans programını tamamlatmaktır.

Toplamda 11 ders 4 dönem boyunca uzaktan eğitim sistemiyle verilmektedir. Öğretim üyeleri perculus sanal sınıfında derslerini işlemektedir. 2016-2017 Bahar döneminde iki adet ders iki öğretim üyesi tarafından uzem sisteminde verilmekte olup 14 öğrenci öğrenim görmektedir.

4. METODOLOJİ / YÖNTEM

4.1. ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ VE KISITLARI

Bu araştırmada anket uygulaması yöntemi kullanımı tercih edilmiştir. Tarama modelleri, geçmişte ya da halen var olan durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Anket taraması modeli ise evren hakkında genel bir yargıya varmak amacıyla evrenin tamamı ya da ondan alınacak bir grup örnek veya örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir (Karasar, 2003: 87).

Araştırma çalışması; yüksek lisans düzeyinde öğrenim gören farklı enstitülerden 90 (doksan) öğrenci üzerinde kısıtlanarak gerçekleştirilmiştir. Araştırmaya katılan uzaktan eğitim yüksek lisans öğrencilerinin anket sorularını içtenlikle yanıtladıkları vaysayılmıştır.

4.2. ARAŞTIRMADA KULLANILAN VERİ TOPLAMA ARAÇLARI VE UYGULAMASI

Araştırmada veri toplama aracı olarak, araştırmanın amaçları doğrultusunda hazırlanan anket kullanılmıştır.

Anket formu ulaşılmak istenen amaca yönelik iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm katılımcıların demografik özelliklerini belirlemeye yönelik 2 (iki) sorudan oluşmakta olup, bu kapsamda katılımcıların cinsiyeti ve mezuniyetlerine yönelik sorular yöneltilmiştir. İkinci bölüm 10 (On) sorudan oluşmaktadır. İkinci bölümde 5 (beş)'li likert ölçeği aracılığıyla sorular yöneltilmiştir.

Veri toplama aracı, araştırmacı tarafından örneklemde bulunan (90 kişi) güvenilirlik hesabı için uygulanmıştır. Elde edilen istatistiki veriler SPSS programına girilerek Güvenirlik katsayısı olan Cronbach Alpha 0,867 olarak bulunmuştur. Güvenirlik katsayısı 0.80' den büyük olan ölçekler güvenilir (Kalaycı, 2005) olarak kabul edildiğinden bu araştırmada kullanılan anket de güvenilir olarak kabul edilmiştir.

4.3. VERİLERİN ÇÖZÜMLENMESİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ

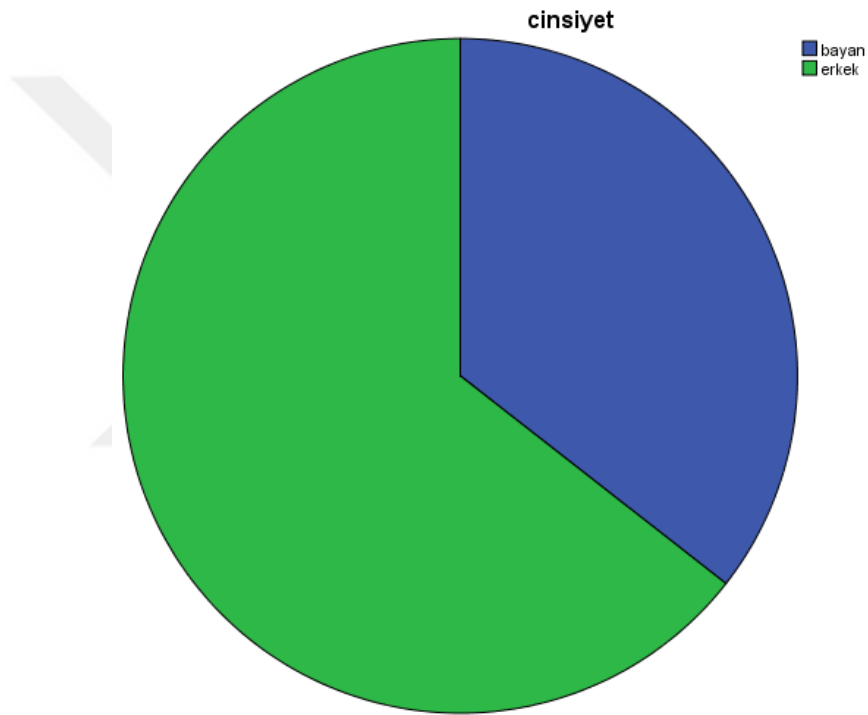
Araştırmanın genel amacı çerçevesinde araştırma kapsamında cevap aranan toplanan veriler, SPSS 22,0 programı aracılığıyla girilmiş ve istatistiki çözümler yapılmıştır.

Araştırmaya katılan yüksek lisans öğrenimini uzaktan eğitimle yapan bireylerin, genel özellikleri frekans (f) ve yüzde (%) olarak hesaplanmış ve tablolar halinde sunulmuştur. Yüksek lisans öğrenimini uzaktan eğitimle yapan bireylerin, araştırmada yer alan sorulara verdikleri cevaplar “Kesinlikle Katılıyorum”, ”Katılıyorum”, “Fikrim yok”, “Katılmıyorum” ,”Kesinlikle Katılmıyorum” seçeneklerine göre frekans (f) yüzde (%), ortalama ve standart sapmaları hesaplanmış tablo ve grafikler halinde sunulmuştur. Araştırmaya katılan yüksek lisans öğrenimini uzaktan eğitimle yapan bireylerin cinsiyet değişkenine göre görüşleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için “Mann Whitney U“ testi yapılmış ve 0,05 anlamlılık düzeyinde test edilmiştir. Araştırmaya katılan yüksek lisans öğrenimini uzaktan eğitimle yapan bireylerin mezuniyet değişkenine göre görüşleri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için “Kruskal Wallis” testi yapılmış ve 0,05 anlamlılık düzeyinde test edilmiştir.

Örnekleme İlişkin Sayısal Veriler

Tablo 1: Yüksek Lisans öğrenimi gören öğrencilerin cinsiyet yüzde dağılımı

Cinsiyet	Frekans	Yüzde (%)
Bayan	32	35,6
Erkek	58	64,4

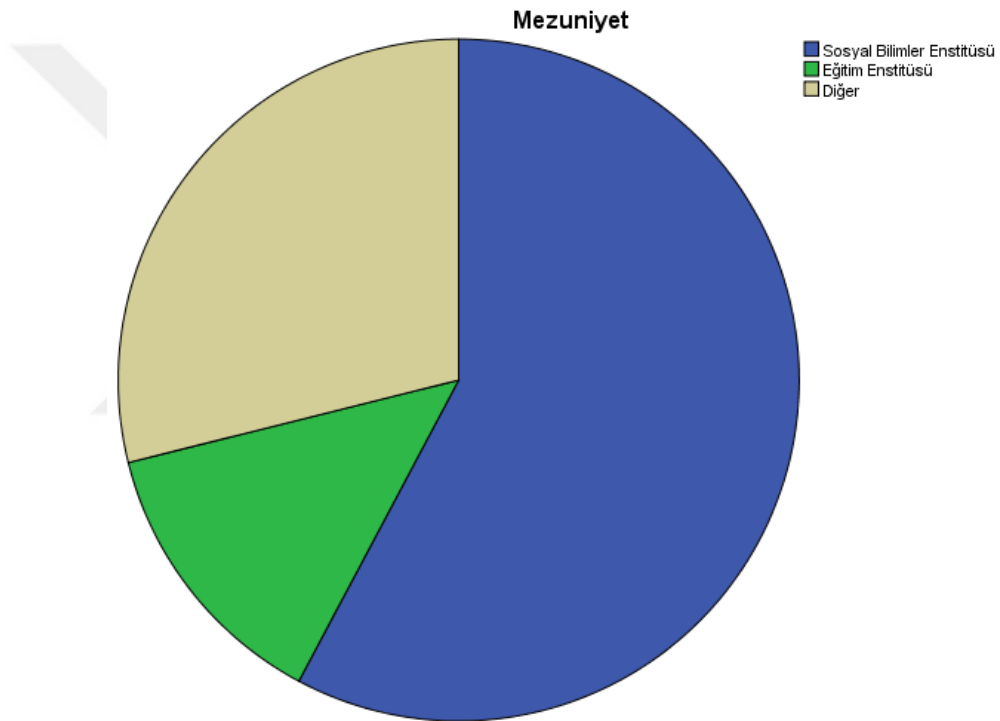


Şekil 36: Cinsiyet Yüzde Dağılımı Pasta Grafiği

Araştırmaya katılan yüksek lisans öğrenimini uzaktan eğitimle yapan bireylerin %35,6 'sının bayan %64,4'ünün erkek olduğu görülmektedir.

Tablo 2: Yüksek Lisans öğrenimi gören öğrencilerin mezuniyet yüzde dağılımı

Mezuniyet	Frekans	Yüzde (%)
Sosyal Bilimler Enstitüsü	52	57,8
Eğitim Enstitüsü	12	13,3
Diğer	26	28,9



Şekil 37: Mezuniyet Yüzde Dağılım Pasta Grafiği

Araştırmaya katılan yüksek lisans öğrenimini uzaktan eğitimle yapan bireylerin %57,8'sinin sosyal bilimler enstitüsünden mezun, %13,3'ünün eğitim enstitüsünden mezun olduğu görülmektedir.

Ders İçeriklerinin Oluşturulmasında Sinematografik Tasarımına İlişkin Görüşlere Ait Bulgular

Tablo 3’de ders içeriklerinin oluşturulmasında sinematografik tasarımına ilişkin görüşlere ait frekans dağılımı ve betimsel istatistikler sunulmuştur.

Tablo 3: Sinematografik tasarımına ilişkin görüşlere ait frekans dağılımı ve betimsel istatistikler

SORULAR		Kesinlikle katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim Yok	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum	$\bar{x}$	S.S.
1. Uzaktan Eğitim programları öğretim elemanlarının mesajını öğrencilere tam olarak iletebiliyor.	f	5	23	13	41	8	3,26	1,110
	%	5,6	25,6	14,4	45,6	8,9		
2. Uzaktan Eğitimde ders içeriklerinin görsellik açısından zengin olması gerekiyor.	f	3	3	2	43	39	4,24	0,916
	%	3,3	3,3	2,2	47,8	43,3		
3. Uzaktan Eğitimde dijital kurgu tekniklerinden yararlanılarak (senaryo, drama vb.) oluşturulan içerikler öğrenmede etkilidir.	f	5	3	12	43	27	3,93	1,036
	%	5,6	3,3	13,3	47,8	30		
4. Uzaktan Eğitimde kurgu teknikleriyle “ilgi merkezi oluşturma yöntemi” kullanılması öğrenme seviyesini artırır.	f	3	5	12	40	30	3,99	1,000
	%	3,3	5,6	13,3	44,4	33,3		
5. Uzaktan Eğitimde animasyon etkili öğrenme için gereklidir.	f	3	7	8	42	30	3,99	1,022
	%	3,3	7,8	8,9	46,7	33,3		
6. Uzaktan Eğitimde canlandırma kullanımı öğrenmeyi kolaylaştırır.	f	3	6	6	49	26	3,99	0,966
	%	3,3	6,7	6,7	54,4	28,9		
7. Uzaktan Eğitimde sinematografik kurgu aracılığıyla görsel etkinin güçlendirilmesi (renk, çizgi, denge, birlik, ton, vb.) kullanılarak öğrenme düzeyi artırılabilir.	f	3	3	6	46	32	4,12	0,922
	%	3,3	3,3	6,7	51,1	35,6		
8. Uzaktan Eğitimde materyaller aktarılabilecek konuya uygun olarak tasarlanıyor.	f	2	16	30	35	7	3,32	0,934
	%	2,2	17,8	33,3	38,9	7,8		

9. Uzaktan Eğitimde Sinematografik yöntemlerin kullanılması öğrenmeyi sağlamada yeterlidir.	f	2	22	16	41	9	3,37	1,033
	%	2,2	24,4	17,8	45,6	10		
10. Ders materyalleri hazırlanırken bu materyallerin neye hizmet edeceğinin öğrenciler tarafından önceden bilinmesinin öğrenmede yararlı olduğunu düşünüyorum.	f	5	3	9	41	32	4,02	1,049
	%	5,6	3,3	10	45,6	35,6		

Araştırmaya katılan yüksek lisans öğrenimini uzaktan eğitimle yapan bireylerin uygulanan anketteki ders içeriklerinin oluşturulmasında sinematografik tasarımına ilişkin görüşlerini yansıtan maddelere verdikleri cevaplara göre;

“Uzaktan Eğitim programları öğretim elemanlarının mesajını öğrencilere tam olarak iletebiliyor.” Sorusuna %5,6’sının kesinlikle katılmadıkları, %25,6’sının katılmadıkları, %14,4’ünün fikrinin olmadığı, %45,6’sının katıldıkları ve %8,9’unun kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.

“Uzaktan Eğitimde ders içeriklerinin görsellik açısından zengin olması gerekiyor.” Sorusuna %3,3’ünün kesinlikle katılmadığı, %3,3’ünün katılmadığı, %2,2’sinin fikrinin olmadığı, %47,8’inin katıldığı ve %43,3’ünün kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.

“Uzaktan Eğitimde dijital kurgu tekniklerinden yararlanılarak (senaryo, drama vb.) oluşturulan içerikler öğrenmede etkilidir.” Sorusuna %5,6’sının kesinlikle katılmadığı, %3,3’ünün katılmadığı, %13,3’ünün fikrinin olmadığı, %47,8’inin katıldığı ve %30’unun kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.

“Uzaktan Eğitimde kurgu teknikleriyle “ilgi merkezi oluşturma yöntemi“ kullanılması öğrenme seviyesini artırır.” Sorusuna %3,3’ünün kesinlikle katılmadığı, %5,6’sının katılmadığı, %13,3’ünün fikrinin olmadığı, %44,4’ünün katıldığı ve %33,3’ünün kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.

“Uzaktan Eğitimde animasyon etkili öğrenme için gereklidir.” Sorusuna %3,3’ünün kesinlikle katılmadığı, %7,8’sinin katılmadığı, %8,9’unun fikrinin olmadığı, %46,7’sinin katıldığı ve %33,3’ünün kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.

“Uzaktan Eğitimde canlandırma kullanımı öğrenmeyi kolaylaştırır.” sorusuna %3,3’ünün kesinlikle katılmadığı, %6,7’sinin katılmadığı, %6,7’sinin fikrinin olmadığı, %54,4’ünün katıldığı, %28,9’unun kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.

“Uzaktan Eğitimde sinematografik kurgu aracılığıyla görsel etkinin güçlendirilmesi (renk, çizgi, denge, birlik, ton, vb.) kullanılarak öğrenme düzeyi arttırılabilir.” Sorusuna %3,3’ünün kesinlikle katılmadığı, %3,3’ünün katılmadığı, %6,7’sinin fikrinin olmadığı, %51,1’inin katıldığı, %35,6’sının kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.

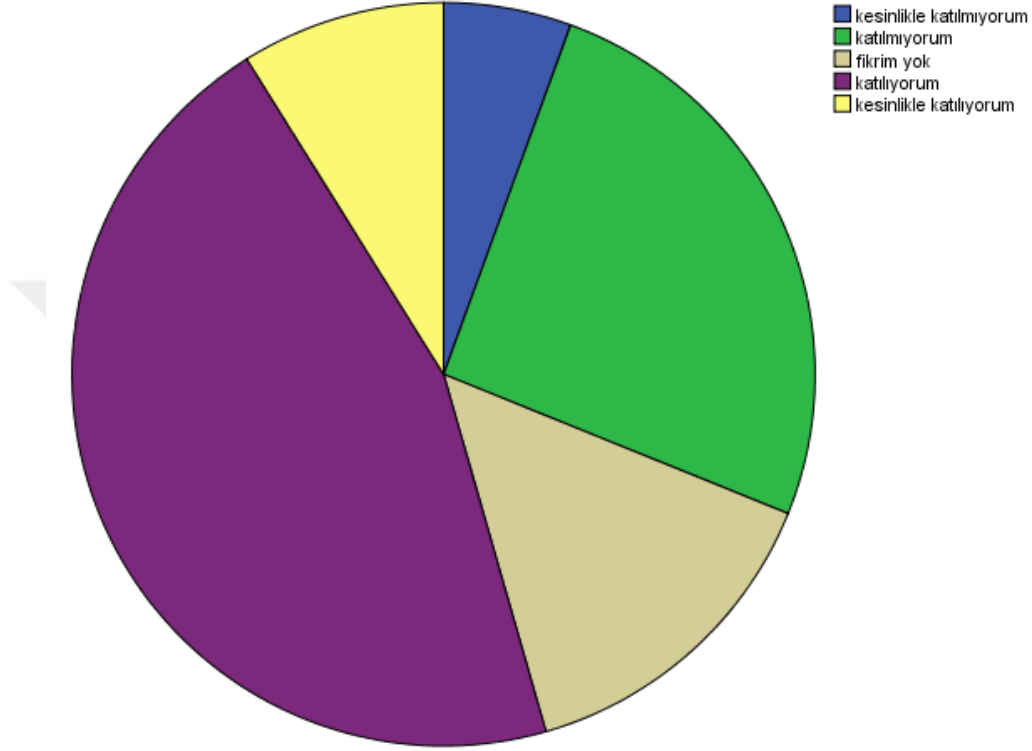
“Uzaktan Eğitimde materyaller aktarılacak konuya uygun olarak tasarlanıyor.” Sorusuna %2,2’ sinin kesinlikle katılmadığı, %17,8’inin katılmadığı, %33,3’ünün fikrinin olmadığı, %38,9’ unun katıldığı ve %7,8’sinin kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.

“Uzaktan Eğitimde Sinematografik yöntemlerin kullanılması öğrenmeyi sağlamada yeterlidir.” Sorusuna %2,2’sinin kesinlikle katılmadığı, %24,4’ünün katılmadığı, %17,8’inin fikrinin olmadığı, %45,6’sının katıldığı ve %10’unun kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.

“Ders materyalleri hazırlanırken bu materyallerin neye hizmet edeceğinin öğrenciler tarafından önceden bilinmesinin öğrenmede yararlı olduğunu düşünüyorum.” Sorusuna %5,6’sının kesinlikle katılmadığı, %3,3’ünün katılmadığı, %10’unun fikrinin olmadığı %45,6’sının katıldığı ve %35,6’sının kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.

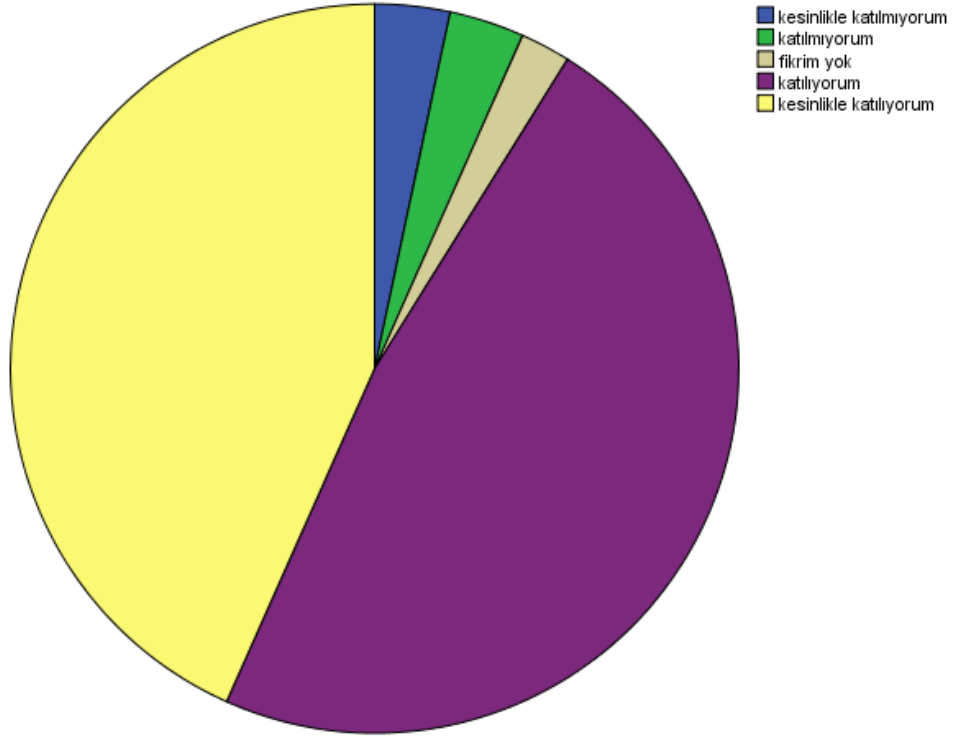
Ders İçeriklerinin Oluşturulmasında Sinematografik Tasarımına İlişkin Görüşlere Ait Pasta Grafikleri

1. Uzaktan Eğitim programları öğretim elemanlarının mesajını öğrencilere tam olarak iletebiliyor.



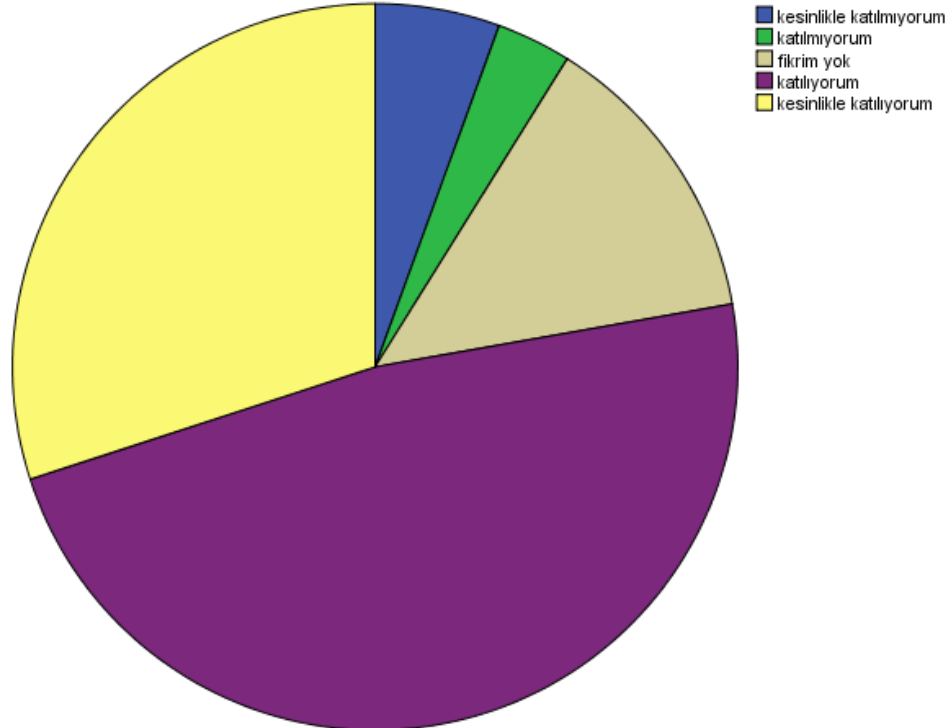
Şekil 38: Anket 1. Soru Pasta Grafiği

2. Uzaktan Eğitimde ders içeriklerinin görsellik açısından zengin olması gerekiyor.



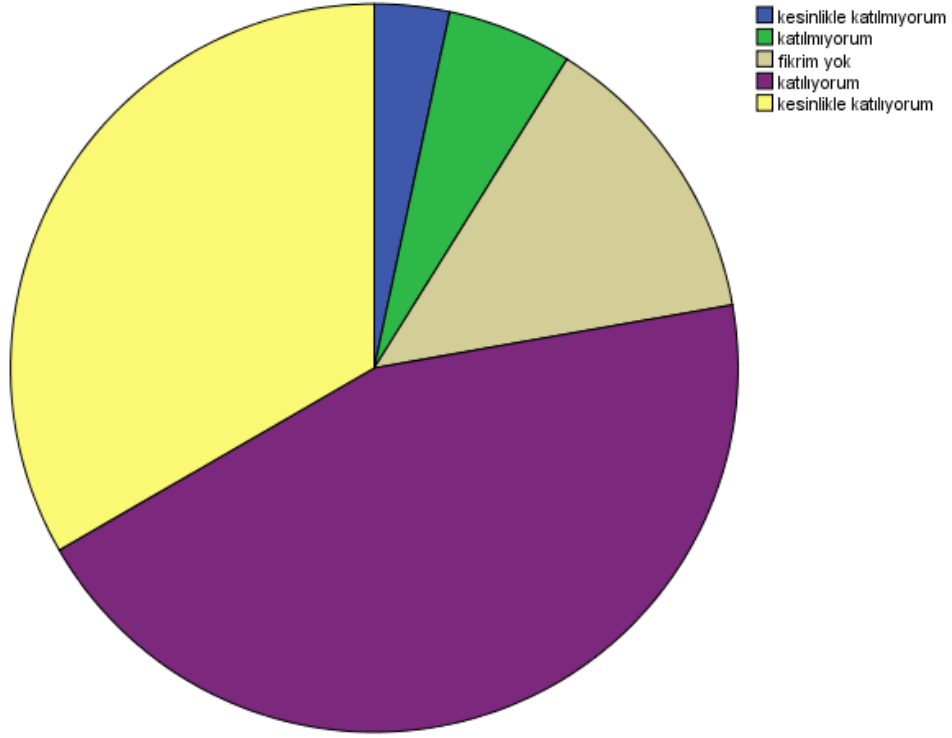
Şekil 39: Anket 2. Soru Pasta Grafiği

3. Uzaktan Eğitimde dijital kurgu tekniklerinden yararlanılarak (senaryo, drama vb.) oluşturulan içerikler öğrenmede etkilidir.



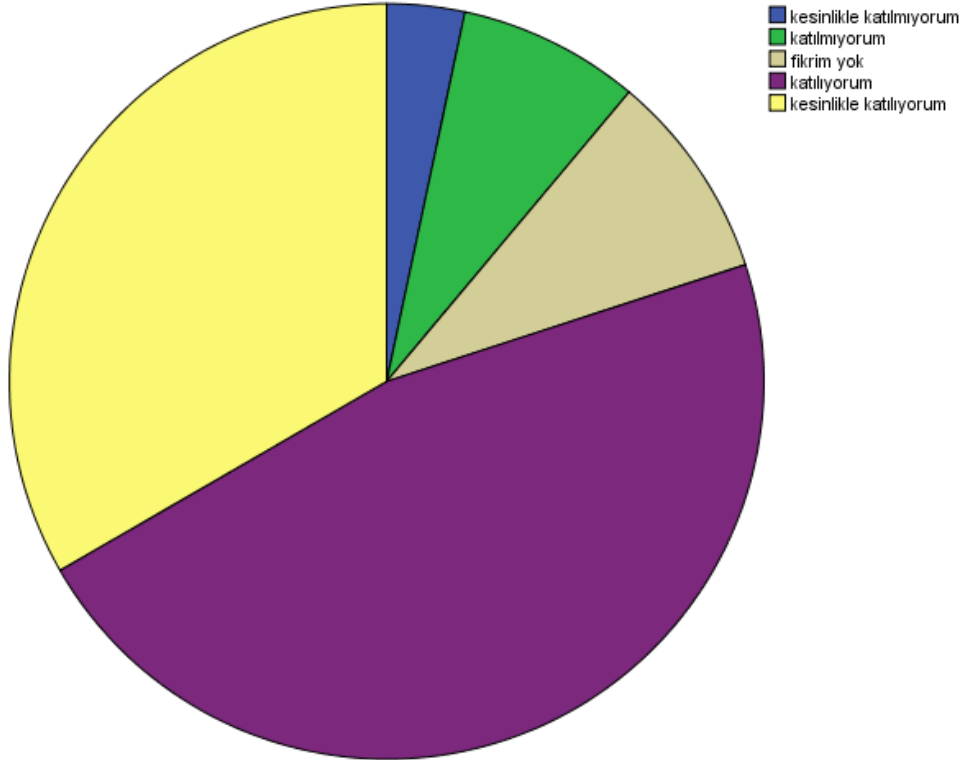
Şekil 40: Anket 3. Soru Pasta Grafiği

4. Uzaktan Eğitimde kurgu teknikleriyle “ilgi merkezi oluşturma yöntemi” kullanılması öğrenme seviyesini artırır.



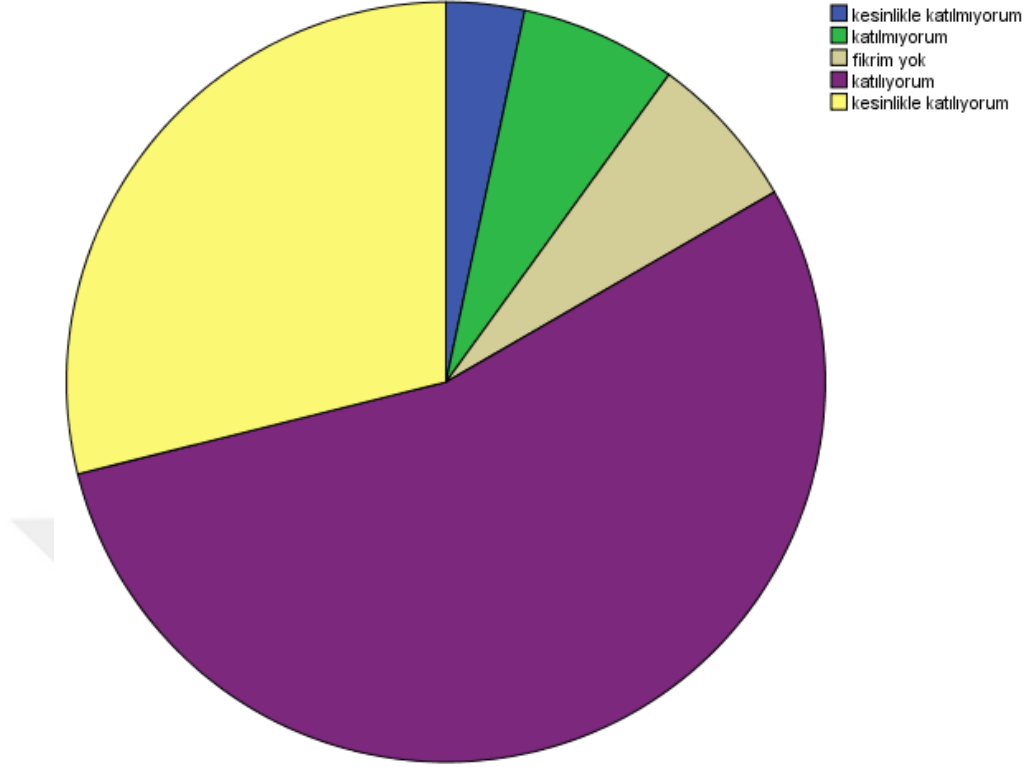
Şekil 41: Anket 4. Soru Pasta Grafiği

5. Uzaktan Eğitimde animasyon etkili öğrenme için gereklidir.



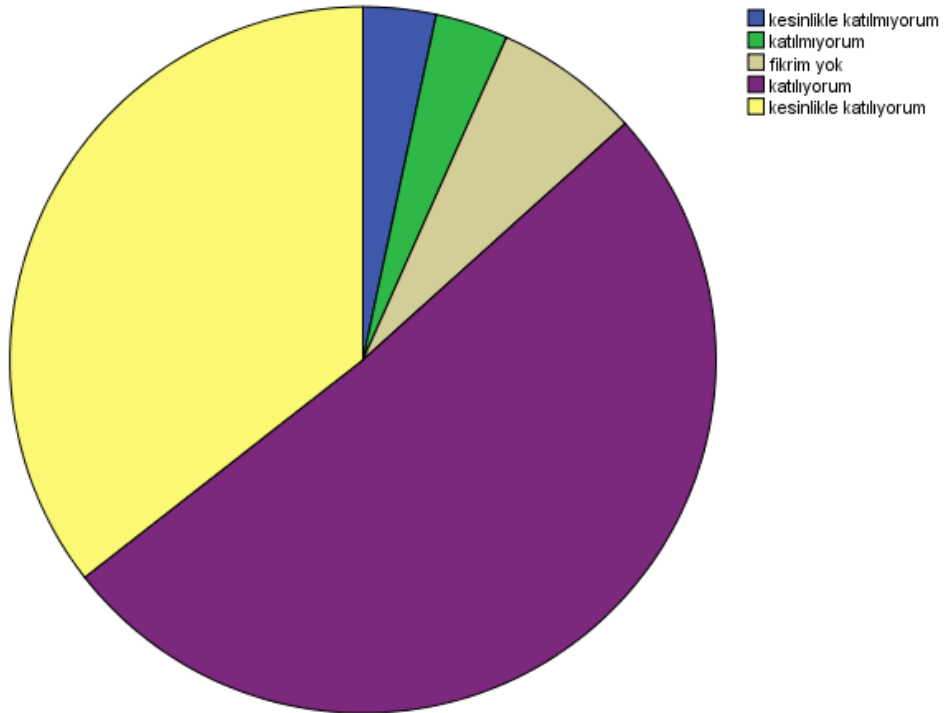
Şekil 42: Anket 5. Soru Pasta Grafiği

6. Uzaktan Eğitimde canlandırma kullanımı öğrenmeyi kolaylaştırır.



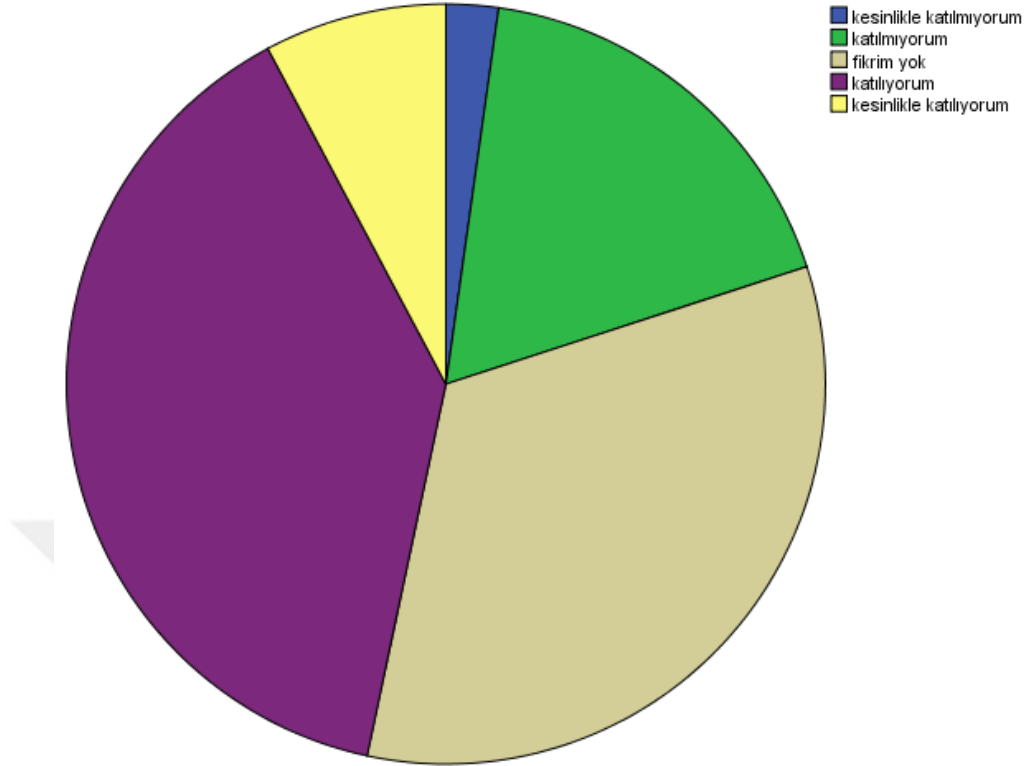
Şekil 43: Anket 6. Soru Pasta Grafiği

7. Uzaktan Eğitimde sinematografik kurgu aracılığıyla görsel etkinin güçlendirilmesi (renk, çizgi, denge, birlik, ton, vb.) kullanılarak öğrenme düzeyi artırılabilir.



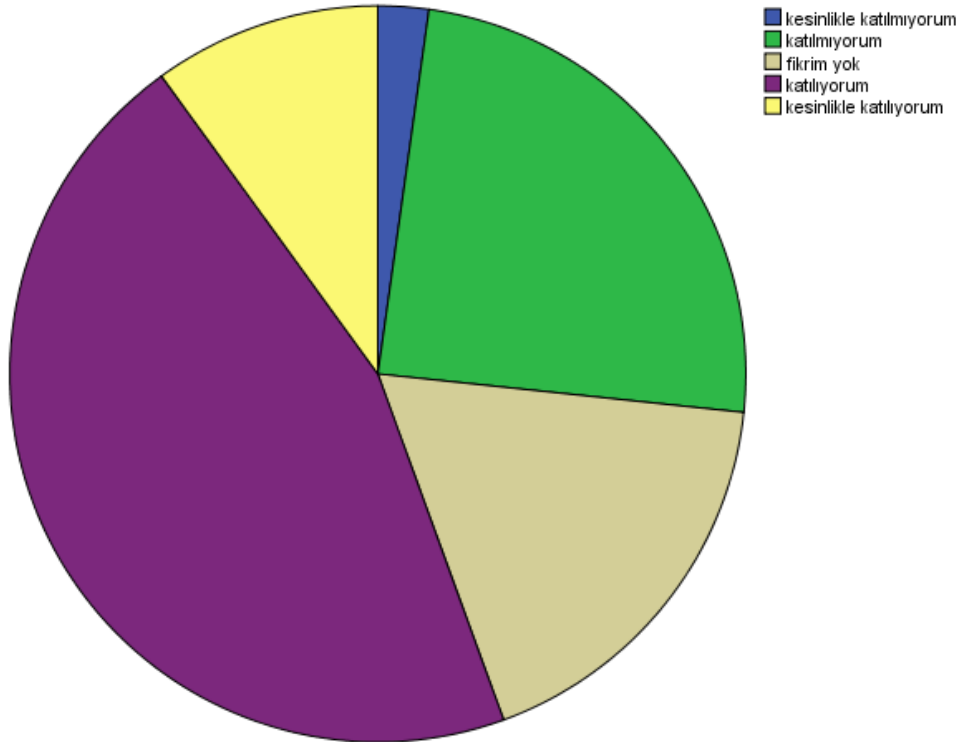
Şekil 44: Anket 7. Soru Pasta Grafiği

8. Uzaktan Eğitimde materyaller aktarılabacak konuya uygun olarak tasarlanıyor.



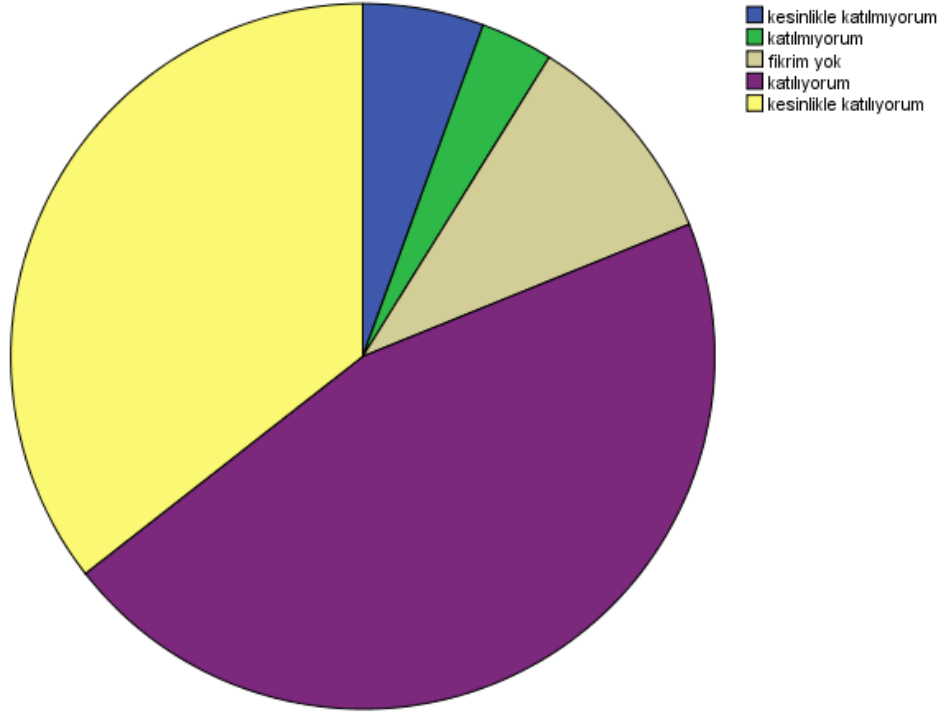
Şekil 45: Anket 8. Soru Pasta Grafiği

9. Uzaktan Eğitimde Sinematografik yöntemlerin kullanılması öğrenmeyi sağlamada yeterlidir.



Şekil 46: Anket 9. Soru Pasta Grafiği

10. Ders materyalleri hazırlanırken bu materyallerin neye hizmet edeceğinin öğrenciler tarafından önceden bilinmesinin öğrenmede yararlı olduğunu düşünüyorum.



Şekil 47: Anket 10. Soru Pasta Grafiği

Tablo 4: Ders İçeriklerinin Oluşturulmasında Sinematografik Tasarımına İlişkin Görüşlerin Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumuna Ait Mann Whitney U Testi Sonuçları

Ölçek	Cinsiyet	N	Sıra Ortalaması	U	P
Sinematografik tasarım tutum düzeyi	Bayan	32	41,91	813,0	0,33
	Erkek	58	47,48		

Araştırmaya katılan yüksek lisans öğrenimini uzaktan eğitimle yapan bireylerin sinematografik tasarımına ilişkin görüşleri arasında cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık olmadığı gözlenmektedir. ($p>0,05$)

Tablo 5: Ders İçeriklerinin Oluşturulmasında Sinematografik Tasarımına İlişkin Görüşlerin Mezuniyet Değişkenine Göre farklılaşma durumuna ait Kruskal Wallis Testi Sonuçları

Ölçek	Mezuniyet	N	Sıra Ortalaması	df	χ^2	P
Sinematografik tasarım tutum düzeyi	Sosyal Bilimler Enstitüsü	52	44,37	2	0,383	0,82
	Eğitim Enstitüsü	12	49,46			
	Diğer	26	45,94			

Araştırmaya katılan yüksek lisans öğrenimini uzaktan eğitimle yapan bireylerin sinematografik tasarımına ilişkin görüşleri arasında mezuniyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık olmadığı gözlenmektedir. ($p>0,05$)

SONUÇ VE ÖNERİLER

Yakın zamanda uzaktan eğitim programlarının hızlı bir şekilde artmasıyla programlarda içerik olarak kullanılan materyallerin niteliği ve bireyler üzerindeki etkileri önemli bir problem olarak karşımıza çıkmaktadır. Yükseköğretimde uzaktan eğitim programlarına olan ilginin hızlı bir şekilde artmasıyla, öğretmenlerinde uzaktan eğitim yayıncılığında ders materyali olarak kullanacağı içeriklerin de önemi artmıştır. Farklı alanlardaki içeriklerin tasarım kriterleri arasında farklılıklar gözlenebilmekte ve programlar farklı aktarım yöntemleriyle hedef kitleye aktarılabilmektedir. Bir örnekle desteklenirse uzaktan eğitim yayıncılığında, temel bilimler alanında, anlatım gereği teknik özellikli faaliyet alanlarına, ampirik uygulamalara gereksinim olabileceğinden ders içeriği tasarımında sayısal ortamlarda oluşturulabilecek canlı, dikkat çekici hareketli görseller, 3 boyutlu modellemeler, efekt yazılımları ve anime edilmiş görüntülerle; eğitim ve öğretimin etki düzeyleri artırılabilir. Bilimsel çalışmalarla elde edilen sonuçlarda, öğrencilerin ve hizmet içi eğitim alan bireylerin, içeriği iyi kurgulanmış çoklu ortam sunumlarıyla, sözlü anlatımlara göre daha iyi öğrendiklerini ve bilginin kalıcılığının uzun sürelerle yayıldığını göstermektedir. Bu bağlamda uzaktan eğitim yayıncılığında sinematografik tasarımın etkilerini görüntü estetiği çerçevesinde ele alarak, kalite, başarı ve motivasyonu artıracak şekilde, etkili kurgusal tasarımlar oluşturularak sayısal kurgunun da uzaktan eğitim üzerindeki etkileri belirlenmeye çalışılmıştır. (<http://www.readgur.com> 18.02.2017)

Dünya çapında bir çerçeveye sahip olan ve hayat boyu öğrenmeye imkan sağlayan uzaktan eğitim, geleneksel kampüs içi eğitimle eşdeğer özelliklerde bir öğrenim imkanı gerçekleştirildiğini belgeleyebilmeli ve bireylere verdiği resmi belge ile başka kurum ve kuruluşlarda nitelik standartlarını sağlamış olmalıdır. Ülkemizdeki var olan uzaktan eğitim programlarının belli ölçütler çerçevesinde düzenlenmemesinin ve bu öğretim programlarının geri dönüşlerinin yapılmamasının getirdiği eksiklikleri dile getiren birçok araştırma bulunmaktadır. Bu olumsuzluklara rağmen uzaktan eğitim programlarında ders materyalleri konusunda nitelik geliştirme çalışmalarına fazla rastlanmamakta, durumla ilgili daha çok erişilebilirlik ve kullanışlılık çalışmaları sıklıkla önümüze gelmektedir. (<http://www.jret.org> 20.03.2017)

Bu çalışmada, "Uzaktan Eğitim Yayıncılığında Sinematografik Tasarımın Önemi ve Etkileri", bağlamında 2016-2017 Eğitim Öğretim yılı Zonguldak ili Bülent Ecevit Üniversitesi Uzaktan Eğitim Sistemi incelenmiş akabinde uzaktan eğitim şeklinde yüksek lisans eğitimi alan 90 öğrenciye yönelik ders içerik kalitesi ve ders içeriğinde sinematografik tasarımın etkileri bağlamında anket uygulanmıştır.

Çalışmanın temel hedefi çerçevesinde çalışma genelinde cevap aranan ve toplanan veriler, SPSS 22,0 programı aracılığıyla girilmiş ve istatistiki analizler yapılmıştır. Uzaktan öğretim tekniğiyle 0.05 anlamlılık ($p < 0,05$) seviyesinde belirlenmiş ve aşağıdaki sorulara cevaplar alınmış şu sonuçlar elde edilmiştir:

- 1) “Uzaktan Eğitim programları öğretim elemanlarının mesajını öğrencilere tam olarak iletebiliyor.”, sorusuna öğrencilerin %5,6’sının kesinlikle katılmadıkları, %25,6’sının katılmadıkları, %14,4’ünün fikrinin olmadığı, %45,6’sının katıldıkları ve %8,9’unun kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.
- 2) “Uzaktan Eğitimde ders içeriklerinin görsellik açısından zengin olması gerekiyor”, sorusuna öğrencilerin %3,3’ünün kesinlikle katılmadığı, %3,3’ünün katılmadığı, %2,2’sinin fikrinin olmadığı, %47,8’inin katıldığı ve %43,3’ünün kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.
- 3) “Uzaktan Eğitimde dijital kurgu tekniklerinden yararlanılarak (senaryo, drama vb.) oluşturulan içerikler öğrenmede etkilidir”, sorusuna öğrencilerin %5,6’sının kesinlikle katılmadığı, %3,3’ünün katılmadığı, %13,3’ünün fikrinin olmadığı, %47,8’inin katıldığı ve %30’unun kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.
- 4) “Uzaktan Eğitimde kurgu teknikleriyle “ilgi merkezi oluşturma yöntemi“ kullanılması öğrenme seviyesini artırır”, sorusuna öğrencilerin %3,3’ünün kesinlikle katılmadığı, %5,6’sının katılmadığı, %13,3’ünün fikrinin olmadığı, %44,4’ünün katıldığı ve %33,3’ünün kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.
- 5) “Uzaktan Eğitimde animasyon etkili öğrenme için gereklidir”, sorusuna öğrencilerin %3,3’ünün kesinlikle katılmadığı, %7,8’sinin katılmadığı, %8,9’unun fikrinin olmadığı, %46,7’sinin katıldığı ve %33,3’ünün kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.
- 6) “Uzaktan Eğitimde canlandırma kullanımı öğrenmeyi kolaylaştırır”, sorusuna öğrencilerin %3,3’ünün kesinlikle katılmadığı, %6,7’sinin katılmadığı, %6,7’sinin

fikrinin olmadığı, %54,4'ünün katıldığı, %28,9'unun kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.

- 7) “Uzaktan Eğitimde sinematografik kurgu aracılığıyla görsel etkinin güçlendirilmesi (renk, çizgi, denge, birlik, ton, vb.) kullanılarak öğrenme düzeyi arttırılabilir” sorusuna öğrencilerin %3,3'ünün kesinlikle katılmadığı, %3,3'ünün katılmadığı, %6,7'sinin fikrinin olmadığı, %51,1'inin katıldığı, %35,6'sının kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.
- 8) “Uzaktan Eğitimde materyaller aktarılacak konuya uygun olarak tasarlanıyor” sorusuna öğrencilerin %2,2' sinin kesinlikle katılmadığı, %17,8'inin katılmadığı, %33,3'ünün fikrinin olmadığı, %38,9' unun katıldığı ve %7,8'sinin kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.
- 9) “Uzaktan Eğitimde Sinematografik yöntemlerin kullanılması öğrenmeyi sağlamada yeterlidir”, sorusuna öğrencilerin %2,2'sinin kesinlikle katılmadığı, %24,4'ünün katılmadığı, %17,8'inin fikrinin olmadığı, %45,6'sının katıldığı ve %10'unun kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.
- 10) “Ders materyalleri hazırlanırken bu materyallerin neye hizmet edeceğinin öğrenciler tarafından önceden bilinmesinin öğrenmede yararlı olduğunu düşünüyorum”, sorusuna öğrencilerin %5,6'sının kesinlikle katılmadığı, %3,3'ünün katılmadığı, %10'unun fikrinin olmadığı %45,6'sının katıldığı ve %35,6'sının kesinlikle katıldığı gözlenmiştir.

Öğrenci görüşleri incelendiğinde; bilişim teknolojilerindeki köklü değişimlerin ve gelişimlerin eğitim camiasına etkilerinden birisi de ders içerik materyallerinin sanal platforma taşınması olarak karşımıza çıkmaktadır. Başka bir taraftan bakıldığında Web sayesinde de etkileşimin boyutu git gide yükselen bir önem kazanmaktadır. Bir ders içeriğinin temel amacı hedeflenen kitleye eğitsel kapasitesinden en üst seviyede faydalanma imkanı sağlaması şeklinde olması ifade edilebilir. Ders içerik materyalleri, özellikle bilişim teknolojilerindeki sayısallaşma sayesinde buna ortam yaratarak kalıcı öğrenme süreçlerinin oluşmasına önemli katkı sağlamaktadır diyebiliriz.

Bu tez çalışması öğrenme-öğretme sürecindeki aşamalarda teknoloji kullanımında etkili öğretimi dikkate alan eğitimcilere yönelik olarak fayda sağlayacak nitelikte hazırlanmıştır. Tez, eğitim elemanlarına birçok öğretim materyallerini hazırlama,

geliştirme, kullanma ve değerlendirme sürecinde yol göstermeye çalışmakta, onlara eğitim yayıncılığını öğretme öğrenme süreçleriyle bütünleştirmelerinde yardımcı olmayı akabinde bunları değişik örneklerle somutlaştırmayı amaçlamaktadır.

Bu tez çalışmasının, öğretim elemanlarına öğretim teknolojilerini kullanırken gereksinim duydukları bilgi ve becerileri kazanmalarına çok önemli katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Yüksek derecede ümit ediliyor ki bu tez çalışması öğretim teknolojilerini önemseyen her seviyedeki eğitim camiası mensuplarına yol gösterici işlevini gereği gibi yerine getirir.

Elde edilen sonuçlar ışığında uzaktan eğitim şeklinde öğrenim gören öğrencilerde ders materyallerinin sinematografik tasarım kriterlerine uygun şekilde geliştirilmesi öğrenme düzeylerini ve zihinde kalıcılık oranlarını artırmada etkilidir denilebilir.

- İçerik sayfasında konuların organizasyonel yapısının verilmesi, konunun çerçevesini anlamaya yardımcı olacaktır.
- İncelenen araştırmalar çok fazla bilginin bulunduğu ortamda, öğrencilerin sıkıldığını ortaya çıkarmıştır. Bu nedenle özellikle Sosyal Bilimlere yönelik materyallerde içeriğin basitleştirilmesi gerekir.
- Sosyal bilimlere ait derslerde sinematografik tasarımın ana unsurlarına uygun daha çok video ve sunuların kullanılması, Fen Bilimlerine ait derslerde ise daha çok animasyon ve simülasyonlara yer verilmesi dikkat çekici ve etkili öğrenmeler sağlayacaktır.
- Konu anlatımı sırasında öğrencilerin ilgisini çekmek için ara sıra sinematografik kurgunun fonksiyonlarına göre (devinim, mesaj taşıma, zaman ve uzam) eğlenceli, dikkat çekici bilgiler, resimler, uyarıcı işaretler veya zil sesi gibi uyarıcı sesler eklemek gerekir.
- Uzaktan eğitim materyallerinin farklı öğrencilerin ihtiyaçlarına cevap verebilecek şekilde düzenlenmesi, özellikle öğrenme stillerinin dikkate alınması gerekir. Öğrencilerin görsel, işitsel vb. öğrenme özelliklerine sahip olabileceği göz önünde bulundurulmalıdır.
- Materyallerin içeriği görüntü kompozisyonu ve görüntü estetiği ilkelerine göre (ritim, orantı ve görsel hiyerarşi, vurgulama, ton, renk, vektörler, denge ve devamlılık vb) düzenlenerek dramatik yapı verilebilir buna bağlı olarak ise öğrenci

kitaplarındaki bilgileri içerecek şekilde oluşturulursa bilginin öğrenci tarafından bütünleştirilmesi daha kolay olur.

- Alan uzmanlarına tasarım konusunda sinema dili ve sinematografik kurgu konularında gerekli eğitim verilmesi gerekmektedir. Böylece tasarımcıdan neler isteyebileceklerini daha iyi kavraması düşünülmektedir.
- İçerikler hazırlanırken öğretmen-tasarımcı-öğrenci bir arada bulunmalıdır. Böylece öğrenci istekleri dikkate alınıp öğretmen yönlendirmeleri ve bilgisiyle, konu uzmanlarının istenilen amaca yönelik materyaller hazırlaması sağlanmış olabilir denilebilir.

Sinematografik (Görsel / Biçimsel) Açından Öneriler

- Canlı renklerin kullanılması odak noktasının ve ilgi merkezinin sürekli canlı kalmasını sağlayabilir.
- Görsel tasarım öğelerinin, animasyon ve simülasyonların kullanılmasıyla daha dikkat çekici bir etki yaratılabilir diyebiliriz. Özellikle Fen Bilimlerinde mümkün olduğunca simülasyonlara yer verilmesi ifade edilebilir.
- Eğlenceli görsellerin kullanılması derse ve materyale dikkati çekerek yoğunlaşmayı sağlayacağı düşünülmektedir.
- Ekranlar arasında tutarlılık olmalı; düğme, ikon ve köprüler arasındaki ilişkiler renkler aracılığıyla kurulmalıdır. Materyal boyunca renk kullanımı ton bakımından tutarlı olmalı, renk kullanımında aşırıya kaçınılmamalı diyebiliriz.
- Vurgulanması gereken noktaları belirtmek için parlak renkler tercih edilebilir.
- Materyalin giriş sayfası tüm detaylara ulaşımın yapılabileceği, yönlendirmelerin yer aldığı bir sayfa olabilir.
- Kullanılan renk tonları sistem içerisinde daha farklı algılanarak istenilmeyen görüntüler oluşturup, öğrenmeyi olumsuz etkileyebilir. Bu nedenle, kullanılan renklerin sistem içinde nasıl görüldüğüne dikkat edilmelidir.
- Kolay ve ilginç menü tasarımı yapılması hem kullanım kolaylığı hem de öğrenmede dikkat çekicilik sağlayabilir.
- Öğrencilerin eğlenceli ortamlarda öğrenmesi daha kolay olacağı için hem görsellik hem de uygulamalar açısından eğlenceli tasarımlar yapılması gerekli olabilir.

- Uzaktan Eğitim Yayıncılığında ders içerik tasarımı bir takım işidir ve takımda doğru personelin bulunması projenin başarıyla sonuçlanması için ön koşuldur diyebiliriz. Bu nedenle materyallerin tasarımının disiplinler arası işbirliği içinde yapılması ve özellikle sinematografik tasarım eğitimi almış olan İletişim Fakültesi mezunları ile Sanat Tasarımı Fakültesi mezunlarının bu merkezlerde bu pozisyonlarda görev almalarının sağlanması son derece önem arz etmektedir diyebiliriz. Ayrıca aynı dersin farklı konuları başka yöntemlerle tasarlanabilir. Konunun gereksinimine göre biri daha çok metin içerikli, diğeri daha çok animasyon veya video içerikli olabilir. Hangi yöntemin daha uygun olduğunu belirlemek için tasarımcılar ve eğitimcilerin bir arada çalışması gerekmektedir. Bu da uzaktan eğitimde materyal tasarımı için takım çalışmasının önemini bir kez daha vurgulamak gerekir. Ayrıca, öğretim elemanlarının materyalleri kullanarak sistem içinde uygulama yapması, ortama alışması ve karşılaşacağı sıkıntıları ne şekilde çözeceğine yönelik ön bilgilendirmelerin yapılması gerekli görünmektedir. Öğretim elemanlarının materyal tasarımı konusunda eğitim alması, onların tasarımcıdan ne şekilde uygulamalar isteyecekleri konusunda da katkı sağlayacaktır diye ifade edilebilir.
- Uzaktan Eğitim Yayıncılığı alanında içerik üretim ve materyal geliştirme alanında çalışma yapan her eğitimcinin sinematografik kurguya katkı sağlayabilecek teknolojik gelişmeleri takip etmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Kitaplar:

- [1] Abisel, N., Sessiz Sinema, (1989) BYYO Yayınları, Ankara, Türkiye, 41-43.DOĞRU ÖRNEK
- [2] Alkan, M., Genç., Ö., Tekedere, H., (2001) “Uzaktan Eğitim Üzerine Bir Tanımlama”. ODTÜ-KKM. Ankara, Türkiye
- [3] Alkan, M., Tekedere, H., “İletişimde Yeni Boyut Video Konferans Sistemleri”. İletişim Broadcast Dergisi. Haziran 2000.
- [4] Arijon, Daniel; Film Dilinin Grameri, (Çev.) Yalçın Demir, N. Bayram, U. Demiray, N. Ulutekin, M. Barkan. Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir1993.
- [5] Asiltürk, Cengiz T. (2008).Sinemada Diyalektik Kurgu, Başkent Üniversitesi Yayınları)
- [6] Blain, B. Çeviri: Taylaner S, Sinematografi Kuram ve Uygulama, Hil Yayın, 2008
- [7] Canıklıgil, İlker, Dijital Video ile Sinema, s.210, 2014)
- [8] Deddeal, Mehmet N. (1999) Temel Özellikleriyle Çizgi Canlandırma, (İstanbul: Pusula Yayıncılık) s.58
- [9] Dmytryk, Edward; Sinemada Kurgu, Afa Sinema Yayınları, İstanbul 1993.
- [10] Doğan, A. T; “Sinemada Anlatı ve Türler”, Geleneksel Anlatı ve Çağdaş Anlatı Filmlerinde Zamanın Kullanımı ve Anlatısal Yapı İle İlişkileri, (Edit. Fatma Dalay Küçükkurt, Ahmet Gürata, Vadi yayınları, Ankara 2004.
- [11] Durmaz, A., “Etkileşimli Televizyon Teknolojilerinin Uzaktan Eğitimde Kullanılmaları”. Türkiye 1. Uluslararası Uzaktan Eğitim Sempozyumu. Ankara, 1996.
- [12] Eisenstein, Sergey M.; Film Duyumu, (Çev.) Nijat Özön, Payel Yayınları, İstanbul 1984.

- [13] Eisenstein, Sergey M.; Film Duyumu, (Çev.) Nijat Özön, Payel Yayınları, İstanbul 1984.
- [14] Galusha, J.M. (1997). Barriers to Learning in Distance Education. *Interpersonal Computing and Technology Journal*, 5(3), 6-14.
- [15] Hart. C, Çeviri: Vedat Tayyar Erdamar, Televizyon Program Yapımcılığı, Bir Televizyon Yapımcısının Bilmesi Gereken Herşey, Es yayınları, S.162
- [15] Işıl Zeybek, Kişilerarası İletişimde Uzam Dilinde Öteki Kavramı, *Journal of Istanbul Kültür University*, 2005/1 pp. 95-117
- [16] Kılıç, L.; Görüntü Estetiği, İnkılâp Kitabevi, 4. Baskı, İstanbul 2003.
- [17] Kiper, A. ve Kıyıcı, M. (2007). Eğitimde İnternet Kullanımı. A. Güneş (Dü.) içinde, *Bilgisayar I-II Temel Bilgisayar Becerileri*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- [18] Koçdar, S. Ve Doğan, T. (2015) Türkiye’deki Açık ve Uzaktan Öğrenme Programlarının Bir Analizi: Eğilimler ve Öneriler, *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi* Kasım 2015 Cilt:4 Sayı:4 Makale No: 04
- [19] Koçer, H.E., 2001. Web tabanlı uzaktan eğitim. *Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi*, Selçuk Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya, 1-100)
- [20] L. Y. Low, K. L. T. Low, V.C. Koo, “Multimedia learning systems: a future interactive educational tool”, *Internet and Higher Education*, v.142, s.1-16, 2002
- [21] Mascelli, J.V., Sinemanın 5 Temel Ögesi, (2007)., Çev: Hakan GÜR, Ankara. İmge Kitabevi. 41-44
- [22] Monaco, J, Bir Film Nasıl Okunur, (2002) 1.Baskı, İstanbul, Türkiye, s.123,.
- [23] Moore, M. G. (1973). Toward a theory of independent learning and teaching. *The Journal of Higher Education*, 44(9), 661-679.
- [24] Öngören, M. Tali; Senaryo ve Yapım, III. Kitap, Alan Yayınları, İstanbul 1993.
- [25] Öngören, M. Tali; Televizyon Film Yapım Yöntemleri, A.Ü. Siyasal Bilgiler Fak. Yayınları Ankara 1976.

- [26] Özön, N. (1984), “*100 Soruda Sinema Sanatı*”. Gerçek Yayınları, İstanbul
- [27] Özsoy, V. (2006). Yöntem ve Teknikleriyle Görsel Sanatlar Eğitiminde Uygulamalar, Ankara: Görsel Sanatlar Eğitimi Derneği Yayınları-4.,
- [28] Pudovkin, Vsevolod I.; Sinemanın Temel İlkeleri, (Çev.) Nijat Özön, Bilgi Yayınevi, 2.Basım, Ankara 1995.
- [29] Roqer Manwell-Joihn Huntlev. The Tecihnique of Mustc, "The Function of the Sound Film" s.54-108 özetlenerek çevrilmiştir.)
- [30] Soran, H., Akkoyunlu, B. ve Kavak, Y. (2006). Yaşam Boyu Öğrenme Becerileri ve Eğitimcilerin Eğitimi Programı: Hacettepe Üniversitesi Örneği. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 30, 201-210.
- [31] Tahsin Yücel, Anlatı Yerlemleri, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 1979
- [32] Taşpınar, M & Tuncer, M. (2008). Sanal Ortamda Eğitim ve Öğretimin Geleceği ve Olası Sorunlar, Sosyal Bilimler Dergisi / Cilt: X, Sayı 1, 125–144.
- [33] Vardar, B. (2012) “Sinema ve Televizyon Görüntüsünün Temel Öğeleri” Beta Yayıncılık, İstanbul, Türkiye s.26-27.
- [34] Yalın, H. T. (2001). Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım. S.124)
- [35] Yıldız, S. (2014). “Sinema Dili”, Su Yayınları, İstanbul, Türkiye, s.200

Makaleler:

- [1] Alkan, C. (1999). Eğitim teknolojisi ve uzaktan eğitimin kavramsal boyutları, Uzaktan Eğitim Dergisi, Ankara: Uzaktan Eğitim Vakfı.
- [2] Allen, M., (2003)”Guide to e-Learning: Building Interactive, Fun, and Effective Learning Programs for Any Company, Hoboken, NJ: John Wiley & Sons, Inc.

[3] Kaymas, S. (1999). Gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde radyo ve televizyonla yapılan uzaktan eğitim yayıncılığı. Uzaktan Eğitim Dergisi. Ankara: Uzaktan Eğitim Vakfı.

[4] Megep, (2011), , “Radyo Televizyon Alanı Temel Kamera2”, Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara, s 19-20

[5] Megep, (2011), “Radyo Televizyon Alanı, Kamera ile Görüntü Estetiği”, Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara, S.2-3-6

[6] Megep, (2011), Radyo Televizyon Alanı, Temel Kamera 2, Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara,,s.22-23

[7] Megep, (2008), Kamera ile Görüntü Estetiği, Ankara, Milli Eğitim Bakanlığı., Ankara, s.32

[8] Wang, Hualu, Divakaran, Ajay, Vetro, Anthony, Chang, Shih-Fu, Sun, Huifang, (2003), “Survey of Compressed-domain Features Used In Audio-Visual Indexing and Analysis”, Journal of Visual Communication and Image Representation, Vol.: 14, Issue: 2, Academic Press, Elsevier Science, USA.

[9] Yiğit, Y., S. Yıldırım ve M. Y. Özden, "Web Tabanlı İnternet Öğreticisi: Bir Durum Çalışması," Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı 19, s. 166-176, 2000

Bildiriler:

[1] Altıparmak, M., Kurt, İ. D., & Kapıdere, M. (2011). E-öğrenme ve uzaktan eğitimde açık kaynak kodlu öğrenme yönetim sistemleri. XI. Akademik Bilişim Kongresi, 2011.

[2] Ciritçi, Ş., (1998) "Eğitimde Teknoloji ve İnternet Kullanımı,” İnet-tr 98 Bildirileri, İstanbul, Türkiye

[3] Hakkari, F., İbili, E., Kantar, M., Boy, Y., Bayram, F.,Doğan, M., (2008), “Uzaktan Eğitimde Ders Materyallerinin Hazırlanmasında Ders İçeriklerinin Tasarımı ve

Senaryolaştırılması, 2. Uluslar arası Gelecek İçin Öğrenme Alanında Yenilikler Konferansı, İstanbul.

[4] Künüçen, H., ve Temel S., (1996), “Eğitim Programlarında Görsel-İşitsel dilin etkili Kullanımı”, Uzaktan Eğitim Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Ankara, Türkiye.

[5] Künüçen, H., ve İşman A., (2006)“Görüntüyü Oluşturan Görsel Öğelerin Uzaktan Eğitim Yöntemlerinde Doğru Kullanmanın Etkili İletişime Katkısı”, 6th International Educational TechnologyConfrence, Proceedings Book Volume 2, Eastern Mediterranean University, Famagusta-North Cyprus,19-21, (1168 - 1180).

Tezler:

[1] Keleş, E., (2007). “Altıncı Sınıf Kuvvet ve Hareket Ünitesine Yönelik Beyin Temelli Öğrenmeye Dayalı Web Destekli Öğretim Materyalinin Geliştirilmesi ve Etkililiğinin Değerlendirilmesi”, Doktora Tezi, KTÜ, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

[2] Picciano, A.G., (1994). Computers in Schools: A Guide to Planning and Administration, Merrill

[3] Pub C.,ve Şener Bilgiç, E., (2005), “E-öğretim Tasarım süreci: Bir Materyalin Kullanışlılığına İlişkin Katılımcı Görüşleri”, Uzmanlık Yeterlilik Tezi, Türkiye Cumhuriyeti Merkez Bankası İnsan Kaynakları Genel Müdürlüğü, Ankara.

İnternet Kaynakları:

[1] “Bilgisayar ve İnternet Destekli Proje Tabanlı Öğrenme”, (2006), Orhan, F., & Eyüpoğlu, F. “Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümleri için Özel Öğretim Yöntemleri I-II”. www.egitek.meb.gov.tr - Erişim Tarihi 23 Haziran 2009

[2] “Kimler Uzaktan Öğrenir? (2010). <http://www.uzaktanegitim.com.tr/ss.aspx>

[3] "Uzaktan Eğitim Merkezi Kuruluş ve Amacı"

<http://egitek.meb.gov.tr/KapakLink/UzaktanEgitim/UzaktanEgitim.html>, Erişim Tarihi : 12.03.2010

- [4] “Canlandırma Yöntemleri,”
http://www.cs.bilkent_edu.tr/gudukbay/publications/papers/tba/canlandima.pdf
Bilkent.edu.tr. Erişim Tarihi :18 Mayıs 2016
- [5] “Neden Uzaktan Eğitim”, <http://www uluslararasıegitim.com/uzak/warum.asp>
Erişim Tarihi : (10.02.2009).
- [6] Uzaktan Eğitim ve Yaşam Boyu Öğrenme, UNESCO 2002, Erişim Tarihi :31 Aralık 2014) <http://www.egitimdeteknoloji.com/uzaktan-egitim-yasam-boyu-ogrenme-nedir/>
- [7] Animation, ” Dictionary Of Etymology,”
<http://www.etymonline.com/index.php?search=animation&searchmode=nl>
Erişim Tarihi : 6 Ekim 2015
- [8] Kurgu Teknikleri, (<http://gelisenbeyin.net/kurgu-neden-onemlidir>, Erişim Tarihi: 21.05.2016).
- [9] Kurgu Teknikleriyle Oluşturulan Ders Materyallerinin Etkili Öğrenmedeki Yeri ve Önemi, (<http://www.film yapim.net/?pnum=9&pt=Kurgu> Erişim Tarihi :21.05.2016)
- [10] Pan (Sağa-Sola Çevirme), Çekim Planları ve Kamera Hareketleri, Servet Binay, <http://slideplayer.biz.tr/slide/3158341/> Erişim Tarihi: 21.04.2015)
- [11] Tilt (Yukarı-Aşağı çevirme), Çekim Planları ve Kamera Hareketleri, Servet Binay, <http://slideplayer.biz.tr/slide/3158341/> Erişim Tarihi:21.04.2015)
- [12] Zaman ve Uzam, , The Brand AGE , A. Selim Tuncer,
http://selimtuncer.blogspot.com.tr/2009_10_01_archive.html, Erişim Tarihi: 28 Ekim 2009
- [13] Color Correction ve Color Grading, 2016, Erişim Tarihi: 16 Ocak 2017, <http://www.cezmikardas.com/blog/2016/4/17>

Kişisel Görüşmeler

- [1] Benli, C, (2017), Kişisel Görüşme (12.02.2017), (Zebra Film Yapım Ltd.Şti)
- [2] Aslanyürek, S. (2016), Kişisel Görüşme (21.12.2016) (Yönetmen), İstanbul
- [3] Çakmak, F. A,(2017), Kişisel Görüşme (14.04.2017) (Uzem/Müdür), Bülent Ecevit Üniversitesi, Zonguldak

Şekil Kaynakçası

Şekil 2: Zaman - Mekan Özgürlüğü ve Etkileşim Açısından Eğitsel Medyanın yeri (Anderson, 2011) Toward a Theory Online Learning. Anderson. T.& Elleoumi F theory and practice of online learning. Athabasca University

Şekil 3: Açıköğretim Uygulamaları ve Araştırmaları Dergisi (AUAd 2015, Cilt 1, Sayı 3, 26-50) Yükseköğretim kurumları web tabanlı uzaktan eğitim programlarında yaşanan sorunlar)

Şekil 4: Altın Ölçek Kuralı, www.meghansroom.wordpress.com

Şekil 21: Sakıp Sabancı Müzesi Rembrandt ve Çağdaşları Sergisi 1 (SSM İnternet sitesi)

Şekil 23: Premiere Pro Eğitimi 25 - Ses ve Müzik Seviyesini Zaman Çizgisinde Ayarlamak

Şekil 24: Sinematografik Kurguda Müzik, Avid Pro Tools 11 (with DVDs) -Channel Audio Software

Şekil 29: Hatalı Sıcak Kelvin Kullanımı, <http://www.cezmikardas.com/blog/2016/4/17>

Şekil 30: Hatalı Soğuk Kelvin Kullanımı, <http://www.cezmikardas.com/blog/2016/4/17>

Şekil 31: Doğru Oranda Kelvin Kullanımı, <http://www.cezmikardas.com/blog/2016/4/17>

EKLER

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ UZAKTAN EĞİTİM TEZSİZ YÜKSEK LİSANS PROGRAMLARI DERS İÇERİKLERİNE İLİŞKİN ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ ANKET FORMU

Değerli Öğrenciler,

Bu çalışmanın amacı, uzaktan eğitim yayıncılığında öğrenim gören yüksek lisans öğrencilerinin “**ders içeriklerinin oluşturulmasında sinematografik tasarımın önemi**” ile ilgili görüş ve düşüncelerini ortaya koymaktır. Ankette bulunan sorulara vereceğiniz cevaplar tarafımızca saklı tutulacak ve tamamen bilimsel amaçlı olarak kullanılacaktır.

Bu anket iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm kişisel bilgilerin elde edilmesi amacıyla hazırlanan sorulardan; ikinci bölüm ise uzaktan eğitim yayıncılığı hakkındaki görüş ve düşüncelerinizi belirleme amacıyla hazırlanan sorulardan meydana gelmektedir. Anket sonuçlarının sağlıklı olabilmesi için soruları samimi ve doğru olarak yanıtlamanız gerekmektedir. Lütfen anketlerin üzerine isim belirtmeyiniz.

İlgi ve yardımlarınız için şimdiden teşekkür ederim.

Uzman, Serkan BOZKURT

BİRİNCİ BÖLÜM

Cinsiyet	Bayan ()	Erkek ()			
Mezuniyet Durumu	Eğitim Fakültesi ()	Fen Edebiyat Fakültesi ()	Eğitim Enstitüsü ()	Lisansüstü ()	Diğer.....

İKİNCİ BÖLÜM

BU BÖLÜMDE UZAKTAN EĞİTİM YAYINCILIĞI DERS İÇERİKLERİNE İLİŞKİN GÖRÜŞLERİNİZİ ÖĞRENMEK AMACIYLA ÇEŞİTLİ SORULAR HAZIRLANMIŞTIR. LÜTFEN BU SORULARI KENDİ DÜŞÜNCELERİNİZ DOĞRULTUSUNDA;

1-KESİNLİKLE KATILMIYORUM, 2-KATILMIYORUM, 3-FİKRİM YOK, 4-KATILIYORUM, 5-KESİNLİKLE KATILIYORUM, SEÇENEKLERİNDEN BİRİNİ TİK (X) KOYARAK CEVAPLANDIRINIZ.

SORU NO	SORULAR	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Fikrim Yok	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1.	Uzaktan Eğitim programları öğretim elemanlarının mesajını öğrencilere tam olarak iletebiliyor.					
2.	Uzaktan Eğitimde ders içeriklerinin görsellik açısından zengin olması gerekiyor.					
3.	Uzaktan Eğitimde dijital kurgu tekniklerinden yararlanılarak (senaryo, drama vb.) oluşturulan içerikler öğrenmede etkilidir.					
4.	Uzaktan Eğitimde kurgu teknikleriyle “ilgi merkezi oluşturma yöntemi” kullanılması öğrenme seviyesini artırır.					
5.	Uzaktan Eğitimde animasyon etkili öğrenme için gereklidir.					
6.	Uzaktan Eğitimde canlandırma kullanımı öğrenmeyi kolaylaştırır.					
7.	Uzaktan Eğitimde sinematografik kurgu aracılığıyla görsel etkinin güçlendirilmesi (renk, çizgi, denge, birlik, ton, vb.) kullanılarak öğrenme düzeyi artırır.					
8.	Uzaktan Eğitimde materyaller aktarılacak konuya uygun olarak tasarlanıyor.					
9.	Uzaktan Eğitimde sinematografik yöntemlerin kullanılması öğrenmeyi sağlamaya yeterlidir.					
10.	Ders materyalleri hazırlanırken bu materyallerin neye hizmet edeceğinin öğrenciler tarafından önceden bilinmesinin öğrenmede yararlı olduğunu düşünüyorum.					

Başarılar dilerim.

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Serkan BOZKURT
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Öğrenimi	Okan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sinema Televizyon Ana Sanat Dalı
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce, Rusça
Bilimsel Faaliyetleri	- 2st International Congress on Distance Education and Educational Technology (Bildiri) - Uluslararası Sanat/Tasarım ve Estetik Kuramları Sempozyumu, Sunum, Antalya, 2014 (Davetli)
İş Deneyimi	Habertürk TV Yayın Koordinatörlüğü (2012)
Staj	Ciner Yayın Holding - Habertürk TV Yayın
Projeler	- TRT Belgesel, "Eğitim Dede" Belgesel, Yönetmen, 2016 - Engelsiz Biltek - International Congress on Information and Communication Technologies, 2015 - Daha Çok Işık, Belgesel Filmi, İstanbul, 2014 - Kar Film Festivali, Reklam Filmi, Erzurum, 2011 - Altın Kepenk Film Yarışması, Belgesel Çalışması, 2011
Çalıştığı Kurumlar	Okan Üniversitesi / Uzaktan Eğitim Merkezi (2013- ...)
İletişim	
E-Posta Adresi	serkanbozkurt@yahoo.com
Tarih	