



**KTO KARATAY ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
GRAFİK TASARIM ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI**

**GRAFİK TASARIM BAĞLAMINDA AKIL ZEKÂ OYUNLARININ
İNCELENMESİ VE BİR OYUN TASARIMI ÖRNEĞİ: AYIR KAZAN ATIK
AYRIŞTIRMA OYUNU**

Ümmü Seleme Rümeysa ÖZKAFA

Yüksek Lisans Tezi

**KONYA
Ocak 2022**

Grafik Tasarım Baęlamında Akıl Zekâ Oyunlarının
İncelenmesi ve Bir Oyun Tasarımı Örneęi:
Ayır Kazan Atık Ayırıştırma Oyunu

Ümmü Seleme Rümeysa ÖZKAFA

KTO Karatay Üniversitesi
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Grafik Tasarım Anabilim Dalı
Yüksek Lisans Programı

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Çaęrı GÜMÜŞ

Konya
Ocak 2022

BİLDİRİM

Enstitü tarafından onaylanan Yüksek Lisans tezimin tamamını veya herhangi bir kısmını basılı veya dijital biçimde arşivleme ve aşağıda belirtilen koşullar dahilinde erişime açma iznini KTO Karatay Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle, Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak ve gelecekteki çalışmalar (makale, kitap, lisans, patent vb.) için tezimin tamamının veya bir bölümünün kullanım hakları yalnızca bana ait olacaktır.

Tezimin bütünüyle kendi çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izinle kullanılması zorunlu olan kaynakları, yazılı izin alarak kullandığımı ve istenildiğinde izinlerin suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayımlanan “Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge” kapsamında, tezim, aşağıda belirtilen koşullar haricince, YÖK Ulusal Tez Merkezi ve KTO Karatay Üniversitesi Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

☐ Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren 2 yıl ertelenmiştir.¹

☐ Enstitü / Fakülte Yönetim Kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ay en fazla ay ertelenmiştir.²

☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir.³⁴

19 Ocak 2022

Ümmü Seleme Rümeysa ÖZKAFA

¹ MADDE 6(1) Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.

² MADDE 6(2) Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.

³ MADDE 7(1) Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

⁴ MADDE 7(2) Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

ETİK BEYAN

KTO Karatay Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tez/Proje Hazırlama ve Yazım Kurallarına uygun olarak Doç. Dr. ÇAĞRI GÜMÜŞ danışmanlığında tarafımdan üretilen bu tez/proje çalışmasında; sunduğum tüm veri, enformasyon, bilgi ve belgeleri bilimsel etik kuralları çerçevesinde elde ettiğimi, tüm değerlendirme, analiz, bulgu ve sonuçları bilimsel usullere uygun olarak sunduğumu, tez/proje çalışmasında yararlandığım kaynakların tümüne bilimsel normlara uygun biçimde atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, tezimin/projemin kaynak gösterilen durumlar dışında özgün olduğunu bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

19 Ocak 2022

Ümmü Seleme Rümeysa ÖZKAFA

TEŞEKKÜR

Öncelikle, tez çalışma süresince çok kıymetli bilgi ve birikimlerini benimle paylaşan değerli tez danışmanım Doç. Dr. Çağrı GÜMÜŞ’e teşekkürlerimi borç bilirim.

Tez dönemimde beni her an motive eden değerli arkadaşlarıma ve tüm eğitim hayatım boyunca benden maddi ve manevi desteğini esirgemeyen, her an yanımda olan anneme, babama ve kardeşlerime sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca tez konumu sunmuş olduğum “Molitoys” firması yetkilileri Mevlüt Sevi ve Mustafa Alkış’a eğitime verdikleri önem ve hizmet verdikleri sektöre bağlı kalarak oyun örneğimi değerlendirip tüm üretim maliyet sorumluluklarını karşılayıp bununla birlikte oyun örneğini birçok çocuğa ulaştırmamda yardımcı oldukları için ayrıca teşekkürlerimi sunarım.

19 Ocak 2022

Ümmü Seleme Rümeysa Özkafa

ÖZET

Ümmü Seleme Rûmeysa ÖZKAFA
Grafik Tasarım Bağlamında Akıl Zekâ Oyunlarının
İncelenmesi ve Bir Oyun Tasarımı Örneği:
Ayrır Kazan Atık Ayırıştırma Oyunu
Yüksek Lisans Tezi
Konya, 2022

Bir birey kuşkusuz zaman kavramı içerisinde gelişimini tamamlamaktadır. Bu gelişim bebeklik (0-2 yaş), ilk çocukluk (3-6 yaş), çocukluk (7-11 yaş), ergenlik (12-18 yaş) ve yetişkin (18+ yaş) dönemi olarak sınıflandırılabilir. Bir bireyin öğrenme olgusu ve gelişimi yaşam süresince devam etmektedir. Bu süreçte, bireylerin gelişimine destek olabilecek birçok oyun bulunmaktadır. Akıl zekâ oyunları bir bireyin gelişimini destekleyen görsel hafıza, stratejik düşünme becerileri, el-göz koordinasyon yönetimi gibi birçok yeteneği kapsayan kompozisyon içeren masa ya da dijital oyunlardır. Günümüzde çocukların telefon ya da tablet gibi iletişim araçları ile oyunlara ve uygulamalara erişim sağladığı kaçınılmaz bir gerçektir. Bu gerçeklik doğrultusunda gelişim süresinde olan bireyler sorumluluktan kaçmaktadır. En önemlisi de aile ile birlikte vakit geçirmek, bireyler arasında iletişim kurmak gelişen dijital platformlar kapsamında oldukça zorlu bir hal almaktadır. Çalışma kapsamında bireylerin yetişkinliğe geçiş evresinde, akıl zekâ oyunlarının birey gelişimini desteklediği ve sorumluluklarını oyun tabanlı öğrettiği vurgulanmaktadır. Zekâ en genel anlamıyla bir bireyin algı kavramını kullanarak nesnel gerçeklik, soyut ya da somut düşünme, kavrama ve sonuç çıkarma gibi zihinsel fonksiyonları belirli bir amaca yönelik kullanabilmesi olarak tanımlanabilir. Zekâ oyunları ise zekâ gelişimini desteklemektedir. Bu bağlamda bir bireyin gelişimini destekleyen belirli üretici firmaların akıl ve zekâ kutu oyunları, grafik tasarım bağlamında incelenmiştir. Bu doğrultuda birey gelişimini destekleyen ve toplumu bilinçlendirmek adına sosyal sorumluluk bağlamında “0 Atık” atık ayırıştırma kompozisyonu içeren yeni bir oyun örneği tasarlanmıştır. Atık ayırıştırma kapsamında geniş bir literatür taraması yapılmıştır. Bireylerin oyun tabanlı öğrenme olgusunu desteklemek adına grafik tasarım ilkeleri göz ardı edilmeden sosyal sorumluluk kompozisyonu içeren ve bu bağlamda tasarlanan kutu oyunu, akıl zekâ oyunları üreten bir firmaya demo baskılar ve parçalar hazırlanarak sunum yapılmıştır. Onaylanan kutu oyunu T.C Sağlık Bakanlığı Oyuncak Yönetmeliğine uygun kabul edilmiştir. CE belgeli ve Tescilli Türkiye’de yerli üretimi başlamıştır. Tasarlanan kutu oyunun tüm hakları saklıdır.

Anahtar Kelimeler

Kutu Oyunları, Birey Gelişimi, Görsel Algı, Sosyal Sorumluluk, Akıl Zekâ Oyunları Tasarımı, Gelişim Psikolojisi

ABSTRACT

Ümmü Seleme Rümeysa ÖZKAFA

In the Context of Graphic Design Analysis
of Mind Games and An Example of Game Design:

Waste Separation Game

Master's Thesis

Konya, 2022

An individual undoubtedly completes his development within the time concept. This development can be classified as infancy (0-2 years), early childhood (3-6 years), childhood (7-11 years), adolescence (12-18 years) and adult (18+ years). The learning phenomenon and development of an individual continues throughout life. Many games that support the development of individuals in the developmental stage are supportive. With today's technology, it is an inevitable fact that most children have access to games and applications with communication tools such as phones or tablets. and with this situation, the individuals who are in the developmental period avoid many responsibilities. Most importantly, spending time with family and communicating between families becomes quite challenging within the scope of developing digital platforms. Within the scope of the study, it is emphasized that in the transition phase of individuals to adulthood, mind and intelligence games not only support individual development but also teach many responsibilities based on games. In the most general sense, intelligence can be defined as an individual's ability to use mental functions such as objective reality, abstract or pure thinking, understanding for a specific purpose by using the concept of perception. Intelligence games, with another description, support the development of intelligence. Within the scope of this research, mind and intelligence board games of certain manufacturers that support the development of an individual were examined in the context of graphic design. In this direction, a new game example was designed with a "0 Waste" waste separation composition in the context of social responsibility in order to support individual development and raise awareness of the society. An extensive literature review was conducted within the scope of the research topic. In order to support the game-based learning phenomenon of individuals, the board game designed with a social responsibility composition without ignoring the graphic design principles, demo prints and parts were prepared and presented to a company that produces mind and intelligence games. The approved board game has been accepted in accordance with the Toy Regulations of the Ministry of Health of the Republic of Turkey. CE certified and registered domestic production has started in Turkey. All rights of the designed box game are reserved.

Keywords

Board Games, Individual Development, Visual Perception, Social Responsibility, Design of Mind and Intelligence Games, Developmental Psychology

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
ETİK BEYAN	iii
ÖZET.....	ii
ABSTRACT.....	iii
İÇİNDEKİLER	iv
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	vi
KISALTMALAR DİZİNİ.....	ix
1. GİRİŞ	1
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	6
2.1. Tasarım.....	6
2.2. Grafik Tasarım	6
2.3. Grafik Tasarıma Genel Bakış ve Tarihi	6
2.4. Grafik Tasarım Öge ve İlkeleri	18
2.4.1. Kavramsal Öge Olan Nokta.....	19
2.4.2. Kavramsal Öge Olan Çizgi.....	20
2.4.3. Kavramsal Öge Olan Düzlem ve Hacim	21
2.4.4. Görsel Öge Olan Şekil – Boyut – Renk – Doku.....	22
2.4.5. İlişkisel Öge Olan Yön – Konum – Boşluk – Ağırlık	23
2.4.6. Uygulamalı Öge Olan Temsil – Anlam – İşlev	24
2.4.7. Grafik Tasarım İlkesi Olan Ritim – Hareket – Denge.....	24
2.4.8. Grafik Tasarım İlkesi Olan Vurgu – Zıtlık – Armoni.....	26
2.4.9. Grafik Tasarım İlkesi Olan Bütünlük – Oran – Çeşitlilik	28
2.5. Grafik Tasarım Uygulama Alanları Bağlamında Kutu Oyunları Tasarımı.....	32
2.5.1. Grafik Tasarım Ürünü Olan Tipografi.....	32
2.5.2. Grafik Tasarım Ürünü Olan Görsel Kimlik Tasarımı.....	35
2.5.3. Grafik Tasarım Ürünü Olan Simgeler veya Semboller	36
2.5.4. Grafik Tasarım Ürünü Olan Afiş Tasarımı.....	39
2.5.5. Grafik Tasarım Ürünü Olan İllüstrasyonlar ve Karikatürler	40
2.5.6. Grafik Tasarım Ürünü Olan Yayın Grafiği Ürünleri Tasarımları	42
2.5.7. Grafik Tasarım Ürünü Olan Ambalaj Tasarımları.....	44
2.6. Oyun Tabanlı Öğrenme ve Birey Gelişimi.....	48

2.6.1. Oyun Tabanlı Öğrenme	48
2.6.2. Birey Gelişimi Ve Birey Gelişimi Bağlamında Sorumluluk & Sosyal Sorumluluk	48
2.6.3. Birey Gelişimini Destekleyen Çoklu Zekâ Alanları	49
2.6.4. Dilsel – Sözel Zekâ	50
2.6.5. Matematiksel - Sayısal Zekâ	51
2.6.6. Uzamsal - Görsel Zekâ	51
2.6.7. Kinestetik - Bedensel Zekâ	51
2.6.8. Ritmik - Müziksel Zekâ	52
2.6.9. Kişilerarası - Sosyal Zekâ	52
2.6.10. Öze Dönük - İçsel Zekâ	52
2.6.11. Natüralist - Doğacı Zekâ	53
2.6.12. Çoklu Zekâ Kuramı ve Akıl Zekâ Oyunlarının İlişkisi	53
2.7. Gelişimi Destekleyen Oyunlar Bağlamında Akıl ve Zekâ Oyun Örnekleri	54
2.7.1. Oyun Ve Kutu Oyunları Tarihi	54
2.7.2. Günümüz Kutu Oyun Türleri ve Tasarım İncelemesi	60
3. PROBLEM DURUMU VE YÖNTEM	77
3.1. Problem Cümlesi	77
3.2. Araştırmanın Amacı	78
3.3. Araştırmanın Önemi	78
3.4. Araştırmanın Varsayımları	78
3.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	78
3.6. Yöntem	79
3.7. Araştırma Modeli	79
3.8. Evren ve Örneklem	79
3.9. Verilerin Toplanması	79
3.10. Verilerin Analizi	79
4. BULGULAR VE YORUM	80
4.1. Ayır Kazan Kutu Oyunu Tasarım Süreci	80
5. SONUÇ	92
KAYNAKLAR	94
ÖZGEÇMİŞ	102

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Altamira Mağarası'ndaki bizon figürü.....	7
Şekil 2. Lascaux Mağarası'ndaki hayvan figürleri	8
Şekil 3. Sümerlere ait kil tablet üzerine resmedilen bir çivi yazısı	9
Şekil 4. Mezopotamya'ya ait kil tablet	10
Şekil 5. Eski Mısır Uygarlığında bir hiyeroglif	11
Şekil 6. Çin sanatında bir resim	12
Şekil 7. Diamond Sutra (Elmas Sutra)	13
Şekil 8. Taşınabilir metal harfler (Hurufat).....	14
Şekil 9. Friedrich Koenig'in mekanik merdane presi, 1811	15
Şekil 10. William Morris – Duvar kağıdı tasarımı.....	16
Şekil 11. Jules Cheret Afiş Tasarımı & Henri de Toulouse-Lautrec “Divan Japonais”	17
Şekil 12. Grafik Tasarımın Ögesi Olan Nokta	19
Şekil 13. Matbaa Baskısının Temelini Oluşturan Noktalar	19
Şekil 14. Pablo Picasso, Boğa, 1945	20
Şekil 15. Kazimir Malevich, Süprematizm (Otoportre) 1916.....	21
Şekil 16. Nokta – Çizgi – Düzlem - Hacim İlişkisi	21
Şekil 17. Şekil – Boyut – Renk – Doku Örnekleri.....	22
Şekil 18. Çizgi-Nokta-Renk Elemanlarının Sistematiik Dağılımıyla Oluşan Ritim Etkisi (Paul Klee) 1938.....	24
Şekil 19. Renk The Red Tower, 1911 Ressam Robert Delaunay & Zırhlı Tren Hareket Halinde, 1915 Ressam Gino Severini	25
Şekil 20. Aynı Elemanlardan Simetrik ve Asimetrik Kompozisyonlar	26
Şekil 21. El Lissitzky - Beat the Whites with the Red Wedge - 1919	27
Şekil 22. Zıtlık Kompozisyon Unsurları	27
Şekil 23. Franz Marc 1913 Fate Of The Animals - Hayvanın Kaderi	28
Şekil 24. Edouard Vuillard - Jeanne Lanvin (1933)	29
Şekil 25. Home Sweet Home - Mutluluğun Resmi Dianne Dengel.....	30
Şekil 26. Pieter Brueghel 1559 – Ahşap Üzerine Yağlı Boya – Konum: Viyana Sanat Tarihi Müzesi - Karnaval ve Perhiz Arasındaki Savaş	31
Şekil 27. Mağara Çizim Örneği	33
Şekil 28. Hasbro Oyun Firması Kurum Kimliğinde Hasbro Fontu	34
Şekil 29. 2015-2016 Seleme Özkafa – Tipografik Harf Çalışması.....	34
Şekil 30. Kurumsal/Görsel Kimlik Tasarım Örnekleri	35

Şekil 31. Lego Oyuncakları Görsel Kimlik İçerisinde “Logosu” ve “Ambalajı”	36
Şekil 32. T.C. Kültür Ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü Sinema Filmleri Değerlendirme Ve Sınıflandırma İşaretleri	37
Şekil 33. Bir Koli Üzerinde Bulunan Sembol veya Simge	37
Şekil 34. Oyun Kutularında Bulunabilen Simge veya Semboller.....	38
Şekil 35. Hasbro Kutu Oyunları Tanıtım Afişi	39
Şekil 36. Penguen Mizah Dergisi 1. Sayı (25 Eylül 2002)	40
Şekil 37. Molitoys – Kutu Oyunu Tasarımı - Grafik Tasarım: Ümmü Seleme Rümeyza Özkafa	41
Şekil 38. Molitoys –A4 Katalog Çalışması.....	42
Şekil 39. Ç. Zekâ – A5 Katalog Tasarımı Çalışması	43
Şekil 40. Molitoys – Molicity Lunapark Oyunu İçerik Tasarımları	43
Şekil 41. Cam – Ambalaj Tasarım Örneği	44
Şekil 42. Metal ve Plastik – Ambalaj Tasarım Örneği	45
Şekil 43. Hayat Su Plastik – Ambalaj Tasarım Örneği.....	45
Şekil 44. Oluklu Mukavva Ondüle Örneği ve Mukavva Örneği	46
Şekil 45. Molitoys – Buz Tuzağı Kutu Oyunu Ve Bıçak İzi	47
Şekil 46. Ç. Zekâ – Yörünge Oyunu Pencereleli Kutu & Penceresiz Kutu.....	47
Şekil 47. Çoklu Zeka Türleri.....	50
Şekil 48. Hasbro Scrabble – Kelime Oyunu	55
Şekil 49. Kral Tutankhamon'un Senet Tahtası (MÖ 1300 civarı).....	55
Şekil 50. Çince wei-qi (wei-chi), Kore’de Paduk Genel Adı İle GO.....	56
Şekil 51. Ur Kraliyet Oyunu	56
Şekil 52. Mangala Oyun Gövdesi	57
Şekil 53. Nine Men’s Morris (3 taş – 9 taş)	57
Şekil 54. Roma Oyun Tahtası	58
Şekil 55. Tabula Oyunu.....	58
Şekil 56. Shatranj – Satranç Oyunu	59
Şekil 57. The Landlord’s Game (Ev Sahibi Oyunu)	60
Şekil 58. Tarihte Ur Kraliyet Oyunu - SURCORE	61
Şekil 59. Doktor Cesto Kutu Oyunu	62
Şekil 60. Pinponi-X Kutu Oyunu	63
Şekil 61. Bloklar Kutu Oyunu.....	64
Şekil 62. Yüzükler Kutu Oyunu.....	66

Şekil 63. GO Kutu Oyunu.....	67
Şekil 64. Sesler-The Voice Kutu Oyunu.....	68
Şekil 65. Koridor-Labirent Kutu Oyunu	69
Şekil 66. Aynısını Bul ve Farkı Bul Kutu Oyunları.....	70
Şekil 67. Klasik Tahmin Etme Kutu Oyunları.....	71
Şekil 68. Emlak Ticaret Oyunu – “Şekil 57” Tarihte: Ev Sahibi Oyunu.....	72
Şekil 69. Yıldız Dama – Çin Daması Kutu Oyunu	73
Şekil 70. Orta Kale Masa Oyunu	74
Şekil 71. Renkli Küpler – X-Cubo Kutu Oyunu	75
Şekil 72. Tasarımcısı Seleme Özkafa Olan Çeşitli Kutu Oyun Örnekleri	76
Şekil 73. Ayır Kazan Kutu Oyunu Ambalaj Bıçağı.....	82
Şekil 74. Ayır Kazan Kutu Oyunu Ambalaj Tasarımı	82
Şekil 75. Ayır Kazan Kutu Oyunu Ambalaj Tasarımı Arka Yüzey.....	83
Şekil 76. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kılavuzu A4.....	83
Şekil 77. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kılavuzu Nasıl Oynanır İçeriği - 1	84
Şekil 78. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kılavuzu Nasıl Oynanır İçeriği - 2	84
Şekil 79. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kılavuzu Nasıl Oynanır İçeriği – 3.....	85
Şekil 80. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kılavuzu Nasıl Oynanır İçeriği – 4.....	85
Şekil 81. Ayır Kazan Kutu Oyunu Görsel Açıklama Kılavuzu A5	86
Şekil 82. Ayır Kazan Kutu Oyunu Görsel Açıklama İçerik - 1	86
Şekil 83. Ayır Kazan Kutu Oyunu Görsel Açıklama İçerik - 1	87
Şekil 84. Ayır Kazan Kutu Oyunu Görsel Açıklama İçerik - 2	87
Şekil 85. Ayır Kazan Kutu Oyunu Kes-Katla-Yapıştır A5.....	88
Şekil 86. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyuncak Plastik Çekiç	88
Şekil 87. Ayır Kazan Kutu Oyunu Görev Kartları.....	89
Şekil 88. Ayır Kazan Kutu Oyunu Görev Kartları Ön ve Arka Yüzey.....	89
Şekil 89. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kartları.....	90
Şekil 90. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kartları Ön ve Arka Yüzey.....	90
Şekil 91. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyuncak Plastik Atık Kutuları	91

KISALTMALAR DİZİNİ

MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
M.Ö.	Milattan Önce
TC	Türkiye Cumhuriyeti
CE	Conformité Européenné “Avrupa’ya Uyum”
İ.Ö.	İsa’dan Önce
Y.Y	Yüz Yıl
Bkz.	Bakınız
Vb.	Ve Benzeri



1. GİRİŞ

Grafik Tasarım, tarihsel gelişiminden günümüze kadar farklı üslup anlayışları ve uygulamalarıyla günümüze kadar varlığını sürdürmüştür. Hemen hemen hayatımızın her evresinde bir grafik tasarım ürünü ile karşılaşmamız kaçınılmaz bir gerçeklik taşımaktadır. Tasarım kelimesi günümüzde oldukça sık kullanılabilen etkileyici bir sözcüktür. Tasarım olgusuna geniş bir perspektiften bakıldığında karşımıza yenilik kavramı çıkmaktadır. Yenilik var olan araştırmayı geliştirme, yeni buluşlar-icadlar ve tasarım aşamalarını kapsamaktadır. Bu doğrultuda tasarım olgusunu sanata dönüştüren kavramın iyi bir fikir olduğu ve grafik tasarımın temelinde yaratıcı bir fikir yani yaratıcı düşünme biçiminin yer aldığını söylemek mümkündür. Grafik tasarım bireylerin çevresini algılaması için önemli bir iletişim aracıdır (Acar, 2020, s35). Genel olarak tanımlayacak olursak grafik tasarım bir iletişim biçimi olduğunu söylemek mümkündür. İletişim kavramı kapsamlı düşünüldüğünde bir bireyin gelişimdeki önemi tartışılmamalıdır. Özellikle birey gelişiminin çocukluk döneminde çevreyi anlamlandırma, algılama, ve kavrama çabası içerisinde olduğu birçok araştırmacı tarafından kanıtlanmıştır. Bu bağlamda kendine yer bulan grafik tasarım ürünlerinin birey gelişiminde önemli bir rol oynadığı düşünülmektedir.

Bireyler kuşkusuz düzen olan zaman içerisinde gelişir ve bu gelişen değişimin insan gelişimine etki eden nedenlerin olacağı evrelerdir. “ Gelişim psikolojisinde zaman çizelgesi insanın ömrünü içermektedir ve değişen tek şey bireylerin sadece kendisidir ”.Gelişim psikolojisi tanımı, bireylerin fiziksel veya ruhsal yapılarının yani davranışlarının değişimidir (Onur, 1986, s.18). Bireyler gelişimlerini tamamlarken bir çok etken etkili olmaktadır. Bu kapsamda bir bireyin yetiştirilme konusunda en büyük rol ebeveynlerde başlar. Bireyler gelişimlerini tamamlarken yaşadığı toplum ve kültürel değerlerde etkili olmaktadır.

Bir birey gelişimini tamamlarken oyun tabanlı öğrenme olgusu birey gelişimini desteklemektedir. Bu doğrultuda oyunlar hemen hemen yaşamın her evresinde, özellikle çocukluk dönemlerinde farklı bir önem taşımaktadır. Bir bireyin öğrenme olgusu her yaşta mümkün olmaktadır. Tüm yaş grubundaki bireyler oyun oynamaktan veya oynan oyunun seyircisi olmaktan keyif almaktadır. Yetişkin yaş grupları için oyun keyifli vakit geçirmek adına tercih ettikleri bir algı olmaktadır. Çocuklar içinse oyun, tüm

vakitlerinde yaptıkları bir şeydir. Oyun çocuk yaş grubu için yaşamdır veya yaşam oyundur. Çünkü çocuklar var oluştan birer oyuncudur. Bireyler çocuk yaş grubunda oyunu, yaşamı kavrama veya anlamlandırma bakımından bir araç olarak kullanılmaktadır (Aksoy&Dere Çiftçi, 2019,s.2). Günümüzde gelişen teknoloji ile birlikte bireyler özellikle çocuk yaş grupları birçok teknolojik materyaller ile oyunlara ve oyun tabanlı uygulamalara erişim sağlamaktadır. Teknoloji doğru kullanıldığında eğitime olan ya da bir bireyin gelişimine olan katkısı büyük bir önem taşımaktadır. Ancak her oyun ya da oyun tabanlı uygulamanın yüzde yüz birey gelişimine katkısı bulunmamaktadır. Gelişen teknolojinin birey gelişiminde etkisi altına aldığı en önemli yaş grubu çocuklar olmaktadır.

Bir bireyin gelişiminde kritik dönemlerden olan çocukluk dönemindeki deneyimler fiziksel, bilişsel, sosyal ve duygusal alanlarda oyunlar önemli bir rol almaktadır. Bir bireyin gelişiminde çocukluk yaş grubu gelişimin önemli evrelerinden olmaktadır. Çocuklar duygularını, düşüncelerini, kişilik ve karakteristik özelliklerini, kısacası dış dünyasını ve iç dünyasını nasıl anlamlandırıdığı oynadığı oyunlara yansıttığı için bir çocuğu yetiştirirken ebeveyn tarafından öğrenebilmek adına onu tanımanın ve onunla iletişim kurmanın en önemli seçeneklerinden biri çocuğun oyun alanlarını oynadığı oyun kompozisyonunu gözlemlemek ve oyunlarına katılabilmektir (Uygun&Kozikoğlu,2019 s.20). Oyun oynarken çocuklar ruhsal olarak iyi hissetmektedirler. Ayrıca oyunlar birçok kuramcı tarafından pek çok kez tanımlanmış ve dinamik, klasik veya bilişsel oyun türleri olarak oyunların içine yerleştirilmeye çalışılmıştır.

Bu bağlamda eğlenme, geleceğe hazırlanma, fazla enerji atımı, sabretme, rahatlama, bağlantılar kurma, duygusal geçişler yapma, içgüdüsel veya bilişsel gelişime bağlı olarak sınıflandırılmalar yapılmıştır. Tüm bu yapılan sınıflandırmaların yanı sıra oyunlar, birey gelişimi için geliştirici, iyileştirici ve öğretici amaçlar taşımaktadır (Koçyiğit&Fırat, 2020 s.208). Oyun tabanlı öğrenme oyun zamanı süreciyle başlamaktadır. Geniş bir kompozisyon içeren görsel hafızaya ve günlük yaşam koşullarına bağlı olan oyun kompozisyonları oyun sonlandığında da oyun tabanlı öğrenme olgusunu devam ettirmektedir. Okul öncesi eğitimlerde planlı bir etkinlik olan ve diğer tüm eğitim etkinliklerinin başında oyunlar yer almaktadır. Bu bağlamda oyunlar okul öncesi eğitim ile iç içe geçmiş oyun tabanlı öğrenme olgusu

oluşturmaktadır. Okul öncesi eğitimde “yapılandırılmamış”, “yapılandırılmış” veya “yarı yapılandırılmış oyunlar tercih edilmektedir. Yapılandırılmamış oyunlar çocukların oyun alanlarına uygun şekilde düzenlenmiş mekanlar, uygun materyal aracılığı ile çocukların yapılandırılmamış oyun oynamalarına yardımcı olmaktadır (MEB, 2013). Yapılandırılmamış oyunlar serbest oyun zamanı olarak da tanımlanabilmektedir. Bireysel, rakip halinde veya küçük ya da büyük gruplar halinde oynanan ve tüm oyun kurgusunu çocukların tercih ettiği oyunlar olarak adlandırılabilir. Bu kurguda çocuklar tamamen kişisel ilgi ve kararları doğrultusunda oyun oynamaktadır. Okul öncesi eğitimde tercih edilen yarı yapılandırılmış oyun etkinlikleri ise bir bireyin gelişimini tüm yönüyle desteklemesini hedefleyen, eğitmeni veya çocuk tarafından başlatılan, bireylerin aktif katılımı ile sürdürülebilen bir kompozisyon içeren kurallara ve planlara uygun hareket etmeyi sağlayan yaratıcı etkinlikler ile oluşan oyun türleridir. Okul öncesi eğitimde tercih edilen yapılandırılmış oyunlar ise oyun tabanlı öğrenme olgusunun en önemli bölümlerinden biri olmaktadır. Yapılandırılmış oyunlar bir bireyin ya da çocuğun gelişimini, öğrenme olgusunu yoğun bir şekilde desteklemektedir (Koçyiğit&Fırat, 2020 s.208).

Hızla değişim gösteren ve gelişen teknoloji yeni eğitim sistemlerini de beraberinde getirmektedir. Bu doğrultuda kendine yer bulan Z kuşağı eğitimi akıl zeka oyunları ile desteklenmektedir. Eğlenirken öğretmeyi hedefleyen akıl zeka oyunları, algısal bir bütünlükte gelişimine destek olmakla birlikte içsel anlamda veya davranışsal boyutta kazanımlar oluşturmaktadır. Akıl zeka oyunları, bireyin sadece bilişsel düzeyde değil öğrenileni pekiştirme ve değerlerini algılama yönünde de olumlu açıdan gelişimine destek olmaktadır. Akıl zeka oyunları bireyin kendi öz benlik değerlerini tanımasına destek vermektedir. Akıl zeka oyunlarının bir kurgusu ve birçok materyali bulunmaktadır. Öğretme süreçlerinde kullanılan ve bir öğrenme yöntemi olan oyun tabanlı öğrenme, problem tabanlı öğrenmenin türevidir. Problem tabanlı öğrenme açısından değerlendirildiğinde oyun tabanlı öğrenme, problem tabanlı öğrenmenin birçok özelliğini içinde bulundurmaktadır. Eğitsel amaçla kullanılan akıl zeka oyunlarının birçok çeşidi bulunmaktadır (Sadıkoğlu, 2017).

Akıl zeka oyunlarının çeşitli eğitsel özellik barındırması öğretme-öğrenme süreçlerinde yaparak-yaşayarak, deneyimsel öğrenme, rehberli deneyimsel öğrenme, vaka temelli öğretim gibi öğretimsel kuramlar yer almaktadır (Akademi Eğitim, 2021). Öğrenme

veya öğretme sürecinde akıl zeka oyunlarının kompozisyonları kuramsal temellere dayanmaktadır. Bir bireyin seçmiş olduğu oyun kompozisyonu akıl yürütme, girişimcilik, problem çözme, dili etkili kullanma, iletişim, karar verme, strateji oluşturma, yaratıcı düşünme gibi birçok gelişimi desteklemektedir. Bir birey gelişiminde başarı elde ettiğini farkında olduğunda bireysel öz güvene sahip olmaktadır.

Yeteneklerinin veya becerilerinin farkında olan, öğrenme süreçlerine aktif bir şekilde katılabilen, yaşadığı topluma uyum sağlayabilen, akranlarıyla veya bireylerle iyi ilişkiler kurabilen, benlik algısını geliştirebilen bireylerin yetiştirilmesi adına gelişimsel ihtiyaçlar gerekmektedir. Bu doğrultuda ortaya çıkan oyunlar bir bireyin öğrenme ve gelişme kapsamında oyun tabanlı öğrenme algısı önemli bir yere sahip olmaktadır. Bireyin oyun oynarken, çevresini fark etme, tanımlama ve gözlem yaparak kurgu içinde olmasını sağlamaktadır. Bir bireyin kişiliği karakteristik özellikleri oyun oynarken daha yoğun çizgilerle ortaya çıkmakta ve gelişmektedir. Ayrıca oyun, bir çocuğun ebeveynleriyle, yetişkinlerle veya akranları ile etkileşim örüntülerini ortaya koymasına yarayan en önemli unsurlardan biri olmaktadır (Sezer, Yılmaz & Koçyiğit, 2015, s.15).

Oyun alanında kurulan kurgu ve etkileşim sosyal davranışların belirleyici niteliğini taşımaktadır. Bu doğrultuda her birey yaşadığı toplumda yaşam haklarına sahip olduğu kadar belirli bir sorumluluğa ve görevlere sahiptir. Bireylerin yaşadığı topluma, ülkeye ve dünyaya karşı kişisel sorumlulukları haricinde bireyler bir birlerinden de sorumlu olmalıdır (Gümüş, 2019, s.1). “Sorumluluk kavramı pek çok araştırmacı veya yazar tarafından, bir bireyin davranışlarının ve kendi sorumluluk alanına giren bir ya da birden çok olayın farkına varması ve bu farkındalık sonucunda durumun ya da olayın sonuçlarını kabullenmesi olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca, bireyin davranışları veya sorumluluk alanına giren durumun sorumluluğunu hem ahlaki, hem de yasal boyutta kabullenmesi gerekmektedir. Bir başka anlatımla sorumluluk, seçim yapmak veya bu seçim sonucunu, etkilerini kabullenmek olarak tanımlanmaktadır.” (Özen, 2015, s.9).

Yaşamak sorumluluk gerektirir. İçinde yaşadığımız toplumda veya dünyada yaşam kalitesi ve bireysel gelişim için sorumluluk yerine getirilmelidir. Sosyal sorumluluk, kişilerin bir arada olup yaşadığı topluma duyarlı bir şekilde hareket etmesidir. Kişi ya da topluluk olarak kültürel, çevresel, veya sosyal sorunlarla birlikte ihtiyaç durumuna yönelik etik, duyarlı olmak sosyal sorumluluk içeriği olabilir. Sosyal sorumluluğun

amacı bireyin topluma olan duyarlılığına faydalı olmasını sağlamaktır (Gümüş, 2019, s.1). Oyunlaştırılmış öğrenme kullanılarak bir bireye sorumluluklarını, akıl zeka oyunları ile öğretmek mümkündür. Eğitim temelli akıl zeka oyunları birçok sorumluluğu işlemektedir. Bu doğrultuda akıl zeka oyunları bir ebeveynin duyarlı bireyler yetiştirmesine katkı sağlamaktadır.

Bu çalışmada bireylerin gelişim süreçlerinden olan çocukluk yaş grubu için değerlerini düşünme, öğrenme süresine etkin katılım sağlama, el becerilerinin geliştirme, oyun tabanlı öğrenme olgusunu desteklemek adına ilk olarak hali hazırda birçok örneği olan belirli üretici firmaların akıl zeka oyunları, oynama şekli ve oyun tasarımları incelenmiştir. Daha sonra bir bireyin gelişimini destekleyen sosyal sorumluluk bağlamında “0 Atık” atık ayrıştırma kompozisyonu içeren, bir kurgu bütünü oluşturan akıl zeka oyun örneği tasarlanmıştır.

Tasarlanan oyun örneği için toplumun var olan ihtiyaçlarını ve sorunlarını hedef seçilerek kurgulanan konu ve içerikleri, sosyal sorumluluk olarak değerlendirilip oyun tabanlı öğretim tekniği ile hedef kitleye aktarılması amaçlanmıştır. Akıl zeka oyunları bireylerin birçok farklı becerilerini geliştirmede yenilikçi araç ve yöntemler arasında yer alabileceği düşünülmektedir. Dolayısıyla bir bireyin sosyal ve bilişsel bakımdan çok boyutlu gelişimine destek veren akıl zeka oyunları ile ilgili böyle bir çalışmanın alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu araştırmanın ve tasarlanan akıl zeka oyun örneğinin eğitsel bir oyun çeşidi olarak öğrenim-öğretim sürecinde kullanılması kapsamında öğretmenlere, çocuk gelişimi uzmanlarına, ebeveynlere ve tüm eğitim mecralarına yol göstereceği; akıl zeka oyunları ile farklı becerilerin fark edilmesi veya keşfedilmesi bakımından da araştırmacılara ışık tutacağı düşünülmektedir.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Tasarım

Tasarım kelimesi hayatımızın bir parçası haline gelmiş, günlük yaşantımızda oldukça sık kullanılabilen bir olgudur (Bulak, 2019, s.3). Günlük yaşamı kolaylaştırmak, yaşam kalitesini arttırmak adına tasarıma ihtiyaç duyulmaktadır. Yaşam boyunca kullandığımız her nesnede bir tasarım mevcuttur. Genel olarak tanımlanırsa tasarım, bilgi edinme, akılda biçimlendirme, kurgulama ve bir bütün oluşturulup üretme süreci olarak tanımlanabilir. Tasarım uzun soluklu bir süreçtir (Tutal, 2018, s.66).

2.2. Grafik Tasarım

Grafik tasarım bir bireyin yaşamı boyunca birçok ihtiyacını karşılamasını sağlayan görsel iletişim biçimidir. Grafik tasarım terimi, günümüzde yalnızca basılı ürünler için kullanılmamaktadır. Kamera ile yansıtılan, video ile ekrana gönderilen görüntüler veya bilgisayarlar ortamında tasarlanan görsel öğeler de grafik tasarım kavramı içerisinde yer almaktadır. (Yıldırım, 2012, s.39). Günlük yaşamımızda bizi yönlendiren, bilinçlendiren veya bilgilendiren pek çok görsel öge birer grafik tasarım ürünüdür. Her birey hayatının her evresinde grafik tasarım ürünleri ile iç içe yaşamaktadır. Taşıtlar için yönlendirme tabelaları, her türlü yiyecek ve içecekler için içerisinde ne kadar besin olduğunu bildiren çizelgeler, dizilerin ya da filmlerin konusunu anlatan görsel öğelere veya jeneriklere kadar birçok öge grafik tasarım ürünü olmaktadır. Günlük yaşamamızda önemli bir yer kaplayan görsel iletişim dili olan grafik tasarım somut-soyut formlar, fotoğraflar, işaretler, simgeler gibi görsel öğeler sayesinde belirli konular hakkında bilgi ve yön vermektedir. Bu doğrultuda kurallara dikkat etme veya farklı toplumsal konular hakkında duyarlılık edinme gibi birçok sorumluluğa da grafik tasarım öğeleri ile sahip olunmaktadır (Eker, 2018, s.30).

2.3. Grafik Tasarıma Genel Bakış ve Tarihi

Grafik tasarım, görsel öğeler ile yazı birimlerini kullanarak belirli bir mesajı hedef kitleye iletmek amacı ile tüm verileri bütün hale getirerek oluşturulmuş çeşitli tasarımlar içeren bir sanat dalıdır (Aslan Odabaşı, 2006, s.18). Grafik tasarım tarihine bakıldığında ilk olarak karşımıza mağara duvarlarına yapılmış resimsel unsurlar çıkmaktadır. Bir

mesajı iletmek için yapılan basitleştirilmiş, stilize edilmiş çizimler tasarımın en eski örnekleridir. İ.Ö. 18.000 yıllarında, mağara duvarlarına el izi çıkarmak için kırmızı, siyah ve sarı pigmentlerden yararlanılmıştır. Güney Fransa'da Lascaux'da bulunan mağara resimleri ise İ.Ö. 15.000 yıllarına aittir. Gerek Lascaux'daki, gerekse Kuzey İspanya'da Altamira'da bulunan mağaralardaki boğa ve bizon betimlemelerinde şaşırtıcı bir stilizasyon ustalığı gizlidir" (Becer, 2008, s.84). Bu bağlamda günümüzde hali hazırda kullanılan veya kullanılmakta olan stilizasyon yöntemlerinin ilk izleri iletişim ihtiyacını karşılamak adına ortaya çıktığını görmekteyiz. Tasarımın ve yaratıcılığın insanoğlunun temel yapısında var olduğu, iletişim kurma ihtiyacını farklı yöntemler geliştirerek tamamladığını söylenebilmektedir. Bir mesajı hedef kitleye iletme ihtiyacı kapsamında mağara duvarlarına, ilkel araç ve gereçler ile yalın görseller çizildiği görülmektedir. Bu çizimler insanoğlunun oluşturduğu basit görsel iletişim şeklidir. "Altamira mağarasında bulunan duvar resimleri, kalem formuna yakın şekillerde yontulmuş toprak ya da taş çubuklarla yapılmıştır (Bulak, 2019, s.3).



Şekil 1. Altamira Mağarası'ndaki bizon figürü

(Kaynak: https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Altamira)

Bir bireyin geçmişinde iletişim ihtiyacının hep var olduğunu ve bundan yenilik veya yaratıcılık kavramının doğduğunu görmekteyiz. "Bir hayvanı amblem ya da simge olarak kullanmak üzere stilize etmeye çalışıldığında, mağara ressamlarının biçimleri yalınlaştırmalarındaki üstün yeteneklerini daha iyi fark ederiz" (Becer, 2008, s.84).

Mağara duvarlarındaki betimlemelerde renk olarak yalnızca siyah, kırmızı, sarı ve kahverengi kullanılmıştır. Az sayıda renk kullanmış olmalarından, boyanın henüz tüm renklerini elde etmedikleri görülmektedir. Renkleri elde etmek için yeterli bilgiye sahip olmak gerekmektedir. Zamanla bilgilerin tamamına, yapılan araştırmalar ve keşifler sonucunda ulaşıldığı görülmüştür. “Fransa’da Lascaux Mağarası’nda boyaları hazırlamak adına kullanılmış olan taşlar, hayvansal yağlar ve 150’den fazla mineral çeşidi bulunmuştur. Boya hazırlanırken bitkisel ve ya hayvansal yağlar, mineral tozları bir arada karıştırılarak kullanılmaktaydı. Resim yapılırken ise kuş tüyleri kullanılmıştır. Tarih öncesi dönemlerden günümüze kadar ulaşan örnekler günümüzün simge ve stilizasyon tasarımına ışık tutmaktadır (Bulak, 2019, s.3).



Şekil 2. Lascaux Mağarası’ndaki hayvan figürleri

(Kaynak: <https://www.narsanat.com/magara-sanati-ve-kutsal-lascaux-magarasi/>)

İnsanoğlu için önemli gelişmelerden olan mağara resimlerinden sonraki adım ise çivi yazısı ile olmuştur. Çivi yazısı, resim ve biçimler ile kullanılmakta olan iletişim kurma amacı geliştirilerek yazı sistemine geçilmesi ve kullanılan ilk yazı olması sebebi ile tarihte önemli bir yere sahiptir.

İlk yazı örnekleri Mezopotamya Uygarlığının kurucularından olan Sümerler’in geliştirdiği bilinmektedir. Sümer dilinin kökü tam olarak bilinmemektedir. Fakat IV. Uruk döneminde bulunduğu bilinen ‘Çivi Yazısı’ insanlık tarihinin önemli dönüm

noktalarından biri olarak kabul edilmektedir. Tarihteki ünlü “Hamurabi Kanunları’da (İ.Ö. 1930-1880) taş üzerine çivi yazısı ile yazılmıştır” Yazı, bilginin insanlara aktarılmasını ve fiziki olarak bilgiye ulaşmayı sağlamıştır (Becer, 2008, s.85). İlk yazı örnekleri Mezopotamya Uygarlığının kurucularından olan Sümerler’in geliştirdiği bilinmektedir. Sümer dilinin kökü tam olarak bilinmemektedir. Fakat IV. Uruk döneminde bulunduğu bilinen ‘Çivi Yazısı’ insanlık tarihinin önemli dönüm noktalarından biri olarak kabul edilmektedir. Tarihteki ünlü “Hamurabi Kanunları’da (İ.Ö. 1930-1880) taş üzerine çivi yazısı ile yazılmıştır” Yazı, bilginin insanlara aktarılmasını ve fiziki olarak bilgiye ulaşmayı sağlamıştır (Becer, 2008, s.85).



Şekil 3. Sümerlere ait kil tablet üzerine resmedilen bir çivi yazısı

(Kaynakhttps: https://tr.wikipedia.org/wiki/Çivi_yazısı)

Yazının bulunuşu ile Sümer döneminde bilgi gelişimine ışık tutulmuştur. Kil tabletler üzerine kayıt alınmış bilimsel ve edebi yapıtlar, sözleşmeler, kütüphaneler kurulmuştur. "Mezopotamya döneminde bolca kil vardır ve ıslak çamur kalıplar üzerine yazmak için kullanılan yazı aracı bir tarafı küt bir tarafı sivri tahtadan ya da uçları oyulmuş kamaştan yapılmış yazma aleti 'stilus' ya da 'kama'dır. Yazma aletlerinin oluşturduğu kalıp çizgiler çivi biçimine benzetildiği için Latince'de 'çivi' 10 anlamına gelen 'cuneus' kökünden türemiş olan 'cuneiform' (çivi yazısı) tanımı kullanılmaktadır" (Sarıkavak, 2009, s.3).

Çivi yazısı, daha güçlü iletişim kurmayı sağlamış ve yaygın kullanılan bir iletişim türü haline gelmiştir. “Çivi yazısının gelişimindeki ilk adımı piktogramlardır. Piktogramlar, bir sözcüğü ya da kavramı temsil eden ve resimsel özellik taşıyan simgelerdir.” (Becer, 2008, s.85) Başka bir deyişle piktogramlar bir eşyayı, kavramı, mekanı ve ya işleyişi sembolleştirmektedir. "İlk örnekleri, çubuk üzerine çentikler, sonra bir tablet ya da kil üzerinde tek tük çizgiler biçiminde olan bu simgeler, biçimler giderek nesneler gibi eylemleri de ifade etmek üzere genelleştirilmiştir" (Tuncay, 2009, s.30). Simgeler zamanla düşünceleri (ideogram) ve sesleri (fonogram) ifade edecek bir düzeye ulaşmıştır (Becer, 2008, s85).



Şekil 4. Mezopotamya'ya ait kil tablet

(Kaynak <http://typograffyyunderground.com/>)

Mezopotamya’da bulunan bu kil tablet kimlik göstergesi olan bir semboldür. Kil üzerinde bulunan şekiller ve ya simgeler bir bireye ilişkin olduğunu ve diğer tarımsal semboller kişinin çiftçi olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda çivi yazısı, toplumun gelişimine önemli bir katkı sağlamıştır. Becer (2008: 86) eserinde, Mısır'da da Etiyopya kökenli, hayvancılıkla uğraşan göçebe bir toplum ve çiftçilikle uğraşan Doğu Akdenizli bir grup olmak üzere iki değişik toplumun varlığından bahsetmektedir.

Tarih çağlarını başlatan devirlerden beri Nil bölgesinde yaşamış olan Mısırlıların sanatlarının kökü yazıdan daha öncesine dayanmaktadır. Yazının tarihi incelendiğinde resimsel yapılar ve ya benzetme yöntemiyle sembolik biçimlerin etkin olduğu

görülmektedir. Köklü geçmişe sahip olan Mısır sanatı da sembolik yapılara sahip olan kendine ait bir yazı geliştirmiştir. "Gösterge yazılar ve resimyazılar (piktogramlar) gibi farklı süreçlerden geçen yazı, Mısır Uygarlığında içinde sembollerin yoğun kullanıldığı hiyeroglif adı verilen, işaretler yerine resimsel simgelerin bulunduğu bir şekilde karşımıza çıkmaktadır." (Becer, 2008).



Şekil 5. Eski Mısır Uygarlığında bir hiyeroglif

(Kaynak <http://typograffyyunderground.com/>)

Hiyeroglif yazı ile birlikte yazının kullanım alanları da genişlemiştir. Hiyeroglif yazının formu, yapısı biçimi incelendiğinde piktogramlardan ve ideogramlardan oluştuğu görülmektedir. Uçar, kitabında Lee Barry'den şöyle bir alıntı yapmıştır: "Mısır hiyeroglifleri, resim yazılardan ideogramlara (büyük ölçüde soyut, fikir ifade eden işaretler; ancak bu işaretlerde ses değeri taşıyan izlerde görülebilir) ve oradan da fonogramlara (ses işaretlerine) doğru gelişti". Bu bağlamda Mısır hiyerogliflerinin ilk alfabenin temelini oluşturduğu da söylenmektedir (Uçar, 2004, s.71-72). Resim kökenli yazılar ise Çin'de, Mısır hiyerogliflerinde ve ilk dönem medeniyetlerinde sıkça kullanılmıştır. Medeniyetlerde yazılar, nesneleri anımsatacak şekilde benzetilerek kullanılıyordu.

4000 yıllık bir sürede kendine has bir değere sahip olan Çin sanatı dış bir etki almaksızın kendi özgünlüğünü korumuştur. Çin sanatında yazı ve resim iki ana iletişim faktörü olarak tarihi boyunca kullanımını sürdürmüştür (Bulak, 2019, s.26).



Şekil 6. Çin sanatında bir resim

(Kaynak <http://typograffyyunderground.com/>)

Çin'in geleneklerine ve sanatına oldukça bağlı bir toplum olduğu görülmektedir. Çinliler kendilerini hem resimde hem de kaligrafide geliştirmişlerdir. Geleneklerine bağlılıklarıyla da sanatlarını günümüze kadar taşımışlardır. Çin'de yazı için kullanılan materyaller kaligrafi sanatının gelişmesine yön vermiştir. Bu sanat başka medeniyetlerde olmasına rağmen Çin'deki kadar belirgin bir üsluba sahip değildir. Çin sanatında kullanılan teknik malzemeler başlıca dört hazine olarak nitelendirilen mürekkep çubuğu, fırça, mürekkep taşı ve kağıttır. Fırça yapımında keçi, geyik, at, kurt tilki ve tavşan gibi hayvanların kollarından yararlanılmıştır. Resim ve kaligrafide kullanılan mürekkeplerin yapımında ise hayvansal ve bitkisel yağlar ile keresteden elde edilen karbon kullanılıyordu" (Becer, 2008: 87). Çin sanatı ile birlikte yazıda ve resimde kullanılan araçların gelişim gösterdiği ve çeşitliliğinin arttığı görülmektedir. Çin'de yazı ve resim birbirine bağlı iki sanat olarak görülmektedir (Turani,2013). Ayrıca tarihi gelişmelerden biri olan kağıdın bulunuşu ise Çin'de gerçekleşmiştir. Yapılan araştırmalara göre çeşitli maddelerin karışımından, hamurları kurutarak ve

farklı işlemlerden geçirerek ilk kağıdı elde eden uygarlık Çin olmaktadır. "MÖ 105 yılında İmparator Ho-Ti zamanında Tsi'ai Lun adında birinin ağaç mantarı ve ipek parçalarının karışımıyla kağıt hamuru yaptığı, sonra bu bileşimi hasır üzerinde kurutarak bir çeşit kağıt oluşturduğu bilinmektedir" (Uçar, 2004, s.97). Başka kaynaklara göre ise Tsi'ai Lun'un ağaç kabukları, bez parçaları ve diğer lifli malzemeleri kullanarak da kağıt hamuru elde ettiği söylenmektedir. "Elde edilen kağıt tabakaları daha sonra art arda yapıştırılarak rulo yapılıyor ve bir çıta ya da fildişi çubuk üzerine sarılıyordu" (Becer, 2008, s.88). Farklı işlemlerden geçen ve elde edilen kağıt, bilgi paylaşma, saklama ve taşıma bakımından sağladığı kolaylık ile uzun yıllar kullanım sağlamış ve günümüze kadar ulaşmıştır. Yazı ile birlikte gelişmekte olan kağıdın iletişim bakımından önemi artmış ve günümüzün vazgeçilmez bir iletişim aracı haline gelmiştir (Uçar, 2004, s. 98).



Şekil 7. Diamond Sutra (Elmas Sutra)

(Kaynak https://tr.wikipedia.org/wiki/Elmas_Sutra)

Matbaanın bulunuşu 1450 yılında Johannes Gutenberg tarafından gerçekleştirildiği kabul görse de aslında baskının keşfi çok daha öncesine dayanmaktadır. Çin'de kağıdın elde edilmesinden sonra bir çeşit baskı tekniği de geliştirilmiştir. Kumaşa baskı yapmak adına ahşapların oyulması ile başlanılan baskı tekniği daha sonra Budist metinlerin üretimi için kullanılmaya başlanmıştır. Çin kaligrafisi ve yazı stili ahşap blokların kullanılmasına uygundu. Bu teknik ile basımı yapılan ilk el yazması eser Buda'nın 'Diamond Sutra' adlı yapıtıdır. Çin klasik yapıtlarından olan Elmas Sutra, bilinen en eski kalıp baskı kitaptır (Bulak, 2019, s.26).

Matbaanın gelişimi 15. YY'da Johannes Gutenberg tarafından bulunan metal baskı ile olduğu günümüzde bilinen en yaygın bilgilerden biri olmaktadır. Fakat Gutenberg'in buluşundan öncede çeşitli yöntemler ile baskılar gerçekleştirilmiş ve matbaa ilk kez Uzakdoğu'da kullanılmıştır. Kağıt üretimi 12. yy'da Avrupa'da başlamış ve 15. yy'da yaygın hale gelerek daha kolay teknikler geliştirilerek baskı yöntemleri kullanılmıştır. Ahşapları oyarak yapılan baskılar, 1430'lu yıllara bakıldığında yerini metal harfler (hurufat) kullanılarak yapılan baskılara bırakmıştır (Arıkan, 2009, s.72).

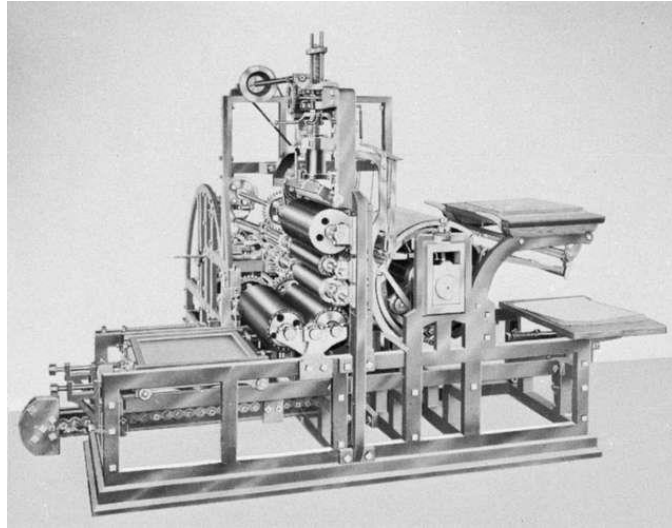


Şekil 8. Taşınabilir metal harfler (Hurufat)

(Kaynak <https://www.lafsozluk.com/2013/07/hurufat-nedir-ne-demektir.html>)

Metal harflerin kolay kullanıma ve dayanıklı forma sahip olmasıyla kitapları çoğaltmak çok daha ucuz ve hızlı hale gelmiştir. Gutenberg'in buluşu ile yeni bir döneme girilmiş ve matbaacılık hızla gelişen bir sektör haline gelmiştir. Bu gelişme sonucu yazı çoğaltılabilir bir niteliğe taşınmış ve Avrupa'da yaygın olarak kullanılmaya başlamıştır. "Gutenberg, yağ bazlı mürekkepleri, dökme metal harfleri kullanarak, kitapları yayınlanır hale getiren Avrupa'daki ilk kişidir. Bu yeni teknoloji seri üretime olanak vermiş ve eskiden baskın olan el yazımının yerini matbaa almıştır" (Eskilson, 2007, s.14). "Baskı tekniği Almanya'dan sonra İtalya'da da gelişme göstermekteydi. 15. yy'ın İtalyası Rönesans sanatı ile mimarisine öncülük eden bir zenginlik ve bolluk ülkesiydi" (Becer, 2008, s.93). Bu bağlamda sağlanan kolaylıkla birlikte bilginin ya da aktarılacak istenen mesajın daha fazla bireye ulaşımı sağlanmış ve yazının bir iletişim aracı olarak

kullanıldığı kaçınılmaz bir gerçeklik olduğu görülmektedir. Matbaanın gelişmesi ile birlikte grafik tasarım ürünleri çoğaltılarak bu ürünlerin daha çok hedef kitleye ulaşması sağlanmıştır. Yazının gelişimi ve çeşitli çoğaltılmış imgelerle doğmaya başlayan grafik iletişim; 15. yy'da matbaanın gelişmesi ile yeni bir aşama kaydetmiştir. İngiltere'de başlayan ve 1760'tan 1840'a kadar uzanan zaman içerisinde yayılan sanayi devrimi, sosyal ve ekonomik yapıda köklü değişimlere yol açmıştır. "Sanayi devriminin simgesi olan buhar enerjisi baskı teknolojisinde bir devrim yaratmıştır. Alman matbaacı Friedrich Koenig 1811'de buhar gücü ile çalışan bir baskı presi geliştirmiştir. Geliştirilen bu makine o zamana kadar kullanılan el preslerine göre oldukça hızlı üretmektedir. Kağıt yapımı 1798'de Nicholas-Louis Robert tarafından makineleştirilmiştir. Makine ile üretilen kağıtlara, buhar gücü ile çalışan preslerin yüksek hızda baskı yapılabilmesi bilim ve eğitim alanında kitle iletişim çağının başlamasının temellerini atmıştır." (Becer, 2008, s.95). 19. yy'da Sanayi devriminin gelişmesi üretimin yaygınlaşması yeni oluşumlar gösteren pazar rekabeti üreticilerin ürünleri tanıma ve duyurma gibi ihtiyaçlarının artması sonucunda reklam, dolayısı ile grafik tasarım yeni bir alan olarak kabul edilmeye başlanmıştır. 19. yy'da grafik tasarım adına önemli olan bir farklı gelişim ise fotoğrafın icadıdır. Sanayi devriminde buluşların yani buhar gücüyle çalışan makinelerin, makineleşmiş endüstriyi doğurması toplumları farklı şekilde etkilemiştir. (Eker, 2018, s.3).



Şekil 9. Friedrich Koenig'in mekanik merdane presi, 1811

(Kaynak <https://delhipages.live/tr/teknoloji/web-ve-iletisim/koenigs-mechanical-press-early-19th-century>)

Sanayi devrimin etkilediği toplumlar ve üzerlerinde yarattığı değişimler bazı sanatçı ve zanaatçılar üzerinde kaygılar yaratmıştır. Bu kaygının başlıca nedeni makineleşme ile seri üretime geçilmesidir. Sanatçıların bir kısmı tepki göstererek geleneksel yöntemlerle el işçiliğine dayanan üretimi ve estetik değerleri olan ürünleri korumayı, üretmeyi tercih etmiştir. Bu bağlamda ortaya çıkan grafik tasarım ile paralel gelişen, Arts and Crafts, Art Nouveau, Kübizm, Fütürizm, De Stijl, Bauhaus, Art Deco, Dadaizm, Sürrealizm, Süprematizm, Konstrüktivizm gibi sanat akımları günümüz grafik tasarımına ışık tutmuştur. Geleneksel değerleri hedef tutarak estetik değer bakış açısını korumaya öncülük eden “Arts and Crafts” akımı öncüleri William Morris, sanayi devriminin gelişmesi ile tasarım ve sanat alanındaki ticari etkileşimlere karşı bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Geleceğe yön veren tasarım atılımları gerçekleştirilmiştir.



Şekil 10. William Morris – Duvar kağıdı tasarımı

(Kaynak https://tr.wikipedia.org/wiki/Arts_and_Crafts ak%C4%B1m%C4%B1)

Geleneksel bakışa karşı çıkarak, yenilikçi düşüncüyü savunan “Art Nouveau” ise modernliğe çıkan yolun ilk temellerini atmıştır (Bektaş, 1992, s.13). Dekoratif bir sanat anlayış stili olan Art Nouveau özellikle kitap ve afiş alanlarında başarılı örnekler

vermiştir. Jules Cheret ile başlayıp, Henri de Toulouse-Lautrec ve Alphonse Mucha süren sanat afişi geleneği oldukça başarılı örnekler vermiştir. (Becer, 2008, s.99).



Şekil 11. Jules Cheret Afiş Tasarımı & Henri de Toulouse-Lautrec “Divan Japonais”

(Kaynak <https://clarkfineart.com/artists/la-belle-epoque/jules-cheret/taverne-olympia-26757/> & [https://en.wikipedia.org/wiki/Divan_Japonais_\(lithograph\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Divan_Japonais_(lithograph)))

20. YY başlarında çıkan Kübizm, Fütürizm, De Stijl, Bauhaus, Art Deco, Dadaizm, Sürrealizm, Süprematizm, Konstrüktivizm gibi modern sanat akımları ise dönemin grafik tasarımını da yakından etkilemiş olmaktadır (Becer, 2008, s.100).

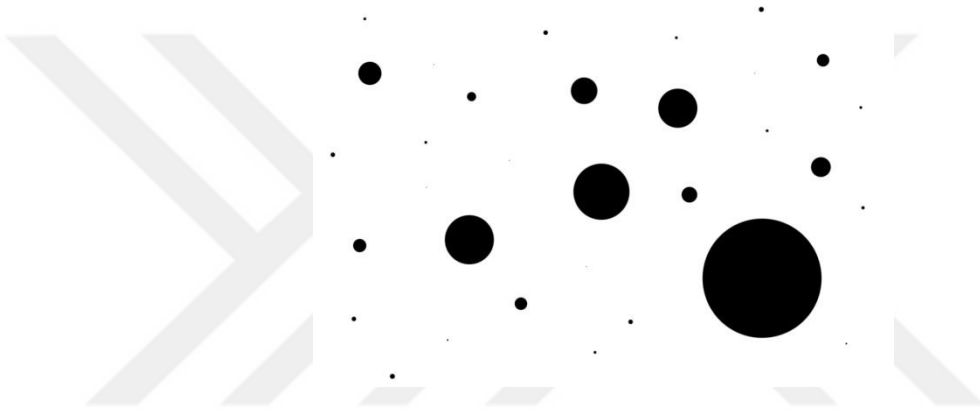
Genel olarak “Grafik Tasarım” tarihi gelişimine bakıldığında iletişimin mağara duvarlarında başlayıp keşifler ve buluşlar ile günümüze kadar geldiği kaçınılmaz bir gerçekliktir. Tarih boyunca insanoğlu beyinde tasarladığı nesneleri tasarıma dönüştürüp yaşamını kolaylaştırmak adına ve daha hızlı-kolay iletişim kurabilmek için çalışmalar yapmıştır. İletişimin bir ara yüzü olan grafik tasarım tarihten günümüze görsel olarak algılanan yani görüntülerle ilgili bir kavramdır. Bir düşünce yada kavramın sesli iletişim dışında kaydedilmesi adına bir grafik iletişim sisteminin kurulmuş olması gerekir. Birey gelişiminde kurulan iletişimin kalıcı olabilmesi adına grafik tasarım öge ve ilkelerine ihtiyaç duyulmaktadır. Grafik tasarım ürününü veya ürünleri geçmişten günümüze toplumun ihtiyaçları doğrultusunda gelişmiş ve gelişmektedir. Bir bireye ya da bir topluma bir mesajı iletme yada bir kompozisyonu öğretmek grafik tasarım öğeleri ve ilkeleri ile mümkün olmaktadır. Kuşkusuz düzen olan insanoğlunun gelişim süresinde grafik tasarım unsurları önemli bir yer taşımaktadır (Ertosun, 2006 s.2).

2.4. Grafik Tasarım Öge ve İlkeleri

Grafik tasarım öge ve ilkeleri temelleri 19. YY sonu 20. yy modernizmine dayanmaktadır. Geçmişten günümüze oluşturulan biçimsel özellikler taşıyan kompozisyonlarda grafik tasarım öge ve ilkelerini belirlenen mesajı hedef kitleye doğru iletme ve eğitsel olarak amaçlanan tasarımları doğru aktarabilme gibi amaçlanan görsel tasarım stratejilerinin temeli olması beklenen iyi görsel tasarım uygulamaları ile ilgili temel düşünceleri tanımlamaktadır. Grafik tasarım öğeleri tasarımın sözcüğünü biçimlendirirken, grafik tasarım ilkeleri bir tasarımın yapısal yönünü oluşturmaktadır. Sanat ve tasarımla kurduğumuz iletişim onun dili olan “Grafik Tasarım Öge ve İlkeleri” ile gerçekleşir. Görsel tasarımlar bu dil ile iletişim sağlamaktadır. Sanat ve tasarım yapmak için; “Grafik Tasarım Öğeleri” Nokta, Çizgi, Doku, Renk, Ton, Değer, Şekil, Form, Boşluk olarak sınıflandırılmaktadır. Sanat ve tasarım yapmak için kullanılan araçlar “Grafik Tasarım İlkeleri” Ritim, Hareket, Denge, Vurgu, Zıtlık, Armoni, Bütünlük, Oran, Çeşitlilik olarak sınıflandırılmaktadır (Özsoy&Ayaydın, 2016, s.9-12). School of Visual Arts’ta (New York) öğretim üyesi olan Richard Poulin, “Grafik Tasarımın Dili” başlıklı kitabında grafik tasarımı bir dil olarak ele almaktadır. Poulin’e göre öğeler grafik tasarımcısının görsel dilinin “nelerini” grafik tasarım ilkeleri ise “nasıl” larını oluşturmaktadır. İlkeler ve öğeler dikkatli değerlendirilip bir bütün halinde kullanıldıklarında grafik tasarımcısının, evrensel, erişilebilir ve anlaşılır bir dil ile tasarım çözümleri üretmesine imkan verir. Tasarımların temel ilke ve öğeleri olmadan görsel iletişim etkisini yitirir ve hedef kitleye mesajını iletemez (Poulin, 2012, s.9-10). Grafik tasarım öge ve ilkeleri birçok araştırmacı tarafından farklı gruplar veya sıralamalar şeklinde ele alınmıştır. Temel tasarım üzerine yazdığı kitaplarıyla bilinen, akademisyen ve sanatçı olan Wucius Wong “Biçim ve Tasarım İlkeleri” isimli kitabında grafik tasarım öğelerini dört ana başlık altında toplar. Bu başlıklar şöyledir: 1. Kavramsal öğeler (nokta, çizgi, düzlem, hacim), 2. Görsel öğeler (şekil, boyut, renk, doku), 3. İlişkisel öğeler (yön, konum, boşluk, ağırlık), 4. Uygulamalı öğeler (temsil, anlam, işlev). Grafik tasarım öğeleri tek tek ele alındıklarında, soyut bile olsalar, hepsi bir bütün olarak tasarımın görünüşünü ve içeriğini oluşturmaktadır (Wong, 1993, s.42-44). Grafik tasarım ilkeleri ise akademisyen ve sanatçı olan Vedat Özsoy & Abdullah Ayaydın “Görsel Tasarım Öge ve İlkeleri” başlıklı kitabında Ritim, Hareket, Denge, Vurgu, Zıtlık, Armoni, Bütünlük, Oran, Çeşitlilik olarak sınıflandırılmıştır.

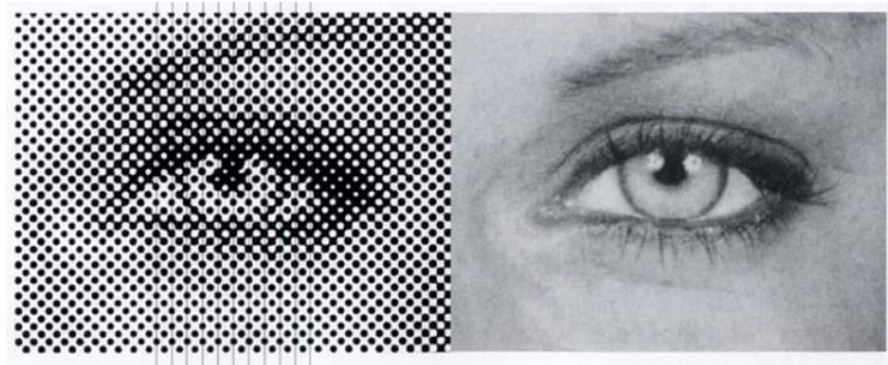
2.4.1. Kavramsal Öge Olan Nokta

Tasarım elemanlarının en basiti olarak kabul edilen nokta bir başlangıç ifade etmektedir. Nokta kavramı, bilim ve sanat dallarında farklı şekillerde tanımlanmıştır. Grafik tasarımda nokta tasarım ögesi olmaktadır. Nokta algılanabilen en küçük görsel birim olarak tanımlanmaktadır. Noktalar küçülür, büyür ve çeşitlendirilebilir bir kompozisyonu oluştururken bir araya gelen noktalar çizgiyi oluşturmaktadır (Ertok Atmaca, 2014, s.17).



Şekil 12. Grafik Tasarımın Ögesi Olan Nokta

(Kaynak <https://www.sanatenstitusu.com/nokta-nedir/>)

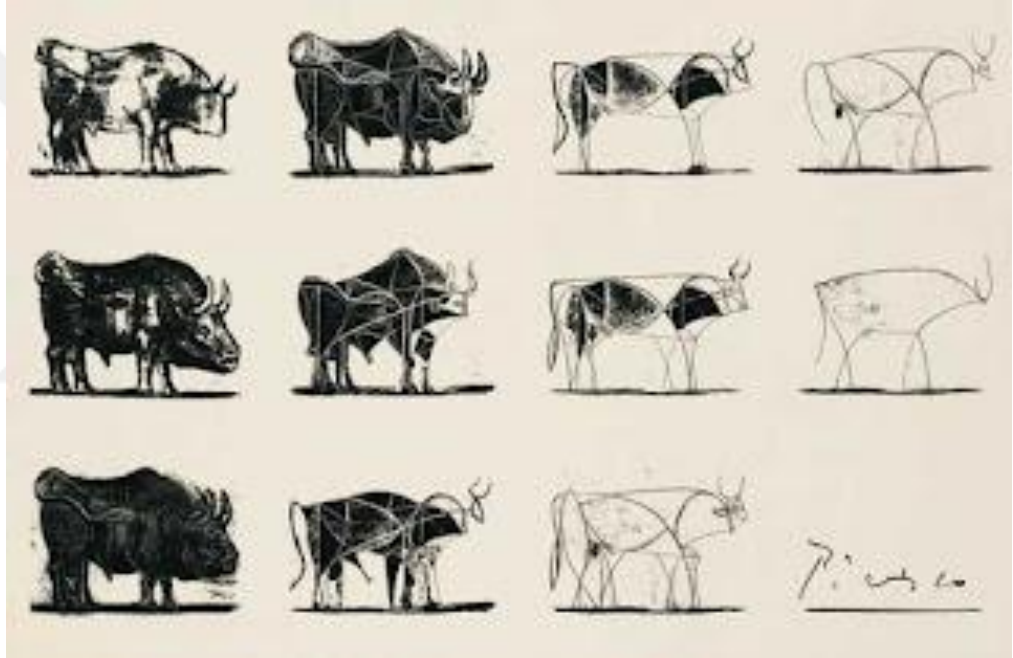


Şekil 13. Matbaa Baskısının Temelini Oluşturan Noktalar

(Kaynak <https://umutium.com/blog/sanat-ve-tasarim/dpi-lpi-ve-ppi-arasindaki-farklar/>)

2.4.2. Kavramsal Öge Olan Çizgi

Tasarım elemanları arasında çizgi önemli bir yer almaktadır. Tarihten günümüze bakıldığında sanat çizgi ile başlamıştır. Mağara duvarlarına yapılan resimsel öğelerde çizgi izleri bkz. (“Şekil 1.” Altamira Mağarası’ndaki bizon figürü) görülmektedir. Çizgi için bir nokta bütünü, iki nokta arasındaki hat, hareket halindeki nokta, iki yüzey arasındaki boşluk, iki düzlemin kesişimi ve başlangıcı ile sonu olan bir yol olarak çeşitli tanımlar ile açıklanabilmektedir. Çizgi tüm görsel elemanları temsil edebilmektedir (Özsoy & Ayaydın, 2016 s. 38-45).



Şekil 14. Pablo Picasso, Boğa, 1945

(Kaynak <https://www.kemalunsal.com/2020/10/pablo-picassonun-boga-resmi-bull-bir.html>)

Önemli bir stilize ya da sadeleştirme olarak kullanılan tasarım elemanı olmaktadır Çizgi bazı durumlarda diğer nesne yada öğelerin arasında kendiliğinden oluşmaktadır (Ertok Atmaca, 2014, s.17).

2.4.3. Kavramsal Öge Olan Düzlem ve Hacim

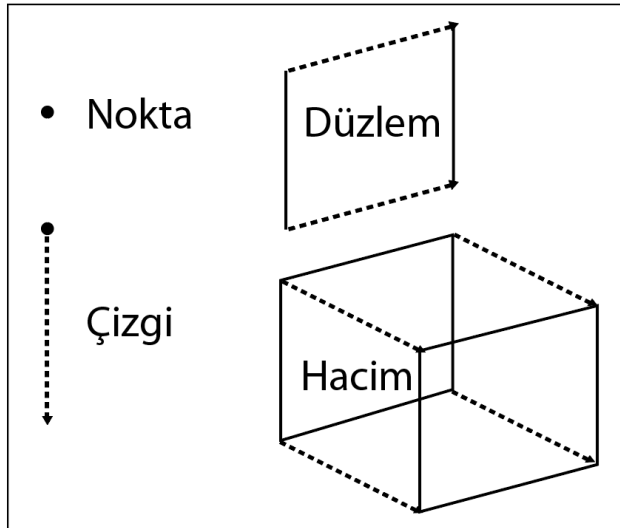
Çizgilerin bir yön doğrultusunda uzatılması ile düzlemler oluşmaktadır. Düzlem uzunlamasına dik yönde yayılan bir çizgidir. Genişliği ve uzunluğu vardır fakat bir kalınlığı yoktur. Düzlem hacmin sınırlarını belirlemektedir (Bayraktar, 2010, s. 17).



Şekil 15. Kazimir Malevich, Süprematizm (Otoportre) 1916

(Kaynak <https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Malevich-Suprematism..jpg>)

Hacim ise en boy ve yüksekliğe sahiptir. Hacim bir cismin uzayda kapladığı yer olmaktadır. Objelerin sınırları ile belirlenebilen üç boyutlu alan olarak da tanımlanabilmektedir. İki boyutlu tasarımlarda hacim bir illüzyon olarak aktarılmaktadır. Çeşitli grafik tasarım uygulamaları için hacmin gücünü anlamak önemli olmaktadır (Poulin, 2012, s.44).

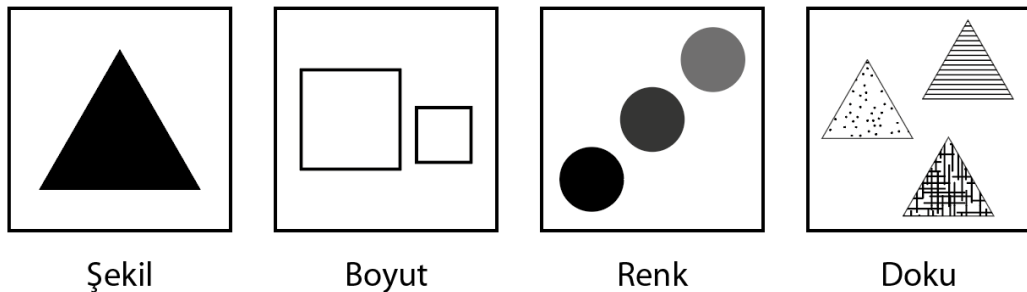


Şekil 16. Nokta – Çizgi – Düzlem - Hacim İlişkisi

(Kaynak <http://fsmtemeltasarim.blogspot.com/2013/09/27-eylul-cuma-gunu-islenecek-olan.html>)

2.4.4. Görsel Öge Olan Şekil – Boyut – Renk – Doku

Geçmişten günümüze antik kabartma/oymalardan ve hali hazırda kullanılan sembollere kadar tüm şekiller, tasarımın temel dil alfabesini oluşturmaktadır. Şekiller üç boyutlu nesnenin iki boyutlu hali olarak tanımlanmaktadır. Çizgiler şekilleri oluşturmaktadır. Başladığı noktaya geri dönen çizgiler şekilleri oluşturmaktadır. Daire, üçgen, kare temel geometrik şekillere örnektir. Şekiller en ve boya sahip birer düzlem ya da zemin parçası olarak tanımlanmaktadır. Şekiller bir nesnenin genel dış hatları olarak da tanımlanabilir (Özsoy&Ayaydın, 2016 s. 110-111). Boyutlar görsel dil anlatımında önemli bir rol oynamaktadır. Tasarımda kullanılan bir nesnenin uzunluk birimi ile ifade edilebilen büyüklük veya küçüklük anlamına gelmektedir (Ertok Atmaca, 2014, s. 53). Renklerin ise insan psikoloji üzerindeki etkisi önemli bir yer taşımaktadır. Tasarımda kompozisyonları oluştururken renk önemli olmaktadır. Tasarımda kullanılan renkler ana renkler, ara renkler, sıcak ve soğuk renkler, nötr renkler, kontrast renkler olarak sınıflandırılabilir. Renkler kültürden kültüre değişen farklı sembolik anlamlarda taşımaktadır. Tasarımın en güçlü ögesi olan renkler kullanılırken içerik ve biçim açısından renk seçimlerine dikkat edilmesi önemli bir noktadadır (Tepecik, 2002, s. 30). Doku bir şeklin ya da nesnenin yüzey özellikleri ile ilişkilidir. Doku optik bir illüzyon olarak da tasarımın bir parçası olmaktadır. Pürüzsüz, düz, girintili çıkıntılı, yumuşak veya kaygan özelliklere sahip denildiğinde doku tarif edilmektedir. Doğal dokular yaşam süresince doğal yöntemler ile oluşan dokulardır. Dokunarak yada görerek nesnelerin yada objelerin dokularını hissedebilir ve özelliklerini ayırt edebiliriz. Yapay dokular tasarımcılar tarafından yapılan dokulardır. Nesnelerin veya objelerin içsel özellikleri dışında yapay olarak oluşturulan dokulardır (Ertok Atmaca, 2014, s. 31).



Şekil 17. Şekil – Boyut – Renk – Doku Örnekleri

(Kaynak <https://videmy.com/grafik-tasarim/temel-tasarim-elemanlari/>)

2.4.5. İlişkisel Öge Olan Yön – Konum – Boşluk – Ağırlık

Tasarımda ilişkisel ögeler kelime anlamından da belirtildiği gibi kompozisyonda yer alan yerleşimler ve birbirleri ile bağlantıların kurulmasında rol almaktadır. Bazı ilişkisel ögeler görsel olarak algılanabilirken bazı ögeler duygular yardımı ile yorumlanıp boşluk ve aralık olarak değerlendirilebilmektedir (Wong, 1993, s. 43). Yön tasarıma bakan kişiye, içinde bulunduğu alanın çerçevesine veya diğer ögelerin konumuna göre değişiklik göstermektedir. Yön tasarımdaki bir öğeden diğerine kontrollü biçimde tasarıma bakan kişiyi yönlendirebilmektedir. Tasarımda hareket kavramı ile iç içe geçen yön kompozisyonda önemli bir rol üstlenmektedir. Gözlemcinin gözü ögeler üzerinde geçiş yaparken genel olarak üç temel yön kullanılmaktadır. Bunlar dikey, yatay ve çapraz olarak sınıflandırılabilir (Kyrnin, 2018). Konum tasarım düzleminde ön planda, arka planda veya aralarında bir yerde bulunan ögeleri tanımlayarak kompozisyonda yer alan biçim düzeni olarak tanımlanabilmektedir. Genelde alan ya da zemin bir arka plan olarak kabul edilmektedir. Tasarımda kullanılan şekiller veya formlar ön plan olarak kabul edilmektedir. Ancak pozitif /negatif şekil veya form kullanımlarında arka plana itebilir. Beynin algısal alanda karşılaştığı şekil ya da formların göreceli büyüklüğünü göz önünde bulundurarak hızlı bir şekilde konuma dair bulgular görülmektedir. Büyük nesneler yakında ya da ön planda, küçük nesneler uzakta ya da arka planda olarak yorumlanmaktadır (Samara, 2014, s. 66).

Boşluk tasarımda şekil, biçim, renk, çizgi, doku gibi diğer unsurlardan farklı olarak bir kompozisyona yerleştirilemez veya konumlandırılmaz. Bir tasarım kompozisyonunda şekiller, renkler, çizgiler, dokular, formlar, çerçeveler ve imgeler gibi ögeler arasında, etrafında veya içinde kalan mesafe gibi bir alanı ifade etmektedir. Üç boyutlu veya iki boyutlu olabilir. Sığ, düz, derin, kapalı, açık, negatif, pozitif, belirsiz, gerçek veya yanıltıcı boşluklar olarak tanımlanabilmektedir (Poulin, 2012, s. 102-103).

Ağırlık grafik tasarımda ölçülebilir bir ağırlıktan çok psikolojik olarak üzerinde karara varılabilen bir öge olmaktadır. Ağırlık değerlendirilirken dikkati en çok çeken ögelerin ağırlığının fazla olduğu düşünülebilmektedir. Sıcak renkli ögelerin, soğuk renkli ögelere göre; daha koyu tonlu ögelerin, açık tonlu ögelere göre; boyutu büyük ögelerin, küçük ögelere göre; dokulu ögelerin, düz yüzeyli ögelere göre daha ağır olduğu ifade edilmektedir (Bradley, 2014).

2.4.6. Uygulamalı Öge Olan Temsil – Anlam – İşlev

Temsil, anlam, işlev uygulamalı veya pratik olarak adlandırılabilirler. Uygulamalı öğeler daha çok tasarımın ya da kompozisyonun içeriği ile ilgilidir. Temsil günlük hayattan veya doğadan bir şekil alınıp tasarıma dahil edildiğinde tasarım kompozisyonunda kullanılan bu şekil bir temsile dönüşmektedir. Örneğin tasarımda yer alan siyah ışıltılı zemin üzerinde beyaz parlak bir daire doğadaki ayı temsilen tasarıma dahil edilmiş olabilir. Anlam ise bir tasarımda veya kompozisyonda bir araya gelen öğelerin anlatılmak istenilen mesajı ilettiğinde anlam ortaya çıkmaktadır. Kullanılan öğe ve imgelerin ne ifade ettiği ile ilgili olmaktadır (Wong, 1993, s. 44). İşlev ise yapılan tasarım veya kompozisyon bir amaç için kullanıldığında işlev ortaya çıkmaktadır. Özellikle grafik ürünlerinden olan ambalaj tasarımı, tasarımın işlev ögesinin ön planda olduğu bir örnektir. Hedef kitlesinin dikkatini çekmek, ürün ya da ürünlerin hakkında gerekli bilgileri ambalaj üzerinde okunaklı ve kolay anlaşılır biçimde vermek ya da paket içeriğindeki ürünleri korumak, taşımasına yardımcı unsurları eklemek gibi detaylar tasarımın işlev ögesi içerisinde yer almaktadır (Wong, 1993, s. 49).

2.4.7. Grafik Tasarım İlkesi Olan Ritim – Hareket – Denge

Ritim bir tasarımda veya kompozisyonda farklı öğelerin sıra ile veya belirli bir aralıkta birbirlerini izlemesi ile oluşmaktadır. Ritim görsel elemanların tekrarıdır. Ritim olgusu tasarım üzerinde inceleme yaparken gözü tasarım üzerinde gezdiren bir etkidir. Örneğin, bir resimde gözün gezinme ve betimleme noktasını yoğunlukla ritim oluşturmaktadır. Devamlılıklar ritmi oluşturur (Özsoy & Ayaydın, 2016 s. 38-45).



Şekil 18. Çizgi-Nokta-Renk Elemanlarının Sistemik Dağılımıyla Oluşan Ritim Etkisi (Paul Klee) 1938

(Kaynak <https://www.gzt.com/skyroad/gezintiye-cikan-cizgiler-paul-klee-3546636>)

Hareket yaşam boyunca tüm varlığın doğasında olan bir olgudur. Zıtlıklar tasarıma hareket kazandırmaktadır. Boşluk ve doluluk ilişkisi tasarımda hareketin önemli belirleyicisidir. Boşluklar ve doluluklar arasındaki göz takibi bir tasarımın hareket tarzını oluşturmaktadır. Eğri çizgiler hareket izlenimi verirken dikey ya da yatay çizgiler hareketsizlik izlenimi vermektedir (Samara, 2011, s. 63).



Şekil 19. Renk The Red Tower, 1911 Ressam Robert Delaunay & Zırhlı Tren Hareket Halinde, 1915 Ressam Gino Severini

(Kaynak https://ro.m.wikipedia.org/wiki/Fi%C8%99ier:Delaunay_ChampDeMars.jpg & <http://peintresfrancais.canalblog.com/archives/2011/05/04/21054573.html>)

Denge görsel sanatlar kapsamında heykel, resim ve mimarlık yapılarında veya eserlerinde kullanılan öğelerin birbirlerini tartacak şekilde düzenlenmiş halidir. Yapılan tasarımın ya da kompozisyonun içeriği ne olursa olsun bütün halindeki tasarımın gözlemciyi rahatsız etmemesi için denge kavramına ihtiyaç vardır. Görsel olarak dengeye uyarlanmamış tasarımlar veya kompozisyonlar parça olarak etkili olsa da bütüne bakıldığında mükemmelliğe ulaşamamaktadır. Yaşamın ve doğanın temel ilkesi dengedir. Tasarım elemanlarının görsel uyum etkisi bir tasarım ilkesi olan denge ile

sağlanmaktadır. Tasarım ilkeleri arasında kompozisyona güç ve ağırlık dağılımını sağlayan en önemli ilke dengedir. Görsel sanatlarda simetrik ve asimetrik olmak üzere iki farklı denge türü kullanılmaktadır (Sanat Enstitüsü, 2021).



Şekil 20. Aynı Elemanlardan Simetrik ve Asimetrik Kompozisyonlar

(Kaynak TASARRIM İLKELERİ DENGİ-TEKRAR -

file:///C:/Users/pc/Downloads/MIM101%20Temel%20Tasar.%203.%20DERS%20NOTU.pdf)

Denge nesneler arasındaki uyum ilişkisi olmaktadır. Tasarım elemanları düzenli bir şekilde kompozisyon üzerinde dağılması dengeyi oluşturmaktadır. Dengenin en önemli unsuru konumdur. Ağırlığın merkezde yoğunlaştığı kompozisyonlarda merkezden uzak bir konumda kullanılan tasarım elemanları dengeyi sağlamaktadır (Özsoy & Ayaydın, 2016, s.182-193).

2.4.8. Grafik Tasarım İlkesi Olan Vurgu – Zıtlık – Armoni

Görsel tasarımda vurgu bir kompozisyonun odak noktasını oluşturmaktadır. Vurgu ile bir tasarımda veya kompozisyonda işlenen ana konuyu öne çıkarmak mümkün olmaktadır. Vurgu belirli öğenin diğer öğelerden farklı olmasıdır (Bozkurt, 2018, s. 20).

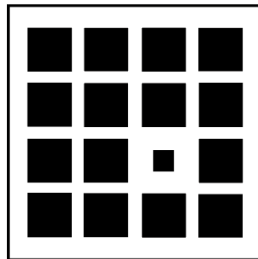


Şekil 21. El Lissitzky - Beat the Whites with the Red Wedge - 1919

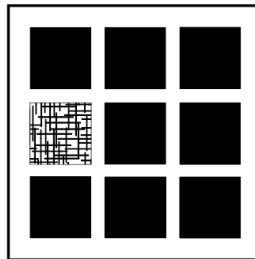
(Kaynak <https://adalidergisi.com/cms/2010-2019/2015/sayi-123-eylul-2015/makale/959/konstruktivizm-ve-dada>)

Tasarımda veya işlenen kompozisyonda kullanılan göz alıcı renk ve şekiller vurguyu oluşturabilmektedir. Hemen hemen her tasarımda aktarılmak istenilen mesajı betimlemek adına kullanılan vurgu kompozisyonlarda yer almaktadır. Vurgu çoğu zaman merkezde konumlanmaktadır. Tasarımlarda her zaman vurgulanacak bir öğe bulunmaktadır. Tasarımların vurgusu bütünden daha baskın olmalıdır (Özsoy & Ayaydın, 2016 s.182-193).

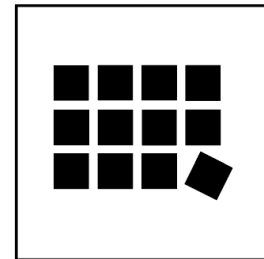
Zıtlık kavramı tasarımın ya da kompozisyonun sanatsal bir değer kazanması bakımından oldukça önemli bir öğedir. Zıtlık yada kontrast olarak bir çok araştırmacı tarafından çeşitli cümleler kullanılarak tasarımdaki önemi vurgulanmıştır. Zıtlık bir nesnenin ya da ögenin karşıtı olmaktadır (Poulin, 2012, s.188-190).



Boyut Farkıyla Zıtlık



Doku Farkıyla Zıtlık



Yön/Konum Farkıyla Zıtlık

Şekil 22. Zıtlık Kompozisyon Unsurları

(Kaynak <https://medium.com/sherpa-blog-bulten/tasar%C4%B1mda-leke-ve-denge-1fe61713edcd>)

Armoni bir farklı deęişle uyum ya da uygunluk; Tasarımda veya kompozisyonda kullanılan öğeler bir bütünlük içindeyse armoni elde edilmektedir. Armoni anlam olarak tasarımda uygulanan görsel düzen olmaktadır. Armoni tasarımlarda renk armonisi, nüans armonisi, kontrast armoni, biçim armonisi, yön armonisi, şekil armonisi, üslup armonisi ve doku armonisi olarak sınıflandırılabilir. Armoni kavramını sadeleştirmek gerekirse benzerlikten doğan uyumluluk bütünü sağlayan tasarımlar veya kompozisyonlar olmaktadır (Bigalı, 1976).



Şekil 23. Franz Marc 1913 Fate Of The Animals - Hayvanın Kaderi

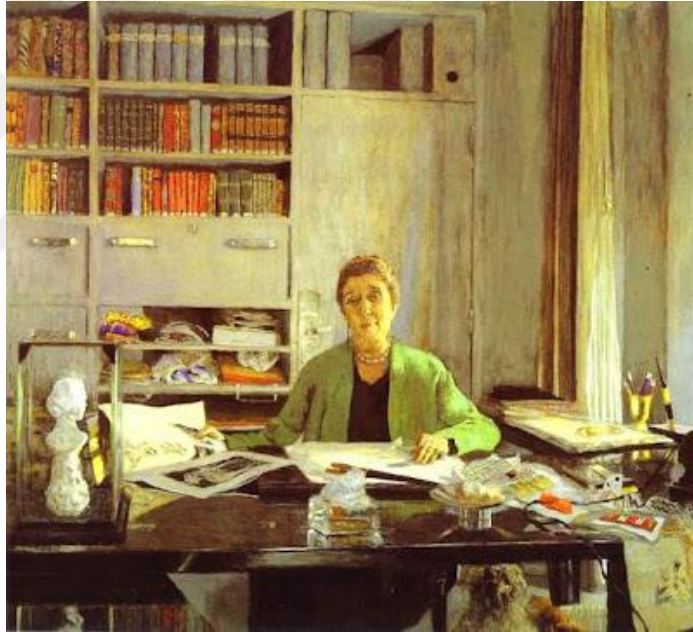
(Kaynak <https://www.sanatabasla.com/2017/09/hayvanlarin-kaderi-fate-of-the-animals-marc/>)

Franz Marc eserinde renk ve şekiller kullanarak hayvanları temsil eden imge ve öğeler ile armoniyi oluşturmuş, uyumlu renk ve şekillerin armonisini eserine yansıtmıştır.

2.4.9. Grafik Tasarım İlkesi Olan Bütünlük – Oran – Çeşitlilik

Bütünlük kavramı bir tasarım ya da kompozisyon ister yalın ister karmaşık olsun, kompozisyon içeriğinde kullanılan diğer tasarım öğeleri ve imgeler birbirleri ile uyumlu olmalıdır. Bu uyumu yakalamak için kompozisyon parçadan bütüne tüm öğeler arasında ilişki kurulmalıdır. Kompozisyonda karşıtlık durumunda olan öğeler dahil olmak üzere

tüm veriler tasarım şablonunda bütüne dahil edilmelidir (Samara, 2014, s. 78). Görsel bütünlük için tasarımcı ve akademisyen olan Uçar'ın belirttiği üzere bütünlük, içerisinde tekdüzelik riskini barındırmaktadır. Bütünlük elde etmek için tasarım öğelerinin ve imgelerin aynı boyut, şekil ve dokuda aynı boşluk ölçüleri ile kullanılması sıkıcılığa ve görsel monotonluğa sebep olmaktadır. Kompozisyonda hareketi, ritmi ve karşıtlıkları bir arada kullanmak ve bir bağlamda birleştirildiğinde hem bütünlüğü hem de görsel zenginliği, çeşitliliği elde etmek mümkündür (Uçar, 2014, s. 156). Görsel elemanlar ve ilkeler arasında belirli bir ilişkilendirme olması görsel bütünlüğün sağlanmasını kolaylaştırmaktadır. Bütünlük kompozisyonda anlamayı ve yorumlamayı kolaylaştırmaktadır. Bütünlüğü yakalamış olan bir kompozisyon bitmişlik hissini uyandırmaktadır (Özsoy & Ayaydın, 2016 s. 182-193).



Şekil 24. Edouard Vuillard - Jeanne Lanvin (1933)

(Kaynak <http://www.bartboehlert.com/2009/03/lanvin-fall-2009.html>)

Vuillard, eserinde çok sayıda nesneleri dağınık olarak kullansa bile insan figürü ile bir araya getirerek bütünlüğü oluşturmuştur. Görsel elemanlar arasındaki uyum bütünlüğe götürmektedir. (Özsoy & Ayaydın, 2016 s. 227).

Tasarım ilkesi olan oran bir başka deęiş ile ölçü kavramı nicelik veya derece kapsamında iki şey arasında ya da parça-bütün arasında kurulan bağlantı olarak tanımlanmaktadır. Görsel sanatlarda oran kompozisyonda kullanılan öğelerin bütünde birbirlerine olan küçüklük-büyükölük ilişkileri olarak tanımlanmaktadır. Kompozisyonda ölçü yani oran ne kadar doğru hesaplanır, nesneler arasındaki oran hatasız verilirse tasarımda ya da kompozisyonda gerçeklik ve sanatsal nitelik kazanılmaktadır. Oran görsel elemanların birbirleri ile veya bütünü ile olan ilişkisidir. Bir bütünde bulunan her öğe uzak ya da yakın tüm öğeler ile ilişkilendirilmektedir. Tasarımın sanatsal yönünde önemli amaç taşıyan göze hoş görünme bir deęişle güzellięi yakalamak olgusu olduęu söylenmektedir. Bu bağlamda bir dönem güzellięin “altın oranda” arandığını hatırlarsak tasarımda veya kompozisyonlarda oran önemli bir yere sahip olmaktadır (Ertok Atmaca, 2014, s.94).



Şekil 25. Home Sweet Home - Mutluluğun Resmi Dianne Dengel

(Kaynak <https://www.biyografi.info/kisi/dianne-dengel>)

Dangel eserlerinde genellikle “fakir ama mutlu” insanları resmetmiştir. “Home Sweet Home” eserinde kullanmış olduęu öğe ve nesneler gerçeklik ile ölçeklendirilerek bir oran yakalamıştır. Gerçeklięi ifade eden tasarımlarda ya da kompozisyonlarda kusursuzluęu yakalamak için oran ve ölçünün çözümlenmesi önemli bir rol oynamaktadır (Özsoy & Ayaydın, 2016 s. 232-239).

Görsel sanatlarda çeşitlilik bir tasarımda ya da kompozisyonda farklılıklar oluşturularak elde edilen sanat ilkesi olarak tanımlanmaktadır. Çeşitlilik kavramı farklı şekillerde anlaşılabilmekte ve açıklanabilmektedir. Çeşitlilik ile bütünde olan görsel ilgi artırılmaktadır. Bir kompozisyona bakılırken göz farklı öğeler gördükçe seyretmeye ve takip etmeye devam eder, yenilikler arar ve öğeler arasında görsel algı ile karşılaştırmalar yaparak gözlemcinin ilgi düzeyini artırmaktadır (Özsoy & Ayaydın, 2016 s. 243).



Şekil 26. Pieter Brueghel 1559 – Ahşap Üzerine Yağlı Boya – Konum: Viyana Sanat Tarihi Müzesi - Karnaval ve Perhiz Arasındaki Savaş

(Kaynak https://tr.wikipedia.org/wiki/Dosya:Pieter_Bruegel_d._%C3%84.066.jpg)

Brueghel, “Karnaval ve Perhiz Arasındaki Savaş” eserinde insan figürleri, hareketler ve renk çeşitliği görsel tasarımda bütünü zenginleştirmektedir. Çeşitlilik bir değişle görsel zenginlik olarak tanımlanmaktadır. (Özsoy & Ayaydın, 2016, s. 242).

2.5. Grafik Tasarım Uygulama Alanları Bağlamında Kutu Oyunları Tasarımı

Grafik tasarımı bir iletişim dili olarak ele alırsak, kuşkusuz bir düzene sahip olan insan var olduğundan bu güne kadar iletişim kurma çabası ile mağara resimlerinde ilk izleri bulunan grafik tasarım ya da görsel iletişim ürünlerini hemen hemen hayatımızın her evresinde karşılaştığımız kaçınılmaz bir gerçeklik taşımaktadır. Günlük yaşantımızda çok fazla mesaj ile karşı karşıya kalmaktayız. Bu bağlamda hedef kitleye aktarılan mesajı doğru ve akılda kalır hale getirmek için şüphesiz başarılı grafik tasarım ürünlerine ihtiyaç duyulmaktadır. Grafik tasarımcı izlenen ve okunan görüntülerin tasarımını yapan kişidir. Tasarımcı bir kompozisyonu tamamlarken estetik kaygı taşır ve aktarılmak istenilen mesajın doğru iletilmesinden de sorumlu olmaktadır. Becer'e göre grafik tasarım, iletişim kurmak amaçlı mesajı yalın ve doğru bir şekilde yansıtmadır. Grafik tasarım ürünlerinin ilk görevi bir mesajı iletmek ya da bir ürün veya hizmeti tanıtmaktır. Yazı birimi olan tipografi, görsel öğeler bir araya getirilerek grafik tasarım ile görsel iletişim kurulmaktadır. İletişim kavramının var oluşu grafik tasarımın var olma nedeni olmaktadır. Bu bağlamda tasarım ürünlerinin temel amacı bir mesajı en kısa yol ile net bir şekilde hedef kitleye aktarılmasıdır (Becer, 2008 s. 33-37).

Oyun tasarımları içerisinde de birçok grafik tasarım ürünü ile karşılaştığımızda kaçınılmaz bir gerçekliktir. Oyunların isim şablonları, oyun kurgusunu oluşturan nesneler, oyunu sonuca bağlayan hamleler ya da hamle yönlendirmeleri, ambalaj tasarımı, tasarımda kullanılan simgeler, oyun tanıtım afişleri, üretici firmanın ürün kimliği, satış pazarlama için yapılan tanıtım reklamları, içeriğe göre değişen oyun yada oyunların kart yada oyun karakterleri hepsi ayrı ayrı bir grafik tasarım ürün bütünü haline getirilip oluşturulmaktadır. Grafik tasarım ürünlerini bir mesajı iletmek ya da bilgiyi aktarmak için kullandığımız ve hedef kitleyi ele alırken kutu oyunlarında da dikkat edilmesi gereken fiziksel, parasal, siyasal, psikolojik gibi birçok sınırlamalara dikkat edilmesi gerekmektedir (Becer, 2008, s. 35).

2.5.1. Grafik Tasarım Ürünü Olan Tipografi

Tipografinin tarihi değişikliği yaklaşık 40.000 yıllık insan uygarlığının serüveniyle mağara duvarlarına yapılan çizimler ile başladığı görülmektedir. Görsel iletişimin bilinen ve net bulgular ile hayatta kalan en eski örneklerinden, mağara resimlerinde

görüldüğü gibi nesnelerin ve hayvanların görsel olarak anlaşılabilir gösterimleriyle yeni bir iletişim türü olduğu görülmektedir. (Gabbard, 2010, s. 28).



Şekil 27. Mağara Çizim Örneği

(Kaynak <https://www.arkeolojikhaber.com/haber-prehistorik-magara-resimleri-sanat-mi-ayin-isareti-mi-iletisim-dili-mi-3795/>)

Görsel iletişimin başlangıcı olarak kabul edilen çizimler, çoğunlukla semboller, hayvan figürleri ve geometrik figürlerden oluşmaktadır. Yazı ile iletişim kavramına ihtiyaç duyulması ile başlayan evrim, mağara resimlerinden piktogramlara, ideogramlara ve sonunda fonetik alfabelerin oluşmasına kadar daha kapsamlı ifade yeteneklerinin gelişmesine olanak sağlamıştır (Gabbard, 2010, s. 28). Uçar’ın deyimi ile tipografi “Tasarlanmış yazının sanatı” olarak tanımlanmaktadır. İletişim türleri arasında gelişmiş olarak yer alan yazı diye adlandırılan yazı sanatına tipografi denilmektedir. Bir bilginin aktarılmasında estetik bir öge olarak kullanılan tipografi örnekleri görsel bir öge olarak da çağlar boyunca kendini göstermiştir (Uçar, 2004, s. 174). Tipografi karakterlerin harfler, noktalama işaretleri, sayılar ve diğer sembollerden oluşan dizisine “Font” adı verilmekte ve birçok font ailesi bulunmaktadır (Becer, 2005, s. 15).

Yazı ailesi, yazı karakterinin tüm şekil ve ölçülerin bir araya getirilmesi ile meydana gelmektedir. Bu bağlamda verilen punto değeri, harf boyutu ve yüksekliğini vermektedir (İstek,2005, s.10).



Şekil 28. Hasbro Oyun Firması Kurum Kimliğinde Hasbro Fontu

(Kaynak: <https://en.wikipedia.org/wiki/Hasbro>)

Georges Jean’ın tanımıyla ise “dilın ve insanlığın form ile biçimlere yansımış varlık yansıması tipografidir.” Cümlesi ile büyük önemle hitap ettiği tipografi, harf/yazı gibi algılanan deneysel, lekesele çalışmalar aracı ile iletişim kurmak olarak tanımlanabilmektedir (Jean, 2001, s.82).



Şekil 29. 2015-2016 Seleme Özkaya – Tipografik Harf Çalışması

(Kaynak: Seleme Özkaya / 2015- 2016 tarihinde tasarlanmıştır)

Örneğin bir kurum kimliğine yansıtılan karakteristik farklar ve anlamlar sayısız yazı, yazı türleri ve türlerin ailelerinden yararlanılarak oluşturulmaktadır. Yazı birimlerinin lekesele değerleri, tasarlanırken oluşan imajları hedef kitleye veya izleyiciye güven, ciddiyet, teknolojik, büyük, özgür, zarif, oturaklı, ince gibi birçok duyguları

hissettirebilmektedir. Tıpkı kurum rengi belirlerken olduğu gibi, kullanılan yazı türleri de kurumun felsefesine uygun olması gerekmektedir. Kurumun algılatmak istediği mesajı, seçilen yazı birimi ile hedeflenen algıyı destekleyerek kullanılması gerekmektedir (Jean, 2001, s.82).

2.5.2. Grafik Tasarım Ürünü Olan Görsel Kimlik Tasarımı

Kurumsal kimlik denildiğinde ilk akla kurumun rengi, logosu, amblemi gibi öğe faktörleri gelse de görsel kimlik veya kurum kimliği tasarımı kurum ya da kuruluşun iletişimi, davranışı, varoluş nedeni gibi birçok olgulardan sadece bir tanesi olmaktadır. Kurumların benlik yapılandırılmaları hizmet verdiği hedef kitleye ulaşabilme doğrultusunda oluşturulan kimlik yaratma mücadelesi “kurum kimliği” olarak tanımlanmaktadır. Bayram Kaya “Kurumsal kimlik karması içindeki tüm unsurlar, kurumsal ya da örgütsel felsefeye göre kabul edilen girişiminin kişiliğini hem içsel hem de dışsal olarak ortaya çıkarmak için kullanılır” cümlesi ile kurum kimliğini oluşturan unsurların işlevselliğini tanımlamaktadır (Kaya, 2003, s.384).



Şekil 30. Kurumsal/Görsel Kimlik Tasarım Örnekleri

(Kaynak: <https://www.bidolubaski.com/blog/en-iyi-30-kurumsal-kimlik-tasarimi-orneklere>)

Genel olarak tanımlarsak bir kurumun ya da kuruluşun hedef kitleye ulaşabilmesi adına gerekli olan kimliğidir. Örneğin, bir bireyin kimliği kişi hakkındaki bilgileri bir başka bireye aktarabiliyor ise kurum kimliği ya da görsel kimlik de kurum/kuruluş hakkında bilgiyi hedef kitleye aktarmalıdır. Kurum yada kuruluşların tüm görsel imajını yansıtan ambalajlar promosyon ürünleri, antetli kâğıt, kartvizit, tebrik kartı, sevk, fatura, irsaliye gibi bir çok evrak dosyası ve sponsor ürünlerden oluşan çeşitli tasarımlar kurum

kimliğinin görsel yansıması olmaktadır. Kurumsal görsel kimlik sistemi, pek çok farklı görsel bileşenleri barındırmaktadır. Kurum kimliği ürün ya da ürünler ile hedef kitle arasındaki görsel iletişim olmaktadır (Elden & Özdem, 2015, s. 212).



Şekil 31. Lego Oyuncakları Görsel Kimlik İçerisinde “Logosu” ve “Ambalajı”

(Kaynak: <https://www.lego.com/en-us>)

Birey deneyimlerinin alışılmış dışında daha görsel olduğu, günümüzde bilgi üretimi içerisinde evrensel ve yerel değerler, görsel iletişim aracı ile anlam kazanmaktadır. Bu bağlamda kendine yer bulan kutu oyunları ve oyun çeşitlerinin de bir kurum kimliğine sahip olması gerekmektedir. Günümüzde her geçen gün yoğunlaşan bir görsel kültür içerisinde yaşadığımız kaçınılmaz bir gerçekliktir. (Türkoğlu, 2008, s. 14). Örneğin bir eğitsel oyun üretimi yapan firmanın kimliği ve karakteristik özellikleri görsel kimliğinde anlaşılır olması hedef kitle ile olan iletişimde etkili olmaktadır.

2.5.3. Grafik Tasarım Ürünü Olan Simgeler veya Semboller

Semboller olarak da adlandırılan simgeyi bir fikir ya da düşünce olarak nesnenin yerini tutan, bir düşünceyi veya kavramın yerini belirten, gözle görünür bir anlama sahip işaretler olarak tanımlamak mümkündür. Sembol ve simge genelde aynı sözcük anlamları ile ifade edilse de simgenin daha dar bir anlam içeriği varken, sembolün ise evrensel örnekleri ile daha geniş özelliklere sahip olduğu bilinmektedir (Cevizci, 1999, s. 765). Bir başka tanıma göre ise “ Kendisiyle doğal ve doğrudan ilişkisi olmayan bir kavramı, düşünceyi, nesneyi göstermek ve belli bir anlam taşıyan görünmeyen gerçeklikleri zihinde canlandıran yansıtarak ya da temsil ederek görünebilir hale getiren

her türlü biçime, nesneye, işarete, imgeye yada göstergeye verilen ortak isim semboller yada simgeler olmaktadır.” cümlesi ile tanımlanmıştır (Dolaş, 2010, s. 20). Günlük hayatımızda birçok simge ya da semboller ile karşılaştığımız kaçınılmaz bir gerçekliktir.



Şekil 32. T.C. Kültür Ve Turizm Bakanlığı Sinema Genel Müdürlüğü Sinema Filmleri Değerlendirme Ve Sınıflandırma İşaretleri

(Kaynak: <https://dijitalmedyavecocuk.bilgi.edu.tr/2019/10/08/dijital-oyunlardaki-uyari-isaretleri/>)



Şekil 33. Bir Koli Üzerinde Bulunan Sembol veya Simge

(Kaynak: <https://www.pinarambalaj.com.tr/ofset-kutu-nedir>)

Örneğin bir taşıma kolisi üzerinde bulunan simgeler “Şekil 33” de görüldüğü gibi kırık bardak ambalaj içerisinde bulunan ürün yada ürünlerin kırılabileceğini anlatırken bir ok

işareti ürünün ters taşınamayacağını betimlemektedir. Bir başka sembol veya simge ise doğa ile bir benzerliği olmayan fakat şekil ve biçim olarak benzetilmiş şemsiye ve su damlacıkları ürün ya da ürünlerin yağmurdan korunması gerektiğini anlatmaktadır. Kutu oyunları olarak simge ve sembolleri ele alacak olursak birçok öge ile karşılaşmamız mümkün olmaktadır.



+6 / 6 yaşından küçük çocuklar için sakıncalı parçalar içermektedir.



CE işareti, Avrupa Birliğinin, teknik mevzuat uyumu



Geri dönüşüm işareti, piyasaya ambalajlı ürün süren firmanın kayıt altında olduğunu ve geri kazanım konusunda dâhil olduğu sistemi gösterir.



Oyunun 2 Kişi ile sert bir zeminde oynanacağını ifade eder.



Piyasaya süren bir firmanın ambalaj atıkları ile ilgili yükümlülüğünü Yetkilendirilmiş Kuruluşlarımızdan birisi olan ÇEVKO'ya devrettiğini gösteren logodur.



Ambalaj üzerindeki "Yeşil Nokta", bu ambalajın geri kazanım sorumluluğunun, o ülkedeki Yeşil Nokta Örgütü Üyesi kuruluşa ait olduğunu anlatır. "Packaging Recovery Organisation Europa" yani "Avrupa Ambalaj Geri Kazanımı Örgütüne" ait olan bu işaret Avrupa'da 30 'u aşkın ülkede kullanılmaktadır. Yeşil Nokta Örgütünün Türkiye'deki üyesi ÇEVKO vakfıdır.

Şekil 34. Oyun Kutularında Bulunabilen Simge veya Semboller

(Kaynak: <https://ambalaj.org.tr/tr/ambalaj-ve-cevre-ambalajların-uzerindeki-isaretlerin-anlamları>)

Semiyotik olarak baktığımızda, insan zihninde olan soyut kavramları temsil eden, iletişim kurmak için kullanılan birçok simge ya da sembol bulunmaktadır. Hedef kitleye ürün ya da ürünler hakkında önemli bilgileri veya belgeleri, formu ve biçimi ile yansıtmaktadır. Kutu oyunu tasarımlarında yaş seviyesi belirten, kaç oyuncu ile oynanacağını anlatan, oyun kurulumu yapılması gerektiğini bir yetişkinden yardım alınmasını görsel olarak dile getiren vb. simge ya da semboller oyun kutu tasarımlarında önemli bir yer taşımaktadır. Tasarımlarda kullanılan sembol veya simgeler, anlamları ve değerleri oyunun yapısını oluşturan diğer öğeler ile bir araya geldiğinde aralarında bulunan bağıntıya göre biçimlenmektedir (Cengiz, 2008, s. 4).

2.5.4. Grafik Tasarım Ürünü Olan Afiş Tasarımı

Grafik tasarımında çoğunlukla kullanılan afişler bir mesajı aktarmak veya bir ürünü tanıtmak amacı ile hazırlanır ve karşımıza her yerde her an çıkabilen grafik tasarım ürünleridir. Afiş tasarımları, ürün tanıtımı, sosyal sorumluluk projeleri, film, konser, tiyatro gibi birçok alanda ilgili bilgileri hedef kitleye iletmek amacı ile kullanılmaktadır. Afişler işlenen konu hakkında bir belge değeri olup renk ve düzeni ile estetik birer değer taşımaktadır. Türk Dil Kurumu Sözlüğünde afiş tanımı “bir şeyi duyurmak veya tanıtmak için hazırlanan, kalabalığın görebileceği yere asılmış, genellikle resimli duvar ilanı.” şeklinde yapılmıştır. Dilimizde kullanımı Fransızca "affiche" sözcüğünün türetilerek yer bulmuş afiş sözcüğünün İngilizce karşılığı "poster" dir. Almanca karşılığı ise "plâket" tir (Sözer&Tanyeli, 1986, s.13).



Şekil 35. Hasbro Kutu Oyunları Tanıtım Afişi

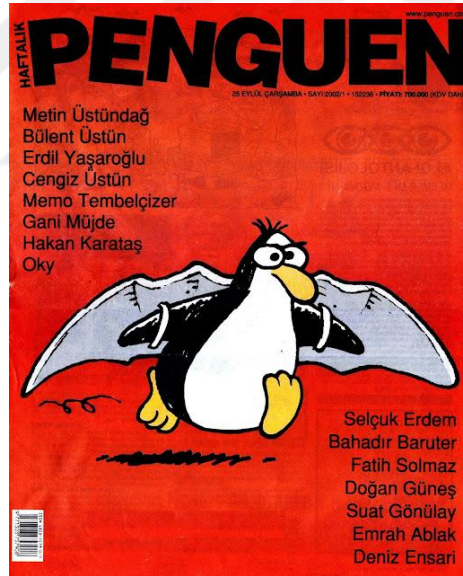
(Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/473300242067679450/>)

Afiş tasarımları yapılırken, tasarımda veya kompozisyonda yalın ve anlaşılır bir dil olması gerekmektedir. Grafik tasarım ürünü olan afiş tasarımları önemli reklam araçlarından biri olmaktadır (Teker, 2009, s.139).

2.5.5. Grafik Tasarım Ürünü Olan İllüstrasyonlar ve Karikatürler

Latince kelime anlamı “ışıklandırmak, aydınlatmak” olan aslında “açıklamak, anlaşılmaıanı anlatmak ve süslemek anlamları taşıyan günümüzde illüstrasyon olarak bilinen basit çizimler yada kavramların dikkat çeken özelliklerinden yararlanarak biçimsel olarak çizme yöntemi stilizasyon olarak da tanımlanmaktadır (Şenel Kayaoğlu, 1990, s.17).

İllüstrasyonların ve karikatürlerin tarihine baktığımızda karşımıza “Şekil 1” de bulunan mağara resimleri çıkmaktadır. Karikatürler stilizasyonların dışında bir mizah anlayışına sahip olmaktadır. İnsanların mağara duvarlarına yapmış olduđu çizimler hikâye anlatmanın, bilgi paylaşımının ilk mizah örneklerinden olmaktadır (Onursoy, 2017, s.902). Mizah olayları veya konulara gülerek yaklaşım olarak tanımlanırken bu anlayışı sanatsal bir şekilde illüstrasyonların veya stilizasyonların kullanarak ifade etmesiyle ortaya çıkan “Karikatürler” ise bir sanat dalı olarak tanımlanmaktadır (Eşigül, 2002).



Şekil 36. Penguen Mizah Dergisi 1. Sayı (25 Eylül 2002)

(Kaynak: <https://journo.com.tr/penguen-girgir-mizah-dergileri>)

Örneğin “Penguen Mizah Dergisi” nin ilk sayısı “Şekil 36” da görüldüğü gibi bir pengueni tipografik yazı birimi ile destekleyerek stilizasyon ve illüstrasyon tekniği ile çizilmiş karikatür derginin ilk sayısı olarak çıkmıştır. Derginin üzerinde bulunan penguen formu derginin ismini görsel birim ile destekleyerek penguen dergi isminin hedef kitlede kalıcılık sağlaması hedeflenerek tasarlanmıştır (Soylu, 2021, s.26).

İllüstrasyonları veya karikatürleri işlevleri bakımından ele alıp incelediğimizde; teşvik etme, bilgilendirme, yorumlama, esinlendirme, açıklama yapma, yorum yapma, problem çözmeye, eğitime, ilgi çekme, hikaye anlatma gibi bir çok niteliği ile fonksiyonelliğe sahip olmaktadır. Bu fonksiyonel ve farklı yöntemler aracılığıyla tasarlanan konun görsel tasarım nesnelerine dönüştürülerek iletilmesini sağlar. (Wingan, 2012, s.9-10).



Şekil 37. Molitoys – Kutu Oyunu Tasarımı - Grafik Tasarım: Ümmü Seleme Rümeysa Özkafa

(Kaynak: <http://www.molitoys.com/>)

İllüstrasyonların veya karikatürlerin yazı ile iletişim kurma birimlerinden ayıran ve önemli kılan ayrımı görsel anlatım diline sahip olmasıdır. Yapılan tasarım kompozisyonunda yazı birimi, yalnız resim görsel sunumu olarak tasarıma işlenirse yani görsel yazı birimini açıklamaya yönelik olmazsa, öğretici ve mesajı iletme niteliğini kaybetmektedir. Bu bağlamda tasarım önceliği görsel bütünlük göz ardı edilmeden görsel anlatım dilinden ziyade, bilgiye dayalı mesajı aktarma odaklı kompozisyonlar yapılmalıdır. Çünkü görsel tasarım elemanlarının birçoğu tasarım kompozisyonunda kendine odak oluşturmuş olsa da odaklanılan görsel algı biçimi bağlamında öğrenme kalıcılığına yardımcı olmaktadır. Yani görseller bir bireyde görsel hafızaya destek vererek, bilgiyi hafızada kalıcı hale getirmektedir (Tuna, 1997, s.30).

Örneğin “Şekil 37” de yapılan oyun tasarımında kullanılan penguen illüstrasyonu yazı birimi ile desteklenerek aktarılacak istenilen mesaj hedef kitleye görsel kalıcılık ile aktarılmıştır. Aktarılacak istenilen bilginin görsel öge ile desteklenmesi, sadece çocuklar

için değil yetişkin bireyler içinde kültürel bilinç ve duyarlılık açısından önemli olmaktadır. Çünkü öğrenme kavramı, ilk olarak görme ile başlamaktadır. Var olduğundan günümüze kadar görsel dilin en etkili örneklerinden olan karikatürler ve illüstrasyonlar öğretici yönü ile eğitimin ve hikaye kitaplarının vazgeçilmez bir parçası haline gelmiş olması kaçınılmaz bir gerçekliktir. İllüstrasyonlar ve karikatürler, grafik iletişim alanlarının dışında, moda, edebiyat, tıp, endüstri ve benzeri alanlarda da yaygın olarak kullanılmaktadır. Becer'in türleri ve hizmet ettiği alanlar açısından illüstrasyonlar incelendiğinde "İletişim ve Grafik Tasarım" kitabında üç başlık ile ele almıştır. Bu başlıklar kitap üzerinde (1. Reklam İllüstrasyonları – 2. Yayın İllüstrasyonları – 3. Bilimsel ve Teknik İllüstrasyonları) olarak yer almaktadır (Becer, 2008, s.210-211).

2.5.6. Grafik Tasarım Ürünü Olan Yayın Grafiği Ürünleri Tasarımları

Yayın, basım yolu ile üretilmiş olan katalog, dergi, kitap, broşür, gazete gibi ürünlerin okura veya hedef kitleye sunulmasıdır. Yayın grafiği ise, birden çok sayfa içeren grafik tasarım ürünlerinin bilgisayar ortamında hazırlanması olarak tanımlanmaktadır (Uçar, 2004, s.258-280).



Şekil 38. Molitoys –A4 Katalog Çalışması

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2020- 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

Masaüstü yayıncılık olarak bilinen alan, bilgisayar ortamında sayfa tasarımlarının oluşturulmasını ve oluşan tasarımların baskı öncesi hazırlığının yapılmasını sağlayan bir süreçtir. Bu süreç içerisinde yayın grafiğini oluşturan öğeler "Ritim, Hareket, Denge, Vurgu, Zıtlık, Armoni, Bütünlük, Oran, Çeşitlilik" gibi grafik tasarım ilkeleri göz ardı edilmeksizin, sayfa düzeni "Forma, Cilt, Kağıt Türleri, Renk, Baskı, Tipografi,

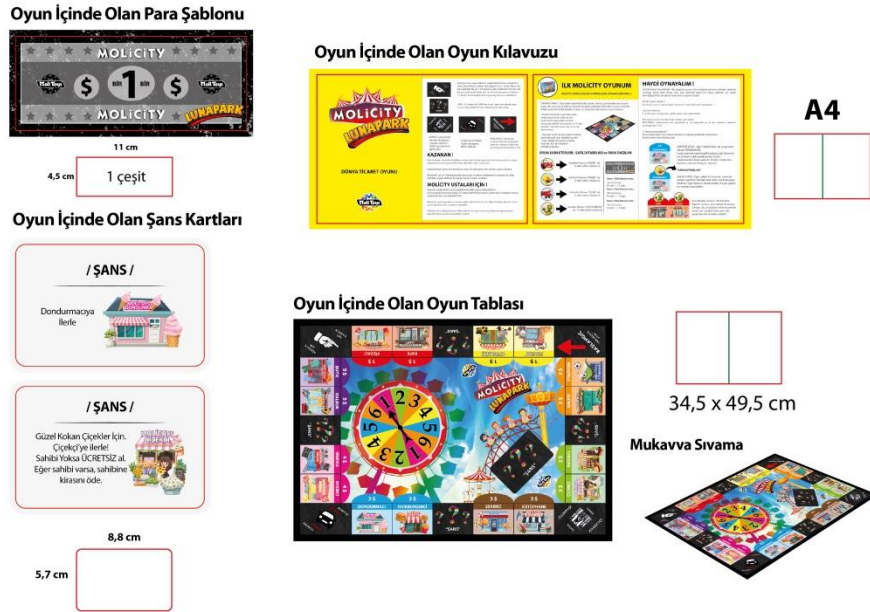
Izgaralar, İmgeler, Okunabilirlik” gibi bir çok kavramı kullanarak ortaya çıkan yayın grafiği ürünleri tasarımcılar tarafından yapılmaktadır (Gülsoy, 1999, s. 421).



Şekil 39. Ç. Zekâ – A5 Katalog Tasarımı Çalışması

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

Bu bağlamda kutu oyunlarının oyun kılavuzları, oyun içerisinde kullanılan basılı kart veya matbaa ürünleri de yayın grafiği içerisinde kendine yer bulmaktadır.



Şekil 40. Molitoys – Molicity Lunapark Oyunu İçerik Tasarımları

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2020- 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

Çünkü basım ile yapılan ürünler, yazı birimleri ve görsel birimler hiyerarşik olarak grafik düzen içinde sayfa ya da sayfalara tasarımcı tarafından yerleştirilmesi gerekmektedir (Becer, 2014, s.10).

2.5.7. Grafik Tasarım Ürünü Olan Ambalaj Tasarımları

Ambalaj tasarımları günümüz şartlarında adeta her an her yerde karşılaşılabileceğimiz şekilde günlük yaşam alanlarımızda yer almaktadır. Bir market rafında ya da bir mağazada sıklıkla karşılaştığımız birçok çeşit ambalaj türü bulunmaktadır. Ambalaj tasarımları bir ürünün kimliğini oluşturan en önemli tasarım elemanlarından biri olmaktadır (Becer, 2014, s.12-13). Ambalaj, çevreye duyarlı ve ekonomik içerisinde barındırdığı ürüne uygunluk sağlayan, teknik açıdan ürünün taşıma veya depolama özelliklerini göz ardı etmeden, tüketicinin ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde sarılması ve paketlenmesi işlemi olarak tanımlanabilmektedir. Bir ambalaj tasarımında malzeme seçimi önemli rol oynamaktadır (Erdal, 2009, s.9).



Şekil 41. Cam – Ambalaj Tasarım Örneği

(Kaynak: <https://www.gencgrafiker.com/ilham-alabileceginiz-farkli-ambalaj-tasarimlari/>)

Ambalaj tasarımları ürün ya da ürünleri elverişli hale getirmek adına yapı, form, renk, içerik gibi ürüne dair bilgi veren tasarım elemanlarının bir araya getirilerek yapılabilen yaratıcı bir süreçtir (Becer, 2014, s.18-19).



Şekil 42. Metal ve Plastik – Ambalaj Tasarım Örneği

(Kaynak: <https://tr.pinterest.com/>)

Metal ambalajların ham maddeleri sac, alüminyum veya çelikten yapılmaktadır. Metal ambalajlar genellikle meyve-sebze konserveleri, kurutulmuş gıdalar, asitli içecekler, endüstriyel ürünler gibi birçok alanda kullanılmaktadır. Plastik ambalajlar, petrol veya petrolün türevlerinden elde edilen bir ham maddeye sahiptir (Becer, 2014, s.45). Plastik ambalajlar hafif ve kolay şekil verilebilir özelliğe sahip olduğu için yaygın bir şekilde kullanılmaktadır (Erdal, 2009, s.144).



Şekil 43. Hayat Su Plastik – Ambalaj Tasarım Örneği

(Kaynak: <https://tr.pinterest.com/>)

Yaygın kullanımı olan plastik ambalajlar gıda sektöründe, ilaç sektöründe, tıbbi araç-gereç gibi medikal ürünlerde, endüstriyel ürünlerde sıklıkla kullanılmaktadır. Plastik ambalajlar hem güvenli ve sağlıklı hem de sektöre ekonomik ambalajlama imkanı tanımaktadır (Erdal, 2009, s.144). Şekil “43” de görüldüğü gibi çocuklara yönelik su şişeleri tasarımı çocukların dikkatini çekmek amacı ile çizgi film karakterleri kullanılarak üretilmiştir.

Reklam ve pazarlama bağlamında tüketiciye ulaşma kaygısı doğrultusunda ambalaj tasarımlarının önemi oldukça etkili olmaktadır. Tüketici, mal ve hizmetleri bireysel ihtiyaç ve istekleri için satın alan veya alma kapasitesi bulunan kişilerdir (İslamoğlu, 2000, s.96). Tüketicilerin gözünde marka farklılaşmasının önemi azalırken ambalajları tanımlama ve farklılaştırma aracı olarak ürünün ya da ürünlerin ambalaj tasarımları ürüne ayrı bir kimlik kazandırarak ürünün görsel iletişim dilini oluşturmaktadır. Ambalaj tasarımlarının tüketici ile kurduğu iletişim ürünün hizmet ve görevini doğrudan ambalaj tasarımı ile aktarılmaktadır (Butkeviciene, Stravinskiene ve Rütelione, 2008, s.57). Bu doğrultuda tüketici ile sıklıkla karşı karşıya gelen kâğıt ambalaj ürünleri yaygın olarak kullanılan ambalaj malzemeleri arasında yer almaktadır.



Şekil 44. Oluklu Mukavva Ondüle Örneği ve Mukavva Örneği

(Kaynak: <http://www.onduleci.com/urunler/ondule-karton.html>)

Ondüle, 1 adet düz kâğıdın üzerine 1 adet oluk tabakasının yapıştırılması ile iki kâğıdın birleştirilmesinden oluşturulmaktadır. Üretilen kâğıt farklı ölçü ve özellikte işlenerek ambalaj tasarımlarında yaygın olarak kullanılmaya devam etmektedir. Bu yaygın kullanımda kendine yer bulan bir diğer ürün ya da ürünler akıl zeka kutu oyunları da sıklıkla ondüle sıvama kutulardan oluşmaktadır. Mukavva olarak üretilen kutu oyunları ambalaj maliyetleri ondüle sıvamaya göre daha fazla olmaktadır (Uçar, 1993, s.14).



Şekil 45. Molitoys – Buz Tuzağı Kutu Oyunu Ve Bıçak İzi

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2020- 2021 tarihinde tasarlanmıştır. Konya Büyükşehir Belediyesine Özel Baskı Alınmıştır.)

Kutu oyunlarının ambalaj tasarımları dijital ortama aktarılması gelişen teknoloji ile birlikte, çoğaltma ve baskı tekniklerinde ofset baskı tekniği kullanılmaktadır. Her basılı iş için “CMYK” baskı kalıpları alınmaktadır. Ofset baskı teknolojileri bilgisayar ortamında hazırlanan kutu ya da ambalajların seri ve çok adetli olarak üretilmesine kolaylık sağlamaktadır. Kutu oyunlarında genellikle ambalaj çeşidi oluklu mukavva sıvama ve ofset baskı tekniği kullanılmaktadır. Kutu oyunlarının bazılarında özel kesimli pencerelerde bulunmaktadır (Uçar, 1993, s.20).



Şekil 46. Ç. Zekâ – Yörünge Oyunu Pencereli Kutu & Penceresiz Kutu

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

Ambalaj tasarımları bir ürünün içeriğini ve hizmet verdiği alanı tüketiciye veya hedef kitleye doğrudan aktarmaktadır. Bu bağlamda hizmet verdiği alan ya da alanlara uygunluk taşıyan ve akılda kalıcılık sağlayan ambalaj tasarımları ürünün doğrudan reklam ve pazarlamasını da yapmaktadır (Uçar, 1993, s.18).

2.6. Oyun Tabanlı Öğrenme ve Birey Gelişimi

2.6.1. Oyun Tabanlı Öğrenme

Oyun ile bir bireyin becerilerini ve yaratıcılığını kullanabildiği, yeteneklerinin farkına vardığı, kendini ifade ettiği kaçınılmaz bir gerçekliktir. Bireyin oyun kurgusu içinde bir yetişkine ipucu vererek gelişimindeki ayrıntıları belli etmesi sonucunda, birey gelişiminde oyun tabanlı öğrenme önemli bir araç olarak kullanılmaktadır. Oyun tabanlı öğrenme, eğitimciden çok çocuk tarafından yön bulan, araştırılan, incelme ve gözlemlene yapılan, fikir üretme gibi ucu açık olan esnek ve yaratıcı bir süreçtir (Tuğrul, 2014, s.182). Bu bağlamda oyun tabanlı öğrenme sürecinde eğitimcinin, çocukların öğrenme olgusuna olanak sağlayacak eğitim ortamı hazırlama ve sürecin çocuklar tarafından yönlendirilmesine olanak tanıma gibi önemli bir görevi bulunmaktadır. Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 2013 yılında yürürlüğe koyulan Okul Öncesi Eğitim Programının temel özelliklerinden biri oyun tabanlı olmasıdır. Bu program ile oyun tabanlı öğrenmenin okul öncesi eğitim içerisinde önemli bir rol oynadığına dikkat çekilmektedir (MEB, 2013, s.15). Bu bağlamda Okul Öncesi Eğitim Programının öngördüğü oyun tabanlı öğrenme içerisinde akıl zekâ oyunları kendine yer bulmaktadır. Örneğin; Eğitimci tarafından seçilen bir oyun içeriği görsel hafıza becerileri, dil gelişimi, okuma yazma becerileri, el-göz koordinasyonları gibi birçok gelişimi desteklemesi gerekmektedir (Çakırer, 2017, s.391).

2.6.2. Birey Gelişimi Ve Birey Gelişimi Bağlamında Sorumluluk & Sosyal Sorumluluk

Bireyler kuşkusuz düzen olan zaman içerisinde gelişir ve bu gelişen değişimin insan gelişimine etki eden nedenlerin olacağı evrelerdir. “Gelişim psikolojisinde zaman çizelgesi insanın ömrünü içermektedir ve değişen tek şey bireylerin sadece kendisidir”. Gelişim psikolojisi tanımı, bireylerin fiziksel veya ruhsal yapılarının yani davranışlarının değişimidir (Onur, 1986, s.18). Bireyler gelişimlerini tamamlarken birçok etken etkili olmaktadır. Bu kapsamda bir bireyin yetiştirilme konusunda en büyük rol ebeveynlerde başlar. Bireyler gelişimlerini tamamlarken yaşadığı toplum ve kültürel değerlerde etkili olmaktadır. Her birey yaşadığı toplumda yaşam haklarına sahip olduğu kadar belirli bir sorumluluğa ve görevlere sahiptir. Bireylerin yaşadığı topluma, ülkeye ve Dünya’ya karşı kişisel sorumlulukları haricinde bireyler bir

birlerinden de sorumlu olmalıdır (Gümüş, 2019, s.1). “Sorumluluk kavramı pek çok araştırmacı veya yazar tarafından, bir bireyin davranışlarının ve kendi sorumluluk alanına giren bir ya da birden çok olayın farkına varması ve bu farkındalık sonucunda durumun yada olayın sonuçlarını kabullenmesi olarak tanımlanmaktadır. Ayrıca, bireyin davranışları veya sorumluluk alanına giren durumun sorumluluğunu hem ahlaki, hem de yasal boyutta kabullenmesi gerekmektedir. Bir başka anlatımla sorumluluk, seçim yapmak veya bu seçim sonucunu, etkilerini kabullenmek olarak tanımlanmaktadır.” (Özen, 2015, s.9). Yaşamak sorumluluk gerektirir. İçinde yaşadığımız toplumda veya Dünya’da yaşam kalitesi ve bireysel gelişim için sorumluluk yerine getirilmelidir. Sosyal sorumluluk, kişilerin bir arada olup yaşadığı topluma duyarlı bir şekilde hareket etmesidir. Kişi ya da topluluk olarak kültürel, çevresel, veya sosyal sorunlarla birlikte ihtiyaç durumuna yönelik etik, duyarlı olmak sosyal sorumluluk içeriği olabilir. Sosyal sorumluluğun amacı topluma olan duyarlılığın faydasıdır. “Sosyal sorumluluk sahibi olmak, bireyin kendi sorumluluklarının haricinde toplumu etkileyen konulara da ilgili olup duyarlılık göstermesi ve toplumsal içeriklerde edindiği bilgi, deneyim, beceri ve tüm kaynaklarını topluma geri verilmesini hedeflemektedir ” (Özen, 2015, s.14).

2.6.3. Birey Gelişimini Destekleyen Çoklu Zekâ Alanları

Zekâ alanda ilk defa Spencer tarafından kullanılan bir kelime ve varoluştan bu güne, hayvanların içgüdüsel, insanların ise zekâlarını kullandıklarını bildirerek zekâyı kalıtsal bir güç olarak tanımlamıştır (Belenli, 2014). Descartes’e göre ise zekâ; doğru karar verebilme, yanlışı ve doğruyu ayırt edebilen düşünce yeteneğidir (Delice & Günbeyi, 2013). Zekâ birey gelişimi uzmanlarına yani pedagoğlara göre düşünce gücü ile sonuca ulaşma, bilişimcilere göre ise edinilen bilgiyi kullanma yeteneği olarak tanımlanmaktadır. Zekânın birbirine benzeyen birçok tanımı literatürde bulunmaktadır. Zekâ üzerine yapılan tüm araştırmalar ve çalışmalar arttıkça çoklu zekâ kuramları karşımıza çıkmaktadır. Çoklu zeka kuramı ilk defa 1983’de Howard Gardner’in “Frames of Mind; The Theory of Multiple Intelligences” adlı kitabında yer alıp açıklanmıştır.



Şekil 47. Çoklu Zeka Türleri

(Kaynak: <https://www.mentalup.net/blog/coklu-zeka-kurami-ve-zeka-turleri>)

Gardner, belirli sonuçlar ortaya koyan IQ testlerine karşı çıkarak zekânın çoklu değerlendirilmesi gerektiğini kaleme almış ve savunmuştur. Zekanın tek bir olgu olarak kabul edilmesinin hata olduğunu ve bireylerin hangi yetenekleri daha ön planda ise ona göre değerlendirilmesinin uygun olduğunu belirtmiştir. Çoklu zekâ kuramına göre zekâ olgusu çeşitlidir. Bireylerin bireysel farkındalıklarına göre yön bulup şekil almaktadır. Bu bağlamdan yola çıkarak Dilsel, Matematiksel, Uzamsal, Kinestetik, Ritmik, Kişilerarası, Öze Dönük ve Natüralist zekâ olarak çeşitli çoklu zekâ alanları bulunmaktadır (Gardner, 2006).

2.6.4. Dilsel – Sözel Zekâ

Zekâ alanlarının hemen hemen hepsi ile yakın ilişkiye sahip olan bir zekâ alanıdır. Bir bireyin kendini ifade etme, kelimeler ile düşünme, dildeki anlamları değerlendirme, kelimeler ile oluşan düzen ve anlamları kavrayabilme, doğrudan anlatım, benzetme, simgesel düşünme, okuma, yazma gibi karmaşık kompozisyon olaylar içeren dili etkili kullanma ve üretme becerisi olarak da tanımlanabilmektedir (Vural, 2005, s. 238).

Dilsel-Sözel zekâ iletişim kurma, ikna etme, açıklama, kendini ifade etme sebebi ile insan zekâlarının en üstünü olarak kabul edilmektedir. Bu bağlamda Dilsel-Sözel zekâ alanı gelişmiş bireyler şair, yazar, öğretmen, politikacı, gazeteci gibi sözel alan olarak nitelendirilen meslek gruplarında daha başarılı olabilmektedir. Bebeklikten yetişkinliğe kadar olan süreçte Dilsel-Sözel zekâ gelişimi önemli bir rol oynamaktadır (Gardner, 2010, s.109).

2.6.5. Matematiksel - Sayısal Zekâ

Matematiksel-Sayısal zeka alanı sembol ve sayıları etkin kullanma, mantık yürütebilme ve soyut kavramlar türetme becerileri ile doğrudan ilişkili olmaktadır. Daha kapsamlı bir ifade ile “sonuç çıkarma, hesaplama, sayılarla düşünme, mantıksal bağıntılar kurma, hipotezler üretme, eleştirisel düşünme, problem çözme, geometrik şekiller ve sayılar gibi soyut semboller ile tanışma, edinilen bilginin parçalar arasında kurulan ilişkiyi kavrama becerisi olarak da ifade edilebilmektedir. Araştırmalara göre Matematiksel-Sayısal zekâ alanında gelişimini göstermiş bireyler çoğunlukla matematik, muhasebe, mühendislik, istatistik, ekonomi gibi meslek gruplarında başarılı oldukları görülmektedir (Vural, 2005, s. 241).

2.6.6. Uzamsal - Görsel Zekâ

Uzamsal-Görsel zekâ imgeler, şekiller, resimler ve çizgiler ile düşünme, üç boyutlu algılama ve yorumlama yeteneği olarak tanımlanabilmektedir. Renk, çizgi, biçim, şekil, alan gibi unsurların birbirleri ile olan ilişkisine olan duyarlılığı kapsamaktadır (Armstrong, 2009, s.7). Uzamsal-Görsel zekâ alanında gelişim göstermiş bireyler nesnelerin görüntüsünü olduğu gibi algılama yeteneği, gözlemlenen çizimlere ilişkin farklılıklara duyarlılığı, biçimlendirme ve yeniden oluşturma ile görsel anlatım yeteneği üzerinde başarısı daha ön plana çıkmaktadır. Bu bağlamda araştırmalara göre bu özelliklere sahip bireyler mimar, ressam, izci, rehber, fotoğrafçı ve tasarımcı gibi meslek gruplarında daha başarılı olduğu görülmektedir (Vural, 2005, s. 247).

2.6.7. Kinestetik - Bedensel Zekâ

Duygu ve düşünceleri ifade ederken beden dilini kullanma, jest ve mimikleri, beden ve zihin fonksiyonlarını verimli veya etkin bir şekilde kontrol edebilme becerisi olarak tanımlanabilmektedir (Akınoğlu, 2014, s.416). Kinestetik-Bedensel zekâ denge, uyum, el becerisi, hız ve dayanıklılık gibi eklemlerin boşluktaki pozisyonunu, konumunu, hareketini algılama ve dokunsal kapasiteler gibi belirli fiziksel becerileri kapsamaktadır (Armstrong, 2009, s.7). Bedensel zekâ alanı, bedenün değişik formlarda kendini anlatabilmenin yanı sıra hareket edip istenilen bir şeyi gerçekleştirmek amacı ile özenle kullanabilme yeteneği ile ön plana çıkmaktadır. Beyin ve beden iletişimi bu zekâ

alanında oldukça önemli bir yere sahip olmaktadır. Kinestetik-Bedensel zekâ gelişimine sahip olan bireyler araştırmalara göre dans, spor, aktör, cerrah gibi meslek gruplarında daha başarılı olduğu görülmektedir (Vural, 2005, s. 250).

2.6.8. Ritmik - Müziksel Zekâ

Ritmik-Müziksel zekâ bileşenleri ayırt etme, algılama, dönüştürme, müzik formlarını ifade etme, müzik aleti çalma ve ritme duyarlılık gibi becerilerin bir çoğunu kapsayan zekâ alanı, müziksel terimlere aşinalık ve bu terimleri kullanma yeteneği olarak tanımlanmaktadır (Başbay, 2000). Ritmik-Müziksel zekâ gelişimine sahip bireylerin temelinde ses uzunluğu/perdesi, ton ve ritim olmak üzere önemli öğeler yer almaktadır (Akınoğlu, 2014, s.413). Araştırmalara göre müziksel zekâ alanında gelişimi olan bireyler genellikle müzisyen, besteci, müzik eleştirmeni gibi meslek gruplarında daha başarılı olmaktadır (Vural, 2005, s. 253).

2.6.9. Kişilerarası - Sosyal Zekâ

Kişilerarası-Sosyal zeka bireyler arası sözlü veya sözsüz iletişim kurma, iletişim kurduğu kişiyi bakış açısı ile dinleme, empati kurma, duygularını anlama, sinerji kazanma veya yaratma gibi iyi iletişim kurma becerisi olarak tanımlanabilmektedir (Akınoğlu, 2014, s.420). Kişilerarası-Sosyal zekânın gelişmiş olması “insan ilişkileri ile kazanılan bilgi bireye, diğer insanların açık ya da gizli olan istek ve eğilimlerini bilme, bilgilere dayanarak farklı bireylerden oluşan bir grubu etkileme ve istenilen doğrultuda davranmalarını sağlama olanağı” vermektedir (Başbay, 2000).

Bu bağlamda sosyal zekâ alanında gelişim göstermiş bireyler araştırmalara göre danışmanlık, öğretmenlik, psikolog, yönetici gibi meslek gruplarında başarılı olabilmektedir (Vural, 2005, s.256).

2.6.10. Öze Dönük - İçsel Zekâ

Öze Dönük-İçsel zeka bireyin kendi özünü tanıma, değer verme ve kendisiyle ilgili duyguların farkında olma, düşünce becerileri ile akıl yürütme, düşünsellik ve konsantrasyon olarak tanımlanabilmektedir (Akınoğlu, 2014, s.421). Öze Dönük-İçsel zekâ daha net bir ifadeyle “insanın kendi duygularını, duygusal tepki derecesini,

düşünme sürecini tanıma, kendini değerlendirebilme ve kendisiyle ilgili hedefler oluşturabilme becerisi” olarak da tanımlanabilmektedir (Vural, 2005, s.256). Bu bağlamda kendi davranışlarını sosyal etkenler ile birleştirip yorumlama kapsamında yetenekli kişiler araştırmalara göre genellikle din adamı, yazar, ressam, sanatçı gibi meslek gruplarında başarılı olabilmektedir (Vural, 2005, s.259).

2.6.11. Natüralist - Doğacı Zekâ

Natüralist-Doğacı zekâ tamamen doğayı yorumlama becerisi ile doğrudan ilişkili olmaktadır. Çoklu zekâ kuramına daha sonra dahil olan bu zekâ alını, diğer zekâ alanlarına göre daha az araştırmaya sahiptir (Temur, 2013, s.179). Doğadaki bitki örtüsü ve hayvanları tanıma sınıflandırma, doğadaki bütünleşme ve farkındalık ile iletişim kurma, doğanın düzenine saygı duyarak onu muhafaza etme yeteneği bu zekâ alanına bağlı olmaktadır. Natüralist-Doğacı zekâ alanında gelişim göstermiş bireyler araştırmalara göre genellikle biyoloji, tıp, izcilik, zooloji, meteoroloji, arkeoloji gibi alanlarda daha başarılı olabilmektedir (Vural, 2005, s.259).

2.6.12. Çoklu Zekâ Kuramı ve Akıl Zekâ Oyunlarının İlişkisi

Çoklu zekâ kuramları, akıl zekâ oyunlarının amaç ve hedeflerine göre şekillenebilmektedir. Bir akıl zekâ oyununda kurgulanan oyun içeriğinde tasarımların birbirleri ile olan bağıntıları göz önünde bulundurularak incelendiğinde bir kutu oyunu birçok zekâ alanında gelişimi destekleyerek, birey gelişimine oyunlaştırılmış öğrenme ile destek olmaktadır. Akıl zekâ oyunları zekâ alanları ve alan üzerinde yapılan araştırmalar göz önünde bulundurularak tasarımcı tarafından hedef kitle ile doğrudan iletişim kuracak şekilde ve zekâ alanında gelişimi destekleyerek kurgulanmalı ve tasarlanmalıdır. Çoklu zekâ kuramı, akıl zekâ oyunlarının tasarım ve kurgu süreçlerinde önemli bir rol oynamaktadır (Tuğrul, 2014).

2.7. Gelişimi Destekleyen Oyunlar Bağlamında Akıl ve Zekâ Oyun Örnekleri

2.7.1. Oyun Ve Kutu Oyunları Tarihi

Oyun kavramının tarihi insan varlığının tanımlanmasından daha eskidir. Örneğin hayvanlar insanlardan daha önceleri oyunlarını oynuyorlardı. Yavru kediler, köpekler ve birçok hayvan türleri kendi oyunlarını oynadıklarını kanıtlayan tarihsel araştırmalar literatürde yer almaktadır (Yüksel, 2019, s. 18). Oyun kavramı birbiri ile örtüşen fakat farklı tanımlara sahip olan olguları karşılamaktadır. Oyun her yaşa uygun bir kavramdır. Bir bireyin yaşam süresince oyun ile en sık karşılaştığı dönem çocukluk dediğimiz evredir. Oyunlar bir sonuca ya da bir şampiyonluğa bağlanmaktadır. Oyun kelimesi kavram olarak bir sistemsel bütünlük olarak açıklanabilmektedir. Oyunları disiplinler arası bir olgu olarak ele alırken, oyunun yaşanan toplumun kültürüyle olan ilişkisini göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Oyunların savaş, din, hukuk, sorumluluk ve sanat ile iç içe olduğunu kültürel bağlamda bakıldığında söylemek mümkündür. Çocuk eğlencesi olarak bilinen oyunların çoğunluğu, aslında dinsel törenlerin bir uzantısıdır. Örneğin halat çekme oyunu doğa güçleri arasındaki çatışmayı simgelemektedir. (Huizinga, 1955, s. 272).

Tarihsel boyutunda kutu oyunları bağlamında kültürel olarak masa oyunlarını ele alırsak burada da karşımıza toplumun kültürü ile bağıntılı olan öğeler ya da semboller bizi kültürünü yansıtan oyunlara sürüklemektedir. Oyunlarda kullanılan semboller, semboller gerçekliklere gönderme yapıyor olsa da, kültürel değer veya anlamları oyunun bütününi oluşturan diğer öğeler girdikçe, bağlantıya göre biçimlenmektedir. Örneğin tüm hakları 1993’de Hasbro firmasına ait olan bir kelime oyununun tarihine bakıldığında hakaret niteliği taşıyan (JEW, KIKE, DAGO ve SPIC) gibi kelimeler o dönemde legal kabul edilmekteydi. Bunun üzerine National Council of Jewish Women (Ulusal Musevi Kadınlar Konseyi) ile Anti Defamation League (Karalama Karşıtları Derneği) gruplarından gelen tepki ve baskılar sonucu kültürel değerlere gönderme ve hakaret içerikli kelimeler kullanıldığı için, Hasbro sözlükteki "hakaret niteliği taşıyan" kelimeleri sözlükten çıkaracaklarını beyan etmiştir. Bu bağlamda oyunlar yapılarını oluştururken oyunun kendisi birer kültürel sembol olarak tanımlanmaya uygun olmaktadır (Cengiz, 2008, s. 20). Türkiye’de akıl zekâ oyunları üretimi yapan firmalarda Scrabble kelime oyununun birçok muadili bulunmaktadır.



Şekil 48. Hasbro Scrabble – Kelime Oyunu

(Kaynak <https://www.smithsonianmag.com/smart-news/tournament-scrabble-dictionary-contains-more-hundred-slurs-180962839/>)

Arkeolojik araştırmalar ile şekillenen oyunların tarihi, farklı buluntular ile değişiklik göstermektedir. Bulunan oyunlar için yapılan araştırmaların tahmini tarihleri hakkında bilgi verilse de belirli bir kronoloji oluşturmakta yeterli olmamaktadır. Eski çağlarda insanların gün ışığının var olduğu vakitlerde kısacası iletişimin görülür duyulur olduğu zamanlarında oyun oynayarak ve şans ile ustalık gerektiren bir kurguya sahip olan oyunlar oynadıkları görülmektedir. Örneğin senet oyununun tarihi M.Ö. 3000’lü yıllara kadar uzanmaktadır (Yüksel, 2019, s. 18).

Simgeler	İsimler
	15. Kare: Canlanma Evi
	26. Kare: Mutluluk Evi
	27. Kare: Nil Nehri
	28. Kare: (Khu) Niyet Evi
	29. Kare: (Ka) İkizler Evi



Şekil 49. Kral Tutankhamon'un Senet Tahtası (MÖ 1300 civarı)

(Kaynak <https://quatr.us/african-history/invented-board-games.htm>)

Senet oyunu Dünya tarihinde bilinen en eski masa oyunudur. İki oyuncu ile oynanır. Oyunda iki ayrı figür yer alır. İlerleme ile kurgulanan oyunda zar olarak sayma çubukları kullanılmıştır. Oyun alanı 30 kareye bölünmüştür. Dikdörtgen formundaki

oyun gövdesinde oyun taşlarının içine konulduğu bir çekmece bulunmaktadır. Oyunda özel kareler bulunmaktadır burada simgeler kullanılmıştır ve her simge olan karenin kuralı bulunmaktadır. Bu bilgiler doğrultusunda masa oyunlarının tarihi çok eskiye dayanmaktadır (Kowalski, 2004, s. 6).



Şekil 50. Çince wei-qi (wei-chi), Kore’de Paduk Genel Adı İle GO

(Kaynak <https://tr.wikipedia.org/wiki/Go>)

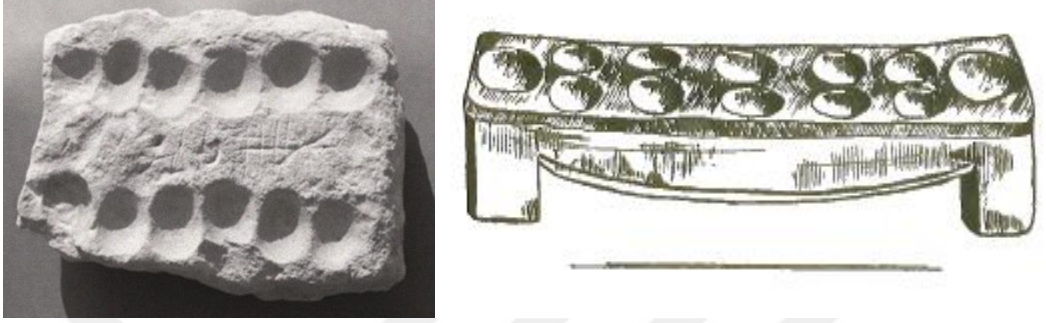
Günümüzde Go adı ile bilinen yaklaşık M.Ö 2700 yıllarına ait bir oyun örneği olan iki kişilik oynan strateji oyunu siyah ve beyaz taşların sıralı bir şekilde 19x19 cm kesişim noktası bulunan tahtaya yerleşmesiyle oynanmaktadır Kuralları çok basit olsa da, zorlu bir mücadele sunmaktadır. Oyun saatlerce sürmekte ve bazı oyun ustalarınca günlerce oynadıkları bilinmektedir. (Yüksel, 2019, s. 18).



Şekil 51. Ur Kraliyet Oyunu

(Kaynak https://tr.wikipedia.org/wiki/Ur_Kraliyet_Oyunu)

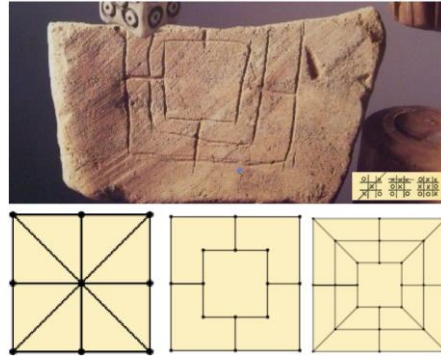
1920’li yıllarda Sir Leonard Woolley Ur’un kraliyet mezarında M.Ö. 2600’lere dayanan bir diğer oyun günümüzde bilinen ismi ile “Yirmi Kare Oyunu” Mezopotamyada oynanan yarış türünde bir masa oyunudur (Cengiz, 2008, s. 20).



Şekil 52. Mangala Oyun Gövdesi

(Kaynak https://tr.wikipedia.org/wiki/Ur_Kraliyet_Oyunu)

Tarihsel araştırmalar kapsamında “Kimi incelemecilere göre mangala oyununun bin yıl ile üç bin yıl gibi bir eskiliği vardır. Arkeolog Fliderns Petrie, Mısır’da M.Ö. 1400 yıllarından kalma 3 sıralı ve 14 delikli bir mangala tahtası ele geçirmiştir. Seylan Adası’nda da M.Ö. ilk yüzyıllara dayanan benzeri delikler tespit edilmiş, Habeşistan’da ise M.S. 7. ya da 8. yüzyıldan kalma kaya üstüne oyulmuş mangala delikleri bulunmuştur.” (And, 2012, s. 344).



Şekil 53. Nine Men’s Morris (3 taş – 9 taş)

(Kaynak https://tr.wikipedia.org/wiki/Dokuz_ta%C5%9F)

Günümüzde 3 taş – 9 taş gibi birçok çeşitli isme sahip olan Nine Men’s Morris oyunu ise iki kişilik oynanan sıra tabanlı bir strateji oyunudur. M.Ö. 1400 yıllarında izleri görülen ve günümüze kadar tarihlenmiş bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun

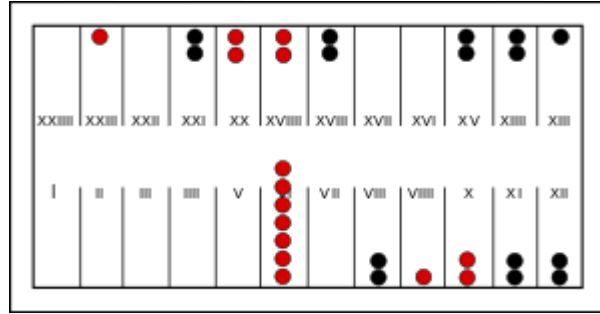
gövdesi olan şablonun örnekleri yapılan araştırmalara göre Roma izlerinde taş ve tahtalardan yapılmıştır (Bell, 1969, s. 91-94).



Şekil 54. Roma Oyun Tahtası

(Kaynak: Kowalski, 2004, s. 5)

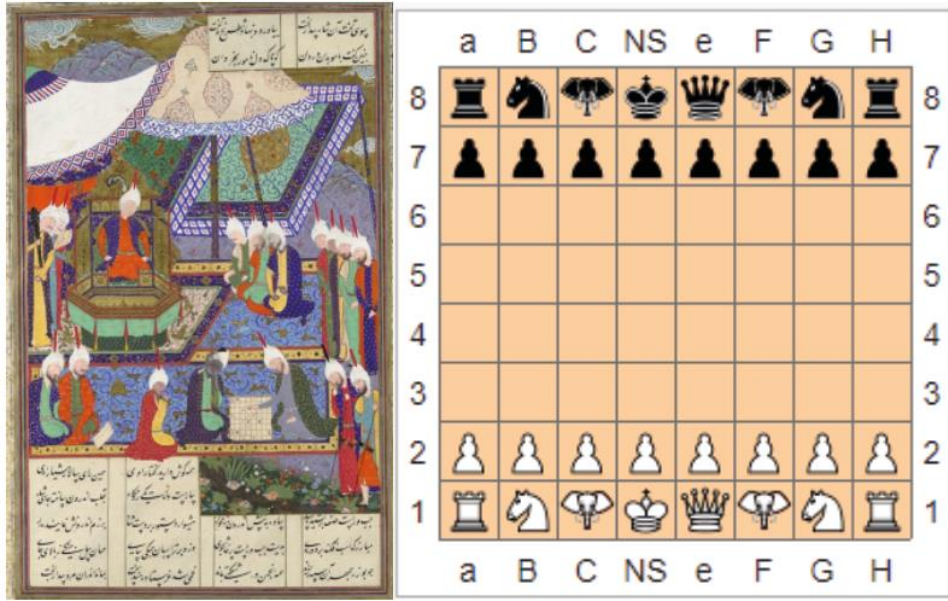
Bir başka araştırmaya göre Roma izlerinde günümüzde barbut ismi ile bilinen masa oyunu örneklerine de rastlanmıştır (Kowalski, 2004, s. 6).



Şekil 55. Tabula Oyunu

(Kaynak: Kowalski, 2004, s. 5)

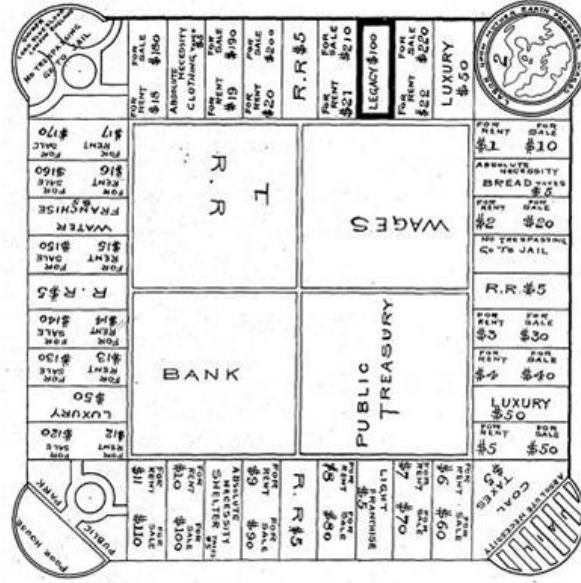
Bir başka Roma dönemi oyun ise “tabula” dır. Tabula birkaç farklılık dışında, günümüzde oynanan modern tavla oyunun neredeyse aynısıdır (Kowalski, 2004, s. 12).



Şekil 56. Shatranj – Satranç Oyunu

(Kaynak: <https://en.wikipedia.org/wiki/Shatranj>)

Günümüzde satranç olarak bilinen “shatranj” ile bilgiler ise, M.S. 600’lü yıllara dayanmaktadır. Yapılan tarihi araştırmalara göre Firdausi’nin (Firdevsi) yazdığı Shahnama’de (Şehname) Shatranj’ın İran’a nasıl geldiği anlatılmaktadır. Hint elçisinin İran’a elindeki hediyeler ile birlikte geldiği ve bir kutu içerisinde getirdiği oyun, meydan okumak için oyunun sırrı çözülürse İran’a haraç ödeyeceklerini aksi takdirde haraç talep edeceklerini belirtmişlerdir. Daha sonra oyun bir gece sonra Buzurjmihr tarafından çözülmüştür. (Bell, 1969, s. 57). Günümüzde satranç olarak bilinen oyun yöntemleri değiştirilerek hamleler ve yöntemler ile oynanmaktadır (Muray, 1913, s. 405- 406).



Şekil 57. The Landlord's Game (Ev Sahibi Oyunu)

(Kaynak: https://stringfixer.com/tr/Chance_cards)

1904 yıllarına bakıldığında ise günümüzde “MONOPOLY” olarak bilinen oyun Elizabeth Magie Philips tarafında “The Landlord Game” adında oluşturmuştur. Bu oyunu sadece eğlence için değil o dönemin toplumsal sorunlarına değinebilmek için tasarımcının amacı toprak mülkiyeti ve zenginlerin daha da zengin olduğuna dikkat çekmek adına tasarlanmıştır (Burgun, 2013, s. 134).

Tarihten günümüze birçok farklı oyun örneği de bulunmaktadır. Oyunlar hem eğlence hem de eğitim aracı olmuştur. Bu bağlamda en eski oyun örneklerine bakıldığında çeşitli oyunların doğduğu topraklardan taşıp günümüze kadar ulaştığı görülmektedir (Kowalski, 2004, s. 22).

2.7.2. Günümüz Kutu Oyun Türleri ve Tasarım İncelemesi

Birey gelişiminde oyunun önemi kaçınılmaz bir gerçekliktir. Çocukları toplumun yapı taşları olarak ele alırsak onların sosyal becerilerinin de bilgi birikimleri kadar önemli olduğu görülebilmektedir. Günümüz teknolojisi ve değişen sosyal yapıların yanı sıra çocukların iletişim becerilerini güçlendirmek, oyun tabanlı öğrenme olgusunu geliştirmek ve onların oyun seçimlerinde akıl zekâ oyunlarını tercih edebilmelerini sağlamak için akıl zekâ kutu oyunları ve ambalaj tasarımları önemli unsurlardan biri olmaktadır. (Edip, 2019, s.6). Kutu oyunlarının ambalaj tasarımları hedef kitle ile

doğrudan iletişim kuralıdır. Oyun içeriği, oynama şekli, yaş grubu gibi birçok etken ambalaj tasarımında yer almaktadır. Hedef kitle ile doğrudan iletişim kuran kutu oyunları araştırmalara göre daha çok tercih edilmektedir. Kutu oyunlarının ambalaj tasarımları doğru mesajı iletebilme çocuğa ve ebeveyne ulaşma olgusu önemli amaçlarından biri olmaktadır (Karakuş, 2020, s. 38). Bu kısımda hali hazırda kullanılan kutu oyun tasarımları incelenmiş ve tasarım değişikliklerinden bahsedilmiştir.



Şekil 58. Tarihte Ur Kraliyet Oyunu - SURCORE

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

Geçmişten günümüze kadar gelen Mısır ve Ur'da oyun tahtası üstünde taşlar ile oynanan oyunlar vardır. “Şekil 51 bkz.”. Strateji oyunu olan 4 yaş üzeri ve 2 oyuncu ile oynanan akıl zekâ kutu oyunu SURCORE grafik tasarım öge ve ilkeleri göz ardı edilmeden tasarlanmıştır. Oyun içeriği ile ambalaj bir bütünü takip etmektedir. Türkiye’de üretim yapan oyun firmasının ambalaj ve içerik tasarımı Seleme Özkafa tarafından değiştirilmiştir. Hali hazırda eğitim mecralarında ve akıl zekâ oyunları satışı yapan firmalar ile ürün pazarında bulunmaktadır.

Akıl zekâ oyunu olan SURCORE oyunu bireyin stratejik düşünme, akıl yürütme, planlı hareket etme, aritmetik beceri, el göz koordinasyonu, dikkat yoğunluğu gibi hedef ve kazanımlara sahip olmaktadır. Tasarımda kullanılan yazı birimi dairesel hareketler ile oynama şekline bağlı kalarak font tercihi yapılmıştır. Oyunun ana gövdesi ön planda tutulup kutu içeriği ve oyun taşları betimlenmiştir. Bütün renkleri içerisinde barındıran beyaz renk soğukkanlılığı, asaleti, masumiyeti, istikrarı ve devamlılığı temsil eder.

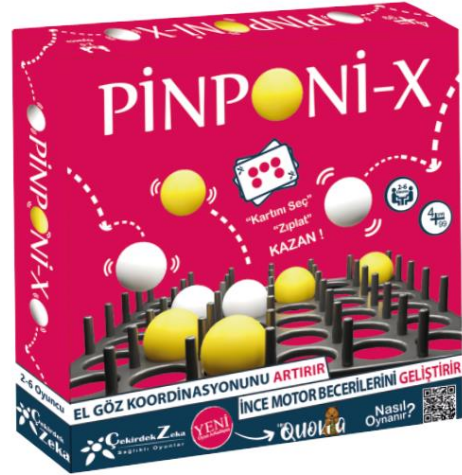
karikatürize edilmiş mekan ve illüstrasyon tekniği kullanılarak karakter çizimleri yapılmıştır. Deneme yanılma yolu ile sonuca ulaşılan oyun kurgusuna gönderme yapılarak tasarım tamamlanmıştır. Doktor Cesto kutu oyununda amaç, kutu içeriğinde bulunan görev kartlarında görsel olarak sıralanmış tüp içerisinde bulunan topları doğru sıralama ile tamamlamaktır.

Bir rekabet içeren kutu oyununda kazananı belirlemek ve oyunlaştırılmış öğrenmeyi eğlenceli hale getirmek oyunların tercih edilebilirliğini artırmaktadır (Yüksel, 2019, s.21).

ESKİ KUTU TASARIMI



YENİ KUTU TASARIMI



Şekil 60. Pinponi-X Kutu Oyunu

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

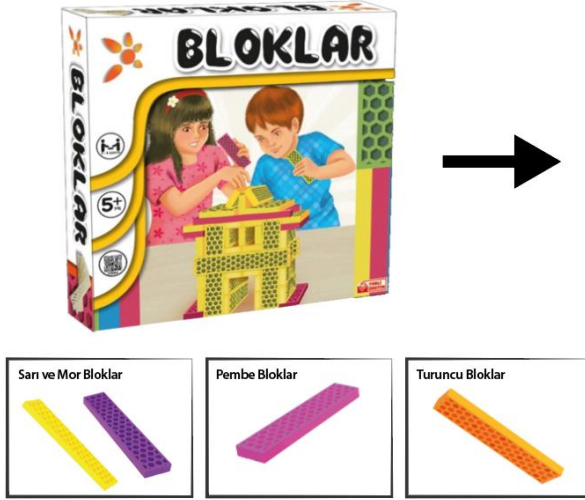
Oyun kurgusu içeriğinde bulunan kurallar oyuncuların oyun süresince uygulamaya mecbur oldukları tanımlar ve talimatlardır (Adams, 2010, s. 8). Kurallar, tüm oyuncuların algılayabileceği net ve açık bir biçimde oyuncunun eylemlerini şekillendiren tüm oyuncular ile paylaşılan bağlayıcı, sabit ve tekrarlanabilir olmalıdır (Salen & Zimmerman, 2004, s.150).

Pinponi-x kutu oyunu 4 yaş üzeri ve 2-6 oyuncu ile oynanan grup oyunudur. Tasarımda hedeflenen kazanımlar ebeveynlere yazı birimi olarak “El-Göz koordinasyonunu artırır ve ince motor becerilerini geliştirir” tasarımcı tarafından kurum kimliği üzerinde konumlandırılmıştır. Ürün içeriğinde bulunan materyaller 3D desteği alınarak modellenmiş ve oynama şekline gönderme yapan çizgiler kullanılarak topların sert bir

zeminden sekip geldiğini anlatan görsel iletişim dili oluşturulmuştur. Bu kutu oyununda amaç kutu içeriğinde tasarlanmış görev kartları üzerinde bulunan sıralamaya göre oyun gövdesi üzerine kartta verilen görevi tamamlamaktır. Kartların tasarımı kutu üzerinde verilerek “Kartını Seç, Zıplat Kazan” sloganı ile bütünleştirilmiştir. Oyun ambalajı ile oyunun hedef kitleyle doğrudan iletişim kurması hedeflenerek tasarım tamamlanmıştır.

Oyunların çoğunluğunda belirli bir zaman dilimine bağlı kalarak bir son bulunmaktadır. Kazanan veya kaybeden bu zaman dilimi sonunda açıklanmaktadır. Berabere kalmak da bir sonuçtur. Örneğin, Dünya’da turnuvaları düzenlenen zekâ oyunu olan “SATRANÇ” bu durum için örnek verilebilir. Oyunun son bulduğu durumlar, oyun kurgusuna göre puanlama veya elde edilen ilerlemeler ile belirlenebilmektedir. Her oyunun bir kazananı birde kaybedeni olmaktadır (Elias, Garfield & Gutschera, 2012, s. 161).

ESKİ KUTU TASARIMI



YENİ KUTU TASARIMI



Şekil 61. Bloklar Kutu Oyunu

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

Oyun tasarımlarında, yalnızca oyun içeriğindeki unsurlar değil, oyun kompozisyonunun ne tür etkileşimde olacağını da tasarlamak gerekmektedir. Oyuncuların hedefe ulaşmak adına motive olduğu ve hedefe ilerlerken anlamlı kararlar verip bir sonraki hamle için hazırlandığı süreçleri içermektedir (Brathwaite & Schreiber, 2009, s. 2).

Bloklar kutu oyunu üç boyutlu düşünme olgusunu geliştiren, içerisindeki bloklar ile mimari yapılar oluşturulan 3 yaş üzeri ve 2-4 oyuncu ile oynan bir akıl zekâ oyunudur. Oyun içeriğinde 4 farklı renkte bloklar bulunmaktadır. Bloklar kutu oyunun ambalaj tasarımında bir parçadan bütüne doğru hareket edilerek yapıya ulaşılma mesajı verilebilmesi için 3D modelleme desteği alınarak görsel kullanılmıştır. Ambalajın sağ tarafına tasarımcı tarafından konumlandırılan oyun ismi olan yazı birimi “BLOKLAR” içerikte bulunan oyun materyallerinden esinlenerek font tercihi yapılmış ve oynama şekline gönderme yaparak dikey şekilde verilmiştir. Tasarımda kullanılan görsel ve bilgilendirme metni doğrudan hedef kitleye aktarılması hedeflenerek tasarlanmıştır.

Tasarımda yapılan kısıtlamalar bilgi veren güçlü ipuçlarıdır. Nesne ile yapılabilecek eylem sayısını veya türlerini kısıtlayabilmektedir. Tasarımda kullanılan doğru kısıtlamalar doğru hamle sırası ilk kez yapılan eylemlerde bile başarılı sonuçlanabilmektedir (Norman, 2017, s.30).

Bu bağlamda “BLOKLAR” kutu oyun ambalajında oyun isim bölümü oyun formuna bağlı kalınarak dikdörtgen renk ayrımı ile gri olarak verilmiştir. Üç boyutlu görsel modelleme birimi beyaz rengin algıda yarattığı güvenilirliğe gönderme yaparak kompozisyona eklenmiş ve oyunun bir parçadan bütüne sağlam hamleler ile tamamlanacağına gönderme yapılmıştır. Oyunda temel amaç blokların denge kontrollerini sağlayıp bir yapı kompozisyonu oluşturmaktır.

Mimari yapılar oluşturan “BLOKLAR” gibi kutu oyunları veya “LEGO” oyunları da içeriğe dahil olmak üzere çocukların yaratıcı özelliklerini keşfedebilmelerine, değişik ve sistematik çözümleri kendi kararlarına göre oluşturabilmeye olanak sağlamaktadır. Bireylerin yaratıcı potansiyellerini keşfetmek, eğitici oyunların temel amaçlarından biri olmaktadır (Güntürkün, 2009, s.134).

ESKİ KUTU TASARIMI

YENİ KUTU TASARIMI



Şekil 62. Yüzükler Kutu Oyunu

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

Akıl zekâ kutu oyunlarının basit kurgu yapısı ile tercih edilen oyunların hızlıca öğrenilerek sürdürülmesini mümkün kılmaktadır. Öğrenilebilir bir kutu oyunu geliştirmek için öncelikle oyun kurallarının adil olması ve kuralların dengede olması gerekmektedir. Kurallar oyuncuları aynı oranda oyuna bağlar, yani bir üstünlük sağlamaz. Yapılması gereken eylemler sabit ve belirli koşullar dışında değişiklik göstermemektedir (Yüksel, 2019, s.73).

Yüzükler kutu oyunu için yapılan tasarımda öncelikle ebeveyninde başlayan eğitim olgusu göz önünde bulundurularak hedef kitle anne ve baba seçilmiştir. Oyun içeriğinde küçük parçalar yer aldığı için tüm uyarı simgeleri kutu arka yüzeyinde yer almaktadır. Bu simgeler tüm kutu oyunları için kullanılmaktadır. Kutu oyunun ambalaj tasarımında oynama şekline gönderme yapılmıştır. Oyunda amaç oyun isminden de anlaşıldığı üzere görev kartlarında bulunan yüzük ve renk sıralamasına göre insan bedeninin bir parçası olan parmaklara doğru sıralamayı yapmaktır. Görsel hafızayı doğrudan harekete geçiren oyun ayrıca dikkat yoğunluğu, konsantrasyon, planlama, Strateji, üç boyutlu algı, aritmetik beceri, El-Göz koordinasyonu, düşünce becerileri geliştirme konusunda da birey gelişimine destek olmayı hedeflemektedir.

Söz konusu “Yüzükler” gibi sıralama ölçütü gerektiren oyun kompozisyonlarında basit kurallar ile sadece bir oyun deneyimi edindikten sonra, bir sonraki oynama için kullanım kılavuzuna veya herhangi bir yönlendirmeye gerek kalmadan büyük oranda oyuncu tarafından hatırlanabilmektedir (Yüksel, 2019, s.74).

ESKİ KUTU TASARIMI

YENİ KUTU TASARIMI



Şekil 63. GO Kutu Oyunu

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

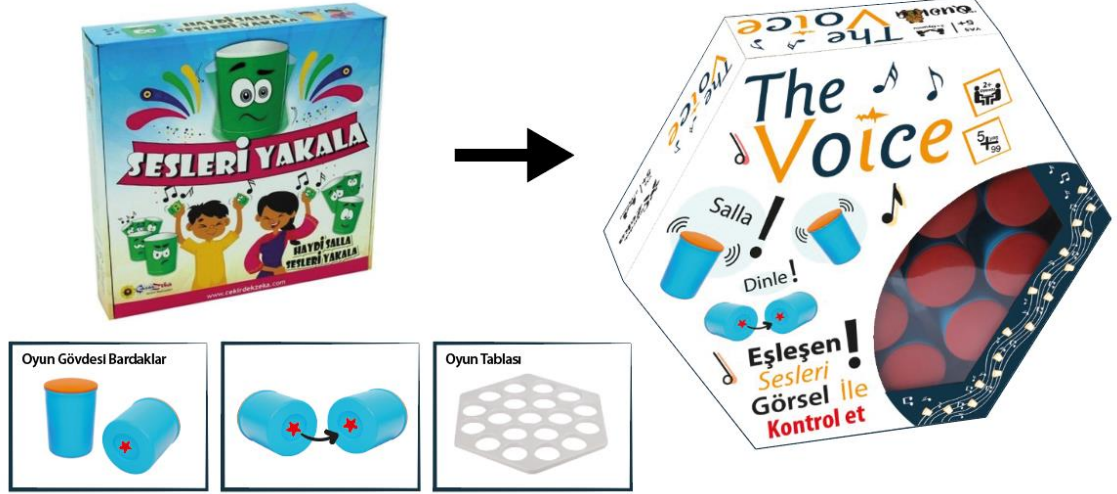
Geçmişten günümüze masa oyunlarının tarihine bakıldığında birçok araştırmacı tarafından oyun taşlarına benzeyen taşlar ve oyun tablaları bulunmuştur. Kuralları genellikle bilinen ve fazla değişiklik göstermeden günümüze kadar ulaşmış en eski masa oyununun “GO” olduğu düşünülmektedir (Koca, 2016, s.15).

Go oyununda amaç oyunda bulunan taşlar ile alan çevirmektir. Oyun içeriğinde 180 adet siyah 180 adet beyaz taş bulunmaktadır. Rekabet içeren bir oyundur. Oyuncular kendi alanlarını genişletirken rakip oyuncunun alanlarını bozmaya çalışırlar. Uzun soluklu ve stratejik hamleler gerektiren bir oyundur. Oyun tarihi göz önünde bulundurularak tasarımcı tarafından ambalaj tasarımı yapılmıştır. Tasarımda oyun tarihine gönderme yapmak adına bir ülke olan Çin’i anımsatan görsel birimler kullanılmıştır. Oyun isminin yer aldığı kırmızı daire taşların formundan yola çıkılarak yapılmış ve Çin kültürüne ait olan tutma çubukları ile arada bırakılmıştır. Tasarımda gelişime olan katkısı ve desteği alt bant kısmında verilmiştir. Ambalaj sol kısmında güvenilirliği ve oyunun tarihini belirtmek adına siyah zemin üzerinde Çince “Go” yazı birimi kullanılmış ve oyunun tarihi bir oyun olduğu belirtilmiştir. Kırmızı ve siyahın ambalaj üzerinde tercih edilmesi Çin kültürüne ait izleri yansıtabilmek için yapılmıştır.

“Go” oyunu Çin kökenli olduğu bilinmektedir (Yüksel, 2019, s.80).

ESKİ KUTU TASARIMI

YENİ KUTU TASARIMI



Şekil 64. Sesler-The Voice Kutu Oyunu

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

Masa oyunları olarak bilinen kutu oyunlarının birçok çeşidi bulunmaktadır. Oyuncular birbirleri ile rekabet içerisinde de olabilir, bireysel oyun kurgusu ile de karşılaşabilmektedir (Koca, 2016, s.20).

Kutu oyunu olarak “Sesler yani The Voice” oyunu diğer mantıksal hamleler yada rekabet içerikli oyunlar dışında kalan bir oyundur. Bir oyuncu ile de oynanabilen işitilen sesleri eşleştirerek oynanan öğrenilmesi kolay bir kurguya sahiptir.

Tasarımda yapılan ambalaj değişikliğinde oyun içeriğindeki materyallerin görünmesi adına pencereli kutu tercih edilmiştir. Kutu ambalajında kullanılan nota simgeleri materyallerin ses çıkardığına ve işitsel bir oyun olduğuna gönderme yapmak için tercih edilmiştir. Güvenirliği temsil eden beyaz zemin üzerinde kullanılan oyun sloganı “Salla – Dinle, Eşleşen Sesleri Görsel ile Kontrol Et” oyunun oynama şekline gönderme yapmaktadır. Oyunda amaç iki aynı sesi bulmaktır. Oyun kurgusunun işitsel dikkat, işitsel yoğunlaşma, işitsel ayırtırma yapabilme gibi yeteneklerin geliştirileceği ön görülmektedir.

Kutu oyunlarının toplumun kültürü, inancı, yaşam koşulları ve birbiri ile olan etkileşimlerine göre ortaya çıktığı, şekillenip veya değişiklik gösterim yeni anlamlar ile günümüze kadar geldiği bilinmektedir (Koca, 2016, s.16).

ESKİ KUTU TASARIMI

YENİ KUTU TASARIMI



Şekil 65. Koridor-Labirent Kutu Oyunu

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

Oyun tasarımları kavramsallaştırma aşamasında ortaya çıkmaktadır. Kavramsallaştırma olgusu fikir ile başlar, geliştirilerek şekillenir. Bu fikir ve geliştirme aşaması oyun tasarım sürecinin ilk aşaması olmaktadır. Koridor oyununu, Quoridor olarak 1975'te Philip Slater tarafından "Blockade" oyunundan esinlenerek icat etmiştir. Mirko Marches tarafından 1995 yılında tasarlanmış 1997 yılında "Epta Games" tarafından yayınlanmıştır. 5 yaş üzeri ve 2-4 oyuncu ile oynanan kutu oyunu 1997 yılında ödül almıştır (Yüksel, 2019, s.62).

Oyun ambalaj tasarımında oyun tablası üç boyutlu modelleme desteği alınmış ve oyunun ana gövdesi olan oyun tablası görsel birim olarak kullanılmıştır. Oyun isim birimi bölümünde oynama şekline gönderme yapılarak yatayda ve dikeyde geometrik şekiller kullanılmıştır. Oyunun gelişime katkısı bölümü alt bant bölümünde kurum kimliğinin üzerinde verilmiştir. Oyunda amaç engelleri aşarak oyun hamle kurallarına göre oyun piyonunu karşıya geçirmektir.

Bir kurguya sahip oyunlar için oynanan oyun etkileşimde bulunmayı sağlamaktadır. Eylemlerin bir sonuca ulaştığı sistemlerde, seçim yapmak olgusu karşımıza çıkmaktadır. Bu seçimler oyun içerisinde kişiler arası etkileşimi oluşturmaktadır (Salen & Zimmerman, 2004, s. 69).

ESKİ KUTU TASARIMI

YENİ KUTU TASARIMI



Şekil 66. Aynısını Bul ve Farkı Bul Kutu Oyunları

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

Görsel zeka gelişimini destekleyen oyunlar bireylere yazmak yerine çizmeyi, söylemek yerine resmetmeyi öğretmektedir. Görsel hafızası gelişmiş bireyler renk, şekil, çizgi, biçim ve desene önem vermektedirler (Taşkın, 2017, s.13).

Oyun tasarım olarak önce sınıflandırılmış ve İngilizce-Türkçe kelimeler görsel birimler altına yerleştirilmiştir küçük yaş grubu için görseller ile oyun kurgusu devam eder. Okuma yazma bilen bireyler için oyun kelimeleri öğrenme ile devam etmektedir. Hafıza oyunları kategorisine giren oyunlar için seri olarak tasarım yapılmıştır. Oyun kart tasarımlarında illüstrasyon tekniği kullanılmıştır. Oyun ambalajları üzerinde oyunu anlatan oyun ismi tercih edilmiş ve kart sayıları belirtilmiştir. Gelişimi desteklediği olgular ise alt kısımda yer alan bölümde verilmiştir.

Uzamsal-Görsel zekâya sahip bireyler araştırmalara göre mimar, ressam, fotoğrafçı, resim öğretmeni gibi meslek gruplarını tercih ettiği bilinmektedir (Taşkın, 2017, s.14).

“Hasbro”TASARIMLARI



“MOLİTOYS” TASARIM

Grafik Tasarım : Seleme Özkafa



“Ç.Zeka” TASARIMI

Grafik Tasarım : Seleme Özkafa



Şekil 67. Klasik Tahmin Etme Kutu Oyunları

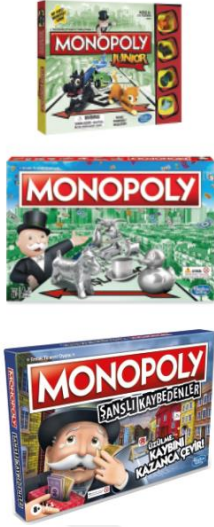
(Kaynak: <https://www.toyzzshop.com/let-me-guess>)

Oyun çocukların doğasında vardır. Oyun kurgu içeriğinde oyuncaklarda yer alabilir. Oyuncak, oyun kurgusuna dahil olan materyallerdir. Klasik tahmin etme oyunları oyuncak parçalarda içermektedir. Dokunma, görme gibi duyu organlarının da dahil olduğu bu tür oyunlar bireylerin görsel hafıza gelişimine destek olduğu gibi el göz koordinasyonu, düşünsellik, rekabet, konsantrasyon gibi bir çok olguyu da desteklemektedir (Şahin, 2019, s.55).

Genel olarak oyun tasarımlarında karakter tahmin etme kurgusu olduğu için oyun içeriğindeki karakterler ambalaj üzerinde konumlanmıştır. Tasarımcısı “Seleme Özkafa” olan iki ayrı firma için yapılmış oyun tasarımında oyun içerisinde bulunan oyuncak materyal üç boyutlu modelleme desteği alınarak görsel birim kullanılmıştır. Her iki tasarım içinde ambalajların görsel bir iletişim dili oluşturması hedeflenmiştir. Oyun kurgusunda amaç rakibin sorduğu soruları yanıtlayarak, doğru karakter tahmini yapılmasıdır. Oyun sonunda en çok doğru karakteri bulan oyuncu oyunun kazananı olmaktadır.

Zekâ oyunları ile çocuklar, oyunlar aracılığıyla tecrübe edinmekte, çözüm yolları geliştirmekte, düşünüp bir karara varmaktadır (Orak, Karademir & Artvinli, 2016 s. 5). Bu bağlamda oyun kurgularına göre zekâ oyunlarının problem çözme becerilerini geliştirdiğine destek olduğu düşünülmektedir (Demirel, 2007, s. 30).

“Hasbro” TASARIMLARI



“MOLİTOYS” TASARIM

Grafik Tasarım : Seleme Özkafa



“Ç.Zeka” TASARIMI

Grafik Tasarım : Seleme Özkafa



Şekil 68. Emlak Ticaret Oyunu – “Şekil 57” Tarihte: Ev Sahibi Oyunu

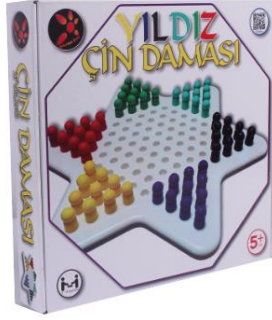
(Kaynak: <https://tr.pinterest.com/>)

Oyunların, oyuncular ile duygusal bir bağ kurmasının bir diğer yolu oynama şekli ile ilgilidir duygusal bağ kapsamına dramatik önerme burada dahil olmaktadır. Buna örnek olarak “MONOPOLY” oyununu verebiliriz. Oyun oynama şeklindeki dramatik önerme, her oyuncunun gelişmekte olan ekonomide alım-satım ve işletme yaparak zengin kişi haline gelmeye çalışan arsa veya mülk sahipleri olma çabasıdır. Bütün oyunlar dramatik öğrenme içermemektedir. Dramatik önermeler oyuncuların oyun ile duygusal bağ kurmalarını kolaylaştırmaktadır (Parlett, 1999, s.386).

Geçmişten günümüze kadar ulaşan ve birçok firma tarafından muadili üretilen kutu oyunu MONOPOLY emlak ticaret oyunu olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun kurgusunda amaç atılan zar ile hane ilerleyerek ülke veya şehir kartlarını satın alıp o haneler üzerinden kira geliri elde ederek en zengin oyuncu olmaktır. Hemen hemen her ülkede satışı olan emlak ticaret oyunu 8 yaş üzeri ve 2-6 oyuncu ile oynanmaktadır.

Emlak ticareti oyunu kuramlar ve çalışmalar incelendiğinde oyun kavramına bağlı yetişkinler tarafından yapılan çeşitli tanımlar bulunmaktadır. Oyun kavramı çocukluklara yönelik olsa da bu tür kurguya sahip oyunlar bir yetişkin tarafından da oynanabilmektedir. Birey gelişimi insan yaşam süresi boyunca devam ettiğini göz önünde bulundurursak oyunların bir yetişkinin de gelişimi desteklediğini görmek mümkün olmaktadır (Koçyiğit & Başara Baydilek, 2020, s.19).

ESKİ KUTU TASARIMI



YENİ KUTU TASARIMI



Şekil 69. Yıldız Dama – Çin Daması Kutu Oyunu

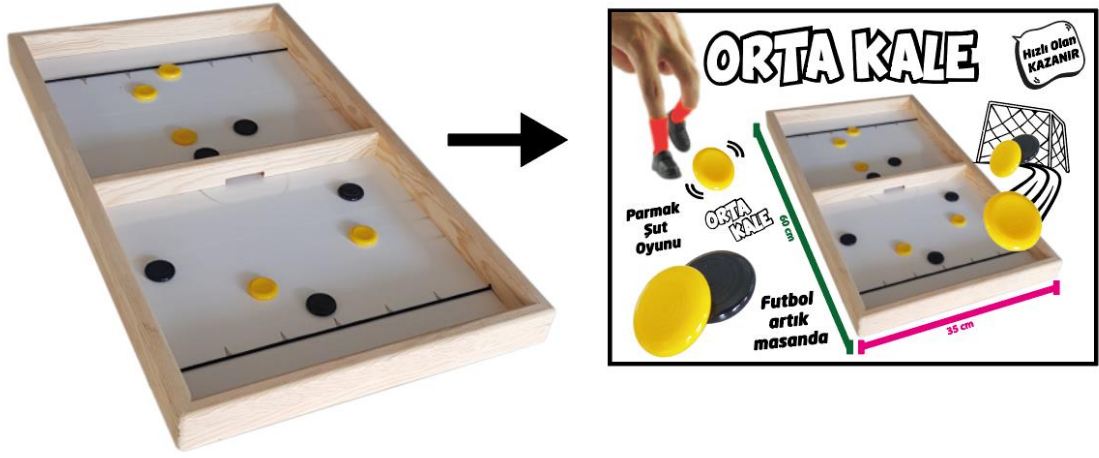
(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

Masa oyunlarında oyun tablaları fiziksel formu temsil etmektedir. Fiziksel form oyuncuların oyun içerisinde bulunan hedeflerden kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda oyun tablası oyuncuların amaçlarına ulaşmak için kullandıkları bir araçtır (Cengiz, 2008, s.21).

Yıldız dama genel adı ile bilinen “Çin Daması”, kutu oyunu tasarımında oyun tablası üç boyutlu model desteği alınarak görsel birim kullanılmıştır. Oyun kazanımları bilgilendirme metin yazı birimi kurum kimliği üzerinde yer almaktadır. Oyun tablasına ait özel saklama kapağı ayrıca belirtilmek için yıldız formu içerisinde yazı birimi olarak vurgulanmıştır. Oyun isim yazı birimi seçimi oyun formundan esinlenerek tasarımcı tarafından tercih edilmiştir. Oyun 5 yaş üzeri ve 2-6 oyuncu ile oynanan bir yarış oyunudur.

Yarış oyunları, oyun tahtası üzerinde birden fazla başlangıç ve bitiş noktasını barındıran doğrusal yarış pistini temsil etmektedir. Yıldız dama oyununda oyuncunun amacı, yönettikleri piyonu veya materyalleri başlangıçtan bitişe diğer oyuncularından daha önce ulaştırmaktır. Yarış pisti yani oyun tablası basit bir çizgi veya kapalı bir döngü halinde olabilmektedir (Cengiz, 2008, s.22).

Orta Kale Oyunu



Şekil 70. Orta Kale Masa Oyunu

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

Yapılan araştırmalara göre futbol oyun tarihi İsa'dan öncesine kadar ulaşmaktadır. O zamanlar bu oyun Zu-Qiu adı ile bilinirmiş. Zu (ayakla vurmak), Qiu (top) kelimelerin bileşiminden oluşan oyun, bugünkü futbol oyununu tanımlamaktadır. Dünya'da turnuvaları düzenlenen futbol oyunu “Kinestetik - Bedensel” zekâ gelişimine destek olmaktadır (Horak, Reiter, Bora, 2004, s.27).

Orta kale oyunu futbol oyunundan esinlenerek masa oyunu halinde üretilmeye başlamış ve masa oyunu kategorisinde yer almıştır. Çeşitli zekâ oyunlarının dışında orta kale gibi kurguya sahip oyunlar da birey gelişimini desteklediği düşünülmektedir.

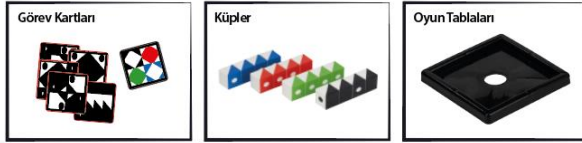
Oyun amacı insan bedenine ait olan parmaklar ile oyun içeriğindeki taşları karşı takımın kalesine geçirmektir oyun alınının orta kısımda bulunan boşluktan gecen her taş oyuncunun rakibine okuduğu meydan olmaktadır.

Kinestetik - Bedensel zekâ alanı insan vücudunun değişik şekillerde, kendini ifade edebilmesinin yanı sıra zekânın özünde bedensel hareketlerin kontrol edilmesi ve nesnelere yön verebilme becerisini kazandırmaktadır (Gardner, 2010, s. 296).

ESKİ KUTU TASARIMI



YENİ KUTU TASARIMI



Şekil 71. Renkli Küpler – X-Cubo Kutu Oyunu

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 tarihinde tasarlanmıştır.)

Zeka oyunları kategorisinde yer alan bir diğer oyun örneği ise X-Cubo oyunudur. Oyunun oynama şekli aynı olup bir çok firma tarafından muadili farklı isimler ile üretilmektedir. Tasarımcı tarafından oyun materyalleri üç boyutlu modelleme desteği alınarak görsel birim kullanılmıştır. Oynama şekline gönderme yapmak için geometrik formlar oyun ismi bölümünde kullanılmıştır. Boşluk ve doluluk olgusu oyun kurgusunda yer aldığı için tasarımda boşluktan doluluğa bir kompozisyon uygulanmıştır.

Renkli küpler yani X- Cubo oyununda amaç görev kartlarında bulunan kombinasyonları küpleri çevirerek oluşturmaktır. Kombinasyonu ilk oluşturan oyuncu görev kartını alır. Oyun sonunda kartların arka yüzeylerinde yazan puanlar toplanarak oyunun kazananı belirlenmektedir. Oyunda kim daha çok kart toplar ise o oyuncunun puanı da daha çok olmaktadır.

Eğitsel bir kurguya sahip olan oyunlar bir alana değil de birden çok çok zekâ alanına destek olup geliştirebilmektedir. Örneğin kurgusundan bahsettiğimiz X-Cubo oyunu görsel hafızayı desteklerken El-Göz koordinasyonu, dikkat yoğunluğu, ince motor becerileri, bütünsel algı gibi alanlarda da birey gelişimine katkı sağladığı düşünülmektedir (Cengiz, 2008, s.25).



Şekil 72. Tasarımcısı Seleme Özkafa Olan Çeşitli Kutu Oyun Örnekleri

(Kaynak: Seleme Özkafa / 2019- 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

Tasarımcı hedef kitleye ulaşabilmek ve oyunun içeriğini oynama şeklini doğrudan yansıtabilmek adına oyun materyallerini görsel birim olarak ambalaj tasarımlarında kullanmıştır. Gelişime olan katkıları yazı birimi olarak her oyun için ayrıca kutu üzerinde belirtilmiştir. Renk seçimleri yazı birimi seçimleri her oyun kurgusu için ayrı yapılmıştır. İçerisinde oyuncak olmayan görsel kartlardan oluşan oyunlar, örneğin “Harf Bul” oyunu araştırmacı ve dedektif kurgusuna sahip olduğu için oyunun oynama şeklini temsil eden büyüteç kullanılmıştır. Kutu oyunlarının hepsinde oyun içeriğinde bulunan materyaller ayrıca kutunun arka yüzeyinde belirtilmiş ve ambalaj tasarımının tanıtım amaçlı olduğu ve renk değişikliği gösterebilir metni yer almaktadır.

Farklı kurgulara sahip olan zekâ oyunları günümüzde eğitimin genel bir parçası haline gelmiştir. Akıl zekâ oyunları bireylerin problemleri algılama, farklı bakış açıları oluşturma, değerlendirme, hızlı ve doğru karar verebilme, konular hakkında çözüme ulaşabilme, odaklanma, akıl yürütme ve mantığı etkin bir şekilde kullanma gibi kapasitelerin geliştirmesine destek sağlamaktadır. Ülkemizde zekâ oyunlarının etkili bir öğrenim aracı olacağı öngörüsü ile seçmeli bir ders içeriği programı için çalışmalar yapılmıştır (M.E.B, 2013, s.7). “Zekâ oyunları dersinde öğrencilerin zekâ potansiyellerini tanıması ve geliştirmesi, problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar vermesi, sistematik bir düşünce yapısı geliştirmesi, zekâ oyunları kapsamında bireysel, takım halinde ve rekabet ortamında çalışma becerileri geliştirmesi ve problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştirmesi amaçlanmaktadır” şeklinde açıklanmaktadır (M.E.B, 2013, s.1-7).

3. PROBLEM DURUMU VE YÖNTEM

Çalışmanın bu bölümünde konuyla ilgili amaç, problem, varsayımlar, önem, sınırlılıklar ve konu ile ilgili bilgiler ele alınmıştır.

3.1. Problem Cümlesi

Bir bireyin gelişiminde ilk etkileşim aile kavramı ile bir bütünlüğe sahip olmaktadır. Belirli bir düzene sahip olan zaman kavramı bireyin gelişim süreçlerini belirlemektedir. Ailede başlayan ve devamlılığı uzun yıllar süren gelişim sürecinde çocukluk dönemi, bir bireyin gelişim süresindeki en önemli zaman dilimi olarak kabul edilmektedir. Bu kavram içerisinde çocukluk döneminin vazgeçilmez unsuru olan oyunlar karşımıza çıkmaktadır (Yüksel, 2019, s. 30).

Oyunlar, çocukların eğlenceli vakit geçirmeleri dışında eğitimlerine ve gelişimlerine önemli katkılar sağlamaktadır. Bunun yanı sıra oyunlar bir bireyin gelişim sürecinde fiziksel ve ruhsal açıdan gelişimlerini de desteklemektedir. Ayrıca oyun kurgusu ile oyun ortamında kurulan etkileşim, bireylerin iletişim davranışlarının ve sosyal davranış olgularının belirleyici bir etkisine sahip olduğu kabul edilmektedir. Bireylerin oyun içerisinde kişiliklerine ait davranışlar veya kararlar daha belirgin olmaktadır. Bu bağlamda oyunlar, bir bireyin yetişkin bir birey veya akranları ile etkileşim örüntülerini ortaya koymaya yarayan önemli unsurlardan biri olmaktadır (Sezer,Yılmaz&Koçyiğit, 2015, s.15).

Oyunlar, çocukluk dönemlerinde en baskın sosyal etkinlik olarak da ifade edilebilmektedir. Oyun denildiği zaman birçok kurguyu ve yöntemi içerisinde barındıran çeşitli oyun algıları ile karşılaşmaktayız. Örneğin alan oyunları, dijital oyunlar, kutu oyunları, masa oyunları gibi çok çeşitliliğe sahip olgular bulunmaktadır. Bu çeşitliliğin içerisinde kendine yer bulan akıl zekâ oyunları, oyuncunun gelişimine destek olmak amacı ile kurgulanmış ve eğlenceli olmasının yanı sıra eğitici-öğretici olmasıdır. Günümüzün gelişen teknolojisi ile birlikte dijital ortamda kurgulanan oyunlar, akıl zekâ oyunlarına göre çocuklar tarafından daha sık tercih edilir bir hal almış bulunmaktadır. Dijital ortamda bireylerin veya çocukların yanlış öğrenme ile karşılaşmalarını kısıtlamak neredeyse mümkün değildir. Özellikle internet üzerinden online kurguya

sahip oyunlarda reklamlar yada yetişkin düzey görsel içerikler ile karşılaşmaları hemen hemen her an mümkün olmaktadır. (Güneş & Yünkül, 2021).

Bu doğrultuda, akıl zekâ oyunlarının tercih edilebilirliği konusunda hedef kitleyi bilinçlendirmek amacına yönelik eğitici ve öğretici kurguya sahip olan oyunların dijital ortamda kurgulanan oyunlardan daha az tercih edilir olması göz önünde bulundurularak akıl zekâ oyunlarının birey gelişiminde önemli bir rol oynadığını hedef kitleye sunma gereği duyulmuştur.

3.2. Araştırmanın Amacı

Kuskuşuz düzene bağı olan insan hayatı, gelişir büyür ve öğrenir. Çalışmanın amacı bir bireyin gelişimini destekleyen akıl zekâ oyunlarının, bu gelişim sürecinde eğitime ve öğrenimine yardımcı olacak bir oyun örneğı tasarlamaktır. Bu oyun örneğinin birey gelişiminde önemli unsurlardan olan problem çözebilme becerilerine katkı sağlayacağı amaçlanmıştır.

3.3. Araştırmanın Önemi

Kutu oyunlarının incelenmesi, bireylerin gelişimini destekleyen akıl zekâ oyunları kategorisinde oyunlaştırılmış öğrenme ile sosyal sorumluluklarını öğrenirken eğlendiren bir kurguya sahip oyun örneğı ile öğrenmenin geliştirilmesi ve bireylerin gelişim amaçlarına yönelik farkındalık oluşturup katkı sağlayacağı düşünüldüğü için önemlidir.

3.4. Araştırmanın Varsayımları

- Araştırmada kullanılan literatürün yeterli olduğı düşünülmektedir.
- Araştırmada incelenen oyunlar günümüzde eğitim kurumlarında da kullanıldığı varsayılmaktadır.

3.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma birey gelişimini destekleyen akıl zekâ oyunları ile sınırlıdır.

3.6. Yöntem

Bu çalışmada araştırma modeli, evren ve örneklem, verilerin toplanması ve veri analizi yöntem hakkında bilgi vermektedir.

3.7. Araştırma Modeli

Bu çalışma, akıl zekâ oyunları ile doğrudan ilişkili, birey gelişimini destekleyen kurgu veya kurgulara sahip, günümüz eğitiminde kullanılan kutu oyunlarının tasarım incelemeleri yapıldığı için çalışma tarama modelinde nitel bir araştırmadır.

3.8. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini akıl zekâ kutu oyunları oluşturmaktadır. Eğitime ve öğrenime destek veren akıl zekâ oyunları kategorisine giren “Ayır Kazan” kutu oyunu ise araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır.

3.9. Verilerin Toplanması

Bu araştırmada, kutu oyunları kurgu tasarımları ve grafik tasarım elemanları görsel bütünlük ve hedef kitleye ulaşabilir olması bağlamında incelenmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda oyunlar hakkında bilgi verilmiş ve yeni bir oyun örneği için kurgu tasarım çalışması yapılmıştır. Günümüz kutu oyunları hedef kazanımları, birey gelişimi alanı üzerinde uzmanlığını yapmış yazarların yayınlanmış kitapları ayrıca incelenmiştir. Oyun tasarımı atık ayrıştırma kompozisyonuna sahip olduğu için “Sıfır Atık” projeleri ve yasal uyarılar göz önünde bulundurularak veriler toplanmıştır.

3.10. Verilerin Analizi

Çalışmada yer alan kutu oyunları ve gelişime olan katkıları üzerinde durulmuş tasarımlar hedef kitleye ulaşılabilirlik bağlamında ele alınmıştır. Çalışmada yetişkinlerin çocuklarının büyüme evresinde oyunları tercih ettiği göz önünde bulundurularak eğitim temelli oyunlar incelenmiş ve oynama şekillerinden bahsedilmiştir. Yapılan literatür taraması ve oyun örnekleri incelenerek zekâ oyunlarının eğitim kurumlarında da yer aldığı görülmektedir. Tüm verilerin analizi yapılarak yeni bir oyun örneği bulgular ve yorum bölümünde yani “AYIR KAZAN” oyunu için veri analizi ayrıca yapılmıştır.

4. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde çalışmada elde edilen bulgular ile araştırmanın amacı doğrultusunda yeni bir oyun örneği tasarlanmış ve oyun kurgusu ve tasarım kompozisyonları ele alınmıştır.

4.1. Ayır Kazan Kutu Oyunu Tasarım Süreci

Çalışma kapsamına bağlı kalarak birey gelişimini destekleyen bir akıl zekâ oyunu, öğrenmeye destek olabilecek bir biçimde hazırlanmaya çalışılmıştır. Kutu oyunun birey gelişimi dışında, oyun kurgusu ve konu kapsamı ile bireysel sorumluluk işlenip sosyal sorumluluk olgusunun oyuncuya aktarılması hedeflenmiştir. Gelişim çağındaki olan çocuğun yaş grubu göz önünde bulundurularak oyun tasarımının anlaşılır ve kolay algılanabilir olmasına dikkat edilmiştir. Çocukların ilgisini çekebilmek için tasarımda pastel yerine daha canlı ve parlak renkler tercih edilmiştir.

Sadeleştirilmiş vektör ve simgeler ile obje veya nesneler daha yalın bir hale getirilmiştir. Tasarım sürecinde çocukların beceri ve bilgileri göz önünde bulundurularak, hayal dünyalarını destekleyecek basit ve eğlenceli bir oyun olmasına dikkat edilmiştir. Bunların dışında çocukların dikkatini oyuna çekebilmek ve motivasyonlarını yüksek tutabilmeleri adına öğrenici oyuncuyu teşvik edebilecek çözümler bulmaya çalışılmıştır.

Çocukların oynadığı oyunlar araştırıldığında hayal gücünün ön planda olduğu ve fantastik oyunların daha fazla dikkatlerini çektiği görülmektedir. Bu bağlamda tercih edilen oyun türlerinden esinlenilerek çocukların ilgisini çekebilmek ve oyun üzerinde merak yönünü arttırmak adına oyun ambalaj tasarımında oyunun bir parçası olan oyuncak “Plastik Ok” kullanılmış ve şans içerikli renkli çark teması seçilmiştir.

Bu kullanılan konsept ve oyun işleyişi ile birlikte çocuklardaki fiziksel aktiviteyi destekleyebilmek de amaçlanmıştır. Oyun kurgu tasarımında, çocuk yaş grubunun ilgi alanları göz önünde bulundurularak aynı zamanda eğitsel yönü ile desteklenmeye çalışılmıştır. Hem öğrenmeleri hem de eğlenmelerine yönelik olanaklar sağlanarak kutu oyunu “AYIR KAZAN” tasarlanmıştır.

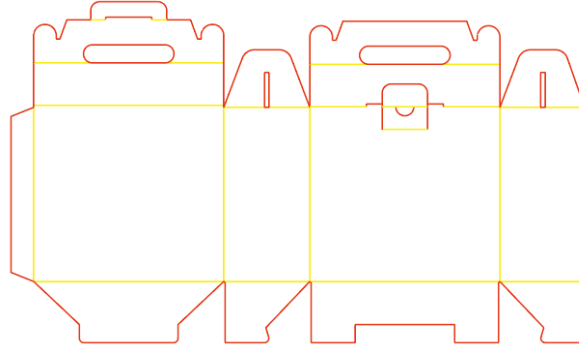
Oyun rakibini daha iyi tanımlayabilme ve ikili insan ilişkilerinde iletişimi kuvvetlendirebilme adına 2 kişilik oynanabilmektedir. Oyun içerisinde sert bir zemine dağınık yerleştirilen oyun kartları, oyun alanının yanına konumlanan görev kartları, 2 adet oyun hakkında bilgi veren oyun oynama şeklini anlatan tanıtım broşürü yani oyun kılavuzu, 4 farklı renkte plastik atık ayrıştırma çöp kovası, 2 adet vantuz başlıklı plastik oyuncak çekiç, bir adet etkinlik kutusu olan boyama kartı, 1 adet oyun oynama şekline bağlı oyun çarkı yer almaktadır.

Tasarım süreci tamamlanan kutu oyunu Türkiye’de akıl zekâ oyunları üretimi ve satışı yapan firma “MOLİTOYS” firmasına sunulmuş ve oyun onaylanmıştır. Üretim hazırlıkları yapılmaya başlanmıştır. Ayrıca “Çevre ve Şehircilik Bakanlığına” sunulmuş ve Konya “Sıfır Atık Daire Başkanlığı” tarafından oyun belirli eğitim mecralarına hediye edilmek adına firmadan oyun talep etmiştir.

Tasarım sürecinden üretim sürecine kadar tüm aşamalarda yer alan oyunun tasarımcısı Ümmü Seleme Rümeysa Özkafa tüm üretim bandını takip etmiştir. Plastik kalıp maliyetleri ve oyun içeriğinde bulunan tüm aksamalar firma tarafından karşılanmaktadır.

Firmanın kurum kimliği ile piyasaya çıkaracağı kutu oyunun ambalaj tasarımında “AYIR KAZAN ; Kutu Oyunu Yüksek Lisans Projesi Olarak Doç. Dr. Çağrı Gümüş Yürütücülüğünde Ümmü Seleme Rümeysa Özkafa Tarafından Yapılmıştır. Yüksek Lisans Projesi Olan Oyun Üretim Hakkı Molitoys Firmasına Aittir. T.C. Sağlık Bakanlığı Oyuncak Yönetmeliğine Uygundur. Projenin Tüm Hakları Saklıdır.” yazmaktadır. Oyun ismi ve oyun tasarımı tasarımcı tarafından isim ve tasarım hakkı “Türk Patent ve Marka Kurumu” üzerinden başvurular yapılmış ve alınmıştır.

Oyuna başlamadan önce oyun kılavuzu olan broşürler, bilgilendirme yaparak oyuna hazırlanmalarını ve aynı zamanda da eğitici bilgiler almalarını sağlamaktadır. Bu bağlamda “AYIR KAZAN” oyun kurgusunun bireylere sorumluluklarını, çevre bilincine sahip olmayı ve öğrenmeyi daha eğlenceli bir hale getirmek için yardımcı olabileceği düşünülmektedir.



Şekil 73. Ayır Kazan Kutu Oyunu Ambalaj Bıçağı

(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde çizilmiştir.)

Ambalaj kapalı kutu “21,15 x 19,2 cm” ölçüler oyun mukavemetine göre tercih edilmiştir.



Şekil 74. Ayır Kazan Kutu Oyunu Ambalaj Tasarımı

(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

Oyun kurgusu ile bağ kurularak, ambalaj tasarım şekli sürdürülebilir bir form tercih edilmiştir. Tasarımda kullanılan tasarım öğeleri infografik kullanılarak hedef kitleye ulaşılması hedeflenmiştir. Tasarımda kullanılan plastik atık kutuları illüstrasyon tekniği kullanılarak stilize edilmiştir. Oyun oynama şeklini doğrudan hedef kitleye aktarma amacı ile sol alt köşede oyun içeriğinde bulunan çekiç ve kart görseli kullanılmıştır. Tüm uyarı simgeleri kutu arka ve ön yüzeyinde konumlandırılmıştır.



Şekil 75. Ayır Kazan Kutu Oyunu Ambalaj Tasarımı Arka Yüzey
(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

“Ayır Kazan” kutu oyunun ambalaj tasarımı oyun kurgusu ile bağlantı kurularak ambalaj sürdürülebilir ambalaj tercih edilmiştir. Yani ambalaj yüzeyinde oyunun oynama şekline bağlı olan oyun çarkı kutunun arka yüzeyinde kullanılmıştır.



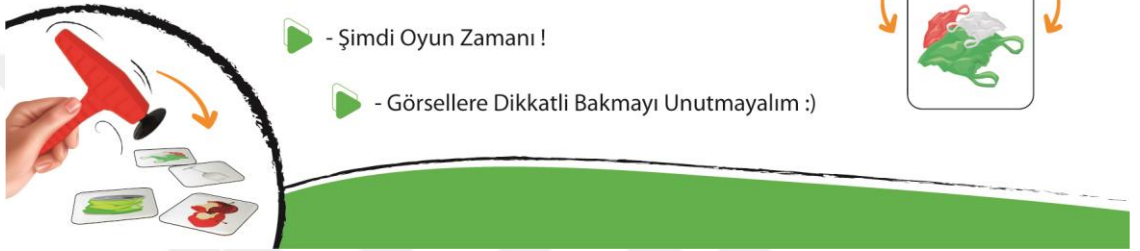
Şekil 76. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kılavuzu A4
(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

“Ayır Kazan” kutu oyunun oynama şekli oyun kılavuzunda yer almaktadır. Oyunda amaç doğru atık görsellerini doğru atık ayrıştırma yaparak tamamlamaktır. Oyun kartlarının arkasında bulunan puanlamaya göre oyunun kazanını belli olur. Tüm kural ve oyun oynama şekli kılavuzda açık ve anlaşılır bir şekilde verilmiştir.

Nasıl Oynanır ?

Oyuna başlarken yaşı küçük olan oyuncu oyuna başlar. Kutu içerisinde bulunan GÖREV KARTLARI ve OYUN KARTLARI karıştırılarak oyuna ilk hazırlık yapılır. Kartlar sert bir zemine yerleştirilir.

- Görev Kartlarının ön yüzeyleri zemine bakacak şekilde konulur.
- Oyun Kartlarının görsel olan yüzeyleri yukarı bakacak şekilde dağınık ve karışık bir şekilde görev kartlarının etrafına konumlandırılır.
- Oyun kurulumu bittikten sonra kutu içerisinde bulunan çekiçler oyunculara verilir.
- Kutu içerisinde bulunan atık kutuları oyun alanının yanına konulur.
- Şimdi Oyun Zamanı !
- Görsellere Dikkatli Bakmayı Unutmayalım :)



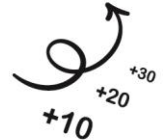
Şekil 77. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kılavuzu Nasıl Oynanır İçeriği - 1

- Sırası gelen oyuncu ortadan bir görev kartı çeker ve görev kartını görünür bir şekilde zemine koyar. Görev kartında verilen bilgiye göre, her iki oyuncuda yerde dağınık bir şekilde yerleştirilmiş oyun kartlarına çekiç ile vurarak kartı alır.
- Her turda en fazla 3 kart toplama hakkı vardır. Hızlı olan oyuncu en çok kartı toplar ve oyun kartı arkasında yazan puanlamalar oyunun kazananı belirler.
- Zeminde bulunan üst kısımdan çekilen **görsel olmayan** ve kullanılan "ÖRN: KAĞIT ATIKLARI BUL" yazılı olan görev kartları yeniden en alta konulur görevler yeniden yapılabilir. Görsel olan kart zeminde yok ise bir kart daha çekilir zeminde var ve **görmemişseniz** kazanmış olduğunuz son kartı zemine koymak zorunda kalırsınız. Görselli görev kartlarını kartı alan oyuncu alır.
- Zemine dağınık yerleştirilmiş olan oyun kartları bitene kadar oyun bu şekilde devam eder.

- Toplanan tüm oyun kartları oyuncularda durur. Oyun sonunda kartlardaki puanlar toplanır ve oyunun kazananı belli olur.

- Şimdi ayırma zamanı, oyuncular puanlamayı bitirdikten sonra topladıkları kartları oyun alanının yanında bulunan atık kutularına göre birbirlerine göstererek ayrıştırırlar.

- Her yalınış kart ayıştıran oyuncu oyun kartında yazan puan kadar toplam puandan düşer yani oyunun kazananı her an değişebilir.



Şekil 78. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kılavuzu Nasıl Oynanır İçeriği - 2



- Atık kutuları dilediğiniz gibi renk seçerek içeriğini değiştirebilirsiniz.
Örneğin Kağıt Atık Kutusu Bir Oyunda Sarı İken Diğer Oyunda Kırmızı Olabilir.



- Etkinlik kutunuzun üzerinde bulunan deseni dilediğiniz gibi eğitim araç ve gereci olan boya kalemlerinizi ile renklendirebilirsiniz. Boya kalemi mevcut değil ise renksiz olarak kutuyu tamamlayabilirsiniz.
- Etkinlik olarak kutu içerisinden çıkan "KES-KATLA-YAPIŞTIR" atık kutusunu bir yetişkin yardımı alarak makas ile kesin. Alt kısmını dilerseniz bant ile yapıştırabilirsiniz. Kutu formuna gelen oyun parçasını diğer plastik atık kutuları ile aynı alana konumlandırınız.



UYARI: Makas ve yapıştırıcı kullanımı ile etkinlik tamamlandığı için bir yetişkin desteği gerekmektedir.

Şekil 79. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kılavuzu Nasıl Oynanır İçeriği – 3

2. Oynama Şekli

- 2. Oynama Şeklinde "Oyun Kutusunun" arka yüzeyinde bulunan çark ile oynanmaktadır.
- Çarkı Sırası Gelen Oyuncu Çevirmelidir.
- Bu oynama şeklinde "Görev Kartları" yoktur.

NOT : Görev Kartını Bu Oynama Şekli İçin Oyun Alanının Dışına Koyabilirsiniz "Kartları Atmayınız"

Oyun Çarkı



Oyun Kutunuzu Oyuna Dahil Edin :)

Nasıl Oynanır ?

Oyuna başlarken yaşı küçük olan oyuncu oyuna başlar. Kutu içerisinde bulunan GÖREV KARTLARI bir kenara ayrılır. Görev Kartları yerine kutu arka yüzeyinde bulunan çark ile oyun oynanır. OYUN KARTLARI karıştırılarak oyuna ilk hazırlık yapılır. Kartlar sert bir zemine ön yüzeyleri yukarı bakacak şekilde dağınık olarak yerleştirilir. "Çark Üzerinde Bulunmayan Görseller Şaşırtmaca İçin Oyuna Dahil Olur :)" Dilerseniz Ayırabilirsiniz. Kutu içerisinde bulunan atık kutuları oyun alanının yanına konulur.

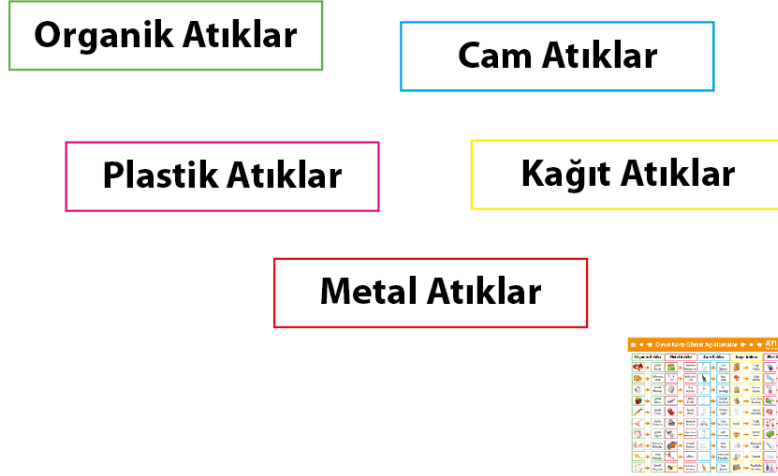
Şekil 80. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kılavuzu Nasıl Oynanır İçeriği – 4



Şekil 81. Ayır Kazan Kutu Oyunu Görsel Açıklama Kılavuzu A5

(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

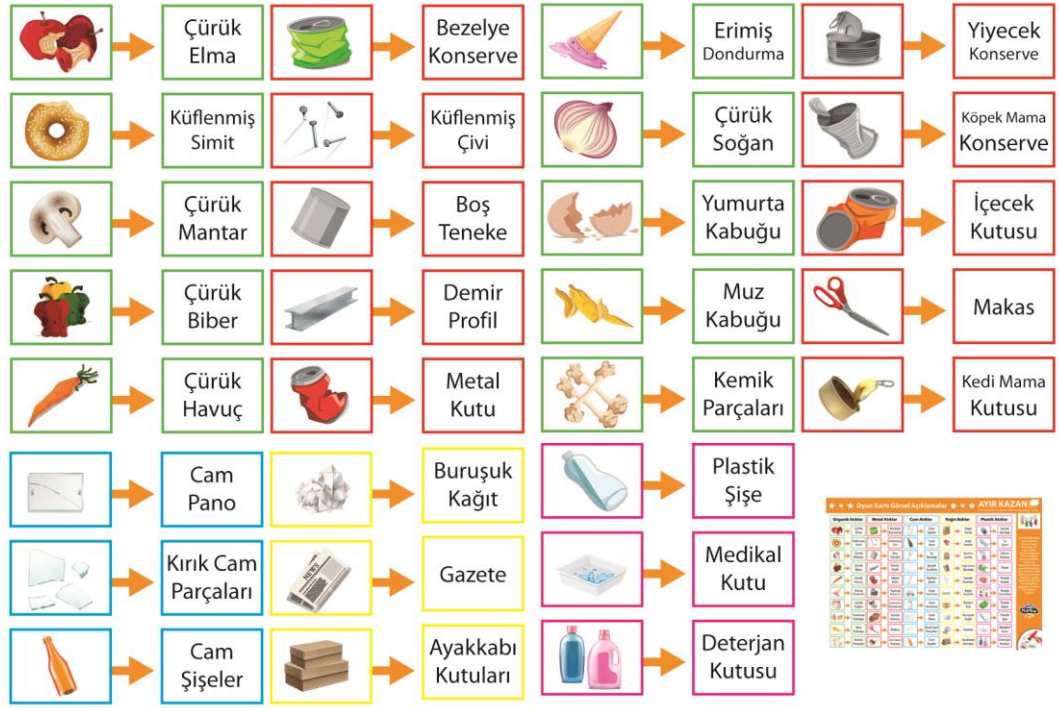
“Ayır Kazan” kutu oyunun oyun kartlarında bulunan ve illüstrasyon tekniği ile kullanılan görsel birimler yazı birimleri ile açıklanmıştır. Oyun kartlarında bulunan görsel birimlerin açıklaması “Şekil 82”, “Şekil 83” ve “Şekil 84” de detaylı bir şekilde anlatılmıştır.



Şekil 82. Ayır Kazan Kutu Oyunu Görsel Açıklama İçerik - 1

(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

“Ayır Kazan” kutu oyunun görsel açıklama kılavuzunda atık türleri renkli çerçeveler kullanılarak sınıflandırılmıştır.



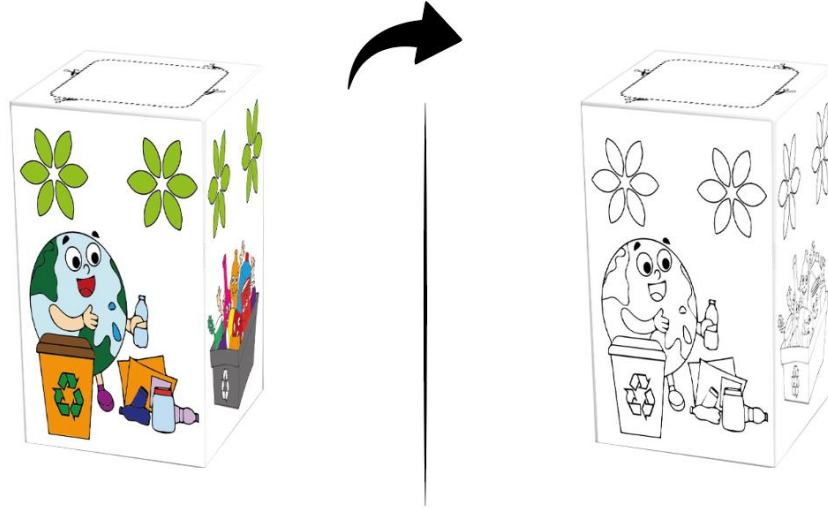
Şekil 83. Ayır Kazan Kutu Oyunu Görsel Açıklama İçerik - 1

(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)



Şekil 84. Ayır Kazan Kutu Oyunu Görsel Açıklama İçerik - 2

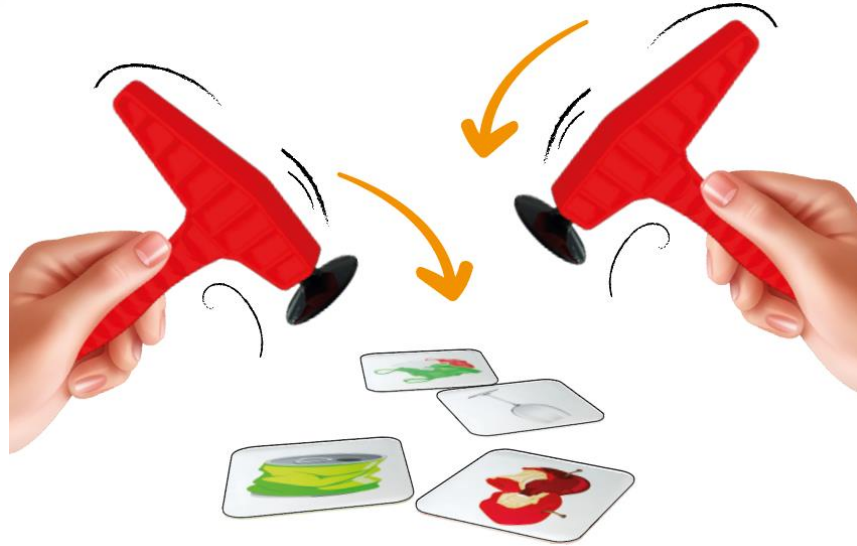
(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)



Şekil 85. Ayır Kazan Kutu Oyunu Kes-Katla-Yapıştır A5

(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

“Ayır Kazan” kutu oyunun oyun oynama şekline bağlı etkinlik kutusu için el göz koordinasyonu ve ince motor becerileri gelişimini destekleyen “Kes-Katla-Yapıştır” etkinlik kutusu ayrıca baskısız verilmiştir. Oyun kılavuzunda belirtilen uyarılar ve kutu formu detaylı bir şekilde “Şekil 79” da anlatılmıştır.



Şekil 86. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyuncak Plastik Çekiç

(Kaynak: Çekiç enjeksiyon kalıp tasarımı Molitoys firmasına aittir.)

Oyuncak çekiç kalıbı kaynakta belirtilen firmaya ait ölçüleri “17,5 x 8 cm” dir. Oynama şekline bağlı olan çekiçlerin ucunda bulunan vantuz ile görev kartlarında verilen göreve göre oyun kartları yerden toplanmaktadır.



Şekil 87. Ayrı Kazan Kutu Oyunu Görev Kartları

(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

Oyun içeriğinde 15 adet 5,5 x 5,5 cm “Görev Kartı” bulunmaktadır. Oyun kartları üzerinde bulunan görsel birimlere yönlendirme yapabilme amacı ile tasarlanmıştır.



Şekil 88. Ayrı Kazan Kutu Oyunu Görev Kartları Ön ve Arka Yüzey

(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

Görev kartlarında bulunan görseller fotoğraf, illüstrasyon ve yazı olarak karışık şekilde tasarlanmış ve kolay anlaşılır bir forma sahiptir. Örneğin “Şekil 88” de bulunan görev kartı “Çürümüş Biberleri Bul” metni ile “Şekil 90” da bulunan görsel birime yönlendirme yapmaktadır.



Şekil 89. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kartları

(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

Oyun içeriğinde 50 adet 4,5 x 4,5 cm “Oyun Kartı” bulunmaktadır. Görev kartlarında verilen yönlendirme ile tüm oyun kartları içerisinde verilen görevi bulmak için tasarlanmıştır.



Şekil 90. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyun Kartları Ön ve Arka Yüzey

(Kaynak: Seleme Özkafa 2020 – 2021 tarihinde tasarlanmıştır.)

Oyun kartlarında bulunan görseller fotoğraf, illüstrasyon ve yazı olarak karışık şekilde tasarlanmış ve kolay anlaşılır bir forma sahiptir. Oyun kartlarının arka yüzeyinde bulunan puanlar “10-20-30 puan” olarak tasarlanmıştır. Toplama ve çıkarma işlemleri yaptıran oynama şekli oyunun kazananını belirlemek için tasarlanmıştır.



Şekil 91. Ayır Kazan Kutu Oyunu Oyuncak Plastik Atık Kutuları

(Kaynak: Kutu enjeksiyon kalıp tasarımı Molitoys firmasına aittir.)

Oynama şekline bağlı olan plastik oyuncak kutu ölçüleri “6 x 7 x8 cm” dir. Oynama şekline bağlı olan plastik oyuncak kutular toplanan kartlar oyun sonunda atık ayrıştırma yapılarak doğru kutuya ayrıştırılarak oyuna dahil edilmektedir. “Şekil 78” de detaylı olarak açıklanmıştır.

5. SONUÇ

Oyun tasarımlarının eğlence ve eğitim amaçlarına aynı anda hizmet verebildiği araştırma kapsamında görülmüştür. Kutu oyunları özel olarak tasarlandığı için tartışılabilir geliştirilebilir olmaktadır. Araştırma kapsamında Dünya’da kutu oyunları üreten ve satış pazarına sunan birçok akıl zekâ kutu oyunlarının üretilmesi günümüzde mümkün hale getirildiği görülmüştür. Kutu oyunları birden çok birey ile oynanabildiği için bireyler arasındaki, iletişim etkileşimini desteklediği düşünülmektedir. Çocukluk ile başlayan bir bireyin gelişim evresinde akıl zekâ oyunlarının önemli bir rol oynadığı sonucuna varılmaktadır.

Günümüzde, farklı birçok kurguya sahip akıl zekâ oyunlarına ulaşmak mümkün olmaktadır. Öğrenmeyi eğlenceli hale getiren akıl zekâ oyunları bir çeşit eğitim materyali olduğu düşünülmektedir.

Birey gelişiminde, çocukluk dönemi önemli bir zaman dilimi olarak görülmektedir. Oyunlar ise çocukluk evresinin vazgeçilmez bir olgusu olduğu düşünülmektedir. Doğrudan oyun kurgusu içinde çocuklarla iletişim kurmak mümkündür. Çünkü çocukluk döneminde oyun önemli bir rol oynamaktadır. Bireyler oyun kurgularını hazırlarken ve oyunu oynarken hedeflenen kazanımların yanı sıra birlikte iş yapabilme, sorumluluk alma, iletişim kurma, kurallara uyma, sıralı hareket etme gibi birçok davranışsal olguları da öğrendikleri sonucuna varılmaktadır.

Çocukluk döneminde başlayan birey eğitiminde ebeveynlerin rolünün çok önemli olduğu görülmektedir. Çocukları için tercih ettikleri oyunların akıl zekâ oyunları olduğunda gelişimlerine oyun kurguları ile destek olacakları düşünülmektedir. Öğrenme olgusunun oyunlar ile öğretimi daha eğlenceli hale getireceği düşünülmektedir. Bir bireyin kişisel sorumlulukları dışında topluma da olan sorumlulukları bulunmaktadır.

Bu çalışma kapsamında tasarlanan oyun kurgusu, el göz koordinasyonu, ince motor becerileri, görsel hafıza, stratejik hamleler, planlı hareket etme, aritmetik beceri, üç boyutlu algı, bütünsel algı, parça bütün ilişkisi gibi gelişimi desteklen olgular dışında sosyal sorumluluklarını da öğreteceği sonucuna varılmıştır.

Son olarak toplumsal bilincin yükseltilmesi amacına yönelik tasarlanan “Ayır Kazan” akıl zekâ kutu oyunu hedeflenen kazanımlar dışında gelişim evresinde olan çocukların topluma olan duyarlılığı konusunda oyunlaştırılmış öğrenme ile daha duyarlı bireyler olacağı ve yetişkin bir birey olduklarında toplumsal sorumluluklarını benimseyip günlük yaşamlarında atık ayrıştırma ve geri dönüşüm değerlerini öğrenecekleri ön görülmektedir.

Çalışma kapsamında Piaget’in “Eğitimin görevi bireyin sosyal çevresi ile uyumunu sağlamaktır.” (Sönme, 2009). Sözüden yola çıkacak olursak, öğrenmeyi eğlenceli hale getirip atık ayrıştırmayı öğretmeyi hedefleyen “Ayır Kazan” oyununun birey gelişimine de destek olacağı düşünülmektedir.

Ayrıca akıl zekâ oyunlarının birey gelişimindeki yeri düşünüldüğünde yapılan çalışmaların sayıca az olduğu görülmektedir. Bu kapsamda eğitsel ve eğlenceli oyunlar ile ilgili daha fazla çalışmanın yapılmasının da literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKLAR

- Acar H. M. (2020). Grafik Tasarımın Gelişim Sürecinde Yeni Üslup: Flat Tasarım, STD 2020 HAZİRAN, s. 35-53
- Acar H. M. (2020). *Grafik Tasarımın Gelişim Sürecinde Yeni Üslup: Flat Tasarım, STD 2020 HAZİRAN, s. 35-53*
- Araz, T. (1992). *Atölye tipi üretim için benzetim amaçlı uzman sistem*. Doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Adam H. (2020). *Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Medyayı Algılama Biçimlerinin Yaptıkları Afiş Tasarımlarına Yansımaları: Bir Vakıf Üniversitesi Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, KTO Karatay Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Adams, E. (2010). *Fundamentals of Game Design*. New Riders Publications, Berkeley.
- AJESI - Anadolu Journal of Educational Sciences International, 2019; 9(2): 787-817
DOI: 10.18039/ajesi.582075
- Akademi Eğitim. *Akıllı Zeka Oyunları*. Erişim adresi:
<https://akademiogretimdanismanlik.com.tr/zeka-oyunlari-4/>. Erişim tarihi:
12.06.2021
- Akınoğlu, O. (2014). *Çoklu Zekâ Kuramı, B. Oral (Editör). Öğrenme, Öğretme, Kuram ve Yaklaşımları*. Pegem Akademi, Ankara.
- Aksoy A. B. , Dere Çiftçi H. (2019). “*Erken Çocukluk Döneminde Oyun*” Kitabı © 2019, PEGEM AKADEMİ Ankara-Eylül
- And, M. (2012). *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Arıkan, A.G. (2009). *İmgeden Baskıya Grafik Tasarım*. (Birinci Basım). Konya: Eğitim Kitabevi.
- Armstrong, T. (2009). *Multiple Intelligences in the Classroom*. Association for Supervision and Curriculum Development, (3. Edition).
- Aslan Odabaşı, H. (2006). *Grafikte Temel Tasarım*, (3.Baskı). İstanbul: Yorum Sanat.

- Başbay, A. (2000). *Çoklu Zekâ Kuramına Göre Eğitim Programları ve Sınıf İçi Etkinliklerin İncelenmesi*. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- Bayraktar, N. (2012). *Görsel Eğitimde Yaratıcılık ve Temel Tasarım*, 1. Basım, Haziran, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Becer E., (2014). *Ambalaj Tasarımı*, Dost Yayınları, İstanbul.
- Becer, E. (2008). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Bektaş, D., (1992); *Grafik Tasarımın Gelişimi*. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Bell, R. C. (1969). *Board and Table Games: From Many Civilizations*. Oxford University Press, London.
- Belenli, T. (2014). *Tarih öğretim ve çoklu zekâ kuramı: tarih nasıl öğretilir*. Yeni İnsan yayın evi, İstanbul.
- Bigalı, Ş. (1976). *Resim Sanatı*. İstanbul, Yayıncılık Matbaası.
- Bozkurt, B. (2018). *Temel Sanat Eğitimi*. Ders içeriği, Ankara Üniversitesi sosyal bilimler enstitüsü, Ankara.
- Butkeviciene V., Stravinskiene J. ve Rütelione, A., (2008). “*Impact of consumer package communication on consumer decision making process.*” Engineering Economics, Kauno Technologijos Universitetas.
- Bradley, S. (2014), Design Principles: Visual Weight And Direction. 2 Aralık 2018
- Brathwaite, B. & Schreiber, I. (2009). *Challenges For Game Designers*. Course Technology Press, Boston.
- Bulak, H.T. (2019). *Grafik Tasarım Tarihinde Tipografi*. Yüksek Lisans tezi, T.C. İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Burgun, K. (2013). *Game Design Theory: A New Philosophy for Understanding Games*. Florida, Amerika Birleşik Devletleri: CRC Press.
- Cengiz, M. (2008). *Masa oyunlarında görsel-içerik ilişkisi ve uygulama çalışması*. Yüksek Lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Cevizci, A. (1999). *Felsefe Sözlüğü*. Paradigma Yayınları, Ankara

- Çakırer, B. H. (2017). Öğrenme serüveninde bilgiler âlemine oyun ile seyahat: oyun temelli eğitim programları erken çocukluk eğitimi mozaïğı. Nobel Yayınevi, Ankara.
- Delice, M. & Günbeyi, M. (2013). *Duygusal zekâ ve liderlik ilişkisinin incelenmesi: Polis teşkilatı örneğı*. Atatürk Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi.
- Demirel, Ö. (2007). Öğretim İlke ve Yöntemleri Öğretme Sanatı, Pegem A Yayıncılık, Ankara.
- Dolaş, H. (2010). *İmgenin Modernizm ve Postmodernizm Bağlamında Değışim Sürecinin Resim Sanatı Üzerineden İncelenmesi*. Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Hatay.
- Edip, S. (2019). *Oyun Tasarımı Anahtarı Modeline Göre Bir Kutu Oyunu Tasarlanması, Geliştirilmesi ve Değerlendirilmesi*. Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Eker C. (2018). “*GRAFİK TASARIM ALANININ TOPLUMSAL VE TEKNOLOJİK GELİŞMELER BAĞLAMINDA DÖNÜŞÜMÜ*”. Fırat Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi.
- Elden, M. & Özdem, Ö. O. (2015). *Reklamda Görsel Tasarım*. İstanbul: Say Yayınları.
- Elias, G., Garfield, R., & Gutschera, K. (2012). *Characteristics of Games*. The MIT Press, London.
- Eşigül, E. (2002). *Cumhuriyet dönemi mizahı üzerinde değerlendirmeli bir bibliyografya çalışması*. Yüksek Lisans tezi, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Erdal G. (2009). *Etkili Ambalaj Tasarımı*. Dora Yayınları, Bursa.
- Ertosun, A. (2006). *Türkiye’deki Grafik Sanat Eğitimi ile Amerika’daki Grafik Sanat Eğitiminin Karşılaştırılması*. Yüksek Lisans tezi, T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Ertok Atmaca, A. (2014). *Temel Tasarım*. Ankara-Ekim, nobel akademik yayıncılık.
- Eskilson, S. J. (2007). *Graphic design a new history*. Amerika: Yale University Press.

- Gabbard, Delana. 2010. *Illustrating with Type: A Typographic Exploration of Nursey Rhymes*. College of Graduate Studies&Research. University of Cental Oklahoma.
- Gardner, H., (2006). *Multiple Intelligences: New Horizons*. Basic Books, New York.
- Gardner, H. (2010). *Zihin Çerçeveleri Çoklu Zekâ Kuramı*. Çev. Ebru Kılıç, Alfa Yayınları, İstanbul.
- Gestalt Kanunları (2021). *Gestalt Laws of Perceptual Organization*. Erişim adresi : <https://www.verywellmind.com/gestalt-laws-of-perceptual-organization-2795835>. Erişim tarihi: 19.08.2021
- Gestalt Laws of Perceptual Organization (Kyrnin, C. 2018). Erişim adresi: <https://www.verywellmind.com/gestalt-laws-of-perceptual-organization-2795835> Erişim tarihi : 19.08.2021
- Gülsoy, T. (1999). *Reklam Terimleri ve Kavramları Sözlüğü*. Adam Yayınları, İstanbul.
- Gümüş Ç. (2019). “*Şizofrenili Bireylerin Toplumsal Hayata Kazandırılmasına ve Toplumsal Bilinç Oluşturulmasına İlişkin Sosyal Afiş Tasarımları*.”. KTO Karatay Üniversitesi.
- Güntürkün, E. (2009). *Yapı Oyuncaklarının Tarihsel Ve Yapısal Gelişimi (LEGO ÖRNEĞİ ile)*. Yüksek Lisans Tezi, TC. Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İstanbul.
- Güneş, D. & Yünkül, E. *Sınıf Öğretmenlerinin Akıl ve Zeka Oyunlarının İlkokulda Kullanımına Yönelik Değerlendirmeleri*. Uluslararası Sosyal Bilimler Akademisi Dergisi, Sayı 5, Nisan 2021.
- Horak, R., Reiter, W., & Bora, T. (2004). *Futbol ve kültürü*. İletişim Yayınları, İstanbul.
- Huizinga, J. (1955). *Homo Lede*. Çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, 2. Baskı, İstanbul
- İstek R. (2005). *Görsel İletişimde Tipografi ve Sayfa Düzeni*. Pusula Yayıncılık, İstanbul.
- Jean, G. (2001). *Yazı İnsanlığın Belleği*. Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.
- Karakuş, E. (2020). *Okul Öncesi Dönemdeki Çocuklara Yönelik Analog Etkileşimli Oyun Tasarımı İçin Jean Piaget'nin Gelişim Teorisi Odağında Bir Kılavuz*

- Önerisi. T.C. Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek lisans Tezi, İstanbul.
- Kayabaşı Y. & Akbaş C. (2017). “Eğitsel Oyunlar Yöntemiyle Öğrenimin Fen Bilimleri Dersindeki Öğrenci Başarısına Etkisi”, Gazi Üniversitesi
- Kaya, B. (2003). *Bütünleşik Kurumsal İletişim*. Siyasal Kitabevi, Ankara.
- Koca, M. (2016). “MASA OYUNU” Kavramının Araştırılması ve Seramik Uygulamaları. Yüksek Lisans Tezi, T.C. Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Koçyiğit S. & Başara Baydilek N. (2020). Okul Öncesi Dönem Çocukların Oyun Algılarının İncelenmesi. Adnan Menderes Üniversitesi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi.
- Koçyiğit S. & Fırat Z.S. (2020). “Anaokullarında Uygulanan Oyun Zamanı Etkinliklerinin İncelenmesi.”, Kars Kafkas Üniversitesi.
- Kowalski, W. J. (2004). Board Games of The Ancient World. Sanat ve Kültür Dergisi.
- M.E.B. (2013). *Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Zeka Oyunları Dersi*. Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara.
- MEB (2021). OKULÖNCESİ EĞİTİMİ PROGRAMI. Erişim adresi: <http://tegm.meb.gov.tr/dosya/okuloncesi/ooproram.pdf>. Erişim tarihi : 14.07.2021
- Milli Eğitim Bakanlığı (2013). Okulöncesi Eğitim Programı. Erişim adresi: <http://tegm.meb.gov.tr> Erişim Tarihi: 26.10.2021
- Murray, H. J. (1913). A History of Chess. Oxford: Oxford University Press.
- Norman, D. (2017). *Gündelik Şeylerin Tasarımı*. Tübitak Popüler Bilim Kitapları, Ankara.
- On Temel Tasarım İlkesi (2020). Tasarım Günlükleri. Erişim adresi: <http://www.tasarimgunlukleri.com/2015/09/17/tasarim-prensipleri/>. Erişim Tarihi: 20.08.2020
- Onur, B. (1986). *Gelişim Psikolojisi*. Kitabı, Ankara-Kasım

- Onursoy, S. (2017). *Türk Gazetecilik Kültüründe İllüstrasyon: Dersaadet Gazetesi İllüstrasyonlarına Göstergebilimsel Bir Yaklaşım*. Cilt:5, 2.Sayı, Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi, Gümüşhane.
- Orak, S., Karademir E. & Artvinli E. (2016). *Orta Asya'daki Zekâ ve Strateji Oyunları Destekli Öğretime Dayalı Uygulamaların Akademik Başarıya ve Tutuma Etkisi*. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi (ESTÜDAM) Eğitim Dergisi. Eskişehir.
- Özdemir T. , “*Tasarımda Renk Seçimini Etkileyen Kriterler*”, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 14, Sayı 2, 2005, s.393
- Özen Y. (2015) “*Sorumluluk Eğitimi*” Kitabı. © Vize Basın Yayın , Ankara – Eylül
- Onur B. “*Gelişim Psikolojisi*” Kitabı, Ankara-Kasım, 1986
- Özsoy V. & Ayaydın A. (2016). *Görsel Tasarım Öge ve İlkeleri*. 1.Baskı, Pagem Akademi, Ankara-Ocak, © 2016
- PARLETT, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford University Press, New York.
- Puhalla, D. (2011). *Design Elements, Form & Space: A Graphic Style Manual for Understanding Structure and Design*. Mass: Rockport Publishers, Beverly.
- Poulin, R. (2012). *The Language of Graphic design: An Illustrated Handbook for Understanding Fundamental Design Principles*. Mass, Rockport Publishers, Gloucester
- Sadıkoğlu, A. (2017). *Zeka ve Akıl Oyunları Dersinin Değerler eğitimideki Rolünün Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Game Rules - Fundamentals of Game Design*. MIT Press, London.
- Samara, T. (2011), *Graphic Designer's Essential Reference: Visual Elements, Techniques, and Layout Strategies for Graphic Designers*. Mass: Rockport Publishers, Beverly.

- Samara, T. (2014). *Design Elements: Understanding the Rules and Knowing When to Break*. Them (Vol. Second edition), Rockport Publishers.
- Sanat Enstitüsü (2021). *Denge Nedir ?*. Erişim adresi : <https://www.sanatenstitusu.com/denge-nedir/> Erişim tarihi: 13.08.2021
- Sarıkavak, N. K. (2009). *Çağdaş Tipografinin Temelleri*. Ankara, Seçkin Yayın San. ve Tic. A.Ş
- Sezer T. , Yılmaz E. ,Koçyiğit S. (2015). “5-6 yaş grubu çocukların oyun becerileri ile aile-çocuk iletişimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi”. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Atatürk Üniversitesi.
- Soylu, H. (2021). *Türkiye’de Karikatür, Mizah ve Sosyal Medya ile Karikatürün Değişimi*. Yüksek Lisans Tezi, T.C. İnönü Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Malatya.
- Sönmez, V. (2009). *Eğitim Bilimlerine Giriş*. (6. Baskı), Anı Yayıncılık, Ankara
- Sözer, M. & Tanyeli, U. (1986). *Sanat Kavramı ve Terimleri Sözlüğü*. Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Şahin, E. (2019). *Zekâ Oyunlarının İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Problem Çözme Becerilerine ve Problem Çözme Algılarına Etkisi*. T.C. Balıkesir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Balıkesir.
- Şenel Kayaoğlu, M. (1990). *Üç-Altı yaş grubu çocuklara kavramlarla ilgili benzerlik ve farkındalıkların öğretilmesinde stilize illüstrasyon yöntemi ile fotoğrafik illüstrasyon yönteminin etkililiği*. Yüksel Lisans tez, T.C. Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Taşkın E. (2017). *Çoklu Zeka Kuramındaki Görsel Zekanın Sosyal Bilgiler 7. Sınıf “Zaman İçinde Bilim” Ünitesine Uygulamasının Öğretime Etkililiği (YBO Örneği)*. T.C. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Teker, U. (2009). *Grafik Tasarım ve Reklam*. Yorum Sanat Yayınevi, İstanbul.
- Temur, Ö.D. (2013). *Çoklu Zeka Kuramı. Öğrenme, Öğretme, Kuram ve Yaklaşımları*. Pegem Akademi, Ankara.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar*. Ankara, Detay Yayıncılık.

- Tuğrul, B. (2014). *Oyun Temelli Öğrenme. Okul Öncesinde Özel Öğretim Yöntemleri*. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Tuncay, Ç.(2009). *Uygarlığın Seyir Defteri*. Ankara, Arkadaş Yayınevi.
- Turani, A. (2013). *Dünya Sanat Tarihi*. İstanbul, Remzi Kitabevi.
- Tutal, O. (2018). *HERKES İÇİN TASARIM*. Kitabı, İstanbul.
- Türkoğlu, S. (2008). *Görsel İletişim Tasarımında Kurumsal Kimlik ve 'İstanbul Üniversitesi' Örneği*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Uçar C. (1993). *Ambalaj Tasarımının Grafik Tasarım İçindeki Yeri ve Tasarım Evrelerinin İncelenmesi*. Sanatta Yeterlik Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eskişehir.
- Uçar, T. F. (2004). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul, İnkılap Kitabevi.
- Uygun N. & Kozikoğlu İ. (2019). “Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden Çocukların Oyun Davranışlarının İncelenmesi”. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi.
- Vural, B. (Editör). (2005). *Öğrenci Merkezli Eğitim ve Çoklu Zekâ*. Hayat Yayınları, İstanbul.
- Yıldırım M. (2012). *Grafik Tasarım Eğitiminde Yaratıcılığın Süreç İçerisindeki Önemi*. 2012 / 1, SAYI: 14, SAYFA: 39-49
- Yüksel, M. (2019). *Masa oyunlarının etkileşim ilkelerine göre incelenmesi: Bir oyun uygulaması*. Yüksek Lisans Tezi, BEYKENT ÜNİVERSİTESİ, SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ, İstanbul.
- Wigan, M. (2012). *Görsel İllüstrasyon Sözlüğü*. Literatür Yayıncılık, İstanbul.
- Wong, W. (1993). *Principles of Form and Design*, Van Nostrand Reinhold, New York.

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Ümmü Seleme Rûmeysa Özkafa

EĞİTİM DURUMU

Lisans Öğrenimi : 2019, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar

Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı

2018, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar

Fakültesi, Grafik Tasarımı

Yüksek Lisans Öğrenimi : KTO Karatay Üniversitesi

Bildiği Yabancı Diller : İngilizce

Bilimsel Faaliyetleri : -

İŞ DENEYİMİ

Stajlar : 2012- 2013, Bilgi İşlem, KTO Karatay Üniversitesi

Projeler : -

Çalıştığı Kurumlar : 2013 – 2014, Satış Danışmanı, Marcha Decor

2019 – 2020, Grafik Tasarım, Kolat Plastik

2020 – 2021, Grafik Tasarım, Molitoys

Tarih: 19 Ocak 2022