

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**TARİHİ KENT MERKEZLERİNDE
GRAFİK TASARIM ÖĞESİ OLARAK
BİLGİLENDİRME TASARIMI VE
BİR PROJE ÖNERİSİ**

Hazırlayan
Deniz Dikbaş

Danışman
Prof. Dr. H. Yakup ÖZTUNA

İzmir / 2023

YEMİN METNİ

“*Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı*” “*Yüksek Lisans Tezi*” olarak sunmuş olduğum “*Tarihi Kent Merkezlerinde Grafik Tasarım Öğesi Olarak Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Proje Önerisi*” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

.../.../.....

Deniz DİKBAŞ

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün ... / / tarih ve ... sayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanstü Öğretim Yönetmeliği'nin maddesine göre Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Yüksek Lisans öğrencisi **Deniz DİKBAŞ'ın Tarihi Kent Merkezlerinde Grafik Tasarım Ögesi Olarak Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Proje Önerisi** konulu tezi incelenmiş ve aday...../...../..... tarihinde, saat’ da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini savunmasında sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu gerekse tezin dayanağı olan anasaat dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin olduğuna oy ile karar verilmiştir.

BAŞKAN**ÜYE****ÜYE**

ÖZET

Disiplinler arası çalışmaların her geçen gün artması ve gelişmesiyle beraber grafik tasarımcıların da çalışma alanlarının genişlediği bilinmektedir. Özellikle son yıllarda ülkemizde de önemi artan bu ortak çalışma prensipleriyle beraber ortaya çıkan tasarım alanlarından biri olan yönlendirme tasarımı; daha önceleri şehir planlamacılar ya da mimarlar tarafından üstlenilen bir konu olarak karşımıza çıkan bir alan olmasına rağmen son yıllarda grafik tasarımcıların daha aktif ve önemli rol oynadıkları bir alan haline dönüşmüştür. Geçmiş çok uzun yıllara dayanan grafik tasarım kültürünün, yönlendirme tasarımı içerisinde kendine yer edinmesi sonucunda ise bireyler hem zamandan tasarruf edebilmekte hem de bulundukları yere olan ilgilerinin arttığı gözlemlenebilmiştir.

Tarihi Kent Merkezlerinde Grafik Tasarım Ögesi Olarak Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Proje Önerisi adlı tez çalışması, çok disiplinli tasarım alanlarından biri olan bilgilendirme tasarımı çatısı altında, yönlendirme ve işaretleme tasarımı inceleyerek grafik tasarım öğelerinin kullanımını ve işlevsel olarak sağladığı avantajları üç ana bölümde ele almaktadır.

İncelemenin ilk bölümünde bilgi, bilgilendirme ve bilgilendirme tasarımı üzerine tanımlamalar ve açıklamalara yer verilmiştir. Bilgilendirme tasarımı gibi ülkemizde genç sayılabilecek araştırma alanlarından biri üzerine hazırlanan bu çalışmada yöntem olarak genelden özele bilgi iletişimini sağlamaktır. Ele alınan başlık ve örnekler konunun varmak istediği sonuca ulaşmak adına gereklilik seviyesinde değinilmiştir. İçerikte yapılan sınıflandırmalar ise grafik öğeler ile son yıllarda konu üzerinde söz sahibi olan tasarımcıların konu hakkındaki yorumları ve önerileri de dikkate alınarak, yönlendirme tasarımının olmazsa olmazlarından “işlevsellik”, “netlik” ve teknik detaylar göz önünde bulundurulmuştur.

İkinci bölümde, yönlendirme ve işaretleme tasarımı konusu ele alınarak, ülkemizde yeni sayılabilecek olan bu uzmanlık alanının çıkış noktası, geçmişten

günümüze kat ettiği yol, günlük hayatımızdaki işlevi ve hayati boyutu ele alınarak gerekliliğinin vurgulanması amaçlanmıştır.

Tarihi kent merkezleri hakkında bilgilere yer verilen üçüncü ve son bölümde ise; tez projesi için seçilmiş olan İzmir ilinin merkez ilçesi Konak'ta yer alan, tarihi kent merkezlerinden birinde konumlandırılmış olan ve 2019 yılının şubat ayında, İzmir 1 Numaralı Kültür Varlıklarını Koruma Bölge Kurulu tarafından korunması gereken kültür varlığı olarak tescil edilen “Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü” yerleşkesi üzerine, bölgenin tarihçesi, karakteristik yapısı ve kültürel dokusu hakkında tarihsel, kültürel ve yapısal bilgiler verilerek tasarım yönteminin belirlenmesi ve sonrasında da tarafımdan tasarlanmış olan tasarım önerisinin sunulmaktadır.

ABSTRACT

It is known that with the increase and development of interdisciplinary studies, the working areas of graphic designers are also expanding. Orientation design, which is one of the design areas that has emerged with these common working principles, whose importance has increased in our country in recent years; Although it was a field that was previously a subject undertaken by city planners or architects, in recent years it has become an area where graphic designers play a more active and important role. As a result of the graphic design culture, which has a long history, has gained a place in the orientation design, it has been observed that individuals can both save time and increase their interest in the place they are in.

The thesis titled Information Design as a Graphic Design Element in Historic City Centers and a Project Proposal, examines the design of orientation and marking under the umbrella of information design, which is one of the multidisciplinary design fields, and discusses the use of graphic design elements and the functional advantages in three main sections.

In the first part of the review, definitions and explanations on information, information and information design are given. In this research, which is prepared on one of the research areas that can be considered young in our country, such as information design, the method is to provide information communication from general to specific. The topics and examples discussed are mentioned at the level of necessity in order to reach the desired result of the subject. In the classifications made in the content, "functionality", "clarity" and technical details, which are the sine qua non of the routing design, were taken into account, taking into account the graphic elements and the comments and suggestions of the designers who have had a say on the subject in recent years.

In the second part, it is aimed to emphasize the necessity of this field of expertise, which can be considered new in our country, by considering the issue of routing and marking design, the way it has traveled from past to present, its function in our daily life and its vital dimension.

In the third and last section, which includes information about historical city centers; “Dokuz Eylül University Rectorate” campus, located in Konak, the central district of İzmir province, which was selected for the thesis project, located in one of the historical city centers and registered as a cultural property to be protected by İzmir No. 1 Cultural Heritage Preservation Regional Board in February 2019. Then, by giving historical, cultural and structural information about the history, characteristic structure and cultural texture of the region, the design method is determined and then the design proposal designed by me is presented.



ÖNSÖZ

Lisans eğitimim sırasında seçmeli bir ders olarak aldığım “Tarihi Sergileme Tasarımı” adlı ders ve bu dersi aldığım değerli hocam Prof. Dr. Ahmet Sipahioğlu sayesinde ilk defa tanışma fırsatı bulduğum bilgilendirme tasarımı kavramı ve değerli hocamın; dersi aldığım dönem boyunca sergileme tasarımına yaklaşımım ve çözümlemelerim karşısında, ileride iyi bir bilgilendirme tasarımcısı olabileceğimi düşündüğü görüşünü bana iletmesi üzerine, yaptığım araştırmalar sonucunda konuya ilğim artmış ve sonrasında da lisans mezuniyet tezim ile bitirme projemi bu alan odağında belirlememi sağlamıştı.

Bilgilendirme tasarımı ve onun dalları ile ilk tanıştığım yıllarda gerek literatür olarak gerekse internet ortamında çok fazla kaynak bulunamamaktaydı. Haliyle yaptığım ve yapmak istediğim işlerin tam olarak nasıl tanımlandığı ve nereye konumlandırıldığı hakkında tereddütlerim vardı. Lakin, çok kısa bir süre zarfında tasarım dünyasının söz sahibi tasarımcılarının, araştırmasını yapmakta olduğum bu alana yönelik, güncel tanımlamalar ve konumlandırmalar yapımlarıyla, önceleri muammalarla dolu olan bu alan hakkında birçok farklı yaklaşımın olabileceği hakkında bana yol gösterici örnekler sunarak, tezimin uygulaması için ortaya koymuş olduğum bilgilendirme tasarımı örneğinin ortaya çıkmasında yardımcı oldu.

Bu tezi hazırlamaya ilk karar verdiğimde, kendi düşünceme göre, başarılı bir tasarım çalışmasının en önemli unsurlarının başında sorunun tespit edilmesi olduğundan mütevellit, kendi deneyimlerimden yola çıkarak, genel yönelimlere ulaşabilmek adına, gezip görüp deneyimlemem gerektiğini fark ettim. Alışılmış gündelik hayat konforunun dışında yabancı olunan yerlerde bireylerin ne tip eğilimler gösterebileceğini, literatür genellemelerinin dışında en kolay ve birinci elden deneyimleyebilmek adına; yabancı olduğum yerlerde kendi deneyimlerimi edinerek, ihtiyaçlarım ve hedeflerim doğrultusunda bir nevi senaryolar üreterek ulaşabileceğimi düşünerek ve birazda Margaret Calvet’in söylemiş olduğu gibi; sorunun çözümü için doğru soruları sormayı amaçlayarak, kimin için tasarım yaptığımı gözeterek/ önceleyerek bir tasarım önerisinde bulunmayı amaçladım.

Ayrıca yine bu bölüm aracılığıyla akademik eğitimim sırasında, profesyonel çalışma sürecimde ve tez çalışmamı yürüttüğüm dönem boyunca, araştırmalarıma ve bana oldukları destekler nedeniyle birkaç isme teşekkürlerimi aktarmak isterim.

Öncelikle uygulama projemin oluşmasında en önemli öğelerden birini, kendi tasarladığı ve yönlendirme tasarımcılarının kullanımı için ürettiği yazı karakterini benimle paylaştığı için Ralf Herrmann’a teşekkür etmek isterim; incelik göstererek her sorduğum soruya e-posta yolu ile olsa da cevap vermeye çalışması, proje üretme dönemimde bana büyük destek oluşturdu. Saha araştırmaları ve çalışmalarım kılavuz olan TARKEM’e, ayrıca zaman ayırarak fikirlerimi dinleyen ve önerilerde bulunan Necdet Kestelli’ye teşekkürlerimi sunarım.

Lisans eğitimimden bu yana tanıdığım değerli hocam, danışmanım ve büyüğüm Prof. Dr. H. Yakup Öztuna’ya, Prof. Dr. Mehmet Koştumoğlu’na değerli tavsiyeleri ve destekleri için teşekkür ederim.

Bu sürecin en başından beri her zaman yanımda olan, manevi desteğini hiç eksik etmeyen eşim ve meslektaşım Çetin Dikbaş’a anlayışı ve bana olan inancından dolayı teşekkür ederim.

Yapmış olduğum araştırma ve derlemeler ile hazırlamış olduğum proje önerisinin bu alanda ilerleyecek olan tasarımcılara farklı bir bakış açısı kazandırarak, bir bilgilendirme tasarımı projesinin gereksinimlerini ve niteliklerini nasıl belirlemeleri gerektiği konularında da fikir vermesini umuyorum.

Deniz DİKBAŞ

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	ii
TUTANAK	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
ÖNSÖZ	viii
İÇİNDEKİLER	x
RESİMLER LİSTESİ	xii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xiv
KISALTMALAR	xv
GİRİŞ	1

1. BÖLÜM BİLGİLENDİRME TASARIMINA GENEL BAKIŞ

1.1. Bilgi ve Bilgilendirme Kavramlarının Tanımlanması	6
1.2. Tasarım Anlayışının Tarihsel Gelişimi ve Tasarım Disiplini Olarak Bilgilendirme Kavramı	8
1.2.2. Bilgilendirme Kavramı ve Tasarım Disiplini Olarak Bilgilendirme	14
1.3. Bilgilendirme Tasarımında Önem Taşıyan Unsurlar	16
1.4. Grafik Tasarım Uzmanlık Alanı Olarak Bilgilendirme Tasarımı	18
1.4.1. Uygulama Alanları	19
1.4.2. Bilgilendirme Tasarımında Öncüler	22

2. BÖLÜM

YÖNLENDİRME VE İŞARETLEME TASARIMINA GENEL BAKIŞ

2.1.	Yönlendirme Eylemi ve Yönlendirmenin Tasarım Alanına Evrilmesi	36
2.2.	Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımını Oluşturan Öğeler ve İşlevleri.....	43
2.3.	Yönlendirme Tasarımı Örnek Uygulamalar	52
2.3.1.	Skyline Wayfinding (Ufuk Çizgisi Yönlendirmesi) Tasarımı	52
2.3.2.	Fontevraud Abbey Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı	56

3. BÖLÜM

TARİHİ KENT MERKEZLERİ VE BU TİP ÖZELLİKTEKİ BÖLGELERE YÖNELİK BİR PROJE ÖNERİSİ

3.1.	Tarihi Kent Merkezleri	64
3.2.	Tarihi Kent Merkezlerinden Örnekler	65
3.3.	İzmir Kenti	66
3.4.	Dokuz Eylül Üniversitesi için Bilgilendirme Tasarımı Öğeleri Tasarımı	77
SONUÇ.....		85
KAYNAKÇA		87
ÖZGEÇMİŞ.....		95

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1- Bilgi Bombardımanı Temsili, Times Square, New York	4
Resim 2 - BAUHAUS Okulu 1927 (üstte) Günümüz (altta)	9
Resim 3 - Bauhaus Tasarım Tarzına Örnekler.....	9
Resim 4 - 1940'lar Amerikan Poster Tasarım Anlayışı.....	10
Resim 5 - 1950'lar Amerikan Poster Tasarım Anlayışı.....	10
Resim 6 - 1960'lar Poster Tasarım Anlayışı.....	11
Resim 7 - 1970'ler Poster Tasarım Anlayışı.....	11
Resim 8 - 1980'ler Poster Tasarım Anlayışı.....	12
Resim 9 - 1990'lar Poster Tasarım Anlayışı.....	12
Resim 10 - Bilgilendirme Tasarımının Yayıncılık Çalışmalara Etkisi (Fernando Gomez Baptista)	20
Resim 11 - Ders Kitaplarını Yeniden Tasarlamak	21
Resim 12 - Bilgilendirme Tasarımı Unsurlarını Kullanan Reklam Tasarımlarına Örnekler	22
Resim 13 - Nicel Verilerin Görsel Gösterimi Kitabından Veri Görselleştirme Örneği...	23
Resim 14 - Joseph Müller-Brockman ve Grid Sistemi	24
Resim 15 - Joseph Müller-Brockman Tasarım Örnekleri	25
Resim 16 - Otto Neurath ve Gerd Arntz ISOTYPE örnekleri.....	26
Resim 17 - Otto Neurath ve Gerd Arntz Politik Organizasyon Tasarımı.....	27
Resim 18 - Olympic ACCESS Guide, 1983.....	29
Resim 19 - TED Talks internet sayfasından ekran görüntüsü.	30
Resim 20 - Helvetica Yazıtipi.....	31
Resim 21- Massimo Vignelli Tarafından Tasarlanan Unigrid Sistemi.....	32
Resim 22 - Florence Nightingale Rose Chart	33
Resim 23 - Chesterholm'da Bulunan Bir Roma Mil Taşı	38
Resim 24 - Gündelik hayatta bireysel ihtiyaç eğilimleri.....	43
Resim 25 - ISO 7010 Standartlarında Acil Çıkış Piktogramı (Exit Sign).....	44
Resim 26 - Henry Beck ve Londra Metrosu Haritası.....	48
Resim 27 - Henry Beck Londra Metrosu Haritası Çizimi Sunum Görseli 1931	49
Resim 28: Londra Metrosu Haritası.....	50

Resim 29 - Massimo Vignelli tarafından tasarlanan New York Metrosu Haritası.....	51
Resim 30: Seul Geumho Dong Mahallesi Hava Görüntüsü	53
Resim 31: Seul Geumho Dong Mahallesi Proje, Fotoğraf: Jaehoon Kang.....	54
Resim 32 : Seul Geumho Dong Ufuk Çizgisi Projesi Uygulama Örneği	55
Resim 33 - Abbaye Royale Fontevraud Giriş İşaretleme Sistemi.....	57
Resim 34 - Abbaye Royale Fontevraud Duvar Tipi İşaretleme Sistemi Örneği	58
Resim 35 - Abbaye Royale Fontevraud Dış Mekan İşaretleme Sistemi ve Bilgi Panosu Örneği Yol Kenarı Konumlandırması	59
Resim 36 - Abbaye Royale Fontevraud Dış Mekan Yönlendirme İşaretçisi, Ayaklı Pilon	60
Resim 37 - Abbaye Royale Fontevraud Dış Mekan İşaretleme Sistemi ve Bilgi Panosu Örneği Bireyler İncelerken.....	61
Resim 38 - Oturma Grubu (Oturma Kişi Tasarımcı Matali Creset'in Kendisi)	62
Resim 39 - ve Lamba Tasarımı	62
Resim 40 - İzmir Liman Kalesini Gösteren Gravür	68
Resim 41 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Harita Konumlandırması.....	70
Resim 42 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü.....	72
Resim 43 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Yerleşkesi Hava Görüntüsü	73
Resim 44 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Ana Kapı Giriş	74
Resim 45 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Giriş Katı.....	75
Resim 46 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Bina Arka Otopark Çıkışı.....	76
Resim 47 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Bina Arka Otopark Çıkışı 1.....	76
Resim 48 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Bina Arka Otopark Çıkışı 2.....	77
Resim 49 – DEÜ Monogram Uygulama 1	81
Resim 50 – DEÜ Monogram Uygulama 2	82
Resim 51 – Dokuz Eylül Üniversitesi Pilon Tabela ve Bilgilendirme Panosu Uygulaması	82
Resim 52 – Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Engelsiz Otoparkı Uygulaması.....	84

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 - Tasarımın zamanla geçirdiği devrimleri anlatan figür (Beaulé, 2018).....	13
Şekil 2 - Kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı ara yüzü (UI) tasarımı farkları.....	14
Şekil 3 - Farklı yazıtipleri	17
Şekil 4 - Maslow'un İhtiyaçlar Teorisi Piramidi.....	40
Şekil 5 - İzmir Haritası Üzerinde Dokuz Eylül Üniversitesi Yerleşke Dağılımı.....	71
Şekil 6 - Dokuz Eylül Üniversitesi Kurumsal Renk Kodları	80
Şekil 7 - Dokuz Eylül Üniversitesi Kurumsal Yazıtipi ve Tipografisi.....	80
Şekil 8 - Dokuz Eylül Üniversitesi Kurumsal Logotype Tasarımı.....	81
Şekil 9 - Dokuz Eylül Üniversitesi için Kurumsal Sürdürülebilir ve Görme Engelli Bireylere Yönelik Erişilebilir Oda İsimliği Tasarımı	83

KISALTMALAR

TDK: Türk Dil Kurumu

GMK: Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu

APIKAM: Ahmet Piriştina Kent Arşivi

TARKEM: Tarihi Kemeraltı İnşaat Yatırım Ticaret A.Ş.

UNESCO: Birleşmiş Milletler Eğitim, Bilim ve Kültür Örgütü

MoMA (Museum of Modern Art): Modern Sanat Müzesi

SEGD (The Society for Experiential Graphic Design): Deneyimsel Grafik Tasarım Topluluğu

CAD (Computer Aided Design): Bilgisayar Destekli Tasarım

IMD (Interactive Media Design): Etkileşimli Medya Tasarımı

UX (User Experience): Kullanıcı Deneyimi

IE (Interactive Experience): Etkileşimli Deneyim

UI (User Interface): Kullanıcı Arayüzü

AI (Artificial Intelligence): Yapay Zekâ

EGD (Environmental Graphic Design): Çevresel Grafik Tasarım

CAM (Computer Aided Manufacturing): Bilgisayar Destekli Üretim

UCD (User Centered Design): Kullanıcı Merkezli Tasarım

IA (Information Architecture): Bilgi Mimarisi

IMD (Interactive Media Design): İnteraktif Medya Tasarımı

EBL (Experience Based Learning): Deneyim Tabanlı Öğrenme

TED (Technology, Entertainment and Design): Teknoloji, Eğlence, Tasarım

EMT (Emergency Medical Technician): Acil Sağlık Teknisyeni

AIGA (The Professional Association for Design): Amerikan Grafik Sanatçılar Enstitüsü

DEÜ: Dokuz Eylül Üniversitesi

cm: santimetre

m: metre



GİRİŞ

Bu çalışmanın kapsamı sürekli kendini yenileyen ve her geçen gün günlük hayatımıza daha da dahil olan bilgilendirme tasarımı kavramı üzerine tanım ve konumlandırmaların yapılarak tarihi kent merkezleri odağında, bireylerin ve yönlendirme ve işaretleme tasarımı unsurları ile yönlendirilmeleri üzerinde durmaktadır. Yönlendirme tasarımı kavramı; ülkemizde grafik tasarım alanında, konsept olarak genç bir tasarım dalı olarak algılanmasına rağmen, çok uzun zamandır hayatlarımızın bir parçası olarak varlığını sürdüren disiplinlerden biridir. Bilgilendirme tasarımının önemli parçalarından biri olan yönlendirme ve işaretleme tasarımı, ülkemiz tasarımcıları tarafından da özellikle geçtiğimiz son on yıllık dönemde daha çok dikkat edilen ve ele alınan bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Önceleri şehir planlama ve trafik idaresinin ortak çalışması sonucu üretilen, standart tabela ve yönlendirme işaretçileri kullanımı yaygınken, günümüzde bu algı yavaş yavaş yerini daha özgün ve öne çıkan tasarımlara bırakarak kentlerin marka değerini arttıran unsurlardan biri haline evrilmiştir.

Birçok ülke kültürel ve tarihsel geçmişine uygun ya da yenilenen kent kimliğine yönelik ayırt edilen yönlendirme tasarımlarını tercih etmeye ve alanında uzman tasarımcılar ile çalışarak fark yaratan tasarımlara imza atmaya başlamıştır. Başlarda odak noktası önceliği aciliyet gerektiren ve bireylerin hızlı hareket etmeleri gerektiği hastane, havalananı ve benzeri zamana karşı yarışılan yerlerde uygulama alanı daha yoğun olan yönlendirme ve işaretleme tasarımı uygulamaları, günümüzde kentlerin geneline yayılan ve birbirini tamamlayan bir bütünün en önemli parçalarından biri haline dönmüştür. Yurtdışında örnekleri ile sıklıkla karşılaşmaya başladığımız, kente özgü yönlendirme ve işaretleme tasarımı uygulamaları sayesinde monoton şehir hayatlarına yeni bir soluk kazandırılarak, bireylerin bulundukları yere olan ilgilerinin artması sağlanılabildiği gibi alana yabancı bireyler içinde keyifli bir keşif olanağı sunabilmektedir.

Günümüzde özellikle ilk defa deneyimlenen ve yabancı olunan yerlerde bireyler etrafı keşfetmek için her ne kadar ceplerinde taşıdıkları teknolojik imkanlara sahip olsalar bile, geleneksel yöntemlerden harita ve tabeladan yardım almayı daha güvenli buldukları için kullanmaya devam etmektedirler. Gündelik hayatta kente yabancı

bireyler dışında yerli halk da tabela ve işaretleme sistemlerinden yararlanmakta ve bilinçli ve yahut bilinçsizce sıklıkla etkileşim halinde olmaktadır. İyi planlanarak tasarlanmış ve iletişim kitlesine hitap eden bir tasarım sayesinde ise ulaşmak istenilen yere daha bireylerin daha konforlu ulaşabilmesi de mümkün kılınmaktadır.



1. BÖLÜM

BİLGİLENDİRME TASARIMINA GENEL BAKIŞ

1. BÖLÜM

BİLGİLENDİRME TASARIMINA GENEL BAKIŞ

İnsanların kısa bir süre içinde büyük miktarda bilgiye eriştiği çağımızda, bilgileri etkili bir şekilde iletmek ve hitap ettikleri kişilerin dikkatini çekmek her geçen gün daha da zorlaşmaktadır. Aynı anda birden fazla yön ve mecradan gelen bilgi bombardımanı altında yaşadığımız günümüzde (Resim 1), genellikle ihtiyacımız olanı alabilmek ve anlamlandırabilmek için büyük bir çaba harcamamız gerekmektedir. İnsanların günlük hayatta karşılaştığı bu verilerin görsel öğelerle desteklenerek, hayali bir elekten geçirildikten sonra özümseyerek bilgilendirme tasarımının yardımıyla daha etkili bir iletişim kurulmasını ve bilginin daha iyi anlaşılmasına imkân sunmaktadır. Bulundukları ortamı özümsemek ve kavrayabilmek için bireylerin bilgiye ulaşabilme ihtiyaçları oluşmuştur (Calori, Vanden-Eynden, 2015, s. 2).



Resim 1- Bilgi Bombardımanı Temsili, Times Square, New York

Kaynak: <https://www.theguardian.com/us-news/gallery/2017/oct/18/day-in-the-life-of-times-square-new-york-in-pictures> [27 Mayıs 2023].

Bilgilendirme tasarımı, en basit haliyle, bilgilerin anlaşılır, etkili ve çekici bir şekilde sunulmasını sağlayan bir grafik tasarım disiplini olarak özetlenebilir. Bilgilendirme tasarımı, görsel öğelerin kullanımıyla anlamlı hale getirir. Karmaşık verileri basitleştirerek anlaşılır bir şekilde yapılandırılma gerekliliği, bilgilendirme tasarımı katkısının geliştirilmesine dayanmaktadır (Erlhoff, Marshall, 2008, s. 218). Bu sayede hedef kitlenin bilgilere hızlı bir şekilde erişmesini ve anlamasını sağlar. Veri analitiği ve veri görselleştirme süreçlerinde önemli bir rol oynayan bilgilendirme tasarımı; karmaşık halde gelen bilgi setlerini anlamak için bu verilerin düzenlenmesi, filtrelenmesi ve görsel olarak sunulması konularında çözüm sunmaktadır. Bilgilendirme tasarımı sayesinde, karmaşık bilgi yığınları daha anlaşılır ve keşfedilebilir hale gelir.

Verilerin görsel öğelerle birleştirilerek istenen bilginin net bir şekilde iletilmesini amaçlayan bir tasarım alanı olarak karşımıza çıkan bilgilendirme tasarımı, yoğun koşuşturmalı hatta zamana karşı yarışılan gündelik hayatın hemen hemen her yerinde karşımıza çıkabilmektedir. Bilgi çağı olarak da adlandırılan, içinde yaşadığımız modern dünyada bilginin yer değiştirme hızının artmasının etkisiyle beraber, bilgilendirme tasarımı kavramı daha önemli hale gelerek, boyut kazanmasıyla birlikte tasarımın sistematik bir şekilde planlanarak yönetilmesi ihtiyacı doğmuştur (Meggs, Purvis, 2012, s. 435) ve bilgilendirme tasarımı; insanların anlayışını artırmak, bilgileri organize etmek ve etkili bir iletişim sağlamak için tasarlanan bir disiplin olarak karşımıza çıkmaktadır.

Bilgilendirme tasarımı birçok farklı alanda kullanılabilen ve çok disipline hitap eden bir tasarım yöntemi olma özelliği taşımaktadır. Eğitim materyallerinde, raporlarda, haberlerde, reklam-pazarlama kampanyalarında, günümüz aktif mecrası sosyal medyada ve daha birçok alanda verileri sunmak için kullanılır. Mesela bir haber metnini ele alacak olursak; metin tabanlı bilgileri sadece okuyarak anlamak yerine, grafikler, çizimler, infografikler ve diğer görsel öğeler kullanılarak bilgiler daha çekici hale getirilebilir. Bu, tek ve uzun bir yazı yerine, metin içerisinde aktarılan istatistik veya sayısal değerlerin grafiklerle görselleştirilerek desteklenmesi, okuyucuların dikkatini çekerek aktarılacak istenenleri daha hızlı ve iyi anlamalarına yardımcı olarak ve haberin etki alanını / hedef kitlesini artırabileceği gibi bilgilerin daha rahat akılda kalmasını da sağlayabilmektedir.

Günümüzün hızla değişen, gelişen ve dijitalleşen dünyasında, etkili iletişim becerilerinin önemi her geçen gün artmaktadır. Bilgilendirme tasarımının bu süreçteki rolü çok büyüktür. Bilgilendirme tasarımının odağında bulunan, karmaşık bilgileri anlaşılır ve etkileyici bir şekilde sunarak hedef kitleyi bilgilendirmeyi amacı, çoklu bilgi atağı altında kalan bireyin, almak istediği veriye ulaşımını hızlandırarak günümüzde sahip olduğumuz en önemli unsurlardan biri olan zaman yönetimi ve tasarrufunu da sağlamaya olanak tanımaktadır.

1.1. Bilgi ve Bilgilendirme Kavramlarının Tanımlanması

Bilgi, insanların veya toplumun, düşünce, deneyim, gözlem veya araştırma yoluyla elde ettiği anlamlı ve kullanılabilir verilere dayanan bilinçli anlayıştır. Bilgi, belirli bir konu veya konu hakkında gerçek ve doğrulanabilir bilgilere dayanan bilinçli bir farkındalık durumu, bireylerin dünyayı anlamalarına, olayları yorumlamalarına ve karar vermelerine yardımcı olan bir araçtır. İnsanlar bilgiyi elde ederek öğrenirler ve bu bilgi, deneyimlerini zenginleştirmelerine, sorunları çözmelerine, hedeflerine ulaşmalarına ve gelişmelerine katkıda bulunur.

Bilgilendirme kavramı ise, bilginin başkalarına aktarılması veya paylaşılması sürecidir. Bilgilendirme, bireylerin bilgi sahibi olmadığı konular hakkında bilgi edinmesini sağlar ve onları bilinçlendirir. Bilgilendirme, eğitim, haberler, kitaplar, makaleler, seminerler, sunumlar, medya ve internet gibi çeşitli iletişim araçlarıyla gerçekleştirilebilir. Bilgilendirme, insanların düşüncelerini, inançlarını veya kararlarını etkilemek amacıyla kullanılabilir. Bu nedenle, bilgilendirme sürecinde doğru, doğrulanabilir ve dengeli bilgi sunmak önemlidir. Bilgilendirme aynı zamanda toplumu bilinçlendirmek, farkındalık yaratmak, sorunları çözmek, değişimi teşvik etmek ve insanları eğitmek için kullanılan bir araç olarak da değerlidir.

Bilgi ve bilgilendirme, bireylerin dünyayı anlamalarını ve gelişmelerini sağlayan önemli kavramlardır. İnsanların bilgiye erişimi ve doğru bilgilendirme ile donatılması, toplumların ilerlemesi ve insanların potansiyellerini gerçekleştirmesi için kritik bir öneme sahiptir. Bilgi ve bilgilendirme birbirleriyle yakından ilişkilidir. Bilgi, bilgilendirme için gereken temel malzemedir. Bilgilendirme ise, bilginin toplumun veya bireyin kullanımına

sunulması ve iletilmesini sağlar. Bilgi, bireylerin bilgilendirilmesiyle daha geniş kitlelere ulaşabilir ve kullanılabilir hale gelmektedir. Özellikle bilgilendirme kavramının tasarım alanında ele alınış şekli ve bir disiplin olarak kabul ediliyor olması anlamın daha yaygın köklere sahip olmasına sebep olmaktadır. Dolayısıyla ilk olarak bilgilendirmenin kökeninde bulunan bilgi ve sonrasında da bilgilendirme kelimelerinin sözlükte bulunan karşılıklarını ele almak bu disiplini daha iyi özümsememize yardımcı olacaktır. Bu noktada Türk Dil Kurumu sözlüğünde “bilgi” ifadesi şu şekilde açıklanmaktadır:

“1. isim İnsan aklının erebileceği olgu, gerçek ve ilkelerin bütünü, bili, malumat. 2. isim Öğrenme, araştırma veya gözlem yolu ile elde edilen gerçek, malumat, vukuf 3. isim İnsan zekâsının çalışması sonucu ortaya çıkan düşünce ürünü, malumat, vukuf. 4. isim, felsefe genel olarak ve ilk sezi durumunda zihnin kavradığı temel düşünceler. 5. isim Bilim 6. isim, bilişim Kurallardan yararlanarak kişinin veriye yönelttiği anlam.” (TDK, t.y.).

Bilgi kökeni taşıyan bu bilgilendirme kelimesini yine bu bağlamda değerlendirecek ve sözlük tanımlamasına bakacak olursak ise “bilgilendirme” kelimesinin: *“Bilgilendirmek işi. 2. isim Alt makamın üst makama bir konuda özet olarak verdiği bilgi veya açıklama, bilgilendirme.”* (TDK, t.y.) cümleleriyle açıklandığını görebilmekteyiz.

Disiplinin uluslararası ve çok disiplinli yapısı olduğu göz önüne alındığında kelimenin İngilizce kökenine baktığımızda “bilgi” İngilizce karşılığı “information” kelimesi Oxford Learner’s Dictionaries adlı sözlükte şu şekilde açıklanmaktadır: *“1. birisi/bir şey hakkında gerçekler veya ayrıntılar, 2. bir kişinin telefon numarasını öğrenmek için kullanabileceğiniz bir telefon hizmeti, 3. bir bilgisayar tarafından işlenen, depolanan veya gönderilen veriler, 4. belirli bir düzenleme veya şeylerin sırası ile temsil edilen şey”* (Oxford Learner’s Dictionaries, t.y.).

Prehistorik devirlerden beri bilgiyi aktarmanın net ve bir düzen içerisinde olmasını sağlamaya çalışan insanlar, ellerindeki imkanlarla bu verileri görselleştirerek bir anlatım ve iletişim şekli kazandırmanın çarelerini aramıştır (Bektaş, 1992, s.9). İşte tam da bu noktada devreye *Bilgilendirme Tasarımı* girmektedir.

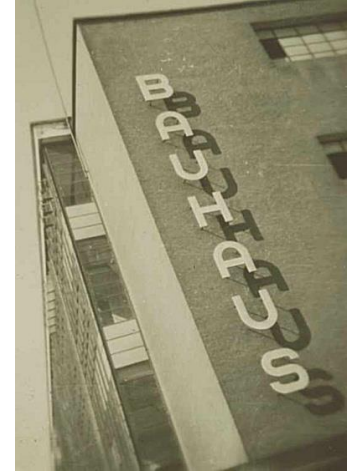
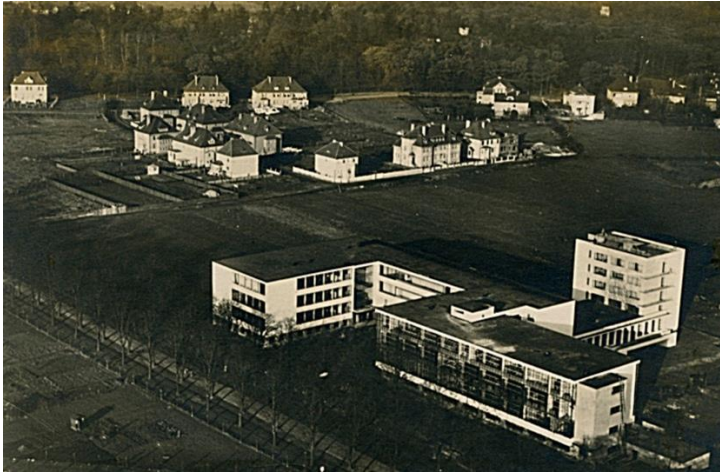
1.2. Tasarım Anlayışının Tarihsel Gelişimi ve Tasarım Disiplini Olarak Bilgilendirme Kavramı

1.2.1. Tasarım Kavramı ve Tasarım Tarihine Etkisi Olan Dönemler

Tasarım kavramının varlığı insanlık tarihi kadar eskiye dayanmaktadır. İnsanlar, ihtiyaçlarını karşılamak veya problemleri çözmek için bir şeyleri düzenlemeye ve şekillendirmeye başladıkları dönemlerden itibaren bir nevi tasarım faaliyetleriyle uğraşmışlardır. Lakin; tasarım kavramının disiplin olarak modern anlamda ortaya çıkışı ve gelişimi, sanayi devrimiyle birlikte ivme kazanarak gelişmiştir.

18. yüzyılın sonlarından 19. yüzyılın başlarına kadar süren, Sanayi Devrimi tasarım kavramının evriminde dönüm noktalarından biri olarak kabul edilir. Makinelerin üretim süreçlerine dahil edilmesi, seri üretim olanak ve tekniklerinin artması ve endüstri destekli üretimin yaygınlaşmasıyla birlikte ürünlerin tasarımında yeni düşünce ve yaklaşımlar ortaya çıkmıştır.

Bauhaus adı verilen Alman tasarım okulu (Resim 2), tasarım tarihinde önemli bir rol oynamıştır. 1919-1933 yılları arasında faaliyet gösteren Bauhaus, sanat ve zanaatı birleştirerek işlevsel ve estetik açıdan yenilikçi ürünler tasarlamayı hedeflemiştir. Bauhaus'un etkisiyle, fonksiyonellik, basitlik, geometrik formlar ve endüstri destekli üretilebilirlik ve çoğaltılabilirlik tasarım düşüncesinde öne çıkmıştır (Resim 3).





Resim 2 - BAUHAUS Okulu 1927 (üstte) Günümüz (altta)

Kaynak: <https://www.bauhaus-dessau.de/content/images/a9380361d05331032fe4f1d44c8455bb.jpg> [27 Mayıs 2023].



Resim 3 - Bauhaus Tasarım Tarzına Örnekler

Kaynak: <https://mymodernmet.com/what-is-bauhaus-art-movement/> [27 Mayıs 2023].

1940'lardan itibaren ise modern tasarım anlayışı, Amerika Birleşik Devletleri'nde önemli bir gelişme yaşamıştır. Bu dönemde, endüstriyel tasarım ve grafik tasarım disiplinleri kurumsallaşmış ve profesyonelleşmiştir. Tasarımcılar, ürünlerin fonksiyonel, ergonomik ve estetik açıdan optimize edilmesine odaklanmışlardır. 40'lar ve 50'lerin iki önemli öne çıkan unsuru da hiç şüphesizdir ki grafik tasarım alanındaki İkinci Dünya Savaşı öncesi propaganda afişleri (Resim 4) ve sonrasında gelen reklam afişleri olarak ele alınabilir (Resim 5). Bu dönemlerde yapılan genel tasarım üslubuna baktığımızda, grafikler, simgeler ve metin çarpıcı bir şekilde göze sokulurcasına yapılıyor, devasa sayılabilecek ve de çoğunlukla sloganların vurgulanmasına dayanıyordu.



Resim 4 - 1940'lar Amerikan Poster Tasarım Anlayışı

Kaynak: <https://roundpeg.biz/2014/10/evolution-graphic-design/> [1 Haziran 2023].



Resim 5 - 1950'lar Amerikan Poster Tasarım Anlayışı

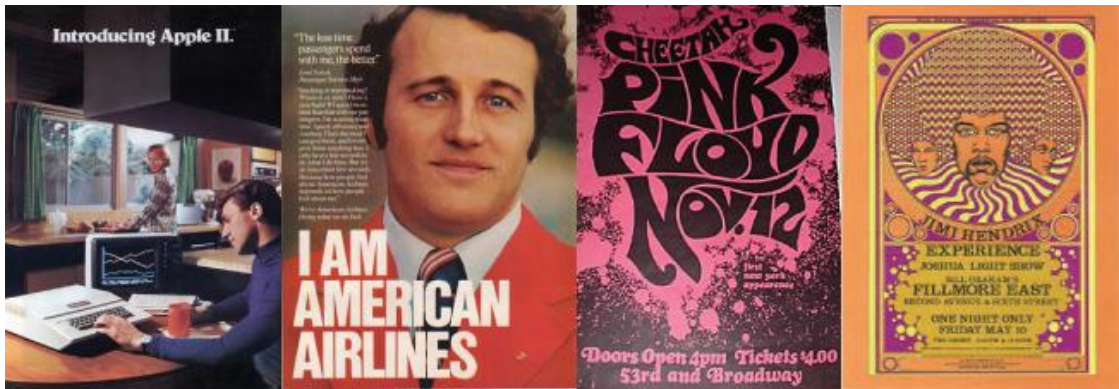
Kaynak: <https://roundpeg.biz/2014/10/evolution-graphic-design/> [1 Haziran 2023].

Sonraki yıllarda, dijital teknolojinin yaygınlaşması ve bilgisayar destekli tasarımın kullanımının artmasıyla birlikte tasarım süreçleri daha da gelişmiştir (Resim 6, Resim 7). 1980'lerden itibaren bilgisayar destekli tasarım (CAD) ve bilgisayar destekli üretim (CAM) sistemleri, tasarımcıların daha hızlı ve etkili bir şekilde ürün tasarlamasına ve prototip üretebilmelerine imkân tanımıştır (Resim 8, Resim 9).



Resim 6 - 1960'lar Poster Tasarım Anlayışı

Kaynak: <https://roundpeg.biz/2014/10/evolution-graphic-design/> [1 Haziran 2023].



Resim 7 - 1970'ler Poster Tasarım Anlayışı

Kaynak: <https://roundpeg.biz/2014/10/evolution-graphic-design/> [1 Haziran 2023].



Resim 8 - 1980'ler Poster Tasarım Anlayışı

Kaynak: <https://roundpeg.biz/2014/10/evolution-graphic-design/> [1 Haziran 2023].



Resim 9 - 1990'lar Poster Tasarım Anlayışı

Kaynak: <https://roundpeg.biz/2014/10/evolution-graphic-design/> [1 Haziran 2023].

Tasarım disiplini ve dili geçmişten günümüze gelinceye kadar, birçok farklı alanı kapsayan ve etkileyen çok geniş bir kavram haline dönüşmüştür. Grafik tasarım, endüstriyel tasarım, iç mekân tasarımı, moda tasarımı, web tasarımı, oyun tasarımı, kullanıcı deneyimi tasarımı ve hatta yapay zekâ tasarımı gibi çeşitli uzmanlık alanları ortaya çıkmıştır. Günlük dilde sıklıkla kullanılan terimler arasında bulunan tasarım; kullanıcı odaklı yaklaşımlar, sürdürülebilirlik, yenilikçilik ve estetik açıdan sürekli olarak evrim geçirmektedir (Şekil 1).



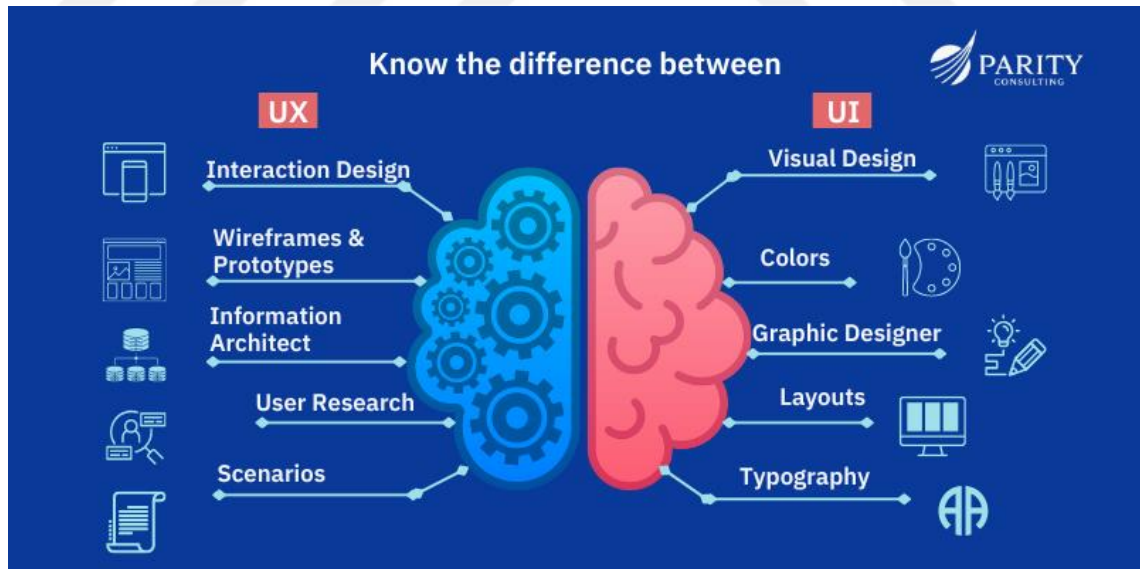
Şekil 1 - Tasarımın zamanla geçirdiği devrimleri anlatan figür (Beaulé, 2018).

Kaynak: (Beaulé, 2018, s.8).

1.2.2. Bilgilendirme Kavramı ve Tasarım Disiplini Olarak Bilgilendirme

Bilgilendirme kavramı olarak, bilgiyi başkalarına iletme veya paylaşmak amacıyla kullanılan bir süreçtir ve belirli bir konuyu hedef kitleye aktarmak için iletişim araçları ve stratejileri kullanarak gerçekleştirilir. Bilgilendirme kavramı, iletişimde veri ve bilgi aktarımını içerirken, bilgilendirme tasarımı, bu sürecin etkili bir şekilde gerçekleştirilmesi için bir yaklaşım veya metodoloji olarak ele alınabilir.

Bilgilendirme tasarımı, hedef kitleye uygun, anlaşılır, etkili ve çekici bir şekilde bilgi iletme için tasarım prensiplerini kullanır. Bu tasarım süreci, verilerin düzenlenmesi, görsel unsurların seçimi, bilgilerin hiyerarşik bir yapıda sunumu ve hedef kitleye en uygun iletişim araçlarının belirlenmesini içerir. Kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı ara yüzü (UI) tasarımı ilkelerini de içerdiği için kullanıcı odaklı bir yaklaşım benimseyerek (Şekil 2), bilginin hedef kitle tarafından kolayca anlaşılmasını ve erişilebilir olmasını sağlamaktadır. Bu, metin, grafikler, diyagramlar, tablolar, görseller, animasyonlar veya interaktif öğeler gibi çeşitli iletişim araçları kullanılarak gerçekleştirilebilir.



Şekil 2 - Kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı ara yüzü (UI) tasarımı farkları

Kaynak: <https://www.parityconsulting.com.au/blog/2022/12/ux-vs-ui-their-differences-and-the-skills-needed> [27 Mayıs 2023].

Kullanıcıların bilgiyi daha iyi anlamalarını sağlamak için verileri organize ederek öncelik sırası belirleyerek sunmayı amaçlayan bilgilendirme tasarımı, hedef kitleyi etkilemek ve bilginin akılda kalıcılığını ve hatırlanılabilirliğini artırmak için görsel hiyerarşi, renkler, tipografi ve düzen gibi tasarım prensipleri kullanılır.

Bilgilendirme kavramı, iletişim ve etkileşim bağlamında değerlendirildiğinde, çeşitli disiplinler ve bilgi alanlarını içeren bir yaklaşıma işaret etmektedir. Temelde bilgi aktarımı ve paylaşımı amacını taşıyan bu kavram, farklı disiplinlerin ve bilgi alanlarının bütünlüğünü içinde barındırmaktadır (Pettersson, 2002, s.2).

Bilgilendirme kavramından bilgilendirme tasarımına geçiş, bilgi aktarımını daha etkili ve anlaşılır hale getirmek için tasarım prensiplerini ve kullanıcı odaklı bir yaklaşımı benimsemeyi içerir. Bu, bilginin hedef kitle tarafından kolayca anlaşılmasını sağlayarak iletişimdeki etkinliği artırabilir.

Günümüz dünyasında; bilgilendirme tasarımı, herkesin anlayabileceği şekilde yazılan ve sunulan, düzenlenmiş veriler adına bir ihtiyaç teşkil etmektedir. Bazı şeyler karmaşa içerisindeyken, ortak algılamamanın dışına çıkarken, devreye birilerinin girerek müdahale etmesi gerekir. Bilgilendirme tasarımcısının görevi, ‘güzel’ olarak tasfir edilenin yani kişisel estetik kaygılarının dışında kalan ‘gerekli olanı’ bilmektir. İşlevi istenilen doğru sonuca götüremeyen lakin baktığınızda çok ilgi çekici görünen tasarımlar yapmak gibi bir amacı olmayan bilgilendirme tasarımı; ilk hedef olarak vermek istediği mesajı yalın bir biçimde iletmek ister. Buna rağmen günümüzde karşılaştığımız pek çok tasarımcının, bilgi ve verilerin tasarlanmasında netlik ve sonuç odaklı olmayı geri planda bırakarak ve çalışmalarında kişisel görüşlerini yansıttıkları görsel dil kullanımını tercih etmekte bunu da bireysel imza olarak savunmaktadır. Bilgiyi herkesin anlayacağı şekilde belli bir sistem çerçevesinde tasarlayıp görünmez olmak beraberinde çoğu tasarımcının takdir edilme ve bilinme isteğine ters düştüğü için de çoğu kişi tarafından bilgilendirme tasarımının yaratacağı değerler görmezden gelinerek ihmal edildiği gözlemlenebilmektedir (Spiekermann, E., 2002).

1.3. Bilgilendirme Tasarımında Önem Taşıyan Unsurlar

Bilgilendirme tasarımıyla bilgilerin görsel hale getirilmesi, birkaç önemli prensibe dayanır. İlk olarak, basitlik ilkesi gözetilir. Karmaşık bilgiler basit ve anlaşılır grafiklerle sunulmalıdır. Sonrasında, verilerin düzenli bir şekilde organize edilmesi ve hiyerarşik bir yapı oluşturulması önemlidir. Böylelikle izleyiciler, bilgileri kolayca okuyabilir ve anlayabilir. Tasarımın devamında ise renk, tipografi ve grafiklerin kullanımı büyük bir öneme sahiptir. Renkler, bilginin vurgulanmasında ve hissiyatın iletilmesinde ve ayrıştırılmasında kullanılırken, tipografinin düzgün belirlenmesi sayesinde, metinlerin okunabilirliğini artırır ve belirli bir tarz oluşturur. Grafikler ise karmaşık verilerin basitleştirilmesine ve görsel açıdan etkileyici bir sunuma katkıda bulunur.

Bilgilendirme tasarımı, verileri organize eder, kavramları açıklar ve hedef kitleye yönelik net ve anlaşılır mesajlar iletmeyi hedefler. Bu tür tasarımlar genellikle infografikler, broşürler, posterler, sunumlar ve diğer iletişim materyalleri aracılığıyla gerçekleştirilir. Bilgilendirme tasarımı, tasarımın işlevsel bir amaca hizmet etmesi gereken durumlarda özellikle önemlidir. Bir bilgilendirme tasarımı projesi oluştururken, amaç, hedef kitlenin analizi, verilerin düzenlenmesi, görsel detaylar, tipografik düzenlemeler, basit ve net anlaşılabilirlik gibi unsurları dikkate almak önemlidir.

Bilgilendirme tasarımı, izleyicilerin bir konu hakkında bilgi sahibi olmasını sağlamak, bir ürün veya hizmeti tanıtmak, bir süreci açıklamak veya belirli bir konuda farkındalık yaratmak gibi çeşitli amaçlarla kullanılabilir. Amaç belirlendikten sonra, tasarımın buna yönelik olarak planlanması gerekmektedir. Hazırlanacak olan tasarımın, hedef kitlesini anlamak, bilgilendirme tasarımının etkili olması için hayati sayılabilecek bağlamda önem taşır. Hedef kitlenin demografik özellikleri, ilgi alanları, ihtiyaçları ve beklentileri göz önünde bulundurularak, tasarımda kullanılacak renkler, yazı tipleri, görseller ve dilin nasıl olması gerektiği gibi unsurlar dikkatle belirlenmelidir.

Kullanılan ya da tercih edilen yazı tipi aileleri ve tipografi uygulamalarındaki seçim tasarımın okunabilirliğini ve algılanabilirliğini doğrudan etkilemektedir. Başlıklar, alt başlıklar ve metinler arasında bir hiyerarşi oluşturulması önemlidir. Okunabilirlik için

uygun puntolar ve satır aralıkları kullanılmalıdır. Yazı rengi ve boyutu da önemlidir ve tasarıma uygun bir şekilde seçilmelidir (şekil 3).



Şekil 3 - Farklı yazıtipleri

Kaynak: <https://typblography.netlify.app/2020/09/28/famous-fonts/> [3 Haziran 2023].

Bilgilendirme tasarımı, genellikle büyük miktarda veri içerir. Haliyle bu verilerin etkili bir şekilde sunulabilmesi için düzenli ve hiyerarşik bir yapı oluşturulması

gereklidir. Başlıklar, alt başlıklar, grafikler, tablolar ve listeler gibi çeşitli öğeler kullanılarak verilerin düzenlenmesi ve sadeleştirilmesi sağlanır.

Karmaşık bilgilerin basit ve net bir şekilde sunmayı hedeflenmesinden yola çıkan bilgilendirme tasarımı; karmaşık konuları basitleştirerek, okuyucuların daha rahat bir şekilde konuyu anlamasını/ kavramasını kolaylaştırmaktadır. Bunu yaparken gereksiz detaylardan ve süslemelerden kaçınılması ayrıca önemli noktaların vurgulanması önemlidir. Başka bir deyişle tasarımda, sade bir stil tercih edilmeli ve hedef kitlenin dikkatini dağıtabilecek unsurlardan kaçınılmalıdır.

Bilgilerin daha ilgi çekici ve anlaşılır hale getirilmesinde görsel unsurlarında büyük katkısı bulunmaktadır. İyi seçilmiş görseller, grafikler ve ikonlar, karmaşık bilgilerin basitleştirilmesine yardımcı olabileceği gibi, kullanılan renkler ise, hedef kitlenin ilgisini çekerek önemli bilgilerin vurgulanmasına yardımcı olmaktadır. Tabii burada dikkat edilmesi gereken bir unsur daha vardır o da kullanılacak olan görsel unsur miktarının gereklilik gözetilerek karar verilmesidir. Zira görsel unsurların aşırı kullanımı, kullanıcılar açısından tasarımın algılanması konusunda karmaşaya sebebiyet verebilir, bu nedenle denge çok önemlidir.

1.4. Grafik Tasarım Uzmanlık Alanı Olarak Bilgilendirme Tasarımı

Bilgilendirme tasarımının ortaya çıkışını çoğu kaynak; tarih boyunca insanların bilgiyi aktarma ve paylaşma yöntemlerindeki evrimleriyle doğru orantılı bir bağlantıya sahip olmalarından dolayı bir iletişim şekli olarak ele almaktadır. İnsanlar binlerce yıl boyunca resimler, semboller ve işaretler kullanarak bilgi alışverişini gerçekleştirmişlerdir. Antik çağlarda, mağara duvarlarına resimler çizerek avcılık sahnelerini ve günlük hayatlarını anlatan kavramsal içerikli semboller kullanılmış, daha sonraları yazının icadı ile de metin temelli bir iletişim şekli ortaya çıkmıştır. Fakat bu metinler, kimi zaman karmaşık ve yahut sıkıcı kabul edilebileceği gibi bazı insanlar için ise algılanması ve anlaşılabilmesi zor olabilmekteydi.

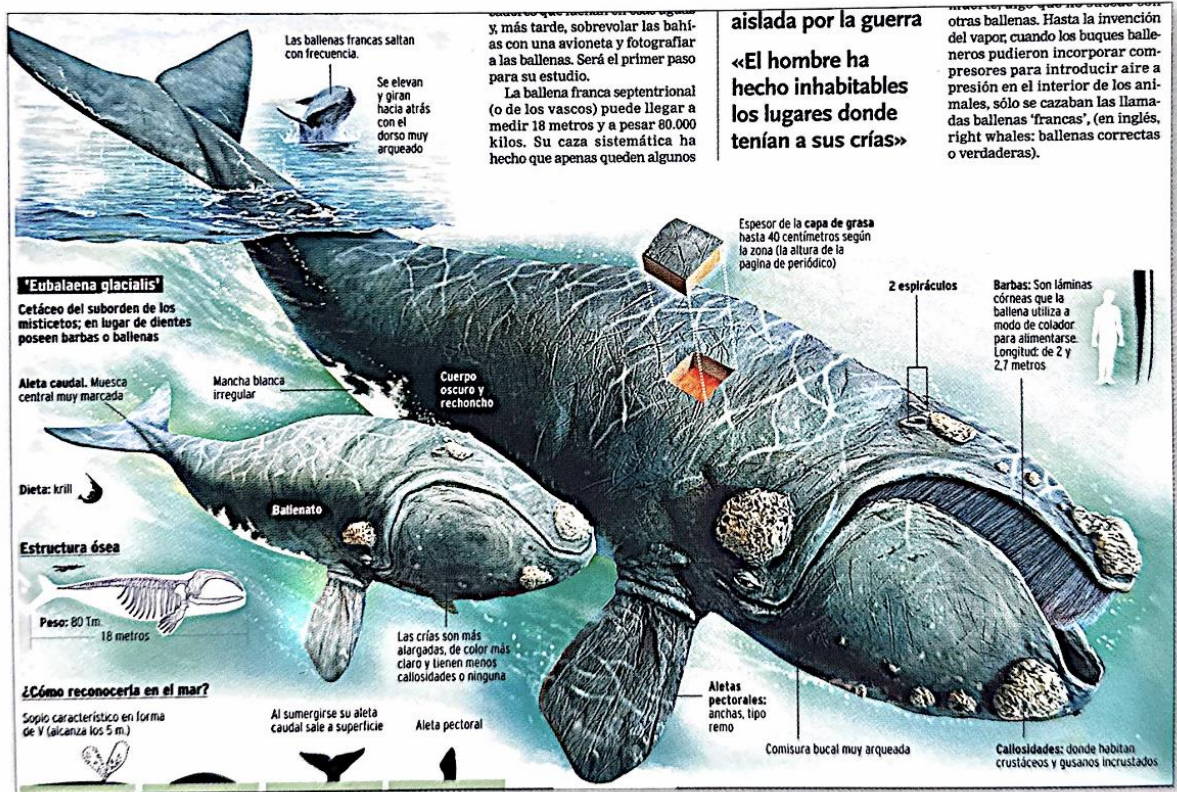
Zamanla bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte, bilgi paylaşımı ve iletişim yöntemleri de büyük bir değişim geçirdi. Grafik tasarım alanında, yeni bilgisayar

teknolojilerinde sağlamış olduđu imkanlar sayesinde, yazılı ve görsel bileşenleri birleştirerek bilgiyi daha çekici ve etkili hale getirme potansiyeli ortaya çıkmıştır. Özellikle, 20. yüzyılda, bilgisayar tabanlı tasarım programlarının yaygınlaşmasıyla birlikte, bilgilendirme tasarımının daha popüler hale geldiği de söylenebilmektedir.

1.4.1. Uygulama Alanları

Bilgiyi etkili ve anlaşılır bir şekilde iletmek için görsel, metinsel ve grafiksel unsurları kullanarak tasarımın kullanıldığı birçok alanda uygulanabilir. Bilgilendirme tasarımının başlıca uygulama alanlarından bazılarına değinecek olursak, şu başlıklara bakmamız yararlı olacaktır; Yayıncılık ve Medya, Kurumsal İletişim, Eğitim ve Eğitim Materyalleri, Kamu Hizmetleri, İşletme Analitiği ve Veri Görselleştirme, Reklam ve Pazarlama, Harita Tasarımı ve İnteraktif Uygulamalar.

Yayıncılık ve Medya: Gazeteler, dergiler, kitaplar ve diğer yayınlar bilgilendirme tasarımı prensiplerini kullanır. Görseller, grafikler, başlıklar ve metinlerin düzenlenmesi, okuyucuların içeriği daha iyi anlamalarını sağlar. Bilgilendirme tasarımı, uzun metinleri ilgi çekici hale getirme konusunda etkili bir araçtır. Başlık ve alt başlıkların etkin kullanımı, metnin yapısını görsel olarak sunarak okuyucunun ilgisini çekmeyi sağlar. Görsel unsurların kullanımı, metnin görsel açıdan zenginleştirilmesine yardımcı olur ve okuyucunun metni daha çekici bulmasını sağlar (Resim 10). Blok paragraflar ve madde işaretleri, metni daha düzenli hale getirerek okunabilirliği artırır ve okuyucunun metni daha kolay takip etmesini sağlar. Renk ve tipografi seçimi, metne görsel çekicilik katar ve okuyucunun ilgisini canlı tutar. Son olarak, öyküleme ve anlatı yapısı, okuyucunun metne daha fazla bağlanmasını sağlar ve metnin akışını daha ilgi çekici hale getirir. Tüm bu unsurlar bir araya geldiğinde, bilgilendirme tasarımı uzun metinleri daha etkileyici ve ilgi çekici bir hale getirir, okuyucuların içeriğe daha fazla odaklanmasını sağlar.



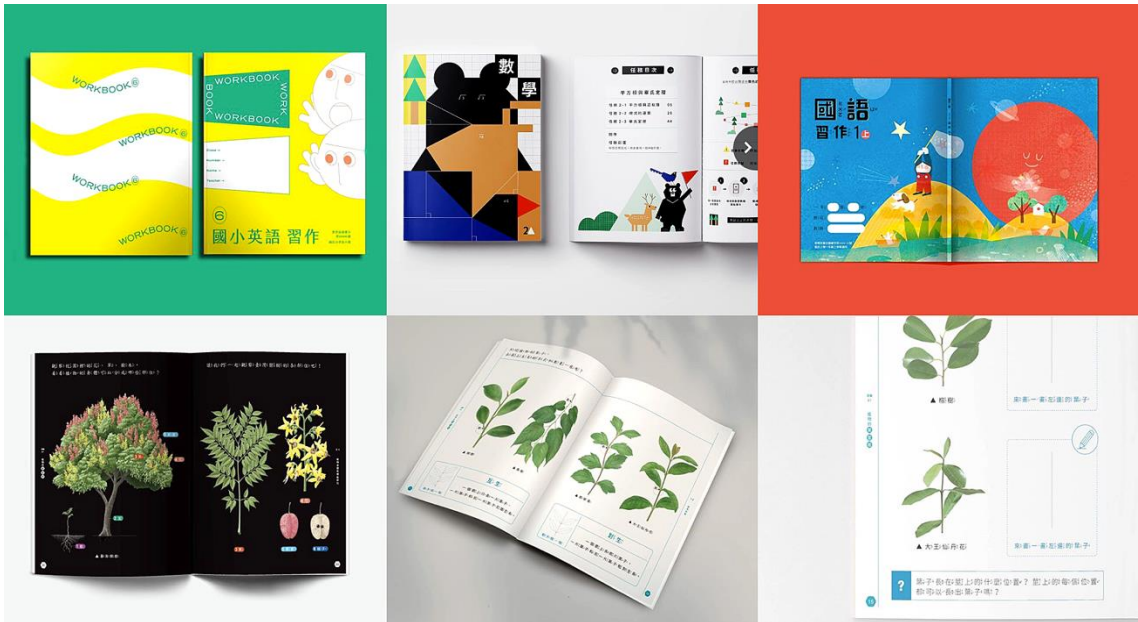
Resim 10 - Bilgilendirme Tasarımının Yayıncılık Çalışmalara Etkisi (Fernando Gomez Baptista)

Kaynak: (Baer, 2008, s.13)

Kurumsal İletişim: Şirketlerin başarılı iletişim stratejileri geliştirmesinde kritik bir role sahip olan bilgilendirme tasarımı sayesinde oluşturulan, net ve etkili iletişim,

marka imajını güçlendirir, paydaş bağlılığını artırır, kriz durumlarında etkin iletişim sağlar ve yeniliği destekler. Şirketlerin bilgilendirme tasarımı konusuna yatırım yapması, iletişim süreçlerini iyileştirir ve diğer firmalarla rekabet avantajı oluşmasını sağlar. İyi bir bilgilendirme tasarımı, yeni ürünlerin, hizmetlerin veya iş modellerinin tanıtımında etkili bir araç olabilir. Görsel unsurların kullanımıyla, yenilikçi ve çekici bir şekilde bilgi aktarılabilir ve paydaşların ilgisini çekebilir.

Eğitim ve Öğretim: Bilgilendirme tasarımı, öğretim materyallerinin görsel düzenlemesi ve uygun dilin kullanımı konusunda da önemli bir rol oynar. Bilgilerin açık, anlaşılır ve öğrencilerin seviyesine uygun bir şekilde sunulması, öğrencilerin bilgileri daha kolay anlamalarını sağlar. Öğretmenler ve eğitimciler, ders materyallerini, görsel yardımcılarını ve öğrencilere bilgi iletmek için kullanılan diğer araçları tasarlayabilir. öğrencilerin dikkatini çekmek, bilgileri sıralamak ve önemli noktaları vurgulamak için grafikler, tablolar, diyagramlar, infografikler ve diğer görsel araçları kullanır (Resim11). Görsel unsurlar, öğrencilerin bilgiyi daha hızlı ve etkili bir şekilde anlamalarını sağlayabilir ve onların ilgisini artırabilir.



Resim 11 - Ders Kitaplarını Yeniden Tasarlamak

Kaynak: <https://sheilapontis.files.wordpress.com/2020/10/217-textbookpages.png> [10 Haziran 2023].

Reklam ve Pazarlama: Başarılı bir reklam veya pazarlama kampanyası, hedef kitleye doğru ve etkili bir şekilde mesaj iletmeyi gerektirir. Bu noktada bilgilendirme tasarımı, markaların ürünlerini veya hizmetlerini potansiyel müşterilere etkileyici bir şekilde tanıtmalarına yardımcı olur. Bilgilendirme tasarımı, reklam ve pazarlama stratejilerinin temel bir unsuru olarak kullanılan görsel iletişim aracıdır (Resim 12).



Resim 12 - Bilgilendirme Tasarımı Unsurlarını Kullanan Reklam Tasarımlarına Örnekler

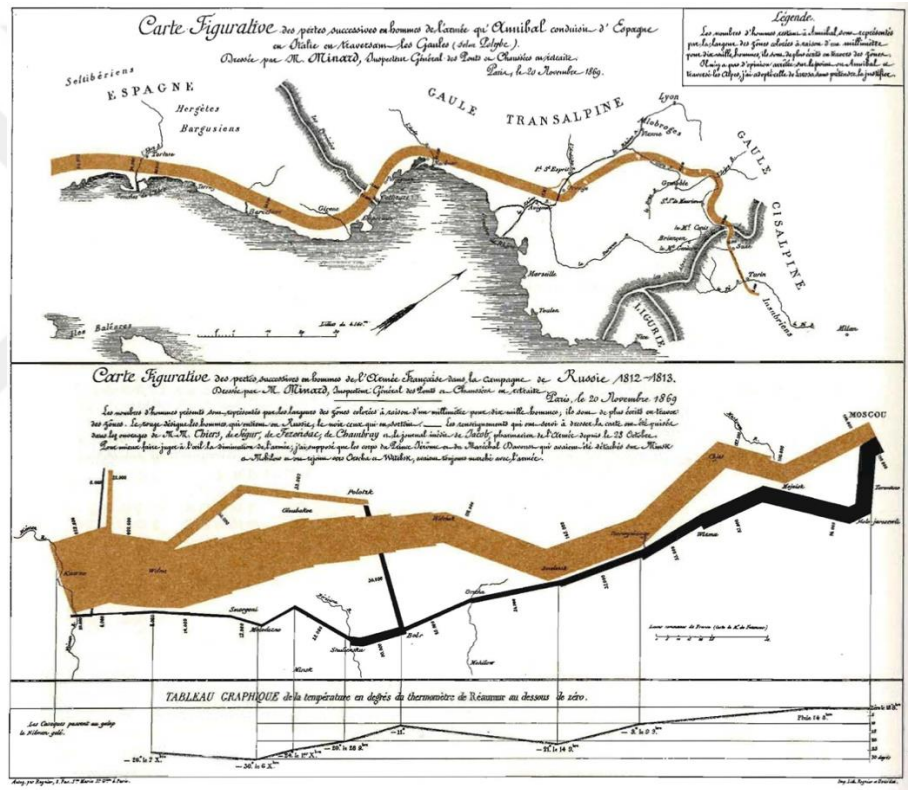
Kaynak: <https://blog.shillingtoneducation.com/wp-content/uploads/2020/05/17-Advertising-Design-Examples.jpg> [10 Haziran 2023].

1.4.2. Bilgilendirme Tasarımında Öncüler

Bilgilendirme tasarımı kapsam bakımından geniş bir kitleye ve alana hitap etmesinden dolayı, bu uzmanlık alanında öncü kabul edilen ve farklı dönemlerde çalışmalarıyla bilgilendirme tasarımına önemli katkılarda bulunan birçok tasarımcı, araştırmacı ve uzman bu alanda katkıda bulunmuş ve disiplini geliştirmiştir. Bilgilendirme tasarımı alanının hali hazırda gelişmeye devam eden bir uzmanlık alanı olmasından dolayı bu başlık incelemesi yapılırken kapsam olarak alanda öncülük eden araştırmacı, uygulamacıların ve aktarılan kişilere ek olarak birçok ismin de alandaki çalışmaları, günümüzdeki tasarımcılar ve araştırmacılar için ilham kaynağı olmaya devam ettiğini belirtmek gerekir. Bilgilendirme tasarımı alanında öncü kabul edilen bazı isimler ve katkıları şu şekildedir;

Edward Tufte, bilgilendirme tasarımının modern anlamda popülerleşmesinde en büyük katkısı olan kişilerden biridir. 1983 yılında yayımlanan "*The Visual Display of Quantitative Information*" (Nicel Verilerin Görsel Gösterimi) adlı kitabında verilerin

etkili bir şekilde görselleştirilmesi ve anlatılması konusunda yenilikçi fikirler sunmuştur (Resim 13). Tufte, basit ve anlaşılır grafiklerin kullanımını teşvik ederek "veri yoğunluğu" prensibini ortaya atmıştır. Bu prensibe göre, bir grafik veya diyagram ne kadar fazla bilgiyi özümseyerek sunarsa, o kadar etkili ve değerli olacaktır. Tufte, bilginin görselleştirilmesi konusunda öncü nitelikte birçok kitap yazarak, bilgilendirme ve bilgi görselleştirilmesi alanının konumlandırılması ve kimliklendirilmesinde büyük katkılar sağlamıştır. Ayrıca günümüzün önde gelen bilgilendirme tasarımı teorisyenlerinden biri olarak kabul edilmektedir. (Horn, 2009, s.30).

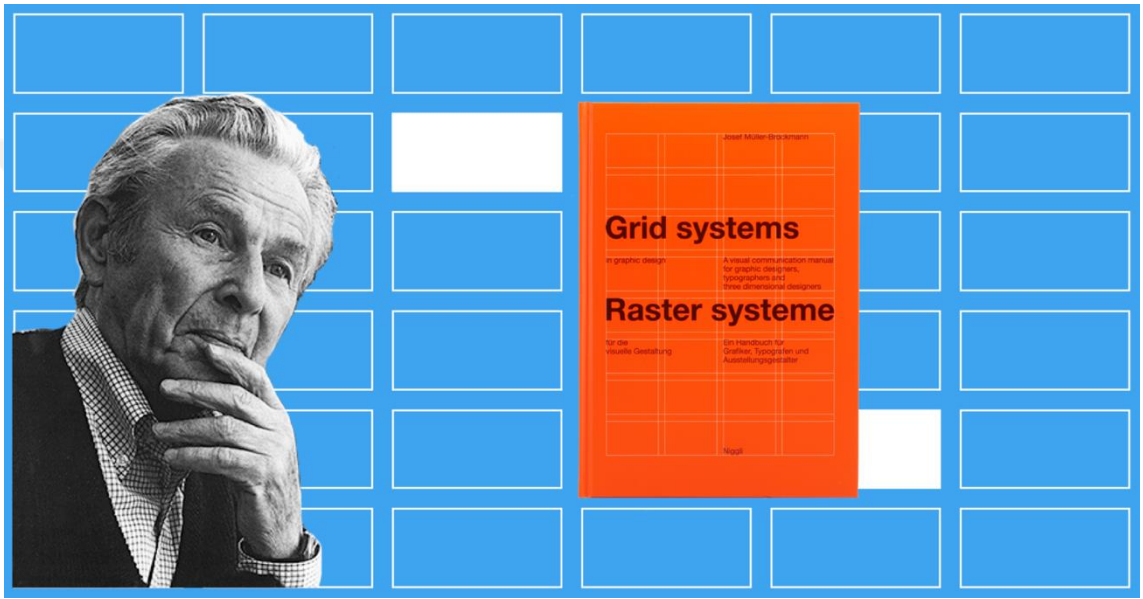


Resim 13 - Nicel Verilerin Görsel Gösterimi Kitabından Veri Görselleştirme Örneği

Kaynak: http://www.econ.upf.edu/~michael/visualdata/tufte-aesthetics_and_technique.pdf [1 Haziran 2023].

Modern bilgilendirme tasarımının önde gelen ve bu alanda önemli katkılarda bulunan isimlerinden biri de Josef Müller Brockmann'dır. Tasarımda tipografik

hassasiyeti vurgulayarak tipografinin bilgilendirme tasarımında temel bir unsur olduğunu altını çizmiştir. Metin düzenlemeleri, yazı tipleri, ölçüler ve aralıkların hassas bir şekilde düzenlenmesinin önemini vurgulayan Müller-Brockmann, rasyonel düzenleme prensipleriyle hareket ederek tasarımların işlevsel ve net olmasını sağlamıştır. Karmaşıklığı azaltarak net bir mesaj iletmeyi hedeflemiştir. En önemli katkılarından biri de hiç şüphesizdir ki grid sistemlerini kullanarak düzenlediği tasarımlardır (Resim 14).



Resim 14 - Joseph Müller-Brockman ve Grid Sistemi

Kaynak: https://images.squarespace-cdn.com/content/59aee0749f8dcefc6bf47923/561af99d-1b5f-4e30-b581-502b5fb9e87d/gridsystems_social-01.png?format=1500w&content-type=image%2Fpng [1 Haziran 2023].

Grid sistemleri, içeriğin dengeli bir şekilde yerleştirilmesini ve bilgilerin etkili bir şekilde organize edilmesini sağlar. Minimalist bir yaklaşım benimseyerek gereksiz detaylardan kaçınmış ve netlik prensibini uygulamıştır. Basit ve sade bir dil kullanarak tasarımlarında odaklanma ve sadeleştirme sağlamıştır. Renkleri etkili bir şekilde kullanmanın önemini vurgulamış ve renklerin hiyerarşi oluşturmada, dikkat çekmede ve duygusal etki yaratmada kullanılabileceğini göstermiştir (Resim 15). Josef Müller-

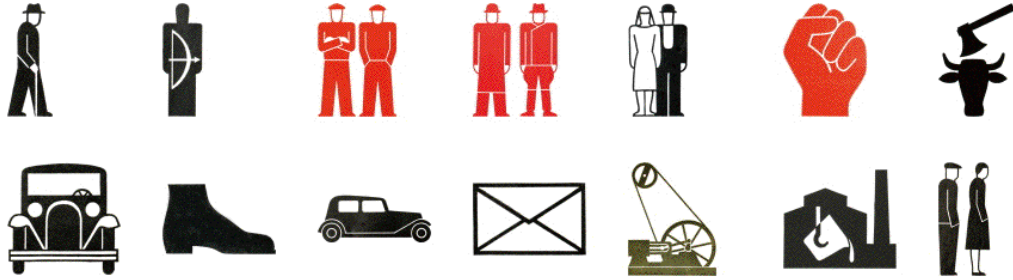
Brockmann'ın bilgilendirme tasarımına olan katkıları, işlevselliği, berraklığı, düzeni ve netliği vurgulayan bir yaklaşımı temsil eder.



Resim 15 - Joseph Müller-Brockman Tasarım Örnekleri

Kaynak: <https://eshop.museum-gestaltung.ch/?op=pimage&id=b8f50a87-5126-4be4-9d55-253a34facdaf&height=800> [1 Haziran 2023].

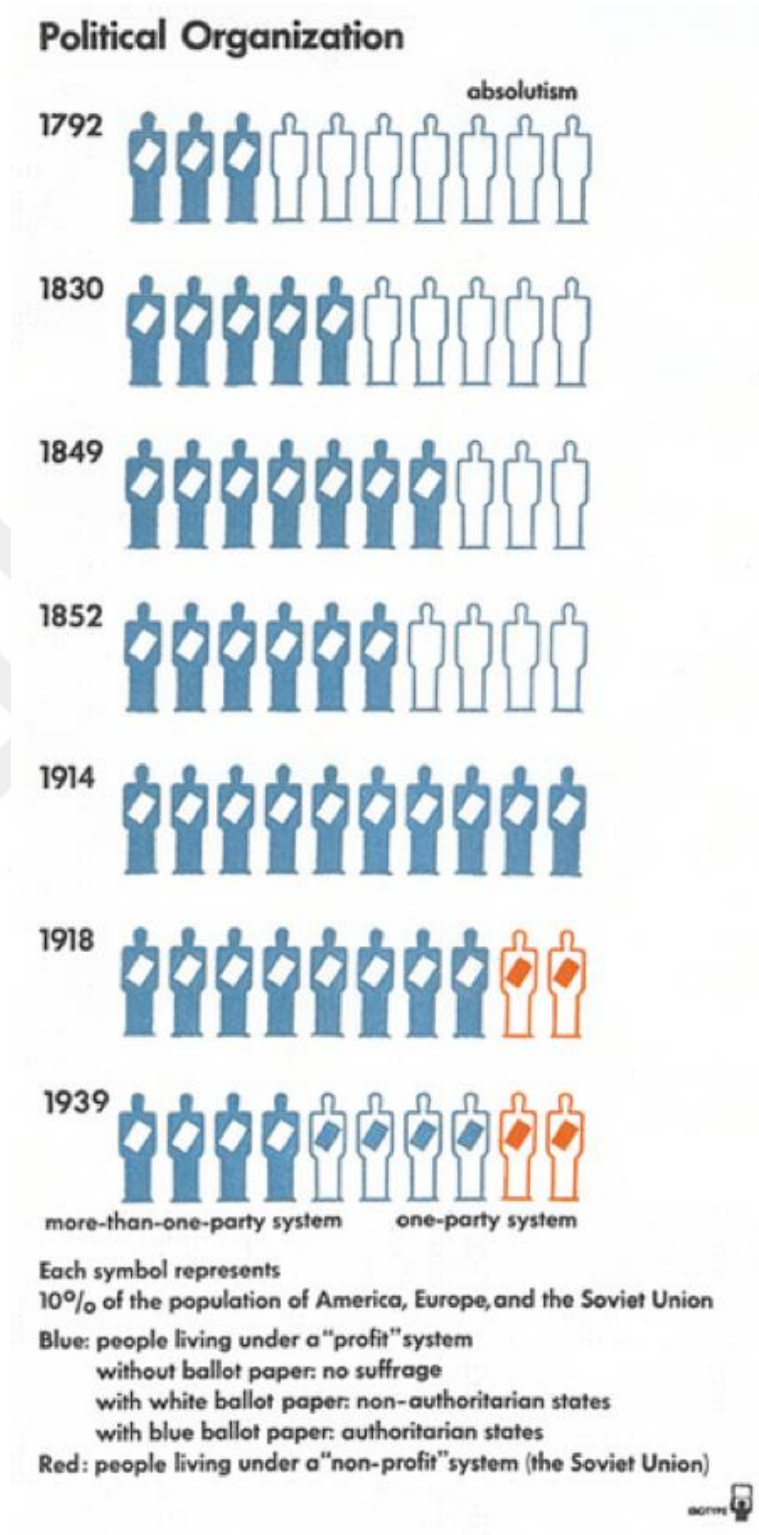
Avusturyalı bir filozof, sosyolog ve bilim tarihçisi Otto Neurath. Bu konudaki çalışmaları, özellikle 20. yüzyılın ilk yarısında Avusturya ve Almanya'da toplumun çeşitli kesimlerine bilgi iletme için grafikler ve sembollerin kullanılmasını vurgulayan bir yaklaşımı savunuyordu. Neurath da, toplumun karmaşık bilgi ve istatistikleri anlamasını kolaylaştırmak için basit ve anlaşılır grafiksel sunumların kullanılması gerektiğini savunurdu. Bu amaçla, “ISOTYPE” (Uluslararası Tipografik Resim Sistemi) adını verdiği sembollerden oluşan bir sistemi geliştirmiştir (Klaus, 2011). ISOTYPE; görsel sembollerle temsil edilen sayısal verilerdir. Neurath, istatistikleri sembolik bir dil haline getirerek, insanların sayısal bilgileri daha kolay ve hızlı bir şekilde anlamasına yardımcı olmayı hedefliyordu (Resim 16). Neurath’ın bu katkısının önemi Grafik Tasarım dergisinde yayınlanan Evrensel İletişimin Yeni Görsel Biçimi: Isotype” adlı makalede Öztuna’nın da aktardığı üzere; “*Grafik yöntemlerle yaşanan devrimci gelişmeler, ISOTYPE dilinin yaratımına öncülük etmiştir.*” (Öztuna, 2009, s. 62).



Resim 16 - Otto Neurath ve Gerd Arntz ISOTYPE örnekleri

Kaynak: <https://plato.stanford.edu/entries/neurath/figure1.gif> [1 Haziran 2023].

Bilgilendirme tasarımı, bilgi sunumunda netlik, basitlik ve etkileşimliliği vurgulayan bir yaklaşımı benimser. Grafikler, semboller, diyagramlar ve haritalar gibi görsel araçlar kullanılarak karmaşık bilgiler daha anlaşılır ve erişilebilir hale getirilmeye çalışılır. Bu yaklaşım, bilginin kitlelere ulaşmasını sağlamak ve demokratik bir toplumda bilgiye erişimi iyileştirmek amacıyla geliştirilmiştir. Neurath'ın bilgilendirme tasarımına katkıları, modern infografiklerin ve veri görselleştirme tekniklerinin temellerini atmıştır (Resim 17). Bugün, gazetelerde, dergilerde, sunumlarda ve diğer iletişim araçlarında sıkça kullanılan grafikler ve semboller, Neurath'ın fikirlerinden etkilenmiştir. Aynı zamanda bilgilendirme tasarımı, bilgi arayüzleri, kullanıcı deneyimi tasarımı ve veri görselleştirme alanlarında da önemli bir rol oynamıştır. Otto Neurath, bilgilendirme tasarımı aracılığıyla karmaşık bilgilerin daha erişilebilir hale getirilmesi ve toplumun bilgilendirilmesine katkıda bulunulması gerektiğini savunmuştur. Çalışmaları, günümüzde hala kullanılan etkili iletişim araçlarının geliştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır.



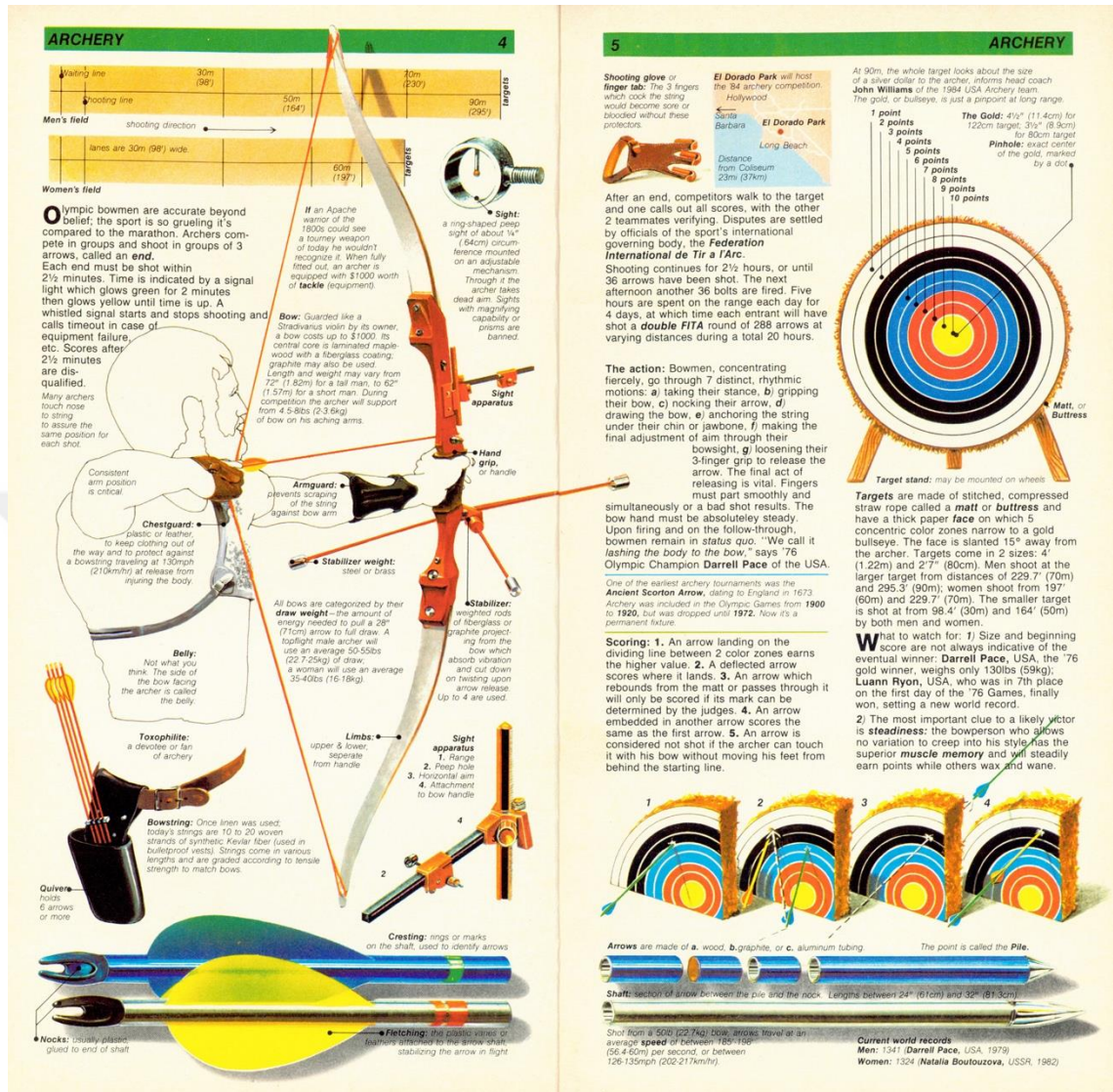
Resim 17 - Otto Neurath ve Gerd Arntz Politik Organizasyon Tasarımı

Kaynak: <https://plato.stanford.edu/entries/neurath/figure2.jpg> [1 Haziran 2023].

Richard Saul Wurman, bilginin organize edilmesi ve sunulması konusunda farklı bir yaklaşım güderek "*bilgi mimarisi*" olarak adlandırdığı bir kavram ortaya atmıştır. Bilgi mimarisi, Wurman'a göre; karmaşık bilgilerin anlaşılır ve erişilebilir bir şekilde düzenlenmesini sağlayan bir disiplindir. Wurman, bu kavramıyla bilginin kullanıcı dostu bir şekilde sunulmasının önemini vurgulamış ve bilgilendirme tasarımında bu prensibi benimsemeyi teşvik etmiştir (Wurman,2002). Bilgilerin görsel olarak etkili bir şekilde sunulması için , infografiklerin kullanımının bilgilerin anlaşılmasını kolaylaştırdığını ve etkili iletişim sağladığını savunmuştur.

İnfografikler, karmaşık verileri anlaşılır hale getirmek ve görsel bir anlatı oluşturmak için grafiksel ve görsel öğelerin kullanıldığı tasarımlardır. Bilgilendirme tasarımının temel prensiplerinden biri olan "saflaştırma" fikrini ortaya atan Wurman'a göre; bu prensip, karmaşık bilgilerin temel noktalarının öne çıkarılması ve gereksiz detaylardan arındırılması anlamına gelmektedir ve etkili bir bilgilendirme tasarımı, bilginin en önemli ve anlaşılır unsurlarını vurgulayarak karmaşıklığı azaltmayı amaçlamalıdır.

Wurman, seyahat edenler için bilgilendirici rehberler olan "Access Guides" serisini de geliştirmiştir (Resim 18). Bu rehberler, şehirlerin ve mekanların kolayca anlaşılmasını sağlamak için bilgi grafikleri, haritalar ve açıklayıcı metinleri bir araya getirir. Access Guides, kullanıcı dostu bir tasarıma sahiptir ve turistlerin veya ziyaretçilerin bilgilere hızlıca erişmelerini sağlamaktadır.



Resim 18 - Olympic ACCESS Guide, 1983.

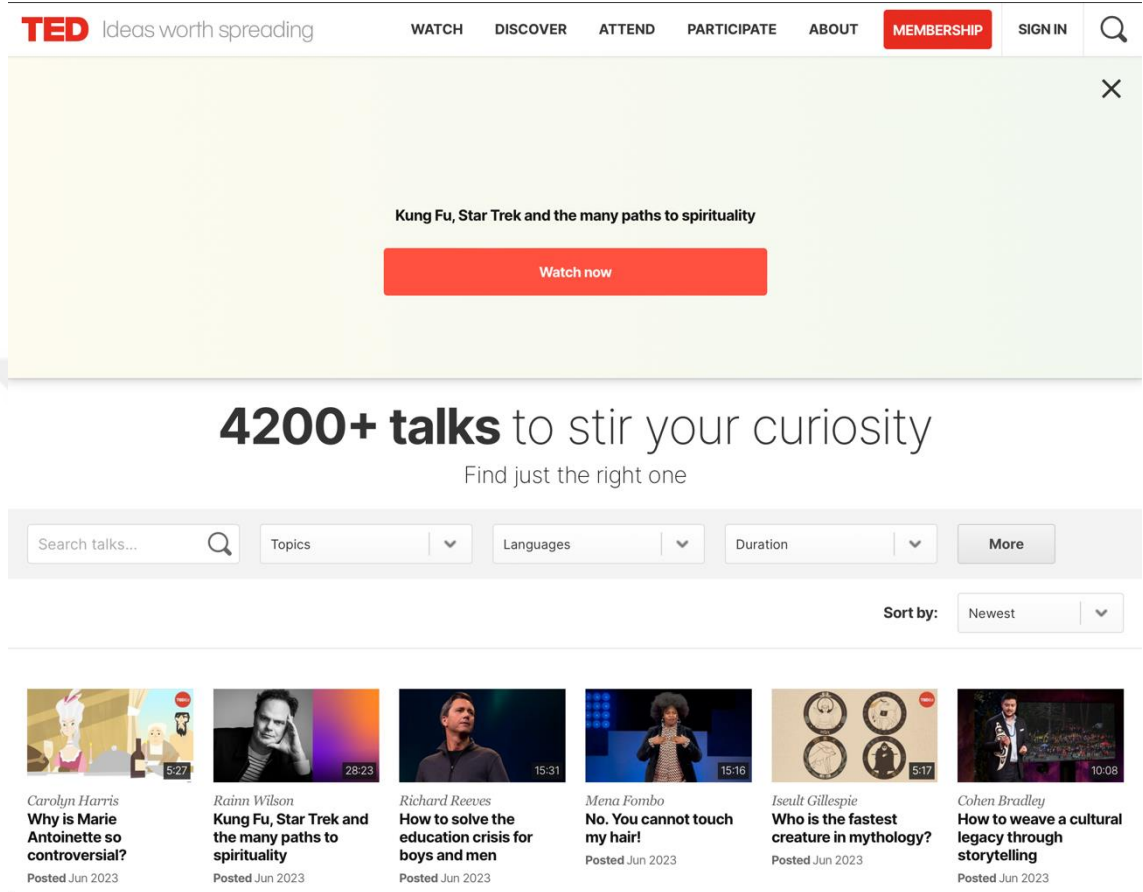
Yönetmen: Richard Saul Wurman; İllustrasyon: Michael Everitt.

Fotoğraf: Richard Saul Wurman Kaynak:

<https://www.behance.net/gallery/5144861/ACCESS-Travel-Guides> [1 Haziran 2023].

Ayrıca 1984 yılında kurmuş olduğu; TED (Teknoloji, Eğlence, Tasarım) konferansları, tasarım alanında etkili bir bilgilendirme ve paylaşım platformu olarak büyük bir katkı koymuştur. TED (Resim 19), düşünce liderlerinin, yenilikçi fikirlerin ve ilham verici performansların paylaşıldığı bir platformdur. Bu konferansları düzenleyerek insanların farklı disiplinlerden gelen bilgileri etkili bir şekilde paylaşmalarına imkan

sağlayan Wurman, bu sayede de bilgilendirme tasarımının gücünü bir kez daha ortaya koymuştur.



Resim 19 - TED Talks internet sayfasından ekran görüntüsü.

Kaynak: Yazarın Arşivi <https://www.ted.com/talks> [1 Haziran 2023].

Tipografinin ve renklerin bilgilendirme tasarımında nasıl kullanılacağı konusunda da önemli katkılarda bulunan bir diğer önemli kişi ise hiç şüphesiz Massimo Vignelli'dir. Tasarımlarında basit ve tutarlı tipografi kullanımını vurgularken, renkleri de belirli bir sistem içinde kullanarak kullanıcıların bilgileri kolayca anlamasını sağlamıştır. Ayrıca, kontrast, vurgu ve hiyerarşi gibi tasarım ilkelerini de bilgilendirme materyallerine uygulayarak bilgilerin etkili bir şekilde sunulmasına önem vermiştir. Vignelli, 1972 yılında New York Metrosu için ikonik bir metro haritası tasarladı ve Helvetica fontunu bilgilendirme tasarımlarında yoğun olarak kullandı. Helvetica'nın basit, okunabilir ve tarafsız bir tasarımı olduğunu düşündü ve bu nedenle bilgilerin net bir şekilde iletilmesini

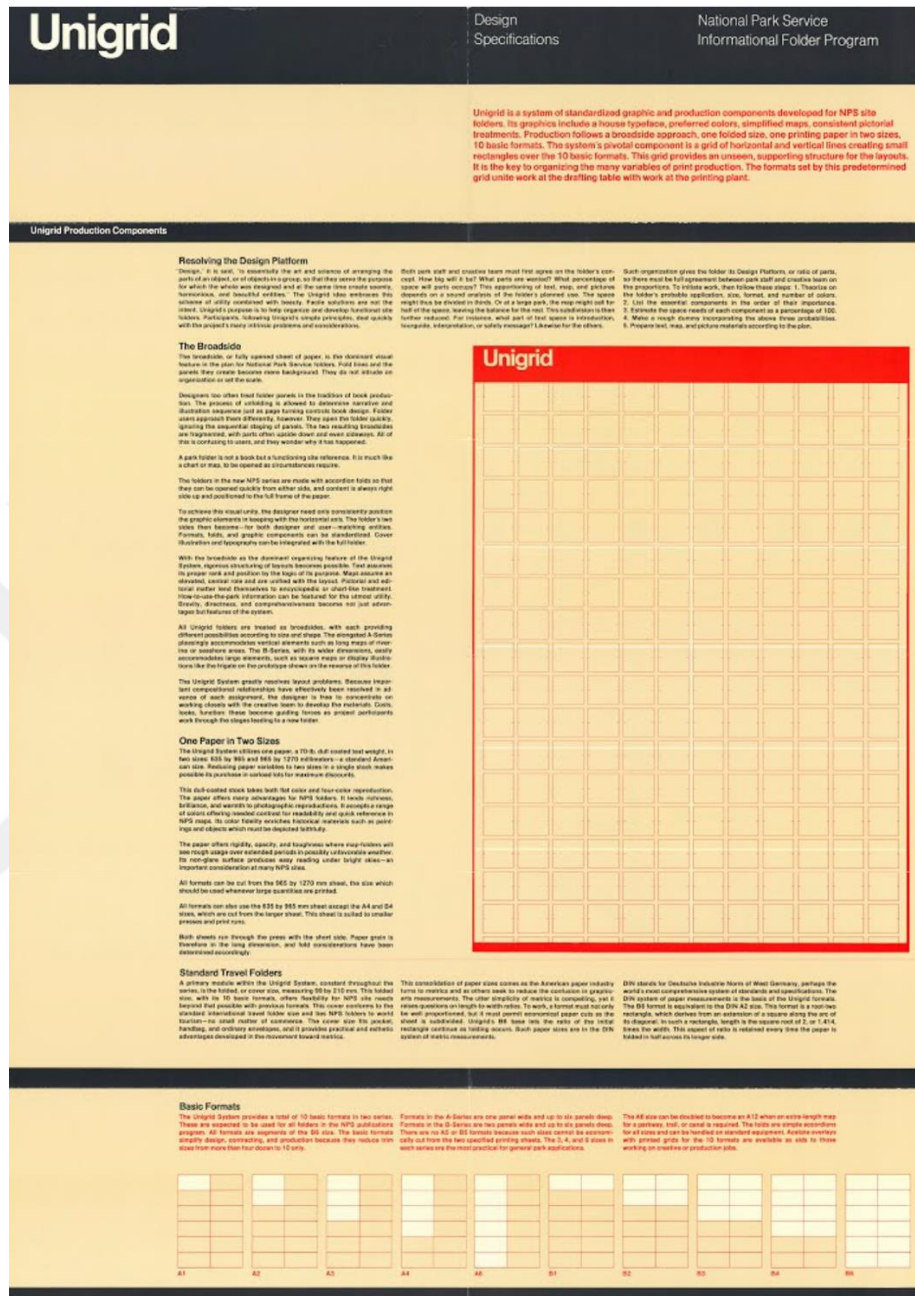
sağlamak için tercih etti. Helvetica, birçok kamu kurumu ve kuruluşun bilgilendirme materyallerinde hala yaygın olarak kullanılan bir yazı karakteridir (Resim 20).



Resim 20 - Helvetica Yazıtipi.

Kaynak: <https://frs.monotype.com/CatalogImages/23/1308886.png> [1 Haziran 2023].

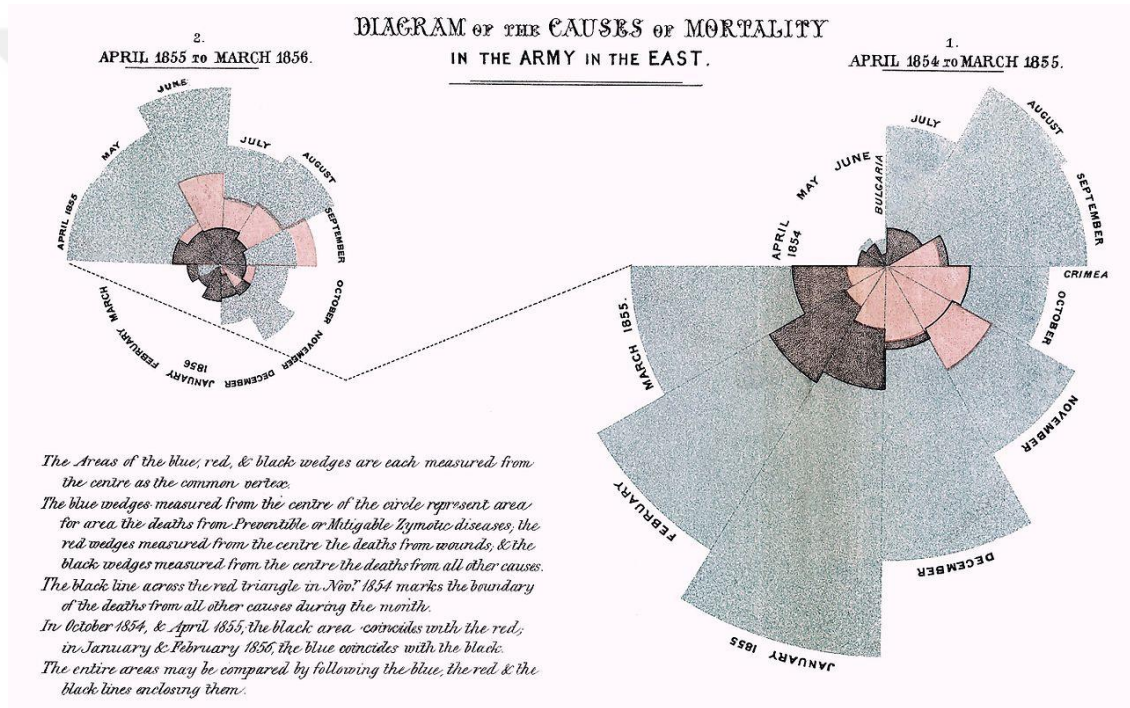
Vignelli'nin sürdürülebilir bir diğer çalışması ise; Unimark International adlı tasarım şirketiyle birlikte, 1970'lerde Amerikan Ulusal Park Hizmeti için verilen bir sistem geliştirdiği, Unigrid adlı sistemdir (Resim 21). Bütünleşik bir tasarım sistemi olarak planlanarak; çeşitli parklar için broşürler, haritalar, tabelalar ve diğer bilgilendirme materyalleri tasarlamak için kullanıldı. Unigrid sistemi, tutarlılık, sadeleştirme ve bilgilerin etkili bir şekilde iletilmesi gibi prensipleri vurgulayan bir yaklaşımı temsil etti.



Resim 21- Massimo Vignelli Tarafından Tasarlanan Unigrid Sistemi.

Kaynak: <https://artsandculture.google.com/asset/unigrid-vignelli-massimo/SQHnEXLzwPRPAw?ms=%7B%22x%22%3A0.528389665471178%2C%22y%22%3A0.5884854901474583%2C%22z%22%3A9.112951716607332%2C%22size%22%3A%7B%22width%22%3A1.7851581755553934%2C%22height%22%3A0.8747107531868195%7D%7D> [1 Haziran 2023].

19. yüzyılın ünlü İngiliz hemşiresi ve istatistikçilerinden biri olan Florence Nightingale, Kırım Savaşı sırasında İngiliz ordusunda çalışırken hastane koşullarının iyileştirilmesi için yoğun çaba harcamıştır. Bu süreçte, hastane verilerini toplayan Nightingale bu bilgileri görsel olarak temsil etmek için grafikler ve diyagramlar kullanmıştır. En ünlü çalışmalarından biri olan "Rose Chart" ile de istatistiksel verileri etkileyici bir şekilde sunmuştur (Resim 22). Bu diyagram, Kırım Savaşı'nda ölüm oranlarını mevsimlere göre gösteren bir çember grafiğidir. Böylece, verilerin hızlı bir şekilde anlaşılması ve eyleme geçilmesi için görsel bir anlatım sağlamıştır.



Resim 22 - Florence Nightingale Rose Chart

Kaynak: <https://osr.statisticsauthority.gov.uk/blog/nightingales-example-shines-a-light-on-the-importance-of-accessible-and-transparent-statistics/> [1 Haziran 2023].

Nightingale, sağlık istatistikleri ve bilgileri sunarken görsel araçların gücünü vurgulamıştır. İstatistikleri tablolara, grafiklere ve grafiklere dönüştürerek karmaşık verilerin daha kolay anlaşılmasını sağlamıştır. Bu yaklaşım, sağlık sorunlarına ilişkin politika yapıcılar ve halk arasında farkındalık yaratmak için etkili bir iletişim aracı olarak kullanılmıştır.

Bilgisayar bilimleri, psikoloji ve tasarım alanında önemli bir isim olan Donald Arthur Norman, özellikle Bilgilendirme Mimarisi (Information Architecture) ve Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (User Experience Design) konularında yaptığı katkılarla tanınmaktadır. Norman, kullanıcıların teknolojiyi etkili bir şekilde kullanmalarını sağlamak için tasarımcıların kullanıcı odaklı yaklaşımlarını benimsemeleri gerektiğine inanır. Kullanıcı Deneyimi Tasarımı, kullanıcıların ürünlerle veya hizmetlerle etkileşimlerinin nasıl bir deneyim sunduğunu anlamak ve iyileştirmek için psikoloji, kullanılabilirlik, erişilebilirlik ve etkileşim tasarımı prensiplerini bir araya getirir. Norman, kullanıcı deneyimini geliştirmek için ürünlerin işlevselliği, kullanım kolaylığı, estetik ve duygusal etkileşim gibi faktörlerin birleştirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. En bilindik eserlerinden bir tanesi, "The Design of Everyday Things" (Gündelik Objelerin Tasarımı) adlı kitabında tanımladığı görünürlük ilkesi, kullanıcıların bir nesnenin nasıl kullanılacağını anlamalarına yardımcı olmayı hedefler. İyi tasarlanmış bir ürün, kullanıcının ne yapması gerektiğini net bir şekilde görebileceği ve anlayabileceği şekilde tasarlanması gerektiğini savunan Norman, görünürlük ilkesinin kullanıcı deneyimini önemli ölçüde iyileştirir ve kullanıcıların hata yapma olasılığını azaltır.

2. BÖLÜM

YÖNLENDİRME VE İŞARETLEME TASARIMI

2. BÖLÜM

YÖNLENDİRME VE İŞARETLEME TASARIMINA GENEL BAKIŞ

Yönlendirme ve işaretleme tasarımı da bilgilendirme tasarımı gibi, grafik tasarımın bir alt dallarından biridir ve genellikle fiziksel veya dijital ortamlarda kullanıcıların doğru şekilde yönlendirilmesini sağlamak amacıyla yapılır. İnsanlar belirli bir mekâna veya hedefe ulaşırken, çeşitli işaretler veya görsel öğeler kullanılarak yol bulmaları gerekebilir. İşte bu noktada ise yönlendirme tasarımı devreye girmektedir.

İnsanların karmaşık mekânları anlamalarını ve hedeflerine ulaşmalarını kolaylaştırmak ihtiyacı nedeniyle ortaya çıkan yönlendirme tasarımı. Kent merkezleri, Pazar alanları, alışveriş merkezleri, havaalanları, hastaneler, fuar alanları, eğlence parkları, müzeler, stadyumlar ve benzeri yerlerde, kişilerin belirli noktalara ulaşmaları ve doğru yönde ilerlemeleri gerektiği durumlarda, onların doğru yerlere ulaşmalarını sağlamak ve bu deneyimlerini kolaylaştırmayı amaçlamaktadır.

Yönlendirme tasarımı projelerinde, grafik tasarımın temel prensipleri kullanılmaktadır ve ayrıca farklı görsel unsurlarla bir araya gelerek yeni bir şey oluşturmaktadır. Temelinde; işaretler, oklar, semboller, renkler, yazı tipleri ve diğer grafiksel öğeler kullanılarak tasarlanan yönlendirme ve işaretleme unsurları sayesinde, tasarımcılar, bu öğeleri doğru bir şekilde kullanarak, insanların mekânı daha kolay anlamalarını ve hareket etmelerini sağlar.

Sonuç olarak, yönlendirme tasarımı, insanların belirli bir mekânda doğru yolu bulmalarını sağlamak ve kullanıcı deneyimini geliştirmek için ortaya çıkan bir ihtiyaca cevap verir. Hem fiziksel mekânlarda hem de dijital ortamlarda kullanılan bu tasarım yöntemi, insanların zamanlarını ve enerjilerini verimli bir şekilde harcamalarına yardımcı olur ve istedikleri hedeflere kolaylıkla ulaşmalarını sağlar.

2.1. Yönlendirme Eylemi ve Yönlendirmenin Tasarım Alanına Evrilmesi

Her tasarım prensibinde olduğu gibi, var olan bir sorunu çözmek adına ortaya çıkan yönlendirme ve işaretleme tasarımı alanı, isminin içeriğinde de olan yönelme yani

yönelim ve yön bulma eylemlerinden ve ihtiyacından yola çıkarak varlık göstermiş ve zamanla üzerinde uzmanlaşılan bir alan haline gelmiştir. Günlük hayatta kullandığımız ve ihtiyaç duyduğumuz unsurların sürekli bir devinim halinde başkalaştığı düşünüldüğünde gelişimi de aynı oranda sürdürülebilir olmak zorunda olan yönlendirme tasarımı; yönlendirme eyleminin fiziksel öğelerle hayatımızın bir parçası olmasıyla karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda önceki bölümlerde olduğu gibi konuyu yönlendirme eyleminin tanımlanması ve süreç olarak tasarım kapsamında ele alınma sürecinin gereklilik çerçevesinde incelenmesi yararlı olacaktır.

Yönlendirme kelimesine baktığımızda edilgen bir yapıda olduğunu görebilmekteyiz. “Yönlendirme”; “yön” kelimesi Türk Dil Kurumu sözlüğüne göre “1. Belli bir noktaya göre olan yer, taraf. 2. isim Bir şeyin belli bir noktaya baktığı yan, veçhe, 3. isim Bir yere gitmek için izlenen yol, cihet, istikamet, 4. isim, mecaz Tutulacak, izlenecek yol” (TDK, t.y.) şeklinde bir anlama sahip iken “-dir” eki ise bir fiile “yapma, gerçekleştirme” (TDK, t.y.) anlamı katmaktadır. Bu nedenle de yönlendirme kelimesi, bir şeyin belirli bir hedef veya yere doğru hareket etmesini ya da yönelmesini sağlama eylemi olarak ifade edilebilmektedir.

Yön bulma, insanlık tarihi boyunca hayatta kalma ve keşif amacıyla önemli bir beceri olmuştur. İnsanlar, yolculuklarında, göç sırasında, tarım faaliyetlerinde, avlanmada ve askeri operasyonlarda yönlerini belirlemek zorunda kalmışlardır. Yön bulma, zamanla doğa, teknoloji ve bilgiye olanaklarının gelişmesiyle evrimleşmiştir.

İlk insanlar yön bulma becerilerini temel olarak gökyüzüne bakarak geliştirmişlerdir. Güneş, ay ve yıldızların hareketleri, onlara gece ve gündüzün yanı sıra doğu ve batı yönlerini belirlemede yardımcı olmuştur. Gökyüzü gözlemi, gezginlerin ve göçebe toplulukların yönlerini tespit etmede kullanılan erken bir yöntem olmuştur. İlkel dönemlerde geçtikleri yolu unutmamak için kırık bir dal parçasını, kimi zaman ise geride bıraktıkları ayak izlerini destek ve referans amaçlı kullanan bireyler bu sayede yönlerini bulabilmişlerdir. Biraz daha ileriki çağlarda ise elle oyulmuş yön, uyarı ya da mesaj içeren mil taşı (resim 23) olarak adlandırılan mermer blokları kendilerine hatırlatıcı mimleme/ imgeleme amaçlı kullanmak için hazırlayan Romalılar ve daha sonraki yıllarda ise

şehirlerin sınırlarını belirten semboller ve kraliyet yolu adı verilen simgesel işaretlemeler yardımıyla dönemin insanları kendi yönlerini ve yollarını bulmaya devam etmişlerdir.



Resim 23 - Chesterholm'da Bulunan Bir Roma Mil Taşı

Kaynak: <https://www.geograph.org.uk/photo/4535636> [4 Haziran 2023].

Mıknatısın yön bulmada kullanılabilen özellikleri, Çinliler tarafından MÖ 3. yüzyılda keşfedilmiştir. Manyetit taşı (manyetit) doğal pusulanın temelini oluşturur. Manyetit, kuzeyi işaret eden bir ucu olan bir iğne üzerine serbestçe yerleştirildiğinde, iğne Kuzey-Güney doğrultusunda hizalanır. Bu, insanların yönlerini belirlemek için pusulayı kullanmalarını sağlamıştır.

Orta Çağ'da, denizciler yıldızların konumlarını ve şekillerini izleyerek ve pusula kullanarak yönlerini belirlemeye başlamışlardır. Yıldızlar, özellikle Kuzey Yıldızı, gece navigasyonunda kullanılan önemli referans noktalarıydı.

Yön bulma eyleminin başarılı olabilmesi için, kullanıcının o an nerede olduğunu, ulaşmak istediği yere tahmini mesafesini, ulaşabileceği en doğru güzergahı bilmesi ve gidiş dönüş yolunu hatırlayabilmesi gerekir (Peponis ve diğ. 1990). Yön bulma eyleminin herhangi bir aşamasının sekteye uğraması, kaybolma veya yolu bulamama kaygısı bireylerde endişe ve güvensizlik hissi oluşturacağı için insanlık tarihinin en başından itibaren bireyler kendilerine gittikleri yerden dönebilmek için ipuçları bırakmışlardır.

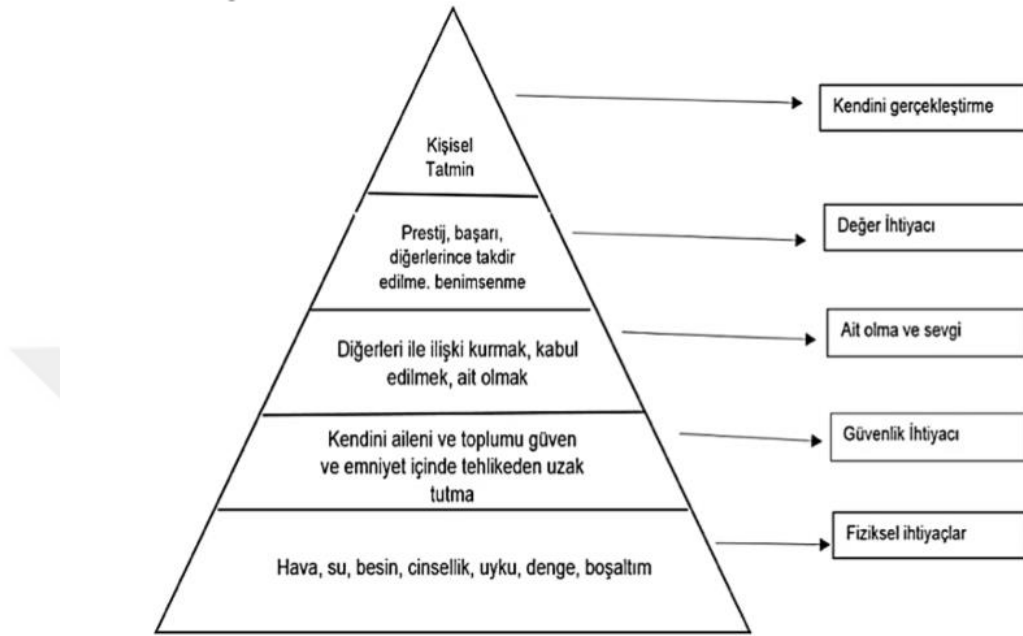
Yön bulma teknolojisi, 20. yüzyılın sonlarında ve 21. yüzyılın başlarında büyük bir atılım yaşamıştır. GPS (Global Positioning System), uydu navigasyon teknolojisinin en tanınmış örneğidir. GPS, ABD tarafından geliştirilen bir uydu ağıdır ve dünya genelinde kesintisiz ve hassas konum belirleme imkanı sağlar. GPS, askeri ve sivil kullanımlar için yaygın olarak kullanılmaktadır ve seyahat, arazi keşfi, taşımacılık, haritalama ve acil durum yönetimi gibi birçok alanda önemli bir rol oynamaktadır.

Yön bulma tarihçesi, insanların doğayı ve teknolojiyi kullanarak yönlerini tespit etme çabalarının bir evrimini yansıtmaktadır. Bu süreç, insanların coğrafi olarak daha geniş bölgelere yayılmasını ve dünya keşiflerini mümkün kılmıştır.

Farklı kültür ve eğitim seviyelerine mensup bireylere hitap eden kamusal alanlarda; bireylerin ve dolayısı ile alanın ihtiyaçlarını belirleme konusunda Amerikalı psikolog Abraham Maslow tarafından geliştirilen ve “*Maslow'un İhtiyaçlar Hiyerarşisi*” olarak anılan teoreme başvurmak yöntem geliştirmemizi kolaylaştıran unsurlardan biri olacaktır. Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde; bireylerin temel olarak iki ana ihtiyaç grubuna sahip olduğu gözlemlenmiştir (Maslow, 1962).

Maslow ihtiyaçlar teorisinde yemek yemek, barınmak, su içmek gibi hayatı devam ettirmeye yönelik fizyolojik ihtiyaçlardan sonraki basamak olarak güvenlik ihtiyacını belirtmekte ve bireylerin bu ihtiyacı giderilmeden bir üst basamağa geçilemeyeceğinden bahsetmektedir (Şekil 4). Güvenlik ihtiyacı karşılanamayan bir bireyin sosyal ihtiyaç olarak tanımlanabilecek olan; aidiyet, sevgi, kendine saygı ve kendini gerçekleştirebilme gibi sonraki ihtiyaçlarını karşılamak ya da bu ihtiyaçlarına ulaşabilmek adına herhangi bir girişimde bulunması olanaksızdır. Çünkü psikolojik

olarak güvenlik kaygısı yaşayan bir bireyin en önemli gündemi, o kaygının ortadan kalkarak normal bir yaşam sürdürebilmesidir (Kula, Çakar, 2015).



Şekil 4 - Maslow'un İhtiyaçlar Teorisi Piramidi

Kaynak: (Kula, Çakar 2015)

Bu teori, insanların belirli ihtiyaçlara sahip olduğunu ve bu ihtiyaçların bir hiyerarşiye göre sıralandığını öne sürer. Maslow'a göre, insanların ihtiyaçları beş farklı seviyede yer alır ve bu ihtiyaçlar belirli bir sıra izler.

Fizyolojik ihtiyaçlar: En temel ihtiyaçlar arasında yiyecek, su, barınma, giyinme ve uyku gibi fiziksel gereksinimler yer alır. Bu ihtiyaçlar karşılanmadığında diğer ihtiyaçlar ikinci planda kalır.

Güvenlik ihtiyaçları: Bireylerin fiziksel ve duygusal açıdan güvende hissetme isteğini ifade eder. Tehlikeden ve belirsizlikten kaçınma, istikrarlı bir çevre ve korunma içgüdüğü bu düzeyde önemlidir.

Ait olma ve evgi ihtiyaçları: Sosyal ilişkiler, arkadaşlık, aile bağları ve romantik ilişkiler gibi sosyal bağların kurulmasını içerir. İnsanların kabul edilme, sevme

ve sevmeye ihtiyacını ifade eder.

Değer ihtiyacı: Bireylerin başkaları tarafından takdir edilme, saygı görmeyi ve kendilerini değerli hissetmeyi arzuladığı seviyedir. Saygı ihtiyacı, iki boyutta incelenir: öz-saygı ve dışsal saygı.

Kendini gerçekleştirme ihtiyacı: En üst seviyedeki ihtiyaçtır ve bireyin potansiyelini tam olarak kullanmasını, yaratıcılığını ortaya çıkarmasını ve kişisel hedeflerini gerçekleştirmesini içerir. Bu aşama, kişisel gelişim ve tatminle kendini ifade etme ihtiyacını ifade eder.

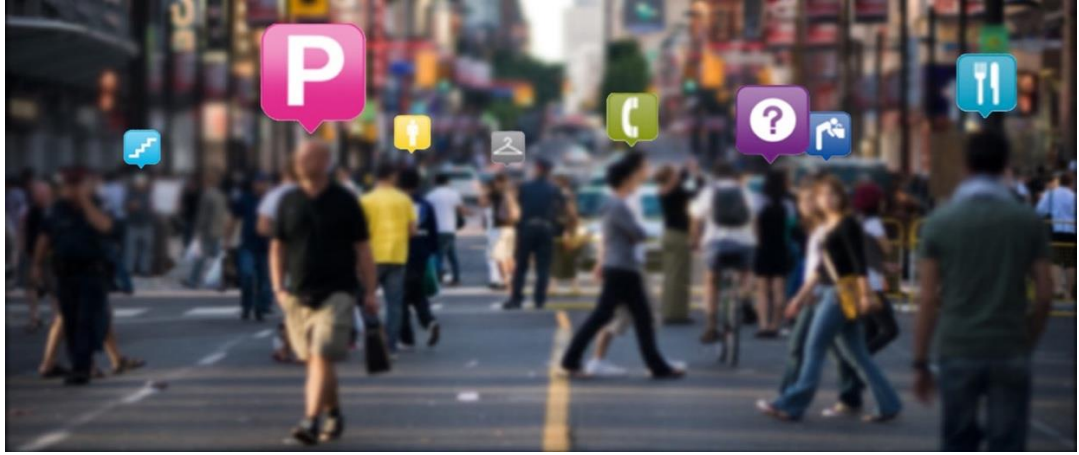
Maslow'a göre, bir seviyenin ihtiyaçları büyük ölçüde karşılandığında, bir birey daha üst düzeydeki ihtiyaçlara yönelir ve bu hiyerarşiyi takip ederek motive olur. Ancak, bu teori herkes için geçerli olmayabilir ve farklı insanlar farklı sıralamalarda ihtiyaçları önceliklendirebilir. Güvenlik ihtiyaçları karşılandıktan sonra sosyal ilişkiler ve ait olma ihtiyacı gelir. İnsanlar sevgi, aidiyet ve sosyal kabul arayışında olurlar. Bu seviyede aile, arkadaşlık, romantik ilişkiler gibi bağlantılar önem kazanır. Sosyal ihtiyaçlar tatmin edildikten sonra sıra saygı ve takdir ihtiyaçlarına gelir. İnsanlar kendi kendilerini değerli hissetmek, başkalarının takdirini kazanmak, başarı elde etmek ve toplumda önemli bir rol oynamak isterler. En üst seviye olan ve zirve ihtiyaçlar olarak adlandırılan seviyede ise kendini gerçekleştirme ihtiyacı yer alır. Bu seviyede insanlar potansiyellerini tam anlamıyla ortaya çıkarmak, yaratıcılıklarını kullanmak, kişisel gelişim ve tatmin arayışında olurlar.

Bu hiyerarşi, insanların daha üst düzeydeki ihtiyaçlarını tatmin etmeye yönelmeleri için alt düzeydeki ihtiyaçlarının karşılanması gerektiğini öne sürer. Dolayısıyla, piramitin alt kısmındaki ihtiyaçlar tatmin edilmeden üst kısımlardaki ihtiyaçlar önem kazanmaz. Maslow'un bu teorisi, psikoloji, sosyoloji, eğitim ve iş dünyasında insan davranışını anlama ve yönetme süreçlerinde önemli bir rol oynamıştır. Eleonora A Machado tezinde bu durumu şu şekilde aktarmaktadır;

“Uyum sağlama amaçlı çevresel grafikler, zaman ve mekân ile ilişkili olarak kişinin çevreye uyumunu sağlar: Haritalar, mimari

referans noktaları ve sınır taşları. Bilgilendirme amaçlı çevresel grafikler, durumlar, haberler ve varılacak yerle ilgili bilgi verir: Rehber sistemler, afişler, panolar. Yönlendirme amaçlı olan çevresel grafikler, kişiyi varılacak yere yönlendirir: Yönlendirme sistemleri. Tanımlama amaçlı olanlar, varılacak yeri doğrulamak için kullanılır: Sokak numaraları, kapı yazıları, bina isimleri. Yönerge amaçlı çevresel grafikler, kuralları ve yasakları belirtir: Uyarı ve güvenlik işaretleri, trafik işaretleri, acil çıkış işaretleri. Dekor amaçlı olan çevresel grafikler ise çevreyi güzelleştirmek için kullanılır: Bayraklar, duvar resimleri ve benzeri gibi...” (Machado, 1994, s. 6).

Zamanla; gelişen şehirler, meydanlar, binalar bir sürü bilgi, işaret ve sembol ile dolmaya hatta işgal altına girmeye başlamıştı. Başlarda tasarlanmamış işaretçilerden oluşan sistemler kitaplarda da yazıldığı gibi bazen büyüleyici sonuçların elde edilmesini sağlayabildiği gibi, çoğu zamansa kaotik, çirkin ya da bazen her ikisinin birden olduğu sonuçlara da yol açmıştır. Her birey gitmek istediği yere nasıl varacağını, nereden gitmesi gerektiğini, nerede olduğunu, bulunduğu yerde ne olduğunu, nasıl o yerden çıkabileceğini ve geldiği yere en hızlı nasıl ulaşabileceğini bilmek ister. İyi bir yönlendirme ve işaretleme tasarımı sistemi herkes tarafından anlaşılabilen net sembollerden ve bilgilendirme unsurlarından yararlanarak kısa sürede algılanarak bilgilendirmeyi amaçlar. Başarılı tasarlanmış bir yönlendirme ve işaretleme tasarımı sistemi, bireylerin kafalarında oluşabilecek herhangi bir yönlendirme sorununu ortadan kaldırmayı amaçlamalıdır (Gibson, 2009) (Resim 24).



Resim 24 - Gündelik hayatta bireysel ihtiyaç eğilimleri

Düzenleyen: Yazar.

Yönlendirme tasarımı ihtiyacı, insanların bir noktadan diğerine yer değiştirme gerekliliğinin oluşmasıyla ilişkilidir. İnsanlar, farklı noktalar arasında seyahat etmek için belli yollar ve rotalar kullanmışlardır. Yönlendirme tasarımı ise bu seyahat ihtiyacını sorunsuz bir şekilde karşılamak ve akışı düzenlemek amacıyla ortaya çıkmıştır.

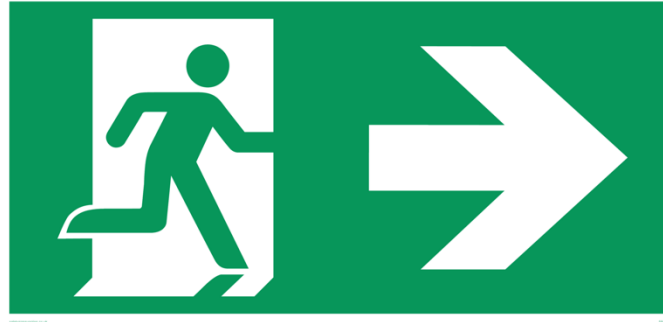
Günümüzde yönlendirme ve işaretleme tasarımı üzerine birbirinden farklı birçok uzmanlık alanında kaynaklara ulaşabilmek mümkün hale gelmiştir. Konu üzerine birçok çalışma ve araştırma yapılmış olmakla birlikte, araştırmaların kayda değer bir çoğunluğunun; hastane, havaalanı, üniversite bina blokları, kütüphaneler vb. iç mekâna yönelik olduğu gözlemlenebilmektedir.

2.2.Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımını Oluşturan Öğeler ve İşlevleri

Erik Spiekermann'ın da aktardığı üzere;

“...gündelik hayatlarımızda birçok mesaj bombardımanına maruz kalıyoruz, bu bilgiler sürekli olarak kendilerine baktırmak, dinletmek ve tepki verdirmek istiyor. Çevremizde var olan; tüm bu olan bitenden uzak durarak kendimizi soyutlayabilmemiz mümkün değilken; gerçekten gereksinimini duyduğumuz bilgiler ise çoğu zaman

anlayabileceğimiz ya da algılayabileceğimiz bir şekilde tasarlanmadığı için gözümüzden kaçabilmektedir. Kullanım talimatları, yol ve yön işaretleri, elektrik, telefon ve benzeri tüm faturaları gözümüzün önüne getirdiğimiz taktirde; aranılan bilgiyi hiçbir zaman rahatlıkla bulamadığımızı fark ederiz. Hatta bazen; aranılan bilgiye anında ulaşamamanın ölüm kalım meselesi haline geldiği durumlar bile söz konusu olabilmektedir ve bu tip bir durumla karşılaşıldığında ise basit bir ‘dışarı çıkış’ (Resim 25) işaretini bulmak hayatımızı çabucak kolaylaştıracaktır.” (Spiekermann, 2002, Önsöz).



Resim 25 - ISO 7010 Standartlarında Acil Çıkış Piktogramı (Exit Sign)

Kaynak: Google [1 Haziran 2023].

Önceki bölümde de belirtildiği gibi; Maslow’un ihtiyaçlar hiyerarşisinde aktardığı üzere bireyler kendini güvende hissetmedikleri takdirde bir üst basamağa geçemeyeceği ve bu nedenle de yaşam kalitelerinin istenilen düzeye çıkmasının Maslow’un aktarmış olduğuna göre mümkün olmadığı söylenebileceği gibi iyi oluşturulmuş sistemlerin yardımıyla bu sorun en aza da indirgenebilir. Bireyler eğer ki kaybolma hissi yaşamadan kendilerini yönlendirebilirlerse yaşayacakları güven hissi kaygılarını azaltacağından temel bir problemi azaltabilme gücümüz olabilecektir.

İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki ekonomik büyümeyle birlikte şehirlerdeki ticaret ve iş faaliyetlerinin artması daha iyi yönlendirme ve işaretleme sistemlerinin

gerekliliğini ortaya çıkarmıştır ve yönlendirme ve işaretleme tasarımına olumlu yönde etki etmiştir. Altyapı yatırımları, teknolojik ilerlemeler ve artan ulaşım talebi, daha gelişmiş, verimli ve güvenli yönlendirme ve işaretleme sistemlerinin geliştirilmesini teşvik etmiştir.

İkinci Dünya Savaşı sonrasındaki ekonomik gelişmeler, yönlendirme ve işaretleme tasarımına çeşitli şekillerde etki etmiştir. Bu dönemdeki ekonomik büyüme ve teknolojik ilerlemeler, özellikle trafik yönlendirme ve işaretleme sistemlerinin gelişimini hızlandırmış ve iyileştirmiştir. İkinci Dünya Savaşı sonrasında birçok ülke, altyapı projelerine önemli yatırımlar yapmıştır. Yeni yollar, otoyollar, köprüler ve kavşaklar inşa edilmiştir. Bu altyapı yatırımları, daha verimli ve güvenli ulaşım ağlarının oluşturulmasını sağlamış ve yönlendirme tasarımının önemini artırmıştır. Savaş sonrası dönemde ekonomik büyüme ve refah artışı, insanların motorlu taşıtlara daha fazla erişim sağlamasını ve onları daha sık kullanmasını sağlamıştır. Artan motorlu taşıt kullanımı, trafik yönlendirme ve işaretleme sistemlerinin daha verimli ve etkili hale gelmesini gerektirmiştir. İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemde teknolojideki hızlı ilerlemeler, trafik yönlendirme ve işaretleme tasarımını önemli ölçüde etkilemiştir. Elektronik ve iletişim teknolojileri, trafik sinyalizasyon sistemlerinin ve diğer trafik kontrol cihazlarının geliştirilmesini sağlamıştır. GPS teknolojisinin yaygınlaşması da navigasyon sistemlerinin gelişmesini desteklemiştir. Ekonomik büyüme ve artan motorlu taşıt kullanımı, trafik sıkışıklığı ve güvenlik sorunlarını beraberinde getirmiştir. Trafik akışının düzenlenmesi ve güvenliğin artırılması için daha sofistike ve etkili yönlendirme ve işaretleme tasarımı yöntemlerine ihtiyaç duyulmuştur. Ekonomik büyüme, turizm ve ticaretin de artmasına neden olmuştur. Yolculuk ve taşımacılık ihtiyacı arttıkça, daha verimli ve işlevsel yönlendirme sistemlerine olan talep artmıştır.

İkinci Dünya Savaşı sonrasına kadar tanımlanmış olan bir disipline ait tasarımcılar olarak görülmeyen yönlendirme tasarımcıları. Gündemde bile bulunmayan, yönlendirme tasarımı kavramı savaş sonrasında ortaya çıkan ani ekonomik patlamanın ardından, bu ismi belirlenmemiş alan ile ilgilenen tasarımcılar aktif hale geçmeye başlamış ve 1960'lara gelindiğinde ise ikinci nesil tasarımcılar daha sağlam adımlarla ilerlemeye başlamıştır.

1970'lerden itibaren grafik tasarım dalına; çevresel tasarım, yönlendirme ve işaretleme tasarımı ve bilgilendirme tasarımı ve benzeri birçok yeni uzmanlık alanı ve tanımlamaları girmeye başlamıştır. 1960 ve 1970'lerde geçmişleri birbirinden farklı ve çeşitli alanlarda çalışan, birçok tasarımcı bir araya gelerek bilgilendirme tasarımı olarak adlandırılan kavram üzerinde çalışmaya başlamıştır (O'Grady'ler, 2008). Massimo Vignelli aslen mimar iken New York ve Washington metro sistemlerine özel anlaşılır işaretçiler tasarlamış, öte yandan uzmanlığı endüstriyel tasarım olan Lance Wyman 1968 Olimpiyatları ve Meksika Metro'sunun grafiklerini tasarlamıştı. Başka bir deyişle artık disiplinler arasında duran o keskin çizgi görünmez hale dönmüştür (Mijksenaar,1997).

Önceleri 'mekânsal oryantasyon' olarak adlandırılan ancak 70'lerin sonlarında yönlendirme tasarımı olarak adlandırılmaya başlayan bu kavram, sadece yeni değil, aynı zamanda da önceki kavrama göre daha modaya uygun bir terimdir. İnsanların hareketleri ve bu hareketlerin mekanlarla ilişkileri üzerine yapılan çalışmalara yeni bir boyut kazandıran bu alan, insanların mekânsal davranışlarına da etki edebilecek yeni tasarım olanakları sağlamaktadır. İnsanlar mecburen gündelik hayatlarını tamamlayabilmek amacıyla birçok mekâna girip çıkmaktadırlar ve bu nedenle de yönlendirilmeye ihtiyaç duyarlar. Günümüz tasarımcılarının en çok dikkat etmeleri gereken sorun da hiç şüphesiz bireylerin yönlendirilmeleridir. En küçük bir hata, büyük sorunlara yol açabileceğinden çok iyi düşünülmüş olmaları gerekir (Arthur, 1992).

Yönlendirme ve işaretleme tasarımı ile ilgilenen bir başka önemli kişi ise Paul Arthur'dur. Bu alan ile ilgilenmeden önce edebiyat ile ilgilenen Arthur, sadece bilgilendirme tasarımında uzmanlaşmamış, aynı zamanda da alana dair literatüre önemli katkılarda bulunan kitaplara da imza atmıştır. Arthur'un yazmış olduğu kitaplar sayesinde; bilgilendirme tasarımı, yönlendirme ve işaretleme tasarımının bilinirliği artmıştır (Calori, 2007).

Amerika doğumlu Paul Rand, Saul Bass, William Golden, Ivan Chermayeff, Thomas Geismar ve daha birçoğu çeşitli alanlara dağılmış uzmanlar haline gelmeye başlamışlardı, işte tam bu sıralarda bu tasarımcılardan birçoğu geliştirilmiş bina işaretlerinin eksikliğini fark ederek, başka bir disiplin olan mimarlarla çalışmaya

başlamışlardır. Bunun sonucunda da ticaret binalarından kurumsal şirketlere kadar birçok işin geliştirilmesine katkıda bulunmuşlardır (Berger, 2009).

Yönlendirme ve işaretleme tasarımı tamamıyla bir ekip çalışmasıdır. Mimarlar, mühendisler, şehir planlamacıları ve grafik tasarımcılar bir arada çalışabildikleri multidisipliner bir alandır. Önemli olan kullanıcı davranışlarının incelenerek, gündelik hayatta yapılabilecek tüm alternatiflerin değerlendirilmesidir. Herhangi bir kullanıcının yapabileceği tercihlerin hepsi gözden geçirilmesi yanlış yapılabilecek tercihler değerlendirilmeli ve bu nedenle de ilk yerleştirilecek olan işaretçinin çok iyi planlanması gerekmektedir. Önceden yapılan bu hazırlıklar sayesinde tüm senaryolara göre hazırlanan bir yönlendirme ve işaretleme tasarımı, aynı anda birbirinden farklı birçok kitleye hizmet edebilir.

Taşımacılıkta, binalarda ve otoyollarda hızla gelişmeler yaşanırken, grafik tasarımcılara danışman olarak ihtiyaç duyulması daha da zorunlu bir hale gelmiştir. Çabuk algılanabilir ve anlaşılabilir yönlendirme ve işaret sistemlerinde binalar büyüyüp geliştikçe daha büyük bir ihtiyaç haline gelmişti. Gaz istasyonları, alışveriş merkezleri gibi birçok farklı işleve sahip olan yeni tip melez yapılar özel işleme tabi tutulmak durumundaydı, çünkü gelen müşteri ve ziyaretçiler kendi başlarına yönlerini bulmakta zorluk çekiyorlardı. Bu nedenle de onları yönlendirebilecek görsel bir imgeye ihtiyaç duyulmaktaydı. Önceleri mimarların kendi ölçütleriyle yaptıkları, işaretçiler artık yetersiz kalmaya başlamış ve mimari materyallerle de işin daha pahalıya gelmesi sonucunda, mimarlar bu işin grafik tasarımcılara yönelik bir sorun teşkil ettiğine ve bu konunun grafik tasarımcılar tarafından çözülmesi gerektiğine karar vermişlerdir (Berger, 2009).

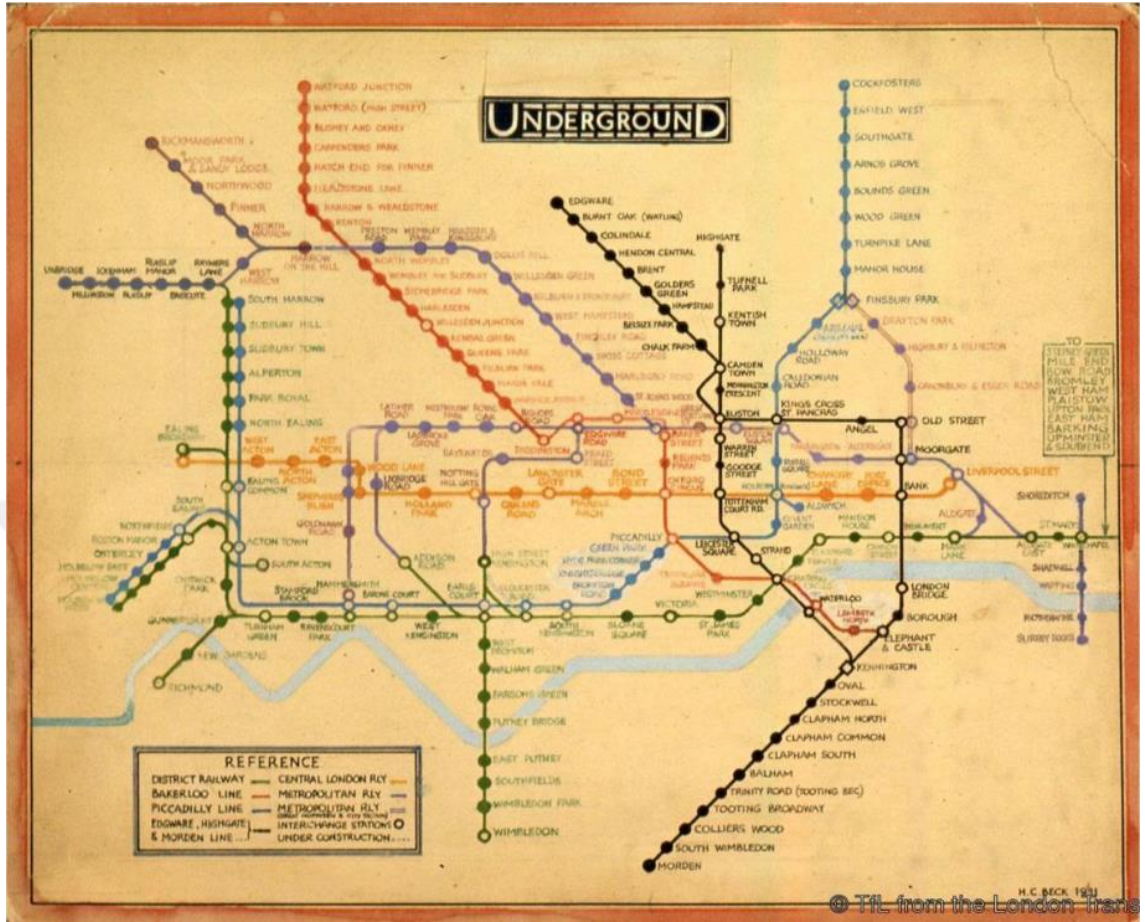
Temel olarak İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra günlük hayata eklenen bu yeni ihtiyaçlar ve kavramlar bütünü, savaş öncesi ve sırasında da tam olarak ismi konulmamış olsada Herry Beck (Resim 26) gibi bir iki istisna dışında işleve geçmemiştir. İşsiz bir elektrik teknisyeni olan Beck'in 1931 yılında bir deftere yaptığı eskizden yola çıkılarak, ondan Londra Metro'suna ait bir harita hazırlaması istenmiş sonrasında kabul görerek 1933 yılında kullanılmaya başlayan bu tasarım, birçok metro haritasının da temel çıkış noktasını oluşturmuştur (Mollerup, P., 2005).



Resim 26 - Henry Beck ve Londra Metrosu Haritası

Kaynak: <https://www.english-heritage.org.uk/visit/blue-plaques/harry-beck/> [6 Haziran 2023].

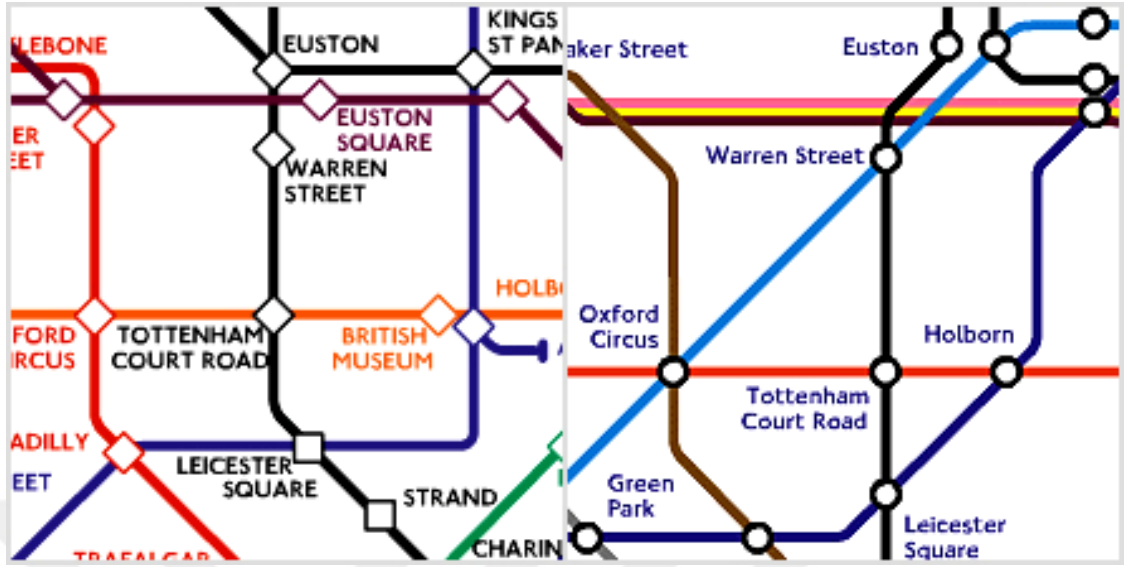
Londra Metrosu'nun haritasına baktığımızda, uygulanan bilgilendirme tasarımının, kullanıcıyı gereksiz detaylardan uzak tutarak sade bir dile sahip olduğu görülebilmektedir (Resim 27).



Resim 27 - Henry Beck Londra Metrosu Haritası Çizimi Sunum Görseli 1931

Kaynak: <https://www.ltmuseum.co.uk/collections/collections-online/maps/item/1993-100> [6 Haziran 2023].

Haritalandırma uygulamalarında daha önceleri görmeye alışık olduğumuz coğrafi koşulların haritaya birebir aktarılmasından elde edilen haritalardan farklı olarak, Henry Beck hatları 90 ve 45 derecelik açılar kullanarak yansıtmış ve bu sayede daha yalın bir sonuç elde etmiştir. Kullanıcı için detaylardan çok, hangi hattın ne yöne gittiği önem taşıdığı için Beck'in bu uygulaması kullanıcıya büyük kolaylık sağlamıştır. Kullanıcıya metro hatların yer altında gerçekten nasıl bir kavis çizdiğini göstermek işlev açısından önemli bir detay olmadığından, haritada yer alarak kullanıcının algısını ve zamanını meşgul etmesine gerek yoktur. Günümüzde de hala kullanılmakta olan Londra Metrosu haritası, Beck'in o zamanlarda oluşturduğu temel üzerine eklenerek sağlam çizgisini korumaktadır (Resim 28) (Güler,2006, Taylor, 2006, Berger,2009).

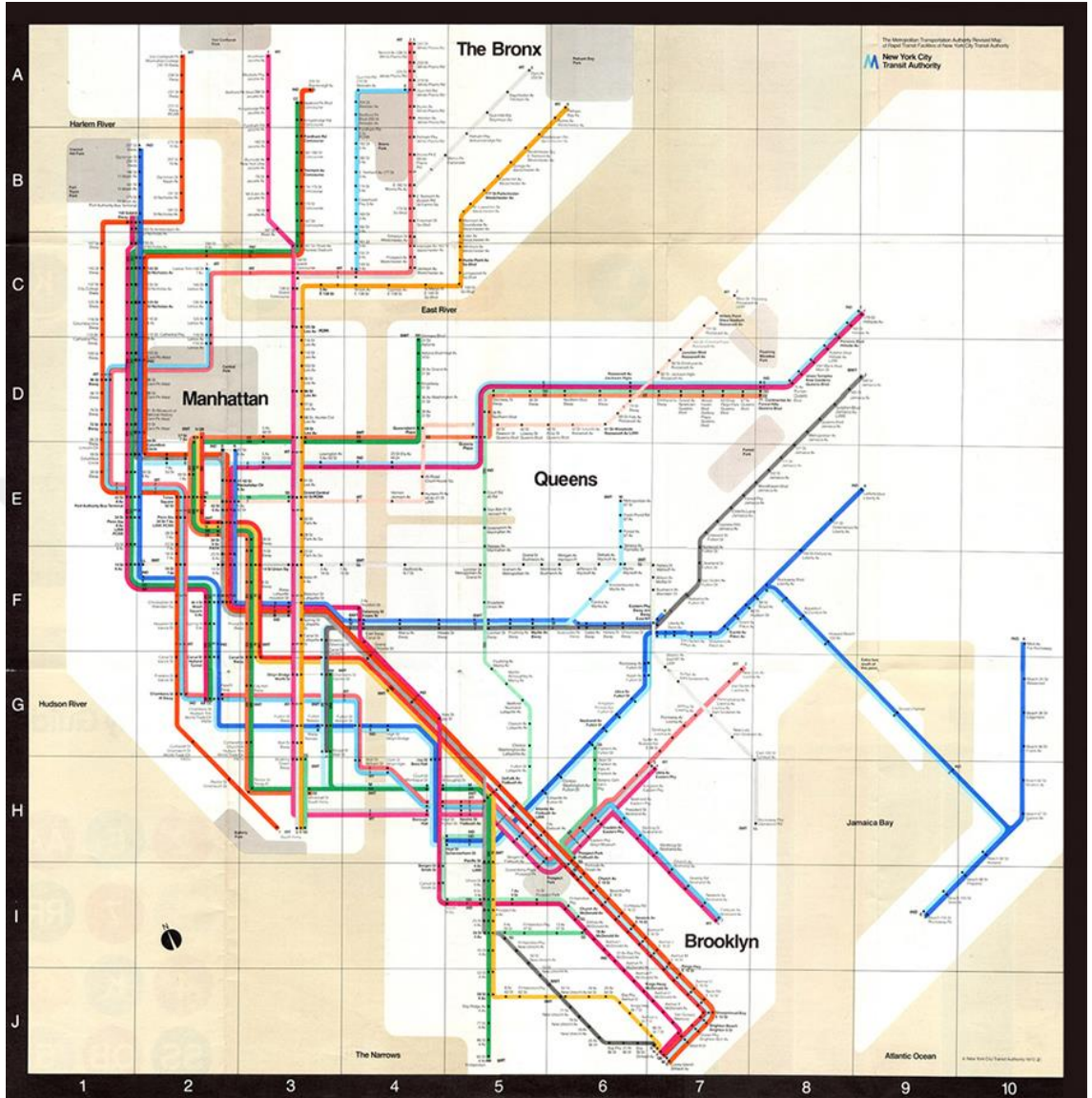


Resim 28: Londra Metrosu Haritası

(Sol Tarafda Henry Beck tarafından çizilmiş olan orijinal harita, sağ tarafta ise 2004 yılından beri kullanılmakta olan güncel Londra metrosu haritası çiziminden bir kesit)

Kaynak: Taylor, 2006

İlerleyen yıllarda Beck'in tasarımda tercih ettiği bu yalınlığın başka bir versiyonunu ise Massimo Vignelli, 1972 yılında New York Metrosu tasarlamıştır (Resim 29) . Bu tasarım, basit ve anlaşılır bir şekilde metro hatlarını gösterirken, coğrafi doğruluğu ihmal ederek yalnızca hatların ilişkisini vurgulamıştır. Bu yaklaşım, metro haritalarının anlaşılabilirliği ve kullanım kolaylığını artırmış ve diğer metro haritalarına da ilham kaynağı olmuştur. Yer altında seyahat ederken bireylerin gerçekçi coğrafi detaylara ihtiyaç duymayacağını önemli olanın gitmek istedikleri noktaya ulaşmaları olduğu düşüncesiyle bu tip bir tasarım tercih eden Vignelli'nin eseri de, zamandan öte ve sürdürülebilirliği ile günümüzde hala kullanılmaya devam etmektedir.



Resim 29 - Massimo Vignelli tarafından tasarlanan New York Metrosu Haritası

Kaynak: <https://manifold.press/images/content/manifold-mnf-ps-18-vignelli-map-1972.jpg> [8 Haziran 2023].

Bir yönlendirme tasarımcısı ne tip bir ortam ya da mecra ile ilgili çalışıyor olsun, ortadaki tüm karmaşadan sıyrılarak işleyiş sıralamasını yaparak, var olan karmaşayı

çözmek zorundadır. Bireyler her zaman istedikleri yere gitmenin en kısa yolunu, acil çıkış noktalarını ve tuvaletin yerini bilmek isteyecektir (Uebele, 2007). İyi bir yönlendirme tasarımcısı daha önce de değinildiği gibi, kullanıcının tüm ihtiyaçlarını önceden tahmin ederek ve deneyimleyerek çözüm yöntemleri geliştirmelidir. Çoğunlukla amaç net sembollerden ve bilgilendirmelerden yararlanarak kısa sürede algılanarak bilgilendirmektir. Sonucun başarılı olabilmesi, bireylerin kendi başlarına yollarını bulup bulamamasına göre belirli olacaktır (Gibson, 2009).

2.3.Yönlendirme Tasarımı Örnek Uygulamalar

2.3.1. Skyline Wayfinding (Ufuk Çizgisi Yönlendirmesi) Tasarımı

Seul'un merkezinde bulunan Geumho-Dong mahallesi (Resim 30), öncelikli konut projesi olarak seçilen mahallelerden biridir ve inşa edilmiş olan evlerin yüzde 90'ından fazlasında park yeri veya araç trafiğine uygun herhangi bir sokak bile bulunamamaktadır. Mahalle sakinleri çoğunlukla, mahalleye girip çıkabilmek için labirenti andıran kıvrımlı dar sokaklar, merdivenler ve rampalardan oluşan bir güzergâh boyunca manevra yapmak zorundadırlar. İki kişinin omuz omuza çarpmadan geçmesine kısmen olanak sağlayabilecek genişlikteki, elektrik kabloları ile örülmüş, çevre kirliliği hat safhada olan ve dar geçitlerin etrafında üç ila beş katlı binalardan oluşan bu mahallede yön bulmak ise büyük bir lüks olarak ifade edilmekteydi.



Resim 30: Seul Geumho Dong Mahallesi Hava Görüntüsü

Fotoğraf: Jaehoon Kang

Kaynak: <https://manifold.press/images/content/manifold-mnf-ps-18-vignelli-map-1972.jpg> [8 Haziran 2023].

Yön bulma eksikliği, bölgeye ve kapıdan kapıya teslim hizmetlerine ziyaretçiler için çoğunlukla sıkıntı verici olmakla birlikte, son yıllarda, yön bulma uygulamasının sakinleri için bir ölüm kalım meselesi haline geldiği açıkça görülmüştür. Yaşlanan bir nüfusla, tıbbi acil durumlar çok daha yaygın hale gelmiştir. İlk müdahale yapanlar mahallenin labirent benzeri yapısı nedeniyle acil durumlara hızla cevap verememiştir. Şimdiye kadar, bu mahalle için hiçbir zaman uygun bir yol bulma çözümü olmadı, bu yüzden şehir planlamacıları, bölgedeki yaşam kalitesini artırırken potansiyel olarak hayat kurtarabilirken eşsiz ve etkili bir çözüm tasarlamak için profesyonel hizmet almaya karar verdiler. Bir çözüme ulaşmadaki ilk adım, mahallenin yoğun bir çalışmasıydı ve alandaki ve dışındaki tüm yolların doğru bir şekilde haritalandırılmasıydı (Resim 31). Kullanılabilecek hiçbir harita yoktu, çünkü yol haritaları yalnızca araç trafiği için kullanılan karayollarını ortaya çıkarırken, çoğu sakin evlerine girip çıkmak için “var

olmayan” sokakları ve merdiven boşlukları kullanıyor. Tasarım ekibi, tüm araç erişim noktalarına ek olarak hangi alanların merdiven, rampa ve sadece yaya geçidi olduğunu belirterek alanı ayrıntılı bir şekilde çizdi.



Resim 31: Seul Geumho Dong Mahallesi Proje, Fotoğraf: Jaehoon Kang

Daha sonra mahalle ve zorlukları hakkında daha fazla bilgi edinmek için sakinler, itfaiyeciler, acil sağlık teknisyenleri ve polisle bir dizi atölye çalışması düzenlediler. Projeyi yapacak olan YIEUM Partners adındaki tasarım ekibi, bölge sakinlerinin bile evlerini haritada bulamadıklarını öğrenince şaşırdı, itfaiyeciler, acil sağlık teknisyenleri ve polisler, aramaları yanıtlarken ne kadar sorun yaşadıklarını itiraf ettiler. Bölgede yaşayanların dahi, mahalle içerisinde bir yol bulup, adres bulmaya çalışan binalar ve zorlukla görülebilen sokak tabelalarını karıştırıyor.

Bu, ekibi ilk fikirlerine getirdi: mahalleye her giriş noktasını tanımlamak için basit bir yol yaratmak, böylece sakinler ve acil durum müdahalecileri yol tarifleri vermek için ortak bir dil kullanabilir. Birçok giriş noktası araca erişilemediğinden, her girişi karşılık gelen sayıya sahip bir “*kapi*” olarak belirlemeye karar verdiler. Bir numara ile kullanılan ana kapıların çoğunu numaralandırarak ve her kapıyı tepe mahallesinin tabanı

evresinde sırayla numaralandırmıřlardır. Bu tr bir sistem, tm metro istasyonlarında ve benzer bir numaralandırma dzenini kullanan yerel toplu tařıma aralarını kullanan sakinleri tanımaktadır.

Tasarım projesinin ana kalbini oluřturan fikrin keřfi ise; soruřturma sırasında mahalleden polis ve yerel halkla birlikte yrrken gerekleřtięi. Tasarımcılardan biri, grubumuzdaki sakinler, polisler ve dięerleri, bulundukları tabela iin gz seviyesine bakmak yerine konumlarını bulmaya ve bir harita zerinde durmaya alıřtıklarını, ilk ięgdlerinin ise binaların stne bakmak olduęunu fark ettiler. Komřu yksek bina veya apartman kompleksi gibi bilinen dięer referans noktaları iin. Bu, ekibe bu mahalle iin bir zm olarak *“ufuk izgisi bulma”* önerisi oluřturma konusunda ilham verdi. Gkyz seviyesinde yer almak, mevcut tabelaları bu ortamda neredeyse grnmez yapan tm sorunlardan kaınmanın en iyi yoluydu (Resim 32).



Resim 32 : Seul Geumho Dong Ufuk izgisi Projesi Uygulama rneęi

Fotoęraf: Jaehoon Kang

Projenin tamamlanmasının ardından, sakinlerden ve acil durum grevlilerinden gelen geri bildirimler inanılmaz derecede olumluydu. Sakinler, ziyaretilere yol tarifleri

vermek ve buluşma noktaları olarak kullanmak için numaralandırılmış kapıları ve ufuk çizgisi yönlendirme tabelasını kullanmanın rahatlığını dile getirdi.

Belki de en etkili geri bildirim, yanıt sürelerini iyileştirebilen acil durum yanıtlayıcılarından geldi. Tüm bu nedenlerden dolayı, yerel halkın sakinleri o zamandan beri yerel yetkililere kendilerini yaşadıkları alanda güvende hissettiklerini ifade ettiler (SEGD, ty).

2.3.2. Fontevraud Abbey Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı

Matali Crasset-Henry tarafından 2011 yılında tasarlanan yönlendirme ve işaretleme sistemleri Fontevraud Abbey (Fontevraud Manastırı) için dönemin dikkat çeken tasarımlarından biri olarak karşımıza çıkmaktadır. Tarihi bir yapı için hazırlanan bu tasarımda kullanılan öğeler, renk ve şekil kullanımlarıyla dikkat çekmektedir. Tasarımları incelemeden önce alan hakkında bilgi edinmemiz tasarımı irdelememiz açısından yararlı olacaktır.

Fontevraud Abbey, Fransa'nın Loire Vadisi'nde, Fontevraud-l'Abbaye adlı bir köyde yer alan tarihi bir manastır kompleksidir. Fontevraud Abbey'nin tarihi Orta Çağ'a kadar uzanır. 1840 yılında kurulan manastırın en önemli özelliği, kadınları ve erkekleri bir arada barındıran benzersiz bir topluluk yapısına sahip olmasıydı. Fontevraud Abbey, hem kadın rahibelerin hem de erkek keşişlerin yaşadığı ve ibadet ettiği bir yerdi ve bu özelliği, manastırın dönemin diğer manastırlarından büyük ölçüde ayırıştırarak farklılaştırmıştır. Fontevraud, zamanla Avrupa'nın en büyük dini kurumlarından biri haline gelerek, önemli bir kültürel, dini ve siyasi etkiye sahip olmuştur. Orta Çağ mimarisinin etkileyici örneklerinden biri olarak kabul edilen, manastır kompleksi, kilise, katedral, manastır binaları, kuleler ve kapılar gibi farklı yapıları içermektedir ve günümüzde, kültürel etkinliklere ev sahipliği yapmanın yanı sıra turistik bir mekan olarak ziyaret edilebilmektedir.

Tarihi önem açısından zamanın ötesinde olan bu manastır kompleksi için tasarım yapan Fransız tasarımcı Crasset; yönlendirme tasarımında konsept olarak birleşen ve ayrılan çizgiler, mekan ile tezat ilişki içerisine girerek kendini gösteren dikkat çekici

renkler kullanılmıştır. Sembolik olarak ok arkasında bulunan dengeleme t ylerini (Resim 33) kullanan tasarımcı, y nlendirme ve i aretleme tasarımlarını o alanda bulunan oturma gruplarını (Resim34) ve lambaları da (Resim 35) tasarlamayı se erek b t nl k algısını olu turmu tur.



Resim 33 - Abbaye Royale Fontevraud Giri  I aretleme Sistemi

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/81342753@N08/8678441358/in/photostream/>

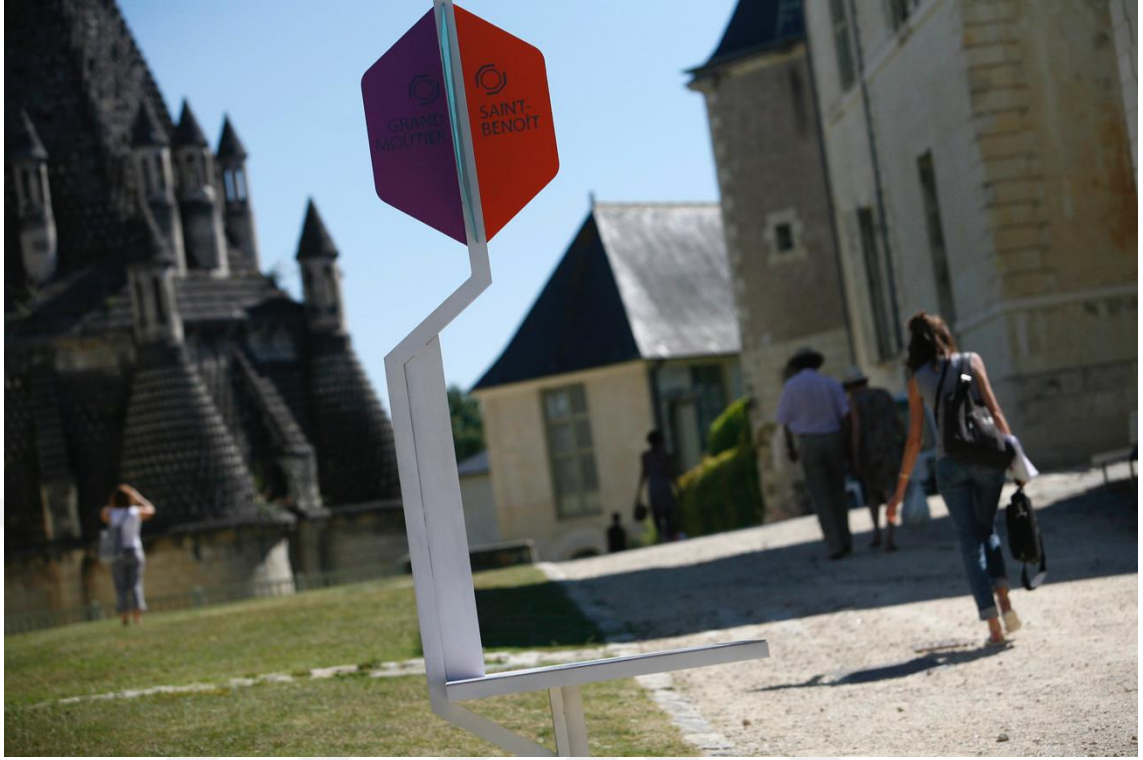
[8 Haziran 2023].



Resim 34 - Abbaye Royale Fontevraud Duvar Tipi İşaretleme Sistemi Örneği

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/81342753@N08/8678441358/in/photostream/>

[8 Haziran 2023].



Resim 35 - Abbaye Royale Fontevraud Dış Mekan İşaretleme Sistemi ve Bilgi Panosu Örneği Yol Kenarı Konumlandırması

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/81342753@N08/8677372517/in/photostream/>

[8 Haziran 2023].



Resim 36 - Abbaye Royale Fontevraud Dış Mekan Yönlendirme İşaretçisi, Ayaklı Pilon

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/81342753@N08/8678474256/in/photostream/>
[8 Haziran 2023].



Resim 37 - Abbaye Royale Fontevraud Dış Mekan İşaretleme Sistemi ve Bilgi Panosu Örneği Bireyler İncelerken

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/81342753@N08/8677376947/in/photostream/>

[8 Haziran 2023].



Resim 38 - Oturma Grubu (Oturan Kişi Tasarımcı Matali Creset'in Kendisi)

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/81342753@N08/8677376947/in/photostream/>
[8 Haziran 2023].

Resim 39 - ve Lamba Tasarımı

Kaynak: <https://www.flickr.com/photos/81342753@N08/8677376947/in/photostream/>
[8 Haziran 2023].

Tasarımcı orta çağdan kalma özellikleri ile ön plana çıkan bu tarihi doku içerisinde yok olan değil, hemen göze görünen ayırt edici bir üslup seçerek ziyaretçilerin bilgiye ulaşmalarını kolaylaştırmıştır.

3. BÖLÜM

TARİHİ KENT MERKEZLERİ VE BU TİP ÖZELLİKTEKİ BÖLGELERE YÖNELİK BİR PROJE ÖNERİSİ

3. BÖLÜM

TARİHİ KENT MERKEZLERİ VE BU ÖZELLİKTEKİ BÖLGELERE YÖNELİK BİR PROJE ÖNERİSİ

3.1. Tarihi Kent Merkezleri

Tarihi kent merkezleri, geçmişin izlerini taşıyan, kültürel ve tarihi değerlere sahip olan bölgelerdir. Bu merkezler, genellikle eski bir yerleşim yerinin kalıntılarını veya tarihi yapıları içermekte ve bir ülkenin veya bölgenin kültürel mirasının önemli bir parçasını oluşturmaktadır.

Mimari tarzlar açısından çeşitlilik gösterebilen tarihi kent merkezleri tarih boyunca aynı zamanda da ilgi odağı olan merkezler olarak karşımıza çıkabilmektedir. Dünya geneline bakıldığında kimi tarihi kent merkezi, antik Roma döneminden kalma yapılarla doluyken, kiminin ise Orta Çağ'dan veya daha yakın dönemlerden kalma tarihi binalarla süslendiği görülebilmektedir. Bu merkezlerin çoğunda olan; ana caddeler, meydanlar ve dar ara sokaklar gibi karakteristik özelliklerin genellikle korunduğu ve bu sayede bulundukları bölgenin gelenekselliğini yansıtan bir atmosfer yarattığı gözlemlenebilmektedir.

Tarihi kent merkezlerinin birçok avantajı vardır. İlk olarak, turistler için büyük bir cazibe merkezi olabilirler. Geçmişin izlerini taşıyan bu bölgeler, turistlere tarihi ve kültürel ve otantik bir deneyim sunar. Tarihi kent merkezleri genellikle müzeler, sanat galerileri, restoranlar, kafeler ve hediyelik eşya dükkanları gibi turistik yerlere ev sahipliği yapar. Bu da turizm endüstrisi için bir ekonomik fırsat yaratır.

İkinci olarak, tarihi kent merkezleri, yerel halk için önemli bir sosyal ve kültürel mekandır. Bu bölgelerdeki tarihi yapılar, bir toplumun kimliğinin ve mirasının bir parçasıdır. Yerel halk, tarihi kent merkezlerinde bulunan meydanlarda buluşabilir, festivallere katılabilir ve geleneksel etkinlikler düzenleyebilir. Bu, yerel kültürün, birlikteliğin ve aidiyet hissinin sürdürülmesine yardımcı olur.

Tarihi kent merkezlerini genel olarak tanımlamak için aşağıdaki özellikleri göz önünde bulundurabiliriz;

Tarihi Değer: bir veya daha fazla döneme ait geçmiş yaşamlardan izler taşır ve genellikle zengin tarihi ve kültürel değerlere sahiptir. Bu bölgelerdeki tarihi yapılar, anıtlar, müzeler ve diğer kültürel mekanlar, turistlere farklı bir kültürü ve tarihi deneyimleme fırsatı sunar. Turistler, bu merkezleri ziyaret ederek geçmişin önemli olaylarına, sanat ve mimari eserlere tanıklık eder.

Mimarî Bütünlük: Tarihi kent merkezleri, dikkat çekici mimari örneklerini barındırır. Farklı dönemlere ait mimari tarzlardan örnekler sunarlar. Örneğin, Roma döneminden kalma amfi tiyatrolar, Gotik kiliseler, Rönesans sarayları veya Osmanlı dönemi yapıları gibi çeşitli mimari stilleri görmek mümkündür. Bu mimari eserlerin zarafeti, estetiği ve tarihle iç içe geçmiş olması, turistlerin ilgisini çeker ve fotoğrafçılar için eşsiz kareler sunar.

Kültürel ve Sosyal Yaşam: Tarihi kent merkezleri, geçmişteki kültürel ve sosyal etkinliklere tanıklık etmiş ve çoğunlukla bu tür etkinliklere hâlen ev sahipliği yapmaya devam eden alanlardan oluşmaktadır. Tarihi merkezler, müzeler, sanat galerileri, tiyatrolar, restoranlar ve diğer sosyal mekanlar gibi kültürel ve turistik faaliyetler için önemli bir rol oynar.

Estetik Değer: Tarihi kent merkezleri, genellikle görsel açıdan etkileyici ve estetik olarak değerlidir. Bu bölgelerdeki sokaklar, meydanlar, yeşil alanlar ve diğer açık alanlar, güzel bir ortam sunar ve ziyaretçilere keyifli bir deneyim yaşatır.

3.2. Tarihi Kent Merkezlerinden Örnekler

Genellikle uzun geçmişe sahip olan; mimari, kültürel veya tarihi öneme sahip olan kentlerin kalbinde bulunan bölgelerdir. Bu merkezler, birçok döneme ait yapıları, tarihi anıtları, sokakları ve meydanlarıyla öne çıkmaktadır. Bu bölgeler, kentin kuruluşundan itibaren gelişerek şekillenmiş ve zaman içinde tarihi, kültürel ve mimari açıdan önemli bir değer kazanmıştır. Tarihi kent merkezleri, özellikle geçmişteki yaşam

tarzını, mimari tarzları ve tarihi olayları yansıtan yapılarıyla dikkat çeker ve dolayısıyla da bu özellikleri bu alanları yerli ve yabancı turistler için büyük bir turistik cazibe merkezi haline gelmiştir.

En ünlü tarihi kent merkezlerine örnek olarak şu kentleri verebilmek mümkün olacaktır:

Roma, İtalya: Roma, dünya tarihinin en önemli antik kentlerinden biridir. Colosseum, Pantheon, Forum Romanum gibi birçok tarihi yapıya ev sahipliği yapar. Floransa, İtalya: Floransa, Rönesans dönemiyle ön plana çıkan bir şehir olarak bilinir. Santa Maria del Fiore Katedrali, Uffizi Galerisi ve Ponte Vecchio gibi tarihi yapılarıyla ünlüdür. Venedik, İtalya: Kanalları ve tarihi köprüleriyle ünlü olan Venedik, Orta Çağ'dan kalma mimari yapılarıyla dikkat çeker. San Marco Meydanı ve Doge Sarayı gibi meşhur noktaları vardır. İstanbul, Türkiye: İstanbul, birçok medeniyete başkentlik yapmış bir şehirdir. Ayasofya, Topkapı Sarayı ve Sultanahmet Camii gibi tarihi yapılarıyla ünlüdür. Paris, Fransa: Paris, tarihi dokusu ve ünlü simgeleriyle tanınır. Eyfel Kulesi, Notre Dame Katedrali ve Louvre Müzesi gibi tarihi yapıları bünyesinde barındırır. Prag, Çek Cumhuriyeti: Orta Çağ'dan kalma birçok tarihi yapının bulunduğu Prag, Avrupa'nın en güzel şehir merkezlerinden biridir. Prag Kalesi, Charles Köprüsü ve Astronomik Saat gibi önemli noktaları vardır. Kyoto, Japonya'nın geleneksel kültürünü en iyi yansıtan şehirlerden biridir. Tapınakları, bahçeleri ve geleneksel Japon yapılarıyla ünlüdür.

3.3. İzmir Kenti

İzmir, Türkiye'nin batı sahilinde bulunan ve tarihi çok eski dönemlere uzanan bir şehirdir. İzmir'in tarihi, antik çağlardan başlayarak günümüze kadar uzanan birçok medeniyetin etkisi altında gelişmiştir. İzmir'in tarihi hakkında genel bir bakışta bulunacak olursak:

Bir çok kaynağa göre, İzmir'in kent tarihinin, M.Ö. 3000'lere kadar uzandığı belirtilmektedir. İzmir'in bulunduğu bölge, Lidyalılar, Persler, Romalılar ve diğer antik uygarlıklar için stratejik bir öneme sahip olan kent, bu dönemde Lidya Krallığı'nın kontrolü altına girmiş, Lidya'dan sonra ise Pers İmparatorluğu'nun hakimiyetine girerek önemli bir ticaret merkezi haline gelmiştir.

M.Ö. 4. yüzyılda İzmir, Büyük İskender'in Pers İmparatorluğu'nu yenmesiyle Makedonya Krallığı'na bağlanmıştır. Bu dönemde İzmir, Hellenistik kültürün etkisi altında kalmış ve büyük bir gelişim göstermiştir. İzmir, M.Ö. 2. yüzyılda Attalid Krallığı'nın başkenti oldu ve Pergamon Krallığı'nın bir parçası haline gelmiştir. Şehir, önemli bir ticaret merkezi ve kültürel merkez olarak hızla büyümüştür.

M.Ö. 133 yılında Roma İmparatorluğu'nun egemenliğine giren İzmir, Roma döneminde Asya eyaletinin başkenti olmuştur. Şehir, Roma İmparatorluğu'nun Anadolu'daki en önemli liman kentlerinden biri haline gelmiştir. Bu dönemde İzmir, önemli yapılarla süslendi ve büyük bir refah dönemi yaşanmıştır. İzmir'in en ünlü simgelerinden biri olan Agora, bu dönemde inşa edilmiştir.

Roma İmparatorluğu'nun 395 yılında ikiye ayrılmasıyla İzmir, Doğu Roma İmparatorluğu'nun (Bizans) hakimiyetine girmiştir. Bu dönemde İzmir, bir Hristiyan merkezi haline gelmiş ve önemli bir metropol olarak varlığını sürdürmüştür. Ancak 7. yüzyılda Arap akınlarına maruz kalan şehir, büyük ölçüde tahrip oldu ve nüfusu azalmıştır.

İzmir, İpek Yolu'nun batı ucundaki ticaret merkezi olarak önemli bir konuma sahipti. İpek Yolu'nun son durağı olarak bilinen İzmir'de, liman bölgesine kadar uzanan bir ticaret ağı bulunuyordu. Limanın girişinde Bizanslılar tarafından 12. yüzyılda inşa edilen İzmir Liman Kalesi bulunmaktaydı (Resim X). Bu kale, limanı korumak için yapılmıştı. Limanın sağ kıyısında Frenk tüccarlarının dükkânları bulunurken, limanın iç kısmında ise kervansaraylar yer alıyordu. İpek Yolu'ndan getirilen mallar İzmir'e ulaşan deve kervanlarıyla bu kervansaraylara indirilir ve Ceneviz tüccarları aracılığıyla limandan gemilere yüklenerak ihraç edilirdi. Ancak İzmir'de Bizans İmparatorluğu dönemine ait kalıcı mimari eserler günümüze ulaşmamıştır. İzmir'de yapıldığı bilinen

önemli bir yapının varlığı da kaynaklarda yer almamaktadır. Bu nedenle Bizans döneminde İzmir, eski Roma döneminin görkemli günlerinden uzaklaşmıştır. Roma dönemine ait tiyatrolar, stadyumlar ve tapınaklar yavaş yavaş yıkılmış, kent köhne bir görünüm kazanmış ve sessizliğe bürünmüştür. Güvenlik sorunları, beslenme sıkıntısı ve salgın hastalıklar gibi nedenlerle Bizans döneminde İzmir nüfusu azalmış ve kent köhne bir yer haline gelmiştir.



Resim 40 - İzmir Liman Kalesini Gösteren Gravür

Kaynak: <https://www.izmirdergisi.com/tr/dergi-arsivi/49-25inci-sayi/1734-yikildi-ama-ismi-yasiyor-izmir-liman-kalesi>

İzmir, 14. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'nun egemenliğine girdi. Osmanlı döneminde şehir, İzmir Sancağı'nın merkezi haline gelmiş ve ticaret açısından önemli bir liman kenti olmuştur. Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemlerinde, özellikle 19. yüzyılda, İzmir'de Batılı etkilerin artmasıyla birlikte modernleşme süreci hızlanmıştır.

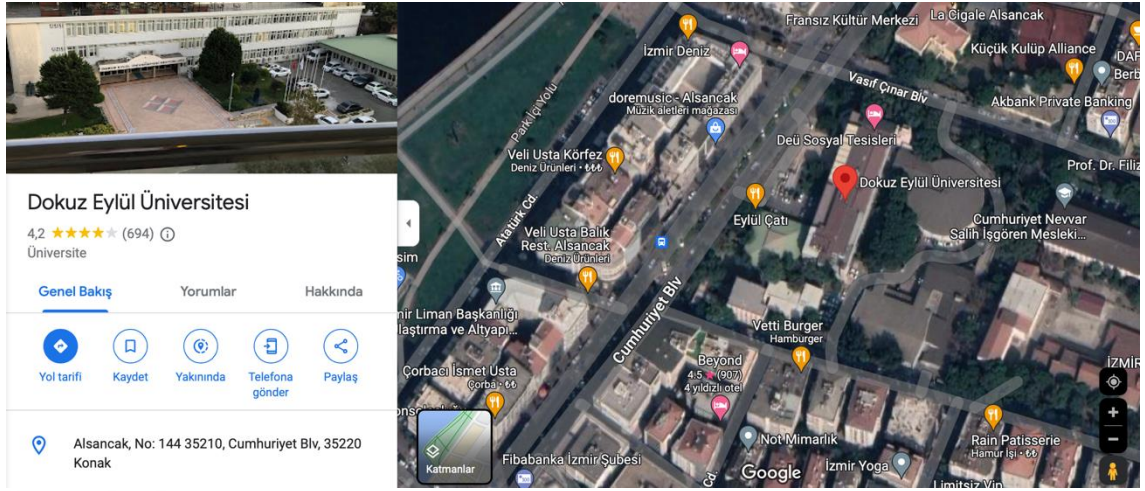
İzmir, Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşuyla birlikte ülkenin önemli bir kenti olmuştur. Şehir, Türkiye'nin batıdaki önemli ekonomik ve kültürel merkezlerinden biri haline geldi. İzmir, hala Türkiye'nin en önemli limanlarından biri olup, sanayi, turizm, ticaret ve eğitim alanlarında büyük bir gelişme kaydetmiştir.

Tarih boyunca farklı medeniyetlerin izlerini taşımış ve kültürel bir mozaik oluşturmuş olan İzmir; günümüzde antik kalıntıları, tarihi yapıları ve modern kent dokusuyla ziyaretçilerine çok zengin bir tarihi deneyim sunmanın yanı sıra, Türkiye'nin

önemli ticaret merkezlerinden biridir. Bu nedenle, iş dünyasında ve endüstride de fırsatlar sunar. Mezun olduktan sonra iş hayatına atılmak isteyen öğrenciler için İzmir, kariyerlerini şekillendirebilecekleri birçok sektöre erişim sağlamaktadır.

Kent, eğitim alanında da büyük bir öneme sahiptir. Şehirdeki üniversiteler, kaliteli eğitim ve modern kampüsleriyle öğrenciler için çekici bir eğitim ortamı sunar. Ege Üniversitesi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir Yüksek Teknoloji Enstitüsü, İzmir Ekonomi Üniversitesi, İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, İzmir Demokrasi Üniversitesi, İzmir Bakırçay Üniversitesi, Yaşar Üniversitesi, İzmir Tınaztepe Üniversitesi ve İzmir Kavram MYO gibi üniversiteleriyle, öğrencilere çeşitli alanlarda eğitim imkanları sağlamaktadır. Buna ek olarak, İzmir'de birçok yabancı dil okulu ve özel eğitim kurumu da bulunmaktadır.

Tezin uygulama konusu; tarihi kent merkezi aksında yer alan ve Türkiye'nin köklü ve saygın üniversitelerinden biri olan Dokuz Eylül Üniversitesi'nin kalbi DEÜ Rektörlüğü'nün bulunduğu alan olarak ele alınmıştır. Uygulama projesi olarak üniversitenin yerleşkelerinden özellikle bu noktanın seçilmesinin en önemli sebeplerinden biri hiç kuşkusuzdur ki konumudur. Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü, konum itibarıyla İzmir'in hem eski tarihi sayılan aksında bulunmaktadır, hem de işlev olarak çok fazla içeriği bünyesinde barındırmasıdır. Üniversitelerin rektörlük binaları genellikle konum olarak kampüs ya da yerleşke içerisinde yer alırlarken, Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü; üniversitenin kenti kucaklayan yaygın yapısı nedeniyle İzmir'in merkez ilçesi Konak'ta bulunmaktadır (Resim 41).



Resim 41 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Harita Konumlandırması

Kaynak: <https://www.google.com/maps/place/Dokuz+Eylül+Üniversitesi/@38.4305829,27.1352257,272m/data=!3m1!1e3!4m6!3m5!1s0x14b9618efa2424c1:0x387c370f24511281!8m2!3d38.430691!4d27.13692!16zL20vMDYzaHk5!5m1!1e4?entry=ttu>

[5 Haziran 2023].

Üniversitenin kentin dört bir yanına yayılmış akademik ve idari birimlerini kucaklayacak şekilde planlanmış olan bu konum birçok açıdan önem taşımaktadır (Şekil 5). Yakın zamanda il içerisinde korunmaya değer kültür mirası olarak da seçilen bu bina (Resim 42) idari çalışmaların ilerletildiği bir bina olmanın yanı sıra günlük ziyaretçilerinde uğradıkları bir yer ve buluşma noktası olma özelliği taşımasına da sebep olmaktadır.



Şekil 5 - İzmir Haritası Üzerinde Dokuz Eylül Üniversitesi Yerleşke Dağılımı

Kaynak: Yazarın Arşivi



Resim 42 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü

Kaynak: Yazarın arşivi

Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü yerleşke alanında bulunan birim ve makamlar; Üst Yönetim (Rektör, Rektör Yardımcıları, Genel Sekreter, Genel Sekreter Yardımcıları) İç Denetim Birimi, Genel Sekreterlik Şubesi, Hukuk Müşavirliği, Daire Başkanlıkları (Bilgi İşlem Dairesi Başkanlığı, İdari ve Mali İşler Daire Başkanlığı, Kütüphane ve Dokümantasyon Dairesi Başkanlığı, Öğrenci İşleri Dairesi Başkanlığı, Personel Dairesi Başkanlığı, Sağlık Kültür ve Spor Dairesi Başkanlığı, Strateji Geliştirme Daire Başkanlığı, Yapı İşleri ve Teknik Daire Başkanlığı), Merkez Birimler (Döner Sermaye İşletmesi Müdürlüğü, Genel Sekreterlik Şube Müdürlüğü, Koruma Güvenlik Müdürlüğü, ÖYP-Öğretim Üyesi Yetiştirme Programı Kurum Koordinasyon Birimi) ve Koordinatörlükler (Basın Halkla İlişkiler Koordinatörlüğü, BAP-Bilimsel Araştırma Projeleri Koordinasyon Birimi, Dış İlişkiler Koordinatörlüğü, Kurumsal Veri Yönetim Koordinatörlüğü, Üniversitelerarası İletişim Koordinatörlüğü, Yurt Dışı Lisansüstü Öğrenim Burs Koordinatörlüğü) şeklindedir (Resim 43).



Resim 43 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Yerleşkesi Hava Görüntüsü

Kaynak: Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Basın Halkla İlişkiler Koordinatörlüğü
Fotoğraf Arşivi

Ayrıca rektörlük binasına bağlı konumda olan üniversitemiz tarafından yürütülen sürekli eğitim faaliyetlerinin sürdürüldüğü Dokuz Eylül Üniversitesi Sürekli Eğitim Merkezi (DESEM), kurum içi çalışanların yemek yemeleri için düzenlenmiş bir yemekhane, bir spor salonu, personel ve misafir otoparkı, herkesin (dışarıdan girişe açık) kullanımına açık olan rektörlük önünde bulunan Eylül Kafe ile rektörlük binasının çatı katında bulunan terasta ise Lokal çatı restoran bulunmaktadır.

Personel, kurum içi ve dışı öğrenci ve herkese açık yapılarıyla Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü hareketli bir yapıya sahiptir. Hedef kitle olarak üç ana gruba ayırabileceğimiz bu yapı bu nedenle bu tip bir projenin odak noktasına konulmuştur. Çalışan personel, üniversitenin öğrencileri ve üniversite ile ilgili bilgi almak isteyen ya da dışarıdan bir iş için gelen ziyaretçiler.

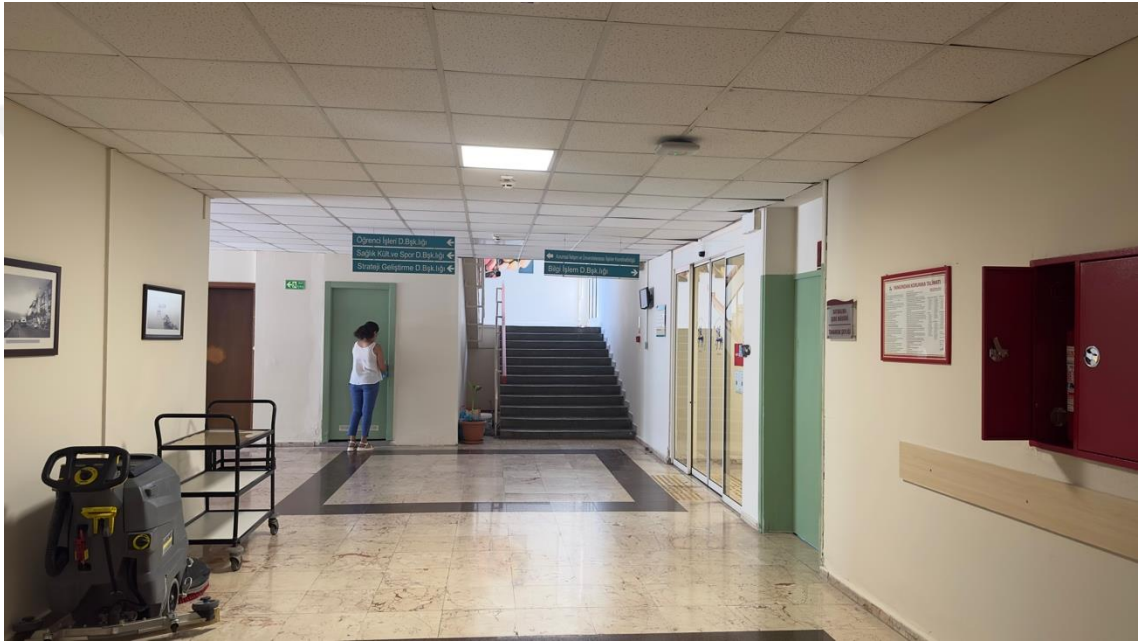
İdari bina olarak geçen Rektörlük binası üç katlı tarihi bir bina olma özelliği taşımaktadır. Yerleşke geneline baktığımızda, giriş kapısının tam karşısında koridor ile rektörlük binasına bağlanmış olan Dokuz Eylül Üniversitesi Sürekli Eğitim Merkezi (DESEM), Konferans Salonları ve Derslikler ile Kantin ve Hediyelik / Anı Eşyası Dükkanı ile Mescit bulunmaktadır (Resim 44).



Resim 44 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Ana Kapı Giriş

Kaynak: Yazarın arşivi

Yine rektörlük giriş kapısından girilerek sağ yöne döndüğümüzde ise idari birimlerin ofisleri bulunmaktadır. Bu koridorun en sonuna gidildiği takdirde karşıda kadın ve erkek tuvaleti, sol tarafta Bilgi İşlem Daire Başkanlığı'na giden yine koridor ile ana binaya bağlanmış olan bir ek bina, sola dönüldüğünde ise otoparka açılan bir kapı mevcuttur (Resim 45).



Resim 45 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Giriş Katı

Kaynak: Yazarın arşivi

Otopark kapısından dışarı çıkıldığında tam karşıda spor salonu ve yemekhanenin bulunduğu bina, sol yanında Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı binası ve idari birimlerin ek ofisleri, sağ tarafa gidildiğinde Strateji Geliştirme Daire Başkanlığı ve yanında Sağlık Kültür Spor Daire Başkanlığı Binaları bulunmaktadır. Özellikle Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı ile Sağlık Kültür Spor Daire Başkanlığı Binaları kurum içi ve dışı birçok öğrencinin dönemsel olarak uğradıkları alanlardandır (Resim 46, Resim 47, Resim 48).



Resim 46 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Bina Arka Otopark Çıkışı

Kaynak: Yazarın arşivi



Resim 47 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Bina Arka Otopark Çıkışı 1

Kaynak: Yazarın arşivi



Resim 48 - Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Bina Arka Otopark Çıkışı 2

Kaynak: Yazarın arşivi

İzmir ilinin dört bir yanında eğitim öğretim faaliyetlerini sürdürmekte olan Dokuz Eylül Üniversitesi yaygın bir yapıya sahip olan bir üniversite olma özelliğini de taşıdığı için kentin çeşitli yerlerinde görevli olan idari ve akademik personel ziyaretleri yaşanabilmektedir. Aktif çalışma yeri Rektörlük olmayan personel için soru sormadan yol bulmanın kolay olmadığı bu binada yönlendirme ve işaretleme sistemi olması zaruri bir ihtiyaç haline gelmiştir.

3.4. Dokuz Eylül Üniversitesi için Bilgilendirme Tasarımı Öğeleri Tasarımı

Yaygın bir yapıya sahip olan bir Dokuz Eylül Üniversitesi bu durumu nedeniyle görsel bütünlük bakımından algısal kopukluklara sebebiyet verebilmektedir. Grafik tasarımın birleştirici etkisi sayesinde ise bu kopuklukların ortadan kalkmasının sağlanması mümkün olabilmektedir.

Günümüz dünyasında kurum ve markaların hayatta kalması ve başarılı olması için, hedef kitlelerinin zihninde öne çıkan ve güçlü bir imaj oluşturması gerekmektedir. Bu noktada, görsel tasarımın marka ve kurum değerini arttırmada oynadığı rol oldukça kritik bir öneme sahiptir. Görsel tasarım bütünlüğü, kurumların birçok farklı platformda ve iletişim aracında tutarlı bir şekilde kendini ifade etmesini sağlar. Görsel tasarım bütünlüğü, bir kurumun benzersiz ve tanımlanabilir bir görüntüye sahip olmasını sağlar. Bireyler, kurumu görsellerinden kolaylıkla tanıyarak farkındalıkları artar ve diğer kurumlardan ayırt eder. Tutarsız tasarım kullanımı ise, kurumun zihinlerde belirsiz ve karmaşık bir imaj bırakmasına sebep olabilir ve düşürebilir.

Görsel tasarım, markanın profesyonel ve güvenilir bir izlenim bırakmasını sağlar. Kaliteli ve uyumlu tasarım, markanın kalitesini ve güvenilirliğini yansıtarak müşterilerde olumlu bir algı oluşturur. Görsel tasarım, insanların duygusal tepkilerini tetiklemeye yardımcı olur. Kurumlar, kuvvetli ve etkileyici tasarımlarla hedef kitleleriyle duygusal bir bağ kurabilir. Bireyler, markanın görsel kimliğini benimseyerek kendilerini markayla özdeşleştirebilir ve bağ kurabilir.

Etkileyici görsel tasarım, kurum ve markaların hedef kitlesi tarafından daha kolay hatırlanmasını sağlar. Bütünlük ve tutarlılık, bir kurumun zihinlerde daha kalıcı bir iz bırakmasına ve bireylerin tercih etme kararlarını etkilemesine yardımcı olur. Görsel tasarımın uyumu ve bütünlüğü, bireylerin markaya olan güvenini artırır ve sadakat oluşturur. Bireyler, tanıdık ve güvenilir tutarlı bir marka imajına sahip olan kurumlara daha fazla bağlılık gösterirler.

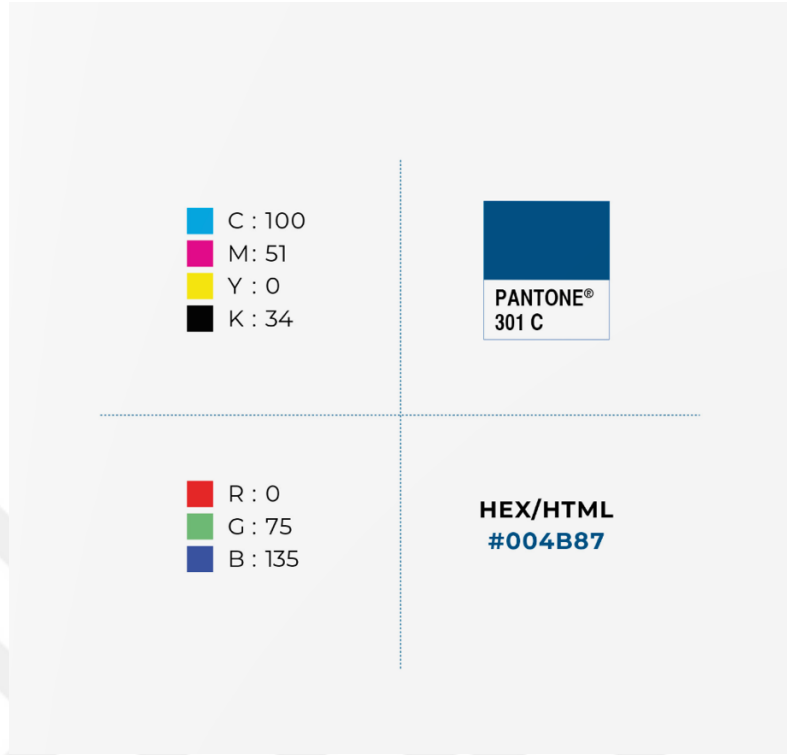
Markanın görsel tasarımının çeşitli kanallarda (web sitesi, sosyal medya, tanıtım materyalleri, ambalaj, tabelalar, mobil uygulamalar vb.) tutarlı olması, kurumun gücünü arttırır. Bu uyumlu yaklaşım, kurumun tüm iletişimlerinde aynı mesajı vermesini ve bir bütün olarak algılanmasını sağlar.

Sonuç olarak, görsel tasarım bütünlüğü, kurumların hedef kitleleriyle güçlü ve tutarlı bir bağ kurmasını ve marka değerini arttırmasını sağlar. Tanımlanabilir, güvenilir, duygusal bağ oluşturan ve farkındalığı arttıran görsel tasarım, kurumların rekabetçi bir avantaj elde etmelerine yardımcı olur. Başarılı kurumlar, görsel kimliklerine özen

göstererek marka imajlarını güçlendirir ve müşterilerinin zihinlerinde kalıcı bir etki bırakır. Bu nedenle, görsel tasarım bütünlüğü, kurumların uzun vadeli başarısı için vazgeçilmez bir stratejidir.

İyi tasarlanmış bilgilendirme materyalleri, kurumların hedef kitlesiyle etkili bir iletişim kurmalarını, olumlu bir imaj oluşturmalarını ve bireylerle duygusal bir bağ kurmalarını sağlar. Bu da kurumun bilinirliğini artırır, güvenilirliğini pekiştirir, müşteri sadakati oluşturur ve uzun vadeli başarıya katkı sağlar. Bilgilendirme tasarımına yatırım yapmak, kurumların rekabetçi bir avantaj elde etmelerine ve değerli bir marka kimliği oluşturmalarına yardımcı olur.

Tasarımda devamlılık ve sürdürülebilirlik, görsel, endüstriyel, iç mekan, grafik ve diğer tasarım alanlarında, uzun süreli başarı ve etkinlik için çok önemli kavramlardır. Hem tasarım süreçlerinde hem de sonuçta elde edilen ürünlerde devamlılık ve sürdürülebilirlik göz önünde bulundurulduğunda, çevresel, ekonomik ve sosyal açılardan olumlu sonuçlar elde edilebilir. Devamlılık, kurumların tasarım ve iletişimlerinde tutarlılık sağlar. Kurumun renkleri (şekil 6), tipografisi (şekil 7), logo, logotype (şekil 8) ve diğer tasarım unsurları sürekli olarak kullanıldığında, marka imajı ve tanınırlığı güçlenir. Bireyler, kurumu farklı platformlarda ve zamanlarda rahatlıkla tanır ve hatırlarlar.



Şekil 6 - Dokuz Eylül Üniversitesi Kurumsal Renk Kodları

Kaynak: Yazarın Arşivi Hazırlayan: Yazar



Şekil 7 - Dokuz Eylül Üniversitesi Kurumsal Yazıtipi ve Tipografisi

Kaynak: Yazarın Arşivi Düzenleyen: Yazar



Şekil 8 - Dokuz Eylül Üniversitesi Kurumsal Logotype Tasarımı

Kaynak: Yazarın Arşivi Tasarım: Yazar

Tasarımda devamlılık, markanın güçlü ve güvenilir bir imaj oluşturmaya yardımcı olur. Uyumlu ve tutarlı tasarımlar (Resim 49 ve 50), markayı daha profesyonel ve özgün bir şekilde temsil eder. Bu da müşterilerin markayla pozitif bir ilişki kurmalarını sağlar. Devamlılık, tasarım ve üretim süreçlerindeki tutarlılık sayesinde maliyet tasarrufu sağlar.



Resim 49 – DEÜ Monogram Uygulama 1

Kaynak: Yazarın arşivi Tasarım: Yazar



Resim 50 – DEÜ Monogram Uygulama 2

Kaynak: Yazarın arşivi Tasarım: Yazar

Tekrarlanan tasarım öğeleri (Resim 51), verimliliği artırır ve işgücü, zaman ve kaynak kullanımını optimize eder. Sürdürülebilirlik, tasarım sürecinde malzeme seçiminden başlar. Çevre dostu malzemelerin kullanılması ve ürünün yaşam döngüsü boyunca çevresel etkilerinin minimize edilmesi, sürdürülebilir bir tasarım yaklaşımını destekler.



Resim 51 – Dokuz Eylül Üniversitesi Pilon Tabela ve Bilgilendirme Panosu Uygulaması

Kaynak: Yazarın arşivi Tasarım: Yazar

Döngüsel tasarım, ürünlerin ömrü boyunca atık miktarını ve çevresel etkilerini en aza indiren bir yaklaşımdır. Bu tasarım yaklaşımı, ürünlerin geri dönüştürülebilirliği ve tekrar kullanılabilirliği üzerine odaklanır. Sürdürülebilir tasarım, toplumsal ve sosyal etkileri de göz önünde bulundurur. Erişilebilir tasarım yaklaşımları (Şekil 9), engelli bireylerin de ürün ve hizmetlerden faydalanabilmesini sağlar (Resim 52). Ayrıca, topluluklarla iş birliği yaparak, onların ihtiyaçlarına uygun tasarımlar geliştirilmesine katkı sağlar. Sürdürülebilir tasarım, yeni fikirlerin ve yeniliklerin ortaya çıkmasını teşvik eder. Rekabetçi bir pazarda, sürdürülebilir tasarım yaklaşımı, kurumların benzersiz ve çevreye duyarlı ürünler sunmalarına yardımcı olur.



Şekil 9 - Dokuz Eylül Üniversitesi için Kurumsal Sürdürülebilir ve Görme Engelli Bireylere Yönelik Erişilebilir Oda İsimliği Tasarımı

Kaynak: Yazarın Arşivi Tasarım: Yazar



Resim 52 – Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü Engelsiz Otoparkı Uygulaması

Kaynak: Yazarın arşivi Tasarım: Yazar

Sonuç olarak, tasarımda devamlılık ve sürdürülebilirlik, marka imajını güçlendirir, maliyetleri azaltır, çevresel etkileri minimize eder ve toplumsal fayda sağlar. Sürdürülebilir tasarım yaklaşımları, uzun vadeli başarı ve marka değerini artırma açısından önemli bir rol oynar. Tasarım süreçlerinde ve ürünlerde sürdürülebilirlik ilkesini gözetmek, hem markaların hem de toplumun çıkarlarına hizmet eder.

SONUÇ

“Kamusal Alanlarda Kullanıcı Hareketlerinin; Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı Öğretisiyle Yönetilmesi” başlıklı tez çalışması, çok disiplinli tasarım anlayışının yaygınlaşmaya başladığı günümüzde, grafik tasarımın yönlendirme tasarımındaki oynadığı aktif rolünü konu alarak, yapılan incelemeler göz önüne alınmış, kamusal alan olarak tabir edilen alanlardan biri olan üniversite sınıflandırmaları ve tanımlandırmalara yer verilmiştir. Yönlendirme tasarımının gündelik hayattaki gerekliliği ile bu alanda grafik tasarımın iletişim kurma becerisinin etkileri incelenmiş ve değerlendirilmiştir.

Tarihi yerlerde bilgilendirme tasarımı öğelerinin kullanımı, ziyaretçilere daha zengin bir deneyim sunmak ve tarihi mekanların anlamını ve önemini vurgulamak açısından kritik bir rol oynar. Bu unsurlar, ziyaretçilerin mekânda gezinmelerini kolaylaştırırken aynı zamanda tarihi bilgilere daha etkili bir şekilde ulaşmalarına yardımcı olur. Sonuç olarak, tarihi yerlerde bilgilendirme tasarımının etkili bir şekilde kullanılması, kültürel mirasın korunması, anlatılması ve gelecek nesillere aktarılması açısından büyük önem taşımaktadır.

Bilgilendirme tasarımı öğeleri, görsel, yazılı ve işitsel unsurların bir araya gelerek ziyaretçilere çeşitli bilgiler sunmasını sağlar. Görsel materyaller, ziyaretçilerin dikkatini çeker ve tarihi mekanların görsel anlatımını destekler. Görsel iletişim, tarihi mekanların anlatılmasında büyük bir öneme sahiptir. Fotoğraflar, illüstrasyonlar, haritalar ve diğer görsel unsurlar, ziyaretçilerin dikkatini çeker ve mekânın atmosferini canlandırır. Yazılı dil ise anlaşılır ve akıcı bir biçimde sunulması, ziyaretçilerin bilgileri kolayca özümsemelerine yardımcı olur, böylece tarihi bilgiler karmaşık gelmeden anlaşılabilir. Tarihi mekanın önemini ve geçmişte yaşanan önemli olayları aktarmak için bilgilendirme panoları ve broşürler, ziyaretçilerin tarihî bağlamı daha iyi anlamalarını sağlar.

İşitsel unsurlar, sesli rehberler ve mobil uygulamalar aracılığıyla ziyaretçilere canlı anlatımlar ve sesli turlar sunar. Bu şekilde, ziyaretçiler mekânda gezinirken tarihi hakkında daha detaylı bilgiler edinirler. Ayrıca, interaktif sergiler ve deneyim odaları,

ziyaretçilere mekânla etkileşim kurma imkânı tanır ve öğrenme deneyimini daha eğlenceli ve ilgi çekici hale getirir.

Bilgilendirme tasarımı öğeleri aynı zamanda ziyaretçilerin mekân içinde kolayca yolunu bulmasını sağlar. Doğru yönlendirme işaretleri ve haritalar kullanılarak ziyaretçiler, tarihi mekanın önemli alanlarına rahatlıkla ulaşabilirler. Tarihi mekanlar, genellikle farklı ülkelerden ve kültürlerden ziyaretçileri ağırlar. Bu nedenle, bilgilendirme tasarımında birden fazla dilde içerik sunmak, her ziyaretçinin mekândan aynı derecede keyif almasını sağlar ve kültürel etkileşimi artırır.

Sonuç olarak, tarihi yerlerde bilgilendirme tasarımı öğelerinin kullanımı, ziyaretçilere daha zengin ve etkili bir deneyim sunmak için hayati öneme sahiptir. Bu tasarım öğeleri, tarihi mekanların anlamını ve önemini vurgularken aynı zamanda kültürel mirası gelecek nesillere aktarma ve koruma çabalarına da katkı sağlar. Tarihi mekanların ziyaretçilere kaliteli ve bilgi dolu bir deneyim sunmasını sağlayarak, bilgilendirme tasarımı öğeleri, kültürel turizmi teşvik eder ve tarihi mirasın değerini daha iyi anlamamıza yardımcı olur. Bu nedenle, tarihi yerleri ziyaret ederken bu tasarım öğelerine önem vermek, ziyaretçilerin tarihi mekanlardan daha fazla keyif almasını ve anlaması için önemlidir.

KAYNAKÇA

Genel Başvuru Kaynakları:

LUPTON, E. (2009). *Critical Wayfinding*. <https://ellenlupton.com/Critical-Wayfinding> [2 Haziran 2023].

OXFORD LEARNER'S DICTIONARIES, (t.y.). information <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/information?q=information> [1 Haziran 2023].

TDK, (t.y.). tasarım <https://sozluk.gov.tr/?kelime=tasarim> [1 Haziran 2023].

TDK, (t.y.). bilgilendirme <https://sozluk.gov.tr/?kelime=bilgilendirme> [1 Haziran 2023].

Kitaplar:

ABDULLAH, R. ve HÜBNER, R. (2006). *Pictograms, Icons and Signs*, Thames & Hudson.

ARENDT, H. (1970). *The Human Condition*, The University of Chicago Press, Chicago.

ARTHUR, P. ve PASSİNİ, R. (1992), *Wayfinding: People, Signs, and Architecture*, McGraw-Hill Companies

BARNARD, M. (2005). *Graphic Design As Communication*, Routledge.

BAER, K. (2008). *Information Design Workbook, Graphic Approaches, Solutions and Inspiration +30 Case Studies*, Rockport Publishers

BEKTAŞ, D. (1992), *Çağdaş Grafik Tasarımın Gelişimi*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul.

BERGER, C. (2009), *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*, RotoVision.

CALORI, C. (2007). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. Wiley.

CALORI, Vanden-Eynden, C. (2015). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*, Wiley.

COATES, K., ELLISON, A. (2014). *An Introduction to Information Design*, Laurence King Publishing.

ERDİN, S. (2008). "Yasaların Dili," *Mecmua: Ankara Hukuk Fakültesi Öğrencilerinin Fakültelerine Armağanı*. Ankara: Sözkese Matbaacılık. s. 197-232.

ERLHOFF, M., MARSHALL, T. (2008). *Design Dictionary: Perspectives on Design Terminology*, Basel: Birkhauser Verlag AG.

ERSOY, A. (2015), *Antik Smyrna (İzmir)*, İzmir Büyükşehir Belediyesi Yayınları, İzmir

FRASER, N. (1992). *Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy Habermas and the Public Sphere* (Craig Calhoun, ed.). Cambridge, MA: MIT Press, s.109-142.

GIBSON, D. (2009). *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*, Princeton Architectural Press

HABERMAS, J. (2002). *Kamusal Yaşamın Yapısal Dönüşümü*, çev. Tanıl Bora, Mithat Sancar İletişim Yayınları, İstanbul s.93- 109.

HASOL, D. (2017). *Mimarlık ve Yapı Sözlüğü*, YEM Yayınları, İstanbul

MEGGS, P. B., Purvis, A.W. (2012). *Meggs' History of Graphic Design*, Wiley.

MOLLERUP, P. (2005) *Wayshowing: A Guide to Environmental Signage Principles and Practices*. Lars Müller Publishers

ÖZTUNA, Y. (2007). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Güzel Sanatlar Matbaası A.Ş.

PETTERSSON, R. (2002). *Information Design: An Introduction*, John Benjamins Publishing Company.

TANÖR, B. (2004), *Osmanlı- Türk Anayasal Gelişmeleri*, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul. s.377

UEBELE, A. (2007), *Signage Systems and Information Graphics: A Professional Sourcebook*. Thames & Hudson

ÜLKER, N., (1994). *XVII ve XVIII. Yüzyıllarda İzmir Şehri Tarihi-I, Ticaret Tarihi Araştırmaları*, Akademi Kitapevi, İzmir.

VISOCKY O'GRADY, K., VISOCKY O'GRADY, J. (2008), *The Information Design Handbook*, How Books

WARE, C. (2004). *Information Visualization: Perception for Design*, *Interactive Technologies Series*. Morgan Kaufmann.

WEBER, M., (2000), *Şehir, Modern Kentin Doğuşu*, Ed. Don Martindale ve Gertrud Neuwirth, Çeviren: Musa Ceylan, Bakış Yayınları, İstanbul, s.91

WURMAN, R. S. (1989). *Information Anxiety*. Doubleday Publications. New York.

Dergiler ve Makaleler:

ALTINTAŞ, O., ELİRİ, İ. (2012). *Birey Toplum İlişkisinde Kent Kültürü, Kamusal Alan ve Onda Şekillenen Sanat Olgusu*. İdil Dergisi 05. s.62

ERÇEVİK SÖNMEZ, B., ERİNSEL ÖNDER, D. (2015). *Bir Tasarım Ölçütü Olarak Yön Bulma Kavramı: Tanımlar ve Tartışmalar*. MEGARON, c.10-3. S. 355-364.

GÜNEY, Z. (2007). *Kamusal alan nedir? Kamusal Mekan Nedir?*. Arkiterro, Almanak 07, 244

HORN, R. E. (2009). *Bilgilendirme Tasarımı: Yeni Bir Mesleğin Doğuşu*. Ö. Durmaz (Ed.) (E. Say ve Ö. Durmaz, Çev.) Grafik Tasarım Dergisi, Sayı 28, 30-39.

IŞIK, O., (1994). *Değişen Toplum/Mekân Kavrayışları: Mekanın Politikleşmesi, Politikanın Mekansallaşması*. Toplum ve Bilim, 64-65, 7-36.

KARAYILMAZLAR, A, ÇELİKİYAY, H . (2018). *Kentlerde Kamusal Alanların Tasarımı ve Önemi*. Bartın Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 9 (17), 83-90.

KILIÇ, S., AYDOĞAN, M. (2006). *Katılımcı Bir Kentsel Koruma Projesi: İzmir-Kemeraltı Tarihi Kent Merkezi*, Ege Coğrafya Dergisi, 15 (1-2), 61-71.

KOÇAK, H. (2011). *Kent - Kültür İlişkisi Bağlamında Türkiye 'de Değişen ve Dönüşen Kentler*. Afyon Kocatepe Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi. Cilt 2. S. 261

KULA, S., ÇAKAR, B. (2015). *Maslow İhtiyaçlar Hiyerarşisi Bağlamında Toplumda Bireylerin Güvenlik Algısı ve Yaşam Doyumu Arasındaki İlişki*. Bartın Üniversitesi İ.İ.B.F. Dergisi. Cilt 6 Sayı . S. 191-210

MASLOW, A. H. (1943), *A Theory Of Human Motivation*. Psychological Review, Sayı 50. Cilt 4. S. 370-396.

MUTLU, E. (2004). *İletişim Sözlüğü*, 4. bs. Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara. S.164

ÖZTUNA, H. Y. (2008). *Bilgilendirme Tasarımının Öncüsü: Ladislav Sutnar*. Grafik Tasarım Dergisi, Sayı 21, 34-38.

ÖZTUNA, H. Y. (2009). *Evrensel İletişimin Yeni Görsel Biçimi: Isotype*, Grafik Tasarım Dergisi, Sayı 28. S.62

PASSİNİ, R. (1984). *Wayfinding in Architecture, Environment and Design Series*, Volume 4, Van Notstrand Reinhold Company, New York.

PASSİNİ, R. (1984). *Spatial Representations, A Wayfinding Perspective*, Journal of Environmental Psychology, 4(2). S. 153–164.

PASSİNİ, R. (1996). *Wayfinding Design: Logic, Application and Some Thoughts on Universality*, Design Studies, C. 17. S.319-331.

PEPONİS, J., ZİMRİNG, C., KYUNG CHOİ, Y. (1990). *Finding The Building in Wayfinding*, Environment and Behavior, C. 22(5), S.555-590.

VERTESİ J. (2008). *Mind the Gap: The London Underground Map and Users' Representations of Urban Space*, Social Studies of Science, C.38(1), S.07–33.

TATLIDİL, E. (2009). *Kent ve Kent Kimliği: İzmir Örneği*, Akademik Bakış, 9 (1), 319-336.

Tezler:

ALPAGUT, Z. (2005). *Kamu Mekanlarında Kent Mobilyalarından Bilgilendirme, Yönlendirme ve İşaretleme Elemanlarının İrdelenmesi: Taksim Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.

BEAULÉ, C. I., (2018). *Design as a Strategic Tool for Sustainability in Northern and Arctic Contexts: Case Study of the Arctic Design Concept in Finland*. Montreal Üniversitesi

GARİP, E. (2003). *Mimari Mekanlarda İçeride Olma Deneyimi: Yön Bulma ve Oryantasyon*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. İstanbul.

MACHADO, E. (1994). *I Remember That Town: Environmental Graphics Distills and Reinforces Local Identity*. Yüksek Lisans Tezi, The University of Georgia.

ÖMÜRİŞ, E., (2007). *Bir Kamusal Alan Örneği Olarak Konak Meydanı'nın Mekân Kullanımı Açısından İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

ÖZDİRLİK, B. (2000). *Kentsel Açık Alan Mekânlar ve Sistemler Üzerine Bir Araştırma*, Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

ROBERTS KELSEY, S. (2009). *The What and Where of Landmarks: Impact on Way-Finding and Spatial Knowledge*, Doktora Tezi, Carleton Üniversitesi, Psikoloji Bölümü, Carleton.

UÇKAÇ, L. (2006). *Kentsel Tasarımın Kent Kimliği Üzerine Etkileri: Keçiören Örneği*. Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Ankara.

İnternet Kaynakları:

AIGA The Professional Association for Design (t.y) “Symbol Signs” <https://www.aiga.org/symbol-signs> [04 Haziran 2023].

AIGA The Professional Association for Design (t.y) “Information Design” Spiekermann, E., http://www.aiga.org/content.cfm/informationdesign_1?searchtext=erik%20Spiekermann [21 Mayıs 2023].

BBC (20.07.2015) *The London Underground Map: The Design That Shaped A City* <http://www.bbc.com/culture/story/20150720-the-london-underground-map-the-design-that-shaped-a-city> [04 Haziran 2023].

Downtown Alliance (t.y). *Lower Manhattan’s Wayfinding System* <https://www.downtownny.com/streetscape> [02 Haziran 2023].

Geography Directions (t.y). *Behaviour Mapping and Design of Small Urban Spaces* <https://blog.geographydirections.com/2017/04/11/behaviour-mapping-and-design-of-small-urban-spaces/> [02 Haziran 2023].

GRAY, A., IMAGES, B. (2017). “A day in the life of Times Square in New York – in pictures” <https://www.theguardian.com/us-news/gallery/2017/oct/18/day-in-the-life-of-times-square-new-york-in-pictures> [02 Haziran 2023].

İzmir Kültür ve Turizm Dergisi (t.y) *Yıkıldı ama İsmi Yaşıyor İzmir Liman Kalesi* <https://www.izmirdergisi.com/tr/dergi-arsivi/49-25inci-sayi/1734-yikildi-ama-ismi-yasiyor-izmir-liman-kalesi> [02 Haziran 2023].

London Transport Museum (t.y) *Presentation drawing for diagrammatic Underground map, by Henry C Beck, 1931* <https://www.ltmuseum.co.uk/collections/collections-online/maps/item/1993-100> [03 Haziran 2023].

TARKEM (t.y) *Tarihi Alan* <http://www.tarkem.com/tarihi-alan/> [03 Haziran 2023].

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı, İzmir İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü (t.y) *Kemeraltı* <https://izmir.ktb.gov.tr/TR-77370/kemeralti.html> [03 Haziran 2023].

The Noun Project (t.y) *Icons for Everything* <https://thenounproject.com> [07 Haziran 2023].

Türk Dil Kurumu (t.y) *Türk Dil Kurumu Sözlükleri* <http://sozluk.gov.tr> [03 Haziran 2023].

Türkiye Kültür Portalı (t.y). *Gezilecek Yerler Kemeraltı – İzmir* <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/izmir/gezilecekyer/kemeralti> [03 Haziran 2023].

SEGD - The Society for Experiential Graphic Design (t.y). *What is Wayfinding?* <https://segd.org/what-wayfinding> [03 Haziran 2023].

SEGD - The Society for Experiential Graphic Design (t.y). *Skyline Wayfinding* <https://segd.org/skyline-wayfinding> [03 Haziran 2023].

UNESCO – United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (t.y). *Inclusion Through Access to Public Space* <http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/urban-development/migrants-inclusion-in-cities/good-practices/inclusion-through-access-to-public-space/> [01 Haziran 2023].

Wurman, R. S. (2002). *Richard Saul Wurman ve Bilgi Mimarlığı*. Dedi Ki. GMK - Grafikerler Meslek Kuruluşu Yayını. Sayı 5. <https://gmk.org.tr/uploads/news/file-14466672661429285785.pdf> (Elektronik Yayın) [03 Haziran 2023].

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Deniz DİKBAŞ
Yabancı Diller : İngilizce, Fransızca, İtalyanca, Almanca

Eğitim

Lise : 2005, İzmir Özel Türk Koleji, Fen Bilimleri
Lisans : 2009, İzmir Ekonomi Üniversitesi,
Sanat ve Tasarım Fakültesi,
İletişim Tasarımı Bölümü

İş Tecrübesi

- Grafiksel Grafik Tasarım Çözümlmeleri, Grafik Tasarım Stajyeri, Haziran-Ağustos 2007, İzmir
- Freelance (Serbest), Grafik Tasarım Uzmanı, 2007 - Ekim 2015
- IndiDesign, İletişim Tasarımı Uzmanı, Şubat 2012- Nisan 2014, Pune/ Hindistan
- DevAjans, Grafik Tasarım Yönetmeni, Ocak – Aralık 2011, İzmir
- DEÜ Rektörlüğü Basın Halkla İlişkiler Koordinatörlüğü, Aralık 2015 – devam ediyor), İzmir

Uzmanlık ve Mesleki Çalışma Alanları

Grafik Tasarım, Bilgilendirme Tasarımı, Sergileme Tasarımı, Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı, Kurumsal Kimlik ve Marka Oluşturma, Editöryel Tasarım, Sosyal Medya İçerik Tasarımı ve Yönetimi, Algı ve Deneyim Tasarımı, Kurumsal İletişim, Semiyoloji / Anlam Bilim, Tasarım Felsefesi

