

**T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI**

**TEMEL SANAT EĞİTİMİNDE
TASARIM İLKELERİNİN DİJİTAL OLARAK
UYGULANABİLİRLİĞİNE YÖNELİK
BİR MODEL ÖNERİSİ**

**Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA
(Doktora Tezi)**

İstanbul, 2022

**T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI**

**TEMEL SANAT EĞİTİMİNDE
TASARIM İLKELERİNİN DİJİTAL OLARAK
UYGULANABİLİRLİĞİNE YÖNELİK
BİR MODEL ÖNERİSİ**

DESIGN PRINCIPLES
IN FUNDAMENTAL ART EDUCATION
A MODEL PROPOSAL
FOR DIGITAL APPLICABILITY

**Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA
(Doktora Tezi)**

**Danışman
Prof. Dr. Şehnaz YALÇIN**

İstanbul, 2022

**Tüm kullanım hakları
M.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü'ne aittir.
© 2022**

ETİK BEYANI

Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırladığım çalışmamda;

- Sunduğum bilgileri, dokümanları ve verileri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Çalışmamda yararlandığım eserlerin tamamına atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Elde ettiğim verilerde ve sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı bildirir, aksi bir durumda aleyhimde doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

27/06/2022

Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA

ÖN SÖZ

Temel Sanat Eğitimi Dersleri tüm sanat dallarının ana temelini oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu ders sanat eğitiminde çok önemli bir yer tutmaktadır. Yenilenen dünya ve eğitim sistemi yeni ihtiyaçlar doğurmaktadır. İçinde bulunduğumuz çağın gereksinimlerini göz önünde bulundurduğumuzda dijital programlarla desteklenen bir ders içeriği ciddi bir ihtiyaçtır.

Bu araştırmada Temel Sanat Eğitimi Derslerinde, görsel tasarım öğelerinin klasik yöntemlerle öğretildikten sonra görsel tasarım ilkelerinin dijital uygulamalar aracılığıyla uygulanmasının ve ortaya konan tüm ürünlerin çevrimiçi platformlarda sergilenmesinin öğrenci ihtiyaçlarını karşıladığı görülmüştür. Elde edilen bulgular doğrultusunda, araştırmada sunulan modelin bir kısmının klasik yöntemlerle uygulanabilir olması fiziksel ve kimyasal öğrenmeye, bir kısmının dijital yöntemlerle uygulanabilir olması da teknolojik ve dönemsel öğrenmeye katkı sağladığı görülmektedir. Bu sebeple sanat eğitimi sürecinin başlangıcında yer alan Temel Sanat Eğitimi Ders içeriklerinin, teknolojik gelişim de göz önünde bulundurularak dijital imkanların sunduğu olanaklarla karma bir modelle verilmesi son derece gerekli ve önemlidir.

Araştırma sürecimde, beni her konuda aydınlatarak yol gösteren, desteğini her zaman yanımda hissettiğim, güleryüzlü tez danışmanım Prof. Dr. Şehnaz YALÇIN'a, araştırmanın değerlendirme sürecine destek olan akademisyenlere, sevgili hocam Prof. Dr. Ümran BULUT'a, araştırmanın uygulama bölümüne gönüllü olarak destek veren öğrencilere, uygulama yapabilmeme katkı sağlayarak desteğini esirgemeyen değerli dostum Dr. Öğretim Üyesi Z. Aslıhan ÖZTÜRK'e, yardımları bulunan arkadaşlarıma, ilkokuldan bu yana üzerimde emeği olan tüm öğretmenlerime, maddi ve manevi tüm destekleri için annem, babam, kardeşime ve bana moral, motivasyon vererek desteğini hep yanımda hissettiğim, bu tezi yazma sürecinde beni cesaretlendiren kıymetli eşim Uğur KÜÇÜKKAYA'ya teşekkürü bir borç biliyorum.

İstanbul, 2022

Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA

ÖZET
TEMEL SANAT EĞİTİMİNDE
TASARIM İLKELERİNİN DİJİTAL OLARAK
UYGULANABİLİRLİĞİNE YÖNELİK
BİR MODEL ÖNERİSİ

Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA

DOKTORA

Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı

2022

Üniversitelerin Güzel Sanatlar Fakülteleri Resim Bölümleri, Eğitim Fakülteleri Resim-İş Öğretmenliği Ana Bilim Dallar ve İletişim Fakülteleri Görsel İletişim Tasarımı Bölümlerinde Temel Sanat Eğitimi dersleri verilmektedir. Hâlihazırda verilmekte olan bu ders içerikleri genel olarak klasik yöntemlerle işlenmektedir. Neredeyse tümüyle dijital bir çağa geçtiğimiz dönemde Temel Sanat Eğitimi derslerinin eski dönem uygulamalarıyla işlenmesi öğrenci gelişimi açısından yetersiz kalmaktadır. Günümüz koşullarında birçok teknolojik programlar ortaya çıkmış, bu programlar aracılığıyla sanatsal üretimler gerçekleştirilmektedir. Gelişen teknolojik gelişimle birlikte Temel Sanat Eğitimi ders içerikleri 21. yüzyıl donanımlarına ve öğrenci gereksinimlerine göre çağdaş düşünce yaklaşımı bir model önerisiyle düzenlenmelidir.

Araştırmanın amacında yükseköğrenim Güzel Sanatlar Fakültesi Resim Bölümü öğrencilerine Temel Sanat Eğitimi Derslerinde Ritim, Hareket, Denge, Oran konularında dijital uygulamalar yaptırarak, bu derse yönelik yeni bir model önermek; teknolojiyi kullanarak döneme uygun çağdaş bir eğitim düzeyine ulaşmak hedeflenmiştir. Araştırma aynı zamanda öğrencilerin, etraflarındaki dijital sanat etkinliklerini fark edip onları inceleyebilmelerine olanak sağlamış, öğrencilerin sanat gelişimlerine katkıda bulunarak teknoloji ve sanat alanında disiplinler arası ilişki kurabilmelerine imkan sağlamıştır.

Bu araştırmada, Tasarım Öğeleri (nokta, çizgi, doku, renk, ton, valör, şekil, biçim-form, espas) öğretildikten sonra, Tasarım İlkelerinden Ritim, Hareket Denge ve Oran uygulamalarında dijital teknolojilerin kullanımıyla ürünler oluşturulmuştur. Temel Sanat Eğitimi derslerinin güncellenmesine yönelik bu araştırma, Temel Sanat Eğitimi veren bölümler için uygulanabilir niteliktedir. Çalışma görsel sanatlardan seçkin örneklerle desteklenmektedir. Öğrenciler, tasarım ilkelerinin temeli olan tasarım öğelerini öğrendikten

sonra temel tasarım ilkelerini görsel sanatların tüm dallarıyla ilişkilendirerek modern, dijital sanat çalışmaları üretmişlerdir. Araştırmada öğrenciler Temel Sanat Eğitimi Dersinde istedikleri dijital programı kullanmakta özgür bırakılmıştır. Örneğin; öğrenciler, tasarım ilkelerinden biri olan ‘Denge’ temasını ele alarak, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Photopea, Gimp, Inkscape, Vectr v.b. programlarından birini ya da birkaçını kullanarak çalışmalarını üretmişlerdir. Araştırma sonunda ortaya çıkan ürünlerin artsteps.com çevrimiçi sergi platformu üzerinde sergisi gerçekleştirilmiştir. Tüm ürünler ve eylem modeli alanında uzman akademisyenler tarafından değerlendirilmiştir.

Yapılan bu çalışmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- 1) Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarına yönelik akademisyenlerin görüşleri nedir?
- 2-) Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarına yönelik öğrencilerin görüşleri nedir?
- 3-) Yükseköğretimde, Temel Sanat Eğitimi Derslerinin içerikleri çağdaş olarak nasıl düzenlenebilir?
- 4-) Yükseköğretimde, Temel Sanat Eğitimi Derslerinin içerikleri çağdaş olarak nasıl gerçekleştirilmiştir?
- 5-) Öğrencilerin dijital olarak işlediği çalışmalar ne düzeydedir?

Bu araştırmanın çalışma grubunu gönüllü beş öğrenci ve gönüllü beş akademisyen olmak üzere toplam on kişi oluşturmaktadır. Araştırma yükseköğrenim resim bölümü birinci sınıf öğrencileriyle nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması deseniyle gerçekleştirilmiştir. Çalışmada veri toplama aracı olarak gözlem formları, araştırmacı günlüğü, yarı yapılandırılmış görüşmeler, değerlendirme formları, öğrenci günlüğü ve öğrenci ürünleri kullanılmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz tekniği ile çözümlenip yorumlanmıştır.

Temel Sanat Eğitimi derslerinde tasarım ilkelerinin dijital olarak uygulanabilirliğine yönelik yapılan bu araştırmanın sonucu olarak, Temel Sanat Eğitimi derslerinde tasarım öğelerinin klasik uygulamalı bir yöntemle verilerek öğrencilere motor becerileri kazandırılmasının ardından derslerin tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığıyla uygulanmasının ve ortaya çıkan çalışmaların çevrimiçi ortamda sergilenmesinin öğrenci gelişimi ve gereksinimi açısından verimli olacağı kanısına varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Temel Tasarım, Digital Sanat, Güzel Sanatlar

ABSTRACT

DESIGN PRINCIPLES IN FUNDAMENTAL ART EDUCATION A MODEL PROPOSAL FOR DIGITAL APPLICABILITY

Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA

DOCTORAL

Painting-Business Education

Thesis Proposal

2022

Basic Art Education courses are given in Fine Arts Faculties Painting Departments, Education Faculties Art Teaching Departments and Communication Faculties Visual Communication Design Departments of universities. The contents of these courses, which are currently being given, are generally taught with classical methods. In the period when we are almost completely in the digital age, the teaching of Basic Art Education lessons with the old period applications is insufficient in terms of student development. In today's conditions, many technological programs have emerged and artistic productions are carried out through these programs. With the advancing technological development, Basic Art Education course contents should be arranged according to the 21st century equipment and student needs with a model proposal with a contemporary approach.

The aim of the research is to propose a new model for this lesson by having the students of the Painting Department of the Faculty of Fine Arts make digital applications on the subjects of Rhythm, Movement, Balance and Proportion in Basic Art Education Classes; It is aimed to reach a modern education level suitable for the period by using technology. The research also enabled students to notice and examine the digital art activities around them, and enabled students to establish interdisciplinary relationships in the field of technology and art by contributing to their art development.

In this research, after teaching the Design Elements (point, line, texture, color, tone, value, shape, shape-form, space), products were created by using digital technologies in the Design Principles of Rhythm, Motion, Balance and Proportion. This research, aimed at updating the Basic Art Education courses, is applicable for the departments providing Basic Art Education. The study is supported by outstanding examples from visual arts. After

learning the design elements, which are the basis of design principles, the students produced modern, digital art works by associating the basic design principles with all branches of visual arts. In the research, students were free to use the digital program they wanted in the Basic Art Education Course. For example; By addressing the theme of 'Balance', which is one of the design principles, students can use Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Photopea, Gimp, Inkscape, Vectr etc. They produced their work using one or more of the programs. The products that emerged as a result of the research were exhibited on the artsteps.com online exhibition platform. All products and action models have been evaluated by academics who are experts in the field.

In this study, answers to the following questions were sought:

- 1) What are the views of the academicians on the applications of the Basic Art Education Course?
- 2-) What are the students' views on the implementation of the Basic Art Education Course?
- 3-) How can the contents of Basic Art Education Courses be arranged in a contemporary way in higher education?
- 4-). How are the contents of the Basic Art Education Courses realized in a contemporary way in higher education?
- 5-) What is the level of the students' digital work?

The study group of this research consists of five volunteer students and five volunteer academicians, a total of ten people. The research was carried out with the first year students of the higher education painting department, using the action research design, one of the qualitative research methods. Observation forms, researcher diary, semi-structured interviews, evaluation forms, student diary and student products were used as data collection tools in the study. The obtained data were analyzed and interpreted with descriptive analysis technique.

Basic digital design principles in art education lessons regarding the applicability of this research as a result of the basic design elements of a classic in art education lessons a practical method is given to students after gaining motor skills, digital design principles through programs through the implementation of the course in an online environment and the resulting development of the student's work and exhibited it was concluded that it would be productive in terms of needs.

Keywords: Basic Design, Digital Art, Fine Art

İÇİNDEKİLER

ETİK BEYANI.....	i
ÖNSÖZ	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	v
İÇİNDEKİLER	vii
TABLolar LİSTESİ	ix
GRAFİKLER LİSTESİ	xii
RESİMLER LİSTESİ	xiv

BÖLÜM I: GİRİŞ.....	1
1.1. Problem.....	1
1.2. Amaç.....	2
1.3. Önem.....	2
1.4. Varsayım.....	4
1.5. Sınırlılıklar.....	4
BÖLÜM II: İLGİLİ ARAŞTIRMALAR/ ALAN YAZIN	5
2.1. Temel Sanat Eğitimi	5
2.2. Temel Tasarım Öğeleri	8
2.2.1. Nokta	8
2.2.2. Çizgi	11
2.2.3. Doku	15
2.2.4. Renk	18
2.2.5. Ton	23
2.2.6. Valör.....	25
2.2.7. Şekil.....	28
2.2.8. Biçim	31
2.2.9. Espas.....	34
2.3. Temel Tasarım İlkeleri	37
2.3.1. Ritim.....	37
2.3.2. Hareket	41
2.3.3. Denge	45

2.3.4. Oran	50
2.3.5. Vurgu	53
2.3.6. Zıtlık	56
2.3.7. Armoni	59
2.3.8. Bütünlük	61
2.3.9. Çeşitlilik	62
2.4. Teknolojik Tasarım Programları	65
2.5. Piksel Tabanlı Tasarım Programları	65
2.5.1. Adobe Photoshop	66
2.5.2. Photopea	67
2.5.3. Gimp	69
2.5.4. Paint.net	71
2.5.5. Krita	73
2.5.6. Sumopaint	75
2.6. Vektör Tabanlı Tasarım Programları	77
2.6.1. Adobe Illustrator	77
2.6.2. Inkscape	79
2.6.3. Boxysvg	81
2.6.4. Vectr	83
2.7. Android ve Ios İşletim Sistemlerine Uygun Tasarım Programları	85
2.7.1. Adobe Fresco	85
2.7.2. Medibang Paint	87
2.7.3. Autodesk SketchBook	88
2.7.4. Adobe Illustrator Draw	90
2.7.5. Layer Paint HD	91
2.7.6. Ibish Paint X	92
2.7.7. ArtRage	93
2.7.8. Procreate	95
2.8. Çevrimiçi Sergi Platformları	96
2.8.1. artsteps.com	96

BÖLÜM III: YÖNTEM	98
3.1. Araştırma Modeli	98
3.2. Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliği.....	98
3.3. Çalışma Grubu	101
3.4. Veri Toplama Teknikleri.....	101
3.4.1. Gözlem	101
3.4.2. Araştırmacı Günlüğü.....	102
3.4.3. Öğrenci Günlüğü.....	102
3.4.4. Öğrenci Ürünleri	102
3.4.5. Değerlendirme Formları.....	102
3.4.6. Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler.....	104
3.5. Verilerin Toplanması	106
3.6. Verilerin Çözümü ve Yorumlanması	112
3.6.1. Betimsel Analiz.....	112
 BÖLÜM IV: BULGULAR.....	 113
4.1. Temel Sanat Eğitimi Dersi 1. Hafta Bulguları	113
4.2. Temel Sanat Eğitimi Dersi 2. Hafta Bulguları	129
4.3. Temel Sanat Eğitimi Dersi 3. Hafta Bulguları	132
4.4. Temel Sanat Eğitimi Dersi 4. Hafta Bulguları	150
4.5. Temel Sanat Eğitimi Dersi 5. Hafta Bulguları	168
4.6. Temel Sanat Eğitimi Dersi 6. Hafta Bulguları	186
4.7. Temel Sanat Eğitimi Dersi 7. Hafta Bulguları	204
4.8. Akademisyenlerle Gerçekleştirilen Görüşme Bulguları	212
 BÖLÜM V: SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	 230
5.1. Sonuç	230
5.2. Tartışma.....	235
5.3. Öneriler.....	240
 KAYNAKÇA.....	 241
EKLER	258

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 2.1.	Temel Sanat Eğitimi Dersi Veren Bölümler ve Ders Saatleri.....	6
Tablo 3.1.	Öğrenci Ürün Çalışmasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirme Formu Örneği	103
Tablo 4.1.	Temel Sanat Eğitimi Dersi 1. Hafta Ders Planı	114
Tablo 4.2.	Kişisel Bilgi Formları Analizi	115
Tablo 4.3.	Öğrencilerin “Sizce, Temel Tasarım nedir?” sorusuna verdikleri yanıtlar.....	116
Tablo 4.4.	Öğrencilerin “Dijital tasarım programlarını nasıl tanımlarsınız?” sorusuna verdikleri yanıtlar	117
Tablo 4.5.	Öğrencilerin “‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde görsel tasarım öğelerinden (nokta, çizgi, doku, v.b.) herhangi biriyle uygulama yaptınız mı?” sorusuna verdikleri yanıtlar	118
Tablo 4.6.	Öğrencilerin “‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde görsel tasarım ilkelerinden (ritim, hareket, denge oran) herhangi biriyle uygulama yaptınız mı?” sorusuna verdikleri yanıtlar	118
Tablo 4.7.	Öğrencilerin “‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinin hangi ilkeler üzerinden uygulanmasını tercih edersiniz? Neden?” sorusuna verdikleri yanıtlar..	119
Tablo 4.8.	Öğrencilerin “‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde kullanmayı öğrendiğiniz teknikler hakkında bilgi verebilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar .	120
Tablo 4.9.	Öğrencilerin “Derste uyguladığınız teknikler size nasıl, hangi yöntem ya da yöntemlerle öğretildi?” sorusuna verdikleri yanıtlar	120
Tablo 4.10.	Öğrencilerin “Uygulama yapmadan önce, dijital tasarım programları hakkında bilgilendirildiniz mi?” sorusuna verdikleri yanıtlar	121
Tablo 4.11.	Öğrencilerin " ‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinin klasik yöntemler (sanat malzemeleri) aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	122
Tablo 4.12.	Öğrencilerin "‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde görsel tasarım öğelerinin klasik uygulamalar aracılığı ile uygulama yapıldıktan sonra görsel tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olmasını nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	123
Tablo 4.13.	Öğrencilerin "‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinin tamamen dijital programlar aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	123

Tablo 4.14. Öğrencilerin "‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinin tamamen dijital olması size katkı sağlar mı? Sağlarsa size getireceği katkılardan söz eder misiniz?" sorusuna verdikleri yanıtlar	124
Tablo 4.15. Öğrencilerin "‘Türkiye ve dünyada Temel Sanat Eğitimi Derslerinin uygulanma yöntemleri ve gelişimiyle ilgili bilgiler edindiniz mi? Edindiyseniz, bilgilerinizden söz eder misiniz?" sorusuna verdikleri yanıtlar	125
Tablo 4.16. Öğrencilerin "‘Bu ders kapsamında online bir sergi açılması hakkında ne düşünüyorsunuz?" sorusuna verdikleri yanıtlar	126
Tablo 4.17. Öğrencilerin "‘Temel Sanat Eğitimi’ ders içeriklerine ve uygulanma durumlarına yönelik neler eklemek istersiniz?" sorusuna verdikleri yanıtlar	126
Tablo 4.18. (1. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü	127
Tablo 4.19. (1. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Araştırmacı Günlüğü	128
Tablo 4.20. Temel Sanat Eğitimi Dersi 2. Hafta Ders Planı	129
Tablo 4.21. (2. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü	130
Tablo 4.22. (2. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Araştırmacı Günlüğü	131
Tablo 4.23. Temel Sanat Eğitimi Dersi 3. Hafta Ders Planı	132
Tablo 4.24. Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	133
Tablo 4.25. Ritim Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	134
Tablo 4.26. Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	135
Tablo 4.27. Ritim Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	136
Tablo 4.28. Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	137
Tablo 4.29. Ritim Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	138
Tablo 4.30. Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	139
Tablo 4.31. Ritim Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	140
Tablo 4.32. Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	141
Tablo 4.33. Ritim Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	142

Tablo 4.34. Öğrencilerin “Temel tasarım ilkelerinden “Ritim” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?” sorusuna verdikleri yanıtlar	144
Tablo 4.35. Öğrencilerin “Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar.....	144
Tablo 4.36. Öğrencilerin “Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar	145
Tablo 4.37. Öğrencilerin “Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar	146
Tablo 4.38. Öğrencilerin “Öğrendiğin dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Açıklayabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar	146
Tablo 4.39. Öğrencilerin “Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	147
Tablo 4.40. Öğrencilerin “Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar.....	148
Tablo 4.41. (3. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü	148
Tablo 4.42. (3. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Araştırmacı Günlüğü.....	149
Tablo 4.43. Temel Sanat Eğitimi Dersi 4. Hafta Ders Planı	150
Tablo 4.44. Hareket Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	151
Tablo 4.45. Hareket Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	152
Tablo 4.46. Hareket Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	153
Tablo 4.47. Hareket Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	154
Tablo 4.48. Hareket Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	155
Tablo 4.49. Hareket Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	156
Tablo 4.50. Hareket Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	157
Tablo 4.51. Hareket Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	158
Tablo 4.52. Hareket Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	159
Tablo 4.53. Hareket Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	160
Tablo 4.54. Öğrencilerin “Temel tasarım ilkelerinden “Hareket” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?” sorusuna verdikleri yanıtlar	162

Tablo 4.55. Öğrencilerin “Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar.....	162
Tablo 4.56. Öğrencilerin “Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar	163
Tablo 4.57. Öğrencilerin “Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar	163
Tablo 4.58. Öğrencilerin “Öğrendiğin dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Açıklayabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar	164
Tablo 4.59. Öğrencilerin “Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	165
Tablo 4.60. Öğrencilerin “Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar.....	165
Tablo 4.61. (4. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü	166
Tablo 4.62. (4. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Araştırmacı Günlüğü.....	167
Tablo 4.63. Temel Sanat Eğitimi Dersi 5. Hafta Ders Planı	168
Tablo 4.64. Denge Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	169
Tablo 4.65. Denge Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri.....	170
Tablo 4.66. Denge Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	171
Tablo 4.67. Denge Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri.....	172
Tablo 4.68. Denge Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	173
Tablo 4.69. Denge Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri.....	174
Tablo 4.70. Denge Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	175
Tablo 4.71. Denge Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri.....	176
Tablo 4.72. Denge Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	177
Tablo 4.73. Denge Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri.....	178
Tablo 4.74. Öğrencilerin “Temel tasarım ilkelerinden “Denge” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?” sorusuna verdikleri yanıtlar	180
Tablo 4.75. Öğrencilerin “Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar.....	180

Tablo 4.76. Öğrencilerin “Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar	181
Tablo 4.77. Öğrencilerin “Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar	182
Tablo 4.78. Öğrencilerin “Öğrendiğin dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Açıklayabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar	182
Tablo 4.79. Öğrencilerin “Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	183
Tablo 4.80. Öğrencilerin “Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar.....	183
Tablo 4.81. (5. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü	184
Tablo 4.82. (5. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Araştırmacı Günlüğü.....	185
Tablo 4.83. Temel Sanat Eğitimi Dersi 6. Hafta Ders Planı	186
Tablo 4.84. Oran Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	187
Tablo 4.85. Oran Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	188
Tablo 4.86. Oran Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	189
Tablo 4.87. Oran Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	191
Tablo 4.88. Oran Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	192
Tablo 4.89. Oran Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	193
Tablo 4.90. Oran Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	194
Tablo 4.91. Oran Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	195
Tablo 4.92. Oran Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması	196
Tablo 4.93. Oran Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri	197
Tablo 4.94. Öğrencilerin “Temel tasarım ilkelerinden “Oran” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?” sorusuna verdikleri yanıtlar	198
Tablo 4.95. Öğrencilerin “Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar.....	198
Tablo 4.96. Öğrencilerin “Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar	199

Tablo 4.97. Öğrencilerin “Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar	199
Tablo 4.98. Öğrencilerin “Öğrendiğin dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Açıklayabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar	200
Tablo 4.99. Öğrencilerin “Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	201
Tablo 4.100. Öğrencilerin “Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar.....	201
Tablo 4.101. (6. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü.....	202
Tablo 4.102. (6. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Araştırmacı Günlüğü.....	203
Tablo 4.103. Temel Sanat Eğitimi Dersi 7. Hafta Ders Planı	204
Tablo 4.104. (7. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü	209
Tablo 4.105. (7. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Araştırmacı Günlüğü.....	211
Tablo 4.106. Akademisyenlerin “Temel Sanat Eğitimi” dersini hangi yöntem ya da yöntemlerle işliyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	213
Tablo 4.107. Akademisyenlerin “Teorik bilgileri öğrencilere nasıl aktarıyorsunuz? Teknolojiden faydalaniyor musunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	214
Tablo 4.108. Akademisyenlerin “‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde öğrencilerinize görsel tasarım ilkeleriyle uygulama yaptırdınız mı?” sorusuna verdikleri yanıtlar	215
Tablo 4.109. Akademisyenlerin “Öğrencilerinize uygulama yaptırmadan önce, dijital tasarım programları hakkında bilgi verdiniz mi?” sorusuna verdikleri yanıtlar.....	216
Tablo 4.110. Akademisyenlerin “‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde kullanmayı öğrettiğiniz teknikler hakkında bilgi verebilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	217
Tablo 4.111. Akademisyenlerin “Derste uygulatacağınız teknikleri hangi yöntem ya da yöntemlerle öğretiyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	218
Tablo 4.112. Akademisyenlerin “Öğrencilerinizden ne tür ödevler hazırlamalarını istiyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar.....	218

Tablo 4.113. Akademisyenlerin “Atölyenizde uygulamadığınız teknikler var mı? Bu tekniklere ilişkin öğrencilerinize bilgi veriyor musunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	219
Tablo 4.114. Akademisyenlerin ““Temel Sanat Eğitimi” dersinin tamamen klasik yöntemler (sanat malzemeleri) aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	220
Tablo 4.115. Akademisyenlerin ““Temel Sanat Eğitimi” dersinin bir kısmının (görsel tasarım öğelerinin) klasik yöntemlerle uygulanmasını nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	221
Tablo 4.116. Akademisyenlerin ““Temel Sanat Eğitimi” dersinde görsel tasarım öğelerinin klasik uygulamalar aracılığı ile uygulama yapıldıktan sonra görsel tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olmasını nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	223
Tablo 4.117. Akademisyenlerin ““Temel Sanat Eğitimi” dersinin tamamen dijital programlar aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	224
Tablo 4.118. Akademisyenlerin ““Temel Sanat Eğitimi” dersinin tamamen dijital olması öğrencilere katkı sağlar mı? Sağlarsa, getireceği katkılardan söz eder misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	225
Tablo 4.119. Akademisyenlerin “Türkiye ve dünyada Temel Sanat Eğitimi dersinin uygulanma yöntemleri ve gelişimiyle ilgili bilgiler paylaşıyor musunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	226
Tablo 4.120. Akademisyenlerin ““Temel Sanat Eğitimi” dersinde üretilen çalışmaların, dijital ortamda sergilenmesi konusunda ne düşünüyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	227
Tablo 4.121. Akademisyenlerin ““Temel Sanat Eğitimi” ders içeriklerine ve uygulanma durumlarına yönelik neler eklemek istersiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar	229

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 4.1.	Ritim Konusu Ders Başarı Ortalaması.....	143
Grafik 4.2.	Hareket Konusu Ders Başarı Ortalaması	161
Grafik 4.3.	Denge Konusu Ders Başarı Ortalaması	179
Grafik 4.4.	Oran Konusu Ders Başarı Ortalaması.....	197
Grafik 4.5.	Gözlem Formu Değerlendirmeleri	212



RESİMLER LİSTESİ

Resim 2.1.	Alexander Rodchenko, Kompozisyon, 1919, Guaş Boya, 31,1 x 22,9 cm....	9
Resim 2.2.	Carlo Carra, Kübist Kolaj, 1914, 30 x 39 cm, S. R. Guggenheim Museum.	9
Resim 2.3.	Seurat, La Parade, 1889	10
Resim 2.4.	Pablo Picasso, Boğa, 1945, Litografi.....	12
Resim 2.5.	Wassily Kandinsky, 1924, Litografi, 24,7 x 21,6 cm	14
Resim 2.6.	Van Gogh, Selviler	14
Resim 2.7.	Mel Bochner, Baş Dönmesi, 1982, T. Ü. Karakalem, 74 x 108 cm, Albright-Knox Sanat Galerisi, Buffalo, NY	14
Resim 2.8.	Van Gogh, Yıldızlı Gece, 1889, T.Ü.Y.B., 73,7 x 92,1 cm, Museum Of Modern Art, New York	16
Resim 2.9.	Refik Anadol, Machine Memoirs Space.....	16
Resim 2.10.	Andy Warhol, Marilynler.....	17
Resim 2.11.	Paul Cezanne, Monte Sainte-Victoire, 1985, T.Ü.Y.B., 70 x 92 cm, Philadelphia Museum of Art.....	19
Resim 2.12.	Henri Matisse, Kırmızı Oda, 1908, T.Ü.Y.B., 70 x 86 cm, Hermitage Museum, St. Petersburg	19
Resim 2.13.	Renk Çemberi	20
Resim 2.14.	RGB ve CMYK Renk Çemberleri	21
Resim 2.15.	Paul Klee, Kale ve Güneş, 1928, T.Ü.Y.B.	22
Resim 2.16.	Ernst Ludwig Kirchner, Artistin Marcella, 1910, 101 x 76 cm, Brücke Museum	23
Resim 2.17.	Claude Monet, Rouen Katedrali Serileri.....	24
Resim 2.18.	Alfred Sisley, Villeneuve-La-Garanne, 1872, T.Ü.Y.B., 49.5 x 65.4 cm, Philadelphia Museum of Art.....	26
Resim 2.19.	Paul Gauguin, Tahitili Kadınlar, 1891, T.Ü.Y.B., 69 x 91 cm, Musée d'Orsay, Paris.....	26

Resim 2.20.	Gustave Caillebotte, Yağmurlu Havada Paris Caddesi, 1877, T.Ü.Y.B., 212 x 276 cm.....	27
Resim 2.21.	Theo Van Doesburg, The Cow, 1916-1918	28
Resim 2.22.	Mondrian, Kırmızı, Sarı, Mavi ve Siyahlı Kompozisyon, 1921, T.Ü.Y.B..	29
Resim 2.23.	Henri Matisse, Kedi ve Kırmızı Balık	30
Resim 2.24.	Kümbetler	31
Resim 2.25.	Joseph Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965, Moma, New York.....	32
Resim 2.26.	Diego Velázquez, Seville'li Su Satıcısı, 1618-1622, T.Ü.Y.B., 106.7 x 81cm, Wellington Museum, London	32
Resim 2.27.	Andrew Wyeth, Winter, 1946, T.Ü.Y.B., 79.7 x 121.9 cm, North C. Museum of Art.....	34
Resim 2.28.	Hokusai, 36 Fuji Dağı Manzarası, 25,4 x 37,5 cm, Rijksmuseum	35
Resim 2.29.	Jacques Louis David, Napolyon'un Taç Giymesi, 1805-1807, T.Ü.Y.B., 6.21 x 9.79 m, Louvre Müzesi, Paris	36
Resim 2.30.	M.C. Escher, Two Birds, 1938	38
Resim 2.31.	Marcel Duchamp, Merdivenden İnen Çıplak, No.2, 1912, T.Ü.Y.B. 147 x 89,2 cm, Philadelphia Museum of Art.....	38
Resim 2.32.	Donald Judd, Beton, 1986, (98½ x98½ x194) Chinati Foundation, Texas.	39
Resim 2.33.	Paul Cézanne, Elma Sepeti , 1893, T.Ü.Y.B., 65 x 80 cm, Chicago Sanat Enstitüsü.....	40
Resim 2.34.	Jean-François Millet, Dinlenen Biçerdöverler (Ruth ve Boaz), 1850-1853, T.Ü.Y.B., 67 x 119 cm, Museum of Fine Arts	42
Resim 2.35.	Victor Vasarely, Dörtgen , 1979, Renkli Serigrafi, 61 x 61 cm	43
Resim 2.36.	Giacomo Balla, Kemancının Eli, 1912, T.Ü.Y.B. 56 x 78cm, Estorick Collection of Modern Italian Art, London	44
Resim 2.37.	Pietro Perugino, İsa'nın Anahtarları Aziz Petrus'a Vermesi, 1481-1482, Fresk, 335 x 550 cm, Sistine Şapeli, Vatikan.	46
Resim 2.38.	Edgar Degas, Bale Sınıfı, 1880, T.Ü.Y.B. 82.2 x 76.8 cm	47
Resim 2.39.	Jim Denevan, Tek Hat Spiral (138 kez etrafında), Arazi Sanatı.....	48

Resim 2.40.	Honoré Daumier, Üçüncü Sınıf Araba , 1863–1865, T.Ü.Y.B., 65,4 x 90,2 cm, Kanada Ulusal Galerisi, Ottawa.....	49
Resim 2.41.	Louis Le Nain, Büyükanne Ziyareti, 1645-1650, T.Ü.Y.B. 58 x 73 cm, Saint Petersburg, Hermitage Museum.....	50
Resim 2.42.	Rene Magritte, Kişisel Değerler, 1952, T.Ü.Y.B. 80 x100cm, San Francisco Modern Sanat Müzesi	52
Resim 2.43.	T.Eakins, Agnew Kliniği, 1889, T.Ü.Y.B., 182 x 304cm. Philadelphia.....	54
Resim.2.44.	Jean-Léon Gérôme, Maskeli Balodan Sonra Düello, 1859, T.Ü.Y.B., 68 x 99 cm.....	54
Resim 2.45.	Jan Vermeer, The Music Lesson, 1662–1664, T.Ü.Y.B., 74,1 x 64,6 cm, Kraliyet Koleksiyonu, Londra	55
Resim 2.46.	Illustrator, Anthony Hope-Smith	57
Resim 2.47.	George Stubbs, Zebra, 1763, T.Ü.Y.B., 50 x 40 cm.....	57
Resim 2.48.	Thomas Nozkowski, Untitled (B), 2006, Aquatint On Paper, 22 x 28 cm ..	58
Resim 2.49.	Edouart Monet, Folies- Bergere’de Bir Bar, 1882, T.Ü.Y.B., 96 x 130 cm, Courtauld Galerisi, Londra	58
Resim 2.50.	Henry Ossawa Tanner, Müteşekkür Yoksul, 1894, T.Ü.Y.B., Dallas Sanat Müzesi.....	59
Resim 2.51.	Andre Derain, Nehirler Köprüler Manzaralar Kanallar ve Köprüler, 1905, T.Ü.Y.B., 80 x 101 cm.....	60
Resim 2.52.	Jacques Louis David, Horas Kardeşlerin Yemini, 1784, T.Ü.Y.B., 330 x 425 cm, Louvre Müzesi, Paris.	61
Resim 2.53.	Édouard Manet, Tren Yolu, 1873, T.Ü.Y.B., 93.3 x 111.5 cm, National Gallery of Art, Washington D.C.	64
Resim 2.54.	Adobe Photoshop Logosu	65
Resim 2.55.	Photoshop Çalışma Alanı ve Menü.....	66
Resim 2.56.	Photoshop Çalışma Alanı ve Menü.....	66
Resim 2.57.	Photoshop Çalışma Alanı ve Menü.....	66
Resim 2.58.	Photopea Logosu.....	67

Resim 2.59.	Photopea Giriş Paneli Görüntüsü.....	67
Resim 2.60.	Photopea Çalışma Alanı ve Menü.....	68
Resim 2.61.	Photopea Çalışma Alanı ve Menü.....	68
Resim 2.62.	Photopea Layerlar ve Menü.....	68
Resim 2.63.	Gimp Logosu	69
Resim 2.64.	Gimp Giriş Paneli Görüntüsü.....	69
Resim 2.65.	Gimp Çalışma Alanı ve Menü	70
Resim 2.66.	Gimp Çalışma Alanı ve Menü	70
Resim 2.67.	Gimp Çalışma Alanı ve Menü	70
Resim 2.68.	Paint.net Logosu	71
Resim 2.69.	Paint.net Çalışma Alanı ve Menü	71
Resim 2.70.	Paint.net Çalışma Alanı ve Menü	72
Resim 2.71.	Paint.net Çalışma Alanı ve Menü	72
Resim 2.72.	Krita Logosu	73
Resim 2.73.	Krita Çalışma Alanı ve Menü	73
Resim 2.74.	Krita Çalışma Alanı ve Menü	74
Resim 2.75.	Krita Kalemler ve Efektler.....	74
Resim 2.76.	Krita Hazır Şablonlar	74
Resim 2.77.	Sumopaint Logosu	75
Resim 2.78.	SumoPaint Çalışma Alanı ve Menü.....	75
Resim 2.79.	SumoPaint Çalışma Alanı ve Menü.....	76
Resim 2.80.	SumoPaint Çalışma Alanı ve Menü.....	76
Resim 2.81.	Adobe Illustrator Logosu	77
Resim 2.82.	Adobe Illustrator Çalışma Alanı ve Menü	78
Resim 2.83.	Adobe Illustrator Çalışma Alanı ve Menü	78

Resim 2.84.	Inkscape Logosu	79
Resim 2.85.	Inkscape Çalışma Alanı ve Menü	79
Resim 2.86.	Inkscape Çalışma Alanı ve Menü	80
Resim 2.87.	Inkscape Çalışma Alanı ve Menü	80
Resim 2.88.	Inkscape Çalışma Alanı ve Menü	80
Resim 2.89.	Boxy SVG Logosu	81
Resim 2.90.	Boxy SVG Çalışma Alanı ve Menü	81
Resim 2.91.	Boxy SVG Çalışma Alanı ve Menü	82
Resim 2.92.	Boxy SVG Çalışma Alanı ve Menü	82
Resim 2.93.	Boxy SVG Çalışma Alanı ve Menü	82
Resim 2.94.	Vectr Logosu	83
Resim 2.95.	Vectr Çalışma Alanı ve Menü	83
Resim 2.96.	Vectr Çalışma Alanı ve Menü	84
Resim 2.97.	Vectr Çalışma Alanı ve Menü	84
Resim 2.98.	Android ve Ios Illustrasyon	85
Resim 2.99.	Adobe Fresco Logosu	85
Resim 2.100.	Adobe Fresco Ekran Görüntüsü	86
Resim 2.101.	Adobe Fresco İle Yapılan Tasarımlar	86
Resim 2.102.	Adobe Fresco Renk Paneli	86
Resim 2.103.	Medibang Paint Logosu	87
Resim 2.104.	Medibang Paint Cep Telefonu ve Tablet Ekran Görüntüleri	87
Resim 2.105.	Medibang Paint Çalışma Yüzeyi ve Paneller	87
Resim 2.106.	Autodesk Sketchbook Logosu	88
Resim 2.107.	Autodesk Sketchbook Çalışma Yüzeyi ve Paneller	88
Resim 2.108.	Autodesk Sketchbook Çalışma Yüzeyi ve Paneller	89
Resim 2.109.	Autodesk Sketchbook Çalışma Yüzeyi ve Paneller	89

Resim 2.110.	Adobe Illustrator Draw Logosu	90
Resim 2.111.	Adobe Illustrator Draw Bulut Paylaşım Görüntüsü.....	90
Resim 2.112.	Adobe Illustrator Draw Çalışma Yüzeyi ve Katmanlar	90
Resim 2.113.	LayerPaint HD Logosu	91
Resim 2.114.	LayerPaint HD Fırçalar.....	91
Resim 2.115.	LayerPaint HD Karakter Çizimi	91
Resim 2.116.	Ibis Paint X Logosu	92
Resim 2.117.	Ibis Paint X Menü ve Çalışma Alanı	92
Resim 2.118.	ArtRage Logosu	93
Resim 2.119.	ArtRage Fırçalar ve Çalışma Alanı.....	93
Resim 2.120.	ArtRage Spatula Çalışma Yüzeyi	94
Resim 2.121.	ArtRage Karakalem Çalışma Yüzeyi.....	94
Resim 2.122.	Procreate Logosu	95
Resim 2.123.	Procreate Çalışma Alanı	95
Resim 2.124.	Artsteps Logosu	96
Resim 2.125.	Artsteps Sergi Kurulumu	97
Resim 2.126.	Artsteps Sergi Ekran Görüntüsü	97
Resim 4.127.	Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi	205
Resim 4.128.	Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi	205
Resim 4.129.	Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi	206
Resim 4.130.	Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi	206
Resim 4.131.	Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi	207
Resim 4.132.	Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi	207
Resim 4.133.	Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi	208
Resim 4.134.	Öğrencilerin Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergi Afişi	208

BÖLÜM I: GİRİŞ

Bu bölümde, araştırmanın problemi, amacı, önemi, varsayımları, sınırlılıkları üzerinde durulmuştur.

1.1. Problem

Sanat bir ifade aracıdır; dil ifade için nasıl mürekkep, kâğıt, baskı makinesi vb. kullanıyorsa, sanat da çeşitli mesajlar vermek için kendi malzemelerini kullanmaktadır. Tüm önemli sanatsal etkinlikler bize daha çok insan ve sanatın kendisi hakkında evrensel bir mesaj anlatmaya çalışmaktadır. Sanat da bir bilgi biçimidir ve sanat dünyasındaki bilgi, insanlar için bilim veya felsefe dünyasındaki bilgi kadar değerli ve faydalıdır (Read, 1981, s.8).

Çok yönlü ve karmaşık bir olgu olan sanatın kendine özgü doğasını, bütüncül bir şekilde aktarabilen bir sanat tanımı yapmak oldukça zordur. Bu noktada Akkaya'nın "sanat" tanımına başvurmak yerinde olacaktır: "İnsan bilincinin yapısının, sırlarının ve gelişiminin doğrudan yansıdığı sanat: Normal ve olabildiğince özgür koşullarda en derin gerçeğini bulabilen; insanoğlunun fiziki-sosyal çevresini ve kendisini anlamasına hizmet eden; zengin bir hayal gücünden beslenen yaratıcılığa dayalı, hayatî bir etkileşim ve iletişim aracıdır" (Akkaya, 2014, s.17). Tasarım anlamında da Tunalı'nın "tasarım" tanımına başvurmak uygun olacaktır. Tunalı'ya göre tasarım, önce bir ide olarak düşünmede var olan bir fikirdir, ancak bu ide, bir fikir ve bir biçim (form) verme dinamiklerini içerir. Bu fikirler oluşum sürecinde dışsallaştırılır ve şekillendirilmiş bir ide olarak somutlaştırılır. Sanatçı bir eser üretirken, etrafındaki her şeyden beslenebilir. Sanatçının beslenme biçimi sanatçı tarafından bir esere dönüştürülerek yeniden ortaya çıkar. Tasarım, bir kişi ile bir nesne arasında kurulan en temel iletişim şeklidir. Bu model bilgi, etik, estetik ve teknoloji kategorilerinde kendini gösterir (Tunalı, 2012, s.20-21). Somutlaştırılan fikirlerin dışavurum aşamaları günümüzde çok farklı koşullarda oluşturulmaktadır. Kimi fikirlerini eser olarak üretirken klasik yöntemlere kimi de teknolojik yöntemlere başvurmaktadır. Günümüzde de sanatçılar eser üretme aşamasında teknoloji desteğinden sıkça yararlanmaktadır.

Sanat eseri bir tasarım varlığıdır, ama aynı zamanda burada ve şimdi var olan bir varlıktır. Başka bir deyişle, sanat eseri tasarlanmış ama aynı zamanda bireysel bir varlıktır. Teknoloji de bir tasarım modelidir. Teknik Dünya, en ilkel aletlerden ve ekipmanlardan en yetkin makinelere ve bilgisayarlara kadar geniş ve zengin bir tasarım dünyasını göstermektedir. Örneğin, doğada bıçak, kaşık, balta, buzdolabı, araba yoktur. Bir tasarım

varlığını ya da başka bir deyişle, insanın varlık hakkında yeniden geliştirdiği tasarım modellerini gösterirler. Bu tasarım modellerinin ürünü makine ve endüstridir (Tunalı, 2012, s. 22). İlkel koşullarda mağaralarda sanat üretimleri farklı şekillerde gerçekleşmiştir. Kalem icat edildiğinde şüphesiz ki büyük bir icattı. Ancak günümüzdeki dijital tasarım araçları endüstri ürünü olan kalemin icadını da son çıkan teknolojik ürünlere göre ilkel kılmaktadır. Teknolojik icatlar, şekil değiştirerek önemini korumaya devam etmekte ve tasarım sürecine katkı sağlamaktadır.

Sanat bir bütün olarak düşünüldüğünde, tarihsel gelişimi boyunca önemini korumuş ve gelişmiştir. Bireyin yaratıcı gücünün estetik bir düzeye ulaşabilmesi, aynı zamanda ilişkisel düşünme becerilerinin gelişmesi etkileşimli eğitim çerçevesi içinde verilmesiyle mümkün olacaktır. İçinde bulunduğumuz çağın gereksinimlerini de göz önünde bulundurduğumuzda sanat ve teknoloji ilişkisinden bağımsız durmak kaçınılmazdır.

Sanatın temellerinin atıldığı derslerden biri olan Temel Tasarım, sanat eğitiminde çok önemli bir yer tutmaktadır. Halihazırda uygulanmakta olan Temel Sanat Eğitimi Ders içeriği kendini güncelleyememiş bir müfredat içerisinde, klasik yöntemlerle uygulamalı olarak işlenmektedir. Neredeyse tamamen dijital bir çağa geçtiğimiz dönemde Temel Sanat Eğitimi Derslerinin, çoğunlukla kolaj, guaj gibi klasik yöntemler ile uygulanmasının öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılamadığı ve öğrencilerin derse karşı gerekli ilgiyi göstermediği, derslerde uygulanan tekniklerin teknoloji çağındaki öğrencilerin gelişimleri ve çalışmalarını oluşturmaları bakımından yetersiz kaldığı gözlemlenerek problem olarak görülmüştür. Bu nedenle Temel Sanat Eğitimi ders içeriğinin, klasik eğitim yaklaşımının yanında teknoloji ile harmanlanarak, öğrencilerin ihtiyacını karşılayacak bir modelle sunulmasının, öğrenmede daha etkili olacağı düşünülmektedir. Teknolojik gelişim göz önünde bulundurularak, Temel Sanat Eğitimi ders içeriği 21. yüzyıl donanımlarına ve öğrenci gereksinimlerine göre çağdaş düşünce yaklaşımli bir model önerisiyle düzenlenmelidir.

Bu çalışmada, yükseköğretim 1. Sınıf Temel Sanat Eğitimi Dersi müfredatı içerisinde yer alan görsel tasarım ilkelerinden Ritim, Hareket, Denge ve Oran konuları teknolojik programlarla uygulamalı olarak ele alınmıştır. Bu araştırmada; Temel Sanat Eğitimi Derslerinde, görsel tasarım öğelerinin klasik yöntemler aracılığıyla verilmesinin ardından, görsel tasarım ilkelerinin teknolojik tasarım programlarıyla dijital olarak uygulanmasının eğitime sağlayacağı katkılar nelerdir? sorusuna cevap aranmıştır.

1.2. Amaç

Çağın sağladığı teknolojik gelişmeler doğrultusunda, Temel Sanat Eğitimi Derslerinde müfredat içinde dijital tasarım programı desteğiyle sunulan bu modelin etkisini araştırmak, Temel Sanat Eğitimi Derslerinin mevcut durumlarına ve güncellenmesine yönelik öğrencilerin ve akademisyenlerin görüşlerini almak, klasik uygulamalı ve dijital uygulamalı bir model kullanımının eğitimdeki etkisini ölçmek bu araştırmanın hedefleri arasında yer almaktadır. Öğrencilerin beyin fırtınası yaparak, ilişkisel düşünme becerilerini geliştirmesi, Temel Sanat Eğitimi Derslerini teknoloji kullanımıyla birlikte ele alarak yaşadığımız çağın gerekliliklerine uygun donanımlarla kavraması ve öğrencilerin birçok dijital tasarım programı hakkında bilgi sahibi olması araştırmanın hedefleri arasındadır.

Tezin amacı yükseköğretim Temel Sanat Eğitimi Derslerinde, görsel tasarım ilkelerinden Ritim, Hareket, Denge, Oran konularında dijital uygulamalar yaptırarak, Temel Sanat Eğitimi Derslerinde tasarım ilkelerinin dijital uygulamalarla desteklenmesine yönelik yeni bir model önermek; öğrencilere teknoloji ve sanat ilişkisini kavratarak döneme uygun çağdaş bir eğitim düzeyine ulaşmaktır. Araştırma aynı zamanda öğrencilerin, etraflarındaki dijital sanat etkinliklerini fark edip onları inceleyebilmelerine olanak sağlayarak, öğrencilerin sanat gelişimlerine katkıda bulunmayı hedeflemektedir. Yapılan bu çalışmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmaktadır:

- 1) Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarına yönelik akademisyenlerin görüşleri nedir?
- 2-) Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarına yönelik öğrencilerin görüşleri nedir?
- 3-)Yükseköğretimde, Temel Sanat Eğitimi Derslerinin içerikleri çağdaş olarak nasıl düzenlenebilir?
- 4-)Yükseköğretimde, Temel Sanat Eğitimi Derslerinin içerikleri çağdaş olarak nasıl gerçekleştirilmiştir?
- 5-) Öğrencilerin dijital olarak işlediği çalışmalar ne düzeydedir?

1.3. Önem

Temel Sanat Eğitimi Dersleri tüm sanat dallarının ana temelini oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu ders sanat eğitiminde çok önemli bir yer tutmaktadır. Yenilenen dünya ve eğitim sistemi yeni ihtiyaçlar doğurmaktadır. İçinde bulunduğumuz çağın gereksinimlerini

göz önünde bulundurduğumuzda dijital programlarla desteklenen bir ders içeriği ciddi bir ihtiyaçtır. Çok yönlü platformlarda sanat üretimi yapılmaktadır. Çağımızda artık sergiler dahi dijital koşullarda açılabilir. Temel Sanat Eğitiminin güncellenmesine yönelik bu araştırma, yaşadığımız süreci ve güncel eğitim koşullarını desteklemeye yönelik bir çalışmadır. Eylem araştırması modeliyle uygulanan bu çalışmanın tüm Türkiye olarak dijitalleşmeye çalıştığımız bu dönemde, günümüz gereksinimlerine ışık tutan bir çalışma olduğu görülmektedir. Yapılan bu çalışma tüm platformlarda sunulan programlar aracılığıyla uygulanabilir ve programlara ulaşılabilir olması bakımından güncel nitelik taşımaktadır. Öğrencilerin ihtiyaçlarını ve problemlerini karşılayacak olması bakımından da benzer nitelikteki diğer çalışmalardan ayırıcı özellik taşımaktadır.

1.4. Varsayım

Seçilen kaynaklardan ve kurumlardan sağlanan bilgilerin gerçeği yansıttığı varsayılmaktadır. Veri toplama araçlarının çalışmanın amacına uygun olduğu varsayılmaktadır.

1.4. Sınırlılıklar

Bu çalışma, 2020-2021 Eğitim Öğretim Yılında Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü 1. Sınıfta öğrenim gören gönüllü beş öğrenciyle sınırlıdır. Seçilen örneklem araştırmaya katılan öğrencileri temsil etmektedir.

Akademisyen değerlendirmeleri, araştırmaya katılan gönüllü 5 akademisyenle sınırlıdır.

Araştırma temel tasarım ilkelerinden Ritim, Hareket, Denge ve Oran konularıyla sınırlıdır.

Uygulama bölümündeki dijital tasarım programları Adobe Photoshop, Photopea, Gimp, Paint.net, Krita, Sumopaint, Adobe Illustrator, Inkscape, Boxysvg, Vectr, Adobe Fresco, MediBang Paint, Autodesk SketchBook , Adobe Photoshop Sketch. Adobe Illustrator Draw. LayerPaint HD, Ibis Paint X, ArtRage ve Procreate programlarıyla sınırlıdır.

BÖLÜM II: İLGİLİ ARAŞTIRMALAR / ALAN YAZIN

2.1. Temel Sanat Eğitimi

Tasarım, zihinde bir amaca hizmet edecek şekilde canlandırılan veya tasarlanan, kağıt üzerinde özgür ve yaratıcı olan bir aktarım biçimidir (Gürer, 1990, s. 23). Temel Tasarım birçok ülkede çeşitli Görsel Sanatlar programlarında ‘Basic Design’ adı altında yer almaktadır. Basic Design; Çizgi, nokta, hacim, yüzey alanı, renk gibi malzemelerin yapısına uygun olarak kompozisyon amaçlı, yaratıcı ve biçimlendirici çalışmaların incelenmesi ve malzemelerin olanaklarının araştırılmasıyla yapılabilecek sonsuz bir biçimlendirme ve düzen çalışması olarak tanımlanır (Turani, 1998, s.21). Özer’e göre Temel Tasarım; belirli bir sanat dalında, somut verilerle belirlenen işlevlere cevap verebilecek yapıtların tasarlanarak biçimlendirilmeleri sürecince karşılaşılabilecek çeşitli durumlara karşı sanatçıları hazırlamayı amaçlayan olgudur (Özer, 2009, s. 328).

Temel Tasarım, zamanının endüstriyel koşullarına göre gerekli malzemeyi sağlamak, tüm tasarım disiplinlerinde vizyon ilke ve teorilerini oluşturmak ve bu ilkeleri tasarımın tüm dallarında uygulayarak daha iyi tasarımcılar yetiştirebilmek için bir eğitim dalı olarak ortaya çıkmıştır (Denel, 1970, s. 2). Temel Tasarım, öğrencilerin hazır bulunuşluk düzeyini belli bir noktaya getirmeyi, öğrencilerin kişisel özelliklerini tanımlarına, yargılarını izlemelerine ve önyargılardan kurtulmalarına yardımcı olmayı amaçlayan bir disiplin olarak Bauhaus'ta bir kavram olarak doğmuştur (Seylan, 2020, s. 22). İlk kez Bauhaus okulundaki öğretmenlerin araştırmasından ortaya çıkan bu kelime bugün Batı'da ve Türkiye'de sanatçıların yetiştirilmesinde şiddetle tavsiye edilen bir derstir (Turani, 1998, s.21).

Walter Gropius tarafından 1919 yılında Almanya'nın Weimer bölgesinde Bauhaus Okulu adıyla bir sanat okulu kurulmasıyla başlatılan Temel Sanat Eğitimi, zamanın teknolojik imkanlarını kullanarak çağdaş sanatı halka tanıtmayı amaçlıyordu. Bauhaus'ta öğrenciler, kullanılan araç ve gereçlerin teknik imkanlarını inceledikten sonra kazandıklarını bilgi ve birikimlerini tasarım olarak şekillendirdiler. Aynı zamanda sanatın gelişimi, başlangıçtan modern döneme kadar sistematik bir eğitim programı ile öğrenilmiş, bilimsel çalışmalar sırasında nesneler öğrencilerin elinde yeni bir tasarım olarak incelenerek somutlaştırılarak çalışmalarına bir bütün olarak doğa ile devam edebilmeleri sağlanmıştır. Bauhaus eğitim anlayışının temelinde öğrencilerin yeteneklerinin olabildiğince farkında

olmaları ve yaratıcılıklarını, gözlemlerini ve algılarını maksimumda etkin kullanabilmeleri yatıyordu (Kırıçoğlu, 2005, s.27-28).

Temel Sanat Eğitimi Dersi, üniversitelerin farklı bölümlerde bölümlere göre çeşitli ders saatleri ve kredilerinde verilmektedir. Temel Sanat Eğitimi Dersi, Güzel Sanatlar ve Eğitim Fakültelerinde iki dönem boyunca uygulanırken diğer fakültelerde tek dönemde uygulanmaktadır. Fakülte ve bölüm bazlı Temel Sanat Eğitimi Ders saatleri ve kredileri aşağıda Tablo 2.1’de gösterilmektedir.

Tablo 2.1. Temel Sanat Eğitimi Dersi Veren Bölümler ve Ders Saatleri

Fakülte	Bölüm	Dönem		AKTS	Ders Saati
Güzel Sanatlar	Tüm Böl.	I	II	10,00	14
Eğitim	Resim-İş Ö.	I	II	5,00	6
İletişim	GİT	-	II	6,00	3
Mimarlık	Mimarlık	I	-	4,00	3

Temel Sanat Eğitimi Dersi, üniversitelerin tasarım temelli eğitim veren Sanat ve Tasarım Fakülteleri, Güzel Sanatlar Fakülteleri, Mimarlık Fakülteleri, Mühendislik Fakültelerinin bazı bölümleri ve Eğitim Fakültesi Resim-İş Bölümlerinin müfredatlarında yer alan zorunlu bir derstir. Dersin amacı, sanat veya tasarım eğitimi alacak öğrencilerin ihtiyaç duydukları temel eğitimi sağlamaktır (Kahraman, 2017, s. 89). Temel Sanat Eğitimi, kişiye özgül duyuları, hayalleri, sezgileri, düşünceleri canlandırma yeteneğini ortaya koyan ve bu yeteneği estetik bir düzende kullanabilen ve geliştirebilen beceri düzeyleriyle yaratıcı kişiliklerin oluşumunu sağlayan tasarım disiplinlerinin ortak ve ilk eğitim sürecidir (Gökaydın, 2002). Bu eğitim sürecinin temel ilgi alanlarından biri olan 'Temel Sanat Eğitimi / Temel Tasarım Eğitimi' dersi de sanat eğitiminin yapılandırılmasında ilk adımdır. Temel Sanat Eğitimi I Dersinin içeriğini sanat eserini oluşturan öğeler (çizgi, renk, doku, biçim-form, mekan) ve ilkeler (ritim, hareket, denge, oran-orantı, zıtlık, vurgu, birlik, çeşitlilik), iki boyutlu ve üç boyutlu sanat eserlerinde tasarım öğeleri ile tasarım ilkeleri arasındaki ilişkiyi, tasarım öğeleri ve tasarım ilkeleri ile biçim ve içeriği dikkate alan iki boyutlu ve üç boyutlu özgün eserleri kapsar. Ayrıca bu derste öğrencilerin farklı stratejiler geliştirerek mimarlık kavramlarını ve doğanın diğer uygulamalarını keşfetmeleri ve diğer disiplinlerden ilham almaları sağlanır. Temel Sanat Eğitimi II dersinin içeriğinde, sanat öğeleri ve tasarım ilkeleri ile tasarımın görselleştirilmesine yönelik farklı teknikler, renk bilgisi ile ilgili iki ve üç boyutlu uygulama çalışmaları (kağıt, karton, sıva, kil, ahşap vb.) kapsar. Alternatif

uygulamalar için kavramsal fikirler keşfedilmekte ve mimarlık, doğa ve diğer disiplinlerden esinlenerek farklı stratejiler geliştirilmeleri de sağlanmakta; öğrencilerin sanat eserleri üzerinde öğrendikleri bilgileri sergilemeleri ve tartışmalar yapmaları üzerinde durulmaktadır (YÖK, 2019).

Tasarım eyleminde, sorun önce insan zihninde olgunlaşır ve sonra uygulamaya dönüşür. Birey, zihninde tanımladığı sorunu sorgular, ilişkiler kurar, yorumlar ve uygular. Bütün bunları planlarken yaratıcılığını, bilgisini ve becerilerini dikkate alır ve kullanır. Tasarım eylemi her zaman ait olduğu toplumla, zaman ve teknolojiyle iç içedir. Teknolojik gelişmeler ve sosyal ihtiyaçlar tasarım eğitiminin ortaya çıkmasını sağlamış ve tasarım için zorunlu hale getirmiştir. Aslında tasarım eğitiminin ortaya çıkışı da bu yönde ilerlemiştir (Tepecik ve Toktaş, 2014, s. 18). Günümüzde, dijital teknolojinin sunduğu imkanlar sayesinde sanat yapma yöntemleri artmıştır. Özellikle bilgisayar teknolojisi, düşüncelerin görselleştirilmesinde ve bu görüntülerin görüntülenmesinde, çoğaltılmasında ve aktarılmasında birçok sınırlamayı ortadan kaldırmaktadır. Sanatçıların ifade biçimlerine yönelik; bilgisayar, video, ışık, ses ve diğer birçok unsur gibi çok çeşitli olanaklar, tek başına veya birlikte yerini almıştır. Teknoloji, sanatçıya yeni ifade biçimleri ve araçlar sağlayarak kendisinin ve izleyicisinin düşünme, algılama ve arama biçimini tamamen değiştirmiştir. Günümüzde çağdaş sanatçıların eserlerinin sergilendiği müze ve galerileri gezerken, çok fazla dijital teknoloji kullanan eserlerle karşılaşmak mümkündür (Mamur, 2019, s.173).

Teknolojinin gelişmesinin bir sonucu olarak eğitim sisteminin yenilenmesi de bir ihtiyaç hali haline gelmiştir. Eğitim ortamının ihtiyaçları göz önünde bulundurularak planlanan uygun bir program ile eğitim sağlanmalıdır. “Çağın gereklerine göre düzenlenecek bir güzel sanatlar eğitiminde yaratıcı, düşünen, sorgulayan bireyin yetişebilmesi açısından yeni fikirlerin, ifade yollarının ve yöntemlerin araştırılması önemsenmelidir” (Yalçın Wells, 2015, s.172). Sanat eğitiminde bilgisayarlar, öğrenciler tarafından yapılan tasarımları çeşitli tasarım programları aracılığıyla yapılan dijital formatlara dönüştürmek için oldukça etkili bir araçtır. Öğrenciler bu programlar aracılığıyla gerçek ortamda yapamadıkları tasarımları kolaylıkla yapabilirler. Öğrenciler bu programları kullanırken yaptıkları hataları kolayca düzeltebilir ve tasarım programındaki araçların kullanım kolaylığı öğrencilerin tasarım yaparken motive olmalarını sağlar (Gümüş, 2021, s. 212). Sanat dersleri güncel uygun düzenlendiği takdirde daha etkili bir eğitim söz konusu olacaktır. Temel Sanat Eğitimi Dersi 21. Yüzyıl donanımlarıyla güncellenmiş bir içerikle verilmelidir. Çünkü teknolojinin hakim

olduğu bu çağda öğrencilerimiz birçok dijital medya ile etkileşime girmektedir. Bu etkileşim durumu aynı zamanda öğrencileri tasarım ve sanat hakkında daha meraklı olmaya teşvik etmelidir. Z kuşağı öğrencilerinin ihtiyaçlarına yönelik güncellenmiş Temel Sanat Eğitimi Ders modeli ile öğrenciler, gelecekteki sanat eğitimi sürecinde yapacakları çalışmaları bilinçli ve yetkin bir şekilde gerçekleştireceklerdir.

2.2. Temel Tasarım Öğeleri

2.2.1. Nokta

Görsel sanatlarda nokta tasarımı başlatan ilk eleman olma özelliği bakımından en önemli öğedir. Özsoy ve Ayaydın'ın (2016) nokta ile ilgili görüşleri şu şekildedir: “Nokta görsel tasarım öğelerinin en kullanışlı olanlarından. Birçok görsel öğe noktanın varlığına ihtiyaç duyar. Çizgi çizecekseniz önce noktaya ihtiyaç vardır. Diğer öğelerin ortaya çıkması ise noktanın varlığından sonra başlar. Çizgi çizerken olduğu gibi doku oluşturacaksanız da, renk oluşturacaksanız da yine noktasız yapamazsınız” (s.18). Nokta görsel sanatların birçok disiplinde kullanılmaktadır ve nokta ile ilgili çok çeşitli tanımlar bulunmaktadır. Ching’e göre nokta durağan ve merkezi bir elemandır (Ching, 2015). Resimde nokta, merkezi bir dengeye sahip bir yüzeysel etki öğesidir (Eroğlu, 2006, s.161). Demir’in (1993) tanımına göre nokta; bulunduğu konumuna göre dairesel özellik gösteren benek ya da lekelerdir (s.43). Gürer ve Gürer’in (2004) görüşlerine göre nokta; bir başlangıç ifade eden ve göze gelen görsel bir enerjidir. Basit bir nokta bir yer ifade edebildiği gibi aynı zamanda iki çizginin kesişme noktasını da oluşturabilir (s.27).

Noktalar tek başına boyutsuz gibi görünebilirler fakat büyüdüleri zaman boyut oluşturabilirler hatta yan yana gelerek yüzeyler ve çizgiler oluşturabilmektedirler. Çalışma alanına eşit dağıtılmış olan noktalar çeşitli yüzeyler meydana getirirler (Odabaşı, 2006). Farklı aralıklar ve ölçülerle önceden tasarlanmış bir sistemle düşünüldüğü zaman noktalar, derinlikleri ya da hareketleri olan yüzey etkileri oluşturabilirler. Çevremizde pek çok hayvan ve bitki yüzeyleri çeşitli beneklerle kaplıdır, bu benekler farklı etkiler oluşturmaktadır (Genç, 2012). Atalayer’e (1994) göre nokta, görebildiğimiz en küçük boyutsuzluktur. Nokta tümüyle algıya bağlı olan teknik bir kavramlaşmadır (s.144). “Paul Klee’ye göre düz kağıt üzerinde kalemin dokunmasıyla beliren iz noktanın, çıkış noktası olmaktadır. Bu nokta kalemi tutan elin enerjisiyle yüklüdür. Biçim algılanmasında ve resim dilinde bizi ilgilendiren grafik noktadır” (Klee’den Akt. Çınar, Çınar, 2020, s.50).

Özsoy ve Ayaydın (2016) nokta kavramını dört farklı bakış açısıyla tanımlamışlardır. “Nokta, algılanabilen en küçük görsel birimdir, iki çizginin kesiştiği yerdir, kalemin bıraktığı izdir ve nokta etkisi yapan her şey noktadır” (s.18,19). Resim 2.1.’deki Alexander Rodchenko’ya ait çalışma nokta etkisine örnek gösterilen çalışmadır.



Resim 2.1. Alexander Rodchenko, Kompozisyon, 1919, Guaş Boya, 31,1 x 22,9 cm

Tasarım elemanı olarak noktanın da kendine özgü özellikleri bulunmaktadır. Bu özelliklerle noktayı incelemek konuyu daha iyi anlamaya ve tasarım olarak noktayı anlamamıza yardımcı olabilir. Nokta her tasarımda yeni özellik kazanabilme özelliği sayesinde birçok niteliğe sahiptir. Bu özelliklerden birkaçı: “Nokta en küçük yapıtaşıdır. Noktanın boyutu yoktur. Nokta sadeliğin sembolüdür, ilk düzen elemanıdır, tasarımı başlatır, dinamik bir elemandır, yer belirleyicidir, renksizdir, merkezidir, soyut bir kavramdır, odaklıdır ve orantısaldır.” Ressam Carlo Carra’nın Kübist Kolaj’ı noktanın odaksal özelliğine örnek bir çalışmadır (Resim 2.2.), (Özsoy, Ayaydın: 2016, s.19-23).



Resim 2.2. Carlo Carra, Kübist Kolaj, 1914, 30 x 39 cm, S. R. Guggenheim Museum

Noktayı bir akım olarak da görmekteyiz. Sanat tarihinde noktacılık olarak bilinen sanat akımı, fırçanın ucunun ve tuval üzerindeki izlerin dış algı sınırlarımızla tek tek algılanmadan yüzey etkisi vermesi ilkesini kullanmıştır. Seurat'ın resimleri, saf renklerde birbirine karıştırılmadan yan yana yerleştirdiği noktaların, rengin tüm boyutlarının algılama mekanizmaları tarafından algılanacak şekilde nasıl sentezlendiğinin örnekleridir (Seylan, 2020, s. 130).



Resim 2.3. Seurat, La Parade, 1889

Georges Seurat'nın “La Parade” isimli çalışması (Resim 2.3.) Puantilism tekniğinin başarılı örneklerindendir. Post-Empresyonizmlerden Seurat, ışığın titreşimini daha iyi yansıtmak, ışığın bilimsel parçalanışını tablolarında yansıtabilmek için tonları yan yana renkli noktalarla göstererek çalışmıştır (Odabaşı, 2002, s. 23).

Noktanın özelliklerine bağlı olarak oluşturacağı görsel fonksiyonlar bulunmaktadır. Nokta ile renk ve çizgisellik oluşturulabilir, açık-koyu, doku ve hareket etkisi verilebilir. Nokta görsel mesaj iletebilir. Mastercard ve Nasa logoları bu özelliğin örneğidir. Nokta ile zeminde farklı etkiler ve yüzeyler oluşturulabilir, vurguya dikkat çekilebilir, gözün tamamlanması kolaylaştırılabilir, gri etkiler, saydamlık etkisi, ritim, derinlik etkisi ve tezat oluşturulabilir. Nokta göz yanılgısı yapabilir bu özelliği ile optik anlatıma olanak sağlar. Victor Vasarely çalışmaları Optik Sanat'ta bu özelliğe örnektir. Nokta ile dağılma-toplanma etkisi ve uzakta izlenimi yapılabilir. Nokta çeşitliliğe müsaittir ve tasarımın dengesini etkilemektedir. Nokta ile üslup geliştirilebilir. Robert Delaunay gibi bazı sanatçılar noktasal tarzlarıyla üslup geliştirmişlerdir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.19-32).

2.2.2. Çizgi

Çizgi ile tasarım en arı anlatımını bulur. Tasarım en önemli elemanıdır (Civcir, 2015, s.45). Eroğlu (2006) çizgiyi; “Resim ve resimselliğin olduğu her alanda iki nokta arasında, çeşitli kalınlık ve salınımda oluşuna iz” olarak tanımlamaktadır (s.102). Özsoy ve Ayaydın’a (2016) göre; “Çizgi, bir noktanın bir başlangıç noktasından bir bitiş noktasına kadar izlediği yolun ortaya çıkardığı görsel etkidir. Çizgi ögesi her ne kadar somut bir kavram gibi görünse de aslında soyut bir ögedir. Çünkü çizgi gözle görülebilir ama elle tutulamaz. Çizgiden anladığımız çoğu zaman bir görsel etkidir, çizgisellik etkisidir” (s.38). Odabaşı’na (2006) göre nokta; başlangıç kabul edildiğinde belirli bir aralık boyutunda uzadığı zaman çizgi meydana gelmektedir. Görsel ifade isteğinin temel ve ilkel aracını çizgi oluşturmaktadır ve sanat çizgiyle başlamıştır.

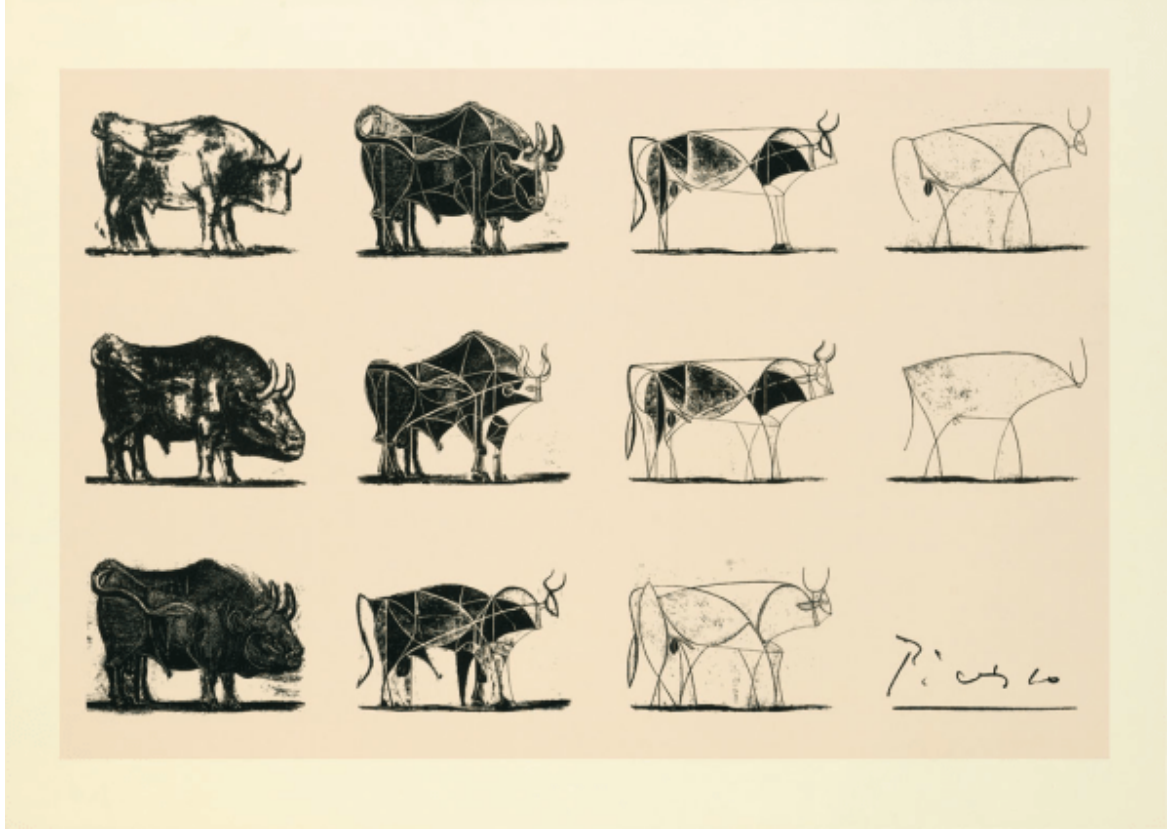
Çizgi, eni boyu ve zıtlığı olan yüzeysel yapıların sembolik biçimidir. Çizgi, bir elemanın dış hatları, yalınlaştırma hali ve resim realitesidir. Çizginin sahip olduğu hareket, yön ve güç onu bir kuvvetin kaydı olarak göstermektedir (Gökaydın, 2002). Her çağda ve her bölgede yaygın olan resim unsurları çizgi ve renktir. Çizgi, nesnenin yüzeydeki ilk dış sınıflandırma eylemi olduğundan, renkten de önce gelir. Hatta resmin katıksız bir çizgiyle çizilme arzusundan doğduğu bile söylenmiştir. Aslında tarih öncesi insan, İlkel insan ve çocuk dünyasındaki çizgi bu temel eğilimi belirler ve resim dilinde bir ifade aracı haline gelir (Yolcu, 2004, s.40).

Çizgi, hareket ve biçime ek olarak gerektiği kadar ve düzenli kullanıldığında da ritim sağlar (Gürer, Gürer, 2004, s.39). “Çizgi, tüm tasarım alanlar için vazgeçilmez bir kavramdır. Çizginin kâğıt üzerinde iki boyutlu, soyut bir anlatım ifade etmesine rağmen insan psikolojisi üzerinde nesnelerin çağrışımını yapar. Çizgi tasarımın dengesini düzenlemeye ya da var olan dengeyi anlamlı olarak bozmaya yarar. Doğada bulunan her varlık, tasarım açısından bir çizgi olarak ele alınırsa, nesnenin, ayıklama sadeleştirme ve stilizasyon gibi tasarım elemanlarını üstlenmek çizginin görevleri arasındadır” (Tepecik, 2002, s. 32).

Balcı ve Say’ın (2005) çizgi hakkındaki fikirlerine göre, tasarımda yer alan çeşitli çizgi karakterleri arasındaki uyum ve karşıtlık, görsel algının birliğini ve bütünlüğünü sağlamada rol oynamaktadır (s. 34). Tepecik’in (2002) çizginin kullanışı hakkındaki düşüncesine göre; sanatçıların, tasarımcıların ve sanat eleştirmenlerinin üzerinde hemfikir oldukları önemli bir nokta, çizgilerin aldıkları pozisyona göre anlamlı olmalarıdır. Bu

nedenle, tasarımcıların çizgilerin psikolojik dilini deşifre etmeleri çok önemlidir. Çizgilere hakim olan ve onlarla iletişim kurabilen bir sanatçı, bu soyut dili deşifre edebileceği anlamına gelir (s.33).

Çizginin ifade ediliş tanımları çizgiye nereden bakıldığına göre değişiklik göstermektedir. Özsoy ve Ayaydın'ın (2016) çizgiyi ifade ediş biçimleri şu şekildedir: Çizgi bir noktalar bütünüdür. Birbirini takip eden noktalar çizgiyi oluşturmaktadır. İki nokta arasındaki hat çizgiyi oluşturmaktadır. Çizgi hareket halindeki nokta, yüzey arasındaki boşluk ve iki düzlemin kesişmesidir. Çizgi aynı zamanda bir sadeleştirme olayıdır. Pablo Picasso'nun "Boğa" çiziminde biçimden şekle, daha sonra şekilden çizgiye doğru bir sadeleştirme yapılmıştır. Sadeleştirme fazla çizgilerle devam ederek en sade halini almıştır (Resim 2.4.). Çizgi bir sınır belirleyicidir ve bir yoldur (s.38-42).



Resim 2.4. Pablo Picasso, Boğa, 1945, Litografi

Sanatçı Paul Klee'ye göre çizgi, yürüyüşe çıkmış bir noktadır. Kimi çizgiler ince, kimileri kalındır; kimileri kırık kimileri masif ve sağlamdır; kimileri doğru, kimileri eğridir; dikey, yatay ve diyagonal olarak yön değiştirirler (Kırıçoğlu, Stokrocki, 1997, s.16).

Becer'in (1997) çizginin nitelikleri hakkındaki sınıflandırmasına göre, çizgi düz ya da kıvrımlı, kalın ya da ince, sürekli ya da kesik, grenli ya da keskin özelliklere sahip olabilir. İki görsel unsur arasına konulacak bir çizgi, izleyiciye bunları optik olarak ayırması gerektiğini bildirir. Çizgiler, karakterlerine ve konumlarına bağlı olarak bazı mesajlar da iletirler: Yatay çizgi, durgunluk; düşey çizgi, saygınlık; diyagonal çizgi, canlılık; kıvrımlı çizgi, zarafetin göstergesidir (s. 56-57).

Geometride çizgi, “noktaların bir veya değişik yönlerde, sınırlı veya sınırsız olarak artarda dizilmesinde elde edilen şekildir” diye tanımlanır (Atalayer, 1994, s. 147). Çizgiler, ince, kalın, uzun, keskin, dalgalı olmaları bakımından yan yana gelişleri ve aralıklarıyla yüzeyde çeşitli görsel etkiler oluşturmalarıyla en etkin ve en çok kullanılan öge olma özelliği taşımaktadır (Genç,2012). Güngör (1983) çizgilerin etkilerini “...Çizgi için belirli bir uzunluk ve belirli bir genişlik kabul etmek ve onu sınırlamak mümkün değildir. Genişliği ne olursa olsun eğer bir şey çizgi etkisi yapıyor ve çizgisel bir özellik gösterebiliyorsa o şey, çizgi rolü oynuyor demektir. Çizgilerin gösterdikleri biçim farkları, dolayısıyla etkileri birbirinden farklıdır” diye açıklamıştır (s.5).

Çizgiye çeşitlilik açısından bakıldığında zaman farklı sınıflamalar karşımıza çıkmaktadır. Özsoy ve Ayaydın (2016) çizgileri kümeler altında toplayarak üç başlık altında toplamışlardır. Yazarlar bu başlıkları: “Eksenî Açısından Çizgiler (yatay-dikey-çapraz), Şekli Açısından Çizgiler (kesik, sarmal, düz, zikzaklı, kavisli, titreşimli, dalgalı, kırık, noktalı, dairesel) ve Etkisi Açısından Çizgiler (sert, yumuşak, korkak, akıcı, açık, koyu)” olmak üzere sınıflandırmışlardır (s.43). Resim 2.5.’teki Kandinsky Litografisi farklı çizgi türlerinin birlikte kullanıldığı bir çalışmadır.

Seylan (2020) çizginin ilişki düzeni hakkında düşüncelerini şöyle belirtmiştir: Portreler, çok nesnel bir tanım sağlayacak şekilde çizilebilir. Ek olarak, sanatçının model hakkındaki hisleri veya sanatçının algılamayı amaçladığı nitelikler fark edilebilecek şekilde çizilebilir. Bunu sağlayan şey düz, kırık, kavisli vb. çizgiler değil, tıpkı bir şiirdeki sözcüklerin ayrıştırılmasında olduğu gibi, bütünü oluşturan unsurlar arasındaki ilişkilerin sırasındadır (s.140). Çizgi, tasarımı birleştirmeye, ayırmaya, düzenlemeye veya mevcut dengeyi değiştirmeye hizmet eder; onu birleştirebilir veya kırabilir (Atmaca, 2014, s.20).



Resim 2.5. Wassily Kandinsky, 1924, Litografi, 24,7 x 21,6 cm

Çizginin kullanım yerlerine oluşturduğu biçimlere göre etkiler oluşmaktadır. “Van Gogh’un tüm resimlerinde eğimli çizgiler ve kuruluşlar ile oluşturduğu bir dinamizm görülmektedir. “Selviler” adlı deseni de rüzgarın etkilerini ve rüzgar kavramını çizgilerle nasıl gerçekleştirdiğine iyi bir örnek oluşturmaktadır (Resim 2.6.). Bir küre veya daire de eğrilerden oluşur ancak kendi içinde sağladığı denge durumu bir hareket etkisi oluşturmaz. Kare veya küp son derece durağan biçimlerdir. Ancak bir kenarı üzerinde açılı yerleştirildiklerinde yüzeyde bir dinamizm oluşmaya başlar. Diyagonal düz çizgilerin oluşturduğu dinamizme, Resim 2.7. örnek verilebilir” (Seylan, 2020, s.42).



Resim 2.6. Van Gogh, Selviler



Resim 2.7. Mel Bochner, Baş Dönmesi, 1982, T. Ü. Karakalem, 74 x 108 cm, Albright Knox Sanat Galerisi, Buffalo, NY

Sonuç olarak, bir çizgi, bağlı olduğu işleve göre estetik bir değeri ifade eden görsel bir düzenleme olan şekillendirme, hacimsel, görsel yaratımın yüzeysel bir unsurudur (Çınar, Çınar, 2020, s.50).

2.2.3. Doku

İnsan dünyaya ilk kez gözlerini açtığından beri, çevresinde gördüğü her şeyin bir dokusu vardır. Gözlerimizle gördüğümüz nesneye dokunduktan sonra dokuyu tanırız. Örneğin bir taşa dokunduktan sonra taşın sert olduğunu biliyoruz ve bir parça kadife kumaşa dokunduktan sonra bu kumaşı her gördüğümüzde dokusunu hissediyoruz. Dokunulan ve hissedilen dokular görsel dünyaya taşındığında, dokunmadan hissedilen dokular haline gelirler. Böylece göz alıcı sanatsal doku ortaya çıkıyor. Görsel tasarımda doku çok önemlidir. Tasarımı farklı ve zengin kılan en önemli unsurlardan biri dokudur. Doku kavramı görsel sanatın her alanında vazgeçilmez bir unsurdur. Dokunun kendisi, özellikle mimarlık ve heykel gibi üç boyutlu sanatlarda bir cazibe merkezidir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.48).

Gökaydın'ın (2002) tanımına göre; “Doku temel anlamı ile parçalanmış birliğin, varlıkların birleşmesinden meydana gelmiş bir bütünlüktür” (s.89). Balcı ve Say'a (2005) göre dokunun tanımı; “Varlıkların görme ve dokunma duyularımızla kavrayabildiğimiz dış yapı özellikleridir. Sanat elemanları arasında aynı anda iki duyumuzu birden harekete geçiren eleman tekstürdür. Tekstür bir yüzey değerlendirmesidir” (s. 35). Atalayer (1994) nesnelerin dış yapısal özelliklerinin ve bu nesnelerin yüzeylerinin dokuyu oluşturduğunu savunmaktadır. Özöl'un (2012) açıklamasına göre; “Doku, maddenin kendisinin ve yüzey özelliklerinin, dokunma, görme ve hatta tat alma duyularıyla algılanmasıdır” (s.102).

Özsoy ve Ayaydın'a (2016) göre, dokuyu ilk keşfedenler ressamlardır. Çağdaş sanat anlayışında da doku her zamankinden daha çok yer etmeye başlamıştır. Yazarlar doku kavramını farklı açılardan bakarak tanımlamışlardır. Bu tanımlara göre; “Doku bir kompozisyon çabası, bir yüzeyin kabarıklık derecesi, maddenin dış yüzeyindeki görüntüsü, bir yüzey değerlendirmesi, bir yüzeyin hissedilmesi ve görme-dokunma duyularıyla algılanan etkidir (s.50-52). Doku, doğal ve insan yapımı nesnelerin dış yapısını oluşturan birimlerin oluşturduğu bir sistemdir. Bu tek sistemler, ister doğal ister insan yapımı olsun, nesnelerin karakteristik yapısını oluşturur (Akçadoğan İnan, 2006, s.203).

Odabaşı'na (2002) göre; doğada dokusu olmayan yüzey yoktur. Tüm yüzeylere dokunulduğunda, dokunsal duyularımızı uyandırır. Bu sebeple, yüzeyin birçok dokunsal değeri vardır. Dokunsal değer, nesnenin yüzey kalitesini gösterir (s.69).



Resim 2.8. Van Gogh, Yıldızlı Gece, 1889, T.Ü.Y.B., 73,7 x 92,1 cm, Museum Of Modern Art, New York

Doku sanatçılar tarafından çalışmalarda etkin kullanılan bir ögedir. Pek çok sanatçı eserlerinde dokuyu başrolde kullanmıştır. Van Gogh'un Yıldızlı Gece isimli tablosunda (Resim 2.8.) çalışmanın tüm yüzeyine yayılmış doku etkisi bulunmaktadır. Bu sanatçı tarafından oluşturulmuş bir görsel dokudur. Sanatçılar çalışmalarında farklı doku türleri kullanmışlardır. Geçmişten günümüze sanat dünyasında çok çeşitli doku çeşitleri üretilmiştir. Dijital teknolojilerin kullanımıyla birlikte bu üretim alanına teknolojik dokular da (Resim 2.9.) eklenmiştir. Sanat alanlarının birbiriyle etkileşim halinde olması dokunun da çeşitlenmesini sağlayan bir etmendir.



Resim 2.9. Refik Anadol, Machine Memoirs Space

Balcı ve Say'a (2003) göre; dokuları doğal ve yapay dokular olmak üzere ki grupta inceleyebiliriz. Doğal dokular, belirli kalıplarla yan yana getirilen benzer birim elemanların

tekrarlanmasıyla oluşur. Yapay dokular, estetik tasarım kaygısı olan bir kişinin bilgi, emek ve teknikle çalışarak yaptığı görsel yüzey değerlendirmeleridir. Sanat malzemeleri ile üretilen dokulara 'Görsel Dokular' denir (s.71-72). Doğal ve yapay dokular ait oldukları nesnenin yapısıyla ilişkili olarak oluşur ve bu yapının özelliklerini yansıtır. Tasarımda kullanılan dokunun, yoğunluğu, azlığı, bölgeselliği ve derinliği tasarımcının ifade etmek istediği konu ile ilişkilidir. Dokunun doğada yüzlerce kusursuz örneği de incelenebilir (Genç, 2012).

Özsoy ve Ayaydın (2016) doku kavramını çeşitli bakış açılarına göre dört başlıkta sınıflandırmışlardır. Bu başlıklar: “Hissediliş Biçimine Göre Doku (gerçek, görsel), Kimyasal Yapısına Göre Doku (organik, inorganik), Doğada Var Oluş Biçimine Göre Doku (doğal, yapay), Ortaya Çıkış Biçimine Göre Doku (dinamik, mekânsal) şeklindedir (s.53-56).



Resim 2.10. Andy Warhol, Marilynler

Dokunun görsel fonksiyonlarına göre; doku duyuları yönlendirebilir, dikkati nesneye çeker, sanat eserini zenginleştirir, bütünlüğü algılamayı kolaylaştırır, izleyiciye gerçekliği hissettirir, ritim etkisi ve zıtlık etkisi oluşturabilir, objenin iç yapısı hakkında fikir verir, iki boyuttan üçüncü boyuta götürür, nesnenin tanınmasını sağlar, gerçeküstü izlenim ve yakınlık uzaklık etkisi verebilir. Her sanatçı kendine özgü dokular üretebilir. Açık-koyu değişimi, optik tesirler, ışık, birim tekrarı, süsleme, boya katmanı, çeşitli tekrarlar, kolaj benzerlikler, renk değişimleri doku üretme yöntemlerinden bazılarıdır (Özsoy, Ayaydın, 2016, 58-64).

2.2.4. Renk

Renk, görsel sanatlarda kullanılan en önemli elemandan biridir. Renk elemanı hakkında çok fazla tanım karşımıza çıkmaktadır. Türk Dil Kurumu'nda renk; “cisimler tarafından yansınan ışığın gözde oluşturduğu duyum” olarak tanımlanmaktadır. Eroğlu (2006) renk hakkındaki görüşlerini şu şekilde belirtmiştir: “Renk bir kaynaktan yayılan doğrudan veya kendisi ışık kaynağı olmayan bir cisimle etkileştikten sonra algılanan bir ışığın üzerindeki izlenimden kaynaklanan duyumdur. Renk büyük ölçüde aydınlatmaya, aynı zamanda bir dereceye kadar da görüş keskinliğine dayanan bir izlenimdir” (s.294).

Çağlarca'nın (1986) yapmış olduğu renk tanımına göre; renk ve ışık, spektrumun radyant bir enerjisi veya en azından bir elektromanyetik alan olarak kabul edilir. Beyaz ışık, tüm dalga boylarının karıştırılmasından oluşan spektrumun görünümü ile dengelenir. Siyah ışığın olmamasıdır (s. 5).

Ayaydın'ın görüşüne göre renk; “ışığın değişik dalga boyutlarının tesiriyle zihinde oluşan histir. Renk, ışığın parçalanmasından doğmuştur. Bizim bir nesneyi renkli olarak algılamamızdaki en büyük etken, tabii ve suni ışıktır. Kısacası renk ışığın olduğu ortamda ortaya çıkar. Rengin kuvvetini, parlaklığını ve sağlamlığını ışığın kuvveti belirler” (Ayaydın'dan akt. Diğler: 2021, s.55). Renk ışıqla birlikte var olur ve ışık kaynağındaki değişikliklerle değişime uğrar. Bu nedenle, rengi ışıktan ayrı olarak düşünmek ve incelemek imkansızdır (Akçadoğan İnan, 2006, s.243). Renk ışığın olmadığı yerde görülmemektedir. Nesneler, yansıyan ışıkların bir kısmını emmekte bir kısmını da yansıtmaktadırlar. Doğal ışıqla renkler en iyi değerini göstermektedir. Işıqlı her farklı derecelere yansıtmaktadır. Bu dereceler, her renk değeri için farklılık gösterdiği için renkler arasındaki ilişkinin baş kaynağıdır. Işıqlı en çok beyaz cisimler yansıtmaktadır. Newton çarkı örneğine göre beyaz ışık tayftaki tüm renklerin toplamından oluşur. Gerçekte renksiz olan beyaz ve siyah fiziksel olarak tüm renklerin bir araya gelmesiyle oluşmaktadır (Diğler, 2021, s.56).

Renk bir resimde çizgiden daha etkili bir eleman olarak karşımıza çıkmaktadır. Heyecan kaynağı olması ve duygulara hitap etmesi bakımında ele alındığında insanları daha çabuk etkilemektedir. Biçim renklerle dolgunluk kazanmaktadır. 19. Yüzyıldan sonraki resim çalışmalarında, renk ön plana geçmiş ve çizgi elemanının yerini almıştır. Minyatür sanatçıları rengi en yalın haliyle kullanan sanatçılardır. Daha sonra Cezanne (Resim 2.11.) ve Matisse (Resim 2.12.) rengi en saf halleriyle kullanmıştır. Renklerin türleri, insana direkt

olarak belli haz ve acı duyguları vermektedir. Sanatçı, renklerin sınırlar üzerindeki etkilerini kullanarak eserine istediği havayı yansıtabilmektedir (Ersoy, 2016, s.138).



Resim 2.11. Paul Cezanne, Monte Sainte-Victoire, 1905, T.Ü.Y.B., 70 x 92 cm, Philadelphia Museum of Art

Güzel Sanatlar öğrencileri renk elemanını ele alırken sık sık kendi alanlarının dışına çıkarak rengi anlamaya çalışmaktadırlar. Öğrencilerin renk konusuna yaklaşımı psikolog ya da gibi olmamalıdır. Öğrenciler renk ile çalışırken yapıcı bir tutum sergilemeli, rengin çeşitli durumlarda, ilişkilerde ve biçimlerde nasıl bir davranış, gösterdiği hakkında çalışmalıdırlar. Bununla birlikte öğrenciler rengi görsel ve duygusal ifade aracı olarak kullanmalıdırlar (Sausmarez, 1980, s. 95).



Resim 2.12. Henri Matisse, Kırmızı Oda, 1908, T.Ü.Y.B., 70 x 86 cm, Hermitage Museum, St. Petersburg

Tepecik'e (2002) göre rengi kullanmanın amacı; renk alanına bir özellik kazandırmak, fikirleri renkle sembolize etmek, tasarımda verilmesi umulan anlatıya güç vermek ve nesnelere özellikler kazandırmaktır (s. 36).

Gürer ve Gürer (2004) renk hakkında görüşlerini şu şekilde belirtmişlerdir. Renk çok eski zamanlardan beri insanların üzerinde durduğu önemli bir konudur. Psikologlar, renklerin insan ruhu üzerinde ne gibi reaksiyon oluşturduğunu araştırırken, fizikçiler de onu ışık olarak ele alır ve kanunlarını inceler (s. 75).

Özsoy ve Ayaydın'ın (2016) belirlemiş oldukları renk özellikleri şunlardır: Renk, insanı en çok heyecanlandıran elemandır ve renkleri görmek için ışık elzemdir. Renk ışığa bağlı bir etkidir, güneş ışığında gizlidir ve pigmentlerden oluşmaktadır. Renk plastik sanatlarda kullanılan en temel öğedir, göz özellikleriyle de alakalıdır. Rengin algısı sübjektiftir ve etkisi bulunduğu yere göre değişmektedir. Renklerin kültürel boyutu ve dalga boyu vardır. Renkler yaklaştıkça renk perspektifi gereği etkisi de artar. Cisimler rengi yutar veya yansıtır (s.69-73).

Renk çemberi, renkler arasındaki ilişkileri temsil eden bir grafikdir. Newton tarafından şekillendirilmiştir. Renk çemberi günümüzde birçok alanda kullanılmaktadır. Görsel sanatlar da bu alanlardan biridir.

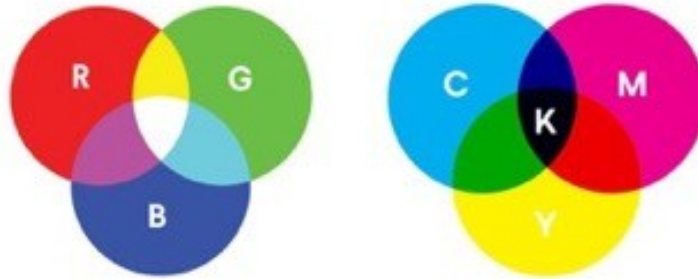


Resim 2.13. Renk Çemberi

“Renk çemberi, üç ana renk kırmızı, sarı, mavi merkez alınarak, kırmızı + sarı = turuncu, mavi + sarı = yeşil, mavi + kırmızı = mor’un ara renkler olarak elde edilmesi ve kendi aralarında karıştırılarak ana ve ara renklerin sıcak-soğuk ilişkilerinin gösterildiği dairesel bir yapıdır” (Balcı, Say, 2003, s.52). Renk çemberinde karşılıklı yer alan renklere zıt renkler denir. Veya her temel rengin karşısındaki renk, temel rengin kontrastı olur. Bu

nedenle bu renkler ayrı ayrı birbirlerinin zıt rengi sayılırlar (Çağlarca, 1986, s. 28). Bazı renkler insanlar üzerindeki etkilerine göre sıcak ve soğuk olarak sınıflandırılır. Örneğin, sıcak renkler insanlara canlılık, neşe, egzersiz ve rahatlığın etkilerini verebilir. Bunlar kırmızı, turuncu ve sarı renklerdir. Öte yandan, soğuk tonlar rahat ve dinlendirici bir etkiye sahiptir. Bunlar da mavi, yeşil ve mor renklerdir (Artut, 2004, s.135). Mavi ve içindeki mavi rengin büyük bir yüzdesine sahip renkler soğuk; sarı, kırmızı ve bu renklerin karışımından oluşan renkler ise sıcak renkler olarak sınıflandırılmaktadır (Süder, 2006, s.174).

Balcı ve Say’a (2005) göre; “Işık, saniyede 300,000 km hızla yayılan ışın enerjisidir. Yayılan bu akıma dalga denir. Beyaz ışık olarak algıladığımız ışık enerjisi içinde her renkten eşit miktarda bulunur”. Tayf renkleri içinde hem ışık renkleri hem de pigment renkleri bulunmaktadır. Işık renklerinde üç ana renk vardır. Bunlar kırmızı, yeşil ve mavidir. Bu ışık ana renk üçlemesi “RGB” (Red-Kırmızı, Green- Yeşil ve Blue-Mavi) olarak da adlandırılmaktadır. Televizyon ve bilgisayar monitörlerinde görünen renkler bu üç rengin karışımıyla oluşmaktadır. Tüm ışık renklerin birleşiminden ve ışık ana renklerinin birleşiminden beyaz renk oluşmaktadır (s.23).



Resim 2.14. RGB ve CMYK Renk Çemberleri

‘CMYK’ (Cyan- Camgöbeği, Magenta- Kırmızı, Yellow- Sarı, Key-Siyah (anahtar için K) olarak adlandırılmaktadır. Tam renkli grafikler ve görüntüler oluşturmak için kullanılan renk modudur. Baskı işlemi, tam bir renk tayfı üretmek için değişen miktarlarda farklı renkli mürekkeplerin birleşmesinden oluşmaktadır. “K”; ‘Siyahı temsil eden anahtar’ için, siyah baskı plakasına anahtarlanan veya hizalanan baskı plakalarını ifade eder. CMYK rengi, baskı renkleri olarak da adlandırılmaktadır.



Resim 2.15. Paul Klee, Kale ve Güneş, 1928, T.Ü.Y.B.

Farklı renk gruplarının bir arada kullanılması resmin anlatımını güçlendirmektedir. Tepecik'e (2002) göre; grafik tasarımcı, tasarımın etkileyiciliğini arttırmak için renk çalışmalarında tamamlayıcı renk grupları kullanır. Başka bir deyişle, zıt renklerin kombinasyonu sayesinde tasarımın daha etkili görünmesini sağlar (s. 35). Paul Klee'nin 1928 yılında yapmış olduğu, "Kale ve Güneş" isimli tablosunda (Resim 2.15) renklerin birbiriyle etkisi gözlemlenmektedir.

Renklerin kullanım amaçlarına göre çeşitli işlevleri bulunmaktadır. Özsoy ve Ayaydın'ın (2016) belirlemiş oldukları renklerin görsel fonksiyonları şöyledir: "Renkler toplumlara göre farklı anlamlar taşıyabilir, verimi etkileyebilir ve sembolik anlam taşıyabilir. Renklerin tedavi edici yönü, sosyal anlamları ve psikolojik etkileri vardır. Rengin sınırsızlığı ilgi çekicidir. Renk bir üslup oluşturabilir, duygu aktarabilir, vurgu yapabilir ve dikkat uyarır" (s. 81-87).

2.2.5. Ton

Türk Dil Kurumu'nda ton; “Bir rengin koyuluk veya açıklık derecesi” olarak tanımlanmıştır Eroğlu (2006) tonu; “Resimde ışık gölge derecelemesinin aldığı isim” olarak rengin tonlarını ise “tek bir rengin açıktan koyuya doğru derecelenmesi” olarak açıklamaktadır (s.344). Buyurgan’a (2001) göre ton; “Herhangi bir rengin, nötr renkler olarak adlandırılan siyah ve beyaz ile karışımından oluşan değerlerdir” (s.62). Özsoy ve Ayaydın’ın (2016) düşüncelerine göre ton; renklerden doğar, ışıktan etkilenir, ve renkler arasındaki geçişler tonu oluşturur (s. 90,91).

Ton ile resim sanatında kompozisyonlara estetik özellikler katılabilir. Sanatçının tondaki ustalığı çalışmasındaki duygulanımı üst seviyelere taşıyarak; renk türleri, atmosferik ve espas yoğunluğu, ritim gibi olgularla izleyicilerde etkileyici deneyimler bırakmaktadır (Atalay, 2021, s.180). Özsoy ve Ayaydın’ın (2016) ton hakkında belirlemiş oldukları görsel fonksiyonlara göre; ton, izleyiciyi etkiler, araştırmayı işaret eder, görsel tadı arttırır, ustalığa işaret eder, tasarımı zenginleştirir, ritmik etkiyi arttırır, uzaklık-yakınlık etkisi yapabilir, anlatıma derinlik katar, ton ile çalışmalarda üslup oluşturabilir ve hacim kazandırılabilir (s. 91-93).



Resim 2.16. Ernst Ludwig Kirchner, Artistin Marcella, 1910, 101 x 76 cm, Brücke Museum

“Ernst Ludwig Kirchner’in 1880-1926 (Resim 2.16.) bir gösteri sanatçısını betimleyen çalışmasında, yeşilin tonları egemen olarak kullanılmıştır. Sarımsı sıcak tonlarla mavimsi tonlar, sıcak-soğuk dengesi ve dinamik anlatım sağlamak amacıyla düzenlenmiştir. Çizgili elbise de ayrıca kompozisyona hareket getirmektedir” (Özol, 2012, s.382).

Ton üzerinde etkili olan bir diğer unsur da ışıktır. Işık bir eşya üzerine eşit ölçüde ulaşmadığı için nesne üzerinde açık ve koyu değer farklılıklarını ortaya çıkarmaktadır. Örnek olarak aynı renkte olan bir eşyaya baktığımız zaman ışığın geliş tarafında olan kısımlar epeyce parlak ve açık tonlarda görülmektedir. Tam tersi noktada ışık almayan ya da daha az ışık alan bölümlerde ise tonların oldukça koyu ve sönük olduğunu gözlemleyebiliriz. Işığın nesnelere düşüş oranları ton farklılıklarını meydana getirmektedir (Diğler, 2021, s.61). Işık ile ton arasındaki oldukça küçük farkları görebilmek için oldukça keskin bir bakış açısına sahip olmak gerekmektedir. Ana renklerin oluşturduğu sayısız tonların oldukça değişik etkiler ortaya koyabildiğini, çok çeşitli renk tonları oluşturulabildiğini biliyoruz (Atalay, 2021, s.180).



Resim 2.17. Claude Monet, Rouen Katedrali Serileri

Tonun oluşmasında ışık çok etkilidir. Aynı ton farklı ışıktaki farklı şekilde görülebilir. Örneğin, sarı bir ampulün altındaki ton, beyaz ışıklı bir floresan lamba altında farklı görünebilir. Böylece, ışığa göre tonlar arasında yakınlaşmalar ve uzaklaşmalar olur. Ek olarak, ışığın yoğunluğu tonu da etkileyebilir. Güçlü ışık altında farklı görülen ton, zayıf ışık altında farklı görülebilir. Farklı yoğunluk veya renkteki ışık farklı tonlar oluşturabilir. Resim 2.17.'de Claude Monet'in, Rouen Katedrali adlı çalışmada aynı konuda farklı zamanlarda çalışılmasından kaynaklanan ton farklılıkları görülmektedir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s. 95). Doğadaki varlıkların sınırlarını gösteren, onu diğer varlıklardan ayırt etmeyi mümkün kılan, mekandaki yerini belirleyen etki ışık olgusudur. Varlıkların yüzeylerindeki girinti, çıkıntı, büyüklük-küçüklük gibi özellikleri ışık-gölge etkisi ile algılanarak bilgiye dönüştürülmektedir (Balcı, Say, 2005, s. 21).

2.2.6. Valör

Görsel tasarım öğelerinden valör her sanat eserinde bulunması gereken çok önemli bir elemandır. “Valör rengin üç temel özelliğinden birisidir. Bu özellikler, rengin ton, kroma ve valör değerleridir. Kroma değeri, rengin matlık, parlaklık şiddetini (gücünü) belirler. Valör ise herhangi bir rengin en açıkından, en koyusuna kadar tüm değerleridir” (Brommer, Horn, 1985, s.57). Seylan’a (2020) göre; “valör (value/lightness/tone) rengin açık koyu olarak tanımlanagelen, ışığın artması ve azalması ile kazandığı niteliktir. Işığın miktarına bağlı bir renk niteliğidir” (s.170).

Atalay’ın (2021) tanımına göre valör; “çizgi, renk, şekil, form, alan, dokuyla beraber temel sanatın çok önemli bir ifade aracıdır. Bir renk tonunun açıklık koyuluk değerine valör-değer denmektedir. Bir renge, beyaz ya da siyah katılarak birçok farklı valör elde edilebilir” (s.180).

Özsoy ve Ayaydın’ın (2016) valör hakkında yapmış oldukları tanımlara göre; “Valör renklerin koyuluk derecesidir. Valör rengin doygunluk derecesi, koyu açık değerlerin dereceleri, renk veya tondaki ışık-gölge derecesi, siyahla beyaz arasındaki geçişlerdir” (s. 99).

Diğler’in (2021) açık-koyu kavramı ve ışık-gölge kavramları hakkındaki açıklamasına göre; açık koyu değerlerle, ışık-gölge kavramları birbirine karıştırılmamalıdır. Açık-koyu kavramı bir rengin ışıklı bölgeden gölge bir bölgeye geçerken aldığı ton dereceleridir. Bu ton dereceleri valördür. Işık-gölge ise; renkli bir eserde sıcak ve soğuk renklerin kullanımıyla ilişkilidir (s.61). Balcı ve Say’a (2005) göre; nesnelerin açık-koyu, orta ton değerleri ne kadar doğru bir biçimde çalışma alanına yansıtılırsa, resimdeki nesnenin görüntüsü de o kadar gerçekçi olur; iki boyutlu bir alan üzerinde üç boyutluluk etkili bir biçimde yansıtılır (s.26).

Klasik dönemde valör (değer) esasına göre ışık gölge sistemi etkili olarak kullanılmaktaydı. Bu anlayış barok dönemde zirveye ulaşmıştır. Empresyonizm’de sanatçılar şiddetle bu olaya karşı çıkmışlardır. Onlara göre koyu açık yerine her şey renk değerleriyle oluşturulmalıydı. Sanatçılar açık havalarda yapmış oldukları resimlerinde güneşin doğaya verdiği etkileri tuvallerine yansıttılar. Bu duruma Resim 2.18.’deki Alfred Sisley’in, “Villeneuve-La-Garanne” isimli çalışması örnek gösterilebilir (Özol, 2012, s.156).



Resim 2.18. Alfred Sisley, Villeneuve-La-Garanne, 1872, T.Ü.Y.B., 49.5 x 65.4 cm, Philadelphia Museum of Art

Usta ressamların da belirttiği gibi; renk tamamen ortadan kalksa bile esas olan valör-değerdir. Derinlik etkisi oluşturabilmek için birçok değer derecesi kullanılabilir. Değer resimlerde veya çizimlerde imgelemimizi daha iyi göstermemizi sağlamaktadır (Atalay, 2021, s.185) Resim 2.19.'da Paul Gauguin'in, "Tahitili Kadınlar" isimli eserinde renkler ortadan kaldırıldığında ortaya çıkan valör etkisi gözlenmektedir.



Resim 2.19. Paul Gauguin, Tahitili Kadınlar, 1891, T.Ü.Y.B., 69 x 91 cm, Musée d'Orsay, Paris

Özsoy ve Ayaydın (2016) valör çeşitlerini beş başlık altında toplamışlardır. Bunlar: Her rengin ve tonun frekansından açıklık-koyuluk karşılığı ile oluşan Frekans Valörü, renklerin ya da tonların yoğunlukları sebebiyle oluşan Yoğunluk Valörü, Bir rengin ya da tonun siyah veya beyaz ile karıştırılmasından ortaya çıkan Koyu-Açık Valörü Renkli nesnelerin üzerine vuran ışık ve düşen gölgenin oluşturduğu Işık-Gölge Valörü ve Sadece

siyah ve beyaz arasındaki geçişlerle renkten bağımsız ortaya çıkan Renksiz Valör'dür. Yazarların belirlemiş oldukları valörün görsel fonksiyonlarına göre; “Valör, hacim etkisi kazandırır, üç boyutlu görmemizi sağlar, değer zıtlıkları oluşturur. Valörle derinlik hissi (modle) oluşturulabilir, bir resmin leke düzenini oluşturur, tonlar arasındaki şiddeti belirler ve rengi zenginleştirir. Resim sanatında leke valöre işaret eder” (s.100-104).



Resim 2.20. Gustave Caillebotte, Yağmurlu Havada Paris Caddesi, 1877, T.Ü.Y.B., 212 x 276 cm

Resimlerdeki değerin etkin olarak kullanımı nedeniyle, biçimlere kütle, hacim, oylum verilebilir. Bu sayede resim yüzeyinin estetiğine göre görünür formlar yapılabilir (Atalay, 2021, s.187) Resim 2.20.'de Gustave Caillebotte'nin çalışmasında, şemsiyelerde hacimle valör etkisi oluşturularak anlatım güçlendirilmiştir.

Valörle ton arasındaki farka bakıldığında zaman valörde bir rengin siyah ya da beyazla olan ilişkisini tonda ise bir rengin başka bir renkle olan ilişkisini görmekteyiz. Siyah ve beyazın birer renk olmadığını ele aldığımızda farkı daha anlaşılır olacaktır. O halde renklerin birbiri ile karışması tonu, renklere ya da tonlara siyah beyaz değerlerin karışması da valörü oluşturur (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.105).

2.2.7. Şekil

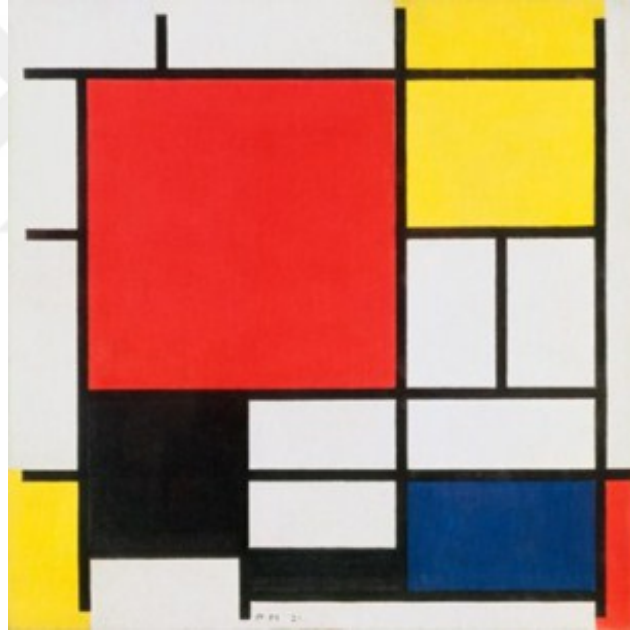
Poulin 'e (2011) göre; şekil, düz gibi görünen ve çevreleyen, kontur çizgisinin yanı sıra renk, değer, doku veya tipografi ile tanımlanan grafik, iki boyutlu bir düzlemdir. Bir noktadan başlayarak başladığı noktaya kadar ulaşan, kapalı bir alan ya da şekil oluşturan, bir çizgiden kaynaklanan düzlemin dış hatlarından oluşur. Şekil genişliği ve yüksekliği olan fakat derinliği olmayan bir çizgidir. Şekiller, mizanpajları tanımlamak, desenler oluşturmak ve bir kompozisyonda sayısız öğeler oluşturmak için kullanılır (s.31). Balcı ve Say'ın (2005) tanımına göre; "En yakın tanımıyla şekil, bir yüzeyin sınırlanarak diğer yüzeylerden ayrılmasıdır" (s. 34).

Özsoy ve Ayaydın'ın (2016) görüşlerine göre; şekil, iki boyutlu dünyanın vazgeçilmez kahramanlarından biridir. Şekil, objelerin iki boyutlu halleri, objelerin dış hatları, genişliği ve yüksekliği olan bir düzlem, bir genel görünüm ve bir yüzeyin sınırlandırılarak diğerinden ayrılmasıdır. Şekillerin de özellikleri bulunmaktadır. Bulundukları zeminin rengi veya açık koyuluğuna göre şekillerin negatif pozitif etkisi mevcuttur. Şekiller geneli itibari ile geometrik özellik taşımaları sebebiyle tüm şekillerin temelinde geometri vardır. Resim 2. 21.'de Theo Van Doesburg'un çalışmasında biçimin geometrik şekle dönüşümü ve sanatçının eskizleri görülmektedir. Şekillerde büyük-küçük çeşitliliği vardır. Geometrik şekillerin ve tabiattaki varlıkların stilize edilmesiyle şekiller oluşmaktadır. Bu özelliği dolayısıyla her motif bir şekildir. Bu özellik süsleme sanatlarında ve dekoratif resimlerde kullanılmaktadır. Şekiller, psikolojik etkilere sahiptir, iki ya da üç boyut gözetilmeksizin tüm nesneler şekil oluşturmaktadır. Şekil sadece çizgiden ya da renkten oluşabilir. Şeklin meydana gelmesi için bir zemin olması gerekmektedir. Dolayısıyla şekil, zeminde ortaya çıkmaktadır. Var olan her formun bir şekli olması nedeniyle şekil ve form ilişkilidir (s.110-114).



Resim 2.21. Theo Van Doesburg, The Cow, 1916-1918

Şekillerin her biri kendine özgü olmak üzere görsel özellikleri ve kriterleri olan geometrik, organik ve rastgele olmak üzere üç kategorisi vardır. Geometrik kategoride şekiller karakter olarak geometriktir; daireler, kareler, dikdörtgenler ve üçgenler gibi şekilleri bu kategoride bulunur. Nokta, çizgi ve düzlemle ilgili matematiksel formüllere dayanırlar. Konturları her zaman düzenli, köşeli ya da sert kenarlıdır. Organik kategorideki şekillerde doğadan ve canlı organizmalardan oluşturulan veya türetilen şekiller bulunur. Bu şekiller genellikle düzensizdir ve yumuşak sınırları vardır. Bu şekiller geometrik şekillere göre daha özgürce kullanılır. Rastgele kategorideki şekiller keşfederek hayal gücünün kullanımıyla oluşturulur. Bu şekiller rastgeledir ve herhangi bir düzeni yoktur, bir benzerliği, geometrik veya organik şekillerle ilişkisi yoktur (Poulin, 2011, s.36). Poulin'in şekil hakkında belirlemiş olduğu kategoriler gibi Özsoy ve Ayaydın (2016) da şekli üç türde incelemişlerdir. Bu türler: Geometrik Şekiller, Organik Şekiller ve Serbest Şekiller'dir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.15-117).



Resim 2.22. Piet Mondrian, Kırmızı, Sarı, Mavi ve Siyahlı Kompozisyon, 1921, T.Ü.Y.B.

Neoplastisizm akımında figüratif unsurları içeren her türlü içerik terk edilmiş, geometrik biçimler, çizgiler ilkel renkler arasındaki ilişkiler araştırılmıştır. Piet Mondrian'ın çalışması (Resim 2.22.) geometrik şekillerin birçok defa tekrarlanması bakımından “Geometrik Şekiller” türünde etkili bir örnektir.



Resim 2.23. Henri Matisse, Kedi ve Kırmızı Balık

Sanatçılar, şekilleri meydana çıkarmak amacıyla, içinde bulundukları ortamı inceleyerek ve kendilerine has şekiller oluşturmaktadırlar (Öztuna, 2007, s. 74). Matisse, organik nesneleri daha az sembolik ve daha çok dekoratif bir tarz içinde soyutlamaya başvurmuştur (Öztuna, 2007, s. 77). Henri Matisse'in, çalışması (Resim 2.23) doğada bulunan şekilleri ele alış bakımından "Organik Şekiller" türünde bir örnektir. "Rastgele Şekiller" türünde yapılan çalışmalara Jackson Pollock'un sıçmalarla yaptığı eserleri örnek gösterebiliriz.

Özsoy ve Ayaydın'ın (2016) şekil hakkında belirlemiş oldukları görsel fonksiyonlara göre; şekiller taşıdıkları nitelikler bakımından tasarımı zenginleştirir, iki boyutlu olmaları sebebiyle algıyı hızlandırır, kolay algılanabilir olmaları dolayısı ile iletişimi kolaylaştırır, sanatçıların eserlerinde belli bir üslup oluşturabilir, işlevsel olması bakımından evrensel dili hızlandırır, amblem ve logolarda tercih edilmesiyle sembol oluşturmada kullanılır, ölçü derecelenmesi göreviyle derinlik ifadesi verebilir, boyutları ve renkleriyle dikkat çeker, değişik yapıları dolayısıyla kişiden kişiye farklı hisler uyandırır (s.117-118).

2.2.8. Biçim

Form, hacmi çevreleyen üç boyutlu bir tasarım ögesidir. Yüksekliği, genişliği ve derinliği vardır. Örneğin, iki boyutlu bir üçgen şekil olarak tanımlanır; ancak, üç boyutlu bir piramit form olarak tanımlanır. Küpler, küreler, elipsler, piramitler, koniler ve silindirler geometrik formların örnekleridir. Form her zaman birden fazla yüzey ve kenardan oluşur. Diğer temel tasarım öğeleri (noktalar, çizgiler ve şekiller) tarafından oluşturulan bir hacim veya boş alandır (Poulin, 2011, s.41). Form kavramı farklı bakış açıları ele alınarak incelenmez. Formun oluşmasında tasarım elemanları da etkili olabilmektedir. Bu sebeple; “form; çizgi, renk ve ışıktan oluşmuş yüzeydir.” Bir nesnenin enini, boyunu ve hacmini çevrelemesi dolayısıyla; “form bir nesnenin dış sınırlarıdır.” Nesnelerin üç boyutlu yönlerini açıklaması yönünden bakıldığında; “form, şeklin üç boyutlusudur.” “Form nesnenin varlığını ifade etmektedir” (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.130-131).



Resim 2.24. Kümbetler

Geometrik formlar daha çok mimari yapılarda kullanılmaktadır. Resim 24, Selçuklu Dönemi’nde yapılmış mimari formlara örnektir. “Formlar “gerçek” veya “yanıltıcı” olabilir. “Gerçek”, üç boyutlu formdur, hacmi veya fiziksel ağırlığı vardır, “Yanıltıcı” iki boyutlu formdur, algısaldır. Gerçek formlar nesneler, heykel, mimari ve ambalaj gibi üç boyutludur.” (Poulin, 2011, s.44). Joseph Kosuth’un “Bir ve Üç Sandalye” isimli çalışması (Resim 2.25.) iki boyut ve üç boyutu bir arada göstermektedir.



Bir ve Üç Sandalye, Joseph Kosuth, 1965, Modern Sanatlar Müzesi, New York

Resim 2.25. Joseph Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965, Moma, New York

“Matisse formu tarif ederken “dış görünüşün altında saklı olan gerçek” demiştir” (Odabaşı, 2002, s.63). Ching’e (2015) göre; “Görsel dünyamızı oluşturan formları tanımlamamız, kavramamız ve değerlendirmemiz, biçimler yoluyla mümkündür”. Bir sanat eserinin formuyla onun kompozisyonu da kavrayabiliriz. Bir resmin kompozisyonu üç boyutlu nesnelerin iki boyuta yalınlaştırılmasıdır. İki boyutlu bir kompozisyon da aynı zamanda bir biçimdir. Biçimlerin sayıları tabiatı gereği sonsuzdur. Sanatçı bu biçimlerden belirlediklerini seçerken kuralların ya da iç güdüsünün etkisi altında kalır (Read, 1973, s.29).

Form, ton, gölge ve doku aracılığıyla görsel olarak oluşturulabilir. Bir formun kıvrılan ya da ışık almayan yüzeyleri, ışık alan yüzeylerden daha koyu görünür. Bu etki, iki boyutlu bir şeklin üç boyutlu bir forma yuvarlanmasını önerir (Poulin, 2011, s. 45). İspanyol ressam Diego Velázquez, “Seville’li Su Satıcısı” (Resim 2.26.) isimli eserinde renk ve ton değerlerini kullanarak iki boyut üzerinde üç boyut etkisi sağlamıştır.



Resim 2.26. Diego Velázquez, Seville’li Su Satıcısı, 1618-1622, T.Ü.Y.B., 106.7 x 81cm, Wellington Museum, London

Gombrich'in (2004) bu tabloda Velazquez'in doku, renk ve ton deęerinin kullanışı hakkındaki yorumuna gre; Tabloda yaşı figürün yaşılanmış yüz çizgileri, eskimiş kıyafeti, büyük toprak küp, sırlanmış testinin yüzeyi ve cam bardak üzerindeki ışık oyunu, tablodaki hakin olan kahverengi, gri ve yeşilimsi tonların etkili bir uyum içerisinde kullanılması izleyicide resimdeki objelere dokunulabilir hissi vermektedir (s. 406).

Özsoy ve Ayaydın'ın (2016) form hakkında belirlemiş oldukları görsel fonksiyonlara gre; form mekanda bulunduğu için formun olduğu yerde mekan da vardır. Sanatsal ifadelerde form etkili olmaktadır. Formun kendine has, ayırt edici özellięi olması fonksiyonellięi de ifade etmektedir. Sanatçıların kendilerine has anlatım biçimlerini yansıtmaları bakımından "slup formla yakın arkadaştır. Formun iki nemli özellięi ktle ve hacimdir." Formu grş, biçimleri geliştirme ve onlara yaklaşım tarzı bakımından ele alındığında sanatçının biçimini etkiler. Plastik sanatların teması olan form "figür, motif ve nesneden oluşur." Işık-gölge nesneleri üç boyutlu olarak algılamamıza olanak sağlaması bakımında form oluşturmada etkilidir. Biçimlerin oluşturulmasında perspektif etkisi bulunur. Bu bakımdan "form, perspektif sayesinde oluşur" (s.137-139).

Poulin'e (2011) gre, şekil ve form terimleri yaygın olarak birbirinin yerine kullanılır ancak; bunların iki ayrı ve farklı anlamı vardır. Bir şekil iki boyutlu bir karaktere sahipken, bir form üç boyutlu bir karaktere sahip olarak algılanır. Form için yaygın olarak kullanılan dięer terimler ktle ve hacimdir. Bir form, ktle veya hacim, yükseklięi, genişılięi ve derinlięi olduğu için üç boyutlu bir şekildir. Kompozisyon terimleriyle, bir şekil, bir zemin, vreleyen arka plan veya boşluk içinde veya üzerinde figüratif bir unsur olarak işlev grr. Negatif bir boşluk içinde pozitif bir unsurdur. Bu, şekil-zemin temel ilkesidir ve görsel bir kompozisyonda dengenin ayrılmaz bir özellięidir (s.38). Balcı ve Say'ın (2005) biçim ve sekli arasındaki farklığa verdiği rneęe gre; "rneęin, insanın genel bir formu vardır. Bu genel form deęişik pozisyonlara girebilir: Oturmak, yürümek, koşmak, yuvarlanmak vb. gibi. İşte bu pozisyonlardan herhangi bir anlık grnm, insanın o anki biçimidir" (s. 14).

2.2.9. Espas

Tasarım öğelerinden espas görsel sanatlarda, aralık, boşluk ve mekan yerine kullanılmaktadır. Çınar ve Çınar'ın (2020) tanımına göre; “Aralık, yüzeyler veya cisimler arasındaki mesafedir” (s.82). Eroğlu'na (2006) göre; espas, çok önemli bir kavramdır ve çağdaş resimde mekan kavramı altında kullanılmaktadır. Resimlerde kullanım alanı doğrultusunda kendini boşluk ya da boşluklarla göstermektedir (s.142). Balcı ve Say'ın (2003) espas (aralık) tanımına göre; “Aralık, yüzeyler, cisimler arasındaki uzaklıktır. Görebildiğimiz iki şey arasındaki en küçük minör aralıktır. Algılanabilen en büyük aralık ise majör aralıktır” (s.13).

Poulin'in (2011) espas hakkındaki görüşü şu şekildedir: Espas, tüm görsel iletişimlerde temel bir tasarım öğesidir. Ancak çizgi, şekil, form, renk ve doku gibi diğer tasarım elemanlarından farklı olarak, bir kompozisyonda boşluk yerleştirilemez ya da konumlandırılmaz (s.102).



Resim 2.27. Andrew Wyeth, Winter 1946, T.Ü.Y.B., 79.7 x 121.9 cm, North C. Museum of Art

Boşluk, bir kompozisyondaki çizgiler, şekiller, formlar, renkler, dokular, çerçeveler ve görüntüler gibi diğer tasarım elemanlarının arasındaki, çevresindeki, üstündeki, altındaki veya içindeki mesafeyi veya alanı ifade eder. İki boyutlu veya üç boyutlu olabilir ve düz, sığ, derin, açık, kapalı, pozitif, negatif, gerçek, belirsiz veya hayali olarak tanımlanabilir (Poulin, 2011, s.103). Resim 2.27.'de Andrew Wyeth'in, “Winter 1946” isimli çalışmasında kırsal bölümler espas görevi oluşturmaktadır.

Özsoy ve Ayaydın'ın (2016) tasarımlarda espas ile anlatmak istedikleri ifadeler şu şekildedir: Tasarımlarda benzer öğeler arasındaki mesafeler espası meydana getirmektedir. Bunun sonucu olarak "Espas nesneler arasındaki uzaklıktır." Tasarımlardaki nesnelerin bir yerdeki topluluğuna karşılık olarak bazı noktalarda aralıklı konuma gelmesi veya hiç yerleştirilmemesi espası de oluşturmaktadır. Bu sebeple "Espas doluluğun karşıtıdır." Espas tasarımcı tarafından bilinçli bir şekilde oluşturulan ya da bırakılan anlamlı boşluktur. Espasın da kendine özgü özellikleri vardır. Espas nesnelerin etrafını saran bir alan olan üç boyut mantığına sahip olması dolayısıyla "üç boyutludur." "Espas nesnelerin önünde ve arkasında olabilir." Nesneler birbirine bitişik değildir aralarında boşluk bulunmaktadır. Bu nedenle "espas, nesneler arasındadır." Espas çalışma alanında bilinçli bir şekilde kullanılmaktadır dolayısıyla "espas kullanılmaya alan değildir." Boşluklar kişisel alanlardır. İzleyici bu noktada kendi psikolojine göre değerlendirme yaptığından farklı algılamalar oluşturabilir. Bunun sonucu olarak "espas göz yanılgısına müsaittir." Boşluklar boş bir zemin üzerinde olmadıklarında, bulundukları alanın dokularıyla oluşturulabilmesi bakımından "espas doku taşıyabilir." Çalışmalardaki "boşluklar negatif ve pozitif olabilir. Negatif alan arka plan hissi verir" (s.145-146).



Resim 2.28. Katsushika Hokusai, 36 Fuji Dağı Manzarası, 25,4 x 37,5 cm, Rijksmuseum

Poulin'e (2011) göre; boşluk genellikle negatif boşluk veya beyaz boşluk olarak tanımlanır. Bu terimler; herhangi bir görsel kompozisyonun grafik öğelerinden yoksun olan boş ama genellikle aktif alanlarına atıfta bulunur. Şekiller, formlar, görüntüler ve benzeri öğeleri içeren boşluk, pozitif boşluk olarak tanımlanır. Herhangi bir kompozisyondaki değişen miktarlarda negatif ya da pozitif boşluk, dikkatli, yerleşik uzamsal ön-arka plan ilişkileri veya şekil-zemin ilişkileri aracılığıyla bir derinlik yanılsaması yaratabilir. Negatif ve pozitif boşluk eşit olduğunda, mekansal derinlik eksik olur ve görsel olarak daha statik

bir kompozisyon oluşturulur (s.103). Hokusai'nin "36 Fuji Dağı Manzarası"nda (Resim 2. 28.) boşluklar hareketi güçlendirmektedir. Ayrıca negatif alandaki boşluk aktif alanda bulunan dalgalara atıfta bulunmaktadır.



Resim 2.29. Jacques Louis David, Napolyon'un Taç Giymesi, 1805-1807, T.Ü.Y.B., 6.21 x 9.79 m, Louvre Müzesi, Paris

Özsoy ve Ayaydın'ın (2016) espas hakkında belirlemiş oldukları görsel fonksiyonlara göre; tasarımda yer alan boşluklar sayesinde espas, gözü dinlendirir. "Espas tasarımı oluşturan öğeler arasında ilişki kurarak onları bir arada tutar." Biçimler arasındaki uzunluk olarak algılandığında "espas derinlik oluşturmada kullanılabilir." Espas tasarımın belirli bir düzen içerisinde görünmesini sağlar. Tasarımdaki öğelerle ilişki kurarak bütünlük oluşturur. Boşluklar aracılığıyla öğeler daha ön planda görünürler. "Espas öğelerin birbirine olan şiddetini artırır." "Boşluk doluluk ilişkisi eseri etkili kılar." Espas zıtlık sağlar ve vurguyu artırır, tüm nesneleri etkiler, hareket etkisini artırır ve konuyu ön plana çıkarır." Tasarımlardaki öğelerin yoğunluğunu monotonluk oluşturur. Espas bu yoğunluğu azaltarak, monotonluktan uzaklaştırır (s.146-148). Monoton düzenlemeler tekrarlanan sıkıntılara neden olur. Bu sorunu ortadan kaldırmak için biçim, mekân ve kitleler arasında farklı boyutlarda aralıklar kullanılarak her bir birimin daha iyi fark edilmesi sağlanır (Güngör, 1983, s.4).

2.3. Temel Tasarım İlkeleri

2.3.1. Ritim

Ritim, hayatımızda olduğu kadar sanatta da birleştirici bir ilkedir. Görsel ritim gözümüzün bir elementten diğerine giden düzenli hareketini içerir. Eroğlu'na (2006) göre; ritim, resim sanatında kompozisyonun yerleştirilebilmesi için gerekli olan ilkelerden biridir (s.301). Cıvcır'e (2015) göre ritim; "Tasarda bir ögenin birden çok kez kullanılmasıdır" (s.318). "Ritim görsel elemanların, benzerliklerin tekrarıdır. Ritim gözün objeler arasında gezebilmesidir, müziksel bir düzendir, ritim gözün bir parçadan diğerine atlamasıdır" (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.158-159).

Balcı ve Say'a (2005) göre; ritim, ses, hareket, biçim, renk, konum, yaşam ve doğada düzenli ve sistematik bir tekrarlama'dır. Hayatımızdaki hemen hemen her şeyin ritmik olduğunu görebiliriz. Kalbimizin çalışması, nefeslerimiz, gece ve gündüz, mevsim, müzik, dans vb. hepsi ritmik oluşumlardır (s.12). Ritim, tempo veya nabız atışı gibidir. Ayrıca ritim, değişik ölçülerin tekrarıdır; soğukluk ve donukluğun yerini sıcaklık ve hareketlilikle değiştiren şeydir (Öztuna, 2007, s. 31). Ritim, sağ-sol, yukarı-aşağı, güçlü-zayıf, uzun-kısa, sürekli-sürekli, karakteristik kendini tekrarlayan ve pürüzsüz vurgular şeklinde olabilir (Artut, 2004, s.131).

Seylan'a (2020) göre ritim; insanların kendi aralarındaki oluşumu çevreleyen zamana bağlı ilişki bağlamıdır. Doğada, oluşum belirli aralıklarla tekrarlanır. Su buharlaşır, yağmur gibi yağar ve sonra tekrar buharlaşır. Mevsimler, belirli bir sırayla tekrarlanır. Mevsimler belli bir düzende sürekli'dir (s.179). Her şey bir tekrar oluşturur. Doğa tamamen tekrarla ilgilidir. Yaprığın ve yaprakların yapısı tekrarlayıcı'dır. Tasarımda bir elemanın çoklu kullanımı sayesinde tekrar oluşur. Yeniden birleştirici bir etkiye sahiptir. Aynı zamanda tasarım üzerinde hızlandırıcı bir etkiye sahiptir (Çınar, Çınar, 2020, s.148). "Birbirine çok yakın olan elemanlar bağlayıcı ve güçlendirici bir etkiye sahiptir, çünkü yan yana bakıldığında nesneler ve formlar benzer bir etkiye sahiptir (Cıvcır, 2015, s.318).

Ritim ilkesini üç başlıkta incelenmektedir. Bu başlıklar; Tam Tekrar, Değişken Tekrar ve Aralıklı Tekrar'dır. Tam tekrar iki ya da üç boyutlu formların ölçü, boşluk, renk ve doku olarak aynı tarafta ve aynı çizgide, eşit boşluklarla ya da boşluksuz şekilde düzenlenmesidir (Çınar, Çınar, 2020, s. 150).



Resim 2.30. M.C. Escher, Two Birds, 1938

Düzenli bir ritim, kalbimizin sabit atışı veya yürüyüşümüz gibidir. Bir fanın eğri, yinelenen diyagonal çizgileri, gözümüzün aynı müzikteki legato tekniğindeki (bağlı) notalar gibi sorunsuz akmasını sağlar. Bir scaccato görsel ritminde, müzikteki notaların scaccato tekniğindeki (kesik kesik) çalınması gibi, göz bir elementten diğerine atlamalıdır (Kinard, 2009, s.80). Öztuna'nın (2007) düzenli ritim hakkındaki düşüncesine göre; "Düzenli ritim, sürekli tempoya sahiptir" (s. 33). Geometrik desenler, kenar süsleri, nakış ve süslemelerdeki tekrarlar, Selçuklu taş işçiliğindeki desenler, çini desenleri düzenli şekilde tam tekrarlanarak elde edilmektedir (Civcir, 2015, s.318). M.C Escher'in, "Two Birds" (Resim 2.30.) isimli çalışması tam tekrar örneğidir.



Resim 2.31. Marcel Duchamp, Merdivenden İnen Çıplak, No.2, 1912, T.Ü.Y.B. 147 x 89,2 cm, Philadelphia Museum of Art

Değişken ritim, tekrarlanan bir desenin gece ve gündüz gibi veya bir şarkının farklı varyasyonları arasında tekrarlanan bir koro gibi iki veya daha fazla öge arasında değişmesidir. Müzikte Senkop (Aksatım) bir ritimde zayıf zamanların ortaya çıkarılmasıdır. Görsel olarak senkoplanan (aksatılan) bir ritim, irili ufaklı elementlerden oluşan bir motifi şaşırtıcı bir desen içinde sunarak bir sanat eserine heyecan katar ve etkileyici bir vurgu verir (Kinard, 2009, s.80). Birbirinin aynısı olan ama minik detaylarda nüanslar taşıyan madde, nesne ve biçimlerin farklı ve tek tarafta toplaşarak tekrarlarıyla oluşur. Biçimlerin aralarında boşluk ve taraf farkları olabilir ve birleştiklerinde tasarımı etkili kılan bir ilkedir. Papatyaların tarlada irili ufaklı dizilişleri, peri bacaları, Mısır rölyeflerindeki figürlerin düzeni gibi birçok örnek değişken ritme örnek gösterilebilir (Civcir, 2015, s.329). Resim 2.31. 'deki Marcel Duchamp'ın çalışması değişken tekrar örneğidir.



Resim 2.32. Donald Judd, Beton, 1986, (98½ x98½ x194) Chinati Foundation, Texas.

Aralıklı bir ritim, genellikle bir şeyin boyutu ya da şekli kademeli olarak arttığında veya azaldığında görülmektedir. Ağaç halkalarının katmanlarını veya bir gülün açılan yapraklarının desenini hayal edin. Her tekrarda karmaşıklık içinde büyüyen bir müzikal tema düşünün veya gözünüz ufka doğru hareket ederken okyanus dalgalarının giderek azalan düzenine bakın. Görsel sanatta, aralıklı bir ritim, boyut, şekil veya sayı olarak büyüyen veya küçülen tekrarlanan herhangi bir öğeden oluşabilir (Kinard, 2009, s.80). Birden çok motif, birim, biçim yan yana dizildiğinde, belli aralık ve birbiri sıra dizilerek aralıklı tekrarı oluşturmaktadır. Aralıklı tekrarlar, tekrar eden sıkıcılığa hareket katar. Aralıklı tekrarı tasarımda yeterince ve yerinde kullanmak kreatif düşüncenin bir eseridir. İç ve dış mekan süslemelerinde, mimaride, iç mekan tekstil tasarımında, bezeme, motif, ahşap ve cam düzenlerde aralıklı tekrar örnekleri görülmektedir (Civcir, 2015, s.332). Minimalist sanatçı Donald Judd'un, 1986 yılında yapmış olduğu beton çalışmaları (Resim 2. 32.) aralıklı ritim örneğidir.

Özsoy ve Ayaydın'ın (2016) ritmin özellikleri hakkındaki görüşleri şu şekildedir: “Ritim bir sezgidir”, sezgiler aracılığı ile ayırt edilerek hissedilmektedir. “Ritim soyut bir kavramdır”, soyut ilkeler aracılığıyla oluşturulmasına rağmen soyut bir etki ortaya koymaktadır. “Ritim bir üsluptur”, her sanatçının farklı anlatım şekilleri bulunmaktadır. Ritimde yinelenen ilke belirleyicidir. “Her tasarımın bir ritim düzeni vardır”, sanatçıların üslubuna göre çeşitli ilkelere aracılığıyla düzenlenebilir. “Ritim insan psikolojisini etkiler”, bir sanat eserindeki hareketler başta duyumlarımızı sonra da fiziki yapımızı etkiler ve insan tümünden bu hareketlere karşı hassas hale gelir. “Ritim zamanın kavranmasıdır”, çalışmanın yapılışında ve izlenişinde etkili olan bir zaman-ritim ilişkisi vardır (s.160,161). Tasarda yer alan biçimler arasındaki düzenli tekrarlar, aralıkların çeşitlilikleri, satıh-mekan üstündeki dağılımlarda hafif, ahenkli bağlantı ve geçişleri, kümelenmelerin sayısı ve kuvveti ritimle açıklanmaktadır (Balcı, Say, 2005, s. 12). Paul Cezanne’ın “Elma Sepeti” isimli eserinde (Resim 2.33.) tekrar eden biçimlerle ritim oluşturulmuştur.



Resim 2.33. Paul Cézanne, Elma Sepeti , 1893, T.Ü.Y.B., 65 x 80 cm, Chicago Sanat Enstitüsü

Ritmin oluşturduğu görsel fonksiyonlar şu şekildedir: Ritim bütünlük oluşturur, uyum sağlar, sistem kurar, benzer unsurları dengeler, tekdüzeliği engeller, sanatsal algı sürecini etkili kılar, seyircide duygusal etki oluşturur. Ritim oluşturmanın yöntemleri vardır. Ögelerin ahengiyle ritim oluşturulur. Çalışmada süreklilik ritim etkisi ortaya koyar. Ögelerin tekrar etkisi ritmi meydana getirebilir. Benzeşim yapan hareketler ritim etkisini arttırmaktadır. Ritim aynı zamanda yinelenen vurgulardan oluşur. Bu bakımdan vurgular ritimle ilişkidir ve ritmi etkiler. Zıtlıklarla ritim kurgulanabilir. Nüanslar ve benzerlikler ritmi meydana getirebilir. Ritmi ortaya koymada koram etkili bir unsurdur (Özsoy ve Ayaydın, 2016, s.162,165).

2.3.2. Hareket

Mittler'in (2006) tanımıyla hareket; bir eylemin görünümünü ve hissini yaratmak ve izleyicinin gözünü sanat eseri boyunca yönlendirmek için kullanılan bir sanat ilkesidir (s.44). Poulin'e (2011) göre hareket; hareket etme eylemi veya süreci veya yer, konum veya çaba değişikliği olarak açıklanmaktadır (s.92). Özsoy ve Ayaydın'a (2016) göre; hareket, soyut hareket ve somut hareket olmak üzere iki ayrı şekilde tanımlanmaktadır. Soyut hareket (biçimsel hareket), ışığın, gölgenin, görsel lekelerin veya diğer elemanların bulundukları pozisyon veya birbirleriyle olan temasları sonucunda ortaya meydana gelen harekettir. Somut hareket (doğal hareket), yaşamda bildiğimiz nesnelerin tanıdık hareketleridir (s.170). Kinard'a (2009) göre hareket; bir nesnenin ardışık karelerde farklı konumlarda tekrarlanması ya da bir karede üst üste gelen görüntüler yoluyla açıklanabilir. Sanatçılar, çalışmalarında hareket ilkesini kullanarak izleyicinin gördüğü ve hissettiği şey arasındaki bağlantıya dokunabilmektedir. Bir sanat eserinde hareketi anlatmaya yardımcı olacak çeşitli teknikler vardır. Hareket halindeki cisimler incelendiği zaman birçok çapraz çizgiyi içinde bulundurduğu görülür. Diyagonal elemanlar enerjiyi en aktif biçimde yansıtır. Göz diyagonal bir yol boyunca diğer yönlerdeki elemanlara göre daha hızlı kayar (s.73). "Algısal açıdan hareket (devinim), duyuşsal bilgi girdilerimizde meydana gelen değişimin ardışıklığını ifade etmektedir" (Seylan, 2020, s.176).

Enerji olan her yerde hareket de olması dolayısıyla hareketin özünü enerji oluşturmaktadır. Varlıkların ve nesnelerin fiziksel yapılarına göre değişen doku, form ve kontur elemanları ışık enerjisine bağlı olarak değişik titreşim ve etkiler oluşturmaları sebebiyle hareket devinime bağlıdır. Görsel hareketler tasarım amacına ulaşmasında çok etkilidir. Bunun sonucu olarak, ifade görsel hareketlerin düzenini oluşturmaktadır (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.170).

Hareket, seyircinin dikkatini bir ilgi merkezine doğru yönlendirmek ya da çalışmanın ana bölümlerinin oluşturulduğundan emin olmak için kullanılır. Bu hareket, elemanların yerleştirilmesiyle sağlanmaktadır. Böylece göz, bir çizginin eğrisi, bir şeklin konturları veya belirli renklerin, dokuların veya şekillerin tekrarı gibi belirli yolları izleyerek hareketi gözlemler (Mittler, 2006, s.44). Göz, bir sanat eseri aracılığıyla çizgiler, renkler veya boşluk yanılması yoluyla bir ilgi merkezi olan vurguya doğru yönlendirilebilir (Hume, Palmer, 2021, s.147,148). Görsel iletişimde, bir çizimde, resimde, fotoğrafta, kitap kapağında ve

hatta dergi yayılımında görünen hareket, gözlerimizi sürekli hareket etmeye ve kompozisyon içindeki bir veya daha fazla öğeye katılmaya zorlar (Poulin, 2011, s.92).

Özsoy ve Ayaydın'ın (2016) hareket hakkında belirledikleri görsel fonksiyonlar şu şekildedir: İçinde hareketi muhteva eden tasarımlar daha etkileyici olması sebebiyle hareket tasarıma canlılık verir. Görsel hareketin izleyiciyi esere yönlendirmesi dolayısıyla hareket odaklanmayı kolaylaştırır. Hareket sabit nesnelere göre gözün daha çok ilgisini çekmektedir. İçinde hareket barındıran çalışmalar izleyiciyi canlı tutmaktadır. Sanatçı çalışmasını oluştururken fiziksel hareketlerini fırça vuruşları ya da çizgileriyle eserine yansıtmaktadır. Buna bağlı olarak hareket izleyicide duygulara yön vermektedir. Günlük hayattaki hareketler çalışmalara gerçeklik katmaktadır. Eserlerde kullanılan hareket monotonluğu giderek tasarıma canlılık katar (s.171-173). Jean-François Millet'in, "Dinlenen Biçerdöverler (Ruth ve Boaz)" tablosu (Resim 2.34.) günlük hayattaki hareketlerin çalışmaya gerçeklik katması bakımından örnektir.



Resim 2.34. Jean-François Millet, Dinlenen Biçerdöverler (Ruth ve Boaz), 1850-1853, T.Ü.Y.B., 67 x 119 cm, Museum of Fine Arts

“Hareket (movement), resim düzlemi (tuval) üzerindeki unsurların konumlarından, pozlarından kaynaklanan statik dengenin sanatçı tarafından bilinçli bir şekilde değişkenlik sağlaması, değiştirilmesi olayıdır. Yani bir yapıttaki çizgi ve yüzeylerdeki yön değişikliği, renklerdeki kontrastlık resme hareketlilik kazandırır” (Artut, 2004, s.132). Hareket, tasarımda etkiyi attırmanın bir başka yoludur. Tasarda hareketi oluşturabilmek için çizgi, şekil, ton veya renk gibi tasarım elemanlarından yararlanırız (Öztuna, 2007, s.39). Yön hareketi açıklamada önemli bir unsurdur. Tasarımların omurgaları göz önünde

bulundurulduğunda, nizami bir dağım gösterirler yani yön merkezi, dikey, yatay ve diyagonal hareketlilikleri ifade etmektedir. Nokta ve çizgi öğeleri yönlerin oluşturulmasında önemli bir rol oynamaktadır. Bir çalışmada hareket biçimlerin yer ve yön değişimiyle açıklanmaktadır (Balci, Say, 2005, s. 13,14).



Resim 2.35. Victor Vasarely, Dörtgen , 1979, Renkli Serigrafi, 61 x 61 cm

Hareketi oluşturmanın unsurları vardır. Bir çalışmada yön değişikliği yapmak hareketi oluşturabilir. Zıtlıkları kullanmak ve çizgi değişiklikleri yapmak tasarımlarda hareket kazandırır. Boşluklar ve doluluklar arasındaki geçişler hareketi belirler. Açık-koyu arasında oluşan bağlantı hareketi meydana getirmektedir. Çalışmalarda oluşan farklılıklar hareket etkisi ortaya koyar. Farklı amaçlarla kullanılan hareketler sonucunda abartı oluşturulabilir. Optik Sanat harekete bağlı olan bir akımdır. Optik Sanatta birçok önemli çalışmada görsel hareket ileri düzeyde ve sık olarak kullanılma amacına bağlı olarak ortaya çıkarılmıştır (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.174,175). Op Art Sanatçısı Victor Vasarely'nin, "Dörtgen" isimli çalışmasında (Resim 2.35.) geometrik şekiller ve renkler, hareket etkisi oluşturmaktadır.

Tasarımın hareket ediyormuş gibi bir bütün olarak algılanması ritim olarak adlandırılmaktadır. Hareket olarak görülen uyumların tamamı tekrarlardan oluşmaktadır. Mesela, birbirine çarpan eller hareketi oluştururken, bu hareketin sürdürülmesi ve yinelenen hareketi ile ritim oluşturulmaktadır. Ritmik bir hareket, bir tasarım ilkesi olan şeklin belli bir düzen içerisinde tekrarıyla sağlanmaktadır (Buyurgan, Buyurgan, 2007, s.199). Görsel hareketlerin bir araya gelerek oluşturduğu müziksel düzen ritimdir. Ritim temel olarak

harekete dayanmaktadır. Her hareket içerisinde bir ritim barındırmaktadır. Ritimde daha çok benzerlikler, harekette ise eylem söz konusudur (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.176).

Tasarımda hareket ilkesine karşı bazı sanatçılar çok hassas bir şekilde ele almışlardır. Örneğin, Fütürizm akımını oluşturan sanatçılar hareket ilkesini çok etkili kullanarak araştırmalarını bu ilkeye yönelik yapmışlardır. 20.yy başlarında İtalya’da ortaya çıkan akım, hayattaki hareket, değişim ve canlılığın sanata da aksettirilmesi gerektiğini savunmaktadır. Fütüristler, dinamizm ve devrimi savunmaya geçerek, sanat kurallarını bozmayı ve yeni anlatım biçimleri bulmayı hedeflemişlerdir. Fütürist sanatçılar “hareket” kavramını benimsemeleri sebebiyle bir araya toplanmışlardır. Sanatın her alanına dinamizm, makine ve hız yerleştirmek için gayret göstermişlerdir. Çalışmalarında, hızlı araçları, motosikletleri, trenleri, hareket halinde olan hayvanları ve dansçıları konu edinmişlerdir. Nesnelerin dış çizgilerini ritmik bir şekilde tekrarlayarak hareketi yansıtmışlardır (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.178).



Resim 2.36. Giacomo Balla, Kemancının Eli, 1912, T.Ü.Y.B. 56 x 78cm, Estorick Collection of Modern Italian Art, London

Giacomo Balla’nın, çizgilerin ritmik tekrarıyla oluşturduğu “Kemancının Elleri” isimli eseri (Resim 2.36.) keman çalan bir elin ve kemanın nasıl hareket ettiğini gösteren bir çalışmadır. Gence ve Orhon’a (2006) göre; “Ritmik olmayan hareketler dengesizdir. Ritmik hareketler çalışmayı kolaylaştırır. Ritim farklılığı bir stil farklılığı getirir. Beraber hareket etme kuvvetleri bir noktaya toplayacağından gücü artırır” (s. 38).

2.3.3. Denge

Denge hayatımızın bir parçasıdır. Günlük hayatımız dengeden çıktığında stresli hissediyoruz. Çevremizde, eğilmiş bir ağaç veya bir uç noktada tehlikeli bir konumda duran bir kaya gördüğümüzde tedirgin hissederiz. Tökezledikten sonra hızlı bir şekilde dengemizi yeniden kazanmaya çalışırız. Bir sanat eserinde ustalıklı kurgulanan denge ilkesi neredeyse fark edilemez. Fakat bir eserde dengesizlik söz konusu olduğunda, rahatsız edici derecede fark edilmektedir (Kinard, 2009, s.60). Denge sezgisel biçimde insan olarak ilk adımlarımızı atmamızla bağlantılıdır. Ayakta durma, yürüme ve koşma gibi temel ihtiyaçlarımız, aynı zamanda herhangi bir kompozisyonda uygulayacağımız dengeyle bağlantılıdır (Poulin, 2011, s.113).

Denge; resim, heykel ve mimarlık yapıtlarında, kullanılan öğelerin birbirlerini tartacak biçimde düzenlenmiş halidir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s. 182). Poulin'in (2011) tanımına göre; denge, bir kompozisyon içindeki görsel öğeler eşit olarak dağıtıldığında ve bir istikrar ve uyum hissi iletmek üzere düzenlendiğinde ortaya çıkmaktadır. Kompozisyonda denge, farklı görsel özelliklere sahip farklı elemanlar düzenlenerek sağlanır (s. 112,113). “Denge bir yaşam ilkesi olarak, tasarımda olması gereken unsurlardandır. Bir başka deyişle, bir sanat yapıtını oluşturan öğelerin bütün içinde kompozisyon düzenini bozmayacak biçimde dağılışıdır “(Sözen ve Tanyeli’den akt. Akalın, 2021,s.142). Denge seyircide gerginlik oluşturmeyen, huzuru sağlayan kuvvetlerin eşitliğidir. Kompozisyonun düzenindeki biçimlerde bulunan yön, renk ve ışık-gölge elemanlarının ahenkli bir şekilde düzenlenmesi dengeyi oluşturur. Bu elemanlar farklı yönlerde yer alabilmektedir. Yön ve kuvvet grupları tasarımlarda yer aldıkları noktaya, çoğunluklarına, renklerine ve formun genel yapısına bağlı olarak değişmektedir. Kuvvet grupları bu niteliklere bağlı kalarak karşılıklı biçimde birbirlerini dengeleyebilir (Balci, Say, 2005, s. 26).

“Herhangi bir tarafın ağır basması yüzünden doğan dengesizlik hissedildiğinde, dengesizliğe neden olan bölümün yeri, rengi, değeri, dokusu, yönü, aralığı, ölçüsü gerektiği kadar değiştirilmeli ya da diğer boşluklara denge sağlayıcı yeni biçimler eklenmelidir” (Deliduman, Orhon, 2006, s. 35). Öztuna'nın (2007), çalışmalarda dengenin oluşturulmasıyla ilgili görüşü şu şekildedir: “Tasarım sürecinde, bir kompozisyon içerisinde objelerin düzenlenmesi, onların görsel ağırlığıyla ilgilidir. Görsel ağırlığı algılayışımız; büyüklük, kontur, renk, ton değeri, doku, konumu içeren değişkenlerin yerleştirilmesiyle oluşur” (s. 23). Bir sanat eserinde bölgelerin ya da bölümlerin orantısıyla veya armonik olarak düzenlenmesiyle, tasarım elemanlarının sağlamlık hissi verecek şekilde yerleştirilmesiyle denge oluşturulmaktadır (Keser, 2005, s. 94).



Resim 2.37. Pietro Perugino, İsa'nın Anahtarları Aziz Petrus'a Vermesi, 1481 – 1482, Fresk, 335 x 550 cm, Sistine Şapeli, Vatikan

Simetrik denge, asimetrik denge ve radyal denge olmak üzere üç çeşit denge türü vardır. Keser'e (2005) göre simetrik denge; "Parçaların orta eksenin iki yanında, biçim, motif ve renklerin eşdeğer olacakları bir biçimde düzenlenmeleri sonucunda, her iki yarımın birbirinin yansıması olması ya da her iki tarafta biçim ve motiflerin benzer şekilde dağılması" olarak tanımlanmaktadır (s. 310). Poulin'e (2011) göre; simetrik veya biçimsel denge, herhangi bir görsel iletişim konumunda elde edilmesi en kolay denge türüdür. Simetrik denge bir ayna görüntüsüne dayanmaktadır. Örneğin, bir gotik katedralin çiziminin ortasına çizgi çizildiğinde, her iki taraftaki öğeler ayna görüntüsü olarak görünmektedir. Simetrik denge, elemanlar bir bileşimde eşit olarak düzenlendiğinde, kararlı veya statik görüldüğünde ve aynı olduğunda ve birbirini yansıttığında ortaya çıkmaktadır (s.113). Çevremizdeki mimari yapılara baktığımızda merkezi bir dikey eksen etrafında birbirini yansıtan görsel öğelerle görkemli, simetrik bir denge görürüz. Simetrik olarak dengeli bir çalışma oluşturabilmek için ana şekilleri, çizgileri ve renkleri tekrar etmek yeterlidir (Kinard, 2009, s.60). Bir tasarım hayali bir eksen aracılığı ile ortadan ikiye bölündüğü zaman, eksenin iki tarafındaki görsel elemanlar birebir ya da eksene eşit uzaklıkta bulunuyorsa tasarımda simetrik denge kullanılmıştır. Eksenin her iki tarafındaki elemanlar hem birbirinin aynısı olabilir hem dengeyi kurabilecek kadar benzerlik gösterebilir. Bu duruş simetrik olmayı engellemez. Hayali eksen, dikey, yatay ve diyagonal olabilir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s. 184). Pietro Perugino'nun çalışması (Resim 2.37.) dikey bir hayali eksenle bölüldüğünde görsel elemanlar birbirine aynı olabilecek kadar benzerlik göstermesi bakımından simetrik denge örneğidir. Gence ve Orhon'un (2006), simetri ile ilgili görüşüne göre; "Dengenin sağlanması için simetriden yararlanılmıştır. Biçimlerin karşılıklı

yerleştirilmesi kesin, kararlı, oturmuş, bozulmaz bir etki bırakır. Ancak ilgiyi devam ettirme bakımından bu tür denge biraz monotonluk yaratabilir” (s. 35).



Resim 2.38. Edgar Degas, Bale Sınıfı, 1880, T.Ü.Y.B. 82.2 x 76.8 cm

Keser'e (2005) göre çizgiyle ortadan bölünen bir kompozisyonun karşıt taraflarındaki parçaların denk olmaması, birbirine benzemeyen oranların dengede tutulması asimetric dengeyi oluşturmaktadır (s. 56). Asimetric denge, simetric dengeye göre daha ilginçtir ve elde edilmesi daha zordur. Elemanlar bir kompozisyonda kasıtlı olarak eşit olmayan bir şekilde düzenlendiğinde ve rastgele ve dinamik görüldüğünde ortaya çıkmaktadır. Burada, kompozisyon dengeden yoksundur. Daha rahat bir görünüme sahip olmasına rağmen, her zaman görsel olarak dengeli görünmesini sağlamak için dikkatli bir planlama gerektirir (Poulin, 2011, s.116). Asimetric denge kullanıldığında, resim içindeki her öğe değişebilir, ancak yine de eşit görsel ağırlık alır. Bir köşedeki büyük bir öğe, diğer köşedeki küçük bir zıt öğeye giden bir çizgi ile dengelenebilir. Görsel dünyada, karmaşık bir şekil veya doku öğesinin daha büyük bir düz öğeyi dengeleyebildiği gibi, küçük bir parlak renk alanı da geniş bir düz alanı dengeleyebilir (Kinard, 2009, s.61). Bir tasarım hayali bir eksen aracılığı ile ortadan ikiye bölündüğü zaman, eksenin iki tarafındaki görsel elemanlar birbirlerinden farklı ya da eksene farklı uzaklıkta bulunuyorsa tasarımda asimetric denge kullanılmıştır. Asimetric dengeyi oluşturmak, simetric dengeyi oluşturmaya göre daha zordur. Bu denge türünü kurabilmek için daha çok araştırma yapmak, tasarım elemanları üzerinde deneme yapmak gereklidir. Asimetric denge, nesnelerin özgür bir şekilde yerleştirilmesi sonucunda oluşturulmaktadır (Özsoy, Ayaydın, 2016, s. 186). Edgar Degas'nın, "Bale Sınıfı" isimli çalışması (Resim 2.38.) eşit olmayan öğelerin özgür biçimde

yerleştirilmesi bakımından asimetrik denge örneğidir. “Asimetrik dengeyi sağlamak daha zor olmakla beraber içindeki değişkenlik tek düzeliği giderir” (Gence, Orhon, 2006, s. 35).



Resim 2.39. Jim Denevan, Tek Hat Spiral (138 kez etrafında), Arazi Sanatı

Radyal denge, elemanların merkezi bir noktadan her yöne eşit olarak yayılmasıdır (Kinard, 2009, s.61). Dairesel denge türünde görsel elemanlar bir merkeze göre eşit konumda ya da birbirini dengeleyecek biçimde dağılır. Simetrik veya asimetrik denge türlerinde hayali bir çizgi üzerine kurulu bir düzenleme yapılırken daireysel denge türünde hayali bir nokta ile düzenleme yapılmaktadır. Optik sanat ve kavramsal sanat gibi çağdaş sanat hareketlerinde daireysel denge türü kullanılmaktadır. Klasik dönem resimlerinde daireysel dengeye pek rastlanmamaktadır. Süsleme ve tekstil sanatında daireysel denge türüne yer verilmektedir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.187). Radyal denge türü bir daireye dayanır. Bir çalışmadaki görsel öğeler merkezi, ortak bir noktadan daireysel bir yönde yayıldığında ve görsel ağırlıkları eşit olarak dağıtıldığında ortaya çıkmaktadır. Radyal denge, gözü daima kompozisyonun merkezine yönlendiren güçlü bir odak noktası oluşturmaktadır. Yıldızlar, saat yüzleri, tekerlek iğneleri ve ayçiçekleri radyal dengenin en önemli örnekleridir (Poulin, 2011, s.116). Simetrik bir çalışmanın merkezinin çevresindeki öğeler radyal dengeyi oluşturur. Bu denge doğada çiçeklerin taç yapraklarında görülmektedir (Öztuna, 2007, s. 29). Çağdaş sanat hareketlerinden biri olan Arazi Sanatı türünde eserler üreten Jim Denevan’ın, “Tek Hat Spiral” isimli çalışması (Resim 2.39.) radyal dengeye örnektir.

Balcı ve Say’a (2005) göre; “Resimde bütünlüğün sağlanması denge unsuruna dayanır. Dengenin sağlanması da açık-koyu değerlerin bilinçli olarak düzenlenmesiyle oluşmaktadır. Bu oluşumda açık-koyu, orta ton değerlerinden birinin egemenliği söz konusudur” (s. 26). Bir sanat eserinde, en büyük unsurun veya en koyu rengin çalışmanın alt kısmına yakın bir yerde bulunması çalışmaya istikrarlı ve sakin bir görünüm kazandırır.

Yerçekimi dolayısıyla, görsel ağırlığı zeminde görmek dengeli hissettirir. Görsel ağırlığı resmin alt kısmından uzaklaştırmak dengesizlik yaratabilir (Kinard, 2009, s. 60).



Resim 2.40. Honoré Daumier, Üçüncü Sınıf Araba , 1863–1865, T.Ü.Y.B., 65,4 x 90,2 cm, Kanada Ulusal Galerisi, Ottawa

Denge çizgisel veya noktasal olabilen belli bir ağırlık merkezine göre algılanmaktadır. Denge ilkesi görsel elemanların boyutları ile ilgilidir. Resmi oluşturan renk, yön, biçim, oran ve çizgiler gibi görsel elemanlar arasındaki bütünlük denge ile alakalıdır. Dengenin oluşturulması ve algılanması kişiye göre değişiklik gösterdiği için denge öznelidir. Görsel dengede gözle kurulan bir denge söz konusudur. Gözün çalışma üzerinde rahatsızlık hissetmemesi dengeyin oluşturulduğunu göstermektedir. Dengeli bir çalışma göze rahatlık hissiyatı vermekte ve bütünlük algısını kolaylaştırmaktadır. Başarılı bir görsel dengeye ulaşan çalışmalar tamamlanmamış dahi olsa izleyicide bitmiş algısı vermektedir. Bir sanatçının çalışmasında kararlılığını bulması çalışmasının dengeye ulaşma yolunda olduğunu göstermektedir. Denge oluşturmanın yöntemleri vardır. Birbiri halinde denge içinde olan zıtlıklar etkili bir denge oluşturur. Görsel tasarımlarda bulunan dikey ve yatay çizgiler çalışmanın denge kurulumunda rol oynar. “Tasarımı oluşturan görsel unsurların optik bir merkezde toplanması denge etkisini kolaylaştırır.” Görsel tasarımda valör ve renk düzeni dengeyi oluşturmada etkilidir. Farklı ölçüler arasındaki ilişkide denge önemlidir. Bazı çalışmalarda tasarım öğelerinin eşit dağılımıyla da denge oluşur. Açık-koyu ilişkileri ve hareketler denge oluşumunu sağlayabilmektedir. Resim 2.40.’daki Honoré Daumier’in çalışması, koyuluğun hakim olduğu açık koyu dengesine örnek bir çalışmadır (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.187-191).

2.3.4. Oran

Oran, herhangi bir bileşimde bir nesnenin diğerine sistematik ilişkisidir. Görsel iletişimde, bir kompozisyon içindeki boyutların ilişkisi olarak tanımlanan temel bir tasarım ilkesidir. Bu integral ilişkiler şeffaftır ve tüm kompozisyon öğeleri için temel bir çerçeve işlevi görmektedir (Poulin, 2011, s.218). Oran, belirli unsurların bütüne ve birbirine olan ilişkisi ile ilgili sanat ilkesidir (Mittler, 2006, s. 45). Balcı ve Say'a (2005) göre oran; "Bir bütünün parçalarının, kendi aralarında ve bütünlü ile olan ölçü ilişkisine oran denir. Ölçü, görsel sanatlarda tamamen orana dayanır. Kompozisyonda yer alan formlar, kendi içindeki parçalarla ve diğer formlarla ölçü ilişkisinde olmalıdır" (s. 45). "Oran, tek tek parçaların bir diğerine oranıyla ilişki kurar ve orantılı parçalar sonuçta bir bütüne ulaşırlar. Böylece uyum ve dengeyi yaratmış olurlar" (Öztuna, 2007, s. 46). Bir formatın oranları, eserle temasa geçtikleri andan itibaren izleyicide uygun, yakın, geniş gibi izlenimleri uyandırmaya başlamalıdır (Samara, 2008, s.37). Louis Le Nain'in (Resim 2.41.) "Büyükanne Ziyareti" isimli çalışmasında, figürlerin oranlarını gözlemleyerek, yaşları hakkında eseri bütün içinde incelediğimizde ise mekanın ve nesnelerin oranları hakkında da bilgi edinebiliriz.



Resim 2.41. Louis Le Nain, Büyükanne Ziyareti, 1645-1650, T.Ü.Y.B. 58 x 73 cm, Saint Petersburg, Hermitage Museum

Çalışmanın sanatsal açıdan en önemli özelliği göze hoş görünmektir. Görsel tasarımlarda da oran ilkesinin dikkatli kullanılmasının amacı güzelliği yakalamak olmalıdır. Oran bir açıdan da güzellikle ilgili bir tasarım ilkesidir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.232).

Ressam, kompozisyonun parçalarını tartmalı ve karar verirken kişisel değişikliklere ve izlenimlere önem vermelidir. Sanat eserinde nesnel bir gerçek yoktur. Bölen ve bölünen parçalar güzel olmadığında süsleme, gerçeği gizlemekten başka bir şey yapmaz. Seçilen veya sınırlı bir yüzeyin güzel ve sistematik oranlarla bölünmesi, görünüşte gerekli olan ilk etkiyi verir ve resmi sahtecilikten kurtarır. Duyarlı bir ifade için gözü ve duyguyu doyuran oranların varlığı gereklidir (Civeir, 2015, s.268).

Sanatta oranlar arasındaki durumu açıklamak için matematikten yararlanılarak altın oran kullanılmıştır. Altın oran bir sanat eserinde, küçük parçanın büyük parçaya oranı, büyük parçanın bütüne olan ilişkisini ortaya koymaktadır. Böylece parçaları anlamamız kolaylaşmaktadır (Diğler, 2021, s.72). Bir birimin çeşitli parçaları arasındaki boyut ilişkilerini tanımlamak için oran terimini sıklıkla kullanırız. Bir sanat eseri içindeki ölçek, bağlam ve anlam sağlamaktadır (Pentak, Lauer, 2016, s.74). Oran, ölçek gibi genellikle “normal” değerlere göre hesaplanır. Bir nesnenin normallliği hakkındaki sabit algımızla karşılaştırıldığında boyutunu tanımlar (Webb, 2016, s.11). Nesnelerin oranlarını belirlerken insan boyutlarından faydalanılmaktadır. Rönesans'ta, insan figürünün oranları, bazı matematiksel oranların evrenlerinin uyumunu yansıttığının bir teyidi olarak görülmektedir. İnsan veya insan vücudunun bir bölümü ölçek olarak kullanılmaktadır. İnsan vücudunun oranı, ele alınan objelerin oranını, nesnelerin yüksekliğini ve mesafesini etkilemektedir (Ching, 2015, s.338,339).

Oran parçalar arasındaki karşılıklı ilişkiyle oluşmaktadır. Bir tasarımda algılan her bir parçanın ölçülebilir veya kıyaslanabilir bir özellikte olması oran kavramını ortaya çıkarmaktadır. İster iki boyutlu, isterse üç boyutlu olsun her bir parçanın ölçüsü bulunmaktadır. Bu ölçülerin birbiriyle uyum içerisinde olması oranı etkili kılmaktadır. “Oran düzenleme elemanlarının birbiri ile veya bütünle ölçü veya boyut açısından ilişkisine işaret eder.” Oran ilkesinde estetik uyum önemlidir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.232,233).

Oran genellikle vurgu ile yakından bağlantılıdır. Bir resmin belirli bir bölümünde, donuk tonlardan daha yoğun tonlar veya pürüzlü dokular varsa, vurgu önerilmektedir. Benzer şekilde, bir şeklin büyük boyutu, diğer şekillerin daha küçük boyutlarına kıyasla görsel vurgu yaratır. İzleyicinin gözü otomatik olarak daha büyük, baskın şekle çekilir. Geçmişte ve sanatçılar, eserlerindeki en önemli figürleri veya nesneleri belirtmek için oran ilkesini kullanırlardı. Daha önemli figürleri, daha az önemli figürlerden daha büyük göstermek için oran kullanmışlardır (Mittler, 2006, s. 45). Oran seyirciyi duygusal açıdan

etkiler, seyircide farklı algılar oluşturur, gerçek oranlardan farklı boyutta kullanıldığında abartı yapabilir. Oran denge kuran önemli öğelerden biridir. Tasarımlarda farklı unsurların bir arada olmasıyla çeşitlilik ve dengeli bir birlik oluşturur. Aynı zamanda oran çeşitli faktörler aracılığıyla zıtlık oluşturabilir ve farklılıklarla dikkat çekebilme özelliklerine sahiptir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.237,238).



Resim 2.42. Rene Magritte, Kişisel Değerler, 1952, T.Ü.Y.B. 80 x100cm, San Francisco Modern Sanat Müzesi

Sürrealizm, rasyonel terimlerle açıklanamayan görüntülere, paradoksa dayalı bir sanat biçimidir. Bu şekilde çalışan sanatçılar, rüyanın veya kabusun irrasyonel dünyasını, imkansız durumlarda tanınabilir unsurları sunarlar. Magritte'in (Resim 2.42.) “Kişisel Değerler” isimli esrarengiz resmi, izleyiciyi bir ölçek karmaşasıyla zorluyor. Çeşitli öğeleri yeterince kolay tanımlıyoruz, ancak hepsi yanlış boyutta ve birbirlerine karşı oranları çok gariptir (Pentak, Lauer, 2016, s.78). Rene Magritte'in nesneleri sıra dışı bir oranda kullanması, izleyicide beklenmeyen bir algı süreci oluşturmaktadır.

Dengesi iyi ayarlanan oranlar kompozisyonun etkili bir biçimde görünmesini sağlamaktadır. Çalışmalardaki oranı olguların ilişkisi belirler. Oran genel olarak sanatçının uğraş içinde olduğu ideal ilişkiyi içermektedir. Küçük bir odada içerisinde devasa bir koltuk tasvir edilmesi oran-dışı olarak tanımlanmaktadır. Herhangi bir objenin tek başına oluşturduğu büyüklüğün bir anlamı yoktur. Bir nesne bir başka nesne ile karşılaştırılmadığı sürece o nesnenin büyüklüğü veya küçüklüğün anlaşılmamaktadır (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.238).

2.3.5. Vurgu

Keser'e (2005) göre vurgu; "Resmin içindeki bir veya birkaç elemanın hemen algılanmasını sağlamak için öne çıkarılmasıdır (s. 348). Emre Becer'in (1997) tanımına göre vurgu; "ön plana çıkması gereken öge ile ikinci planda kalması gereken öge arasında gerçekleşecek yön, boyut, biçim, doku, renk, ton ya da çizgi kontrastı ile sağlanabilir" (s.74). Kural olarak, vurgu, bir öge diğerlerinden farklı olduğunda ortaya çıkmaktadır. Genel bir duyguyu veya kalıbı kesen her ne olursa olsun, vurgu bu farkla gözü otomatik olarak çekmektedir. Elemanların çoğu karanlık olduğunda, bir ışık formunun deseni kırmasıyla ya da elemanların çoğu sessiz veya yumuşak kenarlı olduğunda, kalın kontrastlı bir desen ile vurgu oluşmaktadır (Pentak, Lauer, 2016, s. 58).

Vurgu, dikkatinizi ilk çeken unsur olan parçanın ana fikridir. Bir anlatı parçasının ana konusu olabilir ya da sadece sanat eserindeki bir nokta olabilir. Sanatçılar bir sanat eserinde odak noktası oluşturmak için bir dizi teknik kullanırlar. Yerleştirme, bir odak noktası oluşturmanın ana yollarından biridir. Dikkatinizi çeker ve orada tutar. Simetrik bir tasarımın ortasına yerleştirilen herhangi bir eleman da dikkat çeker. Etrafındaki her şeyden izole olarak yerleştirilmiş bir eleman da dikkat çeker. Yığından yuvarlanan bir blok fark edilerek, kalabalıktan ayrı duran bir kişi her zaman dikkat çeker. Çevresiyle çelişen herhangi bir unsur da dikkat çekebilir. Mavi denizdeki parlak kırmızı bir balık, güçlü bir renk kontrastına sahiptir. Çayırdaki yalnız bir ağaç gibi yatay elemanlar arasında güçlü, uzun bir dikey eleman da göze çarpar. Dağınıklığın ortasındaki açık alan odak noktası haline gelir (Kinard, 2009, s.56,57) Renk güçlü bir iletişim aracıdır, çünkü dikkati çekebilir ve işleri öne çıkarabilir ve böylece çalışmalar daha çekici görünebilir. Rengin ince ve nazik kullanımı bir tasarımı yükseltebilir ve bir iletişim parçasının etkinliğini arttırmak için gereken yere vurgu yapabilir (Ambrose, Harris, 2010, 130).

Vurgu ilkesi, bir kompozisyonda dikkati odaklamak için kullanılır. Sadeleştirilmiş bir form, en büyük, en parlak veya en karanlık alan olabilir. Leonardo da Vinci'nin Son Akşam Yemeği'nde olduğu gibi, bir bölümü diğerlerinden ayıran çizgilerin birleşmesi ile odak noktasına dikkat çekilebilir. Genel olarak, vurgu alanı merkezde değilse, daha çok sola veya sağa yerleştirilmişse bir kompozisyon daha ilginçtir (Hume, Palmer, 2021, s.175).



Resim 2.43. Thomas Eakins, Agnew Kliniği, 1889, T.Ü.Y.B., 182 x 304cm. Philadelphia

Eakins'in, “Agnew Kliniği” isimli çalışmasında (Resim 2.43.) soldaki doktor, ameliyat alanındaki diğer figürlerin ışık değerini tekrarlar. Ovaldeki tüm figürler, arka plandaki koyu figürlerin aksine göze çarpmaktadır. İzolasyon, soldaki bu doktora ekstra vurgu yapmaktadır.



Resim.2.44. Jean-Léon Gérôme, Maskeli Balodan Sonra Düello, 1859, T.Ü.Y.B., 68 x 99 cm

Gérôme'nin resminde (Resim 2.44.) vurgu hiyerarşisi oluşturmak için izolasyon kullanılmıştır. Ölmekte olan Pierrot'un etrafındaki figürler kümesi solda, sağda ve orta arka planda izole edilmiştir. Bu örneklerin hiçbirinde odak noktası doğrudan kompozisyonun merkezinde değildir. Bir kenara çok yakın yerleştirilmiş bir odak noktası izleyicinin gözünü doğrudan resmin dışına çekebilir. Eakins'in resminde sol taraftaki ovalin eğrisi ve bu eğrinin içinde sağdaki eyleme bakan doktor figürü bakışlarımızı resmin dışına yönlendirirken, Gerome'nin resminde soldaki dramatik figürler kümesi sağdaki giden karakterlerle dengelenmektedir. Kılıç bile vurgu için zeminde izole edilmiştir (Pentak, Lauer, 2016, s. 61).



Resim 2.45. Jan Vermeer, The Music Lesson, 1662–1664, T.Ü.Y.B., 74,1 x 64,6 cm, Kraliyet Koleksiyonu, Londra

Vermeer'in resminde, (Resim 2.45.) kız odak noktası olarak iç mekanın perspektif çizgileriyle gözlerimizi merkeze doğru yönlendirmektedir. Vermeer'in çalışmalarının inceliğinin ve karmaşıklığının bir işareti, resmin sadece ana figürü gösterecek şekilde inşa edilmemesi, aynı zamanda diğer ilgi alanlarını ortaya çıkarması ve dikkati ve katılımı sürdürmesidir. Zeminden kıza doğru giden tek çizginin duvar halısı ve viyolonsel tarafından gizlenmektedir. Vermeer çalışmasında radyal tasarımın gücünü abartmadan vurguyu kullanmıştır (Pentak, Lauer, 2016, s. 63).

Vurgu, çalışmanın en göze çarpan kısmıdır. Her görsel tasarımın bir noktası gözü daha fazla etkileyerek kendine çekmektedir. Vurgu, ana konunun ön plana çıkarılmasıdır. Her görsel tasarımın anlatmak istediği temel bir fikri, konusu, olayı veya izlenimi vardır. Bu, açıklanması istenen tasarımın vurgusudur. Vurgu, bir unsurun diğerlerine üstünlüğüdür. Görsel tasarımı oluşturan unsurlar her zaman aynı önemde değildir. Bazı görsel öğeler diğerlerinden daha çok ön plana çıkarılmaktadır. Vurgu, sanatçının izleyiciyi çekmek istediği ilgi odağıdır. Görsel iletişimde bir ana tema vardır. Bu ana temayı daha iyi ortaya çıkarmak isteyen tasarımcı, izleyiciyi bazı görsel merkezlere çekmektedir. Tasarımın vurgusu da görsel merkezdedir. Vurgu en ilginç kısımdır. Bu noktaya dikkat çekmek için izleyiciye göre bir ilgi taşıması gerekir. Tasarımın en ilginç kısmı da onun vurgusunu göstermektedir. Vurgu, tasarımdaki ilk görünür noktadır. Bir tasarımdaki ilk buluşma noktası, en göze çarpan nokta, en ilginç ve izleyiciyi etkileyen ilk noktadır (Özsoy, Ayaydın, 2016, s.196-198).

2.3.6. Zıtlık

Karşıtlık, zıtlığı ifade eden bir kavramdır. Aynı zamanda tamamlayıcı (dengeleyici) bir özelliğe sahiptir. Günlük hayatımızda da gece-gündüz, soğuk-sıcak, sert-yumuşak, büyük-küçük, güzel-çirkin gibi birçok karşıt kavram ve oluşum vardır (Buyurgan, 2001, s.69). “Sanat eserini meydana getiren öğeler arasında zıtlık ilişkilerinin kurulması sanat eserini tekdüzelikten kurtarır, dinamizm getirir” (Balcı, Say, 2005, s. 43). Zıtlık ilkesi Keser’in tanımına göre; “İki şey arasındaki büyük farklılık; sıcak ve soğuk, kırmızı ve yeşil, ışık ve gölge gibi. Tasarım ilkelerinden vurgu ile yakın anlamlıdır” (Keser, 2005, s. 367). Kontrast, tasarımın sanatsal bir değere sahip olması açısından çok önemlidir. Bir diğer kavramıyla kontrast, birbirinden farklı veya birbiriyle çelişen görsel öğelerin özelliklerini tanımlar. Karşıtlık, birbirine ters düşen her şey demektir. Renk, şekil, miktar, yön, aralık, doku çizgi ve üsluplar kontrast oluşturabilir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s. 207). İki veya daha fazla fikir birbiriyle rekabet ettiğinde, çatıştığında zıtlık oluşur. Tasarımda zıtlık, unsurların içsel karşıtlıkları nedeniyle aralarında antagonistik bir ilişki yaratacak şekilde konumlandırıldığı bir yan yana biçimdir. İyi ve kötüyü temsil etmek için bir melek imgesinin yanında bir şeytan imgesi kullanılması antagonistik bir ilişkiye örnek gösterilebilir (Ambrose, Harris, 2010, s.143).

Görüntüdeki kontrastı veya herhangi bir tasarım öğesini kullanarak dikkat çekmek farklı yöntemlerle sağlanabilir. Bir noktayı özellikle vurgulamak ve ona dikkat çekmek istiyorsak, bu tasarıma tam bir tezat oluşturacak bir öğeyi oraya yerleştirmemiz yeterli olacaktır. Örneğin, büyük bir nesnenin yanına veya üzerine zıt bir renk uyguladığımızda, sıcak bir rengin yanında soğuk bir renk kullandığımızda, renk kontrastı; açık renkli bir yerin yanına koyu bir renk koyduğumuzda, açık-koyu bir kontrast elde ederiz, düzenli bir geometrik şeklin yanına düzensiz bir canlı nesne yerleştirdiğimizde, bir şekil kontrastı elde ederiz (Öztuna, 2007. Mavi denizde parlak kırmızı bir balık, güçlü bir renk kontrastına sahiptir. Güçlü bir uzun dikey eleman, kırdaki yalnız bir ağaç gibi yatay elemanlar arasında öne çıkar. Dokusal kontrast da dikkat çeken bir unsurdur. Karmaşıklığın ortasındaki açık alan, bir odak noktası haline gelmektedir. Soyut tasarımlar arasında yalnız bir gerçekçi görüntü veya birçok küçük tasarım arasında büyük bir öğe de zıtlık oluşturur. Salvador Dalí gibi sürrealistler, izleyicide kasıtlı olarak huzursuzluk oluşturmak için çılgınca karışık orantılar kullanmışlardır. Çalışmalarındaki öğelerle kasıtlı olarak ölçek dışı olan diğer bir öğe, izleyicinin dikkatini çekerek odak noktası haline gelerek zıtlık oluşturmaktadır (Kinard, 2009, s.57- 65).



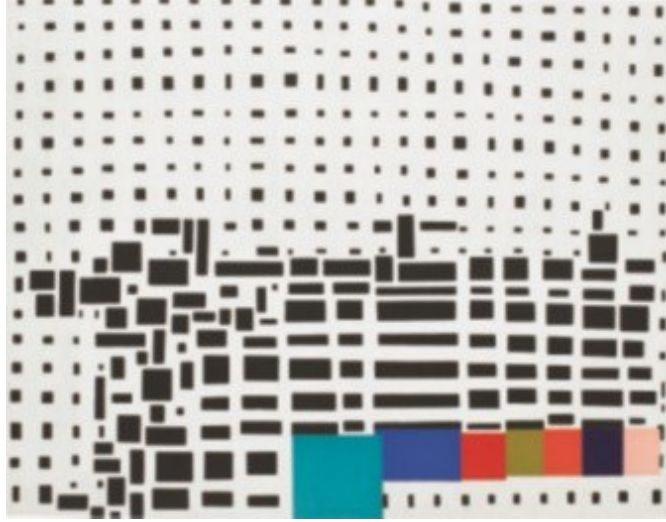
Resim 2.46. Illustrator, Anthony Hope-Smith

Elemanların çoğu karanlık olduğunda, bir ışık formu deseni kırar ve odak noktası olarak karşımıza çıkar (Resim 2.46.) ve açık koyu zıtlığı oluşturur (Pentak, Lauer, 2016, s. 58).



Resim 2.47. George Stubbs, Zebra, 1763, T.Ü.Y.B., 50 x 40 cm

Elemanların çoğu sessiz veya yumuşak kenarlı olduğunda, kalın kontrastlı bir desen George Stubbs'un çalışmasındaki gibi (Resim 2.47.) zıtlık oluşturur (Pentak, Lauer, 2016, s. 58).



Resim 2.48. Thomas Nozkowski, Untitled (B), 2006, Aquatint On Paper, 22 x 28 cm

Elemanların çoğunluğu siyah beyaz olduğunda, renk Thomas Nozkowski'nin çalışmasındaki (Resim 2.48.) gibi göze çarpacaktır (Pentak, Lauer, 2016, s. 58).



Resim 2.49. Edouard Monet, Folies- Bergere'de Bir Bar, 1882, T.Ü.Y.B., 96 x 130 cm, Courtauld Galerisi, Londra

Edouard Monet'in, (Resim 2.49.) çalışmasında olduğu gibi figürün aynadaki yansıması yön zıtlığını meydana getirmektedir. Kontrast; görsel tasarıma hareket katan bir elemandır, esere olan ilgiyi artırır, resmi çekici kılar, görsel dengeyi oluşturabilir, çelişki ortaya koyar. Kontrast bazen tasarımlarda ahenk veya uyum da oluşturabilir, izleyiciyi uyarır ve heyecanlandırır, görsel bir gerilim oluşturur ve vurguyu ortaya koyabilir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s. 207-210).

2.3.7. Armoni

Armoni kavramı görsel sanatlar açısından ele alındığında terimsel olarak geniş anlamları olduğu görülmektedir. Görsel sanatlarda armoninin, ahenk, uyum, uygunluk ve düzen gibi kavramları da içerdiği söylenebilir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s. 214). Düzen, bir sanat eserini meydana getiren tasarım elemanlarının oluşturduğu ilişkiler bütünüdür (Keser, 2005, s. 108). Uygunluk kavramı armoni ile tanımlanmaktadır. Bir tasarımın güzel bir eser olarak belirlenmesi için armoni objektif bir ilke olarak benimsenmelidir. Bir bütün elde etmede iki veya daha fazla elemanın birlikte kullanılması armoni oluşturmak için önemlidir. Çünkü armoni, yani uyum, tüm güzelliklerin oluşması için gereklidir (Tunalı, 1998). Henry Ossawa Tanner'ın çalışmasında (Resim 2.50.) ton, valör ve hareketlerdeki armoni dengeli ve uyumlu bir şekilde kullanılmıştır.



Resim 2.50. Henry Ossawa Tanner, Müteşekkür Yoksul, 1894, T.Ü.Y.B.,
Dallas Sanat Müzesi

Dengeli bir uyum oluşturmak için önce hakim bir renk belirlenmelidir. Armoni birlik, değişiklik ve Muvazene (denge) başlıklarında üç temel prensipte gelişmektedir. Birlik; kompozisyonda baskın rengin kurulmasıyla oluşur. Değişiklik; renk parçalarının işgal ettiği alanın oranındaki kontrastlardan kaynaklanır. Muvazene (denge); zayıf renklerin büyük parçalarda, güçlü renklerin ise küçük parçalarda bütün olarak birbiriyle buluşup birbirini tamamlayarak ahenkli dağılımıyla oluşur (Balcı, Say, 2003, s.50).

Güngör'e göre (1972) ise, tasarımda uygunluk veya başka bir deyişle ahenk sağlamak için dört temel ilke vardır. Bunlardan ilki fiziksel, yani görsel uygunluktur. Bu uygunluk, adından da anlaşılacağı gibi dış yapının birbiriyle uyumlu olması ile sağlanabilir. İkincisi,

hizmetin uygunluğudur. Bu uygunluk, elde edilecek görüntünün konusu ve hizmet verdiği alanla ilişkili olması ile sağlanır. Üçüncüsü, biçim uygunluğudur. Elde edilen formların birbiriyle uyumlu ve eksiksiz olarak algılanmasıyla elde edilir. Dördüncü ve son uygunluk ise biçim uygunluğudur. Bu, ortaya çıkan tasarım öğelerinin diğerleriyle aynı tarzda olmasıyla elde edilebilir.



Resim 2.51. Andre Derain, Nehirler Köprüler Manzaralar Kanallar ve Köprüler, 1905, T.Ü.Y.B., 80 x 101 cm

Armoni tasarım eleman ve ilkelerini doğru ve yerinde kullanmaya yarayan bir düzen olayıdır. Görsel bir tasarımı oluşturan renklerin veya şekillerin birbiriyle uyumudur. Elemanların benzerliklerinden doğan etkiyi vurgulamaktadır. Armoni birbirine zıt olan öğelerin, yolları ayrılmış nesnelerin bir yere kadar birbirine yaklaşarak anlaşmalarıdır. Armoni uygunluktur. Armoni çeşitleri, Renk, Nüans, Kontrast, Biçim, Yön, Şekil, Üslup ve Doku Armonisi olmak üzere sekiz başlık altında incelenmektedir. Andre Derain'in çalışmasında (Resim 2.51.) renk armonileri, kontrast armoniler, noktasal dağılım düzeni, görsel benzerlikler armoniyi oluşturmaktadır. Armoninin sahip olduğu özellikler vardır. Kompozisyonun bütünü armoni ile bağlantılı olduğundan eserin bir bölümünde armoni aranmaz. Armoni gözün hissedebileceği bir yakınlıkla sağlanır. Sahip olduğu görsel fonksiyonlara göre armoni bütünlük ilkesine katkıda bulunarak bütünlüğün algılanmasını kolaylaştırmaktadır. Eserde görsel tasarımı şiirleştirerek şiirsel bir etki oluşturmaktadır. İlk bakışta izleyiciyi etkileyerek esere çekmektedir. Armoni etkisi bir tasarımı benzer çalışmalardan farklı kılar ve çalışmayı benzersiz kılar. Armoni tasarımlarda sanatçının tarzını taşımaktadır. Komşu renk değerleriyle, nesnelerin birbirine yakın taraflarıyla, aralıklarla, nesneler arasındaki benzerliklerle ve renklerle armoni oluşturulabilir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s. 214- 220).

2.3.8. Bütünlük

Birlik, tasarım ilkelerine uygun olarak tüm tasarım öğelerinin çalışma yüzeyinde estetik bütünlüğün oluşturulmasıdır (Buyurgan, 2001,s.70). Birlik ilkesinin Çağlarca'ya (1986) göre tanımı; “Kompozisyonda herhangi bir şekil hakimiyetinin yaratılmasıdır. Resim şekildir. Birlik egemen şekil ile oluşturulur. Birliğe bağlı şekillerle (detay) düzende bir şiddet elde etmeye çalışır” (s. 77). Öztuna'ya (2007) göre; “Bir çalışma içinde birliği ya da bütünlüğü sağlamanın en temel yolu, kullanılan her öğenin bir diğeriyle ilgili olduğunun bilinmesiyle mümkündür. Bu bir ölçüde diyalektik etkileşimdir. Çalışma içinde bütünlüğü sağladığımızda çalışma tamamlanmış izlenimi verir” (s. 53). “Bir tasarımda yer alan şekillerin karakter farklılıkları, renk, doku, yön, büyüklükleri, ıııklık değeri açıısından birbirleriyle olan etkileri dikkate alınarak yapılacak düzenlemede anlamlı bütüne ulaşılır” (Balcı, Say, 2005, s. 34). Bütünleşmiş bir imgenin sunumu olan birlik, tasarım öğeleri arasında, öğeler sanki bir araya gelmişler gibi, eserde bir uyum olduğu anlamına gelmektedir. Aynı fikir için başka bir terim armonidir. Çeşitli unsurlar bir armoni içinde değilse, ayrı veya ilgisiz görünüyorsa, kompozisyonları parçalanacak ve birlikten yoksun olacaktır (Pentak, Lauer, 2016, s. 28).



Resim 2.52. Jacques Louis David, Horas Kardeşlerin Yemini, 1784, T.Ü.Y.B., 330 x 425 cm, Louvre Müzesi, Paris

Tüm görsel öğeler bir bütünlük oluşturmak üzere bir araya getirildiğinde etkili olabilirler. Bütünlük, her şeyin birbiriyle uyumlu olmasıdır. Kompozisyonu oluşturan elemanlar arasındaki uygun bağlantılar, bütünlük birimini ortaya çıkarır. Bütünlük, tasarımda görsel bir denge olarak düşünülebilir. Bütünlük, bir görüntüyü oluşturan unsurların bir bütün olarak görünmesini sağlayan unsurlar arasındaki ilişkidir. Jacques Louis

David'in "Horas Kardeşlerin Yemini" isimli çalışmasında (Resim 2.52.) olduğu gibi görsel elemanlar ve ilkeler arasında belirli bir ilişkinin olması görsel bütünlüğün sağlanmasını kolaylaştırır (Özsoy, Ayaydın, 2016, s. 224).

Kinard'a (2009) göre; bir sanat eserine bakıldığı zaman zihin ve göz, herhangi bir unsuru fark etmeye başlamadan önce çalışmayı bir bütün olarak algılar. Tüm öğeler uyum içinde uygulandığında hiçbir şeyin yersiz görünmediği birleşik bir parça görünmesiyle birlik oluşur. Birlik yaratmanın üç yolu vardır. Bunlar düzen, ritim ve devamlılıktır. Harflerin yakınlığı dilde birlik oluşturur. Bir sayfadaki kelimeleri okurken, anlam taşıyan gruplamalardaki harfler görülmektedir. Bazı şairler kelimelerin anlamını görsel olarak yansıtan bir kalıp halinde düzenlemektedirler. Sanatta, bir arka plana dağılmış rastgele öğeler genellikle görsel bir bütün olarak okunmamaktadır. Şekiller, çizgiler ele alındığı zaman bunlar kasıtlı olarak birbirine yakın bir yere yerleştirildiğinde, kompozisyona uyum sağlayan ilişkiler oluşturmaktadırlar. İzleyici bunları birleşik ve ilginç bir düzen olarak okumaktadır. Bir grup kelime bir hece veya ses desenini tekrarladığında, hoş bir ritim oluşturur, şiir ya da müzik sözleri haline gelir. Sanatta birlik, tekrarlama yoluyla da sağlanabilir. Sürekli tekrarlama dikkati çok uzun süre tutmamaktadır. Çeşitlilik ilgi tutmak için gereklidir. Bir sanat eserindeki şeklin, rengin, çizginin yönünün veya başka herhangi bir öğenin tekrarı görsel birlik oluşturmaya hizmet edebilirken, doku veya renkteki varyasyonlar bir esere daha fazla çekicilik kazandırabilmektedir. Birliğe ulaşmanın üçüncü yolu olan devamlılık gözün bir öğeden diğerine kolayca akmasını sağlar. Tekniğin, dokunun sürekliliği, çalışmada birliğe hizmet etmektedir (Kinard, 2009, s.51-52).

Sahip olduğu görsel fonksiyonlara göre bütünlük tasarımı düzenin oluşmasını sağlar ve görsel etkiyi dağınıklıktan kurtarır. Görsel tasarımı bütünlüğüne ulaşmak ritim ilkesini güçlendirir. Bütünlük, işin tamamlandığı ve görsel iletişimin artık mümkün olduğu anlamına gelir. Tasarımdaki bütünlük, anlayışı ve yorumu kolaylaştırır. Bir tasarımın tamamlanması, bütünlüğe ulaşmak anlamına gelir. Bütünlük, nesneleri birbirine aitmiş gibi göstererek nesneleri birbirine bağlar. Yerinde kullanılan çeşitli parçalar bütünlüğün sağlanmasını kolaylaştırabilir. Bir tasarımda yer alan görsel öğeler, bütünlük için birleştirildiğinde etkilidir. Tüm tasarım öğelerini ve ilkelerini özetleyen temel ilke, bütünlük ilkesidir. Egemen öğelerin kullanılmasıyla, uyumla, benzerliklerle, tüm tasarım öğelerinin ve ilkelerinin kullanılmasıyla, tekrarlarla, zıtlıklarla, armonilerle ve benzerliklerle bütünlük oluşturulabilir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s. 224-229).

2.3.9. Çeşitlilik

Çeşitlilik, bir eserde elde edilen farklılıkla oluşturulan bir sanat ilkesidir (Özsoy, Alakuş, 2009, s.83). Çeşitlilik, karmaşık ilişkiler oluşturmak için ilgili şekillerin öğelerini birleştirmenin bir yoludur. Sanatçılar, eserlerinin görsel ilgisini artırmak istediklerinde bu ilkeye başvururlar. Birçok farklı ton, değer, çizgi, doku ve şekilden oluşan bir görüntü karmaşık olarak tanımlanacaktır. Hemen hemen her sanat eserinin başarısı için özenle belirlenmiş bir uyum ve çeşitlilik kombinasyonu esastır. Yaratıcı süreç boyunca her iki ilke de dikkate alınmalıdır. Uyum, görüntünün parçalarını birleşik bir bütün oluşturmak için birleştirir ve çeşitlilik bu birleşik bütüne görsel ilgi katar. İzleyicilerin dikkatini çeken bu görsel ilgidir (Mittler, 2006, s.43).

Çalışmalarımızda, günlük yaşamımızda yaptığımız gibi, monotonluğu kırmak ve izleyicinin dikkatini çekmek için çeşitlilik veya kontrast ilkesini kullanıyoruz. Çok eşit olan bir iş donuk ve tekdüze kalabilir (Öztuna, 2007, s. 42). Resmin ana temasının birleştiği ortamda canlı ve zengin çeşitlilik de elde edilebilir, bu da resmin çekiciliğini arttırmada önemli bir faktördür (Keser, 2005, s. 79). Çeşitlilik ilgi tutmak için gereklidir. Bir sanat eserindeki şeklin, rengin, çizginin yönünün veya başka herhangi bir öğenin tekrarı görsel birlik oluşturmaya hizmet edebilirken, doku veya renkteki çeşitlilikler bir esere daha fazla çekicilik kazandırabilir (Kinard, 2009, s.52).

Özsoy ve Ayaydın'a (2016) göre çeşitlilik; farklılık, görsel zenginlik ve yeniliktir. Çeşitlilik ilkesi tek elemanın çeşitliliği ve farklı elemanların çeşitliliği olmak üzere iki türde uygulanabilmektedir. Sahip olduğu görsel fonksiyonlara göre çeşitlilik seyircinin esere olan görsel ilgisini artırır, monotonluktan kurtarır. Bir eserde daha çok tasarım eleman ve ilkelerinin kullanıldığını göstererek eseri zenginleştirir. Konuya uygun olarak kullanılan çeşitlilik ilkesi, tasarımda birlik sağlar. Çeşitliliğin tasarımda nasıl kullanıldığı veya yansıtıldığı sanatçının tarzıyla yakından ilişkilidir, bu nedenle çeşitlilik sanatçının tarzını ifade eder. Değişiklikler ve zıtlıklar içerir, dikkat çeker. Her öğenin farklı versiyonunun denenmesiyle, zıtlıkların oluşturulmasıyla, tasarım elemanlarının birbirine benzerlikleriyle, tekrarlardaki küçük değişikliklerle çeşitlilik oluşturulabilmektedir (Özsoy, Ayaydın, 2016, s. 242-246).



Resim 2.53. Édouard Manet, Tren Yolu, 1873, T.Ü.Y.B., 93.3 x 111.5 cm, National Gallery of Art, Washington D.C.

Çeşitlilik ilkesine örnek gösterilecek başarılı bir eserlerden biri Edouard Manet'in, "Tren Yolu" (Resim 2. 53.) isimli çalışmasıdır. Bu tabloda kucığında uyuyan bir köpek yavrusu olan bir kadın okuduğu kitaptan başını kaldırmış ve izleyici ile göz göze gelmektedir. Onunla sıradan bakışlar atarken göz birden tren istasyonunun siyah çitine takılmaktadır. Küçük bir kız arkası dönük durmakta ve çitin içinden geçen bir lokomotifin bıraktığı buharı ve dumanı izlemektedir. Kızın sol kolu onu kadın figürüyle birleştirmekte birlikte çitin güçlü dikey desenini de kırmaktadır. Şekillerin kıvrımları, korkulukların tekrarlanan dikeyleriyle tezat oluşturmaktadır. Bu şekilde Manet, kompozisyonuna çeşitlilik ve ilgi katmıştır. Manet'in resimlerindeki figürler poz vermemektedir. Ressam figürleri doğal halleri ile tablolarına yansıtmaktadır. Ayrıntılardan kaçınmayı tercih ederek göz fotoğrafının hızlı bir bakışla neler çekebileceğini göstermeyi amaçlamaktadır. Sanatçının teknikle ilgili endişesi, tuval üzerine renk yerleştirme yöntemlerinde görülmektedir. Bazı yerlerde boya dikkatlice kullanılmış, diğer yerlerde ise, tuval üzerinde daha yüzeysel kullanılmıştır. Sanatçı bunun sonucu olarak, resmin çeşitliliğine ve ilgisine daha da fazla katkıda bulunarak zengin dokulu bir yüzey ortaya koymaktadır (Mittler, 2006, s.504).

2.4. Teknolojik Tasarım Programları

Tasarım dünyasında pek çok medya ile çevriliyiz. Medyanın daha yaygın biçimlerinden biri olan görüntüler piksel ve vektöre tabanlı grafikler olmak üzere iki farklı türde oluşmaktadır. Piksel ve vektör tabanlı grafikler arasındaki temel fark, görüntünün nasıl yapılandırıldığıdır. Piksel tabanlı grafikler, çok sayıda küçük fiziksel kareden oluşurken vektör grafikleri, şekillerin kenarlarının birbirine göre nerede oturduğunu hesaplayan matematiksel denklemler kullanılarak haritalanmaktadır.

2.5. Piksel Tabanlı Tasarım Programları

Piksel tabanlı çizimler, yakınılaştırıldığında görülebilen ve görüntünün tamamını oluşturan küçük renkli veya renksiz karelerden oluşur. Görüntü kalitesi, vektör tabanlı resimlere kıyasla daha düşüktür. Endüstride raster görüntüler belgelerde, posterlerde, reklamlarda ve dergilerde kullanılır. Bir kamera kullanılarak oluşturulan tüm görüntüler piksellerden oluşan raster görüntülerdir. Piksellerden oluşturuldukları için, raster görüntülerin kalitesi bir görüntüdeki piksel sayısı ile tanımlanır. Ne kadar çok piksel olursa çözünürlük veya kalite o kadar yüksek olur. Bir raster görüntü büyütüldüğünde görüntü bulanıklaşır ve netliğini kaybeder. Yaygın raster dosya türleri .jpg, .png veya .tiff'tir (<https://www.instructables.com/Vector-Raster-Graphic-Design-Software-for-Free/>).

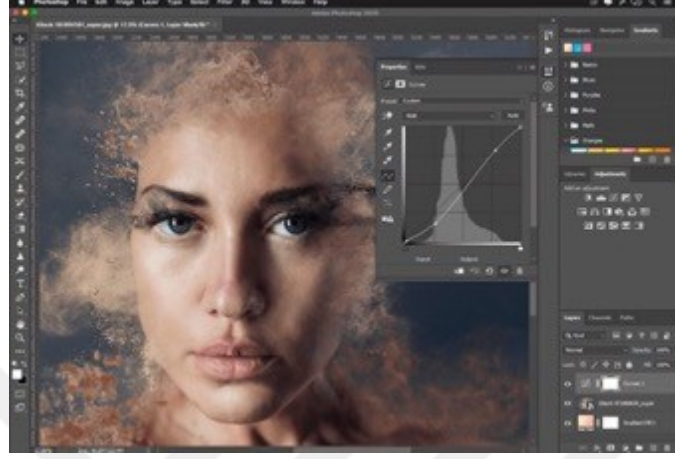
2.5.1. Adobe Photoshop



Resim 2.54. Adobe Photoshop Logosu

Adobe firması aracılığıyla üretilen bir yazılım programı olan Photoshop, görseller üzerinde değişim yapma amacıyla kullanılmaktadır. Bu program aracılığıyla görsellerde çeşitli düzenlemeler (silme, kesme, çoğaltma, yapıştırma, ışık, gölge, renk v.b.) ve değişiklikler yapılabilir. Görsellerin parlaklığı, sisliliği, boyutu istenilen oranlarda ayarlanarak çalışmalarda perspektif etkisi verilebilmektedir. Photoshop tasarım alanları başta olmak üzere birçok alanda kullanılan popüler bir programdır. Görsel ve matbu medya önde olmak üzere grafik ve web tasarımcıları, reklamcılar, sanatçılar, yayımcılar, youtuberlar, çalışmalarını daha etkileyici biçimde sunmak isteyenler ayrıca sosyal medya

hesaplarını daha ilgi çekici konuma getirmek isteyen pek çok kullanıcı tarafından tercih edilmekte ve etkin bir biçimde kullanılmaktadır. Dünyada en çok tercih edilen resim ve fotoğraf düzenleme editörü olan Adobe Photoshop tasarımları çeşitlendirebilmek için içinde birçok araç seçeneği içermektedir (<https://whaledevops.com/blog/adobe-photoshop-nedir/>).



Resim 2.55. Photoshop Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.56. Photoshop Çalışma Alanı ve Menü



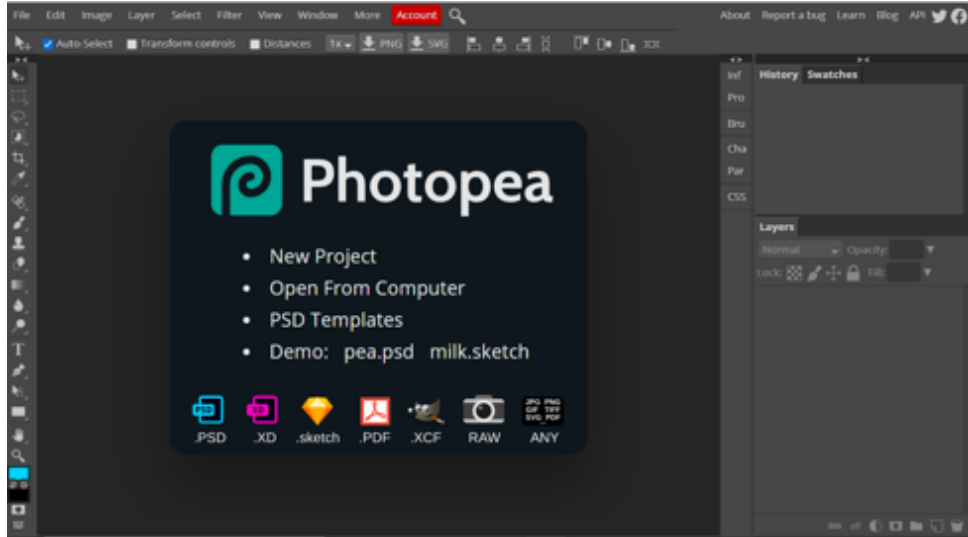
Resim 2.57. Photoshop Çalışma Alanı ve Menü

2.5.2. Photopea

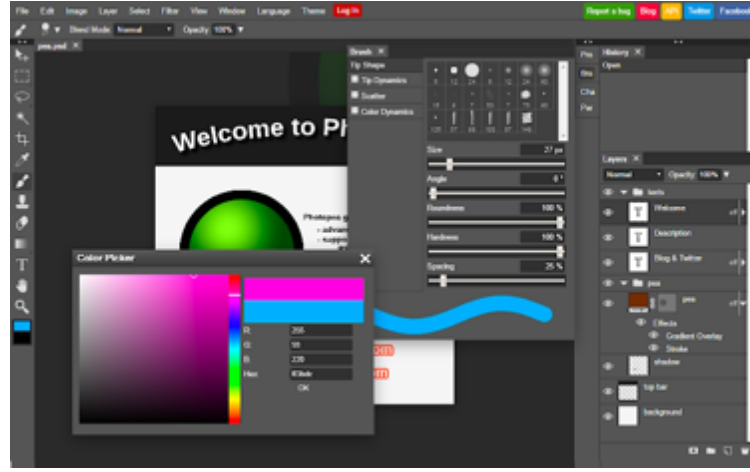


Resim 2.58. Photopea Logosu

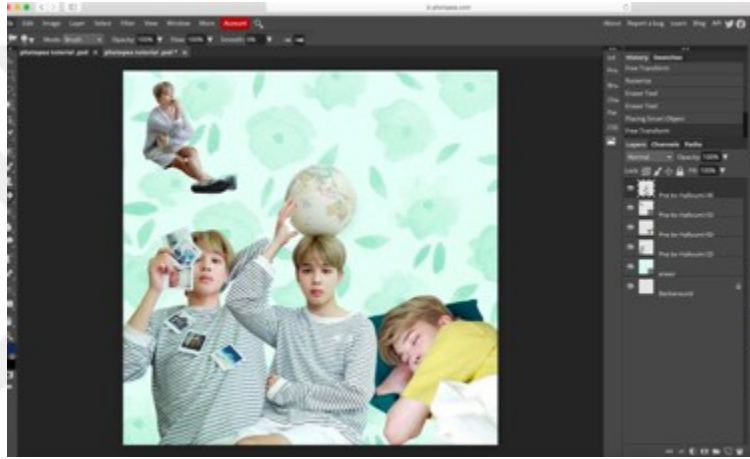
Photopea, Photoshop'a alternatif olarak tercih edilen, görsel düzenlemede kullanılan ücretsiz bir uygulamadır. Photopea herhangi bir web tarayıcısı üzerinde kullanım kolaylığı sunmaktadır. Programdaki araçlar ve menüler Adobe Photoshop editörüne epeyce benzemektedir. Photopea ile Photoshop panelleri ve kullanımı neredeyse aynıdır. Photopea'yı kullanabilmek için cihazlara bir eklenti yüklemeye gerek olmaksızın, Photoshop'un tüm niteliklerini içinde barındıran bu program cihazların disk alanından artırım sağlamaktadır. Photopea için CPU sistem gereksinimine ihtiyaç bulunmamaktadır. Program Windows, Mac, iPad ayrıca iPhone ve Android işletim sistemi özelliğine sahip tüm cihazları desteklemektedir. Kullanımı oldukça kolay olan program web tarayıcısında çalışmakta, herhangi bir yerden fotoğraflara istenilen düzenlemeler yapılabilmektedir. Düzenlenen çalışmalar PSD (Photoshop), PNG, JPG / JPEG, BMP (Bitmap), animasyonlu GIF, SVG, PDF ve daha çeşitli formatlarla kaydedilip cihazlara indirilebilmektedir (<https://www.tasarimanimasyon.com/photopea-nedir/>).



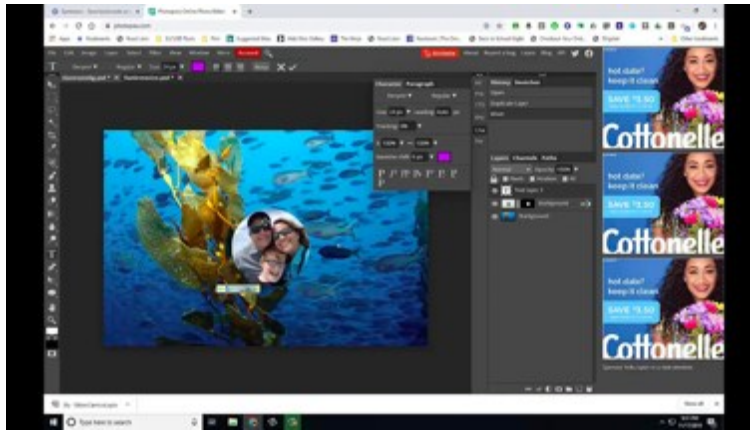
Resim 2.59. Photopea Giriş Paneli Görüntüsü



Resim 2.60. Photopea Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.61. Photopea Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.62. Photopea Layerlar ve Menü

2.5.3. Gimp



Resim 2.63. Gimp Logosu

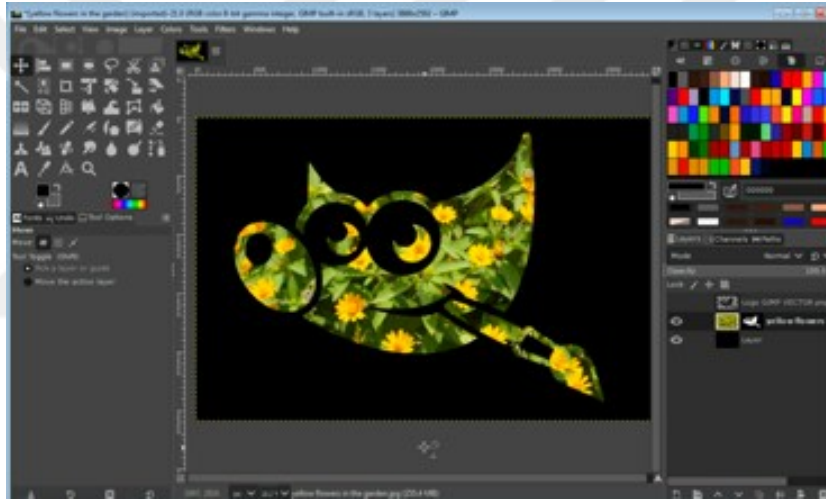
Piksel tabanlı bir grafik yazılım programı olan GIMP (GNU Image Manipulation Program), tamamen ücretsiz olarak GNU felsefesi temeline sadık kalarak geliştirilmiştir. GIMP aslında Linux işletim sistemlerindeki grafik editörü gereksinimlerini gidermek amacıyla tasarlanmıştır. Grafik arayüzü bakımından işlevsel olmamasına rağmen Adobe Photoshop'a muadil bir programdır. Tümüyle açık kaynak esasına dayanarak hazırlanan GIMP Programının Linux sürümlerinin beraberinde ücretsiz olarak sunulan Windows, Mac OS ve BSD sürümleri de vardır. Başta Adobe Photoshop olmak üzere, başka piksel tabanlı grafik editörlerinde uygulanabilen işlemler Gimp'te de uygulanabilmektedir. Gimp programında sol tarafta bulunan panelde araç kutuları, üst menüde de seçenekler yer almaktadır (<https://wmaraci.com/nedir/gimp/>).



Resim 2.64. Gimp Giriş Paneli Görüntüsü



Resim 2.65. Gimp Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.66. Gimp Çalışma Alanı ve Menü



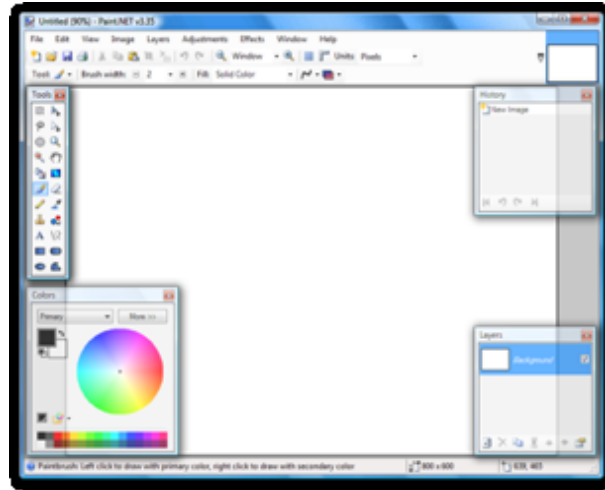
Resim 2.67 Gimp Çalışma Alanı ve Menü

2.5.4. Paint.net



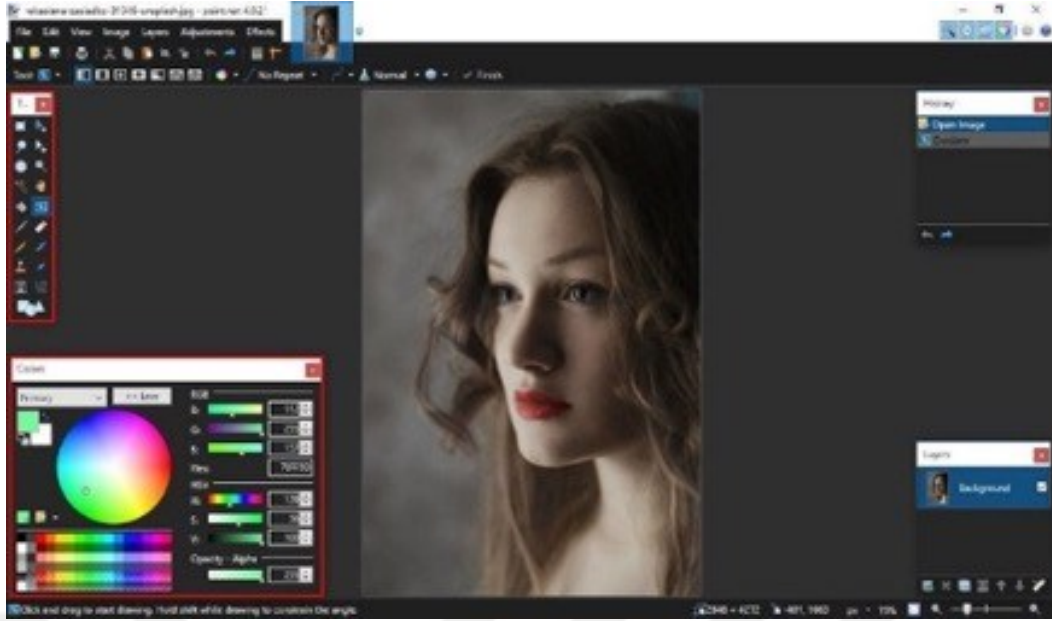
Resim 2.68. Paint.net Logosu

Paint.net, kullanım özellikleri oldukça kolay olan Windows için geliştirilmiş ücretsiz bir görsel düzenleme programıdır. Program özellikleri Adobe'nin diğer tasarım programlarına benzemektedir. Web üzerinde çalışma özelliği bulunmamaktadır. İçeriğinde katmanlarla çalışmanıza olanak sağlayan görsel düzenleme seçenekleri vardır. Düzenlemelerin farklı katmanlar üzerinde yapılması, görsel üzerinde tekrardan bir düzeltme yapmaya ihtiyaç duymadan çalışmaya olanak sunmaktadır. Paint.net programı ile görsellerin boyutu yeniden ayarlanabilir, çalışmalar üzerinde kesme, kırpma, döndürme işlemleri yapılabilir, çalışmaların renk ayarlarında değişiklikler yapılabilir, parlaklık ve kontrast dereceleri düzenlenebilmektedir (<https://mediatrend.mediamarkt.com.tr/ucretsiz-resim-ve-fotograf-duzenleme-yazilimi-paint-net/>).



Resim 2.69. Paint.net Çalışma Alanı ve Menü

Paint.net, fotoğrafların kalitesinde iyileştirme yapmanın yanı sıra çalışmalar üzerinde özgün dokunuşlar yapabilmeye de olanak sağlamaktadır. Paint.net programı için 2B çizimleri 3B şekillere dönüştürebilen Shape3D gibi yüzlerce eklenti tasarlanmıştır (<https://paintnet.es/>).



Resim 2.70. Paint.net Çalışma Alanı ve Menü



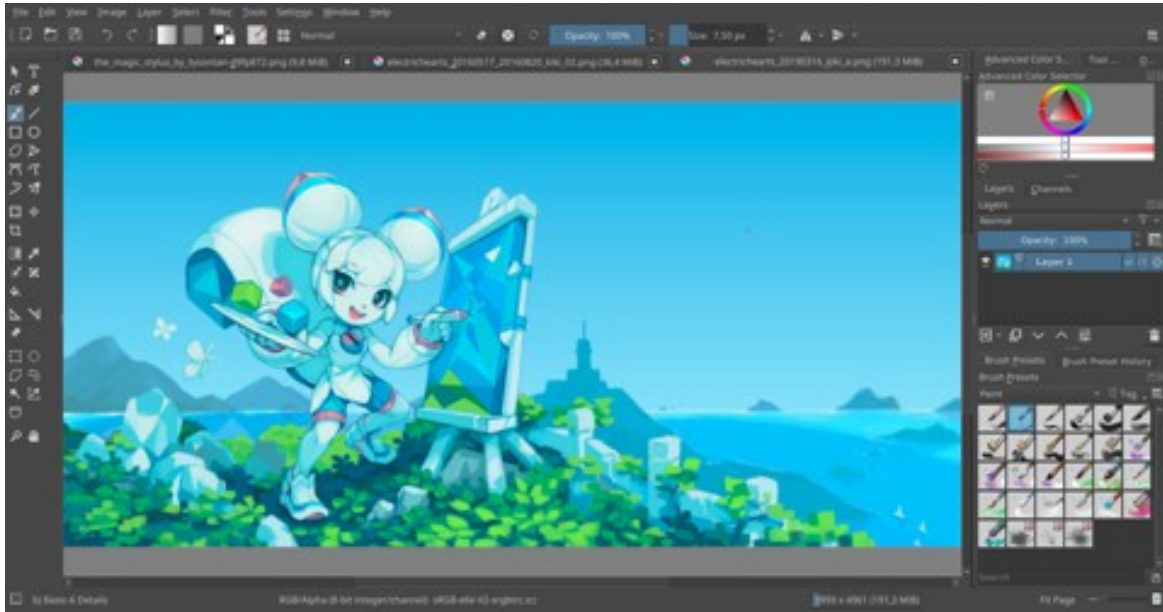
Resim 2.71. Paint.net Çalışma Alanı ve Menü

2.5.5. Krita



Resim 2.72. Krita Logosu

Krita profesyonel anlamda, açık kaynaklı, dijital resim, çizim ve boyama programıdır. Çok yönlü bir uygulama olan Krita, bir vektör görüntü düzenleyicisi ve fotoğraf rötuş aracı olarak da kullanılabilir. Uygulamada çok sayıda fırça ve efekt bulunmakta, uygulama ayrıca palet yönetimi, rötuş, kırpma ve vektör değişimleri için bölümler de içermektedir. Krita’da yapılan çalışmaları kaydedebilmek ve kişiselleştirebilmek için paneller bulunmaktadır. Program çok çeşitli özelliklere ve boyutlara sahip birçok fırça türü içermektedir. Ayrıca çeşitli dokular tanımlanarak istenilen fırça türlerinin de oluşturulmasına olanak sağlamaktadır. Krita programında katmanlar yönetilerek çizimler düzenlenebilir, gruplandırılabilir, katman görünürlüğü seçeneği ile çizimlerin parçaları kaldırılabilir (https://itigic.com/tr/krita-review-digital-painting-illustration-program/).



Resim 2.73. Krita Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.74. Krita Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.75. Krita Kalemler ve Efektler



Resim 2.76. Krita Hazır Şablonlar

2.5.6. Sumopaint

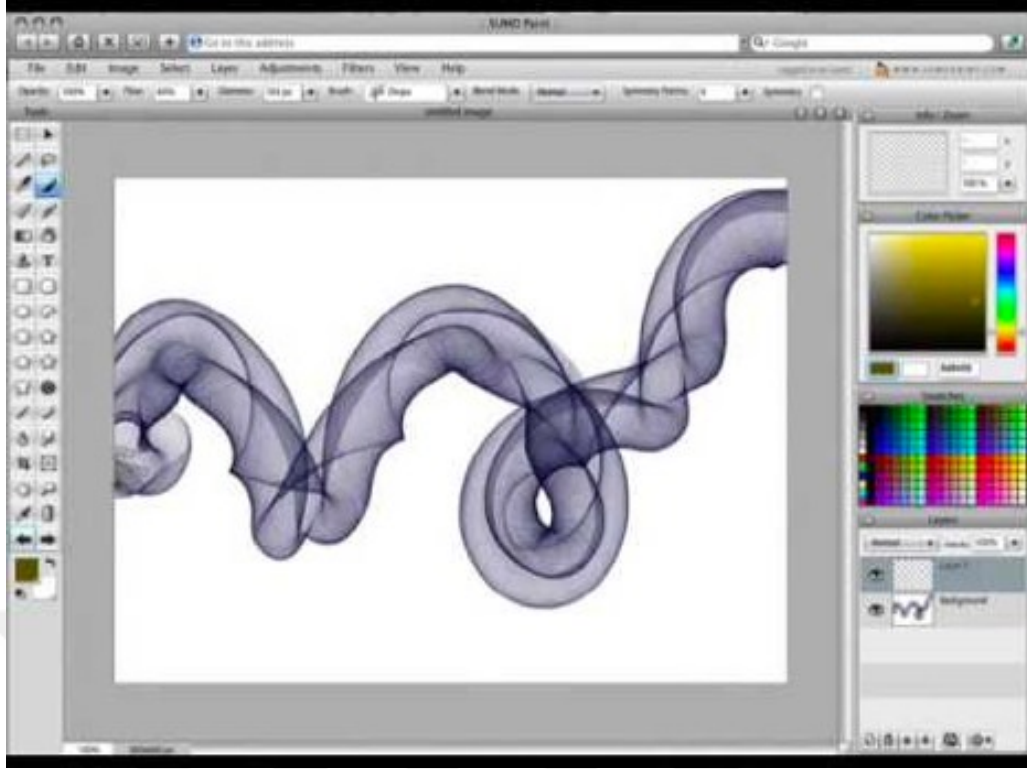


Resim 2.77. Sumopaint Logosu

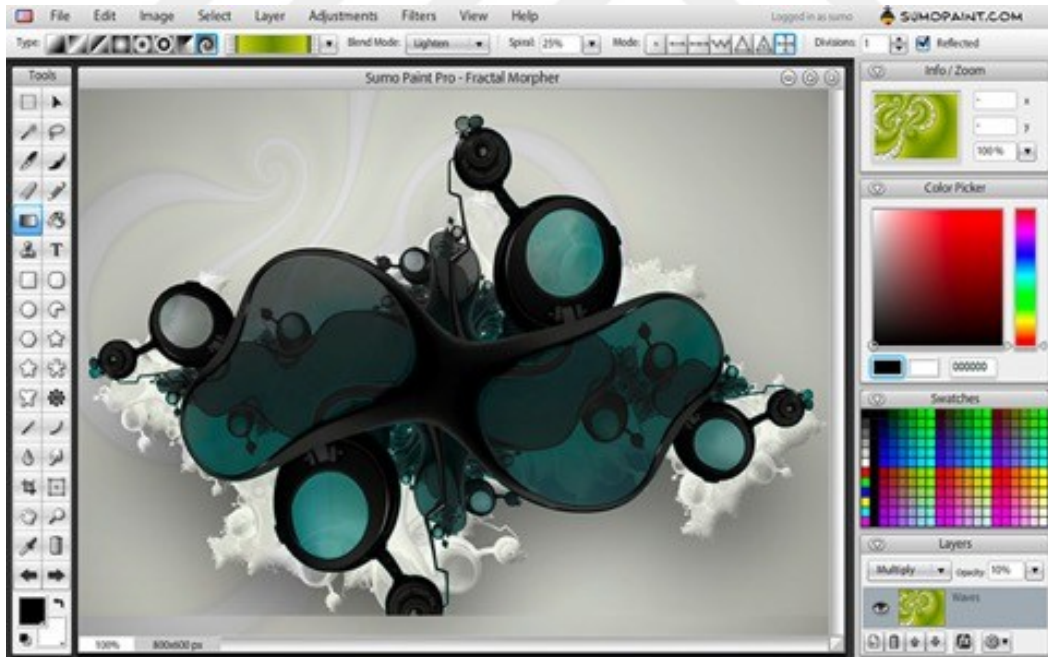
SumoPaint, çevrimiçi boyama ve fotoğraf düzenleme programıdır. Sumo Paint’de 300’den fazla fırça bulunmaktadır. Ayrıca program istenilen fırçanın tanımlanmasına da olanak sunmaktadır. Sumo Paint, çizim yapmak için sınırlı şekillere sahip diğer boyama programlarına benzememektedir. Program çizim yapabilecek çok sayıda şekil içermektedir. Sumo Paint ile gradyan efektli herhangi bir görüntü oluşturulabilmektedir. Şimşek efekti ile çalışmalara aydınlatma ve gölge efekti eklenebilmektedir. Yansıma özelliğiyle aynadan akseden görüntüler oluşturulabilmektedir. Farklı dokulara sahip 3B çizimler yapılabilmekte, bu çizimler 3B alanda döndürülebilmektedir. Programın bulanıklaştırma ve kaynaştırma efektleri de bulunmaktadır. Sumo Paint, spiral gradyan özelliği ile deniz dalgaları, çiçekler v.b. gibi her türlü görüntü tasarlama olanağı sunmaktadır. Ayrıca programın 3D fırça özelliği ile 3 boyutlu resim yapılabilmektedir (<https://www.mustips.com/sumo-paint-new-online-paint-tool-which-made-easier-to-edit-and-draw-photos-online/#10-3d-brushes>).



Resim 2.78. SumoPaint Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.79. SumoPaint Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.80. SumoPaint Çalışma Alanı ve Menü

2.6. Vektör Tabanlı Tasarım Programları

Vektör görüntüler, noktalar, çizgiler ve eğrilerden oluşmaktadır. Vektör görüntüsüne bakıldığında görüntünün yapısını oluşturan denklemleri görülmektedir. Bu nedenle, vektör görüntüleri sonsuz ölçeklenebilir. Bir vektör görüntüsü büyütüldüğünde, bilgisayar görüntüyü yeniden hesaplar, böylece raster piksel görüntülerinde olduğu gibi kalite kaybı olmaz. Vektör görüntüleri, çok yönlülükleri nedeniyle sayısız uygulama için kullanılmaktadır. Freze, yönlendirici, vinil kesici veya lazer gravür gibi bir CNC makinesinde üretilen herhangi bir görüntü bir vektör görüntüsüdür. Vektör görüntüleri için yaygın dosya biçimleri şunlardır: .svg, .eps, .ai veya .dxf. 3D yazıcılar bile 3 boyutlu vektör görüntülerini (.stl dosyaları) okumaktadır. Tipik olarak grafik tasarımda vektör görüntüleri daha yaygın olarak kullanılır. Fotoğraflar ve belirli gölgeli grafikler için, piksel tabanlı tasarım programı kullanmak gerekmektedir (<https://www.instructables.com/Vector-Raster-Graphic-Design-Software-for-Free/>).

2.6.1. Adobe Illustrator



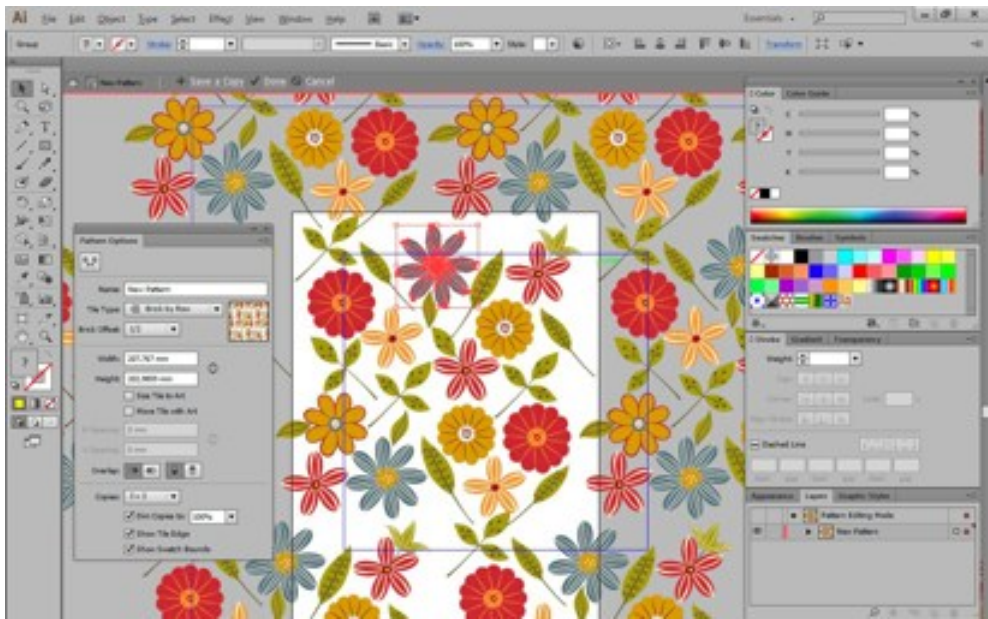
Resim 2.81. Adobe Illustrator Logosu

Illustrator, Adobe Systems'a ait vektör görüntü düzenleme yazılımıdır . Illustrator ile her türlü ölekte dışa aktarılabilen grafik kompozisyonlar oluşturmak mümkündür. Ayrıca bulut desteği, herhangi bir bilgisayar üzerinde çalışmanıza ve değişiklikleri gerçek zamanlı olarak kaydetmenize olanak tanıyarak esnek ve dinamik bir araç haline getirmektedir. Illustrator'ı diğer grafik düzenleme yazılımlarından, hatta Adobe firmasına ait yazılımlardan ayıran şey, vektör görüntülerinin işlenmesidir. Piksellerle temsil edilen fotoğrafların ve grafiklerin biçimi olan bitmaplerin aksine, vektör görüntülerinin kalitesi çözünürlüğe bağlı değildir. Vektörel tasarımlar dışa aktarılırken herhangi bir boyuta genişletilebilir ve uyarlanabilirler. Illustrator'ın ortamı, diğer Adobe programlarına oldukça benzemektedir. Yanlarda ve üstte çubuklarla çevrili bir çalışma masasından oluşmaktadır. Üst kısımlar genellikle işlevlerin yapılandırılması ve özelleştirilmesi için kullanılırken, yan paneller biçimleri oluşturmak ve düzenlemek için kullanılmaktadır. Adobe Illustrator şu amaçlarda kullanılmaktadır: Web sayfalarında görüntülü reklamcılık

için afişler, kitap ve dergilerin kapakları ve içerikleri, marka ve iş broşürleri, her türlü şekil, doku ve efektle özel tipografik yazı tipleri, yazı ve serbest el yazısı çizimi, basılı medya için reklamlar, bloglar ve web sayfaları, sosyal ağlar için yayınlar, reklam panoları ve posterler, marka etiketleri, ışık kutuları için el ilanları ve tasarımlar, her türlü ürün ambalajları, dijital içerik için açıklayıcı ve bilgilendirici infografikler, gösteri grafikleri, akış ve süreç diyagramları, fotoğraflardan çizimler, her formata uyarlanabilen logolar, her türden haritalar, fotogerçekçilik ve montajlar, kenarlıklar ve desenler (<https://esdima.com/para-que-se-usa-illustrator/>).



Resim 2.82. Adobe Illustrator Çalışma Alanı ve Menü



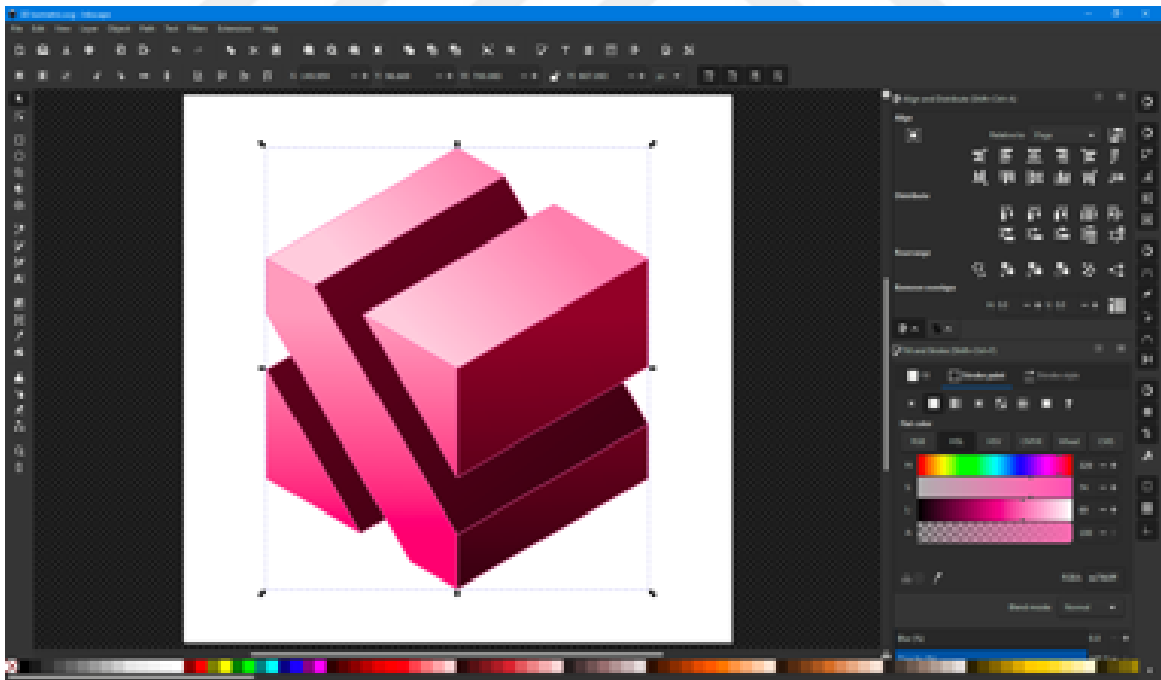
Resim 2.83. Adobe Illustrator Çalışma Alanı ve Menü

2.6.2. Inkscape



Resim 2.84. Inkscape Logosu

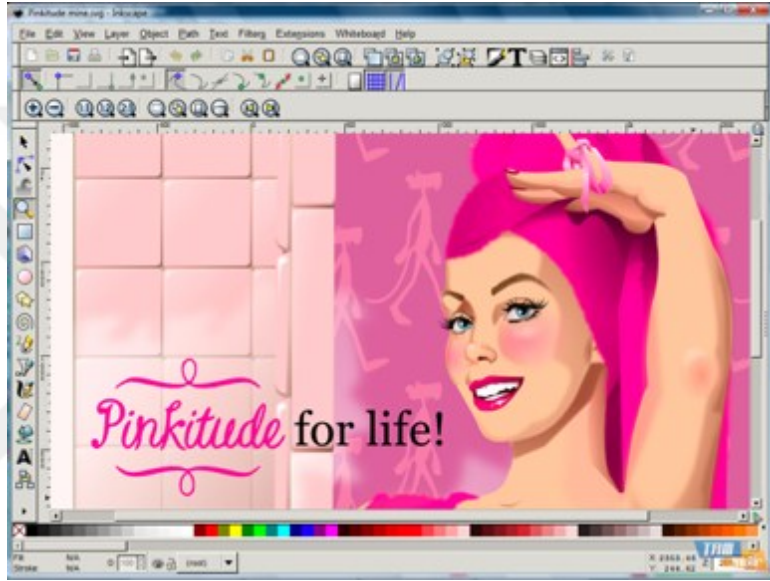
Inkscape, bilgisayarlara kurulabilen, SVG vektör grafik düzenleyici işlevi gören ücretsiz bir yazılım ve çok platformlu araçtır. XML, SVG ve CSS standartlarıyla tam uyumlu, bir çizim aracıdır. SVG, katmanlı bir dosya oluşturan yerel format olmasına rağmen, PNG, JPG, PDF, EPS, HTML v.b. gibi formatlarda dışa aktarmayı desteklemektedir. Inkscape simgeler, logolar, diyagramlar, infografikler, posterler, kataloglar, sosyal ağlarda yayılacak resimler, reklam afişleri, kartvizit, e-kitap, kitap kapakları ve illüstrasyonlar oluşturmak için kullanılmaktadır (<https://www.pensamientovisual.es/inkscape-software-libre-dibujo-vectorial>).



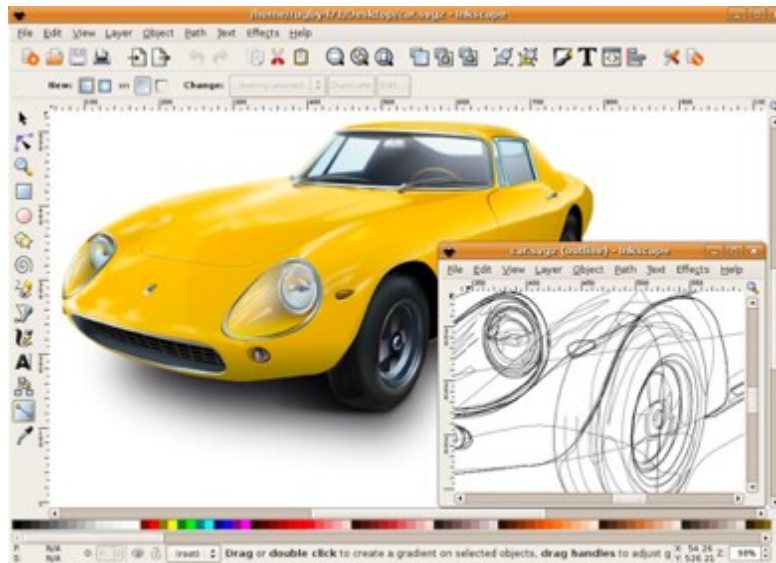
Resim 2.85. Inkscape Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.86. Inkscape Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.87. Inkscape Çalışma Alanı ve Menü



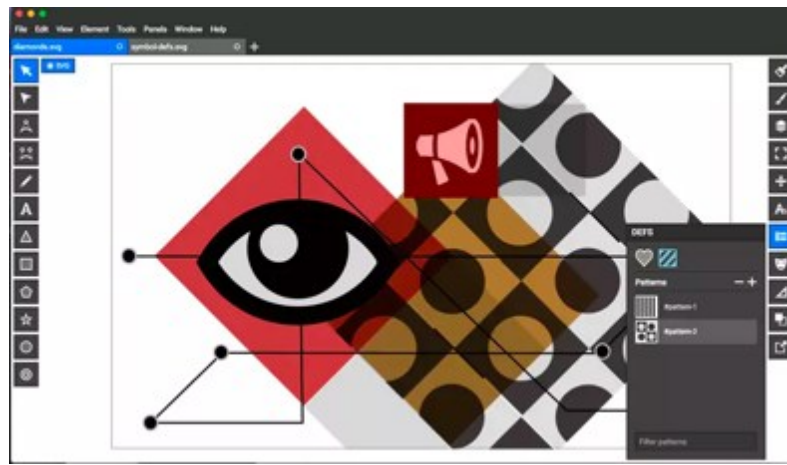
Resim 2.88. Inkscape Çalışma Alanı ve Menü

2.6.3. Boxysvg

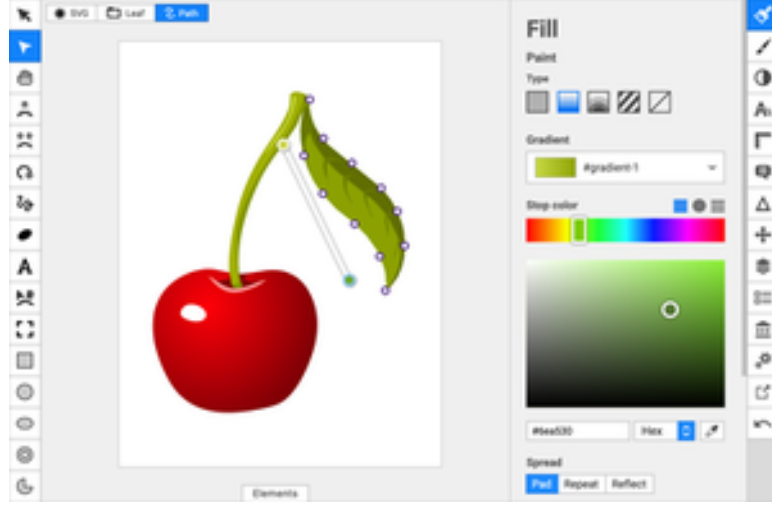


Resim 2.89. Boxy SVG Logosu

Boxy SVG, web tasarımcılarının ve geliştiricilerinin çeşitli grafik nesneleri kullanarak SVG dosyalarını düzenlemelerine yardımcı olmak için tasarlanmış, web tabanlı ölçeklenebilir bir vektör grafik düzenleme yazılımıdır. Ekipçe çalışılan tasarımlarda, uygulama tercihleri birden fazla cihaz arasında senkronize edilebilmekte, desenler, degradeler ve yollar doğrudan çalışma alanı üzerinde değiştirilebilmektedir. Boxy SVG'nin temel özellikleri arasında işleme, şablonlar, görüntü düzenleme, veri içe veya dışa aktarma yer almaktadır. Program, geliştiricilerin bitmapleri otomatik olarak vektör görüntülerine dönüştürmesini sağlayan vektörleştirme, üçgenleme, pikselleştirme ve sadeleştirme oluşturucuları sunmaktadır. Kullanıcılar, gelecekte başvurmak üzere bulutta depolanan klasörlerdeki SVG dosyalarını yönetebilmekte ve kaydedebilmektedir. Boxy SVG'nin çöp toplayıcısı özelliği çalışma alanını izleyerek, desenler, semboller ve degradeler gibi kullanılmayan varlıkları otomatik olarak kaldırmaktadır. Program ayrıca macOS, Windows ve Linux'ta çevrimdışı bir uygulama olarak da kullanılabilir (https://www.getapp.com/website-ecommerce-software/a/boxy-svg/).



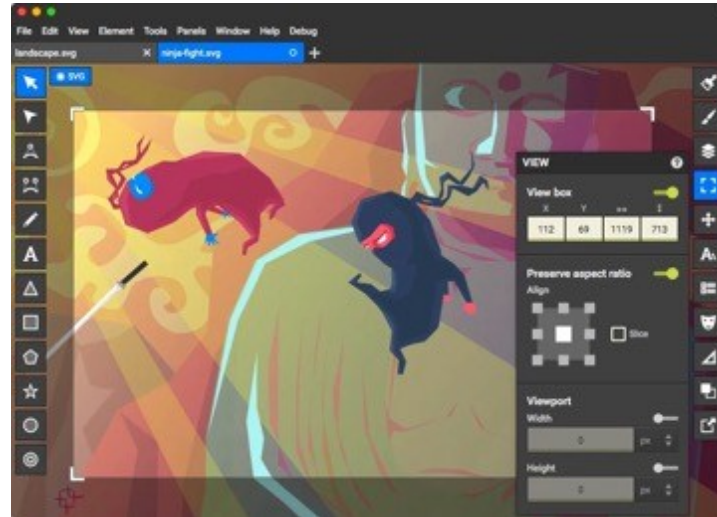
Resim 2.90. Boxy SVG Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.91. Boxy SVG Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.92. Boxy SVG Çalışma Alanı ve Menü



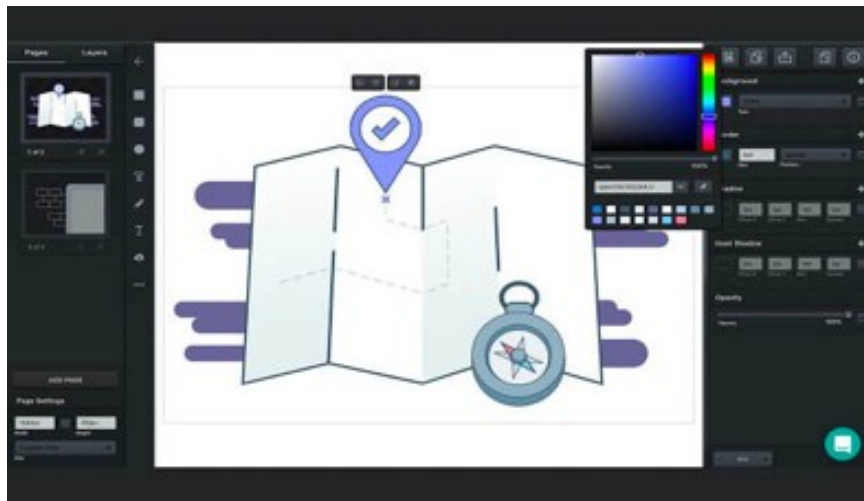
Resim 2.93. Boxy SVG Çalışma Alanı ve Menü

2.6.4. Vectr

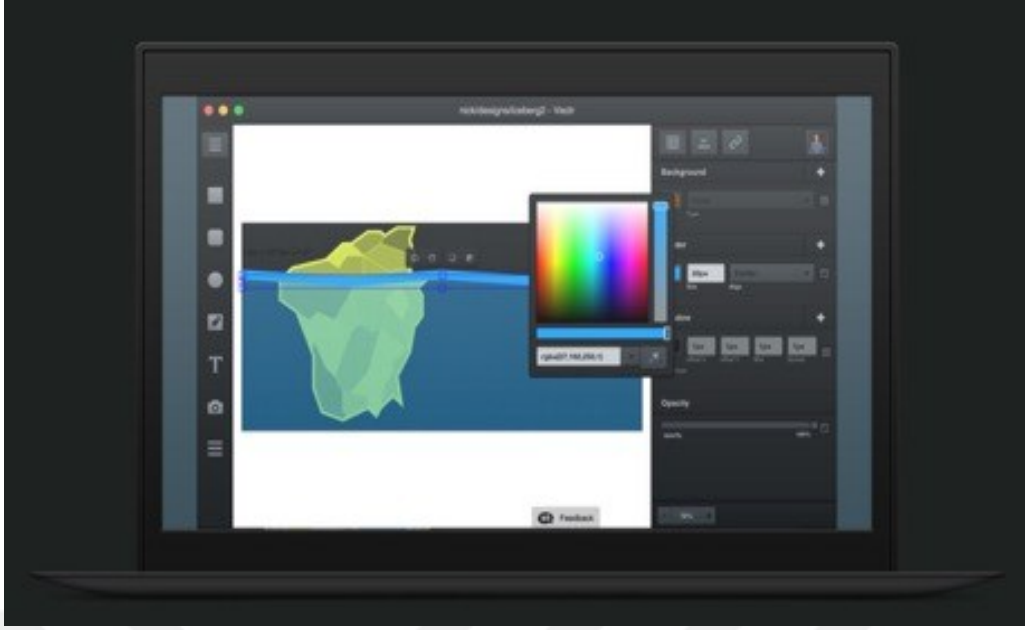


Resim 2.94. Vectr Logosu

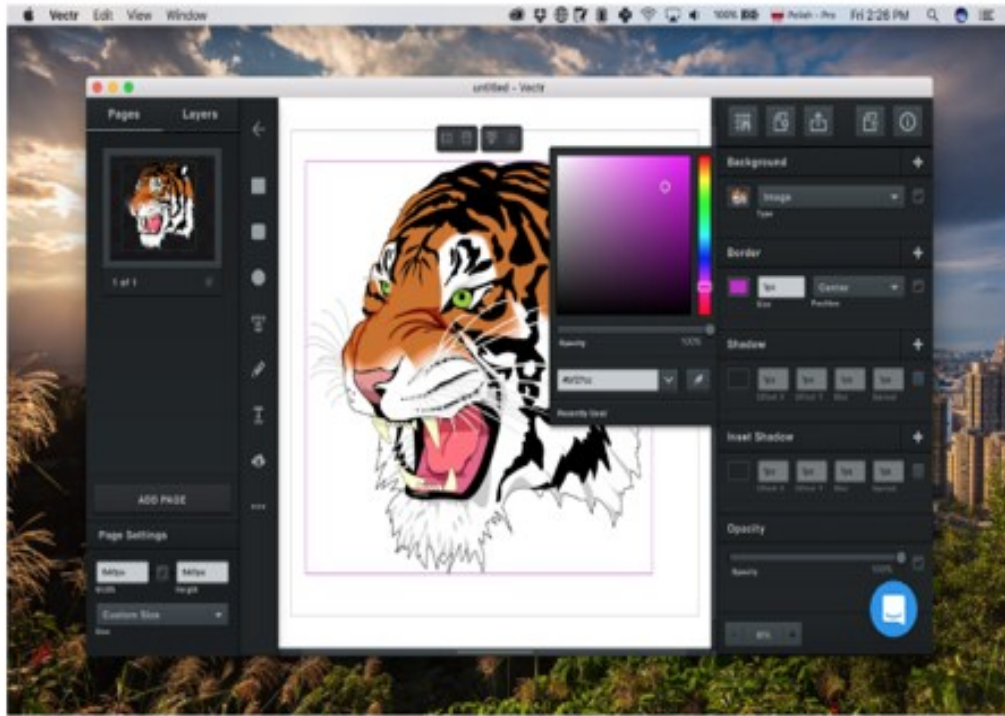
Vectr, vektör grafiklerini daha kolay oluşturabilmek ve düzenleyebilmek için kullanılan ücretsiz bir vektörel bir grafik tasarım programıdır. Hem modern tarayıcılarda, hem de ChromeOS, Mac, Linux ve Windows gibi masaüstü cihazlarda kullanılabilir. Platform, bir proje yapmak için gerekli tüm temel özellikler ve araçlarla donatılmıştır. Sunduğu temel araçlardan bazıları degradelerdir. Ekran panelinde metin, kurşun kalem, şekiller ve kalem araçları gibi yalnızca birkaç temel özelliği standart araçlar vardır. Bitmap'leri ve SVG'leri arka plan olarak kullanmak için düzenleme ve içe aktarma seçenekleri de bulunmaktadır. Program gölge, renk, dolgu türü, kenarlık, opaklık araçları ve daha fazlasını içeren özelleştirme araçlarına da sahiptir. Tüm bu özellikler, kullanıcıların pratik olarak herhangi bir tasarımı gerçekleştirmesine olanak sunmaktadır. Vectr programında her proje varsayılan olarak web'e kaydedilmektedir. Bu özellik, bir kullanıcının projesini bir cihazdan başlatmak ve farklı bir cihazda devam ettirebilmesine imkan sunmaktadır. Ayrıca platform, işbirliği ve senkronizasyon özelliklerine sahiptir. Bu seçenekler, kullanıcıların projelerinde çalışmalarına yardımcı olmak için meslektaşları veya ekip üyeleriyle iletişim kurmalarını sağlamaktadır (<https://comparecamp.com/vectr-review-pricing-pros-cons-features/>).



Resim 2.95. Vectr Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.96. Vectr Çalışma Alanı ve Menü



Resim 2.97. Vectr Çalışma Alanı ve Menü

2.7. Android ve Ios İşletim Sistemlerine Uygun Tasarım Programları



Resim 2.98. Android ve Ios Illustrasyon

Apple iOS, iPhone'lardan iPad'lere ve iPod'lara kadar tüm Apple mobil cihazlarında bulunan işletim sistemidir. Android işletim sistemi, Samsung, Google, Nokia, Huawei ve daha fazlası dahil olmak üzere dünyadaki diğer cep telefonu ve tablet markalarının çoğu tarafından kullanılmaktadır. İki işletim sistemi, uygulamalarının nasıl programlandığı, teknik donanımları konusunda farklılıklara sahiptir. Bir görsel tasarım üzerinde çalışma yapılacağına ister Android ister IOS birbirinden çeşitli dijital tasarım programı bulunmaktadır (<https://altitudeaccelerator.ca/which-mobile-operating-system-developing-apps/>).

2.7.1. Adobe Fresco



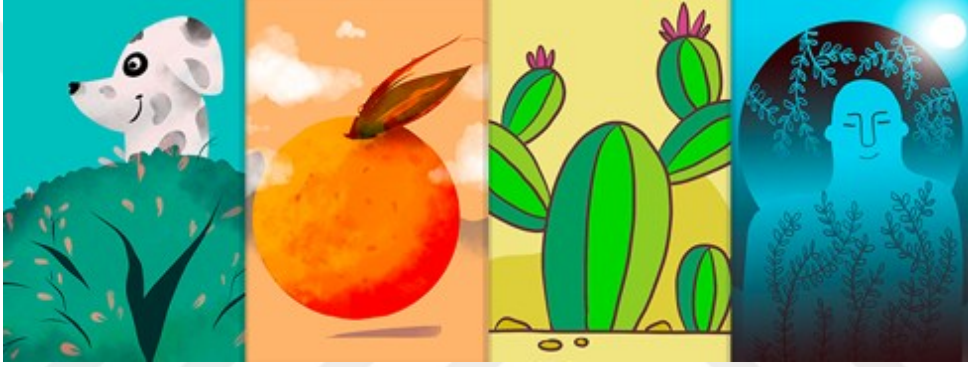
Resim 2.99. Adobe Fresco Logosu

Adobe Fresco, dokunmatik ve kalem platformları için özel olarak oluşturulmuş bir boyama ve çizim uygulamasıdır. Fresco uygulaması Windows 10 ve üzeri yüklü olan cihazlarda da kullanılabilir. Adobe Fresco katmanları kırmak için Kırpma Maskeleri aracını, fırça yönetim aracını ve çok daha fazlasını içermektedir. Kırpma Maskeleri: Fresk kullanıcıları bir katmanı veya katmanları başka bir katmana veya katman grubuna kırpma ve içeriği kısıtlama yeteneğiyle çizilen içeriğin sınırlarını tanımlamaktadır. Fırçalar ve Fırçalar Önizlemesi: Fresco'nun fırça yönetim aracı, kullanıcıların hangi piksel fırçalarının gösterilip gizleneceğine karar vermelerine ve özel bir listeye giden fırçalar seti

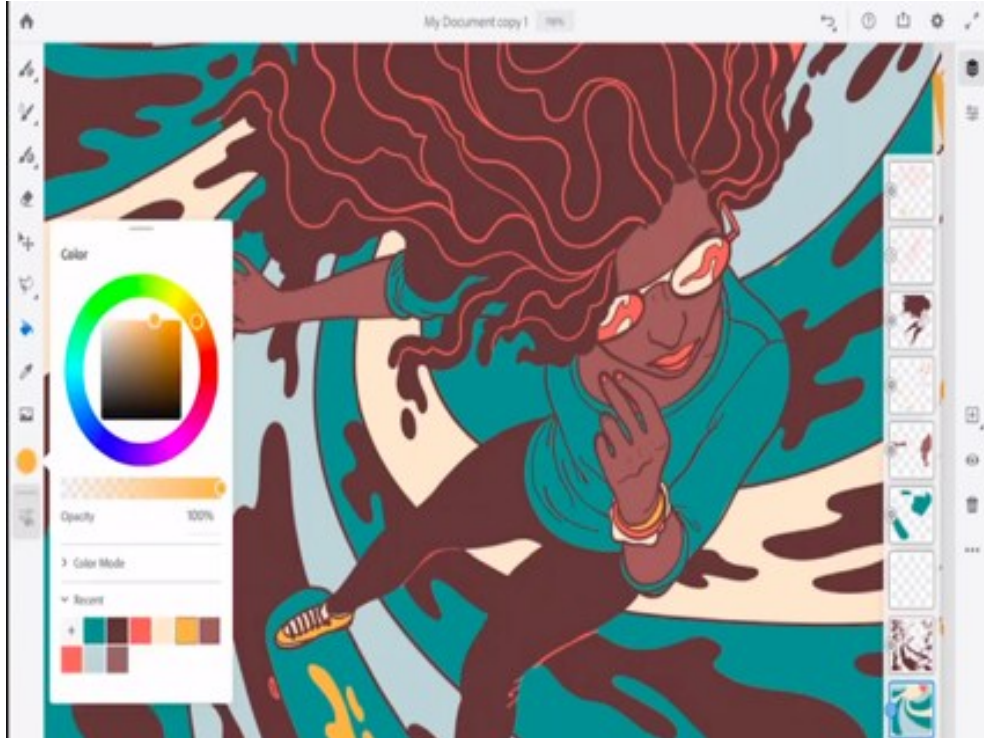
oluřturmalarına olanak tanımaktadır (<https://microsofters.com/171574/adobe-fresco-ya-disponible-para-todos-los-equipos-con-windows-10/>).



Resim 2.100. Adobe Fresco Ekran Görüntüsü

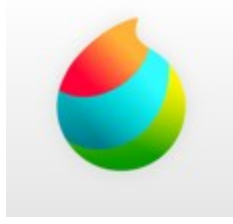


Resim 2.101. Adobe Fresco İle Yapılan Tasarımlar



Resim 2.102. Adobe Fresco Renk Paneli

2.7.2. Medibang Paint

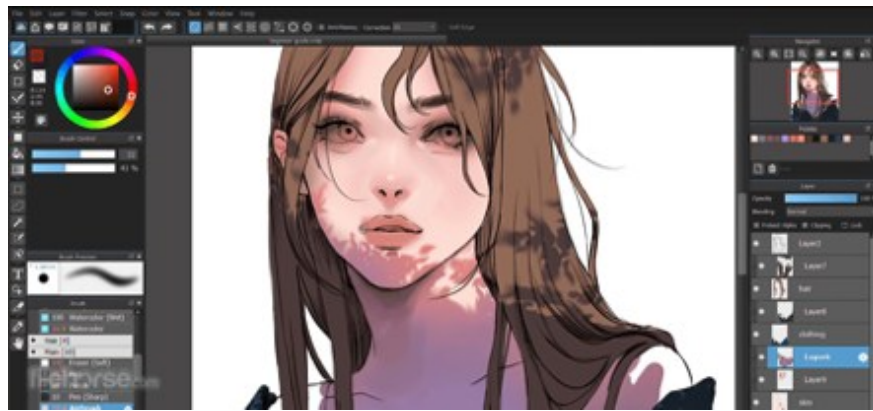


Resim 2.103. Medibang Paint Logosu

MediBang Paint, bir tasarım ve çizim programıdır. Programda önceden yüklenmiş arka planlar, sulu boya, yuvarlak boya fırçaları veya akrilik boya fırçaları gibi tüm klasik araçlarla 80'den fazla farklı kalem türü bulunmaktadır. Çizim ve çizgi roman oluşturma açısından tercih edilen MediBang Paint kapsamlı bir programdır. Kullanışlı arayüzü sayesinde çalışmalar özgürce tasarlanabilmektedir (<https://medibang-paint.en.uptodown.com/windows>).



Resim 2.104. Medibang Paint Cep Telefonu ve Tablet Ekran Görüntüleri



Resim 2.105. Medibang Paint Çalışma Yüzeyi ve Paneller

2.7.3. Autodesk SketchBook

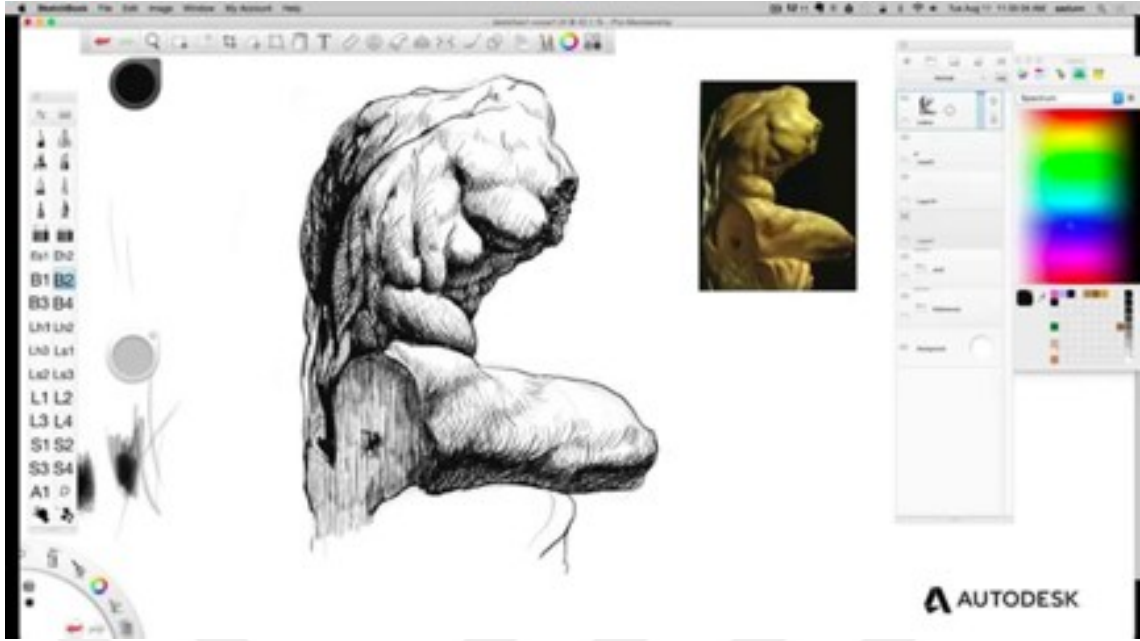


Resim 2.106. Autodesk Sketchbook Logosu

Tasarımları "kağıt" üzerinde sergilemek için oluşturulmuş bir boyama ve çizim uygulamasıdır. Uygulama, çizim ve çizgi araçlarından fırçalara, dokulara, degradelere ve karıştırma modlarına kadar tasarlanmış çok çeşitli araçlar içermektedir. Program, katmanları tam olarak kullanma özelliğiyle birden çok öğeyi kolaylıkla gruplayabilme ve yeniden düzenleme imkanı sunmaktadır. SketchBook'un fırça kitaplığında temel kalemler, keçeli uçlar, pasteller, dokular, sentetik fırçalar, şekiller, lekeler ve renksiz fırçalar için kategoriler bulunmaktadır. Programın temel dönüşüm ve çarpıtma olmak üzere iki dönüşüm aracı vardır. Temel dönüşüm aracı, bir seçim yapmaya, ardından uygun görülen şekilde kesmeye, döndürmeye, taşımaya ve eğmeye izin vermektedir. Çarpıtma aracı ise, perspektif bozulması için kullanılmaktadır. Autodesk SketchBook, çizimle olduğu kadar renklendirmeyle de ilgilidir. Fırçalar, doğru türde ve aynı katmanda oldukları sürece, karıştırılarak etkileşime girmektedir. Gradyanlar sezgisel üç noktalı bir yaklaşımla işlenmektedir. Bu araçlarla, farklı bölümlerdeki gradyanları göreceli olarak kolaylıkla eşleştirmek mümkündür (<https://www.ecured.cu/Sketchbook>).



Resim 2.107. Autodesk Sketchbook Çalışma Yüzeyi ve Paneller



Resim 2.108. Autodesk Sketchbook Çalışma Yüzeyi ve Paneller



Resim 2.109. Autodesk Sketchbook Çalışma Yüzeyi ve Paneller

2.7.4. Adobe Illustrator Draw



Resim 2.110. Adobe Illustrator Draw Logosu

Adobe Illustrator Draw bir vektör çizim uygulamasıdır . Boyut, opaklık ve rengin ayarlanabileceği beş tür fırça içerir. Her katmanın opaklığını çoğaltma, soldurma, döndürme, büyütme, küçültme ve ayarlama seçenekleriyle 10'a kadar çizim katmanı ve bir fotoğraf katmanı oluşturulabilmektedir. Çalışmalar Adobe Illustrator CC'ye katmanlı dosyalar olarak veya Adobe Photoshop CC'ye düz resimler olarak transfer edilebilmektedir (<https://www.xatakandroid.com/aplicaciones-android/adobe-nos-trae-nuevas-aplicaciones-para-android-illustrator-draw-y-capture-cc>).



Resim 2.111. Adobe Illustrator Draw Bulut Paylaşım Görüntüsü



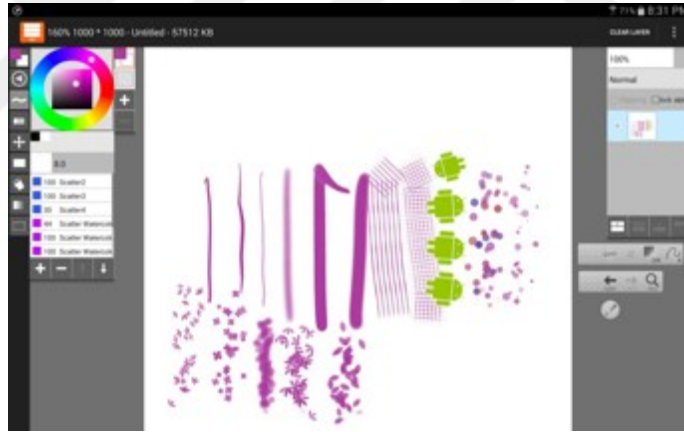
Resim 2.112. Adobe Illustrator Draw Çalışma Yüzeyi ve Katmanlar

2.7.5. Layer Paint HD



Resim 2.113. LayerPaint HD Logosu

LayerPaint HD , dijital çizimler oluşturmak için birçok işlevi olan başka bir Android uygulamasıdır. Uygulamanın bir ton özelliği vardır, ancak bunların en dikkat çekenleri kalem basıncı desteği, katman özellikleri ve tercih edilen çalışmaları Photoshop'ta bitirebilmek için PSD olarak dışa aktarma yeteneğidir. LayerPaint HD, dijital çizim sürecini daha da kolaylaştıran klavye kısayollarıyla da desteklenmektedir (<https://kryptonsolid.com/las-10-mejores-aplicaciones-de-dibujo-para-ios-y-android/>).



Resim 2.114. LayerPaint HD Fırçalar



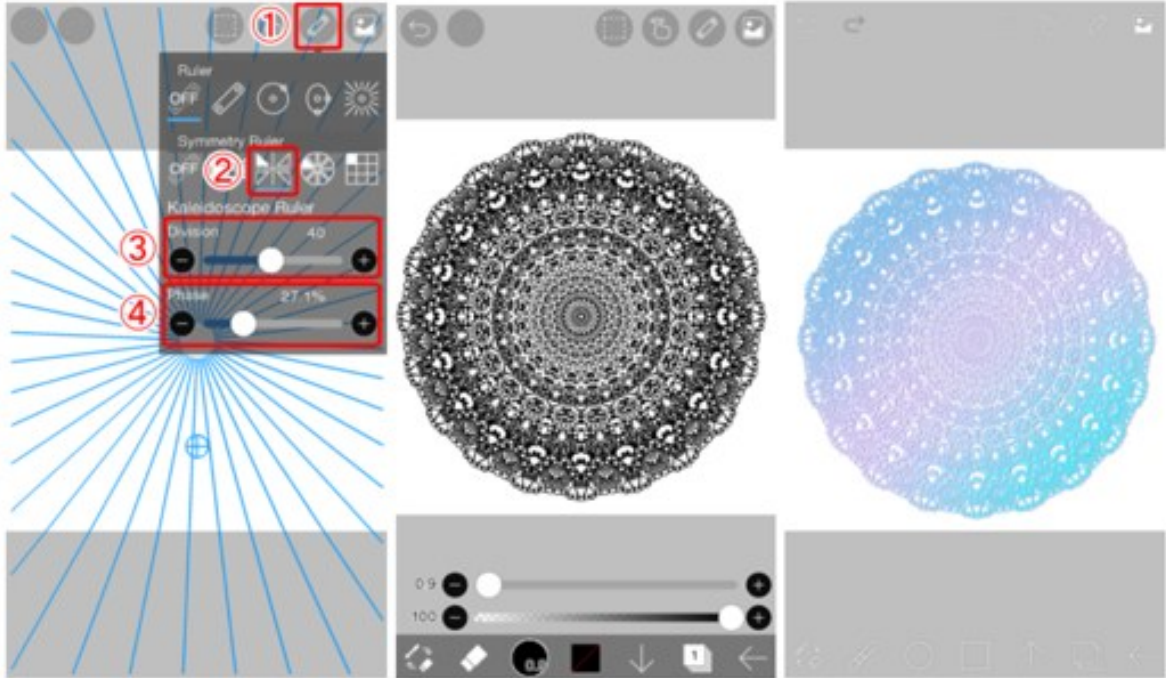
Resim 2.115. LayerPaint HD Karakter Çizimi

2.7.7. Ibish Paint X



Resim 2.116. Ibis Paint X Logosu

Ibis Paint X, çeşitli araçlar sunan çok yönlü bir çizim uygulamasıdır. Yazı tipleri, fırçalar, filtreler, ekran tonları, karışım modları, kontur stabilizasyonu, simetri kuralları ve radyal çizgilerin yanı sıra çizimleri kaydetme özelliklerine sahiptir. Program kopya kalemleri, renk değiştiren fırçalar, fırçaları paylaşmak için QR kodları da içermektedir. Fırça parametreleri başlangıç / bitiş kalınlığını, başlangıç / bitiş opaklığını ve başlangıç / bitiş fırça açısını göstermektedir. Kaydırıcılar, fırça kalınlığını ve opaklık önizlemelerini ayarlamaya olanak sunmaktadır. Tasarımlara sınırsız katman eklenebilmekte ve her bir katman için opaklık, alfa kombinasyonu ve parametreler ayrı ayrı ayarlanabilmektedir (<https://es.digitaltrends.com/apple/mejores-aplicaciones-dibujo-apple-pencil/>).



Resim 2.117. Ibis Paint X Menü ve Çalışma Alanı

2.7.8. ArtRage



Resim 2.118. ArtRage Logosu

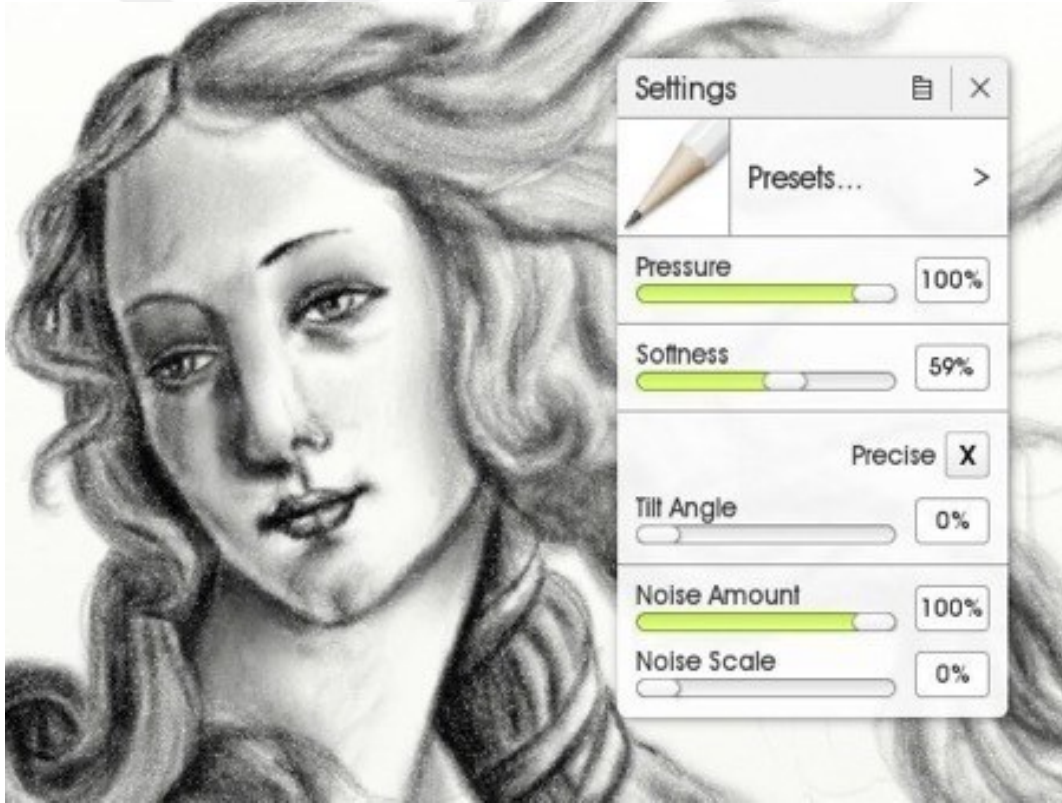
ArtRage, hem PC hem de Mac ile uyumlu , ayrıca Apple ve Android mobil cihazlar için ve çeşitli dillerde kullanılabilen uygulamadır. Normalde bir fare ile kullanılması mümkün olmasına rağmen, bir tablet PC veya grafik tablet ile kullanım için tasarlanmış dijital boyama ve çizim için bir bitmap grafik editörüdür. ArtRage, kağıt veya kumaş gibi geleneksel bir çizim alt tabakası üzerinde pigmentlerin etkilerini ve davranışlarını simüle etmektedir. Program farklı tuval kalınlıklarının ve dokularının simülasyonunu oluşturmakta ve kullanıcılara gerçekçi bir renk şeması sunmaktadır. Ayrıca izleme, harmanlama, karıştırma, simetri, özel efektler, özel fırçalar gibi temel dijital düzenlemeleri de içermektedir (<https://www.ecured.cu/Artrage>).



Resim 2.119. ArtRage Fırçalar ve Çalışma Alanı



Resim 2.120. ArtRage Spatula Çalışma Yüzeyi



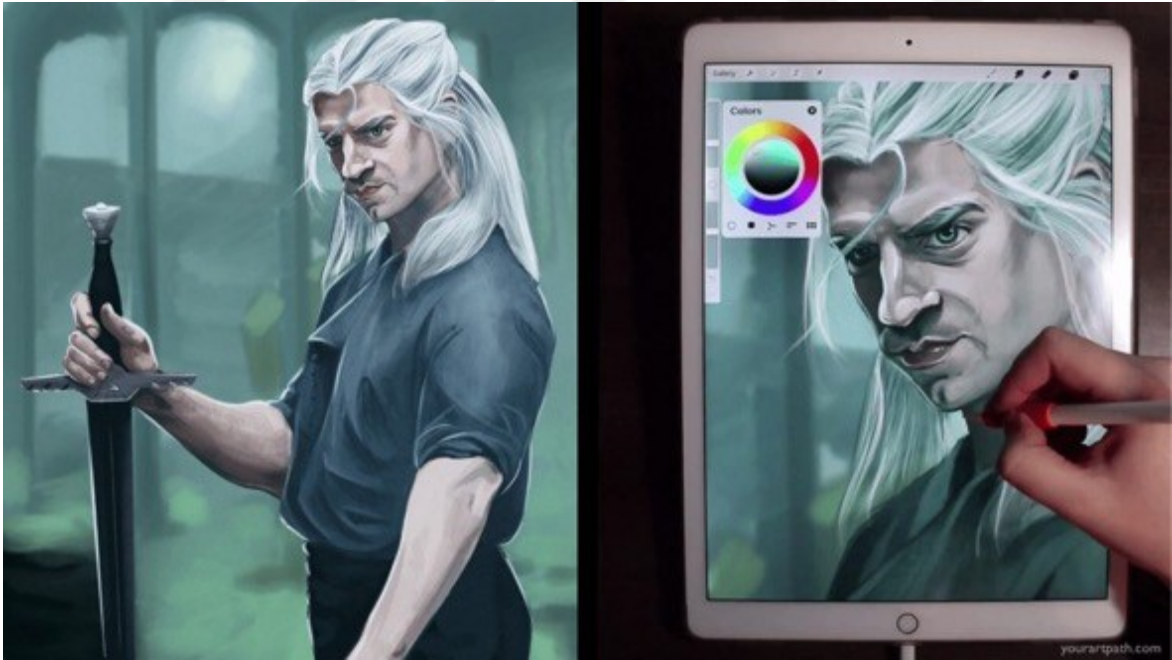
Resim 2.121. ArtRage Karakalem Çalışma Yüzeyi

2.7.9. Procreate



Resim 2.122. Procreate Logosu

Procreate, iOS ve iPadOS için Savage Interactive tarafından geliştirilen ve yayınlanan dijital çizim için bir raster grafik düzenleme uygulamasıdır. Sanatsal olanaklar için tasarlanan iPad, App Store (iOS)'da 2011 yılında başlatılmıştır. Procreate'in amacı, dijital bir platformun pratik avantajlarını kullanırken, geleneksel çizimin doğal hissini yeniden ortaya çıkarmaktır. Fırça çeşitliliği, çoklu katman, harmanlama modu, maske, çizim aşama videolarının 4K çözünürlükte dışa aktarımı, otomatik kaydetme ve daha birçok dijital sanat aracı sunar. Raster grafiklere ek olarak, bu yazılımın metin ve vektör grafiklerini düzenleme ve işleme konusunda sınırlı yetenekleri de vardır. Procreate, çoklu dokunma ve Apple Pencil için tasarlanmıştır. Ayrıca bir dizi üçüncü taraf stilini ve PSD ile Adobe Photoshop programı aracılığıyla içe / dışa aktarmayı desteklemektedir ([https://tr.wikipedia.org/wiki/Procreate_\(software\)#cite_note-4](https://tr.wikipedia.org/wiki/Procreate_(software)#cite_note-4)).



Resim 2.123. Procreate Çalışma Alanı

2.8. Çevrimiçi Sergi Platformları

COVID-19 pandemisi nedeniyle internet ve teknoloji hayatımızda çok önemli bir yer edinmiştir. Pandemi sürecindeki kısıtlamalar boyunca birçok kişi çalışmalarını dijital imkanlarla gerçekleştirmiş, bu imkanlar teknoloji aracılığı ile hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline dönüşmüştür. Teknolojideki bu büyük dönüşüm, yeni bir dünya düzeni geliştirerek, çeşitli uygulamalarla sanat ortamlarında yerini almıştır. Günümüzde tek bir tıkla sanal ortamda sanatsal etkinliklerde yer alınabilmektedir. Salgın sırasında dünya çapında kapatılan müze ve sanat kurumları web uygulamaları ile ulaşılabilir konuma gelmiştir. Bir zorunluluktan ortaya çıkan sanal ortamlar artık yeni dünya düzeninin vazgeçilmez bir parçası ve sanatçılar için alternatif bir mekân anlayışı olarak karşımıza çıkmaktadır.

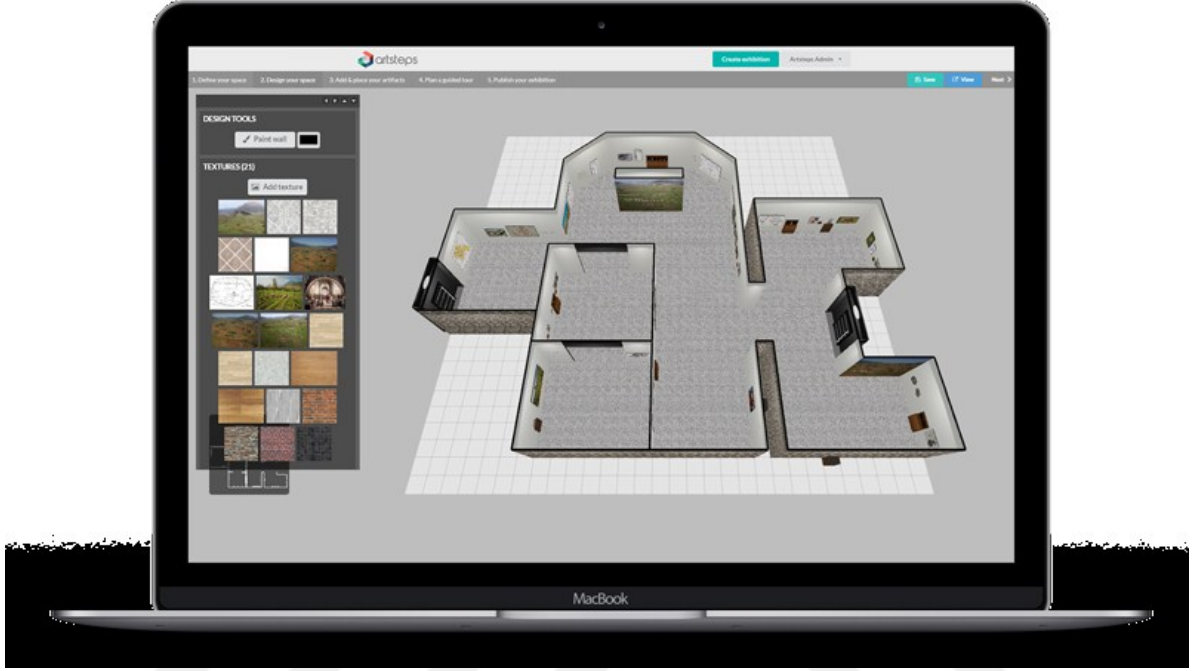
2.8.1. artsteps.com



Resim 2.124. Artsteps Logosu

Artsteps web sitesi ve uygulaması, sanal 3B galerilere göz atmak, ziyaret etmek ve oluşturmak için kullanılan araçlardır. Uygulama, başkaları tarafından yayınlanan sergileri (sanal gerçeklikte keşfetmek de dahil olmak üzere) keşfetmek için kullanılabilirken, web sitesi sergi tasarlamaya da izin vermektedir. Web sitesinde nokta ve tıklama hareketi bulunurken, uygulamada biri hareket etmek diğeri bakmak için olmak üzere iki joystick benzeri kontrol bulunmaktadır. Ziyaretçiler, halka açık sergileri anahtar kelimeye göre arayabilir veya tekliflere göz atabilir. Bir sergiye girdikten sonra, rehberli bir tura katılabilir (mümkünse) veya boşlukta gezinerek ve çalışmaya daha yakından bakarak yollarını tıklayabilirler. Her eserde etiketler, okunacak ek metinler ve hatta bazen seslendirmeler olabilir. Sergi, ortam müziği veya diğer sesleri de içerebilir. Ziyaretçiler birbirleriyle sohbet edebilir ve alan haritasına erişerek oryante olabilirler, ayrıca favori sergileri işaretleyebilir, yaratıcıları takip edebilir ve sergiler hakkında yorum yapabilirler. Artsteps'in web sürümünü kullanarak sergi alanlarını tasarlamak için, kullanıcılar ya bir şablon seçer ya da sergi alanlarını sıfırdan, duvarları ve kapıları yerleştirerek, renk ve dokuları seçerek ve vitrinler gibi öğeler ekleyerek oluştururlar. Daha sonra kendi resimlerini, videolarını, 3B nesnelerini ve diğer yapıtlarını yerleştirirler veya bunları yerleşik bir kitaplıktan eklerler. Nesneler taşınabilir, yeniden boyutlandırılabilir ve yeniden çerçevelenebilir. Oluştururken,

kullanıcılar model görünümü ile birinci şahıs görünümü arasında ileri geri geçiş yapabilir. Sergi tamamlandıktan sonra, kullanıcılar rehberli bir tur tasarlamayı, tur rehberi noktaları ve bakış açılarını seçmeyi, okumak için metin eklemeyi ve dış ses dahil etmeyi seçebilirler (<https://www.common sense.org/education/website/artsteps>).



Resim 2.125. Artsteps Sergi Kurulumu



Resim 2.124. Artsteps Sergi Ekran Görüntüsü

BÖLÜM III: YÖNTEM

Bu bölümde nitel araştırma yöntemlerinden biri olan eylem araştırması modeline bağlı olarak gerçekleştirilen veri toplama tekniklerine ve elde edilen verilerin analizinde kullanılan yöntemlere ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada yükseköğrenim Temel Sanat Eğitimi Derslerinde, görsel tasarım ilkelerinden ritim, hareket, denge, oran konularında dijital uygulamalar yaptırarak, Temel Sanat Eğitimi Dersine yönelik yeni bir model önermek, öğrencilere teknoloji ve sanat ilişkisini kavratmak amaçlandığından bu çalışmaya uygun araştırma modeli nitel araştırma yöntemlerinden eylem araştırması olarak belirlenmiştir.

Eylem araştırması, bir okulda çalışan bir okul müdürü, öğretmen veya eğitim uzmanı gibi uygulamada çalışan bir uygulayıcı tarafından doğrudan kendisi veya bir araştırmacı ile yapılan ve uygulama süreciyle ilgili sorunları ortaya çıkarmak veya halihazırda ortaya çıkan bir sorunu anlamak ve çözmek için verilerin sistematik olarak toplanmasını ve analizini içeren bir araştırma yaklaşımıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.307). Başka bir tanımda, eylem araştırmasının, hem akademisyenler hem de süreçte araştırmacı olarak rol oynayan öğretmenler tarafından, eğitimin çeşitli konuları hakkında sistematik ve bilimsel bilgi almak ve uygulamalar geliştirmek için aktif olarak kullanılan bir yöntem olduğunu belirtmektedir (Kuzu, 2009, s.427). Eylem Araştırması, öğretmenin sınıftaki öğrencileri derinlemesine tanımasını, özeleştirme yapmasını, işbirliği yapmasını ve yeni teknikler geliştirerek öğrencilerin anlayışına olumlu katkıda bulunmasını sağlar. Ayrıca deneyimlerini benzer sorunları olan öğretmenlerle paylaşarak yol gösterebilir (Tezcan, Ada, Baysal, 2016, s.144-145). Eylem Araştırması gözlem ve davranışsal verilere dayanmaktadır. Bu, ayırt edici özelliklerinden biri, ampirik olma özelliğidir. Bu bilgilerin toplanması, paylaşılması, tartışılması, kaydedilmesi ve değerlendirilmesi aşamalarını kapsarken, bu olaylar dizisi gelişimin gözden geçirilmesinin temelini oluşturur (Köklü, 1993, s.362-363).

“Eylem araştırmasının genel amacı, anlamak ve çözüm bulmaya çalışmaktır. Eylem araştırmasını metodolojik olarak anlayabilmek için on özellik bulunmaktadır. Bu özellikler şunlardır:

1. Eylem araştırması sistematiktir.
2. Eylem araştırması cevapla başlamaz.

3. Eylem araştırması karmaşık olmak zorunda değildir veya titizlik ve etkinliğe kurban edilmemelidir.
4. Veri toplamaya başlamadan önce araştırma yeterince planlanmalıdır.
5. Eylem araştırman projelerinin süreleri farklı olabilir.
6. Gözlemler düzenli olmalı ancak uzun olmak zorunda değildir.
7. Eylem araştırması projeleri basit ve resmi olmayandan, ayrıntılı ve resmi olana doğru bir yol izleyebilir.
8. Eylem araştırması bazen kuruma gömülü olabilir.
9. Eylem araştırması nicel bir araştırma değildir.
10. Sosyal eylem araştırması projelerinin sonuçları sınırlıdır” (Johnson, 2014, s.20-22).

3.2. Araştırmanın Geçerlik ve Güvenirliği

Geçerlilik ve güvenilirlik, araştırma için kavramsal bir çerçevenin oluşturulması, veri toplama, analiz ve yorumlama aşamaları ve sonuçlarının sunulması ile ilgili önemli kaygılardır (Merriam, 2015, s.200). Nitel çalışmalarda güvenilirliğin belirlenmesi, nicel çalışmalarda güvenilirliğin belirlenmesinden biraz farklıdır. Nitel bir çalışmada ayrıntılı saha kayıtlarının alınması, araştırma ekibi tarafından doğru ve kapsamlı bilgilerin sağlanması, katılımcıların saha notlarının doğruluğunu sağlamak için incelemesi, ses ve video kayıtlarının tutulması, fotoğraflama yapılması, katılımcılardan alıntılar hazırlanması ve alıntıların eklemeler yapılmaksızın yansıtılması güvenilirliği artırmaktadır (Büyüköztürk, v.d., 2013, s.245). Eylem araştırmasının temel amacı, bulguları etkili değişiklikler veya seçimler yapmak için kullanmaktır. Bu amaçla, veri toplama ve analiz doğru ve ikna edici olmalıdır. Eylem araştırmasındaki doğruluk, araştırmada ve gözlemlerde toplanan verilerin küçük bir gerçeğin oldukça gerçek bir resmini oluşturduğu anlamına gelir (Johnson, 2014, s.109). Bu araştırmada Zoom’da derslerin ve tüm görüşmelerin birebir kayıt altına alınması, araştırmacının gözlem formlarını kayıtlardan izleyerek doldurması, araştırmacı ve öğrenci günlüklerinin tutulması sonucunda elde edilen tüm veriler karşılaştırılarak analiz edilmiştir. Elde edilen bu verilerin bulguları desteklemek amacıyla alıntılarda ekleme yapmadan verilmesinin araştırmanın güvenilirliğini sağlaması beklenmektedir.

Araştırma alanına yakınlık, kişisel konuşmalar yoluyla ayrıntılı ve derinlemesine verilerin toplanması, olayın meydana geldiği doğal ortamda doğrudan bilgi toplanması, verilerin uzun süreli toplanması ve bulguların doğrulanması için alana geri dönme dönebilme, ek bilgi toplamak için bir fırsatın olması, araştırmada geçerliliğin

oluşturulmasını sağlayan önemli özelliklerdir. Ayrıca, toplanan verilerin ayrıntılı bir şekilde raporlanması ve araştırmacıların nasıl sonuç aldıklarına ilişkin açıklamalar da nitel araştırmalarda geçerliliğin önemli kriterlerinden biridir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.270). Nitel çalışmaların iç geçerliliğini artırmak için belki de en iyi bilinen ve uygulanan strateji çeşitleme tekniğidir. Bu bağlamda, birden fazla veri toplama yönteminin kullanılması, bir katılımcının görüşme sırasında size söylediklerini, ilgili araştırma sürecinde yapılan gözlemleri ve ilgili belgelerden elde edilen verileri karşılaştırarak doğrulamanıza olanak tanır. Bu nedenle görüşme (mülakat), gözlem ve belge incelemesinden oluşan üç veri toplama yöntemi kullanılarak çeşitleme tekniği kullanılmaktadır (Merriam, 2009, s. 206). Farklı yöntemlerle elde edilen verilerin birbirini doğrulamak için kullanılması, elde edilen sonuçların geçerliliğini ve güvenilirliğini artırır. Gözlem sürecinde araştırmacının mülakat yoluyla öğrendiklerini doğrulaması veya mülakat sırasında elde ettiği sonuçları belgelerle (yazışmalar, fotoğraflar, günlükler) desteklemesi araştırmanın güvenilirliğini artıran önemli yöntemlerdir. Çeşitlemenin olmadığı bir çalışma geçerlilik ve güvenilirlik bakımından zayıf kalabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.270).

Bu araştırmada ise hem yöntemsel açıdan hem de veri toplanan kişiler açısından çeşitleme yapılmıştır. Gözlem, görüşme, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü gibi veri toplama araçları kullanılması yöntemsel çeşitliliği sağlayarak elde edilen verilerin karşılaştırılmasına olanak sağlamıştır. Diğer yandan öğretim elemanlarıyla yapılan görüşmeler ve öğretim elemanı değerlendirme formlarının doldurulması sonucunda elde edilen verilerin kullanılmasıyla hem veri toplama aracı açısından hem de veri toplanan kişiler açısından çeşitlik sağlanarak araştırmanın doğruluğunu ve güvenilirliğini arttırmak amaçlanmıştır.

Araştırmanın eylem planının oluşturulması, uygulanması, veri toplama aşamalarında, sorulan soruların açık ve anlaşılır olup olmadığı, soruların ve değerlendirme formlarının ele alınan konuyu kapsayıp kapsamadığı uzmanlarca kontrol edilmiştir. Yapılan kontrollerden sonra geçerlilik komitesinin izniyle araştırma gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın uygulama aşaması 26.07.2021 ve 09.08.2021 tarihleri arasında yaz döneminde 7 haftalık ders programı içerisinde uygulanmıştır. Araştırmanın öğretim elemanları tarafından değerlendirmeleri 19.09.2021 ve 13.11.2021 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir.

3.3. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2020-2021 Eğitim Öğretim Yılı Namık Kemal Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü 1. Sınıfta öğrenim gören gönüllü beş öğrenci oluşturmuştur. Çalışma Zoom Platformu üzerinde gerçekleştirilmiştir.

Araştırmanın çalışma grubuna yönelik uygulamaların değerlendirmelerini yapan ve araştırmaya yönelik görüşlerini bildiren beş akademisyen Mimar Sinan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Eğitim Bölümü (2), Namık Kemal Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü (1), İstanbul Topkapı Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı (1) ve Resim Bölümlerinde (1) görev yapmaktadır. Tüm değerlendirmeler ve görüşmeler Zoom Platformu üzerinde gerçekleştirilmiştir.

3.4. Veri Toplama Teknikleri

Birçok nitel çalışmada birden fazla veri toplama yöntemi birlikte kullanılmakta ve bu duruma “veri çeşitlemesi” (data triangulation) adı verilmektedir (Yıldırım, Şimşek 2011). Bu durumda, herhangi bir veri toplama yönteminin sınırlandırılmasının başka bir veri toplama yöntemi ile telafi edilmesi, çalışmada elde edilen bulguların geçerliliğini ve güvenilirliğini arttırmaya katkıda bulunur. Eylem araştırması nicel araştırma olmasa da, araştırmanın amacına ulaşmak ve araştırmanın sonuçlarını desteklemek amacıyla başta nitel araştırma yöntemleri olmak üzere uygun nicel araştırma yöntemleri de kullanılabilir (Kuzu, 2009, s.426).

Bu çalışmada veri toplama aracı olarak gözlem, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü, öğrenci ürünleri, yarı yapılandırılmış görüşmeler, ve değerlendirme formları kullanılmıştır.

3.4.1. Gözlem

Araştırmada, gözlem, dil becerilerinin geliştirilmesinde ve küresel sorunların farkındalığında ortaya çıkan sorunları izlemek için başka bir veri toplama yöntemi olarak kullanılmaktadır. Gözlem, herhangi bir ortam veya kurumdaki davranışları ayrıntılı olarak tanımlamak için kullanılan bir yöntemdir (Balcı, 2016, s.206).

Bu çalışmada araştırmacı araştırmayı eğitmen olarak yaptığı ve araştırmacı olduğu öğrenciler tarafından bilindiği için "katılımcı gözlemci" rolünü üstlenmiştir. Eylem araştırmasının Zoom kayıtlarının incelenerek gözlem formları (Bkz. Ek -10) araştırmacı tarafından her gün doldurulmuştur.

3.4.2. Arařtırmacı GnlĖ

Eylem arařtırmalarında yaygın olarak kullanılan arařtırmacının gnlĖ, arařtırmacının yaptıĖı alıřma hakkındaki gzlemleri ve dřnceleri kaydettiĖi bir defterdir ve eylem arařtırması sırasında paraları kronolojik olarak bir araya getirmek iin ok nemli bir kaynaktır. Arařtırmacı gnlĖ, gzlemler, analizler, grafikler, kısa notlar, doĖrudan alıntılar, Ėrenci yorumları, deĖerlendirmeler, grřler, izlenimler ve fikirler dahil olmak zere eřitli veriler ierebilir (Johnson, 2014).

Bu alıřmada arařtırmacı, eylem arařtırması sırasında her gn dersin sonunda o gnle ilgili gnlĖ doldurmuřtur. Arařtırmacının gnlĖnden rnekler bulgular blmnde verilmiřtir.

3.4.3. Ėrenci GnlĖ

Ėrenci gnlĖ, Ėrencilerin Ėrenme sreci hakkındaki dřncelerini itenlikle paylařmaları iin sunulan bir veri kaynaĖıdır. Ėrenci gnlĖ, Ėretmenlerin Ėrencilerin geliřim srecini izlemelerine ve anlamalarına yardımcı olmak iin Ėrencilerin ilgi alanları ve gereksinimleri hakkında bilgi saĖlar. Bu nedenle, Ėrenci gnlkleri Ėretmenlerin Ėretimle ilgili karar alma becerilerine katkıda bulunur (Jewell ve Tichenor'dan aktaran Trkkan, 2008, s.81). Arařtırmaya katılan Ėrencilerden, her hafta ders sonunda aldıkları eĖitim srecini deĖerlendirmeleri istenmiřtir. Ėrenci gnlĖnde ifade edilen grřler bulgular blmnde verilmiřtir.

3.4.4. Ėrenci rnleri

Hubbard ve Power (2003), Ėrenci rnlerinin Ėrencilerin sreteki ilerlemelerini veya deĖiřikliklerini grntlemek iin nemli bir veri kaynaĖı olduĖunu belirtmiřtir. Johnson (2014), arařtırmacıların Ėrenciler tarafından yapılan her alıřmayı toplamak zorunda olmadıklarını, performanslarını ve zaman iindeki deĖiřimleri anlamak iin farklı dnemlerden temsili rnekler toplamanın yeterli olduĖunu belirtmiřtir.

Bu arařtırma kapsamında Ėrencilere Temel Sanat EĖitimi Derslerinde Ritim, Hareket, Denge ve Oran konularında dijital uygulamalar yaptırılmıřtır. Arařtırmada ortaya ıkan Ėrenci rnleri bulgular blmnde verilmiřtir.

3.4.5. DeĖerlendirme Formları

Bu arařtırmada ortaya ıkan rnlerin deĖerlendirmesinde veri toplanması planlanan alana uygun sorulardan oluřan deĖerlendirme formu kullanılmıřtır (Bkz. Ek - 9).

Öğrencilerin Temel Sanat Eğitimi Dersinde tasarım ilkelerinden Ritim, Hareket, Denge ve Oran konularında üretmiş oldukları dijital çalışmaların değerlendirilmesi amacıyla araştırmacı tarafından her bir uygulama için kullanılabilecek nitelikte öğretim elemanlarının değerlendirmesine yönelik farklı dereceli değerlendirme formu geliştirilmiştir. Değerlendirme formu geliştirme sürecinde öğrenci ürünlerinden ortaya çıkan nitelikler kapsamında ölçütler belirlenmiştir. Değerlendirme formundaki **Düzen ve Tasarım Ölçütü**; Dijital tasarım programı aracılığıyla üretilen çalışmanın tasarım öğelerinin belli bir düzen içinde kullanılması ve belirlenen ilke kapsamında biraya getirilmesi, **Konuyu Aktarma Ölçütü**; Dijital tasarım programı aracılığıyla üretilen çalışmanın verilen konuyu ifade etmesi, **Özgünlük Ölçütü**; Dijital tasarım programı aracılığıyla üretilen çalışmanın diğer sanat eserinden farklı özellikte ve orijinal olması, **Anlam Bütünlüğü Ölçütü**; Dijital tasarım programı aracılığıyla üretilen çalışmanın aynı konu etrafında şekillenmesi, **Ürün Niteliği Ölçütü**; Dijital tasarım programı aracılığıyla üretilen çalışmanın özelliği bakımından değerlendirilmek üzere geliştirilmiştir.

Çalışmaların “Düzen ve Tasarım, Konuyu Aktarma, Özgünlük, Anlam Bütünlüğü, Ürün Niteliği” ölçütlerinin değerlendirilmesine olanak sunan değerlendirme formunu hazırlarken, alan uzmanlarının görüşlerine başvurulmuştur. Uzmanlar, ölçüt ifadelerinin anlaşılabilir olduğuna yönelik görüşlerini bildirmişlerdir. Değerlendirme formu beş dereceli [(5) Çok iyi, (4) İyi, (3) Orta, (2) Geliştirilebilir, (1) Başarısız] puanlamaya göre belirlenmiştir. Öğrenci Ürün Çalışmasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirme Formu Örneği aşağıda Tablo 3.1’de verilmiştir.

Tablo 3.1. Öğrenci Ürün Çalışmasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirme Formu Örneği

ÖLÇÜTLER	DERECELER				
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)
1. Düzen ve tasarım					
2. Konuyu aktarma					
3. Özgünlük					
4. Anlam bütünlüğü					
5. Ürün niteliği					
TOPLAM					
GENEL TOPLAM					

Öğrenci Ürün Çalışmasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirme Formu'na göre dereceler orta ve üstü çıkması öğrencinin bir sonraki kazanıma hazır olduğunu belirtmektedir. Değerlendirme Formuna göre çalışmadan en yüksek 25 puan, en düşük 5 puan alınabilmektedir. Çıkan sonuç tek bilinmeyenli denklem formülü ile 100'lük not sistemine dönüştürülebilmektedir.

3.4.6. Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler

Bir veri toplama aracı olarak görüşme nitel araştırmalarda sözel iletişim yoluyla gerçekleşir (Karasar, 2015, s.165). Görüşmenin birçok türü bulunmaktadır. Çoğu araştırmacının da kabul ettiği gibi görüşme, yapılandırılmamış görüşme, yapılandırılmış görüşme ve yarı yapılandırılmış görüşme olmak üzere üç gruba ayrılmaktadır.

Sosyal bilimlerde görüşme, en çok kullanılan araştırma yöntemlerindendir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s.129). Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinde araştırmacı, önceden sormayı planladığı soruları içeren bir görüşme protokolü hazırlar. Bununla birlikte araştırmacı, görüşmenin akışına bağlı olarak farklı yan veya alt sorularla görüşmenin akışını etkileyebilir ve kişinin cevaplarını açmasını ve uyarlamasını sağlayabilir. Görüşme sırasında bir kişi diğer sorularda belirli sorulara cevap verirse, araştırmacı bu soruları sormayabilir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği, eğitim bilim araştırmalarında esnekliğin yanı sıra sahip olduğu belirli bir standardizasyon düzeyi nedeniyle daha uygun bir teknik görünüm vermektedir. Bu görüşme nitel araştırmalarda yer alır (Ekiz, 2003, s.62).

Araştırmadaki görüşme soruları hazırlanırken araştırmanın amacına uygun olmasına dikkat edilmiştir. Sorular hazırlanırken kaynak taraması yapılmış, Kaynar Tanır'ın (2014), doktora tezindeki yarı yapılandırılmış görüşme soruları örnek alınmış bu araştırmaya uygun görüşme soruları hazırlanmıştır (s.414-421). Bu araştırma pandemi zamanında gerçekleştirildiği için görüşmeler yüz yüze yapılamamış, pandemi tedbirleri gereğince çevrimiçi platformlar tercih edilmiştir. Araştırmacının görüşme ve uygulama ortamı Zoom platformu olmuştur. Eylem araştırması öncesi ve sonrasına yönelik ayrıntılar şu şekildedir:

a. Öğretim Elemanı ile Yapılacak Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

(Bkz. Ek 3):

Görüşme amacı: Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarına, güncellenmesine ve bu dersin dijital olarak uygulamalarına yönelik akademisyenlerin görüşlerini almak amaçlanmıştır.

Görüşme tarihleri:

PADME :	19 Eylül 2021
BAHAR:	04 Kasım 2021
KARAYEL:	09 Kasım 2021
TUFAN:	12 Kasım 2021
ODESSEA:	13 Kasım 2021

b. Öğrencilerle Yapılacak Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları
(Bkz. Ek 4):

Görüşme amacı: Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarına, güncellenmesine ve bu dersin dijital olarak uygulamalarına yönelik öğrencilerin uygulama öncesi durum belirlemeye yönelik görüşlerini almak amaçlanmıştır.

Görüşme tarihleri:

ART :	26 Temmuz 2021
BIRD:	26 Temmuz 2021
HNT:	26 Temmuz 2021
A7X:	26 Temmuz 2021
FATME:	26 Temmuz 2021

c. Öğrencilerle Ritim Uygulaması Sonrası Yapılacak Görüşme Soruları
(Bkz. Ek 5):

Görüşme amacı: Temel Sanat Eğitimi Dersinin dijital olarak uygulanmasının nasıl gerçekleştiğine dair uygulama sonrası durum belirlemeye yönelik öğrencilerin görüşlerini almak amaçlanmıştır.

Görüşme tarihleri:

ART :	30 Temmuz 2021
BIRD:	30 Temmuz 2021
HNT:	30 Temmuz 2021
A7X:	30 Temmuz 2021
FATME:	30 Temmuz 2021

d. Öğrencilerle Hareket Uygulaması Sonrası Yapılacak Görüşme Soruları
(Bkz. Ek 6):

Görüşme amacı: Temel Sanat Eğitimi Dersinin dijital olarak uygulanmasının nasıl gerçekleştiğine dair uygulama sonrası durum belirlemeye yönelik öğrencilerin görüşlerini almak amaçlanmıştır.

Görüşme tarihleri:

ART : 02 Ağustos 2021

BIRD: 02 Ağustos 2021

HNT: 02 Ağustos 2021

A7X: 02 Ağustos 2021

FATME: 02 Ağustos 2021

e. Öğrencilerle Denge Uygulaması Sonrası Yapılacak Görüşme Soruları (Bkz. Ek 7):

Görüşme amacı: Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarına, güncellenmesine ve bu dersin dijital olarak uygulamalarına yönelik öğrencilerin uygulama öncesi durum belirlemeye yönelik görüşlerini almak amaçlanmıştır.

Görüşme tarihleri:

ART : 04 Ağustos 2021

BIRD: 04 Ağustos 2021

HNT: 04 Ağustos 2021

A7X: 04 Ağustos 2021

FATME: 04 Ağustos 2021

f. Öğrencilerle Oran Uygulaması Sonrası Yapılacak Görüşme Soruları (Bkz. Ek 8):

Görüşme amacı: Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarına, güncellenmesine ve bu dersin dijital olarak uygulamalarına yönelik öğrencilerin uygulama öncesi durum belirlemeye yönelik görüşlerini almak amaçlanmıştır.

Görüşme tarihleri:

ART : 06 Ağustos 2021

BIRD: 06 Ağustos 2021

HNT: 06 Ağustos 2021

A7X: 06 Ağustos 2021

FATME: 06 Ağustos 2021

3.5. Verilerin Toplanması

Araştırmacı 26.07.2021 ile 09.08.2021 tarihleri arasında çevrimiçi uygulama üzerinde araştırmasını yapmıştır. Eylem planının hazırlanması 6 ay, uygulanması 7 gün (20 ders saati), uzman değerlendirmesi 19. 09.2021 ile 13.11.2021 tarihleri arasında 5 gün (5 saat) sürmüştür. Verilerin toplanması süreci öğrencilerle gerçekleştirilen eylem araştırması süreci

ve akademisyenlerle yapılan değerlendirme ve görüşmeler olmak üzere iki aşamadan oluşmaktadır.

Eylem araştırması uygulama aşamasına geçmeden önce ilgili kurumlardan izinler alınmış (Bkz. Ek 1) ve ilgili dersin öğretim elemanı aracılığıyla öğrencilere duyuru yapılmıştır. Duyuru metni şu şekildedir:

“Değerli Öğrenciler,

Adım, Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA. Ben, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı doktora öğrencisiyim. Doktora tez çalışmam için “TEMEL SANAT EĞİTİMİNDE TASARIM İLKELERİNİN DİJİTAL OLARAK UYGULANABİLİRLİĞİNE YÖNELİK BİR MODEL ÖNERİSİ” geliştirmeye yönelik bir araştırma yapıyorum. Sizinle, aldığınız Temel Sanat Eğitimi dersine ilişkin fikirlerinizi alarak bir uygulama yapmak istiyorum. Araştırmam için katılımınız önemlidir.

Araştırmamın amacı yükseköğrenim Temel Sanat Eğitimi Derslerinde ritim, hareket, denge, oran konularında dijital uygulamalar yaptırarak, yeni bir model önermek; teknolojiyi kullanarak döneme uygun çağdaş bir eğitim düzeyine ulaşmaktır. Araştırma aynı zamanda sizlerin etrafınızdaki dijital sanat etkinliklerini fark ederek onları inceleyebilmenizi sağlayacak ve sanat gelişiminize katkıda bulunacaktır.

Bu araştırmada, temel tasarım öğeleri (nokta, çizgi, doku, renk, ton, valör, şekil, biçim-form, espas) anlatıldıktan sonra, temel tasarım ilkelerinden ritim, hareket, denge ve oran konularında dijital teknoloji programlarının kullanımı planlanmıştır. Çalışma görsel sanatlardan seçkin örneklerle desteklenecektir. Çalışmada, temel tasarım ilkelerini görsel sanatların tüm dallarıyla ilişkilendirerek modern, dijital, çalışmalar üretebileceksiniz. Araştırmada istediğiniz dijital programı kullanmakta özgürsünüz. Örneğin; temel tasarım ilkelerinden biri olan “denge” temasını ele alarak, Photoshop, Illustrator, Inkscape, photopea.com, Adobe Fresco, Painter, Gimp, v.b. programları kullanarak dijital çalışma üretebilirsiniz.

Sevgili öğrenciler, teknolojiyi tamamen hayatımızın merkezine yerleştirdiğimiz bu dönemde, sanat da giderek dijitale doğru yönelmektedir. Bizler de sürekli kendimizi yenilemek ve gelişmek zorundayız. 21. Yüzyıl yetkinlikleriyle kendimizi donatmalıyız. Araştırmam kapsamında teknolojiyi sanatsal programlar açısından öğrenerek donanım sahibi olabilirsiniz. Uygulamalarımız esnasında, Windows, Mac, Android ya da Ios işletim tabanlarını seçmekte özgür olacaksınız. Uygulamaları imkanlarınız doğrultusunda bilgisayar, tablet ya da telefon üzerinde yapabilirsiniz. Çalışmamız haftada 3 ders olmak üzere yedi hafta sürecektir. Bu çalışmada edineceğiniz bilgiler üniversite öğreniminiz boyunca ve sonrasında hayatınızı kolaylaştıracaktır. Katılan herkesin çalışmalarıyla artsteps.com’da online sergi açılacaktır. Uygulama planımız şu şekildedir: ”

DERS PLANI

Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü birinci sınıftan gönüllü öğrencilerle kendi ders müfredatlarını aksatmayacak bir zaman diliminde ZOOM üzerinden uygulanması planlanmıştır.

1. DERS Süre: 40':00"	Genel Ders Tanımı ve İşleniş Biçimi ile Temel Tasarımın Uygulama Alanları Konusunda Bilgi.
2. DERS Süre: 40':00"	Temel Tasarım Nedir? Nereelerde Kullanılır?
3. DERS Süre: 40':00"	Tasarım Öğeleri Nelerdir? Tümü Genel Anlatım
4. DERS Süre: 40':00"	Tasarım İlkeleri Nelerdir? Tümü Genel Anlatım
5. DERS Süre: 40':00"	Dijital Tasarım Programları Nelerdir? Özellikleri İşlevleri. Teknik Bilgiler.
6. DERS Süre: 40':00"	Dijital Tasarım Programları Nelerdir? Özellikleri İşlevleri. Teknik Bilgiler.
7.8. ve 9. DERSLER Süre: 120':00"	Tasarım İlkelerinden Ritim Konusunda Uygulama
10. 11. ve 12. DERSLER Süre: 120':00"	Tasarım İlkelerinden Hareket Konusunda Uygulama
13.14.ve 15. DERSLER Süre: 120':00"	Tasarım İlkelerinden Denge Konusunda Uygulama
16.17. ve 18. DERSLER Süre: 120':00"	Tasarım İlkelerinden Oran Konusunda Uygulama
19. ve 20.DERSLER Süre: 40':00"	Temel Sanat Eğitimi Dersinin Sunumu ve Online Sergisi

Yapılan duyurudan sonra uygulamanın çalışma grubuna 2020-2021 Eğitim-Öğretim Yılı Bahar Dönemi Namık Kemal Üniversitesi, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü 1. Sınıfta öğrenim gören beş öğrenci gönüllü olmuş, araştırmayı uygulayabilmek için öğrencilerle önceden uygun tarih ve saat belirlenerek araştırmaya başlanmıştır.

1.Hafta 3 Saatlik Ders Planı: 26 Temmuz 2021

Genel ders tanımı, işleniş biçimi, temel tasarımın uygulama alanları konusunda bilgi.

Temel tasarım nedir? Nerelerde kullanılır? Tasarım öğeleri nelerdir?

Kişisel bilgi formlarını ve öğrenci görüşme formlarını doldurma.

Ders sonrası öğrenci günlüğü oluşturma.

Ders sonrası araştırmacı günlüğü oluşturma ve gözlem formu doldurma.

İlk derste öğrencilerle tanıştıktan sonra öğrencilere derslerin işleniş ve akışı hakkında bilgi verilmiş, sonrasında öğrencilerden kişisel bilgi formlarını doldurmaları istenmiştir (Bkz. Ek 2). Araştırmaya “ART, HNT, BIRD, FATME ve A7X” rumuzlarında beş kız öğrenci katılmıştır. Kişisel bilgi formları doldurulduktan sonra her bir öğrenciyle “*Eylem Araştırması Öncesi Durum Belirlemeye Yönelik Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler*” gerçekleştirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler 15 sorudan oluşmaktadır. Sorulara ait tüm görüşmeler 26 Temmuz 2021 tarihinde Zoom Platformunda öğrencilerle bireysel olarak gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler gerçekleştirildikten sonra dersin teorik anlatımları yapılmıştır. Üçüncü ders sonunda öğrencilerden işlediğimiz derse yönelik öğrenci günlüklerini doldurmaları istenmiştir. Ardından birinci hafta dersine dair araştırmacı günlüğü oluşturulmuş, gözlem formu doldurulmuştur.

2.Hafta 3 Saatlik Ders Planı: 28 Temmuz 2021

Tasarım ilkeleri nelerdir? Tümü genel anlatım

Dijital tasarım programları nelerdir? Özellikleri, işlevleri, teknik bilgiler

Ders sonrası öğrenci günlüğü oluşturma.

Ders sonrası araştırmacı günlüğü oluşturma ve gözlem formu doldurma.

İkinci hafta derslerinde öğrencilere ilk haftadaki derslerin devamı olan konular üzerinde teorik anlatım yapılmış, ders sonunda öğrencilerden öğrenci günlükleri doldurmaları istenmiştir. Ardından ikinci hafta dersine dair araştırmacı günlüğü oluşturulmuş, gözlem formu doldurulmuştur.

3.Hafta 3 Saatlik Ders Planı: 30 Temmuz 2021

Tasarım İlkeleri Nelerdir? Ritim konusunda uygulama

Uygulama sonrası öğrenci günlüğü oluşturma öğrenci görüşme formlarını doldurma.

Uygulama sonrası araştırmacı günlüğü oluşturma ve gözlem formu doldurma.

Üçüncü hafta öğrencilere Ritim konusunda bilgi verildikten sonra öğrencilerden dijital programlar aracılığı ile tasarımlar üretmeleri istenmiştir. Dersin uygulama aşaması tamamlandıktan sonra her bir öğrenciyle ders sonrası deneyim ve görüşmelerini almak adına “Ritim Uygulaması Sonrası Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler” gerçekleştirilmiştir. Sorulara ait tüm görüşmeler 30 Temmuz 2021 tarihinde Zoom Platformunda öğrencilerle bireysel olarak gerçekleştirilmiştir. Ders sonunda öğrencilerden öğrenci günlükleri doldurmaları istenmiştir. Ardından üçüncü hafta dersine dair araştırmacı günlüğü oluşturulmuş, gözlem formu doldurulmuştur.

4.Hafta 3 Saatlik Ders Planı: 02 Ağustos 2021

Tasarım ilkeleri nelerdir? Hareket konusunda uygulama

Uygulama sonrası öğrenci günlüğü oluşturma ve öğrenci görüşme formlarını doldurma.

Uygulama sonrası araştırmacı günlüğü oluşturma ve gözlem formu doldurma.

Dördüncü hafta öğrencilere Hareket konusunda bilgi verildikten sonra öğrencilerden dijital programlar aracılığı ile tasarımlar üretmeleri istenmiştir. Dersin uygulama aşaması tamamlandıktan sonra her bir öğrenciyle ders sonrası deneyim ve görüşmelerini almak adına “Hareket Uygulaması Sonrası Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler” gerçekleştirilmiştir. Sorulara ait tüm görüşmeler 02 Ağustos 2021 tarihinde Zoom Platformunda öğrencilerle bireysel olarak gerçekleştirilmiştir. Ders sonunda öğrencilerden öğrenci günlükleri doldurmaları istenmiştir. Ardından dördüncü hafta dersine dair araştırmacı günlüğü oluşturulmuş, gözlem formu doldurulmuştur.

5.Hafta 3 Saatlik Ders Planı: 04 Ağustos 2021

Tasarım ilkeleri nelerdir? Denge konusunda uygulama

Uygulama sonrası öğrenci günlüğü oluşturma öğrenci görüşme formlarını doldurma.

Uygulama sonrası araştırmacı günlüğü oluşturma ve gözlem formu doldurma.

Beşinci hafta öğrencilere Denge konusunda bilgi verildikten sonra öğrencilerden dijital programlar aracılığı ile tasarımlar üretmeleri istenmiştir. Dersin uygulama aşaması tamamlandıktan sonra her bir öğrenciyle ders sonrası deneyim ve görüşmelerini almak adına

“Denge Uygulaması Sonrası Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler” gerçekleştirilmiştir. Sorulara ait tüm görüşmeler 04 Ağustos 2021 tarihinde Zoom Platformunda öğrencilerle bireysel olarak gerçekleştirilmiştir. Ders sonunda öğrencilerden öğrenci günlükleri doldurmaları istenmiştir. Ardından beşinci hafta dersine dair araştırmacı günlüğü oluşturulmuş, gözlem formu doldurulmuştur.

6.Hafta 3 Saatlik Ders Planı: 06 Ağustos 2021

Tasarım ilkeleri nelerdir? Oran konusunda uygulama

Uygulama sonrası öğrenci günlüğü oluşturma öğrenci görüşme formlarını doldurma.

Uygulama sonrası araştırmacı günlüğü oluşturma ve gözlem formu doldurma.

Altıncı hafta öğrencilere Oran konusunda bilgi verildikten sonra öğrencilerden dijital programlar aracılığı ile tasarımlar üretmeleri istenmiştir. Dersin uygulama aşaması tamamlandıktan sonra her bir öğrenciyle ders sonrası deneyim ve görüşmelerini almak adına “Oran Uygulaması Sonrası Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler” gerçekleştirilmiştir. Sorulara ait tüm görüşmeler 06 Ağustos 2021 tarihinde Zoom Platformunda öğrencilerle bireysel olarak gerçekleştirilmiştir. Ders sonunda öğrencilerden öğrenci günlükleri doldurmaları istenmiştir. Ardından altıncı hafta dersine dair araştırmacı günlüğü oluşturulmuş, gözlem formu doldurulmuştur.

7.Hafta 2 Saatlik Ders Planı: 09 Ağustos 2021

Temel Sanat Eğitimi Dersinin Sunumu ve Online Sergisi

Ders sonrası öğrenci günlüğü oluşturma.

Ders sonrası araştırmacı günlüğü oluşturma ve gözlem formu doldurma.

Yedinci hafta öğrencilerle derslerde üretilen çalışmaların artsteps.com üzerinde çevrimiçi sergi kurulumu gerçekleştirilmiştir. Öğrencilere çevrimiçi sergi platformlarından ve serginin yüklendiği artsteps.com’dan bahsedilerek Ritim – Hareket – Denge – Oran Sergisinin kurulumunu tamamlanmıştır. Ders sonunda öğrencilerden öğrenci günlükleri doldurmaları istenmiştir. Ardından yedinci hafta dersine dair araştırmacı günlüğü oluşturulmuş, gözlem formu doldurulmuştur.

Dersler tamamlandıktan sonra araştırmaya destek vermek isteyen Temel Sanat Eğitimi Dersi veren üçü kadın ikisi erkek toplam beş gönüllü akademisyenle bu dersin uygulamasına yönelik durum tespiti yapmak, bu dersin güncellenmesine yönelik görüşlerini ve önerilerini almak üzere “Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler” gerçekleştirilmiştir. Akademisyenler aynı

zamanda arařtırmada öğrencilerin üretmiş oldukları dijital çalışmalarını değerlendirmişlerdir.

Tüm görüşme tarihleri ve akademisyen rumuzları řu şekildedir:

PADME :	19 Eylül 2021	19':00"
BAHAR:	04 Kasım 2021	21':00"
KARAYEL:	09 Kasım 2021	16':15"
TUFAN:	12 Kasım 2021	14':00"
ODESSEA:	13 Kasım 2021	12':30"

Arařtırma kapsamında ortaya çıkan tüm dijital ürünler alanında uzman akademisyenler tarafından değerlendirilerek çalışmaların ve uygulamaların konu bazında ortalamaları alınmış, arařtırmanın başarı puanı elde edilmiştir.

3.6. Verilerin Çözümü ve Yorumlanması

3.6.1. Betimsel Analiz

Betimsel analiz yaklaşımı ile elde edilen veriler, daha önce belirlenmiş konulara göre arařtırma çerçevesinde özetlenir ve yorumlanır. Veriler, arařtırma soruları tarafından gündeme getirilen konulara göre düzenlenebilir ya da görüşme ve gözlem süreçlerinde kullanılan sorular veya boyutlar dikkate alınarak analiz edilebilir. Betimsel analizde, doğrudan alıntılar genellikle katılımcıların veya gözlemlenen kişilerin görüşlerini çarpıcı bir şekilde temsil etmek için kullanılır. Bu tür analizlerde amaç, sonuçları okuyucuya düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde sunmaktır. Bu amaçla elde edilen veriler öncelikle sistematik ve net bir şekilde betimlenmektedir. Daha sonra betimlemeler açıklanır ve yorumlanır, neden ve sonuçları incelenir ve sonuçlar çıkarılır. Ortaya çıkan konuların ilişkilendirilmesi, önemi ve ileriye dönük tahminleri, arařtırmacının yapacağı yorumların boyutları arasında da olabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2016, s. 240).

Veri analizi aşamasında öncelikle Zoom platformunda yapılan yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler dijital ortamda yazıya aktarılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerden, uygulama sonrası arařtırma sorularından ve akademisyen değerlendirme formlarından elde edilen veriler, arařtırmacı tarafından analiz edilmiştir. Bulgular yazılırken doğrudan verilen alıntılar tırnak içinde gösterilmiştir. Etkinlik planı dahilinde derslerin sonunda tutulan arařtırmacı ve öğrenci günlükleri birebir aktarılmıştır.

BÖLÜM IV: BULGULAR

Araştırmanın çalışma grubu uygulamaları 2021-2022 Eğitim-Öğretim Yılı Bahar Dönemi Namık Kemal Üniversitesi, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Resim Bölümü 1. Sınıfta öğrenim gören gönüllü beş öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında öğrencilere Temel Sanat Eğitimi Derslerinde Ritim, Hareket, Denge ve Oran konularında dijital uygulamalar yaptırılmış, teknolojiyi kullanarak döneme uygun bir eğitim modelinin öneminin kavratılması sağlanmış, öğrencilerde klasik yöntemlerle uygulanan bir dersin teknolojik olarak nasıl ifade edilebileceği konusunda farkındalık oluşturulmuştur. Uygulamalar öğrencilerle “TEMEL SANAT EĞİTİMİNDE TASARIM İLKELERİNİN DİJİTAL OLARAK UYGULANABİLİRLİĞİNE YÖNELİK BİR MODEL ÖNERİSİ” başlıklı bu araştırma kapsamında belirlenmiş olan 7 Haftalık ders planına göre Zoom Platformunda gerçekleştirilmiştir. Araştırmayı uygulayabilmek için öğrencilerle önceden uygun tarih ve saat belirlenmiştir.

Uygulamanın değerlendirme aşamaları Mimar Sinan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Temel Eğitim Bölümü, Namık Kemal Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Resim Bölümü, İstanbul Ayyansaray Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dijital Oyun Tasarımı ve Resim Bölümlerinde görev yapan alanında uzman gönüllü beş akademisyen görüşlerinden ve değerlendirmelerinden oluşmaktadır.

Eylem araştırması modeliyle tasarlanan araştırmanın çalışma grubunda veri toplama tekniklerinden gözlem, araştırmacı günlüğü, öğrenci günlüğü, öğrenci ürünleri ve yarı yapılandırılmış görüşmeler kullanılmıştır. Uygulamaların değerlendirme aşamasında gönüllü akademisyenlerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmış ve değerlendirme formları doldurulmuştur. Öğrenciler ve akademisyenlerden elde edilen tüm verilen betimsel analiz yöntemiyle çözümlenip yorumlanmıştır.

4.1. Temel Sanat Eğitimi Dersi 1. Hafta Bulguları

Temel Sanat Eğitimi Dersinin 26 Temmuz 2021 tarihli uygulama planı aşağıda Tablo 4.1’de verilmiştir.

Tablo 4.1. Temel Sanat Eğitimi Dersi 1. Hafta Ders Planı

Temel Sanat Eğitimi Dersi 1. Hafta Ders Planı	
Tarih:	26 Temmuz 2021 - Pazartesi
Yer:	Zoom Platformu
1. Ders Süresi: 40':00"	19:30 - 20:10
2. Ders Süresi: 40':00"	20:20 - 21.00
3. Ders Süresi: 40':00"	21:10 - 21.50
Ders Planı:	Genel Ders Tanımı ve İşleniş Biçimi Temel Tasarımın Uygulama Alanları Konusunda Bilgi. Temel Tasarım Nedir? Nereelerde Kullanılır? Tasarım Öğeleri Nelerdir? Tümü Genel Anlatım
• BİRİNCİ DERS Derse Giriş ve Öğrencileri Selamlama, Genel Ders Tanımı Dersin İşleniş ve Akışı Konusunda Bilgi Kişisel Bilgi Formlarını Ve Öğrenci Görüşme Formlarını Doldurma Temel Tasarım Uygulama Alanları Hakkında Tartışma	
• İKİNCİ DERS Temel Tasarım nedir? Temel Tasarım hakkında bilgi, Örnek uygulamalar Temel Tasarım uygulama biçimleri nelerdir? Temel Tasarım nereelerde kullanılır?	
• ÜÇÜNCÜ DERS Tasarım Öğeleri nelerdir? Tümü genel anlatım Gelecek hafta için konu üzerine düşünme Öğrenci günlüklerinin doldurulması Dersi bitirme	

İlk derste öğrencilerle tanıştıktan sonra öğrencilere derslerin işleniş ve akışı hakkında bilgi verilmiş, sonrasında öğrencilerden kişisel bilgi formlarını doldurmaları istenmiştir. Araştırmaya “ART, HNT, BIRD, FATME ve A7X” rumuzlarında beş kız öğrenci katılmıştır. Kişisel bilgi formlarından elde edilen bulgular aşağıda Tablo 4.2’de verilmiştir.

Tablo 4.2. Kişisel Bilgi Formları Analizi

1. Rumuzunuz? “ART, HNT, BIRD, FATME ve A7X”
2. Cinsiyetiniz? Araştırmaya beş kız öğrenci katılmıştır.
3. Yaşınız? Katılımcıların yaş ortalaması 21,4’tür.
4. Daha önce dijital programlarla tasarım yaptınız mı? Tüm katılımcılar daha önce dijital programlarla tasarım yapmışlardır.
5. Hangi tasarım programlarını öğrendiniz? ‘ART’ rumuzlu öğrenci Adobe Illustrator, ‘BIRD’ ve ‘FATME’ rumuzlu öğrenciler Adobe Photoshop, ‘HNT’ ve ‘A7X’ rumuzlu öğrenciler ise Adobe Photoshop ve Adobe Illustrator. tasarım programlarını kullanma becerisine sahiptir.
6. Lisans programı kapsamında aldığınız, Temel Sanat eğitimi dersinde dijital tasarım programlarına ilişkin bilgiler (Photoshop, Illustrator, Canva, Photopea v.b.) edindiniz mi? Araştırmaya katılan tüm öğrenciler Temel Sanat Eğitimi Derslerinde dijital tasarım programları hakkında (Photoshop, Illustrator, Photopea.com, Inkscape v.b.) bilgi edinmediklerini, belirtmişlerdir.
7. Daha önce temel tasarım ilkeleriyle çalışmalar yaptınız mı? (Denge, Ritim, Oran vb.) ‘FATME’, ‘HNT’ rumuzlu öğrenciler daha önce tasarım ilkeleriyle tasarım yaptıklarını belirtmişler, ‘ART’, ‘A7X’ ve ‘BIRD’ rumuzlu öğrenciler ise daha önce tasarım ilkeleriyle tasarım yapmadıklarını belirtmişlerdir.
8. Dijital programlarla tasarım yapmak ilginizi çeker mi? Yanıtınız "evet" ise hangi konu üzerine çalışmayı tercih edersiniz? Araştırmaya katılan tüm öğrencilerin dijital programlarla tasarım yapmak ilgilerini çekmektedir. Öğrencilerin çalışmayı tercih ettikleri konular şu şekildedir: FATME: Toplumsal problemler. ART: Daha çok afiş gibi tasarımlar üzerinde çalışmayı tercih ediyorum BIRD: Biraz eğlenceli dikkat çeken konular olması ve insanı yaptığında bıkıp

sıklmaması gereken konular tam isim veremesem de bu tarz.

HNT: Ritim konusu.

A7X: Illustrasyon türünde kurumsal tasarımlar üzerine çalışmayı tercih ederim.

Kişisel bilgi formları doldurulduktan sonra her bir öğrenciyle “Eylem Araştırması Öncesi Durum Belirlemeye Yönelik Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler” gerçekleştirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler 15 sorudan oluşmaktadır. Sorulara ait tüm görüşmeler 26 Temmuz 2021 tarihinde Zoom Platformunda öğrencilerle bireysel olarak gerçekleştirilmiştir.

1. SORU: “Sizce, Temel Tasarım nedir?”

Bu soru öğrencilerin Temel Tasarıma dair fikirlerini elde etmek amacıyla sorulmuştur. “Tasarım hayatın esas parçasını oluşturan bir reaksiyondur. Bu olay kullanılarak, hayatın amacına (fonksiyonuna) uygun bir biçimde sanatın mührünü vurma işleminden ibarettir denilebilir” (Gökaydın, 2002, s.41). Bu tanıma göre soruya en başarılı yanıtı “ART” rumuzlu öğrenci vermiştir. Diğer öğrenciler Temel Tasarıma dair düşüncelerini içeren açıklamalar yapmışlardır. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.3’de verilmiştir.

Tablo 4.3. Öğrencilerin “Sizce, Temel Tasarım nedir?” sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>“Temel Tasarım , bütün resimlerim ve tasarımların ana başlangıcıdır. Yani birden çok farklı ürün ve malzemeler kullanılarak yapılan öz yapımlardır.”</i>
BIRD:	<i>“Temel Tasarım bence bir görsel veya işitsel bir nesneyi araştırıp bakılarak izlenim bırakma. Herhangi bir fikir edinme öğrenme kavrama tarzı şeyler. Temelin en önemli dersi bence.”</i>
HNT:	<i>“Sanat anlamında bilgisi olmayan birisinin bile dikkatini çekebilecek eserleri oluşturmaya yarayan unsurdur.”</i>
A7X:	<i>“Temel Tasarım görsel mesajı farklı teknikleri toplayarak bir araya gelmesi gibi tanımlayabilirim.”</i>
FATME:	<i>“Sanatsal bakış açısı olarak tanımlamak isterim.”</i>

2. SORU: “Dijital tasarım programlarını nasıl tanımlarsınız?”

Öğrencilerin dijital tasarım dünyasına dair bilgileri olup olmadığını tespit edilmek amacıyla sorulan bu soruyu tüm öğrenciler samimi bir şekilde cevaplandırmıştır. “ART” rumuzlu öğrenci *dijital tasarımların gerçekleştirildiği alan*, “BIRD” rumuzlu öğrenci *eğlenceli*, “HNT” rumuzlu öğrenci *kolay*, “FATME” rumuzlu öğrenci *olanak sağlayan*, “A7X” rumuzlu öğrenci ise *kolaya kaçmak* olarak tanımlamıştır. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.4’de verilmiştir.

Tablo 4.4. Öğrencilerin “Dijital tasarım programlarını nasıl tanımlarsınız?” sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>“Birçok fırça ve kalem araçlarıyla tasarım ve dijital tasarımların geliştirildiği alandır.”</i>
BIRD:	<i>“Dijital programlarla ilk defa bu yıl Bilgisayar Destekli Tasarım Dersinde karşılaştım, zorlandım sayılamaz ama o kadar da kolay gelmedi sonradan yapa yapa alıştım. Eğlenceli, sıkmayan, yaptıkça hoşunuza giden programlar bence.”</i>
HNT:	<i>“Hayal ettiğimiz bazı fikirleri daha kolay yolla aktarmamızı sağlayan programlardır.”</i>
A7X:	<i>“Biraz kolaya kaçmak gibi.”</i>
FATME:	<i>“Çok olanak sağlıyor. Örneğin yeni bir öge eklerken korkmuyorsun. Çünkü her zaman geri dönüşü ve silmesi kolay. Bu da tasarım yaparken daha cesur olmaya izin veriyor. Ayrıca 1. sınıf öğrencisi olduğum için bazı tekniklere hakim değilim. Daha önce hiç guaj boya çalışması yapmamışken guajla tasarım yapmak zor. Dijital tasarım programlarında az araç bilsem bile güzel ve yaratıcı tasarımlar yapılabilir.”</i>

3. SORU: “ ‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde görsel tasarım öğelerinden (nokta, çizgi, doku, v.b.) herhangi biriyle uygulama yaptınız mı?”

Bu soru öğrencilerin görsel tasarım öğelerine dair bilgilerini tespit etmek üzere sorulmuştur. Buna göre; öğrencilerin tamamının görsel tasarım öğelerine dair bilgileri

bulunmaktadır. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.5’de verilmiştir.

Tablo 4.5. Öğrencilerin “ ‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde görsel tasarım öğelerinden (nokta, çizgi, doku, v.b.) herhangi biriyle uygulama yaptınız mı?” sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>“Evet yaptım lisede grafik derslerinde de verilen nokta ve çizgi konularıyla çalışmalar yapmıştım. Bu yıl da resim bölümünde Temel Sanat Eğitimi Dersinde çizgi nokta ve dokuyla bir çok çalışma yaptım.”</i>
BIRD:	<i>“Evet, çizgi, doku ve nokta ile çalışmalarımız oldu.”</i>
HNT:	<i>“Evet, yaptım.”</i>
A7X:	<i>“Nokta çizgi ve dokuyla yaptık.”</i>
FATME:	<i>“ Evet.”</i>

4. SORU: “ ‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde görsel tasarım ilkelerinden (ritim, hareket, denge oran) herhangi biriyle uygulama yaptınız mı?

Bu soru öğrencilerin görsel tasarım ilkelerine dair bilgilerini tespit etmek üzere sorulmuştur. Buna göre; A7X rumuzlu öğrenci tam emin olmamakla birlikte **evet** yanıtını vermiş, BIRD rumuzlu öğrenci ise **hayır** yanıtı vermiştir. Diğer öğrenciler görsel tasarım ilkelerini bildiklerini ifade etmişlerdir. Öğrencilerin %60’ının görsel tasarım ilkelerine dair bilgileri bulunmaktadır. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.6’da verilmiştir.

Tablo 4.6. Öğrencilerin “ ‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde görsel tasarım ilkelerinden (ritim, hareket, denge oran) herhangi biriyle uygulama yaptınız mı?” sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>“Evet”</i>
BIRD:	<i>“Hayır hiçbir uygulama yapmadık.”</i>
HNT:	<i>“Evet, yaptım.”</i>
A7X:	<i>“Oranla ilgili yaptık sanırım sanat tarihinden resimleri anlatırken öğretmenimiz biraz bahsetti.”</i>
FATME:	<i>“ Evet.”</i>

5. SORU: “ ‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinin hangi ilkeler üzerinden uygulanmasını tercih edersiniz? Neden?”

A7X VE FATME rumuzlu öğrenciler temel tasarım ilkelerine dair bilgileri olmadıklarını ifade etmişlerdir. BIRD ve HNT rumuzlu öğrencilerin verdiği cevaplar doğrultusunda bir önceki soruya verilen cevaplarla birlikte karşılaştırıldığında öğrencilerin temel tasarım öge ve ilkelerini karıştırdıklarını görülmüştür. ART rumuzlu öğrenci hariç diğer öğrencilerin bu konuda net bilgileri bulunmamaktadır. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.7’de verilmiştir.

Tablo 4.7. Öğrencilerin “ ‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinin hangi ilkeler üzerinden uygulanmasını tercih edersiniz? Neden?” sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>Bence hepsi birbirini tamamlıyor. Ama denge ve oranın yoğun olması gerektiğinden ve hareketin de resme başka bir boyut katmasından dolayı bunları daha çok tercih ederim.</i>
BIRD:	<i>Ritim, vurgu. Renk</i>
HNT:	<i>Nokta ve Çizgi</i>
A7X:	<i>İlkelerle ilgili fazla bilgim yok bu soruyu yanıtlamayacağım</i>
FATME:	<i>Bilmiyorum.</i>

6. SORU: “ ‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde kullanmayı öğrendiğiniz teknikler hakkında bilgi verebilir misiniz?”

Öğrencilerin Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarını hangi tekniklerle yaptıklarını tespit etmek üzere sorulan bu soruya BIRD ve A7X rumuzlu öğrenciler klasik yöntemleri ifade ederek net cevaplar vermişlerdir. Diğer öğrenciler öğrendikleri teknikler yerine derste öğrendikleri konuları açıklamışlardır. Genel olarak ders müfredatı incelendiğinde bu dersin klasik yöntemlerle uygulamalı olarak işlendiği tespit edilmiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.8’de verilmiştir.

Tablo 4.8. Öğrencilerin “ ‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde kullanmayı öğrendiğiniz teknikler hakkında bilgi verebilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>“Nokta ve çizgi için aslında temel olarak bir fotoğraf karesinin bile piksel olarak incelediğimizde bir fotoğrafında nokta ve çizgilerden oluştuğunu gözlemleyebiliriz . Renk armonilerine gelecek olursak asıl tasarımları canlandıran farklı renk teknikleriyle yön verebiliriz.”</i>
BIRD:	<i>“Yaptığımız çalışmalarda guaj boya tekniğini çok iyi öğrendik birçok kez çalışmalar yaptık. Dokularla çalışmalarımız oldu. Kil ile çalışmalarımız oldu.”</i>
HNT:	<i>“Nokta ile açık-koyu değerler yapmayı noktanın sıklığını arttırıp azaltarak yapmayı öğrendim.”</i>
A7X:	<i>“Klasik yöntemlerle derslerimizi işledik.”</i>
FATME:	<i>“Nokta ,çizgi ,ton, renk teorileri.”</i>

7. SORU: “Derste uyguladığınız teknikler size nasıl, hangi yöntem ya da yöntemlerle öğretildi?”

Temel Sanat Eğitimi Dersinin nasıl işlendiğini ve uygulandığını tespit etmek üzere sorulan bu soruda dersin teorik bölümlerinin videolu anlatımlarla desteklendiği uygulama bölümlerinin klasik yöntemlerle işlendiği görülmektedir. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.9’de verilmiştir.

Tablo 4.9. Öğrencilerin “Derste uyguladığınız teknikler size nasıl, hangi yöntem ya da yöntemlerle öğretildi?” sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>“Genel olarak farklı doku ve boyutta kağıtlar kullanılarak uyguladık ve öğrendik. Yani Klasik yöntemler ile.”</i>
BIRD:	<i>“Derste öğrendiğimiz bize video ile anlatılan teknikleri bizde deneye deneye her hafta hocamıza gönderip yanlışları ve doğruları sorduğumuz yöntemle öğretildi.”</i>
HNT:	<i>“Numaralı Artline kalemler ile, guaj boya takniği ile, doku oluşturmada çeşitli objeler kullanarak (ip, yaprak, uhu, mum.. gibi)”</i>

A7X:	<i>“Dijital olarak anlatımla desteklendi. Video kayıtlarıyla da çalışmalarımızın nasıl yapılacağı hakkında bilgi verildi.”</i>
FATME:	<i>“Artline kalem ve guaj boya kullandık. Klasik yöntemlerle öğretildi. Dijital programlar kullanmadık.”</i>

8. SORU: “Uygulama yapmadan önce, dijital tasarım programları hakkında bilgilendirildiniz mi?”

Öğrencilerin Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarına geçmeden önce dijital tasarım programları hakkında bilgi sahibi olup olmadıklarını tespit etmek üzere sorulan bu soruda dersin dijital tasarım programları ile desteklenmediğini görülmüştür. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.10’de verilmiştir.

Tablo 4.10. Öğrencilerin “Uygulama yapmadan önce, dijital tasarım programları hakkında bilgilendirildiniz mi?” sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>“Hayır”</i>
BIRD:	<i>“Evet bilgilendirildik. Hocamız videolu anlatım ile anlattıktan sonra uygulamaya geçtik.”</i>
HNT:	<i>“Evet”</i>
A7X:	<i>“Temel Sanat Eğitimi Dersi içinde hayır. Başka bir dersimizde (Bilgisayar Destekli Tasarım) öğretmenimiz programları anlatıyordu fakat benim programlarla ilgili bilgim vardı bu yüzden o derslere fazla katılım sağlamadım.”</i>
FATME:	<i>“Hayır.”</i>

9. SORU: " ‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinin klasik yöntemler (sanat malzemeleri) aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?”

Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarının klasik yöntemlerle yapılmasının öğrenciler tarafından değerlendirilmesini istenilen bu sorudaki amaç öğrencilerin bu yöntemlere bakışını gözlemlemektir. A7X rumuzlu öğrenci dersin uzaktan öğretim metoduyla işlendiği dönemde klasik yöntemle zorlandığını ifade etmiş, FATME

rumuzlu öğrenci de hem klasik uygulamalı hem de dijital programlarla uygulamalı olmasını tercih ettiğini belirtmiştir. Diğer öğrenciler bu soruda dijital programlara sıcak bakmamışlardır. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.11’de verilmiştir.

Tablo 4.11. Öğrencilerin " ‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinin klasik yöntemler (sanat malzemeleri) aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>Gayet eğitici ve el alışkanlığı ile geliştirilebileceğini düşünüyorum .</i>
BIRD:	<i>Ben daha öğretici ve cezbedici buluyorum açıkçası.</i>
HNT:	<i>Çok yararlı buluyorum yaptığımız işle bütünleşmemizi sağlıyor.</i>
A7X:	<i>Biraz zor oldu mesela kille çalışmamız gerekti fakat uzaktan dersle fazla verimli olmadı çok verimli olduğunu düşünmüyorum.</i>
FATME:	<i>Bazı ödevlerde klasik yöntemler daha iyi olmakla birlikte (örneğin nokta ve çizgi çalışmaları) bazılarında dijital tasarım programları kullanılması işimizi daha kolaylaştırırdı.</i>

10. SORU: "‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde görsel tasarım öğelerinin klasik uygulamalar aracılığı ile uygulama yapıldıktan sonra görsel tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olmasını nasıl değerlendirirsiniz?"

Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarının dijital ortama yönelik uygulamalarını gözlemlemek amacıyla yöneltilen bu soruda ART, HNT ve A7X rumuzlu öğrenciler olumlu yaklaşım göstermiş, BIRD bu soruyu cevaplamamış, FATME’nin soruya farklı bir cevap vererek öge ve ilkeleri karıştırdığı gözlemlenmiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.12’de verilmiştir.

Tablo 4.12. Öğrencilerin "‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde görsel tasarım öğelerinin klasik uygulamalar aracılığı ile uygulama yapıldıktan sonra görsel tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olmasını nasıl değerlendirirsiniz?" sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>Ben kendi açımdan konuşacak olursam eğer ki kalem ve kağıda dokunmak onları hissederek çalışma ve tasarım çıkarmak bana daha iyi geliyor. Ama tabiki de dijital ortamında bazı kolaylıklar ve avantajlar kazandırdığını düşünüyorum.</i>
BIRD:	<i>Bilmiyorum. Bu soruyu cevaplayamayacağım.</i>
HNT:	<i>Sanatsal faaliyetlerin iki türlüde ele alınabilir olması oldukça yararlı..</i>
A7X:	<i>Farklı şeyler katabilir bize bence güzel olur.</i>
FATME:	<i>Her ödev için tek tek, önce klasik sonra dijital yöntem kullanmak zor olurdu.</i>

11. SORU: "‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinin tamamen dijital programlar aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendirirsiniz?"

Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarının dijital yöntemlerle yapılmasının öğrenciler tarafından değerlendirilmesini istenilen bu sorudaki amaç öğrencilerin dijital ortama bakışını gözlemlemektir. Verilen cevaplara göre; FATME rumuzlu öğrenci dersin dijital programlarla uygulanabilir olmasına olumlu yaklaşmıştır. ART rumuzlu öğrenci dijital ortamı desteklemiş fakat derslerin bir kısmının dijital bir kısmının klasik uygulamalı olmasını desteklemiştir. Diğer öğrenciler dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olma durumunu desteklememişlerdir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.13’de verilmiştir.

Tablo 4.13. Öğrencilerin "‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinin tamamen dijital programlar aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendirirsiniz?" sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>Dijital tasarım ortamını destekleyebilirim ama tamamen olması çizim yeteneğimi düşürebilir.</i>
BIRD:	<i>Bence Temel Sanat Eğitimi Dersi el uğraşı ile olmalıdır. Hem bizim temelimiz hem de el alışkanlığımız öğrenebileceğimiz teknikler açısından bilgisayar üzerinden olmasını istemezdim.</i>
HNT:	<i>Biraz soyut kalabilir diye düşünüyorum el ile yapılan ve sonra dijitale taşınan işleri daha çok benimsiyorum..</i>

A7X:	<i>Tamamen dijitalde birkaç problem var canlı derslerde anlatılandan sonra verilen ödevlerde sorunlar yaşadım tamamlayıcı olacağını düşünmüyorum.</i>
FATME:	<i>Bu fikre olumlu bakıyorum. Dijital tasarım programlarıyla uygulanmasını isterdim. Çünkü örneğin guaj boya ile yaptığımızda, daha önce bilmediğim bir teknik olduğu için tasarımdan ziyade teknikle uğraştım. Dijital tasarım programlarında çok daha özgür olabileceğimi düşünüyorum. özellikle bir ödevimiz vardı, aynı tasarımın hem karşıt renklisini, hem benzer renklisini hem de monokrom ve akromatik yapacaktık. Bu beni çok zorladı çünkü aynı resmi 4 kez yapmam gerekti. Bu ödev Adobe Photoshop'la olsaydı renkleri çok daha kolay değiştirebilirdim.</i>

12. SORU: "‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinin tamamen dijital olması size katkı sağlar mı? Sağlarsa size getireceği katkılardan söz eder misiniz?"

Temel Sanat Eğitimi Dersinin dijital tasarım programlarıyla uygulanmasının getireceği katkıları tespit etmek amacıyla sorulan bu soruda ART rumuzlu öğrenci bu fikrin faydalı olmayacağını belirtmiş, FATME rumuzlu öğrenci uygulamada daha özgür olunacağını söyleyerek olumlu katkıları olacağını söylemiş, diğer öğrenciler ise hem olumlu katkıları olabileceğini hem de olumsuz katkıları olabileceğini savunmuşlardır. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.14’de verilmiştir.

Tablo 4.14. Öğrencilerin "‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinin tamamen dijital olması size katkı sağlar mı? Sağlarsa size getireceği katkılardan söz eder misiniz?" sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>Sağlamaz.</i>
BIRD:	<i>Bana katkı sağlamaz ama bir yandan da birçok şey öğrenebilirdim uygulamalar açısından.</i>
HNT:	<i>Kolaylıkları olacaktır deneme yanılma yöntemleri kağıt üzerinde zorlayıcı olsa da dijital ortamda geri almak daha kolay.</i>
A7X:	<i>Teknikleri öğrenmek adına katkısı az olabilir.</i>
FATME:	<i>Daha fazla özgürlük alanı sağlayacağını düşünüyorum. Günlük hayatımızda da tasarımlar artık dijital yapılıyor. Örneğin kumaş tasarımıyla ilgileniyorum. Ve kumaşlar genelde dijital yöntemlerle</i>

tasarlanıyor. Dijital yöntemleri öğrenmek daha fazla işime yarar. Klasik yöntemleri zaten resim ve desen derslerinde bolca kullanıyoruz

13. SORU: “Türkiye ve dünyada Temel Tasarımın uygulanma yöntemleri ve gelişimiyle ilgili bilgiler edindiniz mi? Edindiyseniz, bilgilerinizden söz eder misiniz?”

Katılımcı öğrencilerin bu derse yönelik araştırma yapıp yapmadıklarına dair bilgi edinmek üzere sorulan bu soruyu cevaplayan öğrenci olmamıştır. Sonuca göre öğrenciler Temel Sanat Eğitimi Dersi Türkiye ve dünyadaki yöntemleri takip etmemektedirler. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.15’de verilmiştir.

Tablo 4.15 Öğrencilerin “Türkiye ve dünyada Temel Tasarımın uygulanma yöntemleri ve gelişimiyle ilgili bilgiler edindiniz mi? Edindiyseniz, bilgilerinizden söz eder misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>Bu konu hakkında cevap veremeyeceğim.</i>
BIRD:	<i>Tam bir bilgi edinmedim.</i>
HNT:	<i>Çok bir bilgim yok.</i>
A7X:	<i>Fazla bilgim yok açıkçası</i>
FATME:	<i>Bu konuda diğer üniversiteler nasıl bir yol izliyor bilmiyorum.</i>

14. SORU: “Bu ders kapsamında online bir sergi açılması hakkında ne düşünüyorsunuz?”

Temel Sanat Eğitimi Dersinin dijital ortamda sergilenmesine yönelik düşüncelerinin öğrenilmesine yönelik sunulan öneri tüm öğrencileri heyecanlandırmıştır. Öğrencilerin tümü bu soruya olumlu karşılamıştır . Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.16’da verilmiştir.

Tablo 4.16 Öğrencilerin “Bu ders kapsamında online bir sergi açılması hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>Şuanda pandemi dolayısıyla her şey online sistem tarzında ilerliyor . Bence insanlar online olarak daha bilgileniyor bu ortamlarda çünkü müze vb. yerlerin sergilerine herkes gidemediği için online katılımlar daha fazla olduğu için çok güzel bir metot.</i>
BIRD:	<i>Bence gayet iyi. Hem bize de katkı ve öğrenim sağlar.</i>
HNT:	<i>Etkileyici ve çok heyecanlandırıcı.</i>
A7X:	<i>Çok güzel bir fikir bence hem farklı hem de çalışmaların daha güzel sergilenebileceğini düşünüyorum.</i>
FATME:	<i>İyi bir fikir. Bunu öğrenmek güzel olur.</i>

15. SORU: “Temel Sanat Eğitimi’ ders içeriklerine ve uygulanma durumlarına yönelik neler eklemek istersiniz?”

Temel Sanat Eğitimi Ders içeriklerine dair öğrencilerin fikirlerini almak üzere sorulan bu soruda HNT rumuz öğrenci, el ile uygulamalı yöntemin baskın olduğunu bu dersi dijital yöntemlerle de çalışmak istediğini belirtmiştir. Diğer öğrenciler bu soruda herhangi bir açıklama yapmamışlardır. Katılımcı öğrencilerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.17’de verilmiştir.

Tablo 4.17 Öğrencilerin “Temel Sanat Eğitimi’ ders içeriklerine ve uygulanma durumlarına yönelik neler eklemek istersiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

ART:	<i>Bu konu hakkında cevap veremeyeceğim.</i>
BIRD:	<i>Ben pek bir şey eklemek istemem her şey gayet iyi gidiyor.</i>
HNT:	<i>Dersin içeriği oldukça yeterli fakat el ile uygulama daha baskın dijital çalışmak da isterdim.</i>
A7X:	<i>Şimdilik söylemek istediğim bir şey yok.</i>
FATME:	<i>Bu konu hakkında cevap veremeyeceğim.</i>

‘Eylem Araştırması Öncesi Durum Belirlemeye Yönelik Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler’ gerçekleştirildikten sonra dersin teorik anlatımları yapılmıştır. Üçüncü ders sonunda öğrencilerden işlediğimiz derse yönelik öğrenci günlüklerini doldurmaları istenmiştir. Katılımcı öğrencilerin 1. Hafta dersine dair öğrenci günlükleri aşağıda Tablo 4.18’de verilmiştir.

Tablo 4.18 (1. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü (26.07.2021)

<u>Lütfen ders sonrası görüşlerinizi belirtiniz? (Ders hakkında görüş ve önerileriniz, size konu anlatımı sonrası kattıkları, konu hakkında olmasını istedikleriniz)</u>	
ART:	<i>Dersin bana dijital ortamın kolaylıkları hakkında daha fazla bilgi kattığını söyleyebilirim. Onun dışında yeni kelimeler ve konularla görsellerle desteklenmesi aklımda daha kalıcı hale geldi.</i>
HNT:	<i>Dersin içeriğini etkili ve yararlı buldum, dijital ortama biraz daha sıcak bakmama fayda sağladı.</i>
FATME:	<i>Daha önceden gördüğüm eserlere daha farklı bir bakış açısıyla baktım. Nokta, çizgi, doku gibi...</i>
BIRD:	<i>Ders hakkındaki görüşüm, gayet verimli fikirlerimin bir nebze değişmesiyle birlikte birçok şeyi kolaylıkla dijitalden yapabileceğimizi öğrendim. Dersimiz gayet iyi ve eğlenceli geçti. Verimliydi ve öğretici katkıları oldu.</i>
A7X:	<i>Dersler çok verimli ve güzel geçti. Konular eğlenceliydi anlatım çok güzeldi bana yeni şeyler kattı.</i>

Ders sonunda doldurulan 1. Hafta dersine dair arařtırmacı gnlė ařaėıda Tablo 4.19’de verilmiřtir.

Tablo 4.19 (1. Hafta) Temel Sanat Eėitimi Dersi Uygulama Sonrası Arařtırmacı Gnlė (26.07.2021)

Dersimiz beř ėrencinin katılımıyla gerekleřti. İlk derste ėrencilerle tanıştık, genel ders programımızın iřleniři ve akıřı hakkında bilgilendirme verdim. Konu anlatımına bařlamadan nce ėrencilerden kiřiisel bilgi formlarını doldurmalarını istedim. Ardından eylem arařtırması ncesi durum belirlemeye ynelik ėrencilerle grřmeler gerekleřtirdim. Temel tasarımın uygulama alanları hakkında konuřtuk. İkinci derste, Temel Tasarım ve uygulama biimleri, Temel Tasarımın nerelerde kullanıldıėı hakkında ėrencileri bilgilendirdim. rnek uygulamalar gstererek ders anlatımını zenginleřtirdim. nc derste, Tasarım ėelerinin tmn sanat tarihinden sekin rnekler gstererek anlattım. Ders sonunda ėrencilerden gelecek haftaki konu zerine dřnmelerini, gn sonu ėrenci gnlklerini doldurmalarını istedim. ėrenciler ok istekli ve hevesli bir řekilde dersi dinlediler. ėrencilerin ders bařındaki Temel Sanat Eėitimi Dersine dair dijital uygulamalara ynelik olumsuz grřlerinin ders sonunda dijital ortama daha pozitif bakıř aısıyla deėiřmeye bařladıėını gzlemledim. Zoom uygulamasında tm ėrenciler kameralarını atı, interaktif bir řekilde ders iřledik. Gn sonunda bir sonraki derste grřmek zere vedalařarak ilk dersimizi tamamladık.

4.2. Temel Sanat Eğitimi Dersi 2. Hafta Bulguları

Temel Sanat Eğitimi Dersinin 28 Temmuz 2021 tarihli uygulama planı aşağıda Tablo 4.20’de verilmiştir.

Tablo 4.20 Temel Sanat Eğitimi Dersi 2. Hafta Ders Planı

Temel Sanat Eğitimi Dersi 2. Hafta Ders Planı	
Tarih:	28.07. 2021 - Çarşamba
Yer:	Zoom Platformu
1. Ders Süresi: 40’:00’’	19:30 - 20:10
2. Ders Süresi: 40’:00’’	20:20 - 21.00
3. Ders Süresi: 40’:00’’	21:10 - 21.50
Ders Planı:	Tasarım İlkeleri Nelerdir? Tümü Genel Anlatım Dijital Tasarım Programları Nelerdir? Özellikleri, İşlevleri, Teknik Bilgiler
• BİRİNCİ DERS Derse giriş ve öğrencileri selamlama Temel Tasarım İlkeleri Nelerdir? Tümü Genel Anlatım	
• İKİNCİ DERS Dijital tasarım programları Nelerdir? Dijital tasarım programlarının özellikleri nelerdir? Dijital Programlar hakkında teknik bilgiler.	
• ÜÇÜNCÜ DERS Dijital Programlar hakkında teknik bilgiler. Öğrenci Günlüklerinin Doldurulması Dersi bitirme	

İkinci hafta derslerinde öğrencilere ilk haftadaki derslerin devamı olan konular üzerinde teorik anlatım yapılmış, ders sonunda öğrencilerden öğrenci günlükleri doldurmaları istenmiştir. Katılımcı öğrencilerin 2. Hafta dersine dair öğrenci günlükleri Tablo 4.21’de verilmiştir.

Tablo 4.21 (2. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü (28.07.2021)

<u>Lütfen ders sonrası görüşlerinizi belirtiniz? (Ders hakkında görüş ve önerileriniz, size konu anlatımı sonrası kattıkları, konu hakkında olmasını istedikleriniz)</u>	
ART:	<i>Bilgi açısından yeni konular yeni ve hiç haberim olmayan online ve ücretsiz programlar öğrendim. ders işleyişi akıcı resimlerle destekli olduğu için sürükleyici oluyor. sadece bugün daha çok dinlediğimiz için ve fazla bilgiyle beraber ders yoğun geçti.</i>
HNT:	<i>Derslerin bana katkısı olduğunu düşünüyorum. Yeni öğrendiğim bilgiler oldu hocamın tavsiye ettiği programları oldukça beğendim..</i>
FATME:	<i>Normal derslerimiz uzaktan eğitim şartlarında teorik eğitimden ziyade, yaptıklarımızın değerlendirilmesi olarak geçtiği için, bugün işlediğimiz konuların çoğunu ilk defa duydum. artık kendi resimlerime de denge hareket oran gibi unsurlara dikkat etmeye çalışacağım. ücretsiz tasarım programlarını da öğrenmek iyi oldu.</i>
BIRD:	<i>Ders benim için çok verimli oldu. Bilmediğim programlara olan ilğim arttı. Birçok bilgi edindim. Ders anlatımınız da çok iyi sıkılmadım hiç. İlk defa duyduğumuz ilğimizin çektiği çok bilgi vardı. Benim için gayet iyiydi.</i>
A7X:	<i>Tasarım ilkeleriyle ilgili çok fazla bilgi edindim konuya hakim olmaya başladım tasarım programları da ayrı güzel bilgilerdi. Bu ders çok daha güzeldi.</i>

Ders sonunda doldurulan 2. Hafta dersine dair araştırmacı günlüğü aşağıda Tablo 4.22’ de verilmiştir.

Tablo 4.22 (2. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Araştırmacı Günlüğü (28.07.2021)

Dersimize beş öğrenci zamanında ve eksiksiz katıldı. Öğrencilerle selamlaşarak derse başladık. Geçen derste işlediklerimizi hızlıca tekrar ettik. Bugün Temel Tasarım İlkelerini işledik. Ritim, Hareket, Denge, Vurgu, Zıtlık Armoni, Bütünlük, Oran ve Çeşitlilik konu başlıklarını sanat tarihinden seçkin örneklerle anlattım.

İkinci dersin ilk çeyreğinde tasarım ilkeleri konularını tamamladık. Ardından üçüncü dersin sonuna kadar dijital tasarım programlarını, programlar hakkında teknik bilgileri ve programların özelliklerini öğrencilere anlattım. Program isimleri:

Piksel Tabanlı Programlar: Adobe Photoshop, Photopea.Com., Sumopaint, Gimp, Krita, Paint.net

Vektör Tabanlı Programlar: Adobe Illustrator, Inkscape, Boxysvg, Vectr

Android ve Ios İşletim Sistemli Programlar: Adobe Fresco, Madibang Paint, Autodesk Sketchbook, Adobe Photoshop Sketch, Adobe Illustrator Draw, Layer Paint HD, Ibish Paint X, ArtRage.

Uygulamalardan hızlandırılmış videolar göstererek ders anlatımını zenginleştirdim. Programları araştırırken ücretsiz ve her yerde uygulanabilir olmasına dikkat etmişim. Öğrenciler web üzerinde her bilgisayardan kullanılabilir programların olduğunu öğrendiklerinde heyecanlandılar. Verdikleri tepkilerden kesitler şu şekildedir:

BİRD: “Keşke bu programları daha önce öğrenmiş olsaydım. Bilgisayara Adobe Photoshop’u bilgisayara kurmakta epey zorlanmışım. Haberim olsa Photoshop kurmadan photopea.com programıyla işlerimi yapabilirdim.”

FATME: “Her bilgisayarda ve istediğiniz zaman ulaşılabilir tasarım programının olması çok güzel.”

ART: “Bu kadar çok ulaşılabilir program olduğunu bilmiyordum, bilgisayarım arızalandığında herhangi bir pc’de işlerimi halledebilirmişim.”

HNT: “Dersten sonra bu programları inceleyeceğim, ilgimi çekti”

A7X: “Bu kadar çok program çeşitliliği olması dijital ortama karşı bende merak uyandırdı.”

Ders sonunda öğrencilerden bir sonraki ders konumuz olan “Ritim” üzerine düşüncelerini ve gün sonu öğrenci günlüklerini doldurmalarını istedim. Öğrenciler ilgiyle ve hevesle dersi dinlemeleri beni çok sevindirdi. Zoom uygulamasında tüm öğrenciler kameralarını açtı, bu dersimizi de interaktif bir şekilde geçirdik. Gün sonunda bir sonraki derste görüşmek üzere vedalaşarak dersimizi tamamladık.

4.3. Temel Sanat Eğitimi Dersi 3. Hafta Bulguları

Temel Sanat Eğitimi Dersinin 30 Temmuz 2021 tarihli uygulama planı aşağıda Tablo 4.23’de verilmiştir.

Tablo 4.23 Temel Sanat Eğitimi Dersi 3. Hafta Ders Planı

Temel Sanat Eğitimi Dersi 3. Hafta Ders Planı	
Tarih:	30. 07. 2021 - Cuma
Yer:	Zoom Platformu
1. Ders Süresi: 40’:00’’	19:30 - 20:10
2. Ders Süresi: 40’:00’’	20:20 - 21.00
3. Ders Süresi: 40’:00’’	21:10 - 21.50
Ders Planı:	Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Uygulama
• BİRİNCİ DERS Derse giriş ve öğrencileri selamlama Temel Tasarım İlkeleri Nelerdir? Ritim konusunda örnekler Uygulama yapılacak program seçimi	
• İKİNCİ DERS Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Uygulama	
• ÜÇÜNCÜ DERS Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Uygulama Öğrenci Günlüklerinin Doldurulması Dersi bitirme	

Üçüncü hafta öğrencilere Ritim konusunda bilgi verildikten sonra öğrencilerden dijital programlar aracılığı ile tasarımlar üretmeleri istenmiştir. Ortaya çıkan ürünler akademisyenlerce değerlendirilmiş ve ortalamaları alınmıştır. Aşağıda her bir öğrencinin derste üretmiş olduğu dijital tasarımlar ve akademisyen değerlendirmeleri bulunmaktadır.

Tablo 4.24. Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması Tablosu

Konu: Ritim Öğrenci Rumuzu: HNT Kullanılan Program: Adobe Illustrator	
1. aşama 	2. aşama 
3. aşama 	Final 

HNT rumuzlu öğrencinin Adobe Illustrator programı kullanarak üretmiş olduğu Ritim konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.24’de verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 80 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 68 puan, *Özgünlük*’ten 64 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 76 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 68 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 71’dir. Öğrencinin Ritim uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.25’de verilmiştir.

Tablo 4.25. Ritim Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirme Tablosu

Konu:	Ritim						
Öğrenci Rumuzu:	HNT						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	xxx		x	x		20	80
2. Konuyu aktarma	x	xx		xx		17	68
3. Özgünlük		xxx		xx		16	64
4. Anlam bütünlüğü	x	xx	xx			19	76
5. Ürün niteliği	x	xx		xx		17	68
TOPLAM	30	36	9	14	0	89	356
GENEL TOPLAM	89						
ORTALAMA PUAN	17.8						
	25	17.8					
	100	X					
100'lük Sistem	71						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	84						
BAHAR	84						
KARAYEL	48						
TUFAN	44						
ODESSEA	96						
TOPLAM	356						
Ortalama Puan:	71						

Tablo 4.26. Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması Tablosu

Konu: Ritim Öğrenci Rumuzu: BIRD Kullanılan Program: Photopea.com	
1. Aşama 	2. aşama 
3. aşama 	Final 

BİRD rumuzlu öğrencinin photopea.com üzerinde üretmiş olduğu Ritim konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.26'de verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*'dan 80 puan, *Konuyu Aktarma*'dan 84 puan, *Özgünlük*'ten 72 puan, *Anlam Bütünlüğü*'nden 84 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 76 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 79'dur. Öğrencinin Ritim uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.27'de verilmiştir.

Tablo 4.27. Ritim Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirme Tablosu

Konu:	Ritim						
Öğrenci Rumuzu:	BİRD						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	xx	xx		x		20	80
2. Konuyu aktarma	xxx	x		x		21	84
3. Özgünlük	x	xxx			x	18	72
4. Anlam bütünlüğü	xx	xx	x			21	84
5. Ürün niteliği	x	xxx		x		19	76
TOPLAM	45	44	3	6	1	99	396
GENEL TOPLAM	99						
ORTALAMA PUAN	19.8						
	25	19.8					
	100	x					
100'lük Sistem	79						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	84						
BAHAR	100						
KARAYEL	84						
TUFAN	40						
ODESSEA	88						
TOPLAM	396						
Ortalama Puan:	79						

Tablo 4.28. Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması Tablosu

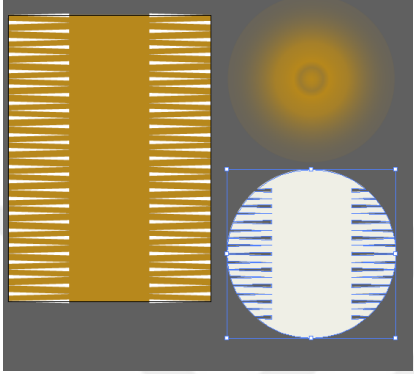
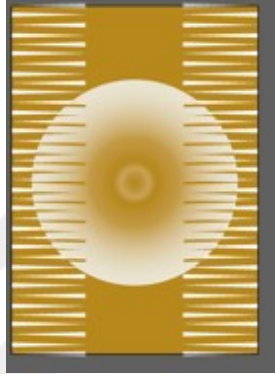
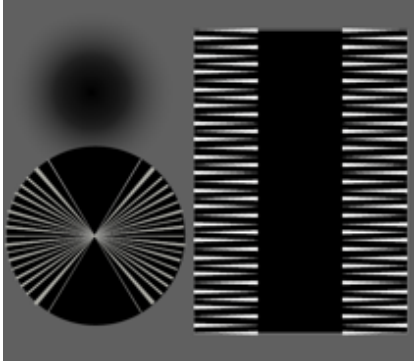
Konu: Ritim Öğrenci Rumuzu: FATME Kullanılan Program: Photopea.com	
1. Aşama 	2. aşama 
3. aşama 	Final 

FATME rumuzlu öğrencinin photopea.com üzerinde üretmiş olduğu Ritim konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.28’de verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 68 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 72 puan, *Özgünlük*’ten 76 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 72 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 72 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 72’dir. Öğrencinin Ritim uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.29’da verilmiştir.

Tablo 4.29. Ritim Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirme Tablosu

Konu:	Ritim						
Öğrenci Rumuzu:	FATME						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım		xxx	x	x		17	68
2. Konuyu aktarma	x	xx	x	x		18	72
3. Özgünlük	x	xx	xx			19	76
4. Anlam bütünlüğü	x	xx	x	x		18	72
5. Ürün niteliği	x	xx	x	x		18	72
TOPLAM	20	44	18	8	0	90	360
GENEL TOPLAM	90						
ORTALAMA PUAN	18						
	25	18					
	100	x					
100'lük Sistem	72						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	96						
BAHAR	80						
KARAYEL	44						
TUFAN	64						
ODESSEA	76						
TOPLAM	360						
Ortalama Puan:	72						

Tablo 4.30. Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması Tablosu

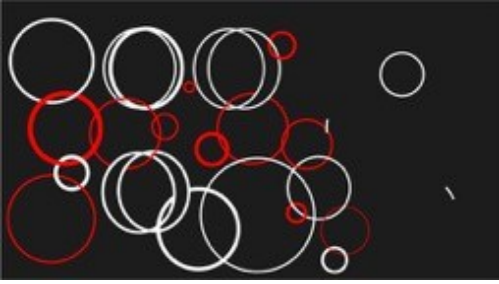
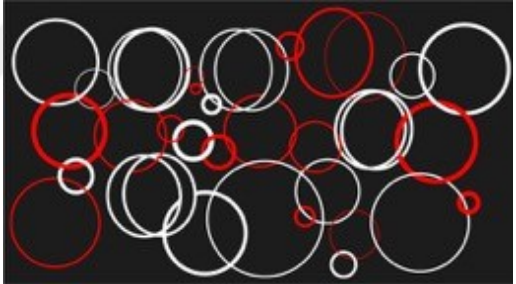
Konu: Ritim Öğrenci Rumuzu: ART Kullanılan Program: Adobe Illustrator	
1. Aşama	2. aşama
	
3. aşama	Final
	

ART rumuzlu öğrencinin Adobe Illustrator programı kullanarak üretmiş olduğu Ritim konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.30’da verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 72 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 76 puan, *Özgünlük*’ten 60 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 68 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 68 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 69’dur. Öğrencinin Ritim uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.31’de verilmiştir.

Tablo 4.31. Ritim Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirme Tablosu

Konu:	Ritim						
Öğrenci Rumuzu:	ART						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	x	xx	x	x		18	72
2. Konuyu aktarma	xx	x	x	x		19	76
3. Özgünlük		xxx		x	x	15	60
4. Anlam bütünlüğü	x	xx		xx		17	68
5. Ürün niteliği	xx	x		x	x	17	68
TOPLAM	30	36	6	12	2	86	344
GENEL TOPLAM	86						
ORTALAMA PUAN	17.2						
	25	17.2					
	100	x					
100'lük Sistem	69						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	88						
BAHAR	80						
KARAYEL	48						
TUFAN	32						
ODESSEA	96						
TOPLAM	344						
Ortalama Puan:	69						

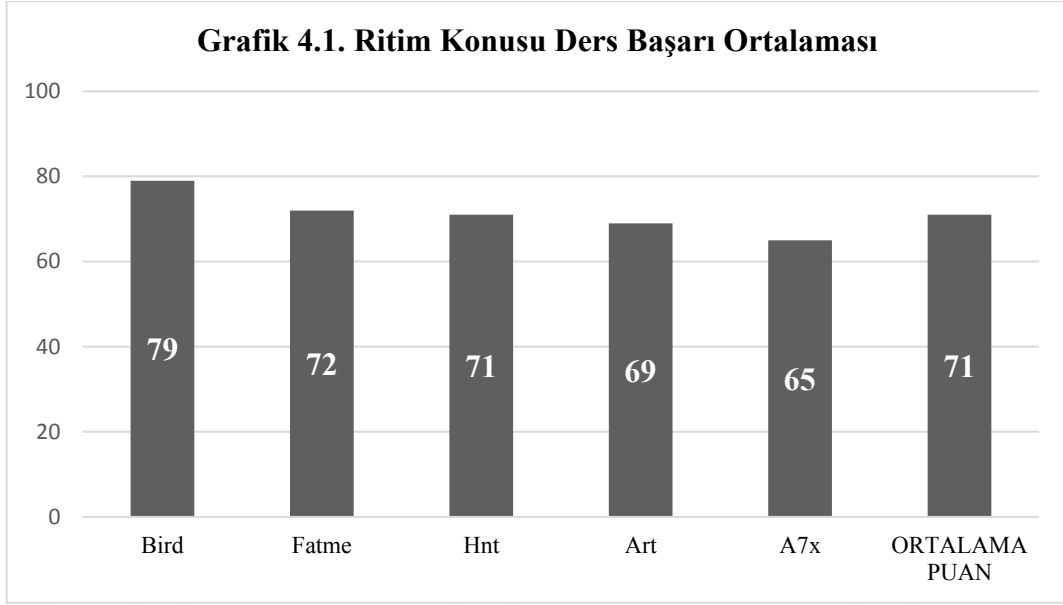
Tablo 4.32. Ritim Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması Tablosu

Konu: Ritim Öğrenci Rumuzu: A7X Kullanılan Program: Adobe Illustrator	
1. Aşama 	2. aşama 
3. aşama 	Final 

A7X rumuzlu öğrencinin Adobe Illustrator programı kullanarak üretmiş olduğu Ritim konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.32’de verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 60 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 76 puan, *Özgünlük*’ten 52 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 76 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 60 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 65’tir. Öğrencinin Ritim uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.33’te verilmiştir.

Tablo 4.33. Ritim Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirme Tablosu

Konu:	Ritim						
Öğrenci Rumuzu:	A7X						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım		xx	xx		x	15	60
2. Konuyu aktarma	xx	xx			x	19	76
3. Özgünlük		x	xx	x	x	13	52
4. Anlam bütünlüğü	xx	x	x	x		19	76
5. Ürün niteliği		xx	xx		x	15	60
TOPLAM	20	32	21	4	4	81	324
GENEL TOPLAM	81						
ORTALAMA PUAN	16.2						
	25	16.2					
	100	x					
100'lük Sistem	65						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	72						
BAHAR	76						
KARAYEL	24						
TUFAN	64						
ODESSEA	88						
TOPLAM	324						
Ortalama Puan:	65						



Ritim konusunun ders başarı ortalaması 71’dir. Uygulama sonunda elde edilen en yüksek puan 79, en düşük puan ise 65 olarak belirlenmiştir. Ritim uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri yukarıda Grafik 4.1’de verilmiştir.

Dersin uygulama aşaması tamamlandıktan sonra her bir öğrenciyle ders sonrası deneyim ve görüşmelerini almak adına “*Ritim Uygulaması Sonrası Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler*” gerçekleştirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler 7 sorudan oluşmaktadır. Sorulara ait tüm görüşmeler 30 Temmuz 2021 tarihinde Zoom Platformunda öğrencilerle bireysel olarak gerçekleştirilmiştir.

1. SORU: “Temel tasarım ilkelerinden “Ritim” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?”

Öğrenciler dijital programlar aracılığı ile kendilerini rahatça ifade edebildiklerini, programın özelliklerini ve araçlarını keşfettiklerini, planladıklarını çalışmaların hızlı bir şekilde sonuca ulaştırdıklarını ayrıca çalışmalardaki düzeltmelerini pratik bir şekilde yapabildiklerini belirttiler. Öğrencilerin tümü bu soruya olumlu yanıt vermiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.34’de verilmiştir.

Tablo 4.34. Öğrencilerin “Temel tasarım ilkelerinden “ritim” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X :	<i>Kolayca ve hızlıca çalışmamı bitirebildim, düzeltmeleri çok rahat şekilde yaptım.</i>
FATME :	<i>Dijital programın bazı özelliklerini öğrendim. Desen tanımlama aracılığıyla tekrarlamak istediğim dokuyu kolayca uygulayabildim.</i>
ART :	<i>Ritim konusu tekrarlananın yoğun olduğu bir konu olduğu için dijital ortamda programlardaki araçlar çok kolaylık sağlıyor. Zaman açısından daha hızlı olduğunu söyleyebilirim</i>
BİRD :	<i>Bana kattığı şey; dijital programda kolay bir şekilde sonuca ulaşabilmek oldu..</i>
HNT :	<i>Çok fazla kolaylık sağladı yaklaşık 1 buçuk saat içerisinde ritim konusuna örnek çıkarabildim.</i>

2. SORU: “Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?”

Öğrenciler tasarım ilkelerinden ritim hakkında bilgi sahibi olduktan sonra her biri fikirlerini ifade eden taslaklarını oluşturmuşlardır. Kimileri şekillerle vektörel taslaklar kimileri de desenlerle piksel tabanlı taslaklar üretmişlerdir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.35’de verilmiştir.

Tablo 4.35. Öğrencilerin “Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>Konuya uygun olup olmamasına dikkat ettim. Çalışmamdaki halkaların boyutlarına ve yerlerine dikkat ettim..</i>
FATME:	<i>Taslak sürecimde telefonumda daha önceden var olan ve benim için önemli olan kedilerimin fotoğraflarını kullandım. Kolayca tekrara izin verecek şekilde onların fotoğrafını desen olarak tanımladım ve bu desenleri fırça gibi kullanarak çalışmamı tamamladım.</i>
ART:	<i>Konu dışına çıkmamayı daha çok sadeliği ve net olarak konuyu ortaya çıkarmaya dikkat ettim.</i>

BİRD:	<i>Bu uygulamada daha çok insanların dikkatini çeken şeyi düşündüm. Bir yerde şemsiye ile yapılan danslar görülüyor mesela herkesin dikkatini çeker ve etrafına toplanır. Bütün şemsiyeler uyum içinde yakın renklerle dikkat çeker. Taslak sürecimde çizimle ve birbirine yakın pastel renkler denedim.</i>
HNT:	<i>Ritim konusunda bilgi edindikten sonra birkaç farklı şekilde taslak oluşturarak ilerledim. Şekillerin kendi içinde uyumuna dikkat ettim.</i>

3. SORU: “Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?”

Öğrencilerden A7X, ART ve HNT Adobe Illustrator programını kullanmayı, FATME ve BIRD ise photopea.com üzerinde tasarım yapmayı tercih etmişlerdir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.36’da verilmiştir.

Tablo 4.36. Öğrencilerin “Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	Adobe Illustrator kullanmayı tercih ettim daha alışkın olduğumdan.
FATME:	photopea.com
ART:	Adobe Illustrator
BİRD:	photopea.com
HNT:	Adobe Illustrator

4. SORU: “Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?”

Öğrencilerden A7X, ART ve HNT Adobe Illustrator programına daha önceden tecrübe sahibi oldukları ve bu program bilgisayarlarında kurulu olduğu için, FATME ve BIRD rumuzlu öğrenciler ise piksel tabanlı program kullanım bilgisine hakim olduklarından photopea.com üzerinde tasarım yapmayı tercih etmişlerdir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.37’de verilmiştir.

Tablo 4.37. Öğrencilerin “Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>Daha alışkınım ve program bilgim daha fazla olduğu için tercih ettim.</i>
FATME:	<i>Photoshop daha önceden az da olsa kullandığım ve aşına olduğum bir programdı. Bu programa tamamen benzediği için web ortamında da kullanılması büyük kolaylık sağladığı için photopea.com üzerinde çalışmayı tercih ettim.</i>
ART:	<i>Vektör tabanlı çalışmayı sevdiğim için.</i>
BİRD:	<i>Photoshop’a hakimim daha iyi biliyorum. Farklı bir bilgisayar üzerinde derse katıldım. Bu bilgisayarda tasarım programı yüklü değil. Photopea.com üzerinde tasarım yapıp daha sonra çalışmamı psd formatında indirdim.</i>
HNT:	<i>Daha tecrübeli olduğum bir program olduğu için.</i>

5. SORU: “Öğrendiğin dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Lütfen açıkla mısın?”

Kullanmış oldukları teknikleri değerlendirmeleri istenilen bu soruda tüm öğrencilerin benzer yanıtı kısa bir zamanda hızlı bir çalışma çıkarabildikleridir. Öğrenciler ritim konusunda çalışmalarını yaparken her biri ayrı bir dijital teknik kullanmışlardır. Zaman açısından bakıldığında, kısa bir sürede çalışmalarını gerçekleştirmişlerdir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.38’de verilmiştir.

Tablo 4.38. Öğrencilerin “Öğrendiğin dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Açıklayabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>Basit bir teknik kullandım açıkçası fazla bir şey yapamadım, elips tool’da çeşitli boyutlarda halkalar oluşturdum sonra pen aracıyla halkalarımı düzelttim. Hızlı bir şekilde tamamladım.</i>
FATME:	<i>photopea.com tıpkı Adobe Photoshop çok kapsamlı, öğrenmem gereken birçok bilgi var. Fakat az bir bilgiyle bile güzel çalışmalar ortaya çıkıyor. Layerları kullandığım bu çalışmamda kedilerimin fotoğraflarından açılırları farklı layerlarda istemediğim kısımları silerek bir bütün oluşturdum.</i>

ART:	<i>Pratik ve hızlı. Illustrator'de Rectangle ve Elips Tool araçlarını kullanarak şekillerle bir kompozisyon oluşturdum.</i>
BİRD:	<i>Öğrendiğim teknik dijital ödevlerde hep kullandığım bir yöntem. Fırçayı büyütüp küçülterek ayarlama yapıyorum. Photopea.com'da fırça aracını kullanarak adeta kağıt üzerinde çalışır gibi çalışmamı tamamladım.</i>
HNT:	<i>Çok pratik ve kolay yapmak istediklerimi yansıtmaya kopyalama çoğaltma özellikleriyle yapıyorum. Dijital ortamda bunları oluşturmak hızlı ve keyifli.</i>

6. SORU: “Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?”

Bu soruda öğrenciler çalışmalarını açıklamışlar, konuya uygun ürünler ortaya çıkardıklarını ifade etmişlerdir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.39’da verilmiştir.

Tablo 4.39. Öğrencilerin “Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>Çalışmam bence konuyu veriyor ve dikkat çekici. İzleyiciyi sıkmayacağını düşünüyorum.</i>
FATME:	<i>Bazı araçları kullanmayı tam bilmediğim için aksaklıklar oldu fakat genel olarak gözüme hoş göründü.</i>
ART:	<i>Tekrarlama ile ritim oluşturmaya çalıştım merkeze dayalı bir çalışma tasarladım.</i>
BİRD:	<i>Yaptığım çalışma bence dikkat çekici ve severek yaptığım çalışma oldu.</i>
HNT:	<i>Ritim konusuna uygun bir çalışma yaptığımı düşünüyorum.</i>

7. SORU: “Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?”

Öğrencilerden ürettikleri çalışmaları çağdaşları olan çalışmalarla değerlendirmelerini istenildiğinde; daha fazla kendilerini geliştirmeleri gerektiğini belirtmişlerdir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.40’a verilmiştir.

Tablo 4.40. Öğrencilerin “Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>Biraz zor bir soru. Bilmiyorum gerçekten de.</i>
FATME:	<i>Amatör</i>
ART:	<i>Daha fazla çalışmayla ilerleyebileceğimi ve daha iyi işler çıkarabileceğimi düşünüyorum .</i>
BİRD:	<i>Dijital sanat dünyasına göre bence basit kalır ama yine de beğenilen olmasını isterdim.</i>
HNT:	<i>Yeni denediğim için üstüne katılabilir, çeşitlendirilebilir.</i>

Üçüncü hafta derslerinde öğrencilere ritim konusunda teorik anlatım yapılmış, ardından öğrencilere konuyla ilgili dijital tasarımlar yaptırılmıştır. Ders sonunda öğrencilerden öğrenci günlükleri doldurmaları istenmiştir. Katılımcı öğrencilerin 3. Hafta dersine dair öğrenci günlükleri aşağıda Tablo 4.41’de verilmiştir.

Tablo 4.41 (3. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü (30.07.2021)

<u>Lütfen ders sonrası görüşlerinizi belirtiniz? (Ders hakkında görüş ve önerileriniz, size konu anlatımı sonrası kattıkları, konu hakkında olmasını istedikleriniz)</u>	
A7X:	<i>“Ders yine çok güzeldi ilk önce ritim konusuyla ilgili bilgi verildi daha sonra kendi çalışmamızı yaptık. Adobe Illustrator programını kullanarak vektörel bir çalışma yaptım. Hocamla çalışmamı paylaştım konuşarak değişiklikler yaptık. Konuyu çok sevdim umarım doğru bir çalışma yapmışımdır.”</i>
FATME:	<i>“Zevkli bir çalışmaydı. Teknik destek aldım teşekkürler”</i>
ART:	<i>“Çalışmaya başlamadan önce konu ile ön bilgilendirme ve örnekler çalışmamıza ilham kaynağı oldu. Ufkumuzu açtı diyebilirim. Örnekleri incelerken aklıma gelen fikri konu Adobe Illustrator programını kullanarak tasarladım. Ritim konusuna uygun bir çalışma yapmaya özen gösterdim.”</i>
BİRD:	<i>“Derste ben gerçekten eğlendim. Dikkatimi çeken çok şey oldu. Bana da yararı olduğunu düşünüyorum. Çok güzel ders işleme şeklimiz var bence ben çok beğeniyorum.”</i>
HNT:	<i>“Dersimiz oldukça verimli ve keyifli geçiyor önceden bilgi edinip uygulamaya başlıyoruz bizim için çok yararlı olduğunu düşünüyorum.”</i>

Ders sonunda doldurulan 3. Hafta dersine dair arařtırmacı gnlg ařađıda Tablo 4.42’ de verilmiřtir.

Tablo 4.42. (3. Hafta) Temel Sanat Eđitimi Dersi Uygulama Sonrası Arařtırmacı Gnlg (30.07.2021)

“ hafta dersimiz de beř đrencinin katılımıyla gerekleřti. Aıkası đrenciler dersleri bırakabilir diye tedirgindim fakat konular ilgilerini ekti, derslere sonuna kadar devam edeceklerini ifade ediyorlar. İlk derste đrencilerle selamlařtık ve dersimize bařladık. Temel Tasarım İlkelerinden ‘Ritim’ hakkında ayrıntılı bir konu anlatımı yaptım. đrencilere bu konu hakkında sanat tarihinden alıřmalar ve konuyla ilgili yapılan rnek eserleri gsterdim. İlk ders teorik anlatımla sona erdi. İkinci derste đrencilerle konuřarak hangi dijital tasarım programını kullanarak tasarım yapacaklarına karar verdik. Daha sonra eskiz srecini bařlattık. Tasarım ařamasına geince daha rahat bir tasarım sreci geirebilmek iin kameralarımızı kapattık fakat zoom sistemimiz aktifti. đrencilerle bu esnada Zoom harici bireysel olarak, WhatsApp’tan soru cevaplarla, telefon grřmeleriyle program kullanımları hakkında destek oldum.  derste, de tasarım srecimiz devam etti. Tasarımlar bittiđinde đrencilerden ‘ritim’ konusuna dair grřme sorularını yanıtlamalarını ve đrenci gnlklerini doldurmalarını istedim. đrenciler bu derste de ok ilgili, hevesli ve meraklı idiler. Onların ilgi duyması beni de mutlu etti. Gn sonunda bir sonraki konumuz olan ‘Hareket’ zerine dřnmelerini istedim. Gelecek derste grřmek zere vedalařarak dersimizi tamamladık.”

4.4. Temel Sanat Eğitimi Dersi 4. Hafta Bulguları

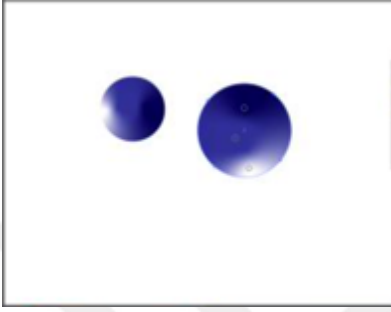
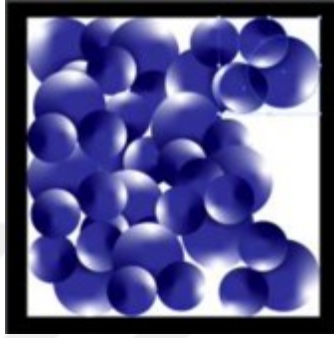
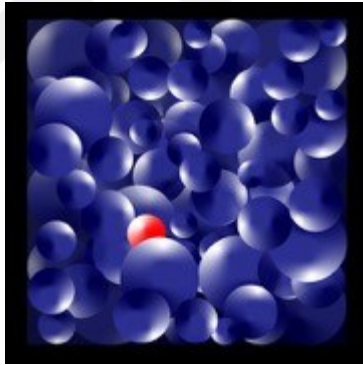
Temel Sanat Eğitimi Dersinin 02 Ağustos 2021 tarihli uygulama planı aşağıda Tablo 4.43’de verilmiştir.

Tablo 4.43. Temel Sanat Eğitimi Dersi 4. Hafta Ders Planı

Temel Sanat Eğitimi Dersi 4. Hafta Ders Planı	
Tarih:	02.08. 2021 - Pazartesi
Yer:	Zoom Platformu
1. Ders Süresi: 40’:00’’	19:30 - 20:10
2. Ders Süresi: 40’:00’’	20:20 - 21.00
3. Ders Süresi: 40’:00’’	21:10 - 21.50
Ders Planı:	Tasarım İlkeleri Nelerdir? Hareket Konusunda Uygulama
• BİRİNCİ DERS Derse giriş ve öğrencileri selamlama Temel Tasarım İlkeleri Nelerdir? Hareket konusunda örnekler Uygulama yapılacak program seçimi	
• İKİNCİ DERS Hareket Konusunda Dijital Tasarım Programında Uygulama	
• ÜÇÜNCÜ DERS Hareket Konusunda Dijital Tasarım Programında Uygulama Öğrenci Günlüklerinin Doldurulması Dersi bitirme	

Dördüncü hafta öğrencilere Hareket konusunda bilgi verildikten sonra öğrencilerden dijital programlar aracılığı ile tasarımlar üretmeleri istenmiştir. Ortaya çıkan ürünler akademisyenlerce değerlendirilmiş ve ortalamaları alınmıştır. Aşağıda her bir öğrencinin derste üretmiş olduğu dijital tasarımlar ve akademisyen değerlendirmeleri bulunmaktadır.

Tablo 4.44. Hareket Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

Konu: Hareket Öğrenci Rumuzu: A7x Kullanılan Program: Adobe Illustrator	
1. Aşama	2. aşama
	
3. aşama	Final
	

A7X rumuzlu öğrencinin Adobe Illustrator programı kullanarak üretmiş olduğu Hareket konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.44'te verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*'dan 64 puan, *Konuyu Aktarma*'dan 56 puan, *Özgünlük*'ten 60 puan, *Anlam Bütünlüğü*'nden 60 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 72 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 62'dir. Öğrencinin Hareket uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.45'de verilmiştir.

Tablo 4.45. Hareket Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Hareket						
Öğrenci Rumuzu:	A7X						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	x	xx		x	x	16	64
2. Konuyu aktarma		xx	x	x	x	14	56
3. Özgünlük	x	x	x	x	x	15	60
4. Anlam bütünlüğü		xx	x	xx		15	60
5. Ürün niteliği	xx	x	x		x	18	72
TOPLAM	20	32	12	10	4	78	312
GENEL TOPLAM	78						
ORTALAMA PUAN	15.6						
	25	15.6					
	100	x					
100'lük Sistem	62						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	92						
BAHAR	48						
KARAYEL	24						
TUFAN	64						
ODESSEA	84						
TOPLAM	312						
Ortalama Puan:	62						

Tablo 4.46. Hareket Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

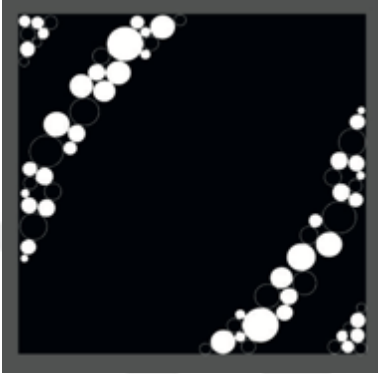
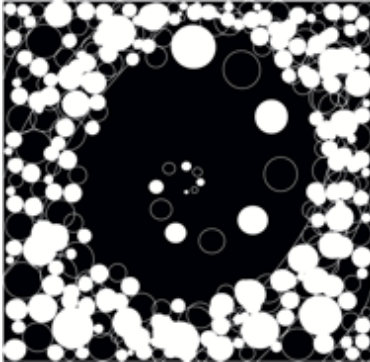
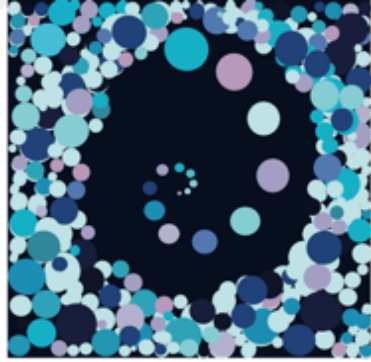
Konu: Hareket Öğrenci Rumuzu: Art Kullanılan Program: Adobe Illustrator	
1. Aşama 	2. aşama 
3. aşama 	Final 

ART rumuzlu öğrencinin Adobe Illustrator programı kullanarak üretmiş olduğu Hareket konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.46’da verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 68 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 64 puan, *Özgünlük*’ten 68 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 60 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 64 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 65’dir. Öğrencinin Hareket uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.47’de verilmiştir.

Tablo 4.47. Hareket Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Hareket						
Öğrenci Rumuzu:	ART						
ÖLÇÜTLER	DERECELER					Toplam	100'lük sistem
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)		
1. Düzen ve tasarım	x	xx	x		x	17	68
2. Konuyu aktarma	x	xx		x	x	16	64
3. Özgünlük	x	x	xx	x		17	68
4. Anlam bütünlüğü	x	x	x	x	x	15	60
5. Ürün niteliği	x	x	x	xx		16	64
TOPLAM	25	28	15	10	3	81	324
GENEL TOPLAM	81						
ORTALAMA PUAN	16.2						
	25	16.2					
	100	x					
100'lük Sistem	65						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	100						
BAHAR	28						
KARAYEL	48						
TUFAN	68						
ODESSEA	80						
TOPLAM	324						
Ortalama Puan:	65						

Tablo 4.48. Hareket Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

Konu: Hareket Öğrenci Rumuzu: Hnt Kullanılan Program: Adobe Illustrator	
1. Aşama	2. aşama
	
3. aşama	Final
	

HNT rumuzlu öğrencinin Adobe Illustrator programı kullanarak üretmiş olduğu Hareket konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.48’de verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 64 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 76 puan, *Özgünlük*’ten 56 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 72 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 60 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 66’dır. Öğrencinin Hareket uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.49’da verilmiştir.

Tablo 4.49. Hareket Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Hareket						
Öğrenci Rumuzu:	HNT						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	x	x	xx		x	16	64
2. Konuyu aktarma	xx	x	x	x		19	76
3. Özgünlük		xx	x	x	x	14	56
4. Anlam bütünlüğü	xx		xx	x		18	72
5. Ürün niteliği	x	x	x	x	x	15	60
TOPLAM	30	20	21	8	3	82	328
GENEL TOPLAM	82						
ORTALAMA PUAN	16.4						
	25	16.4					
	100	x					
100'lük Sistem	66						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	96						
BAHAR	60						
KARAYEL	28						
TUFAN	56						
ODESSEA	88						
TOPLAM	328						
Ortalama Puan:	66						

Tablo 4.50. Hareket Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

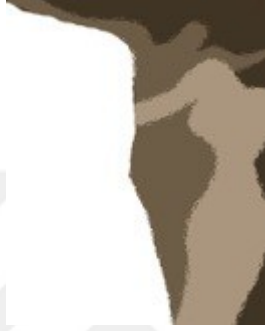
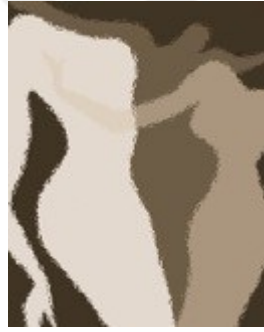
Konu: Hareket Öğrenci Rumuzu: Bird Kullanılan Program: Adobe Photoshop	
1. Aşama	2. aşama
	
3. aşama	Final
	

BIRD rumuzlu öğrencinin Adobe Photoshop programı kullanarak üretmiş olduğu Hareket konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.50’de verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 64 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 64 puan, *Özgünlük*’ten 60 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 68 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 64 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 64’tür. Öğrencinin Hareket uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.51’de verilmiştir.

Tablo 4.51. Hareket Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Hareket						
Öğrenci Rumuzu:	BIRD						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	x	x	x	xx		16	64
2. Konuyu aktarma	x	x	x	x	xx	16	64
3. Özgünlük	x	x	xx			15	60
4. Anlam bütünlüğü	x	x	xx	x		17	68
5. Ürün niteliği	x	x	xx		x	16	64
TOPLAM	25	20	24	8	3	80	320
GENEL TOPLAM	80						
ORTALAMA PUAN	16						
	25	16					
	100	x					
100'lük Sistem	64						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	100						
BAHAR	52						
KARAYEL	28						
TUFAN	60						
ODESSEA	80						
TOPLAM	320						
Ortalama Puan:	64						

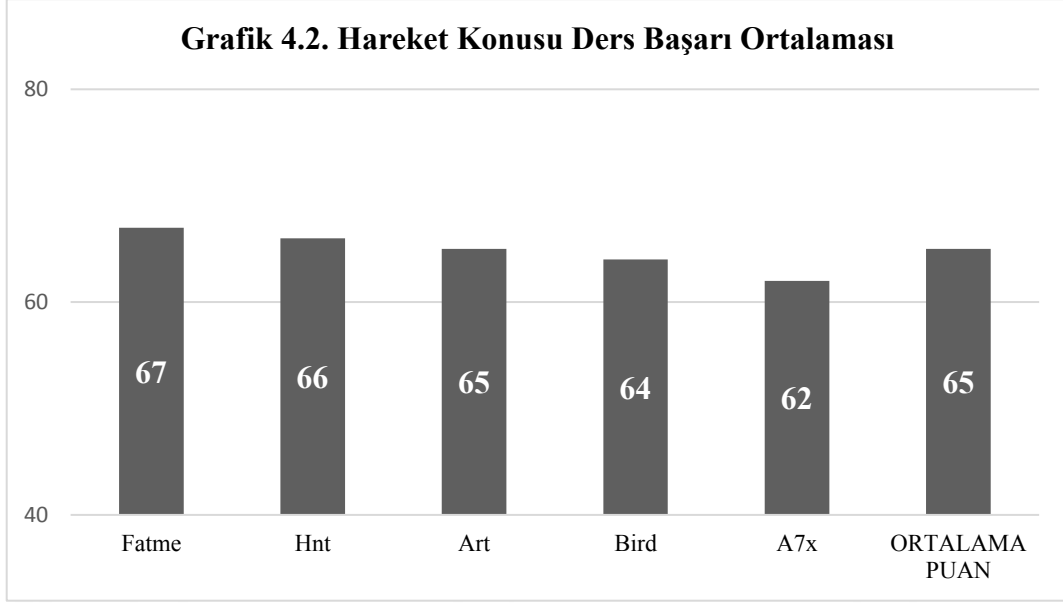
Tablo 4.52. Hareket Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

Konu: Hareket Öğrenci Rumuzu: Fatme Kullanılan Program: photopea.com	
1. Aşama 	2. aşama 
3. aşama 	Final 

FATME rumuzlu öğrencinin photopea.com üzerinde üretmiş olduğu Hareket konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.52’de verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 76 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 72 puan, *Özgünlük*’ten 60 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 72 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 56 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 67’dir. Öğrencinin Hareket uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.53’de verilmiştir.

Tablo 4.53. Hareket Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Hareket						
Öğrenci Rumuzu:	FATME						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	xx	xx			x	19	76
2. Konuyu aktarma	xx	x	x		x	18	72
3. Özgünlük		xx	xx		x	15	60
4. Anlam bütünlüğü	xx	x		xx		18	72
5. Ürün niteliği		xx	x	x	x	14	56
TOPLAM	30	32	12	6	4	84	336
GENEL TOPLAM	84						
ORTALAMA PUAN	16.8						
	25	16.8					
	100	x					
100'lük Sistem	67						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	92						
BAHAR	56						
KARAYEL	24						
TUFAN	72						
ODESSEA	92						
TOPLAM	336						
Ortalama Puan:	67						



Tasarım ilkelerinden Hareket konusunun ders başarı ortalaması 65'tir. Uygulama sonunda elde edilen en yüksek puan 67, en düşük puan ise 62 olarak belirlenmiştir. Hareket uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri yukarıda Grafik 4.2'de verilmiştir.

Dersin uygulama aşaması tamamlandıktan sonra her bir öğrenciyle ders sonrası deneyim ve görüşmelerini almak adına '*Hareket Uygulaması Sonrası Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler*' gerçekleştirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler 7 sorudan oluşmaktadır. Sorulara ait tüm görüşmeler 02 Ağustos 2021 tarihinde Zoom Platformunda öğrencilerle bireysel olarak gerçekleştirilmiştir.

1. SORU: “Temel tasarım ilkelerinden “Hareket” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?”

Öğrenciler dijital programlar aracılığı ile edindikleri tecrübelerini paylaştılar. Yeni araçları kullanmayı öğrendiklerini, öğrendiklerini kolayca uygulayabildiklerini ifade ettiler. Öğrencilerin tümü bu soruya olumlu yanıt vermiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.54'de verilmiştir.

Tablo 4.54. Öğrencilerin “Temel tasarım ilkelerinden “Hareket” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X :	<i>“Daha hızlı olmamı ve düzgün bir çalışma ortaya çıkarmamı sağladı.”</i>
FATME :	<i>“1.5 saat içinde güzel bir şey tasarlamış oldum.”</i>
ART :	<i>“Yeni teknikler ve yeni araçlar öğrendim.”</i>
BİRD :	<i>“Biraz daha kolaylık ve eğlence kattı. Birçok araç kullanmayı öğrendim.”</i>
HNT :	<i>“Kolaylık sağladı ve programda yeni araçlar kullanmayı öğrendim.”</i>

2. SORU: “Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?”

Öğrenciler tasarım ilkelerinden Hareket hakkında bilgi sahibi olduktan sonra her biri fikirlerini ifade eden taslaklarını oluşturmuşlardır. Öğrencilerin farklı fikirleri ele aldığı çalışmalarda kimileri vektörel kimileri de piksel tabanlı taslaklar ürettiler. Bu konuda bazı öğrenciler soyut çalışma üretmiş bazıları da somut fikirler üzerinde çalışmışlardır. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.55’de verilmiştir.

Tablo 4.55. Öğrencilerin “Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Fikrim yoktu. Bir daireyi oluşturup degrade kullandım ve boyut kazandı. Üst üste koyarak ilerledim.”</i>
FATME:	<i>“Gerçekçi dans hareketlerini basit bir şekilde yansıtmaya çalıştım.”</i>
ART:	<i>“Sadece konuya uygun olmasına dikkat ederek tüm ilgiyi tek bir görsele çektim.”</i>
BİRD:	<i>“Uygulamayı yaparken duraklama ve harekete dikkat ettim dikkat noktasının tek bir yere toplanması ama aynı zamanda diğer öğelerinde dikkat çekmesini istedim.”</i>
HNT:	<i>“Hareket konusunu inceledikten sonra yapmaya başladım taslakta fikir geldikçe değiştirdim. Altın Oran planlı bir çalışma yapmaya karar verdim”</i>

3. SORU: “Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?”

Öğrencilerden A7X, ART ve HNT Adobe Illustrator programını kullanmayı, BIRD, photopea.com üzerinde tasarım yapmış, FATME ise photopea.com üzerinde tasarım yapmayı tercih etmiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.56’da verilmiştir.

Tablo 4.56. Öğrencilerin “Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>Yine Adobe Illustrator kullanmayı tercih ettim.</i>
FATME:	<i>photopea.com</i>
ART:	<i>Adobe Illustrator</i>
BİRD:	<i>Adobe Photoshop</i>
HNT:	<i>Adobe Illustrator</i>

4. SORU: “Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?”

Öğrencilerden A7X, ART ve HNT Adobe Illustrator programına daha önceden tecrübe sahibi oldukları ve bu program bilgisayarlarında kurulu olduğu için, FATME ve BIRD rumuzlu öğrenciler ise piksel tabanlı program kullanım bilgisine hakim olduklarından photopea.com ve Adobe Photoshop üzerinde tasarım yapmayı tercih etmişlerdir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.57’de verilmiştir.

Tablo 4.57. Öğrencilerin “Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Bilgim daha fazla olduğu için bu programı kullandım.”</i>
FATME:	<i>“Bir önceki derste kullanarak programı biraz tanıdım, ayrıca Photoshop’u daha önceden kullanmayı bildiğim için bu site üzerinde çalışmak da farklı gelmedi.”</i>
ART:	<i>“Vektör tabanlı çalışmayı sevdiğim için ve piksel sorunu olmadığı için”</i>

BİRD:	<i>“Bu programa daha hakimim ve araçların görevlerini biliyorum.”</i>
HNT:	<i>“Kolay olduğunu düşünüyorum ve programa hakimim.”</i>

5. SORU: “Kullandığın dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Açıklayabilir misin?”

Öğrencilerin kullanmış oldukları teknikleri değerlendirmeleri istenilen bu soruda ‘hareket’ konusunda her bir öğrenci ayrı bir dijital teknik kullanmıştır. Tüm öğrenciler teknikleri pratik bir şekilde kullanabilmekten memnuniyet duyduklarını, tekniklerin pratiklik sağladığını ifade etmişlerdir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.58’de verilmiştir.

Tablo 4.58. Öğrencilerin “Kullandığın dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Açıklayabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Dijital tekniğim yine pratik ve basitti. Önce tool’dan içini dolgu yapacağım şekilleri oluşturdum. Sonra gradient tool’dan renk geçişlerini ayarladım.”</i>
FATME:	<i>“Layerlarla katmanlı çalıştım. Tamamını öğrenmek zor, fakat az bilgiyle bile çok olanak sağlıyor.”</i>
ART:	<i>“Önce pen aracıyla hareket konusunu ifade eden bir mum çizdim. Daha sonra Mesh Tool ile damlaları boyutlandırmak için gölgeler oluşturdum. Çalışmamı pratik bir şekilde tamamlayabildim.”</i>
BİRD:	<i>“Her bir katmanı farklı layerda çalıştım. İsteddiğini kapatıp, istediğini açabiliyorsun. Ben tekniği gayet beğeniyorum.”</i>
HNT:	<i>“Tool’dan daireler seçtim. Altın oran kurgusuna göre büyüklü küçüklü yerleştirdim ve renklendirdim. Pratik bir şekilde tamamladım. Bence hareket konusunda ilk çalışmam olarak iyi gibi..”</i>

6. SORU: “Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?”

Bu soruda öğrenciler çalışmalarını açıklamışlar, FATME rumuzlu öğrenci hariç diğer öğrenciler konuya uygun ürünler ortaya çıkardıklarını ifade etmişlerdir Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.59’da verilmiştir.

Tablo 4.59. Öğrencilerin “Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Çalışmam dikkat çekici görünüyor bence. Derinliği var, ön arka ilişkisi kısmen var ben sevdim çalışmamı.”</i>
FATME:	<i>“İdare eder.”</i>
ART:	<i>“İlerledikçe daha iyileri olabilir ama hareket konusu doğru bir şekilde verdim diyebilirim.”</i>
BIRD:	<i>“Yaptığım çalışma hareket konusu. Atları ele aldım. Atlar her zaman göz önünde olan muazzam hayvanlardır. Hareketleri ve sürü halinde geçişleri ile en sevdiğim hayvandır. Hareket konusuna da uyacağını düşündüğüm için atları koymak istedim.”</i>
HNT:	<i>“Hareket konusuna uyumlu olduğunu düşünüyorum.”</i>

7. SORU: “Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?”

Öğrencilerden ürettikleri çalışmaları çağdaşları olan çalışmalarla değerlendirmelerini istenildiğinde; A7X dijital sanat dünyasına hakim olmadığı için değerlendirmede bulunmamış, FATME çalışmasını basit bulmuş, ART çalışmasını afişe benzetmiş, BIRD çalışmasının güzel görüneceğini düşünmüş, HNT ise çalışmasını yeterli bulmayarak daha etkili bir çalışma olabileceğini ifade etmiştir. Hareket konusunda üretilen çalışmalarda kendini yeterli bulan tek öğrenci BIRD olmuş, diğer öğrenciler kendilerini geliştirebileceklerini belirten yorumlara kapı aralamışlardır. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.60’ta verilmiştir.

Tablo 4.60. Öğrencilerin “Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Dijital sanat dünyası konusuna fazla hakim olmadığım için değerlendiremem.”</i>
FATME:	<i>“Basit.”</i>
ART:	<i>“Biraz afiş andıran bir çalışma oldu”</i>

BIRD: “Bence yaptığım çalışma güzel görünür diye düşünüyorum.”

HNT: “Daha etkili olabilir.”

Dördüncü hafta derslerinde öğrencilere hareket konusunda teorik anlatım yapılmış, ardından öğrencilere konuyla ilgili dijital tasarımlar yaptırılmıştır. Ders sonunda öğrencilerden öğrenci günlükleri doldurmaları istenmiştir. Katılımcı öğrencilerin 4. Hafta dersine dair öğrenci günlükleri aşağıda Tablo 4.61’de verilmiştir.

Tablo 4.61. (4. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü (02.08.2021)

Tasarım süreci ile ilgili ders sonu eklemek istediğiniz bilgi ve düşüncelerinizi paylasınız?

A7X: Ders yine ritim konusu gibi başladı. Bilgi verilip konu anlatıldıktan sonra çalışma yapmamız istendi. Bu konu başta beni biraz zorladı açıkçası fazla güvenmedim fikirlerime. Sonradan destek alarak toparlayabildiğimi düşünüyorum. Ders gerçekten çok yararlı oldu örnekler fazla olduğundan daha hızlı fikir edinebiliyorum sonunda yine güzel geçti ve yeni şeyler öğrendim 😊

FATME: Tasarım öğelerinden hareket konusunu uygulamalı olarak öğrenmiş oldum. Faydalı bir ders oldu.

ART: Dersimiz bana göre çok öğretici geçiyor. Dersler çok akıcı geçiyor, nasıl bittiğini anlamıyorum. Bildiğim konulara daha farklı açılardan bakmamı sağladınız. Tasarım sürecinde yeni araçlar kullanmasını keşfettim.

BİRD: Konu gerçekten çok eğlenceliydi. Bana bir sürü şey kattı. Ders işleyişimiz de gayet verimli geçiyor.

HNT: Derslerimiz oldukça etkili geçiyor, yeni şeyler öğreniyoruz kendimiz için çok yararlı olduğunu düşünüyorum..

Ders sonunda doldurulan 4. Hafta dersine dair arařtırmacı gnlg ařađıda Tablo 4.62’ de verilmiřtir.

Tablo 4.62. (4. Hafta) Temel Sanat Eđitimi Dersi Uygulama Sonrası Arařtırmacı Gnlg (02.08. 2021)

“Drdnc hafta dersimize đrenciler vaktinde ve eksiksiz katılım sađladı. İlk derste đrencilerle selamlařtıđ ve dersimize bařladık. Temel Tasarım İlkelerinden ‘Hareket’ hakkında konu anlatımı yaptım. Soyut ve somut hareketler, hareketin grsel fonksiyonları zerine konuřtuk. Hareketin nasıl oluřturulduđunu maddeler halinde ele aldık ve rnek eserleri inceledik. Hareketle Ritim arasındaki farkları tartıřtıđ. Ftrizm Akımından bahsederek rnekleri detaylıca mercek altına aldık. Hareket bařlıđı ile ilgili alıřmaları inceleyerek ilk dersi tamamladıđ. İkinci derste đrencilerle konuřarak hangi dijital tasarım programını kullanarak tasarım yapacaklarına karar verdik. Daha sonra eskiz srecini bařlattık. Tasarım ařamasına geince daha rahat bir tasarım sreci geirebilmek iin kameralarımızı kapattık fakat Zoom sistemimiz aktifti. đrencilerle bu esnada Zoom harici bireysel olarak, WhatsApp’tan soru cevaplarla, telefon grřmeleriyle program kullanımları hakkında destek oldum. nc derste, de tasarım srecimiz devam etti. Tasarımlar bittiđinde đrencilerden ‘hareket’ konusuna dair grřme sorularını yanıtlamalarını ve đrenci gnlklerini doldurmalarını istedim. đrenciler bu dersi de ilgiyle dinlediler soru-cevaplarla aktif bir sre geiriyoruz. İstekle derslere katılmaları memnuniyet verici. Ders sonunda bir sonraki konumuz olan ‘Denge’ zerine dřnerek hazırlıklı gelmelerini istedim. Gelecek derste grřmek zere vedalařarak bu dersimizi de tamamladıđ.”

4.5. Temel Sanat Eğitimi Dersi 5. Hafta Bulguları

Temel Sanat Eğitimi Dersinin 04 Ağustos 2021 tarihli uygulama planı aşağıda Tablo 4.63'te verilmiştir.

Tablo 4.63. Temel Sanat Eğitimi Dersi 5. Hafta Ders Planı

Temel Sanat Eğitimi Dersi 5. Hafta Ders Planı	
Tarih:	04.08. 2021 - Çarşamba
Yer:	Zoom Platformu
1. Ders Süresi: 40':00"	19:30 - 20:10
2. Ders Süresi: 40':00"	20:20 - 21.00
3. Ders Süresi: 40':00"	21:10 - 21.50
Ders Planı:	Tasarım İlkeleri Nelerdir? Denge Konusunda Uygulama
• BİRİNCİ DERS Derse Giriş ve Öğrencileri Selamlama Temel Tasarım İlkeleri Nelerdir? Denge Konusunda Örnekler Uygulama Yapılacak Program Seçimi	
• İKİNCİ DERS Denge Konusunda Dijital Tasarım Programında Uygulama	
• ÜÇÜNCÜ DERS Denge Konusunda Dijital Tasarım Programında Uygulama Öğrenci Günlüklerinin Doldurulması Dersi bitirme	

Beşinci hafta öğrencilere Denge konusunda bilgi verildikten sonra öğrencilerden dijital programlar aracılığı ile tasarımlar üretmeleri istenmiştir. Ortaya çıkan ürünler akademisyenlerce değerlendirilmiş ve ortalamaları alınmıştır. Aşağıda her bir öğrencinin derste üretmiş olduğu dijital tasarımlar ve akademisyen değerlendirmeleri bulunmaktadır.

Tablo 4.64. Denge Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

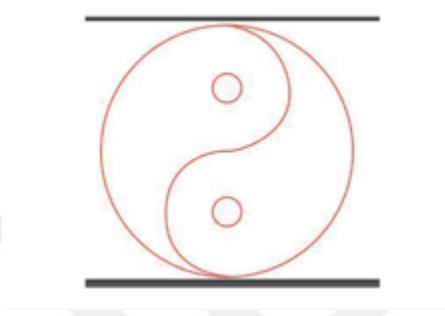
Konu: Denge Öğrenci Rumuzu: Art Kullanılan Program: Adobe Illustrator	
1. Aşama 	2. aşama 
3. aşama 	Final 

ART rumuzlu öğrencinin Adobe Illustrator programı kullanarak üretmiş olduğu Denge konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.64'te verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*'dan 76 puan, *Konuyu Aktarma*'dan 72 puan, *Özgünlük*'ten 72 puan, *Anlam Bütünlüğü*'nden 76 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 76 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 74'tür. Öğrencinin Denge uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.65'te verilmiştir.

Tablo 4.65. Denge Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Denge						
Öğrenci Rumuzu:	ART						
ÖLÇÜTLER	DERECELER					Toplam	100'lük sistem
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)		
1. Düzen ve tasarım	xx	x	x	x		19	76
2. Konuyu aktarma	xx	x		xx		18	72
3. Özgünlük	x	x	xxx			18	72
4. Anlam bütünlüğü	xx		xxx			19	76
5. Ürün niteliği	xx	x	x	x		19	76
TOPLAM	45	16	24	8	0	93	372
GENEL TOPLAM	93						
ORTALAMA PUAN	18.6						
	25	18.6					
	100	x					
100'lük Sistem	74						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	100						
BAHAR	60						
KARAYEL	48						
TUFAN	68						
ODESSEA	96						
TOPLAM	372						
Ortalama Puan:	74						

Tablo 4.66. Denge Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

Konu: Denge Öğrenci Rumuzu: Hnt Kullanılan Program: Adobe Illustrator	
1. Aşama	2. aşama
	
3. aşama	Final
	

HNT rumuzlu öğrencinin Adobe Illustrator programı kullanarak üretmiş olduğu Denge konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.66’da verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 60 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 68 puan, *Özgünlük*’ten 64 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 72 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 64 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 66’dır. Öğrencinin Denge uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.67’de verilmiştir.

Tablo 4.67. Denge Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Denge						
Öğrenci Rumuzu:	HNT						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım		xxx		x	x	15	60
2. Konuyu aktarma	x	xx		xx		17	68
3. Özgünlük	x	x	xx		x	16	64
4. Anlam bütünlüğü	xx	x		xx		18	72
5. Ürün niteliği		xxx		xx		16	64
TOPLAM	20	40	6	14	2	82	328
GENEL TOPLAM	82						
ORTALAMA PUAN	16.4						
	25 100	16.4 x					
100'lük Sistem	66						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	92						
BAHAR	84						
KARAYEL	40						
TUFAN	36						
ODESSEA	76						
TOPLAM	328						
Ortalama Puan:	66						

Tablo 4.68. Denge Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

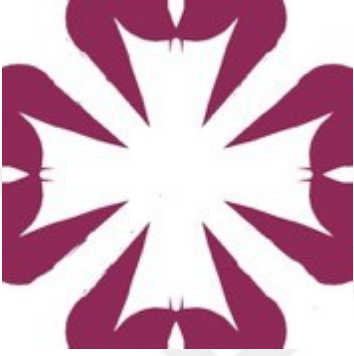
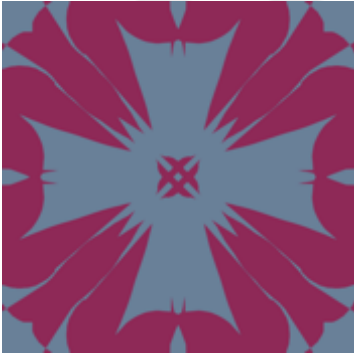
Konu: Denge Öğrenci Rumuzu: Bird Kullanılan Program: photopea.com	
1. Aşama	2. aşama
3. aşama	Final

BIRD rumuzlu öğrencinin photopea.com üzerinde üretmiş olduğu Denge konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.68’de verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 76 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 80 puan, *Özgünlük*’ten 64 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 76 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 76 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 74’tür. Öğrencinin Denge uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.69’da verilmiştir.

Tablo 4.69. Denge Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Denge						
Öğrenci Rumuzu:	BIRD						
ÖLÇÜTLER	DERECELER					Toplam	100'lük sistem
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)		
1. Düzen ve tasarım	xx	x	x	x		19	76
2. Konuyu aktarma	xxx		x	x		20	80
3. Özgünlük	x	xx		x	x	16	64
4. Anlam bütünlüğü	xx	x	x	x		19	76
5. Ürün niteliği	xx	x	x	x		19	76
TOPLAM	50	20	12	10	1	93	372
GENEL TOPLAM	93						
ORTALAMA PUAN	18.6						
	25	18.6					
	100	x					
100'lük Sistem	74						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	100						
BAHAR	48						
KARAYEL	44						
TUFAN	88						
ODESSEA	92						
TOPLAM	372						
Ortalama Puan:	74						

Tablo 4.70. Denge Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

Konu: Denge Öğrenci Rumuzu: Fatme Kullanılan Program: photopea.com ve kaleidoo mandala programı	
1. Aşama	2. aşama
	
3. aşama	Final
	

FATME rumuzlu öğrencinin photopea.com üzerinde üretmiş olduğu Denge konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.70’te verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 60 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 56 puan, *Özgünlük*’ten 60 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 60 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 60 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 59’dur. Öğrencinin Denge uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.71’de verilmiştir.

Tablo 4.71. Denge Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Denge						
Öğrenci Rumuzu:	FATME						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	x	x	x	x	x	15	60
2. Konuyu aktarma	x		xx	x	x	14	56
3. Özgünlük	x	xx			xx	15	60
4. Anlam bütünlüğü	x	x	x	x	x	15	60
5. Ürün niteliği	x	x	x	x	x	15	60
TOPLAM	25	20	15	8	6	74	296
GENEL TOPLAM	74						
ORTALAMA PUAN	14.8						
	25	14.8					
	100	x					
100'lük Sistem	59						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	64						
BAHAR	76						
KARAYEL	28						
TUFAN	28						
ODESSEA	100						
TOPLAM	296						
Ortalama Puan:	59						

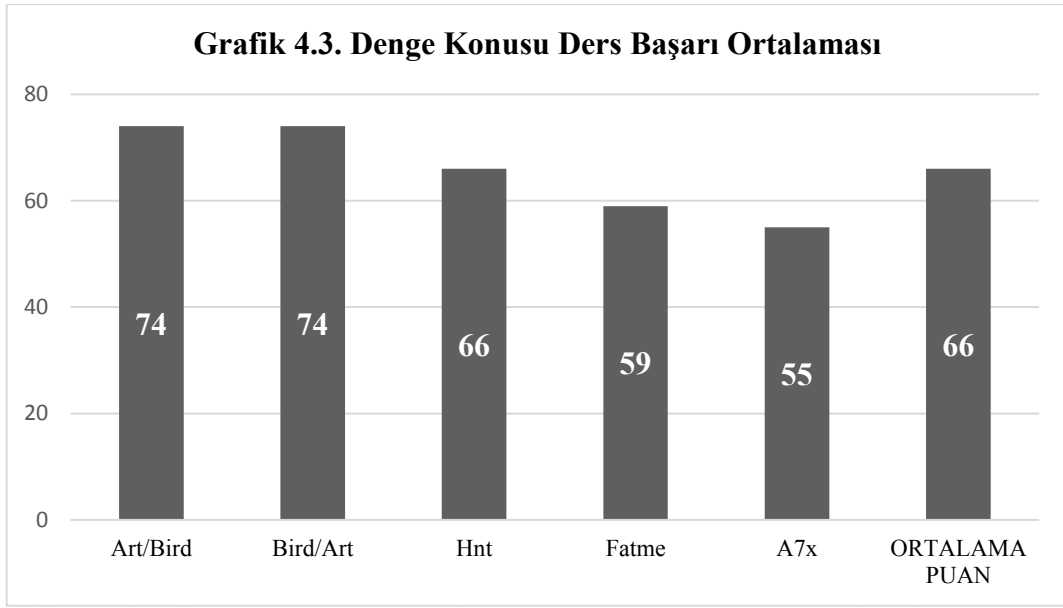
Tablo 4.72. Denge Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

Konu: Denge Öğrenci Rumuzu: A7x Kullanılan Program: Adobe Illustrator	
1. Aşama 	2. aşama 
3. aşama 	Final 

A7X rumuzlu öğrencinin Adobe Illustrator programı kullanarak üretmiş olduğu Denge konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.72’de verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 52 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 52 puan, *Özgünlük*’ten 56 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 56 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 60 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 55’tir. Öğrencinin Denge uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.73’te verilmiştir.

Tablo 4.73. Denge Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Denge						
Öğrenci Rumuzu:	A7X						
ÖLÇÜTLER	DERECELER					Toplam	100'lük sistem
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)		
1. Düzen ve tasarım		x	xx	x	x	13	52
2. Konuyu aktarma	x		x	xx	x	13	52
3. Özgünlük		xx	x	x	x	14	56
4. Anlam bütünlüğü	x	x		xx	x	14	56
5. Ürün niteliği	x	xx			xx	15	60
TOPLAM	15	24	12	12	6	69	276
GENEL TOPLAM	69						
ORTALAMA PUAN	13.8						
	25	13.8					
	100	x					
100'lük Sistem	55						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	72						
BAHAR	56						
KARAYEL	32						
TUFAN	24						
ODESSEA	92						
TOPLAM	276						
Ortalama Puan:	55						



Tasarım ilkelerinden Hareket konusunun ders başarı ortalaması 66'dır. Uygulama sonunda elde edilen en yüksek puan 74, en düşük puan ise 55 olarak belirlenmiştir. Denge uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri yukarıda Grafik 4.3'te verilmiştir.

Dersin uygulama aşaması tamamlandıktan sonra her bir öğrenciyle ders sonrası deneyim ve görüşmelerini almak adına 'Denge Uygulaması Sonrası Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler' gerçekleştirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler 7 sorudan oluşmaktadır. Sorulara ait tüm görüşmeler 04 Ağustos 2021 tarihinde Zoom Platformunda öğrencilerle bireysel olarak gerçekleştirilmiştir.

1. SORU: “Temel tasarım ilkelerinden “Hareket” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?”

Öğrenciler dijital programlar aracılığı ile edindikleri tecrübelerini paylaştılar. Kullandıkları yöntemlerin tasarımlarını oluşturmada kolaylık sağladığını, zaman kazandırdığını ifade etmişlerdir. Öğrencilerin tümü bu soruya olumlu yanıt vermiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.74'te verilmiştir.

Tablo 4.74. Öğrencilerin “Temel tasarım ilkelerinden “Denge” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X :	<i>“Dijital uygulama denge konusunu uygularken ölçülere dikkat etmemi sağladı.”</i>
FATME :	<i>“Bugün her iki çalışmamı da klasik yöntemlerle yapmaya çalışsam günler sürerdi. Dijital program kullanmak fikirlerimizi hızlı bir şekilde ortaya koymaya olanak sağlıyor.”</i>
ART :	<i>“Dijital ortamda programlardaki araçlar bu konudaki çalışmamda çok kolaylık sağladı. Zaman açısından daha hızlı olduğunu söyleyebilirim.”</i>
BİRD :	<i>“Bence çok fazla zaman almayan ve sıkmayan bir çalışma oldu.”</i>
HNT :	<i>“Farklı şeyler öğrendim bu konu hakkında kendimin gelişim sağladığını düşünüyorum.”</i>

2. SORU: “Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?”

Öğrenciler tasarım ilkelerinden ‘Denge’ konusunu öğrendikten sonra taslak oluşturma aşamasına geçmişlerdir. Her bir öğrencinin farklı fikri ele aldığı çalışmalarda kimi öğrenciler vektörel kimi öğrenciler de piksel tabanlı taslaklar üretmeyi tercih etmişlerdir. Bu konuda bazı öğrenciler simetrik altyapıya uygun çalışma üzerinde bazıları da asimetrik fikirler üzerinde çalışmaya karar vermiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.75’de verilmiştir.

Tablo 4.75. Öğrencilerin “Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X :	<i>“Ölçülere dikkat ettim uyumu önemliydi. Taslak sürecim yine kararsız başladı yapmak istediğimden çok farklı bir iş çıkardım asla planlı değildi.”</i>
FATME :	<i>“Bu derste orijinal şeyler yapmaya çalıştım. Mandala çalışmalarından esinlendim. Mandalada düz bir mandalanın basit olacağını düşündüğüm için photopea.com üzerinde birkaç tuşa basarak ona değişik öğeler ekledim.”</i>
ART :	<i>“Denge konusunda tekrarlamanın yoğun olduğu çarkları kullanmayı tercih ettim. Konu dışına çıkmamaya ve konuyu net bir şekilde ortaya çıkarmaya dikkat ettim.”</i>

BİRD :	<i>“Çalışma serbest stil gibi düşündüm. Asimetrik basit ama göze güzel gelecek çalışma.”</i>
HNT :	<i>“Denge konusuna uyumlu mu diye dikkat ettim tasarım sürecinde bir çok farklı fikri denedim en iyisine karar verdim.”</i>

3. SORU: “Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?”

Öğrencilerden A7X, ART ve HNT Adobe Illustrator programını kullanmayı, FATME ve BIRD rumuzlu öğrenciler ise photopea.com ve üzerinde tasarım yapmayı tercih etmişlerdir. FATME rumuzlu öğrenci ayrıca bir mandala tasarlama programı kullanmıştır. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.76’da verilmiştir.

Tablo 4.76. Öğrencilerin “Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>Adobe Illustrator kullanmayı tercih ettim.</i>
FATME:	<i>photopea.com ve kaleidoo adlı mandala programı</i>
ART:	<i>Adobe Illustrator</i>
BİRD:	<i>photopea.com</i>
HNT:	<i>Adobe Illustrator</i>

4. SORU: “Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?”

Öğrencilerden A7X, ART ve HNT Adobe Illustrator programına daha önceden tecrübe sahibi oldukları için, FATME ve BIRD rumuzlu öğrenciler ise piksel tabanlı program kullanım bilgisine hakim olduklarından photopea.com üzerinde tasarım yapmayı tercih etmişlerdir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.77’de verilmiştir.

Tablo 4.77. Öğrencilerin “Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Daha hızlı yapabileceğimi düşündüğüm için bu programı kullandım.”</i>
FATME:	<i>“Projeme uygun oldukları için bu programları kullandım.”</i>
ART:	<i>“Vektör tabanlı çalışmayı çok seviyorum. Herhangi bir piksel sorunu olmuyor. İstedığınız boyutta çalışma yapabilmeye imkan sunuyor.”</i>
BİRD:	<i>“Bu programa daha hakimim.”</i>
HNT:	<i>“Programı sık kullandığım için kolay ve rahat geliyor.”</i>

5. SORU: “Kullandığın dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Açıklayabilir misin?”

Öğrencilerin kullanmış oldukları teknikleri değerlendirmeleri istenilen bu soruda ‘Denge’ konusunda her bir öğrenci ayrı bir dijital teknik kullanmıştır. Kullanmış oldukları teknikleri değerlendirmeleri istenilen bu soruda FATME, BIRD ve A7X rumuzlu öğrenciler kolay bir şekilde yaptıklarını, ART rumuzlu öğrenci hızlıca pratik sonuca ulaştığını, HNT rumuzlu öğrenci ise kullandığı tekniği geliştirilebilir olarak ifade etmiştir Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.78’de verilmiştir.

Tablo 4.78. Öğrencilerin “Kullandığın dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Açıklayabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Yine çok basit bir şekilde yaptım. Daire ve pen aracından yararlandım.”</i>
FATME:	<i>“Çok hızlı ve pratik her gün yeni şeyler keşfediyorum.”</i>
ART:	<i>“Bu derste öğrendiğim teknik sonuca çok hızlı ve pratik ulaşabilmemi sağladı. Online ortamda çalışmamıza rağmen hocam her aşamasında yardımcı oldu. Radyal, ızgara ve yansıtma tekrarları ile çarklar oluşturdum.”</i>
BİRD:	<i>“Kullandığım teknik bence basit ama göze çarpan. Piksel tabanlı çalıştım yine. Kandinsky’den esinlenerek kompozisyon oluşturdum.”</i>
HNT:	<i>“Geliştirilebilir. Aynalama tekniği kullanarak kompozisyonumu oluşturdum.”</i>

6. SORU: “Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?”

Bu soruda öğrenciler çalışmalarını açıklamışlar, A7X, FATME ve ART rumuzlu öğrenciler denge konusunu çalışmalarına aktarabildiklerini ifade etmişler HNT rumuzlu öğrenci ise çalışmasının geliştirilebilir olduğunu söylemiştir. BIRD rumuzlu öğrenci çalışması hakkında değerlendirmede bulunmamıştır. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.79’da verilmiştir.

Tablo 4.79. Öğrencilerin “Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Konuyu verdiğini düşünüyorum. Asimetrik bir denge kurgulamayı denedim.”</i>
FATME:	<i>“Kötü olduğunu düşünmüyorum.”</i>
ART:	<i>“Bisiklet tekerleği ve çarkları bir arada kullanarak bir çalışma ürettim. Sanırım yine afiş tarzında bir çalışma oldu. Başarılı bir çalışma olduğunu düşünüyorum.”</i>
BIRD:	<i>“Yaptığım çalışma asimetrik ve rastgele koyulan birkaç geometrik şekil ve çizgiler olarak ele aldım.”</i>
HNT:	<i>“Çalışmam da geliştirilebilir üzerine fikir eklenebilir..”</i>

7. SORU: “Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?”

Öğrencilerden ürettikleri çalışmaları çağdaşları olan çalışmalarla değerlendirmelerini istenildiğinde; A7X ve FATME dijital sanat dünyasına hakim olmadığı için değerlendirmede bulunmamış, ART çalışmasını afişe benzetmiş ve dijital sanat dünyasında yer almak için daha fazla çalışacağını söylemiş, BIRD soru hakkında yanıt vermemiş, HNT ise çalışmasını iyi olarak değerlendirmiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.80’de verilmiştir.

Tablo 4.80. Öğrencilerin “Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Dijital sanat dünyasına hakim olmadığım için bu soruyu doğru yanıtlayamam.”</i>
FATME:	<i>“Karşılaştırma yapacak kadar dijital sanat bilgim yok, fakat başlangıç aşamasındayım.”</i>

ART:	<i>“Bu dersler dijital olan bakış açımı daha da geliştirdi. Çalışmamın vektörel bir afiş olduğunu, dijital sanat dünyasında yer almak için de daha çok çalışarak iyi işler çıkarabileceğimi söyleyebilirim.”</i>
BIRD:	<i>“Bu soru hakkında cevap veremeyeceğim.”</i>
HNT:	<i>“Denge konusunda dijital ortamda denge konusunda ilk çalışmam ama iyi diye düşünüyorum.”</i>

Beşinci hafta derslerinde öğrencilere Denge konusunda teorik anlatım yapılmış, ardından öğrencilere konuyla ilgili dijital tasarımlar yaptırılmıştır. Ders sonunda öğrencilerden öğrenci günlükleri doldurmaları istenmiştir. Katılımcı öğrencilerin 5. Hafta dersine dair öğrenci günlükleri aşağıda Tablo 4.81’de verilmiştir.

Tablo 4.81. (5. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü (04.08.2021)

<u>Tasarım süreci ile ilgili ders sonu eklemek istediğiniz bilgi ve düşüncelerinizi paylaşınız?</u>	
A7X:	<i>“Bugünkü konuyu daha çok sevdim kafamda fazla bir şey yoktu ama hoşuma gitti. Hocam da konuyu çok güzel anlattı ilgimi çekti yine çok yararlı bir ders oldu benim için. Çalışmamda sorun yaşadım küçük çaplı ama düzeltebildim. Konu da oldukça ilgi çekiciydi vaktim boşa gitmiyor gerçekten 😊”</i>
FATME:	<i>“Sunulan çok çeşitli örnekler konuyu anlamaya yardımcı olduğu gibi çalışma için de ilham veriyor. fakat uzun okuma kısımlarında biraz dağılıyorum konsantre olamıyorum. çalışmaların kısa zamanda çok şey kattığını hissediyorum.”</i>
ART:	<i>“Keyifli bir dersin sonuna daha geldik . Ders işleyişi gayet akıcı ve güzel. Temel tasarım öğelerini ve ilkelerini karıştırmayız artık çünkü her ders akılda kalıcı örneklerle anlatıldı. Tasarım süreci çok eğitici ve öğretici gidiyor. Her çalışmamda dijital ortamda bir adım daha ileri gitmiş olduğumu gözlemliyorum.”</i>
BIRD:	<i>“Dersimiz her zamanki gibi eğlenceli ve öğretici geçti. Birçok bilgi sahibi olduk.”</i>
HNT:	<i>“Oldukça geliştirici bir eğitim farklı bakış açıları ile görmeyi öğreniyorum. Derslerimiz oldukça akıcı ve bilgili geçiyor.”</i>

Ders sonunda doldurulan 5. Hafta dersine dair arařtırmacı g nl    ařa ıda Tablo 4.82’ de verilmiřtir.

Tablo 4.82. (5. Hafta) Temel Sanat E itimi Dersi Uygulama Sonrası Arařtırmacı G nl    (04.08. 2021)

“Beřinci hafta dersimiz t m   rencilerin Zoom sistemine giriřiyle bařladı. İlk derste   rencilerle selamlařtık ve dersimize bařladık. Temel Tasarım İlkelerinden ‘Denge’ hakkında konu anlatımı yaptım. Soyut ve somut hareketler, hareketin g rsel fonksiyonları  zerine konuřtuk. Dengenin tanımı ve denge eksenleri hakkında konuřtuk. Simetrik, Asimetrik ve Dairesel Denge hakkında  rnekler inceledik. Dengenin  zellikleri ve ne nasıl oluřturulaca ı hakkında bilgiler verdim. İkinci derste   rencilerle konuřarak hangi dijital tasarım programını kullanarak tasarım yapacaklarına karar verdik. Daha sonra eskiz s recini bařlattık. Tasarım ařamasına ge ince daha rahat bir tasarım s reci ge irebilmek i in kameralarımızı kapattık fakat di er derslerde de oldu u gibi zoom sistemimiz aktifti.   rencilerle bu derste de Zoom harici bireysel olarak, WhatsApp’tan soru cevaplarla, telefon g r řmeleriyle program kullanımları hakkında destek oldum.    nc  derste, de tasarım s recimiz devam etti. Tasarımlar bitti inde   rencilerden ‘denge’ konusuna dair g r řme sorularını yanıtlamalarını ve   renci g nl klerini doldurmalarını istedim. Ders sonunda   rencilerden bir sonraki konumuz olan ‘Oran’  zerine d ř nerek hazırlıklı gelmelerini istedim. Gelecek derste g r řmek  zere vedalařarak bu dersimizi de tamamladık.”

4.6. Temel Sanat Eğitimi Dersi 6. Hafta Bulguları

Temel Sanat Eğitimi Dersinin 06 Ağustos 2021 tarihli uygulama planı aşağıda Tablo 4.83'te verilmiştir.

Tablo 4.83. Temel Sanat Eğitimi Dersi 6. Hafta Ders Planı

Temel Sanat Eğitimi Dersi 6. Hafta Ders Planı	
Tarih:	06.08. 2021 - Cuma
Yer:	Zoom Platformu
1. Ders Süresi: 40':00"	19:30 - 20:10
2. Ders Süresi: 40':00"	20:20 - 21.00
3. Ders Süresi: 40':00"	21:10 - 21.50
Ders Planı:	Tasarım İlkeleri Nelerdir? Oran Konusunda Uygulama
• BİRİNCİ DERS Derse Giriş ve Öğrencileri Selamlama Temel Tasarım İlkeleri Nelerdir? Oran Konusunda Örnekler Uygulama Yapılacak Program Seçimi	
• İKİNCİ DERS Oran Konusunda Dijital Tasarım Programında Uygulama	
• ÜÇÜNCÜ DERS Oran Konusunda Dijital Tasarım Programında Uygulama Öğrenci Günlüklerinin Doldurulması Dersi bitirme	

Altıncı hafta öğrencilere Oran konusunda bilgi verildikten sonra öğrencilerden dijital programlar aracılığı ile tasarımlar üretmeleri istenmiştir. Ortaya çıkan ürünler akademisyenlerce değerlendirilmiş ve ortalamaları alınmıştır. Aşağıda her bir öğrencinin derste üretmiş olduğu dijital tasarımlar ve akademisyen değerlendirmeleri bulunmaktadır.

Tablo 4.84. Oran Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

Konu: Oran Öğrenci Rumuzu: Art Kullanılan Program: Adobe Illustrator	
1. Aşama 	2. aşama 
3. aşama 	Final 

ART rumuzlu öğrencinin Adobe Illustrator programı kullanarak üretmiş olduğu Oran konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.84'te verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*'dan 68 puan, *Konuyu Aktarma*'dan 60 puan, *Özgünlük*'ten 56 puan, *Anlam Bütünlüğü*'nden 68 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 72 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 65'tir. Öğrencinin Oran uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.85'te verilmiştir.

Tablo 4.85. Oran Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Oran						
Öğrenci Rumuzu:	ART						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	xx		x	xx		17	68
2. Konuyu aktarma	xx			xx	x	15	60
3. Özgünlük		xx		xxx		14	56
4. Anlam bütünlüğü	xx		x	xx		17	68
5. Ürün niteliği	xx	x	x		x	18	72
TOPLAM	40	12	9	18	2	81	324
GENEL TOPLAM	81						
ORTALAMA PUAN	16.2						
	25	16.2					
	100	x					
100'lük Sistem	64.8						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	96						
BAHAR	48						
KARAYEL	32						
TUFAN	52						
ODESSEA	96						
TOPLAM	324						
Ortalama Puan:	65						

Tablo 4.86. Oran Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

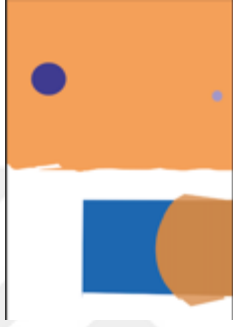
Konu: Oran Öğrenci Rumuzu: Hnt Kullanılan Program: Adobe Illustrator	
1. Aşama 	2. aşama 
3. aşama 	Final 

HNT rumuzlu öğrencinin Adobe Illustrator programı kullanarak üretmiş olduğu Oran konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.86’da verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 68 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 56 puan, *Özgünlük*’ten 68 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 68 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 72 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 66’dır. Öğrencinin Oran uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.87’de verilmiştir.

Tablo 4.87. Oran Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Oran						
Öğrenci Rumuzu:	HNT						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	xx		x	xx		17	68
2. Konuyu aktarma	x	x		xx	x	14	56
3. Özgünlük	xx	x		x	x	17	68
4. Anlam bütünlüğü	xx		x	xx		17	68
5. Ürün niteliği	xx	x		xx		18	72
TOPLAM	45	12	6	18	2	83	332
GENEL TOPLAM	83						
ORTALAMA PUAN	16.6						
	25	16.6					
	100	x					
100'lük Sistem	66						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	96						
BAHAR	56						
KARAYEL	48						
TUFAN	32						
ODESSEA	100						
TOPLAM	332						
Ortalama Puan:	66						

Tablo 4.88. Oran Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

Konu: Oran Öğrenci Rumuzu: Bird Kullanılan Program: photopea.com	
1. Aşama	2. aşama
	
3. aşama	Final
	

BIRD rumuzlu öğrencinin photopea.com üzerinde üretmiş olduğu Oran konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.88’de verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 76 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 72 puan, *Özgünlük*’ten 72 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 80 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 72 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 74’tür. Öğrencinin Oran uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.89’da verilmiştir.

Tablo 4.89. Oran Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Oran						
Öğrenci Rumuzu:	BIRD						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	x	xx	xx			19	76
2. Konuyu aktarma	x	x	xxx			18	72
3. Özgünlük		xxx	xx			18	72
4. Anlam bütünlüğü	x	xxx	x			20	80
5. Ürün niteliği	x	x	xxx			18	72
TOPLAM	20	40	33	0	0	93	372
GENEL TOPLAM	93						
ORTALAMA PUAN	18.6						
	25	18.6					
	100	x					
100'lük Sistem	74						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	72						
BAHAR	68						
KARAYEL	64						
TUFAN	72						
ODESSEA	96						
TOPLAM	372						
Ortalama Puan:	74						

Tablo 4.90. Oran Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

Konu: Oran Öğrenci Rumuzu: Fatme Kullanılan Program: photopea.com	
1. Aşama 	2. aşama 
3. aşama 	Final 

Fatme rumuzlu öğrencinin photopea.com üzerinde üretmiş olduğu Oran konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.90'da verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*'dan 56 puan, *Konuyu Aktarma*'dan 60 puan, *Özgünlük*'ten 60 puan, *Anlam Bütünlüğü*'nden 60 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 64 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 60'tır. Öğrencinin Oran uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.91'de verilmiştir.

Tablo 4.91. Oran Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Oran						
Öğrenci Rumuzu:	FATME						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	x	x		xx	x	14	56
2. Konuyu aktarma	xx			xx	x	15	60
3. Özgünlük	x	x	x	x	x	15	60
4. Anlam bütünlüğü	x	x		xxx		15	60
5. Ürün niteliği	xx			xxx		16	64
TOPLAM	35	12	3	22	3	75	300
GENEL TOPLAM	75						
ORTALAMA PUAN	15						
	25	15					
	100	x					
100'lük Sistem	60						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	100						
BAHAR	40						
KARAYEL	40						
TUFAN	32						
ODESSEA	88						
TOPLAM	300						
Ortalama Puan:	60						

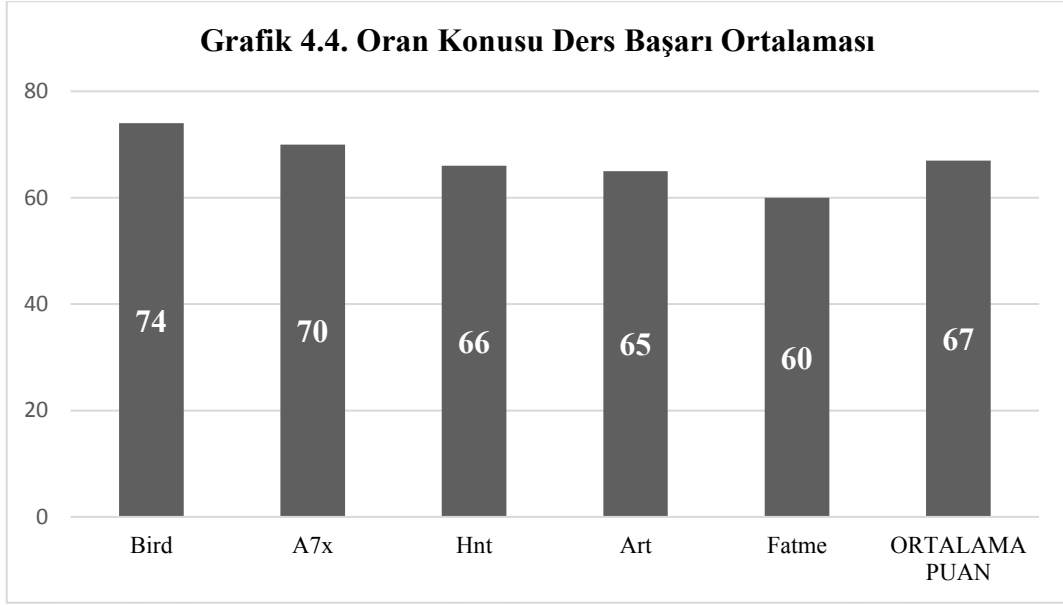
Tablo 4.92. Oran Konusunda Dijital Tasarım Programında Öğrenci Çalışması

Konu: Oran Öğrenci Rumuzu: A7x Kullanılan Program: Adobe Illustrator	
1. Aşama 	2. aşama 
3. aşama 	Final 

A7X rumuzlu öğrencinin Adobe Illustrator programı kullanarak üretmiş olduğu Oran konulu çalışma aşamalı şekilde yukarıda Tablo 4.92’de verilmiştir. Öğrenci çalışmasında, *Düzen ve Tasarım*’dan 68 puan, *Konuyu Aktarma*’dan 76 puan, *Özgünlük*’ten 64 puan, *Anlam Bütünlüğü*’nden 72 puan, *Ürün Niteliği* ölçütünden de 68 puan elde etmiştir. Öğrencinin bu çalışmada aldığı not ortalaması 70’dir. Öğrencinin Oran uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.93’te verilmiştir.

Tablo 4.93. Oran Uygulamasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirmeleri

Konu:	Oran						
Öğrenci Rumuzu:	A7X						
ÖLÇÜTLER	DERECELER						
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)	Toplam	100'lük sistem
1. Düzen ve tasarım	x	xx	x		x	17	68
2. Konuyu aktarma	x	xx	xx			19	76
3. Özgünlük		xxx	x		x	16	64
4. Anlam bütünlüğü	x	xx	x	x		18	72
5. Ürün niteliği	x	xx	x		x	17	68
TOPLAM	20	44	18	2	3	87	348
GENEL TOPLAM	87						
ORTALAMA PUAN	17.4						
	25	17.4					
	100	x					
100'lük Sistem	70						
AKADEMİSYEN RUMUZU	AKADEMİSYEN PUANLARI						
PADME	80						
BAHAR	80						
KARAYEL	32						
TUFAN	60						
ODESSEA	96						
TOPLAM	348						
Ortalama Puan:	70						



Tasarım ilkelerinden Oran konusunun ders başarı ortalaması 67’dir. Uygulama sonunda elde edilen en yüksek puan 74, en düşük puan ise 60 olarak belirlenmiştir. Oran uygulamasına yönelik öğretim elemanı değerlendirmeleri yukarıda Grafik 4.3’te verilmiştir.

Dersin uygulama aşaması tamamlandıktan sonra her bir öğrenciyle ders sonrası deneyim ve görüşmelerini almak adına ‘Oran Uygulaması Sonrası Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler’ gerçekleştirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler 7 sorudan oluşmaktadır. Sorulara ait tüm görüşmeler 06 Ağustos 2021 tarihinde Zoom Platformunda öğrencilerle bireysel olarak gerçekleştirilmiştir.

1. SORU: “Temel tasarım ilkelerinden “Oran” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?”

Öğrenciler dijital programlar aracılığı ile edindikleri tecrübelerini paylaşmışlardır. Öğrendikleri yöntemlerin tasarımlarını oluşturmada kolaylık sağladığını, zaman kazandırdığını ifade etmişlerdir. Öğrencilerin tümü bu soruya olumlu yanıt vermiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.94’te verilmiştir.

Tablo 4.94. Öğrencilerin “Temel tasarım ilkelerinden “Oran” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X :	<i>“Daha hızlı ve kolay bir şekilde çalışmamı yapmamı sağladı. Beğenmediğim şeyleri kolayca değiştirebildim.”</i>
FATME :	<i>“Bugünkü çalışmamı dijital programla yapmam çok hızlı sonuca ulaşmamı sağladı.”</i>
ART :	<i>“Bu derste de yeni teknikler öğrenerek kendimi geliştirdim.”</i>
BIRD :	<i>“Dijital ortam gerçekten benim çok fikrimi değiştirdi. Birçok farklı şeyler denedim. Daha iyi tasarım yapma vaktim ve imkanım oldu.”</i>
HNT :	<i>“Farklı şeyler öğrendim benim için yararlı oldu.”</i>

2. SORU: “Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?”

Öğrenciler tasarım ilkelerinden ‘Oran’ konusunu öğrendikten sonra taslak oluşturma aşamasına geçmişlerdir. Her bir öğrencinin farklı fikri ele aldığı çalışmalarda kimileri vektörel kimileri de piksel tabanlı taslaklar ürettir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.95’te verilmiştir.

Tablo 4.95. Öğrencilerin “Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X :	<i>“Bir natürmort kurguladım, meyvelerin ve objelerin birbirlerine olan oranlarına dikkat ederek düzenleme yaptım.”</i>
FATME :	<i>“Kendime ait bir çalışma yapmaya çalıştım. İlk önce elimin değişik bir perspektif açıdan fotoğrafını çektim. Daha sonra vesikalık bir fotoğrafımı çekmiş olduğum el fotoğrafımla birleştirerek bir çalışma ürettim.”</i>
ART :	<i>“Konuya uygun çalışma üretmeye her derste gayret gösteriyorum. Bu çalışmayı yaparken oran konusunda aklıma aşçı figürü geldi. Çatal objesinin oranlarını farklı ölçüde kullanarak aşçı figürüyle beraber bir kompozisyon oluşturdum.”</i>
BIRD :	<i>“Genelde soyut olmasını istedim.”</i>
HNT :	<i>“Oran konusunda uyuyor mu diye dikkat ettim tasarım sürecinde referans renkler kullandım. Henri Matisse’in çalışmasını kendime örnek aldım.”</i>

3. SORU: “Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?”

Öğrencilerden A7X, ART ve HNT Adobe Illustrator programını kullanmayı, FATME ve BIRD rumuzlu öğrenciler ise photopea.com ve üzerinde tasarım yapmayı tercih etmişlerdir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.96’da verilmiştir.

Tablo 4.96. Öğrencilerin “Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>Yine Adobe Illustrator kullandım.</i>
FATME:	<i>photopea.com üzerinde çalıştım. Aynı Photoshop gibi çok hızlı ve online platformda kullanılabilir olması çok güzel.</i>
ART:	<i>Adobe Illustrator</i>
BİRD:	<i>photopea.com</i>
HNT:	<i>Adobe Illustrator</i>

4. SORU: “Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?”

Öğrencilerden A7X, ART ve HNT Adobe Illustrator programını kullanmayı bildikleri için, FATME ve BIRD ise piksel tabanlı program kullanım bilgisine hakim olduklarından photopea.com üzerinde tasarım yapmayı tercih etmişlerdir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.97’de verilmiştir.

Tablo 4.97. Öğrencilerin “Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Bu programa hakim olduğumdan dolayı daha hızlı sonuca ulaşabilmek için bu programı tercih ettim.”</i>
FATME:	<i>“Konuma uygun bir program olduğu için”</i>
ART:	<i>“Vektör tabanlı çalışmalar yapmayı seviyorum.”</i>
BİRD:	<i>“Programa daha hakimim. Daha önce kullandım.”</i>
HNT:	<i>“Programı sık kullandığım için kolay ve rahat geliyor.”</i>

5. SORU: “Kullandığın dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Açıklayabilir misin?”

Her bir öğrenci ‘oran’ konusunda yapmış oldukları çalışmalarda kullanmış olduğu dijital tekniği açıklamıştır. ART rumuzlu öğrenci dijital ortamda yaptığı denemeler kolayca yapabildiğini, HNT rumuzlu öğrenci kullandığı tekniği başarılı ve üzerinde çalıştıkça geliştirilebilir olarak, BIRD rumuzlu öğrenci klasik bir teknik olarak, FATME rumuzlu öğrenci heyecan verici olarak ifade etmiştir. A7X rumuzlu öğrenci herhangi bir açıklama yapmamıştır. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.98’de verilmiştir.

Tablo 4.98. Öğrencilerin “Kullandığın dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Açıklayabilir misin?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Pen aracıyla bir natürmort kompozisyonu hazırladım. Sonra objelere boyut kazandırmak için Gradient Tool ve Mesh Tool’ları kullandım. Arka plana ışık kaynağı vermek için ışık efekti ekleyerek çalışmamı bitirdim.”</i>
FATME:	<i>“Katmanlar üzerinde çalıştım. İki tane fotoğrafı birleştirerek bir çalışma yaptım. Her derste yeni araçlar öğreniyorum, heyecan verici.”</i>
ART:	<i>“Derslerde teknik anlamda farklı araçlar öğreniyorum. Genelde pen aracıyla çizim yapıyorum. Bu çalışmada hazır vektör de kullandım. Derinlik algısı oluşturmak için perspektif kattım. Elle çizim yapmaya kalksam çok uzun zamanımı alırdı. Bu şekilde farklı denemeleri kolayca elde edebiliyorum.”</i>
BIRD:	<i>“Layerlar üzerinde şekillerle çalıştım. Kullandığım teknik. Klasik yapılan bir teknik.”</i>
HNT:	<i>“Pen aracıyla vektörel bir çalışma yaptım yine. Başarılı buluyorum yaptıkça gelişim gösteriyorum.”</i>

6. SORU: “Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?”

Bu soruda öğrenciler çalışmalarını açıklamışlar, A7X, FATME, HNT ve ART rumuzlu öğrenciler ‘oran’ konusunu çalışmalarına aktarabildiklerini ifade etmişler. HNT rumuzlu öğrenci ek olarak çalışmasına fikir eklenebileceğini belirtmiş, BIRD rumuzlu öğrenci de çalışmasının soyut olduğunu, daha da sade olmasını istediğini

ifade etmiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.99’da verilmiştir.

Tablo 4.99. Öğrencilerin “Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Konu bakımından doğru olduğunu düşünüyorum.”</i>
FATME:	<i>“Bu konuda uzman değilim ama kötü bir çalışma olduğunu düşünmüyorum.”</i>
ART:	<i>“Başarılı bir çalışma yaptığımı düşünüyorum.”</i>
BIRD:	<i>“Yaptığım çalışma soyut bir çalışma. Biraz daha sade olmasını istedim.”</i>
HNT:	<i>“Konuya uyumlu ama üzerine fikir eklenebilir neden olmasın.”</i>

7. SORU: “Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?”

Öğrencilerden ürettikleri çalışmaları çağdaşları olan çalışmalarla değerlendirmelerini istenildiğinde; A7X ve FATME dijital sanat dünyasına hakim olmadığı için değerlendirmede bulunmak istememişlerdir. ART çalışmasını diğer yaptığı çalışmalar gibi afişe benzetmiş ve çalışmasıyla dijital sanat dünyasına girişe ilk adımı atabileceğini BIRD soru hakkında yanıt vermemiş, HNT ise çalışmasını iyi olarak değerlendirmiştir. Katılımcı öğrencilerin soruya verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.100’de verilmiştir.

Tablo 4.100. Öğrencilerin “Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

A7X:	<i>“Bu soruya cevap veremiyorum her seferinde bu yüzden üzülüm yeterince bilgim olmamasına, dijital sanat dünyasını takip etmeye başlayacağım.”</i>
FATME:	<i>“Karşılaştırma yapabilecek dijital sanat bilgim yok, bu konuda daha yeni bilgi ediniyorum.”</i>
ART:	<i>“Bu çalışmam da diğer çalışmalarım gibi afiş tarzında oldu. Dijital sanat dünyasına girişin ilk merdivenlerinden biri olabilir.”</i>
BIRD:	<i>“Bu soruya cevap veremeyeceğim.”</i>
HNT:	<i>“Oran konusunda dijital ortamda ilk çalışmam ama iyi diye düşünüyorum.”</i>

Altıncı hafta derslerinde öğrencilere Oran konusunda teorik anlatım yapılmış, ardından öğrencilere konuyla ilgili dijital tasarımlar yaptırılmıştır. Ders sonunda öğrencilerden öğrenci günlükleri doldurmaları istenmiştir. Katılımcı öğrencilerin 6. Hafta dersine dair öğrenci günlükleri aşağıda Tablo 4.101’de verilmiştir.

Tablo 4.101. (6. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü (06.08.2021)

<u>Tasarım süreci ile ilgili ders sonu eklemek istediğiniz bilgi ve düşüncelerinizi paylaşınız?</u>	
A7X:	“Ders hakkında söyleyeceğim çok şey var. Bana katkısı çok fazlaydı ve çok şey öğrendim gerçekten de bu yüzden çok mutluyum iyi ki katılmışım. Konu güzeldi ama çalışma konusunda zorlandım hocam yardımcı oldu o şekilde bir çalışma ortaya çıkardım. Kesinlikle dersler harikaydı ☺ “
FATME:	“Çok fazla bilgi öğrendim çok teşekkür ediyorum. Temel sanat ilkelerini dijital programlar kullanarak öğrenmek çok pratik oldu.”
ART:	“Öğretici ve eğlenceli bir dersi daha tamamladık. Ders işleyişi gayet akıcı ve güzel. Hocamız her ders tasarım ilke ve öğelerini örneklerle anlatıyor. Tasarım süreci çok eğitici ve öğretici devam ediyor. Her yeni konu dijital ortamda bana daha da katkı sağlıyor. Teşekkürler.”
BIRD:	“Dersimiz çok güzel ve verimli geçti. Birçok şey öğrendim gün gün kendimi geliştirme fırsatım oldu.”
HNT:	“Oran konusunda bilgi edindikten sonra farklı çalışmalarını inceledim Adobe Illustrator’de de çalışmaya başladım yaptıkça üzerine fikir ekledim renkleri bir tabloda esinlendim oran konusunu bu şekilde tamamladım. Dersimiz çok etkili bana çok şey kattı dijital ortamda çalışma yapmaya devam edeceğim. El ile çalıştığım zaman onu çekerken renkleri ışıktan çok değişiyordu dijital ortamda kalitesi bozulmadan aktarmak çok iyi bence. Derslere katıldığım için de çok mutluyum çok verimli geçti.”

Ders sonunda doldurulan 6. Hafta dersine dair arařtırmacı gnlĖ ařaĖıda Tablo 4.102’ de verilmiřtir.

**Tablo 4.102. (6. Hafta) Temel Sanat EĖitimi Dersi Uygulama Sonrası Arařtırmacı GnlĖ
(06.08.2021)**

“Altıncı hafta dersimiz de de Ėrencilerin tamamı derse katıldı. İlk derste Ėrencilerle selamlařtık ve dersimize bařladık. Temel Tasarım İlkelerinden ‘Oran’ hakkında konu anlatımı yaptım. Oranın tanımı ve nemini konuřtuk. Oranın zelliklerinden, sanat tarihindeki yeri ve neminden, nasıl oluřturulabileceĖinden bahsettim. Konu ile ilgili rnekleri inceledik. İkinci derste Ėrencilerle konuřarak hangi dijital tasarım programını kullanarak tasarım yapacaklarına karar verdik. Daha sonra eskiz srecini bařlattık. Tasarım ařamasına geince daha rahat bir tasarım sreci geirebilmek iin kameralarımızı kapattık fakat diĖer derslerde de olduĖu gibi zoom sistemimiz aktifti. Ėrencilerle bu derste de Zoom harici bireysel olarak, WhatsApp’tan soru cevaplarla, telefon grřmeleriyle program kullanımları hakkında destek oldum. nc derste, de tasarım srecimiz devam etti. Tasarımlar bittiĖinde Ėrencilerden ‘oran’ konusuna dair grřme sorularını yanıtlamalarını ve Ėrenci gnlklerini doldurmalarını istedim. Bylece son tasarım konumuzu tamamlamıř olduk. Ėrencilerin alıřmalarıyla kurulacak olan dijital sergi hakkında kısa bilgilendirme yapıp, Ėrencilerden son alıřmalarını da teslim etmelerini istedim. Gelecek derste grřmek zere vedalařarak dersimizi sonlandırdık.”

4.7. Temel Sanat Eğitimi Dersi 7. Hafta Bulguları

Temel Sanat Eğitimi Dersinin 09 Ağustos 2021 tarihli uygulama planı aşağıda Tablo 4.103'te verilmiştir.

Tablo 4.103. Temel Sanat Eğitimi Dersi 7. Hafta Ders Planı

Temel Sanat Eğitimi Dersi 7. Hafta Ders Planı	
Tarih:	09.08. 2021 - Pazartesi
Yer:	Zoom Platformu
1. Ders Süresi: 40':00"	19:30 - 20:10
2. Ders Süresi: 40':00"	20:20 - 21.00
Ders Planı:	Temel Sanat Eğitimi Dersinin Sunumu ve Online Sergisi
BİRİNCİ DERS Derse giriş ve öğrencileri selamlama Üretilen öğrenci çalışmalarının sunumu Çalışmaların artsteps.com 'a sergilenmek üzere yüklenmesi ve sistemin tanıtılması	
İKİNCİ DERS Çalışmaların artsteps.com 'a sergilenmek üzere yüklenmesi ve sistemin tanıtılması Öğrenci günlüğü formlarını doldurma Dersi bitirme	

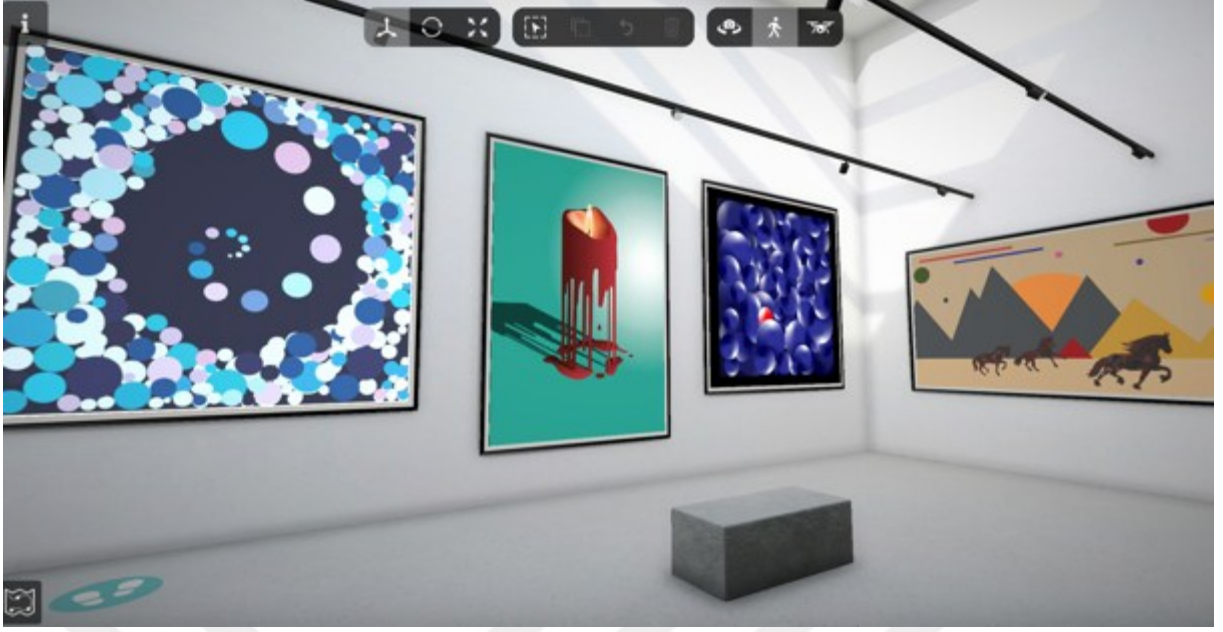
Yedinci hafta öğrencilerle derslerde üretilen çalışmaların çevrimiçi sunumunu gerçekleştirilmiştir. Öğrencilere çevrimiçi sergi platformlarından ve serginin yüklendiği artsteps.com'dan bahsedilerek Ritim – Hareket – Denge – Oran Sergisinin kurulumunu tamamlanmıştır. Aşağıda sergi görselleri yer verilmiştir.



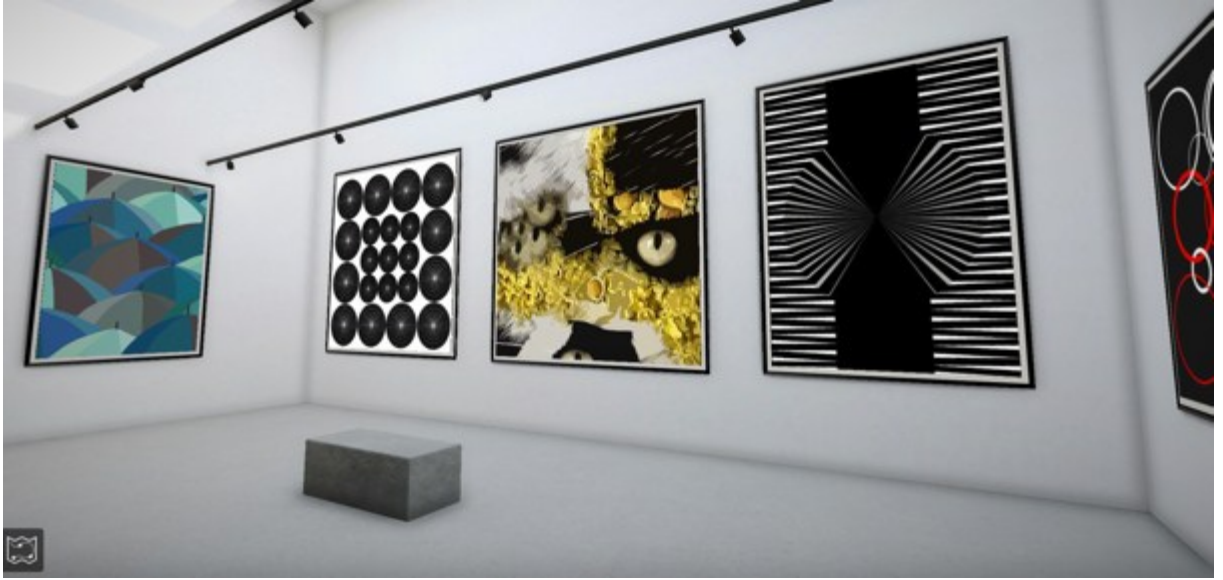
Resim 4.127. Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi



Resim 4.128. Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi



Resim 4.129. Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi



Resim 4.130. Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi



Resim 4.131. Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi



Resim 4.132. Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi



Resim 4.133. Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi



Resim 4.134. Öğrencilerin Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergi Afişi

Yedinci hafta derslerinde öğrencilere artsteps.com üzerinde sergi kurulumu hakkında teorik anlatım yapılmış, ardından öğrencilerle sergi kurulumu gerçekleştirilmiştir. Ders sonunda öğrencilerden öğrenci günlükleri doldurmaları istenmiştir. Katılımcı öğrencilerin 7. Hafta dersine dair öğrenci günlükleri aşağıda Tablo 4.104’te verilmiştir.

Tablo 4.104. (7. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Öğrenci Günlüğü (09.08.2021)

<u>Aldığınız eğitim ve birlikte geçirdiğimiz süreç ile ilgili düşüncelerinizi paylaşınız.</u>	
A7X:	<i>“Derste işlediğimiz konular çok işime yaradı. Bu etkinlik okul eğitiminden daha çok şey kattı bana iyi ki katılmışım dedim. Konular çok güzel anlatıldı çalışmaları da hemen ardından yapmamız daha iyi anlamamızı sağladı diye düşünüyorum. Online sergi de çok hoşuma gitti farklı bir deneyim oldu. Kendi sergimizi nasıl kurabileceğimizi de gördük. Çok hoş bir etkinlikti Nuray Hocama teşekkür ediyorum bana çok şey kattı. “</i>
FATME:	<i>Aldığım eğitim, dijital alanda beni daha fazla çalışmam için cesaretlendirdi. Olanakların sınırsız olduğunu gördüm. Geçen yılın online eğitim olması sebebiyle çok fazla ders yapamadık hiçbir hocayla biz de birinci sınıftık. En çok yüz yüze ders yaptığımız hoca sizsiniz aslında ve arkadaşlarımı da ben bu ders sayesinde gördüm. Dersler çok dolu geçti. Benim aldığım en kapsamlı ilk ders oldu çevrimiçi eğitim alanında yüz yüze (görüntülü) olması açısından. Bu dersler dijital resme ilgimi başlattı açıkçası çok daha yaratıcı olabileceğimi gördüm daha az materyalle. Şimdi normal resim yapmaya çalıştığımda bir sürü malzeme toparlaman gerekiyor falan o sırada bir sürü bir zaman gidiyor. Ama dijital ortamda herhangi bir programı açıyorsun ve beş dakikada aklına gelen bir fikri tasarlayabiliyorsun bu çok güzel bir şey. Eğitim zaten iyiydi, bahsettiğiniz konuları da ilk defa sizden duydum, birinci sınıf olmam dolayısıyla daha önce hiç resim dersi almadığım için. Online sergide resimlerimizi görmek dijital de olsa çok güzel geldi. Ve galeri ortamı olduğu için sanki böyle çok profesyonel gibi göründü gözüme. Bu çalışmaları sanal sergide görmek motive ediciydi. Resimlerimiz normalde görüldüğünden daha güzel görünüyorlar.</i>

ART: *“Temel tasarım ilkelerini dijitalde resimlemek benim için çok eğlenceli ve bilgi dolu geçti. Dijitalin birçok avantajından yararlandık. Kolaylık sağladı. Programların farklı özelliklerini de araştırıp görme imkanı sağladı. Aldığımız eğitimleri bol örneklerle destekleyen hocamızın sayesinde daha akılda kalıcı hale geldi. Her çalışma sırasında sıkı takiple yanlış ve doğrularımızı hocamızla görüşerek ilerlettik. Bu bizim için çalışmalarımızı gönül rahatlığıyla teslim etmemizi sağladı. Son olarak online sergide çalışmalarımızı bir arada görmek bizi de çok mutlu etti. Online serginin normal sergilerden farkı yok gerçekten bir sergiye gitmiş gibi hissettiriyor. Ben bu eğitimden sonra sık sık çalışmalarımı sergiler kurmayı planlıyorum. Her şey için çok teşekkür ederim hocam verdiğiniz eğitimle aslında dijital ortamın kolaylıklarını öğretmekle kalmadınız aynı zamanda elimizin dijitale alışmasını sağladınız..”*

BIRD: *“Aldığım eğitim beni hem özgüven hem de bilgi yönünde çok etkiledi. Derste yaratıcılık konusunda çok fazla bilgi edindim. Online sergi bence hepimize büyük bir güven kazandırdı. Dijital çizim bana çok fazla katkı sağladı. Kağıt üzerine çizimden daha çok etkilendim ve daha fazla kolay olduğunu gördüm. Benim için çok güzel bir deneyimdi. Eğitim her açıdan çok bilgilendirici, akıcı, eğlendirici ve çok çabuk geçti. Çok rahat ve keyifliydi. Online sergimizi görünce hem çok güvendim hem de çok duygulandım. Böyle bir işe yardım ettiğim için çok mutluyum. İyi ki de katılmışım diyorum.”*

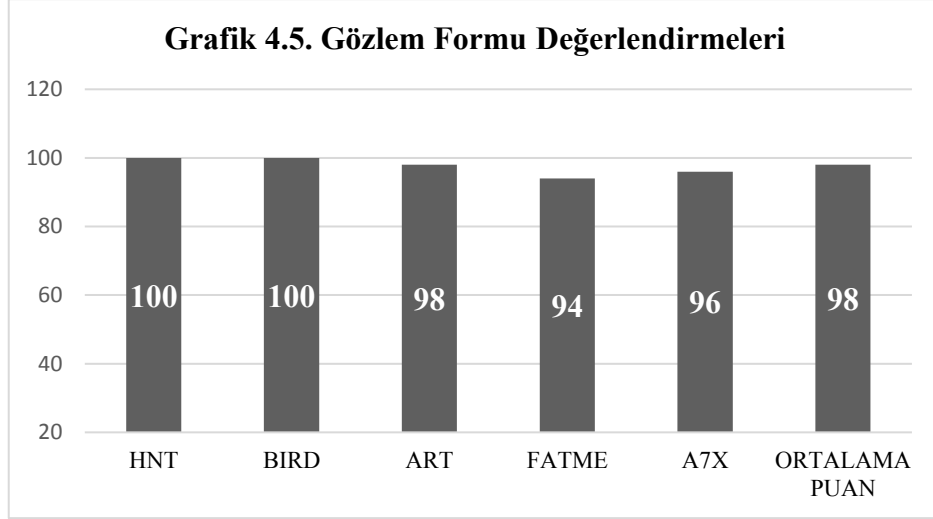
HNT: *“Aldığım eğitim dijital ortamda tasarım yapabilmeme yaradı. Farklı ortamlarda sanatımızı yapabileceğimizi anlamış oldum ve deneyimledim. Aldığım eğitim çok verimli ve çok güzel geçti içerik anlamında hocamızdan yeterli bilgiyi aldıktan sonra uygulamaya geçtiğimiz için hiç zorlanmadım. Online sergimizde de çalışmalarını görünce dersin bize kattıklarını görmüş oldum, serginin nasıl yapıldığını öğrendiğim için kendi çizimlerimle bir sergi yapmayı bile düşündüm dersin çok faydasını gördüm hocamızın örnek verdiği programlar da çok işime yaradı her şey için çok teşekkür ediyorum başka eğitimlerde görüşmek dileğiyle...”*

Yedinci hafta dersine dair araştırmacı günlüğü aşağıda Tablo 4.105’ te verilmiştir.

**Tablo 4.105. (7. Hafta) Temel Sanat Eğitimi Dersi Uygulama Sonrası Araştırmacı
Günlüğü
(09.08.2021)**

09.08.2021 tarihli son dersimiz Zoom üzerinde (40+40) 80 dakika sürdü. İlk ders öğrencilerle selamlaşarak derse başladım. Üretilen tüm çalışmaları beraber değerlendirdik. Bugüne ait konumuz olan, artsteps.com’da nasıl galeri kurulacağını, eserlerin nasıl yükleneceğini ve serginin nasıl yayınlanacağına dair tüm bilgileri öğrencilere anlattım. Süreci hızlandırmak adına artsteps.com online sergi platformuna öğrenci çalışmalarının bir kısmını daha önce yüklemiştim. Bir önceki dersimizde ürettiğimiz ‘Oran’ konulu çalışmaları da öğrencilerle birlikte galeriye yükledik. Sergiye dair hazırladığım afişi öğrencilerle paylaştım. Ders sonunda öğrencilerden, öğrenci günlüklerini doldurmalarını istedim. Birbirimize iyi dileklerde bulunup, vedalaşarak son dersimizi de tamamladık.

Bütün sürecin sonunda tüm haftalara ait gözlem formu doldurulmuştur. Gözlem formunda Canlı Derse Zamanında Katılma, Canlı Derse Düzenli Katılma, Canlı Derste Aktif Olma, Canlı Ders Kurallarına Uyuma, Canlı Derse Hazırlıklı Gelme, Tasarım İlke ve Ögelerini Anlama, Dijital Tasarım Programlarını Anlama, Kullanacağı Dijital Tasarım Programını Belirleme, Çizim Yöntemini Doğru Uygulama, Tasarımı Zamanında Tamamlama olmak üzere on başlık bulunmaktadır. Öğrencilerin Gözlem Formu değerlendirme sonuçları aşağıda Grafik 4.5’de verilmiştir.



Gözlemlenen kazanımlar doğrultusunda; **HNT**, tüm kazanımlarda başarılı performans göstererek 100 puan, **BIRD**, tüm kazanımlarda başarılı performans göstererek 100 puan, **ART**, Tasarımı Zamanında Tamamlama kazanımından 8, diğer tüm kazanımlardan tam puan olarak toplam 98 puan, **FATME**, Tasarım İlke ve Ögelerini Anlama, Dijital Tasarım Programlarını Anlama, Çizim Yöntemini Doğru Uygulama kazanımlarından 24, diğer tüm kazanımlarda başarılı performans sergileyerek toplam 94 puan, **A7X**, Tasarım İlke ve Ögelerini Anlama, Çizim Yöntemini Doğru Uygulama kazanımlarından 16, diğer tüm kazanımlarda başarılı performans sergileyerek toplam 96 puan elde etmiştir.

Araştırmaya katılan tüm öğrencilerin Gözlem Puanı Ortalaması 98'dir.

4.8. Akademisyenlerle Gerçekleştirilen Görüşme Bulguları

Dersler tamamlandıktan sonra araştırmaya destek vermek isteyen Temel Sanat Eğitimi Dersi veren üçü kadın ikisi erkek toplam beş gönüllü akademisyenle bu dersin uygulamasına yönelik durum tespiti yapmak ve bu dersin güncellenmesine yönelik görüşlerini ve önerilerini almak üzere '*Yarı Yapılandırılmış Görüşmeler*' gerçekleştirilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler 16 sorudan oluşmaktadır. Sorulara ait tüm akademisyen rumuzları, görüşme tarihleri ve saatleri şu şekildedir:

PADME: 19 Eylül 2021 – 19.00

BAHAR: 04 Kasım 2021 – 21.00

KARAYEL: 09 Kasım 2021 – 16.15

TUFAN: 12 Kasım 2021 – 14.00

ODESSEA : 13 Kasım 2021 – 12.30

1. SORU: “Temel Sanat Eğitimi” dersini hangi yöntem ya da yöntemlerle işliyorsunuz?”

Temel Sanat Eğitimi Dersini veren tüm akademisyen bu dersi klasik yöntemlerle uygulamalı olarak işlemektedir. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.106’da verilmiştir.

Tablo 4.106. Akademisyenlerin “Temel Sanat Eğitimi” dersini hangi yöntem ya da yöntemlerle işliyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME:	<i>Temel Sanat Eğitimi Dersini yüz yüze eğitim ve uzaktan eğitim modelleriyle işledim. Olması gerektiği gibi yüz yüze eğitim verdiğim zamanlarda atölye içerisinde nokta, çizgi, leke, geometrik altyapı gibi elemanlardan guaş boya kullanarak oluşturduğumuz renk sistemlerine ve üç boyutlu uygulamalara kadar uzanan bir öğretim sistemimiz var.</i>
BAHAR:	<i>Önce konu anlatımı daha sonra uygulama olarak işliyoruz.</i>
KARAYEL:	<i>Önce biçim örgütlenmesi sorunsalı üzerinde duruyoruz. Kendimizi biçim laboratuvarı olarak gördüğümüz için önce bunların örgütlenmesi üzerinde durarak temel bir eğitim yapıyoruz. İlk etapta öğeler üzerinde duruyoruz çünkü ilkeleri oluşturmak örgütlenme içinde daha zorludur. İlk aşamada öğeler üzerinden keyifli bir şekilde başlayarak, zenginleştirerek adım adım (nokta, çizgi renk) pratik olarak zorlaştırarak ilerliyoruz. İkinci aşamada ilkeleri ele alarak (burada artık bütün öğeleri altyapı olarak örgütlenmeyi almış oluyoruz) çaprazlama bütün ilişkilerle zenginleşecek bir alternatif düzenlemeyle yöntemleri oluşturma yoluna gidiyoruz. Bu lisans programını kapsıyor.</i>
TUFAN:	<i>Klasik unsurlarla, manuel olarak işliyorum. Klasik yöntemlerle herhangi bir teknolojik araç kullanmaksızın uygulatıyorum.</i>
ODESSEA:	<i>Dersin uygulama aşamasında (guaj boya, karakalem gibi) klasik yöntemleri kullanıyoruz.</i>

2. SORU: “Teorik bilgileri öğrencilere nasıl aktarıyorsunuz? Teknolojiden faydalaniyor musunuz?”

Tüm akademisyenler derslerini hakkında teorik bilgilerini öğrencilere aktarırken teknolojiden faydalanmaktadır. Tüm akademisyenler slayt kullanmaktadır. BAHAR ve KARAYEL rumuzlu akademisyenler teorik bilgilerin hazırlanma aşamasında slaytlara ek olarak Photoshop programından da faydalanmaktadır. KARAYEL ders anlatımında gif, video ve animasyonlardan da faydalanmaktadır. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.107’de verilmiştir.

Tablo 4.107. Akademisyenlerin “Teorik bilgileri öğrencilere nasıl aktarıyorsunuz? Teknolojiden faydalaniyor musunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME:	<i>Teorik bilgileri oluşturduğum sunular ve geçmiş dönemlerden gösterdiğim öğrenci işleri aracılığıyla öğrencilerimize ulaştırıyorum.</i>
BAHAR:	<i>Dersleri birçok görselin yer aldığı powerpoint sunumlarla projeksiyon makinası üzerinden anlatıyoruz. Sunumlarda yer alan görsellerin bazılarını photoshop programı ile hazırlıyorum.</i>
KARAYEL:	<i>Tabiki gif, video, slayt ve animasyonlardan faydalaniyorum. Photoshop gibi programlardan da faydalaniyorum.</i>
TUFAN:	<i>Elbette hazırlanan powerpoint sunuları resimler yansıtılarak konularımı anlatıyorum. Teknolojiyi araç olarak kullanıyorum.</i>
ODESSEA:	<i>Teorik bilgilerimi öğrencilerime aktarırken mutlaka teknolojiden faydalanırım. Mutlaka slaytlarım vardır. Mesela çizgi konusunda çizginin geçmişi, mağara devrinden günümüze neler yapılmış sanat tarihi üzerinden örnekler vererek derslerimi işliyorum.</i>

3. SORU: “‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde öğrencilerinize görsel tasarım ilkeleriyle uygulama yaptırdınız mı?”

Araştırmaya katılan tüm akademisyenler Temel Sanat Eğitimi Derslerinde öğrencilerine tasarım öğeleriyle uygulama yaptırmaktadır. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.108’de verilmiştir.

Tablo 4.108. Akademisyenlerin “‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde öğrencilerinize görsel tasarım ilkeleriyle uygulama yaptırdınız mı?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME:	<i>Daha çok tasarım öğeleri üzerinde çalışma yapmakla birlikte ritim, denge, hareket gibi görsel tasarım ilkelerini içeren çalışmalara dersimizde yer veriyoruz.</i>
BAHAR:	<i>Evet. Temel sanat öğe ve ilkelerinin eksiksiz olarak işlenmesine yönelik oluşturulan programımıza uygun olarak hepsine dair uygulama yaptırıyoruz.</i>
KARAYEL:	<i>Öğelerle uygulama yaptıktan sonra öğeleri ve ilkeleri birlikte uygulatıyoruz.</i>
TUFAN:	<i>Tasarım ilkelerini elbette kolaj sistemi üzerinden uygulatıyorum. Kes yapıştır tekniğinde hızlı şekilde uygulamalar yaptırıyorum. Mesela denge elemanı ile ilgili konuyu anlatmaksızın öğrencilerimden soyut bir çalışma yapmalarını istiyorum. Ondan sonra o çalışmayı bir kenara bırakıp o ilke ile ilgili konu anlatımı yapıyorum. Bu bilgiler aktarıldıktan sonra bu defa yeniden bir çalışma yapmalarını istiyorum. Öğrencilerden çalışmalarını tekrar kenara koymalarını istiyorum. Çalışmalar üzerinde tekrar kritik yapıyoruz. Doğru sonuca ulaşana kadar tekrar ediyoruz. Her öğrenci kendi yaptığı çalışmayı yanyana koyarak inceliyor böylece sürecin anlaşılmasını sağlıyorum.</i>
ODESSEA:	<i>Evet yaptırıyorum. Tasarım ilke ve öğelerin tümünü anlatıyorum.</i>

4. SORU: “Öğrencilerinize uygulama yaptırmadan önce, dijital tasarım programları hakkında bilgi verdiniz mi?”

Araştırmaya katılan tüm akademisyenler genel olarak derslerini klasik uygulamalı yöntemle işlemektedir. KARAYEL rumuzlu akademisyen derslerinde renk konusunda bazen dijital tasarım programı ile uygulama yaptırmaktadır. ODESSEA rumuzlu akademisyen eskizleri dijital tasarım programları aracılığıyla yaptırarak, uygulamada klasik yöntemleri kullanmaktadır. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.109’da verilmiştir.

Tablo 4.109. Akademisyenlerin “Öğrencilerinize uygulama yaptırmadan önce, dijital tasarım programları hakkında bilgi verdiniz mi?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME:	<i>Temel sanat eğitimi dersimiz çerçevesinde dijital uygulamalara başvurmuyoruz fakat Bilgisayarlı Tasarımın Temelleri I ve II derslerinde dijital tasarım programları hakkında öğrencileri bilgilendirip uygulama yaptırıyorum.</i>
BAHAR:	<i>Hayır.</i>
KARAYEL:	<i>Zaman zaman mesela renk programı var şuan ismini unuttum. Onu öneriyoruz. Tabii varsa Photoshop mesela sizden duyduğum Photopea programını Photoshop’a alternatif olarak önerebilirim. Çünkü herkes Photoshop edinmiyor. Ama biz dijitalden daha ziyade daha çok elle yapılacak motor becerilerini geliştirecek çalışmalar üzerine çalışıyoruz.</i>
TUFAN:	<i>Hayır. Bunu kendi bakış açım göre doğru bulmuyorum. Piyasada tasarım bağlamında şöyle bir algı var. Tasarım programı=tasarımın kendisi. Örnek vermek gerekirse, Grafik tasarım= Photoshop+Illustrator ya da benzeri gibi bir algı söz konusu. Bu çok yanlış bir olgu. Çünkü bu teknolojik araç gereçler bizim için birer fırça. Bu araçları öğrenci tasarım algısının önüne koyuyor. Nasıl olsa bu işlemi yapan bir araç var oysa işlemi yapan araç değil bireyin kendisi, sanata bakışı ve yaratıcılığından oluşuyor aslında. Ama yanlış olgu bilgisayarın sanki bunları yaptığı kanısıdır. Bu düşüncüyü kırmak için hiç bu araçlardan bahsetmiyorum. Önemli olan temel sanat eğitiminde el göz ve beyin koordinasyonudur. Bunların birbiri ile uyumlu bir şekilde eğitilmesi ile yaratıcı tasarımlar ortaya koyar.</i>
ODESSEA:	<i>Dersleri klasik yöntemlerle işliyoruz. Fakat öğrenciler Photoshop ya da telefonlara yüklenen tasarım uygulamaları aracılığıyla bazen eskizlerini bana gösteriyorlar. Ben de açık kapı bırakıyorum. Eskizlerini istedikleri programlar aracılığı ile yapabiliyorlar. Bu programlara herkesin ilgisi ya da bilgisi olmayabiliyor sadece öğrenci talep ettiği takdirde kullanıyoruz. Uygulama aşamasına geçtiğimizde dijital yapmış oldukları eskizlerini klasik yöntemlerle kağıt üzerine aktarıyorlar.</i>

5. SORU: “‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde kullanmayı öğrettiğiniz teknikler hakkında bilgi verebilir misiniz?”

Tüm akademisyenler öğrencilerine klasik uygulamalı teknikleri öğretmektedir. Derslerde dijital uygulamaya yer verilmemektedir. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.110’da verilmiştir.

Tablo 4.110. Akademisyenlerin “‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde kullanmayı öğrettiğiniz teknikler hakkında bilgi verebilir misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME:	<i>Nokta, çizgi gibi öğelere ulaşabilecekleri artline kalemle ya da tarama ucu kullanımı ile ayrıca çizgisel, gölgesel çizim için çizim teknikleri, çini mürekkebi ile lavi tekniği, guaj boya, akrilik ve yağlıboya tekniklerinde resim ile havayla kuruyan modelleme kili kullanarak yaptığımız üç boyutlu uygulamalar hakkında öğretim veriyorum.</i>
BAHAR:	<i>Karakalem, guaj boya, kolaj...vb.</i>
KARAYEL:	<i>Çabuk sonuç alabileceğimiz guaj ve lavi tekniklerini kullanıyoruz. Bizim iki tane atölyemiz olduğu için teknikleri ayırmamız gerekiyor. Lavi ve mürekkep tekniği ya da füzen ve kurupastel tekniklerini daha çok desen atölyemizde, kolaj, asamblaj, üç boyutlu maket tekniklerini de kompozisyon atölyemizde işliyoruz.</i>
TUFAN:	<i>Kolaj, guaj boya suluboya gibi teknikler.</i>
ODESSEA:	<i>Pilot kalemle başlıyoruz, mutlaka guaj boya, kolaj vb.</i>

6. SORU: “Derste uygulatacağınız teknikleri hangi yöntem ya da yöntemlerle öğretiyorsunuz?”

Tüm akademisyenler konuları slayt üzerinden anlattıktan sonra, uygulamaları öğrencilere klasik yöntemlerle yaptırmaktadır. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.111’de verilmiştir.

Tablo 4.111. Akademisyenlerin “Derste uygulatacađınız teknikleri hangi yöntem ya da yöntemlerle öğretiyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME:	<i>Genel olarak sunum şeklinde teorik bilgi vererek öğrencinin malzeme, teknik detaylar konusunda konuyu anlamasını sağladıktan sonra kendim ön uygulama yaparak malzemenin uygulanışını öğrenci önünde gösteriyorum. Bu sırada konu hakkında da detayları veriyorum, gelen soruları cevaplandırıyorum.</i>
BAHAR:	<i>Dijital sunum yaptıktan sonra konuya uygun tekniđi önce anlatarak sonra uygulamalı olarak öğretiyorum.</i>
KARAYEL:	<i>Klasik yöntemlerle uygulamalı olarak öğretiyoruz.</i>
TUFAN:	<i>Konuya göre deđişiklik gösteriyor. Genelde klasik yöntemler kullanıyorum.</i>
ODESSEA:	<i>Slaytlar aracılığı ile bilgilerimi öğrencilerime aktarıyorum. Daha sonra Konuyu uygulamalı olarak ele alıyoruz.</i>

7. SORU: “Öğrencilerinizden ne tür ödevler hazırlamalarını istiyorsunuz?”

Akademisyenler öğrencilerden Temel Sanat Eğitimi Dersi ile ilgili ödevlerin el ile yapılmış olmalarını istemektedirler. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.112’de verilmiştir.

Tablo 4.112. Akademisyenlerin “Öğrencilerinizden ne tür ödevler hazırlamalarını istiyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME:	<i>Kavratılmak istenen konuya uygun tekniđi en iyi şekilde yansıtabilecek, kalıcılığı yüksek malzemeyle oluşturulan, dikkatle oluşturulan ve öğrenilen konudaki kazanımları yansıtabilecek çalışmalar istiyorum. Öğrenciye malzemenin değerini, onu işlemenin ve saklamanın yöntemlerini öğretmeye ve çalışmalarını sorgulayıp ileriye gidecek ürünler ortaya koymalarını sağlamaya çalışıyorum.</i>
BAHAR:	<i>Örneğın; Işık-gölge konusunu anlatıldıktan sonra kurulan kompozisyon üzerinde gerekli deđerlendirmeleri yaparak ışık ve gölgeyi guaj boya ve karakalem tekniđi ile ayrı ayrı ele almalarını istiyoruz. Renk konusu anlatıldıktan sonra ise öğrencilerin konu dâhilinde hazırladıkları</i>

	<i>kompozisyonları guaj boya tekniği ile rengin tür, değer, doymuşluk özelliklerini göz önüne alarak yorumlamalarını istiyoruz.</i>
KARAYEL:	<i>Tamamen motor becerilerine yönelik çalışmalar istiyorum.</i>
TUFAN:	<i>Tümüyle el çizimi ile yapılmış ödevler istiyorum.</i>
ODESSEA:	<i>Eve ödev vermeyi tercih etmiyorum. Ders içerisinde bitirmelerini isterim. Eve ödev verdiğim zaman derste yapmış olduğumuz çalışmalardan daha küçük ölçekte klasik uygulamalı çalışmalar yapmalarını isterim.</i>

8. SORU: “Atölyenizde uygulatamadığınız teknikler var mı? Bu tekniklere ilişkin öğrencilerinize bilgi veriyor musunuz?”

Temel Sanat Eğitimi Dersi kapsamında tüm akademisyenler atölyelerinde uygulatamadıkları bir teknik olmadığını ifade etmişlerdir. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.113’te verilmiştir.

Tablo 4.113. Akademisyenlerin “Atölyenizde uygulatamadığınız teknikler var mı? Bu tekniklere ilişkin öğrencilerinize bilgi veriyor musunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME:	<i>Atölyemiz Temel Sanat Eğitimi Dersi için uygun koşullara sahip olmakla birlikte daha kolaylıkla temizlenebilen ve özellikle lavabosu olan bir atölyeyi tercih ederdim. Bunun dışında tabi ki sanatın ve öğrenmenin sınırı ve sonu yoktur. Öğrenci için her gördüğü şey, eğitiminde rol oynayabilir. Eğitim hayatlarında bu derste öğrendikleri pekişip olgunlaşacaktır.</i>
BAHAR:	<i>Uygulamadığım bir teknik yok. Atölyem her tekniğe uygulamaya müsait.</i>
KARAYEL:	<i>Pek yok. Varsa da özellikle maket oluşturma üç boyutlu. Birinci yarı iki boyutlu, ikinci yarı üç boyutlu şeklinde derslerimizi işliyoruz. Üç boyutlu uygulamalarda zaman zaman sıkıntılar olabiliyor. Onu da öğrencileri endüstri tasarım atölyesine göndererek ya da sahne dekor kostüm atölyesine göndererek çözmeye çalışıyoruz. Mesela kinetik hareketli heykel yapımında hareketi oluşturacak tekniklerde yine bu atölyelerden yardım almak zorunda kalıyoruz.</i>
TUFAN:	<i>Yok. Bilgisayara herhangi bir ihtiyaç hissetmiyorum.</i>

ODESSEA: *Uygulatabayacağım bir teknik yok. Suluboya ve lavi tekniklerini yaptırmayı pek tercih etmiyorum. Çünkü bu teknikler bir derste öğretilebilecek teknikler değil, daha kapsamlı çalışma gerektirir. Uygulatabadığım teknikler hakkında sözlü olarak öğrencilerimi bilgilendiririm.*

9. SORU: “‘Temel Sanat Eğitimi” dersinin tamamen klasik yöntemler (sanat malzemeleri) aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?”

Temel Sanat Eğitimi Dersinin tamamen klasik yöntemler aracılığı ile uygulanmasına yönelik görüşlere göre PADME, BAHAR VE KARAYEL rumuzlu akademisyenler derslerin klasik yöntemlere göre uygulanmasını savunmakta fakat ihtiyaç duyulan konularda gelişen teknolojik donanımlarla derslerin desteklenebileceğini savunmaktadırlar. TUFAN ve ODESSEA rumuzlu akademisyenler derslerin klasik yöntemlerle uygulanmasını savunmakta fakat teknolojiyi de reddetmemektedirler. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.114’te verilmiştir.

Tablo 4.114. Akademisyenlerin “‘Temel Sanat Eğitimi” dersinin tamamen klasik yöntemler (sanat malzemeleri) aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME:	<i>Temel tasarım algısı, gelişen yöntemler ile desteklenebilir, dijital ortam ya da üç boyutlu daha büyük projeler bunu zenginleştirebilir.</i>
BAHAR:	<i>Çağımızın gerektirdiği dijital teknolojiye hâkim olmak ve gelişen teknikleri takip etmek, değerlendirmek önemli. Ancak karakalem, guajboya, kolaj gibi teknikleri öğrenmeleri ve uygulamalıdır. Daha sonrasında gerekli görüldüğü hallerde veya tamamlayıcı olarak teknolojiden yararlanılabilir.</i>
KARAYEL:	<i>Teknolojiyi reddedemeyiz. Bu doğru bir yöntem değil. Tabiki faydalanılmalı. Mesela bizim çokça üretmemiz gereken üç boyutlu birim biçimleri artık cnc tezgahında kesip getiriyorlar. Eskiden maket bıçağıyla tek tek kesiyorlardı. Örnek vermek gerekirse bir parçadan 50 tane üretiyor tek tek yapmak öğrenci açısından zaman kaybı. Yine gelişim açısından elle yapmasını istiyoruz ama buna da çok fazla zorlayamayız. Sonuçta kurgu önemli ama bazı yerlerde açık kapı bırakmalıyız.</i>

TUFAN: Dersi veren hocaya göre değişiklik gösteren bir durum. Ben tamamen klasik yöntemlerle uygulıyorum. El, göz ve beyin birlikteliği açısından da doğru buluyorum. Fakat teknolojiyi de dışlamıyorum

ODESSEA: Bu görüşü değerli buluyorum çünkü teknoloji dediğimiz şey yani bilgisayarla uygulamalar son zamanların bize getirdiği nimetler, belki de hayatımızı çok daha kolaylaştırıyor. Bilgisayarda da çok müthiş çalışmalar yapanlar var ama el ile yapmanın daha değerli olduğunu düşünüyorum. Sanat elle yapılan bir şey, eli kullanmak burada çok önemli. Bilgisayarda bir aracı (Mouse) kullanıyoruz, ya da hazır şablonları, fırçanın kalınlığını inceliğini kullanıyoruz. Bunlar çok güzel fakat önce elimizle çizersek daha sonra bilgisayarla çizersek daha verimli olabileceğini düşünürüm. Burada sonra derken daha sonraki yıllardaki derslerde bilgisayarda tasarıma geçilebileceğini söylemek isterim. Benim ders saatim buna çok olanak vermiyor.

10. SORU: “Temel Sanat Eğitimi” dersinin bir kısmının (görsel tasarım öğelerinin) klasik yöntemlerle uygulanmasını nasıl değerlendirirsiniz?”

Temel Sanat Eğitimi Dersinin bir kısmının görsel tasarım öğeleri üzerinden klasik yöntemlerle uygulanabilir olma durumunu tüm akademisyenler olumlu karşılamıştır. PADME akademisyen seçimi ya da kazanımlar doğrultusunda derslerin hem dijital hem klasik olarak uygulanabilirliği, BAHAR ve KARAYEL kesinlikle klasik yöntemlerle verilmesi gerektiğini, TUFAN ve ODESSEA da öğrencilere altyapının sağlanması bakımından klasik yöntemlerle işlenmenin sağlıklı olacağını belirtmişlerdir. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.115’te verilmiştir.

Tablo 4.115. Akademisyenlerin “Temel Sanat Eğitimi” dersinin bir kısmının (görsel tasarım öğelerinin) klasik yöntemlerle uygulanmasını nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME: Bu seçime bırakılabilir ya da öğrenciden her iki alanda da teknik kazanımlar da elde edeceği düşünülerek iki türlü de çalışmalar istenebilir.

BAHAR:	<i>Kesinlikle klasik yöntemlerle uygulanmalı. Gerekli durumlarda bilgisayar ile desteklenebilir.</i>
KARAYEL:	<i>Motor becerilerin gelişimi açısından çok önemli ögeler kesinlikle klasik yöntemlerle uygulanmalı.</i>
TUFAN:	<i>Öğrencilerde altyapının sağlamlaşması bakımından bu uygulaması doğru bulabilirim. Önce klasik yöntemleri çok iyi öğrenecekler. Daha sonra da diğer konular program bilgisi çok iyi verildiği takdirde dijital olarak uygulanabilir.</i>
ODESSEA:	<i>Dersi veren ilgili akademisyenin kararına bağlı bir durum aslında. Öğelerin klasik yöntemlerle uygulanabilir olmasını doğru buluyorum. Öğrencilere bilgiler sağlam bir şekilde aktarıldıktan sonra derslerin kalan kısımları farklı yöntemlerle uygulanabilir.</i>

11. SORU: “‘Temel Sanat Eğitimi” dersinde görsel tasarım öğelerinin klasik uygulamalar aracılığı ile uygulama yapıldıktan sonra görsel tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olmasını nasıl değerlendirirsiniz?”

Temel Sanat Eğitimi Dersinde görsel tasarım öğelerinin klasik uygulamalar aracılığı ile uygulama yapıldıktan sonra görsel tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olması tüm akademisyenler tarafından olumlu karşılanmıştır. PADME ve KARAYEL rumuzlu akademisyenler bu fikri dersi veren akademisyenin seçimine bırakmıştır. PADME seçime bırakılabileceğini ya da her derste iki yöntemin de kullanılabileceğini, KARAYEL, programı uygun olan bölümlerin faydalanabileceğini, BAHAR edinilen bilgilerin dijital uygulamalarla desteklenmesinin faydalı olacağını, TUFAN, öğrencilere temel tasarım olgusu verilip tasarım programları çok iyi öğretildikten sonra dijital ortamdan faydalanılabileceğini ODESSEA, bu fikre karşı pozitif baktığını savunmaktadır. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.116’da verilmiştir.

Tablo 4.116. Akademisyenlerin “Temel Sanat Eğitimi” dersinde görsel tasarım öğelerinin klasik uygulamalar aracılığı ile uygulama yapıldıktan sonra görsel tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olmasını nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME:	Dijital uygulamalar Temel Tasarım öge ve ilkelerinin anlaşılmasına katkıda bulunabilir ve gelişen teknolojiler bunu destekleyip önünü açabilir. Dediğim gibi bu seçime bırakılabilir ya da ikisinden de fayda sağlanabilir.
BAHAR:	İyi sonuçlar ortaya çıkabildiği görülmektedir. Edinilen bilgiler ve klasik uygulamalar dijital programlarla desteklenebilir. Perspektif, ışık-gölge gibi konularda bilgisayar programı ile oluşturulmuş imajlar iyi sonuçlar verirken aynı zamanda öğretici de olabilmektedir.
KARAYEL:	Bu dersi veren hocanın ya da bölümün, programın stratejisine bağlı. Ben teknolojinin bir araç olarak faydalanılmasından yanayım. Ama bunun vücuda getirilmesinde çok fazla kullanılması taraftarı değilim. Bizim bölümün uygulama stratejisi buna uygun değil. Faydalanılabilir.
TUFAN:	Tamamen karşı değilim. Tablet ya da bilgisayarın kullanılmasına karşı değilim ben de çalışmalarımı zaman zaman tablette yapıyorum. Açık kaynaklı programlar da kullanılabilir. Bilgisayar =tasarım algısının oluşmasını istemiyorum. Önce kişinin yaratıcı gücü, hayal dünyası daha sonra dijital tasarım araçları. Bu çalışmayı yapmış olmanızdan dolayı kutlarım. Bu konuda çalışmalar yapıla yapıla belki doğru modele varılabilir. Veya bilgisayar olgusunun da birer kalem veya kağıttan farklı bir şey olmadığı anlaşılacaktır. Temel ilkelerin bir kısmı bilgisayarda yapılabilir fakat şöyle bir sorun ortaya çıkıyor. Mesela bilgisayarda bir iki tuşa basıyorsunuz herhangi bir kavram ya da tasarım ilkesini hemen yapabiliyorsunuz. Ama asıl olan bu değil asıl olan araştırmak yeni şeyler ortaya koymak ve yaratıcılığı geliştirmektir. Belki gelecekte bu Temel Sanat Eğitimi Dersi tamamen bilgisayar aracılığı ile yapılacak. Ama bunun için ilkelerinin önceden saptanması ve doğru bir şekilde ortaya konması gerekiyor. Eğer öncelikle temel sanat olgusu verilmiyorsa herhangi basit bir araçtan öteye gidilmeyecektir. Mesela dokuyu anlattınız seçtiniz resmi herhangi bir efektten eklediniz anında dokuyu uygulatıyorsunuz. Asıl olan bu değil. Öncelikle temel tasarım olgusu verilirse belki ikinci dönem öğrencilerin tasarım programlarında

yetkin olması şartıyla bilgisayarda ders işlenebilir. Öğrencilerin yaratıcılığı güçlendirildikten sonra. Temel tasarımda amaç öğrencinin artistik bakış açısını genişletmektir.

ODESSEA: Bu fikir senin uygulamanı incelediğimde hoşuma gitti. Olumlu karşıladım. Uygulama öğrencilerle açmış olduğun dijital sergide güzel örnekler gördüm.

12. SORU: “Temel Sanat Eğitimi” dersinin tamamen dijital programlar aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendirirsiniz?”

Temel Sanat Eğitimi dersinin tamamen dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olma fikrini BAHAR ve KARAYEL olumlu bulmamışlardır. PADME ve TUFAN da olumlu bulmamakla birlikte teknolojik program desteğini göz ardı etmemişlerdir. ODESSEA ise bu fikrin dersi veren akademisyenin sahip olduğu teknolojik bilgilere göre değişiklik gösterebileceğini ifade etmektedir. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.117’de verilmiştir.

Tablo 4.117. Akademisyenlerin “Temel Sanat Eğitimi” dersinin tamamen dijital programlar aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendirirsiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME: *Tasarım zihinsel bir faaliyet olmakla birlikte ortaya çıkan ürün bir sanatsal çalışmadır ve Temel Sanat Eğitimi Dersleri eğitim fakültelerinin resim-iş öğretmenliği bölümleri ve güzel sanatlar fakülteleri öğrencilerinin ilk yıllarında sanat malzemeleriyle ve sanatsal tekniklerle ilk tanıştıkları derstir. Burada aldıkları teknik ve malzeme becerilerinin niteliğine göre ile öğrencilerin sanat eğitimi daha sonraki yıllarda değişiklik göstermektedir. Kişisel görüşüm klasik uygulamaların Temel Tasarımdan çıkarılmasının yanlış olduğu fakat dijital uygulamalarla desteklenebileceğidir.*

BAHAR: *Doğru bulmuyorum. Öğrenci mutlaka temel becerileri kazanmalı, klasik yapıyı kullanmalı, birçok tekniği öğrenmeli ve bilgisayar desteği olmadan kendisi deneyimleyerek etüd ederek denemeler yapmalıdır.*

KARAYEL: *Bu fikre sıcak bakmıyorum.*

TUFAN: *Bunu doğru bulmuyorum. Bazı konuların deneysel olarak uygulanması daha onu kalıcı hale getirir. Renkleri karıştırarak hissetmek çok önemli*

el göz ve beyin birlikteliğini sağlamak önemli. Klasik eğitimi önemli buluyorum fakat dijitali de dışlamıyorum.

ODESSEA: *Kendi çerçeveden bakacak olursam, çağım gereği bu dijital programlara hakim değilim. Belki daha genç bir yaşta olsam bu programlara hakim olabilirdim. O zaman kullanmak daha hızlı olurdu. Daha hızlı sonuçlar alabilirdim. Ben dersimi klasik yöntemlerle uygulatıyorum ama sen çalışmada dijital yöntemleri kullanmışsın ama sonuçta öğrencilere aynı bilgiler aktarılmış. Senin çalışmada da çok güzel çalışmalar çıkmış. Belki öğrenci elle kurtaramayacak, program aracılığıyla daha başarılı bir çalışma üretecek bunu da göz önünde bulundurmak lazım. Burada yeni çağın gereksinimlerini de göz önünde bulundurmak gerek. Program bilsem belki ben de uygulatabilirdim. Dersi veren hocanın hangi teknolojilere hakim olduğu ile alakalı bir seçim diyebilirim.*

13. SORU: “Temel Sanat Eğitimi” dersinin tamamen dijital olması öğrencilere katkı sağlar mı? Sağlarsa, getireceği katkılardan söz eder misiniz?”

PADME, BAHAR, KARAYEL VE TUFAN Temel Sanat Eğitimi dersinin tamamen dijital olmasının öğrencilere katkı sağlamayacağını ODESSEA ise katkı sağlayacağını savunmaktadır. ODESSEA, Temel Sanat Eğitimi Dersinin dijital olarak uygulanabilir olmasının güncel sanattaki trendlerin bir karşılığı olduğunu, dijital uygulamalarla bu dersi işlemenin hızlı sonuca ulaşmada etkili olacağını belirtmektedir. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.118’de verilmiştir.

Tablo 4.118. Akademisyenlerin “Temel Sanat Eğitimi” dersinin tamamen dijital olması öğrencilere katkı sağlar mı? Sağlarsa, getireceği katkılardan söz eder misiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME: *Sağlayacağını düşünmüyorum.*

BAHAR: *Hayır tek başına katkı sağlayamaz.*

KARAYEL: *Dijital programlar kullanarak motor becerileri geliştiremeyiz. Jack MA, ALiBABA’nın CEO’su bütün zenginliğini dijital ortama bağlar. Jack Ma,*

Dünya Ekonomi Formunda yapay zeka ile baş edebileceğimiz tek şeyin sanat, müzik ve spor ile uğraşmak olduğunu bunun da, motor becerileri geliştirmekle olabileceğini, başka türlü ilerde yapay zeka ile baş edebilmenin mümkün olmayacağını, yaratıcılığı motor becerileri ile buluşturup bunu vücuda getirmenin çok önemli olduğunu söyledi. Ben de bunu söylüyorum. Ayarı dengede tutarak kullanmak önemli.

TUFAN: *Katkı sağlamaz.*

ODESSEA: *Tabiki sağlar. Günümüzde sanatın gittiği nokta neredeyse tamamen dijital. Bugün sadece dijital çalışan bir sanatçı kitlesi de var. Aslında senin bu yaptırdığın çalışma güncel sanattaki trendlerin karşılığı bir anlamda. Öğrencilerin daha hızlı sonuca ulaşacağını ve onlara kesinlikle katkı sağlayacağını düşünüyorum.*

14. SORU: “Türkiye ve dünyada temel tasarımın uygulanma yöntemleri ve gelişimiyle ilgili bilgiler paylaşıyor musunuz?”

PADME, BAHAR VE KARAYEL öğrencileriyle Türkiye ve dünyada temel tasarımın uygulanma yöntemleri ve gelişimiyle ilgili bilgiler paylaşmaktadır. TUFAN, bu dersin uygulanma yöntemleri ve gelişimi hakkında tartışmalar sürerken öğrencilere bilgi vermeyi tercih etmemekte, ODESSEA ise özel bir üniversitede çalıştığı için Temel Sanat Eğitimi Ders saatlerinin kısa olmasından dolayı zamanını verimli kullanmayı tercih ettiği için öğrencilerine, Türkiye ve Dünyada temel tasarımın uygulanma yöntemleri ve gelişimiyle ilgili bilgiler vermemektedir. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.119’da verilmiştir.

Tablo 4.119. Akademisyenlerin “Türkiye ve dünyada temel tasarımın uygulanma yöntemleri ve gelişimiyle ilgili bilgiler paylaşıyor musunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME:	<i>Öğrencilerim ile bu bilgileri paylaşıyorum.</i>
BAHAR:	<i>Evet. Gelişmeleri takip ediyor, diğer ülkelerdeki Temel Eğitim ders içerik ve işlenişleri ile ilgili bilgiler paylaşıyorum.</i>
KARAYEL:	<i>Ben mesela en son Çin’e gittim. Çin’de temel sanat eğitimi var. Oradaki gelişmeleri ve yöntemleri anlatıyorum. Fakat şunu söyleyeyim bunun bir ders olarak işlenmesi gerekiyor. Yani dünyada Temel Sanat Eğitimi gibi.</i>

Teorik ders olarak işlenmeli. Çağdaş yöntemlerin sadece tezlerde geçmesi bence anlamsız.

TUFAN: *Araştırmalar yapıyorum ama öğrencilerle paylaştığımı söyleyemem. Zaten öğrenci gelir gelmez ilk sorguladığı şey bu dersi niye elle yapıyoruz. Neden bilgisayar yok diye soru soruyor. Haftalarca bu olguyu kırmaya çalışıyorum. Neden kullanmamamız gerektiğini anlatıyorum. Bu konudaki araştırmaları da değerli buluyorum. Bu konu üzerinde tartışmalar sürüyorken klasik yöntemden başka bir yöntemde ders işlemeyi de doğru bulmuyorum. Siz, Temel Tasarım nasıl olurdu ziyade ilkeleri dijital olarak ortaya koymaya çalışıyorsunuz. Araştırmanızdaki tasarım öğelerinin öğretilerek öğrencilere temel bilgiler verilmesinden sonra ilkeler üzerinden dijital programlar aracılığıyla uygulanabilir olması fikrini beğendim.*

ODESSEA: *Çok değindiğim bir konu değil, özel bir üniversitede çalışıyorum. Devlet üniversitesindeki Temel Sanat Eğitimi Ders saatlerine kıyasla daha az bir sürede ders işliyorum. Dolayısıyla zaman konusunda tasarruflu davranarak konumu anlatıp ulusal uluslararası bol örnekler göstererek uygulama yaptırıyorum.*

15. SORU: “‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde üretilen çalışmaların, dijital ortamda sergilenmesi konusunda ne düşünüyorsunuz?”

Temel Sanat Eğitimi Dersinde üretilen çalışmaların, dijital ortamda sergilenmesi fikrini araştırmaya katılan tüm akademisyenler olumlu karşılamıştır. Dijital ortamda ya da klasik yöntemlerle üretildiğine bakılmaksızın her çalışma dijital ortamda sergilenebilir niteliktedir. Çevrimiçi sergiler daha çok erişim imkanı sunmaktadır. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.120’de verilmiştir.

Tablo 4.120. Akademisyenlerin “‘Temel Sanat Eğitimi’ dersinde üretilen çalışmaların, dijital ortamda sergilenmesi konusunda ne düşünüyorsunuz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME: *Tamamen olumlu düşünüyorum. Yeterli sanat eserleri klasik yöntemler haricinde de güzel ve değerlidir.*

BAHAR:	<i>Elbette olabilir. Pandemi süreci ile beraber pek çok görsel sanatlar etkinliğinin de gayet başarılı bir şekilde dijital ortamda sergilendiğini gördük. Temel Sanat Eğitimi Dersinde üretilen işler de dijital ortamda sergilenebilir.</i>
KARAYEL:	<i>Neden olmasın? Şu açıdan önemli bizim 1997'lerden kalma arşivlerimiz var. Onların sürekli sergileneiyor olması onların yıpranması anlamına da geliyor. İyi çözünürlüklü bir makine ile çekilip sergilenmesinde, ayrıca dijital baskı olarak da sergilenmesinde bence bir problem yok. Aynı zamanda korunmasını da sağlar. Öğrencilerin orijinali görmesi de önemli.</i>
TUFAN:	<i>Olumlu bulurum. Paylaşılmış ve herkes görmüş olur. Belki bir bağlamda bilgisayar da sanatta kullanılır mı olgusunu kırmış olur. Yeteri kadar iyi güzel ve yaratıcı çalışmalar ortaya konursa dijital temel tasarıma yön verebilir.</i>
ODESSEA:	<i>Bence çok güzel çünkü pandemi sebebiyle galerilere gidemedik. Pandemi olmasa bile mesela bazı üniversitelerin sergi salonu yok, olsa da sıraya girmek gerekiyor vs. Tüm bunları düşünersek dijital mecra bize istediğimiz zaman istediğimiz kapasitede sergi sunma imkanı veriyor. Bir de dijitalde açılan bu sergilerin videolarının Youtube gibi mecralara yüklenebiliyor olması, kalıcılığı olması, farklı öğrencilere örnek teşkil etmesi (mesela beş sene önceki sergi gibi), uluslararası boyutta sergilenebilir olması çok güzel. Dolayısıyla ben çok önemsiyorum.</i>

16. SORU: “‘Temel Sanat Eğitimi’ ders içeriklerine ve uygulanma durumlarına yönelik neler eklemek istersiniz?”

Temel Sanat Eğitimi ders içeriklerine ve uygulanma durumlarına yönelik PADME, öğrencilerin görüşü alınarak dersin gerekliliklerine göre düzenlenebileceğini, BAHAR, gelişen ve değişen çağa göre revize edilebileceğini, KARAYEL, dünya çapında örnekler incelenerek yeni yöntemlerin geliştirilmesi gerektiğini, TUFAN, klasik yöntemden taraf olduğunu fakat iyi bir model ortaya konulursa dersine dijital yöntemleri de ekleyebileceğini, ODESSEA, sunulan bu öneriyi beğendiğini çağımıza uygun bir model olarak önerilebileceğini belirtmektedir. Akademisyenlerin soruya bireysel olarak verdiği yanıtlar ayrıntılı olarak aşağıda Tablo 4.121’de verilmiştir.

Tablo 4.121. Akademisyenlerin “‘Temel Sanat Eğitimi’ ders içeriklerine ve uygulanma durumlarına yönelik neler eklemek istersiniz?” sorusuna verdikleri yanıtlar

PADME:	<i>Öğrencilerin daha çok ilgisini çekecek uygulamalar için öğrencilerin görüşü alınmalı ve öğretilen kavramların ne oldukları ve sanat içindeki önemleri teoriden çıkarılıp örnekler üzerinden, sebep-sonuç ilişkisi ile öğrenciye kavratılmalıdır. Atölyelerin fiziki durumları, verilecek dersin gerekliliklerine göre tekrar düzenlenmelidir.</i>
BAHAR:	<i>Geçmişten bugüne kadar olan süreçler ve uygulamalar da değerlendirilerek gelişen ve değişen çağa uygun olarak revize edilebilir. Klasik yöntemler gelişen teknoloji ile desteklenerek hibrit bir eğitim gerçekleştirilebilir.</i>
KARAYEL:	<i>Temel tasarım öge ve ilkelerin sınırlarına ve hapis korkuluklarına neden olmuş bir ortam oluşturuyor. Bunun ötesinde bu konuda dünyada neler olduğu incelenerek, yapılan tezlerle birlikte değerlendirip, belki yeni yöntemlerin geliştirilmesi gerekiyor. Bu genel geçerdir. Bu eğitimin Bauhaus'un ya da Arts and Craft'ın altyapısına dayanan bir altyapısı vardır ama artık yeni yöntem oluşturma üzerine eğitim stratejisi geliştirmek lazım. Bunların dışında farklı yöntemlere ihtiyaç var. Bunlar tarihsel olarak verilebilir ama yerine de başka bir şey koymak gerekir diye düşünüyorum.</i>
TUFAN:	<i>Ben klasik taraf olduğumu söyleyebilirim. Öğrencinin görerek dokunarak algılayarak ve hissederek çalışmasını daha değerli buluyorum. İleride ilkeleri iyi bir şekilde ortaya konacak olursa kendi dersime dijital uygulamaları da ilave edebilirim.</i>
ODESSEA:	<i>Çok güzel bir program sunmuşsun. Hoşuma gitti. Temel Tasarım öğelerinin altyapısının sağlam bir şekilde oturtulduktan sonra tasarım ilkelerinin dijital platformlarla uygulanabilir olması ilgimi çekti. Ayrıca çalışmada sunduğun programların herkes tarafından ulaşılabilir olması da çok önemli bir konu. Çağımıza uygun bir model olarak önerilebilir.</i>

BÖLÜM V: SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Sonuç

Yükseköğretim Temel Sanat Eğitimi Derslerinde görsel tasarım ilkelerinin dijital düzenlenmesine yönelik yapılan bu araştırmada, Temel Sanat Eğitimi Derslerini klasik uygulamalı olarak işleyen çalışma grubu tercih edilmesinin sebebi, öğrencilerden sunulan araştırma modeliyle kendilerine daha önce verilen dersi kıyaslayabilmeleridir. Araştırma öncesi ve sonrası öğrenci yorumları kıyaslandığında araştırma öncesine göre, öğrencilerin dijital Temel Sanat Eğitimi Dersine dair bakış açılarının değiştiği gözlemlenmiştir. Öğrenciler bu dersi klasik yöntemlerle işlenen derslerine göre kıyasladıklarında, dijital yöntemle uygulanan bu derste daha fazla verim aldıklarını ifade etmişlerdir. Çalışma öğrencilerin dijital olan bakış açılarının olumlu yönde değişmesine katkı sağlamıştır.

Elde edilen bulgular doğrultusunda, araştırmada sunulan modelin bir kısmının klasik yöntemlerle uygulanabilir olması fiziksel ve kimyasal öğrenmeye, bir kısmının dijital yöntemlerle uygulanabilir olması da teknolojik ve dönemsel öğrenmeye katkı sağlamıştır. Araştırma sonunda çalışmaya katılan öğrencilerin tamamının, görsel tasarım ilkelerinin dijital programlarla uygulanabilir Temel Sanat Eğitimi modeline karşı ilgili olduğu tespit edilmiştir.

Temel Sanat Eğitimi Dersinin Uygulamalarına Yönelik Akademisyenlerin Görüşleri Nedir? sorusuna yönelik sonuçlar:

Araştırma kapsamında akademisyenlere durum tespiti yapmak amacıyla Temel Sanat Eğitimi Dersinin uygulamalarına dair çeşitli sorular yöneltilmiştir.

- Temel Sanat Eğitimi Dersini veren tüm akademisyenler, bu dersi klasik yöntemlerle uygulamalı olarak işlediklerini ifade etmişlerdir. Akademisyenlerin tamamı Temel Sanat Eğitimi Dersine dair teorik bilgilerini öğrencilere aktarırken slaytlardan faydalandıklarını belirtmişlerdir. Teorik bilgilerin hazırlanma aşamasında slayt kullanımına ek olarak akademisyenlerin %40'ı, Adobe Photoshop programından da faydalanmakta, akademisyenlerin %20'si, ders anlatımlarını gif, video ve animasyonlarla desteklemekte, akademisyenlerin geriye kalan %40'ı da ders anlatımında sadece slayt kullanmaktadır. Derslerde çoğunlukla dijital uygulamalara yer verilmediği görülmüştür.

- Akademisyenlerin %100'ü Temel Sanat Eğitimi Dersinin tamamen klasik yöntemlere göre uygulanmasını istemekte fakat ihtiyaç duyulan konularda gelişen teknolojik donanımlarla derslerin desteklenebileceğini savunmaktadırlar. Akademisyenlerin sadece %20'si, renk konusunda bazen dijital tasarım programı ile öğrencilere uygulama yaptırmaktadır.
- Akademisyenlerin %100'ü Temel Sanat Eğitimi dersi ile ilgili ödevlerin el ile yapılmış olmalarını istemektedirler. Akademisyenlerin sadece %20'si isteyen öğrencilere yalnızca eskizleri dijital tasarım programları aracılığıyla yapma seçeneği sunmaktadır.
- Akademisyenlerin %60'ı öğrencileriyle Türkiye ve dünyada temel tasarımın uygulanma yöntemleri ve gelişimleriyle ilgili bilgiler paylaşmaktadır. Akademisyenlerin %20'si bu dersin uygulanma yöntemleri ve gelişimi hakkında tartışmalar sürerken öğrencilere bu konuyla ilgili bilgi vermeyi tercih etmemekte, akademisyenlerin %20'si ise özel bir üniversitede çalıştığı için Temel Sanat Eğitimi ders saatlerinin az olmasından dolayı öğrencilerine, Türkiye ve dünyada temel tasarımın uygulanma yöntemleri ve gelişimiyle ilgili bilgiler verememektedir.

Temel Sanat Eğitimi Dersinin Uygulamalarına Yönelik Öğrencilerin Görüşleri Nedir? sorusuna yönelik sonuçlar:

- Öğrencilere tasarım öğelerine dair bilgilerini tespit etmek üzere Temel Sanat Eğitimi Dersinde tasarım öğelerinden herhangi biriyle uygulama yapıp yapmadıkları hakkında soru yöneltilmiştir. Araştırmaya katılan tüm öğrenciler bu soruya derste tasarım öğelerinden uyguladıkları başlıklarla cevap vermiştir. Öğrencilerin %100'ünün görsel tasarım öğelerine dair bilgileri olduğu görülmüştür.
- Araştırma öncesi öğrencilere Temel Sanat Eğitimi Dersinin hangi ilkeler üzerinden uygulanmasını istedikleri sorulduğunda; öğrencilerin %40'ı ilkelerle ilgili bilgisinin olmadığını söylemiş, öğrencilerin %20'si ilke yerine öge söyleyerek yanlış cevap vermiş, öğrencilerin %20'si hem öğelerden hem de ilkelerden cevap vererek tasarım öge ve ilkelerini karıştırmış, öğrencilerin %20'si soruyu doğru cevaplanmıştır. Elde edilen verilere göre; öğrencilerin %80'inin görsel tasarım ilkeleri hakkında net bir bilgi sahibi olmadığı, öğrencilerin %20'sinin ise net bilgiye sahip olduğu görülmüştür.

- Temel Sanat Eğitimi Dersinin tamamen dijital yöntemlerle uygulanabilir olma önerisi ve bu dersin tamamen dijital olmasının sağlayacağı katkı öğrencilerin %80'i tarafından olumsuz, öğrencilerin %20'si tarafından olumlu karşılanmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin tamamı dijital platformlarda sergi açılmasını olumlu karşılamışlardır.
- Araştırma öncesinde öğrencilerin %60'ı derslerin tümüyle klasik yöntemlerle, öğrencilerin %40'ı ise hem klasik hem de dijital yöntemlerle uygulanabilir olmasını istemektedir.
- Araştırma öncesinde Temel Sanat Eğitimi derslerinde tasarım öğelerinin klasik yöntemlerle uygulanmasının ardından tasarım ilkelerinin dijital olarak uygulanabilirliğine yönelik sunulan bu model önerisini öğrencilerin %60'ı olumlu karşılamış, öğrencilerin %20'si bu konuda bir fikir belirtmemiş, öğrencilerin diğer %20'si de bu fikri olumsuz karşılamıştır. Araştırma sonrasında ise sunulan bu model önerisini öğrencilerin %100'ünün olumlu karşıladığı görülmektedir.
- Sonuç olarak araştırma kapsamında öğrencilere uygulama öncesi durum tespiti yapmak amacıyla sorulan sorular ve araştırma sonrasında uygulanan Dijital Temel Tasarım dersi hakkındaki tüm sorular karşılaştırıldığında; öğrencilerin uygulama öncesi ve sonrasında dijital karşı olan bakış açılarının sunulan bu model önerisi kapsamında dijital karşı olumlu yönde değiştiği tespit edilmiştir.

Yükseköğretimde, Temel Sanat Eğitimi Derslerinin İçerikleri Çağdaş Olarak Nasıl Düzenlenebilir? sorusuna yönelik sonuçlar:

- Akademisyenlerle gerçekleştirilen görüşmelerin başında Temel Sanat Eğitimi Dersinin tamamen klasik yöntemlerle uygulanmasını tüm akademisyenler olumlu karşılamıştır. Akademisyenlerin %80'i öğrencilerde altyapının sağlamlaşması bakımından klasik yöntemlerle işlenmenin sağlıklı olacağını belirtmişlerdir. Akademisyenlerin %20'si dersi veren akademisyen seçimine bırakılabileceğini ya da kazanımlar doğrultusunda derslerin hem dijital hem de klasik yöntemlerle uygulanabilir olmasını önermiştir.
- Akademisyenlerin %80'i Temel Sanat Eğitimi Dersinin tamamen dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olma durumunun öğrencilere katkı sağlamayacağını belirterek olumsuz karşılamıştır. Fakat %80 dağılımındaki akademisyenlerin yarısı (%40) bu

durumu olumlu bulmamakla birlikte teknolojik program desteğini de göz ardı etmemektedir. Akademisyenlerin %20'si ise bu durumun dersi veren akademisyenin sahip olduğu teknolojik donanımlara göre değişiklik gösterebileceğini ayrıca bu dersin dijital olarak uygulanabilir olmasının güncel sanattaki trendlerin bir karşılığı olduğunu, dijital tasarım araçlarıyla bu dersi işlemenin sonuca ulaşmada hızlı ve etkili olacağını belirterek olumlu karşılamıştır. Elde edilen bulguların sonucu olarak Temel Sanat Eğitimi Dersinin tamamının dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olmasının öğrencilere katkı sağlamayacağı düşünülerek çoğunlukla olumsuz karşılanmıştır.

- Temel Sanat Eğitimi Dersinde üretilen çalışmaların, dijital ortamda sergilenmesi fikrini akademisyenlerin %100'ü olumlu karşılamıştır. Dijital ortamda ya da klasik yöntemlerle üretildiğine bakılmaksızın her çalışma dijital ortamda sergilenabilir niteliktedir. Akademisyenler genel anlamda çevrimiçi sergilerin daha çok kişiye erişim imkanı sunması bakımından öğrenciler açısından faydalı olacağını düşünmektedirler.
- Akademisyenlerle gerçekleştirilen görüşmelerin sonucunda Temel Sanat Eğitimi Dersinde görsel tasarım öğelerinin klasik uygulamalar aracılığı ile uygulama yapıldıktan sonra görsel tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir model önerisini akademisyenlerin %100'ü olumlu karşılamıştır. Bu konuda; akademisyenlerin %20'si ilgili ders akademisyeninin seçimine bırakarak ya da derste iki yöntemin de kullanılabileceğini, akademisyenlerin %20'si dersi veren akademisyeninin seçimine bırakarak programı uygun olan bölümlerin faydalanabileceğini, akademisyenlerin %20'si edinilen bilgilerin dijital uygulamalarla desteklenmesinin faydalı olacağını, akademisyenlerin %20'si öğrencilere temel tasarım olgusu verilip tasarım programları çok iyi öğretildikten sonra dijital ortamdan faydalanılabileceğini, akademisyenlerin %20'si de bu fikri olumlu karşıladığını belirtmiştir.
- Araştırma kapsamında yapılan tüm görüşmelerin sonucuna ek olarak, Temel Sanat Eğitimi Ders içerikleri ve uygulanma durumlarına yönelik akademisyenlerin görüşleri şu şekildedir:

Akademisyenlerin %20'si; bu dersin öğrencilerin görüşü alınarak dersin gerekliliklerine göre düzenlenebileceğini,
akademisyenlerin %20'si; gelişen ve değişen çağa göre dersin revize edilebileceğini,

akademisyenlerin %20'si; bu derse yönelik dünya çapında örnekler incelenerek yeni yöntemlerin geliştirilmesi gerektiğini,
akademisyenlerin %20'si; iyi bir model ortaya konulduğu takdirde derslere dijital yöntemlerin de eklenebileceğini,
akademisyenlerin %20'si; araştırma kapsamında sunulan bu öneriyi beğendiğini çağımıza uygun bir model olarak önerilebilir ve uygulanabilir nitelikte olduğunu belirtmektedir.

Yükseköğretimde, Temel Sanat Eğitimi Derslerinin İçerikleri Çağdaş Olarak Nasıl Gerçekleştirilmiştir? sorusuna yönelik sonuçlar:

UYGULAMA GENEL BAŞARI PUANI	
Uygulama Başlıkları	Ortalama Ders Puanları
RİTİM	71
HAREKET	65
DENGE	66
ORAN	67
Uygulama Başarı Ortalaması	
67	

Yükseköğretim Temel Sanat Eğitimi dersine yönelik geliştirilen çağdaş model önerisi kapsamında elde edilen başarı puanları yukarıda verilmiştir. Dijital tasarım programları ile uygulanan modelin tüm konulardaki akademisyen değerlendirmelerine göre genel başarı ortalaması 67 puan olarak belirlenmiştir.

Öğrencilerin Dijital Olarak İşlediği Çalışmalar Ne Düzeydedir? sorusuna yönelik sonuçlar:

UYGULAMA GENEL PUAN TABLOSU							
Uygulama Başlıkları	Öğrenci Rumuzları					Toplam	Ortalama
	BİRD	ART	HNT	FATME	A7X	Ders Puanı	Ders Puanı
RİTİM	79.2	68.8	71.2	72	64.8	356	71
HAREKET	64	64.8	65.6	67.2	62.4	324	65
DENGE	74.4	74.4	65.6	59.2	55.2	328.8	66
ORAN	74.4	64.8	66.4	60	69.6	335.2	67
Öğrenci Ortalaması	73	68	67	65	63		

Uygulamanın akademisyen değerlendirmelerine göre başarı sıralaması, Ritim konusunda 71, Hareket konusunda 67, Denge konusunda 66, Oran konusunda 65 puan olarak belirlenmiştir.

Ritim konusunun en yüksek puanı 79, en düşük puanı 65, ders başarı ortalaması 71 puan olarak belirlenmiştir.

Hareket konusunun en yüksek puanı 67, en düşük puan 62, ders başarı ortalaması 65 puan olarak belirlenmiştir.

Denge konusunun en yüksek puanı 74, en düşük puanı 55, ders başarı ortalaması 66 puan olarak belirlenmiştir.

Oran konusunun en yüksek puanı 74, en düşük puanı 60, ders başarı ortalaması 67 puan olarak belirlenmiştir.

Temel Sanat Eğitimi derslerinde tasarım ilkelerinin dijital olarak uygulanabilirliğine yönelik yapılan bu araştırmanın sonucu olarak, Temel Sanat Eğitimi derslerinde tasarım öğelerinin klasik uygulamalı bir yöntemle verilerek öğrencilere motor becerileri kazandırılmasının ardından derslerin tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığıyla uygulanmasının ve ortaya çıkan çalışmaların çevrimiçi ortamda sergilenmesinin öğrenci gelişimi ve gereksinimi açısından verimli olacağı kanısına varılmıştır.

5.2. Tartışma

Yükseköğretim Temel Sanat Eğitiminde görsel tasarım ilkelerinin dijital düzenlenmesine yönelik yapılan bu araştırmada, yükseköğrenim birinci sınıf öğrencileriyle eylem araştırması yapılmış, ardından araştırmada ortaya çıkan ürünler ve Temel Sanat Eğitimi Derslerinin güncellenmesine yönelik bu dersi vermekte olan akademisyenlerin görüşleri alınmıştır. Elde edilen veriler betimsel analiz yöntemiyle incelenmiştir. Araştırma sonucunda Temel Sanat Eğitimi Derslerinin hem klasik hem de dijital yöntemlerle birlikte karma bir metotla işlenmesinin önemi ortaya konulmuştur.

Araştırma, pandemi sebebiyle üniversitelerin tamamen çevrimiçi eğitim verdiği bir dönemde uygulanmıştır. Üniversitelerin kendi çevrimiçi sistemleri üzerinden derslerini yürütmesi, misafir araştırmacıların araştırma yapmak istedikleri derslerin sistemlerine dahil olamamasına sebebiyet vermektedir. Yapılan araştırmayı uygulayabilmek için fiziksel ortam imkanı bulunmadığından çalışma çevrimiçi bir platform olan Zoom üzerinde uygulanmıştır. Araştırma öğrencilerin mevcut ders saatleri içerisinde gerçekleştirilemediğinden uygulamaya katılacak öğrencilerin ders saatleri dışında gönüllü ekstra bir zaman ayırmasına neden olmuştur. Bu durum araştırmanın az sayıda öğrenciyle yürütülmesine yol açmıştır. Kahraman'a (2020) göre; COVID-19 pandemisi veya eğitimi bozabilecek herhangi bir olay nedeniyle, eğitim kurumları kendi bünyelerinde uygulamalı dersler için uzaktan eğitime uygun kurslar ve içerikler geliştirmelidir. Kahraman'ın görüşü yapılan bu araştırmanın çevrimiçi bir modelle uygulanabilir olması bakımından bu çalışmayı destekler niteliktedir.

Temel Sanat Eğitimi Derslerine yönelik birçok araştırma yapılmıştır. Bu araştırmalar konu ve yöntem bakımından sınıflandırılmaktadır. Temel Sanat derslerinin dijital olarak uygulanabilirliği açısından yapılan araştırmalar ele alındığında bu konunun önemini koruduğu görülmektedir. Erkan'ın (2009) yapmış olduğu araştırmaya göre öğrencilerin bilgiye erişim kolaylığı ve bilgi kaynaklarının zenginliği alanlarında web tabanlı öğrenme yönteminin önemli bir rol oynadığı görülmektedir. Yapılan araştırma dijital yöntemle uygulanma açısından bu çalışmayı destekler nitelikte olsa da araştırmada uygulama bakımından farklılıklar bulunmaktadır. Sivri'nin (2019) çalışmasında öğrenciler renk çalışması kapsamında bilgisayar ortamında uygulama boyutunda başarılı sonuçlar elde etmişlerdir. Çalışma dijital programların kullanılması bakımından bu araştırmayla paralellik

göstermekte fakat konu bakımından bu çalışmadan ayrılmaktadır. Avcı'nın (2013) araştırması dijital sanat bakımından ele alınmış olsa da dijital olarak uygulanabilirlik, çevrimiçi sergi kullanımı ve dijital farkındalık oluşturma bakımından bu çalışmayı desteklemektedir.

Bilgisayar ve dijital dünyanın olanaklarının birinci sınıfta 'Temel Sanat Eğitimi' dersi paralelinde öğretilmesi, eğitimin başlangıcındaki öğrencilerin temel tasarım ilkeleri açısından doyurulması ve düşünce kalıplarının kırılarak, sınırsız özgürlüğe ulaşabilmeleri açısından faydalı olacaktır (Akçadoğan İnan, 2006). Temel Tasarımda dijital ortamın önemi ortaya koymak adına yapılan Akçadoğan İnan'ın araştırması genel olarak bu çalışmayı desteklese de tamamen dijital yöntemlerle uygulanabilir olması bakımından bu çalışmadan ayrılmaktadır. Marshall'ın (2014) çalışmasında, çeşitli teknolojilere sahip olmanın önemli olduğu belirlenmiştir. Öğretmenler teknolojiye erişerek ve en iyi uygulamaları kullanarak bilgilerini öğrencilerine aktarabilir. Öğrencilerin teknolojiye erişmesi de onlara birçok yönden fayda sağlar. Teknoloji araçlarının her birinin hem öğretmen hem de öğrenci için faydaları araştırma grubunda kanıtlanmıştır. Yapılan araştırma dijital ortamın önemi ve gerekliliği bakımından bu çalışmayı desteklemektedir.

Yıldırım'ın (2019) makale çalışması Temel Sanat Eğitiminde dijitalle duyulan ihtiyacı ortaya koymak amacıyla oluşturulmuştur. Çalışmada öğrencilerin büyük çoğunluğunun dijitalden yana olduğu ancak el becerilerinin geliştirilmesinin de önemli olduğu ortaya konulmuştur. Çalışma sonucunda ilk yarıyılta klasik öğretim yönteminin kullanılması gerektiği görülmüştür. Yapılan çalışma Temel Sanat Eğitimi Derslerinin hem klasik hem de dijital yöntemlerle birlikte karma olarak işlenmesini onaylaması bakımından bu çalışmayı desteklemekte fakat çalışma yöntem bakımından farklılık göstermektedir. Öztürk'ün (2016) makale çalışmasında çıkan sonuca göre ne klasik tasarım eğitimi ne de uzaktan tasarım eğitimi, öğrencilerin ve öğretmenlerin tüm ihtiyaç, tercih ve beklentilerini karşılayamaz. Bu nedenle günümüzde teknolojik ve klasik yöntemlerle kullanılan karma veya hibrit eğitim modellerinin tasarım eğitiminde daha faydalı olacağı düşünülməsi bakımından bu çalışmayı destekler niteliktedir.

Teknolojinin sanat dünyasında olduğu gibi, sadece bir araç değil, aynı zamanda sanat eğitimi için bir ortam olma özelliği de bulunmaktadır. Bu nedenle, her öğrencinin okullarda teknolojiye erişiminin sağlanması gereklidir. Etkili öğretmenler, öğrencilerin anlayışlarını geliştirmek, ilgi alanlarını canlı tutmak ve sanatsal yetkinliklerini artırmak için teknolojinin

potansiyelini sürekli kullanır. Teknolojideki gelişmelerin eğitimde daha yaygın kullanılmasıyla birlikte, teknolojinin değeri eğitimde daha fazla vurgulanmıştır (Mamur, 2019, s. 181). Öğretmenlerin ve akademisyenlerin, hızla değişen bu dünyada öğrencileri güncel çalışma üretmeye hazırlamak için bilgisayar teknolojisini nasıl kullanacaklarını bilmeleri gerekmektedir.

Geleceğin sanat eğitimcisi olarak yetiştirilen öğrencilerin de geleceğin teknolojilerine hazır olmaları için yetiştirilmeleri gerekmektedir. Bu amaçla öğrencilerin günümüz teknolojisini en iyi şekilde tanımaları ve en son gelişmelerden haberdar olmaları önem arz etmektedir. Öğrencilerin sanatla ilgili teknolojiyi kullanabilecekleri en önemli derslerden biri Temel Sanat Eğitimidir. Bu eğitim sürecinde de, öğrenciler öncelikle bilgisayar teknolojisi ile çalışmalı ve gelecekteki değişikliklere hazır olacak şekilde eğitilmelidir. Öğrenciler dünyada yapılan çalışmaları takip etmeli ve kendi çalışmalarını dünyada yapılan çalışmalarla karşılaştırmalıdır (Ayaydın, 2010). Bilgisayar kullanan öğrenciler, yaratıcı süreçte ilişki ve benzerlik bulma konusunda deneyim kazanabilir, mantıklı ve sıralı düşünebilir, Temel Sanat Eğitimi için önemli olan problem çözme becerilerini geliştirme fırsatı bulabilirler. Öğrenciler internet üzerinden kaynak elde edebilir, açık uçlu programlar sayesinde keşfetme ve öğrenme fırsatı bulabilirler (İşler, 2001, s.79). Ayaydın ve İşler'in görüşleri öğrencilerin teknoloji kullanımındaki kazanımları bakımından benzerlik göstermektedir. Araştırma kapsamında Fatme rumuzlu öğrencinin: *"Aldığım eğitim, dijital alanda beni daha fazla çalışmam için cesaretlendirdi. Olanakların sınırsız olduğunu gördüm"* Bird rumuzlu öğrencinin: *"Dijital çizim bana çok fazla katkı sağladı. Kağıt üzerine çizimden daha çok etkilendim ve daha fazla kolay olduğunu gördüm. Benim için çok güzel bir deneyimdi."* Hnt rumuzlu öğrencinin: *"Aldığım eğitim dijital ortamda tasarım yapabilmeme yaradı. Farklı ortamlarda sanatımızı yapabileceğimizi anlamış oldum ve deneyimledim."* görüşleri Ayaydın ve İşler'in düşüncelerini destekler niteliktedir.

İnternetin kuruluşu olarak bilinen Web1.0 dönemi, kullanıcıların yalnızca interneti gözlemledikleri ve kendi içeriklerini oluşturamadıkları dönem olarak tanımlanabilir. Web 2.0 teknolojisi, bir kullanıcının bilgi sağlama, bilgi üretme, paylaşma, yalnızca kullanıcıların bilgi aldığı konumdan tartışma gibi özelliklerle etkin olduğu bir internet ortamıdır. Günümüzde etkin olarak kullandığımız tüm dijital mecralar bu gruba girmektedir. Web 3.0 Teknolojisi ise Web 1.0, Web 2.0 sürümlerinin geliştirilmiş bir yazılımıdır. Web 3.0, Web 2.0'in aksine merkezi olmayan ve blockchain tabanlı bir sistemdir. Metaverse gibi büyük projeler bu sistem içerisinde yer almaktadır. İlerleyen zamanlarda Metaverse'de

eğitim ortamları kurulacak ve aktif bir şekilde kullanılacaktır. Giderek güncellenen web teknolojilerinin ne derece önemli olduğu ortadadır. Bu gelişmeler yapılan bu araştırmanın gerekliliğini desteklemektedir.

“Kendi tarihimizi konu alan dizilerin, filmlerin, onların müziklerinin, dijital oyunların pek çok yerde nasıl ses getirdiğini, nasıl karşılık bulduğunu görmekteyiz. Çocuklarımızın dünyasına dijital teknolojilerin imkânlarını kullanarak, başkalarının tarihlerinin kahramanları yerine kendi kahramanlarımızı yerleştirerek, istediğimiz kültür iklimini oluşturabilmekteyiz. Web 3.0 ve Metaverse gibi gelişmeler bize dijital kültür konusuna artık daha çok odaklanmamız gerektiğine işaret etmektedir. Ülkemizin potansiyeli kendi silikon vadisini oluşturacak düzeydedir. Yapay zekâdan akıllı cihazlara, oyun sektöründen kültür endüstrilerine kadar bu alandaki tüm çalışmalara vakit ve kaynak ayıracak, ülkemizi dijital üretimde öne çıkartacak yatırımcılara, girişimcilere, gençlere ihtiyacımız vardır” (Erdoğan, R.T. 2022). Cumhurbaşkanının Forum Metaverse Toplantısında yapmış oldukları konuşma, çağımızdaki dijital dünyaya vurgu yapmakta dolaylı olarak da bu araştırmanın önemini destekler niteliktedir.

Temel Sanat Eğitimi derslerinde tasarım ilkelerinin dijital olarak uygulanabilirliğine yönelik yapılan bu araştırmanın sonucu olarak, Temel Sanat Eğitimi derslerinde tasarım öğelerinin klasik uygulamalı bir yöntemle verilerek öğrencilere motor becerileri kazandırılmasının ardından derslerin tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığıyla uygulanmasının ve ortaya çıkan çalışmaların çevrimiçi ortamda sergilenmesinin öğrenci gelişimi ve gereksinimi açısından önemlidir.

5.3. Öneriler

Araştırma kapsamında Temel Sanat Eğitimi Derslerinin önce görsel tasarım öğeleri üzerinden klasik uygulamalı bir yöntemle uygulanmasının ardından, görsel tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığıyla desteklenmesinin ve çalışmaların çevrimiçi ortamda sergilenmesinin öğrenci gelişimi ve gereksinimi açısından verimli olacağı sonucuna varılmıştır. Elde edilen verilere dayanılarak şu önerilerde bulunulabilir;

Temel Sanat Eğitimi Derslerinde görsel tasarım ilkelerinin dijital programlar aracılığıyla desteklenerek uygulanması sağlanabilir.

Temel Sanat Eğitimi Derslerinin dijital uygulanabilirliği olmadığı durumlarda, öğrencilerin Temel Sanat Eğitimi Derslerine ait eskizlerini yapma konularında teknolojik programlardan destek almalarına izin verilebilir.

Tasarımları dijital olarak üretebilmek için programlar gün geçtikçe çoğalmaktadır. Bu çalışmada önerilen programlar mevcut dönemde günceldir fakat ilerleyen dönemlerdeki mevcut duruma yönelik farklı bir program araştırmasına gidilebilir.

Günümüzde çevrimiçi sergilerin önemi giderek artmaktadır. Bu sergiler farklı illerdeki ve ülkelerdeki öğrenci çalışmalarının incelenmesi ve karşılaştırılması bakımından son derece faydalıdır. Öğrenci çalışmalarının çevrimiçi sergi platformlarında daha fazla sergilenmesi önerilmektedir.

Bu araştırmada görsel tasarım ilkelerinden ‘Ritim, Hareket, Denge ve Oran’ konu başlıklarında dijital uygulamalar yaptırılmıştır. Araştırmanın 7 haftalık bir müfredat süresince uygulanma imkanı olduğundan tasarım ilkelerinin tümüyle uygulama yapılamamıştır. 14 haftalık bir zaman diliminde tasarım ilkelerinin tümü incelenerek araştırma yapılabilir ya da uygulama yapılmayan başlıklar üzerinden bir araştırma yapılarak bu araştırma desteklenebilir.

Temel Sanat Eğitimi Ders saatleri tek dönem verilen bölümlerde vizeye kadar olan dönemde görsel tasarım öğeleri üzerinden klasik yöntemler üzerinden uygulama yapılarak, vizeden finale kadar olan dönemde de görsel tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığıyla dersler işlenebilir. Temel Sanat Eğitimi Ders saatleri iki dönem verilen bölümlerde bu uygulama güz dönemi ve bahar dönemi olmak üzere uygulanabilir.

KAYNAKÇA

- Akalın, T. (2021). Kompozisyon İlkeleri. Mustafa Diğler (Ed). *Çağdaş sanat eğitiminde temel tasarım*. (1.Baskı) içinde (s.140-153). Ankara: Pegem Akademi.
- Akçadoğan İnan, I. (2006). *Temel sanat eğitimi ve dijital ortam*. İstanbul: Epsilon Yayınevi.
- Akkaya, T. (2014). *Akademik ve disiplinlerarası yeni sanat eleştirisi kuramı*. İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Ambrose, G., Harris, P. (2010). *Design thinking*. Ava Publishing: Singapore.
- Artut, K. (2004). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı Yayınları.
- Atalay, M. C. (2021). Resim Sanatında Işık ve Gölgenin Estetiği. Mustafa Diğler (Ed). *Çağdaş sanat eğitiminde temel tasarım*. (1.Baskı) içinde (s.172-210). Ankara: Pegem Akademi.
- Atalayer, F. (1994). *Temel sanat öğeleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Atmaca, A. E. (2014). *Temel tasarım*. Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.
- Avcı, E. (2013). *Dijital sanat bağlamında dijital teknolojilerin güzel sanatlar eğitimine entegrasyonu: Bir eylem araştırması*. Doktora tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ayaydın, A. (2010). *Temel tasarım eğitiminde bilgisayar teknolojisinin gerekliliği ve geleceği*. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 15 (2010), 52-62.
- Balcı, A. (2016). *Sosyal bilimlerde araştırma: yöntem, teknik ve ilkeler*. Ankara: Pegem Akademi.
- Balcı, B. Y., Say, N. (2005). *Temel sanat eğitimi*, İstanbul: Ya-Pa Yayıncılık

- Balcı, B. Y., Say, N. (2003). *Temel sanat eğitimi*. İstanbul: YA-PA Yayıncılık.
- Becer, E. (1997). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Brommer, G. F., Horn, G. F. (1985). *Art in your visual environment*. Massachusetts, U.S.A: Davis Publications.
- Buyurgan, S., Buyurgan, U. (2001). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. Ankara: Dersal Yayıncılık.
- Büyüköztürk, Ş. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Ching, F. (1990). *Mimarlık ve sanatta yaratıcı bir süreç çizim*. İngilizceden Çeviren: Çelen BİRKAN, İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları.
- Ching, F. (2015). *Architecture: form, space and order*. USA: John Willey&Sons, Inc.
- Civcir, E. (2015). *Temel tasarım ve tasarım ilkeleri*. Ankara: Akademisyen Yayınevi.
- Çağlarca, S. (1986). *Renk ve armoni kuralları*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Çınar, K., Çınar, S. (2020). *Temel tasarım*. Konya: KYO Karatay Üniversitesi Yayınları.
- Diğler, M. (2021). *Sanat Eğitiminde Kullanılan Tasarım Eleman ve İlkeleri*. Tolga Akalın (Ed.), *Sanat eğitimi, çocuğun sanatsal gelişiminden yüksek öğretimdeki sanal sınıflara*. (1.Baskı) içinde (s.41-77). Ankara: Pegem Akademi.
- Denel, B. (1970). *Tasarım üzerine bir deneme*. İstanbul: Yükselen Matbaacılık.
- Demir, A. (1993). *Temel plastik sanatlar eğitimi*. Anadolu Üniversitesi. Açıköğretim Fakültesi Yayınları. Yayın No:270. Eskişehir.
- Ekiz, D. (2003). *Eğitimde araştırma yöntem ve metodlarına giriş*. Nitel, Nicel ve Eleştirel Kuram Metodolojileri. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Erdoğan, R.T. (2022). T.C. Cumhurbaşkanlığı: Forum Metaverse Toplantısı, 21.03.2022 <https://www.tccb.gov.tr/konusmalar/353/136194/forum-metaverse-toplantisi-nda-yaptiklari-konusma->

- Erkan, T. (2009). *Temel sanat eğitimi dersinin web tabanlı öğrenme yöntemiyle verilmesinin öğrenci başarısına etkisi*. Doktora Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Eroğlu, Ö. (2006). *Resim sanatı sözlüğü*. İstanbul: Nelli Sanat Evi Yayınları.
- Ersoy, A. (2016). *Sanat kavramlarına giriş*. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Genç, P. (2012). *İşitme engellilerle temel sanat eğitimi*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Gence, D. C., Orhon, İ., B. (2006). *Temel sanat eğitimi*. Ankara: Gerhun Basım Yayıncılık.
- Gombrich, E. H. (2004). *Sanatın öyküsü*. (Dördüncü baskı) İngilizceden Çeviren: Erol Erduran, Ömer Erduran, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Gökaydın, N. (2002). *Temel sanat eğitimi*. Ankara: M.E.B. Yayınları.
- Gümüş, Ç. (2021). Sanat Eğitimi ve Bilgisayar Desteki Öğretim. Tolga Akalın (Ed). *Sanat eğitimi, çocuğun sanatsal gelişiminden yüksek öğretimdeki sanal sınıflara*. (1.Baskı) içinde (s.201-214). Ankara: Pegem Akademi.
- Gürer, L. (1990). *Görsel sanat eğitimi ve mekan-form*. İstanbul: İTÜ Mimarlık Fakültesi Baskı Atölyesi.
- Gürer, L., Gürer, G. (2004). *Temel tasarım*. İstanbul: Birsan Yayınevi.
- Güngör, İ. H. (1972). *Temel tasar*. İstanbul: Çeltüt Matbaası.
- Güngör, İ. H. (1983). *Temel tasar*. İstanbul: Afa Matbaacılık.
- Hubbard, R. S., Power, B. M. (2003). *The art of classroom inquiry: a handbook for teacher-researchers*. Portsmouth, NH: Heinemann.
- Hume, H.,D., Palmer, M. (2021). *The art teacher's survival guide, for elementary and middle school*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- İşler, A. Ş. (2001). *Temel Sanat Eğitiminde Bilgisayarın Yeri ve İşlevi*, Yayımlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Johnson, A. P. (2014). *Eylem araştırması el kitabı*. Çeviren: Y. Uzuner, M. Ö. Anay. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kahraman, M. E. (2020) *Covid-19 salgınının uygulamalı derslere etkisi ve bu derslerin uzaktan eğitimle yürütülmesi: temel tasarım dersi örneği*. Medeniyet Sanat - İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi, Cilt: 6, Sayı: 1, 2020, s. 44-56, E-ISSN: 2587-1684.
- Karasar, N. (2015). *Bilimsel araştırma yöntemi, kavramlar, ilkeler, teknikler*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Keser, N. (2005). *Sanat sözlüğü*. Ankara: Ütopya Yayınevi
- Kahraman, M. E. (2017). *Temel tasarım dersine müfredat önerisi*. Yıldız Journal of Art and Design, 4 (1), 88-96. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/yjad/issue/30317/413527>.
- Kaynar Tanır, A. (2014) *Resim-iş öğretmenliği özgün baskı resim dersinin post modern sanat eğitimi bağlamında uygulanabilirliği: bir eylem araştırması*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kinard, L. (2009). *Art + quilt : design principles and creativity exercises*. China: Interweave Press
- Kırıçoğlu, O. T. (2005). *Sanatta eğitim görmek öğrenmek yaratmak*. Ankara: Pegem.
- Kırıçoğlu, O., Stokrocki, M. (1997). *Birleştirilmiş sanat eğitimi yöntemleri*. Ankara: Yök/Dünya Bankası Milli Eğitimi Geliştirme Projesi, Hizmet Öncesi Öğretmen Eğitimi.
- Köklü, N. (1993). *Eylem araştırması*. Ankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 26 (2), 357-365.
- Kuzu, A.(2009). “Öğretmen Yetiştirme ve Mesleki Gelişimde Eylem Araştırması”. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi. Vol. 1 Issue 6, p425-433. 9p. (Şubat

2009).425-433.

<https://eds.p.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=0&sid=bb4b5311-3a0f-4011-9ce9-4e85c312d140%40redis>

Mamur, N. (2019). 21. Yüzyıl Sanatı ve Görsel Sanatlar Öğretimi. Vedat Özsoy - Nuray Mamur. *Görsel sanatlar öğrenme ve öğretim yaklaşımları*. (1.Baskı) içinde (s. 67-192). Ankara: Pegem Akademi.

Marshall, M.A. (2014). Emerging technologies in art education (Master's thesis). Western Michigan University Master's Theses. https://scholarworks.wmich.edu/masters_theses/529

Merriam, B. S. (2015). *Nitel araştırma desen ve uygulama için bir rehber*. (Selahattin Turan, Çev.). Ankara: Nobel.

Mittler, G.,A. (2006). Art in focus. USA: The McGraw-Hill Companies

Odabaşı, A. H. (2006). *Grafikte temel tasarım*. İstanbul: Yorum Sanat Yayınları.

Odabaşı, A. H. (2002). *Grafikte temel tasarım*. İstanbul: Yorum Sanat Yayınları.

Özer, B. (2009). *Kültür sanat mimarlık*. İstanbul: Yem Yayınevi.

Özol, A. (2012). *Sanat eğitimi ve tasarımında temel değerler*. İstanbul: Pastel Yayıncılık.

Özsoy, V., Ayaydın A. (2016). *Görsel tasarım öge ve ilkeleri*. Ankara: Pegem Akademi.

Özsoy, V., Alakuş A.O. (2009). *Görsel sanatlar eğitiminde özel öğretim yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi

Öztuna, H. Y. (2007). *Görsel iletişimde temel tasarım*. İzmir: Tibyan Yayıncılık

Öztuna H. Y. "Temel Tasarım Öğeleri: Renk." Grafik Tasarım: Görsel İletişim Kültürü Dergisi, (8):91. (2007).

Öztürk, A. (2016). *Tasarım eğitiminde yeni yaklaşımlar: çevrimiçi tamamen uzaktan tasarım eğitimi*. Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi Journal of Research in Education and Teaching Haziran 2016 Cilt:5 Özel Sayı Makale No: 35 ISSN: 2146-9199 s. 314- 326.

- Pentak, S. Lauer, D.,A. (2016). *Design basics*. USA: Cengage Learnig.
- Poulin, R. (2011). *The language of grephic design*. USA:Rockport Publishers.
- Read, H. (1981). *Sanat ve toplum*. Çev: Selçuk Mülayim. Ankara: Ümran Kitabevi
- Samara, T. (2008). *Design evolution : handbook of basic design principles applied in contemporary design*. USA: Rockford Publishers.
- Sausmarez, M. D. (1980). *Basic design: the dynamics of visual form*. (Onüçüncü Baskı), Londra: The Herbert Press Limited
- Seylan, A. (2020). *Temel tasarım*. İstanbul:Yem Yayın.
- Sivri, O. (2019). *Lisans düzeyi temel sanat eğitiminde özgün tasarımların bilgisayar ortamında aktarılma becerisi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Sözen, M., Tanyeli, U. (1987). *Sanat terimleri ve kavramları sözlüğü*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Süдор, G. (2006). *Temel sanat eğitimi, temel tasarım, resim eğitimi ve sanatla karşılaşma*. İstanbul: Tıglat Matbaacılık.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik sanatlar, tarih-tasarım-teknoloji*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Tepecik, A., Toktaş, P. (2014). *Güzel sanatlar fakültelerinde temel sanat eğitimi*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Tezcan Ö., ADA S., Baysal Z. N. (2016). *Eğitim alanında eylem araştırmaları*. Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 32 (2), 133-148.
- Tunalı, İ. (1998). *Estetik*. Remzi Kitabevi: İstanbul.
- Tunalı, İ. (2012). *Tasarım felsefesi*. İstanbul: Yem Yayın.
- Yolcu, E. (2004). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Turanî, A. (1998). *Sanat terimleri sözlüğü*, İstanbul: Remzi Kitabevi.

- Türkkan, B. (2008). *İlköğretim görsel sanatlar bağlamında görsel kültür çalışmaları: bir eylem araştırması*. . (Yayımlanmamış Doktora Tezi)., Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Yalçın Wells, Ş. (2015). *Görsel sanatlar öğretmeni adaylarının öğretmen ve sanatçı algısına ilişkin metafor analizi* [Elektronik versiyon]. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education), 30(3), 160-175.
- Yıldırım, A., Şimşek H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınevi.
- Yıldırım, İ. (2019). *Geçmişten günümüze temel tasarım eğitimi ve bu eğitimde dijitalleşmeye yönelik görüş ve beklentiler*. Uluslararası Sanat ve Sanat Eğitimi Dergisi Yıl:2, Sayı:3, Aralık 2019, s.18-34
- Yök, (2019). *Resim-iş öğretmenliği lisans programı*. (Temel Tasarım Dersi Ders İçerikleri), https://www.yok.gov.tr/Documents/Kurumsal/egitim_ogretim_dairesi/Yeni-Ogretmen-Yetistirme-Lisans-Programlari/Resim_Is_Ogretmenligi_Lisans_Programi09042019.pdf
- Webb, J. (2016). *Yaratıcı fotoğrafçılıkta tasarım ilkeleri*. Çev:Elif Günay. İstanbul Literatür Yayınları.

İnternet Kaynakları:

Adobe Photoshop:

[\(https://whaledevops.com/blog/adobe-photoshop-nedir/\)](https://whaledevops.com/blog/adobe-photoshop-nedir/)

Erişim Tarihi: Eylül 2020.

Photopea:

[\(https://www.tasarimanimasyon.com/photopea-nedir/\)](https://www.tasarimanimasyon.com/photopea-nedir/)

Erişim Tarihi: Ekim 2020.

Gimp:

<https://wmaraci.com/nedir/gimp>

Erişim Tarihi: Ekim 2020.

Paint.net:

[\(https://mediatrend.mediamarkt.com.tr/ucretsiz-resim-ve-fotograf-duzenleme-yazilimi-paint-net/\)](https://mediatrend.mediamarkt.com.tr/ucretsiz-resim-ve-fotograf-duzenleme-yazilimi-paint-net/)

[\(https://paintnet.es/\)](https://paintnet.es/)

Erişim Tarihi: Ekim 2020.

Krita:

[\(https://itigic.com/tr/krita-review-digital-painting-illustration-program/\)](https://itigic.com/tr/krita-review-digital-painting-illustration-program/).

Erişim Tarihi: Kasım 2020.

Sumopaint:

[\(https://www.mustips.com/sumo-paint-new-online-paint-tool-which-made-easier-to-edit-and-draw-photos-online/#10-3d-brushes \)](https://www.mustips.com/sumo-paint-new-online-paint-tool-which-made-easier-to-edit-and-draw-photos-online/#10-3d-brushes).

Erişim Tarihi: Kasım 2020.

Adobe Illustrator:

[\(https://esdimma.com/para-que-se-usa-illustrator/\)](https://esdimma.com/para-que-se-usa-illustrator/).

Erişim Tarihi: Aralık 2020.

Inkscape:

[\(https://www.pensamientovisual.es/inkscape-software-libre-dibujo-vectorial\)](https://www.pensamientovisual.es/inkscape-software-libre-dibujo-vectorial).

Erişim Tarihi: Aralık 2020.

Boxysvg:

[\(https://www.getapp.com/website-ecommerce-software/a/boxy-svg/\)](https://www.getapp.com/website-ecommerce-software/a/boxy-svg/).

Erişim Tarihi: Ocak 2021.

Vectr:

[\(https://comparecamp.com/vectr-review-pricing-pros-cons-features/\)](https://comparecamp.com/vectr-review-pricing-pros-cons-features/).

Erişim Tarihi: Ocak 2021.

MediBang Paint:

<https://medibang-paint.en.uptodown.com/windows>).

Eriřim Tarihi: Ocak 2021.

Autodesk SketchBook:

<https://www.ecured.cu/Sketchbook>).

Eriřim Tarihi: řubat 2021.

Adobe Illustrator Draw:

<https://www.xatakandroid.com/aplicaciones-android/adobe-nos-trae-nuevas-aplicaciones-para-android-illustrator-draw-y-capture-cc>)

Eriřim Tarihi: řubat 2021.

LayerPaint HD:

<https://kryptonsolid.com/las-10-mejores-aplicaciones-de-dibujo-para-ios-y-android/>).

Eriřim Tarihi: řubat 2021.

Ibis Paint X:

<https://es.digitaltrends.com/apple/mejores-aplicaciones-dibujo-apple-pencil/>).

Eriřim Tarihi: Mart 2021.

ArtRage:

<https://www.ecured.cu/Artrage>).

Eriřim Tarihi: Mart 2021.

Procreate:

[https://tr.wikipedia.org/wiki/Procreate_\(software\)#cite_note-4](https://tr.wikipedia.org/wiki/Procreate_(software)#cite_note-4)).

Eriřim Tarihi: Mart 2021.

Resim Kaynakları:

Resim 2.1. Alexander Rodchenko, Kompozisyon, 1919, Guař Boya, 31,1 x 22,9 cm.....
<https://www.istanbulsanatevi.com/sanaticilar/soyadi-r/rodchenko-alexander/alexander-rodchenko-kompozisyon/>

Resim 2.2. Carlo Carra, K bist Kolaj, 1914, 30 x 39 cm, S. R. Guggenheim Museum ...
<https://arthistoryproject.com/artists/carlo-carra/interventionist->

demonstration/

- Resim 2.3. Seurat, La Parade, 1889*
<https://www.georgesseurat.org/La-Grande-Jatte-14.html>
- Resim 2.4. Pablo Picasso, Boğa, 1945, Litografi*.....
<https://peteresho.com/p/its-not-how-you-start-thats-important>
- Resim 2.5. Wassily Kandinsky, 1924, Litografi, 24,7 x 21,6 cm*.....
<http://www.artnet.com/artists/wassily-kandinsky/schwarze-linien-0PatwwmO2SOpHcztzAuXQQ2>
- Resim 2.6. Van Gogh, Selviler*.....
SEYLAN, A. (2020). *Temel tasarım*. İstanbul:Yem Yayın. (s.141)
- Resim 2.7. Mel Bochner, Baş Dönmesi, 1982, T. Ü. Karakalem, 74 x 108 cm, Albright-Knox Sanat Galerisi, Buffalo, NY*.....
SEYLAN, A. (2020). *Temel tasarım*. İstanbul:Yem Yayın. (s.141)
- Resim 2.8. Van Gogh, Yıldızlı Gece, 1889, T.Ü.Y.B., 73,7 x 92,1 cm, Museum Of Modern Art, New York*.....
<https://www.artmajeur.com/en/blange-borrero/artworks/8846011/starry-night-vincent-van-gogh>
- Resim 2.9. Refik Anadol, Machine Memoirs Space*.....
<https://art50.net/en/refik-anadol-machine-memoirs-space/>
- Resim 2.10. Andy Warhol, Marilynler*.....
<https://www.myartbroker.com/artist-andy-warhol/collection-marilyn-monroe>
- Resim 2.11. Paul Cezanne, Monte Sainte-Victoire, 1985, T.Ü.Y.B., 70 x 92 cm, Philadelphia Museum of Art*.....
<https://smarthistory.org/cezanne-mont-sainte-victoire/>
- Resim 2.12. Henri Matisse, Kırmızı Oda, 1908, T.Ü.Y.B., 70 x 86 cm, Hermitage Museum, St. Petersburg*.....
<https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-m/matisse-henri/henri-matisse-kirmizi-harmonisi-8851/>
- Resim 2.13. Renk Çemberi*.....
<https://www.pngindir.com/png-iadzh9/>
- Resim 2.14. RGB ve CMYK Renk Çemberleri*.....
<https://99designs.com/blog/tips/correct-file-formats-rgb-and-cmyk/>

- Resim 2.15. *Paul Klee, Kale ve Güneş, 1928, T.Ü.Y.B.*.....
<http://www.paul-klee.org/castle-and-sun/>
- Resim 2.16. *Ernst Ludwig Kirchner, Artistin Marcella, 1910, 101 x 76 cm, Brücke Museum*.....
https://www.tarihnotlari.com/ernst-ludwig-kirchner/ernst_ludwig_kirchner_-_artistin_marzella/
- Resim 2.17. *Claude Monet- Rouen Katedrali Serileri*.....
ÖZSOY V., AYAYDIN A. (2016). *Görsel tasarım öge ve ilkeleri*. Ankara: Pegem Akademi. (s.95).
- Resim 2.18. *Alfred Sisley, Villeneuve-La-Garanne, 1872, T.Ü.Y.B., 49.5 x 65.4 cm, Philadelphia Museum of Art*.....
<https://artsandculture.google.com/entity/alfred-sisley/m01qpyr?hl=tr>
- Resim 2.19. *Paul Gauguin, Tahitili Kadınlar, 1891, T.Ü.Y.B., 69 x 91 cm, Musée d'Orsay, Paris*.....
<https://www.gauguin.org/tahitian-women.jsp>
- Resim 2.20. *Gustave Caillebotte, Yağmurlu Havada Paris Caddesi, 1877, T.Ü.Y.B., 212 x 276 cm*.....
<http://www.khanacademy.org.tr/video.asp?ID=8785>
- Resim 2.21. *Theo Van Doesburg, The Cow, 1916-1918*.....
https://www.goconqr.com/en/p/19095668?dont_count=true&frame=true&fs=true
- Resim 2.22. *Piet Mondrian, Kırmızı, Sarı, Mavi ve Siyahlı Kompozisyon, 1921, T.Ü.Y.B.*
<https://wannart.com/icerik/8131-neoplastisizm-de-stijl-ve-piet-mondrian>
- Resim 2.23. *Henri Matisse, Kedi ve Kırmızı Balık*.....
<https://wilberforceart.org/c4-matisse>
- Resim 2.24. *Kümbetler*.....
<https://sanatokuma.blogspot.com/p/anadolu-selcuklu-mimarisi-i.html>
- Resim 2.25. *Joseph Kosuth, Bir ve Üç Sandalye, 1965, Moma, New York*.....
<https://www.sanatsal.gen.tr/wp-content/uploads/2018/10/kavramsal-sanat.bmp>
- Resim 2.26. *Diego Velázquez, Seville'li Su Satıcısı, 1618-1622, T.Ü.Y.B., 106.7 x 81cm, Wellington Museum, London*.....
<https://www.pivada.com/diego-velazquez-sevilleli-su-saticisi-1618-1622>
- Resim 2.27. *Andrew Wyeth, Winter 1946, T.Ü.Y.B., 79.7 x 121.9 cm, North C. Museum of Art*.....

https://stringfixer.com/tr/Andrew_Wyeth

- Resim 2.28. *Katsushika Hokusai, 36 Fuji Dağı Manzarası, 25,4 x 37,5 cm, Rijksmuseum*
<https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-h/hokusai-katsushika/katsushika-hokusai-buyuk-dalga-435/>
- Resim 2.29. *Jacques Louis David, Napolyon'un Taç Giymesi, 1805-1807, T.Ü.Y.B., 6.21 x 9.79 m, Louvre Müzesi, Paris*.....
<https://www.napoleon.org/en/history-of-the-two-empires/paintings/5-the-sacre-or-coronation/>
- Resim 2.30. *M.C. Escher, Two Birds, 1938*.....
<https://www.mcescherart.com/real-or-fake-mc-escher-print.html>
- Resim 2.31. *Marcel Duchamp, Merdivenden İnen Çıplak, No.2, 1912, T.Ü.Y.B. 147 x 89,2 cm, Philadelphia Museum of Art*.....
<https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/duchamp-man-ray-picabia/explore-exhibition/room-3-movement>
- Resim 2.32. *Donald Judd, Beton, 1986, (98½ x 98½ x 194) Chinati Foundation, Texas.*
<https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/761171>
- Resim 2.33. *Paul Cézanne, Elma Sepeti , 1893, T.Ü.Y.B., 65 x 80 cm, Chicago Sanat Enstitüsü*.....
<https://smarthistory.org/cezanne-the-basket-of-apples/>
- Resim 2.34. *Jean-François Millet, Dinlenen Biçerdöverler (Ruth ve Boaz), 1850-1853, T.Ü.Y.B., 67 x 119 cm, Museum of Fine Arts*.....
<https://fineartamerica.com/featured/harvesters-resting-ruth-and-boaz-jean-francois-millet.html>
- Resim 2.35. *Victor Vasarely, Dörtgen , 1979, Renkli Serigrafi, 61 x 61 cm*.....
<https://www.artsy.net/artwork/victor-vasarely-quadrature>
- Resim 2.36. *Giacomo Balla, Kemancının Eli, 1912, T.Ü.Y.B. 56 x 78cm, Estorick Collection of Modern Italian Art, London*.....
<https://www.italyonthisday.com/2019/07/giacomo-balla-painter-futurist-Italian.html>
- Resim 2.37. *Pietro Perugino, İsa'nın Anahtarları Aziz Petrus'a Vermesi, 1481 – 1482, Fresk, 335 x 550 cm, Sistine Şapeli, Vatikan*.....
<https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/early-renaissance1/painting-in-florence/a/perugino-christ-giving-the-keys>
- Resim 2.38. *Edgar Degas, Bale Sınıfı, 1880, T.Ü.Y.B. 82.2 x 76.8 cm*.....

https://www.philamuseum.org/doc_downloads/education/object_resources/104465.pdf

- Resim 2.39. *Jim Denevan, Tek Hat Spiral (138 kez etrafında), Arazi Sanatı*.....
<https://jimdenevan.com/sand/1/>
- Resim 2.40. *Honoré Daumier, Üçüncü Sınıf Araba , 1863–1865, T.Ü.Y.B., 65,4 x 90,2 cm, Kanada Ulusal Galerisi, Ottawa*.....
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436095>
- Resim 2.41 *Louis Le Nain, Büyükanne Ziyareti, 1645-1650, T.Ü.Y.B. 58 x 73 cm, Saint Petersburg, Hermitage Museum*
<https://www.pubhist.com/w34539>
- Resim 2.42. *Rene Magritte, Kişisel Değerler, 1952, T.Ü.Y.B. 80 x100cm, San Francisco Modern Sanat Müzesi*
<https://publicdelivery.org/rene-magritte-personal-values/>
- Resim 2.43. *Thomas Eakins, Agnew Kliniği, 1889, T.Ü.Y.B., 182 x 304cm. Philadelphia*
<https://www.istanbulsanatevi.com/teknikler/resim/thomas-eakins-agnew-klinigi-6869/>
- Resim.2.44. *Jean-Léon Gérôme, Maskeli Balodan Sonra Düello, 1859, T.Ü.Y.B., 68 x 99 cm*
<https://www.arthipo.com/tr-tr/jean-leon-gerome-maskeli-balodan-sonra-duello.html>
- Resim 2.45. *Jan Vermeer. The Music Lesson 1662–1664. T.Ü.Y.B., 74,1x64,6 cm, Kraliyet Koleksiyonu, Londra*.....
<https://violinsandviolinists.com/2020/10/19/violin-making-in-northern-europe-in-the-time-of-the-amatis-part-1/>
- Resim 2.46. *Illustrator, Anthony Hope-Smith*.....
PENTAK, S. LAUER, D.,A. (2016). Design Basics. USA: Cengage Learnig.
- Resim 2.47. *George Stubbs, Zebra, 1763, T.Ü.Y.B., 50 x 40 cm*
<https://fineartamerica.com/featured/zebra-1763-george-stubbs.html>
- Resim 2.48. *Thomas Nozkowski, Untitled (B), 2006, Aquatint On Paper, 22 x 28 cm*.....
<https://dolanmaxwell.com/artworks/10165-thomas-nozkowski-untitled-b-grid-2006/>
- Resim 2.49. *Edouard Monet, Folies- Bergere'de Bir Bar, 1882, T.Ü.Y.B., 96 x 130 cm, Courtauld Galerisi, Londra*
<https://www.pivada.com/edouard-manet-folies-bergerede-bir-bar>

- Resim 2.50. *Henry Ossawa Tanner, Müteşekkür Yoksul, 1894, T.Ü.Y.B., Dallas Sanat Müzesi*
<https://www.plough.com/en/topics/culture/art/the-million-masks-of-god>
- Resim 2.51. *Andre Derain, Nehirler Köprüler Manzaralar Kanallar ve Köprüler, 1905, T.Ü.Y.B., 80 x 101 cm*
<https://wikioo.org/tr/topic.php?id=Rivers>
- Resim 2.52. *Jacques Louis David, Horas Kardeşlerin Yemini, 330.425 cm, 1784, T.Ü.Y.B., Louvre Müzesi Paris.*
<https://joyofmuseums.com/museums/europe/france-museums/paris-museums/the-louvre/oath-of-the-horatii-by-jacques-louis-david/>
- Resim 2.53. *Édouard Manet, Tren Yolu, 1873, T.Ü.Y.B., 93.3 x 111.5 cm, National Gallery of Art, Washington D.C.*
<https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-m/manet-edouard/edouard-manet-tren-yolu-626/>
- Resim 2.54. *Adobe Photoshop Logosu*
<https://png4u.com/adobe-photoshop-cc-png-logo/>
- Resim 2.55. *Photoshop Çalışma Alanı ve Menü*.....
<https://techbriefly.com/tag/adobe-photoshop/>
- Resim 2.56. *Photoshop Çalışma Alanı ve Menü*.....
<https://helpx.adobe.com/tr/photoshop/using/workspace-web.html>
- Resim 2.57. *Photoshop Çalışma Alanı ve Menü*.....
<https://sandramarinblog.wordpress.com/2016/05/08/disen-de-moda-producto-yempresas/#jp-carousel-1501>
- Resim 2.58. *Photopea Logosu*
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Photopea_logo.svg
- Resim 2.59. *Photopea Giriş Paneli Görüntüsü*
<https://www.pullrequest.com/blog/7-handly-web-tools-for-developers/>
- Resim 2.60. *Photopea Çalışma Alanı ve Menü*.....
https://aminoapps.com/c/mochiarmy-amino/page/blog/photopea-tutorial/Egmz_0MHPuwJQrvGQe0vDgPjGpWr7We5Qm
- Resim 2.61. *Photopea Çalışma Alanı ve Menü*.....
https://aminoapps.com/c/mochiarmy-amino/page/blog/photopea-tutorial/Egmz_0MHPuwJQrvGQe0vDgPjGpWr7We5Qm
- Resim 2.62. *Photopea Layerlar ve Menü*.....
https://i.ytimg.com/vi/RgP_NNLVI6M/maxresdefault.jpg

- Resim 2.63. Gimp Logosu.....*
<https://seeklogo.com/vector-logo/306634/gimp>
- Resim 2.64. Gimp Giriş Paneli Görüntüsü.....*
<https://www.urhoba.net/2020/07/gimp-nedir-gnu-image-manipulation.html>
- Resim 2.65. Gimp Çalışma Alanı ve Menü.....*
<https://www.creativosonline.org/que-es-gimp.html>
- Resim 2.66. Gimp Çalışma Alanı ve Menü.....*
https://jvmiyoblog.blogspot.com/2020/12/cara-memasukan-foto-ke-dalam-gambar_30.html
- Resim 2.67. Gimp Çalışma Alanı ve Menü.....*
http://graficaciongutierrezivan.blogspot.com/2018/08/12-dispositivos-de-hardware-y-software_28.html
- Resim 2.68. Paint.net Logosu.....*
<https://forums.getpaint.net/topic/116817-fluent-paintnet-icon/>
- Resim 2.69. Paint.net Çalışma Alanı ve Menü.....*
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paint.NET_3.35_screenshot.png
- Resim 2.70. Paint.net Çalışma Alanı ve Menü.....*
<https://skylum.com/nl/blog/het-beste-fotobewerkingsprogramma>
- Resim 2.71. Paint.net Çalışma Alanı ve Menü.....*
<https://paintnet.fr/>
- Resim 2.72. Krita Logosu.....*
<https://www.freelogovectors.net/krita-logo/>
- Resim 2.73. Krita Çalışma Alanı ve Menü.....*
<https://ro.wikipedia.org/wiki/Krita>
- Resim 2.74. Krita Çalışma Alanı ve Menü.....*
<https://www.lordiz.com/linux-dagitimlari-icin-ucretsiz-photoshop-alternatifi-krita.html>
- Resim 2.75. Krita Kalemler ve Efektler.....*
<https://krita.org/en/features/highlights/>
- Resim 2.76. Krita Hazır Şablonlar.....*
<https://krita.org/en/features/highlights/>
- Resim 2.77. Sumopaint Logosu.....*
<https://www.pngaaa.com/detail/5183072>

- Resim 2.78. SumoPaint Çalışma Alanı ve Menü*
<https://gamonesia.com/aplikasi-cetak-foto/>
- Resim 2.79. SumoPaint Çalışma Alanı ve Menü*
<https://www.sfusd.edu/school/gordon-j-lau-elementary-school/students/resources-k-1>
- Resim 2.80. SumoPaint Çalışma Alanı ve Menü*
<https://sumopaint.jouwweb.be/>
- Resim 2.81. Adobe Illustrator Logosu*
<https://icon-icons.com/icon/adobe-illustrator-logo/167899>
- Resim 2.82. Adobe Illustrator Çalışma Alanı ve Menü*
<https://www.sonsuzteknoloji.com/adobe-illustrator-ve-photoshop-arasindaki-fark-nedir/>
- Resim 2.83. Adobe Illustrator Çalışma Alanı ve Menü*
<http://www.illustrator-kursu.com/desen-tasarimi>
- Resim 2.84. Inkscape Logosu*.....
<https://logos-download.com/46533-inkscape-logo-download.html>
- Resim 2.85. Inkscape Çalışma Alanı ve Menü*.....
<https://los-mejores-programas-libres.blogspot.com/2021/08/inkscape-diseno-grafico-de-ilustracion.html>
- Resim 2.86. Inkscape Çalışma Alanı ve Menü*.....
<http://deysichoncoa.blogspot.com/2017/>
- Resim 2.87. Inkscape Çalışma Alanı ve Menü*.....
<https://www.bilgiyo.com/inkscape/>
- Resim 2.88. Inkscape Çalışma Alanı ve Menü*.....
<https://yousun5082.wixsite.com/inkscape>
- Resim 2.89. Boxy SVG Logosu*
<https://getinmac.com/boxy-svg/>
- Resim 2.90. Boxy SVG Çalışma Alanı ve Menü*.....
<https://www.creativosonline.org/estas-las-mejores-alternativas-libres-adobe-illustrator-este-ano.html>
- Resim 2.91. Boxy SVG Çalışma Alanı ve Menü*.....
<https://shopcz1.queenfgrh.ru/category?name=boxy%20svg%20free>

- Resim 2.92. Boxy SVG Çalışma Alanı ve Menü.....*
<https://shopcz1.queenfgrh.ru/category?name=boxy%20svg%20free>
- Resim 2.93. Boxy SVG Çalışma Alanı ve Menü.....*
<https://shopcz1.queenfgrh.ru/category?name=boxy%20svg%20free>
- Resim 2.94. Vectr Logosu*
<https://martechfinder.com/technology/vectr/vectr-logo/>
- Resim 2.95. Vectr Çalışma Alanı ve Menü*
<https://www.bidolubaski.com/blog/5-ucretsiz-grafik-tasarim-programi>
- Resim 2.96. Vectr Çalışma Alanı ve Menü*
<https://thenextweb.com/news/vectr-is-an-excellent-free-cross-platform-graphics-app-you-can-learn-to-use-in-minutes>
- Resim 2.97. Vectr Çalışma Alanı ve Menü*
<https://www.bloggersideas.com/vectr-free-graphics-design-software/>
- Resim 2.98. Android ve Ios Illustrasyon.....*
<https://uxdesign.cc/ios-vs-android-design-630340a73ee6>
- Resim 2.99. Adobe Fresco Logosu*
<https://www.adobe.com/tr/products/fresco.html>
- Resim 2.100. Adobe Fresco Ekran Görüntüsü*
<https://helpx.adobe.com/tr/fresco/faq.html>
- Resim 2.101. Adobe Fresco İle Yapılan Tasarımlar*
https://helpx.adobe.com/il_en/fresco/using/what-is-adobe-fresco.html
- Resim 2.102. Adobe Fresco Renk Paneli.....*
<https://www.clubic.com/pro/entreprises/adobe/actualite-860795-adobe-fresco-prochaine-app-peinture-adobe-ipad.html>
- Resim 2.103. Medibang Paint Logosu.....*
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:MediBang_Paint_logo.png
- Resim 2.104. Medibang Paint Cep Telefonu ve Tablet Ekran Görüntüleri*
<https://cuuamtruyenky.vn/medibang-paint-make-art-mod>
- Resim 2.105. Medibang Paint Çalışma Yüzeyi ve Paneller*
<https://www.filehorse.com/download-medibang-paint-pro-64/>
- Resim 2.106. Autodesk Sketchbook Logosu.....*
<https://www.fileour.com/download-autodesk-sketchbook-8-for-pc/>
- Resim 2.107. Autodesk Sketchbook Çalışma Yüzeyi ve Paneller*
<https://www.youtube.com/watch?v=5jcV8iLJbYo>

- Resim 2.108. Autodesk Sketchbook Çalışma Yüzeyi ve Paneller*
<https://www.artsnwct.org/digital-art-making-tool-and-resource-guide>
- Resim 2.109. Autodesk Sketchbook Çalışma Yüzeyi ve Paneller*
<https://www.oldergeeks.com/downloads/file.php?id=3384>
- Resim 2.110. Adobe Illustrator Draw Logosu*.....
https://adobe.fandom.com/wiki/Adobe_Illustrator_Draw
- Resim 2.111. Adobe Illustrator Draw Bulut Paylaşım Görüntüsü*.....
<https://www.webtekno.com/kendinizi-bir-ressam-gibi-hissedebileceginiz-en-iyi-5-uygulama-h21210.html>
- Resim 2.112. Adobe Illustrator Draw Çalışma Yüzeyi ve Katmanlar*.....
<https://www.educatorstechnology.com/2019/09/3-good-apps-for-arts-teachers-and.html>
- Resim 2.113. LayerPaint HD Logosu*.....
<https://matjarapk.com/tr/app/layerpainthd/org.nattou.layerpainthd>
- Resim 2.114. LayerPaint HD Fırçalar*
<http://ellietaylorartist.blogspot.com/2014/09/layerpaint-hd.html>
- Resim 2.115. LayerPaint HD Karakter Çizimi*.....
https://play.google.com/store/apps/details?id=org.nattou.layerpainthd&hl=en_US&gl=US
- Resim 2.116. Ibis Paint X Logosu*
<https://apksshare.com/ibis-paint-x-apk-mod-premium-download-8-1-1/>
- Resim 2.117. Ibis Paint X Menü ve Çalışma Alanı*.....
<https://ibispaint.com/lecture/index.jsp?no=48>
- Resim 2.118. ArtRage Logosu*
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ambientdesign.artrage.playstore&hl=tr&gl=US>
- Resim 2.119. ArtRage Fırçalar ve Çalışma Alanı*.....
<https://www.artrage.com/artrage-vitae/>
- Resim 2.120. ArtRage Spatula Çalışma Yüzeyi*.....
<https://www.artrage.com/artrage-vitae/>
- Resim 2.121. ArtRage Karakalem Çalışma Yüzeyi*.....
<https://www.artrage.com/manuals/natural-media-tools/pencil-tool-settings/>
- Resim 2.122. Procreate Logosu*.....
https://www.nicepng.com/ourpic/u2e6q8t4r5u2o0a9_procreate-logo/
- Resim 2.123. Procreate Çalışma Alanı*
<https://mobillelegends.net/fan-art-how-to-make>

- Resim 2.124. Artsteps Logosu*
<https://www.artsteps.com/>
- Resim 2.125. Artsteps Sergi Kurulumu.....*
<https://www.dataverse.gr/index.php/products/artsteps/>
- Resim 2.126. Artsteps Sergi Ekran Görüntüsü.....*
<https://www.artsteps.com/>
- Resim 4.127. Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi.....*
<https://www.artsteps.com/view/614b964a94306a141dd798b5?currentUser>
- Resim 4.128. Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi.....*
<https://www.artsteps.com/view/614b964a94306a141dd798b5?currentUser>
- Resim 4.129. Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi.....*
<https://www.artsteps.com/view/614b964a94306a141dd798b5?currentUser>
- Resim 4.130. Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi.....*
<https://www.artsteps.com/view/614b964a94306a141dd798b5?currentUser>
- Resim 4.131. Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi.....*
<https://www.artsteps.com/view/614b964a94306a141dd798b5?currentUser>
- Resim 2.132 Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi.....*
<https://www.artsteps.com/view/614b964a94306a141dd798b5?currentUser>
- Resim 4.133 Öğrenci Çalışmalarının Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergisi.....*
<https://www.artsteps.com/view/614b964a94306a141dd798b5?currentUser>
- Resim 4.134. Öğrencilerin Artsteps.Com Üzerinde Çevrimiçi Sergi Afişi.....*
Öğrenci Sergisi İçin Afiş Tasarımı: Nuray Ergindir Küçükkaya.

EKLER

EK 1- Arařtırma İzin Formu

EK 2- Kişisel Bilgi Formu

EK 3- Öğretim Elemanıla Yapılacak Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

EK 4- Öğrencilerle Yapılacak Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

EK 5- Öğrencilerle Ritim Uygulaması Sonrası Yapılacak Görüşme Soruları

EK 6- Öğrencilerle Hareket Uygulaması Sonrası Yapılacak Görüşme Soruları

EK 7- Öğrencilerle Denge Uygulaması Sonrası Yapılacak Görüşme Soruları

EK 8- Öğrencilerle Oran Uygulaması Sonrası Yapılacak Görüşme Soruları

EK 9- Öğrenci Ürün Çalışmasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirme Formu

EK 10- Araştırmacı Gözlem Formu

EK 1- Araştırma İzin Formu

Evrak Tarih ve Sayısı: 12.07.2021-64106



T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı

Sayı : E-16110545-302.08.01-64106
Konu : Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA

12.07.2021

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 09.06.2021 tarihli 44728 sayılı yazınız.

Biriminiz Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Doktora Programı öğrencisi ve tez aşamasında olan (T.C:24352687412) Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA ile ilgili olarak Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi'nden gelen yazı sureti ekte gönderilmiş olup bilgilerinize rica ederim.

Prof. Dr. Mustafa KURT
Rektör Yardımcısı

Ek: Yazı Sureti (1 sayfa)

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Doğrulama Kodu :BS5549J310 Pin Kodu :60412

Belge Takip Adresi : <https://turkiye.gov.tr/ebd?eK=5709&eD=BS5549J310&eS=64106>

Adres:Marmara Üniversitesi Göztepe Yerleşkesi Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı
34722 Kadıköy / İSTANBUL
Telefon:0216 777 1200 Faks:0216 777 1201
e-Posta:ogrenciisleri@marmara.edu.tr Elektronik Ağ:http://oidb.marmara.edu.tr
Kep Adresi:marmarauniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için: FUAT ERDEM
Unvanı: Belge Yöneticisi



Tel No: 0216 777 1221

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

EK 1'in Devamı

Marmara Üni Evrak Tarih ve Sayısı: 06.07.2021-62429



T.C.
TEKİRDAĞ NAMIK KEMAL ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Bilimsel Araştırma ve Yayın Etik Kurulu Başkanlığı

Sayı : E-12394611-044-49159
Konu : Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA-Tez
Çalışma İzni Hk.

MARMARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)
Göztepe Yerleşkesi PK:34722 Kadıköy/İSTANBUL

İlgi : Marmara Üniversitesi Rektörlüğü Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı'nın 16.06.2021 tarihli ve E-16110545-302.08.01-47395 sayılı yazısı

İlgi 16.06.2021 tarihli yazınız ile, Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Öğretmenliği Doktora Programı öğrencilerinden (T.C. 24352687412) Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA'nın tez aşamasında olan, **"Yükseköğretim Temel Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım İlkelerinin Dijital Düzenlenmesi Konusunda Bir Model Önerisi"** başlıklı tezini, Prof. Dr. Şehnaz YALÇIN danışmanlığında yürüttüğü ve adı geçen tez çalışmasını Kurumumuzda yapabilmesi için kendisine gerekli izinlerin verilmesi hususları talep edilmiş idi.

Söz konusu çalışmaya ilişkin yapılan değerlendirmeler neticesinde, çalışma talebiniz uygun görülmüş olup, konu hakkında;

Bilgilerini ve gereğini arz ederim.

Prof. Dr. Bülent EKER
Rektör a.
Rektör Yardımcısı

Doğrulama Kodu :BSP5FH0UKB Pin Kodu :75372
Adres:Namık Kemal Mah. Kampüs Cad. Süleymanpaşa / TEKİRDAĞ
Telefon:0282 250 00 00 Faks:(282) 250 9900
Elektronik Ağ:http://www.nku.edu.tr

Belge Takip Adresi : <https://turkiye.gov.tr/e-bd?eK=5767&eD=BSP5FH0UKB&eS=49159>

Bilgi için: Tuğba Erol
Unvanı: Sekreteryas

Tel No: 1035



İzin yazısındaki tez başlığı, tez savunma jüri üyelerinin önerisi ile, **"Temel Sanat Eğitiminde Tasarım İlkelerinin Dijital Olarak Uygulanabilirliğine Yönelik Bir Model Önerisi "** olarak değiştirilmiştir.

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

“Yükseköğretim Temel Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım İlkelerinin Dijital Düzenlenmesi Konusunda Bir Model Önerisi” sunmaya yönelik katılacağınız bu araştırma Prof. Dr. Şehnaz YALÇIN danışmanlığında doktora öğrencisi Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA tarafından yapılmaktadır. Araştırma ile ilgili vereceğiniz bilgiler gizli tutulacaktır. Çalışma sonrasında hiçbir katılımcının ismi açıklanmayacak, isim yerine rumuz kullanılacaktır. Araştırmama katılmayı kabul ettiğiniz için teşekkür ederim. Lütfen aşağıdaki soruları samimiyetle yanıtlayınız!

1. Rumuzunuz:
2. Cinsiyetiniz:
3. Yaşınız:
4. Daha önce dijital programlarla tasarım yaptınız mı?

Evet [] Hayır []

5. Hangi tasarım programlarını öğrendiniz?

.....

6. Lisans programı kapsamında aldığınız, Temel Sanat Eğitimi dersinde dijital tasarım programlarına ilişkin bilgiler (Photoshop, Illustrator, Photopea v.b.) edindiniz mi?

Evet [] Hayır []

7. Daha önce temel tasarım ilkeleriyle çalışmalar yaptınız mı? (Denge, Ritim, Oran vb.)

Evet [] Hayır []

8. Dijital programlarla tasarım yapmak ilginizi çeker mi?

Evet [] Hayır []

9. Yanıtınız "evet" ise hangi konu üzerine çalışmayı tercih edersiniz?

.....

Tez başlığı, tez savunma jüri üyelerinin önerisi ile, *“Temel Sanat Eğitiminde Tasarım İlkelerinin Dijital Olarak Uygulanabilirliğine Yönelik Bir Model Önerisi ”* olarak değiştirilmiştir.

EK 3- Öğretim Elemanıyla Yapılacak Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

**ÖĞRETİM ELEMANIYLA YAPILACAK YARI YAPILANDIRILMIŞ
GÖRÜŞME SORULARI**

Yer:

Tarih:

Saat:

Değerli

Ben, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı doktora öğrencisiyim. Adım, Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA. Doktora tez çalışmam için “*Yükseköğretim Temel Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım İlkelerinin Dijital Düzenlenmesi Konusunda Bir Model Önerisi*” geliştirmeye yönelik bir araştırma yapıyorum. “Temel Sanat Eğitimi” dersine ilişkin fikirlerinizi almak istiyorum. Araştırmanın amacına ulaşabilmesinde vereceğiniz yanıtların samimi olması çok önemlidir.

Bana görüşme sürecinde söyleyeceklerinizin tümü gizli kalacak ve sadece bilimsel veri olarak kullanılacaktır. Ayrıca, araştırma raporunda isimleriniz saklı tutulacaktır. Görüşme kişisel olarak yapılacak ve yaklaşık 20 dakika sürecektir. Çalışmama zaman ayırdığınız için teşekkür ederim.

İzninizle sorulara başlamak istiyorum.

Marmara Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü
Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı
Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA

Tez başlığı, tez savunma jüri üyelerinin önerisi ile, “*Temel Sanat Eğitiminde Tasarım İlkelerinin Dijital Olarak Uygulanabilirliğine Yönelik Bir Model Önerisi* ” olarak değiştirilmiştir.

EK 3'ün devamı

1. “Temel Sanat Eğitimi” dersini hangi yöntem ya da yöntemlerle işliyorsunuz?
2. Teorik bilgileri öğrencilere nasıl aktarıyorsunuz? Teknolojiden faydalaniyor musunuz?
3. "Temel Sanat Eğitimi" dersinde öğrencilerinize görsel tasarım ilkeleriyle uygulama yaptırdınız mı?
4. Öğrencilere uygulama yaptırmadan önce, dijital tasarım programları hakkında bilgi verdiniz mi?
5. “Temel Sanat Eğitimi” dersinde kullanmayı öğrettiğiniz teknikler hakkında bilgi verebilir misiniz?
6. Derste uygulatacağınız teknikleri hangi yöntem ya da yöntemlerle öğretiyorsunuz?
7. Öğrencilerinizden ne tür ödevler hazırlamalarını istiyorsunuz?
8. Atölyenizde uygulatabadığınız teknikler var mı? Bu tekniklere ilişkin öğrencilerinize bilgi veriyor musunuz?
9. “Temel Sanat Eğitimi” dersinin tamamen klasik yöntemler (sanat malzemeleri) aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?
10. “Temel Sanat Eğitimi” dersinin bir kısmının (görsel tasarım öğelerinin) klasik yöntemlerle uygulanmasını nasıl değerlendirirsiniz?
11. “Temel Sanat Eğitimi” dersinde görsel tasarım öğelerinin klasik uygulamalar aracılığı ile uygulama yapıldıktan sonra görsel tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olmasını nasıl değerlendirirsiniz?
12. Peki, “Temel Sanat Eğitimi” dersinin tamamen dijital programlar aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendirirsiniz?
13. “Temel Sanat Eğitimi” dersinin tamamen dijital olması öğrencilere katkı sağlar mı? Sağlarsa, getireceği katkılardan söz eder misiniz?
14. Türkiye ve dünyada temel tasarımın uygulanma yöntemleri ve gelişimiyle ilgili bilgiler paylaşıyor musunuz?
15. “Temel Sanat Eğitimi” dersinde üretilen çalışmaların, dijital ortamda sergilenmesi konusunda ne düşünüyorsunuz?
16. "Temel Sanat Eğitimi" ders içeriklerine ve uygulanma durumlarına yönelik neler eklemek istersiniz?

EK 4- Öğrencilerle Yapılacak Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

ÖĞRENCİLERLE YAPILACAK YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME SORULARI

(Eylem araştırması öncesi durum belirlemeye yönelik sorular)

Yer:

Tarih:

Saat:

Değerli katılımcı,

Ben, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı doktora öğrencisiyim. Adım, Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA. Doktora tez çalışmam için *“Yükseköğretim Temel Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım İlkelerinin Dijital Düzenlenmesi Konusunda Bir Model Önerisi”* geliştirmeye yönelik bir araştırma yapıyorum. Sizinle, aldığınız Temel Sanat Eğitimi dersine ilişkin fikirlerinizi almak amacıyla görüşmeler yapmak istiyorum. Araştırmanın amacına ulaşabilmesinde vereceğiniz yanıtların samimi olması çok önemlidir. Çalışmama zaman ayırdığınız için teşekkür ederim.

Bana görüşme sürecinde paylaşacağınız bilgilerin tümü gizli kalacak, sadece bilimsel veri olarak kullanılacaktır. Ayrıca, araştırma raporunda isimleriniz saklı tutulacaktır. Veri kaybı olmaması için izin vererseniz görüşmeyi kaydetmek istiyorum. Görüşme kişisel olarak yapılacak ve yaklaşık 20 dakika sürecektir. Görüşmeye başlamadan önce, belirtmek istediğiniz bir düşünce ya da sormak istediğiniz bir soru var mı?

İzninizle sorulara başlamak istiyorum.

Marmara Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü
Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı
Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA

Tez başlığı, tez savunma jüri üyelerinin önerisi ile, *“Temel Sanat Eğitiminde Tasarım İlkelerinin Dijital Olarak Uygulanabilirliğine Yönelik Bir Model Önerisi ”* olarak değiştirilmiştir.

EK 4'ün devamı

1. Sizce, Temel Tasarım nedir?
2. Dijital tasarım programlarını nasıl tanımlarsınız?
3. "Temel Sanat Eğitimi" dersinde görsel tasarım öğelerinden (nokta, çizgi, doku, v.b.) herhangi biriyle uygulama yaptınız mı?
4. "Temel Sanat Eğitimi" dersinde görsel tasarım ilkelerinden (ritim, hareket, denge oran) herhangi biriyle uygulama yaptınız mı?
5. "Temel Sanat Eğitimi" dersinin hangi ilkeler üzerinden uygulanmasını tercih edersiniz? Neden?
6. "Temel Sanat Eğitimi" dersinde kullanmayı öğrendiğiniz teknikler hakkında bilgi verebilir misiniz?
7. Derste uyguladığınız teknikler size nasıl, hangi yöntem ya da yöntemlerle öğretildi?
8. Uygulama yapmadan önce, dijital tasarım programları hakkında bilgilendirildiniz mi?
9. "Temel Sanat Eğitimi" dersinin klasik yöntemler (sanat malzemeleri) aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendiriyorsunuz?
10. "Temel Sanat Eğitimi" dersinde görsel tasarım öğelerinin klasik uygulamalar aracılığı ile uygulama yapıldıktan sonra görsel tasarım ilkeleri üzerinden dijital programlar aracılığı ile uygulanabilir olmasını nasıl değerlendirirsiniz?
11. "Temel Sanat Eğitimi" dersinin tamamen dijital programlar aracılığı ile uygulanmasını nasıl değerlendirirsiniz?
12. "Temel Sanat Eğitimi" dersinin tamamen dijital olması size katkı sağlar mı? Sağlarsa size getireceği katkılardan söz eder misiniz?
13. Türkiye ve dünyada Temel Tasarımın uygulanma yöntemleri ve gelişimiyle ilgili bilgiler edindiniz mi? Edindiyseniz, bilgilerinizden söz eder misiniz?
14. Bu ders kapsamında online bir sergi açılması hakkında ne düşünüyorsunuz?
15. "Temel Sanat Eğitimi" ders içeriklerine ve uygulanma durumlarına yönelik neler eklemek istersiniz?

EK 5 - Öğrencilerle Ritim Uygulaması Sonrası Yapılacak Görüşme Soruları

***ÖĞRENCİLERLE UYGULAMA SONRASI YAPILACAK
YARI-YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME SORULARI***

1. Temel tasarım ilkelerinden “ritim” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?
2. Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?
3. Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?
4. Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?
5. Öğrendiğin dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Lütfen açıklar mısın?
6. Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?
7. Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?

EK 6 - Öğrencilerle Hareket Uygulaması Sonrası Yapılacak Görüşme Soruları

***ÖĞRENCİLERLE UYGULAMA SONRASI YAPILACAK
YARI-YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME SORULARI***

1. Temel tasarım ilkelerinden “hareket” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?
2. Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?
3. Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?
4. Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?
5. Öğrendiğin dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Lütfen açıkla mısın?
6. Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?
7. Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?

EK 7 - Öğrencilerle Denge Uygulaması Sonrası Yapılacak Görüşme Soruları

***ÖĞRENCİLERLE UYGULAMA SONRASI YAPILACAK
YARI-YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME SORULARI***

1. Temel tasarım ilkelerinden “denge” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?
2. Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?
3. Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?
4. Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?
5. Öğrendiğin dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Lütfen açıkla mısın?
6. Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?
7. Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?

EK 8 - Öğrencilerle Oran Uygulaması Sonrası Yapılacak Görüşme Soruları

***ÖĞRENCİLERLE UYGULAMA SONRASI YAPILACAK
YARI-YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME SORULARI***

1. Temel tasarım ilkelerinden “oran” konusunu uygularken dijital bir program aracılığıyla uygulama yapmak sana neler kattı?
2. Bu uygulamayı yaparken nelere dikkat ettin? Taslak sürecini anlatabilir misin?
3. Dijital tasarım programlarından hangisini kullanmayı tercih ettin?
4. Neden bu programı kullanmayı tercih ettin?
5. Öğrendiğin dijital tekniği nasıl değerlendiriyorsun? Lütfen açıklar mısın?
6. Yaptığınız çalışmayı değerlendirebilir misiniz?
7. Uyguladığınız çalışmayı dijital sanat dünyası içinde ele aldığınızda nasıl değerlendirirsiniz?

EK 9 - Öğrenci Ürün Çalışmasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirme Formu

**ÖĞRENCİ ÜRÜN ÇALIŞMASINA YÖNELİK ÖĞRETİM ELEMANI
DEĞERLENDİRME FORMU**

Yer:

Tarih:

Saat:

Değerli

Ben, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı doktora öğrencisiyim. Adım, Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA. Doktora tez çalışmam için *“Yükseköğretim Temel Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım İlkelerinin Dijital Düzenlenmesi Konusunda Bir Model Önerisi”* geliştirmeye yönelik bir araştırma yapıyorum. Araştırmam kapsamında eylem araştırması deseniyle çalışıyorum. “Temel Sanat Eğitimi” dersine ilişkin geliştirmiş olduğum model doğrultusunda öğrenciler denge, ritim, oran ve hareket konularında ürünler tasarladı. Sizden öğrencilerin geliştirmiş olduğu ürünler hakkındaki değerlendirme formunu doldurmanızı istiyorum.

Uygulama için dolduracağınız formlar sadece bilimsel veri olarak kullanılacaktır. Ayrıca, araştırma raporunda isimleriniz saklı tutulacaktır. Çalışmama zaman ayırdığınız için teşekkür ederim.

Marmara Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü
Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı
Nuray ERGİNDİR KÜÇÜKKAYA

Tez başlığı, tez savunma jüri üyelerinin önerisi ile, *“Temel Sanat Eğitiminde Tasarım İlkelerinin Dijital Olarak Uygulanabilirliğine Yönelik Bir Model Önerisi ”* olarak değiştirilmiştir.

Öğrenci Ürün Çalışmasına Yönelik Öğretim Elemanı Değerlendirme Formu

Akademisyen Rumuzu:

Konu:

Öğrenci Rumuzu:

Kullanılan Program:

Açıklama: Aşağıdaki derecelendirme ölçeği “Yükseköğretim Temel Tasarım Eğitiminde Görsel Tasarım İlkelerinin Dijital Düzenlenmesi Konusunda Bir Model Önerisi” geliştirmeye yönelik araştırmadaki öğrenci ürünlerini değerlendirmek için hazırlanmıştır.

4. aşama	5. aşama
6. aşama	Final

ÖLÇÜTLER	DERECELER				
	Çok İyi (5)	İyi (4)	Orta (3)	Geliştirilebilir (2)	Başarısız (1)
1. Düzen ve tasarım					
2. Konuyu aktarma					
3. Özgünlük					
4. Anlam bütünlüğü					
5. Ürün niteliği					
TOPLAM					
GENEL TOPLAM					

Tez başlığı, tez savunma jüri üyelerinin önerisi ile, “*Temel Sanat Eğitiminde Tasarım İlkelerinin Dijital Olarak Uygulanabilirliğine Yönelik Bir Model Önerisi* ” olarak değiştirilmiştir.

EK 10 - Arařtırmacı Gzlem Formu

ARAřTIRMACI GZLEM FORMU

GZLEM FORMU					
Gzlenecek ğrenci Kazanımları	Her Zaman	Sıklıkla	Bazen	Nadiren	Hiçbir Zaman
	5	4	3	2	1
1. Canlı Derse Zamanında Katılma					
2. Canlı Derse Düzenli Katılma					
3. Canlı Derste Aktif Olma					
4. Canlı Ders Kurallarına Uyma					
5. Canlı Derse Hazırlıklı Gelme					
6. Tasarım İlke ve ğelerini Anlama					
7. Dijital Tasarım Programlarını Anlama					
8. Kullanacağı Dijital Tasarım Programını Belirleme					
9. Çizim Yöntemini Doğru Uygulama					
10. Tasarımı Zamanında Tamamlama					
TOPLAM					
GENEL TOPLAM					

Rumuz:

Tarih:/....../.....

Açıklama: Bu form, araştırma süresince öğrencilerin ders katılım durumlarını ve kazanımlarını gözlemek amacıyla tasarlanmıştır.