



**GRAFİK ANASANAT DERSİ ÖĞRENCİLERİNİN GÖRSEL
İLETİŞİM DİLİ OLUŞTURMADA KARŞILAŞTIĞI SORUNLAR**

Ramazan KARAGÖL

DOKTORA TEZİ

**GÜZEL SANATLAR EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
RESİM-İŞ ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

HAZİRAN, 2020

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 6 (altı) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Ramazan

Soyadı : Karagöl

Bölümü : Resim – İş Öğretmenliği

İmza :

Teslim tarihi :

TEZİN

Türkçe Adı : Grafik Anasanat Dersi Öğrencilerinin Görsel İletişim Dili Oluşturmada Karşılaştığı Sorunlar.

İngilizce Adı : Problems Of Art-Studio Major Graphic Design Students In Creating Visual Communication Language.

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduđumu, yararlandıđım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiđimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduđunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Ramazan Karagöl

İmza:

JÜRİ ONAY SAYFASI

Ramazan Karagöl tarafından hazırlanan “Grafik anasanat dersi öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunlar.” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Gazi Üniversitesi Resim - İş Öğretmenliği Anabilim Dalı’nda Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: (Prof. Şeniz AKSOY)

(Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

.....

Başkan: (Prof. Dr. Adnan TEPECİK)

(Görsel İletişim Tasarımı, Başkent Üniversitesi)

.....

Üye: (Dr. Öğr. Üyesi Yusuf BAYTEKİN BALCI)

(Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Gazi Üniversitesi)

.....

Üye: (Prof. Dr. Temel ÇALIK)

(Eğitim Bilimleri Eğitim Yönetimi, Gazi Üniversitesi)

.....

Üye: (Prof. Dr. Hülya BÖLÜKOĞLU)

(Görsel İletişim Tasarımı, TOBB Üniversitesi)

.....

Tez Savunma Tarihi: 24/06/2020

Bu tezin Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Resim-İş Öğretmenliği Anabilim Dalı’nda Doktora tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

(Prof. Dr. Selma YEL)

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

.....



Bana olan inancını yürekten hissettirenlere...

TEŞEKKÜR

Birçok insanın bilgi, birikim ve yardımlarıyla tamamlanan bu araştırma uzun bir süreci kapsamaktadır. Bu süreçte bilgi ve tecrübelerini benimle paylaşan tez danışmanım değerli hocam Prof. Şeniz AKSOY'a teşekkürü borç bilirim. Aynı zamanda Tez İzleme Komitesinde bulunan hocalarım Dr. Öğr. Üyesi Yusuf Baytekin Balcı'ya ve Prof. Dr. Temel Çalık'a, yine gerek tezimin oluşturulması aşamasında gerekse tez jürisinde bulunarak değerli katkılar sağlayan jüri üyesi hocalarım Prof. Dr. Hülya Bölükoğlu'na ve Prof. Dr. Adnan Tepecik'e ayrıca teşekkür ederim. Görüşleriyle çalışmama katkı sağlayan Doç. Dr. Osman Çaydere hocama, Öğr. Görevlisi Veysel Şaylı'ya, Prof. Dr. Suzan Duygu Bedir Eristi'ye ve görüşüne yer verdiğim diğer tüm hocalarıma teşekkürlerimi sunuyorum.

Uzun bir dönemi kapsayan bu çalışmada kullandığım alıntıların sahibi değerli hocalarıma ve diğer tüm araştırmacılara, bu süreçte yolumu aydınlattıkları için ayrıca teşekkür ederim.

Son olarak eğitim hayatım boyunca üzerimde emeği olan ilk ve sonraki öğretmenlerime, bu aşamaya gelmemde en büyük paya sahip olan maddi manevi desteğini esirgemeyen aileme, bana inancını her fırsatta dile getiren dostlarıma ve süreci benimle birlikte yaşayarak desteğini hep yürekten hissettiğim müstakbel eşime teşekkürlerimi sunuyorum.

GRAFİK ANASANAT DERSİ ÖĞRENCİLERİNİN GÖRSEL İLETİŞİM DİLİ OLUŞTURMADA KARŞILAŞTIĞI SORUNLAR

(Doktora Tezi)

Ramazan KARAGÖL
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Haziran – 2020

ÖZ

Birçok alan gibi sanat dalları da yeni teknoloji gelişmelerinden beslenerek gelişmektedir. Çünkü teknolojiye meydana gelen yeni gelişmeler değişen koşullara ayak uydurabilmek için yeni uygulamaları gerekli kılmaktadır. Bu bağlamda sanat eğitimcisi yetiştiren eğitim fakültelerinin Resim-İş Eğitimi bölümlerinde de bilgi çağı verileri ile anlam kazanan çağdaş bir sanat eğitiminin uygulanması önemlidir. Çünkü öğretmen olacak bireylerin, öğrencilerini bilgi çağının değişen koşullarına hazırlaması için güncel öğrenmeler gerçekleştirilmesi gereklidir. Bununla birlikte yeni iletişim teknolojileri özellikle grafik anasanat atölye dersleri içerisinde öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada önemli bir konumdadır. Buradan hareketle bu çalışmada grafik anasanat dersi öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunları belirlemek amaçlanmıştır. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim deseninde ve amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örneklem yöntemi ile kolay ulaşılabilir durum örnekleme yöntemi kullanılarak oluşturulmuştur. Araştırmada ölçüt olarak, en az 5 yıl süredir Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümünde Resim-İş Öğretmenliği bulunan ve Grafik Anasanat programı olan bölümler baz alınmıştır. Araştırmanın örneklemini oluşturan çalışma grubu ise bu üniversitelerde görevde bulunan ya da görevde bulunmuş 9 öğretim üyesi ile öğrenim gören 18 son sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Görüşme verilerinin toplanmasında yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme formu kullanılarak birebir görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşme formları ile toplanan veriler içerik analizi tekniği kullanılarak analiz edilmiştir. İçerik analizi sonucunda ulaşılan temalar ve kodlar araştırmacı tarafından NVİVO 12 programı ile belirlenmiş ve uzmanlara kontrol ettirilmiştir. Analizi yapılan verilerden elde edilen bulgular anlam bütünlüğü gözetilerek yorumlanmıştır. Çalışmanın son bölümünde öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunlar açıkça ifade edilerek ulaşılan sorunlara yönelik öneriler belirtilmiştir.

Anahtar Kelimeler : Grafik anasanat, görsel iletişim, sanat eğitimi

Sayfa Adedi : 237

Danışman : Prof. Şeniz AKSOY

**PROBLEMS OF ART-STUDIO MAJOR GRAPHIC DESIGN
STUDENTS IN CREATING VISUAL COMMUNICATION
LANGUAGE
(Ph.D Thesis)**

**Ramazan KARAGÖL
GAZI UNIVERSITY
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES
June – 2020**

ABSTRACT

Like many other fields, art branches progress by feeding on new technology developments. Because new developments in technology make essential new applications to keep up with changing conditions. In this context, it is important to apply a contemporary art education that gains meaning with the knowledge era data in the education departments of the education faculties that educates art educators. Because individuals who will become teachers need to be updated to prepare their students for the changing conditions of the knowledge era. However, new communication technologies have an important role in creating a visual communication language of students, especially in graphic arts workshop courses. From this point of view, in this study, it is aimed to determine the problems faced by graphic art class students in creating visual communication language. The research was created by using the case study method, which is one of the qualitative research methods, and the criterion sampling method, which is one of the purposeful sampling methods, and the easily accessible case sampling method. As a criterion in the research, the departments that have been art teaching at the Fine Arts Education Department for at least 5 years, and which have a graphic design course are based on. The study group, which constitutes the sample of the study, consists of 9 academic members who have been working or worked in these universities and 18 senior class students studying. In collecting the interview data, one-to-one interviews were conducted by using semi-structured and unstructured interview form. The data collected by interview forms were analyzed by using the content analysis technique. The themes and codes reached as a result of the content analysis were determined by the researcher with the NVIVO 12 program and controlled by the experts. The findings obtained from the analyzed data were interpreted considering the integrity of the meaning. In the last part of the study, the problems faced by students in creating a visual communication language are clearly stated and suggestions for the problems reached are specified.

Key Words : Graphic art-studio, visual communication, art education
Page Number : 237
Supervisor : Prof. Şeniz AKSOY

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
İTHAF SAYFASI	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZ.....	vi
ABSTRACT	vii
İÇİNDEKİLER.....	viii
TABLolar LİSTESİ.....	xiv
ŞEKİLLER LİSTESİ	xix
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ.....	xxii
BÖLÜM I.....	1
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	3
1.2. Problem Cümlesi.....	9
1.3. Amaç	9
1.4. Alt Amaçlar	9
1.5. Tezin Önemi	10
1.6. Sınırlılıklar	12
1.7. Tanımlar	12

BÖLÜM II	14
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	14
2.1. İletişim Kavramı	14
2.1.1. İletişim Nedir?	15
2.1.2. İletişimin Süreci ve Önemi.....	17
2.1.3. Görsel İletişim	21
2.1.3.1. <i>Görsel İletişimde Grafik Tasarım</i>	23
2.2. Görsel İletişim Tasarımı.....	24
2.2.1. Yeni Medyada Görsel İletişim Tasarımı.....	25
2.2.2. Görsel İletişim Tasarımı Sürecinde Görsel Tasarım Öğeleri	27
2.2.2.1. <i>İşaret, Sembol ve Piktogramlar</i>	28
2.2.2.2. <i>Tipografi</i>	30
2.2.2.3. <i>Renk</i>	31
2.2.2.4. <i>Fotoğraf</i>	34
2.2.2.5. <i>İllüstrasyon</i>	35
2.2.3. Görsel iletişim Tasarımı Sürecinde Görsel Tasarım İlkeleri	36
2.2.3.1. <i>Denge</i>	36
2.2.3.2. <i>Oran Orantı</i>	37
2.2.3.3. <i>Ritim</i>	38
2.2.3.4. <i>Birlik ve Bütünlük</i>	38
2.2.3.5. <i>Vurgu</i>	39
2.2.3.6. <i>Zıtlık</i>	40
2.2.3.7. <i>Hareket</i>	40
2.2.4. Görsel İletişim Bağlamında Grafik Tasarımın Tarihsel Gelişimi	41
2.2.4.1. <i>Türkiye’de Grafik Tasarım</i>	44

2.2.5. Görsel İletişim Bağlamında Grafik Tasarımın Pazarlama ile Olan İlişkisi	45
2.2.5.1. Reklam ve Tanıtım	46
2.2.5.2. Kurumsal Kimlik.....	49
2.2.5.3. Algı ve İkna.....	50
2.3. Grafik Tasarım Eğitiminin Çağın Gereklerine Uygunluğu.....	51
2.4. İlgili Araştırmalar.....	55
BÖLÜM III	59
3. YÖNTEM.....	59
3.1. Araştırmanın Modeli	59
3.2. Çalışma Grubu	61
3.3. Verilerin Toplanması.....	63
3.3.1. Görüşmelerin Uygulanması Süreci.....	65
3.4. Verilerin Analizi.....	66
3.5. Geçerlik ve Güvenirlik	67
BÖLÜM IV.....	70
4. SÜRE ve OLANAKLAR.....	70
BÖLÜM V	71
5. BULGULAR ve YORUMLAR	71
5.1. Öğrencilerin Grafik Tasarımın Amaç ve Öneminin Farkındalığına İlişkin Bulgular ve Yorumlar	74
5.1.1. Görsel İletişim ile Grafik Tasarım Arasındaki İlişki Konusunda Öğrencilerin Görüşlerine Ait Bulgular ve Yorumlar	78
5.1.2. Nitelik Bir Grafik Anasanat Dersinin Niteliğine İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşleri.....	82

5.2. Öğrencilerin Grafik Anasanata Dahil Olmalarında İzlenen Süreçlere ilişkin Bulgular ve Yorumlar	85
5.2.1. Resim-İş Öğretmenliği Bölümünde Anasanat Atölye Ayrımı Yapılmasına İlişkin Öğrencilerin ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Bulgular ve Yorumlar	86
5.2.2. Öğrencilerin Grafik Anasanata Dahil Olma Süreçleriyle İlgili Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Bulgular ve Yorumlar.....	92
5.3. Resim-İş Öğretmenliğinde Bulunan Grafik Anasanat Programının, Görsel İletişim Tasarımcısı ve Grafik Tasarımcı Yetiştiren Diğer Lisans Bölümlerinden Farkına Yönelik Bulgular ve Yorumlar	98
5.3.1. Resim-İş Öğretmenliğinde Bulunan Grafik Anasanat Programının, Görsel İletişim Tasarımcısı veya Grafik Tasarımcı Yetiştiren Diğer Lisans Bölümlerinden Farkına Yönelik Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Bulgular ve Yorumlar	98
5.3.2. Anasanat Atölye Adlarının Mezun Belgelerinde Yazmayışına İlişkin Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Görüşleri.....	104
5.3.3. Bölümden Mezun Olan Öğrencilerin Öğretmen Olmaları Durumundan Grafik Anasanat Dersinin Katkısına Yönelik Öğretim Elemanlarının Görüşleri.....	110
5.4. Grafik Anasanat Dersi Kapsamında Öğretilen Kazanımların Yeterliliğine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	112
5.4.1. Grafik Anasanat Dersinde Öğrencilerin Kullandığı Dijital Tasarım Programları Hakkında Bulgular	113
5.4.2. Grafik Anasanat Dersinde Dijital Tasarım Programlarının Öğretilmesi Konusunda Ortaya Çıkan Zorluklara İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşleri.....	118
5.4.3. Grafik Anasanat Dersinde Çağdaş Görsel İletişim Tasarımları Hakkında Öğretilenlere Dair Öğrencilerin Görüşleri.....	122

5.4.4. Öğrencilerin Dijital Tasarım Programlarını Kullanma Becerilerine Ait Bulgular	125
5.4.5. Ders Programının Yürütülmesinde Öğretilen Dijital Tasarım Programlarının Yeterliliğine İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşleri	128
5.4.6. Ders Programının Yeterliliğine İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşleri	132
5.5. Grafik Anasanat Dersinin Yürütülmesinde Anabilim Dalının Teknik Donanımlarının Yeterliliğine İlişkin Bulgular ve Yorumlar	136
5.5.1. Grafik Anasanat Dersinden Sonraki Zamanlarda Öğrencilerin Dijital Tasarım Programlarını Kullanma Olanaklarına İlişkin Öğrenci ve Öğretim Elemanlarının Görüşleri	136
5.5.2. Grafik Anasanat Dersinde Dijital Tasarım Programlarında ve Teknik Donanımların Kullanılmasında Karşılaşılan Sorunlara Ait Bulgular	142
5.6. Öğrencilerin Görsel İletişim Dili Oluşturmada Tasarım Öğelerini ve İlkelerini Uygulama Başarılarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	156
5.6.1. Öğrencilerin Dijital Tasarım Programlarında Tasarım Öge ve İlkelerini Uygulama Becerilerine ve Karşılaşılan Sorunlara İlişkin Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Görüşleri.....	157
5.6.2. Dijital Tasarım Programlarında Renk Ögesini Kullanımına İlişkin Öğrencilerin Görüşleri	163
5.6.3. Dijital Tasarım Programlarında Tipografi Kullanımına İlişkin Öğrencilerin Görüşleri	166
5.7. Kullanılan Ders Programlarının Görsel İletişimin Reklamcılık ve Pazarlama Boyutunda Öğrencilerin Gereksinimlerini Karşılama Niteliğine İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	169
5.8. Öğrenciler Bölümden Mezun Olduğunda Öğretmenlik Mesleğinin Yanı Sıra Görsel İletişim Tasarımcısı Ya Da Grafik Tasarımcı Olma Yetkinliği Konusuna İlişkin Bulgular ve Yorumlar.....	173

5.8.1. Öğrencilerin Derste Öğrendikleri Dijital Tasarım Programlarından Başka Yeni Programlar Öğrenme Heveslerine İlişkin Öğrenci Görüşleri	173
5.8.2. Öğrencilerin Öğretmenlik Mesleği Dışında Görsel İletişim Tasarımcısı ya da Grafik Tasarımcı Olmak Konusunda Öğrencilerin Görüşleri	178
5.8.3. Öğrencilerin Görsel İletişim Tasarımcısı ya da Grafik Tasarımcı Olabilme Yetkinlikleri Konusunda Öğretim Elemanlarının Görüşleri	182
5.9. Grafik Anasanat Atölyeyle İlişkili Diğer Sorunlar Hakkında Bulgular ve Yorumlar	184
BÖLÜM VI	188
6. SONUÇ ve ÖNERİLER	188
6.1. Diğer Sorunlara İlişkin Ortaya Çıkan Sonuçlar	194
6.2. Ortaya Çıkan Sonuçlara Yönelik Öneriler	195
KAYNAKLAR	198
EKLER	205
EK 1. Öğretim Elemanı Görüşme Formu	206
EK 2. Öğrenci Görüşme Formu	209
EK 3. Etik Kurul İzin Belgesi	212

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. İletişimin Bireysel ve Toplumsal Fonksiyonları	19
Tablo 2. Reklamın Amaçları	47
Tablo 3. Olgubilim Araştırmalarında İzlenen Aşamalar	60
Tablo 4. Araştırmaya Katılan Öğretim Elemanlarına İlişkin Bilgiler	61
Tablo 5. Araştırmaya Katılan Öğrencilere İlişkin Bilgiler	62
Tablo 6. Öğretim Elemanları ile Gerçekleştirilen Görüşmelere İlişkin Bilgiler	63
Tablo 7. Öğrenciler ile Gerçekleştirilen Görüşmelere İlişkin Bilgiler	64
Tablo 8. Tez Dönemi Çalışma Takvimi	70
Tablo 9. Bu Çalışmada Öğretim Elamanları ile Yapılan Görüşmeler Sonucu Ortaya Çıkan Temalar ve Kodlar	72
Tablo 10. Bu Çalışmada Öğrenciler ile Yapılan Görüşmeler Sonucu Ortaya Çıkan Temalar ve Kodlar	73
Tablo 11. Grafik Tasarımın Amaç ve Önemiyle İlgili Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	75
Tablo 12. Grafik Tasarımın Amaç ve Önemiyle İlgili Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	76
Tablo 13. Görsel İletişim Denildiğinde Ne Anlıyorsunuz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	78
Tablo 14. Görsel İletişim ile Grafik Tasarım Arasında Nasıl Bir İlişki Vardır? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	80

Tablo 15. Nitelikli Bir Grafik Anasanat Dersini Nasıl Tanımlarsınız? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler.....	84
Tablo 16. Resim-İş Öğretmenliğinde Anasanat Atölye Ayrımı Yapılması Hakkında Düşünceleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	87
Tablo 17. Resim-İş Öğretmenliğinde Anasanat Ayrımı Yapılması Hakkında Düşünceleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	90
Tablo 18. Öğrencilerin Grafik Anasanata Seçilmesi Konusunda Nasıl Bir Yol İzlenmektedir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	93
Tablo 19. Grafik Anasanata Seçilme Sürecinizi Açıklar Mısınız? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	95
Tablo 20. Resim-İş Öğretmenliğinde Bulunan Grafik Anasanat Programının, Görsel İletişim Tasarımcısı ve Grafik Tasarımcı Yetiştiren Diğer Lisans Bölümleri ile Arasındaki Farklar Hakkında Görüşleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	100
Tablo 21. Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Resim-İş Öğretmenliği Bölümü Grafik Anasanat Programı ile Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü Derslerinin ve Anasanat Atölye Ders İçeriklerinin Karşılaştırması.....	103
Tablo 22. Anasanat Program Adlarının ve Grafik Anasanat Programının Mezun Belgelerinde Resim-İş Öğretmeni Sıfatının Yanında Kullanılmaması Konusunda Ne Düşünüyorsunuz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	106
Tablo 23. Anasanat Program Adlarının ve Grafik Anasanat Programının Mezun Belgelerinde Resim-İş Öğretmeni Sıfatının Yanında Kullanılmaması Konusunda Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	108
Tablo 24. Grafik Anasanat Dersinde Öğretilen Bilgiler Öğretmenlik Mesleğinin Hangi Aşamasında Gerekli Olacaktır? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	111

Tablo 25. Öğrencilere Kullandırdığınız Grafik Tasarım Programlarını Nasıl Belirlemektesiniz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	115
Tablo 26. Hangi grafik tasarım programlarını kullanıyorsunuz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	117
Tablo 27. Tasarım Programlarının Öğretilmesi Konusunda Ortaya Çıkan Zorluklar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	120
Tablo 28. Üç boyutlu modelleme, animasyon ve arayüz tasarımı gibi çağdaş görsel iletişim tasarımları hakkında neler öğrenmektesiniz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	123
Tablo 29. Görsel iletişim tasarımları oluşturmak için grafik tasarım programlarına ne kadar hâkimsiniz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	126
Tablo 30. Mevcut Ders Programının Yürütülmesinde, Öğrencilere Öğretilen Grafik Tasarım Programlarının Yeterliliği Konusunda Görüşleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler.....	130
Tablo 31. Ders Programları Konusunda Eklemek İstedığınız Genel Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	133
Tablo 32. Öğrencilerin Grafik Tasarım Programlarını Dersten Sonraki Vakitlerinde de Kullanabilme Olanakları Ne Durumdadır? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	138
Tablo 33. Öğrencilerin Grafik Tasarım Programlarını Dersten Sonraki Vakitlerinde de Kullanabilme Olanakları Ne Durumdadır? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	140
Tablo 34. Bölümün, Teknik Donanımı (Atölye, Bilgisayar, Grafik Programları, İnternet Sağlayıcıları, vb.) ile İlgili Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	144

Tablo 35. Grafik Anasanat Programıyla İlgili Sizin ve Anasanat Hocanız Açısından Düzeltmesi Gerektiğini Düşündüğünüz Teknik, Donanımsal ve Diğer Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	148
Tablo 36. Dijital Tasarım Programlarını Kullanırken Karşılaştığınız Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	152
Tablo 37. Elle Yaptığınız Çizimleri Tasarım Programlarında Kullanabilmek İçin Neler Yapıyorsunuz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	154
Tablo 38. Öğrenciler Grafik Tasarım Programlarında Tasarım İlke ve Öğelerini Uygulayabilme Yeterliliği Konusunda Düşünceleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	158
Tablo 39. Grafik Tasarım Programlarında Tasarım İlke ve Elemanlarını Uygulayabilme Açısından Kendinizi Nasıl Değerlendiriyorsunuz? Karşılaştığınız Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	161
Tablo 40. Tasarım Programlarında Renk Öğesini Kullanmanın Olumlu ve Olumsuz Yönleri Hakkında Düşünceleriniz Nelerdir? Karşılaştığınız Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	164
Tablo 41. Tasarım Programlarında Tipografi Tasarımlarını Uygulayabilme Açısından Kendinizi Nasıl Değerlendiriyorsunuz? (Tipografi Tasarımlarını Grafik Tasarım Programlarında Oluşturmanın Güçlü ve Zayıf Yönleri Nelerdir?) Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	168
Tablo 42. Masaüstü Yayıncılık, Kurumsal Kimlik, Hedef Kitle, Reklam ve Pazarlama Konularında Ders Programlarının Yeterliliği Hakkında Görüşleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler	171

Tablo 43. <i>Derste Öğrendiğiniz Programlar Dışında Yeni Programlar Öğrenmeye Karşı Hevesli Misiniz? Bunun İçin Neler Yapıyorsunuz? Sorularına İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler.....</i>	174
Tablo 44. <i>Güncel Grafik Tasarım Çalışmalarını Takip Etmek İçin Neler Yapıyorsunuz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler</i>	177
Tablo 45. <i>Bu Bölümde Mezun Olduğunuzda Öğretmenlik Mesleği Dışında Grafik Tasarımcı Olmayı Düşünür müydünüz? Bunun İçin Yeterli Seviyeye Sahip Olduğunuzu Düşünüyor musunuz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler</i>	179
Tablo 46. <i>Asıl Amacı Resim-İş Öğretmeni Yetiştirmek Olan Bu Bölümde Ders Programlarının Grafik Tasarımcı Ya Da Görsel İletişim Tasarımcısı Yetiştirmeye Elverişliliğine Dair Görüşleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler</i>	183
Tablo 47. <i>Grafik Anasanat Programıyla İlgili Sizin ve Öğrenciler Açısından Düzeltilmesi Gerektiğini Düşündüğünüz Sorunlara Yönelik Görüşleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler.....</i>	186

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. İletişim süreci şeması.	18
Şekil 2. Kahramanmaraş'ta bir mağara duvarında eski taş çağına ait resimler.	22
Şekil 3. Piktografik işaretler.	29
Şekil 4. Tipografi kullanımı ile oluşturulan bir tasarım.	31
Şekil 5. Ana, ara renkler ve sıcak, soğuk renkleri gösteren renk çemberi.	32
Şekil 6. Fransa Lascaux Mağarası duvarı.	42
Şekil 7. Nitel veri toplama aracı olan görüşme formlarının geliştirilmesi.	66
Şekil 8. Öğrencilerle yapılan görüşmelerde amaç ve önem kodları altında toplanan referans oranları.	74
Şekil 9. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerde nitelik kodu altında toplanan referans oranları	83
Şekil 10. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda anasanat ayrımı kodu altında toplanan referans oranları	86
Şekil 11. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda anasanat ayrımı kodu altında toplanan referans oranları.....	89
Şekil 12. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda anasanata dahil olma kodu altında toplanan referans oranları	92
Şekil 13. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda anasanata dahil olma kodu altında toplanan referans oranları	94
Şekil 14. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda bölümler arası farklar kodu altında toplanan referans oranları	99

<i>Şekil 15.</i> Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda mezun belgeleri kodu altında toplanan referans oranları	105
<i>Şekil 16.</i> Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerde öğretmenlik mesleğinde faydaları kodu altında toplanan referans oranları	110
<i>Şekil 17.</i> Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda öğretilen dijital tasarım programları kodu altında toplanan referans oranları	114
<i>Şekil 18.</i> Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda öğrenilen dijital tasarım programları kodu altında toplanan referans oranları	117
<i>Şekil 19.</i> Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital tasarım programı öğretme zorlukları kodu altında toplanan referans oranları	119
<i>Şekil 20.</i> Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda çağdaş görsel iletişim tasarımları kodu altında toplanan referans oranları	123
<i>Şekil 21.</i> Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital tasarım programlarını kullanma becerileri kodu altında toplanan referans oranları	126
<i>Şekil 22.</i> Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital tasarım programlarının yeterliği kodu altında toplanan referans oranları	129
<i>Şekil 23.</i> Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda ders programı sorunları kodu altında toplanan referans oranları	132
<i>Şekil 24.</i> Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital programları kullanma olanakları kodu altında toplanan referans oranları	137
<i>Şekil 25.</i> Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital programları kullanma olanakları ve karşılaşılan sorunlar kodu altında toplanan referans oranları	139
<i>Şekil 26.</i> Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda teknik ve donanımsal sorunlar kodu altında toplanan referans oranları	143
<i>Şekil 27.</i> Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda teknik ve donanımsal sorunlar kodu altında toplanan referans oranları	147
<i>Şekil 28.</i> Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda tasarım ilke ve elemanları yeterliği kodu altında toplanan referans oranları	157

<i>Şekil 29.</i> Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda tasarım ilke ve elemanları sorunları kodu altında toplanan referans oranları	160
<i>Şekil 30.</i> Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda renk sorunları kodu altında toplanan referans oranları	163
<i>Şekil 31.</i> Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda tipografi sorunları kodu altında toplanan referans oranları	167
<i>Şekil 32.</i> Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda reklamcılık ve pazarlama kodu altında toplanan referans oranları	170
<i>Şekil 33.</i> Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda istek durumu kodu altında toplanan referans oranları	174
<i>Şekil 34.</i> Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda öğrencilerin görüşleri kodu altında toplanan referans oranları	178
<i>Şekil 35.</i> Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital programları kullanma olanakları kodu altında toplanan referans oranları	182
<i>Şekil 36.</i> Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda eklenen sorunlar kodu altında toplanan referans oranları	185

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

TDK	Türk Dil Kurumu
Mö	Milattan önce
Yy	Yüz yıl
MEB	Millî Eğitim Bakanlığı
YÖK	Yükseköğretim Kurulu
TOBB	Türkiye Odalar ve Borsalar Birliği
KPSS	Kamu Personeli Seçme Sınavı

BÖLÜM I

Bu bölümde çalışmanın ana hatlarını oluşturan kavramlar üzerinde durulmuş, çalışmanın problem durumu, amacı, önemi, sınırlılıkları açıkça ifade edilmiştir.

1. GİRİŞ

İletişim, sosyal ve yaşamsal bir ihtiyaçtır. Sosyal bir varlık olarak insan, toplum içinde yaşamını sürdürebilmek için iletişime ihtiyaç duymaktadır. İletişim eylemi, en güncel teknoloji kullanımından sözlü anlatıma kadar değişik araçlarla gerçekleştirilmektedir. İletişimin gerçekleşmesinin ilk koşulu insanın varlığıdır. İnsan, iletişimin aracı, amacı, üreticisi, taşıyıcısı ve de tüketicisidir. İnsanlar arası iletişimin gerçekleşmesi için mesaj, sözler, ses biçimleri, görüntü veya simgeler kullanılabilir. Burada kullanılan görsel ifadeler birer göstergedir. Gösterge temsil ettiği nesneyle bitişik bir ilişki içindedir. Görsel araçlar, diğer iletişim araçlarını destekleyici özellikler taşıyarak iletinin daha hızlı ulaşmasını, anlaşılır olmasını sağlar (Arslanoğlu, 2013; Erdoğan, 2011; Lazar, 2009; Tutar vd., 2014). Aynı zamanda görsel simgeler doğrudan görsel figürlere ve renklerin kullanımına dayandığı için sözlü iletişimden çok daha evrenseldir (Güngör, 2015).

İletişimin amacı, kitleyi bir konu hakkında bilgilendirmek, bir ürünü pazarlamak, kitlenin değer yargılarını değiştirmek, yardım ve destek toplamak içindir. Yine bir kitleye imaj kazandırmak ya da imajını tazelemekte başlı başına bir iletişim kurma nedeni olabilir. İletişim birçok amaca hizmet ettiği için ilk olarak iletişime neden gerek duyulduğuna karar verilmeli ona göre planlanmalıdır. Ancak böyle bir planlamayla hedef kitleye ulaşılabilir ve mesaj anlam kazanır. Hedef kitle, ilgi alanları ve özellikleri ayrıntılı olarak tanımlanmış bir kitledir. İletişim organı hedef kitlesini iyi tanımak zorundadır (Becer, 2015).

İnsan sosyal çevresine uyum sağlamak için anlamak ve anlatmak çabası içindedir. Duygu düşünce ve olayların aktarılmasında dil en önemli ve gelişmiş öğelerdendir. İletişimde en çok kullanılan basamak insanların konuşma dilidir. Çünkü konuşma, yalnız insana özgü, insanı öteki canlılardan ayıran en önemli özelliklerden biridir. Ancak insanın dille kurduğu iletişim bildiği dillerle sınırlıdır. Görsellik ise iletişim açısından daha evrensel boyutlara sahiptir. Görselliği yazıyla karşılaştırdığımızda akılda kalıcılık, kolay öğrenilebilirlik, hızlı anlamlandırma, evrensellik gibi belirgin farklılıklar görülmektedir. Farklı kültürden insanların bulunduğu havalimanı, otogar gibi yerlerde, olimpiyat organizasyonlarında görsel iletişim tasarımlarına sıklıkla başvurulmaktadır (Özkan, 2010; Uçar, 2004; Yaman, 2011).

İkisinin de amacı karşı tarafa mesaj iletmek olduğundan tasarımcının rolü ile iletişimcinin rolü aynıdır (Ambrose & Aono-Billson, 2013). Bu bağlamda grafik tasarım, görsel bir iletişim sanatıdır. Grafik tasarımcı da genel olarak, okunan ve izlenen görüntülerin tasarımından sorumludur. Görsel öğelerle yazıyı bir arada kullanarak izleyiciye belirli bir bildiri iletmek amacıyla tasarım yapar. Afişler, kitaplar, broşürler, bilgi ve uyarı işaretleri vb. grafik tasarımın etkinlik alanı içindedir. Grafik tasarım terimi ilk defa 1900'lerin ilk yarısında metal kalıplara oyularak çizilen ve daha sonra çoğaltılarak basılan görsel malzemeler için kullanılmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle bu terimin anlamı oldukça genişlemiştir (Becer, 2015; Odabaşı, 2006).

İletinin hedef kitleye ulaşması için grafik tasarımcı görsel öğelere, alışılmış etkileri dışında, yalın algılanabilir ve özgün nitelikler kazandırarak bir grafik dil elde eder. Grafik dil, birçok deneme sonucunda elde edilecek çizgi, renk, leke, tipografi, stilizasyon, simge v.b. görsel biçimlerle geliştirilebilir (Turgut, 2013). Grafik tasarımcı teknolojinin ilerlemesiyle birlikte grafik dilini zenginleştirme olanağı bulmuştur. Ancak teknolojik gelişmelerle grafik tasarımcının değişen nitelikleri onu bir yandan, farklı özelliklerdeki medyaya iş üretmek anlamında özgürleştirirken diğer taraftan farklı medyayı iyi tanıma, daha çok konuda bilgi sahibi olma gibi sorumlulukları da beraberinde getirmiştir. Grafik tasarımcı artık çok yönlü düşünme ve analitik problem çözme yeteneklerine sahip olmak ve kendisini sürekli olarak güncellemekle yükümlüdür (Baranseli, 2009). Bu bağlamda grafik tasarımcının alanında uzman konuma gelebilmesi için bir takım sanatsal eğitimler alması gerekmektedir.

Sanat, yaratıcılık gerektiren ve estetik değerler içerisinde oluşturulan bir yapıya sahip olsa da temelinde iletişim olgusu yer almaktadır (Dolunay, 2016). Sanatçı yapıtı aracılığıyla iletişime geçmektedir. Bireyler duygu ve düşüncelerini seslerle, çizgilerle, hareketlerle ifade edebilmektedir. Bu bağlamda sanat eğitimi bireyin yaşamı anlaması ve anlamlandırması için

gereklidir. Günümüzde plastik sanatları içine alan sanat eğitimi "görsel sanatlar eğitimi" olarak tanımlanmaktadır. Çünkü görsel sanatlar eğitimi genellikle görmeyle ilgili olan; resim, heykel, mimarlık, video sanatı, enstalasyon, grafik tasarım gibi uzmanlık gerektiren farklı disiplinleri kapsamaktadır (Bağırov, 2014). Bu disiplinlerden görsel iletişim dili olarak grafik tasarım bu çalışmanın ana konusunu oluşturmaktadır.

1.1. Problem Durumu

İletişim, insanın kendini sosyal bir varlık olarak ifade etmesinde, bireysel ve sosyal yaşamın vazgeçilmez bir parçasıdır. İletişim, bilinçli olarak yapılan mesaj alışveriş sürecidir. Temel amacı, insanların tutum ve davranışlarının değişmesinde rol oynamak ya da belli bir amacı gerçekleştirmektir (Tutar & Yılmaz, 2013). İletişim, farklı disiplinlerin içerisinde yer alan bir olgu olduğundan hakkında yapılan tanımlar çeşitlilik göstermektedir. Buna göre iletişim, bilgi, fikir, duygu ve düşünceleri kapsayan mesajların, semboller yardımıyla insanlar arasında karşılıklı olarak aktarıldığı süreçtir. Bir kişiden başka bir kişi veya gruba iletebildiği gibi bir gruptan kişi ya da gruplara iletebilir (Özden, 2011). Bir başka tanımda ise iletişim, insanın biyolojik, psikolojik ve toplumsal varlığı üretebilmesinin ve geliştirebilmesinin zorunlu koşulu olan düşünsel ve ilişkisel faaliyetler bütünüdür (Erdoğan, 2011). Becer (2013) ise iletişimi, iki insan ya da insan grubunun birbirleri arasında gerçekleşen duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi olarak tanımlamaktadır. İletişim, insanlar arasında duygu, düşünce, tavır ve bilgi alışverişidir. İnsan iletişim yeteneklerinin çoğunu sonradan öğrenir. Sözel ve görsel simgelere anlamlar yüklenerek iletişim gerçekleşir. Örneğin; Türkiye'de doğan bir bebeğin farklı bir ülkede yetişmesi o ülkenin kültürüne bağlı olarak iletişimini şekillendirir (Ketenci & Bilgili, 2006).

İletişim, simgeler aracılığıyla bilginin, fikirlerin veya duyguların kişiler arasında iletimidir. Yazılı, sözlü ve sözsüz mesajlarla, anlamlar yüklenen simgelerin alışverişini konu alır. Bu süreçte, kaynak iletmek istediği mesajı, önce hedef tarafından algılanabilir ve anlaşılabilir işaretlere dönüştürür; yani kodlar. Kodladığı mesajı görsel ya da sözel bir araç aracılığıyla iletir. İletilen simgeler alıcı için anlaşılabilir olduğu kadar hedefe ulaşabilmektedir (Becer, 2015; Tutar vd., 2014).

Becer (2013) insanların iletişim kurma nedenlerini şu şekilde özetlemiştir. İnsanlar;

- Öncelikli olarak yaşamak,
- Diğer insanlarla iş birliği halinde olmak,

- Kişisel ihtiyaçların karşılanması,
- Toplumla ve insanlarla sağlıklı bir ilişki kurmak,
- İnsan davranışlarını ve düşüncelerini değiştirmek,
- İnsanlar üzerinde güç elde etmek ve kullanmak,
- Toplumun ve örgütlerin bir arada tutulması,
- Ekonomik ihtiyaçların karşılanması,
- Bilgi alışverişinde bulunmak,
- Dünyayı anlamak ve edinilen deneyimlerle anlamlı kılmak,
- Yaşanan ve yapılanlarla ilgili karar verebilmek,
- Kendi benliklerini, duygu ve düşüncelerini dışa vurmak için iletişim kurmaktadırlar.

Herkes, birçok amaç ve ihtiyacı karşılamak için iletişim kurmak zorundadır. Bu zorunluluk kişisel ihtiyaçlar, sosyal amaçlar, ekonomik gereklilikler ve sanatsal dışavurum olarak karşımıza çıkabilmektedir. Bir sosyal yapı içinde iletişime ihtiyaç duymayan hiçbir eylem yoktur. Çünkü insan amaçlarına iletişim kurarak ulaşabilir. Öğrenmek, öğretmek, anlamak, anlatmak, etkilemek, etkilenmek, paylaşmak ve sahip olmak için iletişime ihtiyaç duyarız (Tutar, Yılmaz & Eroğlu, 2014).

İletişimin gerçekleşmesi için beş unsurdan bahsedilmektedir. Bunlar; gönderici, mesaj, iletişim aracı, alıcı ve mesajın alıcı tarafından göndericiye geri bildirimidir. Tüm iletişim yöntemlerinde bu beş aşamadan biri gerçekleşmezse iletişim zinciri bozulur ve iletişim gerçekleşmez (Becer, 2013).

İnsanoğlu varlığını sürdürme çabası olarak iletişim yolları geliştirmiş, seslere karşılık gelen şekiller oluşturarak günümüzdeki alfabelerin temellerini atmıştır. Hayatın her alanında olduğu gibi görsellik, iletişimde de etkin duruma gelmiştir. İletişimde görüntü, yazıdan daha eskidir. İlk insanların mağara duvarlarına yaptıkları figürler, soyut işaret ve simgeler bunun kanıtıdır. Mesajları kelime ve sözcüklerle iletmenin mümkün olmadığı durumlarda, ya da daha kalıcı olması nedeniyle tercih edilen görsel iletişimde grafik tasarım kullanılmaktadır. Görmeyle gerçekleşen bir iletişim yöntemi olan görsel iletişim, teknolojinin getirdiği olanaklarla iletişimin tüm boyutlarında yoğun ve etkin kullanım alanına sahip olmuştur (Güngör, 2011; Lazar, 2009; Mısırlı, 2016; Uçar, 2004).

İnsanın görme duyusu, çevresindeki nesneleri, olayları, durumları algılayıp yorumlaması için oldukça önemlidir. MÖ henüz diller gelişmemişken mağara duvarlarında anlatılan av sahneleri görme duyusunun yardımıyla oluşturulmuştur. Sanat tarihi ve arkeoloji bilimi, ilk

insanların mağara duvarlarına yaptıkları bu resimleri bir sanat eseri olmaktan ziyade bir iletişim aracı olarak ele almaktadır. Görsel iletişimin ilk örnekleri olan bu resimler, güçlü bir iletişim, mesaj ve dışavurum aracı olarak kullanılmaktaydı (Tepecik, 2002; Uçar, 2014). Bilinen en eski mağara duvar resimleri ise M.Ö. 30.000 yılına kadar uzanmaktadır (Farthing, 2012, s. 17). Mağara devri insanı ele aldığı figürü yalınlaştırırken, onun kimliğini ve canlılığını korumayı başarmıştır. Bu biçimsel üslup, bugünün grafik tasarım anlayışına büyük katkı sağlamıştır (Becer, 2015).

Görsel iletişimde kullanılan işaretler, semboller ve piktogramlar; gündelik iletişimi, hayatı ve bilgi alışverişini kolaylaştıran görsel öğelerdir. Günlük yaşamımızda işaretler ve sembollerle her zaman karşılaşmaktayız. Çamaşır yıkarken deterjanın ambalajında ya da çamaşır makinesinin düğmelerinde, araba sürerken otomobilin göstergesinde ya da yoldaki trafik işaretlerinde, hatta televizyonun uzaktan kumandasında bile semboller ve işaretler bizleri yönlendirmektedirler. Özellikle sembollerin iletişim hızı diğer tür iletişim biçimlerine göre son derece hızlı sonuçlanmaktadır (Uçar, 2004).

1980'li yıllarda teknoloji, bir önceki yüzyıldan daha hızlı gelişmiştir. 1960'ta Letraset'in, ofset baskısını buluşu gibi gelişmeler grafik tasarımda köklü değişikliklere yol açar. Ancak görsel tasarım oluşturma aracı olarak bilgisayarın gelişi gerçek bir devrim niteliğindedir. Bilgisayarın hayatımıza girmesiyle grafik tasarım programlarının ortaya çıkması, verilerin aktarımından baskısına kadar olan geleneksel zinciri altüst etmiştir (Weill, 2007).

Teknolojinin gelişmesiyle kolaylaşan öğrenme sürecinde iletişim, kültür ve insanlığın gelişiminde büyük pay sahibidir. Yıllardır süregelen iletişim evrimi günümüzde grafik tasarımcı ve görsel iletişim tasarımcısı adı verilen meslek gruplarının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Çünkü görsel araçların çoğaltılmasına olanak sağlayan teknolojik gelişmeler, iletişimin sürecine anlam, kavram ve estetik kazandıracak bir kişinin gereksinimini ortaya çıkartmıştır. Temelinde, bir kavramı özgün ve estetik bir şekilde görselleştirmek olan bu meslek grubunda, bilgisayar teknolojisinin varlığı, tasarım ve üretim aşamasına yeni bir boyut kazandırdı (Uçar, 2004).

Grafik, görsel olarak algılanan görüntülerle ilgili bir kavramdır. İletişim ise her türlü bilginin farklı yöntemlerle insanlar arasındaki ilişkisidir. Yazılar, resimler ve fotoğraflar başlıca grafik iletişim araçlarıdır. Görsel iletişim araçları: İletişim alanında kullanılan her türlü görüntü, görsel malzeme ve bilgisayarlarla yapılan iletişim türüdür. Bu araçlarla mesajlar; bilgisayar, tv, resim, poster, afiş vb. kullanılarak iletilir. Görsel araçlar verilmek istenilen

mesajın algılanmasını kolaylaştırır, zamanın verimli kullanılmasını sağlar ve dikkati canlı tutarak iletişimin güçlenmesini sağlar. Özellikle bilgisayarın icadıyla, iletişimde görsel iletilerle yoğun olarak karşı karşıya kalmaktayız. Görsel iletişim araçlarının açık, ekonomik ve estetik bir yolla hedef kitleye iletilmesi, grafik iletişimin başlıca amacı ve başarı kıstasıdır. Grafik tasarım araçlarının ekonomikliği, mümkün olan en az görselle, en fazla bilginin aktarılabilmesi anlamına gelmektedir (Becer, 2015; Mısırlı, 2016).

Görsel iletişimin başarıya ulaşmasını sağlayacak olan önemli etkenlerden biri de grafik tasarımcıdır. Grafik tasarımcı, güncel bilgiyi, çağdaş bir beğeni anlayışıyla yine çağdaş araç ve malzemelerle sunmak zorundadır. Bu sebeple yeni eğilimleri, teknolojik gelişmeleri ve yaşadığı dönemdeki sanatsal, felsefi, politik, sosyolojik vb. sorunları yakından takip etmelidir. Değişim sürekli olduğu için tasarım eğitimi de bir yaşam boyu devam eder. Grafik tasarımcının başarıyı yakalaması için, güncel olanı takip etmekle birlikte, tasarım ilkelerini ve uygulamalarını bilmesi, esnek, estetik ve özgün bir anlayışa sahip olması gerekir (Becer, 2015).

Grafik tasarımcı ve tasarımcının kökenleri, hissettiklerini, uğraşlarını, korkularını, mesaj ve beklentilerini çizimlerle anlatmaya çalışan ilkel insana kadar dayanmaktadır. Bu iletişim boyutunun keşfedilmesiyle insan, sembolik yapıyı geliştirmiş ve bu yapının daha fazla şey ifade edebildiğini öğrenmiştir. Bu bakımdan grafik tasarım bir bakıma sembollerle iletişim kurma sanatıdır. Kavramsal bir ileti, sembollerle yalınlaştırılarak kültürlerarası etkileşime ulaşabilir ve kolay hatırlanabilir (Uçar, 2014).

Tüm iletişim araçları insanları etkilemeye onların dikkatini çekmeye çalıştığından bir düello içerisindeyler. İletişim araçlarının aktardığı mesajlardan sadece biri izleyicinin dikkatini çekecek ve o kaynağa yöneltecektir. Çünkü hiçbir izleyici tüm mesajları algılayıp yorumlama yetisine sahip değildir. Mesajların bir bölümü kabul görürken bir kısmı reddedilecektir. Zayıf içeriğe sahip, çekici sunulmayan, doğru planlanmamış bir mesaj hedefine ulaşmadan kaybolup gidecektir. Görsel iletişimde bu durum doğru seçilmemiş bir yazı karakteri, renk ya da bir ambalaj tasarımı olarak karşımıza çıkabilmektedir. İzleyici bu gibi durumlarda mesajı algılayamaz veya konuya olan ilgisi çabucak ortadan kaybolabilir. Bu sebeple birçok iletişim organı, görsel ve sözel mesajlarını daha etkili ve planlı tasarlamak için grafik tasarımcılarla iş birliği yapmaktadır. Çünkü iyi bir tasarım, değerli bir yatırım anlamına gelmektedir (Becer, 2015).

Görsel iletişimin oluşmasına tasarımcı tasarım sürecinde ilk olarak mevcut problemin analizini yapar, yaptığı analiz dâhilinde bilgi toplar, toplanılan bilgiler ışığında yaratıcılık ve buluş sürecine girer ve bulduğu çözümlerle uygulamaya koyulur. Ancak tasarım süreci planlı ve yönetsel olabildiği gibi, rastlantısal ve sezgisel özellikler de gösterebilmektedir.

Grafik tasarımın, denge, oran, orantı ve görsel hiyerarşi, görsel devamlılık, vurgu ve bütünlük gibi temel ilkeleri vardır. Tasarımın anlam kazanması için bu ilkelerin tamamına ya da birkaçına uygun olması gerekmektedir. Tasarımcı, üzerinde çalıştığı konuya göre bilerek ya da bilmeyerek tasarım ilkelerini devreye sokar. Tasarımda uygulanan ilkelerin hepsi eşit ölçüde yer alamayabilir. Tasarımcının etkileyici sonuçlara, kişisel tavır ve sezgilerinden yoksun ulaşması güçtür. Yaratıcı bir tasarımcı, bu ilkelerden birini ya da birkaçını yok saymayı göze alabilir (Becer, 2015). Yaratıcılık, bilinen şeylerden yola çıkarak özgün ve yeni sentezlere ulaşabilme yeteneğidir. Bilim, teknoloji, sanatta ve hatta günlük yaşamımızda yaratıcılık görülmektedir (Balcı, 2010). Dolayısıyla günlük yaşamımızda karşılaştığımız her türlü tasarım ürünlerinde yaratıcılık söz konusudur.

Aynı zamanda tasarımın tamamlayıcı öğelerinden rengin de görsel iletişimde anlam kazanması için tasarımcı tarafından özenle planlanması gerekmektedir. Fiziksel bir oluşum olan renk, önemli bir tasarım öğesi olduğu gibi sembolik bir değere de sahiptir. Tek başına renk mesaj verebilir ve davranışları yönlendirebilir. Örneğin; ambalaj tasarımında renk satın alma ve seçme sürecinde oldukça etkilidir. Görsel iletişim tasarımcısı kavramsal çözüm, tipografi, kompozisyon gibi pek çok konuyla uğraşırken, renk öğesini de tasarım içerisinde planlamak durumundadır. Aynı zamanda bunu genel kurallar içerisinde değil görsel estetik ve uyum içerisinde planlamak zorundadır. Çünkü renk tek başına bir anlam ifade ettiği gibi diğer renklerle bir araya gelerek farklı anlam ve etkiye sahip olabilmektedir (Uçar, 2014). Görsel iletişim tasarımcısı renk öğesinin seçiminde; rengin kültürel çağrışımı, hedef kitlenin renk tercihi, firma ya da ürünün karakteri ve kişiliği, tasarımdaki yaklaşım biçimi gibi unsurlara dikkat etmelidir (Becer, 2015). Çünkü renge yüklenen anlam kişiden kişiye değişebileceği gibi kültürden kültüre de farklılık gösterebilir. Gerek tasarım ilke ve elemanları gerekse kullanılan tasarım öğeleri olsun görsel iletişim tasarımcısı, elektronik bilgi, inovasyon çağında yeni iletişim teknolojileri ve değişen toplumsal, kültürel ve sanatsal olguları bir bütün olarak yorumlamalı ve tasarımlarını bu doğrultuda hazırlamalıdır.

Grafik tasarım, görsellerle yazının birlikte kullanılmasını sağlayarak ürün, hizmet, fikir, düşünce ve duyguların anlatılmasında etkilidir. Grafik tasarım bu yönüyle görsel bir iletişim sanatıdır. Grafik tasarımda ortaya konulan görsel iletişimin sağlıklı ve etkili olması açısından

tasarım ilke ve elemanlarının bir bölümünün ya da tamamının kullanılması gereklidir. Bu sebeple tasarımın başarıya ulaşması için, tasarımcının tasarım ilke ve elemanları konularında yetkin olması gerekmektedir. Resim-İş Öğretmenliği bölümlerinde tasarım ilke ve elemanlarının grafik tasarım eğitimi alan anasanat öğrencilerine temel tasarım veya temel sanat eğitimi dersi olarak grafik tasarım dersinden önce veriliyor olması bu önemin mantık çerçevesinde planlı bir programa dönüştürüldüğünün göstergesidir (Çaydere, 2016). Çünkü temel tasarım eğitimi, yaratıcılığın geliştirilmesi için uygun ortamı oluşturmak, öğrencilerin yeni ve özgün bilgilerle çözümler üretmesini sağlamak amacıyla tasarlanmıştır. Tasarım ve yaratıcılığın tanımları birlikte düşünüldüğünde her tasarımın yaratıcı bir eylem olduğu görülmektedir. Temel tasarım eğitiminde amaç, görsel alfabenin geliştirilmesidir (Bayraktar vd., 2012).

Grafik tasarım pek çok farklı alanı ve etkileşimi bir arada barındıran bir disiplin olarak çeşitli alan ve teknolojilerin bütünleştiği bir iletişim ağı konumuna gelmiştir. 21. yüzyılla birlikte iletişim tarihteki en hızlı dönemine girmiş, grafik tasarım da bundan doğrudan etkilenen alanlardan biri olmuştur (Taşcıoğlu, 2013). Bu bağlamda yaşadığımız çağın iletişim donanımlarına yabancı kalmamak, iletilen mesajları evrensel boyutlara ulaştırmak için grafik tasarım konusu önemli bir hal almıştır. Bu da ancak mantıksal bir program çerçevesinde gerçekleşecektir. Bu sebeple Resim-İş Öğretmenliği Grafik Anasanat Dersinin öğretmenlik mesleğinin yanında ülkemizdeki resim-iş öğretmeni mezun ve istihdam sayılarına bakıldığında grafik tasarımcı yetiştirmeye yönelik bir program görevini de üstlenmesi göz ardı edilemeyecek bir durumdur.

Bilim dalları gibi sanat dalları da yeni teknoloji gelişmelerinden beslenerek gelişir. Ülkemizde de bilgi ve teknoloji çağına uyum sağlayabilmek için birçok eğitim kurumunda olduğu üzere sanat eğitimi yetiştiren eğitim fakültelerinin Resim-İş Eğitimi bölümlerinde de bilgi çağı verileri ile anlamlandırılan çağdaş bir sanat eğitiminin uygulanması gerekir. Bu bağlamda birçok alanda olduğu gibi sanat eğitiminin de vazgeçilmez bir parçası durumunda olan bilgisayarlar özellikle grafik anasanat atölye dersleri için öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada önemli bir konumdadır (Bölükoğlu, 2002). Öğrencilerde bir ifade biçimi olarak görsel iletişim dillerinin gelişmişlik seviyesi yeni dijital iletişim kanallarının beklentilerini karşılayacak nitelikte olmalıdır. Çünkü günümüzde Resim-İş Öğretmenliği Bölümünden mezun olan tüm öğretmen adaylarının atanamayacağı gerçeği grafik anasanat programını alternatif iş kapısı haline getirmektedir. Dijital çeşitliliğin arttığı bir dünyada başarılı görsel iletişim tasarımları oluşturmak için teknolojik gelişmeleri takip etmek grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımı bölümleri için olduğu kadar grafik anasanat programı için

de önem arz etmektedir. Her şeyden önce öğretmen yetiştirme misyonu edinmiş eğitim fakültelerinin çağdaş öğretmenler yetiştirmesi için gerek ders içerikleri olarak gerekse donanımsal özellikler bakımından güncel kalması önemlidir. Yeni iletişim teknolojilerinin büyük bir devinim halinde olduğu bilgi çağındaki ani değişimlere öğrencileri hazırlamak öğretmenlerin görevi olarak düşünüldüğünde değişen teknolojiyi takip etmek Eğitim Fakülteleri için ayrıca önemli görünmektedir. Ancak bu da bilgi çağı verileriyle anlam kazanmış nitelikli ve çağdaş eğitimlerle gerçekleştirilebilir. Buradan hareketle Resim-İş Öğretmenliğinin grafik anasanat programından mezun olan öğrencilerin öncelikli olarak öğretmenlik mesleğine hazırlanmaları için, bunun yanında da alanında yetkin birer tasarımcı olabilmeleri için grafik anasanat atölyenin çağın gereklerine uygun planlanması, öğrencilerin tasarımlarında başarılı görsel iletişim dili oluşturmalarının ön koşuludur.

1.2. Problem Cümlesi

Resim-İş Öğretmenliği Grafik Anasanat Dersi öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunlar nelerdir?

1.3. Amaç

Bu çalışmada amaç eğitim fakültelerinde Resim-İş Öğretmenliği Bölümü Grafik Anasanat Dersi öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunları belirlemektir.

1.3.1. Alt Amaçlar

Genel amaç doğrultusunda aşağıdaki alt amaçlar belirlenmiştir:

1. Öğrenciler grafik tasarımın amaç ve önemini farkında mıdır?
2. Öğrencilerin grafik anasanata dahil olmaları için nasıl bir süreç izlenmektedir?
3. Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan Grafik Anasanat Programının, görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümlerinden farkına yönelik öğretim elemanlarının görüşleri nelerdir?
4. Grafik Anasanat Dersi kapsamında öğretilen kazanımların yeterliliği hakkında öğrencilerin ve öğretim elemanlarının görüşleri nelerdir?

5. Grafik Anasanat Dersinin yürütülmesinde anabilim dalının teknik donanımlarının yeterliliği hakkında öğrencilerin ve öğretim elemanlarının görüşleri nelerdir?
6. Öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada tasarım öğelerini ve ilkelerini uygulama başarıları ne durumdadır?
7. Kullanılan ders programları görsel iletişimin reklamcılık ve pazarlama boyutunda öğrencilerin gereksinimlerini karşılayacak nitelikte midir?
8. Öğrenciler bölümden mezun olduğunda öğretmenlik mesleğinin yanı sıra görsel iletişim tasarımcısı ya da grafik tasarımcı olma yetkinliğine erişebilecekler mi?

1.4. Tezin Önemi

İnsanların topluluk halinde yaşamasıyla hayati bir görev üstlenen iletişim, mağara duvarlarına çizilen resim ve işaretlerle başlamıştır. Bu çizimler içerisinde grafik tasarımla ilişkilendirilen çeşitli simge ve işaretler de bulunmaktadır. Grafik tasarım bu sebeple insanlık tarihi kadar eskidir. Grafik tasarımın bilinçli bir tasarım etkinliğine dönüşmesi ise 19. yy ve 20. yy başlarında ortaya çıkan sanat hareketleri ve teknolojik gelişmelerle olmuştur. Bilinçli bir tasarım eğitimi ilk olarak 1920'lerde Almanya'da Bauhaus okulunda başlamıştır. Grafik tasarım eğitimi ise henüz 2. Dünya Savaşı'ndan sonra Amerika'da görülmektedir. Ülkemizde çağdaş anlamda grafik tasarımın ilk örnekleri ise 1925'te Almanya'da gördüğü eğitim sonrası yurda dönen İhap Hulusi Görey ile görülmektedir. İhap Hulusi Ludwing Hohlwein'in atölyesinde eğitim alarak onun tasarım anlayışı ile tasarımlar üretmiştir (Aydın, 2008).

İletişim dili olarak tasarımın bilinçli bir yapıya bürünmesi anlaşıldığı üzere yakın tarihte görülmektedir. İletişim büyük bir pazar olarak hem üretimi hem de tüketimi artıran, dünya ekonomisine yön veren bir olgudur (Tekinalp, 2009). Bu olgu içerisinde görsel iletişimin payı diğer iletişim yöntemlerine göre daha büyüktür. Üzerinde 100'den fazla dil ve 5000 dolaylarında diyalektin kullanıldığı dünyada görsel iletişim evrensel bir düzen sağlamaktadır. İnsan, çevresiyle olan ilişkilerinin önemli bir bölümünü gözle sağlamaktadır. İngiliz araştırmacı John Locke'a göre; %1 deneyerek, %2 dokunarak, %4 koklayarak, %10 duyarak, %83 ise çevresini gözlemleyerek öğrenmektedir (Uçar, 2014).

Grafik tasarımcı, görsel olanı, görsel bir iletişim oluşturacak biçimde bir araya getiren kişidir. Bu unsurlar izleyicinin anlayabileceği sözel ve görsel bir denklem içinde sunulur. Grafik tasarımcı hem mesajı aktaran hem de onun biçim düzenleyicisidir. Grafik tasarım ise

mesajın doğru ve yalın bir şekilde yansıtılma işlevidir. Grafik tasarımcı mesajın izleyiciye ulaşması için her türlü iletişim aracından yararlanır (Becer, 2015).

Grafik tasarımcı, basılı iletişim dünyasında tutunabilmek için tasarım ve üretim sürecini bütünüyle anlamak zorundadır. Grafik tasarımcı aynı zamanda iletişimin planlayıcısıdır. Bu nedenle iletişim olgusunu meydana getiren tüm kavramları tanıyan bir iletişim tasarımcısı olarak tasarımlarını yönetmelidir. Etkili bir görsel iletişim kurmak için, mesajı oluşturan parçaların nasıl bir araya getirileceğini öğrenmek zorundadır (Becer, 2015). Bu da ancak etkili ve planlı bir öğretim ile gerçekleştirilebilecektir.

Tasarım hayatımızın hemen her alanında duyduğumuz sıkça kullanılan etkileyici bir sözcük konumuna geldiği günümüzde Becer (2013)'in de söylediği gibi "Tasarım duygusundan yoksun bir biçimde hazırlanan basılı iletişim malzemeleri, bir kenara fırlatılıp atılmaya mahkûmdurlar." Çünkü tasarım asıl anlamını yaratıcılıkla birleştiği zaman kazanır. Grafik tasarımcı için onun yaratıcılık gücüne göre birden fazla çözüm vardır (Ketenci & Bilgili, 2006). Tasarımcının yaratıcı yönü ise aldığı temel tasarım ve sanat eğitimi ile şekillenir. Sanayi devriminin getirisi olan teknolojik gelişmelerle birlikte tasarımcılar için bir şey yapmaktan ziyade düşünebilmek önemli bir hal almıştır. Tasarım eğitimi alan bireylerin, çağımızın teknolojik gelişmelerinin paralelinde düşünce üretebilmeleri için teknik bilgilerin yanında dijital ortamdaki teknolojik gelişmelerle donatılması gerekmektedir. Çünkü teknolojik gelişmelerin çok büyük devrim içinde olduğu günümüzde dijital dünya, teknik bilgi ile sınırsız üretim olanakları sağlamaktadır (Akçadoğan, 2006). Bu sebeple Resim-İş Öğretmenliği'ndeki anasanat düzeyinde verilen grafik tasarım eğitiminin teknik donanımlarının ve öğretim programının çağın gereklerine uygunluğu önem arz etmektedir.

Asıl amacı sanat eğitimcisi yetiştirmek olan Resim-İş Öğretmenliği bölümlerinde anasanat ayrımı ile grafik, resim, heykel, seramik gibi farklı disiplinlerde uzman yetiştirmek de planlanmaktadır. Resim-İş Öğretmenliği bölümlerinde anasanat ayrımına gidilmesi ve farklı disiplinlerde uzmanlaşmanın tercih edilmesi araştırmanın çıkış noktasıdır. Aynı zamanda bu tercih ayrımının mezun olan öğrencilerin diplomalarında belirtilmemesi de önemli bir sorun olarak görülmektedir. Bu bağlamda üniversitelerin Resim-İş Öğretmenliği bölümünde grafik anasanat programlarında verilen eğitimin niteliği ve önemi bu çalışmada sorgulanmaktadır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma, “Grafik Anasanat Dersi öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunlar” adlı konu başlığı ile ele alınarak araştırmacının konuyla ilgili literatür, internet, kütüphane taraması, belirlenen üniversitelerde araştırmaya katılan öğrenciler ve öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerle sınırlıdır.

Etkin bir iletişim araştırması, dağınık, rastgele, sınırlarının nerede olduğu belli olmayan bir çalışma değil, belli bir disiplinin veya disiplinlerin içinde yapılması gereken bir çalışma olarak değerlendirilmelidir (Tekinalp & Uzun, 2009). Bu sebeple çalışmanın iletişimle ilgili kavramsal boyutunun geniş bölümü, problem cümlesinde yer alan “görsel iletişim” kavramı ile sınırlıdır.

Ortaya çıkacak çalışmaların analizi araştırmacının sorumluluğunda olup Resim-İş Öğretmenliği Grafik Anasanat Dersi son sınıf öğrencileri ve bu anasanatta en az 5 yıldır ders vermiş olan ve ders vermekte olan öğretim elemanlarının görüşleriyle analizler yapılmıştır. Araştırmanın herhangi bir maddi destekleyicisi bulunmayıp araştırmacının kendi maddi imkânıyla sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Amblem: Bir fikri, bir hareketi, bir inancı, bir birliği veya bunların biçimlendirdiği bir kurumu, kuruluşu simgeleyen formdur (Tepecik, 2002, s. 61).

Bauhaus: 1919 yılında Weimar’da Walter Gropius öncülüğünde kurulan ekol. Temel amacı sanat ve zanaat alanlarını birleştirerek Alman endüstriyel tasarımını geliştirmektir (Armstrong, 2012, s. 145).

Font: Bir tipografik karakterin harfler, sayılar, noktalama işaretleri ve diğer sembollerden oluşan karakter dizisine verilen addır (İncearık, 2011).

Görsel iletişim tasarımı: Görsel iletişim, tasarım ve teknolojiyi birleştirme sürecidir. Bu süreç, yaratıcı ve kavramsal düşünceyi görsel bir dil içerisinde hedef kitleye veya kullanıcıya görsel bir yolla aktarmayı içerir (Üçer, 2019). Bu süreçte bazen görme duyusunun yanında dokunma, işitme, koklama ve dokunma duyuları da görsel iletişim tasarımı içerisinde yer alabilmektedir.

Grafik tasarım: Bir mesajı belirli bir hedef kitleye ulařtırmak için yazılı ve görsel elemanlarla sanatsal sınırlar içerisinde tasarlayan ve çizen kişileri yetiřtiren eğitim dalıdır. Grafik tasarım, en kısa tanımıyla resmin stilize edilmiř halidir (İncearık, 2006).

İllüstrasyon: Kısaca resimleme olarak tanımlayabileceğimiz illüstrasyon, tasarımlarda kavramların açıklayıcı tanımlarını güçlendirmek ve daha iyi anlaşılmasını sağlamak amacıyla yapılan konulu resimlerdir (Tepecik, 2002).

Litografi: Litografi, resim ve yazının taşın düz yüzeyinde yan yana veya iç içe kullanılarak uygulandığı sanatsal bir tekniktir (Akgün, 2017).

Logo: Birden fazla harf karakterinin sözcük halinde okunacak biçimde bir araya getirilmesiyle oluşturulan ve bir ürün, kuruluş ya da hizmeti tanıtan amblem özelliğı gösteren simgesel görsel iletişim tasarımıdır (Arıkan, 2009).

Piktogram: Uluslararası iletişimlari kolaylařtıran, bir nesne ve bu nesnelerin anlamını ifade eden, grafik sembollere verilen genel isimdir (Tepecik, 2002, s. 66).

Stilizasyon: Nesnelerin karakterlerini kaybettirmeden basitleřtirerek řematik biçimlere dönüřtürmektir (Turani, 1998, s. 144).

Tipografi: Birçok tasarım yüzeyi ve uygulama alanı içinde bilgiyi içeren ve ileten bir öge olarak yazıyı bir forma sokma sanatı ve tekniğıdir (Bayar, 2013).

Tutorial: Bilgisayardaki bir ürünü bir dizi kolay aşamada nasıl kullanacağınızı gösteren bir belge, video veya web sitesi (Cambridge).

Yeni Medya: İnternet veya akıllı telefonlar gibi modern bilgi paylařma yollarını içine alan kavram (Cambridge).

BÖLÜM II

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde çalışmanın temelini oluşturan kavramlara dört ana başlık altında yer verilmiştir. İlk bölümde iletişim ve görsel iletişim kavramının, ikinci bölümde görsel iletişim bağlamında grafik tasarımın, üçüncü bölümde tasarım eğitiminin çağın gereklerine uygunluğu konusunda açıklamalar yapılmış, kavramların amacı, önemi ve gerekliliğinden bahsedilmiştir. Son bölümde ise çalışma konusu ile ilgili araştırmalara yer verilmiş ve bu araştırmalardan öz bir şekilde bahsedilmiştir.

2.1. İletişim Kavramı

Türk Dil Kurumu (TDK, 2019)'nun verdiği tanıma göre kavram, bir nesnenin veya düşüncenin zihindeki soyut ve genel tasarımı olarak adlandırılmaktadır. Kavramlar yaşadığımız çevrenin karmaşıklığını azaltarak, nesne ve olayların tanımlanmasına yardımcı olur. Ancak iletişim kavramı sosyal bilimlerdeki birçok kavram gibi net bir tanıma sahip değildir (Ergen, 2014). Çağımızdaki teknolojik gelişmelerin hızlı ilerlemesi birçok alanda yaşanan literatürdeki değişiklik, iletişim kavramının dilimize yerleşmesine neden olmuştur. İletişim kavramı, duygu, düşünce, haber veya bilgilerin her türlü yolla kişi ya da merkezlere iletimi, aktarılması, haberleşme, iletişim gibi anlamlara gelmektedir (Çağlar, & Kılıç, 2012).

İletişim kelimesini kavram olarak incelediğimde Latince "communicare" kökünden türemiştir ve tutum, bilgi, düşünce, duygu ve davranışların kaynaktan hedefe doğru

aktarılması anlamına gelir. Dilimizde de haberleşme, iletişim, bildirişim gibi kavramlarla ifade edilmektedir (Atalayer, 1994; Özden, 2011).

Tüm insan toplulukları iletişim olgusuyla karşılaşmış, toplumların var olabilmesi ve devamlılığı için gerekli olan değişkenlerin başında iletişim görülmüştür. İnsan yeni gruplara dahil oldukça, iletişim şekli ve amacı değişir, ilişkide bulunduğu grubun iletişim kalıplarını benimser. Kültürel yapıdaki değişime paralel olarak iletişimde yeni kavramlar görülür (Tayfur, 2008). Bu yönüyle dinamik bir süreç olan iletişim maddi manevi kültür yapısındaki çeşitlilikle birlikte değişiklik gösterir. Kültürel değişmelerle birlikte yeni çevresel olgular, deyimler ve kelime grupları ortaya çıkar. Bu bağlamda iletişim, belirli kalıplara bağlı olarak sosyal gruplarca oluşturulur ve bireyler tarafından kabul gördüğü kadar devamlılık kazanır (Çağlar, & Kılıç, 2012).

İnsan konuşmayı öğrenmek ve anlamak yetisiyle doğar, hazır olarak dili bulur (Bülbül, 2005, s. 22). Yaşadığı dünyayı ancak geliştirdiği dili sayesinde tanır. Dil olmadan insanın sosyalleşmesi ve ortak bir dünya kurması mümkün değildir. Örneğin hayvanlar öteki hayvanlarla ortak bir dünya oluşturmamaktadır. Dünyadaki varlıklarını içgüdüsel olarak devam ettirmektedirler. Hayvanların birbirleriyle anlaşması biyolojik özelliklerinden kaynaklanıp, insan dilindeki temel özellikler yoktur (Özkan, 2010).

İnsan ilişkilerinin temelinde dil vardır. Çünkü insanın fizyolojik ve biyolojik yapısı gereği gelişmiş bir iletişim sistemine sahiptir. İnsan yaşamsal ve toplumsal davranışlarını bu gelişmiş bilgi edinme ve aktarma sistemiyle gerçekleştirir. Bu sebeple bütün hayat deneyimleri iletişime dayanır (Atalayer, 1994).

2.1.1. İletişim Nedir?

İletişim, taşıdığı anlamların çok çeşitli olması nedeniyle onun tam ve kesin tanımını yapmak mümkün değildir. Bu zorluğun temelinde yatan faktör ise iletişimin disiplinler arası bir olgu olmasındandır. İletişim konusunda yapılmış bazı tanımları verecek olursak; İletişim, insanın biyolojik, psikolojik ve toplumsal varlığı üretebilmesinin ve geliştirebilmesinin zorunlu koşulu olan düşünsel ve ilişkisel faaliyetler bütünüdür (Erdoğan, 2011). Becer (2013) ise iletişimi, iki insan ya da insan grubunun birbirleri arasında gerçekleşen duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi olarak tanımlamaktadır. Bir başka tanımda ise iletişim, bilgi, fikir, duygu ve düşünceleri kapsayan anlamların, semboller aracılığıyla insanlar arasında karşılıklı olarak aktarıldığı bir süreçtir (Özden, 2011). Aynı zamanda iletişim, insan davranışlarının

sonucu gerçekleşen sosyal bir süreç olarak tanımlanmaktadır (Çağlar & Kılıç, 2012). İnsanoğlunun en temel ihtiyaçlarından birisi olan iletişim, "bir arada mutlu ve huzurlu yaşayabilme sanatı"dır (Yaman, 2011). En geniş anlamıyla iletişim, duygu, düşünce, haber veya bilgilerin her türlü yolla, başka kişilere veya merkezlere iletilmesi, aktarılması, haberleşme, iletişim olarak ifade edilmektedir (Çağlar ve Kılıç, 2012). Tüm tanımların birleştiği nokta iletişimin insana özgü bir olgu olduğu ve karşılıklı etkileşimin olduğu yönündedir.

Bireyler toplumsal yaşam için kendilerine gerekli olan bilgiyi, beceri ve tutumları ancak iletişim yoluyla öğrenebilecekleri için öğrenme sürecinin temelini oluşturur. Bu yönüyle iletişim, insani ilişkilerin temel unsuru ve gerçek hayatın temel bir parçasıdır. Sosyal yaşamın içinde yer alan bütün insanlar için önemlidir. Belli kalıpları olan iletişim insanın yaşadığı sosyal çevreye göre oluşur ve bireylerin kabullenmeleri oranında süreklilik kazanır. Çünkü iletişimde kullanılan iletişim unsurları bireyin dahil olduğu sosyal grupların özelliklerini taşır (Çağar & Kılıç, 2012).

İletişim, insan için bir tercih değil, bir zorunluluktur. İletişim olmadan insan düşünemez, kararlar alamaz ve bu sebeple herhangi bir etkinlikte bulunamaz. İletişim, biyolojik, düşünsel ve sosyal faaliyetleri yapabilmenin ve gereksinimleri giderebilmenin zorunlu bir koşuludur. Bu sebeple iletişim nedeni, insanın biyolojik ve sosyal varlığını sürdürme amaçlı her türlü gereksinimini içermektedir. Bu bağlamda her koşulda ve çevrede, insanın gereksinimlerini gidermek ve böylece belli amaçlara ulaşmak için yapılan faaliyetlerde iletişim zorunlu olarak ortaya çıkmaktadır (Erdoğan, 2011).

İnsanoğlu kendi iletişim alanını iletişim araçları yaratarak genişletmiştir. Yaklaşık 100 bin yıl önce atalarımız sözsüz jestler ve evrilmekte olan bir konuşma dili sistemiyle iletişim kurma çabasıydı. Yaşamların gün geçtikçe karmaşık bir hal alması ve önemli şeyleri anımsamak için zaman içinde daha fazlası gerekti. 19. yüzyılın sonuna geldiğimizde kablolu dünyada, özellikle telefon ve telgraf sayesinde mesajlar daha uzağa, daha hızlı ve daha az çabayla iletilebilmeyi mümkün kıldı. İletişimin hızındaki bu ani değişim bir dizi teknolojik gelişmelerin de ortaya çıkmasını sağladı (Crowley & Heyer, 2014).

Özet anlamda bilgi paylaşma faaliyeti olan iletişim, kişilerin kendini ifade edebilme ve kendilerini dinletme gereksinimleri sonucunda ortaya çıkmıştır. İletişim sürecinde en basit anlamda bir gönderici ve bir alıcının olması gerekir. Bu şart sağlandığında iletişim her zaman her yerdedir. Yapılan tanımlar doğrultusunda iletişim konusunda şunları söyleyebiliriz:

iletiřim toplumun temelini oluřturan bir sistem, örgütsel ve yönetsel yapının düzenli işleyiřini saęlayan bir araç ve bireysel davranışları görüntüleyen ve etkileyen bir teknik, sosyal süreçler bakımından zorunlu bir bilim, sosyal armoni için gerekli bir sanattır (Özden, 2011). Kısaca iletiřim, bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma süreci olarak tanımlanabilir (Dökmenden aktaran Çaęlar ve Kılıç, 2012).

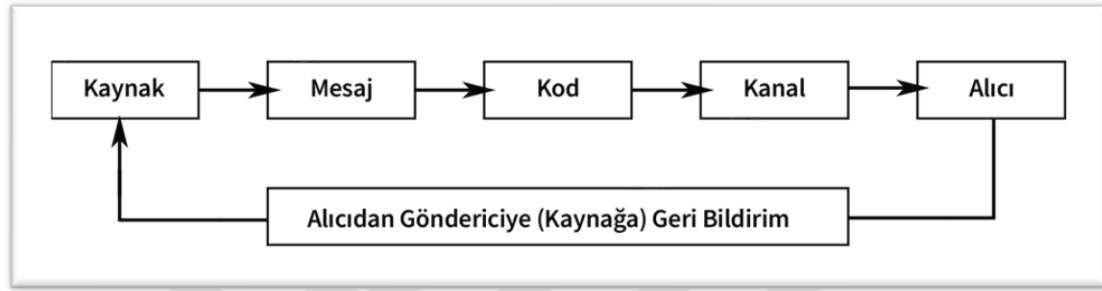
2.1.2. İletiřimin Süreci ve Önemi

İletiřim, duygu, düşünce ve bilgileri çeřitli yollarla başkalarına aktarma ve anlamlandırma sürecidir. Bu süreç anne karnında erkek ve diři hücrenin birleřmesinden meydana gelen zigotun gelişmesiyle başlar. Her ne kadar bu bir başlangıç olsa da iletiřim becerilerinin gelişimi, insanın içinde büyüdüęü toplumun kültürüne baęlıdır (Ergin, 1995). Birey baęlı bulunduęu kültürün deęerleriyle oluřan iletiřim kalıplarını kullandığı kadar baęlı bulunduęu kültür içerisindeki yaşamını anlamlandırabilir. Bu bağlamda iletiřim, insanların bir arada yaşayabilmelerinin en önemli gereklerinden biridir.

İnsanın bir diđer insanla duygu ve düşüncelerini paylaşması ancak iletiřim kurmakla mümkündür. İnsanın iletiřim kurma becerisi, en gelişmiş iletiřim düzeni olan dil üzerine kurulmuřtur. Konuşma, insanı özgü ve onu diđer canlılardan ayıran en önemli özelliklerden biridir. İnsan dil yeteneğini doğuřta hazır bulur ama dili sonradan öğrenir ve geliştirir. İnsan önce ana dilindeki ses, kelime ve bu kelimelerin diziliř kurallarını öğrenir. Sonrasında da okuma, anlama, yazma gibi çeřitli etkinliklerle dil yeteneğini geliştirir. Yaşamı boyunca devam edecek sosyalleřme sürecinde de bu yeteneğini kullanır. Konuşma yeteneği dolayısıyla dil, insanın duygularını, düşüncelerini, isteklerini bütün incelikleriyle kullanmasına ve sosyal yaşam içinde varlığının kabul görmesine imkân saęlar (Özkan, 2010).

Dil ile gerçekleştirilen ilişkilerin yanı sıra insanlar, sözsüz olarak da birbirleriyle ilişki kurabilmektedirler. Yüz ifadeleri, el ve vücut hareketleri, vücudun duruřu, gözlerin ve bedeninin teması ile karşı tarafa belli mesajlar iletme mümkündür (Özkan, 2010). Bu bağlamda iletiřim sadece yazılı ve sözlü konuşmaları deęil, müzik, resim, heykel, tiyatro, bale, dans gibi bütün insan davranışlarını içine alır. Çünkü insan, jest ve mimikleri en iyi kullanan, gelişmiş refleks ve içgüdülerinin yanı sıra dili de kapsayan çok karmařık öğrenilmiş davranışlarla iletiřim yapan tek varlıktır (Ergin, 1995).

İletişim sürecinde olması gereken belli başlı ögeler vardır. Bunlar şekil 1'deki gibi genel olarak; kaynak/gönderen, ileti/mesaj, kanal, kod ve hedef/alıcı şeklinde karşımıza çıkar. Kaynak, mesajı göndererek iletişimi başlatan kişi ya da kişilerdir. Kaynağın etkin bir iletişim kurabilmesi için mesaj alıcısının mümkün olduğunca çok duyusuna ulaşması gerekmektedir. Kaynakla, hedefin iletiye aynı anlamı vermedikleri durumlarda mesaj anlam kazanamaz. Bu nedenle kaynağın mesajı gönderirken hedefin algılama düzeyine çok dikkat etmesi gerekmektedir.



Şekil 1. İletişim süreci şeması.

Burada mesaj, anlatılmak istenen şey, bunun anlatılma tarzı ve içeriğidir. Mesaj, birtakım sembollerle kodlanır ve bu kodların karşılığı alıcı tarafından bilinir. Mesaj her türlü bilgi, duygu, düşünce, şekil ya da sözü içerebildiği gibi, jestler ve mimikler gibi tutum ve davranışları da içerebilir. Mesaj alıcının özelliklerine uygun olmalı, eksik olmamalı, amaçlanan bilgileri içermeli, denetlenebilir olmalı ve gerekirse tekrarlanabilir olmalıdır. Mesajın dili alıcı tarafından anlaşılabilir olduğu kadar başarılı bir iletişim olur. Alıcı, mesajın gönderildiği kişi, kurum ya da kuruluştur. Alıcı mesajın içerisindeki kodları çözümleyerek sürecin tamamlanmasına katkıda bulunur. Mesajda alıcıya uygun ifadelerin, anlamların olması mesajın çözülmesine katkı sağlar. Kanal ise mesajın iletildiği yoldur. Bu iletişim yolları sesler, yazılar, hareketler ya da işaretler olabildiği gibi alıcının bir ya da birden fazla duyusuna hitap edebilir. İletişim sürecinin tamamlanmasında gerekli bir diğer öge olan kod ise gönderici ile alıcı arasındaki ortak dildir. Diller birer kodlama ve şifreleme sistemidir. Bu sebeple iletişim sürecindeki şifreleme ancak bunu bilenler arasında anlam kazanır. İletişim sürecini oluşturan bu öğelerin meydana getirdiği ortama ise bağlam denir. Sürecin sağlıklı olabilmesi için kaynak (gönderici) ile alıcı arasındaki ortak sistemle gerçekleşmektedir. Bütün iletişimlerde anlamın kodlandığı bir mesaj (gönderge), bunu gönderen bir gönderici ve mesajın kodunu açan en az bir kişi (alıcı) vardır. İletişimde gönderici ve alıcı kanal aracılığıyla bir araya gelmektedir. Bu bakımdan gönderici ve alıcı

arasındaki kodların anlaşılır olması gerekir. Örneğin hiç tıp bilgisi olmayan birine tıbbi terimlerle hastalığı anlatmak bir anlam ifade etmeyecektir (Oyman, 2013; Özden, 2011; Özkan, 2010; Yaman, 2011).

İletişim işleyiş bakımından tek yönlü ve iki yönlü olmak üzere ikiye ayrılır. Tek yönlü iletişimde kaynaktan alıcıya mesaj iletmesi aktif geri bildirimi olmaksızın gerçekleştirilir. Bu yöntemde amaç iletiyi göndermektir. Emir ve talimatların olduğu iletişim şekli tek yönlüdür. İki yönlü iletişim ise kaynak ve hedefin birbirlerini karşılıklı olarak etkileme olanağına sahip olduğu etkileşimli iletişim türüdür. Bu iletişim yönteminde kaynağın hedefi hedefin de kaynağı etkileyebileceği fiziksel bir iletişim ortamı sunulur (Bıçakçı'dan aktaran Tayfur, 2008).

İletişimin temel fonksiyonlarını altı başlık altında toplamak mümkündür. İletişim bilgi taşır, sağlıklı ilişkilerin kurulmasına yardım eder, etkileşimi sağlar, kararları taşır, emirleri taşır ve geri bildirim imkân sağlar. Tüm bu fonksiyonlar kişiler, gruplar ve organizasyonlar için önemlidir (Çağlar & Kılıç, 2012). Bu bağlamda tablo 1'de iletişimin bireysel ve toplumsal fonksiyonlarına yer verilmiştir.

Tablo 1

İletişimin Bireysel ve Toplumsal Fonksiyonları

BİREYSEL FONKSİYONLAR	TOPLUMSAL FONKSİYONLAR
Enformasyon Toplar ve Dağıtır,	Toplumu Bilgilendirir
Duygu ve Düşünceler Paylaşılır,	Öğrenme Sürecini Destekler,
Karar Destek Sistemi Sağlar,	Kültürel Yakınlaşma Sağlar,
Toplumsal Statü Kazandırır,	Kültürel Aktarma Sağlar,
Birey Kendini Gerçekleştirir,	Toplumsal Yakınlaşma Sağlar,
Temsil Yeteneği Kazandırır,	Toplumu Motive Eder,
Sosyalleşme Sürecine Katkı Sağlar.	Toplumu Yönlendirir.

Tayfur, G. (2008). Reklamcılık. Ankara: Nobel.

İletişimde asıl amaç bilgi vermektir. Gönderici ve alıcı arasında ortaklık kurma amaçlı bir çabadır ve genel amaç bilgi vermeye ilişkindir (Özden, 2011). Özet olarak Erdoğan (2011, s. 118) iletişim kurma nedenlerini birbiriyle iç içe ve birbirini var eden nedenler olarak şu şekilde sıralamıştır:

- İletişimin temel nedeni, hayatta kalabilmedir.

- Bunu takip eden neden hayatta kalabilme koşullarını daha iyiye doğru geliştirme, yani iş birliği halinde olmaktır.
- İnsan iletişimde bulunur, çünkü iletişimde bulunmamayı, konuşmama veya küsme veya düşmanlık besleme gibi iletişimsel eylemlerden başka bir şekilde yapmayı bilmez.
- Kendi iç ve dış dünyasını kendisiyle birlikte bir bütün olarak birleştirmek, inşa etmek, oluşturmak için iletişimde bulunur.
- Yoksul ve yoksun bırakmak gibi ciddi hastalıkları olduğu için.
- Kendisini üretebilmek için diğer insanlarla ilişki, dolayısıyla iletişim kurmak zorunda olduğu için.
- Kendisini diğer insanlardan geçerek görüp değerlendirme gibi yapay gereksinimler nedeniyle.
- Diğer insanları değerlendirme için.
- Gündelik yaşamda herhangi bir gereksinimi giderebilmek için diğer insanlara muhtaç olma nedeniyle.
- Kendisini ve diğerlerini "gerçekleştirmeyi" sağlama nedeniyle insanlar iletişim kurmak zorundadır.

İletişim öğrenme sürecinde de büyük paya sahip bir unsurdur. Bireyler toplumsal yaşam için kendilerine gerekli olan bilgiyi, beceri ve davranışları ancak iletişim kurarak öğrenebilir. Bu yönüyle iletişim davranış bilimleri açısından da önemlidir. Çünkü iletişim, insani ilişkilerin temel unsuru ve gerçek yaşamın temelinde yer alan bir parçadır (Çağlar & Kılıç, 2012).

İletişim, 20. yy'ın sonlarında biçimlenen yaşam tarzının içerisinde kendine yer edinmiş vazgeçilmez bir olgudur. Araştırmalara bakıldığında insan her gün 1500-1800 arasında istendik ya da istenmedik mesaja maruz kalmaktadır. Ayrıca tüm bu mesajlar dikkat çekme çabasıyla bir rekabet içerisinde. Tüm iletişim araçları alıcıyı etkilemeye ve kendi mesaj alanlarında tutmaya çalışırlar (Becer, 2015). Duygu düşünce ve olayların anlatılmasında en önemli öğelerden biri dildir. İnsanın dil yardımıyla kurduğu iletişimde, iletişim bildiği dillerle sınırlıdır. Dünya üzerinde pek çok dil ve diyalekt olduğu göz önünde bulundurulursa görsel yollarla kurulan iletişim belki daha sınırlıdır ancak dille kurulan iletişime göre daha evrensel boyutlara sahiptir (Uçar, 2017, s. 16). Örneğin bir ürün üzerinde gördüğümüz kuru kafa simgesi o ürünün tehlikeli olduğunun işaretini verir. Aynı şekilde barış, sonsuzluk gibi kavramları ifade etmekte kullanılan bazı sembollerde birçok ülke için aynı anlama gelmektedir. Bu bağlamda sosyal bir süreç olan iletişim her zaman iletişim bilimciler

tarafından geliştirilme çabasında olmuştur. 21. yüzyılda da iletişimde kullanılan görseller giderek daha önemli bir araç haline gelmiş, görsellerle sağlanan iletişimin daha etkili olduğuna yönelik araştırmalar yapılmıştır (Rodríguez, Fabiola, & Davis, 2015).

2.1.3. Görsel İletişim

İnsan ürettikleri bilgileri birbirlerine aktararak ona anlam kazandırır. İnsanlar arasındaki bilgi aktarımı çoğu zaman dil ile gerçekleşir. Bu bağlamda insanın yazılı ve sözlü olarak yaşamını sonraki kuşaklara aktarması dilin başarısıdır. Çünkü insan dil sayesinde düşündüklerini ve gördüklerini tespit etmektedir. Eğer dil olmasaydı her kuşak kendi içinde kapanıp kalacak, insan tarihi nitelik kazanamayacak, yalnızca doğal bir varlık olarak kalacaktı (Özkan, 2010).

İletişimde en çok kullandığımız basamağın konuşma dili olduğu bir gerçektir (Yaman, 2011). Aynı zamanda dünyanın birçok yerinde olduğu gibi Türkiye'de de yalnızca bizim sözel-doğrusal-çözümsel zekamızdan genelleştirilmiş olan sözel iletişim (yazılı ve sözlü sınavlar) yaygın olarak kullanılmaktadır. Öğrencilerin sözel ve sayısal yönlerini geliştirmeyi amaçlayan fen ve matematik ağırlıklı dershanelerle kalıplaşmış bir sözel iletişim kültürü oluşturulmuştur. Oysa ki alfabenin gelişiminden çok daha önceleri iletişim için desenler kullanılmıştır. Günümüzde dahi çağdaş reklamcılık sözlü iletişimden ziyade görsel iletileri aktarmanın hızlı biçimine dayanmaktadır. Güçlü bir iletişim yöntemi olarak görsellik, posterlerden ürünlerin ambalajlanmasına, televizyon reklamlarına kadar günlük hayatımızın vazgeçilmez bir parçası olarak karşımıza çıkmaktadır (Özsoy, 2015).

Uzun zaman boyunca kullandığımız dillerin varlığını kabullenmemiz gerekir. Ancak bu durum gelişmiş yazım yöntemlerinin keşfinden sonra bile iletişim karşısındaki engelleri ortadan kaldıramayacaktır. Çünkü insanların konuştuğu dil bildiği dillerle sınırlıdır. Dolayısıyla, süreç içerisinde sınırlı iletişimi ortadan kaldıracak evrensel bir görsel aracın evrimselleşmesi gerekmektedir (Armstrong, 2012). Öyle ki insanlar günümüzden yaklaşık 30 bin yıl öncesinde mağara duvarlarına kırmızı aşıboyası ve kömürlerle çeşitli hayvan figürleri çizmişlerdir. Mağaralarda belirgin figürlerin yanı sıra, henüz açıklanamayan çok sayıda belirsiz işaretlerin de anlatım aracı olarak kullanıldığı düşünülmektedir (Tez, 2008). Bu görsel uyarıcılar insanlık tarihi boyunca iletişim çabasının temel belirleyicileri olmuştur. Görselliğin iletişim kurma sürecindeki başarısı insanlar tarafından kolay ve etkili anlaşılır olmasıyla mümkündür.

Araştırmaların gösterdiği üzere insanoğlu varlığını sürdürme çabası olarak iletişim yolları geliştirmiş, seslere karşılık gelen şekiller oluşturarak günümüzdeki alfabelerin temellerini atmıştır. Hayatın her alanında olduğu gibi görsellik, iletişimde de etkin duruma gelmiştir. İletişimde her ne kadar en çok kullandığımız dil olsa da görüntü, yazıdan daha eskidir. İlk insanların mağara duvarlarına yaptıkları figürler, soyut işaret ve simgeler bunun kanıtıdır. Mesajları kelime ve sözcüklerle iletmenin mümkün olmadığı durumlarda, ya da daha kalıcı olması nedeniyle görsel iletişime başvurulmaktadır. Kahramanmaraş'ta bir mağara duvarında eski taş çağına ait aşı boyasıyla yapıldığı düşünülen, insan yaşamına ilişkin tasvirlerin yer aldığı şekil 2'de yer alan panoramik resimler buna güzel bir örnektir. Görmeyle gerçekleşen bir iletişim yöntemi olan görsel iletişim, teknolojinin getirdiği olanaklarla iletişimin tüm boyutlarında yoğun ve etkin kullanım alanına sahip olmuştur (Güngör, 2011; Lazar, 2009; Mısırlı, 2016; Uçar, 2004).



Şekil 2. Kahramanmaraş'ta bir mağara duvarında eski taş çağına ait resimler.
[https://www.bik.gov.tr/kahramanmarasta-eski-tas-cagina-ait-magara-resimleri-bulundu/](https://www.bik.gov.tr/kahramanmarasta-eski-tas-cagina-ait-magara-resimleri-bulundu/sayfasından) sayfasından erişilmiştir.

Çevremizdeki olayları öncelikle görerek tanımlar ve anlamaya çalışır, sonrasında tepkimizi veririz. Bu sebeple görme duyusu insanın önemli duyularındandır. İnsanoğlu tarih boyunca bu önemli özelliğini geliştirmek ve etkin kullanabilmek için onlarca yılını harcamıştır (Çağlar & Kılıç, 2012). Mağaralara yapılan duvar resimleri insanların anlayabildiklerini ve çevresine tepkiler verdiklerini göstermektedir. Bu bağlamda mağara duvar resimleri ile ilk

örnekleri görülen görsel iletişim süreci günümüzde teknolojik gelişmelerin bir getirisi olarak çeşitlilik kazanmış, insanlar farklı görsel iletişim yolları geliştirmiştir. Günümüzde kullanılan görsellik, yazıya göre daha evrensel bir dile sahiptir ve mesajların daha hızlı, daha anlamlı iletilmesine olanak sağlamıştır. Görselliğin etkili ve hızlı bir mesaj olarak anlam kazanabilmesi için onun birtakım kurallara sahip olması gerekecektir. Çünkü iletilen mesajla ilgili kavramların uygun görsellerle sunumu görsel iletişimi başarıya ulaştıracaktır. Bu sebeple adına grafik tasarım ya da görsel iletişim tasarımı denen sanat dalı ve aynı zamanda meslek grubu olan bir alanın varlığından ayrıca söz etmek gerekecektir.

2.1.3.1. Görsel İletişimde Grafik Tasarım

Tasarım, zihinde canlandırılan bir kavramın iki ya da üç boyutlu görüntüsü olarak uygulanan ve ortaya çıkan eserlerin tümüne verilen isimdir (Uslu, 2017). Hayatımızın her alanında tasarım ürünleri ile karşılaşırız ve çoğu zaman ürün tercihlerimizi tasarımların başarısına göre yaparız. Bu bağlamda görsel sanatların her alanında tasarım olgusu yer alırken endüstriyel dünyada da tasarımların egemenliği söz konusudur (Karagöl, 2016).

Tasarım, bir şeyi zihinde biçimlendirmedir. Bu süreç, ürün ortaya koymaya yönelik düşünsel ve maddi çalışmaları kapsar. Mimarlık, sahne sanatları, el sanatları, grafik sanatlar gibi sanat alanlarının tümünde tasarım olgusu vardır. Tasarım yaratma kavramıyla örtüşen bir olgudur. Yaratma, genelde insanın doğada hazır bulduğu varlığa kendinden manevi bir şeyler katması anlamına gelmektedir. Sanat yapıtlarının yaratıcısına sanatçı denirken, teknik bir ürün ortaya koyana ise tasarımcı denir. Sanatçı tamamen özgür çalışmalar yapabilirken, genel olarak tasarımcı yaratma eylemini üreticisinin istediği koşullara göre değerlendirmektedir. Bu yönüyle çoğu zaman tasarım amaç gözetken yaratıcı bir eylemdir. Tasarımcı sanatçı kişiliğiyle duygu, düşünce ve hayal gücünü, çizgiler, biçimler, renkler gibi fiziksel olgulara aktarır, planlı bir şekilde ürününü ortaya koyar (Alpaslan, 2003).

Grafik tasarım, bir mesajın yazılı ve görsel elemanlarla sanatsal ölçütler içerisinde tasarlanmasıdır. Bilginin görsel hale gelmesi iyi tasarlanmasıyla olmaktadır. Grafik tasarımda amaç özgün bir şekilde iletişim kurma adına en kısa sürede mesaj iletme düşüncesi olduğundan, kelimeler kavramlaştırılarak biçim kazanır yani görselleştirilir. Bir tasarımın en önemli yaratıcılık isteyen aşaması da görselleştirme aşamasıdır. Görselleştirmenin ilk aşamasında taslaklar, yalın görseller ya da karalamalar yer alır. Her taslak birer zihinsel alıştırmadır. Tasarımın başarılı olması taslağın düzgün geliştirilmesine bağlıdır (İncearık, 2011; Uslu,

2017). Tüm bunlar başarılı sonuçlandırıldığında verimli bir görsel iletişimden söz edilebilir. Bu bağlamda grafik tasarım, bir görsel iletişim kurma sanatıdır (Ketenci & Bilgili, 2006).

2.2. Görsel İletişim Tasarımı

Görsellik giyimimizden, her türlü eşya seçimimize kadar yaşamımızın her anında önemli bir yer tutar. Öyle ki üzerinde yaşadığımız dünyada farklı insan topluluklarının ve kültürlerinin var olduğu düşünüldüğünde çok fazla farklı dilin konuşulduğu görülmektedir. Bu farklılık içerisinde görsel iletişim daha hızlı ve kolay anlaşılır bir yöntem olarak ön plana çıkmaktadır. Çünkü görsel çözümler çoğunlukla evrensel özelliklere sahiptir. Kültürel farklılıklar görseli meydana getiren renk ve sembollere farklı anlamlar yükleyebilir ancak bu durum her olgu ya da olay için böyle değildir (Arıkan, 2009).

Tasarım ile iletişimin ikisi de karşı tarafa mesaj iletme çabası içinde olduğundan aynı amaca hizmet etmektedir (Ambrose & Aono-Billson, 2013). Bu bağlamda grafik tasarım, görsel olanla ilgilenen bir iletişim sanatıdır. Grafik tasarımcı genel olarak, okunan ve izlenen görüntülerin tasarımından sorumludur. Görsel öğelerle yazıyı bir arada kullanarak izleyiciye belirli bir bildiri iletme amacıyla tasarım yapar. Afişler, kitaplar, broşürler, bilgi ve uyarı işaretleri vb. grafik tasarımın etkinlik alanı içindedir. Grafik tasarım terimi ilk defa 1900'lerin ilk yarısında metal kalıplara oyularak çizilen ve daha sonra çoğaltılarak basılan görsel malzemeler için kullanılmıştır. Teknolojinin gelişmesiyle bu terimin anlamı ve hizmet alanı oldukça genişlemiştir (Becer, 2015; Odabaşı, 2006).

Grafik algı ve görsellikteki mesaj aktarım gücünün başarısı iletişim yöntemi olarak görsel iletişim tasarımlarına olan ilgiyi artırmıştır. Grafik ile oluşturulan anlatım dili söze dayalı anlatımdan daha üstündür. İnsanlar aynı dili konuşmasalar bile grafiksel simgelerle ortak duyguları anlatmak mümkündür (İncearık, 2011). Bu bağlamda anlamak, iletişim kurmak veya duygularımızı ifade etmek için görsel simgeleri kullanmaya gereksinim duyarız (Özsoy, 2015).

Grafik tasarımcı ve tasarımcının kökenleri, hissettiklerini, uğraşlarını, korkularını, mesaj ve beklentilerini çizimlerle anlatmaya çalışan ilkel insana kadar dayanmaktadır. Bu iletişim boyutunun keşfedilmesiyle insan, sembolik yapıyı geliştirmiş ve bu yapının daha fazla şey ifade edebildiğini öğrenmiştir. Bu bakımdan grafik tasarım bir bakıma sembollerle iletişim kurma sanatıdır. Kavramsal bir ileti, sembollerle yalınlaştırılarak kültürlerarası etkileşime ulaşabilir ve kolay hatırlanabilir (Uçar, 2014). Bu bağlamda görsel iletişim tasarımının

geçmişine baktığımızda beden ve işaret dili ile başlayan anlaşma biçimlerinin, gösterge, sembol, imge ve yazı formlarıyla kurulmuş bir iletişim diline dönüştüğünü görürüz. Bu anlamda içinde yaşadığımız görsel kültürün temellerini eski dönemlerde oluşturulmuş sembollerde arayabiliriz. Bu arayışta karşımıza ilk çıkacak olanlar işaret dilinin resimleştirilmesiyle üretilen piktogram ve onun daha gelişmiş şekli olan ideogramlardır. Başlangıçta basit geometrik formlardan oluşan sembollere, objelerin, bitki, hayvan ve olayların gösterildiği zengin anlatımlı sembolik ifadeler eklenmiş, zaman içinde ise bu biçimler evrensel görsel kodlara dönüşmüşlerdir (Ergen, 2014). Görsel iletişim tasarımcısı mesajın içeriğine göre görsel kodlarını sembol ve simgeler, fotoğraflar, resimlemeler ve tipografik unsurlarla düzenleyerek görsel iletişim tasarımlarını oluşturur. İletilmek istenen mesajın içeriği ile örtüşmeyen görsel kodların kullanımı mesajın anlamı zayıflatır ya da mesaj anlam kazanamaz. Çünkü görsel iletişim tasarımı hedeflenen kitleye yönelik belli mesajların görsel sunumuyla ilgilidir. Yazı, görüntü, resimleme gibi çeşitli görsel öğelere hedef kitlenin anlamlandırabileceği şekilde belli başlı mesajlar yüklenir. Konuştuğumuz zamanlar nasıl ses tonumuz bazı kavramlara farklı anlamlar yüklüyorsa görüntülerde mesajların iletilmesinde anlam kazanır. Görüntülerle mesaj iletebilecek kanallar günümüz teknolojisinde oldukça fazladır. Sosyal medya mecraları, internet siteleri, televizyonlar, gazete ve dergiler bunlardan bir kaçıdır. Teknolojik gelişmeler beraberinde yeni medya denilen dijital bir ortamın gelişmesine ön ayak olmuştur (Ambrose & Aono-Billson, 2013). Yeni medya ortamları tasarımcıların sadece kitap kapağı, broşür, dergi, katalog gibi baskıya yönelik çalışmalar değil arayüz tasarımı, üç boyutlu modelleme gibi dijital ortamlara da uygun formatlarda çalışmalar üretebilecek yetkinliklere erişmesini beklemektedir. Grafik tasarımcı ancak bu yetkinliğe erişirse görsel iletişim tasarımcısı sıfatına bürünebilir. Bu bağlamda görsel iletişim tasarımını dijital çeşitliliğin arttığı yeni medya başlığı altında incelemek faydalı olacaktır.

2.2.1. Yeni Medyada Görsel İletişim Tasarımı

Çağımızda bilgisayarlar bilgiyi üreten ve ileten konumu ile evrensel bir iletişim ağının oluşmasını sağlamıştır. İletişimin gerçekleşmesinin koşulu olan insan, günümüzde doğal olarak bu ağ ile kuşatılmıştır. Görsel iletişim böylece bilgisayarlarla geliştirilen dijital çeşitlilik içerisinde bilginin aktarılmasında etkin bir rol üstlenmiştir. Artık tasarımcılar teknoloji ve sanatın bir arada olduğu bir çalışma alanında görsel iletişim tasarımları oluşturmaktadır (Tepecik & Çelik, 2015). Yeni iletişim teknolojilerinin devreye girdiği bu

alışma alanı yeni medyanın ierisinde yer almaktadır. Yeni medya dijital platformlarda etkili olmakla birlikte her zaman aktif durumda olabilen, kullanışlı ve her yerden erişilebilir bir iletişim ağı olması gibi tanımlayıcı özelliklere dayanmaktadır (Hennig-Thurau vd., 2010).

Grafik tasarımcı iletinin hedef kitleye ulaşması için görsel öğelere, alışılmış etkileri dışında, yalın algılanabilir ve özgün nitelikler kazandırarak bir grafik dil elde eder. Grafik dil, birçok deneme sonucunda elde edilecek çizgi, renk, leke, tipografi, stilizasyon, simge v.b. görsel biçimlerle geliştirilebilir (Turgut, 2013). Grafik tasarımcı teknolojik gelişmelere paralel bir seyrinde grafik dilini zenginleştirme olanağı bulmuştur. Ancak teknolojik gelişmelerle grafik tasarımcının değışen nitelikleri onu bir yandan farklı özelliklerdeki medyaya iş üretmek anlamında özgürleştirirken diğerk taraftan farklı medyayı iyi tanıma, daha çok konuda bilgi sahibi olma gibi sorumlulukları da beraberinde getirmiştir. Grafik tasarımcı artık çok yönlü düşünme ve analitik problem çözme yeteneklerine sahip olmak ve kendisini sürekli olarak güncellemekle yükümlüdür (Baranseli, 2009). Dijital medyanın gelişimi bu bağlamda tasarımcıları görüntü ve sesin birlikte kullanıldığı sürekli güncellenen bir döngü içerisindeki film, televizyon, web siteleri, sosyal medya gibi yeni medya oluşumlarının türediğı gizemli bir bölgeye atmıştır (Arıkan, 2009). Tasarımcılar artık mesajlarının anlam kazanabilmesi için başvurdukları medya kanalının içeriğine uygun şekilde tasarımlar oluşturmak durumundadırlar. Yeni medyanın çeşitliliğıyle birlikte tasarımcılar iki ya da üç boyutlu etkileşime sahip durumlara uygun dijital içerik geliştirmeye odaklı bir tasarım sürecine girmiştir. Sadece afiş, broşür, amblem, dergi ve kitap kapağı gibi baskıya yönelik düzeyde çalışmalarına devam eden grafik tasarımcılar dar kalıplar içerisinde üretim yapmak durumundadırlar. Görsel iletişim tasarımcıları ise bunların yanında yeni medya beklentilerine cevap veren üç boyutlu modelleme, ara yüz tasarımı, animasyon gibi dijital medyaya uygun içerikler de üretebilmektedir (Erişti, 2018).

Görsel iletişim tasarımı süreci temel olarak planlamak, tasarlamak, sunmak ve anlamlandırmak kavramları üzerine odaklanmaktadır. Bu sürecin anlam kazanabilmesi için hedef kitlenin bilgi, beklenti, kültür, davranış, tutum ve algısına göre planlanması gerekmektedir. Yeni medyanın çoklu olanakları karşısında tasarımcı aynı zamanda hedef kitlenin de özelliklerini göz önünde bulundurmalıdır. Dijital teknolojinin değışen özellikleri karşısında tasarımcılara farklı yeni medya dinamikleri çerçevesinde yeni birtakım sorumluluklar yüklenmiştir. Artık görsel iletişim tasarımları yeni medyanın çok boyutluluğı, anlık etkileşime dayalı dinamizmi, sürprizlere açık olması gibi özellikleri

karşısında çözümler üretmek zorundadır (Erişti, 2018). Bu bağlamda iletişim teknolojilerindeki dijital gelişmeler, multimedya iletişim ortam ve araçlarının hızla yaygınlaşan kullanım alanı, görsel iletişim tasarımını önemli bir konuma getirmiştir. Tamamen görsellikle ilgili bir olgu olduğu için gerek grafik tasarımcılar gerekse görsel iletişim tasarımcıları ortaya koydukları tasarımlarında bir takım görsel unsurlara da yer vermek durumundadır. Tasarımın başarıya ulaşması da görsel unsurların doğru kullanılmasıyla mümkün olabilmektedir.

2.2.2. Görsel İletişim Tasarımı Sürecinde Görsel Tasarım Öğeleri

Görsel iletişimin tarihi farklı bir insan türünün ve kültürünün gelişimiyle başlar. Günümüzden 3-4 milyon yıl öncesinde Homo erectusun ayakları üzerinde yürümeye başlamış, ellerini farklı amaçlar için kullanabileceğın farkına varmıştır. Böylece atalarımız simgesel formların oluşturulmasında ellerini kullanmaya başlamıştır (Taşçıoğlu, 2013). Görsel iletişimin ilk örnekleri böylece yazının keşfinden çok daha önce görülmektedir.

İnsan sosyal çevresine uyum sağlamak için anlamak ve anlatmak çabası içindedir. Duygu düşünce ve olayların aktarılmasında dil en önemli ve gelişmiş öğelerdendir. İletişimde en çok kullanılan basamak insanların konuşma dilidir. Çünkü konuşma, yalnız insana özgü, insanı öteki canlılardan ayıran en önemli özelliklerden biridir. Ancak insanın dille kurduğu iletişim bildiği dillerle sınırlıdır. Görsellik ise iletişim açısından daha evrensel boyutlara sahiptir. Görselliği yazıyla karşılaştırdığımızda akılda kalıcılık, kolay öğrenebilirlik, hızlı anlamlandırma, evrensellik gibi belirgin farklılıklar görülmektedir. Farklı kültürden insanların bulunduğu havalimanı, otogar gibi yerlerde, olimpiyat organizasyonlarında görsel iletişim unsurlarına sıklıkla başvurulmaktadır (Özkan, 2010; Uçar, 2004; Yaman, 2011).

Sosyal bir varlık olarak insan tek başına yaşama şansına sahip değildir. Hayatını sürdürmek ve zorunlu ihtiyaçlarını gidermek amacıyla, bir şekilde iletişim kurmak zorundadır (Yaman, 2011). İnsan ancak başkaları ile olan ilişkileri sayesinde hayatını sürdürebilir, öteki insanlarla anlaşabilir ve birleştirici bağlar kurabilir (Özkan, 2010). Bu bağlamda insanlar anlaşmak, iletişim kurmak, deneyimlerini ve yaşantılarını düzenlemek için simgeleri kullanır. Sanatçılar ve tasarımcılar tarafından geliştirilen simgeler, başka iletişim yollarıyla aktarılması güç olan benzersiz bilgiyi algılamada bizlere yardımcı olmaktadır. (Özsoy, 2015).

İnsanlık için yazıyı buluncaya kadar mağara duvarlarına çizilen resimler, simgeler ve işaretler en etkili görsel iletişim yöntemleriydi (Çağlar & Kılıç, 2012). İnsanların yazıyı bulmalarıyla birlikte iletişim kurmakta ilerleme kaydetmişlerdir. Ancak yazıyla kurulan iletişim genel anlamda toplumların kültür sınırları içerisinde kalmıştır. Bu sınırı ortadan kaldıracak görsel anlatı teknolojik gelişmelerle birlikte önem kazanmış, uluslararası boyutta kitlelere ulaşmayı başarmıştır. Bu sebeple birçok iletişim organı mesajlarını daha etkili hale getirmek için görsel iletişim tasarımcılarıyla iş birliği içerisinde olmuşlardır. Görsel iletişim tasarımcıları tasarım ilkeleriyle birlikte, tipografi, renk, sembol, işaret ve fotoğraf gibi görsel iletişim tasarım öğelerini de dikkate alarak görsel mesajlar oluşturmaktadırlar. Bu unsurlardan tipografi, işaret, sembol, piktogram, renk, fotoğraf ve illüstrasyonu kısaca açıklamakta yarar vardır.

2.2.2.1. *İşaret, Sembol ve Piktogramlar*

İnsanoğlu duygu, düşünce ve yaşantılarını dile getirmek için kalıcı şekiller araştırmışlardır. Bunun için yapılan keşiflerden en büyüğü şüphesi yazının bulunuşudur. Ancak insanoğlu iletişim kurmak için yazı bulunmadan öncede basit resimlerden ve sembolik biçimlerden yararlanmıştır. Hatta ilk resimsel yazı örneği olan ve günümüzde piktogram ya da piktografi adı ile anılan işaretlere M.Ö. (milattan önce) 4000 yıllarında rastlanmıştır. M.Ö. 3500 yıllarında ise Mısır ve Mezopotamya’da piktografi örneklerinin kullanıldığı bilinmektedir (Kınık, 2005). Piktogramlar sadece bir sembol ya da işaret değildir. Bir işaret olarak sembolize ettiği objenin anlamını üstlenir. Örneğin; matematik biliminde yer alan eksi (-) ve artı (+) işaretleri birer matematik sembolüdür ve piktogram değildir. Çünkü eksi ve artıya yüklenen anlam daha önceden öğrenilmek zorundadır, yoksa bu işaretlere bakan kişi için anlam ifade etmez. Piktogramda ise işaretler öğrenilmek için değil anlaşılacak için üretilen ve yorumlanabilen görsel iletişim tasarımlarıdır. Şekil 3’teki gibi ilk antik el yazısı işaretler de piktografik düşüncelerle ortaya çıkmıştır.

19. yüzyılda bilim insanları ortak bir dil yaratmak amacıyla Çin yazısı üzerinde yoğunlaşıp bu yazı türünü piktografik işaretlere dönüştürmeyi düşünmüşler ancak tüm dünya ülkelerinin öğrenmesi zor olabilir düşüncesiyle vazgeçilmiştir (Tepecik, 2002). İlk çağlarda yararlanan basit resimsel görsel iletişim unsurları günümüzde daha sistematik bir biçimde ve evrensel boyutlara ulaşan grafik ürünü görsel tasarımlara dönüşmüştür. Çünkü tasarımda amaç soruya

cevap vermek değil, bir sorun haline gelmiş problemi çözmektir. Ancak bu da belli kurallar çerçevesinde gerçekleşebilir (Uslu, 2017).

PIKTOGRAFIK İŞARETLER				
	SÜMER	MISIR	HİTİT	ÇİN
İNSAN	𐎧	𐎢	𐎠	𠤎
KİRAL	𐎧𐎫	𐎢𐎫	𐎠𐎫	𠤎𠤎
TANRI	𐎧𐎫𐎫	𐎢𐎫𐎫	𐎠𐎫𐎫	𠤎𠤎𠤎
ÖKÜZ	𐎧𐎫𐎫𐎫	𐎢𐎫𐎫𐎫	𐎠𐎫𐎫𐎫	𠤎𠤎𠤎𠤎
KOYUN	𐎧𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎢𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎠𐎫𐎫𐎫𐎫	𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎
GÖKYÜZÜ	𐎧𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎢𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎠𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎
YILDIZ	𐎧𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎢𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎠𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎
GÜNEŞ	𐎧𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎢𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎠𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎
SU	𐎧𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎢𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎠𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎
AĞAÇ	𐎧𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎢𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎠𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎
EV	𐎧𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎢𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎠𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎
YOL	𐎧𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎢𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎠𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎
ŞEHİR	𐎧𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎢𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎠𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎
TOPRAK	𐎧𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎢𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𐎠𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫𐎫	𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎𠤎

Şekil 3. Piktografik işaretler (Kınık, 2005, s. 24).

Görsel iletişimde kullanılan işaretler, semboller ve piktogramlar; gündelik iletişimi, hayatı ve bilgi alışverişini kolaylaştıran ve planlı bir yaratıcı sürecin ürünü görsel öğelerdir. Günlük yaşamımızda işaretler ve sembollerle her zaman karşılaşmaktayız. Çamaşır yıkarken deterjanın ambalajında ya da çamaşır makinesinin düğmelerinde, araba sürerken otomobilin göstergesinde ya da yoldaki trafik işaretlerinde, hatta televizyonun uzaktan kumandasında bile semboller ve işaretler bizleri yönlendirmektedirler. Özellikle sembollerin iletişim hızı diğer tür iletişim biçimlerine göre son derece hızlı sonuçlanmaktadır (Uçar, 2004). Bu bağlamda evrensel niteliğe sahip birçok işaret, sembol ve piktogramın anlattıklarını sözle ve yazı ile kitlelere ulaştırmak daha çok zaman kaybetmemize neden olacaktır. Trafikte, hastanelerde, hava limanlarında, okul ve alışveriş merkezi gibi yerlerde bulunan işaret ve simgeler görsel iletişimin ortak dil konuşmayan kitlelere ulaşmasını sağlamaktadır. Görsel iletişim tasarımı sürecinde yalın bir şekilde tasarlanan bu öğeler iletişimin hızlı olmasında ve anlam kazanmasında büyük bir paya sahiptir.

2.2.2.2. *Tipografi*

İlkel toplumlarda kullanılan sembol ve işaretler zaman içerisinde değişerek basitleşti ve yazıyı oluşturmuştur. Bu gelişme beraberinde yaygın kullanımı da getirdi. Fenike alfabesinin ortaya çıkmasıyla gelişim ivme kazanarak bu iletişim biçimi belirli grup ve toplulukların elinden çıkmış tüm insanlığa gelişerek yayılmıştır (Uçar, 2017). Bir terim olarak tipografi; Typos-form ve Graphia-yazmak sözcüklerinden üretilen, yazıyı bir forma sokma sanatı ve tekniğidir. Tipografi terimi ilk olarak, Gutenberg'in metal harflerini tanımlamakta kullanılmıştır. Günümüzde ise dijital tasarım teknolojisiyle tipografi düzenlemeleri dijital ortamda yerini alarak bütün baskı ve tasarıma dayalı özelliklerini konu alan bir uzmanlık alanına dönüşmüştür (Bayar, 2013; Becer, 2015). Tipografide her bir yazı karakteri alfabedeki her bir harfe karşılık gelmektedir ve genel olarak yazılı iletişim bütün alanlarında kullanılan sayı, sembol, çizgi ve noktalama işaretleri ile birlikte anılmaktadır (Ambrose & Aono-Billson, 2013; Becer, 2015). Görsel iletişim amacıyla yapılan tüm tasarımların birincil amacı iletişim kurmaktır. Bu amacın yerine getirilmesindeki ana unsur ise tipografidir (İncearık, 2011).

Tipografik öğeleri oluşturan özelliklerden biri fonttur. Font, her biri birbirinden farklı ve ayırt edici anlamları olan yazı karakterlerine isimdir. Fontların kendi içerisinde özelliği çerçevesinde yazı boyutu, kalınlığı ya da algılanması değişkenlik gösterebilir (Erişti, 2018). Bu sebeple tasarımcı tipografiye yer verdiği tasarımlarında font seçimi yaparken algılanabilir, okunması kolay ve estetik görünümlü bir fonta yer vermelidir.

Modernizmin bilim ve akılcılığı temel alan düşünce sisteminde yer alan tasarımlarda yalın, açık ve anlaşılır bir tipografi anlayışı hakimdir. Günümüzde ise açık ve okunaklı olma zorunluluğu olmaksızın artık yazı, tasarımlarda serbestçe kullanılabilmektedir (Turgut, 2013). Buradaki serbestlikten gelişmiş güzel kullanılan anlaşılabilir bir düzenleme ortaya koyulabileceği sonucu çıkarılmamalıdır. Çünkü Becer (2015)'in de belirttiği üzere tipografinin birincil amacı “okunmak”tır. Bu sebeple tipografik öğelerin tasarımı sürecinde anlaşılabilirlik, biçimsel düzen ve işlevsellik dikkate alınmalıdır. Böylece tipografi hedef kitle tarafından kolay okunabilir ve algılanabilir (Erişti, 2018).

Tipografi birçok tasarım yüzeyi ve uygulama alanına içinde bilgiyi içeren ve ileten bir öğe olarak kullanılmaktadır. Estetik kaygılar ve okunabilirlik gibi ilkeler doğrultusunda, tasarım yüzeyine metni yerleştirmek tipografinin başlıca unsurudur. Bu bağlamda yazıyla çalışırken tasarımın düzenini şekil, yapı, denge, hiyerarşi gibi öğeleri dikkate alarak oluşturmak

gerekir. Bu doğru yapılırsa mesaj alıcıya tam olarak aktarılabilir (Ambrose & Aono-Billson, 2013; Bayar, 2013).

Sanatsal anlamda tek başına tasarım ürünü olan yazı hem içerik hem de görsel bir bütün olarak etkiye sahiptir. Öyle ki tipografi kullanımı ile fotoğraf, illüstrasyon ya da farklı renkler kullanmadan şekil 4'teki gibi görsel tasarımlar oluşturmak da mümkündür (Bayar, 2013).



Şekil 4. Tipografi kullanımı ile oluşturulan bir tasarım. <https://metinyilmaz.me/tipografik-poster/> sayfasından erişilmiştir.

Tasarımlarda bir ileti, görsel, tipografik öğelerin kurgu ve etkisiyle yansıtılabilirken doğrudan düşünce veya kavramı ortaya çıkaran yaklaşımlarla da görselleştirilebilir. Bu durumda görsel dışında tasarımlarda bulunan diğer kavramlar iletinin algılanmasında tamamlayıcı rol üstlenir (Turgut, 2013). Bu bağlamda görsel iletişim tasarımları mesaj iletme amacı ile yapıldığından her zaman olmasa da çoğu zaman tasarımlarda biçimlerle yazı ile birlikte görülmektedir.

2.2.2.3. Renk

Tasarım ürünlerinin kalitesini ortaya çıkaran temel öğelerden biri de renktir. Fiziksel bir oluşum olan rengin doğru kullanıldığı tasarımlar, mesajın doğru iletilmesinde her zaman

yarar sağlar. Çünkü renklerin insanlarda uyandırdığı psikolojik anlamları vardır. Renkler insanları heyecanlandırır, mutlu eder ya da üzebilir (İncearık, 2011). Renkler insanların görsel algısında dikkat çekici bir yere sahiptir. Renklerin kontrast etkileri de insanların görsel algısında önemli rol oynamaktadır (O'Connor, 2013). Bunlarla birlikte her renk kendi yapısına göre genişlik ve derinlik izlenimi vermektedir (Üner, 2010, s. 26). Bu sebeplerle tasarımcının tasarım ilkeleri kadar renk ögesine de hâkim olması gerekmektedir. Renkler kaynaklarda kırmızı, sarı ve mavi olmak üzere üç ana renkten ve bunların karıştırılmasıyla elde edilen turuncu, yeşil ve mor olmak üzere üç ana renkten oluşmaktadır. Bu renkler dışında varlığı kabul gören siyah, beyaz ve gri tonlu renkler de vardır. Sarı, Kırmızı ve turuncu sıcak renkler grubuna girerken, mavi, yeşil ve mor soğuk renkler kategorisine girmektedir. Bu durum şekil 5'te açıkça belirtilmiştir. Tasarımlarda kullanılan tüm renklerin tonu, yoğunluğu, sıcaklığı ve soğukluğu farklılık gösterebilir. Tasarımcı tüm renkleri hedef kitlesi ve ürünü göz önünde bulundurarak düzenler.



Şekil 5. Ana-ara renklerle sıcak-soğuk renkleri gösteren renk çemberi.

Renk, önemli bir tasarım ögesi olduğu gibi sembolik bir değere de sahiptir. Tek başına renk mesaj verebilir ve davranışları yönlendirebilir. Örneğin; ambalaj tasarımında renk satın alma ve seçme sürecinde oldukça etkilidir. Görsel iletişim tasarımcısı kavramsal çözüm, tipografi, kompozisyon gibi pek çok konuyla uğraşırken, renk ögesini de tasarım içerisinde planlamak durumundadır. Aynı zamanda bunu genel kurallar içerisinde değil görsel estetik ve uyum içerisinde planlamak zorundadır. Çünkü renk tek başına bir anlam ifade ettiği gibi diğer renklerle bir araya gelerek farklı anlam ve etkiye sahip olabilmektedir (Uçar, 2014).

Tasarımlarda hedef kitleye uygunluk ve kullanılan tasarımın niteliği olmak üzere renk kullanımının belirleyicisi iki etmenden söz edilebilir (Erişti, 2018). Bununla birlikte görsel iletişim tasarımcısı renk ögesinin seçiminde; hedef kitleye uygunluk ve tasarımın niteliği gibi etmenleri göz önünde bulundururken rengin kültürel çağrışımı, hedef kitlenin renk tercihi, firma ya da ürünün karakteri ve kişiliği, tasarımdaki yaklaşım biçimi gibi unsurlara dikkat etmelidir (Becer, 2015).

Renkler, verdiğimiz değerlerle birlikte düşüncelerimize göre farklı anlamlara gelebildiği gibi, onlara yüklenen anlamlar toplumlardan toplumlara da değişebilir. Genel kabul görmüş şekliyle renklere yüklenen anlamları şu şekilde özetleyebiliriz (İncearık, 2011, s. 54; Pircivan, 2010):

- Beyaz: Saflığı, temizliği ve istikrarı ifade etmektedir. Birlikte kullanıldığı renklerin güçlerini artırır.
- Siyah: Gücü, tutkuyu ve çoğu ülkede yası temsil etmektedir. Bu yönleriyle siyah ülkemizde ve Batı'da hüznü temsil ederken Japonya'da mutlulukla ilişkilidir.
- Mavi: Denizlerin ve gökyüzünün rengi mavi sonsuzluğu ve özgürlüğü ifade etmektedir. Duvarları mavi olan okullarda daha az yaramazlık yapıldığı belirlenmiştir.
- Yeşil: Doğanın ve huzurun rengidir. Güven veren bir renk olduğundan banka logolarında genellikle kullanılır.
- Kırmızı: Canlılık ve dinamizmin rengidir. Ataklı, azim ve kararlılığı ifade etmektedir. Kırmızı iştah açan bir renk olduğundan dünyadaki gıda firmalarının çoğu logosunda kırmızı kullanmaktadır.
- Sarı: En parlak ve dikkat çekici renktir. Neşe, zekâ, incelik ve pratikliği ifade etmektedir.
- Mor: Asalet, lüks ve itibarın rengidir. Tarih, yüksek sınıfların ve saray mensuplarının genellikle morla bezendiklerine dikkat çekmektedir.
- Pembe: Neşe, güven ve rahatlığı ifade etmektedir.
- Turuncu: Dışa dönük olmayı, uysallığı ve güveni temsil etmektedir.
- Lacivert: Sonsuzluk, otorite ve verimliliği ifade etmektedir. İnsanların üzerinde başarılı ve güçlü imaj bırakmaktadır.
- Kahverengi: Toprağın ve doğallığın rengidir. Kahverengi giyen insanlar kalabalıkta çok fazla dikkat çekmediğinden kıyafetlerde pek tercih edilmemektedir.
- Gri: Alçak gönüllüğü ve dengeyi ifade etmektedir.

Renk kullanımı, renge bakan kişinin vereceği psikolojik ve duygusal tepkileri yoğunlaştırıp, kişinin algısını açar, kültürel ve sembolik çağrışımlar yapar (Wigan, 2012, s. 205). Rengin kültürler arasında değişik anlatım ve yorumlamaları söz konusudur. Örneğin; Ekvator kuşağındaki ülkeler kıyafet, bayrak ve sembollerinde genellikle sıcak ve canlı renkleri tercih ederken soğuk iklim kuşağındaki ülkeler ise gri ve pastel tonları renk tercihlerinde kullanır. Bu durum coğrafi şartların insanların yaşamındaki renk tercihlerini etkilediğini göstermektedir (Tepecik, 2002). Bu sebeple tasarımcının çalışmalarında rengin taşıyabileceği anlamları da düşünmesi ve tasarımlarını bu çerçevede oluşturması gerekmektedir. Bu bağlamda renk tasarımlarda mesajın anlam kazanmasına yardımcı olan önemli bir unsurdur.

2.2.2.4. Fotoğraf

TDK (2019)'nın tanımına göre çeşitli araç ve malzeme kullanarak görüntüyü özel bir yüzey üzerine sabitleme anlamına gelen fotoğrafın teknolojik gelişmelerin paralelinde gelişen grafik tasarım programları içerisinde işlenmesi onu bir görsel iletişim tasarımı ögesi yapmıştır. Fotoğrafın icadına kadar gelen süreçte bütün görsel imgeler elle çizilerek ya da oyularak baskı yüzeyine aktarılıyordu (Becer, 2015). Fotoğrafın kendi başına sanatsal bir değerinin olmasının yanında grafik tasarımda bir iletiyi yansıtan simge konumundadır. Tasarım değeri taşımayan belge niteliğinde bir fotoğraf kendi başına izlenildiğinde nesnedir. Fotoğraflar tasarım içerisinde ise öznel bir yaklaşımla yorumlanabildiği için tasarım konusuna uygun olmalıdır. Tipografi, resimlemeler, renk gibi öğeler nasıl tasarım için özel olarak oluşturuluyorsa bir tasarım ögesi olarak fotoğrafın da tasarımlar için özel çekilmesi lazım (Turgut, 2013).

Fotoğrafın bilinçli bir grafik tasarım ögesi olarak kullanılması Sovyetler dönemine uzanmaktadır. Sovyet devrimi döneminin sanatçılarının grafik sanatlarda sınıf farklılığına karşı çıkışı ve eşitlik anlayışı beraberinde sosyal devlet ve toplum için sanat üretimi olgusunu ortaya çıkarmıştır. Sovyet rejiminin sanatçıları grafik tasarım çalışmalarında toplumsal faydayı ön plana çıkarırken teknik açıdan da önemli yenilikler sunmuştur. Özellikle fotoğraf ve fotomontaj tekniklerini grafik tasarım çalışmalarında kullanmaları günümüz tasarım olgusunun temellerinin atılması açısından da önemli görülmektedir (Arıkan, 2009). Becer (2015) fotoğrafı tasarımlarda kullanırken öncelikli amacının izleyicisini bilgilendirmesi gerektiği üzerinde durmuştur. Bu bağlamda fotoğraf metinde sözü edilen bir olguyu

görselleştirmelidir. Tasarımlarda mesajla arasında bağlantı kuramayan fotoğraf kullanımı dikkat çekici olsa bile hedef kitlede istendik dürtü oluşturmayacaktır.

Kendi nesnel gerçekliği içindeki bir görüntünün, grafik tasarımda bir iletiyi yansıtan nitelikleri, tasarımcının öznel buluşlarına bağlıdır (Turgut, 2013, s. 47). Tasarımcı güncel dijital tasarım programlarında fotoğraflar üzerinde yapılabilecek değişikliklerin sınırsızlığı ve onun anlamlandırılma hızına karşılık olarak mesaja uygun öznel bir kurgu planlamalıdır. Bu bağlamda fotoğraf görsel iletişim tasarımı sürecinde bir tasarım ögesi konumuna getirmiştir.

2.2.2.5. İllüstrasyon

Tasarımlarda kullanılan sözel unsurları ve içeriği görsel olarak vurgulayan, destekleyen, yorumlayan ve dikkat çekici özelliği bulunan görsel ve resimsel biçimlerin geneline illüstrasyon denilmektedir. Türkçede ise kısaca resimleme olarak ifade edilmektedir. İllüstrasyon çalışmaları farklı araç ve yöntemlerle yapılabilmektedir. Geleneksel yöntemler olan fırça, kalem, boya ile, kolaj tekniği ile ve de bilgisayar ortamında illüstrasyon yapmak mümkündür (Arıkan, 2009).

İllüstrasyonlar bir konu, düşünce ya da metnin görsel olarak betimlenmesine daylıdır. Daha çok baskılı kitaplarda süsleme ögesi olarak kullanılmaktaydı. 19. yy'da sanayileşme ile birlikte tasarım ögesi olarak sanatlar ve el sanatları döneminden sonra daha çok kullanılmaya başlanmıştır (Turgut, 2013). İllüstrasyonun kullanım alanları açısından incelendiğinde ise reklam, yayın, bilimsel ve teknik illüstrasyonlar olarak üç grupta toplamak mümkündür. Bir ürün ya da hizmeti tanıtmak için yapılan afişlerde, kaset, cd vb. kapaklarında, gıda ambalajlarında, turistik ilanlar ve basın ilanlarında, takvimler, etiketler ve tebrik kartlarında reklam illüstrasyonu kullanılmaktadır. Yayın illüstrasyonu ise adında anlaşılacağı üzere gazete, kitap, dergi ve ansiklopedi gibi yayınlanan materyallerde kullanılır. Çocuk kitapları yayın illüstrasyonunun en özgür uygulama alanıdır. Botanik, tıp, zooloji, mekanik, jeoloji gibi uzmanlık gerektiren ve ayrıntılı çizimlerin yer aldığı illüstrasyonlar ise bilimsel ve teknik illüstrasyon grubunda yer almaktadır. Tasarımcı illüstrasyonun yer alacağı gruba göre farklı resimleme tekniklerinden yararlanarak illüstrasyonlarını oluşturur (Becer, 2015).

2.2.3. Görsel İletişim Tasarım Sürecinde Görsel Tasarım İlkeleri

Temelde tasarımdaki yaratıcılık süreci var olan prensiplerden hareketle özgün anlatımlara ulaşmayı esas alır. Başka bir deyişle tasarımcı adayı entelektüel birikimini, kavramsal düşünceyi ve farklı çözüm yöntemlerini kullanarak fikirlerini görselliğe dönüştürmeyi ve özgün üretimi hedeflemelidir (Ergen, 2014). Hedeflenen özgün üretim ancak görsel tasarım ilkelerine uygun olarak bir önceki başlık altında bahsettiğimiz tasarım öğelerinin dikkatle planlanması ve organize edilmesi ile gerçekleşebilir.

Tüm tasarım uygulamalarında göz önüne alınması gereken temel tasarım ilkeleri, görsel problemlerin çözümlenmesinde oldukça önemlidir (Becer, 2017). Grafik tasarımın, denge, oran ve orantı, görsel hiyerarşi, görsel devamlılık, vurgu ve bütünlük gibi temel ilkeleri vardır. Tasarımın anlam kazanması için bu ilkelerin tamamına ya da birkaçına uygun olması gerekmektedir. Tasarımcı, üzerinde çalıştığı konuya göre bilerek ya da bilmeyerek tasarım ilkelerini devreye sokar. Tasarımda uygulanan ilkelerin hepsi eşit ölçüde yer alamayabilir. Tasarımcının etkileyici sonuçlara, kişisel tavır ve sezgilerinden yoksun ulaşması güçtür. Yaratıcı bir tasarımcı, bu ilkelerden birini ya da birkaçını yok saymayı göze alabilir (Becer, 2015).

“Sürekli, biçimsel yönde kendini tekrarlamak bir amaçsızlık durumudur. Bu durum içinde olanlar yaşamları boyunca benzer konulara, biçimlere takılıp kalırlar.” (Eroğlu, 2015, s. 236). Bu bağlamda tasarım ilkelerinin her tasarımda aynı miktarda kullanılması tasarımın dar kalıplarda kalmasına sebep olacaktır.

2.2.3.1. Denge

Becer (2017), dengeyi görsel unsurların bütünlük oluşturacak şekilde birbirleriyle kurdukları yakınlık-uzaklık ilişkisi olarak açıklamaktadır. Bir başka tanımda ise denge, bir yüzey üzerinde ağırlığın yatay ve dikey eksen üzerinde her iki tarafa eşit olarak dağıtılmasıyla oluşturulabilir (Arıkan, 2009). Aynı zamanda denge, her bir tasarım öğe ve elemanının bütünsel olarak oluşturduğu görsel etkisinin sistematik düzenlenmesi şeklinde tanımlanmaktadır (Erişti, 2018). Görsel tasarımda denge; yatay, dikey ve diyagonal olmak üzere tasarım yüzeyinin her noktasını ilgilendiren görsel bileşenlerin eşitlenmesidir. Konusu ne olursa olsun bir tasarımın baktığımızda bizi rahatsız etmemesi için dengeye ihtiyacı vardır (Özsoy & Ayaydın, 2016).

Denge, fiziksel anlamda iki varlığın eşitlik durumunu anlatsa da görsel denge terazideki eşitlik durumu değil, birbirine karşıt olan iki öge ya da alanda, nicelik açısından az olanın, çok olan karşısında etkili ve vurgulu olabilmesi şeklinde tanımlanmaktadır (Turgut, 2013).

Bir tasarımda denge unsuru varsa o tasarım kendisiyle barışık demektir ve her tasarım bünyesinde dengeli bir hareket unsuru vardır, ancak söz konusu hareketi oluşturan unsur ya da unsurlar tasarımın temel çatısı içinde yer almaz. Hareket unsurları tipografi, renk, fotoğraf ya da illüstrasyonlardaki canlılığın içinde yer alırlar. Bu hareket unsurlarının büyüklüğü ve biçimsel özellikleri de dengeyi etkiler (Becer, 2015; Erişti, 2018).

Simetrik ve asimetrik denge olmak üzere iki türünden söz etmek mümkündür. Simetrik olan düzenlemelerde durağanlık etkisi algılanabilirken asimetrik denge birbirine benzemeyen, eşit görünmeyen farklı tasarım elemanlarının kullanılarak dengenin sağlandığı tasarımlar şeklinde açıklanabilir (Arıkan, 2009). Doğada birçok simetrik biçimle karşılaşmaktayız. İnsan gövdesi ve yüzü en çok karşılaştıklarımızdan biridir. İnsan anatomisinin simetrik yapısı sanat ve tasarım dallarında simetrik biçimlere güçlü bir eğilimin oluşmasına sebep olmuştur (Becer, 2015). Öyle ki kitap, dergi, gazete, broşür gibi çok sayfalı basılı materyallerde simetrik denge uygulamalarına sıklıkla rastlarız. Simetrik ve asimetrik dengeyle birlikte Özsoy ve Ayaydın (2016) dengenin çok çeşitli sınıflandırılmasının mümkün olduğunu belirterek dairesel dengeye de ayrı bir yer vermiştir. Görsel elemanların bir merkeze göre eşit veya birbirini dengeleyecek şekilde dağılması ile dairesel denge oluşur. Simetri ve asimetrik dengede hayali bir çizgiye göre düzen oluşturulması söz konusu iken dairesel dengede hayali bir nokta merkez alınır. Dairesel denge grafik tarama ile birlikte çevre sanatı, enstalasyon, optik sanat ve kavramsal sanat gibi çağdaş sanat yaklaşımlarında görülmektedir.

2.2.3.2. Oran Orantı

Bütünün parçaları ve parçaların birbirleriyle boyutsal ve konum açısından karşılaştırmalı ilişkileri olarak tanımlanabilen oran ve orantı, insan gözünün formların birbirleri ile olması gereken orantısal ilişkileri arayan, kendinden ve doğadan gelen orantısal ilişki şeklinde ifade edilmektedir (Uçar, 2017). Bir başka tanımda ise orantı; boyutlar arası ilişki olarak tanımlanır ve aynı zamanda görsel hiyerarşinin oluşturulmasına da yardımcı olan bir ilkedir (Becer, 2015). Çünkü görsel hiyerarşi; grafik yüzeyde, önem sırasına göre mesajın vurgu

yaptığı görsel unsurların boyutlandırılması ya da ölçülendirilmesi olarak ifade edilmektedir (Arıkan, 2009).

Görsel tasarımlarda orantı tasarım öğelerinin boyutları arasındaki dengeli ilişki ile sağlanır. Tasarıma ilişkin öğelerin boyutları ve boyutlarının birbirleri ile olan ilişkisi orantının niteliğini belirlemektedir. Tasarımlar oranı etkili kullanmanın sanatsal yönden en önemli amaçlarından biri tasarımın göze güzel görünmesini sağlamaktır. Çünkü doğadaki güzelliğin kimi kaynaklarda altın oranla sağlanan ilahi güzellik olarak bilindiği kabul görmektedir (Özsoy & Ayaydın, 2016). Bu bağlamda oran orantının görsel iletişim tasarımı uygulamalarındaki önemini ayrıca kavramış oluruz.

2.2.3.3. Ritim

Grafik tasarım yüzeyindeki elemanlar algılanırken göz, var olan ya da varsayılan bir çizgide hareket eder, bu duruma ritim ilkesi olarak ifade edilir. Ritmin, tekrar ediş, ilerleyiş ve birbirinin yerine geçiş olmak üzere üç çeşidi vardır (Arıkan, 2009). Ritim, aynı ya da benzer öğelerin belirli bir düzen içerisinde yinelenmesi, eşit ve mantıklı sıralanması durumunda tekdüzeleşip sıkıcı olmaya başlamasına karşıt olarak ister doğada olsun ister sanatçı tarafından bağımsız olarak kurgulansın seçilen figürlerin bilinen, alışılanın dışında, beklenmedik biçimde düzenlenmesi ile izleyici için izleme ve anlamaya değer bir durum ortaya çıkarmasıdır (Turgut, 2013).

Ritim grafik tasarımda önemli olduğu gibi sanatın diğer alanlarında; tiyatro, sinema, müzik gibi sese ve görsele bağlı sanatsal alanlarda da görülmektedir. Her iki şekilde de ritim sezgi ile algılanabilen soyut bir kavramdır. Görsel tasarımlarda ritim, öğelerin birbirleri ile uyumu, devamlılık, tekrar, hareketler, vurgular, zıtlık, değişiklikler ve benzerlikler ile oluşturulabilir (Özsoy & Ayaydın, 2016).

2.2.3.4. Birlik ve bütünlük

Tasarım ilkelerinin belki de en önemli ilkesi olduğunu belirten Becer (2015) bütünlük ile bir tasarım içerisinde yer alan unsurların bir araya getirilişi sonucu kompozisyonda dağınıklık ve parçalanmışlığın önüne geçilebileceği ifade etmektedir. Ona göre tasarımcı, tasarımında bir arada kullanabileceği öğeleri seçerek gruplandırılmalı ve bunları birbiri ile uyum sağlayacak biçimde düzenlemelidir. İdeal bütünlük ancak aynı temel biçime, boyuta,

dokuya, renge ya da duyguya sahip öğeleri uyumu ile sağlanabilir. Birlik bütünlük, görsel unsurların bir ölçü içerisinde bir arada bulunmasıdır. Tüm unsurlar Gestalt ilkeleri bağlamında parçaların birbirleri ile olan uyumluluğunun bütüne taşınmasıyla anlam kazanır. (Arıkan, 2009). Gestalt kavramı, temelde insan gözünün görsel deneyimleri nasıl organize edip algıladığını araştırır. Bir görsel bir bütün olmasının yanında onun parçalarının daha farklı anlamı olabilir. Örneğin; bir manzara fotoğrafında dağlar, gök yüzü, ağaçlar ve diğer unsurlar ayrı ayrı beğenilebilir. Bunları tamamı ele alınıp bütün olarak bakıldığında ise parçaların birbirlerini tamamlayan doğal bir güzelliğe sahip olduğu görülür. Bu durum tasarım ürünleri için de geçerlidir. Örneğin bir afişi oluşturan fotoğraf, tipografi, renk ya da illüstrasyon gibi tasarımı oluşturan öğeler bir başına güzel görünse de birlik ve bütünlük içerisinde daha anlamlıdır. Bir felsefe olarak Gestalt'ı bilmek grafik tasarımcıya hedef kitlenin algı boyutuna göre tasarım oluşturma imkânı sunar. Çünkü insan gözü biçimleri ve formları gruplandırma özelliğine sahiptir. Buna göre aynı tasarım öğesi farklı şekilde düzenlenerek değişik bir anlam çağrıştırabilir (Uçar, 2017). Bu bağlamda tasarımın tamamlanmış olabilmesi için birlik ve bütünlük ilkesine ulaşılması gerekmektedir (Özsoy & Ayaydın, 2016).

2.2.3.5. Vurgu

TDK (2019)'nın tanımına göre vurgu, konuşma, okuma sırasında bir hece veya kelime üzerine diğerlerinden daha farklı olarak yapılan baskı, aksan. Bu tanıma göre vurgu, sadece konuşmaya özgü bir özellik olarak ifade edilmiştir ancak bundan daha fazlasıdır. Tasarımlarda vurgu, dikkati harekete geçirerek algıda seçiciliği sağlar (Arıkan, 2009). Tasarımların ortaya çıkış amacı vurgudur ve her türlü görsel düzenleme etkin bir vurgu unsuruna ihtiyaç duyar. Çünkü tasarımın söylemek istediği şey vurguda saklıdır (Özsoy & Ayaydın, 2016).

Görselde vurgu yapılmak istenen öğeler, diğerlerinden daha parlak veya daha büyük yapılarak, şekil ile zemin arasında zıtlık oluşturulabilir. Aynı zamanda yön gösteren araçlar, değişik şekiller, geometrik şekiller, eğlendirici basit çizimler kullanılarak daha ilgi çekici hale getirilebilir ve böylece dikkat çekilecek nokta tasarlanır (Küçük, 2011). Tasarımcı, hangi görsel öğeyi vurgulayacağına önceden karar vermeli ve vurguyu hangi yöntemle yapacağını denemelidir. Vurgu yöntemi tasarımın konusuna ve hedef kitlenin özelliklerine göre belirlenmelidir. Vurgulama unsurunun tasarımın optik merkezinde yer alması

çoğunlukla mesajın daha çabuk ve etkili aktarılmasını sağlamaktadır. Bir diğer önemli husus ise vurgulayıcı unsur birden fazla olmamalıdır. Çünkü çok sayıda görsel öğenin eşit düzeyde vurgulandığı tasarımda vurgunun tam anlamıyla gerçekleştirildiği söylenemez (Becer, 2015). İki tasarım öğesi arasında eşit düzeyde vurgulamanın olmadığı durumlarda ise birden fazla vurgu olabilir. Her tasarım da mutlaka vurgulanacak bir öğe vardır. Vurgu yapılmamış bir öğenin bulunduğu tasarım monotondur, görsel gerilimden uzaktır ve hareketsizdir. Bir tasarımda görünen ve göze batan ilk görünen nokta vurgu olmalıdır. Bu bağlamda her tasarımın iletmek istediği bir mesaj vardır. İşte bu anlatılmak istenen şey de tasarımın vurgusudur (Özsoy & Ayaydın, 2016).

2.2.3.6. Zıtlık

Zıtlık diğer anlamıyla kontrast; karşıtlık ve aykırılık gibi anlamlara da gelmektedir. Doğada gece-gündüz, sıcak-soğuk, ölüm-yaşam gibi belirgin zıtlıklar vardır. Bunların birlikte tasarım çalışmalarında da zıtlık önemli bir ilkedir. Tasarım öğelerinin karşıtlarıyla beraber kullanılması durumunda zıtlık oluşur. Örneğin; renkle yapılan zıtlıkta rengin sıcak-soğuk, açık-koyu olmasıyla zıtlık oluşturulabilir. Renkle yapılan zıtlıklar dışında tasarımda şekil, miktar, yön, aralık, doku, çizgi ve üslupla da zıtlık oluşturulabilir. Tasarımlarda zıtlık; hareketi, ritmi ve vurguyu güçlendiren unsurdur. Zıtlık; biçimde, yönde, oranda, boyutta, renkte, değerde orta ya da yakın nitelikleri bulunmayan öğelerle oluşturulabilir (Alpaslan, 2003; Özsoy & Ayaydın, 2016). Zıtlık kötümser bir kelime algısı yaratabilir ancak zıtlık ile vurgu, denge, hareket gibi tasarım ilkelerinin estetik olarak betimlenmesinde başvurulan önemli bir tasarım ilkesidir (Karagöl, 2016).

2.2.3.7. Hareket

Hareket insanın ve hatta yaşamın doğasında bulunan bir olgudur. Hareket olmasaydı doğa ve evrendeki düzen olmaz canlılığın anlamı kalmazdı. Evrene baktığımızda bile her şey bir hareket halindedir. Dünya, yıldızlar, gezegenler sürekli ve düzenli bir hareket halindedir. Bu yönüyle hareket yaşamımızı anlamlı kılan bir olgudur. Böyle önemli bir olguyu tasarımlarda da izleyiciler tarafından görünmek istenir. Çünkü yeterince hareket sağlanamamış tasarımlar ölü tasarımlardır. Hareketin özü enerjidir ve bir devinime bağlıdır. Hareketli nesneler hareketsiz nesnelere göre daha kolay algılanabilir. Bu nedenle de göz hareketleri konusunda daha seçicidir (Özsoy & Ayaydın, 2016). Bu durum doğada olduğu gibi tasarımlar için de

geçerlidir. İzleyicinin gözü tasarım yüzeyinde bazen bir çizgi bazen de bir kıvrım boyunca hareket eder. Göz bir tasarım unsurundan diğerine kesintisiz geçiş yapabiliyorsa devamlılık sağlanmış ve bir devinim var demektir. Göz hareketinin kesintisiz sağlandığı tasarımlar daima hedef kitlesine daha önce ulaşacaktır (Becer, 2015). Bu sebeple gözü etkisi altına alan canlı ve etkili tasarımlar oluşturabilmek için hareket ilkesine ihtiyaç vardır.

Oluşturulan tasarımlarda, kendi hareketli olmayan nesnelerin hareket etkisi uyandırması için deneyimlere dayalı bir ilişkilendirme söz konusu olabilir. Örneğin yüzey üzerine dik yerleştirilmiş bir kare durağan bir etkiye sahipken, açısı değiştirildiğinde zihinde bir devinim de oluşturmaya başlar (Seylan, 2005). Boydaş (2004)'a göre “iki boyutlu sanat eserlerinde hareket bir yanılsama iken bazı üç boyutlu çalışmalarda gerçek bir hareket vardır. Bu tür çalışmalarda sanat elemanları sürekli değişen ilişkiler sergilemektedirler” (s. 25). Yanılsama olarak bahsedilen hareketi zihnimiz oluşturur ya da tamamlar. Yürüyen bir insan resmi, koşan bir at fotoğrafı bilinçaltımızdaki daha önce karşılaştığı benzer durumları açığa çıkartarak hareket etkisi uyandırır.

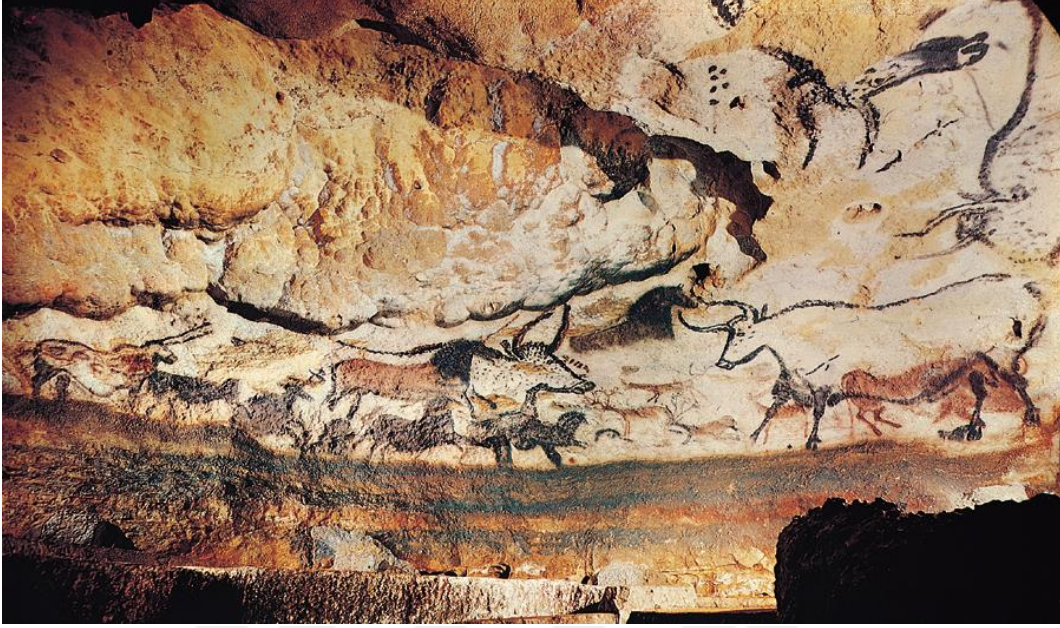
Hareketin tasarım üzerindeki görsel fonksiyonlarına genel olarak bakarsak; canlılık verir, odaklanmayı kolaylaştırır, izleyiciyi dinamik tutar, gerçekçilik katar, duygulara yön verir ve monotonluğu engeller (Özsoy & Ayaydın, 2016).

2.2.4. Görsel İletişim Bağlamında Grafik Tasarımın Tarihsel Gelişimi

Grafik sözcüğü Yunancada yazmak, resim çizmek, işaret, desene anlamlarına gelen grafikos ve graphein sözcüklerinden türetilmiştir (Odabaşı, 2006). Grafik tasarım, bir mesajı belirli bir hedef kitleye ulaştırmak için afiş, el ilanı, billboard, ambalaj, kitap, dergi gibi yazılı ve görsel elemanlarla sanatsal sınırlar içerisinde tasarlayan ve çizen kişileri yetiştiren eğitim dalıdır. Grafik tasarım, en kısa tanımıyla resmin stilize edilmiş halidir (İncearık, 2006).

El işçiliği günümüzde 2 milyon yıl önce başlayarak “Homo Habilis” denilen insan türünün çakıl taşlarını bileyerek ortaya koyduğu aletlerde görülmektedir. Yaklaşık 1 milyon yıl önce ise “Homo Erectus” insan türü taşları tabaka tabaka yontarak işe yarar hale getirmeyi başarmıştır. Bu gelişmelere araç yapımında biçim-işlev ilişkilerine dayalı bir anlayışın ortaya çıkmasını sağladı. Mağara duvarlarına oyularak yapılan desenlerin ise en eskilerine M.Ö. 25.000 ile 20.000 yıllarına aittir. M.Ö. 18.000’li yıllarda mağara duvarlarında el izi çıkarmak için sarı, kırmızı ve siyah pigmentlerden yararlanılmıştır. Güney Fransa’da

Lascaux Mağarası'nda ustaca betimlenmiş boğa ve bizon resimlemeleri (Şekil 6) ise M.Ö. 15.000 yıllarına aittir (Becer, 2015).



Şekil 6. Fransa Lascaux Mağarası duvarı.

<https://klimtlover.files.wordpress.com/2012/09/left-wall-of-the-hall-of-the-bulls.jpg> sayfasından erişilmiştir.

İnsanoğlu, ilk çağlardan başlayarak duygu, düşünce ve yaşantılarını anlatmak için basit resimlerden, sembolik biçimlere ve sonuçta harf dizilerine ulaşan kalıcı şekiller araştırmışlardır (Kınık, 2005). Tasarımın ilk örnekleri ilk çağ uygarlıklarında insanın yaşama ve korunma iç güdülerıyla ortaya çıkmışsa da günümüz dünyasında ve gelişmiş toplumlarda bilinçli olarak dinamik bir şekilde etkisini sürdürmektedir (İnan, 1998). Bu bağlamda grafik tasarımın genel anlamda binlerce yıldır var olduğu düşünülse de matbaanın gelişmesi ve tasarımcıların baskı için metin ve imgeler hazırlamasıyla önem kazanmıştır (Arıkan, 2009). Sümerlerin yazı ilk yazı sistemini geliştirerek çivi yazısını bulması insanlık tarihinin dönüm noktalarındandır. Çivi yazısının gelişimindeki ilk basamak piktogramlara dayalı simgelerden oluşmaktadır (Becer, 2015). Görsel iletişimde önemli bir unsur olan bu işaretlerin ortaya çıkışı dolayısıyla grafik tasarımın gelişimi açısından da önemli bir yere sahiptir.

Grafik tasarımlarda iletilmek istenen Grafik tasarım ürünlerinin bir mesajı iletmek, duyurmak veya tanıtmak gibi amaçları vardır. Onu öteki sanat dallarından ayıran önemli bir özellik ise yapılan işin genelde baskıya yönelik olmasıdır (Odabaşı, 2006). Baskı

teknolojilerinde 1796'da Senefelder tarafından bulunup Engelmann tarafından geliştirilen litografi yıldan yıla içinde bulunduğu teknolojik gelişmelere paralel olarak daha fazla özelliğe sahip olmuştur. Görsellerin daha büyük üretilmesini kolaylaştıracak özelliğe sahip olması da bunlardan biridir. Bununla birlikte 1886'da Amerikalı Mergenthaler harfleri bir klavye üstünde bir araya getirmeyi sağlayan linotipi baskıyı bularak basım teknolojileri adına bir devrim yapmıştır. Bir başka Amerikalı olan Langston tarafından bulunan ve İngilizlerce geliştirilen monotip 1970'li yıllara kadar varlığını korumuştur. 1905'te Ira Rubel mürekkepten tasarruf etmeyi sağlayan kauçuk rulolu ofset baskıyı icat etmiş ve baskı teknolojilerine büyük hizmet etmiştir (Weill, 2008). 1919'da Bauhaus tasarım okulu modern anlamda tasarım eğitiminin verildiği ilk örnekler arasında yerini alabilir. Bauhaus'un önemini Becer (2015) "ölü bir endüstri ürününe nefes aldirmek" olarak özetlemektedir. Çünkü Bauhaus'un amacı; bugünün sanatçısına aynı zamanda üst düzeyde bir zanaatçı niteliği kazandırmaktı (s. 103). Bauhaus'da ilk başta sanat, zanaat, endüstri disiplinlerinin birleştirilmesi amaçlanmaktaydı. Okul başlangıçta mimarlık üzerine yoğunlaşarak çalışmalar yapmış grafik tasarıma yönelik çalışmalara ise Moholy-Nagy'in Bauhaus'a dahil olmasıyla başlanmıştır. Mevcut iletime ek olarak grafik tasarım alanında fotoğraf ve tipografi eğitiminin başlamasıyla 1925'ten sonraki 5 yıllık süreçte reklam ve baskı, reklam fotoğrafçılığı gibi çalışmalar yürütülmüştür. Böylece reklamla ilişkili olarak grafik tasarımın giderek ilgi çekmesine ve önem kazanmasını sağlamıştır. Bauhaus'un devamında yeni tipografinin ve fotoğraf kullanımının yaygınlık kazanmasıyla tipografide köklü değişiklikler oluşmuş ve günümüzde de çokça kullanılan şeritsiz font karakterleri geliştirilmiştir (Arıkan, 2009).

Mesaj her zaman olmasa da çoğu zaman yazıyla birlikte kullanılır. Aynı zamanda mesaj, fotoğraf, illüstrasyon, simge ve işaretler gibi yardımcı unsurlarla desteklenebilir. Düşünce ve endüstri ürünlerini ya da hizmetlerini tanıtmak amacıyla yapılan amblem, etiket, gazete ilanı, afiş, dergi, broşür, kitap kapakları ve kataloglar gibi çeşitli çalışmalar grafik tasarım çalışmaları alanına girer. Doğrudan veya basılıp çoğaltılarak belirli bir tanıtma ve iletişim işlemi için kullanılan fotoğraflar, resimler ve yazı kompozisyonları grafik tasarım olarak anılır (Işingör'den aktaran Uslu, 2017).

Teknoloji, 1980'li yıllarda bir önceki yüzyıldan daha hızlı gelişmiş, 1960'ta Letraset'in, ofset baskısını buluşu gibi gelişmeler grafik tasarımda köklü değişikliklere yol açmıştır. Ancak görsel tasarım oluşturma aracı olarak bilgisayarın gelişi gerçek bir devrim niteliğindedir. Bilgisayarın hayatımıza girmesiyle grafik tasarım programlarının ortaya çıkması, verilerin

aktarımından baskısına kadar olan geleneksel zinciri altüst etmiştir (Weill, 2008). Grafik tasarım konusunda bütün bu yenilikçi hareketler günümüz grafik tasarımının yerini belirlemiştir. Dünyanın farklı yerlerinde ortaya çıkan ancak küresel bir etkiye sahip olan yenilikler ülkemizde gecikmeyle de olsa etkisini göstermiştir.

2.2.4.1. Türkiye’de Grafik Tasarım

Grafik tasarım kavramını baskı sanatı ve teknolojisinden ayrı düşünmemek gerekir. Bu nedenle Türkiye’de ilk basımevinin kurulması Türk grafik sanatının filizlendiği ortam olarak bahsetmek yerinde olacaktır. Bu bağlamda Türk grafik sanatının başlangıcını ilk basımevinin büyük bir gecikmeyle Türkiye’de kurulduğu yıllara kadar götürülebilir. Tarihimizde basıp çoğaltma yoluyla elde edilen ilk resimli kitap, bunu basabilmek için kullanılan ilk kurşun döküm harfler ve ilk resim kalıbı İbrahim Müteferrika’nın elinden çıktığı için onu ilk Türk grafik sanatçısı olarak görebiliriz. İbrahim Müteferrika’nın 1745’te ölmesiyle birlikte Türk Basım Sanatı uzun süreli bir kriz hali yaşamıştır. Bu nedenle Türkiye’de basın-yayıncılığın sürekliliği ve ticari önem kazanması 1830’dan sonradır. Batılı anlamda ilk kitaplar 1880-1885 yılları arasında çok yönlü bir aydın, ressam, hattat, matbaacı ve yazar olan Ebuzziya Tevfik tarafından çıkarılmıştır. Türkiye’de tasarım anlamında uzmanlaşma ise Cumhuriyet Dönemi ile birlikte başlamıştır. 1920’lerde Münif Fehim, İhap Hulusi ve Kenan Temizan kitap kapağı, afiş ve basın ilanı konusunda yaptıkları nitelikleri çalışmalarla Türk grafik tasarımına öncülük etmişlerdir (Becer, 2006; Becer, 2015).

Türkiye’de grafik tasarım eğitime ilk kez 1933 yılında Güzel Sanatlar Akademisi’nde Mithat Özer öncülüğünde açılan afiş atölyesiyle başlanmıştır. Geleneksel sanat dallarında yoğunlaşan Güzel Sanatlar Akademisi’ne bir alternatif olarak 1957 yılında Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu açılmıştır. Bu okulda endüstriyel sanatlar ve tasarım alanında öğrenim görmüş uzmanlar yetiştirilmek amacıyla grafik, iç mimari, tekstil, seramik ve dekoratif resim olmak üzere beş ayrı alan açılmıştı. İstanbul’da bulunan bu iki okula alternatif olarak Ankara’da Hacettepe Üniversitesi ve Bilkent Üniversitesi, Eskişehir’de Anadolu Üniversitesi, İzmir’de Dokuz Eylül Üniversitesi’ne bağlı olarak Güzel Sanatlar Fakülteleri bünyesinde grafik bölümleri açılmıştır. Grafik tasarım eğitimlerinin yaygınlaşması ile Türkiye’de yaratıcı ve özgün özelliklerde, nitelikli tasarımcılar yetişmeye başlamıştır (Becer, 2015).

Grafik tasarımıyla ortaya çıkan yapıt diğer sanat yapıtları gibi içinde bulunduğu dönemin özelliklerini taşır. Bu sebeple grafik tasarımın tarihsel serüveni dönemsel olaylar ve olgularla doğrudan ilintilidir. Sanayi Devrimi, I. Dünya Savaşı, Türkiye Cumhuriyeti Devleti'nin kuruluşu gibi birçok gelişmenin sosyal yansımaları diğer sanat alanlarında olduğu gibi grafik sanatlarında da etkisini göstermiştir. Cumhuriyet devrimleri ile Gazi Mustafa Kemal önderliğinde gerçekleştirilen Türkiye'nin modernleşme süreci olmasaydı, hat ve tezyini sanatları ülkemizin grafik sanatlar bağlamında köklü geçmişini oluştursa da modern anlamda Türk grafik sanatının ülkemizde gelişmesi mümkün olmayacaktı (Arıkan, 2009).

2.2.5. Görsel İletişim Bağlamında Grafik Tasarımın Pazarlama ile Olan İlişkisi

Pazarlama en kısa tanımıyla, mal ve hizmetlerin üreticiden tüketiciye ulaştırılmasındaki faaliyetler bütünüdür (Tayfur, 2008). Pazarlamada iletişim ise genel iletişim modeline dayanan ve iletişimin tüm öğelerini pazarlama içerisinde ele alarak tüketiciyle iletişim kurma çabasıdır (Erciş'den aktaran D. Südaş, 2016). Bilgilendirme yapmak, özellikle ürün ya da hizmet pazara ilk sunulduğunda oldukça önemlidir. Firmalar bilgilendirme amacıyla alıcının dikkatini çekecek, ürün ya da hizmetin özellik ve yararları konusunda ayırt edici mesajlara ihtiyaç duyacaktır (Oyman, 2013). Bunu da reklam denilen bir dizi tanıtımlar yoluyla gerçekleştirecektir.

Görsel iletişim tasarımı ilk örneklerinin elini kullanma becerisine sahip ilk insana kadar uzandığı vurgulanırken modern anlamda sanayi devrimi sonrası üretim ve tüketim döngüsü içerisinde ürün, hizmet ve düşüncelerin pazarlanması ya da hedef kitleye duyurulması amacı ile sanat ve ticaret çevrelerinin denetiminde geliştiğini söylemek mümkündür (Arıkan, 2009). Bu bağlamda dünyada olduğu gibi Türkiye'de de reklamcılığın gelişimi kitle iletişim araçlarının gelişmesiyle paralellik göstermektedir. Ülkemizde tellallar, çığırtkanlar, işportacılar ve tezgahhtarlar reklamcılığın ilk örneklerini oluşturur. İlk basılı reklamlar ise 1841'de Ceride-i Havadis Gazetesi'nin çıkmasıyla görülmüştür. 1908'de Meşrutiyet'in ilanıyla, özel gazeteciliğin sayısı hızla artmış, 1940'larda sonra da okuma yazma oranındaki artışla gazete reklamcılığı önem kazanmıştır (Tayfur, 2008). Görsel iletişim tasarımlarına reklam ve pazarlama açısından bakıldığında günümüz ekonomik sisteminde yüksek kalitede ürünler elde etmenin genel bir kural olmaktan çıktığı görülür. Artık marka ve şirketler kurumsal kimliklerini ön plana çıkarmanın ekonomik değerine daha önem vermektedir

(Arıkan, 2009). Marka imajlarının değer kazanması doğru yapılan tanıtımlarla sağlanabilir. Bu bağlamda pazarlamanın en önemli yapı taşlarından olan reklamcılığı ayrı bir başlık altında açıklamak doğru olacaktır.

2.2.5.1. Reklam ve Tanıtım

Reklam Latince kökenli bir kelime olup "çağırarak" anlamına gelen "clemere" sözcüğünden türemiştir (Babacan'dan aktaran Oyman, 2013). Terim olarak ise Fransızca "Reclame" kelimesi olarak Türkçe'ye yerleşmiştir. Reklam; ürün ve hizmetlerin ya da insan işlevlerinin herhangi bir yönüyle ilgili enformasyon ya da mesajların aktarılması durumudur (Şimşek'den aktaran Işıktaş, 2018, s. 29). Reklamın insanları ikna etme amacı düşünüldüğünde onun tarihsel olarak çıkış noktasını kestirmek güçtür. Hatta kimilerine göre reklam Âdem ve Havva ile başlamıştır. Âdem ve Havva bu reklamlarda alıcı, yasak elma ürün, reklamcı ise şeytandır. Bu örnekteki metafor "yasak elmanın yenilmiş olmasıdır." Şeytan burada elmayı Havva'ya yedirterek (satarak) başarılı bir ikna gerçekleştirmiştir (Ertan & Sansarcı, 2017, s. 146).

Reklam, iletişimin en görülebilir olan şeklidir, tüketicilerin ürün ve hizmetlerden haberdar olmalarını sağlar. İşletmelerin devamlılığını sürdürebilmeleri ve pazarda istedikleri hedefe ulaşabilmeleri için reklam faaliyetlerinde bulunmaları zorunludur. Bu olgu üreticiler için önemli olduğu gibi tüketiciler açısından da önemlidir. Üreticiler ürünlerini tüketiciyle buluşturmak için kitleleri bir şekilde haberdar etmek zorundayken, tüketiciler de ihtiyaç duydukları ürünlerin özelliklerini satın almadan önce bilmek isterler (Tayfur, 2008).

Görsellik, ürüne değer katan en önemli faktörlerden biridir. Grafik tasarımcılar bu alanda her zaman varlığından söz ettirmektedirler (Ketizmen, 2013). Görsel olarak reklamların en önemli iletişim ögesi grafik tasarımlardır. Her zaman her yerde karşımıza çıkabilen reklamlar, grafik tasarım aracılığıyla güçlü bir etkileme gücü kazanır. Reklamlarda grafik tasarım, tüketiciye mesajı daha çabuk, daha kolay ve daha etkili biçimde anlatmaya katkı sağlar. Bu sebeple grafik tasarım, reklam sektörünün ayrılmaz bir parçasıdır (İncearık, 2011). Tasarımcılar reklamlarını düzenlerken ulaşılmak istenen hedef kitlenin özelliklerini göz önünde bulundurmalıdır. Hedef kitle, mesajların ulaşılması istenen topluluğu kapsamaktadır. Tasarımcı hedef kitlesini tanıdığı ve anlamaya çalıştığı oranda başarıya ulaşacaktır.

Reklam, bir ürünün, bir hizmetin kitlesel iletişim araçları vasıtasıyla kamuoyuna olumlu bir şekilde tanıtılıp benimsetilmesi faaliyetidir. İşletmeler bazen satışlarını ya da pazardaki paylarını artırmak için reklam yaparken bazen de ürünlerine kimlik kazandırmak ve markalarını güçlendirmek için reklam yapar (Çağlar & Kılıç, 2012). Reklamlar tasarlanırken o toplum etik değerleri de göz ardı edilmemelidir. Reklam konusunda etik kavramı, kültürden kültüre değişebilir. Bu sebeple reklam verenlerin ve tasarımcıların mesajlarının doğru anlamda iletilmesi için bu etik sorumluluğu göz önünde bulundurmaları gerekir (Lehimler, 2010).

Reklamların hedefleri, markaların bilinirliğini artırmak ve markayı diğer markalardan ayıran özgün yanlarını geliştirmektir (Tayfur, 2008). Reklamların, doğru ve etkili sonuçlar verebilmesi adına; içeriğine, hedef kitleye, kullanılan ürüne, reklamı verenlere göre sınıflandırılması gerekir (İncearı, 2011). Özetle reklamlar, Tablo 2’de yer aldığı gibi bilgi vermek, ikna etmek ya da hatırlatmak amacıyla yapılabilmektedir.

Tablo 2

Reklamın Amaçları

Temel Amaçlar	Alt Amaçlar
Bilgilendirme	Yeni ürünü pazara tanıtmak Ürünün fayda/faydaları hakkında bilgi sunmak Ürünün yeni kullanım özelliklerini göstermek Fiyat değişikliği hakkında pazarı bilgilendirme Ürünün kullanımı hakkında bilgi verme Ürünle ilgili hizmetleri açıklamak Ürünle ilgili yanlış kanaatleri düzeltmek Tüketicilerin ürünle ilgili endişe ve korkularını gidermek Firma imajı oluşturma
İkna Etme	Marka tercihi oluşturma İşletmenin markasının tercih edilmesini teşvik etmek Ürün özellikleriyle ilgili tüketici kanaatlerini değiştirmek Tüketicileri hemen satın almaya yönlendirmek Ürünü denemesi için tüketiciyi ikna etmek Satış teşviklerine tüketicilerin olumlu cevap vermesini sağlamak
Hatırlatma	Ürünün yakın zamanda gerekli olacağını hatırlatma Tüketicilerin ürünün nereden satın alınabileceğini hatırlatma Ölü mevsimlerde tüketicinin zihninde ürünü canlı tutmaya çalışmak Ürün ya da markanın farkındalığının en üst düzeyde tutulmasını sağlamak

Sarıyer, N. (2017). Pazarlama iletişimi araçları. Konya: Eğitim.

Teknolojik gelişmelerle birlikte reklam medyasının aynı doğrultuda gelişmesi reklam sektörünü olumlu yönde etkilemiştir. 1444'de matbaanın Jean Gutenberg tarafından icadıyla günümüz reklamcılığının temelleri atılmıştır. Bu buluşla birlikte reklamlar, el ilanları ve gazetelerle yapılmaya başlanmıştır (Tayfur, 2008). Ülkemizde ise matbaa Lale Devri olarak bilinen 1718-1730'lu yıllara denk gelmektedir. Bu dönemdeki batılılaşma hareketiyle birlikte 1729'da İbrahim Müteferrika tarafından ilk Türk matbaası kuruldu. İbrahim Müteferrika'nın Türk baskıcılığı konusundaki çalışmaları yüzyıl sonlarında Mühendishane Matbaası ile biraz daha genişletilmiştir (Kınık, 2005). Gelişmeler sonucunda 1865'te Tercüman-ı Ahval gazetesinde ilk ticari ilan olan reklam gerçekleşmiştir (Işıktaş, 2018).

1907'de ilk radyo yayınının başarılı olması farklı bir reklam medyasının oluşmasına neden olmuştur. 20. yy'ın sonlarına doğru gelişen uydu yayıncılığı ve internet, özellikle uluslararası boyutta faaliyet gösteren işletmelerin reklam politikalarında önem kazanmıştır (Tayfur, 2008). Kurtuluş Savaşı döneminde Atatürk, Türk ordusunun moralini yüksek tutmak adına basılı ilanlar ve yayınlar çıkartılmasını istemiştir (Bağırov, 2014). Görüldüğü üzere reklam sadece bir mal ya da ürün satmak amacı ile değil bir fikri, düşüncüyü yaymak amacıyla da yapılabilmektedir.

Ülkemizde 1970'li yıllarda televizyon yayınlarının başlaması televizyon reklamlarını ortaya çıkartmıştır. Teknolojik gelişmelerin hızı doğrultusunda reklam ve tanıtımlar konusunda yeni yollar geliştirilmiş, ilk kez 1985 yılında billboardlar reklam araçları olarak kullanılmıştır. Artık dış dünyaya açılımın hız kazanması ve serbest piyasa ekonomisi reklam ajanslarının önünü açmış, çok uluslu şirketlerle ortaklıklar yapılmıştır. 1990'lı yıllarda bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle tasarım programları da gelişmiş, tasarımlarda bilgisayarlar daha yetkin kullanılmaya başlanmıştır. Daha önce elle çizilen illüstrasyonlar artık bilgisayar ortamına taşınmış, fotoğraflar üzerinde değişiklikler yapılabilmesi için bilgisayarın teknik olanaklarından yararlanılmıştır (Bağırov, 2014).

Reklamcılığın gelişmesindeki etkenleri şu şekilde sıralamak mümkündür;

- İş başı verimliliğinin artması,
- Teknolojik gelişmeler,
- Gelirdeki artış,
- Orta sınıfın gelişmesi,
- Eğitimde gelişme,
- Kişisel satış kullanımının azalması,

- Reklam ajanslarındaki gelişmeler,
- Araştırmada gelişmeler,
- Ambalajda gelişmeler,
- Üretim ve servisteki gelişmeler,
- Üreticinin tüketiciden uzaklaşması,
- Pazarlama anlayışında gelişmeler,
- Self-servis satışlarının doğuşu olarak sıralayabiliriz (Kurtuluş'tan aktaran Tayfur, 2008, s. 9).

Piyasada birbirine benzer nitelikte ve hatta birbirinin aynı özelliklerinde olan ürün ve hizmetler yer almaktadır. Bu durum tüketicilerin hangi ürün ve hizmeti tercih etmesi gerektiği konusunda onların kararsız kalmalarına yol açmaktadır. Bu doğrultuda, üreticilerin, ürünlerini tüketicilere tanıtabilmeleri ve tercih etmelerini sağlamak için en etkili yol, reklamdır. Reklamın şirketler için önemli konumda olması, reklamcılığın öneminin artmasına ve bu sektörün giderek gelişmesine, çeşitli yolların gelişmesine neden olmuştur.

2.2.5.2. Kurumsal kimlik

Bir şirketin ya da markanın kendisini temsil etme biçimlerinin tamamı o şirketin kurumsal kimliğini oluşturmaktadır (İncearık, 2011). Kurum kimliği, kurumların kim olduklarını ve neyi nasıl yaptıklarını açıklar. Kurumun imajını meydana getiren unsurların tümü kurum kimliğine hizmet eder (Çağlar & Kılıç, 2012). Birçok tanırım kampanyası ürün ya da hizmetin satılmasından ziyade markanın kimliğini ön plana çıkarmayı hedeflemektedir. Bu sebeple günümüzde birçok marka ya da kuruluş, bilinirliğini artırmak amacıyla yapılan tanıtımlarda hedef kitleye algılanabilir bir kurumsal strateji kurma çabası içindedir. Kurumsal kimlik çalışmalarında amaç; bütün tasarım unsurları arasında birliktelik sağlamak ve kurum hakkında olumlu, akılda kalıcı bir imaj oluşturmaktır (Becer, 2015). Tasarımcılar kurumsal kimlik oluştururken zamanın şartlarını, ürünü ya da fikri, hedef kitleyi bir bütün olarak ele almalı marka ya da firmanın gelecekteki ihtiyaçlarına karşılık verebilecek esneklikte olmalıdır.

Kurumsal kimlik çalışması bir şirketin imajını yükseltebileceği gibi herhangi bir aksama veya olumsuzluk kurumsal kimliği olumsuz yönde etkileyebilir. Kurumsal kimlik çalışmaları kurumsal kimliği oluşturulan firma ya da markanın faaliyetlerine göre farklılık gösterir. Genel olarak kurumsal kimlik çalışmalarını amblem, logo, antetli kâğıt, zarf, fatura,

irsaliye, bloknot, kartvizit, broşür, el ilanı, yaka kartları, araç giydirmeye, bina içi ve dışı görselleri, evrak dosyası, personel kıyafeti gibi kurumu görsel olarak bizlere sunan çalışmalar bütünü oluşturmaktadır. Buna markanın faaliyetine göre daha birçok ekleme yapmak mümkündür. Burada yer verilen çalışmalardan amblem, logo çalışmaları kurumsal kimlik çalışmalarının en temel ürünüdür (Arıkan, 2009). Logo ve amblem diğer tüm kurumsal kimlik çalışmalarında kullanılacağından dolayı burada yapılacak hatalar kurumsal kimlik çalışmalarının bütününe etkileyecektir.

2.2.5.3. Algı ve ikna

Reklamların kitle iletişim araçlarının çeşitlenmesiyle artan yoğunluğu, tüketicilerin gündelik yaşamlarında binlerce reklam mesajıyla karşı karşıya kaldıkları bir iletişim ortamına sebep olmuştur. Böyle bir ortamda, reklam mesajlarının hedef kitle tarafından fark edilmesi ve onlar üzerinde istenen etkiyi gerçekleştirmesi de zorlaşmaktadır. Bu bağlamda reklamın ikna ediciliğinin yüksek olması önemli bir başarı kriteri olarak görülmektedir (Sarıyer, 2017). 'a İkna, konunun doğruluğunu, yanlışlığını sorgulamadan, karşıdakine verilen düşüncüyü kabul ettirme durumudur (Türkkan, 2006). TDK (2019)'nın verdiği tanımda ise ikna, bir konuda birinin inanmasını sağlama, inandırma, kandırma anlamlarına gelmektedir. Her iki tanımda da durumu koşulsuz kabul ettirme söz konusudur.

İnsanlar başkalarının tutum ve davranışlarını değiştirmek için bir ikna aracı olarak iletişimi kullanır (Özden, 2011). Markalar da tüketicileriyle iletişimini reklam tanıtımlarıyla gerçekleştirir. Reklamın iletişim şekli olarak, işletmelerin ürün ve hizmetlerine karşı tüketicilerin olumlu tepki vermelerini sağlayarak onları ikna etmeye çalışmaktadır (Çağlar & Kılıç, 2012). Ürünlerin paketlenme biçimlerinden, üzerinde kullanılan yazı ve resimlerine, hatta kullanılan renklere kadar her türlü tasarım tüketiciyi farkında olmadan hangi malı alacağına dair önemli ölçüde yönlendirir (Odabaşı, 2006). Reklam iletilerin aktarılmasında doğru planlama ile tüketicinin davranışlarını, zihinsel durumunu veya duygusal tepkilerini etkilemek mümkündür (Fiske, 2015).

Tüketici davranışları ve iletişim gibi alanlarda birçok bilim adamı için ikna yıllardır başvurulacak bir çalışma alanı olmuştur ve halen iknaya ilişkin ilgi devam etmektedir. İkna, bireyin duygu, düşünce ve inançlarına ne kadar çok uygun olursa ve istek, ihtiyaç ve beklentilerine yönelik ne kadar çok iletiler gönderilirse o derecede başarılı olur (Karaca & Çakı, 2018). Günümüzde iletişimin başarısı ikna ediciliğiyle değerlendirilmektedir.

Tutundurma kavramının özünü ikna edici iletişim yolları oluşturmaktadır (Oyman, 2013). Markalar kimi zaman ikna edici olabilmek adına pek de etik olmayan birtakım yöntemlere de başvurabilmektedir. Bunlardan biri de bilinçaltını etkileme çabasında olan subliminal mesajlardır.

Günümüzde grafik tasarım geçmişte olduğundan daha fazla bir şekilde müşterileri ürünleri alma konusunda ikna etme görevini üstlenmiştir (Arıkan, 2009). Reklam endüstrisi daima tüketicileri etkilemek için yenilikçi yollar denemektedir. Bu yenilikçi yollardan biri olan subliminal mesajlar markaların dünyasında tüketicileri etkilemek için önemli bir yer tutmaktadır (Kiran & Kishore, 2013). Subliminal mesajlar bilinçaltına mesaj iletmenin bir yoludur. Subliminal kelimesi sub "altında" ve limen "eşik" anlamına gelen iki kökten oluşmaktadır. Burada tüketicilerin bilinçlerine müdahale etmeden onların zihinlerine girmek hedeflenmektedir (Sur, 2015). Kişilerin reklamlardaki subliminal mesajlara hazırlıklı olmayışı ve tekrar tekrar bunlara maruz kalması markaların amaçlarına ulaşmasını biraz daha kolaylaştırmaktadır. Reklamların ürün tercihlerimizdeki etkisi bu denli büyüktür. Bu nedenle tüketicileri subliminal mesajların neler olduğu ve nasıl kullanılabileceği konusunda bilgilendirmek önem arz etmektedir.

2.3. Grafik Tasarım Eğitiminin Çağın Gereklerine Uygunluğu

Nesiller boyunca toplumlar, yaratmak, tasarlamak, ifade etmek, iletişim kurmak gibi düşüncelerini değişik ifade biçimleri ile somutlaştırmaya çalışmışlardır. Öyle ki tasarım eylemi elini kullanma becerisi edinen ilk insanın ortaya çıktığı günden günümüze kadar insanla birlikte her çağda var olmuştur. İlk insanın mağara duvarlarına yaptığı resimlemelerden, avlanmak için şekil verdiği ilkel aletlere, ısınmak için üzerine kestiği hayvan kürklerine kadar elini atıp düzenlediği her şey bir tasarım ürünüdür. Bu bağlamda tasarım olgusu insanoğlunun ihtiyaçları, doğada bulabildikleri ve hâkim oldukları malzemeler aracılığıyla zaman içerisinde zevk ve beğenisiyle şekillenmiştir. Böylece insanın tasarım düşüncesi ve tasarlama yeteneği bir şekilde insan hayatının her noktasında yerini almaya başlamıştır. Teknolojik gelişmeler ve toplumsal ihtiyaçlar ise tasarım eğitiminin verilmesine zemin hazırlamış ve süreç içerisinde bunu zorunlu kılmıştır. Tasarım eğitimi doğrultusunda öğrenciler, potansiyel yaratıcı güçlerini ortaya çıkararak maddeye biçim vermeyi ve farklı malzemelerle bunu yapmayı, ilişkilendirme yapmayı öğrenir. Bununla birlikte öğrencilerin kendinde var olan yeteneğini keşfetmesini sağlayan tasarım eğitimi,

öğrencilere tasarım ilke ve öğelerini çalışmalarında uygulayabilme becerisi kazandırmayı da amaçlar (Alakuş & Mercin, 2019; Ertan & Sansarcı, 2017; Tepecik & Toktaş, 2014).

Ülkemizde tasarım eğitimi ilk görüldüğü zamanlara baktığımızda Nigarhane ve Nakkaşhanelerde usta-çırak ilişkisine dayalı plansız bir öğrenme söz konusudur. Bu durum bugünkü eğitim sisteminden oldukça farklı olarak sanatçı ve zanaatkarların estetik duyarlılıkları çerçevesinde birçok esere el işçiliklerini yansıtmaları ile süregelmiştir (Gökay, 2019). Modern anlamda tasarım eğitiminin verildiği zamanlar ise Cumhuriyet sonrasında görülmektedir. 1923 yılında ülkemizde yeni bir yönetim biçimi olan Cumhuriyet kurulmuş; 1928 yılındaki harf devrimiyle de Latin harflerine geçilmiştir. Bu ani değişim, Kurtuluş Savaşı'ndan çıkan Türkiye'nin önceki kültürel birikimi üzerinde kaçınılmaz bir şok etkisi yaratmış ve bunun sonucunda da belirli bir duraklama dönemine girilmiştir. Ama devlet politikalarının eğitimdeki başarısıyla İhâp Hulusi Görey, Münif Fehim ve Ali Suavi gibi sanatçılar Cumhuriyet dönemi Türk grafiğine yeni bir ivme kazandırmayı başardılar. Bu bağlamda Türkiye'deki grafik eğitiminin ilk kez 1933 Yılında Güzel Sanatlar Akademisi'nde Mithat Özer öncülüğünde açılan afiş atölyesinde başladığını söyleyebiliriz (Becer, 2006).

Gazi Eğitim Enstitüsü, Cumhuriyet'in eğitim kadrosunu yetiştirmenin yanında, 1883'ten beri tek güzel sanatlar okulu olan Sanay-i Nefise'ye alternatif çağdaş bir okul olarak ön plana çıkmaktadır. Günümüzde Marmara Güzel Sanatlar Fakültesi'nin temelini oluşturan Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu'nun açılması da Gazi Enstitüsünde gündeme gelmiştir. Bu amaçla okulun ilk mezunlarından üç öğrenci 1935 yılında Almanya'ya eğitime gönderilmiştir ancak savaşın yol açtığı gecikmeler nedeniyle Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu'nun açılışı 1957'de gerçekleşmiştir. Yönetimde Hayrullah Örs ve Sait Yada'nın yanı sıra Stuttgart Güzel Sanatlar Akademisi'nden Prof. Schneck ile yedi kişilik kadrosu da bulunmaktadır. Okulun amaçlarında hepsinin esin kaynağı Bauhaus olmuştur. Ülkemizdeki sanat eğitimi kökten etkileyen Bauhaus, 1919'da Almanya'da kurulmuş bir okuldur. Okulun anlayışı, uygulamalı sanatlar ile güzel sanatların karşılıklı etkileşimine uygun bir ortam sunmayı amaçlamaktadır. Okulun eğitim-öğretim esası ise becerileri geliştirecek atölye sistemi üzerine oluşturulmuştur (Artun, 2011). Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu'nun varlığı ile o dönemde özellikle de basın ve reklam sektöründe istihdam sağlanırken kişilerde bu okuldan eğitilmiş olma koşulunun aranmaya başlanması grafik tasarım eğitimine olan ilgi ve değeri de artırmıştır (Balci, 2016). 1960'lardan itibaren Türk grafik sanatlarında Akademi ve Tatbiki'de grafik eğitimi almış bir kuşağın çalışmaları görülmektedir. Böylece bu alanda daha nitelikli ve sanatsal örnekler ortaya çıkmaya başlamıştı. Bu tasarımcılar arasında

Mengü Ertel, Sait Maden, Yurdaer Altıntaş, Erkal Yavi, Aydın Erkmen, Bülent Erkmen, İlhan Bilge, Murat Egemen ve daha birçok isim sayılabilir (Becer, 2006).

1982 yılında Yüksek Öğrenim Kanunu ile güzel sanatlar ve tasarım alanlarında eğitim veren Güzel Sanatlar Akademisi değişik alanlarda eğitim veren bazı kurumları da bünyesine alarak Mimar Sinan Üniversitesi adını almıştır. Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu da Marmara Üniversitesi bünyesinde Güzel Sanatlar Fakültesine dönüşmüştür. Böylelikle lisans düzeyinde temel eğitim veren bu bölümlerde lisansüstü düzeyde akademik eğitim almanın da önü açılmıştır. İstanbul'da gerçekleşen bu gelişmelerin dışında Ankara'da Hacettepe Üniversitesi ve Bilkent Üniversitesi'nde, Eskişehir'de Anadolu Üniversitesi'nde, İzmir'de ise Dokuz Eylül Üniversitesi'nde Güzel Sanatlar Fakülteleri bünyesinde grafik bölümleri açılmıştır (Becer, 2015). Türkiye'de grafik eğitiminin yaygınlaşmasıyla özgün, yaratıcı özelliklere sahip nitelikli tasarımcılar yetiştirilmeye başlanmış, küçük ve büyük ölçekli şirketlerin mesajlarının iletilmesinde başarılı çalışmalar yapılmıştır.

Çağın gereksinimleri doğrultusunda birçok üniversitede önlisans, lisans ve lisans üstü düzeyde görsel iletişim tasarımı ya da grafik tasarımla ilişkili bölümler açılmış, bu durum ülke geneline yayılmıştır. Bunlardan birini de Eğitim Fakültelerinin Resim-İş Öğretmenliği bölümlerinde lisans düzeyinde 2. sınıftan itibaren sunulan Grafik Anasanat Atölye Dersleri oluşturmaktadır. Öncelikli amacı Resim-İş Öğretmeni yetiştirmek olan bu bölümlerde herkesin atanıp öğretmen olamayacağı günümüzün bir gerçeğidir. Bununla beraber bireylerin aldıkları eğitim sonrası fikirlerinin değişmesi ve yaşantılarında gelişen olaylar sebebiyle farklı iş alanlarına yönelebileceği gerçeği de unutulmamalıdır. Bu bağlamda Resim-İş Öğretmenliği bölümlerinde grafik anasanat atölye dersi olarak yürütülen dersin niteliğinin çağın koşullarına uygun olması öğrenme açısından olduğu kadar meslek seçimi konusunda da önemlidir. Bu sebeple Bölükoğlu (2004)'nın da vurguladığı üzere; anasanat atölye eğitiminde, tasarımın çağdaş, dinamik, toplumsal özelliklerini ortaya çıkarabilecek sorgulayıcı, eleştirel, araştırmacı bir eğitim amaçlanmalıdır. Bu bağlamda öğrenciler için, tüketim toplumunda bizleri etkisi altına alan görsel yığınlar karşısında bilinçlendirmeye yönelik örnekler sunulmalı, tasarımın reklama yönelik kullanımı dışındaki önemi vurgulanmalı, oluşturulacak tasarım projelerinin de amacı ve kapsamı açıkça ifade edilmeli, süreç çok iyi planlanmalıdır (Bölükoğlu, 2004).

Bilgi çağındaki dünyada, en büyük amacı iletişim kurmak olan grafik tasarım disiplini ve bu disiplinin eğitimini temel alan lisans düzeyi bölümlerden biri olan Resim-İş Öğretmenliği kapsamındaki grafik anasanat dalı çağın dijital çeşitliliğine ayak uydurmak durumundadır.

Bu sebeple içerik ve kullandığı malzemeler açısından, değişimi ve gelişimi en fazla takip etmesi gereken ana sanat dallarından birisi olmuştur (Türker & Özdemir, 2014). Bu bağlamda eğitim fakültelerinin öncelikli amacı her ne kadar öğretmen yetiştirmek olsa da Resim-İş Öğretmenliği bölümlerinin grafik anasanat atölye uygulamalı derslerinde bilgisayarların öğrenme amaçlı kullanımı kaçınılmaz duruma gelmiştir. Çünkü bilgisayar teknolojisi tasarımın işlevsel hale dönüşmesinde ilginç olasılıklara zemin hazırlayarak daha etkili daha hızlı tasarımlar yapılmasına olanak sağlar. Bilgisayarlar el yöntemi ile başarılması zor olan ve oluşturulması zaman alan şekil, doku, renk, perspektif, hacim ve animasyonların çeşitlilik içerisinde oluşmasına imkân sağlar (Bölükoğlu, 2002, 2003). Aynı zamanda geleceğin görsel sanatlar eğitimcisi olarak yetiştirilen öğrencilerin gelecek çağı teknolojik gelişmelerine uyum sağlayabilmesi için bilgisayar teknolojisini en iyi şekilde ve en son gelişmelerden haberdar olarak tanımaları gerekmektedir.

Dijital ortam çeşitliliğinin artması ile oluşan zengin yeni medya olanakları, grafik tasarım eğitiminin çağın niteliklerine uygun olmasını gerektirmektedir. Çünkü grafik tasarımcı yeni dijital iletişim platformlarını tanıyarak başarılı görsel iletişim tasarımları yapabilir. Aynı zamanda Resim-İş Öğretmenliği bölümlerinde öğrencilerin ilgi alanlarına göre anasanat atölye seçimleri birtakım sebeplerle meslek tercihlerinde değişikliğe gidebilmelerinin de önünü açmaktadır. Bu yönelme bazen zorunlu olsa da bazen de kişisel tercih olarak gözlemlenmektedir. Bundan dolayı grafik tasarım eğitiminin en önemli hedeflerinden biri de tasarım eğitimi sürecinde öğrenciye, bir tasarımcının sahip olması gereken düşünsel sürece sahip olma ve bunu sürekli geliştirebilme yeteneği kazandırmak olmalıdır. Bununla birlikte öncelikli amacı görsel sanatlar öğretmeni yetiştirmek olan Resim-İş Öğretmenliği bölümlerinde geleceğin eğitimcileri olan öğrenciler bulunmaktadır. Bu öğrencilerin tüketim toplumunun bireyleri olmaları ve bu toplumun bireylerini eğitecek olmaları nedeniyle tüketim konusunda toplumsal bilincin oluşmasında da önemli bir rolü olacaktır (Bölükoğlu, 2002, 2004). Çünkü markalar görsel bombardıman içerisinde tüketici olarak bizleri satın alma konusunda etkileme, ikna etme çabasıdadırlar. Bunu kimi zaman bizlere çekici gelen ambalaj, afiş, billboard, reklam filmi vb. görsel iletişim tasarımlarında yaparlarken, kimi zaman da etik olmayan yöntemlerle bilinç altımızı etkisi altına alacak şekillerde yapabilmektedirler. Bu bağlamda teknolojik gelişmelerinin takip edilmesinin yanında grafik anasanat atölye ders içeriklerinin de çağın gereklerine uygunluğu son derece önemlidir.

2.4. İlgili Araştırmalar

Görsel iletişim ve grafik anasanat anahtar kelimeleriyle YÖK (Yükseköğretim Kurulu) Tez Merkezi ile Ulakbim (TÜBİTAK Ulusal Akademik Ağ ve Bilgi Merkezi) TRDizin veri tabanlarında yapılan tarama sonucunda “Görsel iletişim ve grafik anasanat” kelimelerinin geçtiği başlıklarda arama yapıldığında toplamda 6 çalışmaya rastlanmıştır. Aynı anahtar kelimelerle özetle arama yapıldığında ise 118 çalışmaya ulaşılmıştır. Arama anahtar kelimesi resim-iş ve sorun olarak uygulandığında ise konuyla ilgili olarak 10 çalışmaya ulaşılmıştır. Aynı anahtar kelimelerle özetle arama yapıldığında ise 263 çalışmaya ulaşılmıştır. Arama anahtar kelimesi grafik ve resim-iş olarak uygulandığında ise konuyla ilgili olarak 16 çalışmaya ulaşılmıştır. Aynı anahtar kelimelerle özetle arama yapıldığında ise 107 çalışmaya ulaşılmıştır. Araştırma yapılan tez konusuyla doğrudan ilgili çalışma olup olmadığına yönelik görsel iletişim, grafik anasanat, sorunlar anahtar kelimeleri ile yapılan taramada ise tüm alanlarda tarama yapılmış olup herhangi bir çalışmaya ulaşılammıştır. Ulaşılan çalışmaların konu özetleri ile üst ve alt başlıkları incelendiğinde; 3’ü tez (Kıratlı, 2005; Özdemir, 2011; Sakman, 2015) 5’i makale ve bildiri (Ayaydın, 2009; Bölükoğlu, 2002; Kavuran, 2003; Türker & Kaptan, 2004; Türker & Özdemir, 2014) olmak üzere 8 akademik çalışma resim-iş anasanat programları ya da doğrudan grafik anasanat programıyla ilgili olduğundan incelenmeye değer görmüştür.

Arama sonuçlarında ulaşılan çalışmalardan öncelikli olarak öğrenci ve öğretim elemanı görüşlerine yer verildiği için Kıratlı (2005)’nin “Eğitim Fakülteleri Resim-İş Öğretmenliği Programlarındaki Anasanat Atölye Derslerine İlişkin Öğretim Elemanı ve Öğrenci Görüşleri” başlıklı sanatta yeterlik tezi incelenmiştir. Bu araştırmada 4 farklı üniversitede öğrenim gören öğrenciler ve ders veren öğretim elemanlarının görüşleri anket yöntemiyle toplanmış ve nicel yöntemle verilerin analizi yapılmıştır. Ankette yöneltilen soruların içeriklerine bakıldığında atölye derslerinin yürütüldüğü ortamlara, derslerin sürelerine, ders saati dışında atölyelerin öğrenciler tarafından kullanım olanaklarına, anasanat atölye derslerinin içeriklerine ve uygulanabilirliğine, anasanat atölye derslerinin amacına ve etkinliğine ilişkin öğretim elemanlarının ve öğrencilerin görüşlerine ayrı ayrı yer verilmiştir. Elde edilen veriler ışığında araştırmacı anasanat atölye derslerinin niteliğinin artırılmasına yönelik önerilerde bulunmuştur. Ancak çalışma tüm anasanat atölyelerini kapsamasına karşın kaynakça ve ekler bölümleri de dahil toplam 90 sayfada son bulmuştur. Bu araştırma çalışılan tez konusu ile doğrudan ilişkili olmasa da anasanat atölyeleri ve dolayısıyla grafik

anasanat atölye dersinin de sorunlarına yönelik bir araştırma içerisinde olduğu için incelenmeye değer görülmüştür.

Sakman (2015)'ın “Resim-İş Eğitimi Programında Okutulan Anasanat Atölye Grafik Dersine Yönelik Öğrenci Görüşleri” başlıklı yüksek lisans tezi incelendiğinde sadece öğrenci görüşlerine başvurularak 3 farklı üniversitede anket yöntemi ile veriler toplanmış ve nicel yöntemle verilerin analizi yapılmıştır. Araştırmada mevcut fiziki atölye koşulları, derse ilişkin öğrenim süreçleri, yenilenen teknoloji ve tasarım programlarının kullanımı, öğrencilerin aldıkları eğitimin mesleki gelişim düzeylerine etkilerin incelenmesi, mevcut sorunların belirlenebilmesi ve bu sorunların giderilebilmesi için çözüm önerileri sunmak amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda Türkiye'deki Eğitim Fakülteleri Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Öğretmenliği Programlarında okutulan Anasanat Atölye Grafik Tasarım dersinde; dersin işlenişi ve öğrenim süreçleri, atölyelerin fiziki durum ve koşulları, alınan eğitimin mesleki gelişim düzeyine etkisi, yeni teknoloji ve programların kullanımı ve derse ilişkin etkinliklerle ilgili konularda güçlüklerle karşılaşıldığı sonucuna varılmış ve çeşitli öneriler sıralanmıştır. Çalışma kaynakça ve ekler bölümleri de dahil toplam 100 sayfada son bulmuştur. Bu araştırma çalışılan tez konusu ile doğrudan ilişkili olmasa da grafik anasanat atölye dersinin niteliğine yönelik bir araştırma içerisinde olduğu için incelenmeye değer görülmüştür.

Özdemir (2011)'in “Türkiye'deki Resim-İş Eğitimi Programlarında Okutulan Grafik Tasarım Derslerinin Uygulanmasını Etkileyen Faktörler” başlıklı doktora tezi incelendiğinde sadece öğretim elemanlarının görüşlerine başvurularak anket yöntemi ile veriler toplanmış ve nicel yöntemle verilerin analizi yapılmıştır. Araştırmada Türkiye'deki Güzel Sanatlar Eğitimi Grafik Anasanat atölyede 6 dönem boyunca okutulan derslerin mevcut durumunun ne olduğunun ortaya konulması ve bu derslerin yürütülmesinde etkili olduğu düşünülen fiziki koşulların, atölye yeterliliğinin, öğretim elemanlarının ders yüklerinin ve mesleki gelişim düzeylerinin derslerin işlenmesinde ne derece etkili olduğunun incelenmesini, mevcut sorunların ortaya konulmasını sağlamak ve bu sorunların giderilebilmesi için çözüm önerileri sunmak amaçlanmıştır. Araştırmanın amacı genel olarak, Türkiye'deki Eğitim Fakültelerine bağlı Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümlerinin Resim-İş Öğretmenliği Grafik Anasanat Dalları Programlarının uygulanmasında karşılaşılan sorunların çözümü ve daha nitelikli öğretmen adaylarının yetiştirilmesine yöneliktir. Elde edilen bulgular araştırmacı tarafından yorumlanmış, bu yorumlar üzerinden bazı sonuçlar çıkarılmış ve çeşitli öneriler sunularak tez tamamlanmıştır. Çalışma kaynakça ve ekler

bölümleri de dahil toplam 120 sayfada son bulmuştur. Bu araştırma çalışılan tez konusu ile doğrudan ilişkili olmasa da araştırılan sorunlar öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturma sürecindeki çabalarını etkileyecek nitelikte olduğundan ve anasanat atölye ders niteliğinin artırılmasına yönelik olduğundan incelenmeye değer görülmüştür.

Ayaydın (2009)'ın "Güzel Sanatlar Eğitimi Resim-İş Öğretmenliği Anabilim Dallarının Sorunları ve Çözüm Önerileri" başlıklı makalesi incelendiğinde araştırmacının Resim-İş Öğretmenli bölümünün genel sorunlarına odaklandığı görülmektedir. Araştırmada; Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümlerinin Yapısı ve İşleyişine İlişkin Sorunlar, Resim-İş Öğretim Programlarına İlişkin Sorunlar, Resim-İş Öğretmen Adaylarının Niteliğine İlişkin Sorunlar, Fiziki Ortamların Yetersizliğine İlişkin Sorunlar, Öğretim Elemanlarına İlişkin Sorunlar, Toplumdaki Yanlış Anlayışların Neden Olduğu Sorunlar, Atanma Sorunu ana başlıkları ile bölümün sorunları dile getirilmiş ve bölümün niteliğinin artırılmasına yönelik öneriler sıralanmıştır. Araştırma doğrudan grafik anasanat programını içine almasa da Resim-İş Öğretmenliği Anabilim Dallarının nitelikleri sorgulandığından incelenmeye değer görülmüştür.

Türker ve Kaptan (2004)'ın "Eğitim Fakülteleri Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümleri'nde Bilgisayar Destekli Tasarım Eğitimine Yönelik İçerik ve Öneriler" başlıklı makalesi incelendiğinde araştırmacılar Grafik Anasanat Atölye Dersinde çağın gereksinimlerini karşılayacak teknolojik donanımların olması gerektiğini savunmuştur. Bu doğrultuda Bilgisayar Destekli Grafik Tasarımı Dersinin Ana Sanat Atölye Grafik Tasarımı ve Diğer Atölye Derslerine Katkısı üzerinde durmuşlardır. Araştırma doğrudan grafik anasanat programının teknolojik özelliklerini ve nitelikleri sorgulandığından incelenmeye değer görülmüştür.

Türker ve Özdemir (2014)'in "Resim-İş Eğitimi Programları Grafik Anasanat Ders İçerikleri ve İşleniş Biçimleri" başlıklı makalesi incelendiğinde araştırmacıların Grafik Anasanat Dersinin mevcut durumunun ne olduğunun ortaya konulması üzerine yoğunlaştığı görülmektedir. Araştırmacılar yapılan çalışma sonucunda, elde edilen bulgulardan ve grafik anasanat derslerini yürüten öğretim elemanları ile uzmanların görüşlerinden yola çıkarak, grafik anasanat derslerinin ünitelerinin işleniş şekli düzen içerisinde tablolaştırarak öneriler sunmuştur. Araştırma, atölyelerin hedeflenen amaca hizmet edebilmesi için, günümüz ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde yapılandırılması, aktif olarak kullanılması ve mevcut donanımlarının devamlı yenilenerek güncel tutulması gerekliliği üzerinde durduğundan ve

bu konuların öğrencilerin tasarımlarında görsel iletişim dili geliştirmelerini etkileyeceğinden incelenmeye değer görülmüştür.

Bölükoğlu (2002)'nin “Bilgi Çağında Eğitim Fakültelerinde Resim-İş Eğitiminin Genel Bir Değerlendirmesi” başlıklı makalesi incelendiğinde araştırmacının bilgi çağında, sürekli değişen ve gelişen koşullara ayak uydurmanın önemine ve bu durumun eğitimciler için bir zorunluluk olduğuna dikkat çekmiştir. Araştırmacı, Eğitim Fakültelerinin Resim öğretmeni yetiştiren bölümlerinin çağın dinamizmine paralel eğitim verebilmesi, çağdaş bir sanat eğitiminin uygulanması amacı ile öneriler dile getirmiştir. Araştırma; yeni iletişim teknolojilerinin sanat eğitimi içerisinde kullanımını savunduğu için ve bu durumun grafik anasanat atölyeye katkısı olacağı için incelenmeye değer görülmüştür.

Kavuran (2003)'in “Türkiye’de Eğitim Fakülteleri Resim-İş Öğretmenliği Programlarının Uygulanmasında Karşılaşılan Sorunlar ve Çözüm Önerileri” başlıklı makalesi incelendiğinde araştırmacının Resim-İş Öğretmenliği programlarının uygulanmasında karşılaşılan sorunlara ilişkin öğretim elemanlarının anket yöntemi ile görüşlerine başvurduğu görülmektedir. Araştırmada Resim-İş Öğretmenliği Anasanat Programlarının saat, içerik ve içeriğinin uygulanabilme düzeyine ilişkin konular üzerinde yoğunlaştığından ve ulaşılan sorunlara çözüm önerileri getirerek dolaylı olarak grafik anasanat atölyenin de niteliğinin artırılmasına yönelik olduğundan incelenmeye değer görülmüştür.

İncelenen araştırmalara bakıldığında araştırmaların genel olarak Eğitim Fakültelerinde bulunan Resim-İş Öğretmenliği Programlarının ve Anasanat atölyelerinin niteliklerinin artırılmasına yönelik olduğu görülmektedir. Bu yönleriyle araştırmalar “Grafik Anasanat Atölye Dersinde Öğrencilerin Görsel İletişim Dili Oluşturmada Karşılaştığı Sorunlar” konusunun amacı ile bir yerde benzerlik göstermektedirler. Ancak incelenen araştırmalar genel sorunlar üzerinde doğrudan yoğunlaşmış görsel iletişim bağlamında ele alınmamıştır. Çalışılan konu günümüzdeki teknolojik çeşitlilik ve yeni medya ortamlarının artması ile önemi artan görsel iletişim bağlamında değerlidir. Aynı zamanda incelenen araştırmalardan farklı olarak görsel iletişim dili oluşturmada karşılaşılan sorunlara hem öğrenci hem de öğretim elemanlarının görüşleriyle ulaşılmak istenmesi konuyu bir adım öne taşımaktadır.

BÖLÜM III

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, araştırmanın çalışma grubu, veri toplama ve veri analiz teknikleri açıkça ifade edilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Nitel araştırma desenleri araştırma etkinliklerinin birbiriyle tutarlı ve amaca uygun bir biçimde gerçekleştirilmesi açısından araştırmacıya rehberlik etmektedir. Nitel araştırma desenleri aynı zamanda araştırmacıya esnek bir yaklaşım sağlar ve belirli bir odak çerçevesinde araştırmanın çeşitli aşamalarının birbiriyle tutarlı olmasına katkıda bulunur (Yıldırım & Şimşek, 2018, s. 67). Bu bağlamda grafik anasanat dersi öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunları inceleyen bu araştırma, nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim (fenomenoloji) deseninde yapılmıştır. Olgubilim gündelik hayatta karşılaşılan ancak ayrıntılı olarak anlam veremediğimiz kavramlar, deneyimler, olaylar ve yönelişlere odaklanan bir araştırma desendir. Olgubilim araştırmalarında veri kaynaklarını, araştırmanın odaklandığı araştırmayı deneyimleyen ve olguyu dışa vurabilecek bireyler ya da gruplar oluşturmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2018). Bu bağlamda araştırmanın verilerinin toplanmasında ve analizinde başvurulacak yöntem niteldir. Bir problem veya konunun keşfedilmesi gerektiği durumlarda nitel araştırma tercih edilebilmektedir. Nitel araştırmacılar, dokümanları inceleyerek, davranışları gözlemleyerek ve katılımcılarla görüşerek kendileri veri toplarlar (Creswell, 2013). Olgubilim araştırmalarında izlenen aşamalar bu çalışma için tablo 3'deki gibi düzenlenmiştir.

Tablo 3

Olgubilim Araştırmalarında İzlenen Aşamalar

Araştırma Sorusu	Grafik Anasanat Dersi Öğrencilerinin Görsel İletişim Dili Oluşturmada Karşılaştığı Sorunlar Nelerdir?
Araştırmanın Alt Problemlerinin Geliştirilmesi	1. Öğrenciler grafik anasanat atölyenin amaç ve öneminin farkında mıdır? 2. Öğrencilerin grafik anasanata dahil olmaları için nasıl bir süreç izlenmektedir? 3. Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan grafik anasanat programının, görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümlerinden farkına yönelik öğretim elemanlarının görüşleri nelerdir? 4. Grafik anasanat dersi kapsamında öğretilen kazanımların yeterliliği hakkında öğrencilerin ve öğretim elemanlarının görüşleri nelerdir? 5. Grafik anasanat dersinin yürütülmesinde anabilim dalının teknik donanımlarının yeterliliği hakkında öğrencilerin ve öğretim elemanlarının görüşleri nelerdir? 6. Öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada tasarım öğelerini ve ilkelerini uygulama başarıları ne durumdadır? 7. Kullanılan ders programları görsel iletişimin reklamcılık ve pazarlama boyutunda öğrencilerin gereksinimlerini karşılayacak nitelikte midir? 8. Öğrenciler bölümden mezun olduğunda öğretmenlik mesleğinin yanı sıra görsel iletişim tasarımcısı ya da grafik tasarımcı olma yetkinliğine erişebilecekler mi?
Katılımcılar	9 öğretim elemanı ve 18 öğrenci
Veri Toplama	Yarı Yapılandırılmış ve Yapılandırılmamış Görüşme Formu
Veri Analizi	Nvivo 12 programı aracılığıyla görüşme verilerin kodlanması ve anlamlı ifadeler hale getirilmesi
Raporlaştırma	Kavramlar ve anlamlı ifadelerle doğrudan alıntılarla yer verilmesi

Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2018). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: Seçkin.

3.2. Çalışma Grubu

Daha çok sayıda birey, olay veya olguyu içeren evren, belirli yöntemlerle örneklem dediğimiz küçük ve çalışılabilir bir büyüklüğe indirgenir. Burada bulunan sonuçlar yine tersi bir süreçle evrene genellenebilir (Yıldırım & Şimşek, 2018, s. 113). Yükseköğretim Kurulu (2019) verilerine göre 30 devlet üniversitesinde Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı bulunmaktadır. Araştırmada, amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örneklem yöntemi ve kolay ulaşılabilir durum örneklemesi yöntemi uygulanmıştır. Önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan tüm durumların çalışılmasını amaçlayan ölçüt örneklemde ölçüt, araştırmacı tarafından oluşturulmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2018). Araştırmada ölçüt olarak, en az 5 yıl süredir Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümünde Resim-İş Öğretmenliği bulunan ve grafik anasanat atölye dersi olan bölümler baz alınmıştır. Bu durum bölümün mevcut sorunlarının deneyimlenmiş olması açısından da önemli bir ölçütü oluşturmaktadır. Bu çalışmada yukarıda anlatılan kapsamlar içerisinde Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümünde Resim-İş Öğretmenliği bulunan ve grafik anasanat programına yer veren üniversiteleri kapsamaktadır. Araştırmanın örneklemini oluşturan çalışma grubu ise bu üniversitelerde görevde bulunan ya da görev yapmış 9 öğretim üyesi ile öğrenim gören 18 son sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan öğretim elemanlarına ilişkin bilgiler tablo 4’de, araştırmaya katılan öğrencilere ilişkin bilgiler ise tablo 5’de yer almaktadır.

Tablo 4

Araştırmaya Katılan Öğretim Elemanlarına İlişkin Bilgiler

Görüşülen Katılımcı	Cinsiyet	Lisans Mezuniyeti	Akademik Unvanı	Mesleki Deneyim
U1	Erkek	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Prof. Dr.	30 yıl
U2	Kadın	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Prof. Dr.	30 yıl
U3	Erkek	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Dr. Öğr. Üy.	14 yıl
U4	Erkek	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Doç. Dr.	10 yıl
U5	Erkek	Grafik Sanatlar Bölümü	Dr. Öğr. Üy.	24 yıl
U6	Erkek	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Öğr. Gör.	10 yıl
U7	Kadın	Grafik Bölümü	Dr. Öğr. Üy.	22 yıl
U8	Erkek	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Doç. Dr.	30 yıl
U9	Kadın	Resim-İş Eğitimi Bölümü	Prof. Dr.	20 yıl

Not: U= Öğretim Elemanı

Olgubilim arařtırmalarında veri kaynakları arařtırmanın odaklandığı olguyu yařayan ve bu olguyu dıřa vurabilecek veya yansıtabilecek bireyler ya da gruplar oluřturmaktadır (Yıldırım & řimřek, 2018, s. 71). Bu bağlamda grafik anasanat programında ders veren öğretim üyeleri ve öğrenim gören öğrenciler çalışmanın amaçlı örneklemini oluřturmaktadır. Amaçlı örneklem, çalışmanın amacına bağlı olarak bilgi açısından zengin grupların seçilmesiyle derinlemesine arařtırma yapılmasına olanak sağlar (Büyüköztürk vd., 2013).

Tablo 5

Arařtırmaya Katılan Öğrencilere İliřkin Bilgiler

Katılımcı	Cinsiyet	Üniversite	Mezun Olduđu Lise
Ö1	Kadın	Gazi Üniversitesi	Meslek Lisesi - Grafik
Ö2	Kadın	Gazi Üniversitesi	Meslek Lisesi - Grafik
Ö3	Kadın	Gazi Üniversitesi	Güzel Sanatlar Lisesi
Ö4	Kadın	Gazi Üniversitesi	Meslek Lisesi - Grafik
Ö5	Kadın	Gazi Üniversitesi	Güzel Sanatlar Lisesi
Ö6	Kadın	Gazi Üniversitesi	Meslek Lisesi - Grafik
Ö7	Kadın	Gazi Üniversitesi	Düz Lise
Ö8	Erkek	Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi	Güzel Sanatlar Lisesi
Ö9	Kadın	Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi	Meslek Lisesi - Grafik
Ö10	Kadın	Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi	Anadolu Lisesi
Ö11	Kadın	Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi	Güzel Sanatlar Lisesi
Ö12	Kadın	Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi	Meslek Lisesi - Grafik
Ö13	Erkek	Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi	Meslek Lisesi - Grafik
Ö14	Kadın	Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi	Güzel Sanatlar Lisesi
Ö15	Kadın	Eskiřehir Anadolu Üniversitesi	Meslek Lisesi - Grafik
Ö16	Erkek	Eskiřehir Anadolu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Lisesi
Ö17	Erkek	Eskiřehir Anadolu Üniversitesi	Güzel Sanatlar Lisesi
Ö18	Kadın	Eskiřehir Anadolu Üniversitesi	Meslek Lisesi – Çocuk Geliřimi

Not: Ö= Öğrenci

Gazi Üniversitesi, Anadolu Üniversitesi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi ile birlikte çalışma gurubunu içine alan Resim-İř Öğretmenliğı grafik anasanat programında öğretim elamanı olarak görev yapmış akademisyenlerin bulunduđu Bařkent Üniversitesi, Türkiye Odalar ve

Borsalar Birliđi (TOBB) Üniversitesi bu arařtırmada uygulama yapılan üniversitelerdir. Arařtırma, anlatılan kapsamlar içerisinde adı geen üniversitelerde en az 5 yıl görevde bulunmuş olan 9 öğretim üyesi ve öğrenim görmekte olan 18 son sınıf öğrencisi ile yürütölmüřtür.

3.3. Verilerin Toplanması

Olgubilim arařtırmalarında başlıca veri toplama aracı görüşmedir. Olgulara ilişkin deneyimleri ve anlamları derinlemesine arařtırmak için uzun görüşmeler olacađından örneklemin sınırlı kalması normal bir durumdur. Bu sınırlılık bazen arařtırılan konuda uzman sayısının az olmasından da kaynaklanabilir (Yıldırım & Şimşek, 2018). Verilerin toplanmasında görüşme tekniklerinden yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme sözlü iletişim yoluyla verilerin toplandıđı bir tekniktir (Karasar, 2009). Görüşme tekniklerine uyarak ve kazanılmış deneyimlerden yararlanarak gerekleştirilen yüz yüze görüşme sayesinde cevap alamama oranı düşüktür. Aynı zamanda doğru ve samimi bilgilere ulaşmak da mümkündür (Arıkan, 2007). Bu amaçla öğretim elemanları ile gerekleştirilen görüşmelere ilişkin bilgiler tablo 6’da yer alırken öğrenciler ile gerekleştirilen görüşmelere ilişkin bilgiler tablo 7’de yer almaktadır.

Tablo 6

Öğretim Elemanları ile Gerekleştirilen Görüşmelere İliřkin Bilgiler

Görüşölen Katılımcı	Görüşölen Kişinin Bulunduđu Şehir	Görüşmeden Alıntılanan Referans Sayısı	Görüşme Tarihi	Görüşme Süresi
U1	Ankara	25	02.12.2019	23.22 dk.
U2	Ankara	32	09.12.2019	41.07 dk.
U3	Ankara	24	09.12.2019	27.50 dk.
U4	Ankara	27	11.12.2019	30.15 dk.
U5	Ankara	21	12.12.2019	27.00 dk.
U6	Bolu	29	18.12.2019	56.71 dk.
U7	Bolu	19	18.12.2019	19.07 dk.
U8	Eskişehir	22	25.12.2019	17.01 dk.
U9	Eskişehir	34	25.12.2019	32.49 dk.

Tablo 6'ya baktığımızda 3 farklı şehirde 9 öğretim elemanı ile gerçekleştirilen görüşmelerde en uzun görüşme U6 ile gerçekleştirilmiştir. En az görüşme süresi ise U8'le gerçekleştirilen görüşmeye aittir. Görüşme sürelerinde farkların olmasına karşın tüm sorular 9 öğretim elemanına da sorulmuş ve yeterli oranda görüşme verisi elde edilmiştir.

Tablo 7

Öğrenciler ile Gerçekleştirilen Görüşmelere İlişkin Bilgiler

Katılımcı	Bulunduğu Şehir	Görüşmeden Alıntılanan Referans Sayısı	Görüşme Tarihi	Görüşme Süresi
Ö1	Ankara	23	12.12.2019	11.17 dk.
Ö2	Ankara	22	12.12.2019	15.17 dk.
Ö3	Ankara	21	12.12.2019	12.17 dk.
Ö4	Ankara	23	12.12.2019	14.28 dk.
Ö5	Ankara	20	12.12.2019	13.36 dk.
Ö6	Ankara	23	12.12.2019	12.23 dk.
Ö7	Ankara	21	12.12.2019	15.35 dk.
Ö8	Bolu	21	18.12.2019	13.10 dk.
Ö9	Bolu	21	18.12.2019	16.35 dk.
Ö10	Bolu	22	18.12.2019	13.33 dk.
Ö11	Bolu	22	18.12.2019	13.10 dk.
Ö12	Bolu	22	18.12.2019	10.44 dk.
Ö13	Bolu	23	18.12.2019	10.30 dk.
Ö14	Bolu	21	18.12.2019	11.49 dk.
Ö15	Eskişehir	23	25.12.2019	14.43 dk.
Ö16	Eskişehir	22	25.12.2019	15.53 dk.
Ö17	Eskişehir	22	25.12.2019	15.36 dk.
Ö18	Eskişehir	23	25.12.2019	18.15 dk.

Tablo 7'ya baktığımızda 3 farklı şehirde 18 öğrenci ile gerçekleştirilen görüşmelerde en uzun görüşme süresi Ö18 ile gerçekleştirilmiştir. En az görüşme süresi ise Ö13 ile gerçekleştirilen görüşmeye aittir. Ancak diğer görüşme sürelerine de baktığımızda çok büyük süre farklarının olmadığı görülmektedir.

3.3.1. Görüşmelerin Uygulanması Süreci

Araştırmanın nitel verileri yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme yolu ile elde edilmiştir. Görüşme nitel araştırmalarda sistematik gözlem yoluyla kullanılan bir veri toplama aracıdır (Şelale, 2016, s. 162). Araştırma verilerinin toplanmasında yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme tekniğine uygun olarak, araştırmacı tarafından Öğretim Elemanı Görüşme Formu (Ek1) ve Öğrenci Görüşme Formu (EK2) olarak iki ayrı görüşme formu hazırlanmıştır.

Görüşme sorularının hazırlanmasında genel kabul görmüş birtakım ölçütler dikkate alınmıştır. Bu ölçütler, kolay anlaşılabilir sorular yazma, odaklı sorular hazırlama, açık uçlu sorular ve sondalar hazırlama, yönlendirmekten kaçınma, çok boyutlu soru sormaktan kaçınma, alternatif sorular ve sondalar hazırlama, farklı türden sorular yazma ve soruları mantıklı bir biçimde düzenledikten sonra soruları geliştirme olarak sıralanmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2018). Bu ölçütler doğrultusunda hazırlanan görüşme formları uzman görüşlerine sunulmuştur. Görüşme formları araştırmacı dışında, toplam 3 uzman tarafından değerlendirilmiştir. Alınan öneriler doğrultusunda görüşme sorularının içeriklerinde ve yerlerinde gerekli değişiklikler yapılmıştır.

Görüşme sorularının geçerliğinin sınanması amacıyla bir öğrenci ve bir öğretim elemanı ile pilot uygulama yapılmıştır. Pilot uygulama verileri doğrultusunda yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme formları yeniden düzenlenmiş ve gerekli izinler (EK3) alındıktan sonra uygulama süreci başlamıştır. Çetin (2016)'den uyarlanan görüşme sorularının hazırlanması ve uygulanması aşamalarını içeren sıralama şekil 7'de açıkça belirtilmiştir.

Hazırlık	Konu ile ilgili alan yazın taranmıştır. Alt amaçlar doğrultusunda görüşme formunda yer alması gereken kapsam ve içerikler belirlenmiştir
Tasarlama	Verilerin görüşme formu ile toplanmasına karar verilmiştir. Görüşme formlarında ne tür soruların olacağı belirlenmiştir.
Görüşme Formunun Geliştirilmesi	Görüşme formlarında bulunması gereken sorular hazırlanmıştır. Tez İzleme Komitesi üyeleriyle birlikte sorular belirlenmiştir. Öğretim elemanları için 11, öğrenciler için 17 soru hazırlanmıştır.
Uzman Görüşü	Alanın uzman öğretim üyelerinin görüşleri alınmıştır. Soruların içerik ve yerlerinde değişiklik yapılarak bir takım değişikliklere gidilmiştir.
Pilot Uygulama	Grafik tasarım eğitimi veren öğretim elemanı ve grafik anasanat atölyeden mezun öğrenci ile pilot uygulama yapılmıştır.
Görüşme Formunun Hazırlanması	Pilot uygulama doğrultusunda görüşme formları son şeklini almıştır.
Görüşme Formunun Uygulanması	Görüşmeler için gerekli etik kurul izinleri alınmış, görüşme yapılacak kişilerle yer ve zaman kararlaştırılarak görüşmeler gerçekleştirilmiştir.

Şekil 7. Nitel veri toplama aracı olan görüşme formlarının geliştirilmesi.

Yukarıda anlatılan kapsamlar içerisinde gerçekleştirilen görüşme sürelerinin sayısal verilerine bakıldığında öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmeler ses kayıt sürelerine göre toplamda 245,6 dakika iken öğretim elemanlarıyla gerçekleştirilen görüşmelerin süresi 277,22 dakika olarak tamamlanmıştır.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmanın amacına uygun olarak görüşme formları ile akademisyenlerden toplanan veriler ile grafik anasanat program içerikleri, literatür ve çalışmalar içerik analizi tekniği kullanılarak analiz edilmiştir. İçerik analizi, yayınların, söylemlerin veya kayıtların anlaşılması ve karşılaştırılması için kullanılan ve konuyu derinlemesine inceleyen bir yöntemdir (Arıkan, 2013). İçerik analizinde amaç, toplanan verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmaktır. Bu bağlamda, içerik analizi yoluyla verileri tanımlamaya, verilerin içinde saklı olabilecek gerçekleri ortaya çıkarmaya çalışılır (Yıldırım & Şimşek, 2018). Elde edilen veriler içerik analizine tabi tutularak betimsel olarak incelenmiştir. Analiz için NVİVO 12 paket programı kullanılmıştır. İçerik analizi sonucunda

ulařılan temalar ve kodlar arařtırmacı tarafından NVİVO 12 paket programı ile belirlenmiř ve uzmanlara kontrol ettirilmiřtir.

Arařtırmaya katılan g r řmecilerin kimlikleri ve ses kayıtları gizlilik esasına baėlı olarak  ğretim elemanları (U) ve  ğrenciler ( ) řeklinde kodlanmıřtır.

Analizi yapılan verilerden elde edilen bulgular alt ama larla iliřkili olan g r řme soruları ile anlam b t nl ė  g zetilerek yorumlanmıřtır. Hazırlanan tablolarda temalar ve  rnek ifadelere yer verilirken katılımcıların g r řlerinin kodlara yansıyan referans oranları NVİVO 12 paket programı ile grafik řekillerle ifade edilmiřtir.  rnek ifadelerde genellikle alınan b t n yanıtlara yer vermeye  alıřılmıřtır. A ıklama ihtiya ı duyulan kodlar tablolar altında ayrıntılı olarak incelenmiřtir.

 alıřmanın daha iyi a ıklanabilmesi i in g r řmecilerin ifadeleri tırnak i erisinde, doėrudan ifadeler řeklinde ve italik olarak belirtilmiřtir. G r řme verilerinden 40 kelimeyi ge en a ıklamalara ise tez yazım kılavuzuna baėlı kalınarak 10 yazı puntosunda yer verilmiřtir. Doėrudan ifadelerde, ifadenin kime ait olduėu alıntı yapılan paragraf sonunda ve parantez i inde katılımcı kodu ile g sterilmiřtir. Katılımcı g r řleri doėrudan ifade řeklinde verildiėinden, konunun akıřını engelleyecek c mlerler ya da kelime grupları arařtırmacı tarafından  ıkartılmıř ve bu b l mler    nokta ile belirtilmiřtir.

3.5. Ge erlik ve G venirlik

Bir arařtırmanın  nemi bilimsel alan yazına kattıėı bilgi ve karřılařılan sorunlara getirdiėi   z mler  er evesinde deėerlendirilmektedir. Bu nedenle arařtırmacının elde ettiėi bulguların ger ekliėine, benzer ortamlarda sonu ların ge erliėine, s re lerin birbiri ile tutarlılıėına, verilerin toplanmasında ve sonu ların ortaya koyulmasında nesnel bir yaklařım sergilendiėine iliřkin kanıtlar sunulması gerekir. Bu baėlamda arařtırmanın ge erlik ve g venirlik  alıřması nitel arařtırmalarda ge erlik ve g venirlik i in kullanılması gereken inandırıcılık, aktarılabilirlik, tutarlık ve teyit edilebilirlik kavramları kullanılmıřtır (Yıldırım & řimřek, 2018, s. 277).

Arařtırılacak konuyu yansız ve olduėu bi imiyle a ıklamak amacıyla, ge erlik  alıřmasında  ğrencilerden ve  ğretim elemanlarından olmak  zere  oklu kaynaklardan g r ř alınmıřtır. Arařtırmacı tarafından g r řme formunda ne t r soruların bulunacaėı, soruların i eriėi, kapsamı deėerlendirilerek amaca y nlendirilecek  ok sayıda soru hazırlanmıřtır. Tez

danışmanları ve tez izleme komitesi üyeleri ile bu sorular tekrar gözden geçirilmiş, görüşme formunda bulunması gereken sorulara karar verilerek, öğretim elemanları için 16, öğrenciler için de 18 soru belirlenmiştir. Hazırlanan görüşme formlarına geçerlik ve güvenilirliğini artırmak için alanında uzman üç farklı öğretim üyesinden uzman görüşü alınmıştır. Uzman görüşü doğrultusunda görüşme formlarında yer alan soruların içeriklerinde ve soruların yerlerinde değişiklikler yapılmıştır.

Görsel iletişim dili oluşturmada grafik anasanat atölye dersi öğrencilerinin karşılaştığı sorunları belirlemek amacıyla gerek alan taraması gerekse görüşmeler yolu ile derinlemesine bilgi toplanmıştır. Görüşme yöntemi ile verilerin toplanması yönteminde araştırmacı ile veri kaynağı arasında oluşturulan etkileşimin görüşmenin sonuna doğru güven ortamında gerçekleştiğine ve daha samimi cevaplar alındığına bunun da inandırıcılığı artırdığı dikkat çekmektedir (Yıldırım & Şimşek, 2018). Bu sebeple görüşme formunun son sorularına katılımcılardan konuyla ilgili eklemek istedikleri sorunlara dair görüş belirtmeleri istenmiştir.

Görüşme sorularının geçerliğinin sınanması amacıyla bir öğrenci ve bir öğretim elemanı ile pilot uygulama yapılmıştır. Pilot uygulama verileri doğrultusunda yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme formu yeniden düzenlenmiş ve uygulama süreci başlamıştır.

Elde edilen veriler içerik analizine tabi tutularak betimsel olarak incelenmiştir. Analiz için NVİVO 12 paket programı kullanılmıştır. İçerik analizi sonucunda ulaşılan temalar ve kodlar araştırmacı tarafından NVİVO 12 programı ile belirlenmiş ve uzmanlara kontrol ettirilmiştir.

“Nicel araştırmalarda evrene genelleme amacıyla seçkisiz örnekleme yöntemi ağır basarken nitel araştırmalarda aktarılabilirliği artırmak için amaçlı örnekleme yöntemleri kullanılır” (Yıldırım & Şimşek, 2018, s. 282). Bu sebeple çalışmada aktarılabilirliği artırması açısından önemli görülen amaçlı örneklem yöntemlerinden ölçüt örneklem yöntemi ve kolay ulaşılabilir durum örnekleme yöntemi uygulanmıştır.

Araştırma sonuçlarının inandırıcılığı açısından ve araştırmanın güvenilirliğini artırmak için; güvenilirlik sağlamada kullanılan stratejilerden tutarlık ve teyit edilebilirlik çerçevesinde çalışma gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın güvenilirliğini desteklemek amacıyla görüşmeler görüşülen kişilerin rızası alınarak ses kayıt cihazı ile kayıt altına alınmıştır. Kayıtlar doğru ve samimi cevaplar alabilmek açısından görüşülen kişilerin kendilerini rahat hissettikleri ortamlarda birebir yapılmıştır. Kayıtlar görüşmenin aslına sadık kalınarak gizlilik içerisinde

yazıya dökülmüştür. Bulgular ve yorumlar bölümünde görüşülenlerden doğrudan alıntılara yer verilmiştir.

Araştırmada izlenen yol, veri toplama yöntemleri, verilerin analizi ve bulguları yorumlama gibi basamaklar ayrıntılı olarak açıklanmıştır. Araştırmanın her safhasında nesnel bir yaklaşım sergilenmiş, elde edilen veriler sonuçlarla açık bir şekilde ilişkilendirilmiştir.

Görüşmelerle elde edilen ses kayıtlarının içinden seçilen kayıtlar başka bir nitel araştırmacı tarafından da gözden geçirilmiştir. Elde edilen verilerin analizinde bir başka nitel araştırmacıdan da görüş alınmış ve bilgilerin doğruluğu teyit ettirilmiştir.



BÖLÜM IV

4. SÜRE VE OLANAKLAR

Bu tez çalışmasının tez dönemini kapsayan sürecinde kaynak araştırması, planlama, literatür tarama, görüşme sorularının geliştirilerek öğretim elemanları ve öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmelerle verilerin toplanması, toplanan görüşme verilerinin analizi, tez yazma, düzenleme, tez izleme komitelerine girdikten sonra tez savunması yapmak yaklaşık 28 aylık bir süreyi kapsamaktadır. Çalışmanın tüm aşamalarında harcanan ortalama sürelerle dair bilgiler tablo 8’de belirtilmiştir. Bu süreçte araştırmanın tüm maddi giderleri araştırmacı tarafından karşılanmış olup maddi bir sponsoru bulunmamaktadır.

Tablo 8

Tez Dönemi Çalışma Takvimi

Tez Önerisi	Tez önerisinin hazırlanması ve Tez İzleme Komitesi üyelerine 13.04.2018 tarihinde sunulması 6 aylık bir süreci kapsamaktadır
Alt Amaçların Geliştirilmesi	Tez İzleme Komitesi üyelerinin verdiği dönütler çerçevesinde alt amaçların geliştirilmesi 3 aylık bir süreci kapsamaktadır
Kavramsal Çerçeve	Kavramsal çerçevenin oluşturulması için ayrılan katalog, kütüphane taraması ve araştırmaların yazılması 10 aylık bir süreci kapsamaktadır.
Verilerin Toplanması	Alt amaçlar doğrultusunda görüşme sorularının geliştirilmesi ve araştırmacı tarafından birebir görüşmelerin yapılması 4 aylık bir süreci kapsamaktadır.
Verilerin Analizi	Görüşme kayıtlarının yazıya dökülmesiyle ve Nvivo 12 programıyla görüşmelerin anlamlı kod ve ifadelerle dönüştürülerek analizi 5 aylık bir süreci kapsamaktadır.
Sonuç ve Öneriler	Sonuç ve önerilerin yazılması 1 aylık bir süreci kapsamaktadır.

BÖLÜM V

5. BULGULAR ve YORUMLAR

Araştırmanın bu bölümünde; “Grafik anasanat dersi öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunların incelenmesi” hedeflenen çalışmada, araştırma amaçlarına yanıt bulmak üzere, araştırmacı tarafından gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış ve yapılandırılmamış görüşme formu ile elde edilen bulgulara ve yorumlara yer verilmiştir. Öğretim elemanları ve öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmelerin bulguları alt amaçlara göre incelenerek on temada ve bu temaların altında yer alan yirmi beş kod baz alınarak sunulmuş ve yorumlanmıştır.

İçerik analizi ile NVİVO 12 paket programında elde edilen tema ve kodlar doğrudan alıntılarla açıklanmıştır. Tema ve kodların oluşturulmasında genelden özele doğru bir anlayış söz konusudur. Bu anlayış doğrultusunda kimi ifadeler tablolastırılmış, tablolar içerisinde temalar, kodlar ve örnek ifadelere yer verilmiştir. Bu çalışmada grafik anasanat dersi öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunlar ana temasında öğretim elemanları için ortaya çıkan alt temalar ve kodlar tablo 9’da öğrenciler için ortaya çıkan alt temalar ve kodlar ise tablo 10’da bir bütün olarak verilmiştir.

Ortaya koyulan temalar araştırmanın alt amaçları çerçevesinde şekillenirken oluşturulan kodlar görüşme sorularına verilen yanıtlar ile anlamlı hale getirilmiştir. Bunlarla birlikte çalışmada grafik anasanat programının ders içerikleriyle güzel sanatlar fakültesi ve görsel iletişim tasarımı bölümü olan fakültelerin ders içeriklerinin karşılaştırılmasına da yer verilmiştir.

Tablo 9

Bu Çalışmada Öğretim Elamanları ile Gerçekleştirilen Görüşmeler Sonucu Ortaya Çıkan Temalar ve Kodlar

Ana Tema	Alt Temalar	Kodlar
Grafik Anasanat Dersi Öğrencilerinin Görsel İletişim Dili Oluşturmada Karşılaştığı Sorunlar	Grafik Tasarımın Amaç ve Önemi	Nitelik
	Grafik Anasanat Ayrımı	Anasanat Ayrımı Anasanata Dahil Olma
	Grafik Anasanat Programının Diğer Bölümlerden Farkı	Bölümler Arası Farklar (İsim, Teknik, Donanım, Ders İçerikleri) Mezun Belgeleri Öğretmenlik Mesleğinde Faydaları
	Kazanımların Yeterliği ve Ortaya Çıkan Sorunlar	Öğretilen Dijital Tasarım Programları Dijital Tasarım Programı Öğretme Zorlukları Dijital Tasarım Programlarının Yeterliği Ders Programı Sorunları
	Teknik Donanımın Yeterliği ve Ortaya Çıkan Sorunlar	Dijital Programları Kullanma Olanakları Teknik ve Donanımsal Sorunlar
	Öğrencilerin Tasarım Öge ve İlkelerini Uygulayabilme Durmu ve Karşılaşılan Sorunlar	Tasarım İlke ve Elemanları Yeterliği
	Grafik Anasanat Programının Reklamcılık ve Pazarlama Boyutundaki Durumu	Reklamcılık ve Pazarlama
	Öğrencilerin Farklı Mesleğe Yönelme Durumu	Yetkinlik Durumları
	Görsel Tasarımlar Oluşturmada Bölümü Etkileyen Diğer Sorunlar	Eklenen Sorunlar

Tablo 10

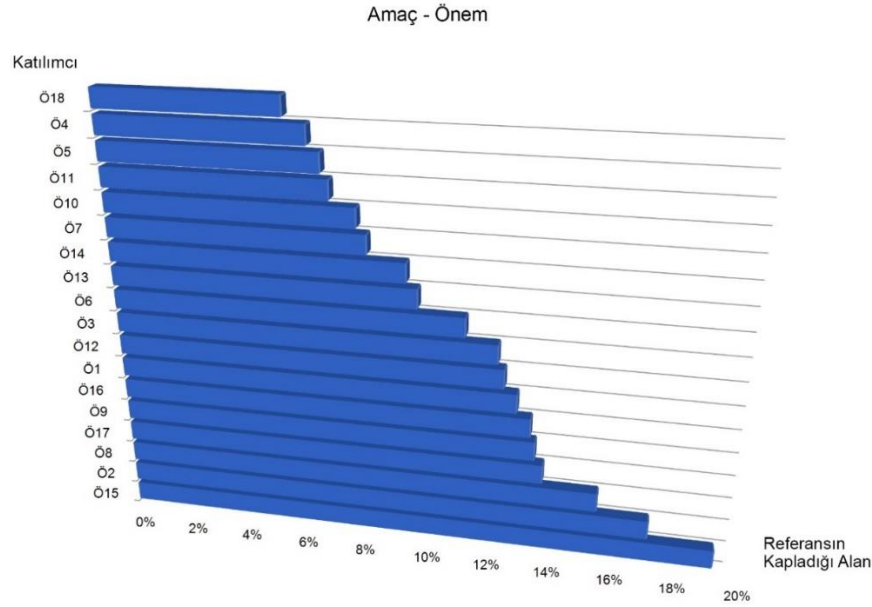
Bu Çalışmada Öğrenciler ile Gerçekleştirilen Görüşmeler Sonucu Ortaya Çıkan Temalar ve Kodlar

Ana Tema	Alt Temalar	Kodlar
Grafik Anasanat Dersi Öğrencilerinin Görsel İletişim Dili Oluşturmada Karşılaştığı Sorunlar	Grafik Tasarımın Amaç ve Önemi	Amaç Önem Görsel İletişim İlişkisi
	Grafik Anasanat Ayrımı	Anasanat Ayrımı Anasanata Dahil Olma
	Grafik Anasanat Programının Diğer Bölümlerden Farkı	Mezun Belgeleri
	Kazanımların Yeterliği ve Ortaya Çıkan Sorunlar	Öğrenilen Dijital Tasarım Programları Dijital Tasarım Programlarını Kullanma Becerileri Çağdaş Görsel İletişim Tasarımları
	Teknik Donanımın Yeterliği ve Ortaya Çıkan Sorunlar	Dijital Programları Kullanma Olanakları ve Karşılaşılan Sorunlar Teknik ve Donanımsal Sorunlar Elle Yapılan Çizimleri Dijitale Aktarma Sorunu
	Öğrencilerin Tasarım Öge ve İlkelerini Uygulayabilme Durumu ve Karşılaşılan Sorunlar	Tasarım İlke ve Elemanları Sorunları Renk Sorunları Tipografi Sorunları
	Öğrencilerin Farklı Mesleğe Yönelme Durumu	Öğrencilerin Görüşleri İstek Durumu
	Görsel Tasarımlar Oluşturmada Bölümü Etkileyen Diğer Sorunlar	Eklenen Sorunlar

5.1. Öğrencilerin Grafik Tasarımın Amaç ve Öneminin Farkındalığına İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Grafik tasarımın amaç ve önemine ilişkin örneklemede belirlenen 18 son sınıf öğrencisi ile görüşme yapılmıştır. Bununla birlikte grafik anasanat dersinin önem ve amacı ile ilişkili olarak grafik anasanat dersinin niteliğini açıklamak için 9 öğretim elemanı ile görüşme yapılmıştır. Grafik tasarımın amaç ve önemine ilişkin veriler elde etmek için öğrencilere; “Görsel iletişim denildiğinde ne anlıyorsunuz? Görsel iletişim ile grafik tasarım arasında nasıl bir ilişki vardır? İletişim açısından? Reklamcılık açısından? Grafik tasarımın önemi hakkındaki görüşleriniz nelerdir? Grafik tasarım nasıl bir amaca hizmet etmektedir?” şeklinde sorular sorulmuştur.

Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerde grafik tasarımın amaç ve önemi alt temasında nitelik kodu altında toplanırken, öğrenciler için önem, amaç ve görsel iletişimle ilişkisi kodları altında toplanmıştır. Grafik anasanat dersinin amaç ve önemiyle ilgili öğrencilerin görüşlerine ait amaç ve önem kodları altında toplanan referans oranları şekil 8’de yer almaktadır.



Şekil 8. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmelerde amaç ve önem kodları altında toplanan referans oranları.

Şekil 8’e bakıldığında grafik tasarımın amaç ve önemiyle ilişkili en fazla verinin Ö15’ten en az verinin ise Ö18’den sağlandığı görülmektedir. Görüşme verilerinden elde edilen cevaplar amaç, önem ve görsel iletişim kodları altında anlamlı ifadeler haline getirilmiştir. Bu

ifadelerin bir kısmı öğrencilerin görüşlerine yönelik alt temalar altında kodlar ve örnek ifadeler olarak tablolastırılmıştır. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmelerde önem kodu altında toplanan örnek ifadeler Tablo 11’de yer almaktadır.

Tablo 11

Grafik Tasarımın Amaç ve Önemiyle İlgili Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenciler	Önem	Grafik tasarım aslında insanların ortak bir dili gibi geliyor bana. Ortak kullanılan bir dil olduğu için de önemli. (Ö1)
		Grafik tasarım insanlara bir şeyleri satmak onu tanıtmak için önemli. Görsel iletişimin olduğu birçok şey grafik tasarımla yapıldığından önemlidir diyebilirim. (Ö7)
		Görsel olarak bir şey aktarmamıza yardımcı olduğu için grafik tasarım çok önemli bir yerde bence. Bilgisayarda tasarladığımız şeyleri insanlara gösterebiliyoruz bu şekilde de iletişim sağlayabiliyoruz. (Ö9)
		Grafik tasarım daha çok insana ulaşıyor. Bu afiş olsun gazeteler, kitaplar, dergiler. Anlatılmak istenen mesaj böylece daha çok insana ulaşabilir. Bu yönüyle önemlidir. (Ö13)
		Yazıyı zaten okumuyor insanlar görsel olanı beğendirerek dikkat çekmeye çalışıyoruz. Bu nedenle önemli bence. (Ö14)

Önem koduyla ilişkili tablo 11’de yer alan örnek ifadelere baktığımızda grafik tasarımın önemiyle ilişkili Ö1’in grafik tasarım için ortak bir dil vurgusu dikkat çekerken Ö7, Ö9, Ö13, Ö14’ün yorumlarından grafik tasarımın önemli bir iletişim ve tanıtım aracı olarak kullanıldığı anlamı çıkmaktadır. Önem koduyla ilgili diğer ifadelere baktığımızda yine tablo 11’deki ifadeleri destekleyen ifadeler yer almaktadır. Bu ifadeler;

“Grafik tasarım her yerde. Şu an oturduğum masada bile grafiği ifade eden dergiler afişler. Pet şişesinin üzerindeki etikette. İnsan gözü ilgisini çekecek bir şey arıyor. Güzel olanı ister insan. Estetik olanı ister. Tabi estetik anlatım yolu da grafik tasarımdan geçiyor.” (Ö2)

“Söyleyeceğimiz şeyi görsellikle en etkileyici şekilde aktardığı için önemlidir.” (Ö4)

“Grafik tasarım her alanda karşımızda olduğunda her alanda önemli. Özellikle reklamcılıkta dışarıda bir billboard da ... televizyonlarda karşımıza çıkabiliyor hatta okuduğumuz kitapta da grafik tasarım karşımıza çıkıyor.” (Ö6)

“Grafik tasarımın önemi oldukça yüksek artık. Çünkü bir şeyler ortaya koyuyoruz. Gıda ürünleri değil sadece bir sürü şey ortaya koyuyoruz. Bunları duyurmak gerekiyor. Direkt bu ürünü ortaya koysak insanların ilgisini çekmez ama grafik tasarımdan yardım alarak daha ilgi çekici daha göz alıcı hale getiriyoruz. İnsanlarda gördüklerinde gerçekten merak ediyor. Ürün çok güzel olmasa bile bir ürünü çok daha güzel hale getirebiliyoruz.” (Ö8)

“Grafik tasarım olmasaydı şu an tanıdığımız birçok markayı bilmiyor olabilirdik.” (Ö10)

“Etrafa baktığımızda çoğu şey reklam ve halka hitap ediyor. ... Reklamalarda insanlar direkt yazıya bakmadığı için görsellerle ilgilendiği için önemli yani.” (Ö12)

“Reklamda da çok önemli. Ambalajda, gördüğümüz her şey aslında grafik tasarımla ilgili. Bir bilgisayar tasarlıyorsanız mesela onun logosu, afişi, sloganı, kutu ambalajı olacak. Bakıldığı zaman aslında hepsi grafik tasarımla ilişkilendiriliyor.” (Ö15)

Araştırmanın önem kodu altında toplanan görüşme verilerine baktığımızda genel anlamda son sınıf öğrencilerinin grafik tasarımın öneminin bilincinde oldukları görülmektedir. Grafik tasarımın önemi konusunda bilinçli öğrencilerden “görsel iletişim dili oluşturmada karşılaşılan sorunlara” ilişkin daha akılcı ve kazanım odaklı cevaplar alınması da muhtemeldir. Bu bağlamda yine aynı amaçla öğrencilere yöneltilen, grafik tasarımın nasıl bir amaca hizmet ettiği sorusuna gelen cevaplara ait amaç kodu altında toplanan örnek ifadeler tablo 12’de yer almaktadır.

Tablo 12

Grafik Tasarımın Amaç ve Önemiyle İlgili Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenciler	Amaç	Grafik tasarım ortak bir dil olduğundan herkesin ... çıkarımlarda bulunduğu ve algılayabildiği bir şey. Çoğunlukla da zaten reklam alanında kullanılıyor. Ürünlerin tanıtımı insanlara o duyguları hissettirmek için kullanılıyor. (Ö1)
		Söyleyeceğimiz şeyi en kısa ... şekilde söylediği için çok kullanılır. Reklam amacına ... iletişim kurmak amacına ... tüketiciye hizmet etmektedir. (Ö4)
		Bence bir şeyleri pazarlamakta çok büyük etkisi var. Amacı da bir şeyleri insanlara pazarlamak, bir şeyleri satmaktır. (Ö8)
		Bence grafik tasarım herhangi bir konuda halka dikkat çekme amacı taşır. Kadına şiddet olsun çocuk istismarı olsun herhangi bir konuda dikkat çekmesi gerekiyor. Bu yönüyle bilgilendirme amacı taşır diyebiliriz. (Ö12)
		Grafik tasarım birçok alana hizmet ediyor. Kitaplar, dergiler, gazeteler insanlara bir şey anlatma biçimi olarak... (Ö13)

Tablo 12’de yer alan örnek ifadelerle birlikte diğer ifadeler de grafik tasarımın iletişimle birlikte pazarlama ve tanıtımlardaki amacına dikkat çekmektedir. Amaç koduyla ilgili diğer ifadelere baktığımızda tablo 12’deki Ö1, Ö4, Ö8’in ifade ettiği gibi grafik tasarımın tanıtım ve pazarlamadaki reklam amacıyla, Ö12 ve Ö13’ün ifade ettiği insanlara hizmet etme, dikkat çekme amacıyla benzer ifadeler şöyledir;

“Grafik tasarımın eğitimsel bir amacı da var pazarlama amacı da var. Çok geniş bir alanda. Okuldaki ders kitabından bir afişe kadar her yerde. Bir ürünü koyarsın ancak onu ifade edecek görsel bir şeyin yoksa hiçbir şey ifade etmez. Ama onu belli bir tasarıma dönüştürüp sunduğun zaman herkes tarafından seçilir. Taktir edilir, istenir.” (Ö2)

“Grafik tasarım ilerleyen teknoloji ile birlikte hayatımıza çok girmiş durumda. Hoş karşılanan bir olan olduğu için okullarda grafik bölümü ve öğrenci sayısı gittikçe çoğalıyor. Talep arttıkça ajans okul için daha fazla öğrenci yetiştirilmeye bakılıyor. Günümüzde bütün her şeye yardımcı oluyor.” (Ö3)

“...Daha çok satışa yönelik bir amaca hizmet etmektedir.” (Ö5)

“...Aslında hemen hemen her yerde görsele ihtiyaç duyuluyor. Bu yüzden grafik tasarımın ... Çok dikkat çektiği için kullanılması gerekiyor bence...” (Ö6)

“Bir şirketin bir kuruluşun insanlara görsel olarak kendini tanıtmayı amacını güdebilir. Bu örneklerden biri tabii...” (Ö7)

“...Grafik tasarım daha çok satış amacı taşıyor. Ne kadar çok satarsan o kadar iyi olur.” (Ö9)

“Grafik tasarım daha çok reklamla ilgili diye düşünüyorum. Grafik tasarım tanıtıma hizmet ediyor, daha çok reklam üzerine. Daha çok duyurmak için kullanılıyor.” (Ö10)

“İnsanları bilinçlendirmek amacı taşır.” (Ö11)

“Bir ürünü satabilmek için onun reklamını yapmamız gerekiyor. Görsel iletişimle bunu sağlıyoruz.” (Ö14)

“Grafik tasarım ticari boyuta da hizmet etmektedir. Her ülkeden ülkeye toplumdan topluma grafik tasarım kültürü değişiyor tabi. Türkiye’den baktığımız zaman grafik tasarım daha çok reklamcılık yönüyle ağır basıyor. Ticari anlamda ağırlık basıyor.” (Ö16)

“...İlk çıkışı iletişim amaçlıydı da artık her şey iletişim. ...Grafik tasarım bir ihtiyaçtan doğdu ama artık bir ihtiyaç biçiminde.” (Ö17)

“Grafik tasarımın hem çabuk algılanmayı sağlamak hem pazarlama hem de algıları yönlendirme açısından etkili olduğunu düşünüyorum.” (Ö18)

Amaç koduyla ortaya çıkan ifadelerle baktığımızda grafik tasarımın amacıyla ilişkili pazarlama ve tanıtım konusu diğer amaçlara göre daha ön plana çıkmaktadır. Özellikle 18 son sınıf öğrencisiyle gerçekleştirilen görüşmelerde yukarıda ifadeleri de yer alan 12 öğrenci (Ö1, Ö2, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö14, Ö16 ve Ö18)’nin ifadesi bu durumu desteklemektedir. Öğrenciler genel anlamda görsel olanın daha dikkat çekeceğine ve grafik tasarımın da bu dikkat çekiciliği sağladığını düşünmektedir. Amaç ve önem kodu altında öğrencilerden toplanan ifadeler genel anlamda son sınıf öğrencilerin grafik tasarım konusunda bilgi sahibi olduklarını ortaya koymaktadır.

5.1.1. Görsel İletişim ile Grafik Tasarım Arasındaki İlişki Konusunda Öğrencilerin Görüşlerine Ait Bulgular ve Yorumlar

Araştırmada görsel iletişim dili oluşturmada karşılaşılan sorunları belirlemek amaçlandığından grafik anasanat öğrencilerinin görsel iletişim konusundaki bilgi düzeylerini ortaya koymak için öğrencilere; “Görsel iletişim denildiğinde ne anlıyorsunuz?” sorusu ile “Görsel iletişimle grafik tasarım arasında nasıl bir ilişki vardır?” Sorusu yöneltilmiştir. Burada elde edilen veriler grafik tasarımın amaç ve önemi alt temasında görsel iletişim kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Görsel iletişim denildiğinde ne anlıyorsunuz? sorusuna ilişkin öğrencilerin cevaplarından oluşan örnek ifadeler tablo 13’de verilmiştir.

Tablo 13

Görsel İletişim Denildiğinde Ne Anlıyorsunuz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenciler	Görsel İletişim	Görsel iletişim insanların resim yoluyla birbirleriyle iletişim kurması. (Ö3)
		İletişimin görsellikle buluşması, görsel yolla kurulan iletişim. (Ö4)
		İnsanlara bir şeyi iletmede görsellerin kullanılması olabilir. (Ö6)
		Yazı kullanmadan bir şeylerin resimlerle anlatılmasını anlıyorum. (Ö11)
		...Etrafımızda gördüğümüz her şey görsel iletişim. Reklamlar, panolar, çikolata ambalajları her şey girebilir bunun içine... (Ö12)
		Tasarımla karşıdakini etkileme sanatı. (Ö18)

Tablo 13'deki örnek ifadelere bakıldığında Ö3, Ö4, Ö6, Ö11 ve Ö12'in ifadeleri görsel iletişime anlam kazandıracak birbirine benzeyen genel ifadelerdir. Burada Ö18'in ifadesi ise görsel iletişimle ilişkili diğer ifadelere göre daha zayıf kalmıştır. Ancak 18 son sınıf öğrencisiyle yapılan görüşmelerde öğrencilerin tamamından görsel iletişim konusunda ifadeler edinilmiştir. Tablo 13 dışındaki diğer ifadeler ise şu şekildedir;

“Görsel iletişim denildiğinde önce hafızamızda oluşan imgeler, semboller geliyor aklıma. Önce aklıma onlar geliyor. Görsel iletişim için çünkü çoğunlukla karşıdakiyle bir iletişim kurmak için ortak bir dil olması gerekiyor.” (Ö1)

“Göze hitap eden her türlü nokta çizgi bunların bütününden oluşan desenler diyebilirim. Birtakım çizimlerle bazı şeyleri kelimeyle sözle değil de ifade etmek.” (Ö2)

“Bireyin çevrede gördüğü şeyleri görsel olarak algılaması. Yani görseller yoluyla bir algılama...” (Ö5)

“Estetik olarak Göze hitap eden sokakta televizyonda sosyal medyada yani medyanın olduğu her yerde bize hitap eden ve bize mesaj vermeye çalışan görsel içeren şeyler.” (Ö7)

“Benim aklıma direkt açıkçası resim geliyor. Sonuçta resim denilen şey onu yapan kişinin duygularını karşı tarafa aktarmak olduğu için benim aklım resim geliyor. Resimle bir şeylerin anlam kazanması olarak algılıyorum.” (Ö8)

“Anlatmak istediğimiz çizgisel, vektörel görsele dair her şeyle anlatabilmek geliyor benim aklıma...” (Ö9)

“Görsel iletişim resimle bir şey aktarmak karşı tarafa herhangi bir şey anlatmak. Görsel yolla anlatmak. Mesela Çöpe çöp atma görsel yolla çizildiğinde çöpler çöp kutusuna. Sözle değil resimle anlatmak. Okuma yazma bilmeyene bile böylece ulaşılabilir.” (Ö10)

“Bir mesajı ya da düşünceyi ikiboyutlu ya da üç boyutlu olarak karşı tarafa görsel olarak iletmek.” (Ö13)

“Grafik tasarımları kullanarak, afiş, billboard gibi şeylerle iletişim sağlamak. Ses, görüntü, yazı olmadan yazıda gerçe oluyor da o şekilde kendimizi aktarmak yansıtmak...” (Ö14)

“Sözlü veya sözsel anlatılmayacak şeyleri temasal, imgesel şekilde karşılıklı aktarma biçimi.” (Ö15)

“Bedensel iletişim geliyor aklıma direkt. Başka boyutları da var tabi. İmgelerle iletişim, bunun içine grafikte giriyor. Bunlar geliyor aklıma şu an.” (Ö16)

“Günümüzde zaten bilgi çağındayız. Bilgi hızlı yayıldığı için anlık olarak güncellenmesi gerekiyor ve insanlar artık okumaktan sıkılıyor. Görsel iletişimde bunu basite indirgeyen ve görseller üzerinden iletişim kurmak bence.” (Ö17)

Yukarıdaki ifadelere bakıldığında genel anlamda öğrencilerin görsel iletişimle ilgili bilgi sahibi konumuna geldikleri gözlenmektedir. Öğrencilere bu amaçla yöneltilen sorulardan bir diğeri ise görsel iletişim ile grafik tasarım arasında nasıl bir ilişki vardır? Sorusu olmuştur. Öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmelerden ortaya çıkan kodlar ve öğrenci görüşlerine ait örnek ifadeler tablo 14’de yer almaktadır.

Tablo 14

Görsel İletişim ile Grafik Tasarım Arasında Nasıl Bir İlişki Vardır? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenciler	Görsel İletişim	Grafik tasarım iletişimde kullandığımız bir araç. Görsel iletişim bir amaçsa grafik tasarım bunun bir aracı oluyor. Çizim konusunda, aktarım konusunda. Göze hitap eden şeyler insanlara daha çok çağırır. Birçok çalışma içerisinde farklılık yapılırsa o sizin ilginizi çeker. Grafikte de özgün bir şekilde farklılık yaptığımızda reklamcılıkta insanları etkiliyor. (Ö2)
		Seçtiğimiz bir ürün ne kadar güzel olursa olsun bunu göstermemiz gerekiyor. O yüzden görsel iletişim çok önemli bence. Kötü bir ürün bile olsa yiyecek açısından bunu ne kadar güzel reklam yapabilirsen ne kadar güzel gösterebilirsen alımı da o kadar artar. (Ö9)
		Görsel iletişim ve grafik tasarım iç içe durumda. Çünkü görselle mesaj iletmek olduğu için görsel iletişim olmadan grafik tasarım olmaz bence. (Ö13)
		İnsanlara direkt konuşmadan ziyade görsel biçimlerle bir şeyleri ifade etmek, bir şeyleri göstermek. Uzaktan bile olsa etkileşim halinde olmadan bile bir konu hakkında insanları bilgilendirmek. Grafik tarafından böyle düşünüyorum. (Ö16)
		Zaten görsel iletişim grafik tasarım üzerinden gerçekleşiyor. Grafik tasarım aracı oluyor görsel iletişime. Hem programlar vasıtasıyla hem tasarımcının yaratma sürecini yansıtması açısından bir ilişki vardır. (Ö18)

Görsel iletişim ile grafik tasarım arasında nasıl bir ilişki vardır? sorusuna ilişkin ortaya çıkan kodlar ve öğrencilerin görüşlerine ait tablo 14'deki örnek ifadelere baktığımızda görselliğin önemine, bunun da grafik tasarım ile sağlanacağına dikkat çekilmektedir. Öğrencilerin çoğunluğu grafik tasarımın görsel iletişimdeki önemine değinerek iki kavramın yakın bir ilişki içerisinde olduğundan bahsetmektedir. Ö1'in "Grafik sanatların doğuşu zaten görsel iletişim. Yani aktarmak istediğimiz şeyleri okuma yazma bile bilmeyen halktan birisiyle de en üst rütbeden kişilerle de paylaşıyor olmak. Bu şekilde doğduğunu biliyorum. Bu yüzden de zaten iletişimde kullanılabilecek en önemli kaynağın grafik tasarım olduğunu düşünüyorum ben." ifadesinde görsel iletişim konusunda grafik tasarıma yüklenen anlamın önemi ortaya koyulmuştur. Diğer ifadelerde benzer şekilde grafik tasarımın görsel iletişimde bir araç olarak kullanıldığı ve yakın ilişki içerisinde olduğu görüşü hakimdir. Bu ifadelere baktığımızda;

"Grafik iletişimi bir araç olarak kullanıyor. Hem reklamcılıkta hem de iletişim kurmak için. Alıcılar daha iyi iletişim kurmak için grafik tasarıma başvurulduğunu düşünüyorum." (Ö4)

"Grafik tasarım daha çok billboard afiş gibi basılı şeylere yönelikken görsel iletişim daha çok video reklam gibi şeylere yönelik olabiliyor. Grafik tasarım görsel iletişimin alt dalı olabilir..." (Ö5)

"Grafik resim alanının içinde olduğu için direkt ilişkisi var tabi ki. Özellikle reklamcılıkta tabi bir ürün ortaya koyuluyor ve o ürünü insanlara duyurmak için grafik tasarımdan yardım alıyoruz. İnsanlara o şekilde tasarladığımız ya da ortaya çıkan ürünü daha ilgi çekici şekilde yansıtabiliyoruz. Tasarladığımız şeyleri sonuçta göstermek zorundayız." (Ö8)

"Görsel iletişim olmadan bence grafik olmazdı gibi. Resimlerle anlatmak daha güzel. İnsanlara görsellik daha cazip geliyor. Bir yere girdiğinizde tabelaya falan baktığınızda orada görsellik varsa insana daha yakın geliyor." (Ö11)

"Çoğu zaman bir afişin önünden bakıp geçebiliyoruz ilgilenmiyoruz ama etkileyici bir görsel olduğu zaman daha fazla dikkat çekiyor. Görsel iletişim olunca daha fazla kişiye ulaşılabilir okuma yazma bilene de bilmeyene de ulaşabiliyor." (Ö12)

"Bence görsel iletişim grafiğin içinden çıkan bir şey. Yaptığımız çalışmaların içinde görsel iletişim var." (Ö14)

"Görsel iletişim yapabilmek adına bir şeyler üretmek gerekiyor. Bunu üretirken ki süreçte grafik tasarıma bağlanıyor. Çünkü birçok nesneyi objeyi sadeleştirme, stilize etme ile aktarmak için grafik tasarım olması gerekiyor. Bunun için bağlantılı olduğunu düşünüyorum." (Ö15)

“Grafik tasarım günümüzün en önemli elemanı durumunda görsel iletişim için. En basitinden bir reklamda ve bir afişte bile var. Tasarım elemanları kullanılmadan aktarılacak istenen şey ya aktarılmıyor ya da yanlış şekilde aktarılıyor.” (Ö17)

Yukarıdaki grafik tasarımın önemi, amacı ve görsel iletişimle olan ilişkisiyle ilgili tüm tanımların yanında grafik tasarımın ülkemizdeki önemi (Ö17) ve teknolojiyle olan ilişkisi (Ö15) konusunda kullanılan ifadeler de önemli görülmektedir. Bu ifadelere baktığımızda;

“Artık her şey teknolojiyle ilerliyor. İnsanlar artık dijital bir boyuta ulaştı. Bunu hiç bilmeyen bir insan da grafik tasarımda yaptığımız şeyleri birtakım uygulamalarla yapabiliyor. Bu yüzden grafik tasarım çok önemli ve bir şekilde teknolojiyle paralel ilerlemelisiniz ve jenerasyonu yakalamalısınız. Çünkü buna evrilmeye başladı o nedenle önemli.” (Ö15)

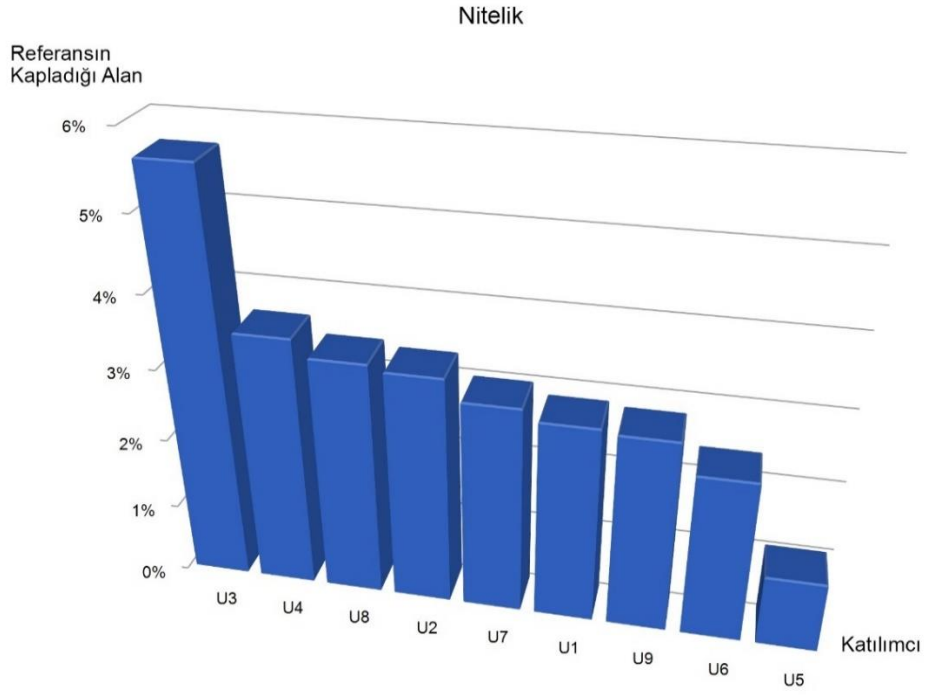
“Bence grafik tasarım bizim ülkemizde özellikle çok anlaşılmamış durumda. Grafik tasarım deyince menü yapacaksın afiş yapacaksın ama bunun sanatsal yönü konuşulmuyor. Bizim bölümde bile resimciler bize tabelacı mantığıyla bakıyorlar. Köklü bir kültürden geliyoruz. Ülkemizde çok fazla potansiyel varken sürekli bize ait olmayan malzemeler kullanılıyor. Bize özgün değil.” (Ö17)

Araştırmanın kavramsal çerçevesinin de önemli bir bölümünü oluşturan görsel iletişime yapılan vurgunun daha anlaşılır olması için elde edilen veriler önem ve amaç kodlarından farklı bir başlıkta görsel iletişim kodu altında yorumlanmıştır.

Son sınıf öğrencileriyle yapılan görüşmelerde genel anlamda grafik tasarımın önemi, amacı ve görsel iletişimle ilişkisi konusunda yeterli yanıtlar alınmıştır. Bu sebeple de grafik tasarımın amaç ve önemi alt temasında yer alan son sınıf öğrencilerinin tamamının görüşlerine ait örnek ifadeler yukarıda sıralı olarak verilmiştir. Bu bağlamda öğrencilerin grafik tasarımın amaç, önemi ve görsel iletişimle ilişkisi konularında bilgi düzeylerinin yeterli olması onların görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunları ortaya koymada önemli görülmektedir.

5.1.2. Grafik Anasanat Dersinin Niteliğine İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşleri

Grafik anasanat dersinin önem ve amacı ile ilişkili olarak grafik anasanat dersinin niteliğini açıklama için 9 öğretim elemanı ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Grafik tasarımın amaç ve önemiyle ilişkili olarak veriler elde etmek için öğretim elemanlarına; “Nitelikli bir grafik anasanat dersini nasıl tanımlarsınız?” sorusu sorulmuş bunu teknik, donanım ve kazanım odaklı olarak açıklamaları istenmiştir. Grafik anasanat dersinin amaç ve önemiyle ilgili öğretim elemanlarının görüşlerine ait nitelik kodu altında kullanılan referans oranları şekil 9’de gösterilmiştir.



Şekil 9. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda nitelik kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 9'a bakıldığında en çok referans ifadenin U3'ten sağlandığı görülürken U5'in bu konuda en az görüş belirttiği anlaşılmaktadır. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerden ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 15'de verilmiştir. En çok görüşme verisi U3'ten sağlanırken en az görüşme verisi verdiği tek cümle yanıtıyla U5'ten sağlanmıştır.

Öğretim elemanlarına yöneltilen; "Nitelikli bir grafik anasanat dersini nasıl tanımlarsınız?" sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 15'de verilmiştir.

Tablo 15

Nitelikli Bir Grafik Anasanat Dersini Nasıl Tanımlarsınız? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanları	Nitelik	Grafik anasanat dersinin nitelik kazanması için en azından ilk olarak anasanat programlarında çok iyi bir ders programı yapılması gerekiyor. (U2)
		Güncel medyaya uygun ve tasarım özelliklerine uygun ders içeriği uygulanmalıdır. (U5)
		Teknolojik donanım olarak iyi durumda olmalı. Hocalar ve öğrenciler yetkin durumda olmalı. Uygun çalışma masan olmayınca nasıl çizim yapabilirsin. Hem manüel hem de bilgisayar donanımıyla öğrencilere olanaklar sunmak lazım. Biraz da tabi piyasa dair bilgiler verilmeli. (U7)
		Öncelikli bir alt yapı problemi, sonrasında öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeyi ve ders içeriklerinin atölyeye uygun hale getirilmesi gibi süreçler yapılandırıldığında grafik tasarım atölyeleri daha etkili sürdürülebilir. (U9)

“Nitelikli bir grafik anasanat dersini nasıl tanımlarsınız?” sorusuna ilişkin tablo 15’deki öğretim elemanlarının görüşlerine baktığımızda U2, U5 ve U9 ders içeriklerinin önemini vurgulamaktadır. Ders içeriklerinin doğru planlanmasının yanında öğretim elemanlarının tamamı tarafından dersin nitelikli olabilmesi için piyasanın genel koşulları içinde günceli yakalaması ve teknolojik gelişmelerin takip edildiği bir ders olması gerekliliği vurgulanmıştır. Bu ifadelerin yer aldığı görüşme verileri ise şöyledir;

“Grafik ana sanatların içerisinde daha çok piyasa ağırlıklı baskı teknikleri, baskı teknolojisi, dijital ortamlar ondan sonra internet tasarımları bunun gibi alanlar öğrencilerin çok da hoşuna giden teknik ve sanatı bir arada buluşturan alanlar olduğu için çok fazla rağbet görür. Yani grafik anasanat atölye dersinin nitelik kazanması için tüm bu alanların içerisinde bulunması lazım.” (U1)

“... Temel tasarım eğitimi üzerine gelişen dijital dünyaya uygun bir görsel iletişim tasarımı programı desen, illüstrasyon, bilgisayara giriş dersleri olacak, görsel iletişim tasarımına giriş dersinde hazırlayacaksın. Öğrenci bir göle atlayacak ve atlayacağı gölü bilmesi lazım. Çünkü öğrenci bilmeden geliyor.” (U2). U2 buradaki ifadesinde öğrencilerin hazır bulunuş düzeylerinin yetersizliğinde dolayı ders içeriklerinin ardışık bir düzen içerisinde belirlenmesi gerektiği üzerine görüşler belirtmiştir.

“Öncelikle bu dersin öğrenci açısından şöyle bir önemi olduğunu düşünüyorum. Teknolojik gelişimin takip edildiği bir ders olması bakımından önemli. Nitelikli olmasında da hocanın

niteliği bu konuda çok belirleyici oluyor açıkçası. Grafik anasanat derslerinde ben böyle düşünüyorum. Bu anlamda teknolojik desteğin bilgisayar alt yapısının tablet vs. gibi teknolojik cihazların altyapısının varlığı da dersin niteliğini artırıyor. Bu konuda hiç şüphe yok. Hocanın varlığı hocaların ders materyali hazırlama özelliği tasarımcı kimliği ve öğrencileri motive etme yöntemleri. Gerek yeni medya ürünleriyle gerek onların takip ettikleri alanlara olan ilgisiyle bu motive yöntemleri gelişebiliyor. Bu tarz şeyler niteliği farklılaştırıyor ve artırıyor diye düşünüyorum. Zaten böyle olduğunda ve iyi öğrenciler geldiğinde her şey tamamlanmış oluyor, iyi bir ürün ortaya çıkartabiliyorsunuz. Çıktılar iyi oluyor.” (U3)

“Şimdi grafik anasanat dalı plastik sanatlar içerisinde daha çok iletişim barındıran bir dal. Tabi teknolojiyle de yakından ilişkili olan bir sanat alanı. Temel sanat eğitiminde öğrencilerin aldığı donanımların uygulamaya konularak üzerine bu disiplin çerçevesinde aldıkları becerileri yaratıcılıkları da ekleyerek ve olmazsa olmaz teknolojiyi de en verimli şekilde kullanarak ve hatta bu teknolojinin getirdiği yenilikleri de güncel bir şekilde takip ederek ancak nitelikli bir grafik tasarım eğitiminin mümkün olacağını söyleyebilirim.” (U4)

“Grafik tasarım yaşayan bir alan olduğu için bunun günlük olarak takip edilmesi lazım. Alt yapı tabi ki bütün alanlarda olduğu gibi olmalı ama yeniliklere çok daha açık olmak lazım. Yani uyum yeteneğinin yüksek olması lazım. Yani özel olarak istenmiyorsa belli dönemlerde kalmışsa eğer hoca da öğrenci de günceli takip etmiyorsa güncel olmadığı takdirde başarısızsın.” (U6)

“Tanımlama yapmak zor bir şey. Tanımla yaparken işlikleriyle, atölye bilgileriyle hocaların kendi programıyla, milli eğitimin müfredatını öğrenmek, YÖK’ün kendi programıyla öğretmen yetiştirmek için de uyumlu olmasını sağlamak amacıyla yapılır. Bir de piyasanın genel koşulları içinde günceli yakalamak aslında olması gerekir.” (U8)

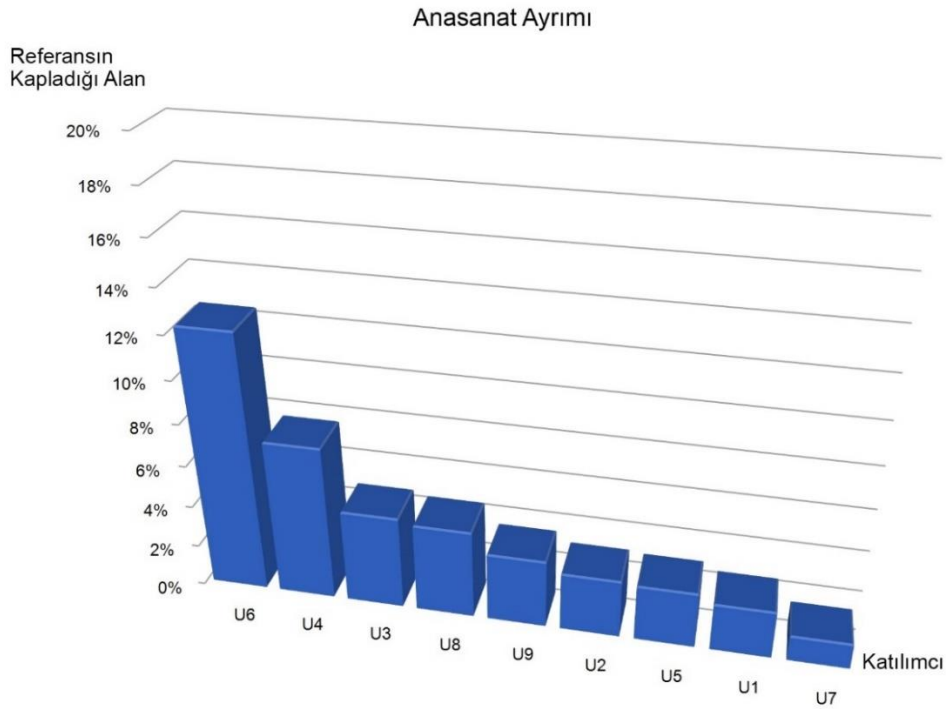
Grafik anasanat dersinin nitelikli bir hal olabilmesi için ortaya çıkan kavramlar ders içeriklerinin iyi belirlenmesi (U2, U3, U4, U5, U6, U8, U9), teknolojik gelişmelerin güncel bir şekilde takip edilmesi (U1, U2, U3, U4, U5, U6, U7, U8, U9), öğrenci hazır bulunuşluk durumlarının istenen düzeyde olması (U1, U2, U7, U8, U9) ile piyasaya uygun yöntemlerin yer alması (U1, U2, U7, U8) gerekliliği ön plana çıkmaktadır.

5.2. Öğrencilerin Grafik Anasanata Dahil Olmalarında İzlenen Süreçlere ilişkin Bulgular ve Yorumlar

Bir sorunun ayrıntılı araştırılması için onun başlangıç aşamasına da gidilmesi önemlidir. Bu sebeple öğrencilerin grafik anasanata dahil olma süreçleriyle ve bölümde anasanat ayrımı yapılması ile ilgili 9 öğretim elemanının ve 18 grafik anasanat son sınıf öğrencisinin görüşlerine başvurulmuştur. Burada öğretim elemanlarına; “Öğrencilerin grafik anasanata seçilmesi konusunda nasıl bir yol izlenmektedir?” sorusu ile “Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması hakkında düşünceleriniz nelerdir?” sorusu yöneltirken öğrencilere ise “Grafik anasanata seçilme sürecinizi açıklayabilir misiniz?” sorusu ile “Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması hakkında düşünceleriniz nelerdir?” soruları yöneltmiştir. Bununla birlikte öğretim elemanları ve öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen veriler grafik anasanat ayrımı alt temasında anasanat ayrımı ve anasanata dahil olma kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür.

5.2.1. Resim-İş Öğretmenliği Bölümünde Anasanat Atölye Ayrımı Yapılmasına İlişkin Öğrencilerin ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Bulgular ve Yorumlar

Resim-İş Öğretmenliği bölümünde anasanat atölye ayrımı yapılmasıyla ilgili olarak 9 öğretim elemanın ve 18 son sınıf öğrencisinin görüşlerine başvurulmuştur. Bu doğrultuda öğretim elemanlarına, Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması hakkında düşünceleriniz nelerdir? sorusu yöneltilirken öğrencilere ise Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması hakkında düşünceleriniz nelerdir? sorusu yöneltilmiştir. Görüşmelerden elde edilen veriler grafik anasanat ayrımı alt temasında anasanat ayrımı kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda anasanat ayrımı kodu ile elde edilen referans oranları şekil 10'daki gibidir.



Şekil 10. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda anasanat ayrımı kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 10'a baktığımızda U6'dan bu konuda en çok görüş alındığı U7'den ise en az miktarda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; "Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması hakkında düşünceleriniz nelerdir?" sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 16'da verilmiştir.

Tablo 16

Resim-İş Öğretmenliğinde Anasanat Atölye Ayrımı Yapılması Hakkında Düşünceleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanları	Anasanat Ayrımı	Sadece resim öğretmeni yetiştiriyoruz deyip sadece aynı alanda üretim yapmasını sağlamak tek düzeylik olur. Sanat buna uygun bir disiplin değildir. O nedenle var olan düzenin daha nitelikli seçme yöntemi ile daha iyi hale geleceğini düşünüyorum. (U3)
		2. Sınıftan itibaren farklı anasanat dallarına ayrılıyor. Bu da çocukların öğretmenliğin yanı sıra mezun olduktan sonra farklı alanlarda kariyer yapabilmelerine imkân sağlıyor olma açısından önemli olduğunu düşünüyorum. (U4)
		Son derece olumlu hatta diplomalarda anasanat ayrımı belirtmeli öğrencinin iş bulma ve sektörde yer alması açısından son derece gereklidir bölümün yenilik ve proje tasarlama verimliliği bakımından da gereklidir. (U5)
		Çok doğru buluyorum. Sonuçta herkes resim-iş öğretmeni oluyor ama burada sadece aldıkları ders saati farklı oluyor. (U7)
		Belli bir alana odaklanarak fakülteden mezun olmak onları daha yeterli hale getiriyor. Bu da ne anlama geliyor. Tabi ki alanlar farklılık göstermeli ve herkes beklentilerine göre alanlara yönlendirilmeli. (U8)

Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılmasıyla ilgili olarak tablo 16’da örnek ifadeleri yer alan (U3, U5, U7, U8) tüm öğretim elemanlarının bu konudaki olumlu görüşleri bulunmaktadır. Tablo 16’da ifadesi yer almayan U1 Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılmasının amacını ise şöyle açıklamaktadır; “Bunun amacı şudur; yarın öğrenci ben öğretmenlik yapmak istemiyorum. Öğretmenlik mesleğim cebimde dursun belki piyasada kendi atölyemi açar resimle uğraşırım, kurs veririm, resim yaparım bundan para kazanırım düşüncesinde olabilir. Grafik öğrencisi de aynı şeyi söyleyebilir. Dolayısıyla bunun amacı o dur.” (U1). Tablo 16’da ifadeleri yer almayan diğer öğretim elemanlarının Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılmasıyla ilgili görüşleri ise şu şekildedir;

“Farklı malzemelerle üç boyutlu çalışma ilerde eğitimci olduğu zamanda öğrencilere yaptırılacak. Eğitim fakültelerinin kuruluş amaçlarında tabi ki sadece sanat eğitimcisi yetiştirmek vardı. Ama orada yetişen öğrencilerin bir kısmı mesela eğitimci olmayıp heykeltıraş, grafik tasarımcı, iyi bir ressam da olabiliyor. Bu bir olanak sağlamış oluyor. Sadece heykel görse ressam olma şansını bulamayacak.” (U2)

“Eğitim programları ölçme değerlendirmeleri öğrenci yetiştirme okul yönetimi gibi öğretmen yetiştirdiğimiz için eğitime yönelik teorik dersler var. Öğrencilerin de tabi bir hafta alabileceği bir ders saati kapasitesi var. Bunları göz önüne aldığımızda burada eğitim gören öğrencilerin hepsine aynı düzeyde grafik tasarım heykel resim gibi anasanat dallarının ayrı ayrı verilebilmesi mümkün değil. Burada öğrencilerin ilgi alanları kariyer planlarına göre anasanat atölyelere ayrılıyor. Ancak grafik okuyorsa bile öğrenci resim, heykel, seramik eğitimini de seçmeli olarak yan dal alıyor.” (U4)

Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması konusunda U2 ve U4’ün de ifadelerine baktığımızda U1’in ifadesini desteklediği görünmektedir. U2 “...öğrencilerin istekleriyle seçtikleri anasanaatları meslek konusunda artı bir olanak olarak gördüğünü...” belirtirken U4 de “...öğrencilerin kariyer planlarına göre anasanat seçtiğini...” ifade etmektedir.

“Doğru buluyorum. Gelenek yıllardır böyle gelmiş böyle mi gidecek dersiniz evet gidebilir. Sadece daha nitelikli hale getirmek lazım. Bu niteliği nasıl sağlayacağız. Elbette ki daha iyi eğitim ortamları kuracağız, daha iyi seçme yöntemleri oluşturacağız. Dolayısıyla anasanat atölyenin niteliğini artırmış olacağız. Resim, grafik, heykel, seramik, özgün baskı bence bu çeşitlilik önemli. Farklı sanat disiplinlerinde üretebilen sanat eğitimcisinin olması bir zenginliktir.” (U3)

“Aslında bu bir gereklilik. Hepsine aynı şekilde saat olarak alınamadığı için insanların böyle bir program seçme konusuna gitmeleri doğal. Yani bölümlerin bunu yapması zorunluluktan doğuyor. Biz mezun olduğumuzda da bu böyleydi. Gazinin kuruluşunda da yine bu bölümler vardı. Grafik, resim olarak ayrılmıştı. Bu aslında süreç içerisinde aynı zorunlulukların bugün de aynı özellikleri sürdürmesi açısından doğru bir yaklaşım.” (U8)

“Bu ayrım mutlaka ki yapılmalı. Çünkü öğrencileri evet belli bir sınav çerçevesinde okula alıyoruz ama okula aldığımız süreç içerisinde öğrencilerin bakış açıları, eğilimleri farklılık gösterebiliyor. Bu doğrultuda zaten resim, grafik, heykel, seramik, endüstriyel tasarım gibi alanlara yönelebiliyorlar. Eğitim fakültelerinde bu alanlara yöneldiğinde öğrencilerden daha iyi performanslar görebiliyorsunuz.” (U9)

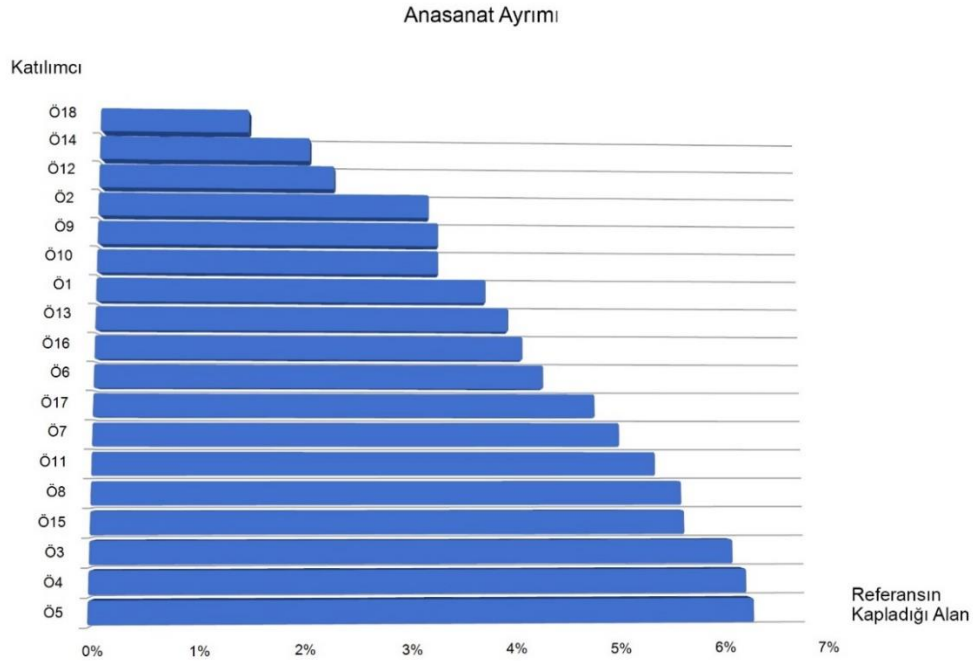
Yukarıda ifadeleri bulunan U3, U8 ve U9 anasanat ayrımı yapılmasının önemine dikkat çekmektedir. U3 “...bu çeşitlilik önemli...” derken U8 ve U9 bu ayrımın mutlaka yapılması gerektiğini açıkça belirtmektedir. Aynı zamanda U3 ve U8 anasanat ayrımına gidilmesini bu geleneğin en baştan beridir süregeldiğinden bahsetmektedir.

Tüm bu ifadelerle birlikte Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması konusunda en çok görüş belirten U6’nın ifadeleri ise şöyledir;

“Buradaki deneyimler sonucunda şunu söyleyebilirim. Ne kadar çok anasanat olsa ne kadar çok atölye olsa o kadar iyi olur düşüncesindeyim. YÖK’ün programındaki bütün ana sanatlarda olsun mümkünse. Seramik, heykel, fotoğraf hepsi olsun bütün bunlar olsun diye düşünüyorum. Fakat iki tane önemli unsur var. Birisi KPSS meselesi. Çünkü biz burada öncelikli olarak öğretmen yetiştiriyoruz ve öğrencilerin birçoğunun amacı da öncelikli olarak KPSS’yi geçip öğretmen olmak. Çünkü öğrenci pratikte bu sınavdan iyi bir puan alması gerektiğini düşünüyor. Hayatının önemli bir kısmı için temel taşı olarak koyuyor bunu. Buna odaklanıyor öğrenci. Öğrenci burada 8 saat atölye dersi alıyordu şimdi programda bu 6 saat birçok donanım yüklüyor kendisini ancak bunları KPSS’ye bir etkisi yok. Aldığı diğer sanat derslerinin etkisi yok. Öğrenci de tamamen buraya öğretmen olma odaklı geldiğinde anasanat atölyelerinin bazılarının değeri onların kafasında düşmüş oluyor.” (U6)

U6'nın Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması hakkında görüşleri oldukça önemli görülmektedir. Çünkü bu konuda diğer görüşme yapılan öğretim elemanlarından farklı olarak KPSS (Kamu Personeli Seçme Sınavı) vurgusu yapmaktadır. U6 açıklamasında Resim-İş Öğretmenliğinin öncelikli amacının öğretmen yetiştirmek olmasını ve bölüm anasanat derslerinin soru olarak KPSS'de yer almamasından dolayı öğrencilerin bazılarının düşüncelerinde anasanat atölyelerinin düşüş gösterdiğini ifade ediyor. Buda öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada dolaylı olarak önemli bir sorun olarak görünüyor. Çünkü öğretmen olma düşüncesi ağır basan bir öğrenci, görsel tasarımlar oluşturmak yerine KPSS odaklı bir çalışma planı tasarlayacaktır.

Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılmasıyla ilgili olarak öğretim elemanları dışında 18 son sınıf öğrencisinin de görüşlerine başvurulmuştur. Elde edilen veriler anasanat ayrımı kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğrenci görüşmelerinden anasanat ayrımı kodu ile elde edilen referans oranları şekil 11'deki gibidir.



Şekil 11. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda anasanat ayrımı kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 11'e baktığımızda Ö3, Ö4 ve Ö5'den bu konuda en çok görüş alındığı Ö18'den ise en az miktarda görüş alındığı görülmektedir. Öğrencilere yöneltilen; "Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması hakkında düşünceleriniz nelerdir?" sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 17'de verilmiştir.

Tablo 17

*Resim-İş Öğretmenliğinde Anasanat Ayrımı Yapılması Hakkında Düşünceleriniz Nelerdir?
Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler*

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Anasanat Ayrımı	Ayrım var ancak bu diplomaya yansımadağı için çok sinir bozucu bir durum. Ayrım varsa hani tam olarak ifade edilmesi gerekiyor bence. Biz biliyoruz ama 3-4 yılımızı grafiğe verdiğimiz halde başkaları bilmiyor. (Ö2)
		Herkes birçok şeyde en üst seviyede başarı gösteremez. Tek bir alana yönelmeleri daha mantıklı bence. (Ö3)
		Bence güzel bir şey. Çünkü ben baskıyı bir dönem almama rağmen çabuk sıkıldım. 3 sene boyunca beni yorardı yapamazdım. Tabi ki iş çıkardı ama bu kadar hevesli ve istekli olmazdım. (Ö10)
		Bence ben olumlu düşünüyorum. Öğrenci hangi alanda kendini daha iyi hissediyorsa o alana yönelmesi ve o alanda uzmanlaşması iyi bir şey. Kendi açımdan ben mesela resimde bu kadar mutlu olamazdım. (Ö13)
		Olabilir güzel düşünülmüş. Benim gibi liseden bu yana düşünen yeteneğini keşfeden, kendi ilgi alanını keşfeden bir insan için güzel bir fırsat bence. Ben plastikte değil de dijital de daha iyiyim. Kendimi o şekilde ifade edebiliyorum. O yüzden bu ayrımın yapılması iyi olmuş. (Ö16)
		Bence çok güzel bir şey. Çünkü çok yönlü oluyoruz. Tek biri çıkmıyor asla. Hepimiz farklı donanımlara sahibiz. (Ö18)

Tablo 17 incelendiğinde öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda elde edilen ifadelere benzer şekilde Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılmasına öğrenciler genel anlamda olumlu yaklaşmaktadır. Özellikle tablo 17’de ifadeleri yer alan Ö10, Ö13 ve Ö16 farklı bir anasanatta başarılı olamayacaklarını düşünmektedirler. Bu sebeple Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması olumlu bir yaklaşım olarak ön plana çıkmaktadır. Anasanat ayrımı kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

18 öğrenci ile yapılan görüşmeden 12 öğrenci (Ö2, Ö3, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö13, Ö15, Ö16 ve Ö18) Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılmasına olumlu yaklaşırken 4 öğrenci (Ö1, Ö12, Ö14 ve Ö17) bu konuda doğrudan olumlu görüşler vermemiştir. Bununla birlikte iki öğrenci de (Ö4 ve Ö5) anasanat seçimi sürecinde yeterli yönlendirmenin yapılmadığına dikkat çekmektedir. Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımına gidilmesi yönünde olumlu görüş bildiren ifadeler şu şekildedir;

“Bence mantıklı bir şey herkes kendi alanına yönelmiş oluyor. Ama pişman olduğumuz zamanlarda oluyor açıkçası. Mesela ben dahi 4 sınıftayım ona seçmese miydim acaba diye düşündüğüm zamanlar oluyor. Bütün alanları görüyoruz ama yeterince almadığımızı düşünüyorum.” (Ö6)

“Ayrım yapılması gayet mantıklı. Anasanat alıyorsunuz ama diğer anasanelardan da bir şeyler öğreniyorsunuz aslında. Mesela hem seramik gördük hem heykel göreceğiz. Bundan dolayı bu bölümün daha avantajlı olduğunu düşünüyorum. Öğrencilerin belki hepsi sonradan Resim öğretmeni olmak istemeyebilir. Bu öğrencilere istedikleri bir alana yoğunlaştırırsak kendilerini daha iyi keşfedebilirler belki diye düşünülmüş olabilir.” (Ö7)

“Bence çok önemli bir olay. Ben bunun ilk okul ortaokuldan beri yapılmasını istiyorum. Çünkü ben çok küçükten beri resim yeteneğimin olduğunu biliyordum ve bunun üzerinde durulmasını istiyordum. Çünkü resim dersleri bir saati 40 dakika yeterli olmuyordu benim için. O yüzden üniversitede olması güzel ama bence daha önceden insanları yeteneklerine göre ilgi ve alanlarına göre ayrımları gerekiyor bence.” (Ö8)

“Aslında gereksiz buluyordum ama artık öyle düşünmüyorum. Öğrencilerin neye yönelip çalışmak istedikleri önemli. Mesela fotoğraf açılsaydı belki de fotoğrafı seçerdim. Fotoğraf çekmeyi çok sevdiğim için. Öğrencilerin becerilerine ve ilgilerine göre seçilmesi bence çok doğru.” (Ö11)

“Ben sağlıklı buluyorum. Çünkü ben grafik tasarımcı olmak istedim zaten hep, liseden beri bu yana. Ama şöyle de bir şey var öğretmenlik de neden olmasın. Öğretmen olarak mezun oluyorsun ama alta bir mesleğin daha var aslında iki üniversite okuyormuş gibi bitiriyorsun. Şöyle bir durum da var; bir insan resim seçiyor anasanatını fakat grafiğe yönelmek istiyor ya da tam tersi. İnsanın kendini bulmasıyla ilgili bir şey.” (Ö15)

Olumlu görüş bildirmeyen ifadelere bakacak olursak; Ö1; “Hem heykel hem resim çalışmalarında var o biraz öğrencinin çalışmasına bağlı.” Ö12; “Ben grafik okumama rağmen resim görüyorum. Çok fazla ayırım olmuyor aslında ben grafik okuyorum ama diğer dallarla da ilgili bilgi alabiliyorum.” Ö14; “Ayrılıyor ama seçmeli sanat olarak görüyoruz. Ayırmıyorlar bence diğerlerini ders olarak görüyoruz.” Ö17; “Bence biraz gereksiz sonuçta biz sanatçı yetiştirmiyoruz eğitimci olmaya çalışıyoruz. Resim grafikçi diye ayırınca okul ilkelerinden ayrılmaya bağımsızlaşmaya başlıyor.”

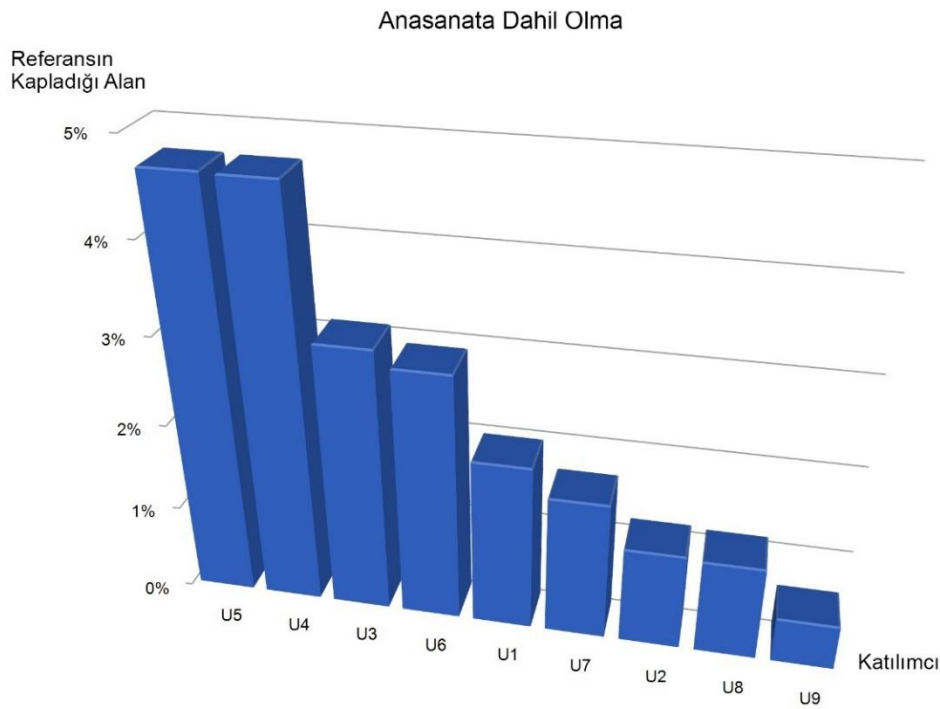
Tüm ifadelerin yanında Ö4’ün anasanat ayrımı yapılmasına ilişkin önerisi dikkat çekmektedir. Ö4 ve Ö5’in anasanat ayrımı yapılırken yeterli yönlendirme yapılmadığından şu ifadeleriyle bahsetmektedir;

“Şöyle düşünüyorum. Direkt ayırım yapılmaktansa bizde lisedeyken yönlendirme diye bir sınıf oluyordu her bölüme göre bir dönem ders alıyorduk. Grafikse bir dönem onu görüyorduk yiyecek içecekse bir dönem onu görüp öyle kararı verebiliyorsun. Keşke burada da böyle bir şey olsaydı diye düşünüyorum. Ona göre seçim yapsaydık. Belki mutsuz ya da mutlu olabiliyorsun sonra. Bunun garantisini kimse veremiyor. Keşke öyle bir şey olsaydı diye düşünüyorum.” (Ö4)

Benzer şekilde anasanat ayrımlarının yapılmasında yönlendirme süreçlerinin zayıf kaldığını Ö5 şu ifadeyle belirtmektedir; “Anasanatların bence temel tasarım dersi sürecinde öğrencilere daha çok tanıtılması gerekiyor. Örneğin ben heykelin nasıl anasanat olduğunu bilmiyordum.” Ö4 ve Ö5’in ifadelerine bakıldığında anasanatlar hakkında yeterli bilgilendirme yapılmadığı görülmektedir. Bu durum öğrencilerin yanlış anasanat seçmelerine ya da mutsuz olmalarına sebep olabileceğinden grafik anasanat dersini bilinçsiz seçen öğrencilerin görsel tasarımlar oluşturmada sorun oluşturacaktır.

5.2.2. Öğrencilerin Grafik Anasanata Dahil Olma Süreçleriyle İlgili Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Bulgular ve Yorumlar

Öğrencilerin grafik anasanata dahil olma süreçleriyle ilgili 9 öğretim elemanın ve 18 son sınıf öğrencisinin görüşlerine başvurulmuştur. Elde edilen veriler anasanata dahil olma kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğretim elemanlarından anasanata dahil olma kodu ile elde edilen referans oranları şekil 12’deki gibidir.



Şekil 12. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda anasanata dahil olma kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 12’ye baktığımızda U5 ve U4’dan bu konuda en çok görüş alındığı U9’dan ise en az miktarda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Öğrencilerin

grafik anasanata seçilmesi konusunda nasıl bir yol izlenmektedir?” sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 18’de verilmiştir.

Tablo 18

*Öğrencilerin Grafik Anasanata Seçilmesi Konusunda Nasıl Bir Yol İzlenmektedir?
Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler*

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanları	Anasanata Dahil Olma	Genelde öğrencinin kendi iradesiyle anasanat atölye seçimi ile yapılıyordu. Bazen öğrencinin grafik anasanat seçiminde yığılma oluyordu. Her öğrenci istediği yere gidemiyordu. (U2)
		Ben Meslek lisesinden mezunum grafik biliyorum grafik seçeyim. Ben de güzel sanatlardan memnunum o zaman resim seçeyim düşüncesinde olabiliyorlar. Daha pragmatik düşüncelerle anasanat atölyeler seçiliyor. (U6)
		Kendi istekleriyle dilekçe vererek seçimlerini kendileri yapıyorlar. Geçmişte de bu böyleydi bu hiç değişmedi. (U8)
		Öğrencilerin kendi isteği doğrultusunda ilgi alanlarına göre seçim yapmaları ile gerçekleşmektedir. (U9)

Öğrencilerin anasanata dahil olma süreçleriyle ilgili tablo 18’e baktığımızda öğrencilere anasanatı kendi istekleriyle seçme şansı verilmektedir. Tablo 18’deki U2’nin grafik anasanatın diğer anasnatlara göre daha çok tercih edildiğini belirten yorumunu destekler nitelikte U1, U3, U4, U5’den de yorumlar gelmiştir.

“Öğrencilerden çok fazla talep olursa eğer öğrencilerin daha önceki sınıflardan aldığı puanlara bakılırdı. Puanları yüksek olan öğrenciler sıraya konulur, kota ne kadarsa o kotayı aştığı zaman artık alınmazdı. Yani gerçekten grafiğe çok yüksek puanlı öğrenciler gelirdi.” (U1)

“Tamamıyla öğrencilerin tercihlerine bakılıyor. Herhangi bir düzey belirleme ya da başka bir şey yok. Öğrencilerin seçimlerine göre şubeler oluşturuluyor. Anabilim dalımızın düzeni bu. Herkesin 3 tercihi oluyor ve bu üç tercihten ilk tercihine girmeye çalışıyor öğrenciler. Sanırım dekanlığın belirlediği bir kontenjan var. 10-12 kişilik grup oluşturulursa bölüm açılıyor. ...Bizim alanda genel de sorun olmuyor ilk tercihine yerleştiriliyor...” (U3)

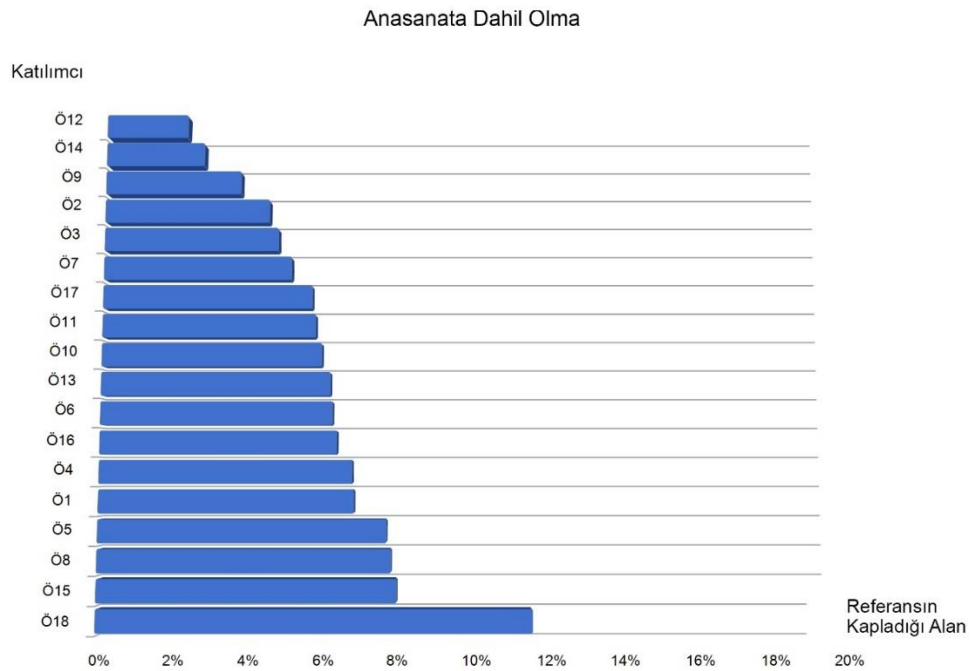
“Grafik anasanat tercihi diğer alanlara göre daha yoğun oluyor. Çünkü güncel ve piyasada karşılığını alabildikleri bir alan. Geçtiğimiz yıllarda bunun için sınav yapıldığı da oldu ancak son dönemlerde tercihlere bakılıyor. Başvuru sıralaması akademik başarılarına göre yapılarak ayrılan öğrenci kontenjanı kadar kişi anasanat atölyeye dahil ediliyor. 20 kişi alınacaksa eğer notları en yüksek olan 20 tane öğrenci alınıyor.” (U4)

“Öğrencilerin iş bulma kaygısı ile ve daha fazla kazanç elde etme duygusu ile ikinci sınıftan itibaren seçtikleri anasanat atölye seçiminde grafik anasanat atölye en ağırlıklı olan disiplin olmuştur. Ancak buradaki Hoca sayısının, dersliklerinin sınırlı olması nedeniyle birçok öğrenci talep etse de diğer resim heykel gibi ana sanat atölyelere atandığı görülmektedir.” (U5)

“Anasanat seçimi temel tasarım hocasının önerileri, çünkü ilk sene onların el becerilerini gördüğü için onlar, genellikle en ağır basan o oluyor yani onun yönlendirmesiyle seçimler yapılıyor.” (U7)

Öğrencilerin grafik anasanaata seçilme süreçleriyle ilgili öğretim elemanlarının görüşlerine baktığımızda seçimlerin öğrenci tercihlerine bırakıldığı ancak U7’nin görüşü dışında öğrencilerin anasanaata seçilme süreçleriyle ilişkili yönlendirme yapıldığına dair görüş bildirilmediği görülmektedir. Bununla birlikte grafik anasanat atölyenin ilk sıralarda tercih edilmesini U4 şu ifadesiyle olumlu karşılamaktadır. “Yığılmanın grafik atölyede olması pozitif bir avantaj sağlıyor. Şöyle ki akademik başarısı daha yüksek daha zeki daha anlaşması kolay öğrenciler grafik tasarım programına alınmış oluyor bir şekilde. Tabi kendi alanım olmasından dolayı bundan dolayı memnun olduğumu söyleyebilirim.” (U4)

Öğrencilerin grafik anasanaata seçilme süreçleriyle ilgili öğretim elemanları dışında 18 son sınıf öğrencisinin de görüşlerine başvurulmuştur. Elde edilen veriler anasanaata dahil olma kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğrenciler ile gerçekleştirilen ve anasanaata dahil olma kodu altında toplanan referans oranları şekil 13’deki gibidir.



Şekil 13. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda anasanaata dahil olma kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 13'e baktığımızda Ö18'den bu konuda en çok görüş alındığı Ö12'den ise en az miktarda görüş alındığı görülmektedir. Öğrencilere yöneltilen; "Grafik anasanata seçilme sürecinizi açıklar mısınız?" sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 19'de verilmiştir.

Tablo 19

Grafik Anasanata Seçilme Sürecinizi Açıklar Mısınız? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Anasanata Dahil Olma	Grafik tasarıma lisedeyken başladım. Anasanata seçilmeden önce temel tasarım dersinde ufak tefek öğretmenlerimiz tanıtıyordu. Biz de tercih ederek dahil olduk. (Ö1)
		Üniversite 1'de temel tasarım dersi aldık. O doğrultuda biz de grafik, heykel, resim seçildi. Bana daha yakın olduğu için grafiği seçtim. (Ö2)
		Lisede grafik okumuştum. O yüzden demiştim aslında tamam burası öğretmenlik ama atanamama gibi bir şansımız da olduğu için özel ajanslarda çalışabilirim diye düşündüm açıkçası. Bu nedenle ilk tercih grafik oldu. (Ö6)
		İlk olarak ben kız meslekten grafik çıkışlıyım güzel sanatlardan gelen arkadaşlarımızda vardı ondan dolayı ben grafiğe yöneldim ve grafikte ilgili olduğumu düşündüm. Evet zor bölüm ama severek yaptığım şeyler olduğu için buna yönelmek istedim o yüzden bunu seçtim. (Ö9)
		Aslında resmi daha çok istiyordum ama gelecek kaygısı hepimizde var. Resmi her türlü yapabilirim ama grafik programlarını her zaman öğrenemem o yüzden grafiği seçtim ki o alanda kendimi geliştireyim biraz daha. (Ö10)
		Lisede de grafik okumuştum üniversiteye de geldiğimde grafik okurum demiştim. Çok tereddüt etmeden seçtim. (Ö12)
		Zaten resimle ilgili her şey gördüm lisede burada da programları görmek istedim. Lisede görmedim program bu yönümü geliştirmek istedim. (Ö14)

Tablo 19 incelendiğinde öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeye benzer şekilde anasanat tercihlerinin öğrenci inisiyatifine bırakıldığı görülmektedir. Bununla birlikte öğrencilerin lisede grafik okumuş olması, farklı olarak dijital grafik programı öğrenmek istemesi ve mezun olduklarında iş bulma kaygısı ile grafik anasanatı seçtikleri

görülmektedir. Özellikle tablo 19 ile birlikte aşağıda ifadeleri yer alan Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö10, Ö11, Ö13, Ö16 Ö17, Ö18'in gelecek kaygısı ile grafik anasanat atölye seçimi yapmaları ön plana çıkmaktadır.

“Birinci sınıf sadece temel tasarım atölyesinde geçti. İkinci sınıfa geçmeden önce bize bilgilendirme kâğıdı verildi. O kâğıttan seçim yapmak istediğimiz bölümü seçtik. Bölümü seçerken iş imkanını düşünerek seçtim ama daha çok grafik programlarını öğrenmek ve kullanmak için tercih ettim.” (Ö3)

“Lisede de grafik okuduğum için grafik yazdım. Anasanat için 3 tercih belirtiyorduk en başa da grafik yazdım. ...Zaten KPSS'ye girip resim öğretmeni olarak atanıyoruz. Grafik olarak atanmıyoruz. Seçerken de grafiker olacağım diye düşünmedim doğrudan öğretmenliği düşündüm.” (Ö4)

“Lisede Güzel sanatlar lisesinde okuyordum. Çünkü üniversitede de grafik okumak istedim meslek açısından oldukça geniş. Tarzım da hocalarım tarafından daha çok grafiğe yatkın olarak değerlendirildi. Eğitim fakültesini kazanınca da güzel sanatlarda grafik tercih etmedim. Çünkü burada grafik var diye biliyordum. Temel tasarım dersinde hocalarım grafiksel çizdiğimi bu alanda daha başarılı olabileceğini söylediler. Ben de grafiği daha çok sevdiğim için grafiği seçtim. Aynı zamanda iş imkânı daha geniş olduğu için düşünüyordum.” (Ö5)

“Ben bu bölüme tamamen grafik dersi almak amacıyla girdim aslında. Grafik bölümü doğrudan kazanamadığım için burada grafik anasanat seçebildiğim için bunu kullanmak istedim. Ben hem öğretmen hem grafik tasarımcı olabilirim diye buradayım.” (Ö7)

“3 tane anasanat seçiyorduk resim grafik baskı şeklinde. Baskıyı hiç istemedim resimle grafik arasında çok gidip geldim. Güzel sanatlar çıkışlı olduğum için resim konusunda belli bir yere geldiğimi düşündüm. Grafik konusunda hiçbir şey bilmiyordum. Grafik anasanat seçersem grafik adına da bir şeyler öğrenebileceğimi düşündüm. O yüzden son anda kararımı değiştirip grafik seçtim. Şimdi çağ ilerledikçe teknolojiye ihtiyaç arttığı için bilgisayarlar olsun vs bu alanlarda iş imkanları resim ve baskıya göre daha da fazla. En azından elimde bir şey olsun diye de seçtim.” (Ö8)

“Ben aslında istemiyordum yapamayacağımı düşünüyordum resim seçecektim ama iş imkânı daha fazla olur birde programları öğrenirim diye o açıdan seçtim. Diğer bölümlerde öğrenebileceğim bir şey yoktu.” (Ö11)

“Biraz da meslek lisesinden grafik çıkışlı olmamdan dolayı da grafik seçtim. Öğretmenlikten önce grafik tasarımla ilgili çalışmak bende öncelik.” (Ö13)

“...daha erkenden grafiğe merakım vardı. Güzel sanatlardayken bilgisayar programlarıyla aramın daha iyi olduğunu fark ettim. Birde reklamcılığa biraz daha merakım vardı. Hiç zorlanmadım doğrudan grafik tasarımı ilk tercihim olarak seçtim. İki tercih yapıyorduk ilkinde grafiği yazdım.” (Ö16)

“...Güzel sanatlar mezunuyum resim yapmaktan sıkıldıyım. Resimi zaten insan oturup çalışarak da kendini geliştirebilir. Grafik tasarımda bir itme elemanı olmalı. Birde günümüz

koşullarında en azından bir grafik tasarımcı olarak reklam ajansında çalışabilirsin. O yüzden grafiği seçtim.” (Ö17)

“Birinci sınıfın sonunda ben çok ikilemde kaldım resimi mi seçeceğim yoksa grafik mi seçeceğim diye. Sonra bu lise sürecimi tekrar göz önünde bulundurdum. Ne kadar hevesli olduğumu, içimde ukde kaldığını düşündüm. Birde çalışırken sıkılmayacağım bir şeye yönelmem lazım en önemlisi. Tuvalden sıkılacağımı biliyordum, grafik tasarıma yönelmeye karar verdim. Öğretmenlik mesleği yanında artı bir iş imkânı olarak da düşündüm. Hatta son sınıfa kadar öğretmenlik düşünmüyordum. Grafik tasarım Güzel Sanatlar Fakültesinde de var ama burada formasyonla birlikte daha bir garanti iş opsiyonu var. Olmazsa öğretmen olursun, o olmazsa ajans olur gibi.” (Ö18)

Öğrencilerin yukarıdaki ifadelerden grafik anasanatı seçmelerinde sadece öğretmen olmak için değil aynı zamanda piyasada grafiker olabilecekleri düşüncesi de etkili olmuştur. Hatta Ö7 ve Ö13 meslek seçimlerinde grafik tasarımla ilgili işler yapmayı öğretmenlik mesleğinin önüne koymaktadır. Öğrenci ifadelerine de baktığımızda öğretim elemanlarındaki gibi anasanat seçiminde rasyonel bir yönlendirmenin yapılmadığı görünmektedir. Özellikle Ö15’in ifadeleri iyi bir yönlendirmenin yapılmadığını vurgulamaktadır;

“Birinci sınıftan sonra ikinci sınıfta anasanat seçiyorduk. Çok fazla bir şey söyleyemem bunun hakkında çünkü birisi gelip sana şunu seçersen şöyle şöyle avantajları veya dezavantajları var demiyor. Bu tamamen öğrenciye bırakılıyor ve öğrenci seçiyor. Bizim sınıfta da böyle bir problemle karşılaştık. İlk haftadan sonra anasanat değiştirmek istedi ben bilgisayarla uğraşamam dedi. Tabi öncesinde bilgilendirme olsa insanlar daha doğru seçim yapabilir diye düşünüyorum.” (Ö15)

Öğrencilerle anasanata dahil olma süreçleriyle ilgili yapılan görüşmelerin kodları ve anlamlı ifadelerine bakıldığında öğrencilerin birinci sınıfta anasanatlarla ilgili yeterli bilgilendirilmediği anlaşılmaktadır. Öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturma karşılaştığı sorunlar henüz anasanata dahil olma süreçlerinde başlamaktadır. Hatta son sınıfta olmasına karşın Ö6’nın ifadeleri bu durumu destekler niteliktedir; “...pişman olduğumuz zamanlarda oluyor açıkçası. Mesela ben dahi 4. sınıftayım ama seçmese miydim acaba diye düşündüğüm zamanlar oluyor.” Resim iş öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması konusunda görüşleri yer verilen Ö4’de yeterli bir yönlendirme yapılmadığına dikkat çekmiştir. Benzer bir şekilde U6’da öğrencilerin anasanat seçimiyle ilgili sorunlara şu ifadesiyle dikkat çekiyor;

“Ben Meslek lisesinden mezunum grafik biliyorum grafik seçeyim. Ben de güzel sanatlardan memnunum o zaman resim seçeyim düşüncesinde olabiliyorlar. Daha pragmatik düşüncelerle anasanat atölyeler seçiliyor. Ancak burada 3 sene 6 dönem ilgili anasanat derslerini görüyorlar. Haftanın bir gününü en az sadece bu derse ayırıyorlar. Mesela şimdi son sınıfta 12 13 kişilik bir grup var burada 3-4 öğrenci kendileri de bunu söylüyor yanlış ana sanatı seçtiklerini düşünüyorlar.” (U6)

Yeterli bilgilendirme yapılmaması ne yazık ki bölüme aidiyet duygusunu azaltacak ve öğrencilerin isteksiz bir şekilde bu bölümü okumalarına neden olacağı düşünülmektedir.

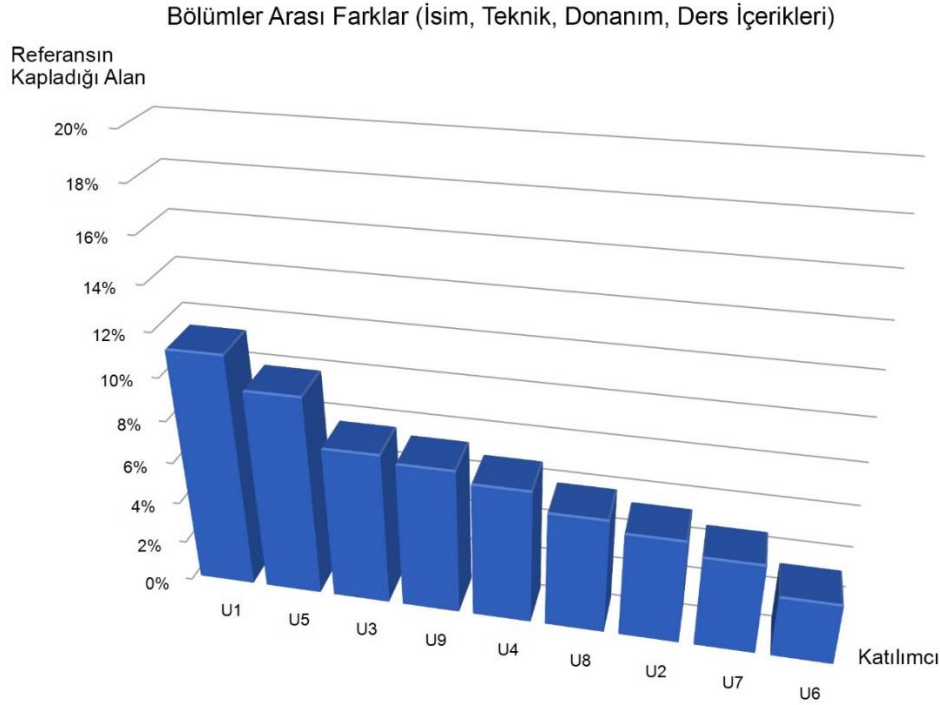
5.3. Resim-İş Öğretmenliğinde Bulunan Grafik Anasanat Programının, Görsel İletişim Tasarımcısı ve Grafik Tasarımcı Yetiştiren Diğer Lisans Bölümlerinden Farkına Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan grafik anasanat dersinde öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunları belirlemek için bölümün benzer ders içerikleri olan diğer bölümlerden farkına yönelik 9 öğretim üyesinin görüşlerine başvurulmuştur. Burada öğretim elemanlarına; “Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan grafik anasanat programının, görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümleri ile arasındaki farklar hakkında görüşleriniz nelerdir?” sorusu ile amacı öğretmen yetiştirmek olmayan diğer lisans bölümlerinden farklı olarak Resim-İş Öğretmenliğinde öğretmen yetiştirmek öncelikli amaç olduğu için de öğretim elemanlarına; “Grafik anasanat dersinde öğretilen bilgiler öğretmenlik mesleğinin hangi aşamasında gerekli olacaktır?” sorusu yöneltilmiştir. Bununla birlikte hem öğretim elemanlarına hem de 18 son sınıf öğrencisine; “Anasanat program adlarının ve grafik anasanat programının mezun belgelerinde Resim-İş Öğretmenliği sıfatının yanında kullanılmaması konusunda düşünceleriniz nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Üçüncü alt amaca ilişkin bulgular ve yorumlara görüşme soruları doğrultusunda üç alt başlık halinde yer verilmiştir. Bununla birlikte öğretim elemanları ve öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmelerden ortaya çıkan veriler bölümler arası farklar (isim, teknik, donanım, ders içerikleri), öğretmenlik mesleğinde faydaları, diplomada yazmayışı başlıklı kodları altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür.

5.3.1. Resim-İş Öğretmenliğinde Bulunan Grafik Anasanat Programının, Görsel İletişim Tasarımcısı veya Grafik Tasarımcı Yetiştiren Diğer Lisans Bölümlerinden Farkına Yönelik Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Bulgular ve Yorumlar

Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan grafik anasanat programının görsel iletişim tasarımcısı veya grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümlerinden farkına yönelik bulgular elde etmek için 9 öğretim üyesinin görüşlerine başvurulmuştur. Bu amaçla öğretim elemanlarına; Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan grafik anasanat programının, görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümleri ile arasındaki farklar hakkında görüşleriniz nelerdir? Sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen veriler bölümler arası farklar kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen

görüşmeler sonucunda bölümler arası farklar kodu ile elde edilen referans oranları şekil 14’deki gibidir.



Şekil 14. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda bölümler arası farklar kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 14’e baktığımızda U1’den bu konuda en çok görüş alındığı U6’dan ise en az miktarda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan grafik anasanat programının, görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümleri ile arasındaki farklar hakkında görüşleriniz nelerdir?” sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 20’de verilmiştir.

Tablo 20

Resim-İş Öğretmenliğinde Bulunan Grafik Anasanat Programının, Görsel İletişim Tasarımcısı ve Grafik Tasarımcı Yetiştiren Diğer Lisans Bölümleri ile Arasındaki Farklar Hakkında Görüşleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Bölümler Arası Farklar	Bariz farklar vardır. Evet 4 yıl boyunca bir öğrencinin durmadan grafikte uğraşması eğitim fakültelerinde ise formasyon dersleri demiş olduğumuz pedagojik dersleri de aldığı için burada tabi kesinti olur. (U1)
		Elbette fark var. Eğitim fakültesinde grafik atölyede okuyan öğrenciler resim, heykel de görür. Çünkü öğretmen olacak birinin farklı malzemelerle yapılacak olan tasarım eğitimi bilmesini gerekiyor. (U2)
		Burası eğitim fakültesi dolayısı ile birinci öncelik görsel sanatlar öğretmeni yetiştiriyoruz. (U4)
		Farkı teorik dersler. Bence güzel sanatlarda teorik çok az daha çok uygulama üzerine. Grafik eğitimi her yerde aynı güzel sanatlarda da aynı grafik anasanatta da aynı ama burada destekleyici yan derslerde fark çıkıyor ortaya. (U7)

Tablo 20’ye bakıldığında örnek ifadeleri bulunan U1, U2, U4 ve U7 bölümler arası farkların olduğunu belirten açıklamalarda bulunmuştur. Özellikle grafik anasanatın Resim-İş Öğretmenliği bölümünde olduğundan öncelikli amacın öğretmen yetiştirmek olduğuna yönelik görüşler hakimdir. Bölümler arası farklar kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

“Eğitim fakültelerinin birincil amacı öğrenciye, öğretmen olduğu zaman gideceği yerlerde eğitimin nasıl olması gerektiğini anlatır. Bu bakımdan diğer bölümlerle ayrılır. Görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümler farkı budur. Peki diğerlerinde ne vardır? Diğerlerinde (güzel sanatlar fakülteleri ve iletişim fakültelerinde) dört yıl boyunca piyasaya dönük öğrenebileceği her şeyi öğrenmek zorundadır. Yani piyasayla sektörle iş birliği yapacağı zaman öğrenci buradan alabileceği bilgileri mesleki stajla birleştirir ve piyasaya çıktığı zaman hazır hale gelmiş olur. Halbuki eğitim fakültelerinde daha çok grafik anasanat dallarında öğrenci stajını okullarda yapar.” (U1)

U1’in görüşleri Resim-İş Öğretmenliğinin diğer bölümlerden farklı olduğuna yöneliktir. Ancak U1 bu farkları Resim-İş Öğretmenliği grafik anasanat öğrencileri için bir avantaj olarak görmektedir. Buradaki öğrencilerin hem öğretmenlik mesleğinde hem de seçtikleri anasanatta ilerleyebileceklerine dikkat çekmektedir. Bu ifadelere bakacak olursak;

“Ama eğitim fakültelerinin de artı bir avantajı vardır. Grafiği görmesine rağmen bunun yanında resim atölyeden seçmeli atölye demiş olduğumuz heykel atölyeden, ahşaptan, metalden diğer alanlardan da ders görür ve kendisini çok fazla uygulama alanlarında geliştirmiş olur. Bu da artı bir avantajdır. Çünkü aynı zaman cebimde bir öğretmenlik diploması vardır. Bu bir artı değerdir. Bunun üzerine gittiği zaman eğitim öğretim ve pedagojiyle ilgili çok fazla bilgili olduğu için sıkıştığı zaman ya da öğretmenlik yapmak istediği zaman çok kolay bir şekilde öğretmenliği de geçebilir.” (U1)

“Grafik anasanat atölye ile görsel iletişim tasarımcısı veya grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümleri arasında teknik donanımsal farklar da vardır tabi ki. Çok gelişmiş laboratuvar olacak ama bütün iş yine bu laboratuvarlarda çözülemez oldu. Daha bireysel çalışmalar gerektiği için öğrencilerin kişisel bilgisayarlarının olması gerekiyor. Bazen eğitim fakültelerinde öğrencilerin iyi donanımlı kişisel bir bilgisayar almalı zor olabiliyor. Teknik donanımınla güzel sanatlar fakültelerinde daha iyi olabiliyor.” (U2)

“Her zaman klasiktir. Biz burada öğretmen yetiştiriyoruz programın genel amacı budur. Grafik tasarımcı olarak burada haftada 6-8 saat ders alıyorlar evet grafik tasarımcı olmak için. Temelde öğretmen olmak için yetiştiriyorlar ve hazırlandıkları sektör bambaşka. O nedenle farkı çok fazla onu ifade etmekte yarar var. Çünkü bir güzel sanatlar fakültesi bir görsel iletişim tasarımı veya grafik tasarım bölümünde çok sayıda ders var. İllüstrasyon, sayısal tasarım dersi, bilgisayarda tasarım dersi, tipografi dersi ayrı, birçok özel dersler farklı farklı saatlerde veriliyor. Kendi yapısında programlanıyor ve ölçeklendiriliyor. Ancak biz burada hepsini aynı potada eritmek zorunda aynı ders içinde vermek zorundayız. Bu da açıkçası işi zorluyor. Çünkü öğrencilerin bu dersten çıktıktan sonraki motivasyonu farklı derslere kayıyor. Ve çoğu zamanda bu ilgi ve alakayı dağıtıyor. Ama bir grafik tasarım bölümünde bir grafik tasarım dersi grafik tasarımın bir alanının bir kolundan çıkıp diğer koluna giriyor. Dolayısı ile kafa motivasyon hep bu alanda kalıyor. Öğrencinin isteği ve çalışma azmi bunu aşabiliyor. Bu konuda zorluklar yaşıyoruz ama çok başarılı öğrencilerde çıkartabiliyoruz.” (U3)

“Teknolojik yenilikleri bir potada düşündüğümüz zaman grafik tasarım aslında oldukça geniş bir alan. Eğitim fakültelerinde biz grafik atölye dersleri veriyoruz. Güzel fakültelerinde bu söylediğim disiplinler ayrı ayrı ders olarak veriliyor. Animasyon, kurgu ayrı bir ders oluyor. Metin yazarlığı ayrı ders oluyor. Dolayısıyla görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümlerinde bu iş biraz daha detaylandırılıyor. Bizimle onlar arasındaki temel farklar ders sayısı ve derslerin disiplinlere dağılımı diye söyleyebilirim. Onlar başlı başına güzel sanatlar fakültesi iken biz eğitim fakültesi altında güzel sanatlar eğitimi bölümünün de altında resim iş eğitimi anabilim dalıyız. Dolayısıyla yönetim, bütçe, imkanlar fakülteye göre daha zayıf bizlerde. Yönetimsel ve maddi avantajları da güzel sanatlar fakültelerinin bu avantajlara sahip olduğunu düşünüyorum.” (U4)

“Bizim üniversitemizle diğer üniversiteler arasındaki fark grafik anasanat programı eğitim materyallerinin hazırlanması sürecinde daha verimli olabilmektedir. Görsel iletişim tasarım ise dijital medya alanlarında daha etkili grafik tasarımı ise ders programları olarak farklılık gösterir. Grafik tasarımı ağırlıklı olarak basılı medya tasarımı hazırlanması ön plana çıkmakta. Grafik anasanat programı eğitim materyalleri ağırlıklı olarak ön plana çıkmakta. Öğrenci bir kitap resimleme işi yaparken animasyon ve storyboard çalışmaları filme dönüştürerek görsel iletişim tasarımı yaptığı grafik tasarım dijital medya kendini gösterebilmektedir aynı zamanda diğer tasarımcı yetiştiren programları müfredatındaki birçok içeriğinde öz olarak eğitimi olabilmektedir.” (U5)

“Aslında bir farkı yok. Resmi de diğer resimden ayıramazsın, grafiği de ayıramazsın. Ama onların alan olarak bütün 4 yıllık bir eğitim süresini grafik anasanat olarak değil de grafik tasarım olarak yaptıklarını biliyoruz. Dolayısıyla onların bizdeki birleşik dersleri alma şansı yok. Biz de anasanat olarak belirlenmiş dersler üzerinden yürür. Dolayısıyla bunla onlarla arasındaki fark kendiliğinden oluşur. Burası bir öğretmenlik programı. Ders programları kazanımlarıyla da bire bir örtüşüyor. Teknik donanım olarak zaten son yıllarda bu bölüm iyi olmuştur.” (U8)

“Şimdi burada tabi ki bizim birincil amacımız grafiker yetiştirmek değil. Bizim birincil amacımız görsel sanatlar öğretmeni yetiştirmek. Dolayısıyla grafik tasarım anasanat atölye olarak ele alınıyor. Güzel sanat fakültelerinde grafik tasarımın çok farklı bileşenleri var. Bu bileşenlerine

dayalı yani her bir bileşen aslında farklı bir ders ya da içerik olarak karşımıza çıkabiliyor güzel sanatlar fakültesinde. Mesela tipografi, mizanpaj, sayfa düzeni gibi konuların içeriği sonrasında reklam grafiği etkileşimli grafik birçok konu başlığı altında dersin olduğunu görüyorsunuz. Ama siz bunu anasanat grafik atölyede tek bir bağlam ile vermek zorundasınız. Tabi ki zaman sınırlaması oluyor. Güzel sanatlar birazcık daha içerik bağlamında farklı derslere farklı hocalar girebiliyor. Farklı bakış açıları kazandırılabilir. Ama eğitim fakültelerinde bir anasanat atölye dersinde o hocanın yeterlilikleri ya da bakış açısı çerçevesinde yeterlilik geliştirebiliyor.” (U9)

Özellikle grafik anasanatın Resim-İş Öğretmenliği bölümünde olduğundan öncelikli amacın öğretmen yetiştirmek olduğuna yönelik görüşler hakimdir. Bununla birlikte Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan grafik anasanat programının, görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümleri ile arasındaki farklar hakkında görüşlerine baktığımızda U1, U2, U3, U4, U5, U6, U7, U9 özellikle bölümler arası içerik farklarına dikkat çekmektedir. Aynı zamanda teknik ve donanım olarak da farklılara yönelik ifadeler ortaya çıkmaktadır. U6 sanatçı ve eğitimcinin amacına yönelik ifadeleriyle bölümler arası farkları ortaya koyan açıklamalarda bulunmuştur. Bu ifadelere baktığımızda;

“Sanatçı yaptığı işlerde özgürdür. Mesela sen grafik tasarımcısın senden bir iş istiyor sen oturuyorsun müşterine göre yapıyorsun. Bazı revizyonlar oluyor onları da yapıyorsun iş başarılı oluyor bitiyor. Ama hiç oturup da ben şu rengi seçtim çünkü bu yüzden bu formu seçtim çünkü bu yüzden diye bir şey anlatmana gerek yok yani bunu tamamen içgüdüsel olarak da yapabilirsin. Ama eğitimci olduğunda bilgiyi aktarmak için neyi neden yaptığını anlatabilmelisin açıklayabilmelisin.” (U6)

Bununla birlikte U9 bölümlerin teknik ve donanımsal farklılıklarını şu ifadeleriyle açıkça ortaya koymaktadır;

“Ben farklı birimlerde de görev yaptığım için bunu net bir şekilde söyleyebilirim. Aynı üniversitenin dahi mutlaka ki güzel sanatlar, görsel iletişim ya da iletişim fakültelerinde her zaman için çok daha gelişmiş bir alt yapı olanağının olduğunu görüyoruz. Eğitim fakültelerinde bu maalesef böyle değil. Bu Anadolu üniversitesi için de böyle.” (U9)

Yukarıdaki ifadelerde de görüldüğü üzere Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan grafik anasanat programının, görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümleri ile arasındaki farklar ders içerikleri ve teknik donanımsal farklar olarak ön plana çıkmaktadır. Tüm bu ifadelerden yola çıkarak bölümlerin içeriklerini incelemek gerekliliği oluşmuştur. Bu sebeple Gazi üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Resim-İş Öğretmenliği Bölümü Grafik Anasanat Programı ders içerikleriyle Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü dersleri ve anasanat atölye ders içerikleri karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. İnceleme sonucu ortaya çıkan farklar tablo 21’de ifade edilmiştir.

Tablo 21

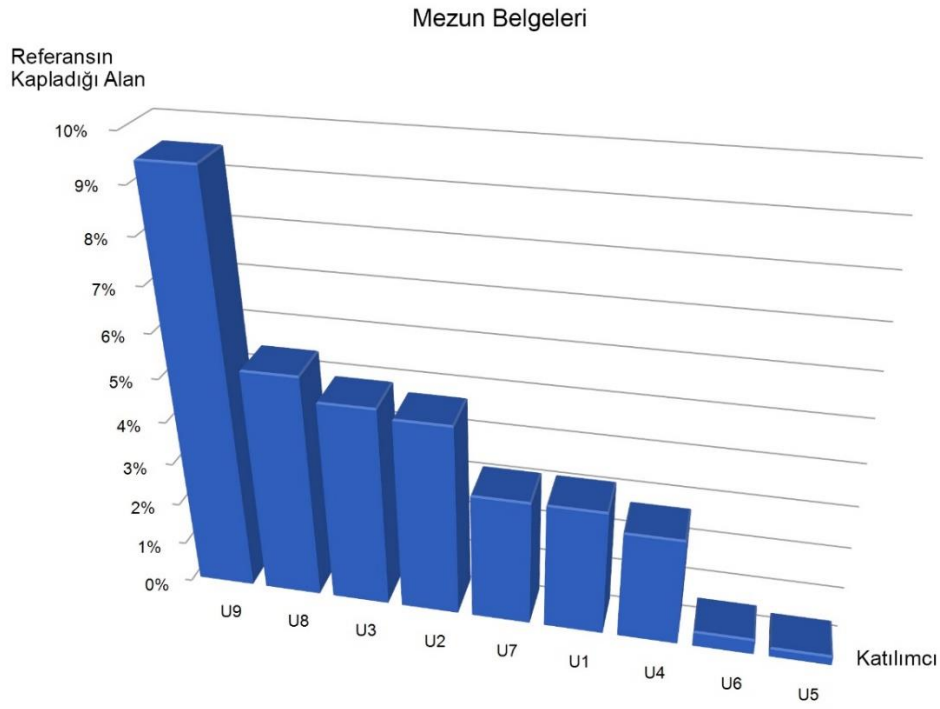
Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Eğitimi Resim-İş Öğretmenliği Bölümü Grafik Anasanat Programı ile Eskişehir Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarım Bölümü Derslerinin ve Anasanat Atölye Ders İçeriklerinin Karşılaştırması

Dönem	Resim-İş Öğretmenliği Bölümü (Grafik Anasanat)	Grafik Tasarım Bölümü
1.	Temel Tasarım-I, Desen-I, Perspektif, Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi-I, Türkçe-I: Yazılı Anlatım, Eğitim Bilimine Giriş, Yabancı Dil Dersleri I, Seçmeli- I	Temel Bilgi Teknolojisi, Grafik Desen I, Görsel İletişime Giriş, Temel Sanat Eğitimi I, Tipografiye Giriş, Türk Dili I, Yabancı Dil Dersleri, Seçmeli Dersler
2.	Sanat Tarihine Giriş, Temel Tasarım-II, Desen-II, Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi-II, Türkçe-II: Sözlü Anlatım, Eğitim Psikolojisi, Yabancı Dil Dersleri II, Seçmeli- II	Temel Fotoğrafçılık, Grafik Desen II, Temel Sanat Eğitimi II, Tipografi I, Türk Dili II, Yabancı Dil Dersleri, Seçmeli Dersler
3.	Anasanat Atölye-I (Obje – Nesne (Sadeleştirme, Soyutlama, Yorumlama, Çizgi, Renk, Biçim, İşlevsellik), İllustrasyon ve İllustrasyon Teknikleri), Seçmeli Sanat Atölye-I, Yazı, Eğitimde Bilişim Teknolojileri, Batı Sanatı Tarihi, Öğretim İlke ve Yöntemleri, Sanat Felsefesi, Seçmeli-III	Grafik Tasarıma Giriş, Bilgisayar Destekli Grafik Tasarım, Genel Sanat Tarihi I, Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi I, Tipografi II, Mesleki Seçmeli Dersler, Seçmeli Ders
4.	Anasanat Atölye-II (Tipografik Çalışmalar, Tipografide Resim ve Yazı İlişkisi), Seçmeli Sanat Atölye-III, Çocuğun Sanatsal Gelişimi, Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı, Seçmeli-IV	Grafik Tasarım I, Bilgisayar Destekli Görüntü İşlem, Tipografi III, Genel Sanat Tarihi II, Atatürk İlkeleri ve İnkılap Tarihi II, Mesleki Seçmeli Dersler, Seçmeli Ders
5.	Anasanat Atölye-III (Amblem- Logotype, Kurumsal Kimlik), Seçmeli Sanat Atölye-III, Bilimsel Araştırma Yöntemleri, Türk Sanatı Tarihi, Sınıf Yönetimi, Özel Öğretim Yöntemleri-I, Seçmeli-I	Bilgisayar Destekli Yazı Tasarımı I, Grafik Sanatlar Tarihi I, Grafik Tasarım II, Ambalaj Tasarımı I, Alternatif Yöntemler ile Kavramsal Düşünme, Reklamcılık Bilgileri, Seçmeli Dersler
6.	Anasanat Atölye-IV(Broşür, Afiş, Kitap Kapağı Tasarımı), Seçmeli Sanat Atölye-IV, Özel Öğretim Yöntemleri-II, Sanat Eleştirisi, Çağdaş Sanat, Türk Eğitim Tarihi, Ölçme ve Değerlendirme, Seçmeli-II	Bilgisayar Destekli Yazı Tasarımı II, Grafik Sanatlar Tarihi II, Ambalaj Tasarımı II, Grafik Tasarım Teori ve Araştırma, Türk Sanatı Tarihi, Mesleki Seçmeli Ders
7.	Anasanat Atölye-V (ambalaj-etiket ve billboard tasarımı, story board), Seçmeli Sanat Atölye-V, Müze Eğitimi ve Uygulamaları, Rehberlik, Okul Deneyimi, Özel Eğitim, Seçmeli-III	Grafik Üretim Teknikleri, Portfolyo Tasarımı I, Mesleki Seçmeli Dersler
8.	Anasanat Atölye-VI (Web Sayfası tasarımı, interaktif CD tasarımı), Seçmeli Sanat Atölye-VI, Öğretmenlik Uygulaması, Türk Eğitim Sistemi ve Okul Yönetimi, Seçmeli-IV	Masaüstü Yayıncılık, İnteraktif Grafik Tasarım, Sayısal Ortamda Grafik Üretim Teknikleri, Portfolyo Tasarımı II, Mesleki Seçmeli Dersler

Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan grafik anasanat programının, görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümleri ile arasındaki farklara ilişkin öğretim elamanlarının ifadelerinde geçen içerik farkı Tablo 21’de açıkça görünmektedir. Resim-İş Öğretmenliği grafik anasanat atölye dersinde ders içeriği olarak geçen konular güzel sanatlar fakültelerinde ayrı dersler olarak görünmektedir. Resim-İş Öğretmenliği bölümlerinde öğrencilerin seçmeli sanat dersleri grafik ile ilişkili dersler değilken, güzel sanatlar fakültesi tasarım bölümünde mesleki seçmeli dersler altında alanlarıyla ilişkili dersler görmektedirler. Bunun dışında Resim-İş Öğretmenliği bölümünde anasanat ayrımı yapılmadan önceki dönemlerde (1. ve 2. yarıyıl) öğrencilerin dijital tasarım programlarıyla ilişkili ders görmemeleri de anasanat ayrımı yapıldığında onları dijital ortamda ayrıca zorlayacaktır. Bu tür teknik ve donanımsal sorunlar “Grafik Anasanat Dersi Kapsamında Öğretilen Kazanımların Yeterliliği Hakkında Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Görüşlerine Yönelik Bulgular ve Yorumlar” başlığı altında ayrıca ele alınmıştır.

5.3.2. Anasanat Atölye Adlarının Mezun Belgelerinde Yazmayışına İlişkin Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Görüşleri

Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan grafik anasanat programının görsel iletişim tasarımcısı veya grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümlerinden farkına yönelik bulgular elde etmek için 9 öğretim üyesinin görüşlerine başvurulmuştur. Bu amaçla öğretim elamanlarına sorulan sorulardan bir diğeri olarak; “Anasanat program adlarının ve grafik anasanat programının mezun belgelerinde Resim-İş Öğretmeni sıfatının yanında kullanılmaması konusunda ne düşünüyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen veriler mezun belgeleri kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda mezun belgeleri kodu ile elde edilen referans oranları şekil 15’deki gibidir.



Şekil 15. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda mezun belgeleri kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 15'e baktığımızda U9'dan bu konuda en çok görüş alındığı U6 ve U5'den ise en az miktarda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; "Anasanat program adlarının ve grafik anasanat programının mezun belgelerinde Resim-İş Öğretmeni sıfatının yanında kullanılmaması konusunda ne düşünüyorsunuz?" sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 22'de verilmiştir.

Tablo 22

Anasanat Program Adlarının ve Grafik Anasanat Programının Mezun Belgelerinde Resim-İş Öğretmeni Sıfatının Yanında Kullanılmaması Konusunda Ne Düşünüyorsunuz?
Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Mezun Belgeleri	Madem ana sanatlara ayrılıyor diplomalara yazılabilir. Örneğin Gazi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı Grafik Dalından mezundur denilebilir. Bence iyi de olur kötü olmaz. (U1)
		3 sene 6 dönem boyunca bu alanda ders gördükleri için bence kullanılmalı. (U5)
		Mesleki gelişimlerine bir fayda sağlayacaksa yazılmalı bence. (U6)
		Aslında bizim bunları belirleyip rektörlük kanalıyla YÖK’e yollayıp bunları onaylatmamız gerek. Ama biz hocalar tarafından belirtilmemiş demek ki çok hoş değil. Diğer teknoloji alanlarına atanabilmesi için çocuklarımızın bizim onu oraya yazmamız gerekiyor aslında. Suç bizim. (U7)
		Grafik tasarım bölümünden mezun olma şansı herhalde bakanlığın ve YÖK’ün birlikte karar alabileceği bir şey. Dolayısıyla bizim buradaki düşüncelerimiz çok bu konuyu aydınlatması açısından belki önemli olabilir ama bunun nasıl olabileceği konusunda çok fazla bilgi sahibi değilim. (U8)

Tablo 22’ye bakıldığında örnek ifadeleri bulunan U1, U5, U6 ve U7 mezun belgelerinde anasanat ayrımı yapılmasının belirtilmesi üzerine ifadeler verirken, U8 bu konu hakkında çok fazla bilgisi olmadığını belirtmiştir. U8’nin bu konuda bilgi sahibi olmamasına karşın başka bir açıklamasında bunun çok gerekli olmadığına dikkat çekmektedir. Bu ifadeye baktığımızda; Zaten piyasa diplomanıza bakmıyor, portfolyonuza bakıyor. Bütün olanlarda bu böyle. Yani siz mühendisliğe bile gitseniz başta CV’nize yazmanız gerekiyor yoksa diplomanızda yazıyor diye bununla ilişkilendiriliyor olmanız çok sağlıklı sonuç vermiyor.” şeklindedir. Bununla birlikte öğretim elemanlarından bu konuda sadece U8 olumsuz ifade belirtmiştir. Mezun belgeleri kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

“...çok hatalı bir şey. Birçok öğrencinin iş bulması konusunda bir eksiklik oldu bu. Bu atölyeyi bitirdiğinde resim iş öğretmenliği yanında parantez içerisinde grafik anasanat atölye de denilebilir. Bu denmediği için bir sürü öğrencimiz grafik tasarımcı olarak çalışabildiği yerde çalışamadılar. Çünkü iş ilanlarında böyle bir şey isteniyordu onların diplomaları bunu karşılamadı. Öğretim elemanları alımında da engel olabiliyor. Mesela diyor ki; “grafik tasarım

bölümünden mezun olmak” denince ilan, bizim öğrenciler buna başvuramıyor. Çünkü öğrenciler bu şartı karşılayamıyor. Bunun mutlaka diretilip düzeltilmesinde yarar var diye düşünüyorum.” (U2)

“Burada 3 sene boyunca çocuk bir atölyede ders alıyor. Neden grafik tasarımcı, heykeltıraş unvanı almasın. Unvanına da gerek yok aldığı dersin yanında aldığı dersin adının yazması kadar doğal bir durum olamaz. Genel bir durum var parantez içinde grafik, heykel, resim yaz. Bunda hiçbir mahsur olduğunu düşünmüyorum. Çünkü mezun olanların sadece öğretmen olamadıkları aşikâr ülkemizde. Doktor olanların mezun olduklarında doktor olma şansı var. Sistem böyle kurulmuş. Ancak öğretmenlik alanından mezun olanların hepsinin öğretmen olma şansı yok ülkemizde. Çünkü ihtiyaçtan çok mezun var. Böyle bir ortamda öğrenci ne yapacak, mutlaka bir yerlerde özel sektörde çalışmak zorundalar. Bunun içinde sahip oldukları meziyetleri belgelemek zorundalar. O nedenle bu olmalı.” (U3)

Bu konuda U3’ün yorumları mezun belgelerinde anasanat adlarının yazması gerekliliğini; “...mezun olanların sadece öğretmen olamadıkları aşikâr ülkemizde. ...Çünkü ihtiyaçtan çok mezun var. Böyle bir ortamda öğrenci ne yapacak, mutlaka bir yerlerde özel sektörde çalışmak zorundalar...” sözleriyle vurgulamaktadır.

“...bunların mezuniyette belirtilmesi gerekiyor. Görsel sanatlar demek sadece resim demek ya da heykel demek değil. Öğrencilere farklı beceriler farklı yetenekler kazandırmaya yönelik etkinlikler yapılıyor. Grafik tasarım diğer disiplinler kadar öneme sahip. Mezuniyet belgelerinde belirtilmesi kesinlikle gerekiyor. Öğretmenlik dışında yapılan müracaatlarda bunlarla ilgili sorunlar yaşıyoruz.” (U4)

“Yazması kesinlikle gereklidir. Ben kendi öğrencilerimi mezun ederken grafik alanında çalışabilir yeterlilikle ilişkili bir belgede kanıtlanabilir bir şey veremiyorsam bu benim eksikliğim. Bu her zaman için bizim önerdiğimiz ve mutlaka kullanılması gereken bir nokta diye değindiğimiz bir boyut. Bu sadece grafik anlamında söylemiyorum resim, seramik, heykel içinde bu geçerli. Evet süreci daha derinlemesine sorgulama anlamında grafik bölümünde çok daha farklı dersler var bizde de eğitim dersleri daha yoğunluklu. Ama bu çocukların bir de gerçeği var grafikte ilgili yeterliliklerini artırarak gelişiyorlar. Öğrenciler burada grafik tasarımla ilişkili birkaç program kullanabilir, kendilerini ifade edebilir, tasarım yapabilir halde yetişiyorlar. Dolayısıyla bunu dışarda Photoshop, Illustrator kursuna gidip bunu belgeleyen bir insan nasıl birçok kapıyı açabiliyorsa grafik anasanattan mezun bir öğrencinin de mutlaka bu olanağı kullanabilir olması gerekiyor.” (U9)

Anasanat program adlarının ve grafik anasanat programının mezun belgelerinde Resim-İş Öğretmeni sıfatının yanında kullanılmaması konusunda düşüncelerini belirten ve yukarıda ifadeleri bulunan U2, U3, U4 ve U9 öğretmenlik mesleği dışındaki başvurularda öğrencilerin sorun yaşamaması için anasanat adlarının mezun belgelerinde yazılmasını desteklemektedir. U9’un; “... dışarda Photoshop, Illustrator kursuna gidip bunu belgeleyen bir insan nasıl birçok kapıyı açabiliyorsa grafik anasanattan mezun bir öğrencinin de mutlaka bu olanağı kullanabilir olması gerekiyor.” sözleri mezun belgelerinde grafik anasanat atölye adının da yazması gerekliliğini ön plana çıkarmaktadır.

Anasanat program adlarının ve grafik anasanat programının mezun belgelerinde Resim-İş Öğretmeni sıfatının yanında kullanılmaması konusunda öğretim elemanları dışında 18 son sınıf öğrencisinin de görüşlerine başvurulmuştur. Elde edilen veriler mezun belgeleri kodu

altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Bu doğrultuda öğrencilere Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması hakkındaki düşüncelerinin yanında ya da anasanata seçilme süreçleriyle ilgili yapılan görüşmelerin yanında mezun olduklarında diplomalarında sadece resim-iş öğretmeni yazacağı ve anasanat adlarının yazmayacağı dile getirilmiştir. Bu durum karşısında ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 23’de verilmiştir.

Tablo 23

Anasanat Program Adlarının ve Grafik Anasanat Programının Mezun Belgelerinde Resim-İş Öğretmeni Sıfatının Yanında Kullanılmaması Konusunda Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Mezun Belgeleri	Resim olsun heykel olsun grafiğin diplomada yazması gerekiyor. Verdiğim emeğin aldığım diplomada görünmesini ya da atanırken etkisini görmek isterim açıkçası. (Ö2)
		Aslında diplomada grafiğinde yazması gerekiyor bir iş başvurusunda bir şirkete gittiğimizde İnsanlar oraya da bakar büyük ihtimalle. Yazsaydı daha avantajlı olurdu bizim için aslında. (Ö6)
		Diplomada bunun yazmaması bir sorun. Bence programları öğrendik iş çıkartabiliyoruz yine de o yüzden bence yazmalı. (Ö10)
		Diplomada yazmasını düşünüyoruz toplu bir şekilde. Grafikten mezun olduğumuz belli olsun istiyoruz. (Ö11)
		Diplomada grafik anasanat yazmayacağını bilmiyordum. Şu an öğrendim. Ben üç senemi verdim buraya bence yazması gerek. Bunun bilgilendirmesi önceden bize yapılmadı. (Ö13)

Tablo 23’e baktığımızda Ö2, Ö6, Ö10, Ö11 ve Ö13 diplomalarında anasanatlarının belirtilmesinin gerekliliğine dair ifadeler belirtmiştir. Özellikle Ö13’ün görüşme anında bu durumdan haberdar olması anasanat ayrımı yapılırken ve seçimler yapılırken anasanatlar hakkında yeterli bilgilendirme yapılmadığını açıkça ortaya koyuyor. Mezun belgeleri kodu altında toplanan diğer anlamlı ifadeler ise şöyledir;

“Diplomada bu anasanatların yazmayışının 2 farklı yorumu olabilir. Biri iyi yorum olur. İyi yorum olarak bütün alanlarda aynı düzeyde bilgisi ve yeteneği var diye düşünülebilir. Ama diğer yönden de grafik yazması farklı ajanslarda çalışmak için daha etkili olurdu.” (Ö3)

“...ben diplomamda yazılacağını da düşünüyordum. Hatta çift diploma gibi mezun olacağını düşünüyordum. Çünkü Böylece devlette grafiker olarak çalışabilme imkânı olacağını da düşünüyordum.” (Ö5). Ö13’ün ifadesine benzer şekilde Ö5’de diplomada anasanatın yazılacağını hatta çift diplomaya benzer şekilde belge sahibi olacağını düşünmektedir.

“Ekstradan bir dalımız olması güzel bir şey bence. Zaten grafik anasanatı da seçerken bunu da düşündüm. O nedenle grafik anasanatın diplomada yazılması lazım...” (Ö9)

“...Diplomamızda grafik yazsa daha iyi olur diye düşündük çünkü buradan çıktıktan sonra neden sadece Resim-İş Öğretmenliği olsun. O kadar çalışıyoruz emek veriyoruz çalışmalar yapıyoruz.” (Ö4)

“Mezun olduğumuzda grafik anasanat yazmalı tabi ancak portfolyo daha önemli o görüldüğü zaman ben çok önünün kapanacağını düşünmüyorum.” (Ö15)

“Bir kere grafik tasarımcı belgesi vermiyorlar. Bu başlı başına bir sorun. Çünkü hayatımızda kullanabileceğimiz bir yer olması lazım, üç sene boyunca bu dersi alıyoruz.” (Ö16)

“Diplomada grafik yazmayışını sorun teşkil eder mi diye ben araştırdım hem bazı mecralarda grafik tasarımcılardan hem yöneticilerden elimden geldiğince fazla kişiye sormaya çalıştım. Hepsinin cevabı portfolyonun önemli olduğuydu. O biraz içimi rahatlattı.” (Ö18)

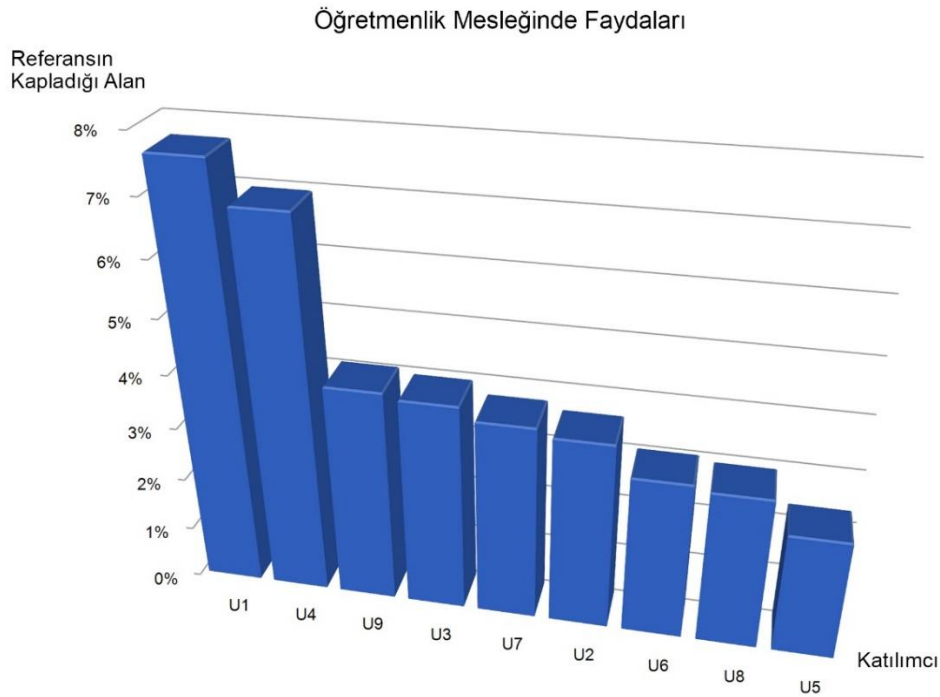
Öğrencilerle anasanat adlarının mezun belgelerinde yazmayışı konusunda yapılan görüşmelerde öğretim elemanlarına benzer bir sonuç olarak mezun belgelerinde anasanatların ifade edilmesi gerekliliğine dair ifadeler yer almaktadır. Yukarıda ifadeleri bulundan Ö15 ve Ö18 bu konuda portfolyonun daha önemli olduğuna ve onlar için sorun teşkil etmediğine dair görüş belirtmişlerdir. Ancak söyledikleri sözler özel sektör için geçerli olup akademik başvurularda ve devlet kurumlarındaki alımlar için özel şartlarda diplomanın o şartı karşılaması gerekmektedir. Bu konuda öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerde daha bilinçli olan U9’un ifadesi şöyledir;

“...güzel sanatlar fakültesi akademisyen alırken ya da birtakım firmalar grafiker ararken ilanlarına grafik tasarım mezunu olmak, görsel iletişim tasarımı mezunu olmak gibi koşullar koyuyorlar. Bu da eğitim fakültesinden mezun olanlar için çok ciddi bir engel. Yeterlilikleri ve yetenekleri çok iyi durumda olan öğrencilerimiz olmasına rağmen bu tür engellerden dolayı bir tık ileri gidemiyorlar.” (U9)

Bu bağlamda görüşme yapılan 9 öğretim elemanından 8’inin, 18 öğrenciden 16’sının mezun belgelerinde anasanatların yazması gerektiğine ilişkin ifadeleri dikkate alınmalıdır. Öğrencilerin bu hakka sahip olmaları onları seçtikleri anasanatlarda görsel tasarımlar oluşturma konusunda daha motive edici olacaktır.

5.3.3. Bölümden Mezun Olan Öğrencilerin Öğretmen Olmaları Durumundan Grafik Anasanat Dersinin Katkısına Yönelik Öğretim Elemanlarının Görüşleri

Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan grafik anasanat programının görsel iletişim tasarımcısı veya grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümlerinden farkına yönelik bulgular elde etmek için 9 öğretim üyesinin görüşlerine başvurulmuştur. Bu amaçla öğretim elamanlarına sorulan sorulardan bir diğeri olarak; Grafik anasanat dersinde öğretilen bilgiler öğretmenlik mesleğinin hangi aşamasında gerekli olacaktır? Sorusu olmuştur. Elde edilen veriler öğretmenlik mesleğinde faydaları kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda öğretmenlik mesleğinde faydaları kodu ile elde edilen referans oranları şekil 16'daki gibidir.



Şekil 16. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerde öğretmenlik mesleğinde faydaları kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 16'ya baktığımızda U1 ve U4'den bu konuda en çok görüş alındığı diğerlerinden ise benzer oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Grafik anasanat dersinde öğretilen bilgiler öğretmenlik mesleğinin hangi aşamasında gerekli olacaktır?” sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler Tablo 24'de verilmiştir.

Tablo 24

Grafik Anasanat Dersinde Öğretilen Bilgiler Öğretmenlik Mesleğinin Hangi Aşamasında Gerekli Olacaktır? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Öğretmenlik Mesleğinde Faydaları	Aynı zamanda eğitimci olarak milli eğitime gittiğinde ilk ve ortaokul düzeyinde öğretmenin ekstra bir profesyonelliğinin olması çok özel bir durumdur. (U3)
		Bilgilerin Fatih projesi ile birlikte bu öğretim materyallerinin tamamını dijital tasarım alanı ile ilişkili olup doğrudan resim iş bölümünde öğrenciler yeni bir iş imkânı sunmak. (U5)
		Bence orada çok uzmanlık istenmiyor. ...Ben daha çok atanamayan öğretmenleri için bir ekmek kapısı açmaya çalışıyorum. (U7)
		Bütün aşamalarında yeterli olacaktır. Burayı bir alan gibi düşündüğümüzde diğer disiplinlere resme heykele vb. alanlara birleşik olarak bir katkısı olması amacıyla öğretiyoruz bunu. Biz grafik tasarım bölümü değiliz ama bu birliktelik disiplinler arası geçişte güçlü olmalarını istiyoruz. (U8)

Tablo 24'e bakıldığında öğretmenlik mesleğinde faydaları kodu altında toplanan örnek ifadeleri bulunan U3 bunun özel bir durum olduğunu, U5 ve U7 öğretilen bilgilerin daha çok alternatif bir iş için olduğunu belirtirken, U8 bütün aşamalarda yeterli olacağına dair görüş belirtmiştir. Öğretmenlik mesleğinde faydaları kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

"...Önce temel tasarımda konuların iyi verilmesi lazım. Yani temel tasarımın ilke ve elemanları iyi verildiği zaman bunların tümünü grafik tasarım alanlarına aktarabilir. Aktardığı zamanda grafik tasarımın kendi içinde önemli pratikleri vardır. Bunlardan birincisi baskıyı iyi öğrenmek. Önce kalıbı hazırladığınızda çıkacak sonucu görebilmeniz lazım. Bu patates baskısından tutun da matbaa baskısına kadar hiç değişmez. Yani tasarımcının önceden ne yapacağını bilip sonra da o adımı ona göre atması lazım. Grafik tasarımın içerisinde dijital ortamlar çok fazladır. Baskı teknikleri konusunda çözünürlüğü nasıl olması gerektiğine de grafik tasarım öğrencisinin öğrenip bunlara karar vermesi lazımdır. Öğretmenlik mesleğinde bunları öğretmelidir. Çünkü bizim şu anda ki mevcut ortaokul lise öğrencilerimiz teknolojiye çok meraklı çocuklar. Bir grafik tasarım öğretmenin bu alanla ilgili bütün bilgilere sahip olması lazım. Web yayıncılığında tutun da tasarım öğelerine kadar hepsini iyi bilecek ki öğrenci bir soru sorduğunda bunun altından kalkabilsin." (U1)

"Öğretmenlikte resim, tasarım, heykel de var. Bu öğretilmesi gerekenlerden biri de görsel iletişim tasarımıdır. Öğrencilerin beklentilerine karşılık verecek kadar bilinmeli. Bunun dışında genel kültüre katkısı olacaktır. Burada öğretilen bilgilerin öğrencilere verilmesinde yarar var. Öğrencilere ufuk açmak, onların entelektüel olması, bir mühendis olmaları zaman bile dünyaya bakışını farklılaştıran dersler bunlar. O nedenle bir anlamda bu sebeple de öğrencinin grafik tasarım bilmesi gerekiyor." (U2)

“Müfredatın grafik tasarım bölümleri var bu alanda öğrencilere tabi ki üst düzeyde verme ve farkındalık yaratma adına önemli. Çünkü resim alanında, heykel alanında öğrenim gören öğrencilerimizin çok da yetkin olamadığını görüyoruz. Her ne kadar burada bir dönem seçmeli ders de alsalar yetkinleşemiyorlar. Tasarım alanı farklı bir alan. Evet sanatı temeline alıyor ama tasarım alanını bambaşka bir disiplin olarak görmek lazım. O nedenle resim iş öğretmenlerine katkısı olacaktır.” (U3)

“Teknolojiyi çok yakından takip eden bir öğretmen, teknolojiyle iç içe olan öğrencilerin kendi aralarında kurdukları iletişim diline hâkim olmalarını önemli olduğunu düşünüyorum. Hatta MEB’in şu an üzerinde çalıştığı eğitim materyallerinin içerisinde değişik zenginleştirilmiş tasarımlar kullanılarak eğitimdeki niteliğin artırılmasındaki çalışmalar konusunda bizim öğrencilerimizin yetkin yeterli bir şekilde yetişebileceklerini düşünüyorum. Görsel iletişim önemli bir iletişim kanalıdır. Hem pedagojik derslerle hem de görsel iletişim konusunda ders alarak mezun olan öğrenciler öğretim konusunda önemli bir köprü görevi olacaktır.” (U4)

“Öğrenciler eğitim ortamının güzelleştirilmesi için bile öğrenci bu bilgileri kullanabilir bir etkinlik olacak oradaki düzenlemeye destek olabilir afişini yapabilir. Onun ötesinde her şey yaygınlaşıyor artık teknolojik yeniliklerden bahsediyoruz akıllı tahtalar tabletler, artık medya değişiyor. Mesela sen interaktif tasarımlar üzerinden öğrenciye dersini anlatabilirsin. Bu açıdan grafik tasarım çok önemli. Eğitimde teknolojinin önemini daha yoğun bir şekilde vermek lazım.” (U6)

U1, U4, U5, U6 ifadelerinde grafik anasanat atölyeden mezun öğrencilerin teknolojiyle iç içe büyüyen bir nesille daha kolay iletişim kurabileceğine dair açıklamalarda bulunmuştur. Bu nedenle de grafik tasarım eğitiminin önemine dikkat çekmektedirler. U9 ise diğer öğretim elemanlarından farklı olarak görsel kültür, görsel okur yazarlık gibi içeriklerin olması durumunda öğrencilerini geliştirme konusunda yetkin öğretmenler olunabileceği üzerinde durmaktadır. U9’un ifadelerine baktığımızda;

“Görsel sanatlar öğretmeni tanımını daha evrensel bir bakış açısıyla ele alıyorsak görselleri anlayıp yorumlayabilen, görsel okuryazarlık ve dijital okuryazarlık bağlamında birtakım yeterlilikler geliştirmesini beklediğimiz öğrencilerin gereksinimlerine karşılık veren öğretmen modeline ihtiyacımız var. Hem dijital teknolojileri kullanmak teknolojilere ilişkin yeterlilik sahibi olmak anlamında öğrencilerini geliştirebilirler, hem de görsel okur yazarlık, görsel pedagojik bağlamında da öğrencilerini geliştirmede bir misyon edinip bir rehberlik yapma yeterliklerine sahip olabilirler. Yani anasanat atölyedeki bu bahsettiğim içerikler söz konusu olursa.” (U9)

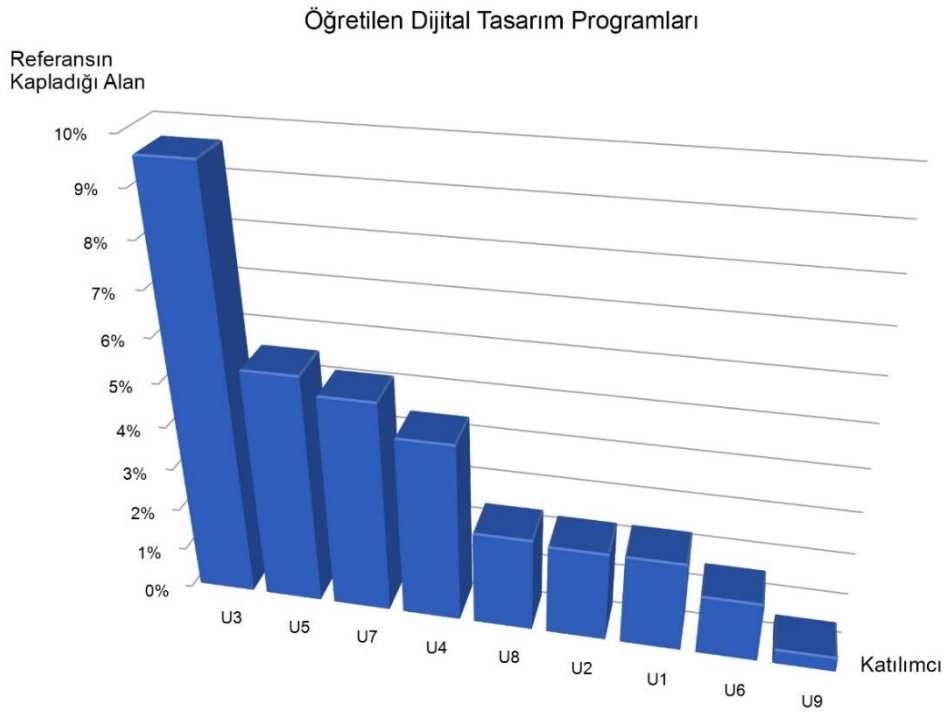
5.4. Grafik Anasanat Dersi Kapsamında Öğretilen Kazanımların Yeterliliğine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Grafik anasanat dersi kapsamında öğretilen kazanımların yeterliliği hakkında 9 öğretim üyesi ile birlikte 18 öğrencinin görüşlerine başvurulmuştur. Burada öğretim elemanlarına; “Mevcut ders programının yürütülmesinde, öğrencilere öğretilen grafik tasarım programlarının yeterliliği konusunda görüşleriniz nelerdir? Öğrencilere kullandığınız grafik tasarım programlarını nasıl belirlemektesiniz? Tasarım programlarının öğretilmesi konusunda ortaya çıkan zorluklar nelerdir? Ders programları konusunda eklemek istediğiniz

genel sorunlar nelerdir?” soruları yöneltilmiştir. Öğretim elemanlarına yöneltilen bu sorularla birlikte 18 son sınıf öğrencisine; “Görsel iletişim tasarımları oluşturmak için grafik tasarım programlarına ne kadar hâkimsiniz? Hangi grafik tasarım programlarını kullanıyorsunuz? Üç boyutlu modelleme, animasyon ve arayüz tasarımı gibi çağdaş görsel iletişim tasarımları hakkında neler öğrenmektesiniz?” soruları yöneltilmiştir. Görüşmelerden toplanan veriler Kazanımların Yeterliği ve Ortaya Çıkan Sorunlar alt teması altında öğretim elemanları için Öğretilen Dijital Tasarım Programları, Dijital Tasarım Programı Öğretme Zorlukları, Dijital Tasarım Programlarının Yeterliği kodları altında anlamlı ifadeler haline getirilmiştir. Öğrenci ifadeleri ise aynı alt tema altında öğrenilen dijital tasarım programları, dijital tasarım programlarını kullanma becerileri, çağdaş görsel iletişim tasarımları kodları altında bir araya getirilmiştir.

5.4.1. Grafik Anasanat Dersinde Öğrencilerin Kullandığı Dijital Tasarım Programları Hakkında Bulgular

Grafik anasanat dersinde öğrencilerin kullandığı dijital tasarım programları hakkında bulgular elde etmek için 9 öğretim üyesi ile birlikte 18 öğrencinin görüşlerine başvurulmuştur. Öğrencilerin derste kullandığı dijital tasarım programlarında görsel tasarımlar oluştururken karşılaştıkları sorunları belirlemek için öncelikle kullanılan dijital tasarım programlarının hangileri olduğu ve bunların ders kazanımları dahilinde nasıl öğrenildiğinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda öğretim elemanlarına; “Öğrencilere kullandığınız grafik tasarım programlarını nasıl belirlemektesiniz?” sorusu yöneltilirken öğrencilere; “Hangi grafik tasarım programlarını kullanıyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen veriler kazanımların yeterliği ve ortaya çıkan sorunlar alt temasında öğretim elemanları için öğretilen dijital tasarım programları kodu altında, öğrenciler için ise öğrenilen dijital tasarım programları kodu altında anlamlı ifadelere dönüştürülmüştür. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda öğretilen dijital tasarım programları kodu ile elde edilen referans oranları şekil 17’deki gibidir.



Şekil 17. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda öğretilen dijital tasarım programları kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 17'ye baktığımızda U3'ten bu konuda en çok görüş alındığı U9'dan ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Öğrencilere kullandığınız grafik tasarım programlarını nasıl belirlemektesiniz?” sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler ise tablo 25’de verilmiştir.

Tablo 25

*Öğrencilere Kullandırdığınız Grafik Tasarım Programlarını Nasıl Belirlemektesiniz?
Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler*

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Öğretilen Dijital Tasarım Programları	Adobe programlarını kullanmaya gayret ediyorum. Çünkü sektörün belirleyici programları bunlar. Bu programlar çok sayıda profesyonelin kullandığı programlar. (U3)
		Piyasada zaten iki firmanın programları var biri Adobe diğeri Corel firmasının. Diğer anasanat hocamızla da konuşarak eğitimde devamlılık açısından da Adobe firmasının programlarını kullanmanın daha doğru olduğuna karar verdik. (U6)
		Aslında şu tasarımı şu programla yapacaksın kaydımız yok. Hangi temel Programlarımız var. Hangi temel programlarımız var. O programları karmaşık olarak da kullanabilirler. Yeni programlar da ekleyebilirler. O açıdan serbest. (U8)
		En yaygın olarak kullandığımız Photoshop ve Illustrator programları. (U9)

Tablo 25'e baktığımızda örnek ifadeleri yer alan U3, U6 ve U9 yaygın olarak kullanılan programlar olan Adobe Programlarını tercih ettiklerini söylerken, U8 bu konuda öğrencileri serbest bıraktığına dair ifade belirtmiştir. Bu ifadelerle birlikte öğretilen dijital tasarım programları kodu altında toplanan diğer ifadeler şöyledir;

“En popüler olan paket programlar kullandırıldı. Bunlar Adobe Photoshop, illüstratör, InDesign, Corel Draw. Bunlar tamamen öğrencinin işini kolaylaştıran teknik araçlardır. Öğrencinin bütün yaratıcılığı kafasının içerisinde yani beynindedir. Araçlar sadece öğrencinin çalışma süresini hızlandırıyor.” (U1)

“Çocuk yaptığı tasarımda hangi programı kullanması gerekiyorsa onu öğrenmesi gerekiyor. Öğrencilerin Photoshop, Illustrator gibi temel popüler tasarım programlarını bilmesi gerekiyor.” (U2)

“Tamamen tasarımın yapılacak alanla ilgili ya da ürünle ilgili neye ihtiyaç duyuluyorsa. Yani öğrencinin fikri tasarımı hangi yazılıma ihtiyaç duyuyorsa onu öğretmeye gayret ediyorum. Bunu nasıl yapıyorum. Bir logo tasarımı yaptırıyorsam, bir kurumsal kimlik çalışması yaptırıyorsam vektörel bir tasarım programı öğretmeye gayret ediyorum. Illustrator programını anlatıyorum, öğretmeye çalışıyorum ve burada çalışmalarını istiyorum. Corel Draw programını da biliyorum ama uzun yıllardır sektörün kullanmayı azaltmasından dolayı tercih etmiyorum. Ama öğrencilere yine de özgürlük sunuyoruz. Onu kullanmak isteyeniyi de özgür bırakıyorum.

Örneğin bir afiş yapılacağı zaman mutlaka Photoshop öğretilmeye başlanıyor. Bir illüstrasyon bir hikâye kitabı yapılacaksa mutlaka Photoshop, tablet vs. cihazların öğretimini sağlıyorum. Son sınıfta şu anda hareketli görüntü yapacaklar sosyal medya için 30-40 saniyelik. Burada Photoshop'un bir bölümü timeline'ı var o kısmı göstermeye gayret ediyorum ya da Adobe Premier göstermeye çalışıyorum gençlere. Son yıllarda arayüz tasarımı yapmaya başladık. Bu anlamda Adobe XD öğretiyorum bizzat öğretiyorum. Çünkü öğrencilerin çok ulaşamayacağı bir program. Bizzat nasıl kullanılacağını öğretiyorum ve bunla ilgili uygulamada yaptırıyorum. Bunlar önemli ve dediğim gibi tamamen tasarım için hangi programa ihtiyaç varsa onun üzerinde çalışıyoruz.” (U3)

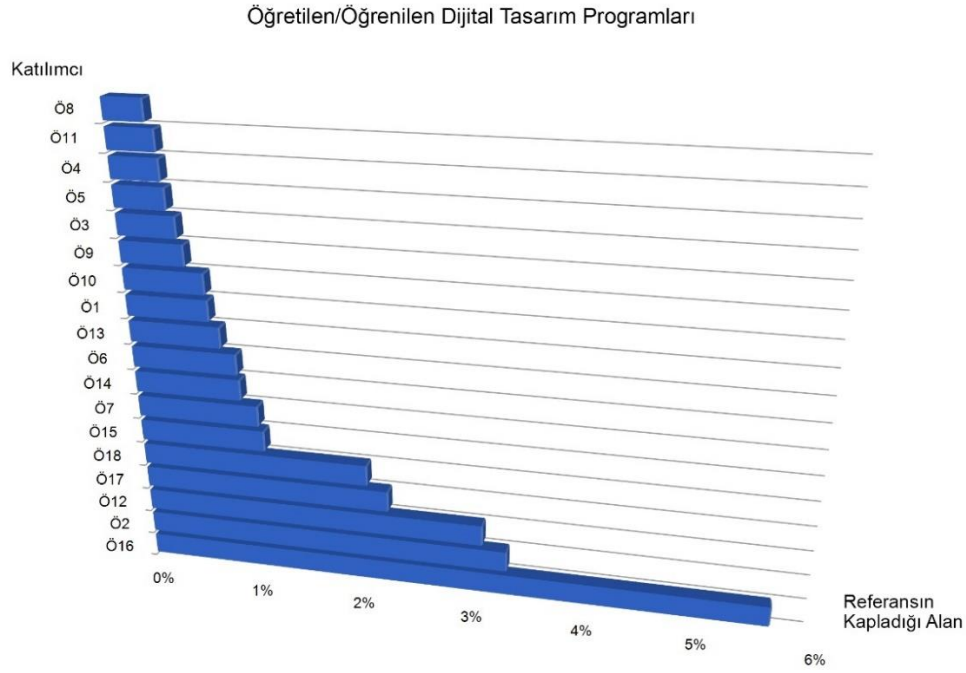
“Grafik tasarım alanında bir eseri ortaya koyabilmek için kullanılan araçlardan birileridir. Tabi burada aslında önemli olan yaratıcılık, çocuğun bakış açısının geliştirilmesi, tabi ki programlar bunların hayata geçirilmesi açısından oldukça önemli ama zaten dünyada uzmanlığı kanıtlanmış birtakım programlar var. Bizlerde aynı programları kullanıyoruz. Çalışmalarımızı da işimize yarayan programlarla yürütüyoruz.” (U4)

“Öğrenciler tasarım programları içerisinde 6 dönem ve 3 yıllık sürede müfredata göre 3 farklı programı eğitimin almaktadır. Bunlar Pixel ve Vektörel tabanlı aynı zamanda video edit programlarıdır. Programlar ana sanat atölye hocalarının tercihleri ile öğrencilerin ekonomik düzeyi ve programlara erişim kolaylığı yönüyle seçim yapılmaktadır. Kullanılan programlar Vektörel ve Pixel programlar olup zaten bilinen yazılımlardır.” (U5)

“Bunu zaten piyasada iki tane sistem mevcut. Eskiden piyasada programlar Macintosh programları ile PC programları birbirinde açılmazdı. Şimdi neyse ki tabanlar birleştiği için bir PC de alsan bir MAC bilgisayar da alsan programları kullanabiliyorsun. Yani piyasa belirliyor bir yerde tamam mı ikisi de alınabiliyor çünkü programlar birleşti. Vektörel programdı, noktacık işlemeliydi falan onlara göre belirleniyor. Tabi programlarda da ilerlemeler kaydediliyor.” (U7)

Yukarıdaki ifadelerle baktığımızda genel anlamda Piksel ve Vektörel tabanlı iki programın kullanıldığı ifadelerden anlaşılmaktadır. U3'ün bu konuda “...tasarım fikri hangi programa ihtiyaç duyuyorsa onu öğretmeye gayret ediyorum.” şeklinde ifadesi öğrencilerin kullandığı programlar konusunda keskin bir çizginin olmadığını göstermektedir. Kullanılan dijital tasarım programlarının seçilmesinde bir zorunluluğun olmadığına dair U1'in “...tamamen öğrencinin işini kolaylaştıran teknik araçlardır. Öğrencinin bütün yaratıcılığı kafasının içerisinde...” ifadesi benzer şekildedir.

Grafik anasanat dersinde öğrencilerin kullandığı dijital tasarım programları hakkında bulgular elde etmek için öğretim elemanları dışında 18 son sınıf öğrencisinin de görüşlerine başvurulmuştur. Bu doğrultuda öğrencilere; Hangi grafik tasarım programlarını kullanıyorsunuz? Sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen veriler öğrenilen dijital tasarım programları kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğrenci görüşmelerinden öğrenilen dijital tasarım programları kodu ile elde edilen referans oranları şekil 18'deki gibidir.



Şekil 18. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda öğrenilen dijital tasarım programları kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 18'e baktığımızda Ö16'dan bu konuda diğer öğrencilere oranla daha çok görüş alındığı görülmektedir. Öğrencilere yöneltilen; Hangi grafik tasarım programlarını kullanıyorsunuz? Sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 26'de verilmiştir.

Tablo 26

Hangi grafik tasarım programlarını kullanıyorsunuz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Öğrenilen Dijital Tasarım Programları	Corel, Photoshop, Illustrator, InDesign, Dreamweaver (Ö1)
		Photoshop, InDesign, Illustrator (Ö3)
		Photoshop, Illustrator, InDesign (Ö4)
		Photoshop, Illustrator genel olarak bu 2'sinde çalışılıyor. (Ö6)
		Premier, Illustrator, Photoshop, InDesign, After Effect şu ana kadar bunları kullandım. (Ö15)

Tablo 26'da verilen örnek ifadelere baktığımızda öğrencilerin kullandıkları tasarım programları olarak Photoshop, Illustrator ve InDesign programları ön plana çıkmaktadır. Bu programlar vektörel ve piksel tabanlı programlar olarak öğretim elemanlarının da

açıklamalarıyla uyuşan programlardı. Bu ifadeler dışında öğrenilen dijital tasarım programları kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

“Adobe programlarını kullanıyorum. Photoshop ve Illustrator ağırlıklı. Şimdi After Effect’i öğrenmeye çalışıyorum kendi çapımda. Birde lisede gördüğümüz eğitim Corel Draw üzerineydi. Corel’e dair de genel bir bilgim var.” (Ö2)

“Çok fazla Illustrator biliyorum Photoshop’u biliyorum kendi deneyimlerimle After Effect öğrendim. Flash’ı hocamız öğretti. Onun dışında 3Ds Max indirmiştım kendi bilgisayarım kastediği için olmadı.” (Ö12)

“Video programlarından mesela Premier ile After Effect kullanıyoruz. Illustrator ve Photoshop programı kullanıyoruz. Derste daha çok keşfet öğren araştır o yöntemi kullanıyor hocamız. Birebir oturup programları göstermiyor. Kendimiz rastgele bir şekilde programı karıştırıp araştırıp o şekilde öğrendik.” (Ö16)

“Photoshop’da çok iyi değilim ama Illustrator’de iyiyim. Birde video programı After Effect ve Premier’de de iyiyiz. Bu programları kullanıyoruz zaten başka program yok.” (Ö17)

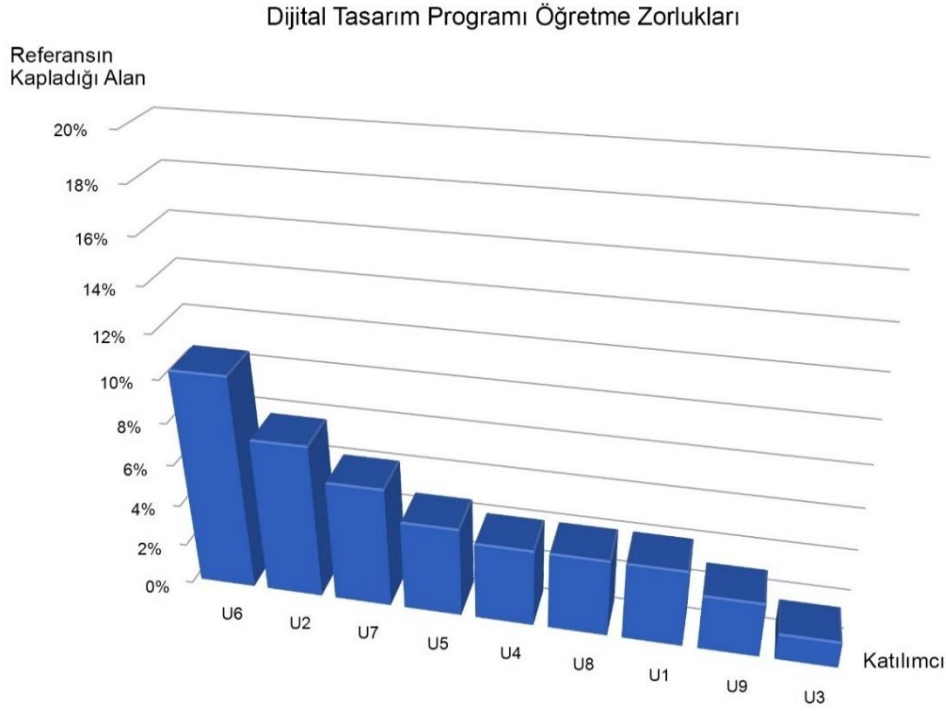
“Illustrator, Photoshop, After Effect, InDesign, PowerDirector. Bunlar, derste hocamızın verdiği projeleri yaparken, araştırarak öğrendiğimiz programlar aslında.” (Ö18)

Yukarıdaki ifadeler öğrenilen dijital tasarım programları kodu altında toplanan yukarıdaki ifadelerde öğrencilerin tamamı Photoshop ve Illustrator programlarını kullandıklarını belirtmiştir. Bununla birlikte InDesign programını kullanan öğrencilerin (Ö1, Ö3, Ö4, Ö5, Ö13, Ö15, Ö18) olduğu bilgisi de ön plana çıkmaktadır. Meslek lisesinde grafik okuyan üç öğrenci (Ö1, Ö2, Ö9) ise lisede öğrendikleri Corel Draw programını da kullandıklarını belirtmişlerdir. Öne çıkan programlar dışında Flash, Premier, PowerDirector ve After Effect gibi video ve animasyon oluşturmaya yönelik çeşitli programlar da öğrencilerin (Ö2, Ö9, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17, Ö18) öğrendiği ve öğrenmek için çaba harcadığı dijital tasarım programları arasındadır.

5.4.2. Grafik Anasanat Dersinde Dijital Tasarım Programlarının Öğretilmesi Konusunda Ortaya Çıkan Zorluklara İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşleri

Grafik anasanat dersinde dijital tasarım programlarının öğretilmesi konusunda ortaya çıkan zorluklara ilişkin bulgular elde etmek için 9 öğretim üyesinin görüşlerine başvurulmuştur.

Bu doğrultuda öğretim elemanlarına; “Tasarım programlarının öğretilmesi konusunda ortaya çıkan zorluklar nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen veriler kazanımların yeterliği ve ortaya çıkan sorunlar alt temasında dijital tasarım programı öğretme zorlukları kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital tasarım programı öğretme zorlukları kodu ile elde edilen referans oranları şekil 19’daki gibidir.



Şekil 19. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital tasarım programı öğretme zorlukları kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 19’a baktığımızda U6’dan bu konuda en çok görüş alındığı U3’ten ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Tasarım programlarının öğretilmesi konusunda ortaya çıkan zorluklar nelerdir?” sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 27’de verilmiştir.

Tablo 27

*Tasarım Programlarının Öğretilmesi Konusunda Ortaya Çıkan Zorluklar Nelerdir?
Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler*

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Dijital Tasarım Programı Öğretme Zorlukları	Tasarım programlarının öğretilmesi konusunda zorluklar tabii ki var. Olmaz olur mu? Bir hoca'nın bu konuda çok yeterli olması lazım. İkincisi öğrencinin istekli olması lazım. (U1)
		Bu tasarım programlarının kullanılmasıyla ilgili öğrencilerin ilgisizliği, dikkatini toplayabilme konusunda sorunu ortaya çıkıyor. Basamak basamak öğretilmesi lazım. Her basamağın çok deneme yapılarak pekiştirilmesi gerek. (U2)
		Süre zorluğu ve cihaz sorunu yaşıyoruz. Bu işin açıkçası bu tür programların öğretimini zorlaştırıyor. (U3)
		Bir de dil sorunu var. Öğrenciler bazen İngilizce bazen Türkçe kullanılıyor mesela Almanya'da sanırım sadece Almanca olarak kullanılıyor programlar okullarda, piyasada falan. Bizde de uygulama açısından böyle genel bir durum olsa daha iyi olur. (U6)

Tablo 27’de ifadeleri yer alan U1, U2, U3, U6 dijital tasarım programı öğretilmesinde karşılaşılan sorunlara dair birbirlerinden farklı açıklamalarda bulunarak bu konudaki sorunların çeşitliliğini ortaya koymaktadır. Bu ifadeler dışında öğrenilen dijital tasarım programları kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

“Önce öğrenciye bilgiyi verirsiniz sonra ona bir ödev verirsiniz. Öğrenci bunun üzerinde pratik yapar. Ayrıca buna bağlı olarak bilgisayarın en az bir ram’i 2, ekran kartı 3 işlemcisinin de hızlı olması lazım. Bunlar olmazsa o paket programlar çalışmaz.” (U1)

“Atölye uygulamalarında çocuğu düşünsel anlamda zorlayabilecek, yaratıcılık ve fikir üretme anlamında konular bulmak gerekiyor. Bunu da her eğitimci yapamıyor. Uyguladığı atölye konusunun çok iyi saptanması gerekiyor. Bir de öğrencilere uygunluk önemli. Örneğin öğrencilerime afiş tasarımı öğretmede klasik konuları vermek yerine onlara konuyu veriyorum ama konunun altında kendi ilgisine göre neyle ilgili afiş yapmak istersiniz diyorum. Gençlerin yakın oldukları konularda mesela kendi ilgi duydukları beklentilerini karşıladıkları alanlar üzerine afişler yaptırırım.” (U2)

“Programların temin edilmesi. Programların daha rahat kullanılabileceği bir alt yapının sunulması burada daha etkin bir öğrenim süreci gerçekleşmesi için önemli. Gelişen dünya ve gelişen teknoloji alternatifleri de birlikte getiriyor. Karşılaştığımız sorunların sebebi olan eksiklerimizi açıklarımızı tedavi edecek başka alternatifler geliştirme gayretinde oluyoruz. Bir animasyon çalışması yapılacaksa, bunun temel mantığıyla ilgili daha kolay render alabileceğimiz daha basit modeller yapabileceğimiz programlarda temel mantığı kavratmaya yönelik çalışmalar yapıyoruz.” (U4)

“Üretilen dijital grafik tasarım programları öğretilmesinde ki en alt düzeyde ki öğrencinin anlama kabiliyeti ve cevap verebilme kabiliyeti baz alınarak yapılmakta ancak Optimum seviyede olmalıdır. Öğreten açısından zorluklar öğrencinin programları kavrama ve kullanarak tasarım yapma becerisindeki yeterlilikleri ve düzey farkı ile ilişkilidir.” (U5)

“Mental zorluklar. Programı öğreneceği konuştuğunda zorlanacaklarını düşünmesi sorun oluşturabiliyor. Öğrenciler grafik anasanat seçmeden önce hocam ben bilmiyorum programı öğrenebilir miyim öğrenebilecek miyim diye sorular soruyor. Bu durum program öğrenmelerini zorlayabiliyor. Bundan sonrası çok fazla pratik yapmaları lazım. Öğrenciler programı derste hemen öğreneceklerini düşünebiliyor. Program nasıl öğrenilir kullanarak soru çözerek bir sorunla karşılaşacaksın o nasıl çözülür diyeceksin ve onu öğrenmiş olacaksın. Ve bunun üzerine giderek kendini geliştireceksin. Bir teorik ders gibi sadece gel dinle olayı değil çok fazla uygulama yapmayı gerektiren bir durum. Ama Öğrencilerin bazıları derste bir uygulama yapıyor bilgisayarı daha sonraki hafta açıyor.” (U6)

U6 diğer öğretim üyelerinden farklı olarak bazı öğrencilerin programları öğrenemeyeceğini düşünmesi mental zorluklar olarak bir sorun oluşturmaktadır. Yine U6 farklı bir bakış açısıyla programlarda çok fazla fiziksel çaba harcanmadığı için seçiciliğin azaldığını belirtmektedir. Bunu da öğrencilerin ilgisizliklerine dair bir sorun olarak görmektedir.

“Kâğıt üzerine bir yazı yazmak bile belli bir fiziksel çaba ve bir zaman istiyor. Ama programda ne yapabiliyorsun bunu çok kısa bir sürede onlarca fontları değiştirerek bir sürü seçenek içerisinde yapabiliyorsun. Fiziksel çaba harcanmadığı için de bazen duyarsız olunabiliyor. Örneğin eskiden pozlu fotoğraf makineleri vardı fotoğraf çekebilmek için belli kriterler koyarak çekim yapardın. Ama şimdi ne yapıyorsun dijital ortamda sınırsız fotoğraf çekme imkânının var sonra onları bir yere yedekliyorsun ve belki bir daha bakmıyorsun bile. Bilgisayarda da bazen çok daha çabası yaptığın için bazen seçicilik de azalıyor.” (U6)

“Öğrenciler daha çocukluktan çıkamamış gibi oluyorlar. Mesela yurtdışında bir öğrenci güzel sanatlarda çalıştığı zaman çalıştığı ortamı tertemiz temizleyip bırakıp çalışır, bunun yanında hiçbir zorunluluk yokken her boş vaktinde gelip okulda çalışan bir öğrenci kitlesi var. Bizimkilerde öyle bir şey yok. Hep not vereceğim gibi zorlamalarla çalışmalar yapıyor. Mesela biz bir şey yapmıyoruz artık gidelim mi gibi soruyorlar şimdi bile. Sorumluluk duyguları da pek iyi değil. Sanırım onların geldiği bölgeler itibarıyla de oluyor bu biraz.” (U7)

“Donanımsal olarak problem var bunun dışında düzey farklılıkları. Bazıları hakikaten çok iyi bilerek geliyorlar. Bazıları hiç bilmeden geliyorlar. Arada çok ciddi farklılıklar olabiliyor. Örneğin benim derste birtakım şeyleri genişçe zaman ayırabileceğim bir süre yok. Dolayısıyla belli takım şeyleri anlattıktan sonra geri dönüşüm olmuyor. En azından bilgisayar destekli tasarım veya etkileşimli tasarım gibi bir ders alıp birinci sınıfta sonrasında gelmiş olsalar süreç çok daha farklı yönetilebilir.” (U9)

Yukarıdaki ifadeleri bulunan U1, U2, U3, U4, U5, U6, U7 ve U9 dijital tasarım programlarının öğretilmesinde yaşanan sorunlardan bahsetmişlerdir. Burada öne çıkan sorunlar olarak özellikle altı öğretim üyesinin (U1, U2, U5, U6, U7, U9) ifadelerinde bulunan öğrencinin düzeylerinin yetersizliği ve ilgisizliği olarak görünmektedir. Bununla birlikte donanım sorunları (U1, U3, U9), eğitiminin yeterliliği (U1, U2), süre sorunu (U3) ve programların yabancı olması ve mental zorluklar (U6) öğretim elemanlarının ifadelerinde yer alan sorunlar olarak görünmektedir. Sekiz öğretim elemanında sadece bir öğretim elemanı dijital programların öğretilmesinde sorun görmediğine dair ifadelerde bulunmuştur;

“Öyle bir zorluk yok tabi ki. Bunu kullanan bir şekilde çözümünü de bulması gerekiyor. Biz öneriyoruz da mesela Türkçeleştirilmiş bir program yerine evrensel bir dil kullanan programlar kendileri açısından önemli. İş çabuklaştırıyorlar yani. Bu işi Türkiye’de yapacak olmazlarsa da İngiltere’de yapacak olurlarsa değişen bir şey olmuyor. Tasarım gücü o açıdan yüksek düzeyde.” (U8)

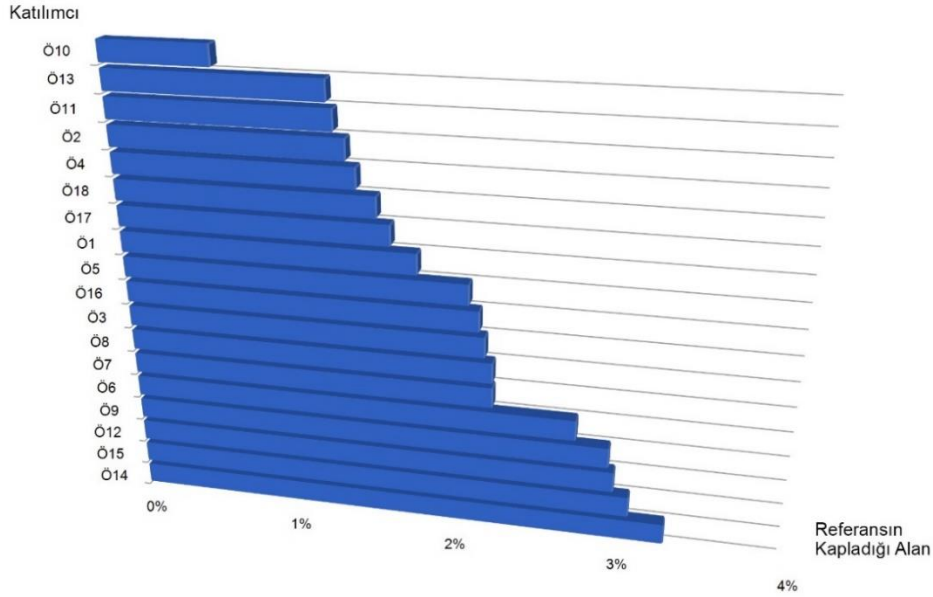
U8 yukarıdaki ifadesiyle diğer öğretim elemanlarından farklı olarak dijital tasarım programı öğretme zorlukları sorulduğunda “öyle bir zorluk yok tabi ki” sözleriyle yaşanan sorunların çözümünü öğrencilere bırakmaktadır. U8’in aksine U2 bir başka ifadesinde eğitimcinin basamak basamak programları öğretmesi gerektiği üzerine olmuştur; “Bir eğitimciye düşen görev çok iyi bir şekilde basamak basamak verilmesi. İkinci olarak bilgisayarların öğrencilerin kullanımına açık olması. Üçüncüsü ise öğrencinin dikkatini açık tutacak bir şeyler yapılması ve öğrencilerin bu konularda tekrar yapması gerekiyor.” (U2)

Yukarıda ifadeleri bulunan öğretim elemanlarının dijital programların öğretilmesi aşamasında çeşitli sorunları belirten açıklamaları yer almaktadır. U8 dışında tüm öğretim elemanları bu konudaki sorunlara ilişkin açıklamalarda bulunmuştur. Bu bağlamda henüz programların öğretilmesi aşamasında ortaya çıkan sorunların var olduğunu 8 öğretim elemanının görüşlerine bakarak söylemek mümkündür.

5.4.3. Grafik Anasanat Dersinde Çağdaş Görsel İletişim Tasarımları Hakkında Öğretilenlere Dair Öğrencilerin Görüşleri

Grafik anasanat dersinde çağdaş görsel iletişim tasarımları hakkında öğretilenlere dair öğrencilerin görüşlerine ilişkin bulgular elde etmek için 18 son sınıf öğrencisiyle görüşme yapılmıştır. Bu doğrultuda öğrencilere; “Üç boyutlu modelleme, animasyon ve arayüz tasarımı gibi çağdaş görsel iletişim tasarımları hakkında neler öğrenmektesiniz?” sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen veriler kazanımların yeterliği ve ortaya çıkan sorunlar alt temasında çağdaş görsel iletişim tasarımları kodu altında anlamlı ifadelere dönüştürülmüştür. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda çağdaş görsel iletişim tasarımları kodu ile elde edilen referans oranları şekil 20’deki gibidir.

Çağdaş Görsel İletişim Tasarımları



Şekil 20. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda çağdaş görsel iletişim tasarımları kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 20'ye baktığımızda Ö14'ten bu konuda en çok görüş alındığı Ö10'dan ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmelerde ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 28'de verilmiştir.

Tablo 28

Üç boyutlu modelleme, animasyon ve arayüz tasarımı gibi çağdaş görsel iletişim tasarımları hakkında neler öğrenmektesiniz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Çağdaş Görsel İletişim Tasarımları	Derste şu ana kadar bunlarla ilgili hiçbir şey öğrenmedik. Ama ... bireysel olarak denemelerimiz oldu. (Ö1)
		Animasyon tasarımı yapacağız ilk defa bu sene içerisinde. Daha önce bunla ilgili bir şey yapmadık...(Ö3)
		Şu zamana kadar öğrenmedik şu an öğrenmekteyiz. Bir film yapacağız animasyon olarak ama yeni başlayacağız. (Ö4)
		Şu an üç boyutluya dair modelleme vs. öğrenmiyoruz. Ben zaten önceden animasyon istiyordum ama olmadı. Şu anda zaten tasarım ve iki boyutlu üzerine ilerliyoruz. (Ö8)
		Çok değil. Sadece Flash'da basit hareketler gösterdiydi hocamız. (Ö13)

Tablo 28’de ifadeleri yer alan Ö1, Ö3, Ö4, Ö8 ve Ö13 derste üç boyutlu modelleme, animasyon ve arayüz tasarımı gibi çağdaş görsel iletişim tasarımları hakkında öğrenme gerçekleştirmediklerine dair açıklamalarda bulunmuştur. Araştırmanın ders programı ve ders içeriklerinin karşılaştırıldığı bölümde grafik anasanat öğrencilerinin bu konularla ilgili genel anlamda 7. ve 8. dönemler öğrenme gerçekleştirdikleri görülmektedir. Ö12’in şu ifadesi de bu yöndedir; “...Mesela dönemin başında Flash (animasyon programı) kullanmaya başladık onunla ilgili şehrimizi tanıtan animasyonlar yaptık. Özellikle çocuğa ulaşmak için animasyonların daha önemli olduğunu düşünüyorum.” (Ö12). Aynı zamanda Ö7 ve Ö18 bu konular hakkında öğrenme gerçekleştirdiklerini ancak bunu kendi çabalarıyla öğrendiklerine dair ifade belirtmiştir; “Şu an için böyle bir araştırmam yok. Ancak ilerde kesinlikle düşünüyorum animasyon yapmayı. Bir dönem Photoshop’da hareketli görüntü yapmayı öğrendim. Bunları tabi kendi çabamla öğrendim.” (Ö7). “Derste olmuyor ama arayüz tasarımına dair Adobe XD ye baktım biraz. Kendi kendime daha yeni bir şeyler yapmaya başladım.” (Ö18). Bu ifadeler dışında çağdaş görsel iletişim tasarımları kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

“Bunlar üzerine derste şu ana kadar bir şey öğrenmedik. Programları biliyorum ama kullanmadım.” (Ö2)

“Çok fazla bir şey öğrendiğimizi söyleyemem daha çok 2 boyutlu çalışmalar üzerinde ilerliyoruz. Ama üç boyutlu da çok fazla bir şey bilmiyorum.” (Ö5)

“...Öğrenmiyoruz açıkçası. Üç boyutlu görselleri üretebileceğimiz programlar var ama bizim kullandığımız programlarda yok sanırım veya biz o şekilde bir çalışma yapmadık.” (Ö6)

“En son Flash programını kullanmıştık. Orada birkaç bir şey öğrenmiştik. Ama ben programı biraz kavrayamadım. Bu bana biraz zor gelmişti açıkçası. Genel anlamda çok eğlenceli ama çok fazla uğraşmak gerekiyor.” (Ö9)

“Derste Flash’da basit düzeyde animasyon öğrendik. Herhangi bir yerde çalışabilmem için bunları istiyorlar. O yüzden öğrenmek istiyorum kendimi geliştirmem gerekiyor.” (Ö14)

“...Derste bunların konuları geçiyor fakat bu konuları başka programlar üzerinden yapmaya çalışıyoruz. Tutup da 3Ds Max’de üç boyutlu bir tasarım yapmadık. Ancak bir iş yaptığımızda kesinlikle manifestosu oluyor ve bilgileniyoruz.” (Ö15)

“Yeterli materyalimiz olmadığı için var olanlar da kaldırmadığı için ilerletemedik. Merakımız var ama elimizdeki imkanlar bize olanak sağlamıyor.” (Ö16)

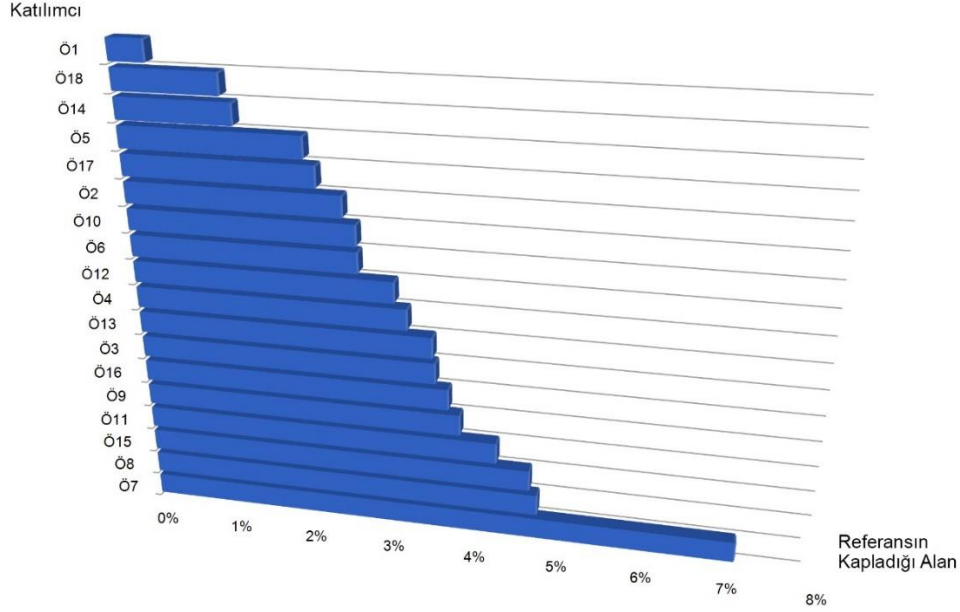
“Hayır. En son jenerik istedi hoca bizden. 3D’de basit bir şeyler yapıp jeneriğe onla giriş yaptım tek çabam bu 3D için.” (Ö17)

Yukarıda ifadeleri bulunan öğrencilerin 7. dönemlerinde görüşme gerçekleştirilirken çağdaş görsel iletişim tasarımları hakkında öğrenme gerçekleştirmediklerini belirten ifadeler vermeleri ders içeriklerinde bu konulara 7. ve 8. yarıyıl da yer verilmesinden kaynaklı olduğu düşünülmektedir. Ancak üç boyutlu modelleme, animasyon ve arayüz tasarımı gibi çağdaş görsel iletişim tasarımları gibi konuların iki dönem gibi kısa sürede tek dersle öğrenilemeyeceği düşünülmektedir. Bununla birlikte ders içeriklerinde basit düzeyde animasyona yönelik konu bulunurken üç boyutlu modellemeyle ilgili bir bölüme ise rastlanmamıştır. Özellikle KPSS hazırlığında olan son sınıf öğrencilerinin 7. ve 8. yarıyıl da öncelikli tercihi öğretmenlik olanlar için öğrenmeleri de zorlaştıracaktır.

5.4.4. Öğrencilerin Dijital Tasarım Programlarını Kullanma Becerilerine Ait Bulgular

Öğrencilerin dijital tasarım programlarını kullanma becerilerine ait bulgular elde etmek için 18 son sınıf öğrencisiyle görüşme yapılmıştır. Bu doğrultuda öğrencilere; Görsel iletişim tasarımları oluşturmak için grafik tasarım programlarına ne kadar hâkimsiniz? Sorusu yöneltilmiştir. Elde edilen veriler kazanımların yeterliği ve ortaya çıkan sorunlar alt temasında dijital tasarım programlarını kullanma becerileri kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital tasarım programlarını kullanma becerileri kodu ile elde edilen referans oranları şekil 21’deki gibidir.

Dijital Tasarım Programlarını Kullanma Becerileri



Şekil 21. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital tasarım programlarını kullanma becerileri kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 21'e baktığımızda Ö7'den bu konuda en çok görüş alındığı Ö1'den ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmelerde ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 29'da verilmiştir.

Tablo 29

Görsel İletişim Tasarımları Oluşturmak İçin Grafik Tasarım Programlarına Ne Kadar Hâkimsiniz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Dijital Tasarım Programlarını Kullanma Becerileri	Büyük bir çoğunluğuna hakimim. (Ö1)
		Oluşturduğum şekli çizebilecek kadar bilgim var. Ancak çok aşırı derinlemesine bilmiyorum. Bilmememin sebebi de aslında benden kaynaklı biraz üstüne düşmem gerek... (Ö2)
		Orta düzeyde Hakimim. Programlara tam hâkim olabilmek için okul yeterli değil. Bu daha çok bireysel çalışmayla kazanılacak bir durum gibi duruyor. (Ö5)
		Orta düzeyde diyelim çok değil. Olabildiğince önüme bir şey çıkınca çözümlemeye çalışıyorum. Ya da onu alıp programda kendim denemeye çalışıyorum. (Ö10)
		Ortalama düzeyde. Programlara göre değişiyor aslında bu. Hepsinde aynı kademe olamıyoruz tabi. (Ö18)

Tablo 29’da ifadeleri bulunan Ö1 meslek lisesinde de grafik tasarıma yönelik öğrenmeler gerçekleştirdiğinde programlara oldukça hâkim olduğunu belirtmektedir. Bunun dışında tablo 29’da ifadeleri bulunan Ö2, Ö5, Ö10 ve Ö18 dijital tasarım programlarını ortalama düzeyde bildiklerini ifade eden açıklamalarda bulunmuştur. Aynı zamanda Ö2, Ö5 ve Ö10’un ifadeleri dijital programları kullanmada iyi duruma ulaşmanın bireysel çabayla gerçekleşeceğine yöneliktir. Bu ifadeler dışında dijital tasarım programlarını kullanma becerileri kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

“Programlara hâkim olmak için okul yeterli geliyor ama benimde ekstra çalışmam lazım. Gördüklerimle vs. öğrenemem. Hocamız da bir yere kadar öğretebilir. Bizim kurcalayarak bu programları daha iyi kullanmamız lazım.” (Ö3)

“Programlara çok fazla yeterli değilim açıkçası. Orta derece diyelim o da kendi çabalarım. Okulun bu konuda yeterli olduğunu düşünmüyorum. Ayrıyeten bir kurs ya da internetteki videolara bakarak veya arkadaşlarımıza sorarak öğrendik.” (Ö4)

“Çok iyi düzeyde değil ama yeterince hakimim. Biz kendimizi ne kadar geliştirirsek o kadar etkili olabiliyoruz okulda bir kurs gibi doğrudan program göstermiyorlar.” (Ö6)

“Bu işi tam olarak öğrenmek istediğim için bu işi yapmak istediğim için hâkim olmaya çalışıyorum. Özellikle bunlara yolluyorum okul bunun için kesinlikle yeterli değil. Okulda bize projeler veriliyor bu projeler vize ya da final yerine geçiyor. Ben kendi adıma konuşayım bu projelerle uğraşarak programları öğrenme fırsatı yakalıyorum. Çünkü Photoshop dersleri verilmiyor tasarım dersleri verilmiyor. Bu projeyi yapacağız arkadaşlar bu konu ile ilgili araştırma yapınız. Kendinizi bu konuda donatın ve bize bir projeyi getirin deniliyor. Bizde bu sayede kendimizi geliştiriyoruz aslında.” (Ö7)

“Illustrator ve Photoshop’a yeteri kadar hakimim. Zaten bilgisayar konularında çok iyi öğreniyorum. Kolay anlayabiliyorum. Bilmediğim şeyleri de internetten araştırabiliyorum, bakıyorum. Onları direkt hafızama atıyorum kaydediyorum. Ben üniversiteye gelmeden önce de zaten kendi telefonumdan çizimler yapıyordum...” (Ö8)

“...İçine girdikten sonra çok hâkim olabildiğimi düşünmüyorum. En basitinden etrafımdaki insanlardan bir arkadaşım daha iyi yaptığı zaman yeterli görmüyorsun kendini. Ve ilerlemek istiyorsun. Biraz kendinle alakalı kendini geliştirmek. Okulunda etkisi var tabi ama önce kendin.” (Ö9)

“Çok hâkim değilim. Geçen yıl kullanmaya başladık çok öğrendiğim söylenemez. Takıldığımda hocaya soruyorum hoca yardımcı oluyor zaten. İnternette tutoriallar (örnek gösteren videolar) falan var kendim çizim yaparken onlara bakarak çalışıyorum.” (Ö11)

“...Çok fazla Illustrator biliyorum Photoshop’u biliyorum kendi deneyimlerimle After Effect öğrendim. Flash’ı hocamız öğretti. Onun dışında 3Ds Max indirmiştim kendi bilgisayarım kastediği için olmadı.” (Ö12)

“Yeterince hâkim olduğumu düşünüyorum. Okul bunun için bence yeterli değil. Çünkü hoca ne kadar bize bir şeyler aktarabilir. Birazda bizim istekli olup araştırmamız gerekiyor.” (Ö13)

“Grafik tasarım programlarında görsel tasarımlar yapacak düzeydeyim.” (Ö14)

“Ben kendimden değerlendirecek olursam 10 üzerinden değerlendirdiğimde 9 diyebilirim. Ben bununla ilgili okuldan bir şey almadım. Program bazında bir şey görmedim. Anasanatta bize verilen ödevler konular gerçekten günceli yakalamak adına verilen konular olduğu için sen onu araştırırken de aslında bir yönden çözüyorsun ve kendini geliştiriyorsun.” (Ö15)

“Dijital programlara tamamen hâkim olduğumu söyleyemem. Çünkü halen kullanıyoruz ve halen eksiklerimiz var. Ama genel olarak bir afiş olsun, tipografik bir çalışma olsun çok yabancı olmadan yapabiliyoruz. Çok üst düzey olmadığı sürece yapabiliyoruz.” (Ö16)

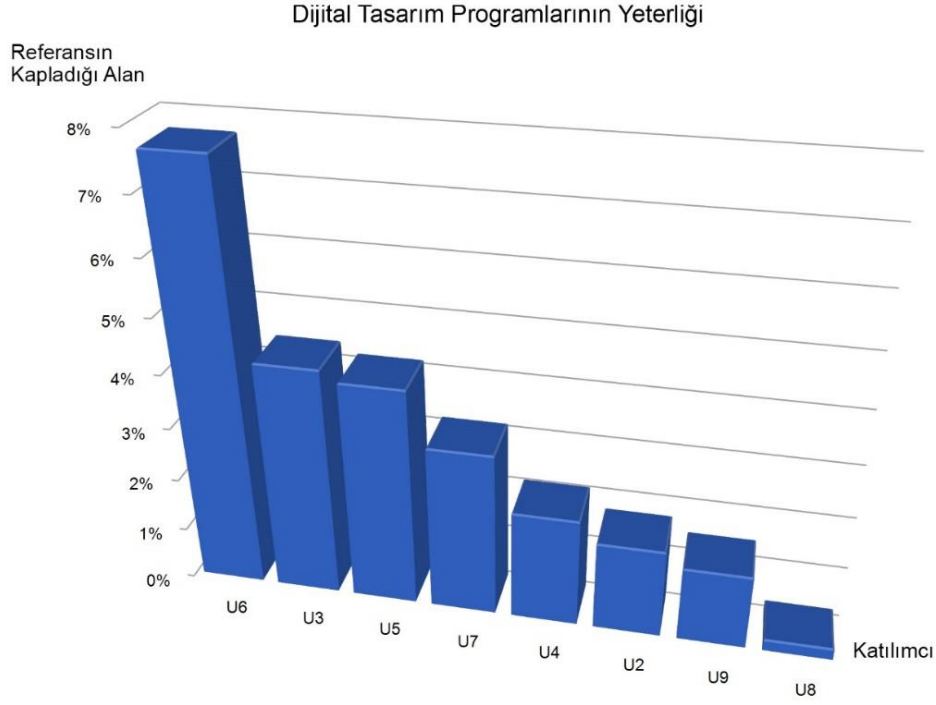
“Photoshop’da çok iyi değilim ama illüstratörde iyiyim. Birde video programı After Effect ve Premier’de de iyiyiz. Bu programları kullanıyoruz zaten başka program yok.” (Ö17)

Yukarıda ifadeleri bulunan 14 öğrenci (Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö15 ve Ö18) okulun, dijital tasarım programlarını öğrenmek için yeterli olmadığına yönelik görüşler belirtmiştir. Bununla birlikte anasanatta verilen projeler öğrencileri araştırmaya yönlendirdiği için öğrenmelerinde faydalı olduğu yönünde ifadeler de yer almaktadır (Ö3, Ö9, Ö12, Ö15).

5.4.5. Ders Programının Yürütülmesinde Öğretilen Dijital Tasarım Programlarının Yeterliliğine İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşleri

Ders programının yürütülmesinde öğretilen dijital tasarım programlarının yeterliliğine bulgular elde etmek için 9 öğretim üyesi ile görüşme yapılmıştır. Bu doğrultuda öğretim elemanlarına; “Mevcut ders programının yürütülmesinde, öğrencilere öğretilen grafik tasarım programlarının yeterliliği konusunda görüşleriniz nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Öğretim elamanlarıyla yapılan görüşmelerden elde edilen veriler kazanımların yeterliği ve ortaya çıkan sorunlar alt temasında dijital tasarım programlarının yeterliği kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Bu konuda ders programı sorunlarıyla ilgili ortaya çıkan ifadeler ise ayrıca ders programı sorunları kodu altında toplanmıştır. Öğretim elemanları ile

gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital tasarım programlarının yeterliği kodu ile elde edilen referans oranları şekil 22’deki gibidir.



Şekil 22. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital tasarım programlarının yeterliği kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 22’ye baktığımızda U6’dan bu konuda en çok görüş alındığı U8’den ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Mevcut ders programının yürütülmesinde, öğrencilere öğretilen grafik tasarım programlarının yeterliliği konusunda görüşleriniz nelerdir?” sorusu ile birlikte bu konuyu kapsayan açıklamalardan ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 30’da verilmiştir.

Tablo 30

Mevcut Ders Programının Yürütülmesinde, Öğrencilere Öğretilen Grafik Tasarım Programlarının Yeterliliği Konusunda Görüşleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Dijital Tasarım Programlarının Yeterliliği	Bu programlarda ardışıklık çok önemli. Dijital tasarım programları için ders içerikleri çok iyi belirlenmeli. İçerikler her öğretim elemanının mümkün olduğu kadar kendine göre farklı uygulamalar o kavramı verebilir. Öğretim elemanı kavrama yönelik uygulamalar yaptırmalı. (U2)
		Öğrenen açısından programlar yeterlidir ancak ders süresi bakımından öğrencinin sürekli deneysel uygulamalar yapması gerektiği vardır. (U5)
		Yeterlilik aslında bizde hocaların yeterliliğine bağlı olarak saptanıyor. (U7)
		Fazlasıyla yeterli. (8)
		Tabi burada öğrencinin bakış açısı da önemli oluyor. Mesela ilgi duyuyor bir tık daha üste geçmek istiyor. Ancak öğrenciler benim atölyemde vektörel ve piksel tabanlı en az birer program öğrenip mezun olmalarını bekliyorum. İyi düzeyde kullanmalarını bekliyorum. (U9)

Tablo 30'a baktığımızda U2 dijital tasarım programlarının ardışık bir düzen içerisinde öğretilmesi gerekliliği üzerine açıklamalarda bulunarak dijital tasarım programlarının yeterliliğini bu şekilde sağlanacağını ifade etmiştir. U5 ise öğrenen açısından programların yeterli olduğunu ancak deneysel uygulamaların önemine dikkat çekmiştir. Bununla birlikte U5 başka bir ifadesinde öğreten açısından şu şekilde açıklamalarda bulunmuştur; "Öğreten açısından programların verimli çalışabilmesi ve optimum hızda olması için donanımın yani öğrenci bilgisayarlarının yeterli donanımda olması verimlilik yönüyle son derece önemlidir." (U5). U5 programların istenen yeterliliğe erişmesini donanımların da yeterli düzeyde olmasıyla sağlanabileceğini ifade etmektedir. U8'in ise en az ifadesi bulunan öğretim elemanı olarak "fazlasıyla yeterli" şeklindeki ifadesinden bu konuda bir sorunla karşılaşmadığını ifade etmektedir. U7 bu konuda yeterliğin hocaların kendi yeterliliğine göre belirlendiğini ifade etmektedir. U9 ise öğrencilerin bakış açısı ve ilgilerinin programların dersin yürütülmesinde daha yeterli olabileceği görüşündedir.

Araştırmanın öğretilen dijital tasarım programlarına ait bulgular bölümünde ifadesi yer alan U1 ise öğrenci yaratıcılıklarının dijital tasarım programlarından daha önemli olduğunu vurgulamaktadır. “Bunlar tamamen öğrencinin işini kolaylaştıran teknik araçlardır. Öğrencinin bütün yaratıcılığı kafasının içerisinde yani beynindedir. Araçlar sadece öğrencinin çalışma süresini hızlandırıyor.” (U1). Bu ifadeler dışında dijital tasarım programlarının yeterliği kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

“Tamamen bu konuda hocaların yeterliliği işin belirleyici yanı oluyor. Belirleyici derken hoca ne kadar biliyorsa hangi program türü ve skalaya sahipse kendi heybesinde öğrencinin de bu onu da benzer bir skalası oluyor. Hocanın vizyonu ne kadar ileriye ve ne kadar gelişmişse, kendisini ne kadar geliştirmişse öğrenciler o kadar program öğreniyor. Tabi bazı özel öğrencileri ayırmak lazım onlar ekstra hevesli internet ortamında her türlü programa ulaşmaya ve öğrenmeye gayret ediyorlar. Kendi açımdan baktığımda ben de birçok programı öğretmeye çalışıyorum ama bunu hiçbir zaman bir bilgisayar kursu tadında yapmıyorum. Çünkü öyle bir zaman da yok öyle bir müfredat öyle bir bölüm de yok.” (U3)

U3 yukarıdaki ifadesinde dijital tasarım programlarının dersin yürütülmesindeki yeterliği U7’in ifadesine benzer şekilde daha geniş bir açıklamayla ders hocalarının yeterliğiyle ilişkilendirmektedir. Yine aşağıda açıklaması yer alan U6 da U3 ve U7’i destekleyen bir açıklamada bulunarak dijital tasarım programları konusunda kendi yeterliğinin etkisini belirten açıklamalarda bulunmuştur;

“Ben programları oluşturan biri olarak sürekli yeni neler yapılmış diye araştırıyorum. Bu konuda elimden geleni yapmaya çalışıyorum. Özellikle üç program Photoshop, Illustrator, InDesign programlarını, aynı zamanda ucundan multimedya tasarımları interaktif tasarımlar basit animasyonlar yapmak açısından da Flash programı üzerinde çalıştığım için o konularda iyiyiz. Öğrencilere de sürekli bu konularda destek olmaya çalışıyorum. Amaç sene bittiğinde öğrencilerin programları orta seviyeli bir halde kullanacağı duruma gelmesi için uğraşıyoruz. Zaten öğrenci bu aşamaya gelince programı çözmüş oluyor ve kendini üstüne giderek geliştirebiliyor.” (U6)

U6 hocanın kendi yeterliği düzeyinde programları öğretmesi durumunda öğrencilerin zaten programlarda kendilerini geliştirebileceği üzerine açıklamalarda bulunmuştur. Bununla birlikte teknolojik gelişmelerin önemine dikkat çeken U6 dijital tasarım programları ders programlarının yürütülmesinde ve öğrencilerin görsel tasarımlar oluşturmada farklı dijital tasarım araçlarının önemine de dikkat çekmektedir;

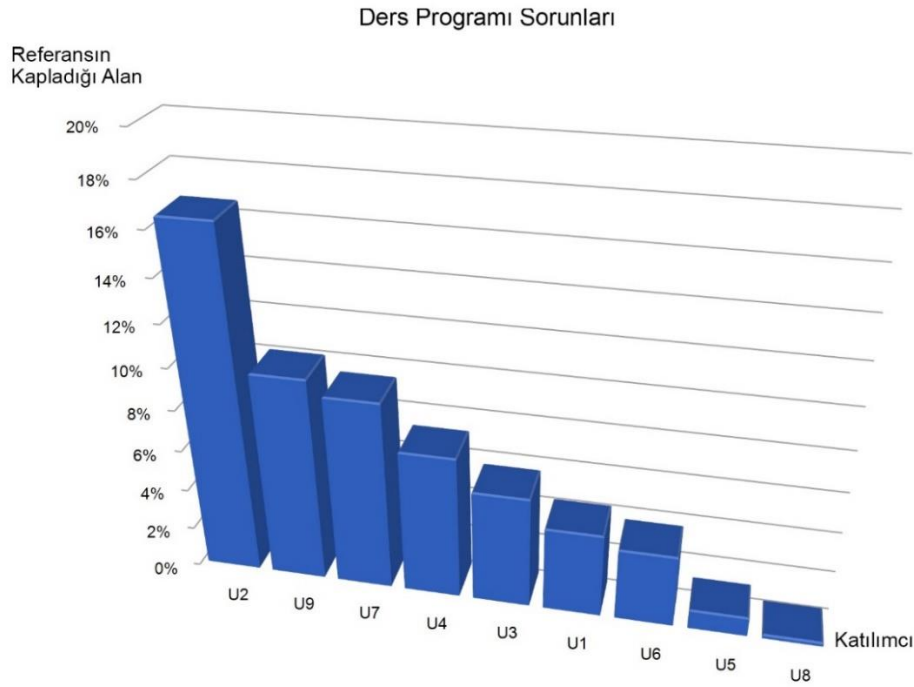
“Şu anda yeni gelişimlerle birlikte mesela tabletlerle beraber daha etkili sonuçlar ortaya çıkabiliyor. Çünkü kâğıt ve boya ilişkilerindeki hatalar tablette ortadan kalktığı için, tipografi de bir handicap oluştururken illüstrasyonlarda daha gelişime açık bir olanak sunuyor. Öğrenci tablette daha cesaretli çalışabiliyor çünkü hatayı geri alabiliyorsun. Mesela sulu boya başlayanlarda en başta bir korkaklık vardır ya hata yapacağım korkusuyla soft başlarlar örneğin ama bilgisayarda o hatadan dönme şansı olduğu için çok daha cesaretli uygulamalar yapabiliyorlar.” (U6)

Yukarıdaki ifadelere bakıldığında U3, U6 ve U7 ders programlarının yürütülmesinde dijital tasarım programlarının yeterli olabilmesi için ders hocalarının bu konuda öncelikli olarak

yeterli olması gerektiği üzerinde durmuşlardır. Aynı zamanda U6 dijital tasarım programlarının öğrencilerin korkmadan denemeler yapabilmeleri açısından önemli olduğunu vurgulamaktadır. Bu yönüyle dijital tasarım programları dersin yürütülmesinde yeterli olmasının yanında öğrenciler için artı bir avantaj sağlamaktadır.

5.4.6. Ders Programının Yeterliliğine İlişkin Öğretim Elemanlarının Görüşleri

Ders programının yeterliliğine ilişkin bulgular elde etmek için 9 öğretim üyesi ile görüşme yapılmıştır. Bu doğrultuda öğretim elemanlarına; Ders programları konusunda eklemek istediğiniz genel sorunlar nelerdir? Sorusu yöneltilmiştir. Bununla birlikte ders programı sorunlarını kapsayan açıklamalardan elde edilen veriler kazanımların yeterliği ve ortaya çıkan sorunlar alt temasında ders programı sorunları kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda ders programı sorunları kodu ile elde edilen referans oranları şekil 23'deki gibidir.



Şekil 23. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda ders programı sorunları kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 23'e baktığımızda U2'den bu konuda en çok görüş alındığı U8'den ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Ders programları konusunda eklemek istediğiniz genel sorunlar nelerdir?” sorusu ile birlikte ders programı sorunlarını kapsayan açıklamalardan ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 31'de verilmiştir.

Tablo 31

Ders Programları Konusunda Eklemek İstedığınız Genel Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Ders Programı Sorunları	Dijital dünya görsel iletişim tasarımının tasarım eğitimin sürekli değişmesini gerektiriyor. Bir programın yeterliliği bir sene de belli olacak bir şey değildir. Güncellenmesinde şöyle yapılabilir; dijital dünyadaki yenilikleri içerebilen seçmeli dersleri koyarsanız temel program değişmeden seçmeli derslerle de bunları destekleyebilirsiniz. (U2)
		Müfredat güncellemesi mutlaka yapılmalı. Bizim alanımız neredeyse her sene tasarım ve tasarım eğitimde bir trende şahit olduğundan sürekli güncel tutulmalı. (U3)
		Anasanat ders süresinin artırılması müfredatının daha geniş tutulması gerekir. (U5)
		Yeni programda ders saatlerinin azalmasının bir handikap olduğunu düşünüyoruz normal olarak ben de düşündüm. (U6)
		Herhangi bir sorun yok. (U8)

Tablo 31’e baktığımızda U2 ve U3 grafik tasarım alanının sürekli güncel tutulması gereken bir alan olduğu üzerine ifadelerde bulunmuştur. U5 ve U6 ise anasanat ders sürelerinin kısıtlı olmasının sorun olduğunu belirtmiştir. Dokuz öğretim üyesi ile yapılan görüşmelerde sadece U8 bu konuda herhangi bir sorun olmadığı yönünde açıklamada bulunmuştur. Ancak U1 bir ifadesinde “Görsel iletişim tasarımının kapsadığı alanlar dijital dünyanın gelişmesiyle beraber çok çeşitlendi. Bu diğer mimari ve endüstriyel tasarım alanlarında da oldu fakat görsel iletişim tasarımında çok daha fırladı.” yorumunda bulunarak ders programlarının güncel tutulması gerekliliğine işaret eden başka bir öğretim elemanı olmuştur. U1’in bu konudaki geniş açıklamaları ise aşağıda bulunmaktadır;

“...Aynı şekilde öğretmenler bütün endişelerini, tecrübelerini, bilgilerini her yıl okul yönetimine vermek zorundalar. Örneğin hocam yeni bir araç gereç çıktı daha büyük baskı yapan araç gereç var. Bunların okula alınmasını istiyoruz. Paket programlar, güncel sanat konusunda, güncel tasarım konusunda bu araçların nasıl kullanılmasıyla ilgili bilgileri mutlaka paylaşması gerekiyor. Paket programları özellikle müfredat demiş olduğumuz 4 yıllık lisans programlarının 4 yılda bir değişmesi lazım ki sürekli katalog değiştirilmesine gidilmesin öğrencilerin kafası karışmasın.” (U1)

Ders programlarının güncel tutulmasının yanında U2 ders programları konusunda ardışıklığın öneminden bahsetmektedir;

“Bu çok önemli. Bu dersler ve programlar arasında ardışıklık çok önemli. Şimdi öğrenci birinci basamağı yaptıktan sonra ikinci basamağa geçmeli. Genelde ben bu tasarım eğitiminde bu ardışıklığın sağlanmadığını görüyorum. Birçok fakültede. Hoca kendi uzmanlık alanındaki donanımına göre öğrenciye o dersi veriyor. Ders programları içeriklerinin ardışıklığa göre düzenlenmesi gerekiyor. 1. Basamaktan sonra 2. Basamağa geçilmeli. Adım adım ilerlemek gerekiyor. Yoksa öğrenci iyi eğitilmemiş oluyor.” (U2)

U2’nin öğretilen konuların ardışık bir düzen içinde adım adım verilmesi gerektiğini belirtmiştir. U2’nin bu ifadelerine benzer şekilde U4’de kendi eğitim programı çerçevesinde adım adım ilerleyen ardışık bir düzen izlediğinden bahsetmektedir;

“...Kendi eğitim programım çerçevesinde ikinci sınıfın başında grafik anasanat atölyeye yeni gelen öğrencilere temel sanatla geçiş oluşturacak tarzda çalışmalar yaptırıyorum. Daha çok temel tasarım derslerinde alışık oldukları renk kullanımı, şekiller, metamorfozlar vb. ile başlıyorum. Bu süreç içerisinde de grafiğin plastik sanatın diğer alanları arasında fark gösteren yanlarını da kavramsal olarak anlamış oluyorlar daha sonra da spesifik olarak grafik tasarım çalışmalarına eğiliyoruz.” (U4)

U9 alt yapı ve donanım eksikliğinin bir problem oluşturduğunu belirtirken bunun dışında tüm eğitim fakülteleri için mevcut ders programının uygun olmadığını belirten açıklamalarda bulunmuştur;

“...Benim atölyelerde en çok karşılaştığım grafik tasarım anasanat dalları için bütün eğitim fakülteleri için söylüyorum. Zaman zaman denedik bunları. Bilgisayar destekli tasarım, Etkileşim tasarımı, üç boyutlu tasarım gibi derslerimiz oldu ama bunun sürekli hale gelmesi gerek. Yani aslında grafik tasarım atölyeyi seçecek hale gelen öğrencinin birazcık daha tasarım programlarıyla ilgili yeterliliklerinin hazır hale gelmesi gerekiyor. Normalde ders saatimiz uygulamada içerdiği için belli bir tasarım süreçlerinin sürdürülebilmesi için mutlaka ki belli bir yeterliliğe sahip olarak gelmesini bekliyoruz. Yani ben orada öğrenciye hem program anlatıp, ki yapıyoruz bunu, bir taraftan programı anlatmaya çalışıyoruz, bir taraftan ders içerikleri var, bir taraftan dönüt verme süreci var, bir taraftan da uygulama süreci var. Dolayısıyla bunların hepsi tam anlamıyla yetişmiyor. Program buna uygun değil.”

U9’un ifade ettiği bilgisayar destekli tasarım, etkileşim tasarımı, üç boyutlu tasarım gibi güncel derslerin grafik anasanat programında olması gerektiğine yönelik U2 ve U7’de açıklamalarda bulunmuştur. Bu açıklamalara bakacak olursak;

“Bilgisayar oyunları Hollywood filmlerinin sermayesini geçmiş durumda. Yenilikçi derslerin açılması gerek. Görsel iletişim tasarımı dijital dünya ile birlikte çeşitlendi. Bu sebeple derslerin açılması da zor. Derslerin açılması zor olsa da bunun temel kavramını verecek içerikte dersler olursa birçok ihtiyacı karşılar. Ders programlarının güncellenmesi gerek ama uygulanması da gerek. Uygulanmasını sağlayacak şekilde derslerin yapılandırılması gerek. Bunun da bir zümre ile ardışıklık içerisinde yapılması gerek.” (U2)

“Özellikle yeni programla ilgili sorunlarımız var. Çünkü daha önce grafik anasanatta ikinci sınıfta bizim yetkin hocalarımızdan bilgisayar dersi alıyorlar orada da bizim kullandığımız programları öğreniyorlardı. Şimdi o yok edildi. Bunun yerine bütün fakültenin çocuklarının sekiz saat olan bilgisayar dersi üç saate indirildi bu ve de BÖTE’deki (Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü) hocalar falan girip Office programları falan öğretiyorlar. Bu da bizim hiçbir işimize yaramıyor. Neredeyse hiç öğrenememiş öğrenciler çıkıyor geliyor. Grafik tasarım öğrenecek öğrenci ama programı bilmiyor. O zaman ne yapıyorsun bırakıyorsun grafik tasarımı başlıyorsun bilgisayar programı öğretmeye. Onun için mutlaka özel olarak grafik seçenlere bir bilgisayar dersi seçmeli ya da BÖTE’nin şubesinde bir ders açarak bununla ilgili öğretmeleri lazım.” (U7)

Bu ifadeler dışında dijital tasarım programlarının yeterliği kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

“Biz kavram konusunda belli bir standartta kalıyoruz. Biraz daha düşünceye biraz daha farklı fikirlere daha yaratıcı olabilecek tasarımlara doğru gidilmesinde yarar olduğunu düşünüyorum. Dünyadaki şu anda eğitim sisteminde en önemli faktör yaratıcılık yeni bir fikir üretme. Biz zaten yıllardır bunu sanat eğitiminde yapıyoruz ancak bunun daha da şeyi isteniyor. Yaratıcılık farklı düşünce takım çalışması bunlar olmalı. Bireysel işler yapabildiği gibi takımla da çalışmayı da öğrenebilmeli. Bu da öğretim sisteminde olması gereken bir şey.” (U2)

“Sürecin hocaların yetkinliğinden alınmasında fayda var. Sanat eğitiminde böyle bir durum var evet bunu kabul ediyorum. Ancak hocalar ne kadar meseleye yetkinse öğrencilerin yetişmesi o kadar iyi oluyormuş gibi bir algı var. Hâlbuki bir eğitim programında bu tek başına bir etken olmamalı onu düşünüyorum. O yüzden programların ve ders planlarının daha ayrıntılı hazırlanmasının ve uygulamanın doğru takip edilmesinin aynı bir bilim dalı gibi keyfi uygulamalardan uzak kalınmasını istiyorum açıkçası. Kendi başıma bunu yapabiliyor muyum? Düzen maalesef buna izin vermiyor. Öğrencinin talepleri ve okulun düzeni ve düzeyi buna her zaman izin vermiyorum. Bunu kendimde becerdiğimi söyleyemem ama ideal olarak gördüğüm durum budur.” (U3)

“Maksimum verimli diyemeyiz belki ama orta derecede yürütülmeye çalışılan bir program. Alan derslerin yeni programda düşürülmesi konusunda, alan derslerinin yerine kuram derslerinin daha ağırlık olduğu bir program çalışması yapılmış. Bu da alan bilgisi açısından öğrencilerin donanımlarının daha az olmasına sebep olacak şekilde daha az zaman geçirmelerini sağlıyor. Belki bir kısmı ekstra okul dışı çalışmasıyla telafi edecek ama biz burada bu süreç içerisinde öğrenmeye odaklanıp alan derslerinin artırılmasına yönelik çalışmalar yapılabilir diye düşünüyorum.” (U4)

“Son zamanda bu atölyelerin birinden çıkıp diğerine girdiğinde farklı çözümlemeler görüyor. Çözümlemelerin birbiriyle uyuşmadığı yerlerde öğrenciler grafikten çıkıp resim atölyesine girdiğinde mesela bocalayabiliyor. Değişik çözümlemeler alırken bunun yanında eğitim dersleri alırken programa eklemeler yapılması zor görünüyor.” (U6)

“İçerikte mutlaka az önce bahsettiğim görsel iletişim bileşenleri; görsel algı, görsel pedagoji, görsel kültür, eleştirel sorgulama bunların hepsi aslında bizim öğretmen yetiştirme programının da içerisinde olmak zorunda. Çünkü şu anda bizim karşı karşıya bulunduğumuz yeni medya içerisinde dijital yerli olarak tanımladığımız öğrenciler zaten bu dünyanın birer bireyi. O çocukların görselleri algılama biçimlerine hâkim olursak o çocukları daha seçici dikkat ve farkındalık geliştirme anlamında yani görsel sanatlar öğretmeninin tanımını değişmesi gerekiyor bir kere her şeyden önce. Görsel sanatlar öğretmeninin hadi çocuklar kübizmi tanıyalım şunu yapalım bunu yapalım değil görselleri görme, anlama, ayırt etme biçimi ya da farkındalık yaratma görsellerde neyin gösterilip gösterilmediğini sorgulama bu tür boyutların her birini fark edebilir hale gelmesi gerekiyor. İçeriğin de bu noktada değiştirilmesi gerekiyor.” (U9)

Yukarıdaki ifadelerle baktığımızda ders programlarının öncelikli sorunu olarak gerek içerik gerekse donanımsal olarak sürekli güncellenmesi gerekliliğine yönelik ifadeler (U1, U2, U3, U4, U9), sürecin hoca yetkinliğinden alınması gerekliliği ve konuların programda ardışık bir düzen içerisinde verilmesi gerekliliğine yönelik ifadeler (U2, U3, U4, U9), anasanat ders sürelerinin az olduğunu belirten ifadeler (U4, U5, U6, U7, U9), ve kavram sorununun olduğunu belirten ifadeler (U2) ön plana çıkmaktadır. Tüm bu sorunlar ders içeriklerinin sağlıklı bir ortamda öğretilmesine engel olacaktır. Doğru bir öğrenme gerçekleşmediğinde

öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmalarında da sorunlara yol açacaktır. Ders programları konusunda tüm öğretim elemanlarının ders programına yönelik eleştirileri varken sadece U8'in bu konuda sorun görmemesi ve eleştiride bulunmaması ise ayrıca araştırma konusu olarak görülmektedir.

5.5. Grafik Anasanat Dersinin Yürütülmesinde Anabilim Dalının Teknik Donanımlarının Yeterliliğine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

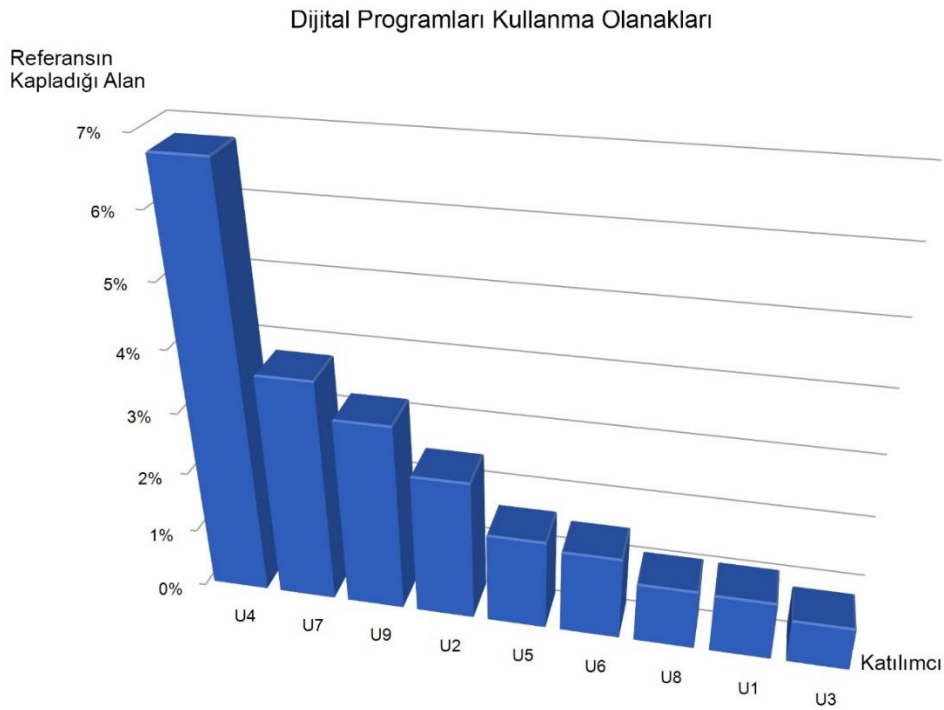
Grafik anasanat dersinin yürütülmesinde anabilim dalının teknik donanımlarının yeterliliği hakkında veriler elde etmek için 9 öğretim üyesi ile birlikte 18 öğrencinin görüşlerine başvurulmuştur. Burada öğretim elemanlarına; “Bölümün, teknik donanımı (atölye, bilgisayar, grafik programları, internet sağlayıcıları, vb.) ile ilgili sorunlar nelerdir?” ve “Öğrencilerin grafik tasarım programlarını dersten sonraki vakitlerinde de kullanabilme olanakları ne durumdadır?” soruları yöneltilmiştir. Öğretim elemanlarına yöneltilen bu sorularla birlikte 18 son sınıf öğrencisine; “Derste öğrendiklerinizi dersten sonra da grafik tasarım programlarında uygulayabilme imkânına sahip misiniz? Grafik anasanat programıyla ilgili sizin ve anasanat hocanız açısından düzeltilmesi gerektiğini düşündüğünüz teknik, donanımsal ve diğer sorunlar nelerdir?” ve “Elle yaptığınız çizimleri tasarım programlarında kullanabilmek için neler yapıyorsunuz?” Soruları yöneltilmiştir. Görüşmelerden toplanan veriler teknik donanımın yeterliği ve ortaya çıkan sorunlar alt teması altında öğretim elemanları için dijital programları kullanma olanakları, teknik ve donanımsal sorunlar altında anlamlı ifadeler haline getirilmiştir. Öğrenci ifadeleri ise aynı alt tema altında dijital programları kullanma olanakları ve karşılaşılan sorunlar ile teknik ve donanımsal sorunlar kodları altında bir araya getirilmiştir.

5.5.1. Grafik Anasanat Dersinden Sonraki Zamanlarda Öğrencilerin Dijital Tasarım Programlarını Kullanma Olanaklarına İlişkin Öğrenci ve Öğretim Elemanlarının Görüşleri

Grafik Anasanat dersinden sonraki zamanlarda öğrencilerin dijital tasarım programlarını kullanma olanakları ve karşılaşılan sorunlara ilişkin bulgular elde etmek için 9 öğretim elemanı ile birlikte 18 öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır. Bu doğrultuda öğretim elemanlarına; “Öğrencilerin grafik tasarım programlarını dersten sonraki (ders dışındaki) vakitlerinde de kullanabilme olanakları ne durumdadır?” sorusu yöneltilmiştir. Bununla

birlikte öğrencilere ise; “Derste öğrendiklerinizi dersten sonra da grafik tasarım programlarında uygulayabilme imkânına sahip misiniz?” sorusu sorulmuştur.

Öğrencilerin dijital tasarım programlarını kullanma olanaklarını ve karşılaştığı sorunları belirlemek amacıyla yapılan görüşmelerden elde edilen veriler teknik donanımın yeterliği ve ortaya çıkan sorunlar alt temasında öğretim elemanları için dijital programları kullanma olanakları kodunda, öğrenciler içinse dijital programları kullanma olanakları ve karşılaşılan sorunlar kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital programları kullanma olanakları kodu ile elde edilen referans oranları şekil 24’deki gibidir.



Şekil 24. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital programları kullanma olanakları kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 24’e baktığımızda U4’den bu konuda en çok görüş alındığı U3, U1 ve U8’den ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Öğrencilerin grafik tasarım programlarını dersten sonraki vakitlerinde de kullanabilme olanakları ne durumdadır?” sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 32’de verilmiştir.

Tablo 32

Öğrencilerin Grafik Tasarım Programlarını Dersten Sonraki Vakitlerinde de Kullanabilme Olanakları Ne Durumdadır? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Dijital Programları Kullanma Olanakları	Zaten kendi bilgisayarlarıyla çalıştıkları için evde ya da yurttan da grafik tasarım programlarını kullanabilmekte. (U3)
		Öğrenci kendine özgü dizüstü bilgisayarı çantasında sürekli taşıyabilmek de okul dışında da sürekli kullanabilmektedir. (U5)
		Öğrencilerde kişisel bilgisayarlar oldukları için dijital çalışmalar yapmak durumunda oldukları için dersten sonraki zamanlarında da zaten kullanmak zorundalar. Atölyelerimizde de elimizden geldiğince yardımcı oluyoruz. (U6)
		Kendi bilgisayarlarını kullandıklarından dersten sonraki vakitlerinde de kullanabiliyorlar rahatça. (U8)

Tablo 32'ye baktığımızda ifadeleri bulunan U3, U5, U6 ve U8 öğrencilerin zaten kendi kişisel bilgisayarlarını kullandıkları için istedikleri yerde çalışmalar yapabildiklerini belirtmektedir. Ancak U2'nin "...Kişisel bir bilgisayarı olsa da iyi bir bilgisayar alamadıklarında bazen zorlanabiliyorlar. Ancak zorlandıkları noktada bilgisayar atölyesindeki bilgisayarları kullanabilmeliler. Ancak eğitim fakültelerinde olanaklar bu konuda yetersiz." (U2) yorumu öğrencilerin kendi kişisel bilgisayarlarını edinmeleri gerektiği üzerine olmuştur. Bu ifadeler dışında dijital tasarım programlarının yeterliği kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

"...Tabi ki kontrollü bir biçimde anasanat atölyesindeki hocaların izni ile bilgisayar laboratuvarı kullanılabiliyordu." (U1)

"Tabi ki dersten sonraki vakitlerinde de kullanabilme olanakları var. İletişim kanallarımızı sürekli açık tutmaya çalışıyoruz. Eğitim fakültesi olduğumuzdan alan derslerine ayrılan sürenin yetersizliği, hatta yürürlüğe girer yeni programla alan ders saatlerinin düşürülmesi okuldaki ders saati içerisinde yaptığımız çalışmaları yetiştirmek pek mümkün olmuyor. Çalışmalar okul dışına taşıyor ya da ders saati dışına taşıyor. Burada atölye içerisinde çalışma imkânı sağlayacağımız yatırımlar yaptıktan sonra öğrencilerin ders çıkışında da atölyede olmalarına gayret ediyor onlara bu şekilde de destek olmaya çalışıyoruz. Bunun dışında da öğrenciler evlerinde yurtlarında kütüphanede çalışma yapmalarını ve onların da akıllı cihazlar aracılığıyla bana ulaştırmalarını istiyorum. Makul saatler içerisinde dersimizin olmadığı zamanlarda öğrenci çalışmalarını elektronik ortamda kontrol edip, eleştirilerle onlara dönüş yaparak çalışma süreçlerini günlük hayatlarının içerisinde yaymalarına katkı sağlamaya çalışıyorum." (U4)

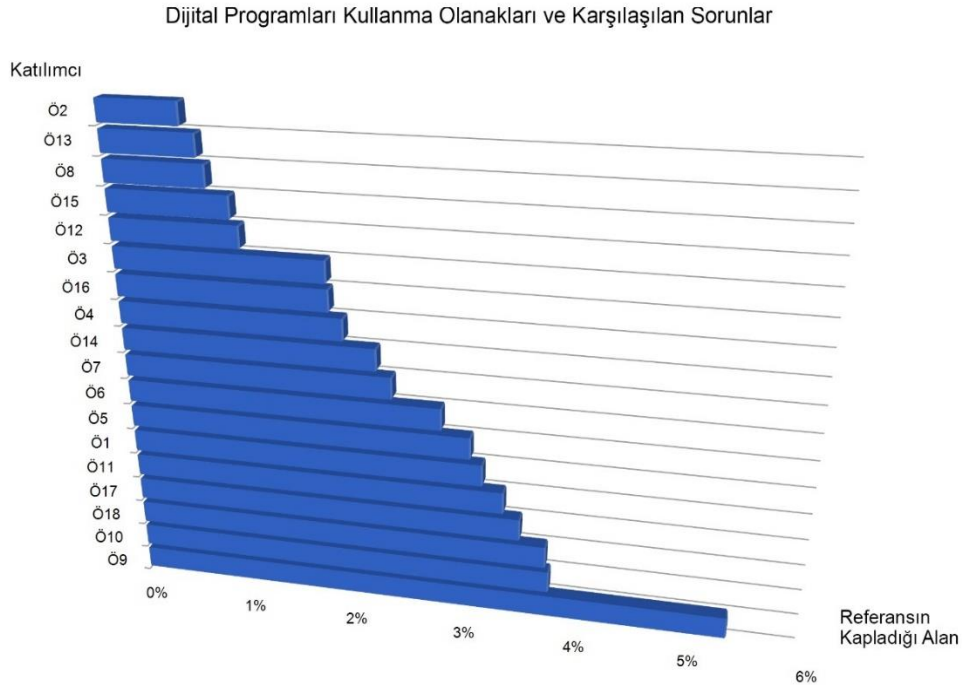
Öğrencilerin dijital tasarım programlarını kullanabilme olanakları konusunda en çok ifade belirten U4 yukarıdaki ifadesinde kendi inisiyatifinde öğrencilere destek olduğundan ve normal ders süresi içerisinde öğrencilerin çalışmaları yetiştiremeyeceğinden bahsetmektedir.

"Kendi bilgisayarlarında kullanabiliyorlar. Ders dışında atölyenin öğrenciler tarafından kullanılması bazen güvendiğim öğrencilere veriyor ama yasal olarak olmuyor eskisi gibi. Eskiden açıyorduk gece gündüz çalışıyorlardı. Şimdi bir tane bilgisayar 18 binden başlıyor bunun çalınma, bozulma, kırılma riski var. Şimdi yönetim de istemiyor." (U7)

"...Atölyemde yaygın bir şekilde dijital boyamayı benimseyen ve grafik tablet kullanan öğrencilerim var. Grafik tabletleri tabi kendi olanakları çerçevesinde edinip kullanıyorlar." (U9)

Yukarıda ifadeleri bulunan öğretim elemanlarının tamamı öğrencilerin kendi kişisel bilgisayarlarıyla çalıştıklarından olanakları olduğu görüşündedir. Bununla birlikte U1, U2, U4, U6 ve U7 ders dışındaki vakitlerde atölyelerin de öğrencilerin kullanabilmeleri gerekliliği üzerine ifadeler belirtmiştir.

Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda ise dijital programları kullanma olanakları ve karşılaşılan sorunlar kodu ile elde edilen referans oranları şekil 25'deki gibidir.



Şekil 25. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital programları kullanma olanakları ve karşılaşılan sorunlar kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 25’e baktığımızda Ö9’dan bu konuda en çok görüş alındığı Ö2, Ö13 ve Ö8’den ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğrencilere yöneltilen; “Derste öğrendiklerinizi dersten sonra da grafik tasarım programlarında uygulayabilme imkânına sahip misiniz?” sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 33’de verilmiştir.

Tablo 33

Öğrencilerin Grafik Tasarım Programlarını Dersten Sonraki Vakitlerinde de Kullanabilme Olanakları Ne Durumdadır? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Dijital Programları Kullanma Olanakları ve Karşılaşılan Sorunlar	Evet uygulayabiliyorum. Bu pratikle alakalı bir durum. Bilgisayara alıştıkça programla uğraştıkça bu olabiliyor. (Ö3)
		Aslında bu imkana sahibim ama diğer ödevlerimi de bilgisayar üzerinde yapıyorum. O nedenle derste öğrendiklerimi tekrar etme şansım pek olmuyor. (Ö4)
		Evet. KPSS’ye de hazırlanmadığımdan yeterli vakit bulabiliyorum. (Ö8)
		Evet. Zaten ben öğretmenlik de istemediğim için KPSS’ye hazırlanmıyorum şu anda. (Ö15)
		Evet. Son sınıfta KPSS sürecinde vakit bulmak ise bizi zorluyor. Zaten hocamız da ona göre davranıyor bizi çok fazla sıkıyor. (Ö16)

Tablo 33’de ifadeleri bulunan Ö3, Ö8, Ö15 ve Ö16 dersten sonrada kişisel bilgisayarlarında dijital tasarım programlarını kullanabildiklerini belirten açıklamalarda bulunmuştur. Öğrenciler dersten sonraki vakitlerindeki olanakları konusunda Ö16 KPSS sürecinin kendilerini zaman bulma açısından zorladığını, Ö8 ve Ö15 KPSS’ye hazırlanmadıkları için zaman bulabildiklerini, Ö4 ise diğer ders ödevlerini de aynı bilgisayarda yaptığından derste öğrendiklerini kişisel bilgisayarında uygulayamadığını belirten açıklamalarda bulunmuştur. Aşağıda ifadelerine yer verilen Ö6, Ö9 ve Ö17 dijital tasarım programlarında ders içerisinde çok fazla bir şey yapamadıklarını bu nedenle evde konuyla ilgili çalışma yapmak zorunda olduklarını belirten açıklamalarda bulunmuştur;

“Derste öğrendiysek eğer uygulayabiliyoruz. Bir konu verildiyse eğer bu konuyla alakalı çalışma yapıyorum. Bunun dışında ödev dışında ekstra Pek çalışma yapmıyorum açıkçası...” (Ö6)

“Genelde burada araştırmasını yapıyoruz eskizlerini falan alıyoruz. Ona göre hocamız eleştirilerini yapıyor. Tabi ki yurttan ya da evde tekrardan devam etme şansımız var. O yüzden avantajlıyız. Sadece burada olsa çalışmaların biteceğini düşünmüyorum. Zaman çok az dersler çok fazla öncelik olarak grafik olunca yine de zaman ayırmaya çalışıyoruz. KPSS biraz geri planda kalıyor.” (Ö9)

“Derste temel mantığını öğrenirsin, ondan sonra zaten senin yapacağın bir şey. Okulun bilgisayarları çok kötü olduğundan kendi bilgisayarlarımızı kullanıyoruz zaten. Bizde zaten şöyle bir şey var; grafik tasarımcı odasına çekilir konsantre olur yapar işini.” (Ö17)

Bu ifadeler dışında dijital tasarım programlarının yeterliği kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

“Ben zaten bunlarla ilgili küçük de olsa işler alıyorum. Zaten küçük yaşlardan beri para kazandığım bir şey. Ondan dolayı da benim için çok fazla problemim olmuyor. Kendi bilgisayarımda çalışmalara devam edebiliyorum.” (Ö1)

“Kendi bilgisayarımı kullanarak çalışabiliyorum.” (Ö2)

“Derste öğrendiklerimizi uygulamak için çok da yeterli Vakit olmuyor. Ders vaktimiz Ayrıca sadece bir gün olduğu için bence bu iki gün olmalı çok fazla çalışamıyoruz. Evde daha fazla çalışmak zorunda kalıyoruz.” (Ö5)

“Evet sahibim. Bir ders şeklinde verilmiyor ama bu projeleri yaparken çok şey öğrendiğimi düşünüyorum. Vakit ayırmayı tercih ettiğim için önceliğim grafik tasarım olduğu içinde çalışmalar yapabiliyorum.” (Ö7)

“Evet. Bu aslında hevesli ilgili konuyu sevdiysem özelliği sevdiysem mesela hocamız gift öğretmişti o çok hoşuma gitmişti Photoshop’da yapmak. Eve gidince kendi ilgi alanlarımda gift yapmıştım birkaç tane.” (Ö10)

“Yapıyorum hatta sipariş falan alıyorum. Mesela Illustrator’de çiziyorum resmin üzerinden fotoğraftan çalışıyorum. Böyle ünlülerin resimlerini falan çiziyorum paylaşıyorum.” (Ö11)

“Evet. Yeterli vaktim olmasa da bunun için o vakti yaratmaya çalışıyorum.” (Ö12)

“...KPSS olmasa daha çok vakit ayırabilirim.” (Ö13)

“Evet. Mesela gift öğrendik onu ben kendi fotoğraflarımda denedim. Veya bir arkadaşşıma hediye olarak yapabiliyorum.” (Ö14)

“Evet. Yeterli vakit grafik tasarım için oluyor. Çünkü seviyorum. Ona vakit her zaman bulunuyor bence. Çünkü mezun olmasak da grafik tasarımdan iş alabiliyoruz free olarak. O yüzden derste öğrendiğimiz şeyleri siparişlerle değerlendirebiliyoruz. Zaten kendi bilgisayarımızı kullanıyoruz.” (Ö18)

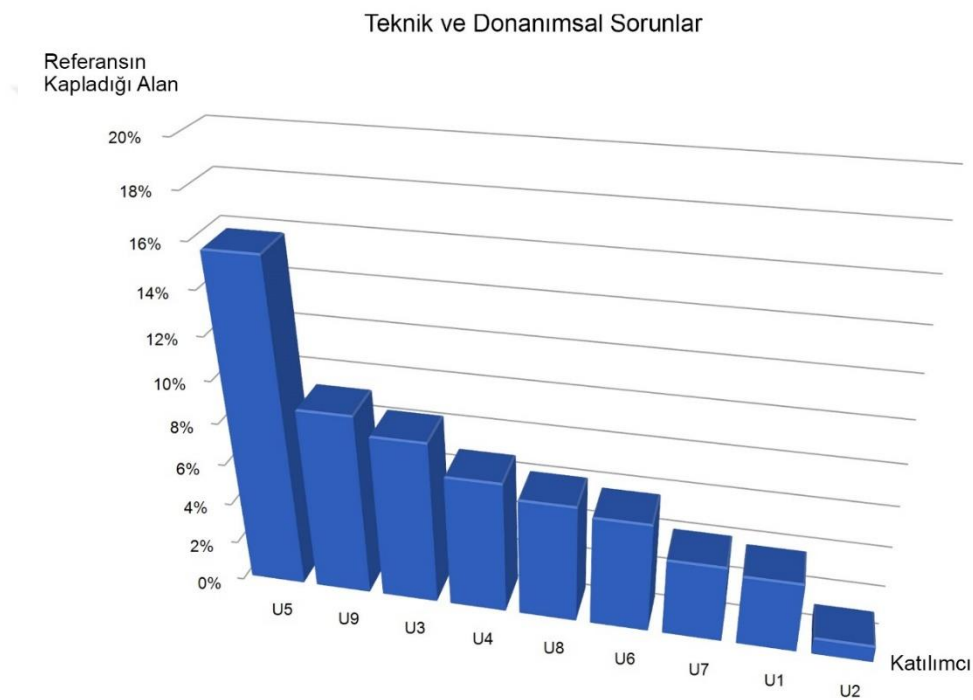
Yukarıda ifadeleri yer alan öğrenciler dersten sonraki vakitlerinde dijital tasarım programlarını kullanma olanakları sorulduğunda öğretim elemanlarının verdiği ifadelere benzer açıklamalarda bulunmuştur. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmelerde Ö4 ve Ö5 dışındaki öğrencilerin tamamı dersten sonraki zamanlarında da dijital tasarım programlarını kullanabildiklerini belirten açıklamalarda bulunmuştur. Bununla birlikte Ö4, Ö5, Ö13, Ö16 KPSS sürecinin ve diğer eğitim derslerinin atölye dışındaki çalışmaları için vakit ayırmakta zorlandıkları belirtirken, Ö7, Ö8, Ö9, Ö12, Ö15, 18 Grafik tasarım çalışmaları için özellikle vakit ayırmaya gayret ettiklerini belirtmektedir. Diğer öğrencilerin ifadelerinde farklı olarak Ö15 öğretmenlik istemediğini belirterek grafik tasarım çalışmalarına öncelik vermektedir. Bununla birlikte Ö1 ve Ö18 dışarıdan grafik tasarım işleri aldıklarını bunlarla ilgili çalışmalar için de dijital tasarım programlarını kullandıklarını belirten açıklamalarda bulunmuşlardır. Bu bağlamda öğretim elemanları ve öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmelerde öğrencilerin sadece ders içindeki vakitlerinde atölyede çalışma yaptıkları onun dışındaki vakitlerde atölyeyi kullanmadıkları anlaşılmaktadır.

5.5.2. Grafik Anasanat Dersinde Dijital Tasarım Programlarında ve Teknik Donanımların Kullanılmasında Karşılaşılan Sorunlara Ait Bulgular

Grafik anasanat dersinde dijital tasarım programlarında ve teknik donanımların kullanılmasında karşılaşılan sorunlara ilişkin bulgular elde etmek için 9 öğretim elemanı ile birlikte 18 öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır. Bu doğrultuda öğretim elemanlarına; “Bölümün, teknik donanımı (atölye, bilgisayar, grafik programları, internet sağlayıcıları, vb.) ile ilgili sorunlar nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Bununla birlikte öğrencilere ise; “Grafik anasanat programıyla ilgili sizin ve anasanat hocanız açısından düzeltilmesi gerektiğini düşündüğünüz teknik, donanımsal ve diğer sorunlar nelerdir?” sorusu ve “Dijital tasarım programlarını kullanırken karşılaştığınız sorunlar nelerdir?” sorusu ile birlikte grafik tasarım alanındaki dijital gelişmeleri de göz önünde bulundurarak öğrencilerin kendi çizimlerini tasarımlarda kullanabileceklerinin farkındalığını oluşturmak ve bu noktada dijital

tasarım programlarında karşılaşılan sorunları öğrenmek amacıyla; “Elle yaptığınız çizimleri tasarım programlarında kullanabilmek için neler yapıyorsunuz?” sorusu sorulmuştur.

Öğrencilerin dijital tasarım programlarını kullanma olanaklarını ve karşılaştığı sorunları belirlemek amacıyla yapılan görüşmelerden elde edilen veriler teknik donanımın yeterliği ve ortaya çıkan sorunlar alt temasında öğretim elemanları ve öğrenciler için ayrı ayrı olarak teknik ve donanımsal sorunlar kodu altında anlamlı ifadelere dönüştürülmüştür. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda teknik ve donanımsal sorunlar kodu ile elde edilen referans oranları şekil 26’daki gibidir.



Şekil 26. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda teknik ve donanımsal sorunlar kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 26’ya baktığımızda U5’den bu konuda en çok görüş alındığı U2’den ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Bölümün, teknik donanımı (atölye, bilgisayar, grafik programları, internet sağlayıcıları, vb.) ile ilgili sorunlar nelerdir?” sorusu ile toplanan verilerden ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 34’de verilmiştir.

Tablo 34

Bölümün, Teknik Donanımı (Atölye, Bilgisayar, Grafik Programları, İnternet Sağlayıcıları, vb.) ile İlgili Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Teknik ve Donanımsal Sorunlar	... Eğitim fakültesinde çalıştığımda buradan bahsederek çok fazla sorunu olan bir bölüm değildi. (U1)
		Bizim o dönemlerde dijital ortamla ilgi çok da şansımız olmadı. O dönemler laboratuvar kurduk ama daha sonra ayrılmıştık. (U2)
		Gençler programlara tamamen kaçak yollarla internet üzerinden indirip ulaşıyor, kırılmış dosyalar buluyorlar ve bu şekilde çalışıyorlar. Bu da zaman zaman dosya kayıplarına tasarımlarında bilgisayarların çökmelerine vb. sorunlara da yol açıyor. Ancak ufak tefek de olsa bu sorunları bertaraf etmeye çalışıyoruz. (U3)
		Çocukların lisanslı program kullanamıyor olmaları büyük bir sorun. Teknik destek alınamıyor olması büyük bir sorun. İnternet kampüs içerisindeki kablosuz ağdan sağlanıyor. Onun da çok verimli çalıştığını söyleyemiyoruz. İnternet, çocukların kullanacağı ortama gelinceye kadar problemlili bir hal alıyor. Düzelecek diye de umut ediyoruz. (U4)
		Öğrenciler ekonomik güçleri doğrultusunda en uygun ilgili programları deneme sürümü olarak kullanabilmektedir. Okul interneti yeterlidir. Teknik olarak bilgisayarlar ise yeterli değildir. (U5)
		Sorun yoktur. (U8)

Tablo 34 incelendiğinde önceki senelerde eğitim fakültesinde grafik anasanat programında eğitim vermiş öğretim elemanları olarak U1 ve U2 o dönemlerde sorun yaşamadıklarını belirtmektedirler. Eğitim fakültelerinin grafik anasanat programında ders vermekte olan U3 ve U4 ise programların orijinal olmaması sorununda hemfikirdirler. Diğer öğretim elemanlarından farklı olarak U8 “sorun yoktur” ifadesi ile bu konuda sorun yaşanmadığını belirtmektedir. U8’in ifadesinin devamı da benzer şekildedir;

“...Zaten bizim üniversitenin kendisi program donanımları açısından da çok yeterli durumda. Dışarıya bile gerek kalmıyor. Öğrencilerin bizlerin buradaki donanımları onların kullanımına açmamız için kullanım yeterlilikleri var donanım yeterlilikleri var. Dolayısıyla burada bir problem yok bu hep böyleydi zaten. 30 yıl önce de bu böyleydi. Atölyedeki bilgisayarlar kullanılabiliyor ama kendi bilgisayarlarını kullanıyorlar. Bilgisayarı yanında taşıma şansı zor gelmesi ya da gelmemesi gibi değil. Çünkü programı taşırken kendi alıştığı bir makineyle çalışması daha doğru.” (U8)

U6 ise U8'den farklı olarak teknik ve donanımsal konularda eğitim fakültelerinin güzel sanatlar fakültelerinden farklı olmaması gerektiğine yönelik ifade vermiştir. "...Hiçbir fark yok bence diğer donanımların hepsinin eksiksiz olması gerekiyor. Çünkü yine buraya geliyor ve belki de bilgiyi aktaracak kişinin donanımı bir sanatçıdan daha fazla olması bile gerekebiliyor. Onun için her şey eksiksiz bir şekilde olmalı." (U6). Aynı zamanda U6 görevde bulunduğu bölümün fiziksel şartlarını sorun olarak görmekte iken bilgisayar laboratuvarlarının durumlarının ise iyi olduğundan bahsetmektedir;

"Fiziksel şartlarımız biraz kötü ondan memnun değilim. Örneğin açık öğretim gelirleri olduğu için Eskişehir Anadolu Üniversitesi ile yarışamayız. Ama diğerleri arasında çok kötü olduğumuzu sanmıyorum. Sadece resim anabilim dalına ait öğrencilerin bilgisayar kullanabileceği iki tane atölyemiz var. Teknik elemanlarımız da ellerinden geldiği kadar çalışıyor, internet anlamında da büyük sorunumuz yok. Söylediğim gibi sadece fiziksel şartlar değiştirilebilir. Bir de teknoloji daha kolay ulaşılabilir olduğu için öğrencilerin kendi kişisel bilgisayarları genelde onları kullanıyorlar." (U6)

Teknik ve donanımsal konularda birtakım sorunları belirten diğer öğretim elemanlarının ifadeleri ise şu şekildedir;

"Bahsettiklerinizin hiçbiri bizim için rahat bir ortam sağlamıyor. Hepsi sorun internetimiz sorun, bilgisayar atölyemiz yok öğrencilere sunabileceğimiz bir bilgisayar altyapısı yok bir internet altyapısı var ama sağlıklı çalışmıyor. Kimi öğrenci giriyor ama kimi giremiyor. Tablet vs. program desteği herhangi bir şey yok. Hocalara dahi yok. Dolayısıyla biz bile orijinal yazılım kullanıyoruz ama kendi paramızı kendimiz veriyoruz. Bu şekilde bir ortam var. Bilgisayar desteği de yıllar önce ilk asistanlık dönemimde olduğunu gördüm. 10 bilgisayarlık bir atölye kuruldu. Bir sonraki gelen yönetim var olan bilgisayarları asistanlara dağıttı. Okulda doğru düzgün bir bilgisayara atölyesi olmadı benim öğrenciliğimden beri. Tamamen öğrenciler kendi imkanlarıyla laptoplarını getirerek teknolojik donanımı sağlamaya çalışıyorlar. Grafik tasarım programlarının çalışabileceği bir bilgisayar laboratuvarı yok. Sadece grafikçiler için demiyorum bina içerisinde böyle bir laboratuvar yok." (U3)

"Burası eğitim fakültesi olduğu için görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümlerinden farklı yanlarından birisi de bu teknik donanımsal unsurlardır. Aslında okulda böyle bir imkân yok. Ayrı bir bilgisayar laboratuvarı, servis sağlayıcılar, donanımlı bir grafik tasarım atölyesi idarenin sağladığı imkanlarla oluşturulmuş değil. Olması gereken seviyeye çıkartmasak da kendi imkanlarımızla belki meslek aşkıyla kendi ders verdiğimiz atölyeleri nitelikli bir hale getirmeye çalışıyoruz ama bu idarenin yaptığı yatırımlarla falan olmuyor. Kendi gayretlerimiz ve kendi harcamalarımızla olduğunu açıkça söyleyebilirim." (U4)

"Bölümün öğrencilere teknik donanımı sağlaması gerekir ancak ilgili grafik tasarım programlarının belirli bir düzeyde gerekliliği donanım maliyetlerini yüksek tutmaktadır. Bununla birlikte programlar konusunda farklı tercihlerim bulunması gerek öğrenci gerek akademisyen açısından sorun teşkil etmektedir ayrıca okulun öğrenciye sağlayabileceği yazılımları eğitim amacının dışında kullanma riski ne bağlı sorunlar olabiliyor. Dolayısıyla bölümün öğrenciye program ve donanım desteği ile ilgili bir yardımda bulunması gerektiğini düşünmekteyim ekonomik destek verilmelidir. Güncellik açısından da güncel programları çalışabileceği bilgisayar programlarını iş maliyetli oluşu öğrenci açısından dezavantaj. Bununla birlikte yazılım fiyatları öğrenci bütçesini zorlamaktadır. Öğrenciler genellikle deneme sürümü ile deneysel tasarımlar yapmaktadır." (U5)

Yukarıda ifadeleri bulunan öğretim elemanlarından U3, U4 ve U5 bölümlerindeki teknik ve donanımsal sorunlara dikkat çekerken, bu konudaki en büyük sorunun bölümde bir bilgisayar laboratuvarı bulunmadığına yönelik olmuştur. Bununla birlikte yapılan

açıklamalarda grafik anasanat atölyelerinde de bilgisayar desteğinin bulunmadığı anlaşılmaktadır. Bölümde 10 senedir tecrübesi olan U3 bu durumun boyutunu “...benim asistanlık zamanımdan beri durum böyle...” diyerek ifade etmektedir. U3, U4 ve U5’ten farklı olarak U9 bilgisayar atölyesine sahip olduklarını ancak yeterli verim alınamadığını şu şekilde açıklamaktadır;

“Bizim çok uzun zaman önce kurulmuş bir laboratuvarımız vardı. Onda da çok ciddi problemler vardı. O dönem bilgisayarlara bakan hoca ekran kartsız getirtmiş sonradan ilave edildi onlar falan. Neyse çok ciddi problemler oldu. Onları şimdi atölyelere paylaştırdık. Çok eski bilgisayarları kullanıyoruz ki genelde çocuklara laptoplarını getirmelerini söylüyoruz. Yani donanımsal anlamda çok ciddi sıkıntılar, farklılıklar var.”

“...Yine hali hazırda kullanılabilir bir bilgisayar laboratuvarımız yok. Atölyelerde sadece beşer yedişer tane bilgisayar var. Bunlardan ikisi aktif bilgisayarları kullanan atölyeler ve hocalar. Onun dışında gereksinim duydukça kullanan bir hocamız var. Birde bilgisayarların kapasitesi yeterli olmadığı için süreç daha da uzayabiliyor. Biz bunları tolere etmeye çalışıyoruz elimizden geldiğince ama önemli bir problem olarak karşımıza çıkıyor.” (U9)

Bilgisayar donanımı olarak aşağıda ifadesi yer alan U7 ise 22 senedir ilk defa bu kadar iyi donanıma sahip olduklarını ifade ederek U3, U4, U5 ve U9’un aksine bölümlerindeki imkanların şu an iyi olduğunu ifade etmektedir.

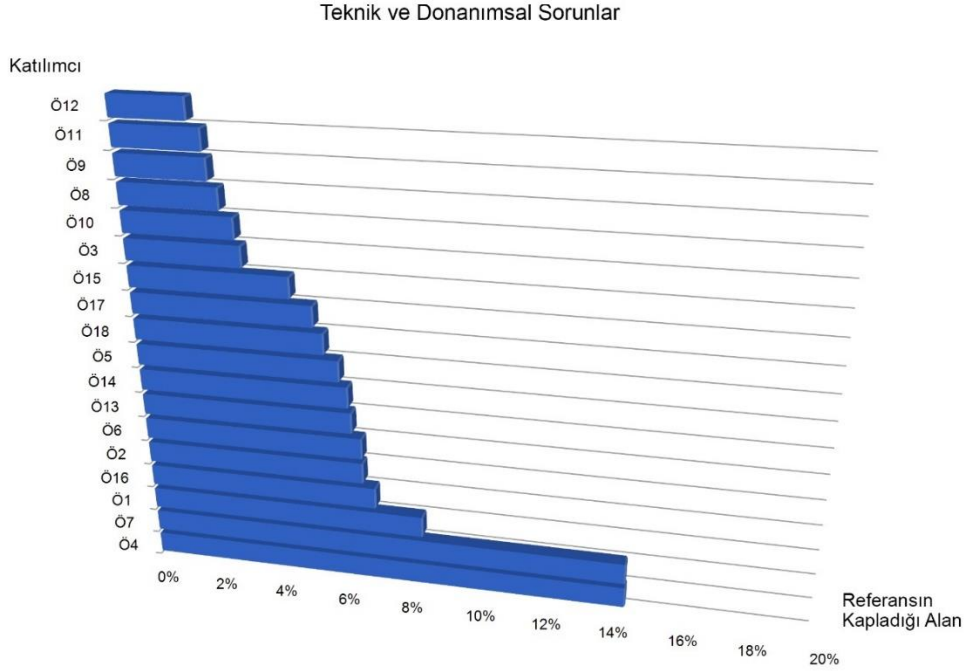
“MAC çok pahalı öğrencilerin alabilmesi için. Bunu ancak böyle okullarımızda çocuklarımıza gösterebilirsek ne mutlu oluyor. Onu da 22 senedir oldu arada bilgisayarlarımız ama hiç bu kadar olmamıştı. Gerçekten bu sene iyi oldu. Ama bizim pek çok teknik donanıma ihtiyacımız var. Tarayıcılar yazıcılar Wacom Pad’ler. Çocuklar onları burada görecekler.” (U7)

Yukarıdaki ifadelere baktığımızda bazı öğretim elamanları U3, U4, U5, U9 atölyelerinde bilgisayar desteğinin olmadığına ya da sınırlı olduğuna dikkat çekmektedir. Bilgisayar donanımları dışında bölüm tarafından dijital tasarım programı desteğinin sunulmaması da ön plana çıkan başka bir sorundur. Bu konuda U9’un ifadeleri dikkat çekmektedir;

“Gün geçtikçe biraz daha geriye gidiyor. Mesela geçen yıla kadar Creative Cloud kullanabiliyorken bu sene cs6 ile yetiniyoruz. Çünkü lisansların yenilenmesinde bir takım zora koşmalar oldu. Firma adına da eskiden bir lisans ya da birkaç lisans aldığımızda üniversitede birçok bilgisayarda kullanabiliyorken şu an sadece bir bilgisayar başına lisansları alabiliyorsunuz. O da çok ciddi bir maliyet. Öyle olduğu için çok sınırlı sayıda Creative Cloud kullandırabiliyorlar. Bana sorarsanız bu programları kullandıran bir hoca olarak. Arada çok ciddi farklar var. Çünkü bir öncekinde olmayanlar yeni versiyonunda var. Aynı zamanda sürecin içerisinde yeni medya ve etkileşim boyutları girdiğinde daha üst versiyonlar her zaman daha avantajdır. Bu anlamda bir dezavantajımız var.” (U9)

Teknik ve donanımsal sorunları sorgulayan bu bölümde bilgisayar donanımlarının yetersizliği (U3, U4, U5, U9), orijinal dijital tasarım programların kullanılmaması (U3, U4, U5, U9), fiziksel şartların uygun olmaması (U6) gibi sorunlar ön plana çıkmaktadır.

Yukarıda ifadeleri bulunan öğretim elemanları ile birlikte öğrencilerden de teknik ve donanımsal konulardaki sorunlara ilişkin veriler toplanmıştır. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital programları kullanma olanakları kodu ile elde edilen referans oranları şekil 27’deki gibidir.



Şekil 27. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda teknik ve donanımsal sorunlar kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 27’ye baktığımızda Ö7 ve Ö4’ten bu konuda en çok görüş alındığı Ö12, Ö11, Ö9 ve Ö8’den ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğrencilere yöneltilen; “Grafik anasanat programıyla ilgili sizin ve anasanat hocanız açısından düzeltilmesi gerektiğini düşündüğünüz teknik, donanımsal ve diğer sorunlar nelerdir?” sorusu ile toplanan verilerden ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 35’de verilmiştir.

Tablo 35

Grafik Anasanat Programıyla İlgili Sizin ve Anasanat Hocanız Açısından Düzeltilmesi Gerekliğini Düşündüğünüz Teknik, Donanımsal ve Diğer Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Teknik ve Donanımsal Sorunlar	Atölyede bilgisayar dahi olmaması sorun. İnternet erişimimiz bazen iyi ama bazen de kesintiler oluyor. Onda sorun yaşıyoruz. Atölye ortamı bizleri teşvik edici daha da renkli olabilirdi. (Ö3)
		Atölyede bilgisayarlarımız yok mesela kendi bilgisayarlarımızı kullanıyoruz. Belki tamam tablet alınmayabilir ama atölyede bilgisayarlar olmalı bence. (Ö6)
		Diğer anasanat atölyede vardı ama burada yok. Ben insanların çizim yaparken kullanabileceği bir tablet isterdim. En azından bir 10 tane tablet olsa hani iyi olurdu. Bilgisayar ya da internete dair ise sorun yok. (Ö8)
		Bilgisayar atölyesi çok küçük biraz basık. Fiziki şartları bence yetersiz. Eskiden öğrenci adımız ve şifremizle girebiliyorduk şimdi hocanın girmesi gerekiyor kullanabilmemiz için. (Ö10)
		Aslında ilk hangi hoca giriyorsa sürekli onun girmesi gerektiğini düşünüyorum. Öğretmen değişikliği insanın motivasyonunu düşürüyor. (Ö11)
		Bilgisayarlarda çok sorun yaşamıştık. Mesela After Effect'i kaldırmıyorlar, hatta bizim bilgisayarlarımız bile kaldırmıyor çabuk ısınıyor. (Ö18)

Tablo 35'e bakıldığında teknik ve donanımsal sorunlar kodu altında Ö3, Ö6 ve Ö18 atölyelerinde bilgisayar olmayışına dair ifadeler belirtmiştir. Ö8 ise bilgisayara dair sorun olmadığını ancak atölyelerinde kullanabilecekleri tablet olması isteğini belirtmiş ve bu eksikliği bir sorun olarak görmektedir. Benzer şekilde Ö15 ve Ö17'de atölyede bilgisayar sorununa dikkat çekerken, kullanabilecekleri bir tablet olması yönünde açıklamada bulunmuştur. Bu ifadelere bakacak olursak;

“...Atölyedeki bilgisayarla hızlı çalışmıyor. Onun için buna zaman ayırmayım evden bilgisayarımı getireyim oluyor. Çizim yapmak için bir de tablet yok atölyede.” (Ö15)

“...Onun dışında atölye olanaklarımız çok kısıtlı. Bilgisayarlar zaten dandik, programı kaldırmıyor. Bir tane olsa çizim tabletimiz olsa biz onu da görebilsek.” (Ö17). Bunlarla birlikte Ö3 ve Ö10 ifadelerinde atölyelerinin fiziki şartlarının da sorun olduğunu belirten

açıklamalarda bulunmuştur. Diğerlerinden farklı olarak Ö11 ise sürekli hoca değişikliğinin motivasyonlarını düşürdüğüne yönelik açıklamalarda bulunmuştur. Diğer ifadelerde Tablo 35'e benzer şekilde benzer ve farklı sorunlardan bahsetmektedir. Teknik ve donanımsal sorunlar kodu altında en fazla referans ifadesi olan Ö4 bu konuda sorulan soruya “dolu” diyerek anasanat atölye ile ilişkili çok fazla sorun olduğuna dikkat çekmektedir;

“...Dolu. Öncelikle atölyemizden başlayım. Atölyemizde bilgisayar yok iki tane vardı onlarda bozuldu zaten. İyi düzeyde grafik programlarını karşılayacak bilgisayarlar olsa çok güzel olur. Bunun yanında biz tabletlerimizi çok geç alabildik. Alanlar oluyor alamayanlar da oluyor bunu bence okul karşılasa ya da düzenli bir şekilde kullanıma sunulsa çok iyi olur diye düşünüyorum. Bunun dışında dolaplarımız az yetersiz bir dolabı iki kişi kullanıyoruz. Çok da rahatsız değiliz ama neden bir dolabı iki kişi kullansın. Eşyalarımız falan koyuyoruz bazen sığmıyor yetmiyor. Çantalarımızı da masaların üzerine koyuyoruz dağınık oluyor. Bunun içinde bir yer yapılsa daha iyi olur. Onun dışında yine okulda bir kurs açılrsa çok fazla program var çünkü. Bunla ilgili kurs açılrsa öğretseler bence daha iyi olur diye düşünüyorum. Biz başlarken hiçbir şey öğrenememiştik. Hocalarımıza sora sora, arkadaşlarımıza sora sora, Google’da arayarak öğrendik.” (Ö4)

Ö4’ün yukarıdaki ifadesinde atölyede bilgisayar olmadığına ve dijital tasarım programlarını doğrudan öğretilmediğine yönelik açıklamaları bulunmaktadır. Ö4’ün açıklamalarına benzer şekilde Ö6 ve Ö7’de dijital tasarım programlarının öğrenilmesinde sorunlar yaşandığına ve bu konuda ders eklenmesi gerekliliği üzerinde durmuştur;

“Programlar hakkında daha fazla şey öğretilabilir bizlere aslında. Meslek lisesindeki arkadaşlar program öğrenerek geliyor ama diğer liselerden hiç program bilmeden buraya geliyorlar. Bu konu düzeltilebilir biraz. Programlar için Ekstra dersler konulabilir.” (Ö6)

“...Arkadaşlarımın Photoshop bilgisine sahip olmadan bu anasanat dalını seçmiş olmaları. Çoğunlukla benden ya da bilen arkadaşlarımdan yardım isteniyor. Hocalardan istenmiyor. Çünkü hocanın bize geçmişte verdiği Photoshop öğretisi yok. Tamamen öğrenciler kendileri öğrenmeye çalışıyor. Sadece InDesign’ı kullanırken bir şeyler gösterdi. Onun dışında çoğunluğun meslek lisesi çıkışlı Photoshop bilgisine sahip olduğunu düşündüğünden herhalde herhangi bir şey göstermedi. Arkadaşlarda bunun üzerine çok gitmediler açıkçası. Sadece kendi içimizde isyan edip duruyoruz. Ama hocaya sorma gereği de isteme gereği de duymuyoruz. Tamamen kendi içimizde halletmeye çalışıyoruz. Kafalarına bir şeyler takıldığında bizlere soruyorlar mesela. Onun dışında atölyedeki bilgisayar yetersizlikleri olabilir. Bir grafik anasanat dalına hiçbir şekilde yatırım yapılmadığını gördük biz geldiğimizde. Eğer öğrenciler gerçekten anasanatta yetiştirilmek isteniyorsa kesinlikle atölyede bilgisayarlar olması gerekliydi. Biz internete bağlanmakta bile zorluk çekiyoruz çoğu zaman. Projeler çoğaltılabilir çünkü ben bu projeler sayesinde portfolyo oluşturdum kendime. Elimdeki tüm işler okulda yaptığım işler çünkü.” (Ö7)

Bu ifadeler dışında dijital tasarım programlarının yeterliği kodu altında donanımlarının eksikliğiyle ilişkili diğer ifadeler şu şekildedir;

“Bizim en baştan beridir en büyük problemimiz bilgisayarlardı. Benim çok eski bir bilgisayarım var. Daha önceden çok uygun bir fiyata aldığım bir bilgisayar. Aslında kullanabiliyorum ama yine de daha bir üst sürümü olsa çok daha kolaylıkla bir şeyleri yapabiliriz. Hatta anasanatı birçok arkadaşımın seçmemesinin sebebi atölyelerde bilgisayar olmaması.” (Ö1)

“Ben bunu biliyordum. Zaten bende programlar var bilgisayarında kaldırıyordu. Çoğunlukla heykel seçen arkadaşlardan büyük çoğunluğu buraya gelmek istiyorlardı. Atölyelerimizde bilgisayar desteği olmaması en büyük problemimiz.” (Ö2)

“Bilgisayar olanakları hiç yok bazen bilgisayarlar bozulabiliyor artı bilgisayarlar olsa çalışmaları devam edebiliriz. Bunun dışında öğretmenler kendi odalarında biraz soyut kalıyorlar. Biz daha bireysel kalıyoruz. Evet piyasaya yönelik tanışıyoruz ama biraz eksik kalıyorum Daha çok program öğrenmeliyiz daha fazla üstümüze düşmeleri lazım.” (Ö5)

“Atölyenin yeterliliği konusunda sorun olabilir. Bilgisayar sayısı az yeterli olmuyor. Bilgisayarı olmayan ya da getirmek istemeyen kişiler oradan yapmak istiyor ama bazen sorunlar olabiliyor.” (Ö9)

“...Bilgisayar atölyemiz çok basık çok havasız insana ilham gelmiyor orada. Fiziki şartlar çok rahatsız edici onun dışında başka sorun yok.” (Ö12)

“Donanım ve atölye ortamı sorun olabilir. Biz bodrum kattayız ve atölye insanı basabiliyor. Daha havadar daha aydınlık ortamlarda çalışsak daha verimli olabiliriz diye düşünüyorum.” (Ö13)

“Atölyemiz çok kötü çok basık geliyor. Sürekli atölyeden çıkmak istiyoruz. Odaklanıp bir şey yapamıyoruz.” (Ö14)

Yukarıdaki sorunlar içerisinde atölyede bilgisayar olmayışına yönelik Ö2’nin ifadesi ise oldukça önemlidir. Ö2 ifadesinde atölyede bilgisayar olmadığı için bazı öğrencilerin grafik anasanatı seçmediklerine değinmektedir. O ifadeye bakacak olursak;

“Bu okulda grafik dersi alan herkes kendi bilgisayarını kendi almak zorunda. Bununla ilgili bir fırsat sunulmuyor açıkçası. Kullandığımız programlar orta düzey bir programın kaldırabileceği düzeyde şeyler değil. Bu açıdan öğrencilere biraz fırsat sunulmalı. Bizden sonrakilere bu fırsat sunulmalı. Öğrenci diyor ki bilgisayar yoksa ben bu dersi niye seçeyim evimde de bilgisayar yok nasıl kendimi ilerletebilirim diye düşünebiliyor açıkçası.” (Ö2)

Bu sorunlara ek olarak Ö13, Ö14, Ö17 ve Ö18 ders hocalarının dijital tasarım programları konusundaki eksikliklerinin tasarım programlarını öğrenmelerinde sorun oluşturduğu yönünde açıklamalarda bulunmuştur. Bu açıklamalar şu şekildedir;

“...Grafik tasarım teknolojiyle aynı doğrultuda ilerleyen bir bölüm. Daha dinamik daha genç hocalarla daha farklı işler ortaya çıkabiliyor.” (Ö13)

“Baştan bir hocayla başladık sonra başka hoca girdi şimdi yine baştaki hocayla çalışıyoruz. Orada bir bölünmemiz oldu. Ondan şikayetçiyim. Şu an ki hocamızla devam edebildik sürekli. Çünkü eğitimleri çok farklı.” (Ö14)

“Birde programda sorun yaşadığımızda hocamızın bilgisi yok soru soramıyorum. Sorun yaşadığımızda onu çözümleyebilecek birisi lazım. Çünkü tutoriallara girsem hangisi doğru çıkamam işin içinden. Bazen orada da olmuyor o bizi uğraştırıyor.” (Ö17)

“Şimdi son sınıftayız artık hocamızı tanıyoruz. Ama ilk başladığımızda çok bocalamıştık, sınıf arkadaşlarımdan da biliyorum. Zaman kazanmak için biraz daha programları öğretme de yardımcı olsaydı daha iyi olurdu. Takıldığımız bir yerde hocaya soru soramıyorduk. Kendi kendimize sorunları çözüyorduk.” (Ö18)

Ö16’nın ifadesinde ise donanım eksiklerini bağlı bulunduğu üniversitenin güzel sanatlar fakültesiyle karşılaştırma yaparak açıklamaktadır;

...Kesinlikle bilgisayar ve programlar. Güzel Sanatlar Fakültesinde son düzeyde Apple bilgisayarlar kullanıyorlarken biz burada bilgisayarların açılmasını 5 dakika bekliyoruz mesela. Mouseları kullanamıyoruz, klavyeleri kullanamıyoruz. Materyal konusunda çok ciddi sıkıntılar var. Oturma düzeni değişebilir belki atölye düzeni çok karışık duruyor. Bir grafikçinin yaratıcı düşünebilmesi için çalıştığı yerin sade olması, minimalist olması lazım.” (Ö16)

Yukarıda öğrencilerin ifadelerinde yer alan teknik ve donanımsal sorunlarda öne çıkan durumlar bilgisayar atölyelerinin olmayışı ya da yeterli olmayışı (Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö7, Ö9, Ö15, Ö16, Ö17, Ö18), çizim yapabilecekleri tabletlerinin olması gerekliliği görüşü (Ö8, Ö15, Ö17), atölyenin fiziki şartlarının iyi durumda olmaması (Ö3, Ö4, Ö10, Ö12, Ö14, Ö15, Ö16), dijital tasarım programlarının öğretileceği bir ders olmaması (Ö4, Ö5, Ö7), internet bağlantısı sorunu (Ö3, Ö7), sürekli ders hocasının değişmesi veya ders hocasının dijital tasarım programları konusunda yetersiz olması (Ö11, Ö13, Ö14, Ö17, Ö18) gibi öne çıkan sorunlar bulunmaktadır. Tüm bu sorunların bir kısmına değinen Ö4 kendilerinden sonra gelenler için sorunların giderilmesi gerektiği yönünde temennide bulunarak çalışmanın önemine dikkat çekmektedir; “Bu çalışmanın da inşallah bir faydası olur da bizden sonraki nesiller faydalanır. Biz geldik gidiyoruz...” (Ö4).

Öğrencilere yöneltilen; “Dijital tasarım programlarını kullanırken karşılaştığınız sorunlar nelerdir?” sorusu ile toplanan verilerden ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 36’da verilmiştir.

Tablo 36

Dijital Tasarım Programlarını Kullanırken Karşılaştığınız Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Teknik ve Donanımsal Sorunlar	Programlar arasında ortak dil olmayışı sorun. Kısa yollar olsun hani o biraz şaşırtıcı olabiliyor. Yabancı olmasından da çok karıştırılabilir bazen. (Ö2)
		Hepsi farklı farklı program. Bir programdan diğerine geçerken sorun olabiliyor. Biz de deneyerek öğreniyoruz veya bilen biri varsa ona soruyoruz. O şekilde öğreniyoruz. (Ö3)
		Programlara çok hâkim olmadığımız için bazı şeyleri genel olarak yapıyoruz tam aklımızdaki şeyi uygulayamıyoruz. Bir de programlar orijinal bir şekilde yüklü olsa tüm özelliklerinden yararlanabiliriz aslında. (Ö6)
		Özellikle yüklemde sorun yaşamıştım. Bilgisayarın kaldırıp kaldırmama düzeyiyle ilgili sorun yaşamıştım. Bazen çalışırken donabiliyor. Bunlar gerçekten sorun. (Ö9)
		Aslında çok karışık gelmişlerdi bana ama yapa yapa insan alışıyor. Yapamıyordum ilk başta çalışınca oluyor. (Ö11)
		Bazen programlarda anlamadığımız kelimeler çıkıyor ve biz ne olduğunu bilmiyoruz. Araştırarak çözebiliyoruz. (Ö13)

Tablo 36'ya bakıldığında öğrencilerin dijital programlarda karşılaştıklarını sorunlarda Ö2, Ö3, Ö11 ve Ö13 programların karmaşık olmasından dolayı sorun yaşadıklarını ancak araştırarak bunun üstesinden geldiklerini belirten ifadeler kurmuştur. Ö6'da programlara çok hâkim olmadıklarını belirterek orijinal programları kullanamadıklarını ifade etmiştir. Ö9 ise bilgisayarların donanım eksikliğinden kaynaklı sorunları ifade eden açıklamalarda bulunmuştur. Programların karmaşıklığı konusunda yabancı olmalarından kaynaklanan sorunlar üzerine Ö1, Ö4 ve Ö5'de Ö2, Ö3, Ö11 ve Ö13'ün ifadelerine benzer açıklamalarda bulunmuşlardır;

“En çok karşılaştığım sorun programların İngilizce olmasıydı. Ben 12-13 yaşımdan beridir yapıyorum. Önce Corel’le başladım şu anda da 4-5 program belki daha fazlasını biliyorum. En başlarda İngilizce olması sorundu üstüne gittikçe bunu da hallettim.” (Ö1)

“Programlar genelde İngilizce olduğu için İngilizcem yeterli olmuyor. Birde tabii ki hocalarımıza soruyoruz ama arkadaş ortamında bu nasıl yapılır diye sorunca daha çok buluyoruz cevabını. O konu da zorlanıyorum.” (Ö4)

“Daha çok İngilizcede problem yaşayabiliyoruz çünkü programlar İngilizcede daha iyi oluyor. İngilizcemiz yetersiz olunca zorlanabiliyoruz. Programlar ücretli olduğu için indirmelerde sorun olabiliyor daha sonra programlar hata verebiliyor.” (Ö5)

Ö10 ve Ö12 de tablo 36’da ifadesi bulunan Ö9’a benzer şekilde açıklamada bulunarak bilgisayarlarının programları kullanırken sorun oluşturdıklarına dikkat çekmektedir;

“Bazen çalışırken karıştırıyorum ve geri dönüş yapamıyorum. Bilgisayar çok kasıyor ona özel bir bilgisayar olması gerekiyor...” (Ö10). “En önemli sorun bilgisayar oluyor. Programları kullanırken kasıyor. İstediğim sonucu alamıyorum. Bolu’da 3D Max eğitimi almak istemiştım ancak bulamadım. Onun dışında sorun yok.” (Ö12)

Dijital tasarım programlarını kullanırken karşılaştığınız sorunlar nelerdir? soru ile teknik ve donanımsal sorunlar kodu altında toplanan diğer ifadelerse şöyledir;

“Programların orijinal olmaması başlıca sorun. Çünkü program silindiğinde Adobe zaten geçen zamanlarda deneme lisansını kaldırdı. Biz de deneme lisansını indirip crackliyorduk. Şimdi program silinirse ya da bir şey olursa bilgisayarı formatlamak gerekirse programı yüklemek çok sıkıntı oluyor. ...O yüzden başlıca sorun orijinal olmaması. Diğer sorunda Photoshop’da çizim yaparken Mouse’la çizim yapmak zor oluyor onun yerine tablet daha iyi.” (Ö8)

“Büyük ekran olması daha iyi olurdu laptop ekranı küçük geliyor bana. Buradaki bilgisayarlar daha büyük, onlara alışınca kendi bilgisayarım biraz küçük kalıyor. Onun dışında hız bakımında sorun oluyor, donma olabiliyor.” (Ö14)

“Herkes gibi bu programların lisansı, güncel olması, programları nerden temin edeceğimiz gibi sorunlarla karşılaştık. Bir de programların bilgisayarlarla uyum sağlaması. Mesela After Effect’te bir animasyon yapmak için ... kendi bilgisayarlarımız kaldırmıyor.” (Ö16)

“...Yeni şeyler yapmayı araştırmayı çok severim. Mesela After Effect bir efekt yapıyoruz ben bir hafta boyunca o efekti araştırıyorum. Son bir gün kalınca da işimi yapıyorum. Program bilmeyince sürekli araştırıyorsun, iyi bir şey oluyor ama çok vakit kaybediyorsun. Bir de illüstratörde sorun yaşadığınızda bilen insan olmayınca sil baştan yeniden başlıyorsunuz. Orijinal olmayınca bazı efektler programda olmuyor ya da bazı efektleri bilgisayar kaldırmıyor. Bunun gibi sorunlar yaşıyoruz.” (Ö17)

Dijital tasarım programlarını kullanırken karşılaştığınız sorunlar nelerdir? sorusuyla elde edilen yukarıdaki ifadelere baktığımızda öğrencilerin programlara tam hâkim olmadıkları için İngilizce olması ve karışıklığına dair sorunlar (Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö5, Ö6, Ö10, Ö13), orijinal programlar kullanamamalarına dair sorunlar (Ö5, Ö6, Ö8, Ö10, Ö16, Ö17), bilgisayar donanımlarının yetersizliğine ilişkin sorunlar (Ö9, Ö10, Ö12, Ö14, Ö16) ön plana çıkan sorunlardır.

Aşağıda ifadeleri bulunan Ö7, programlarda sorun yaşamadığını sorunun üzerine gittiklerini, Ö11, Ö15 ve Ö18 ise en başta programların kendilerine karmaşık geldiğini ancak pratik yaparak bunu aştıklarını ifade eden açıklamalarda bulunmuştur;

“Ben şu an Türkçe kullanıyorum ama yabancı kullansam da sorun yaşayacağımı düşünmüyorum çünkü programları çözdüğümü düşünüyorum. Bir sorunla karşılaştım zaman İngilizce olarak aratarak onu bir tutorial izleyerek düzeltmeye çalışıyorum öğrenmeye çalışıyorum. Hocam yanımdaysa ona da soruyorum ama genelde kendim araştırarak buluyorum.” (Ö7)

Ben illüstratör ve Photoshop’u önceden biliyordum fakat burada video art, video tasarımı gibi işler de yaptığımız için Premier, After Effect programları kullandık. Oralarda bir noktada zorlandım çünkü yüzey üzerine değil artık daha farklı bir boyuta geçtiğim için zorlandım. Fakat zamanla yapa yapa alışyorsun.” (Ö15)

“En zorlandığım tabi başlangıç aşaması. Photoshop ve illüstratörde çok zorlanmıştım 2. Sınıfın başında çünkü hiç bilmiyordum. Ama bu ikisini öğrendikten sonra diğerleri çok kolaylaştı. Çünkü mekanizma hemen hemen benziyor birbirine.” (Ö18)

Grafik tasarım alanındaki dijital gelişmeleri de göz önünde bulundurarak öğrencilerin kendi çizimlerini tasarımlarda kullanabileceklerinin farkındalığını oluşturmak ve bu noktada dijital tasarım programlarında karşılaşılan sorunları öğrenmek amacıyla; “Öğrencilere yöneltilen, Elle yaptığınız çizimleri tasarım programlarında kullanabilmek için neler yapıyorsunuz?” sorusu ile toplanan verilerden ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 37’de verilmiştir.

Tablo 37

Elle Yaptığınız Çizimleri Tasarım Programlarında Kullanabilmek İçin Neler

Yapıyorsunuz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait

Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Teknik ve Donanımsal Sorunlar	Karşılaştığım sorun yok. Fotoğrafını çekip bilgisayara atıp o şekil üzerinden çalışıyoruz... (Ö3)
		Elle yaptığım bir çizimi tasarımda kullanmak istiyorsam bunun resmini çekip bilgisayara aktarıp onu illüstrasyona çevirip boyamayı tercih ediyorum. Karakaleminden çizim yapmaktan çok daha hoşuma giden bir şey. (Ö7)
		Şu an öyle bir şey denemedim hiç. (Ö11)
		Çizdiğim çalışmaları fotoğrafını çekip bilgisayara aktarabiliyorum. Bilgisayarda çalışmak daha güzel geliyor bana. Elde kısa eskizler alıp bilgisayarda daha detaylı çalışıyorum. (Ö13)
		Bu şekil çalışma yapmadım hiç. (Ö16)

Tablo 37'ye bakıldığında Ö3, Ö7, Ö13 elle yaptıkları çizimlerin fotoğraflarını çekerek bilgisayara aktardıktan sonra programlarda çalışmalarına devam ettiklerine dair ifadeler belirtmiştir. Ö11 ve Ö16 ise elle yaptıkları çizimleri tasarımlarında kullanmadıklarını, bu tür çalışmalarının olmadıklarını belirten ifadeler vermiştir. Bu ifadelerden farklı olarak aşağıda görüşleri belirtilen Ö2, Ö5, Ö6 ve Ö12 tablet yardımıyla elle yaptıkları çizimleri tasarımlarında kullandıklarını belirten açıklamalarda bulunmuştur;

“Genelde ya taratıyorum ya da fotoğrafını çekip bilgisayara aktarıyorum. Programda açıp çizim tabletiyle üzerinden geçiriyorum. Bu nedenle pek zorluk yaşamıyorum açıkçası.” (Ö2). “Çizim tableti de kullandığım için rahatça geçirebiliyorum.” (Ö5). “Bir tablet olduktan sonra da çizim yapıp orada kullanabiliyoruz. Zaten Manuel çalışmaları çok fazla kullanmıyorum bilgisayarda.” (Ö6). “Şu an yaptığım çalışmalarda öyle. Önce elde tasarladım sonra dijital geçip tablet yardımıyla programda çalıştım. Fotoğrafını çekiyorum ya da başta taslak oluşturuyorum daha sonra dijital ortama geçip çalışmayı tabletle çizerek ekrana yansıtıyorum.” (Ö12)

Yukarıda ifadeleri bulunan Ö2, Ö5, Ö6 ve Ö12'nin aksine aşağıda ifadeleri yer alan Ö9 ve Ö17 çizim tabletleri olmadığı için elle yaptıkları çizimlerin fotoğraflarını çekerek kullanabildiklerini belirtmektedir.

“Normalde aktarmak için tabletler falan var ama burada olmadığı için aktaramıyorum. Kendim mesela eskiz tarzında çiziyorum onu fotoğrafını çekip aktarıp bilgisayar üzerinden çiziyorum. Tabi bu daha zor oluyor ama bu şekil yapmak zorundayız.” (Ö9)

“Fotoğrafını çekip bilgisayara aktarıyorum. Mouse'la çiziyorum üzerinden. Tabletler çok pahalı kullanamıyorum.” (Ö17)

Ö17'nin tabletlerin pahalı olduğundan kullanamadığını belirtmesinden tablet kullanıcılarının kendi imkanlarıyla bunları edindikleri anlaşılmaktadır. Bu ifadeler dışında dijital ortama çizimlerini aktarırken Ö1, Ö4 ve Ö10'un şu ifadeleri yer almaktadır;

“Elle çizdiğimde göze hoş geliyormuş gibi oluyor ama bunu bilgisayara aktardığımda soluk görünüyor. Bunun sebebi de bilgisayar formatlarının RGB üzerine çalışıyor olmasıymış. Bunu meraklı olduğum için tabi araştırdık arkadaşlarla. RGB olduğu için normalde yaptığımız resimler orada daha farklı görünüyormuş. Bununla ilgilide bi süre uğraşınca. Çalışmanın renkleriyle ilgili alıştırmalar yaptıkça bunu da aştık.” (Ö1)

“Elle yaptığımız çizimleri ilk grafiğe girdiğimiz senede fazla bilmiyorduk fotoğrafını çekip bilgisayara atıp üstünden dijital kalemle çalışıyorduk. Renklerini biçimini değiştiriyorduk. Ondan ilham alıp başka şeyler yapabiliyorduk. Ancak ilk başta bilgisayarda çizim yaparken çok zorlanmıştım. Dijital kalemle çalışmak sabır gerektiren bir iş ben de sabırsız bir insanım o yüzden çok zorlandım.” (Ö4)

“Genelde fotoğrafını çekip bilgisayara aktarıp üstünden çiziyorum. Çizimde daha net oluyor ama bilgisayara aktarınca daha karışıyor veya perspektif açısından sorun oluyor...” (Ö10)

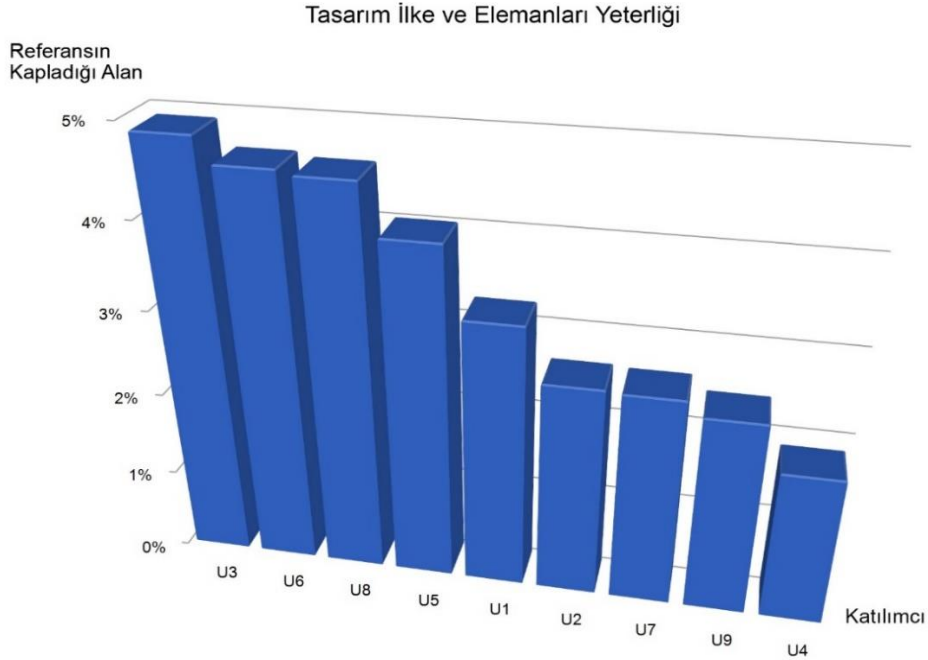
Öğrencilerin elle yaptığı çizimleri tasarım programlarında kullanabilmek için neler yaptığıyla ilişkili verilere bakıldığında Ö11 ve Ö16 dışında kalan diğer 16 öğrencinin elle yaptıkları çizimleri fotoğraflarını çekerek ya da tablet yardımıyla dijital ortamda çizerek kullandıklarını belirten ifadeler yer almaktadır. Ancak bu 16 öğrenciden sadece dört kişi (Ö2, Ö5, Ö6 ve Ö12) çizimlerinde tablet kullandıklarını belirten ifadeler kullanmıştır. Bölümün tablet donanımı sağlamadığından öğrencilerin kendi imkanları ile tablet donanımları edinmesi gerektiğinden dolayı bu sayının dörtle sınırlı kaldığı düşünülmektedir. Öğrencilerin özgün ve yaratıcı görsel tasarımları oluşturmasında kullanabilecekleri el çizimlerini ne yazık ki uygun şekillerde kullanamadıkları anlaşılmaktadır. Bu da grafik anasanat öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmasında ortaya çıkan sorunlardan bir diğeri olarak görünmektedir.

5.6. Öğrencilerin Görsel İletişim Dili Oluşturmada Tasarım Öğelerini ve İlkelerini Uygulama Başarılarına İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada tasarım öğelerini ve ilkelerini uygulama başarılarıyla ve karşılaşılan sorunlarla ilişkili olarak veriler elde etmek için 9 öğretim üyesi ile birlikte 18 öğrencinin görüşlerine başvurulmuştur. Burada öğretim elemanlarına; “Öğrenciler grafik tasarım programlarında tasarım ilke ve öğelerini uygulayabilme yeterliliği konusunda düşünceleriniz nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Öğretim elemanlarına yöneltilen bu soru ile birlikte 18 son sınıf öğrencisine; “Grafik tasarım programlarında tasarım ilke ve elemanlarını uygulayabilme açısından kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz? Karşılaştığınız sorunlar nelerdir? Tasarım programlarında renk öğesini kullanmanın olumlu ve olumsuz yönleri hakkında düşünceleriniz nelerdir? Karşılaştığınız sorunlar nelerdir? Tasarım programlarında tipografi tasarımlarını uygulayabilme açısından kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz? (Tipografi tasarımlarını grafik tasarım programlarında oluşturmanın güçlü ve zayıf yönleri nelerdir?)” soruları yöneltilmiştir. Görüşmelerden toplanan veriler öğrencilerin tasarım öğe ve ilkelerini uygulayabilme durumu ve karşılaşılan sorunlar alt teması altında öğretim elemanları için tasarım ilke ve elemanları yeterliği kodu altında anlamlı ifadeler haline getirilmiştir. Öğrenci ifadeleri ise aynı alt tema altında tasarım ilke ve elemanları sorunları, renk sorunları, tipografi sorunları kodları altında bir araya getirilmiştir.

5.6.1. Öğrencilerin Dijital Tasarım Programlarında Tasarım Öge ve İlkelerini Uygulama Becerilerine ve Karşılaşılan Sorunlara İlişkin Öğretim Elemanlarının ve Öğrencilerin Görüşleri

Öğrencilerin dijital tasarım programlarında tasarım öge ve ilkelerini uygulama becerilerine ve karşılaşılan sorunlara ilişkin bulgular elde etmek için 9 öğretim elemanı ile birlikte 18 öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır. Bu doğrultuda öğretim elemanlarına; “Öğrenciler grafik tasarım programlarında tasarım ilke ve öğelerini uygulayabilme yeterliliği konusunda düşünceleriniz nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Bununla birlikte öğrencilere ise; “Grafik tasarım programlarında tasarım ilke ve elemanlarını uygulayabilme açısından kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz? Karşılaştığınız sorunlar nelerdir?” sorusu sorulmuştur. Görüşme sorularından elde edilen veriler öğrencilerin tasarım öge ve ilkelerini uygulayabilme durumu ve karşılaşılan sorunlar alt temasında öğretim elemanları için; tasarım ilke ve elemanları yeterliliği kodunda, öğrenciler içinse; tasarım ilke ve elemanları sorunları kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda tasarım ilke ve elemanları yeterliliği kodu ile elde edilen referans oranları şekil 28’deki gibidir.



Şekil 28. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda tasarım ilke ve elemanları yeterliliği kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 28’e baktığımızda U3’den bu konuda en çok görüş alındığı U4’den ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Öğrenciler grafik tasarım programlarında tasarım ilke ve öğelerini uygulayabilme yeterliliği konusunda düşünceleriniz nelerdir?” sorusu ile toplanan verilerden ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 38’de verilmiştir.

Tablo 38

Öğrenciler Grafik Tasarım Programlarında Tasarım İlke ve Öğelerini Uygulayabilme Yeterliliği Konusunda Düşünceleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Tasarım İlke ve Elemanları Yeterliği	Temel tasarımda gördükleri ilke ve elemanları grafik dersinde örtüştüremiyorlar. Temel tasarımda görülen ilke ve elemanlara hocanın yönlendirerek öğretilmesi gerekir. (U2)
		Genel anlamda yeterliler. Zaten buraya gelmeden temel tasarım dersinde örnek çalışmalar yapıyorlar. Daha sonra da verdiğimiz konularla tasarım içeriğine göre ilke ve elemanlarının kullanımı ile ilgili tekrar tekrar gerek teorik gerekse uygulamalı öğretim süreci devam ediyor. (U4)
		Çok yetersizler. Çünkü dersler kırpıldı çok iyi gidiyorduk ama birdenbire değiştirdiler. Yetkin olmayan bir şekilde bana yolluyorlar. Çok garip bir durum. (U7)
		Tasarım öğeleri ve ilkelerinde de bir tasarımı ortaya koyduğu zaman tasarımda neyin eksik olduğunu yorumlayabilir hale geliyorlar tabi ki süreç içerisinde. (U9)

Tablo 38’deki ifadeler incelendiğinde U2 ve U7 öğrencileri dijital tasarım programlarında tasarım ilke ve elemanlarını uygulayabilme açısından yetersiz gördüğünü belirten açıklamalarda bulunurken, U4 ve U9 öğrencilerin bu konuda genel anlamda yeterli olduğu görüşündedir. U2 Tablo 38’deki ifadesinin devamında; “...Bir önce gördüğü eğitimle şimdi gördüğü eğitim arasında köprüyü kurmak birazda tabi hocanın yönlendirmesiyle olacak bir şey. Öğrenci böyle bir köprü kurulduğu zaman genellikle başarılı oluyor.” (U2). Öğrencilerin tasarım ilke ve elemanları konusunda ders hocasının yönlendirmeleriyle yeterli olacaklarını düşünmektedir. Bu ifadeler dışında tasarım ilke ve elemanları yeterliği kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

“Bunların kolaylıkları vardı tabi mesela çizgilerin kendi içerisindeki hızlılığı hareketliliği bir ilkenin daha hızlı bir şekilde sonuca ulaştırması açısından bu iyiydi. Ama biz iki türlü

çalışıyorduk. Öğrenci önce dijital ortamda bunları yapıyor sonra makasla, yapıştırıcıyla, kartonla bunları gerçek hayata geçirmeye çalışıyor idi. Buradaki avantaj öğrencinin bir örnek yerine 10 tane örnek yapması bir avantajdı. Ona pratik kazandırıyor.” (U1)

U1 yukarıdaki ifadesinde öğrencilerin bu konuda yeterli olabilmeleri için sadece dijital ortamda değil manüel olarak da çalışmalar yapmaları gerektiği üzerine açıklamalar belirtmiştir. U3’de U1’i destekler bir açıklamayla öğrencilerin manüel çalışmalar yaptığı temel tasarım derslerinin önemine dikkat çekmektedir. Aynı zamanda U3, öğrencilerin son yıllarda bu konuda ayrıca zorlandığını bununla farklı bir çalışma konusu olabileceği üzerine durmaktadır. Bu ifadeye bakacak olursak;

“1. sınıfta temel tasarım dersi alıyorlar yoğun bir şekilde. İyi de hocalarımız var Onların iyi bir temel attığını düşünüyorum birçok öğrenciye. Bunun dahilinde ben tekrar 2. sınıftan itibaren temel tasarım ilke ve elemanlarını birer uygulama eşliğinde anlatmıyorum. Müfredatında böyle bir şey yok. Ben tamamen grafik tasarıma odaklı gidiyorum ancak elbette ki konuların anlatımında bu öğelerden bahsetmeden geçemiyoruz. Kompozisyon kurulması açısından. Ancak zaman zaman çok iyi sonuçlar çıkaran öğrenciler görüyorum. Son yıllarda son birkaç yıldır bu konuda zorlanan öğrencilerin olduğunu da gözlemleyebiliyorum. Bunun sebebi başvurularla ilgili olabilir yedekten alınan öğrencilerin fazla olması olabilir. Bu ayrıca araştırma konusudur. Çok nitelikli olmaya gruplar gelebiliyor.” (U3)

U6’da yukarıdaki tablo 38’de ifadesi yer alan U7 ile benzer olarak öğrencilerin dijital program görmediğinde tasarım ilke ve elemanları konusunda zorluk çektiğine değiniyor ve ne gibi sorunlarla karşılaştıklarını ekliyor;

“Öğrenciler İlk başlarda programları görmemişse bilgisayarda çok fazla çalışmamışsa bu programların araç olmaktan ziyade tasarımın kendisi olarak görebiliyor. Böyle olunca öğrenci tasarımda çok fazla renk kullanabiliyor çok fazla görsel kullanabiliyor bunları bir çocuk gibi oyun oynamış gibi yapabiliyor. Onun için öğrenciye bunların guaj boya gibi sulu boya gibi araç olduğunu anlatmak lazım. Aslında tasarımda temel olan ilkeler konusunda sen bunları kâğıt üzerinde yaptın şimdi ekran üzerinde yapacaksın. Ekran da kâğıt gibi bir yüzey. Öğrenciye bunun sihirli bir alet değil sadece kalem kâğıt gibi bir araç olduğunu anlatabilirsen işler yerine oturuyor. Eğer bunu yapmazsan ortaya görsel karmaşa içinde işler çıkabiliyor.” (U6)

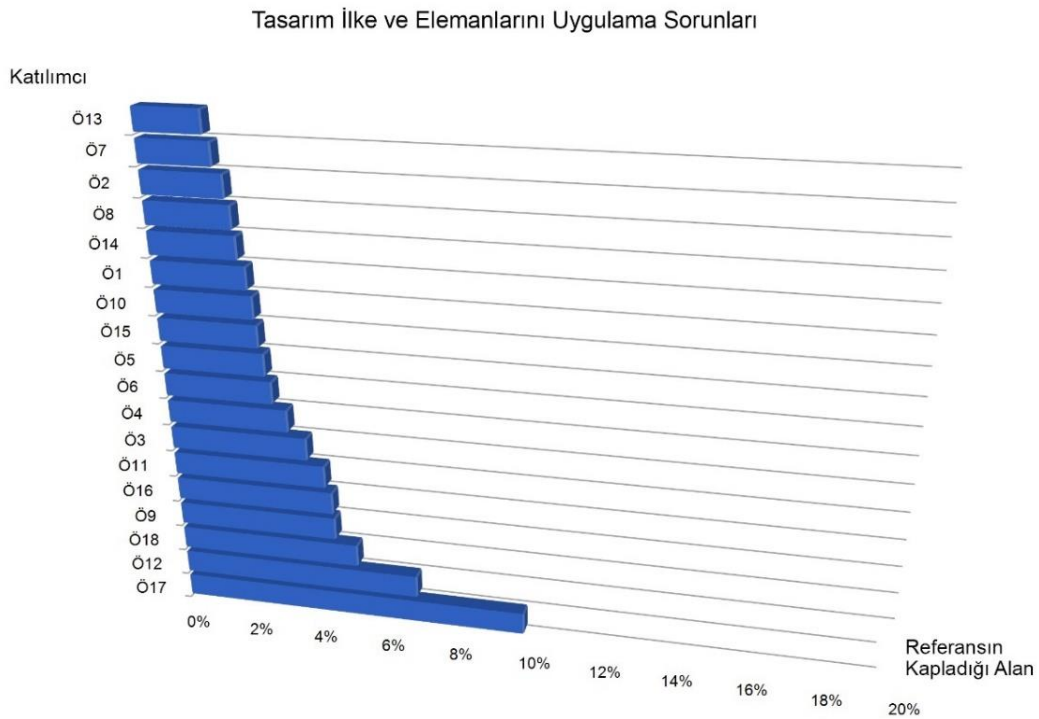
U6 ve U7 yukarıdaki ifadelerde öğrencilerin anasanata gelmeden önce dijital tasarım programı görmediklerinde dijital ortamlarda tasarım ilke ve elemanlarını uygulamadaki yetersizlikleri üzerine açıklamalarda bulunmuştur. Bunlarla birlikte U8 ise dersinde dijital tasarım programı öğretmediği üzerine ifadeler kullanmıştır;

“Zaten programları biz öğretmiyoruz. Çocuklar bizim yönlendirmemiz çerçevesinde çocuklar zaten ya buraya hazır geliyorlar ya da burada kısa sürede öğreniyorlar. Biz programların dışında konu belirleme açısından yapıyoruz bunu. Dolayısıyla burada pek çok şey yapıyoruz. Programlar bunlara yardımcı öğeler olarak düşünülmesi gerekiyor. Buradaki temel amacımız program öğretmek değil. Temel estetik ve grafik tasarıma ilişkin temelleri öğretmekten ibaret.” (U8)

Öğrencilerin dijital tasarım programlarında tasarım ilke ve elemanlarını uygulayabilme yeterliliği üzerine öğretim elemanlarının görüşlerine bakıldığında öğrencilerin dijital ortamda yeterli olduklarında temel tasarım ilke ve elemanlarını daha doğru uygulayabildiği

üzerine açıklamalar yer almaktadır. Bunlarla birlikte U9’da öğrencilerin süreç içerisinde tasarım ilke ve elemanlarını çözdüklerine değinmektedir; “Yeterlilik tabi bir süreç işi. Dolayısıyla süreç içerisinde ilk geldikleri zamandaki bakış açılarıyla son sınıfa geldikleri süreçteki minimize etme, ayrıntılardan arındırma, sadeleştirme, estetik dili sorgulaya bilme gibi bakış açılarının daha gelişmiş olduğunu görebiliyorsunuz.” (U9).

Yukarıda ifadeleri yer alan öğretim elemanları ile birlikte bu konuda öğrencilerin de görüşlerine başvurulmuştur. Bu doğrultuda öğrencilere; “Grafik tasarım programlarında tasarım ilke ve elemanlarını uygulayabilme açısından kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz? Karşılaştığınız sorunlar nelerdir?” soruları sorulmuştur. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda tasarım ilke ve elemanları sorunları kodu ile elde edilen referans oranları şekil 29’daki gibidir.



Şekil 29. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda tasarım ilke ve elemanları sorunları kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 29’a baktığımızda Ö17’den diğer öğrencilere oranla bu konuda en çok görüş alındığı diğerlerininse benzer oranda görüş belirttiği görülmektedir. Öğrencilere yöneltilen; “Grafik tasarım programlarında tasarım ilke ve elemanlarını uygulayabilme açısından kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz? Karşılaştığınız sorunlar nelerdir?” sorusu ile gerçekleştirilen görüşmelerden ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 39’de verilmiştir.

Tablo 39

Grafik Tasarım Programlarında Tasarım İlke ve Elemanlarını Uygulayabilme Açısından Kendinizi Nasıl Değerlendiriyorsunuz? Karşılaştığınız Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Tasarım İlke ve Elemanları Sorunları	Bu aşamada karşılaştığım bir sorun yok. Temel tasarımda çok güzel bir hocadan ders aldım. Sonra atölye hocamız da bunlara çok dikkat ediyor... (Ö1)
		Bazen ilke ve elemanları tasarımsal olarak tam oturmadığımızdan sorunlar yaşayabiliyoruz. Tasarıma ilk başladığım zamanlarda daha başarısızken hocamızın yönlendirmeleriyle daha başarılı olabiliyorum. (Ö5)
		Yetersiz olduğum yerler oluyor ama genel anlamda iyi olduğumu düşünüyorum. ...Hatta ilke ve elemanları dijital ortamda uygulamak daha kolay oluyor. (Ö8)
		Dijital ortamda manüelden daha kolay yapılabilir. Daha kısa sürede işi bitirebiliyorsun. (Ö13)
		Konuya göre değişiyor bu. Görsel algıyı tasarımın üzerine çekmemiz için bunları kullanmamız gerekiyor. (Ö14)

Tablo 39’de ifadeleri yer alan Ö1, Ö8 ve Ö13 tasarım ilke ve elemanlarını zorlanmadan dijital ortamda uygulayabildiklerini belirtmektedir. Bununla birlikte Ö1 temel tasarım dersinde aldıkları eğitimin önemine de vurgu yapmıştır. Ö5’de kendini bu konuda genel anlamda yeterli görmektedir. Ö14 ise bu durumun konuya göre değiştiğini belirten ifadeler kullanmıştır. Bu ifadeler dışında tipografi sorunları kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

“Genelde işe başladığım zaman programı bildiğim için ona göre şeyler yapıyoruz. Bazen çok doğal şeyler istediğim zaman zorlanıyorum. El çizimi sonuçta...” (Ö2)

“Kendimi iyi değerlendiriyorum aslında ama şöyle bir şey var hocamız bizi yönlendiriyor. Şurasını şöyle yapsan daha iyi olabilir şeklinde. Ondan sonra yapmak istediğim çok farklı şeylere de yönelebiliyorum. Bu da onları kullanamama neden olabiliyor.” (Ö4)

“Zaten temel tasarımda aldığımız için ... uygulayabiliyoruz grafik tasarımda da aynı şekilde. Sadece programa tam hâkim olamadığımız için bazı yerlerde sorun yaşayabiliyoruz.” (Ö6)

“Dijitalde yapmak daha kolay geliyor. Aslında elle ben kâğıda bakıyorum sadece çizemiyorum ama programda çalışınca daha rahat çalışabiliyorum. Daha fazla deneyerek başarılı olunuyor bence.” (Ö11)

“El verdiğince dikkat etmeye çalışıyorum. Bilgilerimi aktarmaya çalışabiliyorum diyebilirim. Nerede neyi kullanacağımızı biliyoruz mesela bir afiş yaparken vurguyu nerede yapmamız gerektiğini dengeyi nasıl sağlayabileceğimizi biliyorum. Bilgiyi yansıttığımız zaman aslında çalışma daha iyi yere gidiyor. Bizim burada bu işin eğitimini aldığımızı belli etmemiz gerekiyor. Bunu da tasarım ve ilke elemanlarını kullanarak yapabiliyoruz.” (Ö12)

“Zaten ilk başta temel budur. İlk bunları bilmen gerekir ki üstüne koyabilesin. Matematik gibi aslında $2+2=4$ ü bilmeden devam edemezsin. İlk başta bunları gördüğümüz için bunun üstüne koymak benim için rahat.” (Ö15)

“Biz bir iş yapacağımız zaman gruptakilere sorarız. Sorduğum kadarıyla seçtiğim renkte kullandığım geometrik şekilde tipografiyi kullanım tarzımda genellikle beğeniliyor. Genellikle iyi kullanıyorum yani. Tasarım ilke ve elemanları bir kuraldır. Bir afiş bir banner yapacaksak da bu kurallara uygun olmalı.” (Ö16)

“İlk başladığımda zorluyor. Çünkü ben şey yapamıyorum eskiz yapayım sonra başlayım diye. Ancak zorlukların yanında kolaylıklar da var dijitalde. Olmayan bir şeyi hemen değiştirebiliyorsun resim gibi değil. Onun için resim yaparken bile ilk başta Photoshop’da düzenliyorum oluyor mu olmuyor mu ondan sonra tuvale aktarıyorum.” (Ö17)

“Gözün baktığımız alandaki kayma hareketini göz önünde bulundurursak temel tasarım çok önemli. O açıdan elimden geldiğince dikkat etmeye çalışıyorum. İkinci sınıftan bu yana da daha minimal olmaya çalışıyorum, yani daha az şey kullanmaya çalışıyorum tasarımlarda. En çok kullandığım program illüstratör olduğundan orada kendimi daha serbest hissediyorum. O açıdan orada iyi olduğumu söyleyebilirim.” (Ö18)

Yukarıda yer alan ifadeler dijital tasarım programlarında öğrencilerin tasarımlarında zorlanmadan tasarım ilke ve elemanlarını uygulayabildiklerine ve kısmen başarılı olduklarına (Ö1, Ö2, Ö5, Ö6, Ö8, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17, Ö18), başarısız olduklarına ya da zorlandıklarına dair (Ö3, Ö4) ifadeleri içermektedir. Bununla birlikte dijital tasarım programlarında tasarım ilke ve elemanlarını uygulamanın manüel ortamlardan daha kolay olduğunu belirten öğrencilerin de ifadeleri de (Ö8, Ö11, Ö13) bulunmaktadır. Bu ifadeler dışında aşağıda açıklamalarına yer verilen Ö3, Ö7, Ö9 ve Ö10 tasarımlarında tasarım ilke ve elemanlarına çok fazla dikkat etmediklerini belirten açıklamalarda bulunmuştur;

“Her çalışmada bunları uygulamak pek mümkün olmayabiliyor. Bazen hata yapabiliyor bazen de çok güzel bir iş çıkarabiliyoruz. Bu tamamen kendi zevkimize kalmış bir şey. Bazen illa bu ilkeleri kullanacağız diye bir şey düşünmüyoruz bazen.” (3).

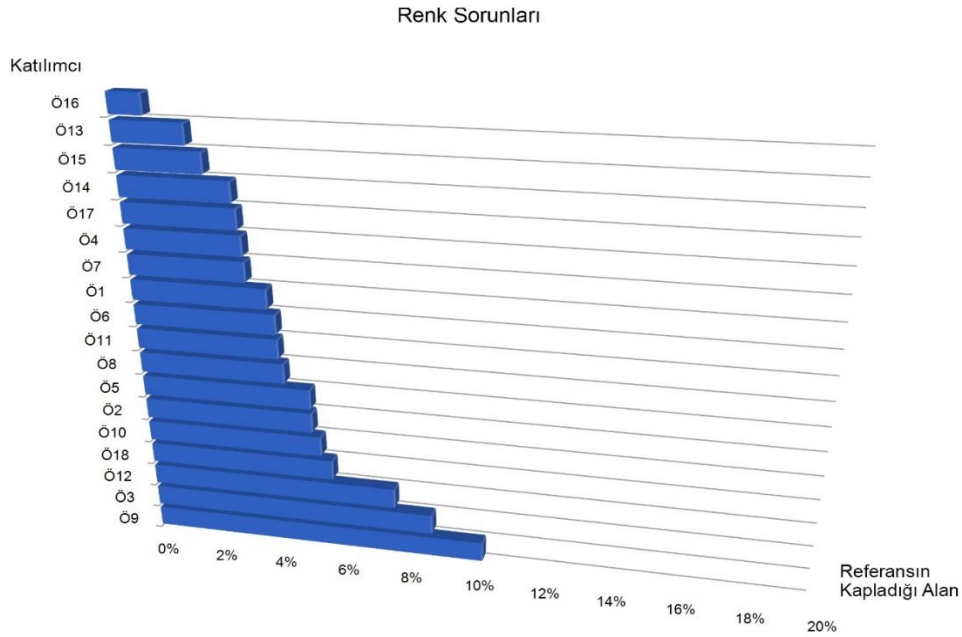
“Açıkçası bu kurallara çok uyabildiğimi düşünmüyorum. Kendi gözüme nasıl hitap ediyorsa bana estetik geliyorsa benim tarzımı yansıtıyorsa o benim için güzel olmuş oluyor.” (Ö7).

“...Çok yeterli olduğumu düşünmüyorum. Tabi ki önemli bunlara uymamız gerekiyor ama en basitinden yazı boyutu tasarımı onun koyduğumuz yeri bunlar çok önemli dikkat etmeye çalışıyorum tabi ama gözüme nerede daha hoş geliyorsa oraya koyuyorum. Çalışmanın son durumuna ise daha sonra bakıyorum.” (Ö9)

“Açıkçası onları düşünmeden tasarlıyorum. Gelişigüzel gözüme nasıl hoş görünürse. Tasarım ilkeleri çok önemli tabi ama en sonda değerlendiriyorum...” (Ö10)

5.6.2. Dijital Tasarım Programlarında Renk Ögesini Kullanımına İlişkin Öğrencilerin Görüşleri

Dijital tasarım programlarında renk ögesinin kullanımına ilişkin bulgular elde etmek için 18 öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır. Bu doğrultuda öğrencilere; “Tasarım programlarında renk ögesini kullanmanın olumlu ve olumsuz yönleri hakkında düşünceleriniz nelerdir? Karşılaştığınız sorunlar nelerdir?” sorusu sorulmuştur. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen veriler öğrencilerin tasarım öge ve ilkelerini uygulayabilme durumu ve karşılaşılan sorunlar alt temasında renk sorunları kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda renk sorunları kodu ile elde edilen referans oranları şekil 30’daki gibidir.



Şekil 30. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda renk sorunları kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 30’a baktığımızda Ö9’dan bu konuda en çok görüş alındığı Ö16’dan ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğrencilere yöneltilen; “Tasarım programlarında renk öğesini kullanmanın olumlu ve olumsuz yönleri hakkında düşünceleriniz nelerdir? Karşılaştığınız sorunlar nelerdir?” sorusu ile gerçekleştirilen görüşmelerden ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 40’da verilmiştir.

Tablo 40

Tasarım Programlarında Renk Öğesini Kullanmanın Olumlu ve Olumsuz Yönleri Hakkında Düşünceleriniz Nelerdir? Karşılaştığınız Sorunlar Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Renk Sorunları	Dijital olarak korkmadan deneyip görüyorsunuz ama manüel olarak sorunlarım var. (Ö1)
		Renk görsel iletişimde çok önemli olmazsa olmaz. Ve her rengin bir anlamı var. Ama elimizle çizdiğimiz şeyle bilgisayarda çizdiğimiz şey arasında çok fark olduğu için bazen yapamıyor bazen yapabiliyorum. Değişiklik gösteriyor açıkçası. (Ö4)
		Mesela renkle çalışırken programda yaparken farklı çıktı aldığımızda farklı bir renk çıkıyor. Onu ayarlamak gerekiyor. Önceden çok sorun yaşıyordum kahverengi kullanıyordum siyah çıkıyordu artık onu dengeledim yapa yapa... (Ö11)
		Çok geniş bir skalası olduğundan her türlü rengi dijital ortamda kullanabiliyorsun. Çeşitlilik çok fazla. (Ö13)
		Reelde bir palet oluyor ve o palette araştırıyorsunuz ya resim yaparken ama bilgisayar ortamında zaten hazır renkler var buluyorsun kolaylıkla o yüzden daha kullanışlı olduğunu düşünüyorum. (Ö15)
		Dijitalde bana daha kolaylık sağladı çünkü daha özgür davranabildim. (Ö16)

Tablo 40’da ifadeleri yer alan Ö1, Ö13, Ö15 ve Ö16 dijital tasarım programlarında oluşturdukları tasarımlarda renk kullanımının daha kolay olduğunu belirten açıklamalarda bulunmuştur. Bu ifadeler dışında renk sorunları kodu altında toplanan ve dijital ortamda renk kullanımının daha kolay olduğunu belirten diğer ifadeler (Ö3, Ö5, Ö7, Ö8, Ö12, Ö18) ise şöyledir;

“...Renk kullanırken programda bilmediğim şeyler oluyor. Renk geçişi örneğin farklı bir renk arasında yumuşama vs. sorun olabiliyor. Ama deneme şansımız da çok fazla bu bakımdan da iyi bir şey.” (Ö3)

“Dijital ortamda da sıklıkla rengi kullanıyorum herhangi bir sorunda yaşamıyorum aksine olumlu yönleri daha fazla çünkü korkmadan deneme fırsatı buluyorum.” (Ö5)

“...Dijital ortamda bir tasarım oluştururken kendimi çok daha özgür hissediyorum manüel yapmaya göre. Renk kullanımı açısından, efekt kullanma açısından, filtre kullanımı açısından her açıdan kendimi özgür hissediyorum.” (Ö7)

“Renkler grafik tasarımda olmazsa olmaz. Çünkü her rengin kendine göre bir anlamı var. Doğru rengi doğru tasarımda kullanmamız lazım. Doğru bir tasarımda yanlış renkleri kullanırsak o tasarımın hiçbir yaratıcılığı kalmaz. Yine bilgisayar ortamında renk bulmak çok daha kolay ama geçişlerde elle yaptığımız gibi olmuyor.” (Ö8)

“Kullandığımız renkler tasarımlarda önemli. Çocuk için yaptığımız bir renkle yetişkin için yaptığımız bir renk daha farklı olması gerekiyor mesela çalışmalarda. Dijital ortamda daha fazla seçenek var. Manüel çalıştığımızda istediğimiz tonu yakalayamayabiliriz ama dijital ortamda bu sıkıntı yok. Bize çok fazla imkân sunduğu için denem imkânımızda daha fazla. Birini yanlış yaptın olmadı dijital ortamda daha fazla örnekler yapıp deneme şansı bulabiliyoruz ama bu manüelde olmuyor.” (Ö12)

“Rengi dijital ortamda kullanmak daha kolay. Çünkü çok hızlı, hayal ettiğiniz her rengi elde edebiliyorsunuz. Kendiniz elde edemiyorsanız bile Google’layıp o rengi bulup kopyalayıp o rengi kullanabiliyorsunuz.” (Ö18)

Yukarıda ifadeleri bulunan 10 öğrenci (Ö1, Ö3, Ö5, Ö7, Ö8, Ö12, Ö13, Ö15, Ö16 ve Ö18) dijital tasarım programlarında korkmadan çok fazla deneme yapabildiklerinden ve çok fazla hazır seçenek olduğundan tasarımlarında daha rahat rengi uyguladıklarına yönelik açıklamalarda bulunmuştur. Tablo 40’da Ö11 ise dijital ortamda uyguladığı rengin baskı aşamasında farklılık gösterdiğini belirtmektedir. Aşağıda ifadeleri yer alan Ö9, Ö10, Ö17 de Ö11 gibi baskı aşamasında yaşadıkları renk sorunlarını belirtmektedir;

“...Ama bazen seçtiğim renkler istediğim gibi çıkmıyor. Canlı bir renk baskıda daha koyu çıkabiliyor. Bazen bir işi hızlıca yapıp çıkartmamız gerekebiliyor. Bazen arka plan çok koyu çıkabiliyor istediğim gibi çıkmayabiliyordu. Şimdi yavaş yavaş daha iyi alışabiliyorum. Koyu değil de biraz daha açığını kullanıyorum mesela.” (Ö9)

“...Çıktı alırken aynı renk olmuyor ya da dijitalde daha canlı parlak görünen renklerde çıktı alınınca renklerden dolayı daha soluk ve basit gözükebiliyor.” (Ö10)

“Renk kombinasyonları bazı programlarda hazır bir şekilde veriliyor. Ya da sürekli renk değiştirebiliyorsun boyanın kuruması gibi bir sorun yok. İstedğin kadar değiştir. Kötü yanı sadece şu baskıda istediğin rengi tutturamayabilirsin.” (Ö17)

Yukarıdaki ifadelerden farklı olarak Ö2, Ö6 ve Ö14 dijital ortamdaki tasarımlarında renk kullanırken karşılaştıkları diğer sorunları şu ifadeleriyle belirtmektedir;

“...Dijital ortamda renk kullanımı net renkler kullanırken kolaylık sağlıyor ama elle yaptığımız renk geçişlerini tam olarak yapamıyorum. Oluyor ama çok emek istiyor. Fazla zaman harcayıp detaylı çalışmayı istiyor. Bunun için de yeterli zaman yok.” (Ö2)

“...Bence manuel olarak çalışmak daha kolay aklımızdakini daha iyi uygulayabiliyoruz. Birçok brush var bunlarla alakalı onları indirmemiz gerekiyor aklımızdaki yapabilmek için. Tabii bu da yine tasarım programlarına çok fazla hâkim olmadığımızdan kaynaklanıyor.” (Ö6)

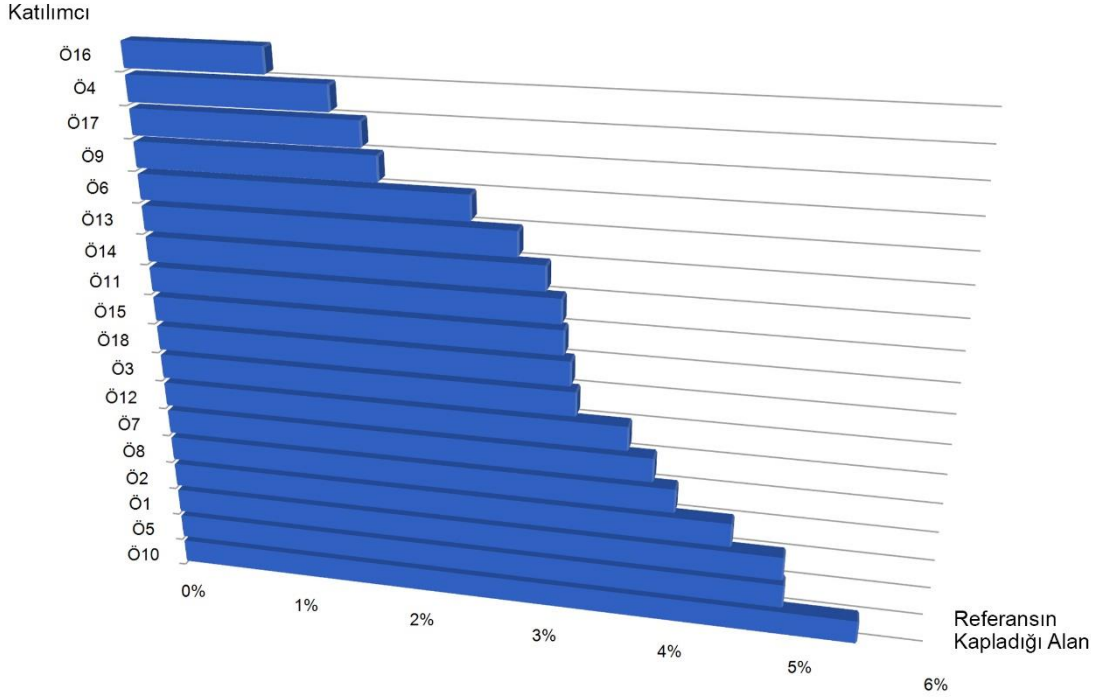
“Ben renkleri uydurmakta biraz zorlanıyorum. Çok önemli olduğunu düşünüyorum ama fon seçiminde falan zorlanıyorum görseli satan şey renk zaten. Renklerin uyumu önemli.” (Ö14)

Renk sorunları altında toplanan tüm ifadelere baktığımızda genel anlamda öğrenciler dijital ortamdaki renk uygulamalarının manüel ortama oranla daha kolay olduğu görüşündedir. Bu kolaylığı da dijital tasarım programlarındaki çeşitliliğin sağladığı anlaşılmaktadır. Ancak yukarıda Ö6’nın ifade ettiği gibi dijital ortamdaki tasarımlarda renk konusunda başarılı olunabilmesi için tasarım programlarının iyi öğrenilmesi/öğretilmesi gerekmektedir.

5.6.3. Dijital Tasarım Programlarında Tipografi Kullanımına İlişkin Öğrencilerin Görüşleri

Dijital tasarım programlarında tipografi kullanımına ilişkin bulgular elde etmek için 18 öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır. Bu doğrultuda öğrencilere; “Tasarım programlarında tipografi tasarımlarını uygulayabilme açısından kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz? (Tipografi tasarımlarını grafik tasarım programlarında oluşturmanın güçlü ve zayıf yönleri nelerdir?)” sorusu sorulmuştur. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen veriler öğrencilerin tasarım öge ve ilkelerini uygulayabilme durumu ve karşılaşılan sorunlar alt temasında tipografi sorunları kodu altında anlamlı ifadelere dönüştürülmüştür. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda tipografi sorunları kodu ile elde edilen referans oranları şekil 31’deki gibidir.

Tipografi Sorunları



Şekil 31. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda tipografi sorunları kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 31'e baktığımızda Ö10'dan bu konuda en çok görüş alındığı U16'dan ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğrencilere yöneltilen; "Tasarım programlarında tipografi tasarımlarını uygulayabilme açısından kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz? (Tipografi tasarımlarını grafik tasarım programlarında oluşturmanın güçlü ve zayıf yönleri nelerdir?)" Sorusu ile gerçekleştirilen görüşmelerden ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 41'de verilmiştir.

Tablo 41

Tasarım Programlarında Tipografi Tasarımlarını Uygulayabilme Açısından Kendinizi Nasıl Değerlendiriyorsunuz? (Tipografi Tasarımlarını Grafik Tasarım Programlarında Oluşturmanın Güçlü ve Zayıf Yönleri Nelerdir?) Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Tipografi Sorunları	Çok çok iyi değilim bu konuda. Ancak dijital ortamda çok çeşitlilik olması bize farklı şeyler yaptırabiliyor. (Ö4)
		Tipografi açısından birkaç çalışmamız oldu. Ben yaparken eğleniyorum hoşuma gidiyor açıkçası. Font çeşitliliği çok önemli bence. (Ö9)
		Biz bazen kendimiz çizerek ya da farklı fontlar indirerek kullanıyoruz tasarımlarda. Burada da yine bir çeşitlilik olması kolaylık sağlıyor. (Ö13)
		Dijital ortam daha samimi geldi bana çünkü daha özgür davranabiliyorum. (Ö16)
		Ben hiç sorun yaşamıyorum. Kendi fontunu oluştururken belki sorun yaşanabilir de hazır fontları kullanırken sorun yaşamazsın. (Ö17)

Tablo 41’de ifadeleri bulunan öğrencilerin tamamı dijital tasarım programlarında çok çeşitli fontların olmasından dolayı tipografi konusunda sorun yaşamadıklarını belirtmektedirler. Bu ifadelere benzer şekilde diğer ifadeler ise şu şekildedir;

"...Bunla ilgili zaten yazı dersimiz de vardı. Burada da gördüğümüz için o konularda çok problem yaşamıyorum. Dijital ortamda değişik fontların olması kolaylık sağlıyor." (Ö1)

"Birçok font alternatifinin olması kolaylık sağlıyor. Biri olmazsa birini kullanabiliyorsun." (Ö2)

"Tipografiyi çok severim ve bazı çalışmalarında da uygularım. Sürekli kullanırım. Bilgisayar ortamında da farklı fontların olması ve hatta çalışmalarımıza uygun yazı fontları indirmek iyi bir şey..." (Ö3)

"Bir tipografi tasarımı yapıp bunu tasarımda kullanmayı çok istedim ama kendimi bunda yeterli görmediğim için internetten hazır fontlar indiriyorum tasarımlarımda bunları kullanmaya çalışıyorum. Photoshop’da elde çizimle yapmaya göre çok daha kolay olduğunu düşünüyorum. Birçok şey otomatik olduğundan kolaylaştırıyor..." (Ö7)

"Ben tipografi çalışmayı seviyorum. Mesela bir çalışmada fotoğraflar kullanırken onu yazıyla da desteklediğimiz zaman daha dikkat çekici oluyor. Yine renkteki gibi dijital ortamda daha fazla seçenek ve deneme imkânı bulabiliyoruz." (Ö12)

"Şu an ona çalışıyorum. Kendimi geliştirmeye çalışıyorum. Elde yapmak çok uzun sürüyorken bilgisayarda fontlar var indiriyorum seçiyorum daha kolay yani." (Ö14)

Yukarıda ifadeleri bulunan 11 öğrencinin (Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö7, Ö9, Ö12, Ö13, Ö14, Ö16, Ö17) tamamı dijital tasarım programlarındaki font çeşitliliğinin renkteki ifadelere benzer şekilde kendilerine kolaylık sağladığı görüşündedir. Bu ifadeler farklı olarak tipografi sorunları kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

"Bu konuda kendimi yetersiz görüyorum. Çünkü çok fazla soğuk var bunların doğru bir şekilde kullanılması oldukça zor. Bazen değişik fontların bir arada kullanılması tasarımı daha güçlü kılabilir ama yanlış fontların kullanılması tasarımı bozabiliyor. O zaman tasarımdan ziyade bazen tipografi çalışmaları daha önemli olabiliyor. Tipografi eğitimi çok geniş kapsamlı olduğundan bence ekstra ders olmalı." (Ö5)

"Ben tipografide çok zayıfım. Doğru fontu doğru yerde doğru şekilde doğru tasarımda kullanamıyorum. O yüzden fazla üstünde durmadım hep kaçındım ondan. Çok fazla font olması bir kolaylık ama doğru fontu doğru yerde kullanamadığım için sıkıntı." (Ö8)

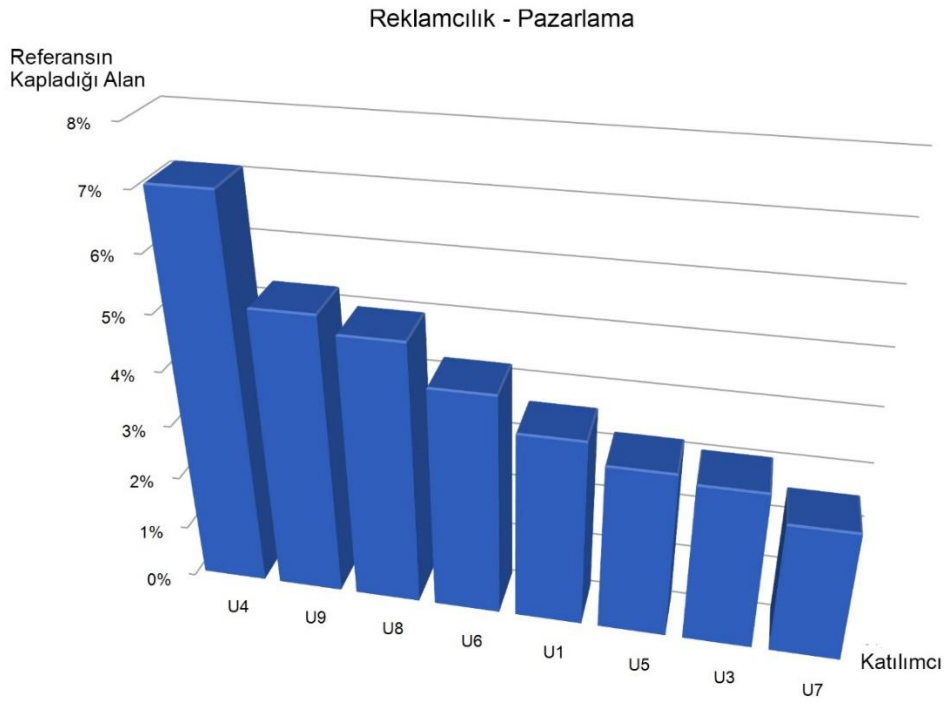
"...Tipografiyi yerleştirirken çok zevk alıyorum. İyi de olduğumu düşünüyorum ama font seçiminde iyi olmadığını düşünüyorum. Ben süreç içerisinde genellikle bir fonta takılı kalıyorum ve o fonttan vazgeçemiyorum. Onu bir aşmam gerek diye düşünüyorum." (Ö18)

Yukarıda ifadeleri bulunan Ö5, Ö8 ve Ö18 tipografi konusuna sorun yaşadıklarını belirtmektedirler. Güzel sanatlar fakültelerinde bulunan grafik tasarım bölümlerinde ve görsel iletişim tasarımı bölümlerinde doğrudan zorunlu ya da seçmeli ders olarak verilen tipografinin bir ders olarak verilmiyor oluşu öğrenciler için sorun oluşturmaktadır. Bu durum yukarıda Ö5'in ifadesinden de anlaşılmaktadır.

5.7. Kullanılan Ders Programlarının Görsel İletişimin Reklamcılık ve Pazarlama Boyutunda Öğrencilerin Gereksinimlerini Karşılama Niteliğine İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Kullanılan ders programlarının görsel iletişimin reklamcılık ve pazarlama boyutundaki durumu konusunda veriler elde etmek için 9 öğretim üyesinin görüşlerine başvurulmuştur. Burada öğretim elemanlarına; "Masaüstü yayıncılık, kurumsal kimlik, hedef kitle, reklam ve pazarlama konularında ders programlarının yeterliliği hakkında görüşleriniz nelerdir?"

sorusu yöneltilmiştir. Görüşmelerden toplanan veriler grafik anasanat programının reklamcılık ve pazarlama boyutundaki durumu alt teması altında reklamcılık ve pazarlama kodları altında anlamlı ifadeler haline getirilmiştir. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda reklamcılık ve pazarlama kodu altında toplanan referans oranları şekil 32’deki gibidir.



Şekil 32. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda reklamcılık ve pazarlama kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 32’ye baktığımızda U4’den bu konuda en çok görüş alındığı U7’den ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Masaüstü yayıncılık, kurumsal kimlik, hedef kitle, reklam ve pazarlama konularında ders programlarının yeterliliği hakkında görüşleriniz nelerdir?” sorusu ile birlikte bu konuları kapsayan açıklamalardan ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 42’de verilmiştir.

Tablo 42

Masaüstü Yayıncılık, Kurumsal Kimlik, Hedef Kitle, Reklam ve Pazarlama Konularında Ders Programlarının Yeterliliği Hakkında Görüşleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Reklamcılık ve Pazarlama	Hedef kitle analizi, kurumsal kimlik oluşturma, zenginleştirilmiş tasarımlar yapma, reklam, reklam kampanyaları yapma, kamuoyu araştırmaları yapma bunların hepsi bu disiplinin içerisinde farklı alanda yer alan disiplinler ama bunların hepsini ders süresi nedeniyle ayrı ayrı ders vermek gibi imkânımız yok. (U4)
		Bunların hepsini grafik tasarım atölyelerinde öğretiyoruz. Dört dönem bende okuyor çocuklar. Bütün bunları grafik atölyede veriyoruz. Son sınıfta da Web Design gibi konularda başka bir hocaya devrediyorum ve mezun oluyorlar. (U7)
		Piyasa kısıtlı ve geniş. İki tarafı da var. Dolayısıyla hangi tarafında yer alacağınızla gelişiyor bu durum. (U8)
		Bu konular içerikte var ancak belli sınırlılıklarla verilebiliyor öğrencilere. Ya da hoca çok daha dar kalıplarla yönlendirebiliyor. Sadece buradan değil tüm Türkiye’den bahsediyorum. Mesela A üniversitesinden Farabi programıyla geliyor öğrenci; hoca şu programı öğretmeye yatkındı başkalarını bilmiyorum gibi bu tür şeyler olabiliyor. (U9)

Tablo 42’de ifadeleri bulunan U7 kesin bir dille masaüstü yayıncılık, kurumsal kimlik, hedef kitle, reklam ve pazarlama konularında eğitimler verdiğinden bahsetmektedir. U8 ise bu konularda öğrencilerin yönelimleriyle gelişimler gerçekleşeceğine dair açıklamada bulunmuştur. U4 ve U9 ise dar kalıplarla bu konuların verildiğinden bahsetmektedir. U4’ün açıklamalarının devamında bunu nasıl gerçekleştirdiklerini belirten ifadeleri bulunmaktadır;

“...Ancak bu süreçlerden haberdar olmalarını sağlayacak şekilde projeler geliştiriyoruz. Kampanyalar yapıyoruz. Bazen birlikte çalışacakları projeler veriyoruz. Dolayısıyla burada hedef kitlenin ne olduğunu nasıl analiz edileceğine dair teorik çalışmalar yapmalarını istiyoruz. Ders saati dışında hazırlık yapmalarını istiyoruz. Grup çalışmalarının bir ajans mantığıyla nasıl yürütüleceğini deneyimleyebilecekleri çalışmalar yapıyoruz. Her biri ayrı ayrı çok detaylı olarak verilmiyor olsa da bu başlık altındaki konuların tamamı öğrencilerin deneyim sağlayabilecekleri çalışmalar yaptırıyoruz. Bunu temelde ders programına bağlı olarak yapıyoruz. Ders içeriklerinin belirlenmesindeki temel başlıklar da bu alt başlıkları kapsayacak düzeyde diye düşünüyorum.” (U4)

Bu ifadelerden farklı olarak önceki senelerde eğitim fakültesinde görev almış U2’den bu bölümde referans ifade alınmazken benzer senelerde görev almış olan U1 ise o dönemlerde bu konularda iyi olunduğundan bahsetmektedir;

“Grafik anasanat dalında o dönemlerde fena değildi iyiydi. Çünkü öğrenciye bunlar çalıştırılırken böyle bir konuda bir dosya verilirdi. O dosyanın içerisinde bir şirkete ne lazım ise logosundan tutun kurumsal kimliği tamamen oluşturmaya kadar her şey yaptırılırdı. Bu önemli bir alandı ve yapılıyordu. Şimdi nasıl yapılıyor onu bilmiyorum.” (U1)

U1 yukarıdaki açıklamasında masaüstü yayıncılık, kurumsal kimlik, hedef kitle, reklam ve pazarlama konularının önemine dikkat çekmektedir. U5’te aynı şekilde bu konuların önemine vurgu yapan açıklamada bulunmuştur;

“Günümüz resim ilk eğitiminde bilgiye erişim kendini tanıtım ve dijital sanatın yeni medyadaki yeri dikkate alındığında ve dijital sanatın önemini bakıldığı görsel iletişim tasarımı ile ilgili derslerin müfredatta yer alması son derece gereklidir.” (U5)

Yukarıdaki ifadeler dışında dijital tasarım programlarının yeterliği kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

"Tamamen grafik sanatlar alanında bir şeyler yapmalarını hedefleyen bir müfredat var. Ancak biz günün gelişmelerini yok saymıyoruz. Dedğim gibi hocalar kendi yeterliliklerine göre bunları güncelliyorlar. Bu güncellemeyle son yıllarda dediğim gibi arayüz tasarımı, application, 30-40 saniyelik hareketli bir görüntü tasarlatmaya çalışıyorum. Evet bir grafik tasarımcının işi değildir bu ancak bakıldığında tasarımcıdan beklenen budur. O nedenle tam karşıladığını söyleyemeyiz.” (U3)

"Tasarımdan iletişimi çıkaramayacağımız için dersler içerisinde bu halledilse bile pazarlama başlı başına bir alan. Öğrenci İktisadi İdari Bilimler Fakültesine gidip orada pazarlama ile alakalı bilgiler öğrenebilir ekstra gidip yine fotoğraf atölyesinde fotoğrafla alakalı bilgiler öğrenebilir. Hatta bazen öğrenci takıldığı yerde programla alakalı bir sorun yaşadığında internete girip araştırma zahmetine bile girmiyor. Ama daha önce de dediğim gibi bir şeyleri elde etme kolaylığı arttıkça değeri de düşüyor sanırım. Bu nedenle bizim öğrencileri daha araştırmacı, daha girişken, karakter olarak değil ama profesyonel olarak daha geçişken insanlar yetiştirmemiz lazım.” (U6)

"Piyasada bir iş veren var ben bu iş bunun gibi istiyorum der onu yaparsınız. Onu ilk okul mezunu da yapabilir dışardaki operatörlerde bunlarda yapabilir. Bunların seçicilikleri daha çok tasarımcı yönü gerçekleştirebilecek ajanslar olmalı yani bunun için çalışabilmeyi hedefliyoruz biz. Bugün en üst düzeyde ne varsa onu hedefliyoruz.” (U8)

"...Benim bölümümden mezun olan bir öğrenci piyasada çalışmaya başladığında elbette ki farklı yeterlilikleri biraz da piyasadaki ediniyor. Ama temel anlamdaki estetik, tasarımsal ya da işleyiş anlamındaki birtakım süreçlere ilişkin yeterlilikleri burada ediniyor.” (U9)

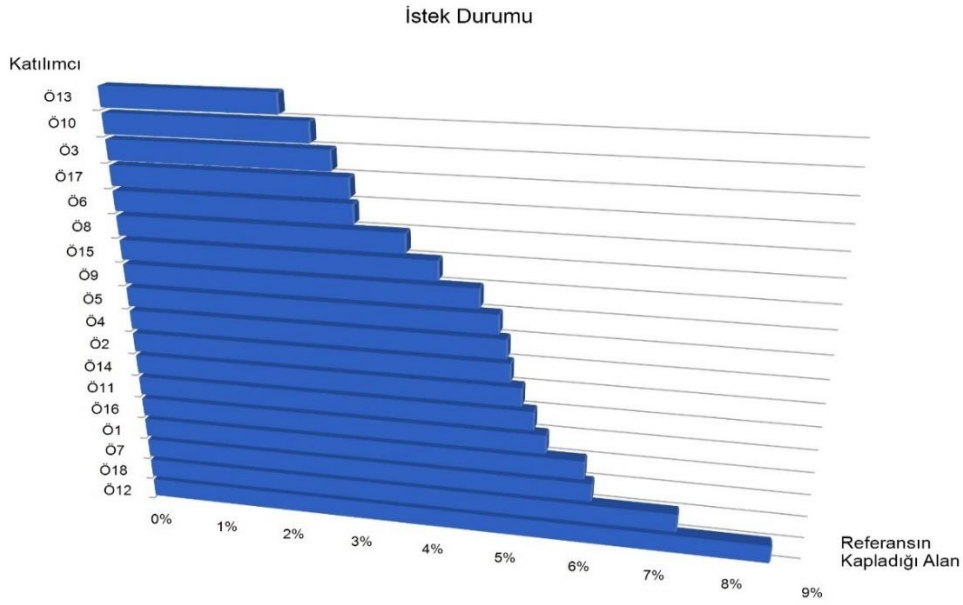
Yukarıda ifadeleri yer alan U3 hocaların yeterlilikleri ölçüsünde masaüstü yayıncılık, kurumsal kimlik, hedef kitle, reklam ve pazarlama konularında eğitimler verildiğinden bahsetmektedir. U2, U3, U4, U6, U7, U8 ve U9 bu konularda kısmen de olsa öğretimler gerçekleştirildiğini belirten açıklamalarda bulunmaktadır. Buradaki ifadelerden U6 bu alanların genişliğinden bahsederken U5 ifadesinde “...ilgili derslerin müfredatta yer alması son derece gereklidir.” uyarısında bulunmaktadır.

5.8. Öğrenciler Bölümden Mezun Olunduğunda Öğretmenlik Mesleğinin Yanı Sıra Görsel İletişim Tasarımcısı Ya Da Grafik Tasarımcı Olma Yetkinliği Konusuna İlişkin Bulgular ve Yorumlar

Öğrencilerin bölümden mezun olunduğunda öğretmenlik mesleğinin yanı sıra görsel iletişim tasarımcısı ya da grafik tasarımcı olma istek ve yeterlikleri konusunda veriler elde etmek için 9 öğretim üyesi ile birlikte 18 öğrencinin görüşlerine başvurulmuştur. Burada öğretim elemanlarına; “Asıl amacı resim-iş öğretmeni yetiştirmek olan bu bölümde ders programlarının grafik tasarımcı ya da görsel iletişim tasarımcısı yetiştirmeye elverişliliğine dair görüşleriniz nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Öğretim elemanlarına yöneltilen bu sorularla birlikte 18 son sınıf öğrencisine; “Bu bölümden mezun olduğunuzda öğretmenlik mesleği dışında grafik tasarımcı olmayı düşünür müydünüz? Bunun için yeterli seviyeye sahip olduğunuzu düşünüyor musunuz? Derste öğrendiğiniz programlar dışında yeni programlar öğrenmeye karşı hevesli misiniz? Bunun için neler yapıyorsunuz? Güncel grafik tasarım çalışmalarını takip etmek için neler yapıyorsunuz?” soruları yöneltilmiştir. Görüşmelerden toplanan veriler öğrencilerin farklı mesleğe yönelme durumu alt teması altında öğretim elemanları için yetkinlik durumları kodu altında anlamlı ifadeler haline getirilmiştir. Öğrenci ifadeleri ise aynı alt tema altında ancak öğrencilerin görüşleri, istek durumu kodları altında bir araya getirilmiştir.

5.8.1. Öğrencilerin Derste Öğrendikleri Dijital Tasarım Programlarından Başka Yeni Programlar Öğrenme Heveslerine İlişkin Öğrenci Görüşleri

Öğrencilerin derste öğrendikleri dijital tasarım programlarından başka yeni programlar öğrenme heveslerine ilişkin bulgular elde etmek için 18 öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır. Bu doğrultuda öğrencilere; “Derste öğrendiğiniz programlar dışında yeni programlar öğrenmeye karşı hevesli misiniz? Bunun için neler yapıyorsunuz? Güncel grafik tasarım çalışmalarını takip etmek için neler yapıyorsunuz?” soruları yöneltilmiştir. Yapılan görüşmelerden elde edilen veriler öğrencilerin farklı mesleğe yönelme durumu alt temasında istek durumu kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda istek durumu kodu ile elde edilen referans oranları şekil 33’deki gibidir.



Şekil 33. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda istek durumu kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 33'e baktığımızda U2'den bu konuda en çok görüş alındığı U8'den ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmelerde ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 43'de verilmiştir.

Tablo 43

Derste Öğrendiğiniz Programlar Dışında Yeni Programlar Öğrenmeye Karşı Hevesli Misiniz? Bunun İçin Neler Yapıyorsunuz? Sorularına İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	İstek Durumu	Evet yeni programlar öğrenmek için hevesliyim. Ben kurslara da gittim. Youtube'dan videolar falan da izliyorum... (Ö1)
		Dersteki programların yettiğini düşündüm. Başka programlara bakmadım. (Ö3)
		Evet ancak bu konuda hiçbir şey yapamıyoruz. Bu senede son sene KPSS'ye hazırlanıyoruz. Ödev yetiştirmeye çalışıyoruz. Anasanat dışındaki derslerinde işlerini yetiştirmeye çalışıyoruz. O yüzden hiçbir şey yapamıyorum. (Ö4)
		Biraz diyebilirim. Youtube'dan videolar izliyorum. Kendimi daha çok staja ve diğer derslere odaklıyorum. (Ö8)
		İşim düştüyse evet. Onun dışında hevesli değilim. (Ö10)
		Yeni programlar öğrenmek için pek hevesli değilim. (Ö13)

Tablo 43'deki ifadelerle baktığımızda “Derste öğrendiğiniz programlar dışında yeni programlar öğrenmeye karşı hevesli misiniz?” diye sorulduğunda üç öğrenci (Ö1, Ö4, Ö8) bu konuda çalışma yaptıklarını belirtirken diğer üç öğrenci (Ö3, Ö10, Ö13) ise bu konuda hevesli olmadıklarını belirtmektedir. Evet yanıtını veren öğrencilere Bunun için neler yapıyorsunuz? diye sorulduğunda ise Ö1 bunun için kursa gittiğinden ve videolar izlediğinde bahsederken Ö4 ve Ö8 ise KPSS ve diğer derslerden dolayı pek fazla yeni öğrenmeler gerçekleştiremediklerini ifade etmektedir. Bu ifadeler dışında Ö1, Ö4 ve Ö8 gibi hevesli olduğunu belirten öğrencilerin ifadeleri şu şekildedir;

“Mesela şimdi bir reklam filmi projemiz var. Bunu oluşturmak için de bilmem gerek iki program var belki daha fazla. Ama işime yarayacak olana öğrenmek için ilgim var ve bunun için Youtube'dan videoları takip ediyorum.” (Ö2)

“Evet. Premium indirdim onlar da öğrenmeye çalışıyorum Bunun dışında daha çok Tabii burada öğrendiğimiz programlara daha hakimim. Ancak şu an KPSS çalıştığım için grafik benim için daha geri planda.” (Ö5)

“Kesinlikle hevesliyim. Zaten çocukluğumdan beri hevesliyim. Bunla ilgili programları ben kendi kendime öğrenmeye çalışıyorum. Bunun için herhangi birine ihtiyaç duymuyorum. Türkçe kaynak yok internette o yüzden İngilizce aratmak zorundayım. Orada biraz takılıyorum sadece ama anlayabiliyorum.” (Ö7)

“Evet. Ama bunun için çok fazla bir şey yapmıyorum. Daha çok video izliyorum. Diğer programlarda kendimi geliştirmek değil de olan programlarda kendime bir şeyler katmak için uğraşıyorum.” (Ö9)

“Evet ama kendim öğrenemiyorum hocaların göstermesi gerekiyor. Tutorialları falan hoca gösteriyor o an anlayamıyorum o zaman evde pekiştirmek amaçlı izliyorum.” (Ö11)

“...Fırsat buldukça farklı programlar öğrenmeye çalışıyorum. Flash'ı hocamız öğretti. Onun dışında 3Ds Max indirmiştik kendi bilgisayarım kastediği için olmadı. Youtube üzerinden dersler dinliyorum. Bilgisayarım el verdiğince çabalıyorum. Zaman yaratabiliyorum bunun için akşamları geç yatıp grafik üzerine çalışıyorum mesela.” (Ö12)

“Evet öğrenmem gerektiğini düşünüyorum. Şu an bir şey yapmıyorum. Çünkü KPSS çalışıyorum, grafiğe iş yetiştirmeye çalışıyorum, stajım var biraz yoğun yani.” (Ö14)

“Evet. Mimarlık ofisinde grafik tasarımcı olarak çalıştım ben. Orada 3d görüyorlardı. Boş zamanlarımda falan gidip orada abiler ablalar falan vardı gösteriyorlardı. Boş zamanlarımda da bakıyorum ilgimi çektiği için.” (Ö15)

“Evet. PowerDirector’u keşfettim mesela. Daha çok internet üzerinden bu tarz videolar nasıl yapılıyor hangi programlarda nasıl yapılıyor örnek videolar izliyorum. O şekilde de programı öğreniş oluyorum.” (Ö16)

“Hevesliyim ama zaman yok. Çünkü çok öğrenirken çok zaman harcamak gerekiyor. Çok fazla dersimiz olmasa da derslerin yükü çok fazla. Her öğretmen dersini çok önemsiyor doğal olarak. Her öğretmen de sadece o ders varmış gibi sorumluluklar yükleyince yetiştirmek zorlaşıyor. Çünkü kavramsal dönüyor her şey, derin alt yapısı olması gerekiyor. Düşünmek için de çok fazla zaman gerekiyor, oluşturmak için de çok fazla zaman gidiyor. O yüzden zaman açısından sıkıntı oluyor.” (Ö18)

Yukarıda ifadeleri bulunan Ö2, Ö5, Ö7, Ö9, Ö12, Ö14, Ö15, Ö16 ve Ö18 “Derste öğrendiğiniz programlar dışında yeni programlar öğrenmeye karşı hevesli misiniz?” diye sorulduğunda Ö1, Ö4, Ö8’ gibi evet cevabını karşılayacak yanıtlar vermiştir. Ancak aynı öğrencilere; “Bunun için neler yapıyorsunuz?” diye sorulduğunda hevesliyim yanıtı veren 12 öğrenciden sadece altısı (Ö1, Ö2, Ö7, Ö12, Ö15, Ö16) bu konuda çaba gösterdiğini belirten ifadeler kurmuştur. Bu ifadelerin genelinde öğrenciler zamanlarının az olduğunu bu nedenle yeni öğrenmelere gerçekleştiremediklerini belirtmektedir. Bu görüşte olan bir diğer öğrenci ise Ö6’dır; “Öğrensem güzel olur ama bunun için bir şey yapmıyorum. Çok fazla vakit ayıramıyoruz staj falan da var.” (Ö6). Öğrencilerin son senesinde KPSS gerçeği ve almak durumunda oldukları okul deneyimi staj dersi ile birlikte eğitim derslerinin yoğunluğu söz konusudur. Bu durum öğrencilerin çoğunluğunun öğrendikleri programlar dışında yeni programlar öğrenme girişiminde bulunamamalarına sebep olmaktadır.

Öğrencilerin istek durumunu öğrenmek için bir başka soru olarak; “Güncel grafik tasarım çalışmalarını takip etmek için neler yapıyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Bu soru ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 44’de verilmiştir.

Tablo 44

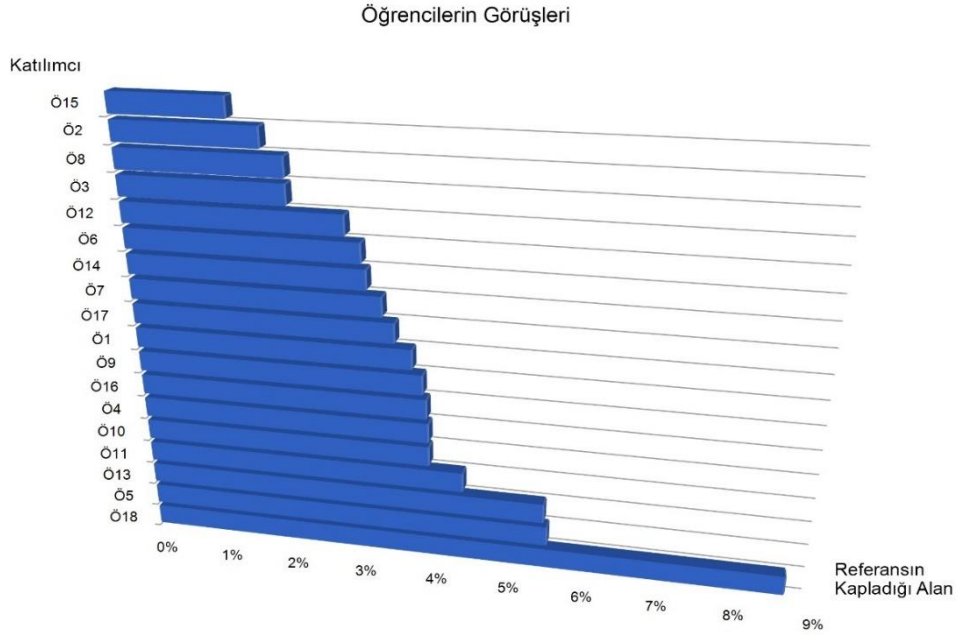
Güncel Grafik Tasarım Çalışmalarını Takip Etmek İçin Neler Yapıyorsunuz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	İstek Durumu	Çoğunlukla takip ettiğim Instagram, Facebook sayfaları var. Birkaç dergi var böyle biraz pahalı dergiler oluyor. Ama sağda solda hocaların atölyelerinde gördükçe istiyorum bakıyorum mutlaka. Televizyonlarda oluyor bazen özellikle yazın vardı sanatla ilgili trt1de. Olabildiğince her şeye bakıyorum. (Ö1)
		Instagram daha çok. Birkaç sanatçı var bazı topluluklar var çizim, grafik üzerine onları takip etmeye çalışıyorum. (Ö2)
		Dergiler alıyorum kitaplar alıyorum Bunlar da oradan tasarım üzerine söyleşiler marka günlerine gidiyorum sosyal medyadan takip ediyorum. (Ö5)
		Sosyal medya üzerinden takip ettiğim hesaplar var. Bunun için dergi ya da kitap almıyorum. (Ö6)
		Özellikle grafik tasarım çalışmalarını takip edeyim demiyorum çoğunlukla sosyal medya karşına çıkıyorsa denk geliyorsa o sayede görüyorum. Bir araştırma yapmıyorum bunun için. Genelde de gündemdeyse karşına çıkıyor zaten. (Ö7)
		İnternet üzerinden bilgi edinmeye çalışıyorum. Instagram'da çok kapsamlı sayfalar var onları takip ediyorum. Dergi ve kitap almıyorum ekstrasdan. (Ö9)
		Çeşitli siteler takip ediyoruz. Son dönemde yarışmalar var onlara katılıyoruz. Genellikle Pinterest kullanıyoruz herkes gibi. Yabancı birkaç site var oralardan bakıyorum. (Ö16)

Tablo 44'de ifadeleri yer alan yedi öğrenci de (Ö1, Ö2, Ö5, Ö6, Ö7, Ö9, Ö16) güncel grafik tasarım çalışmalarını takip etmek için neler yapıyorsunuz? sorusu yöneltildiğinde çeşitli sosyal medya mecralarından bunu gerçekleştirdiklerini belirten ifadeler vermiştir. Bu ifadelerden sadece Ö5'in ifadesinde dergi ve kitaplar da aldığını belirten açıklamalar varken Ö1 dergilerin pahalı olduğunu belirterek alamadığını belirtmiştir. Öğrencilerin yeni programlar öğrenmeye karşı heves durumlarına benzer şekilde çağdaş tasarımları takip etmek için sosyal medyadan başka ciddi bir çaba harcamadıkları görülmektedir.

5.8.2. Öğrencilerin Öğretmenlik Mesleği Dışında Görsel İletişim Tasarımcısı ya da Grafik Tasarımcı Olmak Konusunda Öğrencilerin Görüşleri

Öğrencilerin öğretmenlik mesleği dışında görsel iletişim tasarımcısı ya da grafik tasarımcı olmak konusunda görüşlerine ilişkin bulgular elde etmek için 18 öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır. Bu doğrultuda öğrencilere; “Bu bölümden mezun olduğunuzda öğretmenlik mesleği dışında grafik tasarımcı olmayı düşünür müydünüz? Bunun için yeterli seviyeye sahip olduğunuzu düşünüyor musunuz?” soruları yöneltilmiştir. Yapılan görüşmelerden elde edilen veriler öğrencilerin farklı mesleğe yönelme durumu alt temasında öğrencilerin görüşleri kodu altında anlamlı ifadelerle dönüştürülmüştür. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmelerden öğrencilerin görüşleri kodu altında toplanan referans oranları şekil 34’deki gibidir.



Şekil 34. Öğrenciler ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda öğrencilerin görüşleri kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 34’e baktığımızda Ö18’den bu konuda en çok görüş alındığı Ö15’den ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğrencilere yöneltilen; “Bu bölümden mezun olduğunuzda öğretmenlik mesleği dışında grafik tasarımcı olmayı düşünür müydünüz? Bunun için yeterli seviyeye sahip olduğunuzu düşünüyor musunuz?” sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 45’de verilmiştir.

Tablo 45

Bu Bölümden Mezun Olduğunuzda Öğretmenlik Mesleği Dışında Grafik Tasarımcı Olmayı Düşünür müydünüz? Bunun İçin Yeterli Seviyeye Sahip Olduğunuzu Düşünüyor musunuz? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğrencilerin Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğrenci	Öğrencilerin Görüşleri	Evet. Tam olarak düşünmüyorum çünkü tam yeterli seviyede değilim ama yeterli seviyeye gelmek için de bir çabam bir uğraşım var. (Ö2)
		Hayır. Öğretmen olamasam da ilk olarak özel okullarda öğretmen olarak çalışmayı derim. En son çare grafiker olmayı düşünüyorum. Çünkü yeterli seviyede değilim bunun için okul yeterli değil. (Ö6)
		Evet. Henüz yeterli seviyede olduğumu düşünmüyorum. Hiçbir zamanda yeterli düzeyde olacağımı düşünmüyorum çünkü yaratıcılık olduğu için nereye kadar gidilirse. (Ö8)
		Evet düşünürüm. Belirli bir düzeye geldiğimi düşünüyorum ama yeterli seviye olarak düşünürsek bir tık aşağıda kaldığımı düşünüyorum. Bu açığı da çalışarak kapatabileceğimi düşünüyorum. (Ö12)
		Evet ama önceliğim öğretmen olarak atanmak olurdu. Şu an piyasada çalışmak için yeterli seviyede değilim. Üzerine düşersem kendimi geliştirebileceğimi düşünüyorum. (Ö14)
		Evet. En çok istediğim şey bu. Dönem dönem de çalıştığım yerler oldu zaten yeterli seviyede olduğumu düşünüyorum. (Ö15)

Tablo 45’de yer alan ifadelere bakıldığında öğrencilerin, bu bölümden mezun olduğunuzda öğretmenlik mesleği dışında grafik tasarımcı olmayı düşünür müydünüz? Sorusuna genel anlamda evet dedikleri görülmektedir. Ö2, Ö8, Ö12, Ö14, Ö15 öğretmenlik dışında grafik tasarımcı olabileceklerini belirtirken Ö6 bu mesleği son çare olarak görmektedir. Evet yanıtı veren öğrencilere; bunun için yeterli seviyeye sahip olduğunuzu düşünüyor musunuz? Sorusu sorulduğunda ise beş öğrenciden (Ö2, Ö8, Ö12, Ö14, Ö15) sadece Ö15 kendini bu konuda yeterli görmektedir. Ö15’in ifadesine benzer şekilde Ö13 ve Ö18’de öğretmenlikten önce grafik alanında çalışmak istediklerini belirten ifadeler vermiştir.

“Evet. Öğretmenlikten önce grafik tasarımla ilgili çalışmak bende öncelik. Piyasayı ne kadar bilmesem de kendimi bildiğim için yeterli seviyede olduğumu düşünüyorum. Bunun için tabi ki okul yeterli değil burada aldığım bilgiler ve kendime kattıklarım ile bunu düşünüyorum.” (Ö13)

“Evet çok düşünürdüm. Önceliğim de bu olurdu. Zaten grafik tasarım da biraz biraz başladı kendi kendime sipariş alıp yapıyorum. Ajanslara da başvurmayı düşünüyorum. Ama bir garantiye almak istersin ya kendini o yüzden KPSS düşünmek zorundayım. Aslında önce bir ajansa hiç staj yapmadığımız için, lisede de ben grafik tasarım okumadığım için ajans ortamını çok bilmiyorum. Kulaktan duymayla da pek olmuyor. İşe alımda portfolyonun önemini duyuyorum ama o ortamı bilmiyorum. O yüzden deneyimlemek isterdim. Mesela birinci dönem öğretmenlik stajı görüyoruz biz, ikinci dönem anasanaatımıza göre bir yerde staj yapsak daha iyi olabilirdi o ortamı tanımak açısından.” (Ö18)

Yukarıdaki ifadelerle bakacak olursak özellikle Ö18 meslek önceliğini her ne kadar grafik tasarım alanı olarak yanıtlasa da iş bulma kaygısından dolayı KPSS ikileminde kaldığını belirtmektedir. Bununla birlikte Ö18’in “...İkinci dönem anasanaatımıza göre bir yerde staj yapsak daha iyi olabilirdi...” önerisi dikkat çekmektedir. Bu ifadeler dışında öğrenci görüşleri kodu altında toplanan diğer ifadeler ise şöyledir;

“Grafik tasarımcı da olmayı düşünüyorum. Ama biraz daha reklam filmi, animasyonlar hakkında daha bir eğilimim var. Hani grafikçi deyince daha çok afiştir katalogdur bunlarla uğraşılıyor. Yeterli seviyeye sahip olduğumu düşünmüyorum ama bunun için çabalıyorum.” (Ö1)

“Düşünürüm ama öğretmenlik daha ağır basıyor. Tasarım olarak evet ama piyasada uygulama becerisi olarak çok iyi olduğumu düşünmüyorum.” (Ö3)

“Düşünüyorum. Yeterli seviyeye sahip olmadığımı biliyorum ama hemen böyle bir şey düşünmüyorum zaten. Ama ilk istediğim olmadı diyelim atanamadım daha geliştirip kendimi kurslara falan gidip sertifika alıp bir şeyler yapabileceğimi düşünüyorum. Dediğim gibi çok yeterli değilim şu an...” (Ö4)

“İş saatleri çok esnek olduğu için veya maaşları düşük olduğu için düşünmüyorum özellikle kadınlar için. Ancak öğretmen olamazsan grafik tasarımcı olmayı düşünüyorum bunun için de çok yeterli olduğumu düşünmüyorum. Artı programları öğrenerek kendimi geliştirebileceğimi düşünüyorum. Tabii bunu da bu KPSS çalışma sürecinden sonra düşünüyorum. Öncelikle tercih mi öğretmenlik.” (Ö5)

“Evet. Öğretmenlik yapmayı hiç düşünmüyorum. Sadece grafik tasarımla ilgilenmeyi düşünüyorum. Bunun için yeterli olduğumu düşünmüyorum tabi ki. Mezun olduktan sonra bir sene için maksimum seviyeye gelecek şekilde kendimi geliştirmeyi düşünüyorum. Daha çok çalışma yapmayı düşünüyorum.” (Ö7)

“İstiyordum ama o konuda kafam karışık. Öğretmenlik daha iyi gibi geliyor. Ancak öğretmen olamazsam özel sektör ne kadar zor olsa da zevkli bir bölüm olduğunu düşünüyorum. Ancak yeterli seviyeye sahip olduğumu düşünmüyorum. Tabi çalışırsam kendimi geliştireceğimi düşünüyorum.” (Ö9)

“Evet düşünürdüm. Seviyem yeterince iyi değil. Aslında öğretmenlikte nasıl staj yapıyorsak bence bu alanda da staj yapılması gerekiyordu. Kendimi geliştirip büyük şirketlere cv hazırlayıp çalışmayı düşünürüm yine de.” (Ö10)

“Reklamcı olmayı düşünüyordum ama şu an bilmiyorum. Zaten bunu düşünerek seçmişim. Grafikle alakalı bir işim olursa da daha çok mutlu olurum. Ama bunun için yeterli seviyede olduğumu düşünmüyorum. Biraz daha ilerlemem lazım.” (Ö11)

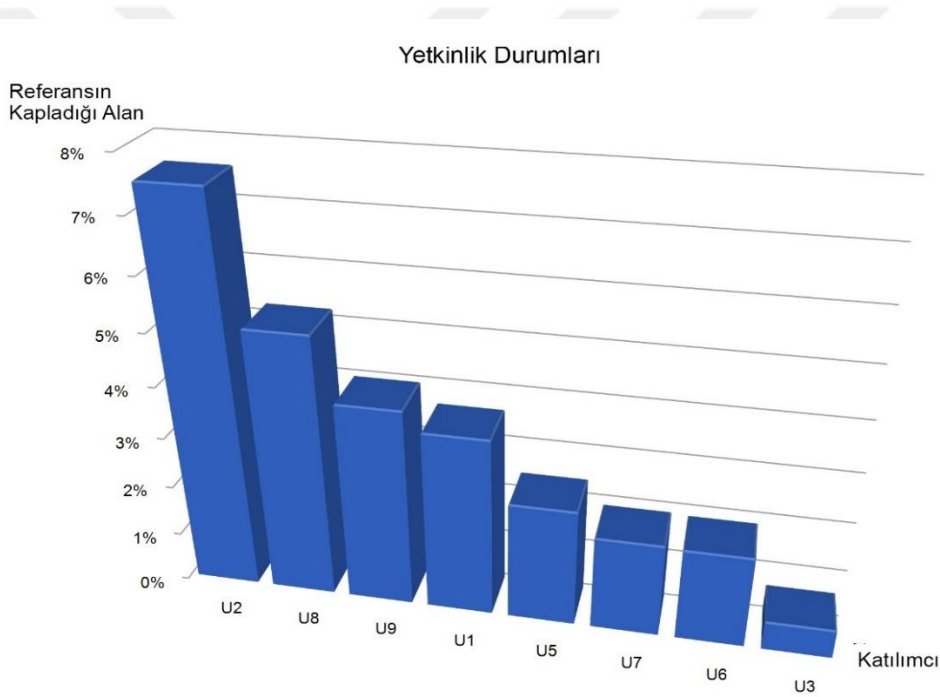
“Evet. Öncelikli tercihim öğretmenlik olurdu. Yeterli seviyeye sahip olduğumu düşünmüyorum. Temeli hallettiğimi ve üstüne biraz daha eklersem yeterli olur diye düşünüyorum. Birazcık hızlı üretme konusunda sorun yaşıyorum. İşti ticarete dökceksek hızlı üretmeliyiz.” (Ö16)

“Düşünürdüm. Ama konuşanlar oluyor ya zorluyorlar diyorlar. Her mesleğin zorluğun var tabi ama önce öğretmenlik olsun isterim. Bence piyasa için yeterliyim ama piyasada sanatsal boyutlu bir çalışma yok zaten, kişi bunu istiyorum diyor onun gibi yapıyorsunuz.” (Ö17)

Yukarıdaki öğrenci ifadelerinin tamamı incelendiğinde öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun (Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17, Ö18) bu bölümden mezun olduğunuzda öğretmenlik mesleği dışında grafik tasarımcı olmayı düşünür müydünüz? sorusuna genel anlamda evet karşılığı cevaplar verdikleri görülmektedir. Yalnızca iki öğrenci (Ö5, Ö6) ise grafik tasarım alanıyla ilişkili bir meslek düşünmemektedir. Bununla birlikte evet yanıtı veren öğrencilere; bunun için yeterli seviyeye sahip olduğunuzu düşünüyor musunuz? Sorusu sorulduğunda ise üç öğrenciden (Ö13, Ö15, Ö18) yeterli olduğu görüşünderken on üç öğrenci (Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö7, Ö8, Ö9, Ö10, Ö11, Ö12, Ö13, Ö14, Ö15, Ö16, Ö17) kendini bu konuda yeterli görmemekte ve daha fazla çalışmaları gerektiğini düşünmektedir. Öğrenci görüşlerinden anlaşılacağı üzere büyük bir çoğunluk öğretmenlik mesleği dışında grafik tasarımcı da olabileceklerini düşünmektedir. Ancak yoğun ders temposu ve kısıtlı olanaklar içerisinde bunu gerçekleştirebilecek öğrenci sayısının evet yanıtı veren on altı öğrenciden sadece üçünün kendilerini yeterli görmesinden bu durum anlaşılmaktadır. Bu nedenle araştırmanın ders programlarının yeterliğinin sorgulandığı bölümündeki eksiklerin giderilmesi ile öğrencilerin grafik tasarım alanında heves ve isteklerinde artışlara sebep olacağı düşünülmektedir.

5.8.3. Öğrencilerin Görsel İletişim Tasarımcısı ya da Grafik Tasarımcı Olabilme Yetkinlikleri Konusunda Öğretim Elemanlarının Görüşleri

Öğrencilerin görsel iletişim tasarımcısı ya da grafik tasarımcı olabilme yetkinlikleri konusunda bulgular elde etmek için 9 öğretim elemanı ile görüşmeler yapılmıştır. Bu doğrultuda öğretim elemanlarına; “Asıl amacı resim-iş öğretmeni yetiştirmek olan bu bölümde ders programlarının grafik tasarımcı ya da görsel iletişim tasarımcısı yetiştirmeye elverişliliğine dair görüşleriniz nelerdir?” sorusu yöneltilmiştir. Görüşmelerden elde edilen veriler öğrencilerin farklı mesleğe yönelme durumu yetkinlik durumları kodu altında anlamlı ifadelere dönüştürülmüştür. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda yetkinlik durumları kodu ile elde edilen referans oranları şekil 35’deki gibidir.



Şekil 35. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda dijital programları kullanma olanakları kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 35’e baktığımızda U2’den bu konuda en çok görüş alındığı U3’den ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Asıl amacı resim-iş öğretmeni yetiştirmek olan bu bölümde ders programlarının grafik tasarımcı ya da görsel iletişim tasarımcısı yetiştirmeye elverişliliğine dair görüşleriniz nelerdir?” sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 46’da verilmiştir.

Tablo 46

Asıl Amacı Resim-İş Öğretmeni Yetiştirmek Olan Bu Bölümde Ders Programlarının Grafik Tasarımcı Ya Da Görsel İletişim Tasarımcısı Yetiştirmeye Elverişliliğine Dair Görüşleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Yetkinlik Durumları	Ders programlarının görsel iletişim tasarımcısı yetiştirmeye elverişliliğini sınırlı buluyorum. (U3)
		Öğrenci her ne kadar öğretmen olarak yetişse de ikinci bir meslek olarak öğrenci reklam ve tasarım dünyasını görmek istediği için ana sanat atölyesi seçimini tercihinde anlaşılmaktadır. (U5)
		Şu ana kadar düşünüyordum. Bu sene program yeni bu ikinci sınıfla başladık daha az ders saati var. Halbuki üniversite uzmanlaşma yeridir ama bizde tam tersi bir gidiş var. (U7)
		Kesinlikte yeterlilik konusunda evet. Zaten ders içeriklerini güncelleştirmek zorundasınız. Yarın okullara gittiklerinde karşılarındaki insanlar da çok yeterli. (U8)

Tablo 46’da ifadeleri bulunan U3 ve U7 öğrencilerin görsel iletişim tasarımcısı ya da grafik tasarımcı olabilmeleri konusunda ders programlarının yetersizliğinden bahsederken, U8 bu konuda ders programlarının ise oldukça yeterli olduğu görüşündedir. Bununla birlikte U5 bölümü seçen öğrencilerin bir kısmının ikinci bir iş imkânı için bu alanı seçtiklerini belirten açıklamalarda bulunmuştur. U5’in ifadesi dışında U1’de grafik anasanatın öğretmenlik dışında alternatif iş yapılabilecek bir alan olduğundan bahsetmektedir; “...Grafik anasanat iş alanını çiftleştiren bir alan durumunda. Öğrenci kararını değiştirerek öğretmenlik yapmak istemiyor olabilir, piyasada çok rahat bir şekilde iş bulabileceği alan olduğu için grafik anasanat dalı öğrenciler tarafından daha tercih edilen ve ilgi gören bir alan.” (U1). U8 Tablo 46’da açıklamasının devamı olarak verdiği ifadelerde öğretmenlik dışında çalışan mezun olmuş öğrencilerine de değinmektedir; “...Kendi öğrencilerim var karakter tasarımı yapan. Birçoğu da öğretmenlik yapıyor. Dolayısıyla bunların arasındaki ilişkiyi kurarken kendi başarıları kendi hayata bakış açılarıyla ilgili ama biz burada temel olarak belirgin bir yapı içinde eğitim vermekteyiz.” (U8). Bu ifadeler dışında yetkinlik durumları kodu altında toplanan diğer ifadeler şu şekildedir;

“Eğitim fakültelerindeki öğrenciler için şöyle bir handikap oluyor aslında. Öğrenci grafik atölye dersine giriyor ama güzel sanatlar fakültesindeki programları da görmüyor. Görsel iletişim

tasarımında de hareketli grafik tasarım, animasyon seçmeli alınıp bunları görebiliyor. Eğitim fakültesinde çocuk bunları göremediğinde dış piyasada grafik tasarımcı olarak çalışması zor bir duruma geliyor. Ancak bu açığı öğrenci kendi gayreti ile kapatabilir. Çünkü görsel iletişim tasarımının belli bir temeli var. Öğrenci bunu aldığı zaman görsel iletişim tasarımındaki düşünsel ve çarpıcı fikrin nasıl olması gerektiği fikri temelini alırsa açığı kendi çabalarıyla kapatabilir.” (U2)

“...Öğrencinin çok fazla kişisel çaba ortaya koyması lazım bunları öğrenebilmesi için. Ama öğrencilerin anasanat dışında girmeleri gereken seçmeli sanat atölye dersleri de var buralara da iş üretmeleri gerektiğinden zaman açısından bunu yapmaları zor görünüyor.” (U6)

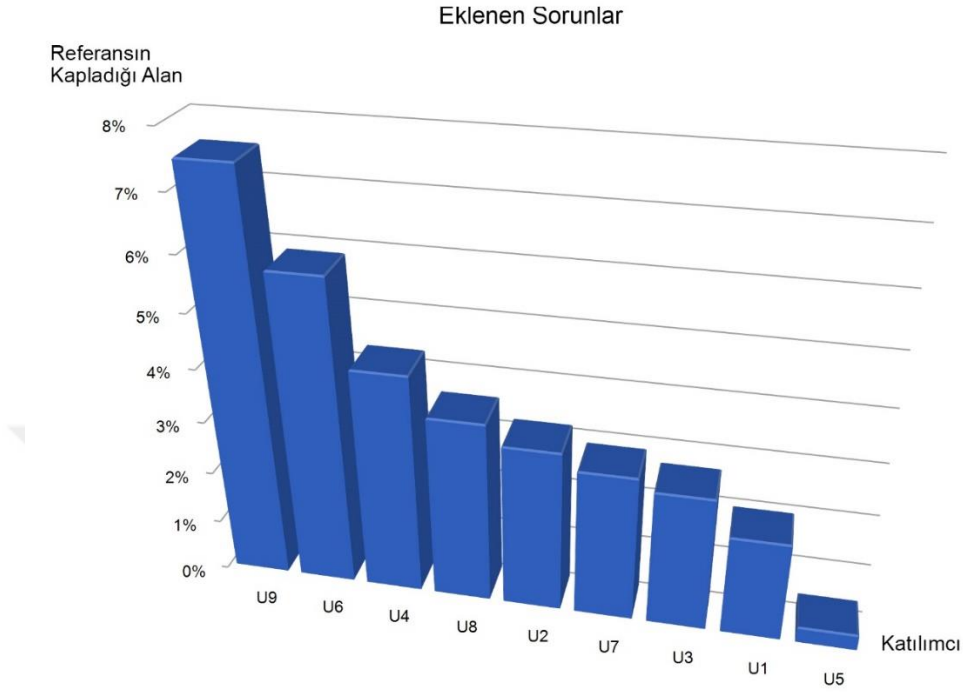
“Ben iletişim tasarımı ve yönetiminde üç yıl çalışmış bir öğretim üyesi olarak şöyle düşünüyorum. Öğrencilerimizin güzel sanatlar ya da eğitim fark etmeksizin bir artısı var. Öğrenciler sezgisel olarak, yeteneklerine dayalı olarak estetik olanı beğenip onu yorumlayıp değiştirip dönüştürme gibi bir yeterliliğe sahipler. Bu normal üniversiteye giriş sınavıyla bölümlerine öğrenci alan görsel iletişim tasarımı gibi bölümlerde çok gerçekleştiremiyor. Bu ne demek, mesela evet, çok ciddi anlamda çok özgün ürünler ortaya koyabilecek fikirler oluşuyor ama bu fikirlerin işlevsel bağlamda ürüne dönüşmesi sürecinde görsel iletişim tasarımı öğrencileri tıkıyorlar. Buna ilişkin oluşan boşluğu doldurabilecek düzeydeler bizim öğrenciler.” (U9)

Yukarıdaki ifadeler U2 ve U6 eğitim fakültelerinde öğrencilerin ekstra donanım kazanmasının zor olduğuna yönelik ifadeler belirtmiştir. Bununla birlikte U2 öğrencinin bu eksiklikleri çalışarak kapatabileceğine değinmektedir. Yine yukarıda ifadesi bulunan U9 ise güzel sanatlarla birlikte resim iş öğretmenliği anasanatlarının sınavla öğrenci alan benzeri bölümlerden çok daha avantajlı olduğunu belirten açıklamalarda bulunmuştur. U1, U2, U5, U8 ve U9’un ifadelerinden öğrencilerin öğretmenlik mesleğinin yanında grafik tasarımcı ya da görsel iletişim tasarımcısı olabileceklerini belirten açıklamaları bulunurken, U3, U6 ve U7 bu konuda pek umutlu açıklamalar yapmamıştır.

5.9. Grafik Anasanat Atölyeyle İlişkili Diğer Sorunlar Hakkında Bulgular ve Yorumlar

Öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunları inceleyen araştırmada 18 öğrenci ve 9 öğretim elemanı ile birebir görüşmeler yapılmıştır. Katılımcılara alt amaçlar doğrultusunda belirlenen sorular yöneltilirken son olarak eklemek istedikleri sorun olup olmadığı sorulmuştur. Burada öğrencilerden elde edilen görüşme verileri teknik ve donanımsal sorunlarla ilişkili olduğundan teknik donanımın yeterliği ve ortaya çıkan sorunlar alt temasında toplanmıştır. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerden ortaya çıkan ifadeler ise görsel tasarımlar oluşturmada bölümü etkileyen diğer sorunlar alt temasında eklenen sorunlar kodu altında toplanmıştır. Öğretim elemanları ile

gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda eklenen sorunlar kodu altında toplanan referans oranları şekil 36'daki gibidir.



Şekil 36. Öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda eklenen sorunlar kodu altında toplanan referans oranları

Şekil 36'ya baktığımızda U9'dan bu konuda en çok görüş alındığı U5'ten ise en az oranda görüş alındığı görülmektedir. Öğretim elemanlarına yöneltilen; “Grafik anasanat programıyla ilgili sizin ve öğrenciler açısından düzeltilmesi gerektiğini düşündüğünüz sorunlara yönelik görüşleriniz nelerdir?” sorusu ile ortaya çıkan kodlar ve örnek ifadeler tablo 47’de verilmiştir.

Tablo 47

Grafik Anasanat Programıyla İlgili Sizin ve Öğrenciler Açısından Düzeltilmesi Gerektiğini Düşündüğünüz Sorunlara Yönelik Görüşleriniz Nelerdir? Sorusuna İlişkin Ortaya Çıkan Kodlar ve Öğretim Elemanlarının Görüşlerine Ait Örnek İfadeler

Katılımcı	Kod	Örnek ifade
Öğretim Elemanı	Eklenen Sorunlar	Bu okullara alınacak öğrencilerin yüksek puanla seçilip tamamen burslu okumaları lazım ve yarın da mezun olduklarında doğrudan atanabilmeleri lazım. Ki diğer güzel sanatlar fakültelerinden mezun olanlardan ayrıcalığı olsun. Yani öyle bir program geliştirmek lazım. (U1)
		Ben mesela basılı kaynaklara ulaşmakta çok zorluk çekiyorum. Bir özel kütüphanemiz yok alanımıza özel. Hep kendi topladığım alanımla ilgili kitapları toparladım ki çocuklar merak eder okur diye. Paramız çok olsa belki ben buraya süreli yayınları da alırım. (U7)
		Bu bölümler gelecekte ne olabileceğiniz bilmiyoruz ama Batı daha farklı şeyler yapıyor. Batı daha çok kişi ağırlıklı öğrenci merkezli çalışmalar yapıyor. (U8)
		Staj uygulamamız normalde yok bizim güzel sanatlarda bir artı bu. Ders saatlerinin azaltılması durumu da çok olumlu bakabileceğimiz bir durum değil. Gerçek yaşama dair etkinlikler de dahil edilirse tabi ki daha nitelikli hale gelebilir. (U9)

Tablo 47’de eklenen sorunlara bakıldığında U1, bu bölüme seçilenlerin güzel sanatlar fakültelerinden farklı olmaları gerektiğini belirterek burslu okumaları ve atamalarının doğrudan yapılması gerektiğini belirtmektedir. U7, anasanat atölyeye ait alanla alakalı süreli yayınların olduğu bir kütüphanenin eksikliğini ifade etmiştir. U8, Batı’nın daha çok öğrenci merkezli devam ettiğinden bahsederken, U9 ise farklı olarak gerçek yaşama dair deneyim kazanılabilecek etkinliklerin eksikliğini sorun olarak ifade etmiştir. Tüm bu ifadelerden farklı olarak eklenen sorunlar kodu altında toplanan diğer ifadeler şöyledir;

“Hem öğrenci hem de eğitimci için “merak” çok önemli bir kavram. Merak etmediğiniz zaman öğrenmeye açık olmadığınız zaman kendinizi yenilemeniz de mümkün olmuyor. O nedenle grafik tasarım eğitimcisinin ve öğrencinin devamlı yenilenmesi gerekiyor. Eğitimcinin öğrencilerde merak uyandıracak sorular sorması lazım eğitimcinin de merak ederek araştırması lazım. Bunu bir vazife olarak değil de merak ederek kendiliğinden yapmasında yarar vardır.” (U2)

“Bunun yanında etik kavramının çok önemli olduğunu düşünüyorum. Bu konu dikkat çekmeyi istediğim bir konu. Google da paylaşılan her görüntünün kullanılabilir bir ürün olduğunu düşünüyor gençlerimiz. Teknolojinin içinde doğan bu gençler Google’da gördükleri her görsel onların tasarımlarında yer alabilir düşüncesinde. Telif haklarından bihaberler. Bu alanda bu konuyla ilişkili bir ders olması gerektiğini düşünüyorum.” (U3)

“Grafik tasarım teknoloji ile çok yakın ilişkide olduğundan öğrencilerin burada kesintisiz internet bağlantılarının olması gerekiyor. Yaptıkları çalışmaları depolayabilecekleri birtakım görselleri paylaşabilecekleri bir icloud (depolama) sisteminin olması gerekiyor. Ne yazık ki böyle bir imkân yok. Bunun yanı sıra ofis programlarının falan öğrenci ve öğretim elemanlarının kullanımına açıyor. Bu elbette iyi bir şey ancak grafik tasarım programlarında bu başarılabilmiş bir şey değil.” (U4)

“...Ayrı bir binamız yok. Genelde Güzel Sanatlar eğitim bölümleri ayrı binalarda olur ancak biz burada bu binanın altında kalmışız çıkamamışız. Binamız 15-20 senelik olduğu için miladını doldurulmuş durumda çağdışı kalmış durumda. Buradan artık çıkmamız gerekiyor.” (U6)

Yukarıdaki eklenen sorunlar incelendiğinde U2 hem öğrenciler için hem de öğretim elemanları için “merak” kavramının önemine dikkat çekmektedir. U3 ise öğrencilerinin “etik” kavramından habersiz araştırmalar yaptıklarını belirtmektedir. U4 diğerlerinden farklı olarak öğrenciler için okulun sağladığı bir depolama sisteminin ve yönetim tarafından sağlanan orijinal program desteğinin olması gerektiğini belirtiyor. U6 ise fiziki şartlarının kötü olduğunu tekrar dile getirerek bina sorunlarına dikkat çekiyor. Tüm bu sorunlarla birlikte U9’la yapılan görüşmede grafik anasanat için ortaya çıkan diğer sorunlar şöyledir;

“...Pedagojik formasyonun kalktığı söylendi ancak hali hazırda süren mezun olacak ve formasyon eğitiminden mezun olmuş öğrenciler de var. Bir tarafta ben grafik olarak öğrenciyi mesleğe hazırlama şansına sahip değilim, bir taraftan da siz öğretmen olacaksınız şeklinde vaat edilen şeyi iletişim, güzel sanatlar ya da farklı alanlardan öğrencilere de vermiş olunuyor ve önleri yine kesilmiş oluyor her şekilde. Bu anlamda eğitim fakülteleri diğer fakültelere göre iki kat daha dezavantajlı bana göre.”

“Grafik tasarım ve grafik ile ilgili olarak seçmeli sanat dersleri artırılabilir. Anasanat ders saati zaten ciddi bir problem. Biz bunu grafikte belki biraz daha tolere edebiliyoruz. Neden, bilgisayarını alıp çocuk mesela dışarıda da çalışabiliyor. Tabi resim, seramik, heykel gibi alanlar bize göre daha dezavantajlı. Ama ders saati sayısının artırılması tabi ki öğrencinin okula olan bağlılığı sürecin daha etkili şekilde takip edilebilmesi anlamında daha iyi olabiliyor. Bu tür önerilerim olabilir.” (U9)

Araştırmanın Bulgular ve Yorumlar kısmını oluşturan bölümde öğrenci ve öğretim elemanlarının belirttiği ifadeler, eleştiriler ve sorunlar sağlıklı bir atölye ortamının oluşturulmasına yöneliktir. Çünkü grafik anasanat öğrencileri ancak sağlıklı ve kendilerini güvende hissettikleri bir ortamda özgün ve yaratıcı görsel tasarımlar oluşturacaktır. Bu bağlamda belirtilen açıklamaların tamamı öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunları belirlemek amacıyla yapılmıştır.

BÖLÜM VI

6. SONUÇ ve ÖNERİLER

Toplumların gelişmişliğini gösteren en önemli unsurlardan biri eğitim sistemi olduğu düşünülürse bu konuda genç nesilleri yetiştirmekle görevli olan öğretmenlerin çağdaş öğrenme yöntemleri ile öğrenme gerçekleştirmeleri önemlidir. Çünkü yeni teknoloji araçları, zengin öğrenme ortamları oluşturarak öğrencilerin farklı öğrenme stillerine cevap vermesine yardımcı olmaktadır. Yeni teknoloji araçlarının bununla birlikte öğrenilenlerin transfer edilmesinde, analitik düşünmeyi ve yaşam boyu öğrenmeyi desteklemede önemli bir role sahip olduğu görünmektedir. Bu bağlamda eğitim-öğretime katkıları yadsınamayacak olan yeni teknoloji araçlarını sınıf ortamında çağdaş ders içerikleriyle etkili bir şekilde kullanmanın, öğretmenlerin mesleki niteliğini arttırdığı söylenebilir. Her şeyden önce iyi birer eğitimci yetiştirmekle görevli eğitim fakültelerinin gerek donanım olarak gerekse içerik olarak kendini sürekli olarak güncellemesi gerekmektedir. Bu durum özellikle teknolojiyle doğrudan ilişkili bölümler için bir seçenek değil bir zorunluluk durumudur. Bu bölümlerden biri de Resim-İş Öğretmenliği bünyesinde bulunan Grafik Anasanat programıdır. Çünkü yeni medya araçlarının hayatımızdaki yeri düşünüldüğünde grafik tasarımla teknoloji arasında doğrudan bir ilişki söz konusudur.

Tasarım olgusu elini kullanma becerisi edinen ilk insandan günümüze kadar gelişerek varlığını sürdürmüştür. Teknolojik gelişmeler ve toplumsal ihtiyaçlar tasarım eğitiminin verilmesine zemin hazırlayarak süreç içerisinde böyle bir eğitimin olmasını gerekli kılmıştır. Çağın gereksinimleri doğrultusunda birçok üniversitede önlisans, lisans ve lisans üstü düzeyde görsel iletişim tasarımı ya da grafik tasarımla ilişkili bölümler açılmış, bu durum ülke geneline yayılmıştır. Bunlardan birini de Eğitim Fakültelerinin Resim-İş Öğretmenliği bölümlerinde lisans düzeyinde 2. sınıftan itibaren sunulan Grafik Anasanat dersleri oluşturmaktadır. Öncelikli amacı resim-iş öğretmeni yetiştirmek olan bu bölümlerde herkesin atanıp öğretmen olamayacağı günümüzün bir gerçeğidir. Bununla beraber

bireylerin aldıkları eğitim sonrası fikirlerinin değişmesi ve yaşantılarında gelişen olaylar sebebiyle farklı iş alanlarına yönelebileceği gerçeği de unutulmamalıdır. Ancak her şeyden önce öğretmen yetiştirme misyonu edinmiş bu kurumlardan mezun olduktan sonra öğretmenlik mesleğine başlayacak bireylerin, öğrencilerini bilgi çağındaki ani değişimlere hazırlayabilmeleri için çağdaş ders içerikleri ve güncel donanımlarla öğrenmeler gerçekleştirmesi gerekmektedir.

Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan Grafik Anasanat programında öğrenim gören bireylerin hem grafik tasarım alanındaki güncel yaklaşımları öğrenmeleri gerekmekte hem de öğretmen olduklarında öğrencilerini yeni teknolojik gelişmelere hazırlamaları için güncel bilgilerle donatılması gerekmektedir. Bu nedenle grafik anasanat programı için bu konuda birçok bölüme göre iki kat sorumluluk yüklenmektedir. Bu bağlamda grafik anasanat dersi öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunlar bu araştırmada incelenmiştir. Araştırmanın sonucunda grafik anasanat atölye öğrencilerinin doğrudan ve dolaylı olarak etkilendiği birçok soruna ulaşılmıştır.

Öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunları incelemek amacıyla öncelikli olarak öğrencilerin grafik tasarım konusundaki bilgi düzeylerini öğrenmek için sorular sorulmuştur. Ortaya çıkan sonuçlara göre son sınıf öğrencilerinin genel anlamda grafik tasarımın önem ve amacı ile ilişkili bilgi sahibi oldukları sonucuna varılmıştır. Aynı zamanda araştırmanın kavramsal çerçevesinin de bir bölümünü oluşturan görsel iletişimle ilgili olarak öğrencilerin genelinin bilgi sahibi olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Bu aşamada alınan bilgiler öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaşılan sorunları belirleme aşamasında öncelikli olarak gerekli olacağından ortaya çıkan sonuçlar araştırma için olumludur. Çünkü grafik tasarımın önemi, amacı ve görsel iletişimle ilişkisinin farkında olan öğrencilerden sorunların belirlenmesinde yeterli cevapların alınacağı düşünülmektedir.

Öğrencilerle yapılan görüşmelerle birlikte öğretim elemanlarıyla da grafik anasanat dersinin nasıl nitelikli duruma geleceğine dair görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler sonucunda grafik anasanat dersinin nitelikli bir hal olabilmesi için ortaya çıkan kavramlar; ders içeriklerinin iyi belirlenmesi, teknolojik gelişmelerin güncel bir şekilde takip edilmesi, öğrenci hazır bulunuşluk durumlarının istenen düzeyde olması ve piyasaya uygun yöntemlerin yer alması gerekliliği ön plana çıkmaktadır. Öğretim elemanlarıyla gerçekleştirilen görüşmelerden ortaya çıkan sonuçların tamamı dersin niteliğinin artırılmasına yönelik olduğundan dolayı olarak öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaşılan sorunları azaltacak boyuttadır. Çünkü nitelikli bir anasanat atölye ortamında öğrenci başarılı görsel tasarımlar

oluşturmaya daha yakındır. Bu bağlamda burada ortaya çıkan sonuçlarda olması gereken unsurlar araştırmanın devamında sorgulanmıştır.

Öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaşılan sorunları belirlemek amacıyla öğrencilerin bilgi düzeylerinden sonra grafik anasanata dahil olmaları süreci incelenmiştir. Çünkü grafik anasanata dahil olma sürecinde görülen sorunlar öğrencilerin ilgi ve motivasyonuna doğrudan etki edecektir. Bu amaçla öğretim elemanları ve öğrencilerle yapılan görüşmelerde her iki grupta da öğrencilerin kendi istekleri ile grafik anasanata dahil oldukları sonucu ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda öğrencilerin 3. dönemde anasanat atölyeye dahil oldukları ve birinci sınıfta seçim yaptıkları belirlenmiştir. Ancak anasanat seçimi yapılırken öğrencilerin anasanaatlar konusunda yeterli bilgilendirilmediği ve yanlış seçimlerin yapıldığına dair sonuçlara da ulaşılmıştır. Bununla birlikte grafik anasanaatta öğrencilerin kişisel bilgisayar sahibi olmaları gerekliliği, maddi imkansızlıklardan dolayı bazı öğrencilerin istese de grafik anasanaatı seçemediğini göstermektedir.

Hem öğretim elemanlarından hem de öğrencilerden grafik anasanaatın öğretmenlik mesleği dışında alternatif bir meslek sahibi olma düşüncesiyle de seçildiğine dair sonuçlara ulaşılmıştır. Bazı öğrenciler içinse grafik tasarım bir alternatif değil öğretmenlikten önce gelen bir meslek alanı olarak görünmektedir. Bu sebeple grafik anasanaat diğer anasanaatlara göre daha çok tercih edilen bir alan olarak ön plana çıkmaktadır.

Her iki grupta da Resim-İş Öğretmenliğinde anasanaat ayrımı yapılmasına olumlu yaklaşıldığını ortaya koyan sonuçlar bulunmaktadır. Çünkü öğrencilerin kendi ilgi alanlarına göre anasanaata yönelmeleri düşüncesi hakimdir. Hatta herkesin ilgi alanını karşılayacak anasanaat çeşitliliğinin olması gerekliliğine yönelik sonuçlar vardır. Ancak öğrencilerin son senesinde hazırlanmak durumunda olduğu KPSS’de anasanaat dersleriyle ilişkili soruların yer almaması anasanaat atölyelerin değerini öğrencilerin gözünde düşürdüğüne yönelik sonuçlar bulunmaktadır. Bu durum özellikle öğrencilerin son senesinde kendini göstermektedir.

Öğretim elemanlarıyla gerçekleştirilen görüşmelerde Resim-İş Öğretmenliğinde bulunan grafik anasanaat programının, görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümlerinden farklı olduğuna yönelik sonuçlar ortaya çıkmıştır. Öğretim elemanlarının geneli Resim-İş Öğretmenliğinde her ne kadar anasanaat ayrımına gidilse de öncelikli amacın öğretmen yetiştirmeye yönelik olduğu görüşü hakimdir. Bu sebeple de grafik anasanaat öğrencilerinin diğer bölümlerden farklı olarak alması gereken eğitim dersleri ve öğretmenlik stajı ile KPSS gibi girmesi gereken bir sınavı bulunmaktadır. Aynı zamanda

hem ğretim elemanları ile gerekleřtirilen grüşmeler sonucunda hem de ders ieriklerinin karřılařtırılmal olarak incelenmesinde lisans programlarında grafik tasarımıla iliřkili konular ders olarak yer alırken anasanat atölyede tüm konular tek ders ierisinde yer aldıđı sonucuna ulařılmıřtır. Bu bakımdan diđer lisans programları ders ierikleri olarak ok daha avantajlıdır.

Öğretim elemanları ve öğrencilerle gerekleřtirilen grüşmelerde diđer lisans programlarından farklı olarak diđer öne ıkan durum ise öğretmenlik diplomasına sahip olunacađıdır. Her iki grupta öğretmenlik diploması iin Resim-İř Öğretmenliđi bölümünün tercih edildiđini vurgularken bu sıfatın yanında anasanat atölyelerinin de belirtilmesini istemektedirler. Öğrencilerin anasanaatlara olan motivasyonunu artırmak iin bu durum gerekli görölmektedir. Motivasyonu yüksek öğrenciler řüphesiz daha verimli alışmalar sergileyecektir.

Grafik anasanat dersi kapsamında öğretilen kazanımların yeterliliđi hakkında öğrencilerin ve öğretim elemanlarının grüşlerine bakıldıđında ders ieriklerinde birtakım sorunların olduđu sonucu ortaya ıkmıřtır. Ders ierikleri kapsamında öğrenilen dijital tasarım programlarının öğretilmesi konusunda ek bir dersin yer alması gerekliđi ortaya ıkmıřtır. Derste kullanılan dijital tasarım programlarında genel anlamda Photoshop ve Illustrator programları üzerinde bir birlikte olduđu görünürken diđer programlarda ise bir birlik görünmemektedir. Dijital tasarım programlarının öğrencilerin tasarım yapmalarını kolaylařtıran teknik aralar olduđu üzerinde durularak onların yaratıcılıklarının daha önemli olduđu grüşü de ortaya ıkan sonuçlardandır. Ancak dijital programlarda yetkin olamayan öğrencilerin tasarımlarında istediklerini uygulayamadıklarından onların yaratıcılıklarını sınırlandırdıđı sonucuna ulařılmıřtır.

Öğrencilerin genel anlamda dijital tasarım programlarını kendi abaları ile arařtırarak öğrendiđi sonu ortaya ıkmıřtır. Ancak grafik anasanaatı seen öğrencilerin bir kısmı bu anasanaatı yeni programlar öğrenmek iin setiklerini belirtmektedir. Burada anasanaatı seen öğrencilerin yeterli bilgi sahibi olmadan seim yaptıkları sonucu tekrar ortaya ıkmaktadır. Bununla birlikte öğrencilerin alması gereken eğitim dersleri ve öğretmenlik stajı ile KPSS gibi girmesi gereken bir sınavı varken grafik anasanaata program bilgisi olmadan gelmesi öğrenme sorunu olarak ortaya ıkmaktadır. Bu durumun, öğretim elemanlarının grüşlerine bakıldıđında öğrencilerin dijital tasarım programlarını öğrenmeye karřı isteksiz olmalarına ve yetersizliđine sebep olmaktadır. Aynı zamanda donanım eksikliđi, süre sorunu gibi genel

sorunlar da ders programı içerisinde dijital tasarım programlarının öğrenilmesine engel diğer sorunlardır.

Öğretim elemanları ve öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmelerde grafik anasanatı seçen öğrencilerin büyük bölümünün öğretmenlik mesleğinin yanından alternatif bir meslek düşüncesiyle grafik anasanatı seçtikleri görülmektedir. Ancak öğrencilerin piyasada ön plana çıkmalarında etkili olacak üç boyutlu modelleme, animasyon ve arayüz tasarımı gibi güncel yaklaşımların derste yeterince öğretilmediği sonucu ortaya çıkmıştır. Birkaç öğrencinin kendi çabalarıyla öğrenmeleri dışında bu konularda yeterli öğrenmenin gerçekleştirilmemesi güncel piyasa koşullarında iş bulma konusunda sorun olarak görülmektedir. Bununla birlikte eksik ders içeriğiyle öğrenme gerçekleştiren öğretmen adaylarının öğretmen olduklarında öğrencilerini bilgi çağının ani değişimlerine hazırlamaları konusunda da bir sorun olarak görülmektedir.

Öğrenci ve öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerde her iki grubunda öncelikli sorunu ders içerikleri ile donanım eksikleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Grafik anasanat dersinin yürütülmesinde anabilim dalının teknik donanımlarının yetersiz olduğu ve üniversiteden üniversiteye bu durumun farklılık gösterdiği anlaşılmaktadır. Donanım eksikliğinden ve ders süresinin kısıtlı olmasından kaynaklı olarak öğrencilerin tamamının dijital tasarım programlarını kullanmak için kişisel bilgisayarlara sahip olduğu anlaşılmıştır. Bu sebeple de öğrencilerin dersten sonraki vakitlerinde donanımları eksik atölyelerde değil kendi bilgisayarları ile evde ya da yurttaki çalışmalarına devam ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Kimi öğrenciler için bu bir tercih gibi görünürken okulda bölüme ait bir bilgisayar laboratuvarı olmayan öğrenciler içinse bu durum bir zorunluluk olarak görülmektedir. Anasanat tercihinin bilgisayar alamadıkları için grafik anasanattan yana kullanamayanlar için bu durum büyük bir sorun olarak kendini göstermektedir. Aynı zamanda her iki gruba gerçekleştirilen görüşmelerde genel olarak grafik anasanat atölyedeki donanım düzeyinin günümüz grafik tasarım ve görsel iletişim alanında ortaya çıkan dijital gelişmelerin gerisinde olduğu anlaşılmıştır. Sadece bir üniversitede bilgisayarlar, öğretim elemanlarının ve öğrencilerin istedikleri seviyeye ulaşmış durumdadır ancak bu üniversite de dahi öğrencilerin kullanımına sunulan bir dijital çizim tabletinin olmadığı görülmüştür. Öğrenciler elle yaptıkları çizimleri genel anlamda dijital ortamda değil de manuel olarak gerçekleştirdiklerini ve fotoğraflarını çekerek dijital ortama aktarabildiklerini söylemektedirler. Dijital çizim tableti kullanan sınırlı sayıdaki öğrenci ise kendi imkanlarıyla bu donanımlara sahip olduklarını söylemektedirler. Grafik anabilim dallarının öğrencilerin

görsel tasarımlar oluşturmada katkı sağlayacak bu tür araçları öğrencilere sunmamış olması büyük bir eksiklik olarak görünmektedir.

Yukarıda sıralanan donanımsal eksiklerle birlikte öğrencilerin ve hatta öğretim elemanlarının kullandıkları dijital tasarım programları için bölüm tarafından sağlanan bir desteğin olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Öğretim elemanları bu yazılımları kendi çabalarıyla satın aldıklarını belirtirken öğrenciler ise kaçak yollardan programlara ulaşmaktadır. Bu durum da zaman zaman dosya kayıplarına ve çalışma esnasında program hatalarına sebep olmaktadır. Bölümlerin öğrencilere yazılım desteği sağlamaması da büyük bir sorun olarak kendini göstermektedir.

Her iki grupta gerçekleştirilen görüşmelerden donanım eksiklerinin fakülteler arası farklılık gösterdiği gibi bölümlerin fiziki şartlarının da değişiklik gösterdiği anlaşılmıştır. Bir üniversitenin eğitim fakültesi binasında eğitim öğretim gerçekleştirdiği diğer iki üniversitenin ise bölüme ait ayrı binalarda oldukları ortaya koyulmuştur. Bu bağlamda gerek donanım özellikleri olarak gerekse fiziksel şartlar olarak Güzel Sanatlar Eğitimi Resim-İş Öğretmenliği bölümünde olumlu yönde bir birlik olmadığı anlaşılmıştır.

Öğrencilerin görsel iletişim dili oluşturmada tasarım öğelerini ve ilkelerini uygulama başarılarını ve karşılaştığı sorunları belirlemek amacıyla gerçekleştirilen görüşmelerde öğrencilerin süreç içerisinde bu konularda kendilerini geliştirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin ilke ve elemanlar konusunda temel tasarım dersindeki manüel öğrenmeler gerçekleştirmeleri onların bu konularda gelişim göstermelerine katkı sağlamaktadır. Bununla birlikte öğrencilerin tasarım ilke ve elemanlarını uygulayabilme becerilerinin dijital programları öğrenmiş olma seviyeleriyle paralel olarak geliştiği sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrencilerin dijital tasarım programlarında renk ve tipografi kullanımlarına yönelik incelemelerde dijital ortamın öğrencilere kolaylık sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Dijital tasarım programlarında hataların geri alınabiliyor olması ile öğrencilerin sınırsız deneme yapabildikleri anlaşılmıştır. Bununla birlikte dijital tasarım programlarında renk ve tipografi konusundaki çeşitlilik de öğrencilere kolaylık sağlamaktadır. Programların öğrencilere dijital ortamda sağladığı kolaylıklar yanında en büyük sorun olarak renk ölçeğinin kullanımında görünmektedir. Rengi çalışmalarında kullanan öğrencilerin istedikleri renk tonunu baskıda alamadıklarını bununla ilgili sorun yaşadıklarını belirten sorunlara ulaşılmıştır. Öğrencilere bölüm tarafından renkli deneme baskıları alabilecekleri bir aracın olmayışı bir eksiklik olarak görünmektedir. Aynı zamanda öğrencilerin bir kısmı tipografi

konusunda sorun yaşadıklarını ve bu konunun ayrı bir ders olarak verilmesi gerektiği görüşündedir.

Kullanılan ders programları görsel iletişimin reklamcılık ve pazarlama boyutunda öğrencilerin gereksinimlerini karşılama durumu hakkında öğretim elemanları ile gerçekleştirilen görüşmelerde masaüstü yayıncılık, hedef kitle, reklam ve pazarlama gibi piyasaya yönelik konularda sınırlı olarak eğitim verildiği sonucu ortaya çıkmaktadır. Öğrencilerin bir kısmının doğrudan grafik tasarımıyla ilişkili meslek grubu tercih edecekleri sonucu ve birçoğunun da grafik tasarımı alternatif bir meslek olarak görmeleri bu konularda eğitimlerin istenilen seviyede olması gerekliliğine neden olmaktadır. Ancak ders süresinin azlığı ve bu konuların geniş bir yer alması eğitim ve öğretime engel olmaktadır. Bu sebeple öğretim elemanlarının geneli öğrencilerin ancak kendi çabalarıyla piyasaya yönelik konularda yeterli olabilecekleri görüşündedir. Masaüstü yayıncılık, hedef kitle, reklam ve pazarlama gibi piyasaya yönelik konularda sınırlı eğitim verilmesi öğrencilerin alternatif bir meslek olarak gördükleri grafik tasarımda onların ilgi ve beklentilerini karşılayacak boyutta olması bir sorun olarak görünmektedir.

Öğrenciler bölümden mezun olduğunda öğretmenlik mesleğinin yanı sıra görsel iletişim tasarımcısı ya da grafik tasarımcı olabilme durumları hakkında öğretim elemanları ve öğrencilerle görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Mevcut ders programı, ders süresi ve donanım eksikliklerinden kaynaklı olarak ancak öğrencilerin kişisel çabalarıyla bunun mümkün olabileceğine yönelik sonuçlara ulaşılmıştır. Öğrenciler Resim-İş Öğretmenliğinin yanında grafik tasarımıyla ilişkili bir meslek grubunda çalışma konusunda hevesli görünseler de onların alması gereken eğitim dersleri ve öğretmenlik stajı ile KPSS gibi girmesi gereken bir sınavı varken yetkin duruma gelmeleri için kullanabilecekleri zaman sınırlı görünmektedir. Grafik Anasanatı alternatif bir meslek düşüncesi ile seçen öğrencilerin kendilerini piyasada çalışma konusunda yetersiz görmeleri bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. Yeni öğrenmeler gerçekleştirme arzusunda olan öğrencilerin istek ve beklentilerine ket vurulması onların derslerine ve dolayısıyla görsel tasarımlar oluşturma süreçlerine olumsuz yansıtacaktır.

6.1. Diğer Sorunlara İlişkin Ortaya Çıkan Sonuçlar

Yukarıda alt amaçlarla ilişkili olarak ortaya konulan tüm sorunlara ek olarak öğretim elemanlarıyla gerçekleştirilen görüşmelerde eklenen bazı sorunlar da yer almaktadır. Resim-İş Öğretmenliği bölümüne ve Grafik Anasanat dersine katkı sunması açısından bu sorunların

tespitini yapma gerekliliđi duyulmuştur. Bu bakımdan incelediđimizde karřılařılan sorunlar řu řekildedir;

- U2 ile gerekleřtirilen grřmede đrenmeye aık olmak iin “merak” kavramı erevesinde đrencilerin beklentilerini karřılayacak konuların ders ieriklerinde bulunması gerekliliđi ortaya ıkmıřtır.
- U3 ile gerekleřtirilen grřmede đrencilerin grafik tasarım alıřmalarında kullandıkları grsellerle ilgili olarak “etik” kavramından habersiz alıřmalar yaptıkları sonucuna ulařılmıřtır.
- U4 ile gerekleřtirilen grřmede đrencilerin oluřturdukları tasarımları saklayabilecekleri bir dijital depolama sisteminin olmadıđı sonucu ortaya ıkmıřtır. Bu durum đrencilerin kiřisel bilgisayarında hafıza problemi yařamalarına ve programlarını kullanırken sorun yařamalarına sebep olmaktadır.
- U6 ile gerekleřtirilen grřmede en byk sorunun đrencilerinde grřmeler sırasında zerinde durduđu atlyelerinin ve bulundukları binanın basık olduđu ve fiziksel řartlarının kt olması ortaya ıkmıřtır. đrenciler bodrum katta bulunduklarından atlyede ok fazla bulunmak istemediklerini belirtmektedir. Bu da đrencilerin grsel tasarımlar oluřturma ařamasında karřılařtıkları nemli bir sorun olarak grnmektedir.
- U7 ile gerekleřtirilen grřmede đrencilerin basılı kaynakları maddi imkansızlıklardan dolayı takip edemedikleri ve grafik atlyelerde de bu imkânın sađlanmadıđı grnmektedir.
- U9 ile gerekleřtirilen grřmede ders ieriklerinde gerek yařama dair đretmenlik stajı uygulamasına benzer etkinliklerin olmaması sorun olarak grnmektedir.

6.2. Ortaya ıkan Sonulara Ynelik neriler

Arařtırmanın asıl amacı Grafik Anasanat Dersi đrencilerinin grsel iletiřim dili oluřturmada karřılařtıđı sorunları incelemeye yneliktir. Bu dođrultuda đretim elemanları ve đrencilerle gerekleřtirilen grřmelerde đrencilerin grsel tasarımlar oluřturmada karřılařtıđı sorunlara alt amalarla iliřkili olarak yer verilmiřtir. Ortaya koyulan tm sorunlar dođrudan ya da dolaylı olarak đrencilerin grsel iletiřim dili oluřturmasında olumsuz etkiler bıraktıđı iin sorunların zmne gidilmesi nemlidir. Bununla birlikte teknolojik

gelişmelerin büyük bir devinim halinde olduğu bilgi çağında öğrencilerin hazır bulunuşluklarını artırmak, bu konuda çağdaş öğrenmeler gerçekleştirmiş öğretmenlerin varlığı ile mümkün görünmektedir. Bu açıdan düşünüldüğünde öğretmen yetiştirme misyonu edinmiş eğitim fakültelerinin öğretmen adaylarını teknolojik açıdan gerekli bilgi ve becerilerle donanmış hale getirmesi önemli görünmektedir. Bu bölümlerden birini de Resim-İş Öğretmenliği bölümleri ve bu bölüm bünyesinde bulunan Grafik Anasanat Dersi teknolojik gelişmeleri en çok takip etmesi gereken bölümlerden biridir. Bölümlerin çağın gereklerine uygun dizayn edilmesi nitelikli öğrenmeyi sağlayacaktır. Ancak böyle olursa yarın öğretmen olacak gençler öğrencilerini karşılayacakları yeniliklere hazırlayacak donanımı edinebilirler. Böylece, Grafik Anasanat Dersinde düzeltilmesi önerilen teknik donanım ve ders içerikleriyle ilgili sorunlar nitelikli öğretmenlerin yetiştirmesinin yanında donanımlı bireylerin de yetişmesinin önünü açacaktır.

Araştırmanın amaçları doğrultusunda öğretim elemanları ve öğrencilerle gerçekleştirilen görüşmeler sonucunda sorunların ortadan kaldırılmasına yönelik öneriler aşağıda sıralanmıştır;

Öncelikli olarak öğrencilerin anasanata dahil olmaları sürecinde anasanatlar hakkında detaylı bilgilendirmenin yapılması gerekmektedir. Aynı zamanda anasanat atölyelerin öğrencilerin gözündeki değerini yükseltmek amacıyla KPSS başarılarına etki edecek bir çalışmanın yapılması ayrıca önerilmektedir.

U1 ile gerçekleştirilen görüşmede grafik anasanat programının güzel sanatlar fakültelerinden farklı olması için öğrencilere burs desteği sağlanması ve atanma sorunlarının ortadan kaldırılması gerektiği önerisi ortaya çıkmıştır. Bazı öğrencilerin maddi imkansızlıklardan dolayı kişisel bilgisayar alamadıkları için grafik anasanatı tercih edemedikleri sonucu U1'in önerisi önemli görülmektedir.

Öğrencilerin ve öğretim elemanlarının sürekli güncel kalmasını sağlayacak ve öğrencilerde merak uyandıracak ders içerikleri oluşturulmalıdır. U2'nin bu konuda üzerinde durduğu “ardışıklık” ilkesine bağlı kalarak ders içerikleri güncellenmelidir. Bu bağlamda ders sürelerinde yeni bir düzenlemeye gidilmesi ve öğrencilerin dijital tasarım programlarını öğrenebilecekleri derslerin ilave edilmesi önerilmektedir. Özellikle hızlı bir değişim içerisinde olan grafik tasarım alanında; kodlama, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik gibi güncel yaklaşımlar konusunda öğretmen adayları bilgilendirilmelidir. Çünkü yarın öğretmen olduklarında bilgi çağındaki ani değişimlere karşı öğrencilerini hazırlama konusunda ekstra

donanım sahibi olmaları gerekmektedir. Bu nedenle ders içeriklerinde, arayüz tasarımı, kodlama, artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik vb. güncel yaklaşımların yer alması ayrıca önerilmektedir.

İki grupta gerçekleştirilen görüşmelerden anlaşılmaktadır ki bölümlerin teknik ve donanım eksiklikleri bulunmaktadır. Bu sebeple bölümlerde çağın gereklerine uygun donanımlar ile derslerin yürütülmesi için ayrıca çalışma yapılması önerilmektedir. Atölyelerin öğrencilerin boş vakitlerinde de çalışılabilecek bir düzende olması ve atölyelerde dijital tablet kullanımını destekleyecek donanımlarında bulunması önerilmektedir. Aynı zamanda öğrencilerin tasarımlarının deneme baskılarını alabilecekleri renkli baskı teknolojisinin basit düzeyde de olması öğrencilere oluşturdıkları görsel iletişim çalışmaları için katkı sağlayacaktır.

Öğrencilerin kullandığı dijital tasarım programlarını sorunsuz kullanacakları donanımlar sağlandıktan sonra öğrencilerin orijinal yazılımları kullanabilmelerine yönelik çalışmaların yapılması önerilmektedir.

Güzel Sanatlar Fakültelerinde formasyon olarak öğretmen olma yolu açılmışken anasanat öğrencilerinin de benzer bir uygulama ile grafik anasanatla ilişkili belgele almalarının sağlanması önerilmektedir. Böylece öğretmen olmak istemeyen ya da alternatif meslek olarak görenler için anasanatların değeri artırılmış olacaktır.

Son olarak öğrencilerin anasanata karşı ilgi ve motivasyonunu artırmak için mezun belgelerinde Resim-İş Öğretmeni sıfatının yanında anasanat atölyelerinin de yazması önerilmektedir. U9'un "... dışarda Photoshop, Illustrator kursuna gidip bunu belgeleyen bir insan nasıl birçok kapıyı açabiliyorsa grafik anasanattan mezun bir öğrencinin de mutlaka bu olanağı kullanabilir olması gerekiyor." Şeklindeki açıklamasından da bu gereklilik net olarak anlaşılmaktadır.

Bu çalışmanın grafik anasanat dersinde öğrencilerin karşılaştığı sorunları gidermede katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda bölümün niteliğini artıracak bir çalışma olacağından ilgili araştırmalara da yol gösterici olacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda alan uzmanlarının ve dersleri deneyimleme şansı yakalamış olan son sınıf öğrencilerinin görüşlerine başvuru bu çalışmadan Resim-İş Öğretmenliği ders programlarının geliştirilmesi aşamasında yararlanılması ayrıca önerilmektedir.

KAYNAKLAR

- Akçadoğan, I. İ. (2006). *Temel sanat eğitimi ve dijital ortam*. İstanbul: Epsilon.
- Akgün, B. (2017). Litografi sanatı ve Hoca Ali Rıza. *Art-Sanat Dergisi*, (7), 429-434.
<https://dergipark.org.tr/en/pub/iuarts/issue/47768/603441> sayfasından erişilmiştir.
- Alpan, G. (2008). Görsel okuryazarlık ve öğretim teknolojisi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5 (2), 74-102.
- Alpaslan, A. S. (2003). *Tasarım mesleki resim*. İstanbul: Yapa.
- Ambrose, G., & Aono-Billson, N. (2013). *Grafik tasarımda dil ve yaklaşım*. (M. Taşçıoğlu, Çev.) içinde (s. 26). İstanbul: Literatür.
- Arıkan, G. A. (2009). *İmgeden baskıya grafik tasarım corel draw uygulamaları*. Konya: Eğitim Akademi.
- Arıkan, R. (2007). *Araştırma teknikleri ve rapor hazırlama*. Ankara: Asil.
- Arıkan, R. (2013). *Araştırma yöntem ve teknikleri*. Ankara: Nobel.
- Armstrong, H. (2012). *Grafik tasarım kuramı tasarım alanında okumalar*. (M. E. Uslu, Çev.) içinde (s. 47). İstanbul: Espas Sanat Kurumu.
- Arslanoğlu, İ. (2013). *Sağlıklı insan ilişkileri ve etkili iletişim*. Ankara: Pegem.
- Artun, A. (2011). *Bauhaus: modernleşmenin tasarımı Türkiye'de mimarlık, sanat, tasarım eğitimi ve Bauhaus*. İstanbul: İletişim.
- Artut, K. (2009). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri*. Ankara: Anı.
- Atalayer, F. (1994). *Görsel sanatlarda estetik iletişim*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Ayaydın, A. (2010). Temel tasarım eğitiminde bilgisayar teknolojisinin gerekliliği ve geleceği. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (15), 52-62.
<https://dergipark.org.tr/tr/pub/zgefd/issue/47950/606696> sayfasından erişilmiştir.

- Ayaydın, A. (2015). Güzel sanatlar eğitimi resim-iş öğretmenliği anabilim dallarının sorunları ve çözüm önerileri. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, (30), 31-45. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1852> sayfasından erişilmiştir.
- Aydın, E. D. (2008). *Görsel iletişim tasarımı temel ders notları*. İstanbul: Yorum Sanat.
- Bağirov, V. (2014). *Resim-iş eğitiminde grafik*. Ankara: Pegem.
- Balcı, B. Y. (2010). *Estetik*. Ankara: Gündüz.
- Balcı, K. S. (2016). *Değişen paradigmalar ekseninde görsel iletişim tasarımının lisans ve lisansüstü eğitim programlarına yansımaları*. Doktora Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Baranseli, S. E. (2009). *Gelişen iletişim teknolojileri ile grafik anlatım dili ve grafik tasarımın yeni uzantıları*. Sanatta Yeterlik Tezi, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Eskişehir.
- Bayar, K. (2013). *Adobe indesign ile dijital ve basılı yayıncılık*. İstanbul: Kodlab.
- Bayraktar, N., Tamer, G. N., Tekel, A., Gürer, N., Kızıltaş, C. A., & Köroğlu, A. B. (2012). *Görsel eğitimde yaratıcılık ve temel tasarım*. Ankara: Nobel.
- Becer, E. (2006). Kısa tarihinden görsel örnekler eşliğinde Türk grafik tasarımı üzerine düşünceler. *Türkiye’de Tasarım Tarihi ve Söylemi Sunumlar 1*, 27-38.
- Becer, E. (2015). *İletişim ve grafik tasarım*. Ankara: Dost.
- Becer, E. (2017). *Ambalaj Tasarımı*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Boydaş, N. (2004). *Eleştiriye giriş ve resim eleştirileri*. Ankara: Gündüz.
- Bölükoğlu, İ. H. (2002). Bilgi çağında eğitim fakültelerinde resim-iş eğitiminin genel bir değerlendirmesi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22 (3), 247-259.
- Bölükoğlu, İ. H. (2002). Grafik tasarım atölye eğitiminde grup eleştirisi ve bir değerlendirme uygulaması. *Gazi Sanat Dergisi*, 3 (3), 25-39.
- Bölükoğlu, İ. H. (2003). *Eğitim fakültelerinde grafik tasarım eğitiminde bilgisayar kullanımının değerlendirilmesi*. 3. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Konferansı'nda sunulmuş bildiri.

- Bölükoğlu, İ. H. (2004). Grafik tasarım eğitiminin toplumsal sorunların kavranmasındaki rolü. *Resim-İş Eğitiminde Yeni Yaklaşımlar II. Sanat Eğitimi Sempozyumu*. 75-79.
- Buyurgan, S., & Buyurgan, U. (2007). *Sanat eğitimi ve öğretimi*. Ankara: Pegem.
- Bülbül, M. (2005). *İmgesel iletişim*. Konya: Çizgi.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem.
- Creswell, J. W. (2013). *Nitel araştırma yöntemleri*. (M. Bütün ve S. B. Demir, Çev.) içinde (s. 45-47). Ankara: Siyasal.
- Crowley, D., & Heyer, P. (2014). *İletişim tarihi teknoloji kültür toplum*. (B. Ersöz, Çev.) içinde (s. 18-239). Ankara: Siyasal.
- Çağlar, İ., & Kılıç, S. (2012). *Genel iletişim*. Ankara: Nobel.
- Çamdereli, M. (2013). *Reklamın görme dediği*. İstanbul: Avrupa Yakası.
- Çaydere, O. (2016). Grafik tasarım eğitiminde temel tasarım eğitiminin önemi. *Fine Arts*, 11 (2), 93-97.
- Çetin, G. A. (2016). *Meta estetiği kavramının endüstriyel seramik tasarım eğitimindeki yerinin üniversite ve fabrika bağlamında incelenmesi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dolunay, A. (2016). Teknolojinin görsel sanatlar ve sanat eğitimine katkısı. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 9 (42), 1208-1213.
- Erdoğan, İ. (2011). *İletişimi anlamak*. Ankara: Pozitif.
- Ergen, V. E. (2014). Çağdaş grafik tasarım eğitiminde kavramsal düşüncüyü ve yaratıcı algıyı geliştirmeye yönelik projeler. *Erciyes Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, sayı 3, 65-71. <http://erciyessanat.erciyes.edu.tr/issue/view/5000008439> sayfasından erişilmiştir.
- Ergin, A. (1995). *Öğretim teknolojisi iletişim*. Ankara: Anı.
- Erişti, S. D. (2018). *Yeni medya ve görsel iletişim tasarımı*. Ankara: Pegem.
- Eroğlu, Ö. (2015). *Türkiye'de resim sanatı*. İstanbul: Terkhne.
- Ertan, G., & Sansarcı, E. (2017). *Görsel sanatlarda anlam ve algı*. İstanbul: Alternatif.

- Farthing, S. (2012). *Sanatın tüm öyküsü*. (G. Aldoğan ve F. C. Çulcu, Çev.) içinde (s. 17). İstanbul: Hayalperest.
- Fiske, J. (2015). *İletişim çalışmalarına giriş*. (S. İrvan, Çev.) içinde (s. 73). Ankara: Pharmakon.
- Fotoğraf. (t.y.). Türk Dil Kurumu içinde. <http://sozluk.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- Gökay, M. (2019). Sanat eğitiminde tarihsel süreç. A. O. Alakuş & L. Mercin (Eds), *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi* içinde (s. 13-18). Ankara: Pegem.
- Güngör, N. (2011). *İletişime giriş*. Ankara: Siyasal.
- Güngör, N. (2015). *İletişime giriş*. Ankara: Siyasal.
- Hennig-Thurau, T., Malthouse, C. E., Friege, C., Gensler, S., Lobschat, L., Rangaswamy, A., & Skiera, B. (2010). The impact of new media on customer relationships. *Journal of Service Research*. 13 (3), 311-330. <http://dx.doi.org/10.1177/1094670510375460>
- Hogan, K. (2007). *Gizli ikna taktikleri*. (T. Gezer, Çev.) içinde (s. 19). İstanbul: Yakamoz.
- Işıktaş, S. (2018). *Türkiye’de reklam tarihi gelişimi ve televizyon reklam araştırmaları*. İstanbul: Hiperlink.
- İkna. (t.y.). Türk Dil Kurumu içinde. <http://sozluk.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- İnan, Ç. (1998). *Soyut ve somut tasarım olgusunda anlatım yöntemleri*. İstanbul: Maltepe Üniversitesi.
- İncearık, E. M. (2011). *Grafik tasarım rehberi*. İstanbul: Kodlab.
- Karaca, M., & Çakı, C. (2018). *İletişim ve propaganda*. Konya: Eğitim.
- Karagöl, R. (2016). *Görsel sanatlar dersinde üç boyutlu tasarımların öğretilmesinde atık nesnelerle yapılacak çalışmaların katkısı*. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel.
- Kavuran, T. (2003). Türkiye’de eğitim fakülteleri resim-iş öğretmenliği programlarının uygulanmasında karşılaşılan sorunlar ve çözüm önerileri. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 13 (2), 167-190.
- Ketenci, H. F., & Bilgili, C. (2006). *Yongaların 10000 yıllık gizemli dansı görsel iletişim grafik tasarım*. İstanbul: Beta.

- Ketizmen, A. (2013). Genel eğitimde güzel sanatlar ve grafik eğitimi ve ilişkili uzmanlık alanları. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33 (2), 431-442.
- Kıratlı, A. D. (2005). *Eğitim fakülteleri resim-iş öğretmenliği programlarındaki anasanat atölye derslerine ilişkin öğretim elemanı ve öğrenci görüşleri*. Sanatta Yeterlik Tezi. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Kınık, M. (2005). *Grafik tasarım ve üretim teknolojileri*. Ankara: Asil.
- Kiran, V., & Kishore, K. (2013). Subliminal messages in advertising: a concept not to be ignored. *Asia Pacific Journal of Management & Entrepreneurship Research*. 2 (3), 37-45.
- Lazar, J. (2009). *İletişim bilimi*. (C. Anık, Çev.) içinde (s.80-81). Ankara: Vadi.
- Lehimler, Z. (2010). Grafik tasarım alanında cinselliğin kullanımı. *4T Türkiye Tasarım Tarihi Topluluğu*, 67-75.
- Mengü, Ç. S. (2016). *Kurumsal iletişim ve profesyonel markalar*. İstanbul: Derin.
- Mercin, L. (2019). Sanat nedir? A. O. Alakuş & L. Mercin (Eds), *Sanat eğitimi ve görsel sanatlar öğretimi* içinde (s. 1-12). Ankara: Pegem.
- Mısırlı, İ. (2016). *Genel ve teknik iletişim*. İstanbul: Detay.
- O'Connor, Z. (2013). Colour, contrast and gestalt theories of perception: The impact in contemporary visual communications design. *Color Research & Application*. 40 (1), 85-92. <http://dx.doi.org/10.1002/col.21858>
- Odabaşı, A. H. (2006). *Grafikte temel tasarım*. İstanbul: Yorum Sanat.
- Oyman, M. (2013). *Kâr amacı gütmeyen organizasyonlar için pazarlama*. Ankara: Detay.
- Özdemir, F. (2011). *Türkiye'deki resim-iş eğitimi programlarında okutulan grafik tasarım derslerinin uygulanmasını etkileyen faktörler*. Doktora Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Özden, M. (2011). *Pozitif iletişim*. İstanbul: Kriter.
- Özkan, M. (2010). *İnsan iletişim ve dil*. İstanbul: Akademik.
- Özsoy, V. (2015). *Görsel sanatlar ve eğitim*. Ankara: Pegem.
- Özsoy, V., & Ayaydın, A. (2016). *Görsel tasarım öge ve ilkeleri*. Ankara: Pegem.
- Pircivan, C. (2010). *Amblem üzerine*. İstanbul. Alternatif.

- Rodríguez, E., Fabiola C., & Davis, L. S. (2015). Improving visual communication of science through the incorporation of graphic design theories and practices into science communication. *Science Communication*, 37, 140-148. <https://doi.org/10.1177/1075547014562914>.
- Sakman, S. (2015). *Resim-İş Eğitimi programında okutulan anasanat atölye grafik dersine yönelik öğrenci görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Sarıyer, N. (2017). *Pazarlama iletişimi araçları*. Konya: Eğitim.
- Seylan, A. (2005). *Temel tasarım*. Ankara: Dağdelen.
- Sur, R. (2015). Impact of subliminal messages on consumer behavior: a fresh look into the future. *International Journal of Interdisciplinary and Multidisciplinary Studies (IJIMS)*, 2 (5), 56-59. <http://www.ijims.com/uploads/e9c2f9a4503021cf89368.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Südaş, D. H. (2016). *Tüketici olma sürecinde sosyal ağlarda kurulan iletişim*. Adana: Karahan Kitabevi.
- Şelale, U. (2016). Bilimsel araştırmalarda veri - veri toplama yöntemleri - ölçme ve ölçekler. H. Coşkun & H. M. Paksoy (Eds), *Bilimsel araştırma yöntemleri içinde* (s. 142-185). İstanbul: Lisans.
- Tayfur, G. (2008). *Reklamcılık*. Ankara: Nobel.
- Taşçıoğlu, M. (2013). *Bir görsel iletişim platformu olarak mekân*. İstanbul: Yem.
- Tekinalp, Ş., & Uzun, R. (2009). *İletişim araştırmaları ve kuramları*. İstanbul: Beta.
- Tepecik, A. (2002). *Tarih - tasarım - teknoloji*. Ankara: Detay
- Tepecik, A., & Toktaş, P. (2014). *Güzel sanatlar fakültelerinde temel sanat eğitimi*. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Tepecik, A., & Çelik, N. (2015). Görsel iletişim tasarımı eğitiminde sosyal tasarımın gerekliliğine dair araştırma ve bir ders önerisi, *Başkent University of Journal Education*, 2 (1), 77-88. <http://buje.baskent.edu.tr/index.php/buje/article/view/26> sayfasından erişilmiştir.
- Tez, Z. (2008). *Kâğıdın matbaanın kültürel tarihi*. İstanbul: Doruk. s. 106.
- Turani, A. (1998). *Sanat terimleri sözlüğü*. İstanbul: Remzi.

- Turgut, E. (2013). *Grafik dil ve anlatım biçimleri*. Ankara: Anı.
- Tutar, H., & Yılmaz, K. M. (2013). *İletişim genel ve örgütsel boyutuyla*. Ankara: Seçkin.
- Tutar, H., Yılmaz, K. M., & Eroğlu, Ö. (2014). *Genel ve teknik iletişim*. Ankara: Seçkin.
- Tutorial. (t.y.). *Cambridge Dictionary* içinde. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/tutorial> sayfasından erişilmiştir.
- Türker, H. İ., & Kaptan, A. Y. (2004). *Eğitim fakülteleri güzel sanatlar eğitimi bölümlerinde bilgisayar destekli tasarım eğitime yönelik içerik ve öneriler*. XIII. Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı'nda sunulmuş bildiri.
- Türker, H. İ., & Özdemir, F. (2014). Resim-iş eğitimi programları grafik ana sanat ders içerikleri ve işleniş biçimleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3 (1). 360-379.
- Türkkan, R. O. (2006). *İkna ve uzlaşma sanatı*. İstanbul: Altın Kitaplar.
- Uçar, F. T. (2014). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İstanbul: İnkılâp.
- Uslu, Y. (2017). *Grafik tasarımda mükemmellik kusurluluk afişler*. Bursa: Ekin.
- Üçer, N. (2015). *Hakkında*. <http://iletisimfakultesi.yeditepe.edu.tr/tr/gorsel-iletisim-tasarimi-bolumu/genel/hakkinda> sayfasından erişilmiştir.
- Üner, Ö. (2010). *Resmin temelleri*. İstanbul: Say.
- Verwijmeren, T., Karremans, C. J., Stroebe, W., & Wigboldus, D. H. J., (2010). The workings and limits of subliminal advertising: *The Role Of Habits*. *Journal Of Consumer Psychology*, 21, 206-213. <https://doi.org/10.1016/j.jcps.2010.11.004>
- Vurgu. (t.y.). Türk Dil Kurumu içinde. <http://sozluk.gov.tr/> sayfasından erişilmiştir.
- Yaman, E. (2011). *İletişimin Türkçesi*. Ankara: Akçağ.
- Yeni medya. (t.y.). *Cambridge Dictionary* içinde. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/new-media> sayfasından erişilmiştir.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- Weill, A. (2008). *Grafik tasarım*. (O. Türkay, Çev.) içinde (s. 118-119). İstanbul: Yapı Kredi.

EKLER



EK 1. Öğretim Elemanı Görüşme Formu

Bu araştırmada, Resim-İş Öğretmenliği bölümünde yer alan grafik anasanat dersi öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunları belirlemek amaçlanmaktadır. Bu görüşme yoluyla öğretim elemanlarının bu konudaki görüşleri ve önerilerine ulaşılabacaktır.

Bu konu ile ilgili verdiğiniz cevap ve önerilerin grafik anasanat programının mevcut sorunlarına ışık tutacağına ve programın niteliğinin artmasında fayda sağlayacağına inanıyor, değerli vaktinizi ayırdığınız için teşekkürlerimi sunuyorum.

Ramazan KARAGÖL

Gazi Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Doktora Öğrencisi

rmznkaragol@gmail.com

Görüşme yapılan öğretim elemanı:	
Görüşme yapılan öğretim elemanının mesleki deneyimi:	

Akademik unvanı:	
Akademik olarak çalışma yılı:	
Eğitim gördüğü alan:	

ÖĞRETİM ELEMANI GÖRÜŞME SORULARI

a Ne kadar süredir akademisyenlik yapıyorsunuz?

b Ne kadar süredir bu okulda akademisyensiniz?

1. Nitelikli bir grafik anasanat dersini nasıl tanımlarsınız?

2. Grafik anasanat programının, görsel iletişim tasarımcısı ve grafik tasarımcı yetiştiren diğer lisans bölümleri ile arasındaki farklar hakkında görüşleriniz nelerdir?

Ders programları açısından (kazanımlar, dersler, vb.)?

Teknik donanımları açısından? (atölyeler, bilgisayarlar, grafik programları, internet sağlayıcıları, vb.)?

3. Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması hakkında düşünceleriniz nelerdir?

Öğrenci açısından (başarı, gelişim, vb.)?

Bölüm açısından?

4. Öğrencilerin grafik anasanata seçilmesi konusunda nasıl bir yol izlenmektedir?

5. Bölümün, teknik donanımı (atölye, bilgisayar, grafik programları, internet sağlayıcıları, vb.) ile ilgili sorunlar nelerdir?

Öğrenen açısından (yeterliliği, güncelliği, kullanışlılığı, vb.)?

Öğreten açısından (başarı, mesleki gelişim, vb.)?

6. Mevcut ders programının yürütülmesinde, öğrencilere öğretilen grafik tasarım programlarının yeterliliği konusunda görüşleriniz nelerdir?

Öğrenen açısından (başarı, gelişim, uygulama, vb.)?

Öğreten açısından (başarı, mesleki gelişim, vb.)?

Güncelliği açısından (güncellik, orijinallik, vb.)?

6.1. Öğrencilere kullandığınız grafik tasarım programlarını nasıl belirlemektesiniz?

6.2. Öğrencilerin grafik tasarım programlarını dersten sonraki vakitlerinde de kullanabilme olanakları ne durumdadır?

6.3. Öğrenciler grafik tasarım programlarında tasarım ilke ve öğelerini uygulayabilme yeterliliği konusunda düşünceleriniz nelerdir?

- 6.4.** Tasarım programlarının öğretilmesi konusunda ortaya çıkan zorluklar nelerdir?
Öğrenen açısından?
Öğreten açısından?
- 7.** Asıl amacı resim-iş öğretmeni yetiştirmek olan bu bölümde ders programlarının grafik tasarımcı ya da görsel iletişim tasarımcısı yetiştirmeye elverişliliğine dair görüşleriniz nelerdir?
- 7.1.** Masaüstü yayıncılık, kurumsal kimlik, hedef kitle, reklam ve pazarlama konularında ders programlarının yeterliliği hakkında görüşleriniz nelerdir?
- 8.** Grafik anasanat dersinde öğretilen bilgiler öğretmenlik mesleğinin hangi aşamasında gerekli olacaktır?
- 9.** Ders programları konusunda eklemek istediğiniz genel sorunlar nelerdir?
- 10.** Anasanat program adlarının ve grafik anasanat programının mezun belgelerinde Resim-İş Öğretmeni sıfatının yanında kullanılmaması konusunda ne düşünüyorsunuz?
- 11.** Grafik anasanat programıyla ilgili sizin ve öğrenciler açısından düzeltilmesi gerektiğini düşündüğünüz sorunlara yönelik görüşleriniz nelerdir?

EK 2. Öğrenci Görüşme Formu

Bu araştırmada, Resim-İş Öğretmenliği bölümünde yer alan grafik anasanat dersi öğrencilerinin görsel iletişim dili oluşturmada karşılaştığı sorunları belirlemek amaçlanmaktadır. Bu görüşme yoluyla bölümde ders alan öğrencilerin bu konudaki görüşlerine ulaşılabacaktır.

Bu konu ile ilgili verdiğiniz cevap ve önerilerin grafik anasanat programının mevcut sorunlarına ışık tutacağına ve programın niteliğinin artmasında fayda sağlayacağına inanıyor, değerli vaktinizi ayırdığınız için teşekkürlerimi sunuyorum.

Ramazan KARAGÖL

Gazi Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Doktora Öğrencisi

rmznkaragol@gmail.com

Görüşme yapılan öğrenci:	
Görüşme yapılan öğrencinin sınıfı:	

ÖĞRENCİ GÖRÜŞME SORULARI

1. Görsel iletişim denildiğinde ne anlıyorsunuz?
2. Görsel iletişim ile grafik tasarım arasında nasıl bir ilişki vardır?
İletişim açısından?
Reklamcılık açısından?
3. Grafik tasarımın önemi hakkındaki görüşleriniz nelerdir?
4. Grafik tasarım nasıl bir amaca hizmet etmektedir?
5. Grafik anasanata seçilme sürecinizi açıklar mısınız?
6. Resim-İş Öğretmenliğinde anasanat ayrımı yapılması hakkında düşünceleriniz nelerdir?
7. Görsel iletişim tasarımları oluşturmak için grafik tasarım programlarına ne kadar hâkimsiniz?
 - 7.1. Hangi grafik tasarım programlarını kullanıyorsunuz?
 - 7.2. Bu programları kullanırken karşılaştığınız sorunlar nelerdir?
8. Derste öğrendiğiniz programlar dışında yeni programlar öğrenmeye karşı hevesli misiniz? Bunun için neler yapıyorsunuz?
9. Güncel grafik tasarım çalışmalarını takip etmek için neler yapıyorsunuz?
10. Grafik tasarım programlarında tasarım ilke ve elemanlarını uygulayabilme açısından kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?
Sonda: Karşılaştığınız sorunlar nelerdir?
11. Tasarım programlarında renk ögesini kullanmanın olumlu ve olumsuz yönleri hakkında düşünceleriniz nelerdir?
Sonda: Karşılaştığınız sorunlar nelerdir?
12. Tasarım programlarında tipografi tasarımlarını uygulayabilme açısından kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?
Alternatif soru: Tipografi tasarımlarını grafik tasarım programlarında oluşturmanın güçlü ve zayıf yönleri nelerdir?
13. Elle yaptığınız çizimleri tasarım programlarında kullanabilmek için neler yapıyorsunuz?

Sonda: Karşılaştığınız sorunlar nelerdir?

14. Üç boyutlu modelleme, animasyon ve arayüz tasarımı gibi çağdaş görsel iletişim tasarımları hakkında neler öğrenmektesiniz?
15. Derste öğrendiklerinizi dersten sonra da grafik tasarım programlarında uygulayabilme imkânına sahip misiniz?
“Evetse” Nasıl?
“Hayırsa” Bu durumun öğrenmenize etkisi nasıldır?
16. Bu bölümden mezun olduğunuzda öğretmenlik mesleği dışında grafik tasarımcı olmayı düşünür müydünüz?
“Evetse” Bunun için yeterli seviyeye sahip olduğunuzu düşünüyor musunuz?
“Hayırsa” Neden?
17. Grafik anasanat programıyla ilgili sizin ve anasanat hocanız açısından düzeltilmesi gerektiğini düşündüğünüz teknik, donanımsal ve diğer sorunlar nelerdir?

Bana bu çalışmamda vakit ayırdığınız için teşekkürler.

Ek 3. Etik Kurul İzin Belgesi

Evrak Tarih ve Sayısı: 18.11.2019-E.144920



T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Ölçme Değerlendirme Etik Alt Çalışma Grubu



Sayı : 91610558-302.08.01-
Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 10.10.2019 tarih ve E.126661 sayılı yazı

İlgi yazınız ile göndermiş olduğunuz, Enstitünüz Güzel Sanatlar Eğitimi Anabilim Dalı, Resim-İş Eğitimi Bilim Dalı **Doktora Öğrencisi Ramazan KARAGÖL'ün, Prof. Şeniz AKSOY'un** danışmanlığında yürüttüğü "**Grafik Anasanat Dersi Öğrencilerinin Görsel İletişim Dili Oluşturmada Karşılaştığı Sorunlar**" adlı tez çalışması ile ilgili konu Kurulumuzun **04.11.2019** tarih ve **11** sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

İlgilinin çalışmasının, yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş ve karara ilişkin imza listesi ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. Mehtap ÇAKAN
Kurul Başkanı

Araştırma Kod No: 2019-373

Ek: 1 Liste



Ankara
Tel:0 (312) 202 20 57 - 0 (312) 2... Faks:0 (312) 202 38 76
İnternet Adresi :<http://etikkomisyonu.gazi.edu.tr/>

Bilgi için :Burak Çitrak
Birim Evrak Sorumlusu
Telefon No:0312 229 78 00



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR...