

**T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANABİLİM DALI
GRAFİK BİLİM DALI**

**EĞİTİM KURUMLARI MOBİL ARAYÜZLERİNİN
TEMEL TASARIM İLKELERİ AÇISINDAN
İNCELENMESİ**

Furkan ÇALIŞKAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN:
DR. ÖĞR. ÜYESİ GÜLLÜ YAKAR TAPU**

KONYA-2024



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Bilimsel Etik Sayfası



Öğrencinin	Adı Soyadı	Furkan ÇALIŞKAN		
	Numarası	21812801010		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik Ana Bilim Dalı / Grafik Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
Tezin Adı	Eğitim Kurumları Mobil Arayüzlerinin Temel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi			

Bu tezin hazırlanmasında bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

Furkan ÇALIŞKAN



ÖZET

Öğrencinin	Adı Soyadı	Furkan ÇALIŞKAN		
	Numarası	21812801010		
	Ana Bilim / Bilim Dalı	Grafik Ana Bilim Dalı / Grafik Bilim Dalı		
	Programı	Tezli Yüksek Lisans	X	
		Doktora		
	Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Güllü YAKAR TAPU		
Tezin Adı	Eğitim Kurumları Mobil Arayüzlerinin Temel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi			

Sürekli gelişen ve yaygınlaşan iletişim teknolojileri, özellikle internet sayesinde bilginin her yerden erişilebilir hale gelmesini sağlamıştır. Bu değişim, kuruluşların hedef kitleleriyle etkileşimli iletişim kurma ihtiyacını ortaya çıkarmıştır ve bu ihtiyacı hızlı ve etkin bir şekilde karşılamayı zorunlu kılmıştır. Eğitim kurumları olarak üniversiteler de bu dönüşümden etkilenmiştir. Üniversiteler, mobil uygulamalar aracılığıyla geniş bir bilgi yelpazesini mevcut ve olası hedef kitlelerine sunarken, kullanıcılar da bu uygulamalar sayesinde üniversitelerle ilgili bilgilere doğru ve hızlı bir şekilde ulaşabilmektedir. Rekabetin sürekli arttığı ve teknolojik gelişmelerin hızla ilerlediği günümüzde, üniversitelerin akademik birimleri için kurumsal mobil uygulamalar büyük önem taşımaktadır.

Bu çalışma, Türkiye'deki 3 vakıf üniversitesi ve 3 devlet üniversitesinin mobil uygulamalarını, belirli tasarım ilkeleri doğrultusunda incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırmanın temel problemi, bu üniversitelerin mobil uygulamalarının tasarım ilkelerine ne derece uyduğunu ve hangi farklılıkları barındırdığını ortaya koymaktır.

Bulgulara göre, her iki üniversite türünde de uygulamalar, kullanıcıların temel işlemlere erişimini sağlamada başarılı olsa da bazı alanlarda iyileştirme gereksinimi gözlenmiştir. Vakıf üniversitelerinin uygulamaları genel olarak daha düzenli ve akıcı bulunmuş, kullanıcıların bilgilere hızlıca ulaşmasını sağlayan yapılarıyla öne çıkmıştır. Devlet üniversiteleri ise bazı uygulamalarında erişim kolaylığı sunarken, düzen ve akış açısından daha sınırlı kalmıştır.

Vakıf üniversitelerinin uygulamalarında estetik açıdan daha tutarlı ve sade bir yapı sunulurken, devlet üniversitelerinin uygulamalarında belirli alanlarda karmaşıklık ve düzensizlik yaşandığı gözlenmiştir. Bu da devlet üniversitelerinin mobil uygulamalarında erişim hızını ve kullanım rahatlığını kısmen olumsuz etkilemiştir. Genel olarak, vakıf üniversiteleri daha modern ve kullanıcı dostu mobil uygulamalar sunarken, devlet üniversitelerinin bazı uygulamalarında iyileştirme yapılması gerektiği tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Mobil Uygulamalar, Mobil Arayüz, Tasarım İlkeleri



ABSTRACT

Author' s	Name and Surname	Furkan ÇALIŞKAN		
	Student Number	21812801010		
	Department	Graphic		
	Study Programme	Master's Degree (M.A.)	X	
		Doctoral Degree (Ph.D.)		
	Supervisor	Dr. Öğr. Üyesi Güllü YAKAR TAPU		
Title of the Thesis/Dissertation	Examination of Educational Institutions Mobile Interfaces in Terms of Basic Design Principles			

The rapidly evolving and widespread communication technologies, especially the internet, have made information accessible from anywhere. This transformation has created the need for organizations to establish interactive communication with their target audiences and meet this need quickly and effectively. Universities, as educational institutions, have also been impacted by this transformation. Through mobile applications, universities offer a wide range of information to their current and prospective audiences, while users can access accurate and timely information about the universities. In today's world, where competition is continuously increasing and technological advancements are progressing rapidly, institutional mobile applications for universities' academic units have become of great importance.

This study aims to examine the mobile applications of three private universities and three public universities in Turkey, based on specific design principles. The main problem of the research is to determine the extent to which these universities' mobile applications adhere to design principles and the differences they exhibit.

According to the findings, while applications from both types of universities successfully enable users to access essential functions, areas requiring improvement have been identified. The applications of private universities were generally found to be more organized and fluid, standing out for their structure, which allows users to access information quickly. On the other hand, the applications of public universities provide ease of access in some areas, but they were found to be more limited in terms of structure and flow.

While the applications of private universities present a more consistent and minimalist design, it was observed that the applications of public universities exhibit complexity and disorder in certain areas. This has somewhat negatively affected the speed of access and ease of use in public university mobile applications. Overall, it was determined that private universities offer more modern and user-friendly mobile applications, whereas some public university applications require improvement.

Keywords: Mobile Applications, Mobile Interface, Design Principles

İÇİNDEKİLER

Özet.....	i
Abstract.....	i
İçindekiler.....	i
Tanımlar Listesi.....	iii
Kısaltmalar Dizini.....	iv
Görseller Listesi.....	v
Önsöz.....	vi
Giriş.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM VERİ SETİ VE YÖNTEM

1.1. Problem Durumu.....	2
1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi.....	2
1.3. Varsayımlar.....	3
1.4. Sınırlılıklar.....	3
1.5. Evren ve Örneklem.....	4
1.6. Yöntem.....	4

İKİNCİ BÖLÜM GRAFİK TASARIM VE TASARIM İLKELERİ

2.1. Grafik Tasarım.....	6
2.1.1. Grafik İletişim.....	7
2.2. Mobil Uygulamalar.....	10
2.3. İnteraktif (Etkileşimlilik) Kavramı.....	10
2.4. Kullanıcı Arayüzü (UI).....	11
2.5. Arayüz Tasarımında Temel Tasarım İlkeleri.....	11
2.5.1. Basitlik/Yalnlık.....	12
2.5.2. Tutarlılık.....	12
2.5.3. Açıklık.....	13
2.5.4. Denge.....	14
2.5.5. Görsel Hiyerarşi.....	15
2.5.6. Vurgu.....	16
2.5.7. Ritim.....	16
2.5.8. Oran/Orantı.....	17
2.5.9. Uyum ve Bütünlük.....	18
2.5.10. Renk ve Tipografi.....	19
2.7. Arayüz Tasarımlarında Kullanılabilirlik.....	23
2.8. Kullanıcı Deneyimi Kanun ve İlkeleri.....	24
2.8.1. Fitts Kanunu.....	25
2.8.2. Hick Kanunu.....	27
2.8.3. Jacob Kanunu.....	28
2.8.4. Miller Kanunu.....	29

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM **BULGULAR VE YORUM**

3.1. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Uygulaması İle İlgili Sorular.....	33
3.2. Ankara Üniversitesi Uygulaması İle İlgili Sorular	44
3.3. İstanbul Teknik Üniversitesi Uygulaması İle İlgili Sorular.....	55
3.4. Koç Üniversitesi Uygulaması İle İlgili Sorular	65
3.5. İstanbul Medipol Üniversitesi Uygulaması İle İlgili Sorular.....	76
3.6. Yeditepe Üniversitesi Uygulaması İle İlgili Sorular.....	88
Sonuç Ve Öneriler	99
Kaynakça	102
Görsel Kaynakça.....	108
Ekler.....	109

TANIMLAR LİSTESİ

- SPEKTRUM:** Spektrum, kablosuz sinyallerin üzerinden geçtiği görünmez radyo frekanslarını ifade eder.
- HEKSADESMİK:** Heksadesimal (İngilizce kısaltmasıyla hex), matematik ve bilişim alanlarında kullanılan 16 tabanlı sayı sistemidir.

KISALTMALAR DİZİNİ

- URAP** :University Ranking by Academic Performance (Akademik Performansa Göre Üniversite Sıralaması)
- UI** : User Interface (Kullanıcı Arayüzü)

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1: Tamamlayıcı renkler

Görsel 2: Tipografik düzenleme yöntemleri içeren örnek görüntü

Görsel 3: Fitts kanununu gösteren örnek görüntü

Görsel 4: Hick kanununu gösteren örnek görüntü

Görsel 5: Miller kanununu gösteren örnek görüntü

Görsel 6: Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mobil Uygulama Arayüzü

Görsel 7: Ankara Üniversitesi Mobil Uygulama Arayüzü

Görsel 8: İstanbul Teknik Üniversitesi Mobil Uygulama Arayüzü

Görsel 9: Koç Üniversitesi Mobil Uygulama Arayüzü

Görsel 10: İstanbul Medipol Üniversitesi Mobil Uygulama Arayüzü

Görsel 11: Yeditepe Üniversitesi Mobil Uygulama Arayüzü

ÖNSÖZ

Bu tez çalışması, uzun ve yoğun bir sürecin ardından tamamlanmış olup, birçok kişinin desteği ve katkısıyla mümkün olmuştur. Bu vesileyle, desteklerini esirgemeyen herkese içtenlikle teşekkür etmek istiyorum.

Bu süreçte yanımda olan ve bana her daim destek veren aileme ve nişanlım Hediye Türkan'a bana verdikleri destek, sabır ve sevgileri için sonsuz teşekkür ederim. Onların varlığı, bu çalışmanın tamamlanmasında büyük bir rol oynamıştır.

Son olarak, çalışmam sırasında desteklerini esirgemeyen Hayrettin Sağıncı'ya teşekkür ederim. Onun yardımları ve sağladığı kaynaklar, araştırmamın gelişmesine önemli katkılarda bulunmuştur.

Bu tez çalışmasının, üzerinde çalıştığım konuda faydalı bir kaynak olmasını ve alana katkı sağlamasını diliyorum.

GİRİŞ

Teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte, günümüzde internet ve mobil uygulamalar hayatın her alanında vazgeçilmez bir ihtiyaç haline gelmiştir. Artık insanlar günlük işlerini kolayca halletmek, bilgiye anında erişmek, iletişim kurmak ve eğlenceye ulaşmak için bu teknolojileri kullanmaktadır. İnternet sayesinde dünyanın dört bir yanındaki insanlar birbirleriyle bağlantı kurabiliyor, bilgi ve deneyimleri paylaşabiliyorlar. Ayrıca mobil uygulamalar sayesinde her şeyi tek bir cihaz üzerinden yönetmek mümkün hale gelmiştir. Alışveriş yapmak, finansal işlemleri gerçekleştirmek, sağlık takibi yapmak, seyahat planları oluşturmak ve hatta eğitim almak bile parmaklarımızın ucunda olmaktadır. Bu teknolojilerin hayatımıza katkısı giderek artarken, daha da gelişen altyapıları sayesinde kullanıcılar için daha kolay, hızlı ve verimli bir yaşam sağlamaya devam edeceği açıktır.

Mobil uygulamalar, kullanıcıların ilgisini çekmek ve marka sadakati oluşturmak için önemli bir araca dönüşmüştür. Kullanıcı dostu arayüzler, dikkat çekici ikonlar ve uygun renk paletleri gibi tasarım öğeleri, mobil uygulamaların estetiğini olumlu yönde etkilemektedir. Mobil uygulamaların kullanıcılar arasında yaygınlaşmasıyla birlikte, kullanıcıların tercihleri ve beklentileri de artmıştır. Bu nedenle, mobil uygulama tasarımı, kullanıcı odaklı ve etkileşimli bir deneyim sunma hedefine odaklanmalıdır.

Grafik tasarımda interaktif öğelerin kullanımı, kullanıcıların mobil uygulamalarla etkileşimini artırırken, görsel olarak etkileyici bir deneyim sunmayı amaçlamaktadır. Bu öğeler, kullanıcılara etkileşimli geri bildirimler sağlayarak kullanım kolaylığı ve memnuniyetini artırabilir. Aynı zamanda, interaktif öğeler mobil uygulamaların işlevselliğini ve kullanılabilirliğini iyileştirerek kullanıcıların hedeflerine daha hızlı ve etkin bir şekilde ulaşmalarını sağlamaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM VERİ SETİ VE YÖNTEM

1.1. Problem Durumu

Günümüzde mobil teknolojilerin hızla gelişmesi ve yaygınlaşması, eğitim kurumlarının da dijital platformlara olan ilgisini artırmıştır. Üniversiteler, öğrencilere daha iyi hizmet verebilmek ve eğitim süreçlerini desteklemek amacıyla mobil uygulamalar geliştirmektedir. Bu uygulamalar, ders programları, notlar, duyurular, kütüphane erişimi gibi birçok hizmeti öğrencilere sunarak eğitim deneyimini zenginleştirmektedir. Ancak, mobil uygulamaların tasarımı, uygulamanın etkinliği açısından kritik öneme sahiptir.

Kullanıcı arayüz (UI) tasarımı, bir mobil uygulamanın başarısında belirleyici bir faktördür. İyi tasarlanmış bir mobil uygulama, kullanıcıların ihtiyaçlarını kolay ve etkili bir şekilde karşılayarak kullanıcı memnuniyetini artırmaktadır. Buna karşın, kötü tasarlanmış bir uygulama, kullanıcıların uygulamayı kullanmaktan kaçınmasına ve hatta uygulamayı tamamen terk etmesine yol açabilmektedir. Bu bağlamda, üniversitelerin mobil uygulamalarının tasarım ilkelerine ne ölçüde uyduğu uygulamanın genel başarısı açısından büyük önem taşımaktadır.

Bu çalışmada, Türkiye'deki 3 vakıf üniversitesi ve 3 devlet üniversitesinin mobil uygulamaları, tasarım ilkeleri açısından incelenmiştir. Araştırmanın temel problemi, bu üniversitelerin mobil uygulamalarının tasarım ilkelerine ne derece uyduğunu ve hangi farklılıkları barındırdığını ortaya koymaktır. Ayrıca, vakıf üniversiteleri ile devlet üniversiteleri arasında bu konuda belirgin farklar olup olmadığı da araştırılmıştır.

1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu çalışmanın önemi, eğitim kurumlarının dijitalleşme süreçlerine katkıda bulunması ve mobil uygulama tasarımlarında izlemeleri gereken stratejiler konusunda yol gösterici olmasıdır. Üniversitelerin mobil uygulamaları, öğrencilerin akademik ve idari işlerini kolaylaştırmada büyük rol oynadığından, bu uygulamaların kullanıcı dostu ve etkili olması kritik bir gerekliliktir. Araştırmanın bulguları, öğrenci

memnuniyetini artırmak ve daha iyi dijital hizmetler sunmak amacıyla üniversitelere rehberlik edecek değerli bilgiler sunacaktır. Ayrıca, bu çalışma, literatüre katkı sağlayarak mobil tasarım alanındaki mevcut bilgi birikimini zenginleştirecektir.

Araştırmanın amacı, Türkiye'deki vakıf ve devlet üniversitelerinin mobil uygulamalarını tasarım ilkeleri açısından değerlendirmektir.

1.3. Varsayımlar

Bu araştırmada, incelenen üniversitelerin mobil uygulamalarının en güncel sürümlerinin değerlendirildiği ve içeriklerinin doğru ve güvenilir olduğu varsayılmaktadır. Kullanılan değerlendirme kriterlerinin, mobil uygulamaların tasarım kalitesini doğru ve tutarlı bir şekilde ölçtüğü varsayılmaktadır. Araştırmacının değerlendirmelerinin objektif ve tarafsız olduğu, bilimsel ve sistematik yöntemler kullanılarak gerçekleştirildiği kabul edilmektedir.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırmada Türkiye'deki 3 vakıf ve 3 devlet üniversitesinin mobil uygulaması seçilmiştir. Bu üniversitelerin seçilmelerinin temel nedeni URAP 2023-2024 sıralamasında yer alan ve mobil uygulamalarına erişim sağlanabilen üniversiteler arasından bir tercih yapılmış olmasıdır. URAP sıralaması, akademik başarı ve uluslararası tanınırlık açısından güvenilir bir ölçüt sunmaktadır. Bu nedenle seçilen üniversiteler akademik anlamda Türkiye'nin önde gelen kurumları arasında yer almakta ve bu da mobil uygulama tasarımlarının değerlendirilmesine dair güçlü bir temel sağlamaktadır.

Ayrıca, vakıf ve devlet üniversiteleri arasında çeşitlilik sağlamak amacıyla her iki gruptan da 3'er üniversite seçilmiştir. Bu durum, kamu ve özel üniversitelerinin tasarım yaklaşımlarındaki farklılıkların karşılaştırılmasına olanak tanımıştır. Üniversitelerin mobil uygulamalarına erişim sınırlamaları ve araştırmanın derinlemesine incelenmesi gereği de göz önünde bulundurularak, bu sayının sınırlı tutulması araştırmanın zaman ve kaynak yönetimi açısından makul bir tercih olmuştur.

1.5. Evren ve Örneklem

Bu çalışmanın evreni, Türkiye’de mobil uygulama sahibi olan üniversitelerdir. Örneklem olarak ise URAP (University Ranking by Academic Performance) 2023-2024 listesine göre mobil uygulamasına erişilebilen 3 devlet (ODTÜ, Ankara Üniversitesi, İTÜ), 3 vakıf (Koç, Medipol, Yeditepe) üniversitesi seçilmiştir.

1.6. Yöntem

Bu araştırmada, URAP 2023-2024 sıralamasına göre mobil uygulamalarına erişilebilen 3 devlet (ODTÜ, Ankara Üniversitesi, İTÜ), 3 vakıf (Koç, Medipol, Yeditepe) üniversitesi seçilmiştir. Üniversitelerin mobil uygulamaları, Birol (2023)'ün geliştirdiği "Web Sitesinin Tasarım İlkeleri Yönünden Değerlendirilmesi" ölçeği kullanılarak incelenmiştir. Bu ölçek, üniversitelerin mobil arayüzlerinin yön, boşluk, denge, orantı, görsel hiyerarşi, devamlılık ve bütünlük gibi tasarım ilkeleri doğrultusunda incelenmesine olanak sağlamıştır.

Bu çalışmada, üniversitelerin mobil uygulamalarının arayüz tasarımı ile ilgili uzman görüşlerini toplamak amacıyla nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış mülakat yöntemi kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği, yapılandırılmış görüşme tekniğinden biraz daha esneklerdir. Bu teknikte, araştırmacı daha önceden sorulması planlanan belirli soruları içeren bir görüşme protokolü hazırlar, ancak görüşmenin akışına bağlı olarak bu soruların sırası veya içeriği esneklik gösterebilir. Araştırmacı, katılımcının verdiği yanıtlara göre yeni sorular sorabilir ya da belirli yanıtları detaylandırmasını isteyebilir. Eğer katılımcı, görüşme sırasında bazı soruların cevaplarını başka soruların içerisinde vermişse, araştırmacı bu soruları tekrarlamak yerine görüşmeyi akıcı tutarak ilerleyebilir. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği hem belirli bir düzen sunar hem de katılımcıların düşüncelerini özgürce ifade edebilmelerine olanak tanıyan esnekliği içerir. Bu özellikleri, eğitim bilimleri ve sosyal araştırmalar gibi alanlarda bu yöntemin sıklıkla tercih edilmesine neden olmaktadır (Türnüklü, 2000).

Araştırma kapsamında katılımcıların seçiminde dikkate alınan temel ölçüt, arayüz tasarımı ve mobil uygulama tasarımı konularında bilgi ve deneyime sahip

tasarımcıların ve akademisyenlerin görüşlerine ulaşmaktır. Bu bağlamda hem eğitim hem de mesleki deneyim açısından çeşitlilik gösteren uzmanlar seçilerek, farklı perspektiflerden elde edilen verilerle araştırmanın kapsamı genişletilmiştir. Katılımcı olarak 2 akademisyen ve 3 arayüz tasarımcısı belirlenmiş ve her katılımcıyla mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Akademisyenler eğitim kurumlarının ihtiyaçlarına odaklanırken, arayüz tasarımcıları tasarım sürecine dair profesyonel görüşler sunmuştur. Bu süreçte, uzmanlardan alınan görüşler doğrultusunda üniversitelerin mobil uygulamalarının güçlü ve zayıf yönleri, iyileştirme alanları ve genel değerlendirmeleri elde edilmiştir.

İKİNCİ BÖLÜM GRAFİK TASARIM ve TASARIM İLKELERİ

2.1. Grafik Tasarım

Grafik kelimesi, Latince "grafyn" kökünden türemiştir. İngilizce'de "Graphic", Fransızca'da ise "Graphique" olarak yazılır. Grafik terimi, sanat çalışmalarında geniş bir kullanım alanına sahiptir ve sonuna "graf" eklenen her türlü alan grafik sanatlarını ifade eder (Tepecik, 2002). Odabaşı (2002) ise grafik kelimesinin kökenini şu şekilde açıklar: "Grafik terimi, sözlükte resim veya yazı ile ilgili, ayrıntılı bir şekilde tasvir edilmiş, canlı, yazıya uygun şekillere ait ve çizgili olarak tanımlanır. Genel anlamda, grafik kelimesi sanatsal, teknik ve endüstriyel resim, yazı ve çizimleri, çoğaltma tekniklerini ve baskı için boyama ve çizim teknikleriyle yapılan resimleri kapsar. Bu nedenle, grafik sanatlar denildiğinde yazılmış, çizilmiş ve baskı amacıyla resmedilmiş özgün resimler ile bunların üretilmiş halleri anlaşılır." Grafik, görsel olarak algılanan imgelerle ilgili bir kavramdır ve grafik tasarımda iletişim hayati bir rol oynar. Berger (2014) dediği gibi; "Çevremizdeki dünyada kendi yerimizi görerek buluruz." Grafik tasarımını bu kadar çekici, önemli, dinamik ve çağdaş yapan, onun iletişimdeki etkili unsurlardan biri olmasıdır (Ketenci ve Bilgili, 2006).

Becer (2011)'e göre, grafik tasarım basitçe bir iletişim sanatı olarak tanımlanırken, Ertan ve Sansarcı'ya (2016) göre ise "bir mesajın, yapılan araştırmalarla geliştirilen yenilikçi bir konsept doğrultusunda, anlamlı ve akıllıca referanslarla tasarım ilkelerine uygun olarak bir araya getirilen görsellerle bir kaynaktan alıcıya aktarılmasıdır." Grafik tasarım, ambalaj tasarımı, çevresel grafik, bilgilendirme grafiği, dijital ve geleneksel illüstrasyon, basın-yayın grafiği, web tasarımı, moda grafiği, tipografi ve hareketli grafik gibi oldukça çeşitli alanları kapsamaktadır. Grafik tasarımın anlamını kavramak ve etkili, dikkat çekici tasarımlar oluşturabilmek için, tasarımın esas bileşenlerini ve prensiplerini anlamamız ve ifade edebilmemiz önemlidir (Öztuna, 2008).

Tasarım kavramı, günümüz dünyasında pek çok farklı alanda uygulanmaktadır. "Tasarım; yalnızca bir model, şablon ya da dekorasyon oluşturmak değildir. Bir

tasarım, içerisinde belirli bir düzen ve bu düzen içinde bir organizasyona sahip olmalıdır. Bütün sanatların özünde bir tasarım anlayışı bulunur.” (Becer, 2011).

Tasarım terimi günümüzde sıkça kullanılan bir kavramdır. Ketenci ve Bilgili'ye (2006) göre, gerekli olanın araştırılması ve bu süreci yürüten kişinin yaratıcı özelliklerini ekleyerek ortaya çıkardığı bir biçim, şekil veya modeldir. Tasarım, genellikle bir ikna aracı olarak karşımıza çıkar. Heller (2012) şöyle der: "Tasarımın amacı doğrudan politik bir değişim yaratmak olmasa da, ikna dilini anlamamıza yardımcı olan politik bir araçtır." Tasarım, tüm sanatsal faaliyetlerin ve hatta insan eylemlerinin bir parçasıdır. Belirli bir yapıya ve kurallara sahiptir. Bu nedenle, bir tasarımın grafiksel nitelikte olması ya da grafik tasarım olarak adlandırılması, tasarım ilkelerinin grafik alanına uyarlanması demektir. Grafik tasarım, bir ürünü, hizmeti, kişiyi veya herhangi bir tasarım sorununu hedef kitleyle buluşturmak için gerçekleştirilen yaratıcı bir süreçtir (Çağlar, 2017).

2.1.1. Grafik İletişim

İletişim, sadece sözel bir süreçten ibaret değildir; insanlar arasında her etkileşimde, her koşulda ve her ortamda farklı bir dil biçimi içinde kodlanmış bir iletişim süreci gerçekleşir (Oskay, 1997). Grafik tasarım, görsel iletişim sanatıdır ve bir mesaj iletmek veya bir ürün ya da hizmeti tanıtmak amacıyla kullanılır. İlk olarak 20. yüzyılın başlarında metal kalıplarla yazılan ve basılan görsel malzemeler için kullanılmıştır. Teknolojinin ilerlemesiyle, basılı malzemelerin yanı sıra film, video ve bilgisayarlarla üretilen görseller de grafik tasarım kapsamına girmiştir (Becer, 2011).

Mesaj iletiminde, görsel iletişimin öne çıkan farkı, iletilen mesajların kalıcılığı ve dolaylı süreçlerde etkisini devam ettirebilmesidir. Bu önemli özellik, görsel iletişimin kalıcı ve belge değeri taşıyan bir araç olarak kullanılmasını ortaya çıkarmıştır. Bu duruma en belirgin örneklerden bazıları, Fransa'daki Lascaux mağarasında kültürlerini yansıtan çizimler ile Anadolu, Asya ve Avrupa'da farklı zaman dilimlerine ait çeşitli görsel kalıntılardır. Bu kaya resimleri, bazen soyut unsurların kullanıldığı ve insanlık tarihinin en eski belgelerinden biri olarak kabul edilen eserlerdir (Uçar, 2019).

Topluluklar halinde yaşayan insanlar için vazgeçilmez bir ihtiyaç olan iletişim, mağara duvarlarına yapılan resimler, işaretler ve sembollerle başlamıştır. Bu yüzden grafik tasarım, insanlık tarihi kadar eski bir geçmişe sahiptir (Yurt, 2017).

Görsel iletişim sanatlarından biri olan grafik tasarım, iletilmek istenen mesajın görsel iletişim yoluyla hedefine ulaşmasını sağlar ve bu nedenle görsel iletişim tasarımı olarak da adlandırılır (Eczacıbaşı, 1997). Rekabetin yoğun olduğu ortamlarda fark edilmek için, grafik tasarım kullanılarak ürün ve hizmetlerin özgün bir kişilik ve bireyselleştirilmesiyarla satışa yönelik çekicilik oluşturulur (Ambrose ve Harris, 2012). Grafik tasarım, bir kavramın açıklanmasına, bir şirketin tanıtılmasına, bir fikrin değiştirilmesine veya bir müşterinin satın almaya ikna edilmesine yardımcı olabilir (Arıkan, 2009). Ayrıca, bir ürünün reklam ve pazarlama stratejilerinin bir parçası olarak da kullanılabilir. Grafik tasarım, fikirleri, kavramları, metinleri ve görselleri kullanarak baskı, dijital veya diğer tekniklerle görsel açıdan etkileyici bir şekilde sunabilir. İçeriğin organize edilmesi ve yapılandırılmasıyla birlikte, Mesajın hedef kitle tarafından alınmasını ve anlaşılmasını sağlar. Bir tasarımcı, bu amacı gerçekleştirmek için çeşitli unsurları bilinçli bir şekilde kullanır. Tasarım, felsefi, estetik, duygusal veya siyasi bir nitelik taşıyabilir (Ambrose ve Harris, 2012: 10).

“Grafik tasarım bir disiplin olarak; fikirleri, kavramları, metinleri ve görselleri alır ve bunları baskı, elektronik veya diğer süreçlerden geçirerek görsel açıdan etkileyici bir şekilde sunar. İletişim sürecini kolaylaştırmak için, içeriğe düzen ve yapı sağlarken mesajın hedef kitle tarafından alınmasına ve anlaşılmasına yardımcı olur. Bir tasarımcı, bu amaca ulaşmak için farklı unsurları bilinçli bir şekilde ele alır. Bir tasarım, felsefi, estetik, duygusal, duygusal ve siyasi bir doğaya sahip olabilir” (Ambrose ve Harris, 2012: 12).

Becer (2011)'e göre Grafik tasarımın temel işlevi, mesajı iletmek veya bir ürün ya da hizmeti tanıtmaktır. Tasarımcı, bu amacı hedef kitleye ulaştırmak için çeşitli yöntemler kullanır. Tasarımcının öncelikli görevi, değişen çağın gereksinimlerine uyum sağlamak ve teknolojiyi ile güncel beğenileri yakından izlemektir. Bu bağlamda, grafik tasarımcı, sözel ve görsel öğeleri bir araya getirerek hedef kitleyle iletişim kurar,

bilgi aktarır, ikna eder ve hedef kitleyi satın alma davranışına yönlendirir (Çağlar, 2017).

Grafik tasarımın ana hedefi; üretim yöntemleri ne olursa olsun, doğru görsel iletişim kurmaktır (Arıkan, 2009). Ne kadar çekici olursa olsun, bir tasarımın iletmek istediği mesajı başarılı bir şekilde aktaramıyorsa, anlamını yitirir. Bu noktada, grafik tasarımcının önemli bir rolü vardır. Teorik bilgiyi (desen, dokular, renkler, tipografi), pratikle birleştirmenin yanı sıra işlek bir zekaya sahip olmalıdır. Hedef kitleyle iletişim kurarken, tasarımcının anlamlı ile anlamsız, etkili ile etkisiz olanı ayırt etmesi önemlidir. Tasarımı dikkat çekici hale getirmek için, fazla sözlü ve görsel unsurlardan kaçınmalı, mümkün olduğunca az sayıda öğeyle hedef kitleye mesajı en kısa sürede ve en etkili şekilde ulaştırmalıdır. Bu süreçte, tasarım ilkelerinden biri olan vurgu öğesini dikkatlice kullanmak da gereklidir. Çünkü grafik tasarımda kullanılan her unsur (noktalama işaretleri, renk, doku, imaj vb.), görsel bir düzen oluşturmanın yanı sıra iletişim mesajını şekillendirir (Çağlar, 2017).

Grafik tasarım kavramı ve içinde bulunduğu alan, günümüz imkanlarıyla oldukça genişlemiştir. Grafik tasarımın temel amacı, kullanılan ürünü insanlara en etkili biçimde göstermek ve ürünün akılda kalıcılığını artırmaktır. Doğru tanıtım, doğru iletişim kurulmasıyla mümkündür. Becer'e göre (2011), " Bir grafik tasarım sorunu her zaman iletişimle bağlantılıdır. Tasarımcı, uygulama yöntemlerinin yanı sıra görsel algının doğasını, görsel yanılısamanın rolünü ve sözel ile görsel iletişim arasındaki ilişkileri de anlamalı ve göz önünde bulundurmalıdır." Bu da tanıtımda doğru iletişimin, aktarılmak istenilen mesajın doğru anlaşılmasını sağladığını gösterir.

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte, grafik tasarım sadece basılı malzemelerle sınırlı kalmamıştır; film, video ve bilgisayarlar aracılığıyla üretilen görsel içerikler de grafik tasarımın kapsamına girmiştir. Bu durum, grafik tasarımın kavramsal anlamının oldukça genişlediği anlamına gelmektedir. Modern grafik tasarımcıları, kaligrafi sanatçılarının, baskı ustalarının ve geleneksel zanaatkarların mirasını devam ettiren birer meslek erbabı konumundadır (Becer, 2011).

2.2. Mobil Uygulamalar

Günümüz vazgeçilmez teknolojilerinden olan akıllı telefon ve tablet gibi cihazların hayatımıza girmesi ile büyük önem kazanan mobil uygulamalar, özel bir amaca yönelik kullanılmak üzere tasarlanıp kodlanan yazılımlardır. Kullanıcıların istedikleri zaman ve istedikleri yerden mobil uygulamalar üzerinden güvenilir, rahat ve pratik çözümlere ulaşabilmesi; bu uygulamaların oldukça yaygınlaşmasını ve gün geçtikçe de işlevinin kendi içinde artmasını sağlamıştır .

Mobil uygulamalar, belirli bir amaca yönelik olarak tasarlanıp kodlanan yazılımlardır. Kullanıcıların bu uygulamalar aracılığıyla istedikleri zaman ve yerden güvenilir, rahat ve pratik çözümlere ulaşabilmesi, mobil uygulamaların yaygınlaşmasını ve zamanla işlevselliğinin artmasını sağlamıştır (Çeken, Mazlum ve Özbek, 2018).

Bunlarla birlikte yeni teknoloji cep telefonları, hızlı internet erişimi ile birlikte sosyal etkileşimin daha da güçlü ve hızlı bir şekilde yaşanmasının yolunu açmaktadır. Güçlü dijital altyapısı, hızlı internet erişimi, ücretsiz iletişim programları ve sosyal medya ağlarına anında bağlanma imkânıyla akıllı telefonlar, kullanıcılarına anlık bilgi aktarım fırsatı da vermektedir (Bal, 2013).

Mobil iletişim cihazları sektöründe yükselişi devam eden akıllı telefonların yaygınlaşmasında mobil uygulamaların etkisi göz ardı edilmemelidir. Mobil cihazları cazip kılan ve mobil cihazlara ilgiyi artıran en önemli faktör, üzerlerinde çalışan mobil uygulamaların getirdiği özelliklerle akıllı telefonların kullanıcının ihtiyaçlarına uygun şekilde donatılması ve kullanıcının hayatını daha da kolaylaştırabilmesidir (Uğur ve Turan, 2015).

2.3. İnteraktif (Etkileşimlilik) Kavramı

İnsanı diğer türlerden ayıran en önemli özelliklerden biri, klasik terimlerle açıklayacak olursak, çevresiyle daha olumlu etkileşim kurma yeteneğidir (Yurt, 2017).

Etkileşimlilik; iletişim, bilgisayar bilimleri ve endüstriyel tasarım gibi alanlarda ortak bir tanıma sahip olmayan bir terimdir. Tarih boyunca insanlığın haberleşme amacıyla çeşitli araçlar kullandığı gözlemlenmektedir. Eski çağlarda

insanlar, seslerini kullanarak birbirlerine bağıarak iletişim kurarken, mesafeler arttıkça yeni haberleşme yöntemleri geliştirilmiştir. Deneyler sonucunda, insanların kendilerini ifade etmek için duman sinyalleri, davul sesleri, güvercin mesajları, hiyeroglifler ve duvarlara yapılan çizimler gibi yöntemlere başvurdukları görülmüştür (Yurt, 2017).

2.4. Kullanıcı Arayüzü (UI)

İnsanların teknolojiyle etkileşimini kolaylaştıran arayüz tasarımı, genel etkileşim tasarımının önemli bir parçasıdır. Bu genellikle kullanıcı arayüzü (UI) olarak bilinir ve insanların sisteme fiziksel, algısal veya kavramsal olarak temas ettiği unsurları kapsar (Benyon, 2014).

2.5. Arayüz Tasarımında Temel Tasarım İlkeleri

Kullanıcıların bir uygulamayı seçmelerinde en önemli etkenlerden biri arayüz tasarımının kendisi olduğu düşünülüyor. Teknolojik platformlardaki uygulamalardaki rekabetin artışı, farklılık talebini ortaya çıkardı. Mobil uygulama geliştiricileri, bu farklılık algısını geliştirmek için tasarım yenilikleriyle bu farklılıkları gidermeye çalışıyorlar. Bu nedenle, oluşturulan arayüz tasarımlarının basit, sade, kullanımı kolay ve anlaşılır olması gerektiği düşünülüyor. Yukarıda belirtilen kriterlerle birlikte, bir arayüz tasarımının kullanıcı dostu olarak tanımlanabileceği öne sürülüyor (Keş, 2006).

Estetik ve algı düzeyi artışını hedefleyen arayüz tasarımları için, genel tasarım ilkeleri belirlenmiştir. Bu tasarım ilkeleri aşağıdaki gibidir (Akpınar, 2022);

- Basitlik/ Yalınlık
- Tutarlılık
- Açıklık
- Denge
- Görsel Hiyerarşi
- Vurgu
- Ritim
- Oran/Orantı
- Uyum/Bütünlük

Arayüzün temel grafik tasarım ilkeleri gözetilerek tasarlanması, ortaya çıkacak tasarımı başarılı ve kullanılabilir kılmayı sağlamaktadır. Kullanıcının arayüzle direkt temas ve etkileşim halinde olması nedeniyle arayüz tasarımının mobil işletim sisteminin kullanılabilirliğini doğrudan etkilediği söylenebilmektedir (Evren, 2016).

2.5.1. Basitlik/Yalınlık

Yalınlık ilkesi, arayüz tasarımında kullanılan öğelerin, mesajın daha net bir şekilde algılanmasını sağlamaktadır. Görüntüleri ve metinleri kullanırken anlaşılabilirliğe ve basit yalın bir dile kullanılmasına dikkat edilmelidir (Keş, 2009).

Yalınlık ve basitlikle zıt olan yoğunluk ve karmaşadır (Keş, 2006). Mobil cihazlardaki uygulamaların kullanıcılara iletilecek mesajı, mümkün olduğunca net, anlaşılır ve basit olmalıdır. Bu nedenle, mobil cihazlara yüklenen veya yükleme eğilimi olan uygulamalar için arama motorları, mobil videolar ve uygulama içi tarayıcı reklamları gibi araçlar kullanılarak keşif sağlama ve insanlar arasında öneri paylaşımı gibi girişimlerde bulunmaktadır (Akpınar, 2022).

Kullanıcılara sunulan web veya mobil uygulamalarda verilmek istenen mesaj olabildiğince basit iletilmelidir. Nitekim mobil uygulamaların mobil cihazlara yüklenmesine karar verme süreci arama motorları, mobil videolar ve sayfa içi reklamlar aracılığı ile keşfetme, kulaktan kulağa pazarlama, market öneri listeleri vb. ile başlamaktadır (Durdemir, 2019).

2.5.2. Tutarlılık

Tutarlılık arayüz tasarımlarında görünüm, yerleşim ve davranışlarda tekdüzeliktir. Bu durum tüm tasarım faaliyetleri için geçerli bir durumdur. Tutarlılık önemli bir ilkedir çünkü bir ortamda öğrenilebilen becerilere izin vererek insan öğrenmesini için olan özellikleri azaltabilmektedir (Galitz, 2007).

Gazete, dergi, bülten, web sayfası vb. bütün tasarım ürünlerinde tutarlılık, kullanıcıya, kolay algılama ve öğrenme sağlayacağı gibi insanlara okuduğu metni ya da "sörf" yaptığı sayfada hızlı bir şekilde gezinmesini ve zaman kazanmasını da sağlar. Tutarlılık ise, kullanıcıya aradığını nasıl bulabileceğini, görebileceğini, öğrenebileceğini, dolaşabileceğini gösteremez ve zaman kaybına neden olur. Bununla

birlikte tutarsızlık, tasarıma profesyonellik yerine gelişi güzellik getirdiği gibi kullanıcıların site dışına çıktıklarını sanmalarına da neden olabilir. Tutarlılık, ardıllık gerektiren tasarımlar için belirli bir görsel ve yazım dili birlikteliğinin ya da sistematüğının sağlanması ile oluşmaktadır (Keş, 2006).

Tasarımcı, çeşitli unsurları bir araya getirirken, birbirleriyle uyumlu olmayan karmaşıklıklardan kaçınmalıdır. Burada önemli olan, tasarımcının izleyiciyi nasıl yönlendireceğidir ve bu noktada belirli ipuçları vermesi gerekmektedir (Öztuna, 2008).

Kullanıcı arayüzü tasarlarırken, kullanıcının ihtiyaçlarını ve ürün özelliklerini dikkate alarak tasarım süreci oluşturulmalıdır. Ayrıca tasarlanan uygulama arayüzünde; kullanıcıların işini kolaylaştırıcı, kullanıcının ulaşmayı planladığı konular üzerine odaklanmayı zorlamak yerine, kafa karışıklığına neden olacak durumları ortadan kaldırmak; kullanıcı deneyimini geliştirmekle birlikte etkili iletişimi sağlamaktadır. Mobil uygulamalarda tutarlılık ilkesi üç farklı şekilde ele alınmaktadır:

- *Görsel tutarlılık: Yazı tipleri, düğmeler ve etiketlerin uygulama genelinde aynı olması gerekmektedir.*
- *İşlevsel tutarlılık: Etkileşimli öğeler, uygulama genelinde benzer bir şekilde işlev göstermelidir.*
- *Dış tutarlılık: Tasarım, birden fazla ürünle uyumlu olmalıdır, böylece kullanıcı farklı ürünleri kullanırken önceki bilgileri ve deneyimleri sürdürebilir (Akpınar, 2022).*

2.5.3. Açıklık

Açıklık ilkesi bir tasarımda kullanılan metinlerin ve görsellerin okunabilir, anlaşılabilir ve algılanabilir bir şekilde olmasıdır. Açıklık ilkesi metnin ve görselin anlaşılır bir şekilde izleyiciye aktarılmaya çalışılmasıdır. Açıklık, içerik için görsel dilin doğru kullanımıyla, metinsel dilin de yazı karakteri ve puntosunun okunabilir olmasıyla sağlanmaktadır (Keş, 2006). Hedef kitleye hitap edecek olan mobil uygulamada yer alan arayüz tasarımındaki şekillerin birbirleri arasındaki yakınlıkları, mas espas değerleri ve şekil zemin ilişkisine uygun olmalıdır. Dikkat çekici,

vurgulayıcı, ne anlatmak istediği net ve karmaşadan arındırılmış olması gibi sorulara tabi tutularak oluşturulması gerektiği düşünülmektedir (Akpınar, 2022).

2.5.4. Denge

Tasarımda denge, yaşamın temel gerçeğine dayandırılır. Bu temel gerçek yani yerçekimi sürekli olarak gece ve gündüz, uykulu ya da bilinçli (uykusuz) bizi çeker; o sürekli duyumsanan fiziksel bir güçtür (Öztuna, 2008). Öztuna'nın dengeye sahip olma tanımına göre monotonluktan uzak, karşıtlıkları belirli bir oranda kullanmak; Tasarıma bütünsel açıdan bakıldığında tutarlı ve genel kompozisyon açısından iç düzenin sağlandığı düşünülmektedir (Akpınar, 2022).

Tasarımcı, layout üzerinde herhangi bir yere bir görsel öğeyi yerleştirdiğinde, merkeze yakın ya da uzak olan bir önceki öğenin durumuna göre (büyük ya da küçük) diğer görsel öğenin konumuyla dengeyi sağlar. Denge, sadece nesnelerin boyutlarıyla değil, aynı zamanda görsel ağırlıkları ve açık-koyu tonlar gibi değerleriyle de ilişkilidir. (Keş, 2009).

Tasarımda iki tür denge bulunur: bu dengeler, simetrik denge ve asimetrik denge olarak adlandırılır. Bir tasarımın simetrik veya asimetrik dengeye dayanmasının en önemli yönü, tasarımın konusu ve içeriğidir (Becer, 2011).

Bir tasarımın bütünlüğünü sağlamanın en etkili yolu dengeli bir yaklaşımı sürdürmektir. Dengeyi sağlamanın en etkili yolu görsel bileşenleri optik bir konumda kümelemektir. Daha küçük, daha az yaygın olan unsurlar ile daha büyük ve daha sık rastlanan unsurlar arasında bir orantı korunmalıdır (İstek, 2005).

Bir tasarım iki farklı denge sistemi içinde düzenlenebilir:

a) Simetrik Denge: Bir kompozisyonun öğelerinin bir eksen çizgisinin her iki tarafında aynı olduğu durumlarda ortaya çıkmaktadır. Her ne kadar tüm tasarımlar ve müşteriler için pratik olmasa da yatay simetri olarak adlandırılan bu simetri türü, içeriği ortalayarak veya sütunlar arasında dengeleyerek arayüzlerde uygulanabilir.

b) Asimetrik denge: Simetrik dengeden biraz daha soyuttur ve genellikle görsel olarak daha ilgi çekicidir. Düzenin her iki tarafında ayna görüntülerine sahip olmak yerine, asimetrik denge, boyut, şekil, ton veya yerleştirme açısından farklılık gösteren nesnelere içerir. Bu nesnelere, farklılıklarına rağmen sayfanın ağırlığını dengeleyecek şekilde düzenlenir. Örneğin, bir sayfanın bir tarafında büyük bir nesne varsa ve bunu diğer tarafta birkaç daha küçük nesne ile dengerseniz, kompozisyon yine dengeli hissedilebilir (Beaird, 2007).

2.5.5. Görsel Hiyerarşi

En etkili iletişim yolu görsel duyu kanalları yardımıyla gerçekleşmektedir. İnsanlarda görme yeteneği algılamada çok önemli bir rol oynamaktadır. Çoğunlukla kelimelerin yetersiz kaldığı zamanlarda bir görsel, bir fotoğraf algılamayı kolaylaştırmaktadır. Arayüz tasarımlarında görsel hiyerarşi oluşturmak için dikkati istenilen tarafa kaydırmak hem de kullanıcıların algılamasını kolaylaştırarak arayüzde zihinsel zorluğa düşmeden dolaşmasını ve bağlı kalınmasını sağlamak için gereklidir. Arayüzü oluştururken görsel olarak hiyerarşik bir yapı kullanmak, algıyı kolaylaştırır ve gözü rahatsız etmeyen bir görüntü oluşturulmasına yardımcı olur (Dikener, 2011).

Görsel hiyerarşi, tasarım içerisindeki görsel öğeleri vurgulanmak istenen mesaja göre boyutlandırma anlamına gelir. Bazı tasarımlarda fotoğraf veya illüstrasyon büyük boyutlarda kullanılarak öne çıkarılabilirken, diğer tasarımlarda tipografi veya bazen beyaz boşluk ön planda olabilir. Renk, ton (açıklık-koyuluk), uzaklık-yakınlık ve konum gibi unsurlar, görsel hiyerarşiyi etkileyen önemli faktörlerdir (Becer, 2011).

Tasarımlardaki görsel hiyerarşi bütünlüğünün sağlanması için konumlandırma, boyut, renk ve kontrastlık, hizalama, tekrarlama, yakınlık ve doku gibi kavramlar dikkate alınmasının gerektiği öngörülmektedir. Görsel hiyerarşinin belirtilen kavramların dikkate alınmasıyla, okunurluluk, algı düzeyini üst seviyede tutabilmek, son kullanıcı ile uygulama arasındaki iletişimin güçlendirilmesi sağlanmaktadır (Akpınar, 2022).

Her tasarım ürününün izleyicinin veya kullanıcının dikkatini çekecek belirgin bir odak noktası olmalıdır. Tasarım bileşenlerinin hiyerarşisini oluşturarak her bileşenin önemini ortaya koyabilir. Bu sıralamayı belirlemek için birleştirme, renk veya benzerlik gibi birçok yaklaşıma başvurulmaktadır (Ambrose ve Harris, 2014).

2.5.6. Vurgu

Tasarımın izleyici veya kullanıcıların ilgisini, dikkatini çekebilmesi için vurgu ögesine dikkat edilmektedir. “Tasarımcılar genellikle sıkıcı olmaktan korkarlar. Tasarımcı tasarımıyla ilgiyi çekebilme, izleyiciyi aktif bir konuma getirebilmek için, vurguyu kullanır. Vurgu ile dikkati çekerek; izleyiciyi tasarımı çözümlenmeye yönlendirir” (Öztuna, 2008). İyi planlanmış tasarımlarda her öğeyi vurgulamak yerine, öne çıkarılması istenen unsurların vurgulanması, hem bütünselliği sağlar hem de tasarımın çözümlenmesini kolaylaştırır (Akpınar, 2022).

Tasarımcı nasıl bir vurgu yapacağını önceden belirlemeli ve vurgu yapacağı unsurlar üzerinde farklı vurgu yöntemleri denemelidir. Tasarımda vurgulayıcı unsur tasarımın konusu veya hedef kitlesine göre değişim gösterebilmektedir (Becer, 2011).

Görsel bir kompozisyonda görsellerin ve metinlerin her birinin aynı anda vurgulanması, gözün algılamasını zorlaştırır ve karışıklık yaratır. Dolayısıyla her şey vurgulanmak istenirken, aslında hiçbir şey vurgulanamaz. Vurgunun doğru bir biçimde oluşturulması için vurgulanmak istenen görsel ögenin önem seviyesinin belirlenmesi gerekir. Bunun için de yön, boyut, biçim, doku, renk, ton veya kontur çizgisi gibi özellikler aracılığı ile istenilen ögenin/kısmın diğer kısımlardan ayırt edilecek biçimde ön plana çıkması sağlanır (Kara, 2016).

2.5.7. Ritim

Bir diğer önemli tasarım kuralı ise ritimdir. Ritim terimi, benzer ve aynı olan bir dizi parçanın tutarlı veya akışkan doğasını tanımlamak için kullanılır. tempo ya da nabız atımına benzemektedir (Öztuna, 2008).

Yurt (2007) ritim ilkesinin önemini şu şekilde açıklamaktadır: Görsel sanatlarda şekil, renk, çizgi ve valörün kararında düzenli tekrarı sonucu ritim meydana gelir. Çizgilerin kullanımıyla aralarında oluşturdukları benzer biçimlerdeki boşluklar

tekrarlandığı takdirde ritmik bir hava yaratır. Ritmin söz konusu olduğu her çalışmada denge, değer, hissiyat gibi kavramlar can bulur denilebilir. Müdahale edilen alanda dik, yatay, diyagonal ve dairesel eylemlere bölünüşü, o alanın ritmidir. Bu devinime katılan bütün nesnelere meydana getirdiği anlam ve atmosfer, objelerin ritmidir.

Tasarımda ayrıca önemli olan ritimdir. Tasarım sürecinde ritim dikkate alınırsa söz konusu tasarımın hareket, akışkanlık ve dinamizmle donatıldığı anlamına gelir. Tasarımda ritim algısı bazen görsellerin renklendirilmesinden, görsellerin konumundan ya da sayısal değerlerin veya kontrastın uygulanmasından kaynaklanır. (Ertan ve Sansarcı, 2016).

Bir sitenin genel sunumu, kullanıcıların güvenini kazanmak için temiz ve profesyonel olmalıdır. Tutarlı ve kullanımı kolay arayüzler, kullanıcıların içeriğe odaklanmasına ve gezinme ritmine ayak uydurmasına yardımcı olmaktadır (Sanal 6).

2.5.8. Oran/Orantı

Oran, tasarımdaki nesnelere birebirleri arasında ilişki kurması beraberinde bütüne ulaştırmayı sağlamaktadır. Bütüne ulaştırılan arayüz tasarımlarıyla genel hatlarıyla uyum ve denge unsurları sağlanmış olur. Arayüzde kullanılacak öğeler arasındaki orantı ile algı ve odaklanma duygularını geliştiren bir etki yarattığı düşünülmektedir (Akpınar, 2022).

Tasarım açısından oran/orantı boyutlar arası ilişkidir. Tasarımın eni, boyu, genişliği ve yüksekliği arasında oluşturulan alan arasında daima orantıya dayalı bir ilişki bulunmaktadır. Bir unsurun tasarım içinde diğer unsurlar ile kurduğu orantısal ilişkiler tasarımın algısını ve iletişimini etkilemektedir (Becer, 2011).

Tarih boyunca insanlar uyum, güzellik ve estetik durumuna ulaşmaya çalışmışlardır. Sanat, müzik, mimari gibi alanlarda da kullanımlarını gözlemleyebiliyoruz, bu alanların günlük hayatımızda da var olan bir oran/orantı ilişkisi var. Tasarım sürecinde görsel bileşenlerin kompozisyonu/orantısı gönderici ve alıcı arasındaki algıyı ve iletişimi doğrudan etkiler. Bu bağlamda arayüz tasarımında görseller oran, boyut ve orantıları kullanarak okunabilirliği ve bilginin iletilmesini artırabilecek bileşenlere sahiptir (Akpınar, 2022).

Bir tasarımın görsel bileşeni diğer bileşenleriyle orantılıdır, bu da tasarımın algılanmasını ve iletilmesini doğrudan etkiler (Becer, 2011). Mobil cihazların bu doğrultuda tasarlanması, optimum okuma ve etkileşimi en üst düzeye çıkaracak şekilde konumlandırılan bileşenleri içerir (Durdemir, 2019).

Tasarımcıların tasarım yaparken bütünle olumlu bir ilişki içinde oldukları anlaşılmaktadır. Uyum, denge, tutarlılık gibi olguların oluşmasının nedeni budur. Uyumun en doğru tanımını sağladığına inanılan bir bütünün parçaları arasındaki sayısal ve geometrik ilişkiye altın oran denir. Altın oran; Matematikte, büyük niceliğin küçük niceliğe oranı, toplamın büyük niceliğe oranıyla aynı ise, genellikle altın oran olarak tanımlanır. Altın oran (altın oran) kavramının tasarımda kullanılmasının genel kompozisyonun belirlenmesini kolaylaştırdığı gibi bireylerin tasarım tutkusunu teşvik ettiği ve etkileşimi artırdığı düşünülmektedir (Akpınar, 2022).

2.5.9. Uyum ve Bütünlük

Bileşenleri parçalara ayırmak yerine, bütünü dikkate alarak bir tasarım oluştururken faydası olan bir kavramdır. Genel olarak tasarımların görsel bütünlüğü uyum ve bütünlük ilkesiyle garanti altına alınmaktadır. Bu bağlamda bireylerin tasarımlarla olan ilişkileri arttıkça onlara olan ilgilerinin de arttığı düşünülmektedir (Akpınar, 2022).

Tasarım ilkelerinin en önemlilerinden biri de uyum/bütünlüktür. Tasarım içindeki görseller bir araya getirildiğinde, tasarımın dağınık ve parçalı görünmesi engellenmiş olur. Tasarımcı, tasarımda kullanılacak unsurları gruplandırmalı ve bunları birbiriyle uyumlu olacak şekilde düzenlemelidir (Becer, 2011).

Tasarımcı bütünlük oluşturmada bazı yöntemlerden yararlanabilmektedir. Bunlar;

- *Sınır: Tasarım alanının sınırları tutarlılığı artırmak için kullanılabilir. Bordürlerin boyutu ve tarzı gibi benzerlikler tasarımın bütünlüğüne katkıda bulunabilir.*
- *Beyaz Alan: Gerekli olan beyaz boşlukları bırakarak tasarım bütünlüğünü korumak mümkündür.*

- *Eksen: Tasarım bütünlüğü yaratmada en yaygın yaklaşımlardan birinin eksen kullanmak olması beklenir. Bir tasarım yüzeyinin çatısı, en az ikisi mevcut olan birden fazla yatay ve dikey bileşenden oluşur. Eksenler, görsel bileşenlerin ve tipografinin aynı sırada konumlandırılması için kullanılır.*
- *Üç Nokta: Tasarımcılar kompozisyon yüzeyinde seçtikleri üç tasarım noktasını tasarımın ayrı ayrı birimlerini birbirine bağlayan bileşenler olarak kullanabilirler. Göz, hayali çizgilerle bir yüzey üzerinde konumlanan üç farklı bileşenden oluşan bir üçgen oluşturur ve bu, gözün tasarımın tamamını algılamasını sağlar (Akpınar, 2022).*

2.5.10. Renk ve Tipografi

Renk sadece estetik değeri açısından önemli değil, aynı zamanda yaşamımızın ve deneyimlerimizin ayrılmaz bir parçasıdır. Renkler bilinç ve bilinçaltı üzerinde etki yapar, duygulara doğrudan etki eder. İnsanlar renkleri tanıdığı anda önceki bilgileri ve ön yargıları faydalıdır (Toy, 2017).

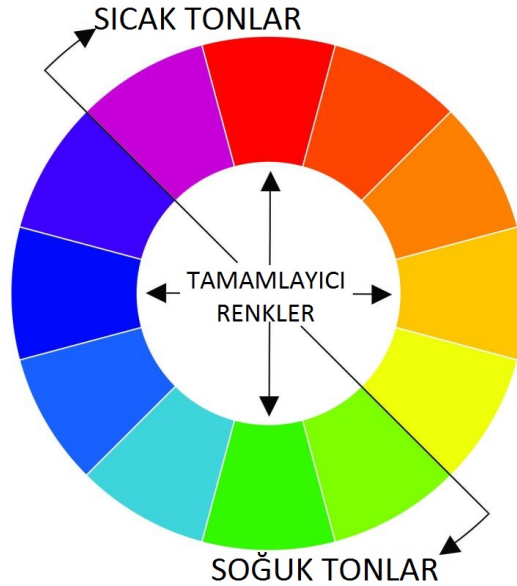
Renk, gözler ile etkileşen ışık spektrumundan kaynaklanan görsel algısal duyum olarak tanımlanmaktadır. Bir cismin rengi, çevresindeki cismin fiziğine, çevresindeki ışığın fiziğine, algılayan göz ve beynin özelliklerine bağlıdır. Herhangi bir cisme çarpan ışığın yansımaları sonucunda renk olgusu algılanmaktadır. Renklerin her bir canlı için birçok farklı duygu oluşturduğu bilinmektedir. Her kişinin deneyimini bireyselleştirdiği gibi tüm insanlar üzerinde genel bir etki de yaratabilir. Örneğin; sıcak renkler genellikle göz alıcı ve duygusal bir çekiciliğe sahip olarak algılanırken, soğuk renkler genellikle belirleyici ve rahatlatıcı bir yapıya sahip olarak algılanır (Akpınar, 2022). Bir şeyi gözlemlediğimizde ilk fark ettiğimiz şey renktir. Tasarımda dikkat çekicidir, izleyicinin ilgisini çeker, bilgi anlamlıdır ve sunuma beklenen tepkiye ilişkin ipuçları sağlanır (Ambrose ve Harris, 2014).

Rengin tasarımda en etkili araçlardan biri olduğunu söylemek mümkündür. Kullanıcıların duygularını etkilemenin en etkili yöntemlerinden biri olarak kabul düşünülmektedir. Renk seçiminde harekete geçilebilmesi için uygun renklerin uygun

oranda kullanılması amaçlanmaktadır. Bu kullanım aynı zamanda hedef kitlenin marka algısının belirlenmesinde de birincil öneme sahip olabilir (Tuzcu, 2019).

Sonsuz sayıda olası renk kombinasyonunun olduğunu varsayarsak, hangi renklerin en büyük etkiye sahip olacağını belirlemek kolay olmayabilir. Ancak hedef kitlenin alışkanlıkları dikkate alındığında, hedeflenen kapsama uygun renk çeşitlerinin tercih edilmesi daha olasıdır. Bu konuyla ilgili test veya anket temelli araştırmalar yapılabileceği gibi dönemin mevcut renk eğilimleri de takip edilebilir. Her iki durum da arayüz tasarımında son kullanıcının dikkatini yakalayabilecek doğru renk tercihlerinde baskın rol oynayabilen etkenlerden olabilmektedir (Tuzcu, 2019).

Zıt renkler ya da başka deyişle tamamlayıcı renkler, bir araya geldiklerinde birbirinin etkisini artıran renklerdir. Tamamlayıcı renk ilişkisi ana renklerin (kırmızı, sarı ve mavi) herhangi ikisinin birleşmesi ile oluşan renk, o rengi oluşturmayan üçüncü ana renk arası ilişki ile oluşmaktadır. Bir de sıcak ve soğuk renk ilişkisine dayalı renk zıtlıklarından bahsetmek olanaklıdır. Bu renkler de bir araya geldiklerinde birbirinin etkisini artırmaktadır (Erişti, 2019).



Görsel 1: Tamamlayıcı renkler (Sanal 1)

Ayrıca renklerin, marka kimliği oluşmasında ve ürünün öne çıkmasına yardımcı olmasındaki rolü önemlidir. Marka ve ürünlerde standartlaşma ve uyum yaratırlar. Renkler, tasarımın ince ayrıntıları olsalar da, kullanıcılar ile ürünler arasındaki marka kimliğini oluşturarak nasıl algılandıkları ve hatırlandıkları üzerinde büyük bir etkiye sahiptirler (Prasad, 2020).

Renk ve ton değerleri sayesinde biçim, tipografi gibi öğeler öne çıkarılabilir, arka plan ile derinlik hissi artırılabilir. Mobil uygulamalarda metni canlı hale getirme sanatı olarak niteleyebileceğimiz tipografi sayfada bulunan içeriğe oranla daha fazla yer alabilmektedir. Sayfalarda okuyucuya daha iyi bir deneyim sağlayabilmek için tipografi optimize edilmelidir (Durdemir, 2019).

Toy (2017)'a göre tipografi, en temel anlamıyla metinleri düzenleme sanatı ve yöntemidir. Yazı karakteri seçimi, yazının boyutu ve yazı biçimlendirme gibi alt başlıkları bulunmaktadır.

Tasarımsal süreçte tipografi; duyguyu, insanların okumaya olan devamlılığının sağlanmasının yanı sıra düşünce, bilgi ve mesajların anlaşılabilirliğini artırmaktadır. Tipografi, hiyerarşik düzenlemeler ve hizalama üsluplarının uygun kullanımıyla; satırların, satır uzunluklarının, satırdaki harf, sembol ve diğer öğelerin boşluklarının ayarlanmasını içeren bir tekniktir. Harf ve sembollere dayalı güçlü bir ifade sanatı olan tipografi, etimolojik kökeni Yunanca'ya dayanmaktadır. Typos (form) ve graphia (yazmak) sözcüklerinden türetilmiştir ve “forma uygun yazmak” anlamına gelmektedir. Tipografinin etkili ve doğru kullanımı; tasarımı güçlendirdiği gibi anlam kargaşalarını dengelemektedir. (Akpınar, 2022).

Tipografi, kullanıcı arayüz tasarımlarında renkler gibi önemli unsurlarından biridir. Uygulamaların geniş bir etkiye sahip olmasına ve marka kimliğinin oluşmasındaki rolü oldukça büyüktür. Tipografinin doğru ve uygun bir şekilde yapılması, çalışma sayfaları arasındaki hiyerarşik yapının oluşmasına yardımcı olarak, tasarımdaki ürün veya markanın tanınmasına olanak sağlamaktadır (Prasad, 2020).

Görsel tasarımın her alanında uygulandığı gibi tipografi kısmında da yukarıda yazılı tasarımın temel ilkelerine dikkat edilmesi ve arayüzlerin ona göre hazırlanması çok önemlidir. Bunlar;

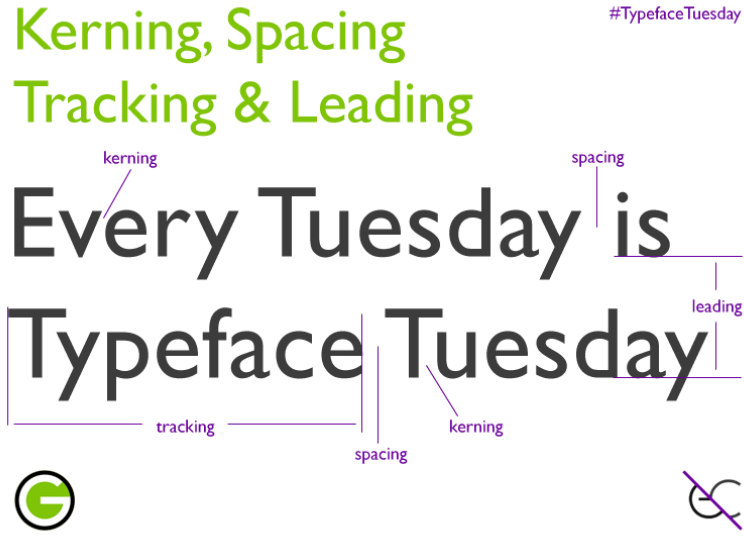
- *Mantıksal bir çerçeveyi oluşturan bir denge duygusunun olması,*
- *Çalışma organizasyonun hiyerarşik bir yapı ile tanımlanması,*
- *Önemli durumlara dikkat çekmek için kontrast kullanılması,*
- *Kompozisyondaki tutarlılığının tekrarla sağlanması,*
- *Düzenli ve net bir görüntünün oluşması için hizalamaların kullanılmasıdır (Chipman, 2021).*

Uygulama içeriğinin temel amacı kullanıcının istediği eylemi gerçekleştirmesine yardımcı olmaktır. Bu eylem zaman zaman bir konu hakkında bilgi edinmek ya da bir yemeğin nasıl pişirildiğini öğrenmek olabilmektedir. Kullanıcının amacı ne olursa olsun her durumda uygulama arayüzü için doğru tipografi belirlenmesi gerekebilmektedir (Tuzcu, 2019). Günümüzde insanların dijital ekranlarla daha fazla vakit geçirmesi nedeniyle, insanların internetten faydalanmasını sağlayan ekran tipografisinin önemi de önemli ölçüde artmıştır (Kaya, 2019).

Metnin uzunluğu veya düzenlenme şekli gibi içeriğin özellikleri, çevrimiçi okuma deneyimini önemli ölçüde etkileyebilir. Bunun en önemli nedenlerinden biri, görme keskinliği ne olursa olsun tüm kullanıcıların uzun süre ekran başında kitap okurken göz yorgunluğu yaşayabilmesidir. Bu, kullanıcıların belirli bir süre sonra uygulamadan ayrılacağı ve içerikten tamamen kaçınacağı anlamına gelebilir. Özellikle parlak televizyonlar bu sorunun artmasında önemli olabilir (Tuzcu, 2019).

Mobil uygulamalar veya web sitelerinin hem masaüstü hem de mobil versiyonlarında, renklerin ve yazı tiplerinin aşırı kullanımı, sayfaların fazla kalabalıklaşmasına ve görsel akış ile odaklanma sorunlarına yol açabilmektedir.

Lior (2013), hiçbir tasarım ekibi üyesi olmasa bile metin alanlarını mümkün olduğunca tutarlı bir şekilde basit tutmanın, daha az yazı tipi ailesi kullanmanın ve çok fazla renk kullanmaktan kaçınmanın en iyisi olduğuna inanmaktadır.



Görsel 2: *Tipografik düzenleme yöntemleri içeren örnek görüntü (Sanal 2)*

İçerisinde bulunduğumuz dijital bilgi çağında dijital tüketicilerin ihtiyaçlarını karşılamak ve kullanılabilirliği artırarak internette geçirilen zamanı daha kaliteli kılmak adına yeni çalışmalar yapılmakta ve grafiksel kullanıcı arayüzleri bu yeniliklere paralel olarak gelişmektedir. Geleneksel baskı için tasarlanmış yazı tiplerinden, dijital yazı tiplerine ve sonrasına web yazı tipleriyle devam eden ekran tipografisi çalışmaları son yıllarda bir yazı tipinden neredeyse sonsuz sayıda değişken üretilmesini sağlamıştır. Bu hem dijital hem de geleneksel medya için geçerlidir. Dijital cihazlarda metinler, yazı ailesinin içerdiği ve sayfa içerisinde kullanılan ağırlıklara göre sistemin performansına, web sitesi veya mobil uygulamanın geliştirilme süresine etki edebilmektedir. Mobil cihazlarda ekran boyutunun televizyon, bilgisayar gibi sabit cihazlara göre daha küçük olduğu dikkate alındığında basit tasarımların mobil uygulamalar için daha pratik tasarım olduğu söylenebilir (Kaya, 2019).

2.7. Arayüz Tasarımlarında Kullanılabilirlik

Araştırmalar, kullanıcıların genellikle bir uygulamayı aldıktan sonraki ilk veya iki hafta içinde kişisel cihazlarından kaldıracağını göstermektedir. İlk etkileşim, kullanıcıyla güçlü, uzun süreli bir ilişki yaratmada etkili olmalıdır (Sanal 5).

Kullanılabilirliğin tanımı, bir ürünün işlevselliğinin, kullanımı sırasında amaçlanan etkinlik, verimlilik ve memnuniyet hedefini ne kadar karşıladığının belirlenmesini içerir. Mevcut arayüzden üç temel amaç çıkarılabilir:

- *Başlangıçta kendisini kullanıcıya aşinalık yoluyla tanıtmalıdır. Buna bir örnek, diğer şirketlerden benzer bir ürünü araştırma zorunluluğu olabilir.*
- *Ziyaretçiler gidecekleri yere kolaylıkla ulaşabilmeli, sunulan süreçte bir sonraki adıma geçişler tasarımıyla kolaylaştırılmalıdır.*
- *Kullanıcı arayüzü ve deneyimi dikkat çekici olmalı ve uzun süreli, kalıcı bilgi sağlamalıdır (Sanal 1).*

2.8. Kullanıcı Deneyimi Kanun ve İlkeleri

Kullanıcı deneyimi kavramı yalnızca bir grafik alt yapı tasarımını değil aynı zamanda çeşitli araştırma yöntemleriyle hedef kitleyi oluşturan insan gruplarının psikolojik durumları, eğitim düzeyleri, anatomi, genel kültür düzeyleri gibi çeşitli bilgilerinin elde edilmesini de gerektirmektedir. Bunun sonucunda hedef kitleyle empati geliştirme fırsatı doğacak ve sonuç olarak tasarım daha başarılı olacaktır. Bu nedenle istenilen kullanıcı arayüzü tasarımının sağlanabilmesi için tasarım sürecinde bazı yasa ve ilkelerin bilinmesi ve dikkatle uygulanması gerekmektedir (Camcı, 2020).

Kullanıcı deneyimi, kullanıcıların bir ürün veya hizmeti kullanırken edindiği genel izlenimdir. Bir ürünü veya hizmeti tüketirken en yüksek düzeyde müşteri memnuniyetini teşvik eden mükemmel bir durumdur. Kullanıcı deneyimi aynı zamanda müşterilerin ihtiyaçlarının herhangi bir anlaşmazlık veya soruna yol açmadan karşılanmasıyla da ilgilidir. Müşteriler bir şeyi istediğinde veya ihtiyaç duyduğunda ve sonuçlardan memnun kaldığında olumlu bir kullanıcı deneyiminin elde edildiği söylenebilir. Kullanıcı deneyimi yalnızca sonuç aşamasında değil, planlama aşamalarında dikkate alınmalıdır. Birçok kuruluş, ürünlerinin kullanıcı deneyimini yenilemek için önemli miktarda yatırım yapmaktadır. Bu rekabetçi pazarda, kullanıcıların ürün tasarımına ilişkin deneyimi, şirketin ürünlerini seçiciliğinin ana odak noktası olarak etkilemektedir (Coleman, 2017).

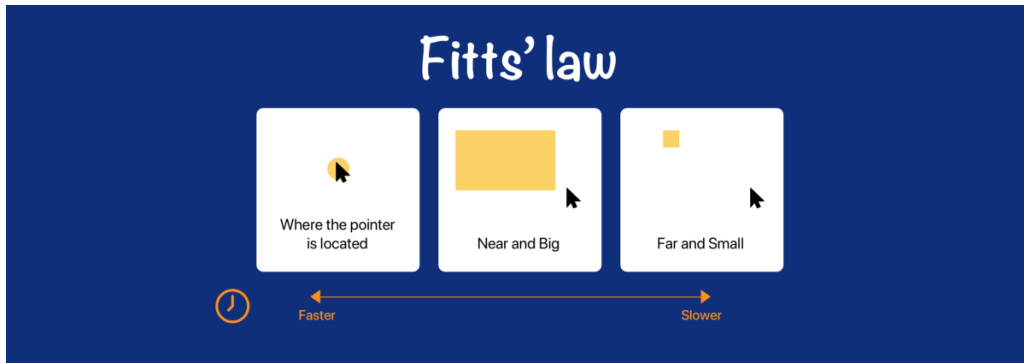
Kullanıcı deneyimi tasarımının hedeflenen başarıya ulaşabilmesi için belirli kanun ve ilkeler mevcuttur. Bu kanunlar:

- *Fitts Kanunu*
- *Hick Kanunu*
- *Jacob Kanunu*
- *Miller Kanunu (Topuz, 2023)*

2.8.1. Fitts Kanunu

Fitts kanununun temel amacı kullanıcıların bir hedefi gerçekleştirmek için aradaki geçirdiği mobil ilişkiler bütününe kısaltılması ve etkili, anlaşılır olmasıdır. Bu çerçevede, Fitts kanunu "bir hedefe ulaşmak için geçen süre, hedefin boyutuna ve mesafesine bağlı olarak değişir" şeklinde tanımlanabilir (Alim, 2023).

Bu kanunun amacı kısaca kullanıcının ulaşmak istediği nihai amaca uygun komutları içeren, işlemi kolaylaştıracak yer ve büyüklükteki butonların algılanabilirliği, ulaşılabilirliği ve büyüklüğüdür. Burada butonlar arasında yeterli boşluk bulunmalı ve butonlar arayüzlerde erişilebilir yerlere yerleştirilmelidir. Ancak telafisi zor ve geri dönüşü olmayan butonların arayüzlerde ulaşılması zor yerlere konumlandırılması gerekmektedir. Bu durum Fitts yasasını ihlal ediyor gibi görünse de aynı zamanda kanunun tam tersi uygulanmasına da bir örnek olarak değerlendirilebilir (Sanal 2).



Görsel 3: Fitts kanununu gösteren örnek görüntü (Sanal 3)

1954'te Paul Fitts adlı bir psikolog, insanların bir hedefi ne kadar hızlı seçebileceğini açıklayan bir tahmin modeli yarattı. Hedef, kullanıcının etkileşime girmeye çalıştığı

şeydir. Dokunulacak bir düğme veya tıklanması gereken bir form alanı olabilir. Bu model genellikle insan-bilgisayar etkileşiminde kullanılır. Fitts Yasası, bir hedef ne kadar uzaktaysa ve hedefin boyutu ne kadar küçükse, bir kullanıcının onu elde etmesi o kadar uzun sürer der. Yakındaki büyük hedefler en düşük etkileşim maliyetine sahipken, uzaktaki küçük hedefler en yüksek etkileşim maliyetine sahiptir. Etkileşim maliyetleri: Nielsen Norman Group, etkileşim maliyetlerini "kullanıcıların hedeflerine ulaşmak için bir siteyle etkileşimde kullanmaları gereken zihinsel ve fiziksel çabaların toplamı" olarak tanımlar. Dolayısıyla, bir kullanıcı aradığı yanıtı kaydırmaya, dokunmaya veya keşfetmeye gerek kalmadan bulabilirse sıfır etkileşim maliyeti yaşıyor demektir. Bir kullanıcının bir menü bulması, bir düzineden fazla seçenek arasında gezinmesi ve formunu tamamlamak için küçük bir düğmeyi tıklaması gerekiyorsa, bu daha yüksek bir etkileşim maliyeti olacaktır. İdeal olarak, UX ve UI tasarımcıları bu maliyetleri mümkün olduğu kadar düşük tutmayı amaçlar. Etkileşim maliyeti ne kadar düşük olursa, uygulamalarının kullanılabilirliği o kadar iyi olur. Tasarımcılar, Fitts Yasasını izleyerek ve okuma, kaydırma, tıklama, yazma, sayfaların yüklenmesini bekleme, dikkat değiştirme, bellek yükü ve ilgili bilgileri bulmak için keşfetmeyi en aza indirerek etkileşim maliyetlerini en aza indirebilir. Fitts Yasası denklemi, bir hedefi elde etmek için geçen sürenin, hedefin boyutunun ve hedefe olan mesafenin bir fonksiyonu olduğunu belirtir (Sanal 3).

Fitts yasası, grafik ekranlardaki etkileşimli nesnelerin tasarımına uygulanır. Genellikle bir işaretleme aygıtıyla tıklanan bir buton ne kadar büyükse, hedefe ulaşmak o kadar kolaydır. Etkileşimli nesne küçükse tıklanacak yüzey alanı da küçük olacağından hedefe ulaşması zorlaşacaktır. Fakat artık yeni nesil, çoklu dokunmatik ve gelişmiş ekranlara sahip mobil cihazların parmak algılama teknolojilerinin, daha küçük boyutlarda tasarlanmış butonların tıklanılabilirliğine sağladığı imkanlar da göz önünde bulundurulmalıdır (Topuz, 2023).

Fitts yasası sayesinde tasarımcılar, insanların mobil arayüzleri kullanırken onların yeteneklerini arttırabilir, deneyimlerini iyileştirebilir ve dikkatlerini hedeflerine yönelik toparlayabilirler. Mobil arayüzler tasarlanırken mevcut sınırlı

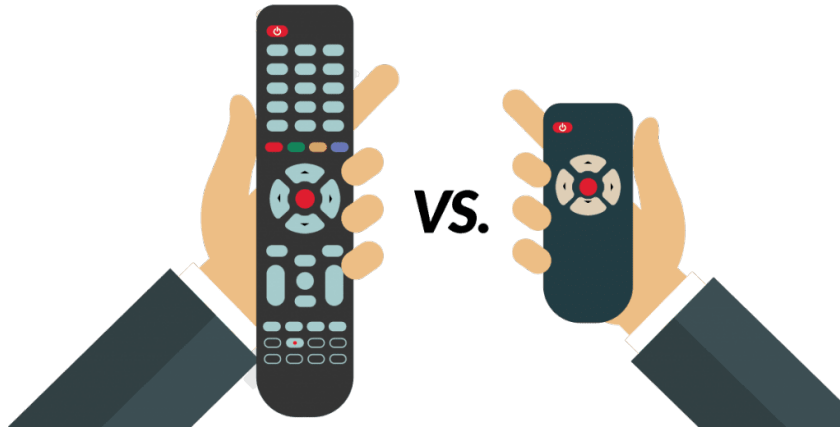
ekran alanı ve bağlamları nedeniyle Fitts yasasına karşı hassas olunmalıdır (Baştabak, 2023).

2.8.2. Hick Kanunu

Literatürde Hick-Hyman kanunu olarak da geçen Hick kanunu psikolojik bir etki tepki deneyine dayanmaktadır. Deneklerin verilerin etkilerin verdikleri tepkilerin arasındaki geçen süre ölçülmüş ve hick kanunu bu faaliyetler sonucunda ortaya çıkmıştır. Buna göre uyaran sayısının artması tepki süresinin azalması sonucunu doğurmuştur. Bu deney üzerinden gelişen kullanıcı deneyimi kanunun amacı işlem sayı ve karmaşıklığının azalmasına dayanmaktadır (Alim, 2023).

Hick Yasasının bir diğer terimi de Hick-Hyman Yasasıdır. Bu yasa, William Edmund Hick ve Ray Hyman adlı iki psikolog tarafından yapılan deneylerden türetilmiştir, bu deneylerin amacı, katılımcılara verilen uyaran (uyaran) sayısı ile tepki süreleri arasındaki ilişkiyi araştırmaktır. Yapılan incelemede uyaran sayısı arttıkça katılımcıların tepki sürelerinin doğrusal bir şekilde arttığı gözlemlenmiştir. Yani deneklerden talep edilen operasyonların hacmi arttıkça denekler ya operasyonu tamamlayamamıştır ya da beklenenden daha uzun sürede tamamlamıştır (Sanal 2).

Seçenek sayısının artması kullanıcıların seçim yapma süreçlerinin de uzamasına neden olmaktadır. Şu hâlde arayüz tasarımlarının sade olması kullanıcıların hızlı işlem yapması açısından önemli bir işlev anlamına gelmektedir. Dolayısıyla hick kanunu seçeneklerin azalması ve sadeleştirilmesi gerektiğine dayanmaktadır (Sanal 2).



Görsel 4: Hick kanununu gösteren örnek görüntü (Sanal 4)

Hick kanunu, kullanıcının hedef işlemi tamamlamak için harcadığı zaman ile işlem sayısı ve karmaşıklığı arasındaki ilişkiyi araştırır. Bu bağlamda, Hick kanunu kısaca "Seçeneklerin sayısı ve karmaşıklığı, seçim yapma süresini doğrudan etkiler" şeklinde tanımlanabilir (Sanal 2).

2.8.3. Jacob Kanunu

Jakob Nielsen'in internet kullanıcı deneyimi üzerine tanımladığı Jakob ilkesi kullanıcıların diğer web sitelerinden edindikleri bilgi ve deneyimlere dayalı olarak tasarım beklentisi, zihinsel model geliştirme eğilimini tanımlamıştır (Sanal 4). Mobil uygulamalar açısından bakıldığında kullanıcılar edindikleri deneyim ve modelleri yeni etkileşime girdikleri mobil uygulamalarda da uygulamak isterler. Bu beklentiler kullanıcının hedefi bağlamında navigasyonel, elementlerin yerleşimi ve renkler kapsamında olabilmektedir. Nielsen'in bu gözlemi tasarımcıların ortak tasarım geleneklerini takip etmeye teşvik ederek kullanıcıların bilgiye, görevlerine ve hedeflerine odaklanmasını sağlar. Tasarımcının amacı mümkün olduğunca bilişsel uyuşmazlığı (Cognitive Friction) ortadan kaldırmaktır. Tasarımcılar değer sağlamayan, hedefe hizmet etmeyen bilişsel uyuşmazlıkları ortadan kaldırmak veya bunlardan kaçınmak için bu ilkeye sadık kalmalıdır. Zaman zaman estetik nedenlerden çeşitli tercihler yapılsa da fayda daha önce gelmelidir. Bu ilkeye sadık kalmak için genel tasarım modelleri (design patterns), tasarım sistemleri, önde gelen işletim sistemleri çözümleri, çok tercih edilen mobil uygulamalar ve en önemlisi tasarım kılavuzları (design guidelines) takip edilebilir (Baştabak, 2023).

Jakob yasası, her ürün ve deneyimin aynı olması gerektiği anlamında aynılığı savunmamaktadır. Bunun yerine, tasarımcılara, insanların yeni deneyimleri anlamalarına yardımcı olmak için önceki deneyimlerden yararlandıklarını hatırlatan yol gösterici bir ilkedir. Tasarımcıların (uygun olduğunda) kullanıcıların önce bir web sitesinin veya uygulamanın nasıl çalıştığını öğrenmeye ihtiyaç duymak yerine hemen üretken olabilmelerini sağlamak için mevcut zihinsel modeller etrafında oluşturulmuş ortak kuralları dikkate almaları gerektiği pek de incelikli olmayan bir öneridir. Beklentilere uygun bir şekilde tasarlamak, kullanıcıların önceki deneyimlerden edindikleri bilgileri uygulamalarına olanak tanır ve ortaya çıkan aşinalık, ihtiyaç

duydukları bilgileri bulma, bir ürün satın alma vb. gibi önemli deneyimlere odaklanmalarını sağlar (Sanal 7).

Bu yasa, kullanıcıların diğer web sitelerinde aşına olduğu özelliklerin yeni web sitesi tasarımında da benzer olması gerektiğini, bunun kullanıcının tercihlerini dikkate alan bir kullanıcı deneyimi içereceğini belirtmektedir. Başka bir deyişle Jacob yasası öncelikle "Kullanıcılar zamanlarının çoğunu diğer web sitelerinde geçirirler, bu nedenle oluşturduğunuz web sitesi diğer tanınmış sitelere benzemelidir" (Sanal 2). ifadesiyle özetlenmektedir.

2.8.4. Miller Kanunu

Miller yasası, bilişsel psikolog George Miller tarafından 1956'da yayınlanan "Sihirli Yedi Numara, Artı veya Eksi İki: Bilgi İşleme Kapasitemizin Bazı Sınırları" başlıklı bir makaleden kaynaklanmaktadır. Harvard Üniversitesi Psikoloji Bölümü'nde profesör olan Miller, makalesinde tek boyutlu mutlak muhakemenin sınırları ile kısa süreli belleğin sınırları arasındaki örtüşmeyi tartışmıştır. Miller, çok farklı miktarlarda bilgi içeren uyarılardan bağımsız olarak, genç yetişkinlerde hafıza süresinin yaklaşık olarak 7 ile sınırlı olduğunu gözlemlemiştir. Bu, onu temel bilgi birimi olan bitlerin, ezberlenen bilgi parçalarının sayısı kadar hafıza alanını etkilemediği sonucuna götürmüştür. Bilişsel psikolojide "parçalar" terimi, bir araya toplanmış ve bir kişinin hafızasında saklanmış temel tanıdık birimlerin koleksiyonlarını ifade eder. Miller'in makalesi genellikle, ortalama bir insanın kısa süreli hafızasında tutabileceği nesne sayısının 7 ± 2 olduğunu savunduğu şekilde yorumlanmaktadır. Miller, "büyülü yedi sayısı" ifadesini yalnızca retorik olarak kullanmaktadır. Daha sonra kısa süreli bellek ve çalışan bellek üzerine yapılan araştırmalar, bellek süresinin "parçalar halinde" ölçüldüğünde bile sabit olmadığını ortaya çıkarmıştır (Miller, 1956).

Miller'in argümanının tersini kanıtlayan araştırmalar olsa da kullanıcının etkileşime girdiği ekranlarda bilgi yoğunluğunun az olması kullanıcıya daha az bilişsel yük bindirecektir. Örneğin Miller kuralı bir alışveriş sayfasının ödeme ekranında hem kart bilgilerinin hem de adresinin istenmesi yerine bu görevleri adımlara bölerek uygulanabilir. Böyle bir tasarım kararı birçok kural ve prensip tarafından da

desteklenebilir. Yine de Miller kuralı farklı açılardan bakılarak tartışmaya açık bir konu olarak kalmalıdır (Baştıbak, 2023).



Görsel 5: Miller kanununu gösteren örnek görüntü (Sanal 5)

Miller kanununun dikkate alındığı bir site ve mobil uygulama tasarımında kullanıcılara sunulmak istenen menüler gruplandırılmalı ve 10 ve üzeri sayıda bir dizilim de sunulmamalıdır. Gruplandırma işlevi bu açıdan kullanıcı deneyiminin ve odağının dağılmamasına önemlidir. Ana menüde sunulan gruplandırmalar, araç çubukları ya da düğme sayısı arttıkça kullanıcıların zihninde kalan materyal sayısı azalmaktadır (Alim, 2023).

Miller kanununu esas alan bir web sitesinde kullanıcıya sunulacak içerik, ürün, menü veya navigasyon oluşturulurken sitenin yönetilebilirliği ve algılanabilirliği kullanıcı tarafından kolaylaştırılmalıdır. Bu bakımdan tüm bu fonksiyonların bir araya getirilerek işlevsel bir şekilde kullanıcıya sunulması gerekir ki, kullanıcı bir fonksiyona odaklanıp diğerinden rahatsız olmasın. Kullanıcıya görüntülenecek komutlar ister ana menünün parçası olsun ister farklı bir fonksiyon olsun, 7 bileşeni geçmeyecek şekilde görüntülenmelidir. Bu sunum kullanıcının arayüzü etkili bir

şekilde algılamasına ve kullanmasına yardımcı olacaktır (Camcı, 2020). Ancak günümüzde Miller yasası tartışmalı bir kavramdır. Çünkü bilgilerin cihaz ekranlarında kolayca ulaşılabilir olması konseptiyle kullanıcıların bilgiyi akılda tutmasına gerek kalmadığı, kullanıcıların daha fazla seçenekle uğraşabildiği gözlemlenmektedir. Sonuç olarak yedi element teorisinin önemini yitirdiğini düşünmek de mümkündür (Topuz, 2023).

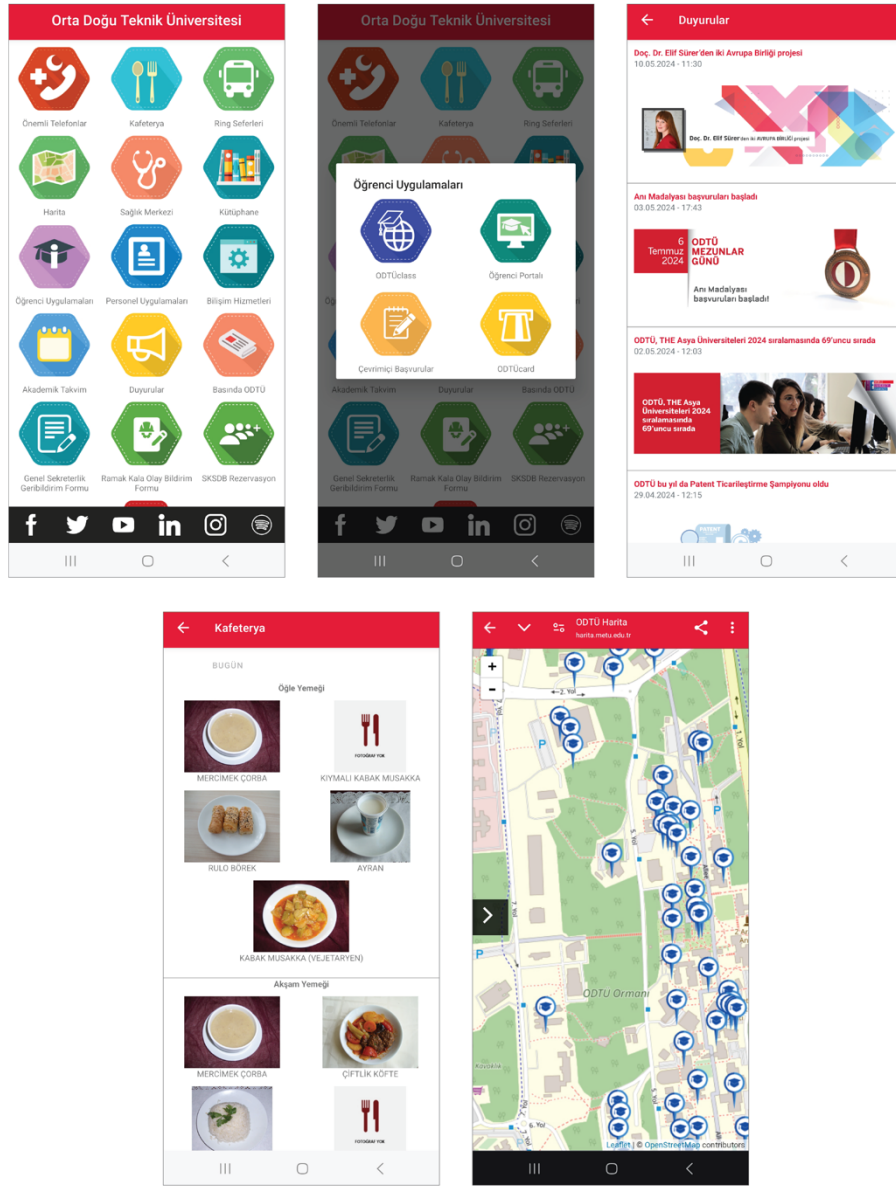
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM BULGULAR VE YORUM

Bu arařtırmada, URAP 2023-2024 sıralamasına göre mobil uygulamasına erişilebilen 3 devlet (ODTÜ, Ankara Üniversitesi, İTÜ), 3 vakıf (Koç, Medipol, Yeditepe) üniversitesi seçilmiştir. Bu üniversitelerin mobil uygulamaları, arayüz tasarım ilkeleri doğrultusunda değerlendirilmiştir. Değerlendirme süreci, Birol (2023) tarafından geliştirilen “Web Sitesinin Tasarım İlkeleri Yönünden Değerlendirilmesi” ölçeđi temel alınarak yürütülmüştür.

Arařtırma sürecinde, arayüzlerin değerlendirilmesi için yarı yapılandırılmış mülakat tekniđi kullanılmıştır. Değerlendirmeye alınan üniversitelerin mobil uygulamaları, yön, boşluk, denge, orantı, görsel hiyerarşı ve vurgulama, devamlılık ve bütünlük gibi kritik tasarım ilkeleri açısından incelenmiştir.

Toplamda 2 akademisyen ve 3 arayüz tasarımcısından olmak üzere 5 uzman görüşü alınmıştır. Arařtırmada görüşleri alınan katılımcılar K1, K2, K3, K4, ve K5 şeklinde kodlanmıştır. Akademisyenler eğitim kurumlarına özgü gereksinimler ve kullanıcı ihtiyaçları konusunda derinlemesine bilgi sağlarken, arayüz tasarımcıları da mobil uygulamaların tasarım süreçlerine dair profesyonel bakış açıları sunmuştur. Bu çeşitlilik, elde edilen verilerin hem teorik hem de pratik açıdan zenginleştirilmesini sağlamıştır.

3.1. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Uygulaması İle İlgili Sorular



Görsel 6: Orta Doğu Teknik Üniversitesi Mobil Uygulama Arayüzleri

a. Yön

- Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?

- Yönlendirme işaretleri ve ikonlar renk ve çizgi gibi görsel eleman unsurlarıyla net şekilde algılanabilmektedir. Fakat bazı ikonların renk ve metin arasındaki ilişkisinde, kontrastlığın yeterli olmadığı görülmektedir. (K1)

- *Yönlendirme işaretleri ve ikonlar, kullanıcıları yönlendirme konusunda yeterince belirgin değil. Bu da kullanıcıların, özellikle yeni kullanıcıların, arayüzde doğru yöne gitmekte zorlanmasına neden olabilir. (K2)*

- *Evet hepsi anlaşılır şekilde yerleştirilmiş. Arayüzün daha modern olması tercihen tüm butonları daha kullanışlı hale getirir ancak şu anda da gayet anlaşılır görünüyor. (K3)*

- *İkonların farklı renklerde ve büyüklüklerde kullanılması, algıyı zorlaştırıyor ve bu da yönlendirme açısından biraz olumsuz bir etki yaratıyor gibi. (K4)*

- *Menü bulunmadığı için kullanıcılar çok fazla butonla karşılaşmaktadır. Bu da yönlendirmeyi zorlaştırabilir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde kullanılan yönlendirme işaretleri ve ikonların dikkat çekiciliği ve kullanıcı deneyimi üzerinde farklı görüşler bulunmaktadır. K1 ve K3 görsel elemanların belirgin olduğunu vurgularken K1 bazı ikonların kontrast sorunları nedeniyle algılanmasının zorlaşabileceğine dikkat çekmektedir. Öte yandan K2 ve K4 yönlendirme işaretlerinin yeterince net olmadığını ve farklı renk ve büyüklüklerdeki ikonların algıyı zorlaştırabileceğini belirtmektedir. K5 ise menü bulunmamasının kullanıcıyı fazlaca butonla karşı karşıya bırakarak yönlendirmeyi karmaşıklatabileceğini ifade etmektedir. Genel olarak arayüzdeki yönlendirme unsurlarının kullanıcı dostu olması için kontrast, ikon çeşitliliği ve menü yapısının iyileştirilmesi gerektiği sonucuna varılabilmektedir.

- Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?

- *Kategori ikonları ve menü seçenekleri yön olarak tasarımda dikkat dağıtmayacak şekilde kullanıcıları yönlendirmektedir. Bu nedenle kullanıcıların gerekli bilgilere ulaşmasını kolaylaştırmaktadır. (K1)*

- *Evet, kullanıcılar ihtiyaç duydukları bilgi ve işlevlere erişebiliyor. Menüler ve işlevler, sade bir düzenle yerleştirilmiş, bu da genel erişimi kolaylaştırıyor. (K2)*

- *Menünün anasayfada yer alması, ikonlarla görselleştirilmiş olması ve renklerin kullanımı, kullanıcıların anlamalarını arttıran ve ayırtmalarına yardımcı olan bir tasarım tercihi olmuş. (K3)*

- Aranan sayfalar genelde kolaylıkla bulunabiliyor ve uygulama üzerindeki çoğu sayfaya erişimde büyük bir sorun yaşanmıyor. (K4)

- Kullanıcıların aradıkları sayfalara gidebilmek için butonlar azaltılabilir. Ayrıca, bazı bölümlerde yönlendirme işaretleri veya geri butonlarının eksikliği, kullanıcıların yönelmesini zorlaştırabilmektedir. (K5)

Uzmanların görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde sunulan bilgilere ve işlemlere erişim genel olarak kolaydır ancak bazı geliştirme alanları bulunmaktadır. K1 ve K2 kategori ikonları ve sade menü düzeninin kullanıcıları dikkat dağıtmadan yönlendirdiğini böylece gerekli bilgilere ulaşımı kolaylaştırdığını belirtmektedir. K3 ise menünün ana sayfada ikonlarla desteklenmesi ve renklerin anlamayı güçlendiren bir tercih olması nedeniyle kullanıcı deneyimini olumlu yönde etkilediğini ifade etmektedir. K4 aranan sayfaların genelde kolay bulunabildiğini vurgularken K5, bazı bölümlerde yönlendirme işaretleri ve geri butonlarının eksikliğinin kullanıcı deneyimini zorlaştırabileceğine dikkat çekmektedir. Özetle kullanıcılar temel bilgilere kolayca erişebilmektedir ancak daha sorunsuz bir deneyim için bazı yönlendirme işaretlerinin ve geri butonlarının eklenmesi yararlı olacaktır.

b. Boşluk

- Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?

- Görsel öğelerdeki tüm metinler punto ve yazı biçimi olarak boş alanlara orantılı olarak okunabilir şekilde makul düzeyde bırakılmıştır. Bu durum tasarımın karmaşık görünmesini engellemiştir. (K1)

- Yeterli boşluk sağlansa da görsel estetiğe olumlu katkı sunmadığını düşünüyorum. (K2)

- Görsel öğeler belli bir ölçüyle yerleştirilmeye çalışılmış ancak bu doğru ve görsel estetiği doğru şekilde ifade etmez. Örneğin kafeterya ekranında görsellerin layout düzeni ve fontlar görsel estetikten uzak, font ölçüleri doğru değil. Tipografik bir düzen yok maalesef. Görseller de eşit ölçülerde değil. (K3)

- Yeterince boşluk sağlanmamış gibi duruyor; bazı butonlar ve ikonlar birbirine çok yakın, boşluk kullanımı daha fazla olabilse daha iyi olurdu. (K4)

- Ekran elemanları arasında boşluk kullanımı sınırlı kalmış ve bu da arayüzde görsel karmaşaya neden olmuştur (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulamada görsel öğeler arasında boşluk kullanımı genel olarak yetersiz kalmakta ve arayüz estetiğine yeterli katkı sağlayamamaktadır. K1 metinlerin orantılı olarak yerleştirildiğini ve bu sayede karmaşık görünümün engellendiğini belirtmektedir. Ancak, K2, sağlanan boşlukların estetik katkısını yetersiz bulmakta K3 ise bazı ekranlarda görsellerin ve fontların uyumsuzluğuna dikkat çekerek estetikten uzak bir düzen olduğunu ifade etmektedir. K4 ve K5 buton ve ikonların birbirine çok yakın olması nedeniyle görsel karmaşa yaşandığını ve boşluk kullanımının artırılması gerektiğini vurgulamaktadır. Genel olarak arayüzde daha dengeli bir boşluk kullanımı sağlanarak hem estetik görünüm hem de kullanıcı deneyimi iyileştirilebileceği söylenebilir.

- Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?

- Genel olarak, boşluk düzenlemesi iyi yapılmıştır. Fakat özellikle harita ekranı gibi bazı ekranlar daha fazla boşluğa ihtiyaç duyabilir. Yetersiz boşluk, kullanıcıların işlevlere erişimini zorlaştırabilir ve tasarımı dağınık gösterebilir. (K1)

- Boşluklar yeterince sağlanmış ve bu da arayüzün düzenli görünmesini sağlamış. Karmaşık bir yapı yaratılmamış, ancak estetik açıdan daha iyileştirilebilir. (K2)

- Evet, bazı ekranlar çok kalabalık görünüyor. Kullanıcının tek seferde birden fazla bilgiye ulaşması için tasarlanmış ekranlarda, önceliklerden biri karmaşıklıktan uzak durmak olmalıdır. Örneğin anasayfada bulunan menü. İkon ve görsel öğelerle görsel ayrıştırma desteklenmeye çalışılsa da karmaşıklıktan kaçılmamış maalesef. (K3)

- İçeriklerin birbirine yakın olduğu görülüyor ve bu durum algılamayı biraz zorlaştırıyor diyebilirim. (K4)

- Butonlar ve bilgi kartları arasındaki yakınlık, kullanıcıların rahatça gezinmesini zorlaştırabilir ve okunabilirliği azaltabilir. İçeriklerin birbirine çok yakın yerleştirilmesi, kullanıcıların yanlışlıkla farklı butonlara tıklamasına sebep olabilir. (K5)

Uzman görüşlerine göre arayüzdeki boşluk kullanımı bazı ekranlarda yeterli iken belirli alanlarda yetersiz kalmaktadır. K1 ve K2 genel boşluk düzenlemesinin arayüzü düzenli gösterdiğini belirtirken K1 bazı ekranlarda boşluk ihtiyacının arttığını vurgulamaktadır. K3 özellikle yoğun bilgi barındıran ekranlarda karmaşıklığın

önlenemediğini ifade ederken K4 ve K5 ise içeriklerin birbirine yakın olmasının algıyı zorlaştırdığını ve gezinmeyi güçleştirdiğini dile getirmektedir. Özetle arayüzde daha dengeli bir boşluk kullanımı hem estetik hem de işlevsellik açısından iyileştirici olacaktır.

c. Denge

- Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?

- Arayüzde genel olarak İkonlar ve menü düzeni simetrik bir şekilde hizalandığı için görsel düzen korunmuştur. Arayüz genel olarak simetrik bir yapıya sahiptir. (K1)

- Ana sayfadaki gruplamaların görsel dizilişinde bir denge sağlanmış ve düzenli görünüyor. (K2)

- Bazı ekranlarda simetrik ilerlenirken bazı ekranlarda asitmeriden kaçılmamış. Başlıkların yerleşimlerinde, görsellerin yerleşimlerinde ve genel olarak ekranlarda aynı grid ölçüsü üzerine yapılmamış tasarım. Kullanıcının her ekranda farklı bir düzen görmesine yani tutarlılığın olmamasına sebep olmuş. Tutarlılık da kullanıcı deneyimini önemli ölçüde olumlu-olumsuz etkileyen faktörlerden biridir. (K3)

- Uygulama arayüzüne genel olarak bakıldığında, butonlar arasında simetrik bir denge sağlandığı söylenebilir. (K4)

- Simetrik bir denge oluşturulmuş bu arayüzün düzenli görünmesini sağlıyor. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulama arayüzünde genel olarak simetrik bir denge sağlanmış ve bu, arayüzün düzenli görünmesine katkıda bulunmuştur. K1, K2, K4 ve K5 ikonlar, menüler ve butonlar arasında simetrik hizalamanın arayüzü düzenli gösterdiğini ifade ederken K3 bazı ekranlarda asimetrik yerleşimlerin tutarlılığı bozduğunu ve kullanıcı deneyimini olumsuz etkilediğini belirtmektedir. Genel olarak simetrik yapı olumlu bir etki oluştururken bazı ekranlarda tutarlılığın artırılması faydalı olabilir.

- Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?

- Metinler ve ikonlar genel olarak dengeli bir şekilde yerleştirilmiştir ancak "kafeterya" ekran arayüzünde, görsel ve metin arasındaki uyum yoktur. (K1)

- Yer yer uyumlu iken yer yer uyumsuz alanlar da var. Örneğin duyurular sayfasındaki görsel ve metinler arasında uyumsuzluk söz konusu. Başka platformlar için tasarlanmış görsellerin metin içeriği ile uygulamanın metin içeriği karmaşaya yol açıyor. (K2)

- Tipografi düzeni yok. Başlıklar birbirinden ayrı ölçüde, açıklamalar vs. hepsi aynı şekilde. Bazı açıklamalarda tamamen büyük hark kullanılırken bazıları büyük harfle başlayıp küçük harfle devam etmiş. Okunaklılığı oldukça düşürmüş. Kullanıcın ekrana baktığında ayırıştırmasını ve dikkatini çekmesini zorlaştırmış. (K3)

- Metinler ve görseller arasında bazı uyumsuzluklar var, özellikle duyurular sayfasında bu denge tam olarak sağlanmış gibi görünmüyor. (K4)

- Arayüzdeki bölümlerde denge sorunları göze çarpıyor. Örneğin, duyurular bölümünde görseller ve metinler arasında uyumsuzluk var; bazı görseller çok büyük, bazı metinler ise çok küçük kalmış. (K5)

Uzmanların görüşlerine göre arayüzde metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum genel olarak yeterli seviyede olmadığı söylenebilir. Bazı bölümlerde dengesizlikler göze çarpmaktadır. K1 ve K2 kafeterya ve duyurular sayfalarında görsel ve metin uyumunun yetersiz olduğunu vurgularken, K3 tipografik düzensizliğin okunabilirliği olumsuz etkilediğini ifade etmektedir. K4 ve K5 de duyurular bölümünde metin ve görseller arasında boyut dengesizlikleri olduğunu belirtmektedir.

d. Orantı

- Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?

- Arayüzün her birinde farklı boyutlardaki görsel öğelerin birbiriyle olan orantısı büyük ölçüde orantısı dengelidir. Özellikle ikonlar aynı görsel ağırlıkta tutulmuştur. (K1)

- Görsel uygulamalarda nispeten orantı olduğu söylenebilir ancak metinlerde bu durum ıskalanmış görünüyor. (K2)

- Elbette etkili. Kullanıcıların dikkatini çekmek noktasında ekranlara bakıldığında görülen düzensizlikler bu durumu olumsuz etkiliyor. (K3)

- İkonların ve görsellerin büyük, metinlerin ise daha küçük olması dikkat çekme konusunda tam anlamıyla yeterli değil gibi. (K4)

- Ana sayfa ve kafeterya sayfalarını ele aldığımızda ikonlar ve metinler arasında orantı sorunları görülmektedir. İkonlar çok büyükken, metinler çok küçük kalmaktadır. (K5)

Uzman görüşlerine göre arayüzdeki farklı boyutlardaki öğelerin orantısı genel olarak yeterli olmakla birlikte bazı bölümlerde dengesizlikler dikkat çekmektedir. K1, ikonların görsel ağırlığının dengeli olduğunu belirtirken, K2 ve K5 özellikle metinlerde orantının eksik olduğunu vurgulamaktadır. K3 ve K4 ise ikon ve görsel boyutlarının kullanıcı dikkatini çekmek için yeterli olmadığını, bazı ekranlarda orantısızlıkların dikkat dağıtabileceğini ifade etmektedir. Genel olarak, metin ve ikon boyutlarının daha dengeli ayarlanması, kullanıcıların odaklanmasını artıracaktır.

- Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?

- Arayüzlerdeki görseller dikkat çekici bu nedenle tasarım estetiğine olumlu katkıda bulunuyor. (K1)

- Büyük ve küçük öğeler arasındaki farkın estetik açıdan olumsuz bir katkısı var. Tasarım öğeleri arasında güçlü bir hiyerarşi yaratılmadığı için, genel estetik etkileyici olmaktan uzak. (K2)

- Arayüzde kullanılan her detayın kendi içinde bir düzeni olmalı. İconların ölçüleri, fill ya da outline olmaları, görsellerin ölçüleri ve dahası tasarım estetiğindeki tutarlılığı oluşturur. Tüm öğeler birbirini destekler ve tasarım estetiğini oluşturur. (K3)

- Büyük ve küçük öğelerin aşırı kullanımı, orantısızlık yaratarak tasarım estetiğini biraz olumsuz yönde etkiliyor. (K4)

- Kullanıcıların rahatça görebilmeleri için ikon ve metin boyutlarının orantılı olması gerekmektedir. (K5)

Uzman görüşlerine göre arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı tasarım estetiğini bazı yönlerden olumsuz etkilemektedir. K1 dikkat çekici görsellerin estetiğe olumlu katkı sağladığını belirtirken K2, K3 ve K4 öğeler arasındaki boyut farklarının orantısızlığa ve hiyerarşi eksikliğine yol açarak genel estetiği zayıflattığını ifade etmektedir. K5 ise ikon ve metin boyutlarının orantılı olmasının kullanıcı dostu bir deneyim için önem taşıdığını vurgulamaktadır. Tasarım estetiğini iyileştirmek için boyutların tutarlı şekilde dengelenmesi gerekmektedir.

e. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?

- Uygulamanın önemli işlevleri net bir şekilde vurgulanmış. Özellikle ana ikonlar belirgin ve işlevler hiyerarşik olarak düzenlenmiştir. (K1)

- Yeterli olmadığını değerlendiriyorum. Örneğin ana sayfada tüm başlıkların aynı orantıda olmasının vurgulanması gereken öncelikli ve sık kullanılan araçlara erişimi olumsuz etkilediğini değerlendiriyorum. (K2)

- Maalesef hayır. Bazı ekranlarda düzen sunulmuş olsa da genel çerçevede hiyerarşik bir düzen yeterli şekilde oluşturulamamıştır. (K3)

- Önemli bilgilerin vurgulanması konusunda bazı eksiklikler var; başlıklar yeterince dikkat çekici olmayabilir. (K4)

- Menü ve alt menüler arasında belirgin bir hiyerarşi eksikliği bulunmaktadır. Bu durum, kullanıcıların en önemli bilgilere ve işlevlere ulaşmasını zorlaştırmaktadır. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde önemli bilgilerin ve işlevlerin hiyerarşik düzeni yeterince sağlanamamıştır. K1 ana ikonların belirginliğini ve işlevlerin hiyerarşik düzenini olumlu bulurken K2, K3, K4 ve K5 başlıklar ve menülerdeki hiyerarşi eksikliğinin önemli bilgilerin vurgulanmasını zayıflattığını belirtmektedir. Özellikle ana sayfa ve menülerde daha net bir hiyerarşi oluşturulması, kullanıcı deneyimini iyileştirecektir.

- Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?

- Arayüzdeki ana işlevlere kolayca erişebiliyor. Vurgulanan görsel öğeler dikkat çekici, bu da kullanıcıların hızlıca doğru yerlere odaklanmasını sağlıyor. (K1)

- Vurgulama konusunda yetersiz olduğunu değerlendiriyorum. (K2)

- Tasarım yapılırken önemli bilgiler önceliklendirilmemiş ya da doğru şekilde tasarlanamamış. Arayüzlere bakıldığında bazı vurgular elbette var ancak tutarlık sağlanamamış. (K3)

- Önemli bilgilere erişim konusunda buton büyüklükleri yeterince dikkat çekiyor, ancak başlıkların vurgusu daha güçlü olabilir. (K4)

- Duyurular, benzer boyut ve renklere sahip olduğundan, kullanıcılar hangi duyuruların daha öncelikli veya acil olduğunu kolayca anlayamamaktadır. (K5)

Uzmanların görüşlerine göre, arayüzdeki en önemli bilgilere erişim ve vurgulama konusunda bazı eksiklikler bulunmaktadır. K1, ana işlemlere erişimin kolay olduğunu ve vurgulanan öğelerin dikkat çekici olduğunu ifade ederken, K2, K3, K4 ve K5 önemli bilgilerin vurgusunun yetersiz veya tutarsız olduğunu belirtmektedir. Özellikle başlık ve duyurulara daha belirgin bir vurgulama yapılması, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmeyi kolaylaştıracaktır.

f. Devamlılık

- Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?

- Farklı sayfalar arasında genel bir tutarlılık mevcuttur. Renk paleti ve tasarım öğeleri aynı tarzda devam ettirilmiş ve bu da kullanıcıların uygulama içinde kolayca gezinmesini sağlıyor. (K1)

- Tutarlılık yalnızca header alanında bulunuyor. Diğer alanlarda görsel olarak bir tutarlılık görünmüyor. (K2)

- Hayır, tutarlılık diğer sorularda da ifade ettiğim gibi yok. Özellikle de tipografide olmadığı için kolay gezinmeyi zorlaştırmıştır. (K3)

- Sayfalar arasında tam bir tutarlılık bulunmuyor gibi; özellikle ikon ve buton renkleri ile ikon stillerinde farklılıklar mevcut. (K4)

- Ana sayfadaki ikonlar belirli bir düzende yerleştirilmiş olsa da diğer sayfalarda aynı düzen korunmamıştır. Örneğin, ana sayfadaki ikonların tasarımı ile kafeterya menüsü ve duyurular sayfasındaki tasarım unsurları arasında tutarsızlıklar bulunmaktadır. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulama sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık eksikliği dikkat çekmektedir. K1 renk paleti ve genel tasarım öğelerinin devamlılığının gezinmeyi kolaylaştırdığını belirtirken K2, K3, K4 ve K5 özellikle ikon, buton ve tipografi stillerindeki tutarsızlıkların kullanıcı deneyimini olumsuz etkilediğini vurgulamaktadır. Sayfalar arası tutarlılığın artırılması, kullanıcıların arayüzde daha rahat gezinmesini sağlayacaktır.

- Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?

- Farklı sayfalarda tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuştur. Fakat “harita” ve “kafeterya” arayüzündeki görseller, diğer arayüz sayfa tasarımları ile biraz farklılık göstermektedir. Bu sayfalar arasında görsel devamlılıkta hafif bir kopukluk hissi görülmektedir. (K1)

- Sadece headerda devamlılık görünüyor. (K2)

- Maalesef hayır. Ekranlarda grid ve layout düzeni olmadığı için devamlılığın sağlanması zorlaşmış. (K3)

- Sayfalar arasında tutarlılığı sağlayan temel unsur, kurumun ana rengi olan kırmızı olarak öne çıkıyor. (K4)

- Devamlılık genel olarak renk üzerinde sağlandığı söylenebilir. (K5)

Uzmanların değerlendirmelerine göre uygulama sayfaları arasında tasarım unsurlarının devamlılığı özellikle renk kullanımı üzerinden sağlanmış ancak diğer unsurlarda eksiklikler bulunmaktadır. K1 genel devamlılığın korunduğunu ancak harita ve kafeterya ekranlarında kopukluk olduğunu belirtirken K2 ve K3 yalnızca header ve grid eksikliğinden kaynaklanan tutarsızlıkları vurgulamaktadır. K4 ve K5 ana rengin devamlılığı sağladığını ifade etmektedir. Genel olarak renk dışında diğer tasarım unsurlarında daha güçlü bir tutarlılık sağlanması, geçişler arasındaki deneyimi iyileştirecektir.

g. Bütünlük

- Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?

- Arayüzde yer alan tasarım öğeleri genel bir bütünlük içinde yer almaktadır. İkonlar, renkler ve tipografi tutarlı bir şekilde kullanılmıştır. (K1)

- Hayır, tasarım öğeleri arasında bir bütünlük yok. Farklı sayfalarda farklı tasarım yaklaşımları kullanılmış, bu da uygulamanın genelinde bir uyumsuzluk yaratmış. (K2)

- Tutarlılık bütünlüğü oluşturur. Tutarlı bir yaklaşımla tasarım oluşturulmadığı için bütünlük sağlanamamıştır. (K3)

- *Tasarım öğelerine genel olarak bakıldığında, sayfalar arasında tam bir bütünlük sağlanmamış gibi duruyor. (K4)*

- *İkonların farklı stillerde ve renklerde olması, kullanıcıların uygulama içindeki bütünlüğü algulamasını zorlaştırdığı görülüyor. (K5)*

Uzman görüşlerine göre, uygulamanın arayüzünde genel bir tasarım bütünlüğü sağlanamamıştır. K1 ikonlar, renkler ve tipografinin uyumlu kullanımıyla bütünlük sağlandığını ifade ederken K2, K3, K4 ve K5 farklı sayfalarda farklı tasarım yaklaşımlarının tercih edilmesinin ve ikon stilindeki uyumsuzlukların genel bütünlüğü zayıflattığını belirtmektedir. Arayüzde tüm tasarım öğelerinde tutarlılık sağlanması, kullanıcıların daha kolay bir deneyim yaşamasına katkıda bulunacaktır.

- Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?

- *Renkler ve tipografi genel olarak uyumludur. Ancak bazı ekranlarda (özellikle harita ekranı) yazıların daha küçük olması, tipografik bütünlükte hafif bir dengesizlik yaratmaktadır. (K1)*

- *Arayüzde tutarsızlıklar mevcut. Renk ve tipografi unsurları bazı sayfalarda uyum gösterse de genel olarak farklı stiller bir arada kullanılmış ve bu da uygulamanın bütünlüğünü bozmuş. (K2)*

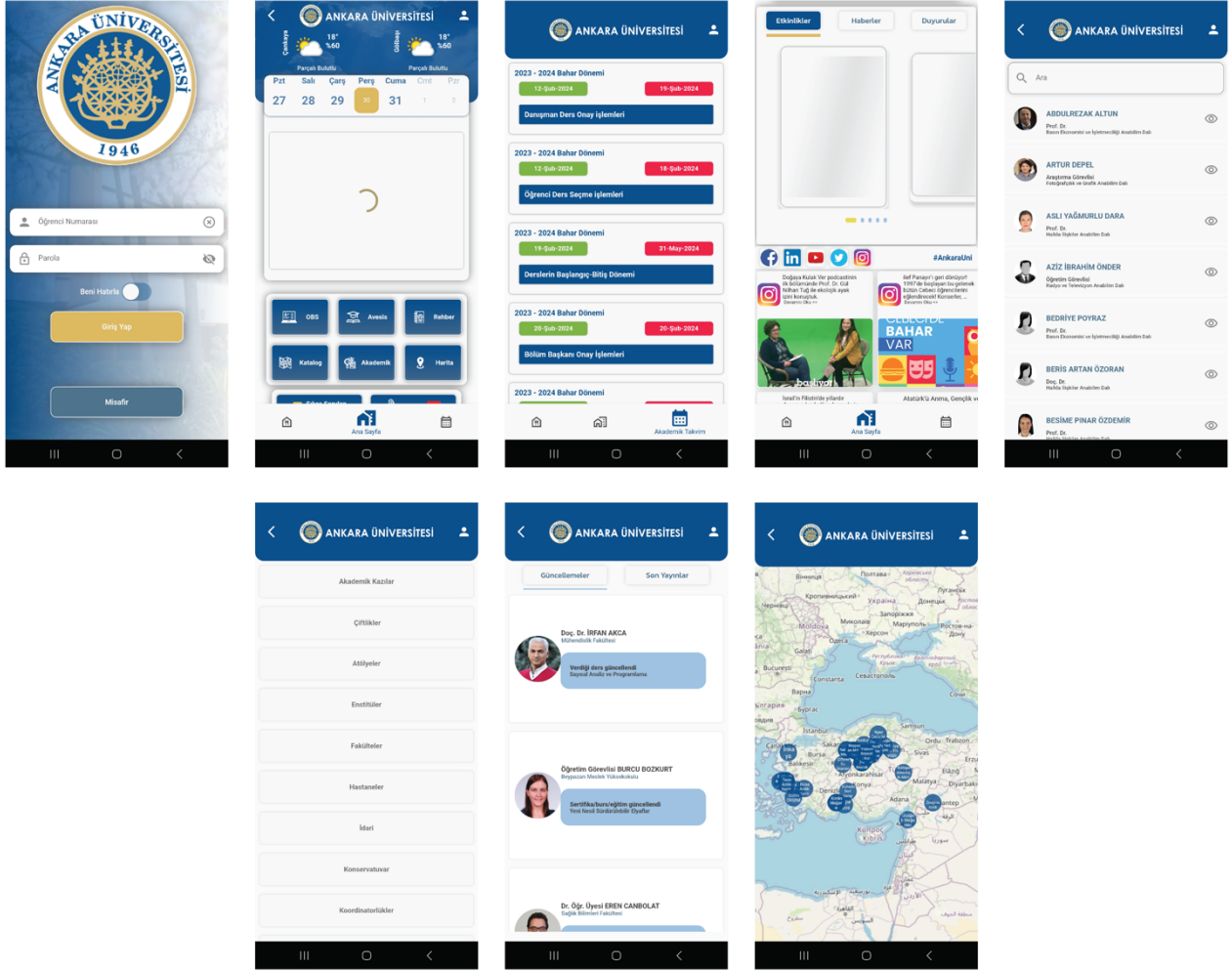
- *Uygulamada çok sayıda renk kullanılmış. Bazı noktalarda aynı renkler yan yana sunulurken bazı noktalarda farklı tutulmuş. Tipografi uyum içinde değil. Tutarsızlık maalesef mevcut. (K3)*

- *Fotoğraflar konusunda bir bütünlük var, ancak renklerin kullanımında bu bütünlük tam anlamıyla sağlanmış gibi değil. (K4)*

- *Tutarsızlık mevcut. Tasarım öğeleri arasında farklılıklar olduğu için bir bütün olarak algılanmıyor. (K5)*

Uzmanların değerlendirmelerine göre, arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri arasında genel bir uyum sağlanamamıştır. K1 renklerin ve tipografinin çoğunlukla uyumlu olduğunu, ancak bazı ekranlarda dengesizlikler olduğunu belirtirken K2, K3, K4 ve K5 ise renk, tipografi ve tasarım öğeleri arasındaki tutarsızlıkların uygulamanın bütünlüğünü olumsuz etkilediğini ifade etmektedir. Tasarım öğelerinde tutarlılığın artırılması arayüzün daha uyumlu bir görünüm kazanmasını sağlayacaktır.

3.2. Ankara Üniversitesi Uygulaması İle İlgili Sorular



Görsel 7: Ankara Üniversitesi Mobil Uygulama Arayüzleri

a. Yön

- Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?

- Arayüzdeki ikonlar özellikle renk ve çizgi gibi görsel eleman unsurlarıyla net şekilde algılanabilmektedir. Yönlendirme işaretleri ve ikonlarda kullanılan rengin kontrastlığı iyi verildiği için kullanıcının bilgiye ulaşımını kolaylaştırmaktadır. (K1)

- Evet, ikonlar ve görsel yönlendirme işaretleri gayet belirgin. Kullanıcıların dikkatini doğru şekilde çekiyor ve yönlendirme konusunda işlevsel. (K2)

- Evet, yeterince belirgin. (K3)

- *Yönlendirme için kullanılan öğeler belirgin ve kullanıcıya aşinalık kazandırıyor gibi görünüyor. (K4)*

- *İkonlar oldukça belirgin ve yerleştirilme biçimleri net. Kullanıcılar için yönlendirme açısından anlaşılır. (K5)*

Uzman görüşlerine göre, uygulamanın arayüzünde kullanılan yönlendirme işaretleri ve ikonlar belirgin ve işlevseldir. K1 renk ve kontrastın kullanıcıların bilgiye kolay ulaşımını sağladığını vurgularken K2, K3, K4 ve K5 ikonların belirginliği ve yönlendirme açısından anlaşılır olduğunu ifade etmektedir. Bu netlik kullanıcıların dikkatini doğru yönler çekerek arayüzde kolayca gezinmelerine katkı sağlamaktadır.

- Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?

- *Arayüzdeki görsel eleman unsurları uygun ve paralel bir yapıda tasarım alanı üzerine yerleştirildiğinden işlevsellik yüksektir. (K1)*

- *Evet, arayüzdeki işlevler ve bilgiler oldukça ulaşılabilir. Kullanıcılar, gerekli bilgilere ve araçlara hızlı bir şekilde erişim sağlayabiliyor, bu da arayüzün kullanılabilirliğini artırıyor. (K2)*

- *Evet aranan sayfalara ulaşım kolay. (K3)*

- *Evet, sayfalara erişim kolaylıkla sağlanabiliyor diyebilirim. (K4)*

- *Kullanıcılar ana işlevlere kolayca erişebiliyor, ancak bazı içeriklerin birkaç adımda bulunması erişimi biraz geciktiriyor. (K5)*

Uzmanların görüşlerine göre kullanıcılar arayüzde sunulan bilgilere ve işlevlere genel olarak kolayca erişebilmektedir. K1 görsel öğelerin düzeninin işlevselliği artırdığını belirtirken K2, K3 ve K4 de bilgilerin hızlı erişilebilir olduğunu vurgulamaktadır. K5 ise bazı içeriklerin birkaç adım gerektirdiğini bu durumun erişimi biraz yavaşlattığını ifade etmektedir. Genel olarak arayüzün erişilebilirliği yüksek olsa da bazı adımların kısaltılması kullanıcı deneyimini daha da iyileştirebileceği söylenebilmektedir.

b. Boşluk

- Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?

- Görsel öğeler tasarım üzerinde birbirleriyle aynı ve yakın boşluklarla yerleştirilmiştir. Bu durum göz ve biçim arasında gruplama yaparak tasarımın bütünlük kazanmasını sağlamıştır. Tasarımda renk ve görsellerin uyumluluğu estetik bir yaklaşımın hâkim olduğunu göstermektedir. (K1)

- Evet, görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış ve bu durum arayüzün düzenini olumlu yönde etkiliyor. Boşlukların doğru kullanımı, arayüzdeki düzeni netleştiriyor ve karmaşadan uzaklaştırıyor. (K2)

- Anasayfa haricinde boşluklar yeterli ve görsel estetik açısından karmaşıklıktan uzak görünüyor. Anasayfada sosyal medya ikonlarının yerleşimi ve görsel componentlerin ölçü ve boşlukları karmaşıklığa sebep olmuş. (K3)

- Boşluk kullanımı biraz orantısız görünüyor; bazı yerlerde fazla, bazı yerlerde az kullanılmış ve bu da estetik olarak pek hoş bir görüntü oluşturmuyor. (K4)

- Ana sayfadaki boşluklar yeterli, bu da arayüzün düzenli görünmesine katkıda bulunuyor. Ancak bazı alt menülerde bu boşluklar biraz daralmış. (K5)

Uzmanların değerlendirmesine göre uygulamada görsel öğeler arasında genel olarak yeterli boşluk sağlanmaktadır bu da arayüzün düzenini olumlu yönde etkilemiştir. K1 ve K2 boşlukların doğru kullanımıyla arayüzün daha düzenli ve estetik bir görünüm kazandığını ifade etmektedir. K3 ana sayfa dışında boşluk kullanımının yeterli olduğunu belirtirken K4 ve K5 bazı alanlarda orantısız boşluk kullanımının estetik uyumu bozduğuna dikkat çekmektedir. Genel olarak boşlukların daha dengeli kullanımı tüm ekranlarda görsel bütünlüğü güçlendireceği söylenebilmektedir.

- Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?

- Genel olarak, boşluk düzenlemesi iyi yapılmıştır. Fakat “etkinlikler” sayfasının arayüzündeki görsel ve metinler arası boşluklar orantılı olmadığından tasarımın karmaşık görünmesine neden olmaktadır. (K1)

- Evet, yeterli boşluk sağlanmış. Bu da arayüzün hem temiz hem de anlaşılır olmasını sağlıyor. Karmaşık ya da düzensiz bir görüntü oluşturmuyor. (K2)

- Yeteri kadar boşluk bırakıldığı için düzensiz ya da karmaşık görünmüyor. (K3)

- Boşluğun yetersiz kullanılması, bazı sayfalarda arayüzün biraz karmaşık görünmesine yol açıyor; bilgilerin ve öğelerin bir araya toplanması gözü yoruyor olabilir. (K4)

- Çoğu yerde boşluklar yeterli seviyede, bu da düzenli bir görünüm sağlıyor. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulama arayüzünde genel olarak yeterli boşluk sağlanmış ve bu, düzenli ve anlaşılır bir görünüm oluşturmuştur. K1 etkinlikler sayfasında boşluk dengesizliğinin karmaşıklık yarattığını belirtirken K2, K3 ve K5 yeterli boşlukların arayüzü temiz ve düzenli hale getirdiğini vurgulamaktadır. K4 ise bazı sayfalarda boşlukların yetersiz kullanılması nedeniyle görsel yoğunluk oluştuğunu ifade etmektedir. Boşlukların tüm ekranlarda dengeli kullanımı arayüzde daha tutarlı bir düzen sağlayacağı sonucuna varılabilmektedir.

c. Denge

- Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?

- Arayüzde genel olarak görsel elemanlar (görsel, yazı, çizgi vb.) simetrik bir şekilde hizalandığı için görsel düzen korunmuştur. (K1)

- Evet, arayüzde simetrik bir denge sağlanmış ve bu denge öğelerin düzenli ve uyumlu görünmesini sağlıyor. Özellikle simgelerin ve metinlerin yerleşimi düzenli bir görünüm sunuyor. (K2)

- Evet, sağ ve sol padding ölçüleri farklı görünse de bir layout düzeni oluşturulmuş. Tutarlı ve düzenli bir tasarım kullanıcının görsel algılarını pozitif etkiler. (K3)

- Uygulamaya genel olarak bakıldığında, çoğu sayfada simetrik bir dengenin sağlandığı söylenebilir. (K4)

- Simetrik bir denge korunmuş ve bu da arayüzde düzenli bir görünüm oluşturuyor. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulama arayüzünde genel olarak simetrik bir denge sağlanmış ve bu öğelerin düzenli ve uyumlu görünmesine katkıda bulunmaktadır. K1, K2, K4 ve K5 simetrik hizalamanın arayüzde düzen oluşturduğunu belirtirken K3 bazı küçük farklılıklar olmasına rağmen genel bir layout düzeninin korunduğunu ifade etmektedir. Bu simetrik yapı, kullanıcıların arayüzü daha rahat algılamasına ve pozitif bir deneyim yaşamasına yardımcı olmaktadır.

- Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?

- Arayüz tasarımlarının genelinde metin, görsel ve boşluklar arasında bir uyum vardır. Sadece etkinlikler” sayfasının arayüzündeki görsel ve metinler arası boşluklar uyumlu değildir. (K1)

- Genel olarak olumlu bir etkisi var. Ancak bazı sayfalarda metinlerin yoğun biçimde kalın (bold) kullanılması, göz yorgunluğuna yol açıyor ve metinler arasında önemli olanları ayırt etmeyi zorlaştırabiliyor. Bu da kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebiliyor. (K2)

- Tipografik düzen anlaşılabilirliği ve okunaklığı artırır. Arayüzlerde de farklı font değerleri kullanıcılar için vurguyu artırır. (K3)

- Metinler ve görseller arasında bir uyum sağlanmış, ancak boşluk kullanımı tam olarak oturmadığı için anlaşılabilirliği biraz olumsuz etkileyebilir. (K4)

- Metin, görseller ve boşluklar arasındaki uyum genel olarak iyi. Anlaşılabilirlik açısından başarılı bir düzen sunulmuş. (K5)

Uzman görüşlerine göre arayüzde metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum genel olarak düzeni ve anlaşılabilirliği olumlu yönde etkilemektedir. K1 ve K5 genel uyumun anlaşılabilirliği desteklediğini belirtirken K2 bazı sayfalarda kalın metinlerin göz yorgunluğuna yol açarak ayrımı zorlaştırabileceğini ifade etmektedir. K3 tipografik düzenin vurguyu artırarak okunabilirliği iyileştirdiğini vurgularken, K4 boşluk kullanımının bazı alanlarda eksik kalmasının anlaşılabilirliği olumsuz etkileyebileceğine dikkat çekmektedir. Genel olarak, yeterli boşluk kullanımı ve uygun tipografik tercihlerin, kullanıcı deneyimini daha da iyileştireceği sonucuna varılabilir.

d. Orantı

- Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?

- Arayüzün her birinde görsel öğelerin birbiriyle olan orantısı dengelidir. Özellikle görsellerin, rengin yazı biçiminin aynı tutulması kullanıcıların dikkatini doğru yönlendirmektedir. (K1)

- Genel olarak öğeler arasında uygun bir orantı mevcut. Ancak ana sayfadaki takvim ve altındaki boş beyaz alanın içerik anlamında neyi temsil ettiğini net anlamak zor. Eğer takvim, kullanıcıların dikkatini çekmek için bu kadar öne çıkarıldıysa, gereğinden fazla yer kaplıyor gibi görünüyor. Yoğun kullanımı olmayan bir işlev için fazla ön plana çıkarılmış olabilir. (K2)

- Örneğin giriş ekranındaki logo ve buton boyutları sırasıyla arayüzde odaklanmam gereken yerleri doğru anlatmış. Her arayüzde olmasa da büyük oranda orantı sağlanmış. (K3)

- Butonların farklı boyutlarda kullanılması, kullanıcıların dikkatini çekmeye yönelik olarak etkin bir şekilde kullanılmış diyebilirim. (K4)

- Farklı boyutlardaki öğeler orantılı bir şekilde yerleştirilmiş. Kullanıcıların dikkati önemli yerlere yönlendiriliyor. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulama arayüzünde farklı boyutlardaki öğeler genel olarak dengeli ve dikkat yönlendirme açısından etkili bir şekilde kullanılmıştır. K1 ve K5 öğelerin orantılı yerleştirildiğini ve dikkat çekici olduğunu belirtirken, K2 ana sayfadaki takvimin fazla ön planda olabileceğini vurgulamaktadır. K3 ve K4 özellikle logo ve buton boyutlarının kullanıcıları doğru noktalara yönlendirmekte başarılı olduğunu ifade etmektedir. Genel olarak öğelerin orantılı kullanımı dikkat yönlendirme açısından başarılı olsa da, bazı bölümlerde daha dengeli bir yerleşimin faydalı olabileceği söylenebilmektedir.

- Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?

- Arayüzdeki büyük ve küçük öğelerin renk açısından zıtlıklar yaratılarak kullanılması tasarım estetiğine olumlu katkı sağlamıştır. (K1)

- Büyük ve küçük öğeler dengeli kullanılmış ancak tasarım estetiği olumsuz bir görünüm sunuyor. Yani estetik açıdan dikkat çekici olmasa da genel olarak bir denge sağlanmış durumda. (K2)

- Arayüzde kullanılan her detayın kendi içinde bir düzeni olmalı. İkonların ölçüleri, fill ya da outline olmaları, görsellerin ölçüleri ve dahası tasarım estetiğindeki tutarlılığı oluşturur. Tüm öğeler birbirini destekler ve tasarım estetiğini oluşturur. (K3)

- Öğelerin büyük ve küçük boyutlarda kullanılması, tasarım estetiğine olumlu bir katkı sağlamış gibi duruyor. (K4)

- *Büyük ve küçük öğeler iyi dengelenmiş. Bu, tasarım estetiğini olumlu etkiliyor. (K5)*

Uzman görüşlerine göre, arayüzde büyük ve küçük öğelerin dengeli kullanımı genel tasarım estetiğine olumlu katkıda bulunmaktadır. K1 öğeler arasındaki zıtlıkların estetiği desteklediğini belirtirken, K2 denge sağlanmasına rağmen estetik açıdan daha dikkat çekici bir düzenin sağlanabileceğini ifade etmektedir. K3 her detayın tutarlılık içinde olması gerektiğini vurgularken K4 ve K5 dengeli boyut kullanımının tasarım estetiğine katkıda bulunduğunu dile getirmektedir. Genel olarak büyük ve küçük öğelerin uyumlu kullanımı estetik açıdan olumlu bir etki yaratmaktadır.

e. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler renk kontrastlığı ile vurgulanmış ve aynı ölçekte birbirini tekrarlayan unsurlar tasarıma bir uyum katmıştır. Bu durum tasarıma eksensel anlamda bir hiyerarşik düzen getirmiştir. (K1)*

- *Evet, bazı öğelerin vurgulanmış olması tasarım açısından olumlu. Öne çıkan alanların belirgin olması, kullanıcıların bu alanlara dikkatini çekmek açısından işlevsel. (K2)*

- *Evet, yeteri kadar anlaşılır görünüyor. (K3)*

- *Önemli bilgilerin veya öğelerin farklı renk ve boyutlarda kullanılması, görsel hiyerarşi açısından etkili bir kullanım olmuş. (K4)*

- *Evet, önemli bilgiler hiyerarşik bir şekilde düzenlenmiş ve bu da kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendiriyor. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuştur. K1 renk kontrastının vurguyu artırarak hiyerarşik bir düzen sağladığını belirtirken, K2, K4 ve K5 öne çıkan alanların belirginliğinin kullanıcı dikkatini doğru yönlendirmekte etkili olduğunu ifade etmektedir. K3 ise genel düzenin anlaşılır olduğunu belirtmektedir. Genel olarak önemli bilgilerin farklı renk ve boyutlarla vurgulanması arayüzde başarılı bir görsel hiyerarşi oluşturmaktadır.

- Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?

- *Vurgulanan görsel öğeler dikkat çekici, bu da kullanıcıların hızlıca doğru yerlere odaklanmasını sağlıyor. (K1)*

- *Evet, kullanıcılar önemli bilgilere hızlıca erişebiliyor ve vurgulanan öğeler dikkat çekici. Özellikle ana işlevler ön planda tutulmuş. (K2)*

- *Örneğin menü anasayfa yerine hamburger menü şeklinde konumlanırsa bilgi ve işlemlere daha hızlı erişilebilir olabilirdi. (K3)*

- *Dikkat çekici renkler ile önemli bilgilerin vurgulanması, kullanıcıların dikkatini yeterince çekmiş gibi görünüyor. (K4)*

- *Evet, vurgulanan öğeler kullanıcıları doğru yerlere yönlendirmekte etkili. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamada vurgulanan öğeler kullanıcıların dikkatini doğru noktalara çekmekte ve en önemli bilgilere hızlı erişim sağlamaktadır. K1, K2, K4 ve K5 dikkat çekici görsel vurguların kullanıcıları yönlendirmede etkili olduğunu belirtmektedir. K3 ise menü konumlandırmasının, bilgi ve işlemlere erişimi daha da hızlandırabilecek bir iyileştirme alanı olduğunu ifade etmektedir. Genel olarak vurgulanan öğeler kullanıcıların en önemli bilgilere hızlıca ulaşmasını desteklemektedir.

f. Devamlılık

- Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?

- *Farklı sayfalar arasında genel bir tutarlılık mevcuttur. Aynı renk ve arayüzdeki görsel elemanların aynı ölçeklendirme biçimleri birbirleri ile tutarlılığını ortaya koymaktadır. (K1)*

- *Evet, sayfalar arasında görsel ve işlevsel tutarlılık sağlanmış. Bu, kullanıcıların sayfalar arasında rahatça gezinmesine yardımcı oluyor. (K2)*

- *Sağ sol padding ölçülerinde ve bazı tasarım ölçülerinde (kartlar, header ve text ölçüleri gibi) farklılık mevcut ancak genele bakıldığında tutarlılığın olduğu ekranlar mevcut. (K3)*

- *Sayfalar arasında görsel ve işlevsel bir tutarlılık sağlanmış; kullanıcılar her sayfada aynı renkler ve ikon stilleri ile karşılaşılıyorlar. (K4)*

- *Evet, sayfalar arasında görsel ve işlevsel tutarlılık korunmuş. Bu, kullanıcıların rahatça gezinmesine olanak sağlıyor. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık büyük ölçüde sağlanmış, bu da kullanıcıların arayüzde kolayca gezinmesine yardımcı olmaktadır. K1, K2, K4 ve K5 aynı renk ve ikon stillerinin sayfalar arasında tutarlılığı desteklediğini belirtirken, K3 bazı küçük farklılıklar bulunsa da genel olarak tutarlı ekranların mevcut olduğunu ifade etmektedir. Bu görsel ve işlevsel tutarlılık, kullanıcı deneyimini olumlu yönde etkilemektedir.

- Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?

- *Farklı sayfalarda tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuştur. Fakat “etkinlikler” arayüzündeki görsellik, diğer arayüz sayfa tasarımları ile biraz farklılık göstermektedir. (K1)*

- *Çoğunlukla evet. (K2)*

- *Büyük oranda olmasa da bazı kart ölçülerinde evet. (K3)*

- *Evet, sayfalar arasında devamlılık korunmuş diyebiliriz. (K4)*

- *Tasarım unsurları arasında devamlılık sağlanmış, bu da kullanıcı deneyimini olumlu yönde etkiliyor. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın farklı ekranları arasında tasarım unsurlarının devamlılığı genel olarak korunmuş durumdadır. K1 etkinlikler sayfasının diğer sayfalardan biraz farklı olduğunu belirtirken K2, K4 ve K5 sayfalar arası devamlılığın korunduğunu ifade etmektedir. K3 ise bazı kart ölçülerinde tutarlılık sağlandığını belirtmektedir. Genel olarak tasarım unsurlarındaki bu devamlılık, kullanıcı deneyimini olumlu yönde etkilemektedir.

g. Bütünlük

- Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?

- *Renk, tipografi, çizgi gibi tasarım elemanları tasarım bütünlüğünü biraraya getirecek şekilde tasarım alanına yerleştirilmiştir. (K1)*

- Evet, genel olarak tüm tasarım öğeleri uyumlu bir şekilde bir araya getirilmiş. Tasarımda bir bütünlük hissi mevcut ve bu da kullanıcı deneyimini pekiştiriyor. (K2)

- Büyük oranda olmasa da evet. (K3)

- Uygulama arayüzünde genel olarak bir bütünlük sağlanmış gibi duruyor. (K4)

- Tasarım öğeleri bütünlük içinde sunulmuş, bu da uygulamanın profesyonel bir görünüm kazanmasına katkıda bulunmuş. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri genel bir bütünlük içinde sunulmuştur. Bu da kullanıcı deneyimini olumlu yönde pekiştirmektedir. K1 renk, tipografi ve çizgi gibi öğelerin uyumlu şekilde yerleştirildiğini ifade ederken, K2, K4 ve K5 de genel bir bütünlük hissini olduğunu belirtmektedir. K3 küçük farklılıklar olsa da genel bir bütünlük sağlandığını ifade etmektedir. Bu bütünlük uygulamanın profesyonel ve uyumlu bir görünüm kazanmasına katkı sağlamaktadır.

- Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?

- Renkler ve tipografi genel olarak uyumludur. Ancak “etkinlikler” sayfasındaki yazıların tasarım boşluğu ile orantısında, bütünlük olarak hafif bir dengesizlik yaratmaktadır. (K1)

- Çoğunlukla uyumlu, ancak bazı yerlerde, özellikle akademik takvim bölümünde kullanılan alt metin renklerinde ufak tutarsızlıklar göze çarpıyor. Bu küçük renk tercihleri, genel uyumun biraz dışına çıkıyor ve görsel bütünlüğü bozabiliyor. (K2)

- Tutarsızlıklar mevcut. Header ölçüsünde, kullanımında, tipografik olarak örneğin takvimde tutarsızlıklar ve hatalar var. Renkler düzenli kullanılmış. (K3)

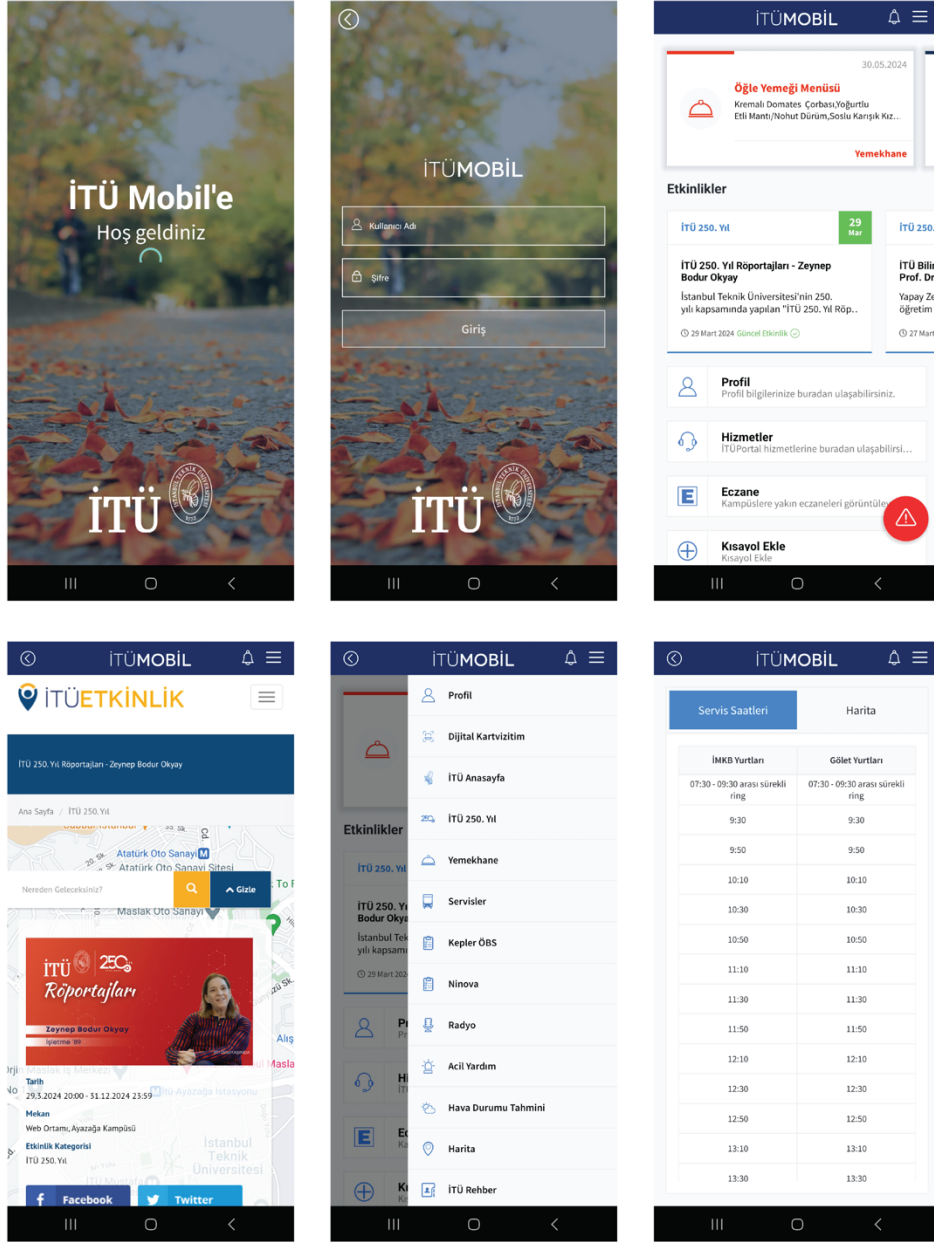
- Arayüzdeki renkler ve görsel öğeler, bir uyum içinde kullanılmış ve kurumun kurumsal rengi ile başarılı bir bütünlük oluşturulmuş. (K4)

- Genel olarak görsel ve tipografik öğeler uyum içinde. Renk kullanımı da tutarlı bir yapıya sahip. (K5)

Uzman görüşlerine göre, arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri genel olarak uyum içinde olmakla birlikte bazı sayfalarda küçük tutarsızlıklar bulunmaktadır. K1 etkinlikler sayfasındaki yazı boyutunun bütünlükten hafifçe sapma oluşturduğunu, K2

ve K3 ise akademik takvim ve header alanlarındaki ufak renk ve tipografi farklılıklarının görsel bütünlüğü bozabileceğini belirtmektedir. K4 ve K5 genel olarak renklerin ve öğelerin uyumlu kullanıldığını ifade etmektedir. Bu küçük tutarsızlıkların giderilmesi, arayüzde daha bütünsel bir uyum sağlayacağı söylenebilmektedir.

3.3. İstanbul Teknik Üniversitesi Uygulaması İle İlgili Sorular



Görsel 8: İstanbul Teknik Üniversitesi Mobil Uygulama Arayüzleri

a. Yön

- Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?

- Uygulamada kullanılan görsel elemanlar belirgin ancak bazı arayüz sayfalarında (servis saatleri gibi) daha fazla kontrast veya renk kullanılsaydı dikkat daha fazla çekilerek belirginlik kazandırma sağlanırdı. (K1)

- Evet, yönlendirme işaretleri ve ikonlar oldukça belirgin ve kullanıcıların arayüzdeki akışlarını sorunsuz bir şekilde sürdürmelerini sağlıyor. İkonların netliği ve düzenli yerleşimi, kullanıcıları doğru şekilde yönlendiriyor. (K2)

- Koyu renk ve açık renk çok doğru kullanılmış. Oldukça belirginler. (K3)

- Yönlendirme işaretlerinin uygulamada yeterince kullanıldığı görülmektedir. (K4)

- Yönlendirme işaretleri ve ikonlar sade, anlaşılır. İkonların belirginliği iyi düzeyde, kullanıcıları doğru noktalara yönlendirme konusunda başarılı. (K5)

Uzmanların değerlendirmelerine göre uygulamanın arayüzünde kullanılan yönlendirme işaretleri ve ikonlar genel olarak belirgin ve işlevsel, ancak bazı alanlarda kontrastın artırılması bu belirginliği güçlendirebilir. K1 servis saatleri gibi bazı sayfalarda kontrastın artırılmasının dikkat çekiciliği artırabileceğini belirtirken K2, K3, K4 ve K5, ikonların netliği ve düzenli yerleşimi sayesinde kullanıcıları doğru yönlendirdiğini ifade etmektedir. Genel olarak yönlendirme işaretlerinin başarılı bir şekilde kullanıldığı görülmektedir.

- Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?

- Arayüzdeki bilgi ve işlevler açıkça görüldüğü için kullanıcılar bilgilere kolayca erişebilmektedir. (K1)

- Evet, kullanıcılar uygulamada sunulan bilgileri kolaylıkla bulabiliyor ve aradıkları işlevlere hızlıca erişebiliyorlar. Bu da uygulamanın kullanıcı dostu yapısını pekiştiriyor. (K2)

- Evet. Menü oldukça kullanışlı. (K3)

- Uygulamada sunulan bilgilere hamburger menü sayesinde hızlıca ve kolayca erişilebilmektedir. (K4)

- Kullanıcıların aradığı bilgilere erişimi kolay. Özellikle menüdeki hiyerarşik yapı, kullanıcıların gerekli işlevleri bulmasını kolaylaştırıyor. (K5)

Uzman görüşlerine göre, kullanıcılar uygulama arayüzünde sunulan bilgi ve işlevlere kolayca erişebilmektedir. K1, K2 ve K5 bilgi ve işlevlerin açık ve kullanıcı dostu bir şekilde sunulmasını vurgularken, K3 ve K4 menü yapısının kullanılabilirliğinin erişimi

kolaylaştırdığını belirtmektedir. Özellikle menüdeki hiyerarşik yapı ve hamburger menünün varlığı, kullanıcı deneyimini olumlu yönde desteklemektedir.

b. Boşluk

- Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?

- *Yeterli boşluk sağlanmış ve arayüz düzenli görünüyor. Bu boşluklar arayüzün estetiğini artırıyor. (K1)*

- *Evet, arayüzde görsel öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış. Bu boşluklar, arayüzün düzenli ve estetik görünmesine katkı sağlıyor. (K2)*

- *Evet tutarlı şekilde boşluklar kullanılmış ve düzenli bir görsel akış mevcut. (K3)*

- *Bilgiler arasında yeterli boşluk kullanıldığı, anlaşılabilirliği artırdığı görülmektedir. (K4)*

- *Boşluklar yeterli ve düzenli, özellikle giriş ekranındaki sade tasarım kullanıcıyı rahatlatıyor. Arayüzün ferah görünmesini sağlamış. (K5)*

Uzman görüşlerine göre, uygulama arayüzünde görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış, bu da arayüzün düzenli ve estetik bir görünüm kazanmasına katkıda bulunmaktadır. K1, K2 ve K5, boşlukların arayüzü estetik ve ferah hale getirdiğini belirtirken, K3 ve K4 boşluk kullanımının tutarlı olduğunu ve anlaşılabilirliği artırdığını ifade etmektedir. Bu düzenli boşluk kullanımı, kullanıcı deneyimini olumlu yönde desteklemektedir.

- Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?

- *Boşluklar yetersiz değil, bu yüzden tasarımda düzensizlik gibi bir sorun bulunmamaktadır. (K1)*

- *Evet, yeterli boşluk bırakılmış. Boşlukların yeterli olması, arayüzde karmaşa yaratılmasını önlemiştir. (K2)*

- *Karmaşık bir görüntü yok. Boşluklar düzenli. (K3)*

- *Evet, tüm sayfalarda boşluk kullanımı uygun görünmektedir. (K4)*

- *Evet, öğeler arasında yeterli boşluk var. Bu da karmaşadan uzak bir kullanıcı deneyimi sunuyor. (K5)*

Uzman görüşlerine göre, arayüzde öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış ve bu, tasarımın düzenli ve karmaşadan uzak bir görünüm sunmasını sağlamıştır. K1, K2 ve K3 boşlukların yetersiz olmadığını ve düzensizlik yaratmadığını belirtirken, K4 ve K5 tüm sayfalarda uygun boşluk kullanımının kullanıcı deneyimini olumlu etkilediğini vurgulamaktadır. Bu dengeli boşluk kullanımı, arayüzde sade ve anlaşılır bir düzen oluşturmaktadır.

c. Denge

- Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?

- *Tasarımda simetrik bir denge sağlandığından, bu denge arayüzü düzenli ve görsel uyumu olumlu şekilde etkilemektedir. (K1)*

- *Evet, uygulama simetrik bir denge ile tasarlanmış. (K2)*

- *Her şey simetrik şekilde yerleştirilmiş. Düzen görsel bir estetik oluşturmuş. (K3)*

- *Arayüzde simetrik bir denge sağlanmış ve bu sayede bilgiler arasında estetik bir görünüm oluşturulmuştur. (K4)*

- *Tasarımda simetrik bir denge hâkim. İkonların ve öğelerin düzeni arayüzün estetik ve dengeli görünmesini sağlamış. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulama arayüzünde simetrik bir denge sağlanmış olup bu öğeler arasındaki düzeni ve görsel uyumu olumlu yönde etkilemektedir. K1, K2, K3, K4 ve K5 simetrik yerleşimin arayüze estetik ve dengeli bir görünüm kattığını ifade etmektedir. Bu simetrik düzen, arayüzün kullanıcılar için daha çekici ve anlaşılır olmasına katkıda bulunmaktadır.

- Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?

- *Mobil arayüzlerdeki metin ve görsel öğeler arasındaki denge başarılı ve anlaşılabilirliği desteklemektedir. (K1)*

- *Mevcut ekran görüntüleri içerisinde sadece etkinlik detayında etkinlik görseli ve bilgilerinin haritanın üzerine binmesinden dolayı bir karışıklık göze çarpıyor. (K2)*

- *Okunaklılığı ve odağı arttırmış. (K3)*

- *Arayüzdeki görseller ve metinler arasında yeterli boşluk kullanımı sayesinde düzenli ve ferah bir görünüm elde edilmiştir. (K4)*

- *Metin ve görseller arasındaki uyum yerinde, düzenli bir yapı oluşturulmuş. Anlaşılabilirlik konusunda sorun yaşanmıyor. (K5)*

Uzman görüşlerine göre, arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum genel olarak düzeni ve anlaşılabilirliği desteklemektedir. K1, K3, K4 ve K5, bu öğelerin uyumunun anlaşılabilirliği ve düzeni olumlu yönde etkilediğini belirtirken, K2 etkinlik detay sayfasında bazı görsel öğelerin üst üste binmesinden kaynaklanan bir karışıklığa dikkat çekmektedir. Genel olarak, arayüzdeki bu uyumlu düzen, kullanıcı deneyimini olumlu yönde pekiştirmektedir.

d. Orantı

• Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?

- *Sayfa Arayüzlerindeki Öğeler arasındaki boyut farkları dikkat çekiyor ancak bu, kullanıcıları doğru noktalara yönlendirmekte etkili kullanılmıştır. (K1)*

- *Oran ve orantı oldukça dengeli şekilde uygulanmış. Bu da kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekmeyi başarıyor (K2)*

- *Orantılarda bir sorun görünmüyor. Arayüzlerde odak belli bir sıraya göre akıyor. (K3)*

- *Genel olarak uygulamada farklı boyutta öğeler kullanılmamış, bu da simetrik dengeyi koruma amacıyla yapılmış olabilir. (K4)*

- *Öğeler arasındaki boyut orantısı başarılı. Kullanıcının dikkatini çekecek büyük başlıklar ve simgeler doğru kullanılmış. (K5)*

Uzman görüşlerine göre, uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğeler arasındaki orantı kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili bir şekilde kullanılmıştır. K1, K2, K3 ve K5, öğelerin boyutlarının kullanıcı odaklarını

doğru şekilde yönlendirdiğini belirtirken, K4 bu öğelerin simetrik dengeyi koruyacak şekilde düzenlendiğini ifade etmektedir. Genel olarak, boyut oranları başarılı bir şekilde uygulanarak kullanıcı deneyimi olumlu yönde desteklenmiştir.

- Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?

- Özellikle "İTÜ Etkinlik" sayfa arayüzündeki gibi sayfalarda büyük öğeler vurguyu artırarak tasarımın estetiğini olumlu yönde etkiliyor. (K1)

- Büyük ve küçük öğeler arasındaki denge, uygulamanın genel estetik yapısına olumlu katkı sağlıyor. (K2)

- Kullanıcının ilk nereye bakması gerektiğini ayrıştırıyor. Hiyerarşiyi oluşturuyor. (K3)

- Tipografik öğeler arasında büyük ve küçük kullanımı, önemli bilgilerin ön plana çıkmasını sağlamıştır. (K4)

- Büyük ve küçük öğeler dengeli kullanılmış, bu da uygulamanın hem sade hem de işlevsel görünmesini sağlamış (K5)

Uzman görüşlerine göre, arayüzde büyük ve küçük öğelerin dengeli kullanımı uygulamanın genel tasarım estetiğine olumlu katkı sağlamaktadır. K1 ve K2 büyük öğelerin vurguyu artırarak estetiği desteklediğini belirtirken K3 ve K4 bu boyut farklarının hiyerarşi oluşturduğunu ve önemli bilgilerin öne çıkmasını sağladığını vurgulamaktadır. K5 dengeli boyut kullanımının arayüzü sade ve işlevsel bir görünümle desteklediğini ifade etmektedir. Bu boyut farklılıkları kullanıcı odaklarını belirgin bir şekilde yönlendirmektedir.

e. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?

- Önemli bilgiler özellikle tipografi açısından belirgin, hiyerarşik bir düzenle sunulmuş. (K1)

- Evet, önemli alanların belirgin şekilde vurgulandığını görmek mümkün. Kullanıcılar, arayüzde önemli bilgilere odaklanabiliyor. Vurgulama stratejisinin bu doğrultuda yapıldığını kabul edersek, hiyerarşi etkili bir şekilde oluşturulmuş. (K2)

- *Evet, önemli bilgiler ve öğeler net bir şekilde vurgulanmış. (K3)*

- *Evet, önemli bilgiler ve öğeler dikkat çekici renklerle ve yazı stiline bold olarak kullanılmasıyla vurgulanmıştır. (K4)*

- *Görsel hiyerarşi iyi oluşturulmuş, önemli bilgiler ön planda. Özellikle etkinlik ve duyuru bölümleri, kullanıcıların gözünden kaçmayacak şekilde tasarlanmış. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulama arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuştur. K1, K2 ve K3 tipografi ve belirgin vurgularla önemli bilgilerin öne çıkarıldığını belirtirken, K4 ve K5 dikkat çekici renk ve bold yazı stillerinin bu hiyerarşiyi desteklediğini ifade etmektedir. Özellikle etkinlik ve duyuru bölümlerinin kullanıcıların gözünden kaçmayacak şekilde tasarlandığı vurgulanmaktadır. Bu hiyerarşik düzen kullanıcıların önemli bilgilere odaklanmasını kolaylaştırmaktadır.

- Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?

- *Sayfa arayüzleri arası geçişlerde tasarım unsurlarında devamlılık korunmuştur. (K1)*

- *Evet, kullanıcılar vurgulanan öğeler sayesinde en önemli bilgilere hızlıca erişebiliyor. (K2)*

- *Evet, kullanıcılar en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor. (K3)*

- *Önemli bilgilere erişim, dikkat çekici renkler sayesinde kolaylaştırılmış ve başarılı bir şekilde ön plana çıkarılmıştır. (K4)*

- *Evet, kullanıcılar en önemli bilgilere hızlıca erişebiliyor. Vurgulanan öğeler kullanıcıların dikkatini çekecek şekilde belirgin. (K5)*

Uzman görüşlerine göre, kullanıcılar arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebilmekte ve vurgulanan öğeler dikkatlerini doğru yerlere çekmektedir. K1 sayfa geçişlerinde tasarım unsurlarının devamlılığının korunduğunu belirtirken, K2, K3, K4 ve K5 vurgulanan öğelerin kullanıcıların en önemli bilgilere erişimini kolaylaştırdığını vurgulamaktadır. Dikkat çekici renk ve belirgin öğeler sayesinde kullanıcı deneyimi olumlu bir şekilde desteklenmiştir.

f. Devamlılık

- Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?

- *Arayüzdeki tasarımlarda görsel elemanların hiyerarşik düzeni, sayfalar arasında görsel tutarlılık sağlamış, bu da kullanıcıların sayfalar arasında gezintisini kolaylaştırmaktadır. (K1)*

- *Evet, sayfalar arasında görsel ve işlevsel bir tutarlılık sağlanmış. Bu tutarlılık, kullanıcının sayfalar arasında rahatça geçiş yapmasına olanak tanıyor. (K2)*

- *Evet, farklı sayfalar arasında görsel ve işlevsel tutarlılık mevcut. (K3)*

- *Uygulamanın her sayfasında görsel tutarlılık mevcut olup, her sayfada hamburger menünün bulunması işlevselliği artırmaktadır. (K4)*

- *Görsel ve işlevsel tutarlılık korunmuş, sayfalar arasında geçiş yaparken kullanıcı deneyimi kesintisiz devam ediyor. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık sağlanmış olup bu, kullanıcıların sayfalar arasında rahatça gezinmesine katkı sağlamaktadır. K1 hiyerarşik düzenin görsel tutarlılığı desteklediğini ifade ederken, K2, K3 ve K5 sayfalar arasındaki geçişlerde kesintisiz bir kullanıcı deneyimi sunulduğunu belirtmektedir. K4 ise hamburger menünün her sayfada bulunmasının işlevselliği artırdığını vurgulamaktadır. Bu tutarlılık, kullanıcı deneyimini olumlu yönde pekiştirmektedir.

- Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?

- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurları (aynı renk paleti, aynı tipografi) devamlılığı korunmuştur. (K1)*

- *Evet, tasarım unsurlarında devamlılık sağlanmış. (K2)*

- *Evet, tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş. Sayfalar arasında geçiş yaparken tutarlı bir tasarım dili devam ediyor. (K3)*

- *Evet, sayfalar arasında renk, tipografi ve ikon stillerinin devamlılığı korunmuştur. (K4)*

- *Evet, her sayfada tasarım unsurları arasında bir devamlılık var. Bu da genel kullanıcı deneyimini olumlu etkiliyor. (K5)*

Uzman görüşlerine göre, uygulamanın farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş olup bu, kullanıcı deneyimini olumlu yönde etkilemektedir. K1, K2, K3, K4 ve K5 renk paleti, tipografi ve ikon stillerinin tutarlı şekilde devam ettiğini ve bu unsurların geçişlerde kesintisiz bir tasarım dili sunduğunu belirtmektedir. Bu tutarlılık, kullanıcıların uygulamada daha rahat gezinmelerini sağlamaktadır.

g. Bütünlük

• Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?

- *Tüm görsel öğeler birbirleriyle uyum içindedirler. (K1)*

- *Evet, tasarım öğeleri genel bir bütünlük içinde bir araya getirilmiştir. (K2)*

- *Evet. Tutarlı ve düzenli bir tasarım bütünlüğü sağlamış. (K3)*

- *Tasarım öğeleri uygulamada genel bir bütünlük içinde kullanılmıştır. (K4)*

- *Tüm öğeler bir bütünlük içinde sunulmuş, özellikle renk ve tipografi kullanımı arayüzdeki tutarlılığı artırmış. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri uyumlu ve genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiştir. K1, K2, K3, K4 ve K5 görsel öğelerin uyumlu ve tutarlı kullanımı sayesinde arayüzde düzenli bir bütünlük sağlandığını vurgulamaktadır. Özellikle renk ve tipografi kullanımı, bu bütünlüğü pekiştirerek kullanıcı deneyimini olumlu yönde desteklemektedir.

• Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?

- *Tipografi, görsel ve renklerde genel bir uyum var, tutarsızlık gözlenmemektedir. (K1)*

- *Evet, çoğunlukla uyumlu. Ancak bazı ekranlarda, özellikle akademik takvim bölümünde, kullanılan alt metin renkleri gibi ufak detaylarda farklı tercihler yapılmış. Bu ufak tutarsızlıklar genel uyumu biraz bozsa da genel tasarım uyumu bozulmadan korunmuş. (K2)*

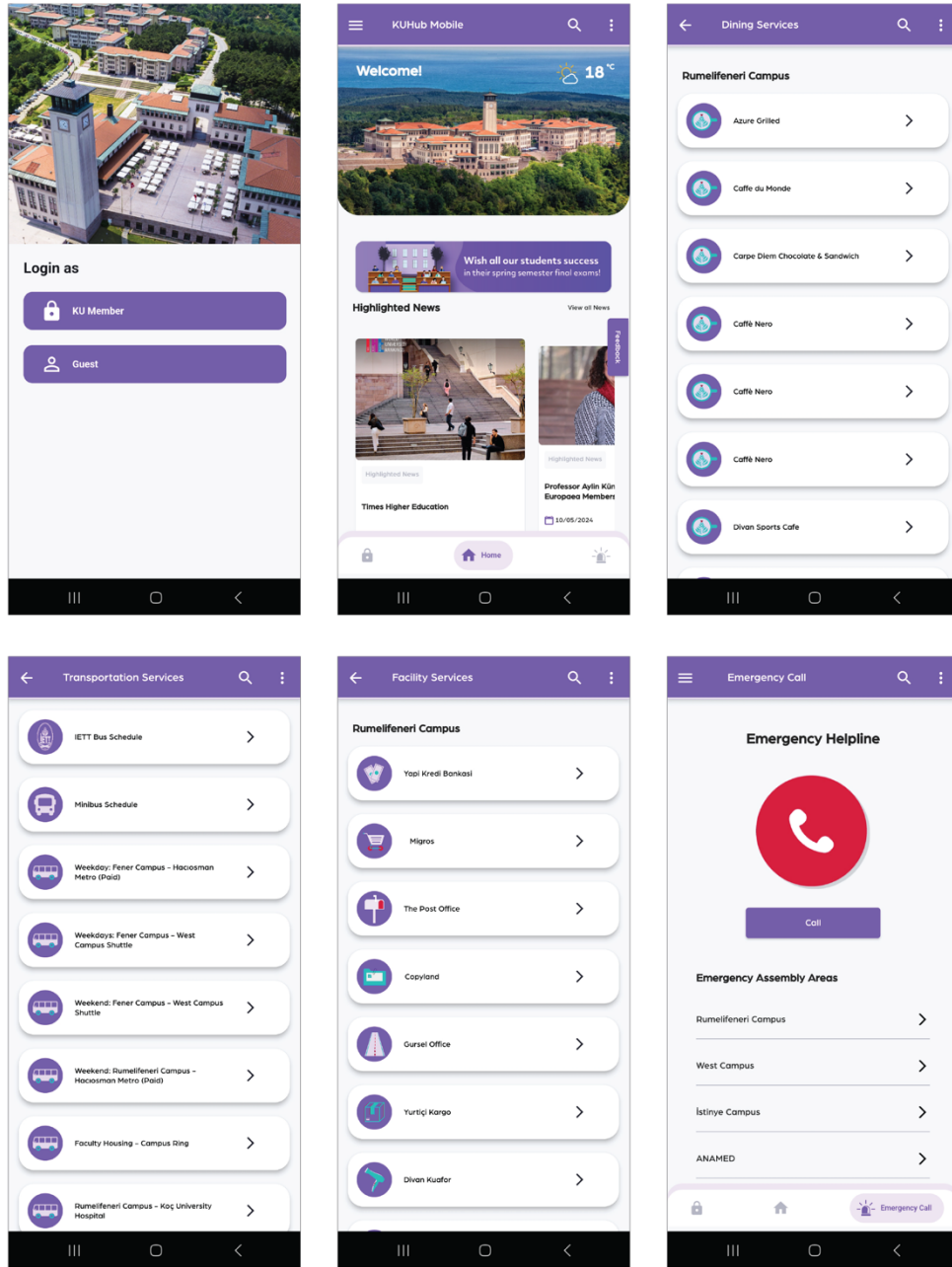
- Hepsi uyum içinde. (K3)

- Uygulamada kurumsal renkler ve tipografinin devamlılığı ile genel bir bütünlük sağlandığı görülmektedir. (K4)

- Görsel, tipografik ve renk öğeleri arasında güçlü bir uyum var. Bu uyum, arayüzün profesyonel ve modern bir görünüm sunmasını sağlamış. (K5)

Uzman görüşlerine göre, uygulamanın arayüzündeki görsel, tipografik ve renk öğeleri genel olarak uyumlu olup, profesyonel ve modern bir görünüm sunmaktadır. K1, K3, K4 ve K5, öğeler arasındaki uyumun arayüzde güçlü bir bütünlük oluşturduğunu ifade ederken, K2 bazı küçük detaylarda (örneğin akademik takvimdeki alt metin renkleri) ufak tutarsızlıklar olduğunu ancak genel tasarım uyumunun korunduğunu belirtmektedir. Bu uyum, kullanıcı deneyimini olumlu yönde pekiştirmektedir.

3.4. Koç Üniversitesi Uygulaması İle İlgili Sorular



Görsel 9: Koç Üniversitesi Mobil Uygulama Arayüzleri

a. Yön

• Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?

- Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar renk ve kontrastlık açısından belirgindir. (K1)

- Evet, yönlendirme işaretleri ve ikonlar oldukça net ve dikkat çekici. (K2)

- Evet, uygulamada kullanılan yönlendirme işaretleri, simgeler ve oklar oldukça belirgin. Bu sayede kullanıcılar, arayüzde gezinirken dikkatlerini çeken işaretleri rahatlıkla fark edebiliyor ve kolayca yön bulabiliyorlar. (K3)

- Evet, genel olarak her sayfada yönlendirme işaretleri aynı yerlerde, kullanıcının kolayca erişebileceği şekilde yerleştirilmiştir. (K4)

- Uygulamada kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar, renk ve kontrast sayesinde yeterince belirgin hale getirilmiştir. (K5)

Uzman görüşlerine göre, uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar yeterince belirgin ve işlevseldir. K1 ve K5 renk ve kontrastın bu işaretleri öne çıkardığını belirtirken, K2 ve K3 yönlendirme simgelerinin dikkat çekici ve net olduğunu vurgulamaktadır. K4 ise, yönlendirme işaretlerinin her sayfada aynı yerlerde tutarlı bir şekilde yerleştirildiğini ifade etmektedir. Bu belirgin yönlendirmeler, kullanıcıların arayüzde kolayca gezinmesine katkı sağlamaktadır.

- Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?

- Bilgilere kolay erişim sağlanmaktadır. Bu nedenle işlevler de düzenli sunulmuştur. (K1)

- Evet, kullanıcılar bilgileri ve işlevleri rahatlıkla bulabiliyor. Arayüzdeki düzenli yapılar ve ikonların belirginliği sayesinde, aradıkları bilgilere hızlıca ulaşabiliyorlar. (K2)

- Evet, kullanıcılar arayüzde sunulan bilgilere ve işlevlere hızlı bir şekilde ulaşabiliyorlar. Tasarımın netliği ve işlevlerin mantıklı yerleşimi, kullanıcıların aradıklarını kolayca bulmalarını sağlıyor. (K3)

- Kullanıcılar, aradıkları sayfaları ana sayfada kaydırarak rahatlıkla bulabilmektedir. (K4)

- Bilgilere erişim kolay sağlanmakta olup, işlevler düzenli bir şekilde sunulmuştur. (K5)

Uzman görüşlerine göre kullanıcılar arayüzde sunulan bilgilere ve işlemlere kolayca erişebilmektedir. K1, K2 ve K5 bilgilere erişimin kolay olması ve işlevlerin düzenli sunulmasının kullanıcı deneyimini olumlu etkilediğini vurgularken, K3 tasarımın netliği ve işlevlerin mantıklı yerleşiminin aranan bilgileri bulmayı kolaylaştırdığını ifade etmektedir. K4 ise ana sayfada kaydırma yoluyla sayfalara kolayca erişilebildiğini belirtmektedir. Bu düzenli ve kullanıcı dostu yapı, kullanıcıların hızlı ve rahat bir deneyim yaşamasını sağlamaktadır.

b. Boşluk

- Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?

- *Arayüz tasarımındaki görsel öğeler arasındaki boşluklar yeterli ve dengelidir, bu durum görsel estetikliği sağlamaktadır. (K1)*

- *Evet, görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış. (K2)*

- *Evet. Tutarlı arayüzler oluşturulmuş ve ekranların uyumu estetik görünmesini sağlamış. (K3)*

- *Yeterli boşluk sağlandığı görülüyor, bilgiler ayrı ve anlaşılır bir biçimde belirgindir. (K4)*

- *Görsel öğeler arasındaki boşluklar yeterli ve dengeli olup, bu durum arayüzün estetik görünümünü olumlu etkilemektedir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamada görsel öğeler arasındaki boşluk yeterli ve dengeli şekilde sağlanmış olup bu durum arayüzün estetik görünümünü olumlu etkilemektedir. K1 ve K5 dengeli boşluk kullanımının görsel estetiği desteklediğini belirtirken, K2 ve K3 boşlukların yeterliliği ve ekran uyumunun estetik bir görünüm sunduğunu vurgulamaktadır. K4 ise bilgilerin ayrı ve anlaşılır biçimde sunulmasının boşlukların katkısıyla sağlandığını ifade etmektedir. Bu boşluk kullanımı, kullanıcı deneyimini düzenli ve estetik bir hale getirmektedir.

- Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?

- *Boşluklar yeterli ve düzensizlik yaratmamaktadır. (K1)*

- Evet, yeterli boşluk bırakılmış ve bu sayede arayüz karmaşadan uzak, düzenli bir yapıya sahip. Yeterli boşlukların olması, kullanıcıların ekranı daha rahat algılamasına yardımcı oluyor ve karmaşıklık hissini ortadan kaldırıyor. (K2)

- Yeterli boşluk bırakılmış. (K3)

- Evet, yeterli boşluk sağlanmış gibi görünüyor. (K4)

- Boşluklar yeterli olduğu için arayüzde düzensizlik oluşmamaktadır. (K5)

Uzman görüşlerine göre arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış olup bu, arayüzün düzenli ve karmaşadan uzak bir yapıya sahip olmasını sağlamaktadır. K1, K3, K4 ve K5 boşlukların yeterli olduğunu ve düzensizlik yaratmadığını belirtirken, K2 boşlukların kullanıcıların ekranı daha rahat algılamasına yardımcı olduğunu ve karmaşıklık hissini ortadan kaldırdığını ifade etmektedir. Bu dengeli boşluk kullanımı arayüzde temiz ve düzenli bir görünüm sunmaktadır.

c. Denge

• Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?

- Arayüz tasarımlarında simetrik bir denge sağlanmıştır, bu denge tasarımda görsel olarak dinamik bir etki yaratmaktadır. (K1)

- Evet, simetrik bir denge sağlanmış ve bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenli ve uyumlu görünmesine katkı sağlıyor. (K2)

- Simetrik bir denge sağlanmış. Bu denge arayüzler değiştikçe aynı uygulamanın farklı bir arayüzüne geçildiğini uyumun devam ettiğini gösteriyor. (K3)

- Uygulamada simetrik bir denge sağlanmış ve bu da kullanıcıların diğer uygulamalardaki gibi sezgisel olarak uygulamaya kolayca hâkim olmasını sağlıyor. (K4)

- Tasarımda görsel ve metinsel öğelerin dağılımı dengeli bir şekilde görülmektedir. Her sayfa simetrik bir düzenle inşa edilmiştir. Örneğin, “Dining Services” ve “Transportation Services” sayfalarındaki öğeler eşit aralıklarla ve aynı boyutlarda yerleştirilmiştir. Bu simetrik düzen, kullanıcıların gözlerini yormadan bilgiye erişimini kolaylaştırmaktadır. (K5)

Uzman görüşlerine göre, uygulamanın arayüzünde simetrik bir denge sağlanmış olup, bu denge öğelerin düzenli ve uyumlu görünmesine katkıda bulunmaktadır. K1 ve K2

simetrik dengenin görsel olarak dinamik ve uyumlu bir etki yarattığını belirtirken K3 ve K4 simetrik düzenin kullanıcıların uygulamaya sezgisel olarak hâkim olmasını kolaylaştırdığını ifade etmektedir. K5 ise örnek sayfalardaki simetrik düzenin kullanıcıların gözünü yormadan bilgiye erişimini kolaylaştırdığını vurgulamaktadır. Bu simetrik yapı, uygulamanın düzenli ve kullanıcı dostu bir arayüz sunmasına katkı sağlamaktadır.

- Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, 69arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?

- *Metin ve görseller dengeli yerleştirilmiştir, bu durum 69arayüzün düzenini olumlu etkilemiştir. (K1)*

- *Evet, bu uyum 69arayüzün düzenini olumlu etkiliyor. Metinler, görseller ve boşluklar arasında dengeli bir yapı kurulmuş. (K2)*

- *Tutarlı ve düzenli olması bütünlüğü oluşturmuş. (K3)*

- *Arayüzde butonların boyutlarının eşit olması ve tüm öğelerin birbirine hizalı olması, dengeli ve düzenli bir görünüm sunuyor. (K4)*

- *Metinler ve görseller dengeli bir şekilde yerleştirildiğinden 69arayüzün düzeni ve anlaşılabilirliği olumlu yönde etkilenmiştir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini olumlu yönde etkilemektedir. K1, K2 ve K5 metin ve görsellerin dengeli yerleştirilmesinin düzeni desteklediğini belirtirken, K3 bu uyumun bütünlüğü sağladığını ifade etmektedir. K4 ise butonların eşit boyutta ve hizalı olmasının düzenli bir görünüm sunduğunu vurgulamaktadır. Bu uyumlu yapı kullanıcıların arayüzü kolayca anlamasına katkı sağlamaktadır.

d. Orantı

- Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?

- *Özellikle “welcome” sayfasının arayüzündeki farklı boyutlardaki görsel öğeler kullanıcıyı yönlendirme açısından etkilidir ve doğru odak noktası konusunda dikkati çekmektedir. (K1)*

- Evet, farklı boyutlardaki öğeler arasındaki orantı iyi kurulmuş ve kullanıcıların dikkatini doğru noktalara çekiyor. Büyük ve küçük öğelerin dengeli kullanımı, kullanıcıların gözünün nereye odaklanması gerektiğini net bir şekilde belirliyor. (K2)

- Evet etkili. Arayüzlerde aynı kart tasarımlarının kullanılması kullanıcının kolay kullanmasına yardımcı oluyor ve ekranlar değişse de odağını kaybettirmiyor. (K3)

- Uygulamada farklı boyuttaki öğelerin dikkat çekiciliği belirgin olarak görülmekte, görsellerin büyük kullanılması ilk bakışta dikkat çekici olmayı başarıyor ve çoğu sayfada bu strateji uygulanmış. (K4)

- Uygulamadaki tüm öğelerin boyutları birbirleriyle orantılıdır. Butonların, ikonların ve metinlerin boyutları kullanıcıların kolaylıkla okuyup etkileşime girebileceği şekilde ayarlanmıştır. Örneğin, ana ekrandaki haber kutucukları ve "Highlighted News" bölümündeki görseller ile metinler arasında orantılı bir ilişki kurulmuştur. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğeler arasında iyi bir orantı sağlanmış olup, bu durum kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkilidir. K1 ve K2 özellikle büyük ve küçük öğelerin dengeli kullanımının odak noktalarını belirgin hale getirdiğini ifade ederken K3 aynı kart tasarımlarının tutarlı kullanımının odak kaybını önlediğini vurgulamaktadır. K4 büyük görsellerin dikkat çekiciliği artırdığını belirtirken K5 ise buton, ikon ve metinlerin orantılı boyutlandırılmasının kullanıcıların rahat etkileşim kurmasına katkı sağladığını ifade etmektedir. Bu orantılı yapı, kullanıcı deneyimini olumlu yönde desteklemektedir.

• Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?

- Görsel öğeler arasında iyi bir orantı var ve bu, 70arayüzün estetiğini güçlendirmektedir. (K1)

- Arayüzde büyük ve küçük öğeler arasında güzel bir denge sağlanmış, bu da tasarımın göze hoş görünmesini sağlıyor. Estetik açıdan dengeli bir yapı sunulmuş. (K2)

- Hiyerarşiyi oluşturmuş. Bütünlüğü oluşturmuş. (K3)

- Genel tasarım estetiğine bakıldığında, tipografinin diğer öğelere göre biraz daha küçük kullanıldığı söylenebilir. (K4)

- *Büyük ve küçük öğeler arasında iyi bir orantı sağlanarak 71arayüzün genel tasarım estetiği güçlendirilmiştir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre arayüzde büyük ve küçük öğelerin dengeli kullanımı uygulamanın genel tasarım estetiğine olumlu katkı sağlamaktadır. K1, K2 ve K5 öğeler arasındaki iyi orantının estetiği güçlendirdiğini belirtirken K3 bu dengenin hiyerarşi ve bütünlük oluşturduğunu vurgulamaktadır. K4 ise tipografinin nispeten küçük kullanılmasının genel estetik yapıyı desteklediğini ifade etmektedir. Bu dengeli yapı, arayüzün göze hoş görünmesini ve kullanıcı deneyimini olumlu yönde etkilemektedir.

e. **Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama**

- Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler doğru bir tipografi ve renk kontrastlığı ile hiyerarşik bir düzende vurgulanmıştır. (K1)*

- *Evet, önemli bilgiler ve öğeler yeterince vurgulanmış. Uygulamanın arayüzünde hiyerarşik bir düzen var, bu da kullanıcıların en önemli bilgilere kolayca odaklanmalarını sağlıyor. (K2)*

- *Evet, kullanıcılar arayüzde sunulan bilgilere ve işlemlere hızlı bir şekilde ulaşabiliyorlar. Tasarımın netliği ve işlevlerin mantıklı yerleşimi, kullanıcıların aradıklarını kolayca bulmalarını sağlıyor. (K3)*

- *Önemli bilgiler ve öğeler çok fazla belirgin değil; genellikle aynı tonlar tüm sayfalarda kullanılmış ve bu da kullanıcının ilk bakışta dikkatini çekmeyebiliyor. (K4)*

- *Önemli bilgiler ve kullanıcı için kritik olan seçenekler belirgin bir şekilde öne çıkarılmıştır. Ana ekranda hava durumu ve önemli haberler gibi kritik bilgiler üst kısımda ve büyük alanlarda sunulmuştur. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler genellikle hiyerarşik bir düzende ve yeterince vurgulanmış olarak sunulmaktadır. K1 ve K2 doğru tipografi ve renk kontrastının kullanılarak önemli bilgilerin belirgin hale getirildiğini ifade ederken K3 tasarımın netliği ve işlevlerin mantıklı yerleşiminin kullanıcı odaklanmasını kolaylaştırdığını belirtmektedir. K5 ana ekranda kritik bilgilerin büyük alanlarda sunulmasını vurgularken K4 bazı sayfalarda tonların aynı

olması nedeniyle önemli bilgilerin ilk bakışta dikkat çekmeyebileceğini dile getirmektedir. Genel olarak, hiyerarşik düzenin güçlü olduğu, ancak bazı ton farklılıklarının öne çıkarılabileceği görülmektedir.

- Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?

- *Evet, önemli bilgilere ve işlemlere rahatlıkla erişim sağlanabilmektedir. (K1)*

- *Evet, kullanıcılar en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyorlar. Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yönlere çekmekte başarılı olmuş. (K2)*

- *Evet, kullanıcılar arayüzde sunulan bilgilere ve işlemlere hızlı bir şekilde ulaşabiliyorlar. Tasarımın netliği ve işlevlerin mantıklı yerleşimi, kullanıcıların aradıklarını kolayca bulmalarını sağlıyor. (K3)*

- *Arayüzdeki işlemlere daha kolay erişilebilmesi için önemli butonların daha farklı ve dikkat çekici renklerle öne çıkarılması uygun olabilir. (K4)*

- *"Emergency Call" sayfasında büyük kırmızı buton dikkat çekmekte ve kullanıcıyı acil durumda hızlıca yönlendirecek şekilde tasarlanmıştır. Menü çubuğundaki simgeler ve ana ekranın üst kısmındaki büyük görsellerle, kullanıcının dikkati önemli noktalara çekilmektedir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre kullanıcılar arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebilmekte ve vurgulanan öğeler dikkat çekici şekilde yerleştirilmiştir. K1, K2 ve K3 arayüzdeki net tasarım ve mantıklı yerleşimin, kullanıcıların aradıkları bilgilere kolayca ulaşmalarını sağladığını belirtmektedir. K5 "Emergency Call" gibi önemli butonların dikkat çekici renklerle öne çıkarılarak kullanıcıyı hızlıca yönlendirdiğini vurgulamaktadır. K4 ise, önemli işlevlerin daha da dikkat çekmesi için bazı butonların renkleriyle öne çıkarılabileceğini önermektedir. Genel olarak arayüzdeki vurgulamalar kullanıcı odaklıdır ve erişimi kolaylaştırmaktadır.

f. Devamlılık

- Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?

- *Sayfalar arası görsel tutarlılık mevcuttur. Farklı ekranlar arasında geçiş yapılırken tasarım unsurları değişmediği için kullanıcının arayüzde rahatça gezinmesini sağlamaktadır. (K1)*

- *Evet, farklı sayfalar arasında görsel ve işlevsel tutarlılık mevcut. Bu tutarlılık, kullanıcıların sayfalar arasında rahatça gezinmelerini sağlıyor. (K2)*

- *Evet, uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık korunmuş. Bu tutarlılık, kullanıcıların sayfalar arasında gezinirken zorlanmamasını ve uygulamanın bütünlüğünü algulamasını sağlıyor. (K3)*

- *Uygulamaya genel olarak bakıldığında tüm sayfalarda tutarlılık sağlanmış, fontlar, renkler ve ikon stilleri her sayfada aynı şekilde kullanılmıştır. (K4)*

- *Her sayfada aynı renk paleti, tipografi ve ikon seti kullanılarak kullanıcıların uygulama boyunca uyumlu bir görünüm elde edilmiştir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık sağlanmış olup bu da kullanıcıların arayüzde rahatça gezinmesini kolaylaştırmaktadır. K1, K2 ve K3 tasarım unsurlarının değişmemesinin ve tutarlılığın, kullanıcıların sayfalar arasında zorlanmadan geçiş yapmasını sağladığını belirtmektedir. K4 ve K5 tüm sayfalarda aynı renk paleti, tipografi ve ikon setinin kullanılmasıyla arayüzde uyumlu bir görünüm elde edildiğini vurgulamaktadır. Bu tutarlılık, uygulamanın bütünlüğünü destekleyerek kullanıcı deneyimini olumlu yönde etkilemektedir.

- Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?

- *Tasarım unsurları arasında devamlılık korunmuştur ve devamlılık söz konusudur. (K1)*

- *Evet, tasarım unsurlarında devamlılık korunmuş. (K2)*

- *Evet. (K3)*

- *Evet, tüm sayfalarda devamlılık korunmuştur. (K4)*

- *Farklı sayfalar arasında tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuştur. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın farklı ekranları veya sayfaları arasında tasarım unsurlarının devamlılığı başarılı bir şekilde korunmuştur. K1, K2, K3, K4 ve K5 tasarım unsurlarındaki bu devamlılığın her sayfada sürdürüldüğünü belirtmektedir. Bu

tutarlılık, kullanıcıların uygulama içinde rahat ve kesintisiz bir deneyim yaşamasını sağlamaktadır.

g. Bütünlük

- Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?

- *Renk paleti ve tipografi uyumluluğu tüm sayfaların arayüzünde aynı şekilde verildiği için tasarım bütünlüğü korunmuştur. (K1)*

- *Evet, arayüzde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir bütünlük içinde bir araya getirilmiş. (K2)*

- *Evet. (K3)*

- *Uygulamayı bir bütün olarak ele aldığımızda, kurumun renklerinden faydalanılarak tüm sayfalarda genel bir bütünlük oluşturulduğu söylenebilir. (K4)*

- *Her sayfadaki öğeler, görsel ve işlevsel olarak birbirini tamamlar niteliktedir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre, uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri genel bir bütünlük içinde sunulmuş olup bu da arayüzün uyumlu ve tutarlı bir yapıda olmasını sağlamaktadır. K1 renk paleti ve tipografi uyumunun tasarım bütünlüğünü desteklediğini belirtirken K2, K3 ve K4 tüm sayfalarda kurum renkleri ve uyumlu tasarım öğelerinin bütünlüğü oluşturduğunu ifade etmektedir. K5 sayfalardaki öğelerin görsel ve işlevsel olarak birbirini tamamladığını vurgulamaktadır. Bu bütünlük, kullanıcı deneyimini pozitif yönde etkilemektedir.

- Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?

- *Tasarım unsurlarında bir bütünlük söz konusudur. (K1)*

- *Evet, görsel, tipografik ve renk öğeleri arasında genel bir uyum bulunmakta. (K2)*

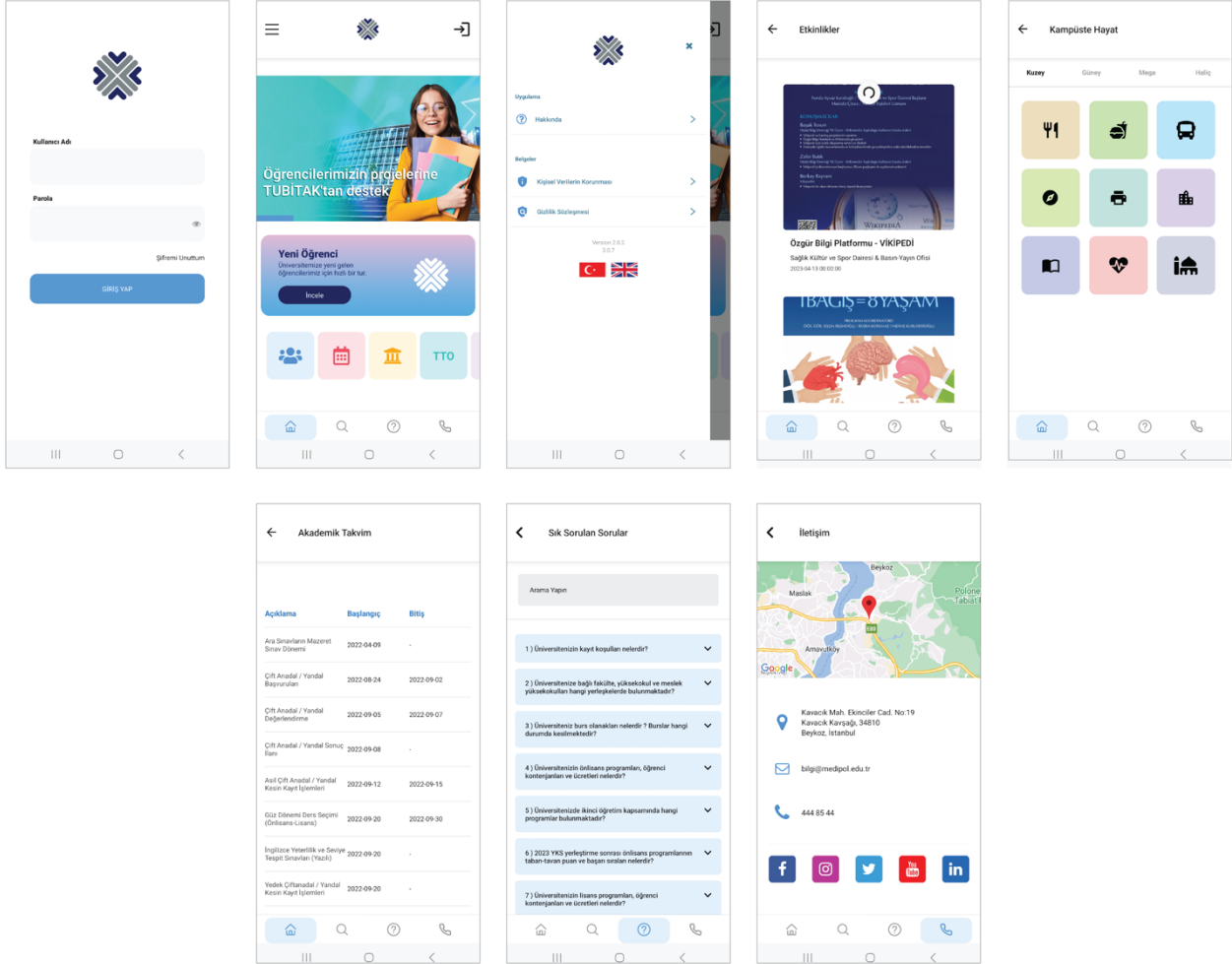
- *Hepsi uyum içinde. Tutarsızlık mevcut değil. (K3)*

- *Arayüzde tipografi, renkler veya görseller arasında herhangi bir tutarsızlık görülmemektedir. (K4)*

- Renkler, simgeler ve yazı tipleri, uygulamanın her bölümünde tutarlı bir şekilde kullanılarak bütünlük sağlanmıştır. (K5)

Uzman görüşlerine göre, uygulamanın arayüzündeki görsel, tipografik ve renk öğeleri genel bir uyum içinde olup, herhangi bir tutarsızlık bulunmamaktadır. K1, K2, K3, K4 ve K5 tüm tasarım unsurlarının uyumlu ve tutarlı bir şekilde kullanıldığını belirtmektedir. Bu uyum, arayüzde bütünlük sağlayarak kullanıcı deneyimini olumlu yönde desteklemektedir.

3.5. İstanbul Medipol Üniversitesi Uygulaması İle İlgili Sorular



Görsel 10: İstanbul Medipol Üniversitesi Mobil Uygulama Arayüzleri

a. Yön

- Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?

- Medipol Üniversitesi mobil arayüzünde, yönlendirme işaretleri yeterince belirgin ve açıklayıcıdır. İkonlar kullanıcıyı doğrudan yönlendirecek şekilde yerleştirilmiştir. Ayrıca, butonlar ve diğer görsel işaretler de yeterince dikkat çekicidir. Yönlendirme açısından, genellikle bilindik simgeler kullanıldığı için, kullanıcılar ilk bakışta ne anlama geldiklerini kavrayabiliyor. Bununla birlikte, bazı durumlarda görsel işaretlerin renk veya boyutla daha fazla vurgulanması, yönlendirmede bir netlik sağlamıştır. (K1)

- Evet, yönlendirme işaretleri ve ikonlar kullanıcıların dikkatini çekecek şekilde tasarlanmış. Kullanıcılar için belirgin ve anlaşılır görünüyor. (K2)

- Navbar ikonlarında hangi sayfa için kullanıldığının yazılması daha kullanışlı hale getirirdi. (K3)

- Uygulama arayüzünde kullanılan yönlendirme işaretlerinde ve butonlarında, yönlendirilen sayfanın adı yazılmadığı için yeterince belirgin değil gibi görünüyor. (K4)

- Menüler ve butonlar, kullanıcıların doğal göz hareketlerini takip edecek şekilde stratejik olarak konumlandırılmıştır. (K5)

Uzman görüşlerine göre arayüzde yönlendirme işaretleri ve ikonlar genel olarak kullanıcıların dikkatini çekecek şekilde belirgin ve anlaşılır bir şekilde yerleştirilmiştir. K1 ikonların bilindik simgelerle kullanıcıları doğrudan yönlendirdiğini ve bazen renk veya boyutla vurgulandığını ifade ederken, K2 ve K5 ikonların dikkat çekici ve stratejik olarak konumlandırıldığını belirtmektedir. K3 ve K4 ise navbar ikonlarında veya butonlarda sayfa adının eklenmesinin yönlendirmeyi daha da belirgin hale getirebileceğini önermektedir. Genel olarak yönlendirme unsurları yeterince belirgin olsa da, bazı ek açıklamalar kullanıcılara daha fazla netlik sağlayabilir.

• Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?

- Arayüzdeki bilgilere ve işlevlere kolay erişim sağlanabiliyor. Özellikle ana ekran, kullanıcıların ihtiyaç duydukları işlevleri hızla bulmalarını sağlamaktadır. Tasarımda soft renklerin kullanımı dikkat dağıtıcı unsurların azalmasını sağlarken, kullanıcının odaklanmasını kolaylaştırmaktadır. Navigasyon menüsü açıkça belirlenmiş ve işlevsel olarak kullanıcıya net bir yol haritası sunmaktadır. (K1)

- Evet, kullanıcılar arayüzde sunulan işlevleri ve bilgileri kolayca bulabiliyor. Menüler ve ikonlar sade bir düzen içinde yer aldığı için kullanıcılar aradıkları bilgilere hızlıca ulaşabiliyorlar. (K2)

- Kampüste hayat arayüzünde renkler ve ikonlarla birlikte ikonların neyi temsil ettiği de eklenmesi kullanım kolaylığını arttırırdı. (K3)

- Sayfalar arasında işlevler kolayca bulunabiliyor ve yeterince buton kullanılmış, ancak butonların üzerinde sayfa adları yer almıyor. (K4)

- *Kullanıcı, giriş ekranından itibaren ana sayfada belirgin ikonlar ve menüler aracılığıyla rahatça yönlendirilmektedir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre kullanıcılar uygulamanın arayüzünde sunulan bilgilere ve işlemlere kolayca erişebilmektedir. K1 ana ekranın sade tasarımı ve navigasyon menüsünün işlevselliğinin kullanıcı odaklanmasını kolaylaştırdığını ifade ederken K2 ve K5 menüler ve ikonların belirgin ve düzenli bir yapıda olmasının kullanıcı deneyimini olumlu etkilediğini belirtmektedir. K3 ve K4 bazı sayfalarda ikonların anlamını açıklayan ek bilgilere veya butonlarda sayfa adlarının eklenmesine ihtiyaç duyulabileceğini önermektedir. Genel olarak, arayüzdeki düzen kullanıcıların ihtiyaç duydukları bilgilere hızlıca ulaşmalarını sağlamaktadır, ancak bazı açıklayıcı eklemeler kullanım kolaylığını daha da artırabilir.

b. Boşluk

- Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?

- *Tasarımda kullanılan boşluklar, öğeler arasında yeterli bir alan bırakarak görsel hiyerarşiyi güçlendirmiştir. Arayüzde simetrik bir düzen hâkim olduğundan, her bir tasarım elemanı kendi alanında dikkat çekici ve anlaşılır kalmıştır. Tasarımda kullanılan boşluklar, estetik açıdan da bir denge sağlamakta ve arayüzü ferah göstermektedir. (K1)*

- *Evet, görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış ve bu da arayüzün hem düzenini hem de estetik görünümünü olumlu yönde etkiliyor. (K2)*

- *Evet yeterli boşluklar sağlanmış ancak arayüzler değiştikçe boşluklar değişiyor. Tutarlı davranılmamış. (K3)*

- *Arayüzde yeterince boşluk kullanılmış, bu da sayfaların ferah bir görünüme sahip olmasını sağlıyor. (K4)*

- *Metinler ve bileşenler arasındaki boşluklar, arayüzün okunabilirliğini olumlu yönde etkilemektedir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk kullanılarak arayüzde düzen ve estetik bir görünüm sağlanmıştır. K1 boşlukların görsel hiyerarşiyi güçlendirdiğini ve arayüzü ferah gösterdiğini vurgularken, K2 ve K4 boşluk kullanımının düzeni ve estetiği olumlu yönde etkilediğini belirtmektedir. K5

boşlukların okunabilirliği artırdığını ifade ederken, K3 bazı sayfalarda boşlukların tutarsız şekilde değiştiğini dile getirmektedir. Genel olarak, boşluk kullanımı arayüzü düzenli ve ferah bir hale getirmekte, ancak tutarlılık için bazı sayfalarda iyileştirme yapılabileceği söylenebilmektedir.

- Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?

- *Medipol Üniversitesi mobil arayüzünde boşluklar yeterli düzeyde bırakılmıştır. Hiçbir görsel veya metin sıkışıklığına rastlanmamaktadır. Yeterli boşluk bırakıldığı için tasarımda bir karmaşa hissi oluşturmamakta, bu da kullanıcının dikkatini toplamasını kolaylaştırmaktadır. (K1)*

- *Evet, yeterli boşluk bırakılmış. Bu, arayüzde karmaşık bir görüntü oluşmasını engelleyerek düzeni koruyor ve kullanıcıların ekranı rahat algılamasını sağlıyor. (K2)*

- *Çok veri olmadığı için karmaşıklığa sebep olmamış ama düzensizlik mevcut. (K3)*

- *Tüm öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış ve bu nedenle düzenli ve ferah bir görünüm elde edilmiş. (K4)*

- *Her bileşen arasında yeterli boşluk bırakılarak, ekranın ferah ve düzenli bir görünüm kazanması sağlanmıştır. (K5)*

Uzman görüşlerine göre Medipol Üniversitesi mobil arayüzünde öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış olup bu da arayüzün düzenli ve ferah görünmesini sağlamaktadır. K1 boşlukların sıkışıklığı önlediğini ve kullanıcıların dikkatini toplamasını kolaylaştırdığını belirtirken K2, K4 ve K5 de boşlukların karmaşa oluşmasını engellediğini ve ekranın rahat algılanmasını sağladığını vurgulamaktadır. K3 fazla veri olmadığı için karmaşıklık yaşanmadığını ancak bazı düzensizliklerin olduğunu ifade etmektedir. Genel olarak, boşluk kullanımı arayüzde düzeni ve kullanıcı deneyimini olumlu yönde desteklemektedir.

c. Denge

- Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?

- *Medipol Üniversitesi mobil arayüzünde simetri ön plandadır. Simetrik denge, arayüzün düzenli ve profesyonel bir görünüm kazanmasını sağlamıştır. Ana sayfa ve alt menülerdeki öğeler, ekranın her iki tarafında dengeli bir şekilde*

konumlandırılmıştır. Bu nedenle simetrik düzen, kullanıcıların gözünün tasarımın her iki tarafına da eşit şekilde yönlendirmektedir. (K1)

- Etkinlik sayfası hariç genel olarak sağlanmış. Çoğu sayfada simetrik bir denge mevcut, bu da arayüzdeki öğelerin düzenli ve görsel açıdan uyumlu olmasını sağlıyor. Ancak etkinlik sayfasındaki düzensizlik, dengeyi bozuyor. (K2)

- Layout ve grid ölçülerine göre çalışılmamış. Dolayısıyla düzenli bir görsel uyum yok. (K3)

- Genel olarak tüm sayfalarda simetrik dengenin sağlandığı söylenebilir. (K4)

- Simetrik yerleşimler ve bileşenlerin dengeli dağılımı, arayüze görsel bir denge kazandırmaktadır. (K5)

Uzman görüşlerine göre arayüzde genellikle simetrik bir denge sağlanmış olup, bu düzen arayüzün düzenli ve profesyonel bir görünüm kazanmasına katkı sağlamaktadır. K1 simetrik yerleşimlerin kullanıcıların gözünü tasarımın her iki tarafına da dengeli şekilde yönlendirdiğini belirtirken K2 ve K4 çoğu sayfada simetrik dengenin korunduğunu vurgulamaktadır. K3 layout ve grid ölçüleri eksikliğini bazı düzensizliklere yol açtığını ifade ederken K5 simetrik yerleşimlerin arayüze görsel bir denge kazandırdığını belirtmektedir. Genel olarak, simetrik düzen, kullanıcı deneyimini olumlu yönde desteklemekte, ancak bazı sayfalarda ek düzenlemelerle iyileştirilebilir.

- Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?

- Tasarımda metinler ve görseller arasındaki dengede, görseller çok fazla yer kaplamadan, metinler ise okunabilirliği bozmayacak şekilde düzenlenmiştir. Arayüz tasarımı, kullanıcının bilgiye erişimini kolaylaştırmaktadır. Boşluklar metin ve görseller arasında yeterince orantılı bırakılmış, bu da arayüzde herhangi bir sıkışıklık ya da düzensizlik hissi yaratmamaktadır. (K1)

- Etkinlik sayfasında metinlerin görsellerin üzerine binmesi, düzeni bozuyor ve anlaşılabilirliği olumsuz etkiliyor. Diğer sayfalarda bu uyum daha iyi korunmuş, ancak etkinlik sayfasında göz yoran bir yapı ortaya çıkmış. (K2)

- Arayüzlerin bazılarında görsel anlatıma bazılarında metinsel anlatıma ağırlık verilmiş. Dolayısıyla anlaşılabilirlik önemli ölçüde her arayüzde farklı. (K3)

- *Metin, görsel ve butonlar arasında kullanılan boşluklar ve öğelerin hizalı olması, anlaşılabilirliği artırmış durumda. (K4)*

- *Arayüz, yatay ve dikey eksenlerde iyi bir dengeye sahiptir. Her ekran, ağırlık merkezleri göz önünde bulundurularak dengeli bir şekilde düzenlenmiştir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre metin, görsel ve boşluklar arasında genel bir uyum sağlanarak düzen ve anlaşılabilirlik desteklenmiştir. K1 metin ve görseller arasındaki orantılı boşlukların sıkışıklığı önlediğini ve bilgiye erişimi kolaylaştırdığını belirtmektedir. K2 etkinlik sayfasında görsellerin metinlerin üzerine binmesinin düzeni bozarak anlaşılabilirliği olumsuz etkilediğini ifade ederken, K3 farklı sayfalarda metin ve görsellerin ağırlığının değişken olduğunu dile getirmektedir. K4 ve K5 boşlukların, hizalanmış öğelerin ve dengeli düzenin arayüzün anlaşılabilirliğini artırdığını vurgulamaktadır. Genel olarak, uyumlu yapı arayüzü düzenli ve anlaşılır kılmakta, ancak etkinlik sayfasında bazı düzenlemelerin faydalı olabileceği söylenebilmektedir.

d. Orantı

- Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?

- *Mobil arayüz tasarımında başlıkların büyüklüğü, kullanıcıların dikkatini çekmek için sayfanın genel düzenini bozmayacak şekilde boyutlandırılmıştır. Orantı, kullanıcıları en çok ihtiyaç duyacağı işlemlere doğru yönlendirmektedir. (K1)*

- *Orantı yeterli düzeyde sağlanmış. Farklı boyutlardaki öğeler dengeli bir şekilde yerleştirilmiş. (K2)*

- *Orantılı görünmüyor detaylara bakıldığında. Elbette doğru noktada yönlendirmede etkili. Arayüz değiştikçe odak noktası büyük ölçüde değişiyor. (K3)*

- *Farklı boyuttaki öğelerin kullanımında bir orantısızlık mevcut ve bu durum, görseller ile tipografi arasındaki orantısızlık nedeniyle dikkati doğru yere çekememekte. (K4)*

- *Bileşenler arasında orantı, önem derecesine göre doğru bir şekilde ayarlanmıştır. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın mobil arayüzünde farklı boyutlardaki öğeler arasında genel olarak bir orantı sağlanmış olsa da, bazı sayfalarda tutarsızlıklar dikkat çekmektedir. K1 ve K2 başlıkların ve diğer öğelerin boyutlarının dengeli ve dikkat

çekici olduğunu belirtirken, K5 de bileşenlerin önem derecesine göre orantılı ayarlandığını vurgulamaktadır. K3 ve K4 ise, bazı detaylarda orantısızlıklar olduğunu ve bu durumun görseller ile tipografi arasındaki dengenin etkili şekilde sağlanamamasına yol açabileceğini ifade etmektedir. Genel olarak, doğru orantı çoğu sayfada kullanıcı yönlendirmesini desteklemekte, ancak bazı detaylarda iyileştirmeler yapılabileceği söylenebilmektedir.

- Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?

- Mobil arayüz tasarımında başlıklar ve önemli butonlar çevresindeki diğer görsel öğelere göre büyük boyutlarda sunulurken, küçük detaylar ve açıklamalar daha küçük yazı tipleriyle verilmiştir. Bu, tasarımın genel estetiğine katkı sağlayarak, kullanıcıların gereksiz ayrıntılara boğulmadan işlemlere kolayca ulaşmasını sağlamaktadır. Tasarımda orantının doğru olması, mobil cihazlarda ekranın küçük olmasına rağmen kullanıcı deneyiminin etkili bir şekilde optimize edilmesine yardımcı olmaktadır. (K1)

- Büyük ve küçük öğelerin dengeli kullanımı, genel tasarım estetiğine olumlu katkı sağlıyor. Öğeler arasındaki boyut farklılıkları, uygulamanın görsel hiyerarşisini belirliyor ve estetik bir bütünlük oluşturuyor. (K2)

- Kullanıcının her arayüzde farklı bilgiler için tutarlı bir tasarım görmesi görsel bütünlüğü korur ve kullanıcının kullanım kolaylığını arttırırken odağını korumasında yardımcı olur. (K3)

- Büyük ve küçük öğeler çok fazla kullanılmamış, ancak orantı konusunda bazı eksiklikler olduğu söylenebilir. (K4)

- Önemli bilgiler ve butonlar, daha büyük ve belirgin yapılarak kullanıcıların dikkatini çekmektedir. (K5)

Uzman görüşlerine göre arayüzde büyük ve küçük öğelerin dengeli kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine olumlu katkıda bulunmaktadır. K1 önemli başlıklar ve butonların büyük boyutlarda sunulmasının kullanıcı deneyimini optimize ettiğini ve işlemlere kolay erişimi sağladığını ifade ederken K2 ve K3 boyut farklılıklarının görsel hiyerarşiyi belirleyerek estetik bir bütünlük oluşturduğunu vurgulamaktadır. K5 önemli bilgilerin büyük ve dikkat çekici yapılarak kullanıcı odaklanmasını arttırdığını belirtmektedir. K4 ise bazı orantı eksikliklerine dikkat

çekmektedir. Genel olarak, öğeler arasındaki boyut farkları, kullanıcı deneyimini desteklemekte ve estetik bir görünüm sunmaktadır.

e. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?

- Mobil arayüzün tasarımında, önemli bilgiler, diğer unsurlardan daha büyük ve belirgin yazı tipleriyle vurgulanmıştır. Ana ekran ve menülerdeki işlevsel butonlar dikkat çekici soft renklerle sunulmuş ve kullanıcıların en önemli işlemlere hızlıca erişebilmesi sağlamaktadır. Hiyerarşik düzen, kullanıcının doğal olarak en önemli işlemlere yönelmesini kolaylaştırmaktadır. (K1)

- Vurgulu alanların kullanıcı deneyimine göre önemli olan unsurları öne çıkardığını kabul edersek, yeterince vurgulanmış. (K2)

- Hiyerarşi mevcut lakin her arayüzde değişiyor. (K3)

- Bazı sayfalarda hiyerarşik düzen sağlansa da çok fazla renk kullanımı nedeniyle bu düzen tam anlamıyla başarılı olamamış. (K4)

- Giriş sayfasında ‘giriş yap’ butonunun koyu bir renkle hiyerarşik olarak öne çıkarıldığı görülmektedir. Uygulama arayüzüne genel olarak bakıldığında büyük görsel ve butonlarla önemli bilgilere vurgu yapılmaktadır. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulamanın mobil arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler genellikle yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuştur. K1 büyük ve belirgin yazı tiplerinin ve dikkat çekici soft renklerin önemli işlemlere hızlı erişimi sağladığını belirtirken K2 kullanıcı deneyimine göre önemli unsurların öne çıkarıldığını ifade etmektedir. K5 koyu renkli butonlarla yapılan vurguların ve büyük görsellerin dikkat çektiğini vurgularken K3 ve K4 hiyerarşi ve renk kullanımının bazı sayfalarda tutarlılık göstermediğine dikkat çekmektedir. Genel olarak hiyerarşik düzen kullanıcıları önemli işlemlere yönlendirmekte etkili, ancak bazı sayfalarda hiyerarşi ve renk uyumunun daha tutarlı olmasının faydalı olabileceği söylenebilmektedir.

- Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?

- Kullanıcılar, önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebilmekte ve görsel öğeler kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekmektedir. Vurgulanan öğelerin düzeni,

kullanıcıların ekran boyunca doğru bir yön izlemesini sağlayarak, kullanıcının işlevleri kolayca fark etmesini sağlamaktadır. (K1)

- Bazı sayfalarda ikonların açıklamasız kullanımı tercih edilmiş, bu da anlaşılabilirliği zorlaştırabilir. İkonların açıklama olmadan kullanımı bazı kullanıcılar için kafa karıştırıcı olabilir ve doğru işlevi bulmayı zorlaştırabilir. (K2)

- Evet ama düzen ve tutarlı bir ilerleyişle daha iyi hale getirilebilirdi. (K3)

- Kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekebilmek için daha dikkat çekici renkler ve büyük-küçük orantısı sağlanabilir. (K4)

- Kullanıcılar önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebilmekte ve görsel öğeler dikkatlerini doğru yerlere yönlendirmektedir. (K5)

Uzman görüşlerine göre kullanıcılar uygulamanın arayüzünde önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebilmekte ve vurgulanan öğeler dikkatlerini doğru noktalara yönlendirmektedir. K1 ve K5 görsel öğelerin düzenli ve kullanıcıları yönlendirici olduğunu belirtirken, K2 ikonların açıklama olmadan kullanımının bazı kullanıcılar için kafa karıştırıcı olabileceğine dikkat çekmektedir. K3 daha tutarlı bir ilerleyişle düzenin geliştirilebileceğini ifade ederken K4 ise daha dikkat çekici renk ve boyut farklılıkları kullanılarak odaklanmanın artırılabilirliğini önermektedir. Genel olarak kullanıcılar önemli işlevlere hızlıca erişebilmekte, ancak bazı ek açıklamalar ve vurgular kullanıcı deneyimini daha da iyileştirebileceği söylenebilmektedir.

f. Devamlılık

• Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?

- Uygulamanın farklı sayfaları arasında belirgin bir tutarlılık mevcuttur. Ana ekranla alt sayfalar arasında geçiş yaparken, renk paleti, ikonlar ve genel düzen korunmuştur. Görsel tutarlılık sayesinde, kullanıcılar yeni bir sayfaya geçtiklerinde bile sayfa tasarımının atmosferi korunduğundan kullanıcılar sayfada kolayca gezinebilmektedir. (K1)

- Diğer üniversitelerde ve farklı sektörlerde sıkça karşılaştığımız "header" tutarlılığı bu tasarımda eksik kalmış. Farklı sayfalar arasında geçiş yaparken bu tutarlılığın eksikliği hissediliyor. (K2)

- Maalesef hayır. (K3)

- Sayfalar arasında aynı renklerin, yazı stiline ve ikon tarzlarının kullanılması, devamlılığı sağlamış gibi görünüyor. (K4)

- Uygulamada genel olarak tutarlı bir ikon paketi kullanılmış ve bu, kullanıcıların aradıkları sayfalara daha hızlı ulaşmalarını sağlamaktadır. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulamanın farklı sayfaları arasında genel bir görsel ve işlevsel tutarlılık sağlanmış olsa da, bazı eksiklikler göze çarpmaktadır. K1 ve K4 renk paleti, yazı stili ve ikonların devamlılığının kullanıcıların kolayca gezinmesini sağladığını belirtmektedir. K5 tutarlı bir ikon paketinin kullanıcı deneyimini desteklediğini ifade ederken K2 ve K3 özellikle "header" gibi unsurlarda tutarlılığın eksik olduğunu ve bunun bazı sayfalar arasında geçişlerde uyum sorununa yol açtığını dile getirmektedir. Genel olarak uygulamada tutarlılık büyük ölçüde sağlanmış, ancak bazı detayların geliştirilmesi kullanıcı deneyimini daha da iyileştirebileceği belirtilmektedir.

- Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?

- Farklı ekranlar arasında geçiş yaparken, her ekranın tasarımında aynı fontlar, renkler ve görseller kullanılmaktadır. Bu unsurların devamlılığı, kullanıcıların uygulamada karşılaştıkları her sayfada tanıdık bir yapı bulmalarını sağlamaktadır. Tasarım unsurlarının sürekliliği, kullanıcının arayüzde gezinmeyi kolaylaştırmaktadır. (K1)

- Genel olarak evet, tasarım unsurları arasında bir devamlılık sağlanmış. Sayfalar arasında geçiş yaparken kullanıcılar benzer bir tasarım dili ile karşılaşılıyor, ancak bazı küçük uyumsuzluklar fark edilebilir. (K2)

- Hayır. (K3)

- Farklı ekranlarda aynı butonlar ve sayfa düzeninin korunmuş olduğu söylenebilir. (K4)

- Genel olarak sayfalar arası devamlılık sağlanmıştır. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulamanın farklı ekranları veya sayfaları arasında tasarım unsurlarının devamlılığı genel olarak korunmuştur ve bu, kullanıcıların arayüzde tanıdık bir yapı bulmalarını sağlamaktadır. K1 aynı font, renk ve görsellerin kullanımıyla tasarım unsurlarının sürekliliğinin sağlandığını belirtirken, K2 ve K5 de

kullanıcıların sayfalar arası geçişte benzer bir tasarım diliyle karşılaştığını ifade etmektedir. K4 butonların ve sayfa düzeninin çoğunlukla korunduğunu vurgularken K3 bazı sayfalarda uyumsuzluk olduğunu belirtmektedir. Genel olarak devamlılık sağlanmış olup, küçük uyumsuzlukların giderilmesiyle daha tutarlı bir kullanıcı deneyimi elde edilebilir.

g. Bütünlük

- Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?

- *Renk kullanımı, tipografi ve ikonlar ve diğer görseller arasında belirgin bir uyum vardır. Her görsel öğe, genel tasarım diliyle tutarlı, sade ve anlaşılır şekilde verilmiştir. (K1)*

- *Evet, uygulama genel bir tasarım bütünlüğü içinde oluşturulmuş. Farklı öğeler bir araya getirilmiş ve birbirleriyle uyumlu bir şekilde çalışıyor. (K2)*

- *Hayır. (K3)*

- *Tüm sayfalar göz önünde bulundurulduğunda, genel bir bütünlük oluşturulmuş. (K4)*

- *Tipografi, görsel öğeler ve renkler uyumlu bir şekilde bir araya getirilmiştir. Tasarımın her bölümünde tutarlı bir estetik anlayışı hakimdir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre, uygulamanın arayüzünde yer alan tasarım öğeleri genel olarak uyumlu bir tasarım bütünlüğü içinde sunulmuştur. K1 renk kullanımı, tipografi ve ikonların uyumlu ve sade bir şekilde verilerek tasarım dilini desteklediğini belirtirken, K2 ve K4 farklı öğelerin uyumlu bir bütün oluşturduğunu ifade etmektedir. K5 tüm tasarım öğelerinin tutarlı bir estetik anlayışıyla birleştiğini vurgularken, K3 bu bütünlüğün bazı noktalarda eksik olduğunu dile getirmektedir. Genel olarak, tasarım öğeleri arasında bir uyum ve bütünlük sağlanmış olup, bazı eksikliklerin giderilmesiyle daha tutarlı bir görünüm elde edilebileceği söylenebilmektedir.

- Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?

- *Uygulamanın tasarımında kullanılan tipografi, görsel öğeler ve renkler birbirleriyle uyumlu bir şekilde bir araya getirilmiştir. Bu uyum, arayüzün genel algısını düzenli göstermektedir. Tasarımın her bölümünde tutarlı bir estetik anlayışı hâkimdir. (K1)*

- *Evet, genel olarak görsel, tipografik ve renk öğeleri uyum içinde. Uygulamanın genel tasarım dili tutarlı bir şekilde kullanılmış ve bu da estetik açıdan bütünlüklü bir yapı oluşturmuş. (K2)*

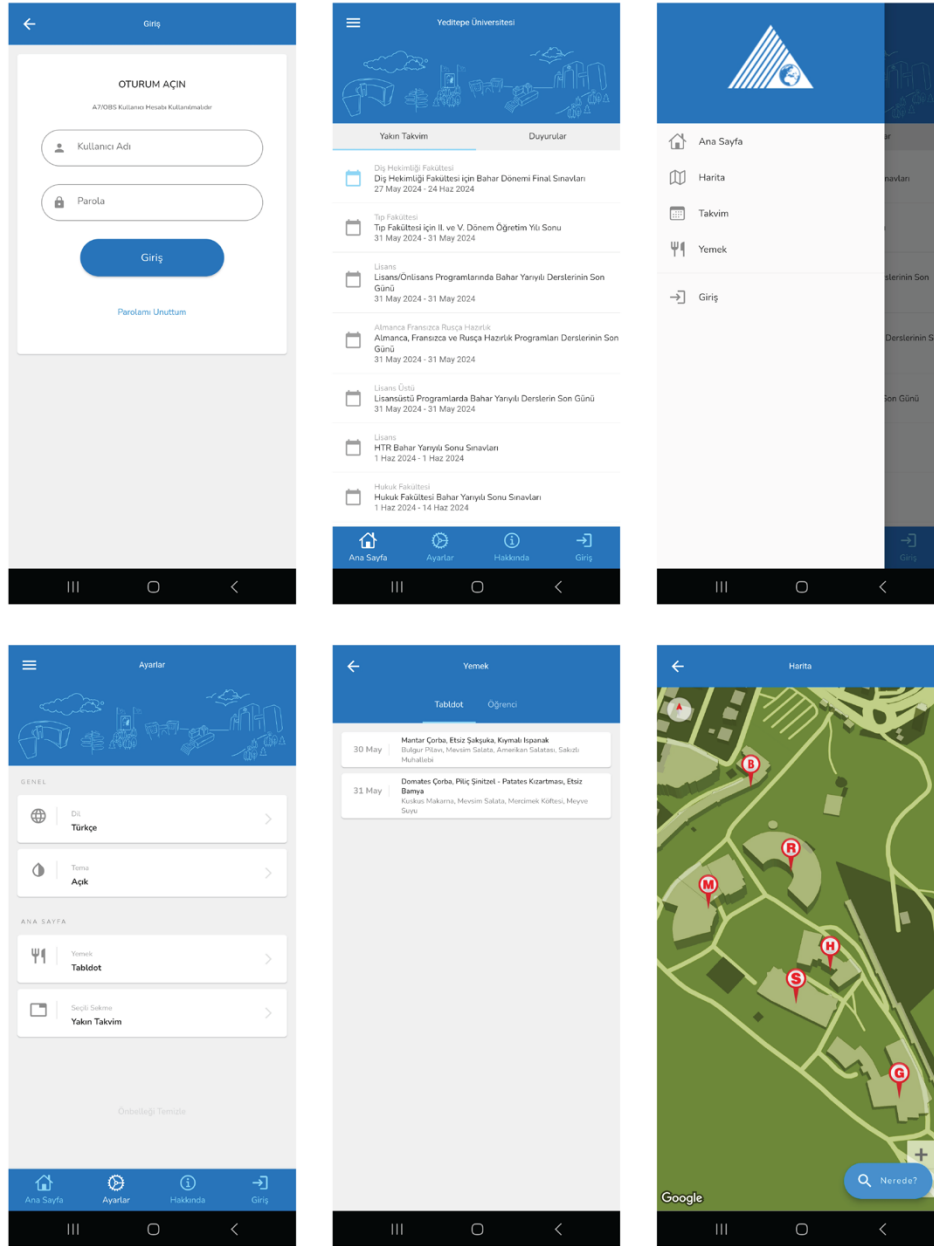
- *Evet tutarsızlıklar mevcut. (K3)*

- *Görsel, tipografi ve renk öğeleri, genel olarak her sayfada tutarlı bir şekilde kullanılarak uygulama genelinde bütünlük sağlanmış. (K4)*

- *Renkler, tipografi ve ikonlar arasında uyum vardır ve bu tasarım öğeleri genel bir bütünlük içinde sunulmuştur. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde görsel, tipografik ve renk öğeleri genel bir uyum içinde kullanılarak tasarım bütünlüğü sağlanmıştır. K1, K2 ve K5 bu uyumun arayüzün düzenli ve estetik bir görünüm sunmasına katkıda bulunduğunu belirtmektedir. K4 de tüm sayfalarda tutarlı kullanımın genel bir bütünlük oluşturduğunu ifade ederken, K3 bazı tutarsızlıkların mevcut olduğunu dile getirmektedir. Genel olarak, uyumlu tasarım öğeleri arayüzde düzenli bir yapı sunmakta, ancak bazı alanlarda uyumsuzlukların iyileştirilebileceği söylenebilmektedir.

3.6. Yeditepe Üniversitesi Uygulaması İle İlgili Sorular



Görsel 11: Yeditepe Üniversitesi Mobil Uygulama Arayüzleri

a. Yön

- Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?

- Görselde yönlendirme işaretleri basit ve anlaşılır şekilde tasarım yüzeyine yerleştirilmiştir. İkonlar, kullanıcıların giriş ve ayarlar gibi temel işlemlere hızlı erişimi sağlamasını kolaylaştırmaktadır. (K1)

- *Evet, yönlendirme işaretleri ve ikonlar yeterince belirgin. (K2)*

- *Evet. (K3)*

- *Arayüzde, kullanıcıları yönlendirmek için yeterince ikon veya yönlendirme bilgisi bulunmamaktadır. (K4)*

- *Yeditepe Üniversitesi mobil uygulamasında yönlendirme işaretleri açık ve anlaşılardır. Oklar ve ikonlar kullanıcıyı doğru yönlendirmek için yerleştirilmiştir. Renk ve boyut açısından dikkat çekicidirler. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve ikonlar genel olarak belirgin ve işlevseldir. K1, K2, K3 ve K5 ikonların ve okların anlaşılır, basit ve dikkat çekici şekilde yerleştirildiğini ve kullanıcıların temel işlevlere hızlı erişimini sağladığını ifade etmektedir. K4 ise arayüzde yeterli yönlendirme bilgisinin bulunmadığını ve daha fazla ikon veya yönlendirme işaretinin eklenmesinin faydalı olabileceğini belirtmektedir. Genel olarak, yönlendirme işaretleri kullanıcıları doğru yönlendirmekte, ancak bazı alanlarda ek ikonlar veya işaretler kullanılarak daha da güçlendirilebileceği yorumu yapılabilmektedir.

• Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?

- *Bilgilere ulaşmak genel olarak kolay. Ana sayfa ve menü seçenekleri oldukça belirgin. Kullanıcılar hızlıca takvime, haritaya veya yemek seçeneklerine erişebiliyor. (K1)*

- *Evet, kullanıcılar uygulamada sunulan bilgilere ve işlevlere kolayca erişebiliyor. (K2)*

- *Evet. (K3)*

- *Kullanıcılar, uygulama içerisindeki sayfalara hamburger menü sayesinde kolayca ulaşabilmektedir. (K4)*

- *Bilgilere ve işlevlere ulaşmak oldukça kolaydır. Ana ekran ve menüler net bir şekilde düzenlenmiştir, kullanıcılar önemli fonksiyonlara hızlıca erişebilmektedir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre kullanıcılar uygulamada sunulan bilgilere ve işlevlere kolayca erişebilmektedir. K1, K2, K3 ve K5 ana sayfa ve menü seçeneklerinin belirgin

olduğunu ve kullanıcıların takvim, harita veya yemek seçenekleri gibi işlemlere hızlıca ulaşabildiğini belirtmektedir. K4 ise hamburger menünün kullanıcıların uygulama içindeki sayfalara kolayca erişmesini sağladığını ifade etmektedir. Genel olarak, arayüz düzeni ve menülerin net yerleşimi, kullanıcı deneyimini olumlu yönde desteklemektedir.

b. Boşluk

- Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?

- *Boşluklar yeterli düzeyde kullanılmış. Özellikle menüler arasında beyaz alanlar, arayüzü sade ve ferah hale getiriyor. Bu boşluklar sayesinde kullanıcılar öğeler arasında kolayca gezinebiliyor. (K1)*

- *Evet, görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış. Bu boşluklar, arayüzün düzenli görünmesini sağlıyor ve karmaşa yaratmadan kullanıcıya temiz bir deneyim sunuyor. (K2)*

- *Boşluklar yeterli. Tutarlı oluşturulmuş. Kullanıcının arayüzdeki verileri kolay ayırıştırmasına ve düzen görsel estetiği oluşturmaya yardımcı olmuş. (K3)*

- *Uygulamada yeterince boşluk sağlanmış, ancak içerik açısından oldukça sınırlı görülmektedir. (K4)*

- *Boşluk kullanımı yeterlidir. Menü öğeleri arasında ve içerikler çevresinde yeterli boşluk bırakılmıştır. Bu da tasarımın daha temiz ve ferah görünmesini sağlamaktadır. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk kullanılarak arayüz düzenli, sade ve ferah bir hale getirilmiştir. K1 menüler arasındaki beyaz alanların arayüzü sadeleştirip kullanıcıya kolay gezinim sağladığını belirtirken, K2 ve K5 boşlukların düzeni destekleyerek temiz bir deneyim sunduğunu ifade etmektedir. K3 boşlukların tutarlı ve görsel estetiği destekleyici olduğunu vurgularken, K4 boşlukların yeterli olduğunu ancak içerik açısından sınırlı bir kullanım görüldüğünü dile getirmektedir. Genel olarak, boşluk kullanımı arayüzün estetik ve işlevsel yapısını olumlu yönde desteklemektedir yorumu yapılabilir.

- Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?

- Boşluklar genel olarak yeterli. Ancak bazı alanlarda (özellikle liste içinde) biraz daha fazla boşluk olabilirdi, böylece metinler arasındaki ayırım daha net olurdu. (K1)

- Evet, öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış ve bu sayede arayüz düzenli ve anlaşılır kalıyor. (K2)

- Yeterli boşluk bırakılmış. (K3)

- Arayüzde fazla bilgi yer almadığı için boşluk kullanımı fazla, bu da sade bir görünüm yaratmaktadır. (K4)

- Boşluklar doğru bir şekilde kullanılmış olup, tasarımda sıkışıklık ya da düzensizlik yaratmamaktadır. (K5)

Uzman görüşlerine göre arayüzdeki öğeler arasında genel olarak yeterli boşluk bırakılmış olup bu, arayüzün düzenli ve anlaşılır kalmasını sağlamaktadır. K1 bazı alanlarda, özellikle listeler içinde, daha fazla boşluk olmasının metinler arasındaki ayırımı daha net hale getirebileceğini belirtmektedir. K2, K3 ve K5 boşlukların yeterli olduğunu ve tasarımda sıkışıklık yaratmadan düzenli bir görünüm sunduğunu ifade ederken, K4 boşluk kullanımının fazla bilgi olmaması nedeniyle sade bir görünüm sağladığını vurgulamaktadır. Genel olarak, boşluk kullanımı arayüzde düzeni ve anlaşılabilirliği desteklemekte, ancak bazı alanlarda iyileştirme yapılabilmektedir.

c. Denge

- Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?

- Arayüz simetrik bir düzenle tasarlanmış. Bu denge, kullanıcıların göz yormadan gezinti yapmasını sağlıyor. Simetrik düzen, işlevsel olarak da tek yönlü bir akış sunuyor. (K1)

- Evet, simetrik bir denge sağlanmış ve bu denge arayüzdeki öğelerin düzenli ve uyumlu görünmesine katkı sağlıyor. (K2)

- Simetrik denge sağlanmış. Daha uyumlu bir görsel düzen oluşturmuş. (K3)

- Uygulama arayüzünde simetrik bir denge hakimdir, bu da sayfanın düzenli ve uyumlu görünmesini sağlamaktadır. (K4)

- *Arayüzde simetrik denge hakimdir, bu da uygulamanın görsel olarak dengeli ve düzenli görünmesini sağlamaktadır. Simetri, kullanıcıların dikkatini eşit bir şekilde çekmektedir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulama arayüzünde simetrik bir denge sağlanmış olup bu, öğelerin düzenli ve uyumlu görünmesine katkıda bulunmaktadır. K1 simetrik düzenin kullanıcıların göz yormadan gezinti yapmasını ve işlevsel olarak tek yönlü bir akış sunmasını sağladığını belirtmektedir. K2, K3, K4 ve K5 de simetrik dengenin arayüze düzenli, uyumlu ve dengeli bir görünüm kazandırdığını ve kullanıcıların dikkatini eşit şekilde çektiğini ifade etmektedir. Genel olarak, simetrik yapı arayüzün hem estetik hem de işlevsel olarak kullanıcı dostu bir yapıya sahip olmasını sağlamaktadır.

- Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?

- *Metin, ikonlar ve boşluklar arasında dengeli bir ilişki var. Görsel ve tipografik unsurlar dengeli bir şekilde yerleştirilmiş, bu da anlaşılabilirliği artırıyor. (K1)*

- *Evet, bu uyum arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini olumlu yönde etkiliyor. (K2)*

- *Anlaşılabilirliği artırıyor ve bütünlüğe yardımcı oluyor. (K3)*

- *Uygulamadaki öğeler arasındaki boşluklar, ferah bir görünüm sağladığı için anlaşılabilirliği artırmaktadır. (K4)*

- *Metinler, görseller ve boşluklar arasında uyum başarılı bir şekilde sağlanmıştır. Bu da arayüzün anlaşılabilirliğini artırmaktadır. (K5)*

Uzman görüşlerine göre arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasında sağlanan uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini olumlu yönde etkilemektedir. K1, metin, ikonlar ve boşlukların dengeli yerleştirilmesinin anlaşılabilirliği artırdığını belirtirken, K2 ve K3 bu uyumun arayüz düzenini destekleyerek bütünlüğe katkı sağladığını ifade etmektedir. K4 boşlukların ferah bir görünüm sunduğunu vurgularken, K5 metin, görsel ve boşluk uyumunun anlaşılabilirliği artırdığını belirtmektedir. Genel olarak, bu uyumlu yapı, kullanıcıların arayüzde rahat ve net bir şekilde gezinebilmelerini sağlamaktadır.

d. Orantı

- Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?

- Öğeler arasındaki boyut farkları dikkatlice düşünülmüş. Örneğin, giriş butonu büyük ve belirginken, menü öğeleri daha küçük ama yeterince anlaşılır. Bu, dikkat çekilmesi gereken yerlere odaklanmayı sağlıyor. (K1)

- Orantılı bir şekilde kullanılmış öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte başarılı. (K2)

- İkonlar aynı boyutlarda kullanılmış ancak metinlerdeki farklılık yanlış kullanılmış dolayısıyla da okunabilirlik azalmış. (K3)

- Uygulamadaki öğelerin farklı boyutlarda kullanılması, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmektedir. (K4)

- Farklı öğeler arasındaki boyut orantısı dengelidir. Büyük öğeler önemli fonksiyonları vurgularken, daha küçük öğeler yan bilgiler sunar. Bu, kullanıcının dikkatini doğru noktalara yönlendirmektedir. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğeler arasında iyi bir orantı sağlanmış olup bu durum kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkilidir. K1, K2, K4 ve K5 büyük öğelerin dikkat çekmesi gereken noktalarda kullanıldığını, küçük öğelerin ise yan bilgiler sunduğunu belirterek bu orantının kullanıcı odaklanmasını desteklediğini ifade etmektedir. K3 ise ikonların aynı boyutta kullanıldığını ancak metin boyutlarının yanlış ayarlanmasının okunabilirliği düşürdüğünü dile getirmektedir. Genel olarak, öğeler arasındaki boyut farkları dikkat çekici ve işlevsel olarak doğru bir şekilde ayarlanmış olup, bazı metin boyutlarında iyileştirme yapılabileceği yorumu yapılabilmektedir.

- Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?

- Büyük öğeler, dikkat çekilmesi gereken yerlerde kullanılmış (örneğin giriş ekranı), küçük öğeler ise daha az önemli fonksiyonları vurguluyor. Bu da genel tasarım estetiğine katkıda bulunuyor. (K1)

- *Büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine olumlu katkı sağlıyor. Öğeler arasındaki bu denge, tasarımın göze hoş görünmesini sağlıyor. (K2)*

- *Görsel estetiği, tutarlılık, denge, hiyerarşi gibi önemli unsurlar destekler. Arayüzlerin tamamında olmaması genel tasarım estetiğinin bozulmasına sebep oluyor. (K3)*

- *Büyük ve küçük öğelerin kullanımı, kullanıcıların önemli bilgilere ilk bakışta ulaşmasına olanak tanımaktadır. (K4)*

- *Büyük butonlar ve başlıklar dikkat çekici olup, küçük detaylar da estetik bir uyum içinde sunulmuştur. Bu da genel tasarımın estetiğine katkıda bulunuyor. (K5)*

Uzman görüşlerine göre, arayüzde büyük ve küçük öğelerin dengeli kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine olumlu katkı sağlamaktadır. K1 önemli öğelerin büyük boyutlarda sunulmasının dikkat çekici bir yapı oluşturduğunu belirtirken, K2 ve K5 öğeler arasındaki boyut farklarının tasarımın göze hoş görünmesine katkıda bulunduğunu ifade etmektedir. K4 bu dengenin kullanıcıların önemli bilgilere ilk bakışta ulaşmalarını sağladığını vurgulamaktadır. K3 ise bazı sayfalarda tutarlılığın olmamasının genel estetiği olumsuz etkileyebileceğini dile getirmektedir. Genel olarak büyük ve küçük öğeler arasındaki orantı tasarım estetiğini desteklemekte, ancak tutarlılık eksikliklerinin giderilmesi tasarımı daha da iyileştirebileceği söylenebilmektedir.

e. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

• Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?

- *Giriş butonu ve takvim gibi önemli işlevler belirgin şekilde vurgulanmış. Ana bilgiler, kullanıcıların kolayca erişebileceği bir hiyerarşide sunuluyor. (K1)*

- *Evet, ancak görsel tercihinde biraz cimri davranılmış. İkonlar dışında fazla görsel öğe kullanılmamış, bu da kullanıcıları çekme konusunda yetersiz kalabilir. Fotoğraf veya resim gibi zenginleştirici görsel öğelerin eksikliği, arayüzün biraz statik görünmesine yol açmış olabilir. Bu eksiklik, uygulamanın içeriğinin kısıtlı olmasından kaynaklanabilir. (K2)*

- *Metinlerde hiyerarşi doğru sunulmamış. (K3)*

- Uygulamada, tipografinin kalın ve ince kullanımıyla görsel hiyerarşi sağlanmaktadır. (K4)

- Önemli bilgiler ve öğeler belirgin şekilde vurgulanmıştır. Ana ekran ve menüdeki önemli fonksiyonlar, kullanıcıların hızlıca fark edebileceği şekilde sunulmuştur. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler genellikle hiyerarşik bir düzende sunulmuş olup, bu vurgular kullanıcıların kolayca erişimini sağlamaktadır. K1 ve K5 giriş butonu ve ana ekran gibi önemli işlevlerin belirgin şekilde öne çıkarıldığını ifade etmektedir. K2 ikonlar dışında zenginleştirici görsel öğelerin eksikliği nedeniyle arayüzün biraz statik görünebileceğini dile getirmektedir. K4 tipografinin kalın ve ince kullanımıyla hiyerarşinin sağlandığını belirtirken, K3 metin hiyerarşisinin doğru sunulmadığını ifade etmektedir. Genel olarak, uygulamada önemli bilgiler vurgulanmış, ancak daha zengin görsel içerik ve metin hiyerarşisinin geliştirilmesi arayüzü daha etkili hale getirebilir yorumu yapılabilmektedir.

- Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?

- Evet, kullanıcılar vurgulanan öğelere kolayca erişebiliyor. Giriş, ayarlar ve menü seçenekleri hızlıca fark ediliyor. (K1)

- Evet, kullanıcılar en önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebiliyor. (K2)

- Arayüzlerin hepsinde tutarlı davranılmadığı için hayır. (K3)

- Butonlar ve navigasyon menüsündeki ikonların farklı renklerde kullanılması, önemli yerlere vurgulama yapmaktadır. (K4)

- Kullanıcılar, önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebilmektedir. Vurgulanan öğeler dikkat çekici olup, kullanıcının doğru yönlendirilmesine yardımcı olmaktadır. (K5)

Uzman görüşlerine göre uygulama arayüzünde kullanıcılar en önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebilmektedir ve vurgulanan öğeler kullanıcıların dikkatini doğru yönlere çekmektedir. K1, K2 ve K5 giriş, ayarlar ve menü seçeneklerinin hızlıca fark edildiğini ve dikkat çekici olduğunu belirtmektedir. K4 butonlar ve ikonlardaki renk kullanımı ile önemli noktaların vurgulandığını ifade etmektedir. K3 ise tüm arayüzlerde tutarlılığın sağlanmadığı için bazı durumlarda kullanıcıların önemli

bilgilere erişimde zorluk yaşayabileceğini dile getirmektedir. Genel olarak, vurgulanan öğeler dikkat çekici ve kullanıcı yönlendirmesi açısından etkili olsa da, tutarlılık eksiklikleri giderildiğinde daha iyi bir kullanıcı deneyimi sunulabileceği söylenebilir.

f. Devamlılık

- Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?

- *Farklı ekranlar arasında genel bir görsel ve işlevsel tutarlılık var. Ana sayfa, ayarlar ve diğer menüler aynı renk ve tipografik yaklaşımla tasarlanmıştır. (K1)*

- *Evet, farklı sayfalar arasında görsel ve işlevsel tutarlılık mevcut. (K2)*

- *Tüm arayüzlerde tutarlılık mevcut değil. (K3)*

- *Uygulama genelinde aynı renkler ve tipografi hakimdir, bu da devamlılığı sağlamaktadır. (K4)*

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında tutarlılık sağlanmıştır. Renkler, ikonlar ve tipografi her ekranda aynı şekilde devam etmektedir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın farklı sayfaları arasında genel bir görsel ve işlevsel tutarlılık sağlanmıştır bu da kullanıcıların arayüzde kolayca gezinmesine katkıda bulunmaktadır. K1 ana sayfa ve ayarlar gibi menülerin aynı renk ve tipografik yaklaşımla tasarlandığını belirtirken K2, K4 ve K5 uygulamanın renkleri, ikonlar ve tipografi açısından tutarlılık gösterdiğini ifade etmektedir. K3 ise bazı arayüzlerde bu tutarlılığın eksik olduğunu dile getirmektedir. Genel olarak, uygulama sayfaları arasında görsel ve işlevsel devamlılık sağlanmış, ancak eksikliklerin giderilmesiyle tutarlılık daha da güçlendirilebilir.

- Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?

- *Evet, uygulamanın farklı sayfalarında tutarlılık korunmuş. Renk paleti ve ikonografi her sayfada aynı şekilde devam ediyor. (K1)*

- *Evet, tasarım unsurları arasında devamlılık sağlanmış. Sayfalar arasında geçiş yaparken kullanılan görsel unsurların tutarlı olması, kullanıcıya akıcı bir deneyim sunuyor. (K2)*

- *Bu soruya evet ya da hayır demek doğru olmaz çünkü diğer cevaplarımda açıkladığım gibi bazı unsurlar için evet denebilir ancak genele bakıldığında hayır cevabı verilen detaylar var. (K3)*

- *Farklı ekranlar arasında geçiş yaparken tasarım unsurları aynı şekilde kullanılmış ve devamlılık korunmuştur. (K4)*

- *Evet, tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş olup, farklı ekranlar arasında geçiş yaparken kullanıcılar zorlanmamaktadır. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın farklı ekranları veya sayfaları arasında geçiş yaparken genel olarak tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuştur, bu da kullanıcıya akıcı bir deneyim sunmaktadır. K1 renk paleti ve ikonografinin tüm sayfalarda aynı şekilde devam ettiğini belirtirken, K2 ve K5 bu tutarlılığın kullanıcıların ekranlar arasında zorlanmadan geçiş yapmalarını sağladığını ifade etmektedir. K4 tasarım unsurlarının geçişlerde aynı şekilde kullanılmasını vurgularken, K3 bazı unsurlarda devamlılık olsa da tüm tasarım unsurlarında tam bir tutarlılık sağlanmadığını belirtmektedir. Genel olarak, tasarım unsurları arasında devamlılık korunmuş, ancak bazı eksikliklerin giderilmesi deneyimi daha da iyileştirebilir.

g. Bütünlük

• Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?

- *Evet, tüm tasarım öğeleri uyumlu bir bütünlük sergiliyor. Renkler, tipografi ve ikonlar birbiriyle uyumlu bir görsel dil oluşturuyor. (K1)*

- *Evet, arayüzde yer alan tüm tasarım öğeleri uyum içinde ve bir bütünlük oluşturacak şekilde bir araya getirilmiş. (K2)*

- *Hayır (K3)*

- *Uygulamanın bütününe bakıldığında, kurumsal renklerin hakim olduğu ve tasarım öğeleriyle bir bütünlük sağlandığı söylenebilir. (K4)*

- *Tüm tasarım öğeleri uyum içinde bir araya getirilmiş olup, genel bir bütünlük sağlanmıştır. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri genel bir bütünlük içinde sunulmuş olup, renkler, tipografi ve ikonlar uyumlu bir görsel dil

oluşturmuştur. K1, K2, K4 ve K5 arayüzdeki öğelerin kurumsal renklerle uyum içinde bir araya gelerek bütünlük sağladığını ifade etmektedir. K3 ise bu bütünlüğün tam anlamıyla sağlanmadığını belirtmektedir. Genel olarak, tasarım öğeleri arasında uyum ve bütünlük sağlanmış, ancak eksiklikler giderilirse daha da tutarlı bir görünüm elde edilebilir sonucu çıkarılabilir.

- Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?

- *Evet, tasarımda tutarlılık sağlanmış. Renkler sade ve tutarlı bir paletle belirlenmiş, tipografi net ve okunabilir. (K1)*

- *Genel olarak uyum içinde ve görsel, tipografik ve renk öğeleri tutarlı bir şekilde kullanılmış ve arayüzün genel uyumu bozulmamış. (K2)*

- *Tutarsızlık mevcut. (K3)*

- *Arayüzde görsel, tipografik ve renk öğeleri tutarlı bir şekilde kullanıldığından, herhangi bir tutarsızlık görülmemekte ve hepsi birbiriyle uyum içerisinde bütünlüğü sağlamaktadır. (K4)*

- *Görsel, tipografik ve renk öğeleri birbiriyle uyumludur, herhangi bir tutarsızlık gözlenmemiştir. (K5)*

Uzman görüşlerine göre uygulamanın arayüzündeki görsel, tipografik ve renk öğeleri genellikle uyum içinde olup, tasarımda tutarlılık sağlanmıştır. K1 sade bir renk paleti ve net tipografinin uyumlu bir görünüm sunduğunu belirtirken, K2 ve K4 tüm öğelerin uyum içinde kullanıldığını ve genel uyumun bozulmadığını ifade etmektedir. K5 de bu uyumu desteklerken, K3 bazı tutarsızlıkların mevcut olduğunu dile getirmektedir. Genel olarak, arayüzdeki tasarım unsurları uyumlu bir bütünlük sunmakta, ancak bazı alanlarda iyileştirmeler yapılması uyumu daha da güçlendirebilir yorumu yapılabilmektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu araştırmada, Türkiye'deki üniversitelerin mobil uygulamaları, uzman görüşlerine dayanılarak değerlendirilmiş ve her üniversite için belirli bulgular ortaya konulmuştur. Genel olarak, incelenen üniversitelerin mobil arayüzlerinde ortak olan bazı güçlü ve zayıf yönler gözlemlenmiştir. Üniversiteler arasında tasarım ilkelerinin uygulanışındaki farklılıklar dikkat çekmiş olup, her üniversite için geliştirilebilecek alanlar tespit edilmiştir.

ODTÜ mobil uygulaması, uzmanlar tarafından arayüzdeki yönlendirme işaretlerinin genel olarak net olduğu, ancak bazı kullanıcılar için bu işaretlerin renk ve boyut açısından iyileştirmeye ihtiyaç duyduğu şeklinde değerlendirilmiştir. Özellikle menü ve ikonların erişilebilir olduğu, ancak geri butonlarının eksikliği ve geçişlerin zorluğu arayüz tasarımını olumsuz etkilemiştir. Arayüzde boşluk kullanımı ve denge açısından tutarsızlıklar bulunmuş, bu durum kullanıcıların bazı bölümlerde karmaşık bir görünümle karşılaşmasına neden olmuştur. Öğeler arasındaki orantısızlıklar da dikkat çekmiş ve bu nedenle bazı ikon ve metinlerin boyutları uyumsuz olarak değerlendirilmiştir.

Ankara Üniversitesi mobil uygulamasında, yönlendirme işaretleri ve ikonların genel olarak belirgin olduğu ve kullanıcıların bilgilere kolayca erişebildiği görülmektedir. Ancak bazı içeriklerin erişiminin birkaç adım gerektirmesi kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebilmekte ve bu durumun giderilmesi için içerik erişim süreçlerinin sadeleştirilmesi önerilmektedir. Ayrıca, görsel öğeler arasındaki boşlukların genel olarak yeterli olduğu ifade edilmekle birlikte, bazı sayfalarda düzensizlik ve karmaşa yaratabilecek dengesizliklerin bulunduğu tespit edilmiştir; bu nedenle arayüzde daha dengeli bir boşluk kullanımı sağlanmalıdır. Simetrik denge büyük oranda korunmuş olsa da metinlerin yoğun biçimde kalın kullanımı ve sosyal medya ikonlarının yerleşimi gibi unsurların görsel hiyerarşiyi bozduğu görülmektedir; bu noktada hiyerarşiyi destekleyecek daha dikkatli bir metin biçimlendirme ve simge yerleşimi yapılması tavsiye edilmektedir. Orantı açısından öğelerin doğru yerleştirildiği ve kullanıcıların dikkati doğru noktalara yönlendirebildiği vurgulanırken, farklı sayfalar arasında sağlanan tutarlılığın olumlu olduğu, ancak

estetik bütünlüğün bazı bölümlerde tam oturmadığı görülmektedir. Bu bağlamda, estetik bütünlüğü sağlamak için daha dikkatli bir tasarım gözden geçirme süreci önerilmektedir.

İTÜ mobil uygulaması, yönlendirme işaretlerinin genel olarak belirgin olduğu ve kullanıcıların aradıkları bilgilere kolayca ulaşabildiği bir arayüz sunmaktadır. Boşluk kullanımı, denge ve orantı gibi tasarım ilkeleri açısından oldukça başarılı bulunmuş, görsel hiyerarşi ve vurgulama etkili bir şekilde sağlanmıştır. Uygulamanın sayfaları arasında işlevsel ve görsel tutarlılık korunmuş ve genel tasarım estetiği olumlu değerlendirilmiştir. Bununla birlikte, bazı ekranlarda küçük uyumsuzluklar dikkat çekmiştir.

Koç Üniversitesi mobil uygulaması, yönlendirme işaretleri ve ikonların netliği ve kontrastı açısından başarılı bulunmuş, kullanıcılar bilgilere hızlıca ulaşabilmektedir. Boşluk kullanımı ve simetrik denge, arayüzün düzenli ve estetik görünmesine katkıda bulunmuştur. Görsel hiyerarşi başarılı bir şekilde uygulanmış ve önemli bilgiler yeterince vurgulanmıştır. Uygulamanın farklı sayfaları arasında tutarlılık sağlanmış, genel tasarım bütünlüğü olumlu bir şekilde değerlendirilmiştir.

İstanbul Medipol Üniversitesi mobil uygulamasında yönlendirme işaretleri belirgin olmakla birlikte, bazı ikon açıklamalarının eksikliği erişilebilirliği olumsuz etkilemiştir. Boşluk kullanımı çoğunlukla tutarlı olsa da bazı ekranlarda boşlukların yetersizliği estetiği zayıflatmıştır. Denge ve orantı açısından genel olarak başarılı bulunmakla birlikte, bazı ekranlarda uyumsuzluklar gözlemlenmiştir. Görsel hiyerarşi ve vurgulama yeterli düzeyde sağlanmış, ancak bazı sayfalarda renk kullanımı nedeniyle vurgulamalar zayıf kalabilmektedir.

Yeditepe Üniversitesi mobil uygulaması, yönlendirme işaretleri ve ikonların belirgin olduğu ve kullanıcıların bilgilere kolayca ulaşabildiği bir arayüz sunmaktadır. Boşluk kullanımı, denge ve orantı gibi tasarım ilkeleri oldukça başarılı bulunmuş, arayüzün düzenli ve sade görünmesini sağlamıştır. Görsel hiyerarşi ve vurgulama yeterince sağlanmış, önemli bilgiler net bir şekilde öne çıkarılmıştır. Uygulamanın

sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık korunmuş ve tasarım bütünlüğü olumlu değerlendirilmiştir.

Devlet üniversiteleri arasında ODTÜ ve Ankara Üniversitesi uygulamalarında bazı tasarım ilkeleri açısından eksiklikler tespit edilmiştir. Bu iki üniversitenin uygulamalarında daha işlevsel ve daha anlaşılır bir arayüz sunmak adına, tasarım ilkelerine daha uygun bir yaklaşım benimsenmesi gerektiği görülmüştür. İTÜ uygulaması ise devlet üniversiteleri arasında en başarılı mobil arayüz olarak öne çıkmış, tasarım ilkelerine uyum açısından olumlu bir değerlendirme almıştır.

Vakıf üniversiteleri arasında Koç Üniversitesi, arayüz tasarımında en fazla başarı gösteren uygulamalardan biri olarak görülmüştür. Görsel hiyerarşi, boşluk kullanımı ve tutarlılık açısından olumlu bir tablo çizen Koç Üniversitesi uygulaması, tasarım ilkeleri açısından tatmin edici bir performans sergilemiştir. İstanbul Medipol Üniversitesi ve Yeditepe Üniversitesi uygulamaları da genel olarak başarılı bulunmuş, ancak bazı alanlarda (boşluk ve renk kullanımı gibi) iyileştirme gerektiren noktalar mevcuttur.

Genel olarak, vakıf üniversitelerinin mobil uygulamaları, devlet üniversitelerine kıyasla daha başarılı bir tasarım ve kullanıcı dostu arayüz sunmaktadır. Özellikle Koç ve Yeditepe Üniversiteleri, tutarlı ve estetik bir tasarım anlayışına sahipken, ODTÜ ve Ankara Üniversitesi uygulamaları daha fazla geliştirme ihtiyacı duymaktadır.

KAYNAKÇA

- Akpınar, Y. (2022). Mobil Uygulamalarda Etkileşimli Arayüz Tasarımı: Samsun Kent Müzesi Uygulama Örneği. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Görsel İletişim Tasarımı Ana Sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi.*
- Alim, A. A. (2023). Mobil Uygulamalarda Kullanıcı Deneyimi ve Tasarımı: Amazon Prime, Netflix Ve Exxen Örnekleri. *Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Görsel İletişim Tasarımı Anabilim Dalı Görsel İletişim Tasarımı Yüksek Lisans Tezi.*
- Ambrose, G., ve Harris, P. (2014). Grafik Tasarımda Tipografi. (B. Bayrak, Çev.) *İstanbul: Literatür Yayıncılık.*
- Ambrose, G. ve Harris, P. (2012). Grafik Tasarımın Temelleri. çev. Mehmet Emir Uslu. *İstanbul: Literatür Yayınları.*
- Arıkan, A. G. (2009). İmgeden Baskıya Grafik Tasarım. *Konya: Eğitim Kitabevi.*
- Bal, E. (2013). Teknoloji Çağında Cep Telefonu Kullanım Alışkanlıkları ve Motivasyonlar: Selçuk Üniversitesi Öğrencileri Üzerine Bir İnceleme. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı Gazetecilik Anabilim Dalı Doktora Tezi.*
- Baştabak, Y. E. (2023). Mobil Arayüz Ve Deneyim Tasarımında Temel İlkeler. *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Medya Tasarımı Anasanat Dalı Medya Tasarımı Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi.*
- Beaird, J. (2007). The Principles of Beautiful Web Design. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 59(1), 1–29.
- Becer, E. (2011). İletişim ve Grafik Tasarım. (8. Basım). *Ankara: Dost kitabevi*, 466.
- Benyon, D. (2014). Designing Interactive Systems, a Comprehensive Guide To HCI, UX And İnteraction Design. (Third edition.) *Pearson.*

- Berger, J. (2014). (2014). Görme Biçimleri. (Çev.: Yurdanur Salman). İstanbul: Metis Yayınları. (1972).
- Bırol, E. (2023). Türkiye’de En Çok Ziyaret Edilen Pazaryeri Web Sitelerinin Görsel Tasarım Süreci. *İnif E- Dergi*, 8(1), 107–131.
- Camcı, S. (2020). Mobil Uygulamalarda Kullanıcı Deneyimi ve Arayüz Tasarımı: E-Ticaret Uygulaması. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anabilim Dalı Yüksek Lisans Tezi*.
- Chipman, A. (2021). UX/UI Design 2022 a Complete Beginners to Pro. *Independent Publish*.
- Coleman, C. V. (2017). Visual Experiences: A Concise Guide to Digital Interface Design. (1. Baskı). Boca Raton, Florida, ABD: Chapman and Hall/CRC.
- Çağlar, B. (2017). Grafik Tasarım Aracı Olan Görsel Metaforların Moda Reklamlarındaki Rolü: Elle ve Cosmopolitan Dergileri Üzerine Göstergibilimsel Bir İnceleme. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Temel İletişim Anabilim Dalı Doktora Tezi*.
- Çeken, B., Mazlum, H. ve Özbek, S. (2018). Mobil Uygulama Arayüz Tasarımlarında Tipografi Kullanımının İncelenmesi: Sosyal Medya Örneği. *I. Sada Uluslararası Disiplinlerarası Sanat Sempozyumu*, 47–58.
- Dikener, O. (2011). İnternet Reklamcılığında Web Sitesi Tasarımının Önemi. *Erciyes İletişim Dergisi*, 2(1), 152-166.
- Durdemir, T. (2019). Antalya Kent Müzesi Mobil Uygulama Arayüz Tasarımı. *Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Tasarım Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi*.
- Eczacıbaşı. (1997). Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi. İstanbul: Cilt 2, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları.
- Erişti, S. D. B. (2019). Yeni Medya ve Görsel İletişim Tasarımı. (4. Baskı). Ankara:

Pegem Akademi Yayınları.

- Ertan & Sansarcı. (2016). Görsel Sanatlarda Anlam ve Algı. *İstanbul: Alternatif Yayıncılık.*
- Evren, F. B. (2016). Grafik Arayüzlerin Tasarım ve Kullanılabilirlik Açısından İncelenmesi: Android ve IOS. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication, 6(4), 400 – 418.*
- Galitz, W. O. (2007). The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques. *Indiana: Wiley Publishing Inc. (3rd Ed.).*
- Heller, S. (2012). Yer Altı Ana Dalgası. *H. Armstrong (Ed.), Grafik Tasarım Kuramı: Tasarım Alanından Okumalar (Çev.: M.E. Uslu). (ss. 98- 101), İstanbul: Espas Sanat Kuram Yayınları.*
- İstek, R. (2005). Görsel İletişimde Tipografi ve Sayfa Düzeni. (2. Baskı). *İstanbul.: Pusula Yayın Evi.*
- Kara, M. (2016). Etkileşimli E-Kitap Uygulama Tasarımı: Manas Destanı. *Isparta Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Sanatta Yeterlilik Tezi.*
- Kaya, S. K. (2019). Mobil Uygulamalarda Farklı İhtiyaç Gruplarına Yönelik Arayüz Çözümlenmeleri Üzerine Bir İnceleme. *Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.*
- Keş, Y. (2006). “e-grafik.net” Elektronik Dergi Tasarımı. *Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Grafik Ana Sanat Dalı, Sanatta Yeterlilik Tezi.*
- Keş, Y. (2009). Elektronik Yayıncılık ve Web Tasarım. (1. Baskı). *İstanbul: Hiperlink Yayınları.*
- Ketenci, H. ve Bilgili, C. (2006). Görsel İletişim ve Grafik Tasarımı. *İstanbul: Beta Yayınları.*

- Lior, L. N. (2013). *Writing for Interaction: Crafting the Information Experience for Web and Software Apps*. Newnes. United Kingdom: Morgan Kaufman.
- Miller, G. A. (1956). The Magical Number Seven, Plus or Minus Two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information 81–97. *Psychological Review* 63, 2.
- Odabaşı, H. A. (2002). *Grafikte Temel Tasarım*. İstanbul: Yorum Sanat Yayınları.
- Oskay, Ü. (1997). *İletişimin ABC'si*. İstanbul: Der Yayınları.
- Öztuna, H. Y. (2008). *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Tibyan Yayıncılık.
- Prasad, P. (2020). *App Design Apprentice*. Razeware LLC.
- Tepecik, A. (2002). *Grafik Sanatlar*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Topuz, B. (2023). *Gelişen Teknoloji Bağlamında Grafik Arayüz Tasarımı ve Mobil Uygulamalar: Oyunlar, Uygulamalar*. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Toy, E. (2017). *Çocuklara Yönelik Mobil Uygulamaların Grafik Arayüz Sorunlarının Tespiti ve Çözüm Önerileri*. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı Sanat Ve Tasarım Doktora Programı Doktora Tezi.
- Türnüklü, A. (2000). *Eğitimbilim Araştırmalarında Etkin Olarak Kullanılabilecek Nitel Bir Araştırma Tekniği: Görüşme. Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi. Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 24(24), 543–559.
- Tuzcu, T. İ. (2019). *Kullanıcı Deneyiminin Arayüz Tasarımına Etkisi ve Bir Uygulama Önerisi*. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Uçar, T. F. (2019). *Görsel İletişim ve Grafik Tasarım*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Uğur, N. G. ve Turan, A. H. (2015). *Üniversite Öğrencilerinin Mobil Uygulamaları Kabulü ve Kullanımı: Sakarya Üniversitesi Örneği*. *Journal of Internet*

Applications and Management, 6(2), 63–79.

Yurt, H. (2017). Etkileşimli (İnteraktif) Grafik Tasarım Uygulamalarında Öğeler ve İlkeler (TRT Çocuk Mobil Uygulaması - Sürüm 1. 1). *İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı Programı Yüksek Lisans Tezi*.

SANAL KAYNAKÇA

Sanal 1. <https://www.interaction-design.org/literature/topics/ui-design>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Sanal 2. <https://medium.com/@alnutku/kullanıcı-deneyimi-kanunları-ilkeleri-ve-etkileri-ux-design-laws-principles-effects-b9eab9f37b76>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Sanal 3. <https://careerfoundry.com/en/blog/ui-design/what-is-fittss-law>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Sanal 4. <https://www.nngroup.com/articles/end-of-web-design>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Sanal 5. <https://www.appsflyer.com/blog/trends-insights/app-uninstall-trends>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Sanal 6. <https://uxmag.com/articles/usability-tip-interfaces-need-rhythm>, Erişim Tarihi (24.08.2024)

Sanal 7. <https://www.nngroup.com/articles/end-of-web-design/>, Erişim Tarihi (26.08.2024)

GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1. <https://amatordenprofesyonele.blogspot.com/2018/06/fotografcilar-icin-karsit-surec-renk.html?m=1>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Görsel 2. <https://line25.com/fonts/font-design/>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Görsel 3. <https://medium.com/@belindakoech01/fitts-law-9163d2a6207b>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Görsel 4. <https://www.linkedin.com/pulse/hicks-law-laws-ux-siva-prakash-n/>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Görsel 5. <https://medium.com/@fannicsincsak/millers-law-enhancing-user-experience-fc80ee70463a>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Görsel 6.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=tr.edu.metu.mobile&hl=tr&gl=US>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Görsel 7.
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ankaraedutr.ankara_app&hl=en_US, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Görsel 8.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.v2.itumobil&hl=tr&gl=US>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Görsel 9.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=tr.edu.ku.newmobile&hl=tr&gl=US>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Görsel 10.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.medipoluni.bundle&hl=tr>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

Görsel 11.
<https://play.google.com/store/apps/details?id=tr.edu.yeditepe.m&hl=tr&gl=US>, Erişim Tarihi (17.05.2020)

EKLER**Ek 1. Etik Kurul Onay Belgesi**

NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU
ETİK KURUL KARARI

Etik Kurul Toplantı Tarihi/Sayısı ve Karar No	Tarih :06/09/2024 Toplantı Sayısı:16 Karar No :2024/669
Araştırmanın Başlığı	Mobil Uygulamalarda Kullanıcı Deneyimi: Eğitim Kurumları Mobil Arayüzlerinin İncelenmesi.
Sorumlu Araştırmacı	Dr. Öğr. Üyesi Güllü YAKAR TAPU
Yardımcı Araştırmacı	Lisansüstü Öğrenci: Furkan ÇALIŞKAN
Etik Kurul Kararı	20914 sayılı başvuru Etik Kurul tarafından değerlendirilmiş olup, başvurunun bilimsel araştırma etiği açısından “Uygun” olduğuna karar verilmiştir.

ASLI GİBİDİR
06/09/2024



NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU
ETİK KURUL KARARI

Etik Kurul Toplantı Tarihi/Sayısı ve Karar No	Tarih :18/10/2024 Toplantı Sayısı:19 Karar No :2024/779
Araştırmanın Eski Başlığı	Mobil Uygulamalarda Kullanıcı Deneyimi: Eğitim Kurumları Mobil Arayüzlerinin İncelenmesi.
Araştırmanın Yeni Başlığı	Eğitim Kurumları Mobil Arayüzlerinin Temel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi.
Sorumlu Araştırmacı	Dr. Öğr. Üyesi Güllü YAKAR TAPU
Yardımcı Araştırmacı	Lisansüstü Öğrenci: Furkan ÇALIŞKAN
Etik Kurul Kararı	21463 sayılı başvuru Etik Kurul tarafından değerlendirilmiş olup, tez başlığı değişikliğinin bilimsel araştırma etiği açısından “Uygun” olduğuna karar verilmiştir.

ASLI GİBİDİR
18/10/2024

Ek 2. Uzman Görüşleri Formu

Bu form, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Bilim Dalı'nda Dr. Öğr. Üyesi Güllü Yakar Tapu danışmanlığında yürütülen “Mobil Uygulamalarda Kullanıcı Deneyimi: Eğitim Kurumları Mobil Arayüzlerinin İncelenmesi” başlıklı yüksek lisans tezinde kullanılacak uzman görüşlerini toplamak amacıyla hazırlanmıştır. Bu araştırmada, URAP 2023-2024 listesine göre seçilen 3 devlet ve 3 vakıf üniversitesinin mobil uygulamaları, Birol (2023) tarafından geliştirilen “Web Site Tasarım İlkeleri Yönünden Değerlendirilmesi” ölçeği kullanılarak yön, boşluk, denge, orantı, görsel hiyerarşi ve vurgulama, devamlılık ve bütünlük ilkelerine göre incelenmiştir. Vakit ayırıp bu çalışmaya katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederim.

Furkan ÇALIŞKAN
Necmettin Erbakan Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Grafik Bölümü



Üniversite mobil arayüzlerine kodu taratarak veya “https://drive.google.com/drive/folders/1uiWVBSCNbUSI_PUHGUrHe0F3JFO9vWeQp?usp=drive_link” adresinden ulaşabilirsiniz.

a. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*
- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*

b. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

c. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*
- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

d. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*
- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

e. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*
- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*

f. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*

g. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*

Ek 3. Uzman Görüşleri I - Dr. Öğr. Üyesi Emel BİROL

İstanbul Gedik Üniversitesi/Mimarlık Ve Tasarım Fakültesi/Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Yönlendirme işaretleri ve ikonlar renk ve çizgi gibi görsel eleman unsurlarıyla net şekilde algılanabilmektedir. Fakat bazı ikonların renk ve metin arasındaki ilişkisinde, kontrastlığın yeterli olmadığı görülmektedir.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu? Kategori ikonları ve menü seçenekleri yön olarak tasarımda dikkat dağıtmayacak şekilde kullanıcıları yönlendirmektedir. Bu nedenle kullanıcıların gerekli bilgilere ulaşmasını kolaylaştırmaktadır.*

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Görsel öğelerdeki tüm metinler punto ve yazı biçimi olarak boş alanlara orantılı olarak okunabilir şekilde makul düzeyde bırakılmıştır. Bu durum tasarımın karmaşık görünmesini engellemiştir.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu? Genel olarak, boşluk düzenlemesi iyi yapılmıştır. Fakat özellikle harita ekranı gibi bazı ekranlar daha fazla boşluğa ihtiyaç duyabilir. Yetersiz boşluk, kullanıcıların işlemlere erişimini zorlaştırabilir ve tasarımı dağınık gösterebilir.*

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor? Arayüzde genel olarak İkonlar ve menü düzeni simetrik bir şekilde hizalandığı için görsel düzen korunmuştur. Arayüz genel olarak simetrik bir yapıya sahiptir.*
- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*
- *Metinler ve ikonlar genel olarak dengeli bir şekilde yerleştirilmiştir ancak "kafeterya" ekran arayüzünde, görsel ve metin arasındaki uyum yoktur.*

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan oranları nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi? Arayüzün her birinde farklı boyutlardaki görsel öğelerin birbiriyle olan oranları büyük ölçüde orantısızdır. Özellikle ikonlar aynı görsel ağırlıkta tutulmuştur.*
- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor? Arayüzlerdeki görseller dikkat çekici bu nedenle tasarım estetiğine olumlu katkıda bulunuyor.*

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*
Uygulamanın önemli işlevleri net bir şekilde vurgulanmış. Özellikle ana ikonlar belirgin ve işlevler hiyerarşik olarak düzenlenmiştir.
- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Arayüzdeki ana işlevlere kolayca erişilebiliyor. Vurgulanan görsel öğeler dikkat çekici, bu da kullanıcıların hızlıca doğru yerlere odaklanmasını sağlıyor.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Farklı sayfalar arasında genel bir tutarlılık mevcuttur. Renk paleti ve tasarım öğeleri aynı tarzda devam ettirilmiş ve bu da kullanıcıların uygulama içinde kolayca gezinmesini sağlıyor.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Farklı sayfalarda tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuştur. Fakat “harita” ve “kafeterya” arayüzündeki görseller, diğer arayüz sayfa tasarımları ile biraz farklılık göstermektedir. Bu sayfalar arasında görsel devamlılıkta hafif bir kopukluk hissi görülmektedir.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Arayüzde yer alan tasarım öğeleri genel bir bütünlük içinde yer almaktadır. İkonlar, renkler ve tipografi tutarlı bir şekilde kullanılmıştır.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Renkler ve tipografi genel olarak uyumludur. Ancak bazı ekranlarda (özellikle harita ekranı) yazıların daha küçük olması, tipografik bütünlükte hafif bir dengesizlik yaratmaktadır.

Ek 3. Uzman Görüşleri I - Dr. Öğr. Üyesi Emel BİROL

İstanbul Gedik Üniversitesi/Mimarlık Ve Tasarım Fakültesi/Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

ANKARA ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Arayüzdeki ikonlar özellikle renk ve çizgi gibi görsel eleman unsurlarıyla net şekilde algılanabilmektedir. Yönlendirme işaretleri ve ikonlarda kullanılan rengin kontrastlığı iyi verildiği için kullanıcının bilgiye ulaşımını kolaylaştırmaktadır.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*
Arayüzdeki görsel eleman unsurları uygun ve paralel bir yapıda tasarım alanı üzerine yerleştirildiğinden işlevsellik yüksektir.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Görsel öğeler tasarım üzerinde birbirleriyle aynı ve yakın boşluklarla yerleştirilmiştir. Bu durum göz ve biçim arasında gruplama yaparak tasarımın bütünlük kazanmasını sağlamıştır. Tasarımda renk ve görsellerin uyumluluğu estetik bir yaklaşımın hakim olduğunu göstermektedir.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*
Genel olarak, boşluk düzenlemesi iyi yapılmıştır. Fakat “etkinlikler” sayfasının arayüzündeki görsel ve metinler arası boşluklar orantılı olmadığından tasarımın karmaşık görünmesine neden olmaktadır.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*
Arayüzde genel olarak görsel elemanlar (görsel, yazı, çizgi vb) simetrik bir şekilde hizalandığı için görsel düzen korunmuştur.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*
Arayüz tasarımlarının genelinde metin, görsel ve boşluklar arasında bir uyum vardır. Sadece etkinlikler” sayfasının arayüzündeki görsel ve metinler arası boşluklar uyumlu değildir.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*
Arayüzün her birinde görsel öğelerin birbiriyle olan orantısı dengelidir. Özellikle görsellerin, rengin yazı biçiminin aynı tutulması kullanıcıların dikkatini doğru yönlendirmektedir.
- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*
Arayüzdeki büyük ve küçük öğelerin renk açısından zıtlıklar yaratılarak kullanılması tasarım estetiğine olumlu katkı sağlamıştır.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler renk kontrastlığı ile vurgulanmış ve aynı ölçekte birbirini tekrarlayan unsurlar tasarıma bir uyum katmıştır. Bu durum tasarıma eksensel anlamda bir hiyerarşik düzen getirmiştir.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*

Vurgulanan görsel öğeler dikkat çekici, bu da kullanıcıların hızlıca doğru yerlere odaklanmasını sağlıyor.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*

Farklı sayfalar arasında genel bir tutarlılık mevcuttur. Aynı renk ve arayüzdeki görsel elemanların aynı ölçeklendirme biçimleri birbirleri ile tutarlılığını ortaya koymaktadır.

- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*

Farklı sayfalarda tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuştur. Fakat “etkinlikler” arayüzündeki görsellik, diğer arayüz sayfa tasarımları ile biraz farklılık göstermektedir.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*

Renk, tipografi, çizgi gibi tasarım elemanları tasarım bütünlüğünü biraraya getirecek şekilde tasarım alanına yerleştirilmiştir.

- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*

Renkler ve tipografi genel olarak uyumludur. Ancak “etkinlikler” sayfasındaki yazıların tasarım boşluğu ile orantısında, bütünlük olarak hafif bir dengesizlik yaratmaktadır.

Ek 3. Uzman Görüşleri I - Dr. Öğr. Üyesi Emel BİROL

İstanbul Gedik Üniversitesi/Mimarlık Ve Tasarım Fakültesi/Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Uygulamada kullanılan görsel elemanlar belirgin ancak bazı arayüz sayfalarında (servis saatleri gibi) daha fazla kontrast veya renk kullanılsaydı dikkat daha fazla çekilerek belirginlik kazandırma sağlanırdı.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu? Arayüzdeki bilgi ve işlevler açıkça görüldüğü için kullanıcılar bilgilere kolayca erişebilmektedir.*

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Yeterli boşluk sağlanmış ve arayüz düzenli görünüyor. Bu boşluklar arayüzün estetiğini artırıyor.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu? Boşluklar yetersiz değil, bu yüzden tasarımda düzensizlik gibi bir sorun bulunmamaktadır.*

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor? Tasarımda simetrik bir denge sağlandığından, bu denge arayüzü düzenli ve görsel uyumu olumlu şekilde etkilemektedir.*

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor? Mobil arayüzlerdeki metin ve görsel öğeler arasındaki denge başarılı ve anlaşılabilirliği desteklemektedir.*

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi? Sayfa Arayüzlerindeki Öğeler arasındaki boyut farkları dikkat çekiyor ancak bu, kullanıcıları doğru noktalara yönlendirmekte etkili kullanılmıştır.*

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor? Özellikle "İTÜ Etkinlik" sayfa arayüzündeki gibi sayfalarda büyük öğeler vurguyu artırarak tasarımın estetiğini olumlu yönde etkiliyor.*

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu? Önemli bilgiler özellikle tipografi açısından belirgin, hiyerarşik bir düzenle sunulmuş.*

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Sayfa arayüzleri arası geçişlerde tasarım unsurlarında devamlılık korunmuştur.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Arayüzdeki tasarımlarda görsel elemanların hiyerarşik düzeni, sayfalar arasında görsel tutarlılık sağlamış, bu da kullanıcıların sayfalar arasında gezintisini kolaylaştırmaktadır.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurları (aynı renk paleti, aynı tipografi) devamlılığı korunmuştur.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Tüm görsel öğeler birbirleriyle uyum içindedirler.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Tipografi, görsel ve renklerde genel bir uyum var, tutarsızlık gözlenmemektedir.

Ek 3. Uzman Görüşleri I - Dr. Öğr. Üyesi Emel BİROL

İstanbul Gedik Üniversitesi/Mimarlık Ve Tasarım Fakültesi/Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

KOÇ ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar renk ve kontrastlık açısından belirgindir.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu? Bilgilere kolay erişim sağlanmaktadır. Bu nedenle işlevler de düzenli sunulmuştur.*

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Arayüz tasarımındaki görsel öğeler arasındaki boşluklar yeterli ve dengelidir, bu durum görsel estetikliği sağlamaktadır.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu? Boşluklar yeterli ve düzensizlik yaratmamaktadır.*

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Arayüz tasarımlarında simetrik bir denge sağlanmıştır, bu denge tasarımda görsel olarak dinamik bir etki yaratmaktadır.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Metin ve görseller dengeli yerleştirilmiştir, bu durum arayüzün düzenini olumlu etkilemiştir.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Özellikle “welcome” sayfasının arayüzündeki farklı boyutlardaki görsel öğeler kullanıcıyı yönlendirme açısından etkilidir ve doğru odak noktası konusunda dikkati çekmektedir.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Görsel öğeler arasında iyi bir orantı var ve bu, arayüzün estetiğini güçlendirmektedir.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler doğru bir tipografi ve renk kontrastlığı ile hiyerarşik bir düzende vurgulanmıştır.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Evet, önemli bilgilere ve işlevlere rahatlıkla erişim sağlanabilmektedir

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Sayfalar arası görsel tutarlılık mevcuttur. Farklı ekranlar arasında geçiş yapılırken tasarım unsurları değişmediği için kullanıcının arayüzde rahatça gezinmesini sağlamaktadır.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Tasarım unsurları arasında devamlılık korunmuştur ve devamlılık söz konusudur.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Renk paleti ve tipografi uyumluluğu tüm sayfaların arayüzünde aynı şekilde verildiği için tasarım bütünlüğü korunmuştur.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Tasarım unsurlarında bir bütünlük söz konusudur.

Ek 3. Uzman Görüşleri I - Dr. Öğr. Üyesi Emel BİROL

İstanbul Gedik Üniversitesi/Mimarlık Ve Tasarım Fakültesi/Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Medipol Üniversitesi mobil arayüzünde, yönlendirme işaretleri yeterince belirgin ve açıklayıcıdır. İkonlar kullanıcıyı doğrudan yönlendirecek şekilde yerleştirilmiştir. Ayrıca, butonlar ve diğer görsel işaretler de yeterince dikkat çekicidir. Yönlendirme açısından, genellikle bilindik simgeler kullanıldığı için, kullanıcılar ilk bakışta ne anlama geldiklerini kavrayabiliyor. Bununla birlikte, bazı durumlarda görsel işaretlerin renk veya boyutla daha fazla vurgulanması, yönlendirmede bir netlik sağlamıştır.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*
Arayüzdeki bilgilere ve işlevlere kolay erişim sağlanabiliyor. Özellikle ana ekran, kullanıcıların ihtiyaç duydukları işlevleri hızla bulmalarını sağlamaktadır. Tasarımda soft renklerin kullanımı dikkat dağıtıcı unsurların azalmasını sağlarken, kullanıcının odaklanmasını kolaylaştırmaktadır. Navigasyon menüsü açıkça belirlenmiş ve işlevsel olarak kullanıcıya net bir yol haritası sunmaktadır.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Tasarımda kullanılan boşluklar, öğeler arasında yeterli bir alan bırakarak görsel hiyerarşiyi güçlendirmiştir. Arayüzde simetrik bir düzen hakim olduğundan, her bir tasarım elemanı kendi alanında dikkat çekici ve anlaşılır kalmıştır. Tasarımda kullanılan boşluklar, estetik açıdan da bir denge sağlamakta ve arayüzü ferah göstermektedir.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*
Medipol Üniversitesi mobil arayüzünde boşluklar yeterli düzeyde bırakılmıştır. Hiçbir görsel veya metin sıkışıklığına rastlanmamaktadır. Yeterli boşluk bırakıldığı için tasarımda bir karmaşa hissi oluşturmamakta, bu da kullanıcının dikkatini toplamasını kolaylaştırmaktadır.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetric bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Medipol Üniversitesi mobil arayüzünde simetri ön plandadır. Simetrik denge, arayüzün düzenli ve profesyonel bir görünüm kazanmasını sağlamıştır. Ana sayfa ve alt menülerdeki öğeler, ekranın her iki tarafında dengeli bir şekilde konumlandırılmıştır. Bu nedenle simetrik düzen, kullanıcıların gözünün tasarımın her iki tarafına da eşit şekilde yönlendirmektedir.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Tasarımda metinler ve görseller arasındaki dengede, görseller çok fazla yer kaplamadan, metinler ise okunabilirliği bozmayacak şekilde düzenlenmiştir. Arayüz tasarımı, kullanıcının bilgiye erişimini kolaylaştırmaktadır. Boşluklar metin ve görseller arasında yeterince orantılı bırakılmış, bu da arayüzde herhangi bir sıkışıklık ya da düzensizlik hissi yaratmamaktadır.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Mobil arayüz tasarımında başlıkların büyüklüğü, kullanıcıların dikkatini çekmek için sayfanın genel düzenini bozmayacak şekilde boyutlandırılmıştır. Orantı, kullanıcıları en çok ihtiyaç duyacağı işlevlere doğru yönlendirmektedir.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Mobil arayüz tasarımında başlıklar ve önemli butonlar çevresindeki diğer görsel öğelere göre büyük boyutlarda sunulurken, küçük detaylar ve açıklamalar daha küçük yazı tipleriyle verilmiştir. Bu, tasarımın genel estetiğine katkı sağlayarak, kullanıcıların gereksiz ayrıntılara boğulmadan işlevlere kolayca ulaşmasını sağlamaktadır. Tasarımda orantının doğru olması, mobil cihazlarda ekranın küçük olmasına rağmen kullanıcı deneyiminin etkili bir şekilde optimize edilmesine yardımcı olmaktadır.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Mobil arayüzün tasarımında, önemli bilgiler, diğer unsurlardan daha büyük ve belirgin yazı tipleriyle vurgulanmıştır. Ana ekran ve menülerdeki işlevsel butonlar dikkat çekici soft renklerle sunulmuş ve kullanıcıların en önemli işlevlere hızlıca erişebilmesi sağlamaktadır. Hiyerarşik düzen, kullanıcının doğal olarak en önemli işlevlere yönelmesini kolaylaştırmaktadır.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*

Kullanıcılar, önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebilmekte ve görsel öğeler kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekmektedir. Vurgulanan öğelerin düzeni, kullanıcıların ekran boyunca doğru bir yön izlemesini sağlayarak, kullanıcının işlevleri kolayca fark etmesini sağlamaktadır.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*

Uygulamanın farklı sayfaları arasında belirgin bir tutarlılık mevcuttur. Ana ekranla alt sayfalar arasında geçiş yaparken, renk paleti, ikonlar ve genel düzen korunmuştur. Görsel tutarlılık sayesinde, kullanıcılar yeni bir sayfaya geçtiklerinde bile sayfa tasarımının atmosferi korunduğundan kullanıcılar sayfada kolayca gezinebilmektedir.

- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*

Farklı ekranlar arasında geçiş yaparken, her ekranın tasarımında aynı fontlar, renkler ve görseller kullanılmaktadır. Bu unsurların devamlılığı, kullanıcıların uygulamada karşılaştıkları her sayfada tanıdık bir yapı bulmalarını sağlamaktadır. Tasarım unsurlarının sürekliliği, kullanıcının arayüzde gezinmeyi kolaylaştırmaktadır.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*

Renk kullanımı, tipografi ve ikonlar ve diğer görseller arasında belirgin bir uyum vardır. Her görsel öğe, genel tasarım diliyle tutarlı, sade ve anlaşılır şekilde verilmiştir.

- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*

Uygulamanın tasarımında kullanılan tipografi, görsel öğeler ve renkler birbirleriyle uyumlu bir şekilde bir araya getirilmiştir. Bu uyum, arayüzün genel algısını düzenli göstermektedir. Tasarımın her bölümünde tutarlı bir estetik anlayışı hâkimdir.

Ek 3. Uzman Görüşleri I - Dr. Öğr. Üyesi Emel BİROL

İstanbul Gedik Üniversitesi/Mimarlık Ve Tasarım Fakültesi/Görsel İletişim Tasarımı Bölümü

YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Görselde yönlendirme işaretleri basit ve anlaşılır şekilde tasarım yüzeyine yerleştirilmiştir. İkonlar, kullanıcıların giriş ve ayarlar gibi temel işlemlere hızlı erişim sağlamasını kolaylaştırmaktadır.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu? Bilgilere ulaşmak genel olarak kolay. Ana sayfa ve menü seçenekleri oldukça belirgin. Kullanıcılar hızlıca takvime, haritaya veya yemek seçeneklerine erişebiliyor.*

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Boşluklar yeterli düzeyde kullanılmış. Özellikle menüler arasında beyaz alanlar, arayüzü sade ve ferah hale getiriyor. Bu boşluklar sayesinde kullanıcılar öğeler arasında kolayca gezinebiliyor.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu? Boşluklar genel olarak yeterli. Ancak bazı alanlarda (özellikle liste içinde) biraz daha fazla boşluk olabilirdi, böylece metinler arasındaki ayırım daha net olurdu.*

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor? Arayüz simetrik bir düzenle tasarlanmış. Bu denge, kullanıcıların göz yormadan gezinti yapmasını sağlıyor. Simetrik düzen, işlevsel olarak da tek yönlü bir akış sunuyor.*

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor? Metin, ikonlar ve boşluklar arasında dengeli bir ilişki var. Görsel ve tipografik unsurlar dengeli bir şekilde yerleştirilmiş, bu da anlaşılabilirliği artırıyor.*

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi? Öğeler arasındaki boyut farkları dikkatlice düşünülmüş. Örneğin, giriş butonu büyük ve belirginken, menü öğeleri daha küçük ama yeterince anlaşılır. Bu, dikkat çekilmesi gereken yerlere odaklanmayı sağlıyor.*

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor? Büyük öğeler, dikkat çekilmesi gereken yerlerde kullanılmış (örneğin giriş ekranı), küçük öğeler ise daha az önemli fonksiyonları vurguluyor. Bu da genel tasarım estetiğine katkıda bulunuyor.*

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*
Giriş butonu ve takvim gibi önemli işlevler belirgin şekilde vurgulanmış. Ana bilgiler, kullanıcıların kolayca erişebileceği bir hiyerarşide sunuluyor.
- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Evet, kullanıcılar vurgulanan öğelere kolayca erişebiliyor. Giriş, ayarlar ve menü seçenekleri hızlıca fark ediliyor.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Farklı ekranlar arasında genel bir görsel ve işlevsel tutarlılık var. Ana sayfa, ayarlar ve diğer menüler aynı renk ve tipografik yaklaşımla tasarlanmış.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Evet, uygulamanın farklı sayfalarında tutarlılık korunmuş. Renk paleti ve ikonografi her sayfada aynı şekilde devam ediyor.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Evet, tüm tasarım öğeleri uyumlu bir bütünlük sergiliyor. Renkler, tipografi ve ikonlar birbiriyle uyumlu bir görsel dil oluşturuyor.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Evet, tasarımda tutarlılık sağlanmış. Renkler sade ve tutarlı bir paletle belirlenmiş, tipografi net ve okunabilir.

Ek 4. Uzman Görüşleri II - Öğr.Gör. Engin BOZACI

Necmettin Erbakan Üniversitesi/Meram Meslek Yüksekokulu/Tasarım Bölümü

ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Yönlendirme işaretleri ve ikonlar, kullanıcıları yönlendirme konusunda yeterince belirgin değil. Bu da kullanıcıların, özellikle yeni kullanıcıların, arayüzde doğru yöne gitmekte zorlanmasına neden olabilir.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*
Evet, kullanıcılar ihtiyaç duydukları bilgi ve işlevlere erişebiliyor. Menüler ve işlevler, sade bir düzenle yerleştirilmiş, bu da genel erişimi kolaylaştırıyor.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Yeterli boşluk sağlansa da görsel estetiğe olumlu katkı sunmadığını düşünüyorum.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*
Boşluklar yeterince sağlanmış ve bu da arayüzün düzenli görünmesini sağlamış. Karmaşık bir yapı yaratılmamış, ancak estetik açıdan daha iyileştirilebilir.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Ana sayfadaki gruplamaların görsel dizilişinde bir denge sağlanmış ve düzenli görünüyor.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Yer yer uyumlu iken yer yer uyumsuz alanlar da var. Örneğin duyurular sayfasındaki görsel ve metinler arasında uyumsuzluk söz konusu. Başka platformlar için tasarlanmış görsellerin metin içeriği ile uygulamanın metin içeriği karmaşaya yol açıyor.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Görsel uygulamalarda nispeten orantı olduğu söylenebilir ancak metinlerde bu durum ıskalanmış görünüyor.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Büyük ve küçük öğeler arasındaki farkın estetik açıdan olumsuz bir katkısı var. Tasarım öğeleri arasında güçlü bir hiyerarşi yaratılmadığı için, genel estetik etkileyici olmaktan uzak.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Yeterli olmadığını değerlendiriyorum. Örneğin ana sayfada tüm başlıkların aynı orantıda olmasının vurgulanması gereken öncelikli ve sık kullanılan araçlara erişimi olumsuz etkilediğini değerlendiriyorum.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Vurgulama konusunda yetersiz olduğunu değerlendiriyorum.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Tutarlılık yalnızca header alanında bulunuyor. Diğer alanlarda görsel olarak bir tutarlılık görünmüyor.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Sadece headerda devamlılık görünüyor.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Hayır, tasarım öğeleri arasında bir bütünlük yok. Farklı sayfalarda farklı tasarım yaklaşımları kullanılmış, bu da uygulamanın genelinde bir uyumsuzluk yaratmış.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Arayüzde tutarsızlıklar mevcut. Renk ve tipografi unsurları bazı sayfalarda uyum gösterse de genel olarak farklı stiller bir arada kullanılmış ve bu da uygulamanın bütünlüğünü bozmuş.

Ek 4. Uzman Görüşleri II - Öğr.Gör. Engin BOZACI

Necmettin Erbakan Üniversitesi/Meram Meslek Yüksekokulu/Tasarım Bölümü

ANKARA ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Evet, ikonlar ve görsel yönlendirme işaretleri gayet belirgin. Kullanıcıların dikkatini doğru şekilde çekiyor ve yönlendirme konusunda işlevsel.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*

Evet, arayüzdeki işlevler ve bilgiler oldukça ulaşılabilir. Kullanıcılar, gerekli bilgilere ve araçlara hızlı bir şekilde erişim sağlayabiliyor, bu da arayüzün kullanılabilirliğini artırıyor.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Evet, görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış ve bu durum arayüzün düzenini olumlu yönde etkiliyor. Boşlukların doğru kullanımı, arayüzdeki düzeni netleştiriyor ve karmaşadan uzaklaştırıyor.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Evet, yeterli boşluk sağlanmış. Bu da arayüzün hem temiz hem de anlaşılır olmasını sağlıyor. Karmaşık ya da düzensiz bir görüntü oluşturmuyor.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Evet, arayüzde simetrik bir denge sağlanmış ve bu denge öğelerin düzenli ve uyumlu görünmesini sağlıyor. Özellikle simgelerin ve metinlerin yerleşimi düzenli bir görünüm sunuyor.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Genel olarak olumlu bir etkisi var. Ancak bazı sayfalarda metinlerin yoğun biçimde kalın (bold) kullanılması, göz yorgunluğuna yol açıyor ve metinler arasında önemli olanları ayırt etmeyi zorlaştırabiliyor. Bu da kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebiliyor.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Genel olarak öğeler arasında uygun bir orantı mevcut. Ancak ana sayfadaki takvim ve altındaki boş beyaz alanın içerik anlamında neyi temsil ettiğini net anlamak zor. Eğer takvim, kullanıcıların dikkatini çekmek için bu kadar öne çıkarıldıysa, gereğinden fazla yer kaplıyor gibi görünüyor. Yoğun kullanımı olmayan bir işlev için fazla ön plana çıkarılmış olabilir.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Büyük ve küçük öğeler dengeli kullanılmış ancak tasarım estetiği olumsuz bir görünüm sunuyor. Yani estetik açıdan dikkat çekici olmasa da genel olarak bir denge sağlanmış durumda.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*
Evet, bazı öğelerin vurgulanmış olması tasarım açısından olumlu. Öne çıkan alanların belirgin olması, kullanıcıların bu alanlara dikkatini çekmek açısından işlevsel.
- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Evet, kullanıcılar önemli bilgilere hızlıca erişebiliyor ve vurgulanan öğeler dikkat çekici. Özellikle ana işlevler ön planda tutulmuş.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Evet, sayfalar arasında görsel ve işlevsel tutarlılık sağlanmış. Bu, kullanıcıların sayfalar arasında rahatça gezinmesine yardımcı oluyor.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Çoğunlukla evet.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Evet, genel olarak tüm tasarım öğeleri uyumlu bir şekilde bir araya getirilmiş. Tasarımda bir bütünlük hissi mevcut ve bu da kullanıcı deneyimini pekiştiriyor.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Çoğunlukla uyumlu, ancak bazı yerlerde, özellikle akademik takvim bölümünde kullanılan alt metin renklerinde ufak tutarsızlıklar göze çarpıyor. Bu küçük renk tercihleri, genel uyumun biraz dışına çıkıyor ve görsel bütünlüğü bozabiliyor.

Ek 4. Uzman Görüşleri II - Öğr.Gör. Engin BOZACI

Necmettin Erbakan Üniversitesi/Meram Meslek Yüksekokulu/Tasarım Bölümü

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Evet, yönlendirme işaretleri ve ikonlar oldukça belirgin ve kullanıcıların arayüzdeki akışlarını sorunsuz bir şekilde sürdürmelerini sağlıyor. İkonların netliği ve düzenli yerleşimi, kullanıcıları doğru şekilde yönlendiriyor.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*

Evet, kullanıcılar uygulamada sunulan bilgileri kolaylıkla bulabiliyor ve aradıkları işlevlere hızlıca erişebiliyorlar. Bu da uygulamanın kullanıcı dostu yapısını pekiştiriyor.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Evet, arayüzde görsel öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış. Bu boşluklar, arayüzün düzenli ve estetik görünmesine katkı sağlıyor.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Evet, yeterli boşluk bırakılmış. Boşlukların yeterli olması, arayüzde karmaşa yaratılmasını önlemiştir.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Evet, uygulama simetrik bir denge ile tasarlanmış.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Mevcut ekran görüntüleri içerisinde sadece etkinlik detayında etkinlik görseli ve bilgilerinin haritanın üzerine binmesinden dolayı bir karışıklık göze çarpıyor.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Oran ve orantı oldukça dengeli şekilde uygulanmış. Bu da kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekmeyi başarıyor

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Büyük ve küçük öğeler arasındaki denge, uygulamanın genel estetik yapısına olumlu katkı sağlıyor.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Evet, önemli alanların belirgin şekilde vurgulandığını görmek mümkün. Kullanıcılar, arayüzde önemli bilgilere odaklanabiliyor. Vurgulama stratejisinin bu doğrultuda yapıldığını kabul edersek, hiyerarşi etkili bir şekilde oluşturulmuş.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Evet, kullanıcılar vurgulanan öğeler sayesinde en önemli bilgilere hızlıca erişebiliyor.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Evet, sayfalar arasında görsel ve işlevsel bir tutarlılık sağlanmış. Bu tutarlılık, kullanıcının sayfalar arasında rahatça geçiş yapmasına olanak tanıyor.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Evet, tasarım unsurlarında devamlılık sağlanmış.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Evet, tasarım öğeleri genel bir bütünlük içinde bir araya getirilmiş.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Evet, çoğunlukla uyumlu. Ancak bazı ekranlarda, özellikle akademik takvim bölümünde, kullanılan alt metin renkleri gibi ufak detaylarda farklı tercihler yapılmış. Bu ufak tutarsızlıklar genel uyumu biraz bozsa da genel tasarım uyumu bozulmadan korunmuş.

Ek 4. Uzman Görüşleri II - Öğr.Gör. Engin BOZACI

Necmettin Erbakan Üniversitesi/Meram Meslek Yüksekokulu/Tasarım Bölümü

KOÇ ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Evet, yönlendirme işaretleri ve ikonlar oldukça net ve dikkat çekici.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*

Evet, kullanıcılar bilgileri ve işlevleri rahatlıkla bulabiliyor. Arayüzdeki düzenli yapılar ve ikonların belirginliği sayesinde, aradıkları bilgilere hızlıca ulaşabiliyorlar.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Evet, görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Evet, yeterli boşluk bırakılmış ve bu sayede arayüz karmaşadan uzak, düzenli bir yapıya sahip. Yeterli boşlukların olması, kullanıcıların ekranı daha rahat algılamasına yardımcı oluyor ve karmaşıklık hissini ortadan kaldırıyor.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Evet, simetrik bir denge sağlanmış ve bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenli ve uyumlu görünmesine katkı sağlıyor.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Evet, bu uyum arayüzün düzenini olumlu etkiliyor. Metinler, görseller ve boşluklar arasında dengeli bir yapı kurulmuş.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Evet, farklı boyutlardaki öğeler arasındaki orantı iyi kurulmuş ve kullanıcıların dikkatini doğru noktalara çekiyor. Büyük ve küçük öğelerin dengeli kullanımı, kullanıcıların gözünün nereye odaklanması gerektiğini net bir şekilde belirliyor.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Arayüzde büyük ve küçük öğeler arasında güzel bir denge sağlanmış, bu da tasarımın göze hoş görünmesini sağlıyor. Estetik açıdan dengeli bir yapı sunulmuş.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Evet, önemli bilgiler ve öğeler yeterince vurgulanmış. Uygulamanın arayüzünde hiyerarşik bir düzen var, bu da kullanıcıların en önemli bilgilere kolayca odaklanmalarını sağlıyor.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*

Evet, kullanıcılar en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyorlar. Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yönlere çekmekte başarılı olmuş.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*

Evet, farklı sayfalar arasında görsel ve işlevsel tutarlılık mevcut. Bu tutarlılık, kullanıcıların sayfalar arasında rahatça gezinmelerini sağlıyor.

- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*

Evet, tasarım unsurlarında devamlılık korunmuş.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*

Evet, arayüzde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir bütünlük içinde bir araya getirilmiş.

- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*

Evet, görsel, tipografik ve renk öğeleri arasında genel bir uyum bulunmakta.

Ek 4. Uzman Görüşleri II - Öğr.Gör. Engin BOZACI

Necmettin Erbakan Üniversitesi/Meram Meslek Yüksekokulu/Tasarım Bölümü

İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Evet, yönlendirme işaretleri ve ikonlar kullanıcıların dikkatini çekecek şekilde tasarlanmış. Kullanıcılar için belirgin ve anlaşılır görünüyor.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*

Evet, kullanıcılar arayüzde sunulan işlevleri ve bilgileri kolayca bulabiliyor. Menüler ve ikonlar sade bir düzen içinde yer aldığı için kullanıcılar aradıkları bilgilere hızlıca ulaşabiliyorlar.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Evet, görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış ve bu da arayüzün hem düzenini hem de estetik görünümünü olumlu yönde etkiliyor.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Evet, yeterli boşluk bırakılmış. Bu, arayüzde karmaşık bir görüntü oluşmasını engelleyerek düzeni koruyor ve kullanıcıların ekranı rahat algılamasını sağlıyor.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Etkinlik sayfası hariç genel olarak sağlanmış. Çoğu sayfada simetrik bir denge mevcut, bu da arayüzdeki öğelerin düzenli ve görsel açıdan uyumlu olmasını sağlıyor. Ancak etkinlik sayfasındaki düzensizlik, dengeyi bozuyor.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Etkinlik sayfasında metinlerin görsellerin üzerine binmesi, düzeni bozuyor ve anlaşılabilirliği olumsuz etkiliyor. Diğer sayfalarda bu uyum daha iyi korunmuş, ancak etkinlik sayfasında göz yoran bir yapı ortaya çıkmış.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Orantı yeterli düzeyde sağlanmış. Farklı boyutlardaki öğeler dengeli bir şekilde yerleştirilmiş.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Büyük ve küçük öğelerin dengeli kullanımı, genel tasarım estetiğine olumlu katkı sağlıyor. Öğeler arasındaki boyut farklılıkları, uygulamanın görsel hiyerarşisini belirliyor ve estetik bir bütünlük oluşturuyor.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Vurgulu alanların kullanıcı deneyimine göre önemli olan unsurları öne çıkardığını kabul edersek, yeterince vurgulanmış.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*

Bazı sayfalarda ikonların açıklamasız kullanımı tercih edilmiş, bu da anlaşılabilirliği zorlaştırabilir. İkonların açıklama olmadan kullanımı bazı kullanıcılar için kafa karıştırıcı olabilir ve doğru işlevi bulmayı zorlaştırabilir.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*

Diğer üniversitelerde ve farklı sektörlerde sıkça karşılaştığımız "header" tutarlılığı bu tasarımda eksik kalmış. Farklı sayfalar arasında geçiş yaparken bu tutarlılığın eksikliği hissediliyor.

- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*

Genel olarak evet, tasarım unsurları arasında bir devamlılık sağlanmış. Sayfalar arasında geçiş yaparken kullanıcılar benzer bir tasarım dili ile karşılaşılıyor, ancak bazı küçük uyumsuzluklar fark edilebilir.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*

Evet, uygulama genel bir tasarım bütünlüğü içinde oluşturulmuş. Farklı öğeler bir araya getirilmiş ve birbirleriyle uyumlu bir şekilde çalışıyor.

- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*

Evet, genel olarak görsel, tipografik ve renk öğeleri uyum içinde. Uygulamanın genel tasarım dili tutarlı bir şekilde kullanılmış ve bu da estetik açıdan bütünlüklü bir yapı oluşturmuş.

Ek 4. Uzman Görüşleri II - Öğr.Gör. Engin BOZACI

Necmettin Erbakan Üniversitesi/Meram Meslek Yüksekokulu/Tasarım Bölümü

YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Evet, yönlendirme işaretleri ve ikonlar yeterince belirgin.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*
- Evet, kullanıcılar uygulamada sunulan bilgilere ve işlevlere kolayca erişebiliyor.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Evet, görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış. Bu boşluklar, arayüzün düzenli görünmesini sağlıyor ve karmaşa yaratmadan kullanıcıya temiz bir deneyim sunuyor.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Evet, öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış ve bu sayede arayüz düzenli ve anlaşılır kalıyor.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Evet, simetrik bir denge sağlanmış ve bu denge arayüzdeki öğelerin düzenli ve uyumlu görünmesine katkı sağlıyor.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Evet, bu uyum arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini olumlu yönde etkiliyor.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Orantılı bir şekilde kullanılmış öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte başarılı.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine olumlu katkı sağlıyor. Öğeler arasındaki bu denge, tasarımın göze hoş görünmesini sağlıyor.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Evet, ancak görsel tercihi biraz cimri davranılmış. İkonlar dışında fazla görsel öğe kullanılmamış, bu da kullanıcıları çekme konusunda yetersiz kalabilir. Fotoğraf veya resim gibi zenginleştirici görsel öğelerin eksikliği, arayüzün biraz statik görünmesine yol açmış olabilir. Bu eksiklik, uygulamanın içeriğinin kısıtlı olmasından kaynaklanabilir.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Evet, kullanıcılar en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Evet, farklı sayfalar arasında görsel ve işlevsel tutarlılık mevcut.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Evet, tasarım unsurları arasında devamlılık sağlanmış. Sayfalar arasında geçiş yaparken kullanılan görsel unsurların tutarlı olması, kullanıcıya akıcı bir deneyim sunuyor.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Evet, arayüzde yer alan tüm tasarım öğeleri uyum içinde ve bir bütünlük oluşturacak şekilde bir araya getirilmiş.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Genel olarak uyum içinde ve görsel, tipografik ve renk öğeleri tutarlı bir şekilde kullanılmış ve arayüzün genel uyumu bozulmamış.

Ek 5. Uzman Görüşleri III - Selcan GÜLER

Product Designer - Freya AI Incorporated Company

ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Evet hepsi anlaşılır şekilde yerleştirilmiş. Arayüzün daha modern olması tercihen tüm butonları daha kullanışlı hale getirir ancak şu anda da gayet anlaşılır görünüyor.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*
Menünün anasayfada yer alması, ikonlarla görselleştirilmiş olması ve renklerin kullanımı, kullanıcıların anlamalarını arttıran ve ayırtmalarına yardımcı olan bir tasarım tercihi olmuş.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Görsel öğeler belli bir ölçüyle yerleştirilmeye çalışılmış ancak bu doğru ve görsel estetiği doğru şekilde ifade etmez. Örneğin kafeterya ekranında görsellerin layout düzeni ve fontlar görsel estetikten uzak, font ölçüleri doğru değil. Tipografik bir düzen yok maalesef. Görseller de eşit ölçülerde değil.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Evet, bazı ekranlar çok kalabalık görünüyor. Kullanıcının tek seferde birden fazla bilgiye ulaşması için tasarlanmış ekranlarda, önceliklerden biri karmaşıklığından uzak durmak olmalıdır. Örneğin anasayfada bulunan menü. İcon ve görsel öğelerle görsel ayırtma desteklenmeye çalışılsa da karmaşıklıktan kaçılmamış maalesef.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Bazı ekranlarda simetrik ilerlenirken bazı ekranlarda asitmeriden kaçılmamış. Başlıkların yerleşimlerinde, görsellerin yerleşimlerinde ve genel olarak ekranlarda aynı grid ölçüsü üzerine yapılmamış tasarım. Kullanıcının her ekranda farklı bir düzen görmesine yani tutarlılığın olmamasına sebep olmuş. Tutarlılık da kullanıcı deneyimini önemli ölçüde olumlu-olumsuz etkileyen faktörlerden biridir.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Tipografi düzeni yok. Başlıklar birbirinden ayrı ölçüde, açıklamalar vs hepsi aynı şekilde. Bazı açıklamalarda tamamen büyük harf kullanılırken bazıları büyük harfle başlayıp küçük harfle devam etmiş. Okunaklılığı oldukça düşürmüştür. Kullanıcının ekrana baktığında ayırtmasını ve dikkatini çekmesini zorlaştırmıştır.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Elbette etkili. Kullanıcıların dikkatini çekmek noktasında ekranlara bakıldığında görülen düzensizlikler bu durumu olumsuz etkiliyor.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Arayüzde kullanılan her detayın kendi içinde bir düzeni olmalı. İconların ölçüleri, fill ya da outline olmaları, görsellerin ölçüleri ve dahası tasarım estetiğindeki tutarlığı oluşturur. Tüm öğeler birbirini destekler ve tasarım estetiğini oluşturur.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Maalesef hayır. Bazı ekranlarda düzen sunulmuş olsa da genel çerçevede hiyerarşik bir düzen yeterli şekilde oluşturulamamıştır.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*

Tasarım yapılırken önemli bilgiler önceliklendirilmemiş ya da doğru şekilde tasarlanamamış. Arayüzlere bakıldığında bazı vurgular elbette var ancak tutarlık sağlanamamış.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*

Hayır, tutarlılık diğer sorularda da ifade ettiğim gibi yok. Özellikle de tipografide olmadığı için kolay gezinmeyi zorlaştırmıştır.

- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu? Maalesef hayır. Ekranlarda grid ve layout düzeni olmadığı için devamlılığın sağlanması zorlaşmış.*

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*

Tutarlılık bütünlüğü oluşturur. Tutarlı bir yaklaşımla tasarım oluşturulmadığı için bütünlük sağlanamamıştır.

- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*

Üründe çok sayıda renk kullanılmış. Bazı noktalarda aynı renkler yan yana sunulurken bazı noktalarda farklı tutulmuş. Tipografi uyum içinde değil. Tutarsızlık maalesef mevcut.

Ek 5. Uzman Görüşleri III - Selcan GÜLER

Product Designer - Freya AI Incorporated Company

ANKARA ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Evet, yeterince belirgin.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*
Evet aranan sayfalara ulaşım kolay.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Anasayfa haricinde boşluklar yeterli ve görsel estetik açısından karmaşıklıktan uzak görünüyor. Anasayfada sosyal medya ikonlarının yerleşimi ve görsel componentlerin ölçü ve boşlukları karmaşıklığa sebep olmuş.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*
Yeteri kadar boşluk bırakıldığı için düzensiz ya da karmaşık görünmüyor.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Evet, sağ ve sol padding ölçüleri farklı görünse de bir layout düzeni oluşturulmuş. Tutarlı ve düzenli bir tasarım kullanıcının görsel algılarını pozitif etkiler.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Tipografik düzen anlaşılabilirliği ve okunaklığı artırır. Arayüzlerde de farklı font değerleri kullanıcılar için vurguyu artırır.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Örneğin giriş ekranındaki logo ve buton boyutları sırasıyla arayüzde odaklanmam gereken yerleri doğru anlatmış. Her arayüzde olmasa da büyük oranda orantı sağlanmış.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Arayüzde kullanılan her detayın kendi içinde bir düzeni olmalı. İconların ölçüleri, fill ya da outline olmaları, görsellerin ölçüleri ve dahası tasarım estetiğindeki tutarlılığı oluşturur. Tüm öğeler birbirini destekler ve tasarım estetiğini oluşturur.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Evet, yeteri kadar anlaşılır görünüyor.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Örneğin menü anasayfa yerine hamburger menü şeklinde konumlanırsa bilgi ve işlemlere daha hızlı erişilebilir olabilirdi.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Sağ sol padding ölçülerinde ve bazı tasarım ölçülerinde (kartlar, header ve text ölçüleri gibi) farklılık mevcut ancak genele bakıldığında tutarlılığın olduğu ekranlar mevcut.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Büyük oranda olmasa da bazı kart ölçülerinde evet.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Büyük oranda olmasa da evet.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Tutarsızlıklar mevcut. Header ölçüsünde, kullanımında, tipografik olarak örneğin takvimde tutarsızlıklar ve hatalar var. Renkler düzenli kullanılmış.

Ek 5. Uzman Görüşleri III - Selcan GÜLER

Product Designer - Freya AI Incorporated Company

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Koyu renk ve açık renk çok doğru kullanılmış. Oldukça belirginler.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*
Evet. Menü oldukça kullanışlı.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Evet tutarlı şekilde boşluklar kullanılmış ve düzenli bir görsel akış mevcut.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*
Karmaşık bir görüntü yok. Boşluklar düzenli.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Her şey simetrik şekilde yerleştirilmiş. Düzen görsel bir estetik oluşturmuş.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Okunaklılığı ve odağı arttırmış.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Orantılarda bir sorun görünmüyor. Arayüzlerde odak belli bir sıraya göre akıyor.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Kullanıcının ilk nereye bakması gerektiğini aydınlatıyor. Hiyerarşiyi oluşturuyor.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Evet, önemli bilgiler ve öğeler net bir şekilde vurgulanmış.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*

Evet, kullanıcılar en önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebiliyor.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Evet, farklı sayfalar arasında görsel ve işlevsel tutarlılık mevcut.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Evet, tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş. Sayfalar arasında geçiş yaparken tutarlı bir tasarım dili devam ediyor.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Evet. Tutarlı ve düzenli bir tasarım bütünlüğü sağlamış.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Hepsi uyum içinde.

Ek 5. Uzman Görüşleri III - Selcan GÜLER

Product Designer - Freya AI Incorporated Company

KOÇ ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Evet, uygulamada kullanılan yönlendirme işaretleri, simgeler ve oklar oldukça belirgin. Bu sayede kullanıcılar, arayüzde gezinirken dikkatlerini çeken işaretleri rahatlıkla fark edebiliyor ve kolayca yön bulabiliyorlar.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*

Evet, kullanıcılar arayüzde sunulan bilgilere ve işlevlere hızlı bir şekilde ulaşabiliyorlar. Tasarımın netliği ve işlevlerin mantıklı yerleşimi, kullanıcıların aradıklarını kolayca bulmalarını sağlıyor.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Evet. Tutarlı arayüzler oluşturulmuş ve ekranların uyumu estetik görünmesini sağlamış.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Yeterli boşluk bırakılmış.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Simetrik bir denge sağlanmış. Bu denge arayüzler değiştikçe aynı uygulamanın farklı bir arayüzüne geçildiğini uyumun devam ettiğini gösteriyor.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Tutarlı ve düzenli olması bütünlüğü oluşturmuş.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Evet etkili. Arayüzlerde aynı kart tasarımlarının kullanılması kullanıcının kolay kullanmasına yardımcı oluyor ve ekranlar değişse de odağını kaybettirmiyor.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Hiyerarşiyi oluşturmuş. Bütünlüğü oluşturmuş.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Evet, kullanıcılar arayüzde sunulan bilgilere ve işlevlere hızlı bir şekilde ulaşabiliyorlar. Tasarımın netliği ve işlevlerin mantıklı yerleşimi, kullanıcıların aradıklarını kolayca bulmalarını sağlıyor.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Evet, kullanıcılar arayüzde sunulan bilgilere ve işlemlere hızlı bir şekilde ulaşabiliyorlar. Tasarımın netliği ve işlevlerin mantıklı yerleşimi, kullanıcıların aradıklarını kolayca bulmalarını sağlıyor.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Evet, uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık korunmuş. Bu tutarlılık, kullanıcıların sayfalar arasında gezinirken zorlanmamasını ve uygulamanın bütünlüğünü algılamasını sağlıyor.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Evet

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Evet
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Hepsi uyum içinde. Tutarsızlık mevcut değil.

Ek 5. Uzman Görüşleri III - Selcan GÜLER

Product Designer - Freya AI Incorporated Company

İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Navbar ikonlarında hangi sayfa için kullanıldığının yazılması daha kullanışlı hale getirirdi.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu? Kampüste hayat arayüzünde renkler ve ikonlarla birlikte ikonların neyi temsil ettiği de eklenmesi kullanım kolaylığını arttırdı.*

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Evet yeterli boşluklar sağlanmış ancak arayüzler değiştikçe boşluklar değişiyor. Tutarlı davranılmamış.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu? Çok veri olmadığı için karmaşıklığa sebep olmamış ama düzensizlik mevcut.*

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Layout ve grid ölçülerine göre çalışılmamış. Dolayısıyla düzenli bir görsel uyum yok.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor? Arayüzlerin bazılarında görsel anlatıma bazılarında metinsel anlatıma ağırlık verilmiş. Dolayısıyla anlaşılabilirlik önemli ölçüde her arayüzde farklı.*

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Orantılı görünmüyor detaylara bakıldığında. Elbette doğru noktada yönlendirmede etkili. Arayüz değiştikçe odak noktası büyük ölçüde değişiyor.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Kullanıcının her arayüzde farklı bilgiler için tutarlı bir tasarım görmesi görsel bütünlüğü korur ve kullanıcının kullanım kolaylığını artırırken odağını korumasında yardımcı olur.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Hiyerarşi mevcut lakin her arayüzde değişiyor.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Evet ama düzen ve tutarlı bir ilerleyişle daha iyi hale getirilebilirdi.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Maalesef hayır.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Hayır

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Hayır
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Evet tutarsızlıklar mevcut.

Ek 5. Uzman Görüşleri III - Selcan GÜLER

Product Designer - Freya AI Incorporated Company

YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Evet

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*

Evet

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Boşluklar yeterli. Tutarlı oluşturulmuş. Kullanıcının arayüzdeki verileri kolay ayrıştırmasına ve düzen görsel estetiği oluşturmaya yardımcı olmuş.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Yeterli boşluk bırakılmış.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Simetrik denge sağlanmış. Daha uyumlu bir görsel düzen oluşturmuş.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Anlaşılabilirliği artırıyor ve bütünlüğe yardımcı oluyor.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

İkonlar aynı boyutlarda kullanılmış ancak metinlerdeki farklılık yanlış kullanılmış dolayısıyla da okunabilirlik azalmış.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Görsel estetiği, tutarlılık, denge, hiyerarşi gibi önemli unsurlar destekler. Arayüzlerin tamamında olmaması genel tasarım estetiğinin bozulmasına sebep oluyor.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Metinlerde hiyerarşi doğru sunulmamış.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlevlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*

Arayüzlerin hepsinde tutarlı davranılmadığı için hayır.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Tüm arayüzlerde tutarlılık mevcut değil.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Bu soruya evet ya da hayır demek doğru olmaz çünkü diğer cevaplarımda açıkladığım gibi bazı unsurlar için evet denebilir ancak genele bakıldığında hayır cevabı verilen detaylar var.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Hayır
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Tutarsızlık mevcut.

Ek 6. Uzman Görüşleri IV - Ramiro Negri

Senior Product Designer - Kajabi Limited Liability Company

ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*
İkonların farklı renklerde ve büyüklüklerde kullanılması, algıyı zorlaştırıyor ve bu da yönlendirme açısından biraz olumsuz bir etki yaratıyor gibi.
- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*
Aranan sayfalar genelde kolaylıkla bulunabiliyor ve uygulama üzerindeki çoğu sayfaya erişimde büyük bir sorun yaşanmıyor.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*
Yeterince boşluk sağlanmamış gibi duruyor; bazı butonlar ve ikonlar birbirine çok yakın, boşluk kullanımını daha fazla olabilse daha iyi olurdu.
- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*
İçeriklerin birbirine yakın olduğu görülüyor ve bu durum algılamayı biraz zorlaştırıyor diyebilirim.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*
Uygulama arayüzüne genel olarak bakıldığında, butonlar arasında simetrik bir dengenin sağlandığı söylenebilir.
- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*
Metinler ve görseller arasında bazı uyumsuzluklar var, özellikle duyurular sayfasında bu denge tam olarak sağlanmış gibi görünmüyor.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan oranları nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*
İkonların ve görsellerin büyük, metinlerin ise daha küçük olması dikkat çekme konusunda tam anlamıyla yeterli değil gibi.
- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*
Büyük ve küçük öğelerin aşırı kullanımı, orantısızlık yaratarak tasarım estetiğini biraz olumsuz yönde etkiliyor.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Önemli bilgilerin vurgulanması konusunda bazı eksiklikler var; başlıklar yeterince dikkat çekici olmayabilir.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Önemli bilgilere erişim konusunda buton büyüklükleri yeterince dikkat çekiyor, ancak başlıkların vurgusu daha güçlü olabilir.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Sayfalar arasında tam bir tutarlılık bulunmuyor gibi; özellikle ikon ve buton renkleri ile ikon stillerinde farklılıklar mevcut.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Sayfalar arasında tutarlılığı sağlayan temel unsur, kurumun ana rengi olan kırmızı olarak öne çıkıyor.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Tasarım öğelerine genel olarak bakıldığında, sayfalar arasında tam bir bütünlük sağlanmamış gibi duruyor.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Fotoğraflar konusunda bir bütünlük var, ancak renklerin kullanımında bu bütünlük tam anlamıyla sağlanmış gibi değil.

Ek 6. Uzman Görüşleri IV - Ramiro Negri

Senior Product Designer - Kajabi Limited Liability Company

ANKARA ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Yönlendirme için kullanılan öğeler belirgin ve kullanıcıya aşinalık kazandırıyor gibi görünüyor.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*
Evet, sayfalara erişim kolaylıkla sağlanabiliyor diyebilirim.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Boşluk kullanımı biraz orantısız görünüyor; bazı yerlerde fazla, bazı yerlerde az kullanılmış ve bu da estetik olarak pek hoş bir görüntü oluşturmuyor.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Boşluğun yetersiz kullanılması, bazı sayfalarda arayüzün biraz karmaşık görünmesine yol açıyor; bilgilerin ve öğelerin bir araya toplanması gözü yoruyor olabilir.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Uygulamaya genel olarak bakıldığında, çoğu sayfada simetrik bir dengenin sağlandığı söylenebilir.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Metinler ve görseller arasında bir uyum sağlanmış, ancak boşluk kullanımı tam olarak oturmadığı için anlaşılabilirliği biraz olumsuz etkileyebilir.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan oranları nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Butonların farklı boyutlarda kullanılması, kullanıcıların dikkatini çekmeye yönelik olarak etkin bir şekilde kullanılmış diyebilirim.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Öğelerin büyük ve küçük boyutlarda kullanılması, tasarım estetiğine olumlu bir katkı sağlamış gibi duruyor.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Önemli bilgilerin veya öğelerin farklı renk ve boyutlarda kullanılması, görsel hiyerarşi açısından etkili bir kullanım olmuş.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Dikkat çekici renkler ile önemli bilgilerin vurgulanması, kullanıcıların dikkatini yeterince çekmiş gibi görünüyor.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Sayfalar arasında görsel ve işlevsel bir tutarlılık sağlanmış; kullanıcılar her sayfada aynı renkler ve ikon stilleri ile karşılaşılıyorlar.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Evet, sayfalar arasında devamlılık korunmuş diyebiliriz.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Uygulama arayüzünde genel olarak bir bütünlük sağlanmış gibi duruyor.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Arayüzdeki renkler ve görsel öğeler, bir uyum içinde kullanılmış ve kurumun kurumsal rengi ile başarılı bir bütünlük oluşturulmuş.

Ek 6. Uzman Görüşleri IV - Ramiro Negri

Senior Product Designer - Kajabi Limited Liability Company

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Yönlendirme işaretlerinin uygulamada yeterince kullanıldığı görülmektedir.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu? Uygulamada sunulan bilgilere hamburger menü sayesinde hızlıca ve kolayca erişilebilmektedir.*

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Bilgiler arasında yeterli boşluk kullanıldığı, anlaşılabilirliği artırdığı görülmektedir.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu? Evet, tüm sayfalarda boşluk kullanımını uygun görünmektedir.*

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor? Arayüzde simetrik bir denge sağlanmış ve bu sayede bilgiler arasında estetik bir görünüm oluşturulmuştur.*

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor? Arayüzdeki görseller ve metinler arasında yeterli boşluk kullanımı sayesinde düzenli ve ferah bir görünüm elde edilmiştir.*

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi? Genel olarak uygulamada farklı boyutta öğeler kullanılmamış, bu da simetrik dengeyi koruma amacıyla yapılmış olabilir.*

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor? Tipografik öğeler arasında büyük ve küçük kullanımı, önemli bilgilerin ön plana çıkmasını sağlamıştır.*

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu? Evet, önemli bilgiler ve öğeler dikkat çekici renklerle ve yazı stiline bold olarak kullanılmasıyla vurgulanmıştır.*

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Önemli bilgilere erişim, dikkat çekici renkler sayesinde kolaylaştırılmış ve başarılı bir şekilde ön plana çıkarılmıştır.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Uygulamanın her sayfasında görsel tutarlılık mevcut olup, her sayfada hamburger menünün bulunması işlevselliği artırmaktadır.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Evet, sayfalar arasında renk, tipografi ve ikon stillerinin devamlılığı korunmuştur.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Tasarım öğeleri uygulamada genel bir bütünlük içinde kullanılmıştır.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Uygulamada kurumsal renkler ve tipografinin devamlılığı ile genel bir bütünlük sağlandığı görülmektedir.

Ek 6. Uzman Görüşleri IV - Ramiro Negri

Senior Product Designer - Kajabi Limited Liability Company

KOÇ ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Evet, genel olarak her sayfada yönlendirme işaretleri aynı yerlerde, kullanıcının kolayca erişebileceği şekilde yerleştirilmiştir.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu? Kullanıcılar, aradıkları sayfaları ana sayfada kaydırarak rahatlıkla bulabilmektedir.*

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Yeterli boşluk sağlandığı görülüyor, bilgiler ayrı ve anlaşılır bir biçimde belirgindir.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Evet, yeterli boşluk sağlanmış gibi görünüyor.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Uygulamada simetrik bir denge sağlanmış ve bu da kullanıcıların diğer uygulamalardaki gibi sezgisel olarak uygulamaya kolayca hakim olmasını sağlıyor.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Arayüzde butonların boyutlarının eşit olması ve tüm öğelerin birbirine hizalı olması, dengeli ve düzenli bir görünüm sunuyor.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Uygulamada farklı boyuttaki öğelerin dikkat çekiciliği belirgin olarak görülmekte, görsellerin büyük kullanılması ilk bakışta dikkat çekici olmayı başarıyor ve çoğu sayfada bu strateji uygulanmış.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Genel tasarım estetiğine bakıldığında, tipografinin diğer öğelere göre biraz daha küçük kullanıldığı söylenebilir.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Önemli bilgiler ve öğeler çok fazla belirgin değil; genellikle aynı tonlar tüm sayfalarda kullanılmış ve bu da kullanıcının ilk bakışta dikkatini çekemeyebiliyor.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Arayüzdeki işlemlere daha kolay erişilebilmesi için önemli butonların daha farklı ve dikkat çekici renklerle öne çıkarılması uygun olabilir.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Uygulamaya genel olarak bakıldığında tüm sayfalarda tutarlılık sağlanmış, fontlar, renkler ve ikon stilleri her sayfada aynı şekilde kullanılmıştır.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Evet, tüm sayfalarda devamlılık korunmuştur.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Uygulamayı bir bütün olarak ele aldığımızda, kurumun renklerinden faydalanılarak tüm sayfalarda genel bir bütünlük oluşturulduğu söylenebilir.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Arayüzde tipografi, renkler veya görseller arasında herhangi bir tutarsızlık görülmemektedir.

Ek 6. Uzman Görüşleri IV - Ramiro Negri

Senior Product Designer - Kajabi Limited Liability Company

İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Uygulama arayüzünde kullanılan yönlendirme işaretlerinde ve butonlarında, yönlendirilen sayfanın adı yazılmadığı için yeterince belirgin değil gibi görünüyor.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*
Sayfalar arasında işlevler kolayca bulunabiliyor ve yeterince buton kullanılmış, ancak butonların üzerinde sayfa adları yer almıyor.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Arayüzde yeterince boşluk kullanılmış, bu da sayfaların ferah bir görünüme sahip olmasını sağlıyor.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*
Tüm öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış ve bu nedenle düzenli ve ferah bir görünüm elde edilmiş.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Genel olarak tüm sayfalarda simetrik dengenin sağlandığı söylenebilir.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Metin, görsel ve butonlar arasında kullanılan boşluklar ve öğelerin hizalı olması, anlaşılabilirliği artırmış durumda.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Farklı boyuttaki öğelerin kullanımında bir orantısızlık mevcut ve bu durum, görseller ile tipografi arasındaki orantısızlık nedeniyle dikkati doğru yere çekememekte.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Büyük ve küçük öğeler çok fazla kullanılmamış, ancak orantı konusunda bazı eksiklikler olduğu söylenebilir.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Bazı sayfalarda hiyerarşik düzen sağlansa da, çok fazla renk kullanımı nedeniyle bu düzen tam anlamıyla başarılı olamamış.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekebilmek için daha dikkat çekici renkler ve büyük-küçük orantısı sağlanabilir.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Sayfalar arasında aynı renklerin, yazı stilinin ve ikon tarzlarının kullanılması, devamlılığı sağlamış gibi görünüyor.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Farklı ekranlarda aynı butonlar ve sayfa düzeninin korunmuş olduğu söylenebilir.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Tüm sayfalar göz önünde bulundurulduğunda, genel bir bütünlük oluşturulmuş.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Görsel, tipografi ve renk öğeleri, genel olarak her sayfada tutarlı bir şekilde kullanılarak uygulama genelinde bütünlük sağlanmış.

Ek 6. Uzman Görüşleri IV - Ramiro Negri

Senior Product Designer - Kajabi Limited Liability Company

YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Arayüzde, kullanıcıları yönlendirmek için yeterince ikon veya yönlendirme bilgisi bulunmamaktadır.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*

Kullanıcılar, uygulama içerisindeki sayfalara hamburger menü sayesinde kolayca ulaşabilmektedir.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Uygulamada yeterince boşluk sağlanmış, ancak içerik açısından oldukça sınırlı görülmektedir.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Arayüzde fazla bilgi yer almadığı için boşluk kullanımı fazla, bu da sade bir görünüm yaratmaktadır.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Uygulama arayüzünde simetrik bir denge hakimdir, bu da sayfanın düzenli ve uyumlu görünmesini sağlamaktadır.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Uygulamadaki öğeler arasındaki boşluklar, ferah bir görünüm sağladığı için anlaşılabilirliği artırmaktadır.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Uygulamadaki öğelerin farklı boyutlarda kullanılması, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmektedir.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Büyük ve küçük öğelerin kullanımı, kullanıcıların önemli bilgilere ilk bakışta ulaşmasına olanak tanımaktadır.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Uygulamada, tipografinin kalın ve ince kullanımıyla görsel hiyerarşi sağlanmaktadır.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Butonlar ve navigasyon menüsündeki ikonların farklı renklerde kullanılması, önemli yerlere vurgulama yapmaktadır.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Uygulama genelinde aynı renkler ve tipografi hakimdir, bu da devamlılığı sağlamaktadır.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Farklı ekranlar arasında geçiş yaparken tasarım unsurları aynı şekilde kullanılmış ve devamlılık korunmuştur.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Uygulamanın bütününe bakıldığında, kurumsal renklerin hakim olduğu ve tasarım öğeleriyle bir bütünlük sağlandığı söylenebilir.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Arayüzde görsel, tipografik ve renk öğeleri tutarlı bir şekilde kullanıldığından, herhangi bir tutarsızlık görülmemekte ve hepsi birbiriyle uyum içerisinde bütünlüğü sağlamaktadır.

Ek 7. Uzman Görüşleri V – İsmail GÜVEN

UI/UX Tasarım Uzmanı - Baykar Technologies

ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Menü bulunmadığı için kullanıcılar çok fazla butonla karşılaşmaktadır. Bu da yönlendirmeyi zorlaştırabilir.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*
Kullanıcıların aradıkları sayfalara gidebilmek için butonlar azaltılabilir. Ayrıca, bazı bölümlerde yönlendirme işaretleri veya geri butonlarının eksikliği, kullanıcıların yönlendirilmesini zorlaştırabilmektedir.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Ekran elemanları arasında boşluk kullanımı sınırlı kalmış ve bu da arayüzde görsel karmaşaya neden olmuştur.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*
Butonlar ve bilgi kartları arasındaki yakınlık, kullanıcıların rahatça gezinmesini zorlaştırabilir ve okunabilirliği azaltabilir. İçeriklerin birbirine çok yakın yerleştirilmesi, kullanıcıların yanlışlıkla farklı butonlara tıklamasına sebep olabilir.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*
Simetrik bir denge oluşturulmuş bu arayüzün düzenli görünmesini sağlıyor.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*
Arayüzdeki bölümlerde denge sorunları göze çarpıyor. Örneğin, duyurular bölümünde görseller ve metinler arasında uyumsuzluk var; bazı görseller çok büyük, bazı metinler ise çok küçük kalmış.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*
Ana sayfa ve kafeterya sayfalarını ele aldığımızda ikonlar ve metinler arasında orantı sorunları görülmektedir. İkonlar çok büyükken, metinler çok küçük kalmaktadır.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*
Kullanıcıların rahatça görebilmeleri için ikon ve metin boyutlarının orantılı olması gerekmektedir.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Menü ve alt menüler arasında belirgin bir hiyerarşi eksikliği bulunmaktadır. Bu durum, kullanıcıların en önemli bilgilere ve işlemlere ulaşmasını zorlaştırmaktadır.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*

Duyurular, benzer boyut ve renklere sahip olduğundan, kullanıcılar hangi duyuruların daha öncelikli veya acil olduğunu kolayca anlayamamaktadır.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*

Ana sayfadaki ikonlar belirli bir düzende yerleştirilmiş olsa da, diğer sayfalarda aynı düzen korunmamıştır. Örneğin, ana sayfadaki ikonların tasarımı ile kafeterya menüsü ve duyurular sayfasındaki tasarım unsurları arasında tutarsızlıklar bulunmaktadır.

- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*

Devamlılık genel olarak renk üzerinde sağlandığı söylenebilir.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*

İkonların farklı stillerde ve renklerde olması, kullanıcıların uygulama içindeki bütünlüğü algılamasını zorlaştırdığı görülüyor.

- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*

Tutarsızlık mevcut. Tasarım öğeleri arasında farklılıklar olduğu için bir bütün olarak algılanmıyor.

Ek 7. Uzman Görüşleri V – İsmail GÜVEN

UI/UX Tasarım Uzmanı - Baykar Technologies

ANKARA ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

İkonlar oldukça belirgin ve yerleştirilme biçimleri net. Kullanıcılar için yönlendirme açısından anlaşılır.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*

Kullanıcılar ana işlemlere kolayca erişebiliyor, ancak bazı içeriklerin birkaç katman altında olması erişimi biraz geciktiriyor.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Ana sayfadaki boşluklar yeterli, bu da arayüzün düzenli görünmesine katkıda bulunuyor. Ancak bazı alt menülerde bu boşluklar biraz daralmış.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Çoğu yerde boşluklar yeterli seviyede, bu da düzenli bir görünüm sağlıyor.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Simetrik bir denge korunmuş ve bu da arayüzde düzenli bir görünüm oluşturuyor.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Metin, görseller ve boşluklar arasındaki uyum genel olarak iyi. Anlaşılabilirlik açısından başarılı bir düzen sunulmuş.

4. Oranti

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu oranti, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Farklı boyutlardaki öğeler orantılı bir şekilde yerleştirilmiş. Kullanıcıların dikkati önemli yerlere yönlendiriliyor.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Büyük ve küçük öğeler iyi dengelenmiş. Bu, tasarım estetiğini olumlu etkiliyor.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Evet, önemli bilgiler hiyerarşik bir şekilde düzenlenmiş ve bu da kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendiriyor.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Evet, vurgulanan öğeler kullanıcıları doğru yerlere yönlendirmekte etkili.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Evet, sayfalar arasında görsel ve işlevsel tutarlılık korunmuş. Bu, kullanıcıların rahatça gezinmesine olanak sağlıyor.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Tasarım unsurları arasında devamlılık sağlanmış, bu da kullanıcı deneyimini olumlu yönde etkiliyor.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Tasarım öğeleri bütünlük içinde sunulmuş, bu da uygulamanın profesyonel bir görünüm kazanmasına katkıda bulunmuş.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Genel olarak görsel ve tipografik öğeler uyum içinde. Renk kullanımı da tutarlı bir yapıya sahip.

Ek 7. Uzman Görüşleri V – İsmail GÜVEN

UI/UX Tasarım Uzmanı - Baykar Technologies

İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Yönlendirme işaretleri ve ikonlar sade, anlaşılır. İkonların belirginliği iyi düzeyde, kullanıcıları doğru noktalara yönlendirme konusunda başarılı.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu? Kullanıcıların aradığı bilgilere erişimi kolay. Özellikle menüdeki hiyerarşik yapı, kullanıcıların gerekli işlevleri bulmasını kolaylaştırıyor.*

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Boşluklar yeterli ve düzenli, özellikle giriş ekranındaki sade tasarım kullanıcıyı rahatlatıyor. Arayüzün ferah görünmesini sağlamış.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu? Evet, öğeler arasında yeterli boşluk var. Bu da karmaşadan uzak bir kullanıcı deneyimi sunuyor.*

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Tasarımda simetrik bir denge hakim. İkonların ve öğelerin düzeni arayüzün estetik ve dengeli görünmesini sağlamış.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Metin ve görseller arasındaki uyum yerinde, düzenli bir yapı oluşturulmuş. Anlaşılabilirlik konusunda sorun yaşanmıyor.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Öğeler arasındaki boyut orantısı başarılı. Kullanıcının dikkatini çekecek büyük başlıklar ve simgeler doğru kullanılmış.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Büyük ve küçük öğeler dengeli kullanılmış, bu da uygulamanın hem sade hem de işlevsel görünmesini sağlamış.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Görsel hiyerarşi iyi oluşturulmuş, önemli bilgiler ön planda. Özellikle etkinlik ve duyuru bölümleri, kullanıcıların gözünden kaçmayacak şekilde tasarlanmış.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Evet, kullanıcılar en önemli bilgilere hızlıca erişebiliyor. Vurgulanan öğeler kullanıcıların dikkatini çekecek şekilde belirgin.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Görsel ve işlevsel tutarlılık korunmuş, sayfalar arasında geçiş yaparken kullanıcı deneyimi kesintisiz devam ediyor.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Evet, her sayfada tasarım unsurları arasında bir devamlılık var. Bu da genel kullanıcı deneyimini olumlu etkiliyor.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Tüm öğeler bir bütünlük içinde sunulmuş, özellikle renk ve tipografi kullanımı arayüzdeki tutarlılığı artırmış.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Görsel, tipografik ve renk öğeleri arasında güçlü bir uyum var. Bu uyum, arayüzün profesyonel ve modern bir görünüm sunmasını sağlamış.

Ek 7. Uzman Görüşleri V – İsmail GÜVEN

UI/UX Tasarım Uzmanı - Baykar Technologies

KOÇ ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Uygulamada kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar, renk ve kontrast sayesinde yeterince belirgin hale getirilmiştir.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu? Bilgilere erişim kolay sağlanmakta olup, işlevler düzenli bir şekilde sunulmuştur.*

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Görsel öğeler arasındaki boşluklar yeterli ve dengeli olup, bu durum arayüzün estetik görünümünü olumlu etkilemektedir.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu? Boşluklar yeterli olduğu için arayüzde düzensizlik oluşmamaktadır.*

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Tasarımda görsel ve metinsel öğelerin dağılımı dengeli bir şekilde görülmektedir. Her sayfa simetrik bir düzenle inşa edilmiştir. Örneğin, "Dining Services" ve "Transportation Services" sayfalarındaki öğeler eşit aralıklarla ve aynı boyutlarda yerleştirilmiştir. Bu simetrik düzen, kullanıcıların gözlerini yormadan bilgiye erişimini kolaylaştırmaktadır.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Metinler ve görseller dengeli bir şekilde yerleştirildiğinden arayüzün düzeni ve anlaşılabilirliği olumlu yönde etkilenmiştir.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Uygulamadaki tüm öğelerin boyutları birbirleriyle orantılıdır. Butonların, ikonların ve metinlerin boyutları kullanıcıların kolaylıkla okuyup etkileşime girebileceği şekilde ayarlanmıştır. Örneğin, ana ekrandaki haber kutucukları ve "Highlighted News" bölümündeki görseller ile metinler arasında orantılı bir ilişki kurulmuştur.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Büyük ve küçük öğeler arasında iyi bir orantı sağlanarak arayüzün genel tasarım estetiği güçlendirilmiştir.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*
Önemli bilgiler ve kullanıcı için kritik olan seçenekler belirgin bir şekilde öne çıkarılmıştır. Ana ekranda hava durumu ve önemli haberler gibi kritik bilgiler üst kısımda ve büyük alanlarda sunulmuştur.
- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
"Emergency Call" sayfasında büyük kırmızı buton dikkat çekmekte ve kullanıcıyı acil durumda hızlıca yönlendirecek şekilde tasarlanmıştır. Menü çubuğundaki simgeler ve ana ekranın üst kısmındaki büyük görsellerle, kullanıcının dikkati önemli noktalara çekilmektedir.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Her sayfada aynı renk paleti, tipografi ve ikon seti kullanılarak kullanıcıların uygulama boyunca uyumlu bir görünüm elde edilmiştir.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Farklı sayfalar arasında tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuştur.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Her sayfadaki öğeler, görsel ve işlevsel olarak birbirini tamamlar niteliktedir.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Renkler, simgeler ve yazı tipleri, uygulamanın her bölümünde tutarlı bir şekilde kullanılarak bütünlük sağlanmıştır.

Ek 7. Uzman Görüşleri V – İsmail GÜVEN

UI/UX Tasarım Uzmanı - Baykar Technologies

İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Menüler ve butonlar, kullanıcıların doğal göz hareketlerini takip edecek şekilde stratejik olarak konumlandırılmıştır,

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu?*
Kullanıcı, giriş ekranından itibaren ana sayfada belirgin ikonlar ve menüler aracılığıyla rahatça yönlendirilmektedir.

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Metinler ve bileşenler arasındaki boşluklar, arayüzün okunabilirliğini olumlu yönde etkilemektedir.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu?*

Her bileşen arasında yeterli boşluk bırakılarak, ekranın ferah ve düzenli bir görünüm kazanması sağlanmıştır.

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Simetrik yerleşimler ve bileşenlerin dengeli dağılımı, arayüze görsel bir denge kazandırmaktadır.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Arayüz, yatay ve dikey eksenlerde iyi bir dengeye sahiptir. Her ekran, ağırlık merkezleri göz önünde bulundurularak dengeli bir şekilde düzenlenmiştir.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Bileşenler arasında orantı, önem derecesine göre doğru bir şekilde ayarlanmıştır.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Önemli bilgiler ve butonlar, daha büyük ve belirgin yapılarak kullanıcıların dikkatini çekmektedir.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Giriş sayfasında ‘‘giriş yap’’ butonunun koyu bir renkle hiyerarşik olarak öne çıkarıldığı görülmektedir. Uygulama arayüzüne genel olarak bakıldığında büyük görsel ve butonlarla önemli bilgilere vurgu yapılmaktadır.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Kullanıcılar önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebilmekte ve görsel öğeler dikkatlerini doğru yerlere yönlendirmektedir.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Uygulamada genel olarak tutarlı bir ikon paketi kullanılmış ve bu, kullanıcıların aradıkları sayfalara daha hızlı ulaşmalarını sağlamaktadır.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Genel olarak sayfalar arası devamlılık sağlanmıştır.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Tipografi, görsel öğeler ve renkler uyumlu bir şekilde bir araya getirilmiştir. Tasarımın her bölümünde tutarlı bir estetik anlayışı hakimdir.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Renkler, tipografi ve ikonlar arasında uyum vardır ve bu tasarım öğeleri genel bir bütünlük içinde sunulmuştur.

Ek 7. Uzman Görüşleri V – İsmail GÜVEN

UI/UX Tasarım Uzmanı - Baykar Technologies

YEDİTEPE ÜNİVERSİTESİ

1. Yön

- *Uygulamanın arayüzünde kullanıcıların dikkatini çekmek için kullanılan yönlendirme işaretleri ve görsel yollar (örneğin oklar, ikonlar) yeterince belirgin mi?*

Yeditepe Üniversitesi mobil uygulamasında yönlendirme işaretleri açık ve anlaşılırdır. Oklar ve ikonlar kullanıcıyı doğru yönlendirmek için yerleştirilmiştir. Renk ve boyut açısından dikkat çekicidirler.

- *Kullanıcılar, arayüzde sunulan bilgileri veya işlevleri kolayca bulabiliyor ve erişebiliyor mu? Bilgilere ve işlemlere ulaşmak oldukça kolaydır. Ana ekran ve menüler net bir şekilde düzenlenmiştir, kullanıcılar önemli fonksiyonlara hızlıca erişebilmektedir.*

2. Boşluk

- *Uygulamada görsel öğeler arasında yeterli boşluk sağlanmış mı? Bu boşluklar, arayüzün düzenini ve görsel estetiğini nasıl etkiliyor?*

Boşluk kullanımı yeterlidir. Menü öğeleri arasında ve içerikler çevresinde yeterli boşluk bırakılmıştır. Bu da tasarımın daha temiz ve ferah görünmesini sağlamaktadır.

- *Arayüzdeki öğeler arasında yeterli boşluk bırakılmış mı? Eğer boşluklar yetersizse, bu durum arayüzün karmaşık ve düzensiz görünmesine yol açıyor mu? Boşluklar doğru bir şekilde kullanılmış olup, tasarımda sıkışıklık ya da düzensizlik yaratmamaktadır.*

3. Denge

- *Uygulamanın arayüzünde simetrik veya asimetrik bir denge sağlanmış mı? Bu denge, arayüzdeki öğelerin düzenini ve görsel uyumunu nasıl etkiliyor?*

Arayüzde simetrik denge hakimdir, bu da uygulamanın görsel olarak dengeli ve düzenli görünmesini sağlamaktadır. Simetri, kullanıcıların dikkatini eşit bir şekilde çekmektedir.

- *Arayüzdeki metin, görsel ve boşluklar arasındaki uyum, arayüzün düzenini ve anlaşılabilirliğini nasıl etkiliyor?*

Metinler, görseller ve boşluklar arasında uyum başarılı bir şekilde sağlanmıştır. Bu da arayüzün anlaşılabilirliğini artırmaktadır.

4. Orantı

- *Uygulamanın arayüzünde farklı boyutlardaki öğelerin birbirleriyle olan orantısı nasıl? Bu orantı, kullanıcıların dikkatini doğru noktalara yönlendirmekte etkili mi?*

Farklı öğeler arasındaki boyut orantısı dengelidir. Büyük öğeler önemli fonksiyonları vurgularken, daha küçük öğeler yan bilgiler sunar. Bu, kullanıcının dikkatini doğru noktalara yönlendirmektedir.

- *Arayüzde büyük ve küçük öğelerin kullanımı, uygulamanın genel tasarım estetiğine nasıl katkıda bulunuyor?*

Büyük butonlar ve başlıklar dikkat çekici olup, küçük detaylar da estetik bir uyum içinde sunulmuştur. Bu da genel tasarımın estetiğine katkıda bulunuyor.

5. Görsel Hiyerarşi ve Vurgulama

- *Uygulamanın arayüzünde önemli bilgiler ve öğeler, yeterince vurgulanmış ve hiyerarşik bir düzende sunulmuş mu?*

Önemli bilgiler ve öğeler belirgin şekilde vurgulanmıştır. Ana ekran ve menüdeki önemli fonksiyonlar, kullanıcıların hızlıca fark edebileceği şekilde sunulmuştur.

- *Kullanıcılar, arayüzdeki en önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebiliyor mu? Vurgulanan öğeler, kullanıcıların dikkatini doğru yerlere çekiyor mu?*
Kullanıcılar, önemli bilgilere ve işlemlere hızlıca erişebilmektedir. Vurgulanan öğeler dikkat çekici olup, kullanıcının doğru yönlendirilmesine yardımcı olmaktadır.

6. Devamlılık

- *Uygulamanın farklı sayfaları arasında görsel ve işlevsel tutarlılık var mı? Bu tutarlılık, arayüzde kullanıcıların kolayca gezinmesini sağlıyor mu?*
Uygulamanın farklı sayfaları arasında tutarlılık sağlanmıştır. Renkler, ikonlar ve tipografi her ekranda aynı şekilde devam etmektedir.
- *Farklı ekranlar veya sayfalar arasında geçiş yaparken tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş mu?*
Evet, tasarım unsurlarının devamlılığı korunmuş olup, farklı ekranlar arasında geçiş yaparken kullanıcılar zorlanmamaktadır.

7. Bütünlük

- *Uygulamanın arayüzünde yer alan tüm tasarım öğeleri, genel bir tasarım bütünlüğü içinde bir araya getirilmiş mi?*
Tüm tasarım öğeleri uyum içinde bir araya getirilmiş olup, genel bir bütünlük sağlanmıştır.
- *Arayüzdeki görsel, tipografik ve renk öğeleri, genel bir uyum içinde mi, yoksa arayüzde tutarsızlıklar mevcut mu?*
Görsel, tipografik ve renk öğeleri birbiriyle uyumludur, herhangi bir tutarsızlık gözlenmemiştir.

7% Genel Benzerlik

Her veri tabanı için çıkarılan kaynaklar da dâhil tüm eşleşmelerin kombine toplamı.




Rapordan Filtrelenen

- Bibliyografya

Hariç tutulacaklar


- 12 Çıkarılan Eşleşme

Ön Sıradaki Kaynaklar

- 7%  İnternet kaynakları
- 2%  Yayınlar
- 3%  Gönderilen çalışmalar (Öğrenci Makaleleri)

Bütünlük Bayrakları

İnceleme için 1 Bütünlük Bayrağı

-  **Gizli Metin**
1 sayfada 12 şüpheli karakter
Metin, belgenin beyaz arka planına karıştırılmak üzere değiştirilir.

Sistemimizin algoritmaları bir belgede, onu normal bir gönderiden ayırabilecek her türlü tutarsızlığı derinlemesine inceler. Tuhaf bir şey fark edersek incelemeniz için bayrak ekleriz.

Bir Bayrak mutlaka bir sorun olduğunu göstermez. Ancak daha fazla inceleme için dikkatinizi vermenizi öneririz.