T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK DERGİLERİNDE GRAFİK TASARIM SORUNLARI VE BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

ESRA BOSTAN
20721013

TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. KADER SÜRMELİ

2024

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA BİLİM DALI
SANAT VE TASARIM DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK DERGİLERİNDE GRAFİK TASARIM SORUNLARI VE BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

ESRA BOSTAN
20721013
ORCID NO: 0000-0001-8685-7651

TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. KADER SÜRMELİ

KASIM 2024

Esra BOSTAN tarafından hazırlanan “Etkileşimli Çocuk Dergilerinde Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama Örneği” başlıklı çalışma, **21/11/2024** tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunmuş ve jürimiz tarafından Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı Sanat ve Tasarım Doktora Programı’nda **DOKTORA** tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman	**İmza**
Prof. Dr. Kader Sürmeli	……

Jüri Üyeleri	**İmza**
Doç. Dr. Dide Akdağ Satır	……
Doç. Dr. Bahadır Uçan	……
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Öztürk	……
Dr. Öğr. Üyesi H. Tekinalp Güreken	……

ÖZET

ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK DERGİLERİNDE GRAFİK TASARIM SORUNLARI VE BİR UYGULAMA ÖRNEĞİ

İnsanlar tarih boyunca çeşitli araçlar, şekiller ve semboller aracılığıyla birbirleri ile iletişim kurmuştur. Yazının gelişmesi bu iletişimi sözlü ve sembolik ifadelere oranla daha kalıcı hale getirmiştir. Matbaanın icadı ise iletişimin geniş kitlelere daha kolay ulaşmasına yol açmış, teknolojik alt yapıya ışık tutmuştur. Teknolojik gelişmeler; gazete, kitap, dergi gibi basılı yayınların yaygınlaşmasını kolaylaştırmış ve basım tekniklerinin gelişmesine sebep olmuştur.

Geleneksel yollarla basılıp yayımlanan gazete ve dergiler, toplumun bilgilenmesi ve haber alması amacıyla geçmişten günümüze dek tercih edilen süreli yayınlardır. Ancak teknolojinin gelişmesi ile dijital yayınlar basılı yayınlara göre daha çok tercih edilir olmuştur. Bu yayınlar, ekonomi ve zaman açısından okurlara kolaylık sağlamaktadır. Basılı yayınlarda olduğu gibi, dijital süreli yayınlarda da hedef kitle; türe, yaşa, cinsiyete göre çeşitlilik göstermektedir.

Her geçen gün yeni teknolojiler ile karşılaşılan yayıncılık dünyasında, dijital çocuk dergileri ile birlikte etkileşimli çocuk dergileri de önemli bir yere sahiptir. Tezin amacı, etkileşimli çocuk dergilerindeki grafik tasarım sorunlarını ortaya koymak ve bir uygulama çalışması ile öneriler getirmektir. Araştırmada literatür tarama yöntemi kullanılarak konuya ışık tutabilecek kitap, dergi, makale, tez vb. gibi kaynaklar taranmış, elektronik ortamdaki güncel metin ve görsellere ulaşılmıştır. Elde edilen bulgular bağlamında gerekli ölçütler oluşturularak, etkileşimli çocuk dergilerinin tipografisi, görsel ögeleri, sayfa ve mizanpaj tasarımı, etkileşim yapısı incelenerek, grafik tasarım sorunları belirlenmiş ve çözüm önerileri getirilmiştir. Bu araştırmanın evreni, Türkiye'de ve dünyadaki 2020-2024 yılları arasında yayınlanan etkileşimli çocuk dergileri; örneklemi ise, Türkiye'de ve dünyadaki 2020-2024 yılları arasında yayınlanan *Young Explorer, Ranger Rick, Kumbara* ve *Mavi Fidan* dergisi olmak üzere 7-15 yaş çocuklarına yönelik yayımlanan etkileşimli çocuk dergileridir.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Dergileri, Dijital Yayıncılık, Etkileşimli Tasarım, Grafik Tasarım.

ABSTRACT

GRAPHIC DESIGN PROBLEMS IN INTERACTIVE CHILDREN'S MAGAZINES AND AN APPLICATION EXAMPLE

Throughout history, people have communicated with each other through various tools, shapes and symbols. The development of writing has made this communication more permanent than verbal and symbolic expressions. The invention of printing led to communication reaching large masses more easily and shed light on the technological infrastructure. Technological developments facilitated the spread of printed publications such as newspapers, books and magazines and led to the development of printing techniques.

Newspapers and magazines, which are printed and published in traditional ways, have been preferred periodicals from the past to the present for the purpose of informing the society and receiving news. However, with the development of technology, digital publications have become more preferred than printed publications. These publications provide convenience to readers in terms of economy and time. As in printed publications, the target audience of digital periodicals varies according to genre, age and gender.

In the publishing world, where new technologies are encountered every day, interactive children's magazines have an important place along with digital children's magazines. The aim of the thesis is to reveal the graphic design problems in interactive children's magazines and to bring suggestions with an application study. In the research, the literature review method was used to search for books, journals, articles, theses, etc. that could shed light on the subject, and current texts and visuals in electronic media were accessed. By creating the necessary criteria in the context of the findings obtained, the typography, visual elements, page and layout design, and interaction structure of interactive children's magazines were examined, graphic design problems were identified and solutions were proposed. The population of this research is the interactive children's magazines published between 2020-2024 in Turkey and in the world; the sample is the interactive children's magazines published between 2020-2024 in Turkey and in the world, including Young Explorer, Ranger Rick, Kumbara and Mavi Fidan magazines for children aged 7-15.

Keywords: Children's Magazines, Digital Publishing, Interaction Design, Graphic Design.

ÖN SÖZ

Günümüz teknoloji imkanları ile üretilen etkileşimli çocuk dergilerinde grafik tasarım sorunlarının yer alması, bu sorunlara çözüm üretme ihtiyacını doğurmuştur. Çocuk gelişim özellikleri ve basamaklarını, tasarım ilke ve ögelerini, çocuk dergilerinin tasarım unsurlarını, ölçütlerini analiz etmek ve örnek bir uygulama tasarımı sunmak, çalışmanın temelini oluşturmuştur. Etkileşimli çocuk dergilerinde grafik tasarımı sorunlarının daha önce çalışılmamış olması sebebiyle, bu tezin gelecek araştırmacılara ışık tutacağı düşünülmektedir.

Bu araştırmanın her aşamasında doğrudan katkısı olan, engin bilgisini ve tecrübesini sabırla aktaran, bana olan inancını hep güzellikle hatırlayacağım değerli danışmanım Sayın Prof. Dr. Kader Sürmeli'ye; her tez izleme komitesinde sundukları önemli görüş ve önerileri için değerli jüri üyelerim Sayın Doç. Dr. Dide Akdağ Satır ve Sayın Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Öztürk'e; tezde yer alan görseller hakkında verdiği aydınlatıcı fikirler ile bu tezin yoğunluğuna rağmen anılarını birlikte bir kitap haline getirdiğimiz fotoğraf sanatının ilk kadın profesörü değerli hocam Emeritus Prof. Dr. Güler Ertan'a; manevi gücünü sırtımda sonsuza dek hissettirecek olan hayat danışmanım Sayın Doç. Dr. Ceyhun Berkol'a; her daim desteğini ve yorumlarını esirgemediği için sevgili hemdestim Siamak Egharloo'ya, yoğun çalışmamda gösterdikleri ilgi için aileme ve arkadaşlarıma teşekkürlerimi sunarım.

Esra BOSTAN

Kasım, 2024; İstanbul

İÇİNDEKİLER

ÖZET iii
ABSTRACT iv
ÖN SÖZ v
İÇİNDEKİLER vi
TABLOLAR LİSTESİ ix
ŞEKİLLER LİSTESİ x
KISALTMALAR LİSTESİ xv

1. GİRİŞ 1

2. ÇOCUĞUN GÖRSEL ALGISI VE GELİŞİM ÖZELLİKLERİ 6
2.1. Bilişsel Gelişim 7
2.1.1. Sezgisel Dönem 7
2.1.2. Somut İşlemler Dönemi 8
2.1.3. Soyut İşlemler Dönemi 9
2.2. Duyuşsal Gelişim 9
2.3. Psikomotor Gelişim 10
2.4. Görsel ve İşitsel Algı Gelişimi 10
2.5. 7-15 Yaş Çocuk Resimlerinin Gelişim Evreleri 11
2.5.1. Karalama Dönemi (2-4 Yaş) 12
2.5.2. Şema Öncesi Dönem (4-7 Yaş) 13
2.5.3. Şematik Dönem (7-9 Yaş) 14
2.5.4. Gerçeklik Dönemi (9-12 Yaş) 15
2.5.5. Mantık Dönemi (12 yaş ve üzeri) 16

3. ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK DERGİCİLİĞİ 18
3.1. Çocuk Dergiciliğinin Tarihçesi 18
3.2. Çocuk Dergiciliğinin Önemi 23
3.3. Basılı Çocuk Dergilerinin Dijitalleşme Süreci 24
3.4. Dijital Çocuk Dergilerinde Etkileşimli Özellikler 26
3.4.1. PDF Dergiler 29
3.4.2. Flash Dergiler 30
3.4.3. HTML Dergiler 30
3.4.4. EPUB Dergiler 31

4. GRAFİK TASARIM ÖGELERİ VE İLKELERİ 32
4.1. Tasarım Ögeleri ve İlkeleri 32
4.1.1. Temel Tasarım Ögeleri 33
4.1.1.1. Nokta 33
4.1.1.2. Çizgi 34
4.1.1.3. Doku 35
4.1.1.4. Şekil 36
4.1.1.5. Değer 37
4.1.1.6. Yön 38

4.1.1.7. Renk 39
4.1.2. Temel Tasarım İlkeleri 41
4.1.2.1. Denge 41
4.1.2.2. Oran – Orantı 42
4.1.2.3. Vurgu 43
4.1.2.4. Ritim 44

5. ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK DERGİLERİNDE GRAFİK TASARIM UNSURLARI VE ÖLÇÜTLERİ 46
5.1. Etkileşimli Çocuk Dergilerinde Grafik Tasarım Unsurları 46
5.1.1. Logo 47
5.1.2. Tipografik Ögeler 48
5.1.3. Görsel Ögeler 50
5.1.4. Kapak ve Sayfa Tasarımı 52
5.1.5. Mizanpaj (Sayfa Düzeni) 54
5.1.6. Renk 55
5.2. Etkileşimli Çocuk Dergilerinde Grafik Tasarım Ölçütleri 56
5.2.1. Logo Tasarımı Ölçütleri 56
5.2.2. Tipografik Öge Ölçütleri 58
5.2.3. Görsel Öge Ölçütleri 64
5.2.4. Kapak ve Sayfa Tasarımı Ölçütleri 69
5.2.5. Mizanpaj (Sayfa Düzeni) Ölçütleri 74
5.2.6. Renk Ölçütleri 77
5.3. Etkileşimli Çocuk Dergilerine Dünyadan ve Türkiye'den Örnekler 78
5.3.1. Young Explorer Magazine 79
5.3.2. Brain Space Magazine 80
5.3.3. Jack and Jill 81
5.3.4. Zoobooks 82
5.3.5. Ranger Rick Magazine 83
5.3.6. Robin Age 84
5.3.7. Kumbara Dergisi 85
5.3.8. Çamlıca Çocuk Dergisi 86
5.3.9. Mavi Fidan Dergisi 87
5.3.10. Şeker Ağacı Dergisi 88

6. ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK DERGİLERİNDE GRAFİK TASARIM SORUNLARININ ANALİZİ 89
6.1. Young Explorer Magazine 89
6.2. Young Explorer Magazine'de Grafik Tasarım Sorunları 90
6.2.1. Logo Tasarım Sorunları 90
6.2.2. Tipografik Öge Sorunları 91
6.2.3. Görsel Öge Sorunları 96
6.2.4. Kapak ve Sayfa Tasarım Sorunları 102
6.2.5. Mizanpaj Sorunları 107
6.2.6. Renk Sorunları 110
6.3. Ranger Rick Magazine 114
6.4. Ranger Rick Magazine'de Grafik Tasarım Sorunları 114
6.4.1. Logo Tasarım Sorunları 115
6.4.2. Tipografik Öge Sorunları 116
6.4.3. Görsel Öge Sorunları 123

6.4.4. Kapak ve Sayfa Tasarımı Sorunları 126
6.4.5. Mizanpaj Sorunları 133
6.4.6. Renk Sorunları 137
6.5. Kumbara Dergisi 140
6.6. *Kumbara* Dergisinde Grafik Tasarım Sorunları 140
6.6.1. Logo Tasarım Sorunları 140
6.6.2. Tipografik Öge Sorunları 141
6.6.3. Görsel Öge Sorunları 146
6.6.4. Kapak ve Sayfa Tasarımı Sorunları 150
6.6.5. Mizanpaj Sorunları 153
6.6.6. Renk Sorunları 158
6.7. Mavi Fidan Dergisi 161
6.8. *Mavi Fidan Dergisi*'nde Grafik Tasarım Sorunları 162
6.8.1. Logo Tasarım Sorunları 162
6.8.2. Tipografik Öge Sorunları 163
6.8.3. Görsel Öge Sorunları 172
6.8.4. Kapak ve Sayfa Tasarımı Sorunları 175
6.8.5. Mizanpaj Sorunları 183
6.8.6. Renk Sorunları 187

7. ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK DERGİSİ ÖRNEK TASARIMI 191
7.1. *Bilye Çocuk* Dergisinin İçeriği 191
7.2. *Bilye Çocuk* Dergisinin Tasarımı 193

8. SONUÇ VE ÖNERİLER 214

KAYNAKÇA 220

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Cumhuriyet Öncesi Süreli Yayınlar..... 22

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Dört Yaşındaki Çocuğun Çizimi 12
Şekil 2. Altı Yaşındaki Çocuğun Çizimi 13
Şekil 3. Dokuz Yaşındaki Çocuğun Çizimi 14
Şekil 4. On Bir Yaşındaki Çocuğun Çizimi 15
Şekil 5. On Üç Yaşındaki Çocuğun Çizimi 16
Şekil 6. Çocuklara Özel Yayımlanan İlk Dergi, *Leipziger Wochenblatt für Kinder* . 19
Şekil 7. *Mecmua-i Fünûn.* 20
Şekil 8. İlk Türk Çocuk Dergisi *Mümeyyiz* 21
Şekil 9. E-kitap Okuyucu 25
Şekil 10. Etkileşimli Dergide İkon Örneği 28
Şekil 11. Nokta 33
Şekil 12. Çizgi Çeşitleri 34
Şekil 13. Doku 35
Şekil 14. Geometrik Şekiller 36
Şekil 15. Değer (Valör) 37
Şekil 16. Yönler 38
Şekil 17. Renk Çemberi 39
Şekil 18. Denge 41
Şekil 19. Oran-Orantı 42
Şekil 20. Vurgu 43
Şekil 21. Ritim 44
Şekil 22. Çocuk Dergisi Logo Örneği 47
Şekil 23. *Brainspace* Etkileşimli Çocuk Dergisinden Tipografik Bir Alıntı 49
Şekil 24. *Mavi Fidan* Dergisinde Görsel Öge Olarak İllüstrasyon Kullanımı 50
Şekil 25. *Kumbara* Dergisi Kapak Tasarımı Örneği 53
Şekil 26. *Kumbara* Dergisi Mizanpaj Tasarımı Örneği 54
Şekil 27. *Kumbara* Dergisi Renk Tasarımı Örneği 55
Şekil 28. Korkuluk İllüstrasyonu ve Fotoğrafı 67
Şekil 29. *Kumbara* Dergisi Sayfa Tasarımı Örneği 72
Şekil 30. *Young Explorer Magazine* 79
Şekil 31. *Brain Space Magazine* 80
Şekil 32. *Jack and Jill Magazine* 81
Şekil 33. *Zoobooks Magazine* 82
Şekil 34. *Ranger Rick Magazine* 83
Şekil 35. *Robin Age* Çocuk Dergisi 84
Şekil 36. *Kumbara* Dergisinin *İş Kumbarası* Adıyla Yayımlanan Sayısı 85
Şekil 37. *Çamlıca Çocuk* Dergisi 86
Şekil 38. *Mavi Fidan* Dergisi 87
Şekil 39. *Şeker Ağacı* Dergisi 88
Şekil 40. *Young Explorer Magazine* 2020 Nisan Sayısının Logosu 90
Şekil 41. *Young Explorer Magazine* 2021 Nisan Sayısının Logosu 91
Şekil 42. *Young Explorer Magazine* 2022 Nisan Sayısının Logosu 91
Şekil 43. *Young Explorer Magazine* 2023 Nisan Sayısının Logosu 91

Şekil 44. *Young Explorer Magazine* 2024 Nisan Sayısının Logosu 91
Şekil 45. "Hot Rocks", *Young Explorer Magazine* 92
Şekil 46. "Here Comes the Sun", *Young Explorer Magazine* 92
Şekil 48. "Gorongosa's Elephants", *Young Explorer Magazine* 94
Şekil 49. "Wordwise", *Young Explorer Magazine* 94
Şekil 50. "Rhino Rescue", *Young Explorer Magazine* 95
Şekil 51. "Mission to Mars", *Young Explorer Magazine* 96
Şekil 52. "Words to Explore", *Young Explorer Magazine* 97
Şekil 53. Görsel Öge ve *Young Explorer Magazine* 97
Şekil 54. "World Map", Young Explorer Magazine 98
Şekil 55. "Plant a Tree for Earth Day", *Young Explorer Magazine* 99
Şekil 56. *Young Explorer Magazine*'de Etkileşimli Harita 99
Şekil 57. "Gorongosa's Elephants", *Young Explorer Magazine* 100
Şekil 58. "Rhino Recovery", *Young Explorer Magazine* 101
Şekil 59. "Getting There", *Young Explorer Magazine* 101
Şekil 60. *Young Explorer Magazine* 2020 Nisan Kapak Sayfası 102
Şekil 61. *Young Explorer Magazine* 2021 Nisan Kapak Sayfası 103
Şekil 62. "Words to Explore - İçindekiler", *Young Explorer Magazine* 2020 104
Şekil 63. "Words to Explore - İçindekiler", *Young Explorer Magazine* 2021 104
Şekil 64. "It Was a Beautiful Place Once", *Young Explorer Magazine* 105
Şekil 65. "Rhinos in Trouble", *Young Explorer Magazine* 106
Şekil 66. "On Mars", Young Explorer Magazine 106
Şekil 67. "Solid or Liquid", *Young Explorer Magazine* 107
Şekil 68. "Pottery", Young Explorer Magazine 108
Şekil 69. "It Was a Beautiful Place Once", *Young Explorer Magazine* 108
Şekil 70. "In Captivity", *Young Explorer Magazine* 109
Şekil 71. "The Human Body Isn't Built For Space", *Young Explorer Magazine* 110
Şekil 72. "Meet a River Otter", *Young Explorer Magazine* 110
Şekil 73. "What is a Change You Would Like To See in the World", *Young Explorer Magazine* 111
Şekil 74. "Hoping to Help", *Young Explorer Magazine* 112
Şekil 75. "Rhinos in Trouble", *Young Explorer Magazine* 113
Şekil 76. "Getting There", *Young Explorer Magazine* 113
Şekil 77. *Ranger Rick Magazine* 2020 Nisan Sayısının Logosu 115
Şekil 78. *Ranger Rick Magazine* 2021 Nisan Sayısının Logosu 115
Şekil 79. *Ranger Rick Magazine* 2022 Nisan Sayısının Logosu 115
Şekil 80. *Ranger Rick Magazine* 2023 Nisan Sayısının Logosu 115
Şekil 81. *Ranger Rick Magazine* 2024 Nisan Sayısının Logosu 116
Şekil 82. "50 Ways to Love the Earth", *Ranger Rick Magazine* 117
Şekil 83. "Let's Hike", *Ranger Rick Magazine* 117
Şekil 84. "Spider Cat", *Ranger Rick Magazine* 118
Şekil 85. "Super Cats", *Ranger Rick Magazine* 119
Şekil 86. "Leafy Look a Likes", *Ranger Rick Magazine* 120
Şekil 87. "Losing It", *Ranger Rick Magazine* 121
Şekil 88. "Ranger Rick Adventurers", *Ranger Rick Magazine* 122
Şekil 89. "A Young Aardvark", *Ranger Rick Magazine* 123
Şekil 90. "Diasappearing Wildlife", *Ranger Rick Magazine* 124
Şekil 91. "Dino Mummy", *Ranger Rick Magazine* 124
Şekil 92. "Prehensile Means", *Ranger Rick Magazine* 125
Şekil 93. "Be a Night Sky Explorer", *Ranger Rick Magazine* 125

Şekil 94. “Make Egg-imals”, *Ranger Rick Magazine* 126
Şekil 96. “Anna’s Magic”, *Ranger Rick Magazine* 127
Şekil 98. “A Leaf-tailed Gecko”, *Ranger Rick Magazine* 128
Şekil 99. *Ranger Rick Magazine* 2022 Nisan Kapak Tasarımı 129
Şekil 100. “Extraordinary Necks”, *Ranger Rick Magazine* 130
Şekil 101. *Ranger Rick Magazine* 2023 Nisan Kapak Tasarımı 130
Şekil 102. Sayfa Tasarımı, *Ranger Rick Magazine* 131
Şekil 103. *Ranger Rick Magazine* 2024 Nisan Kapak Tasarımı 132
Şekil 104. “For the Panda”, *Ranger Rick Magazine* 132
Şekil 105. “Actual Size”, *Ranger Rick Magazine* 133
Şekil 106. “What’s New in the Past”, *Ranger Rick Magazine* 134
Şekil 107. “Go, Go, Sockeyes”, *Ranger Rick Magazine* 134
Şekil 108. “Gotcha”, *Ranger Rick Magazine* 135
Şekil 109. “Create a Constellation”, *Ranger Rick Magazine* 136
Şekil 110. “On Defense”, *Ranger Rick Magazine* 136
Şekil 111. “50 Ways to Love the Earth”, *Ranger Rick Magazine* 137
Şekil 112. “Super Cats”, *Ranger Rick Magazine* 138
Şekil 113. “A New Beginning”, *Ranger Rick Magazine* 138
Şekil 114. “Color Burst”, *Ranger Rick Magazine* 139
Şekil 115. “Renkler”, *Ranger Rick Magazine* 139
Şekil 116. *Kumbara* Dergisi Logo Tasarımı 141
Şekil 117. “Tinkercard ile Simülasyon”, *Kumbara* Dergisi 141
Şekil 118. “Dünya’nın Eksen Eğikliği”, *Kumbara* Dergisi 142
Şekil 119. “Lejand”, *Kumbara* Dergisi 143
Şekil 120. “Venüs”, *Kumbara* Dergisi 143
Şekil 121. “Salyangozlar”, *Kumbara* Dergisi 144
Şekil 122. “Sakura”, *Kumbara* Dergisi 145
Şekil 122. “Bildiğiniz Haritalar”, *Kumbara* Dergisi 145
Şekil 124. “23 Nisan”, *Kumbara* Dergisi 146
Şekil 125. “Arduino Uno Seti Kodlama”, *Kumbara* Dergisi 147
Şekil 126. “Türkiye Fiziki Haritası”, *Kumbara* Dergisi 147
Şekil 127. “Güneş’in Gökyüzündeki Hareketi”, *Kumbara* Dergisi 148
Şekil 128. “Yıldız Kümeleri”, *Kumbara* Dergisi 149
Şekil 129. “Hanami Festivali”, *Kumbara* Dergisi 149
Şekil 130. “Yıldız Kümeleri”, *Kumbara* Dergisi 150
Şekil 131. “İmparator Güvesi”, *Kumbara* Dergisi 151
Şekil 132. “Yaşanabilir Dünya İçin”, *Kumbara* Dergisi 151
Şekil 133. “Elişi Kâğıdı”, *Kumbara* Dergisi 152
Şekil 134. “Su Dünyası”, *Kumbara* Dergisi 152
Şekil 135. “Neptün”, *Kumbara* Dergisi 153
Şekil 136. “Virüs Kapmamak İçin Neler Yapılabilir”, *Kumbara* Dergisi 154
Şekil 137. “Judy Watson”, *Kumbara* Dergisi 155
Şekil 138. “İlk Telsiz Telefon”, *Kumbara* Dergisi 155
Şekil 139. “Doğa Tehlikede”, *Kumbara* Dergisi 156
Şekil 140. “Nasıl Çalışır”, *Kumbara* Dergisi 157
Şekil 141. “Edwin Hubble”, *Kumbara* Dergisi 157
Şekil 142. “Virüs Nedir”, *Kumbara* Dergisi 158
Şekil 143. “Harita”, *Kumbara* Dergisi 159
Şekil 144. “Kimlik Kartı”, *Kumbara* Dergisi 159
Şekil 145. “Göktaşı Yağmuru”, *Kumbara* Dergisi 160

Şekil 146. “Gökyüzü”, *Kumbara* Dergisi 161
Şekil 147. *Mavi Fidan* Dergisi 2020 Nisan Sayısının Logosu..... 162
Şekil 148. *Mavi Fidan* Dergisi 2021 Nisan Sayısının Logosu..... 162
Şekil 149. *Mavi Fidan* Dergisi 2022 Nisan Sayısının Logosu..... 163
Şekil 150. *Mavi Fidan* Dergisi 2023 Nisan Sayısının Logosu..... 163
Şekil 151. *Mavi Fidan* Dergisi 2024 Nisan Sayısının Logosu..... 163
Şekil 152. “Fatma Ninenin İftarı”, *Mavi Fidan* Dergisi 164
Şekil 153. “Kahraman Midyecik”, *Mavi Fidan* Dergisi 165
Şekil 154. “Hasat Şenliği”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 166
Şekil 155. “Kahraman Sahabiler”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 167
Şekil 156. “Huysuz Baykuş ile İhtiyar Salyangoz”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 168
Şekil 157. “Her Günü Bayram: Ramazan”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 169
Şekil 159. “Komodo Ejderi”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 170
Şekil 159. “Beynimiz Nasıl Karar Verir”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 171
Şekil 160. “İmdaaat! Tehdiiit!”, *Mavi Fidan* Dergisi 171
Şekil 161. “Mücadele Devam Ediyor”, *Mavi Fidan* Dergisi 172
Şekil 162. “Masal”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 172
Şekil 163. “Hasat Vaktine Hazırlık”, *Mavi Fidan* Dergisi 173
Şekil 164. “Kartaca-Roma”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 174
Şekil 165. “Çam Ağacı”, *Mavi Fidan* Dergisi 174
Şekil 166. “Alparslan”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 175
Şekil 167. *Mavi Fidan* Dergisi 2020 Nisan Kapak Tasarımı..... 176
Şekil 168. “En Temiz Sabahlar”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 176
Şekil 169. “Bu Sayıda Neler Var”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 177
Şekil 170. *Mavi Fidan* Dergisi 2021 Nisan Kapak Tasarımı..... 178
Şekil 171. “Bu Sayıda Neler Var”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 178
Şekil 172. *Mavi Fidan* Dergisi 2022 Nisan Kapak Tasarımı..... 179
Şekil 173. “Bu Sayıda Neler Var”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 180
Şekil 174. *Mavi Fidan* Dergisi 2023 Nisan Kapak Tasarımı..... 180
Şekil 175. “Bu Sayıda Neler Var”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 181
Şekil 176. *Mavi Fidan* Dergisi 2024 Nisan Kapak Tasarımı..... 182
Şekil 177. “Bu Sayıda Neler Var”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 182
Şekil 178. “Kutü’l Amare Zaferi”, *Mavi Fidan* Dergisi 183
Şekil 179. “Kim Mezun Olacak”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 184
Şekil 180. “Mis Gibi Cips”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 184
Şekil 181. “Ramazan Bayramı Hazırlıkları”, *Mavi Fidan* Dergisi 185
Şekil 182. “Hoş Geldin Ya Şehri Ramazan”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 186
Şekil 183. “Olanlar Oldu”, *Mavi Fidan* Dergisi 186
Şekil 184. “Bir Öykü”, *Mavi Fidan* Dergisi 187
Şekil 185. “Bir Önerim Var”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 188
Şekil 186. “Her Günü Bayram: Ramazan”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 188
Şekil 187. “Süheyl Ünver”, *Mavi Fidan* Dergisi 189
Şekil 188. “Takvim”, *Mavi Fidan* Dergisi..... 190
Şekil 189. Adobe Indesign 2024 Programında Dijital Yayıncılık Alanı 192
Şekil 190. *Bilye Çocuk* Dergisi Logosu 193
Şekil 191. *Bilye Çocuk* Dergisi Logosunun Hareketli Görüntüsü 194
Şekil 192. *Bilye Çocuk* Dergisi Kapak Tasarımı..... 194
Şekil 193. *Bilye Çocuk* Dergisi Künye Sayfası Tasarımı..... 196
Şekil 194. Bilye Çocuk Dergisi Künye Sayfası Tasarımı..... 197
Şekil 195. *Bilye Çocuk* Dergisi İçindekiler Sayfası Tasarımı..... 198

Şekil 196. *Bilye Çocuk* Dergisi Sanat Sayfası Tasarımı 199
Şekil 197. *Bilye Çocuk* Dergisi Sanat Sayfası Tasarımı 199
Şekil 198. *Bilye Çocuk* Dergisi Gezi Sayfası Tasarımı..... 201
Şekil 199. *Bilye Çocuk* Dergisi Gezi Sayfası Devamı 202
Şekil 200. Bily*e Çocuk* Dergisi Kısa Öykü Sayfa Tasarımı 203
Şekil 201. *Bilye Çocuk* Dergisi Hobi Sayfası Tasarımı 205
Şekil 202. *Bilye Çocuk* Dergisi Hobi Sayfası Devamı..... 206
Şekil 203. *Bilye Çocuk* Dergisi Bulmaca Sayfası Tasarımı..... 207
Şekil 204. *Bilye Çocuk* Dergisi Bulmaca Sayfası Tasarımı..... 208
Şekil 205. *Bilye Çocuk* Dergisi Okuma Kulübü Sayfası Tasarımı 209
Şekil 206. *Bilye Çocuk* Dergisi Gezi Kulübü Sayfası Tasarımı..... 210
Şekil 207. *Bilye Çocuk* Dergisi Arka Kapak Sayfası Tasarımı..... 212

KISALTMALAR LİSTESİ

DPI	: Dot Per Inch (Her İnçteki Nokta Sayısı)
EPUB	: Electronic Publication (Elektronik Yayıncılık)
GIF	: Graphics Interchange Format (Grafik Değiştirme Biçimi)
HTML	: Hyper Text Markup Language (Hiper Metin İşaret Dili)
JPEG	: Joint Photographic Experts Group (Birleşik Fotoğrafik Uzman Grubu)
PDF	: Portable Document Format (Taşınabilir Belge Biçimi)
PNG	: Portable Network Graphics (Taşınabilir Ağ Grafiği)
PPI	: Pixel Per Inch (Her İnçteki Piksel Sayısı)
TIFF	: Tagged Image File Format (Etiketlenmiş İmge Dosya Formatı)
WWW	: World Wide Web (Dünya Çapında Ağ)

1. GİRİŞ

Günümüzün dijitalleşen dünyasında tüm medya organları sanal ortamda yerini almış durumdadır. Özellikle dergi ve gazeteler, kitaplar, zaman ve mekân sınırlaması olmamasından kaynaklanan kolaylık, ekonomiklik, ulaşılabilirlik ve daha pek çok açıdan sıklıkla dijital kanallardan okunmaktadır.

Yetişkin bireylerin gündemdeki konu ve olaylardan haber almak, boş vakitlerini değerlendirmek için başvurduğu gazete ve dergiler dışında; çocuklar için üretilmiş yayın organları da bulunmaktadır. Sürekli gelişen ve güncellenen yayıncılık sektöründe uluslararası boyutta çeşitli çocuk dergilerine ulaşmak mümkündür. Özellikle dijital kanallar vasıtasıyla üretilen bu dergilere, internet aracılığıyla her an her yerde erişim sağlanmaktadır. Çocukların ilgisini çekmek, zekâ gelişimi için yaş seviyelerine göre bilgiler vermek, oyunlar ve bulmacalar ile yaratıcılıklarını artırmak, fotoğraflar ve illüstrasyonlar ile görme duyularına, sesler ile işitme duyularına hitap etmek amacıyla üretilen çocuk dergileri; geçmişten günümüze popülerliğini sürdürmektedir.

Geçmişte basılı olarak üretilen çocuk dergileri, günümüzde dijital yayınlar arasında da yerini almıştır. Dijital platformlarda yayınlanan çocuk dergilerine alternatif bir seçenek olarak etkileşimli dergiler örnek gösterilebilir. Etkileşimli dergilerde okuyucu da metne dâhil olur ve bu durum karşılıklı iletişim halini alır. Bu dergiler, okuyucuların dokunma, görme ve işitme duyularına hitap eder. Dokunarak videolar ve hareketli görseller inceleyen, sesler duyabilen çocuk; yeni bilgiler öğrenir, bulmacalar çözer, tahminlerde bulunarak oyunlar oynar ve böylelikle yaratıcılıklarının gelişiminde önemli katkılar sağlanır.

Dijitalleşme sürecinde her geçen gün yeni özellikler ve zengin içerikler ile karşılaştığımız çocuk dergilerinde grafik tasarım sorunları da göze çarpmaktadır. Bu sorunların irdelendiği araştırmada uygulama örneği olarak etkileşimli dergi tasarımı sunulmuştur.

a. Önem

Geçmişte yayımlanmış olan dergilerin günümüze dek güncelliğini koruması, çağdaş teknolojiye uyum sağlaması dikkat çekici bir unsurdur. Özellikle Türkiye'deki ilk baskıları Cumhuriyet dönemine dayanan çocuk dergileri, günümüz koşullarında dijital ortamda üretilerek yeni nesiller arasında bağ oluşturmaktadır. Dolayısıyla bu durum, geçmişte yayımlanan çocuk dergilerinin günümüzdeki etkileşimli yayınları Türkiye ve dünya çapında araştırmaya teşvik edici niteliktedir. Etkileşimli çocuk dergilerinin, daha önceki araştırmalarda sınırlı sayıda ele alındığı tespit edilmiştir. Bu nedenle sonraki döneme ait araştırmalar için bu tezin önemli bir kaynak oluşturacağı düşünülmektedir. Etkileşimli çocuk dergilerindeki grafik tasarım sorunlarının irdelenerek çözüm önerilerinin getirilmesi, örnek bir etkileşimli dergi uygulaması yoluyla etkileşimli dergi yayıncılığına getireceği yenilik, araştırmacılara sağlayacağı dijital farkındalık açısından literatüre getireceği katkı, bu tezin önemini oluşturmaktadır.

b. Amaç

Bu çalışmanın amacı, etkileşimli çocuk dergilerinin tasarımını incelemek, basılı çocuk dergilerinin dijital ortamdaki sürecini anlamak, çocuk dergileri hakkında gelişim özellikleri açısından mevcut anlayışımızı geliştirmek, etkileşimli çocuk dergilerinin grafik tasarım sorunlarını ortaya koymak ve bir uygulama çalışması ile de öneriler getirmektir.

Sürekli gelişen ve güncellenen yayıncılık sektöründe, ülke ve dünya çapında üretilmiş çeşitli etkileşimli çocuk dergilerini irdelemek bu tezin genel amacını oluşturmaktadır. Bu bağlamda gerekli ölçütler oluşturularak, etkileşimli çocuk dergilerinin tipografisi, görsel ögeleri, sayfa ve mizanpaj tasarımı, renk tasarımı ve karşılaşılan temel grafik tasarım sorunlarının belirlenmesi ve çözüm önerilerinin getirilmesi amaçlanmıştır.

Tanımlar:

Dijital dergi: Basılı kâğıt yerine, elektronik ortamda hazırlanmış içeriklerin yer aldığı, periyodik olarak dijital yayınlanan dergi çeşididir.

EPUB: Electronic Publicition kelimelerinin kısaltılmasıyla elektronik kitaplarının standardı ve dosyalarının uzantısıdır. Bu dosya uzantısının önemli özelliği akıllı telefonlar, tabletler ve e-kitap okuyucular ile okunabilen dosyalardır.

Etkileşim: Karşılıklı iletişimin olduğu ilişkilerin tamamına verilen isimdir.

Etkileşimli Dergi: Yalnızca elektronik ortamda ve genel ağda yayınlanan, içerisinde video, hareketli görseller ile sesler barındıran dergiler.

Mizanpaj: Sayfa düzeni ile ilişkili olan yayınların sayfa tasarımıdır.

Sanal Gerçeklik: Teknoloji aracılığıyla oluşturulan kurgu ve gerçeğin harmanlanması sonucunda tasarlanan deneyimlerin yer aldığı platformlardır.

Tipografi: Typos (form) ve Graphia (yazmak) sözcüklerinden üretilen, yazıyı bir form haline getirme sanatıdır.

Yeni Medya: Bilgisayarların işlem gücü aracılığıyla oluşturulan internet, web sitesi, sosyal medya gibi dijital ortamlardır.

HTML: Hiper Metin İşaretleme Dili (HTML, HyperText Markup Language) internet ortamında sayfa oluşturmak için kullanılan metin işaretleme dilidir.

Web: Evrensel bilgi ortamı olarak kullanılan World Wide Web (WWW), internet tarayıcısı ile kullanıcıların verilerini paylaşabildiği bir sanal platformdur.

c. Problem

Basılı yayın dünyasında önemli yer tutan dergiler, belirli zaman aralıklarında hedef kitleye ve konulara göre her geçen gün çeşitlenmektedir. Yetişkinlere yönelik dergilerin yanı sıra zengin içerikli çocuk dergileri de önemli bir yere sahiptir. Basılı olarak yayımlananların yanında etkileşimli dergiler dikkat çekici niteliktedir.

Grafik tasarımın önemli uygulama alanlarından biri olan etkileşimli çocuk dergileri, çocukların ve ebeveynin ilgi duydukları kaynaklar arasındadır. Bu kaynaklar çocukların gelişim özelliklerine uygun olmalıdır. Ayrıca tasarım öge ve ilkeleri bilinçli bir şekilde uygulanmalıdır. Araştırmanın örneklemini oluşturan Türkiye ve dünyada üretilen etkileşimli dergilerdeki grafik tasarım sorunları, bu araştırmanın çıkış noktasıdır.

Problem Cümlesi:

Problem cümlesi, “Etkileşimli çocuk dergilerinde karşılaşılan temel grafik tasarım sorunları ve bu sorunlara getirilebilecek çözüm önerileri nelerdir?” şeklinde belirlenmiştir.

Alt Problemler

1. Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinin logo tasarımında karşılaşılan sorunlar nelerdir?
2. Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinde tipografik unsurların kullanımında karşılaşılan sorunlar nelerdir?
3. Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinde görsel ögelerde karşılaşılan sorunlar nelerdir?
4. Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinin kapak ve sayfa tasarımında karşılaşılan sorunlar nelerdir?
5. Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinin mizanpaj (sayfa düzeni) tasarımında karşılaşılan sorunlar nelerdir?
6. Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinde renk unsurlarının kullanımında karşılaşılan sorunlar nelerdir?
7. Yaş gruplarına uygun bir etkileşimli dergi tasarımı nasıl olmalıdır?

d. Hipotez

Etkileşimli çocuk dergilerinde renk kullanımı, tipografik unsurlar, görsel unsurlar, sayfa tasarımı ve renk tasarımında sorunlar mevcuttur.

Alt Hipotezler

1. Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinin logo tasarımında karşılaşılan sorunlar, genel olarak okunurluğu az olan tasarımlardır.

2. Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinde tipografik unsurların kullanımında karşılaşılan sorunlar, genel olarak çocuğun algılamasına yönelik olmayan tasarımlardır.

3. Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinde görsel ögelerde karşılaşılan sorunlar, karmaşık renkler ve içerikle uyumsuz illüstrasyonlardır.

4. Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinde kapak ve sayfa tasarımında karşılaşılan sorunlar, düzensiz ve karmaşık yapılardır.

5. Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinin mizanpaj (sayfa düzeni) tasarımında karşılaşılan sorunlar, ızgara sistemine uygun olmayan unsurlardır.

6. Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinde renk unsurlarının kullanımında karşılaşılan sorunlar, çocuğun algılamasına yönelik olmayan renk oluşumlarıdır.

7. Yaş gruplarına uygun bir etkileşimli dergi tasarımı, çocukların gelişim basamakları ile uyumlu olmalıdır.

e. Yöntem

Araştırmada literatür tarama yöntemi kullanılmıştır. Konuya ışık tutabilecek kitap, dergi, makale, tezler vb. gibi kaynaklardan literatür taraması yapılmış, elektronik ortamda güncel metinler ve görseller kaynak olarak gösterilmiştir. Elde edilen bulgular ışığında, etkileşimli çocuk dergileri tasarlama ölçütleri ortaya koyularak, tezin örneklemini meydana getiren dergiler incelenmiş ve bir uygulama önerisi gerçekleştirilmiştir.

i. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evreni, Türkiye'de ve dünyadaki 2020- 2024 yılları arasında yayınlanan etkileşimli çocuk dergileridir. Araştırmanın örneklemini ise, Türkiye'de ve dünyadaki 2020- 2024 yılları arasında yayınlanan 7-15 yaş çocuklarına yönelik etkileşimli çocuk dergileri oluşturmaktadır. Bu dergiler aşağıdaki gibidir:

1- *Young Explorer* (6-11 yaş)
2- *Ranger Rick* (7 yaş ve üzeri)
3- *Kumbara* dergisi (7-14 yaş)
4- *Mavi Fidan* dergisi (7-12 yaş)

f. Sınırlılıklar

Bu araştırma; 2020-2024 yılları arasında çeşitli periyotlarla yayınlanan 7-15 yaş seviyesi etkileşimli çocuk dergileri ile sınırlıdır.

2. ÇOCUĞUN GÖRSEL ALGISI VE GELİŞİM ÖZELLİKLERİ

Bu bölümde çocuğun algı ve gelişim özellikleri başlığı altında; bilişsel gelişimindeki sezgisel dönem, somut işlemler dönemi ve soyut işlemler döneminden bahsedilmiş; duyuşsal gelişim, psikomotor gelişim, görsel ve işitsel algı gelişimi üzerinde durulmuş, 7-15 yaş çocuk resimlerinin özellikleri incelenmiştir.

Türkiye ve dünyadaki etkileşimli çocuk dergilerinin grafik tasarım sorunlarının incelenmesi ve bu sorunlara çözüm önerileri sunulması için çocuk gelişim özelliklerinin de iyi bilinmesi gerekmektedir. Çocuğun görsel algısı, zihinsel düşünme süreci ve gelişimini dikkate almak, tasarım analizi sürecinde rehber niteliğindedir.

Literatürde algısal gelişimin bilişsel fonksiyonlarda önemli bir rol oynadığı belirtilmektedir. Algısal yetenekler, okulöncesi ve ilkokulun başlangıç döneminde gelişim gösterir. Algısal gelişimi kolaylaştıran önemli unsurların başında hareket yetenekleri gelir (Özer & Özer, 2016, s. 190). Çocuğun algı ve gelişim özellikleri yaş dönemine göre değişim göstererek farklı evrelerden geçer. Çocuk her dönemde farklı kazanımlar elde eder ve davranışları ile düşünce yapıları sürekli gelişir. Bu konuda çeşitli gelişim alanları bulunmaktadır.

Karabekiroğlu'na göre temel gelişim alanları olarak; bedensel (fiziksel), bilişsel, motor (hareket sistemi), dilsel, duygusal, sosyal, ahlaki gelişimlerin yanı sıra, kendilik gelişimi, özerklik gelişimi, özgüven gelişimi, cinsel gelişim ve mesleki becerilerin gelişimi gibi etkenler sayılmaktadır (Karabekiroğlu, 2013, s. 20). Her yaş döneminde farklı gelişim özellikleri ve basamakları ile karşılaşılır.

Yörükoğlu'na göre ise, gelişme dönemleri arasında belli bir sınır bulunmamaktadır. Bir dönemin özelliği diğer dönemde de etkisini sürdürebilmektedir (Yörükoğlu, 1977, s. 30). Dönemler arasında öğrenilen kazanımlar birbirleri içinde harmanlanır ve bu sayede çocuk her gelişim döneminde öğrendiklerini üst üste ekleyerek bireysel gelişimini devam ettirir.

2.1. Bilişsel Gelişim

Bilişsel gelişim, çocukta zekânın işleyişi ile ilgili olup genel olarak bilginin, aklın ve zihinsel becerilerin çocukluk döneminden yetişkinliğe kadar olan değişimi ve gelişimini kapsamaktadır.

Çocukların düşünce biçimi üzerine çalışan, gelişim psikolojisi alanındaki çalışmalarıyla tanınmış İsviçreli yapısalcı bilgin ve düşünür Jean Piaget, araştırmalarında farklı zihinsel gelişim evrelerini incelemiştir.

Piaget'nin bilişsel gelişim kuramına göre zekâ, çevre ile etkili bir biçimde uyum sağlamanın yolunu açar. Canlılar zekâ sayesinde uygun şartlar bulmaya çalışarak hayatta kalmaya devam eder ve bulunduğu ortama uyum sağlar. Çocuk gelişiminin her döneminde yetişkin etkisi ve çocuğun özgün tepkisi görülür (Piaget, 2019, s. 27). Piaget'nin adlandırdığı kavram olan "şema" adı altındaki gelişim evreleri bulunmaktadır.

Jean Piaget'nin bilişsel gelişim kuramında, çocukların farklı yaş dönemlerinde düşünme ve akıl yürütme yetenekleri de farklı evrelerden geçmektedir. Jean Piaget'nin savunduğu bilişsel gelişim evreleri aşağıda yer almaktadır:

1- 0-2 yaş arası, duyusal – motor dönem
2- 2-7 yaş arası, işlem öncesi dönem
3- 7-12 yaş arası, somut işlemler dönemi
4- 12 yaş ve üzeri, soyut işlemler dönemi (Karabekiroğlu, 2013, s. 44).

Dört basamaktan oluşan bilişsel gelişim, çocuğun bilgiyi işleyerek ve düşünerek çözüme ulaşmasına, yaş dönemlerine göre farklılık gösteren zihin ve dil becerisinin gelişmesine yarar.

2.1.1. Sezgisel Dönem

4-7 yaş arasını kapsayan sezgisel dönemde, çocuklar sezgileri aracılığıyla akıl yürütür ve problemleri çözmeye çalışır Bu dönemde çocuk dil gelişimi açısından iyi durumdadır (Sürmeli, 2010, s. 7). Sezgisel dönem, Jean Piaget'in gelişim teorisine göre önemli bir basamaktır. Çocuğun, bu dönemde çevresini gözlemleyerek

sezgilerine göre davrandığı görülür. Çevresindeki nesneleri sezgileri ve duyuları ile çeşitli özelliklere göre gruplandırarak düşünce kapasitelerini geliştirmiş olurlar.

Bu ön hazırlık döneminde çocuklar öznel bakış açısına sahip oldukları için duyguların ve hayallerin egemenliğindedir (Yavuzer, 2013, s. 41). Hayaller ile dolu olan dünyasında zengin içerikli yaratıcılıklara temel atar. Renkleri ve farklı dokuları keşfeder.

Soyut düşüncenin tam olarak gelişmediği bu dönemde çocuk, olayları belli bir özelliğe indirgemeden geniş bir perspektif ile değerlendirir. Merak duygusuyla çevreyi anlamak için sürekli sorular sorar ve dünyayı keşfetme isteğini yansıtır.

2.1.2. Somut İşlemler Dönemi

Çocuğun okula başladığı ve anne baba dışında topluma karıştığı, okula başladığı, somut gerçeklikle ilgili kavramları anlama becerilerinin geliştiği yaşları genel olarak somut işlemler dönemi olarak adlandırılabilir. Somut işlemler dönemi, çocuğun problemleri mantık çerçevesinde çözebildiği, sınıflamalar oluşturabildiği, kuralları izleyebildiği dönemdir (Eripek, t.y. s. 97). Bu dönem ergenliğe kadar devam eden, somut nesneler ve olaylar üzerinden mantıksal düşünme yeteneğinin geliştiği bir dönemdir.

Okul çağı olarak da adlandırılan bu dönem, çocuğun aileden ayrılıp dış dünyaya açılıp toplumun içine karıştığı, 12 yaşa kadar sürdüğü dönemdir (Yörükoğlu, 1997, s. 76). Çocuk, bu dönemde benmerkezci tavrından uzaklaşarak durumları başka insanların bakış açısıyla empati kullanarak da görmeye başlar. Sosyal bir varlık olmaya yöneldiği bu dönemde toplumun kurallarını fark eder (Şimşek & Yakar, 2020, s. 34). Bu kurallar evresinde uyum sağlamaya çalışır ve okul ortamında sosyalleşmeye başlar.

Bu dönemde çocuğun konuşma yeteneği, söz dağarcığı, zaman, uzay ve sayı kavramları gelişmiştir. Çocuk hayalle gerçeği kolay ayırt ederek somut düşünceden soyut düşünceye geçiş yapar (Yörükoğlu, 1997, s. 76). Mantık ile düşünülen ve bu durumun davranışa da yansıdığı somut işlemler dönemi, yetişkinliğe doğru geçişin de başlangıcı sayılmaktadır.

2.1.3. Soyut İşlemler Dönemi

Ergenlik dönemi başlangıcı olan 11-12 yaşlarından yetişkinliğe uzanan dönem soyut işlemler dönemidir. Ergenliğin başlamasıyla, vücutta oluşan değişimler sonucunda beynin fonksiyonlarında da değişim meydana gelir (Sürmeli, 2010, s. 9). Artık çocukluk dönemindeki somut kavramlardan başka soyut ve karmaşık kavramlar da algılanabilir ve yorumlanabilir durumdadır.

Bu dönemde soyut düşünme için çocuğun motor hareketleri ile denemeler yapmasına olanak verildiğinde gelişim sağlanır (Molcho, 2007, s. 176). Ergenlik çağında bilişsel gelişmenin son aşamasında olan çocuk, yetişkinler ile tam bir iletişim kurmaya hazırdır. Ahlak ve karakter anlayışında da önemli gelişmeler meydana gelir (Şimşek & Yakar, 2020, s. 34). Soyut işlemler döneminde çocuk, soyut problemleri mantık aracılığıyla çözebilir, daha bilimsel bir düzeyde düşünebilir ve sosyal konulara dair ilgiler geliştirebilir (Eripek, t.y. s. 97). Bu dönemde ergenliğin getirdiği bedendeki değişiklikler ile beyin ve zihin gelişiminde de değişme görüldüğünden, soyut algılama, yorumlama ve ifade etme kabiliyeti önceki dönemlere göre daha yüksektir. Ayrıca mantıksal düşünme becerileri artar ve soyut kavramları analiz eder ve sorgulayarak eleştirel bir şekilde değerlendirebilir.

2.2. Duyuşsal Gelişim

Duyuşsal gelişimde çocuğun duygusal ve sosyal gelişimi incelenir. Duyuşsal gelişim, çocuğun zihinsel ve bilişsel yeteneklerini, duygularını anlama ve ifade etme gibi özelliklerini kapsayan bir kavramdır. Duygu, kişinin çevreden etkilenerek iç dünyasında oluşan korku, sevinç, endişe, öfke gibi verdiği tepkilerden meydana gelir. Bu tepkiler aracılığıyla kişi çevresi ile sosyal bir iletişim oluşturur. (Özer & Özer, 2016, s. 5). Sosyalleşen bireyler, davranışlar söz konusu olduğunda toplumun değer yargılarına uygun davranırlar. Yaşam boyu devam eden ortak konularda davranışlarını ve duygularını gösterirler.

Duyuşsal gelişim, çocuğun duygusal yönetimini de kapsar. Bu süreçte çocuk çevresiyle etkileşimde bulunarak deneyimler öğrenir ve öğrendiği bilgileri kendi algısında işleme yeteneğine sahip olur. Ayrıca empati kurma, başkalarının da duygularını anlama yetenekleri gelişir.

Duygusal gelişim ayrıca ebeveynin de destekleriyle çocukların sosyal açıdan duygularını sağlıklı ve etkili şekilde yönetmelerine ışık tutar.

2.3. Psikomotor Gelişim

Çocukların psikomotor gelişimi hareket becerileri, koordinasyonu ile fiziksel yeteneklerinin gelişim süreci ile ilgilidir. Bu süreç, çocuğun kas kontrolü, el-göz koordinasyonu, denge, yürüme, koşma, yazma gibi becerileri içerir. Yaş, cinsiyet, denge, kuvvet gibi faktörlerin önemi bu gelişim başlığı altında incelenir.

Psikomotor gelişim, çocuğun kaslarındaki değişim ve yaşam boyu fiziksel gelişim sürecini ifade eder (Özer & Özer, 2016, s. 6). Fiziki beceriler genellikle çocuğun yaşına ve deneyim düzeyine yaslı olarak gelişir. Bebeklik döneminde basit hareketlerle gelişime başlayan çocuk, zaman içinde karmaşık motor becerilerini öğrenir. Gelişim sürecinde çevresini gözlemleyerek etkileşimde bulunur ve fiziki gelişimini yetenekleri ile zenginleştirir.

2.4. Görsel ve İşitsel Algı Gelişimi

Görsel ve işitsel algı, çocuğun çevresi ile olan etkileşimi ve bilgiyi işleme yeteneği açısından önemli bir kavramdır. Bu gelişim, özellikle bireyin çocukluk döneminde hızla ilerler ve yaşamı boyunca devam eder.

Berger'e göre, çocuğun dünyasında çevresine bakıp tanımayı öğrendiği için konuşmadan önce görme duyusu gelir (Berger, 2004, s. 7). İnsanoğlu, algısını, gözlemlerini görme yetisi aracılığıyla geliştirir. Nesneleri ilk olarak görerek keşfeder ve bir anlam yaratır. Uçar'a göre, görme duyusu sayesinde ilk olarak nesnel çevre algılanır. Nesneye düşen ışık gözün fiziki yapısına yansıyarak görüntü meydana gelir (Uçar, 2019, s. 131). Bu görsel anlama ve anlamlandırma durumu, görsel algıyı oluşturur. Görsel algı kısaca insanın görme ve algılayabilme becerisidir. Bebeklikten itibaren büyüdükçe dış nesnelere ait önemli duyuları kendi amacına göre ayırt ederek yorumlar (Onursoy, 2022, s. 9). Görsel algı, çocuğun bilişsel gelişiminde önemli rol oynar. Okul öncesi ve ilk okul yıllarında en büyük etkisinin görüldüğü algısal gelişim, çevre ile olan iletişimde baş faktörlerdendir.

İnsanlar kendi dışındaki dünya ile en geniş ilişkiyi görerek kurmaktadırlar. Çocuklarda bu ilişki tamamen görme yolu iledir. Görme yolu ile ilişki kurmak en kolay, en kestirme yoludur (Aslıer, 1992, s. 46). Doğumdan itibaren çocuk, çevresi ile etkileşim kurar ve bu sayede algıları gelişir. Algılama terimi, kendimizin dışında ne olup bittiğinden haberdar olma, farkına varma işlemidir. İnsanoğlu, çevresi hakkında duyuları aracılığıyla bilgi sahibi olur (Özer & Özer, 2016, s. 190). Gelişimin niteliği açısından, algının iyi yönde gelişmesi için çocuğun çevresindeki faktörler önem gösterir. Özellikle renk algısı, el-göz koordinasyonu, derinlik algısı, şekil ve desen algısı, çevresindeki nesneler sayesinde gelişir.

Anne karnındaki bebek yüksek ve tiz seslere tepki verebilmektedir. İşitsel algısı yenidoğan döneminde de aynı şekilde sürmektedir. 3-6 ay arası çeşitli ses tonlarını ayırt ederken, 5. aydan itibaren ebeveynin seslerine karşılık verebilmektedir (Özer & Özer, 2016, s. 192). İşitsel algıyı etkileyen faktörler çocuğun etrafındaki ses kaynağına dair uyaranlardır. Farklı sesleri ayırt etme yetenekleri geliştiğinde, işitsel bellek ve ritim algısı da gelişmektedir.

2.5. 7-15 Yaş Çocuk Resimlerinin Gelişim Evreleri

Çocukların gelişim evrelerinde resim önemli bir yer tutar. Çocuğun bedensel ve zihinsel gelişimi ile birlikte sanat faaliyetlerindeki değişimi de paralellik gösterir. Yaşları büyüdükçe resimleri daha ayrıntılı ve gerçekçi yakın olur (Yavuzer, 2013, s. 31). Kimi zaman çocuğun aile, ev ve okul ortamını, duygularını yansıtan resimleri, kişilik ve karakter oluşumunda da etkili rol oynar.

Arnheim'e göre, çocuklar şekil ve uzam ilişkisini kabaca betimleyebilirler (Arnheim, 2009, s. 284). Çocukların bilişsel, motor ve duygusal gelişimleri, resim yapma becerileri sayesinde evrimleşir. Çocukların farklı dönemlerinde ve yaş aralıklarında resim kabiliyetleri farklılık gösterir. Yaş dönemlerinde bu durum çeşitli evreler halinde değişkenlik gösterir.

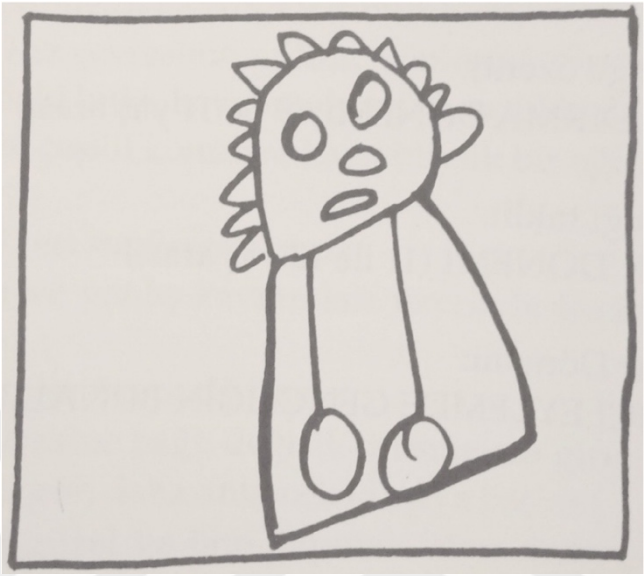
Gelişim evreleri aşağıdaki gibi 5 ayrı dönemde incelenir:

- Karalama dönemi (2-4 yaş)
- Şema öncesi dönem (4-7 yaş)
- Şematik dönem (7-9 yaş)

- Gerçeklik dönemi (9-12 yaş)
- Mantık dönemi (12 yaş ve üzeri) (Yavuzer, 2013, s. 31).

2.5.1. Karalama Dönemi (2-4 Yaş)

Şekil 1. Dört Yaşındaki Çocuğun Çizimi



Kaynak: Kehnemuyi, 2002, s. 22

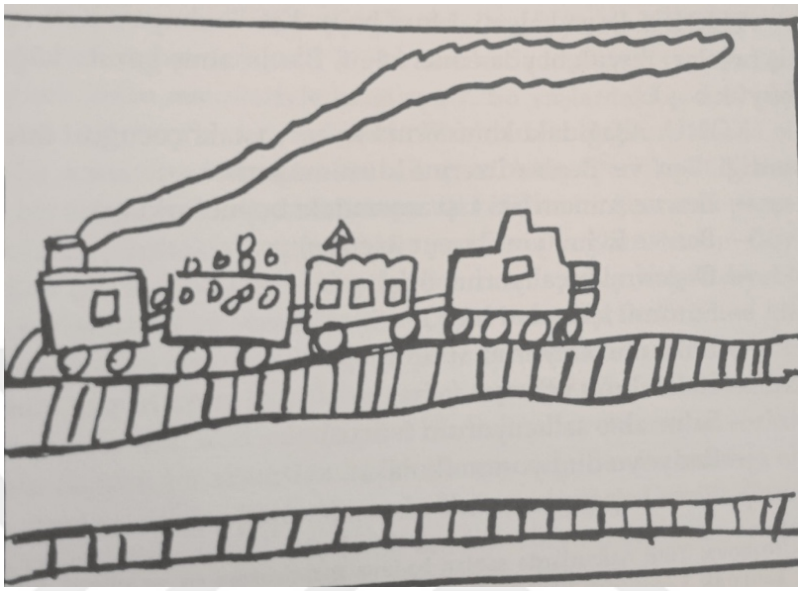
2-4 yaş arasında olan karalama dönemi, çocuğun resim ile tanıştığı dönemin ilk ve önemli basamağını oluşturur. Daha çok basit çizgilerden oluşan resimler bu dönemin en belirgin özelliğidir. Çocuk bu dönemde resimlerinde renk ayırımı yapmaz ve önceden kararlaştırmadan renk kullanır ve renge önem vermez (Yavuzer, 2013, s. 48) Çocukların ilk resim deneyimleri karalayarak başlar. Bu deneyim zamanla daha anlamlı çizgilere dönüşür. Çocuk, çizgileri ile hareketleri arasında bir bağlantı keşfeder. (Kehnemuyi, 2002, s. 22). Böylelikle el göz koordinasyonu ve motor becerileri de oluşmaya başlar (Şekil 1).

2-4 yaş arasındaki çocuklar oyun amaçlı ve hesapsız resim yaparlar (Karabekiroğlu, 2013, s. 55). Oyun oynama yöntemiyle kendilerini ifade etmeye başlamış olurlar. Çocukların çizimi yetişkinler açısından basit görünse de çevresindeki nesneleri keşfeden çocuk, tüm duygu ve düşüncelerini kâğıda karalayarak yansıtır. Bu karalamalar yetişkinler tarafından anlaşılmayabilir, ancak çocuk bu çizgiler aracılığıyla kişiliğini yansıtarak yaratıcılığını keşfeder (Yavuzer, 2013, s. 32). Genel olarak çocukların iki yaşında başladığı karalama dönemi, dört yaşına kadar devam

eder. Bu dönemin sonuna doğru basit insan figürleri belirir ve şema öncesi döneme geçiş başlar.

2.5.2. Şema Öncesi Dönem (4-7 Yaş)

Şekil 2. Altı Yaşındaki Çocuğun Çizimi



Kaynak: Kehnemuyi, 2002, s. 23

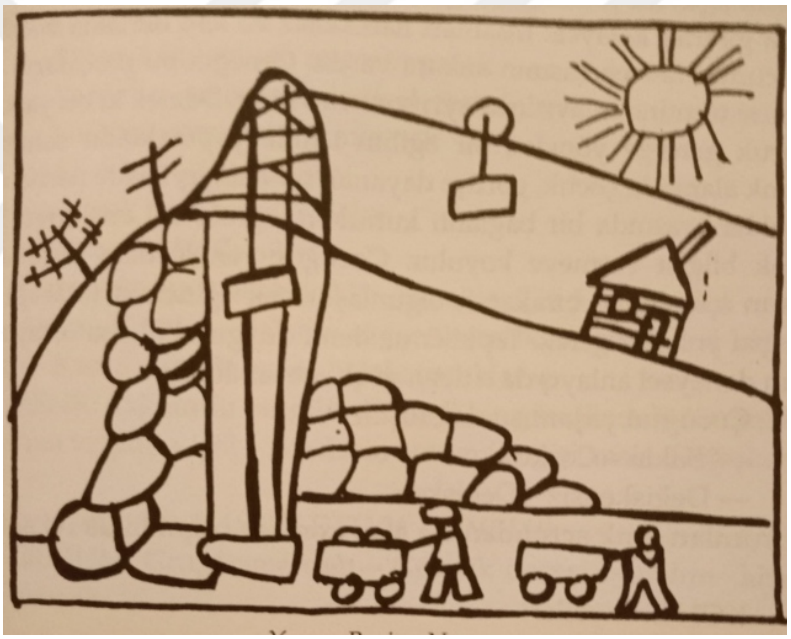
Bu dönemde çocuk, gözlemlediği çevresi ile olan ilişkisini karalayarak ya da geometrik şekiller kullanarak ifade etmeye çalışır. Hesapsızca çizdiği karalamalar ile düz çizgileri insanı gövdesi ya da kol ve bacağını, yuvarlak çizgileri başı ifade etmektedir (Kehnemuyi, 2002, s. 23). Çocuk çevresindeki nesne ve figürleri gözlemlediği şekilde resimlerine yansıtır (Şekil 2).

İlk çizimlerinde karmaşık çizgiler ve geometrik biçimler meydana getiren çocuk basit şekilleri bir araya getirir. Bu şekiller insan, hayvan ya da bitkileri ifade eder. Uygun biçimde birleştirilmiş bir daire, bir oval, dört düz çizgi ilkel bir figür oluşturur (Arnheim, 2009, s. 297-298). Dört yaşındaki çocuk kol ve bacağını, yüz hatlarını oluşturarak çöp adam çizebilir. Beş yaşında ise daha belirgin detaylar ifade edebilir. Altı yaşında resimlerine konu ekler ve bu resimlerde zemin çizgisi fark edilir (Karabekiroğlu, 2013, s. 55). 4- 5 yaşlarından itibaren çocuk parlak ve açık renklerden başlayarak bol renk kullanır (Yavuzer, 2013, s. 48). Her yaş aralıklarında giderek daha belirginleşen nesneler ve renkler göze çarpmaktadır.

Karmaşık çizimlerin yanı sıra, bu dönemde çocuklar resimlerinde şeffaflığı da yansıtabilmektedirler. Sürmeli'ye göre, 5-7 yaş çocuğu göremediği ancak var olduğunu bildiği unsurları da resimlerine yansıtır. Böylelikle çocuk tarafından saydamlığı ifade eden resimler oluşturulur (Sürmeli, 2010, s. 12). Örneğin çocuk anne karnındaki bebeği ya da iç organları gerçekçi biçimde resimlerinde konu edebilmektedir. Saydam ya da röntgen çizim denilen resimlerin ortaya çıktığı bu dönemde çocuk, resimlerinde insanı betimlerken kendi bilgisini kullanarak ifade eder. Ayrıca sembollere de yer verir (Yavuzer, 2013, s. 56). Temel geometrik şekilleri aracılığıyla biçimlendirdiği resimlerinde renkleri daha bilinçli tercih eder.

2.5.3. Şematik Dönem (7-9 Yaş)

Şekil 3. Dokuz Yaşındaki Çocuğun Çizimi



Kaynak: Kehnemuyi, 2002, s. 27

Şematik dönem, çocuğun çevresiyle bağ kurduğu bir dönemdir. Kehnemuyi'ye göre, çocuk bu aşamada kendisinin ve nesnelerin birbiri ile olan ilişkisini fark eder. Resimlerinde zemin çizgisine yer verir. (Kehnemuyi, 2002, s. 25). Ebeveyninden ayrılıp okul hayatına başlayan çocuk, sosyalleşmenin getirilerini, toplumsal anlayışı ya da ait olduğu aile ve ev ortamını resimlerine yansıtır (Şekil 3).

Resimde belirli şemalar şeklinde yansıyan pek çok denemeler, çocukların çevresi hakkında fikir edinilmesine yardımcı olur. Bu dönemde artık daha belirgin figürler ve

nesneler göze çarpar. Bu nesneleri doğru oran ve detaylar ile resmetmekte zorlanabilirler, bu sebeple daha simgesel ifadeler kullanırlar.

Yavuzer'e göre, bu dönemde çocuk bir nesneyi gördüğünde ya da nesnenin hareketini izlediğinde, o nesneye yüklediği anlamı etkiler (Yavuzer, 2013, s. 55). Çocuk için bu dönem, bir başka deyişle, gözlemleme dönemidir denilebilir.

2.5.4. Gerçeklik Dönemi (9-12 Yaş)

Şekil 4. On Bir Yaşındaki Çocuğun Çizimi



Kaynak: Kehnemuyi, 2002, s. 31

Yavuzer'e göre, 9-12 yaşlar arasındaki çocuk çevresini gözlemlediği için kendisinin toplumun bir üyesi olduğunu bilir. Bu durumu çizgilerine de aktarır. Resimlerinde daha detaylı ve gerçekçi yaklaşımlar fark edilir (Yavuzer, 2013, s. 65). Ayrıntılara ve gerçeğe daha eğilimli olmaları, resimlerinde kullandıkları nesneler ile figürlerde fark edilir. Örneğin renk tonu ve gölge kullanımındaki artış, yüz ifadeleri ile giysilerin kumaşlarında hissedilir (Şekil 4). Ayrıca basit perspektif detaylara resimlerinde yer verirler. Nesneleri düz bir çizgi üzerinde sıralayabilir ya da önemli figürleri daha büyük şekilde çizebilirler.

Bu çağlarda çocuk gerçek olanla ilgilenmeye başlar. Ön ergenliğe denk gelen bu dönemde çocuk artık yaşadığı ortamın farkına varmış ve daha bilinçli olarak topluma uyum sağlama çabası içine girmiştir. Dolayısıyla bu durum resimlerine de güçlü şekilde yansımakta, kendi yaşantılarından, ailelerinden veya çevrelerinden konuları resmetmeye eğilim göstermeye başlamıştır.

Çocuklar dilden daha çok düşünceleriyle özgündür (Piaget, 2019, s. 29). Doğal dünyayı gözlemleyip yorumlar ve bunu resimlerinde gerçekçi biçim ve renklerle ifade ederler. Bu dönem yaratıcılıklarının başlangıcı olarak sayılabilir.

2.5.5. Mantık Dönemi (12 yaş ve üzeri)

Şekil 5. On Üç Yaşındaki Çocuğun Çizimi



Kaynak: Kehnemuyi 2002, s. 34

Mantık, çocuk resminde sürekli gelişen sürecin bir parçasıdır. Bu dönem, çocuğun çevresindeki etkileşim, deneyim ve kültürel gelişim ile şekillenir. Resim ve gelişim dönemi, genel bir evrimsel süreçtir.

Ergenlik döneminin ilk yıllarından itibaren çocuklar gördükleri nesneleri ya da hayalinde canlandırdığı figürleri gerçek boyutları ve özellikleriyle, nesnelerin sahip oldukları farklılıklarıyla resimlerine aktarırlar.

Bu dönem gençlik bunalımının yaklaşmakta olduğunu haber verir. Çocuk bu dönemde zekâ ve mantığı ile problemleri çözüp yaratma gücüne sahip olsa da bir anlamda çocuk kalmıştır (Kehnemuyi, 2002, s. 31). Yaratıcılığı için bu dönemde çevresinde geliştirici unsurlar bulunması amacıyla ebeveyn ve öğretmenler tarafından destek verilmesi düşünülmektedir (Şekil 5). Çocuk böylelikle yeni, özgün ve esnek düşünceler ortaya koyarak sorunlara çözüm önerileri sunabilir.

Çocuğun yaratıcılığı, çevresi ile olan ilişkisi bağlamında, çeşitli yetenek ve düşünce süreçlerinin bir harmanı olarak düşünülebilir. Çevre, yaratıcılığı teşvik edici nitelikte olmalıdır. Zira çocuklar çevrelerinde gördükleri nesneler hakkında konuşma özelliğine sahiptir (C.E.S. & P.L.H., 1979, s. 228). Çocuğun yaşadığı ortam olan ev ya da okulda görme duyusuna, hayal gücüne hitap eden uyarıcılar olmalıdır.

Çocuğun yaratıcılığını geliştirmesine katkı sunan her ortam; onun bağımsız düşünme, hayallerini görselleştirme, kendi projelerini geliştirebilme ve inisiyatifine de destek sunar. Böylelikle çocukla birlikte tüm toplumun sanat ve kültür düzeyini zenginleştirecek donanımı sağlar. Bu zenginlik, sağlıklı bakış açısıyla gelişmiş algıya sahip toplumun oluşmasını da alevlendirecek etkendir.

3. ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK DERGİCİLİĞİ

Bu bölümde çocuk dergilerinin dijitalleşme ve etkileşimli olma özelliği adı altında; çocuk dergiciliğinin tarihçesi ve öneminden bahsedilmiş, basılı çocuk dergilerinin dijitalleşme süreci üzerinde durulmuş, dijital çocuk dergilerinde etkileşimli özellikler incelenmiştir.

3.1. Çocuk Dergiciliğinin Tarihçesi

İnsanlar iletmek istedikleri duygu ve düşünceleri, olayları ya da durumları tarih boyunca çeşitli yöntemler ile alıcılara iletmişlerdir. Şekiller ve sembollerin ardından yazının icadı ile sözlerin kalıcılığı sağlanmıştır. Matbaanın icat edilmesi de bu kalıcı bilginin geniş kitlelere erişmesine yol açmıştır.

Günümüzde temel işlevi bilgi alışverişi olan kitle iletişim araçları, önemini her daim korumaktadır. Radyo, televizyon, gazete, kitap gibi yayınların yanı sıra dergiler de güncel başlıklar arasındadır.

Bayar'a göre, el yazmalarıyla oluşturulan ilk dergiler basım tekniklerinin gelişmesiyle yaygınlık kazanmıştır. Tarihte öncelikle bilimsel çalışmaların bulunduğu dergilerin yanı sıra toplumun ve teknolojinin gelişmesiyle pek çok farklı konular ele alınmıştır (Bayar, 2014, s. 55). Dergilerin tüm dünyada okunmaya başlaması okuryazarlık oranının artmasıyla yaygınlaşmıştır. 19. yüzyılda Sanayi Devrimi ile birçok teknik ve teknolojik gelişmenin yaşandığı dönemde gerek içerik gerekse tasarım açısından değişim yaşanmıştır. Bu değişim sayesinde çocuk dergileri de ortaya çıkmaya başlamıştır.

Çocuk dergiciliği, yazılı basın odağında çocuklara yönelik konular içeren dergileri içerir (Kuyucu & Kırık, 2019, s. 16). Dünyada çocuklara özel yayımlanan ilk süreli yayın olarak *Leipziger Wochenblatt für Kinder* örnek gösterilir (Şekil 6). 1722 yılında Almanya Leipzig'de haftada iki kez yayınlanan "*Leipziger Wochenblatt für Kinder*" ahlaki haftalık dergilerin ve gençlik basınının ilki olarak bilinir. İçeriğinde hikâyeler, fabllar, tabiat bilgisi, mektuplar, temsiller yer alır (Şahinbaş, 1991, s. 77).

Şekil 6. Çocuklara Özel Yayımlanan İlk Dergi, *Leipziger Wochenblatt für Kinder*



Kaynak: Anonim, 2022

Türk basın tarihine bakıldığında ise 1839-1876 yılları arasındaki Tanzimat döneminde Osmanlıların modernleşmesi ile gelişen birçok yeniliğin sonucunda gazete ve dergilerin de ortaya çıktığı görülür.

Türkiye'de ilk gazeteler haftada bir çıktıkları için, ilk Türk dergisi *Mecmua-i Fünûn'*dur (Şekil 7). "Bu dergi, 1862 Temmuz'unda, Münif Paşa tarafından neşredilmeye başlanmıştır. İki yıl çıktıktan sonra, İstanbul'u kavuran büyük kolera salgını yüzünden yayınını durdurmuştur" (Ertuğ, 1970, s. 186-188). *Mecmua-i Fünûn* ya da *Mecmua-yı Fünûn,* Osmanlı İmparatorluğu döneminde yayımlanan önemli bir dergidir. Kendi döneminin edebi hareketliliğini ve yeniliklerini yansıtır. Tanzimat döneminin modernleşme çabalarını ve Batı yönlü etkilerini yansıtan eserler içermesi ve toplumsal değişime ışık tutması açısından önemli bir kaynaktır.

Şekil 7. ***Mecmua-i Fünûn.***



Kaynak: Anonim, t.y.

Tanzimat döneminde aydınlar tarafından geleceğe dönük geniş bir okur kitlesi oluşturmak amacıyla çocuk okur kitlesi için dergi yayımlamak önemli görülmüştür. Bu yayınlar gazete, mecmua, risale gibi isimlerle periyodik bir düzenle yayımlanmıştır (Gençel, 1984, s. 185). Düzenli devlet kurulma çabası ve yaşanan toplumsal gelişmeler ile Tanzimat döneminde gazete ve dergi çeşitlerinde artış olmuştur. Bu artış farklı ilgi alanlarına ait dergilerin yayımlanmasını da beraberinde getirmiştir. Örneğin ilk Türk çocuk dergisi *Mümeyyiz* de bunlardan bir tanesidir.

*Mümeyyiz'*in amacı yararlı olmaktır. Çocuklar için güldürücü hikayelerin, bulmacaların, bilgilendirici yazıların yer aldığı dergi okurlar tarafından sevilen bir yayın olmuştur (Kür, 1991, s. 16-17). *Mümeyyiz*, 1869 yılında yayımlanmıştır (Şekil 8). Okurlar tarafından ilgi gördüğü için sayfa sayısı dörtten sekize çıkarılmıştır (Ertuğ, 1970, s. 214). 49 sayı ile yayın hayatında başarılı olmuştur (Gönenç, 2009, s. 64).

Şekil 8. İlk Türk Çocuk Dergisi *Mümeyyiz*



Kaynak: Anonim, 2022

Mümeyyiz, çocuk edebiyatı için önemli bir adımı temsil eder. İlkokul dönemindeki çocuklara hitap eden dergi onların iyi biçimde yetişmelerini hedeflemiştir (Bayram, 2005, s. 4). Dönemin şartlarına göre mümkün olan en üst seviyede okunabilirliğe ulaşmak için oldukça sade ve anlaşılır bir dil kullanılmıştır (Nalcıoğlu, 2006, s. 61). Çocukların eğitimine ve gelişimine yönelik edebi ve eğitici içeriği ile katkıda bulunma amacı güden, modernleşme hareketini eğitimle buluşturmayı hedefleyen *Mümeyyiz,* ilk Türk çocuk dergisi olma özelliğini taşır.

Tanzimat döneminden sonra hızla gelişen yenilikler ile birlikte çocuklara yönelik yayınlarda vatanseverlik ve milli duygu bilinci verilmeye çabalanmıştır. 1918 – 1922 yıllarında İstanbul'un işgali, çocuk dergiciliğini olumsuz etkilemiş, milli mücadelenin sonucunda ise yeni bir döneme girmiştir (Sarıkaya, 2010, s. 55). Artık bu yayınlarda toplumsal ve eğitsel konular daha ağırlıklı olarak görülmüştür.

Aşağıda *Mümeyyiz*'den itibaren Cumhuriyet öncesi çocuk dergileri sunulmuştur (Resim IV). Dergilerin çıkış tarihlerini "Ç", yayımlanma sayısını "S", kapanma tarihlerini ise "K" harfleri temsil etmektedir:

Tablo 1. Cumhuriyet Öncesi Süreli Yayınlar

Ç	DERGİ ADI	S	K	Ç	DERGİ ADI	S	K
1869	Mümeyyiz	49	1870	1913	Talebe Defteri	68	1918
1873	Hazine-i Etfâl	1	1873	1913	Çocuk Duygusu	61	1914
1875	Sadâkat	6	1875	1913	Türk Yavrusu	2	1913
1875	Etfâl	16	1875	1913	Çocuklar Alemi	10	1913
1875	Ayîne	41	1876	1913	Kırlangıç	3	1913
1880	Tercümân-ı Hakikat	26	1880	1914	Çocuk Bahçesi	21	1914
1880	Aile	3	1880	1914	Çocuk Dostu	13	1914
1880	Bahçe	40	1881	1914	Mini Mini	7	1914
1881	Mecmua-i Nevresidegân	4	1881	1918	Küçükler Gazetesi	8	1918
1881	Çocuklara Arkadaş	12	1881	1918	Hür Çocuk	3	1918
1881	Çocuklara Kıraat	18	1882	1919	Haftalık Çocuk Gazetesi	8	1919
1882	Vasıta-i Terakki	4	1882	1919	Lâne	3	1920
1886	Etfâl	23	1886	1920	Hacıyatmaz	1	1920
1887	Numûne-i Terakki	9	1888	1922	Bizim Mecmua	74	1927
1887	Debistân-ı Hıred	1	1887	1923	Yeni Yol	113	1926
1887	Çocuklara Talim	9	1888	1923	Musavver Çocuk Postası	18	1923
1896	Çocuklara Mahsus Gazete	626	1908	1923	Çıtı Pıtı	4	1923
1897	Çocuklara Rehber	166	1901	1924	Haftalık Resimli Gazetemiz	7	1924
1905	Çocuk Bahçesi	43	1905	1924	Resimli Dünya	21	1925
1909	Musavver Küçük Osmanlı	3	1909	1925	Sevimli Mecmua	13	1925
1910	Mekteblilere Arkadaş	14	1910	1925	Mektebliler Alemi	6	1925
1913	Çocuk Dünyası	94	1918	1926	Türk Çocuğu	24	1928
1913	Ciddî Karagöz	3	1913	1926	Çocuk Dünyası	30	1927
1913	Çocuk Yurdu	7	1913	1927	Çocuk Yıldızı	10	1927
1913	Mektebli	19	1913				

Kaynak: Çikla, 2005, s. 97

Cumhuriyet'in ilanından sonra pek çok alanda olduğu gibi eğitimde de oluşturulan yenilikler çocuk edebiyatında da görülmüştür (Arslan vd., 2020, s. 50). Bu yenilikler sonucunda değişen tema ve konular çocuk dergiciliğinde yerini almıştır. Örneğin vatan sevgisi ve milli bilinç bu değişimler sebebiyle inşa edilmiştir. Birçok yenilik ve gelişim ile harf inkılabının başlamasının sonucu yeni Türkçe harfler ile basılan gazete ve dergiler gözlemlenmiştir (Kuyucu & Kırık, 2019, s. 21). Çocuk dergileri toplumun çocuğa olan bakış açısını yansıtmış, toplumun zaman içinde değişen değer yargılarının adım adım izlenilebilen ürünü olmuştur (Kür, 1993, s. 109-110). Çocuk dergileri aracılığıyla, ülkede yaşanan yenilik ve gelişmeler, çocuklara yazı ile benimsetilmeye çalışılmıştır.

1925'te yayımlanan *Sevimli Mecmua* isimli çocuk dergisi, o dönemdeki diğer çocuk dergilerine göre içeriğinde değişiklik yaparak resimli bulmaca, hikâye, biyografinin yanı sıra, çocuğun kendisinin yapabileceği etkinliklere yer vermiştir. 1926 ile 1935 yılları arasında yayımlanan *Gürbüz Türk Çocuğu* dergisi, Çocuk Esirgeme Kurumu

tarafından bilinçli bir Türk vatandaşı yetiştirme amacını taşımış ve masallar, hikayeler, şiirler ve fabl gibi önemli içerikleri bünyesinde barındırmıştır. Doğan Kardeş dergisi ise 1945-1978 yılları arasında en uzun süreli dergi olarak nesillere hitap etmiş, 1970'li yıllarda çizgi roman olarak yayımlanmıştır. 1977'de ise *Milliyet Çocuk*, 1990 yılına kadar yayın hayatını sürdürmüştür. Daha sonra bu dergilere çeşitli banka ya da gazetelerin hediye olarak yayımladığı dergiler üretilmiştir. "*Kumbara Çocuk, Başak Çocuk, Pamuk Çocuk, Uçan Balon, Şeker Çocuk, Çekirge, Emlâk Çocuk, Vakıf Çocuk, Gül Çocuk, Can Kardeş, Diyanet Çocuk dergisi, Bando, Türkiye Çocuk, Kırmızı Fare, Elma Şekeri, Tercüman Çocuk, Hürriyet Çocuk, Mavikuş, Zaman Çocuk...*" (Sınar, 2006, s. 189).

Şeker Çocuk, Diyanet Çocuk, Kumbara Çocuk gibi dergiler geçmişte geleneksel olarak üretilmiş, günümüzde ise dijital platformlarda yayınlanmaktadır. *Kumbara Çocuk* ise bunların yanı sıra etkileşimli yayınlanan çocuk dergisidir. Günümüzde internet sitesinde ve mobil uygulamada aylık bülten olarak yayınlanmaktadır.

3.2. Çocuk Dergiciliğinin Önemi

Çocuk dergiciliği, çocuklara özel yayın ve içerik sağlayan bir alandır. Çocukların eğitim, eğlence, bilişsel ve kültürel gelişimini, sosyal ve duygusal gelişimini, dil gelişimini, hayal gücünü, yaratıcılığını destekleyen ve teşvik eden, farkındalığını artıran, görsellik bilinci ve okuma alışkanlığı sunan, aile içinde iletişimi güçlendiren bir öneme sahiptir. Genel gelişime ve öğrenmeye katkı sunan, çocukların tüm dünya ile etkileşime geçmelerine yardımcı olan ve böylelikle toplumun gelişimine katkıda bulunan bir kaynaktır.

İlk çağlarında görsel anlamda karalamalar, şekillendirmeler oluşturan çocuk, sonrasında resimli kitaplar ve dergiler ile tanışır. Dergiler süreli yayın oldukları için kitaplar gibi durağan değildir ve her sayıda yeni çıkan yayınlar çocuğu meraklandırır. Bilgiyi çocuklara eğlenceli ve renkli şekilde ulaştıran dergiler, çocuklara yönelik tasarımları ile basın dünyasında önemli yer tutar. Yalnız eğlenme değil; öğrenme, dil ve zekâ gelişimi, estetik duyguların gelişimi gibi faktörler de bu konuda etkilidir. Yayıncılık dünyasında çocuk dergiciliğinin önemi her geçen gün artmaktadır. Sayıları çoğalan ve özellikleri çeşitlenen dergiler, eğlenceli olmalarının yanı sıra eğiticilik özelliklerini de vurgulamaktadır.

Görsel iletişimin, sözlü ve yazılı iletişime nazaran daha çok popüler hale geldiği günümüzde, yayıncılık sektörü de bu yönde ilerlemekte, görselliğe önem vermektedir. Bu bağlamda çocuklar için çeşitli özelliklerde ve tasarımsal açıdan hem görselliğe hem yaratıcılığa hitap eden kitaplar ve dergiler yayımlanmaktadır. Ekran nesli olan günümüz çocukları için geleneksel basılı dergilerin yanı sıra dijital dergiler ve bununla birlikte etkileşimli dergiler de oldukça popülerdir.

3.3. Basılı Çocuk Dergilerinin Dijitalleşme Süreci

Geleneksel yöntemlerle üretilen el yazmalarının ardından teknolojinin ve baskı tekniklerinin gelişmesi sonucunda kitaplar, gazeteler, beraberinde dergiler yayımlanmaya başlamış ve süreli yayın olması sebebiyle popülerliğini kaybetmemiştir. Bayar'a göre, bilgisayar ve internet aracılığıyla geniş mecralarda yayımlanan dergiler, dijital yayıncılığın oluşumu olan tabletler ile zenginleştirilmiştir (Bayar, 2013, s. 57) (Şekil 9).

2000'li yılların teknolojik yenilikleri sayesinde bilgiye erişim yöntemleri ilerleme kazanarak gelişimlerini sürdürmeye devam etmiştir. Bu kolaylıklar ile taşınabilir cihazlar yaygınlaşmaya başlamıştır. Böylelikle dijital kitap teknolojisi, okuma deneyimini de biçimlendirmiştir (Kayabaş, 2019, s. 2). Her yeni kitle iletişim aracının doğuşuyla, yazılı basın artık "basılı" olma özelliğinden çıkarak bilgisayar ve internet tabanlı "yeni medya" ortamına taşınmıştır (Gönenç & Nalcıoğlu; 2019, s. 3). Kâğıda bağımlı olmaktan çıkan yayıncılık sektörü, elektronik ortamda etkili görsel ve işitsel tasarımlar ile hızlı şekilde okur kitlesine ulaşmıştır.

Dijital yayınlar teknolojinin gelişmesiyle birlikte web sitelerinde taşınabilir okuyucular ve mobil uygulamalar aracılığıyla okunmaya başlanmıştır. Bu duruma katkısı olan Dr. John Warnock, The Camelot Project isimli bir yazılım üretmiştir. Böylelikle, 1992 yılı sonlarında PDF (Portable Document Format) isimli taşınabilir belge biçimini oluşturmuştur. Tüm insanların kolayca belge görüntüleyip dilediği yere göndermesini, ayrıca yazdırabilmesini hedefleyen Warnock, dijital belgelerin taşıyıcılığını sağlamıştır. İlk e-kitap okuyucu cihazlar da günümüzdeki tabletlerin benzerleri olarak üretilmiştir (İpek & Göçmen, 2021, s. 92).

Şekil 9. E-kitap Okuyucu



Kaynak: McGarry & Guy, 2024

Koç'a göre geleneksel yayıncılık pasif içeriğe sahipken; paylaşma, okurun katılımını sağlama gibi özellikleri ile dijital yayıncılık aktif içeriğe sahiptir (Koç, 2023, s. 121). Pek çok konu içeriği ile sunulan dijital yayınlar; ses, hareketli görüntü gibi etkileşim özellikleri sayesinde okur kitlesinin ilgisini canlı tutmaktadır. Söz konusu etmenler e-yayıncılığın gelişimine katkı sunmaktadır.

Yayıncılıkta dijitalleşme, günümüzde özellikle pandemi döneminde hızlanmıştır. Geleneksel yayınların aksine; dijital yayınlar 7/24 erişim olanağı sağlamakta, kolay arşivlenebilmekte, sosyal medya ya da çeşitli internet ortamlarında taranabilmekte, çevrim içi ya da çevrim dışı okuma deneyimi sunmaktadır. (Sunay, 2021). Gündelik hayatta sürekli maruz kaldığımız bilgilerin yer aldığı küçük cihazlar, yaşamımızda devrimsel nitelikte etki bırakmaktadır. Her bilgiye kolayca bir tuş uzaklıktan erişilebilen elektronik aletler sayesinde yayın dünyasında çeşitlilik ve zenginlik ön plandadır. Bu çeşitlilik çocuk dergilerinde de görülmektedir.

Geleneksel yöntemle üretilmiş basılı çocuk dergilerinin bir başka versiyonu olan dijital çocuk dergileri, çocukların eğitici ve aynı zamanda eğlenceli içeriklere erişmelerini sağlamak amacıyla tasarlanır. Dijital çocuk dergileri, okuyucuya bilim, matematik, edebiyat, tarih ve diğer eğitici konuları, hikayeler ve aktiviteler ile sunar. Bu dergiler, çocukların öğrenmelerine ve zekâ gelişimlerine katkıda bulunmayı amaçlar.

Türkiye'de ve dünyada çeşitli nitelikte etkileşimli çocuk dergileri yayınlanmaktadır. Bunlardan birkaçı geçmişte geleneksel olarak üretilip günümüzde e-dergi başlığında

etkileşimli olarak yayın hayatına devam etmektedir. Türkiye'de 1931'den beri üretilen Kumbara Dergisi, günümüzde hem basılı hem de web sitesi olarak iki farklı içerikte yayın hayatına devam etmekte, ayrıca mobil uygulamaları da bulunmaktadır. Okurlar hem İOS hem de Android'den indirebilecekleri uygulamalarla her yerde dergilere ulaşabilmekte ve etkileşimli özelliklerinden yararlanmaktadırlar.

3.4. Dijital Çocuk Dergilerinde Etkileşimli Özellikler

Etkileşim, karşılıklı eylem ve nüfuz olarak tanımlanır (Chandler & Munday, 2018, s. 132). Etkileşim, insanlar arasındaki iletişimi ifade ederken, dijital yayıncılık temelinde kullanıcı ile ürün arasındaki bağlantıyı ifade eder. Fermanoğlu'na göre, etkileşim kullanıcılar ve bilgi kaynağı arasında daha fazla seçenek sunma, kontrol verme, geri bildirim sağlama olanağı tanır (Fermanoğlu, 2020, s. 221-222). Bilişim sözlüğüne göre ise etkileşim (interaction); iki etkenin birlikte oluşturdukları etki veya nesneler arasındaki karşılıklı kuvvet ve etkilerin tümü olarak ifade edilmektedir. (Sankur, 2004, s. 413-414).

Etkileşimli dergilerde okuyucunun bireysel müdahalesi ile karşılıklı iletişimden ve etkileme işinden bahsedilebilir. Okuyucu, ileri arama, not alma, yer işareti bırakma vb. gibi kontrol mekanizmasına sahip olur. Gerek işitme, gerekse dokunma ve görme duyusuna hitap eden, kolay erişilebilir ve maliyeti düşük dijital dergiler, internet aracılığıyla kullanılmaktadır.

Etkileşim; doğru tasarımla gerçekleştirildiğinde etkili, verimli ve çekici olmaktadır. Örneğin renk tercihi, çoklu ortam nesnesi, arayüz tasarımı gibi etkenler ile etkili etkileşim mümkündür (Aydın & Yazıcı, 2019, s. 190). Dergide kullanıcı dostu tasarım uygulanması, çocuklara yönelik özelliklerin hedef alınması, farklı ortamlara uygun tasarlanması etkili geri bildirim için avantajlı bir özelliktir.

İletişim araçlarında dijital teknolojilerin gelişmesi ve seçeneklerin çoğalmasıyla birlikte web sitelerinde, mobil uygulamalarda veya yayıncılık dünyasının pek çok alanında etkileşim terimi kullanıcı deneyimi olarak sıklıkla karşımıza çıkmaktadır.

Baştan'a göre etkileşimliliğin iki önemli yönü bulunmaktadır:

1- Etkileşim izleyiciye, okuyucuya ya da dinleyiciye kontrolü elde tutma olanağı tanıyarak "kullanıcı" özelliği tanır. Böylelikle kullanıcı iletişim sürecinde etkin bir role sahip olur.
2- İletişim sürecine dahil olunması sebebiyle davranışsal ve algısal doyuma ulaşılır (Baştan, 2009, s. 89).

Etkileşim tasarımı, kullanıcıların arayüzleri kullanması ile ilgili kolaylık oluştururken, butonlar sayesinde istedikleri işlevlere erişebilmelerini sağlar. Menülerin düzeni, bağlantıların erişimlilik özelliği ve kullanımı da etkileşim ile ilgilidir.

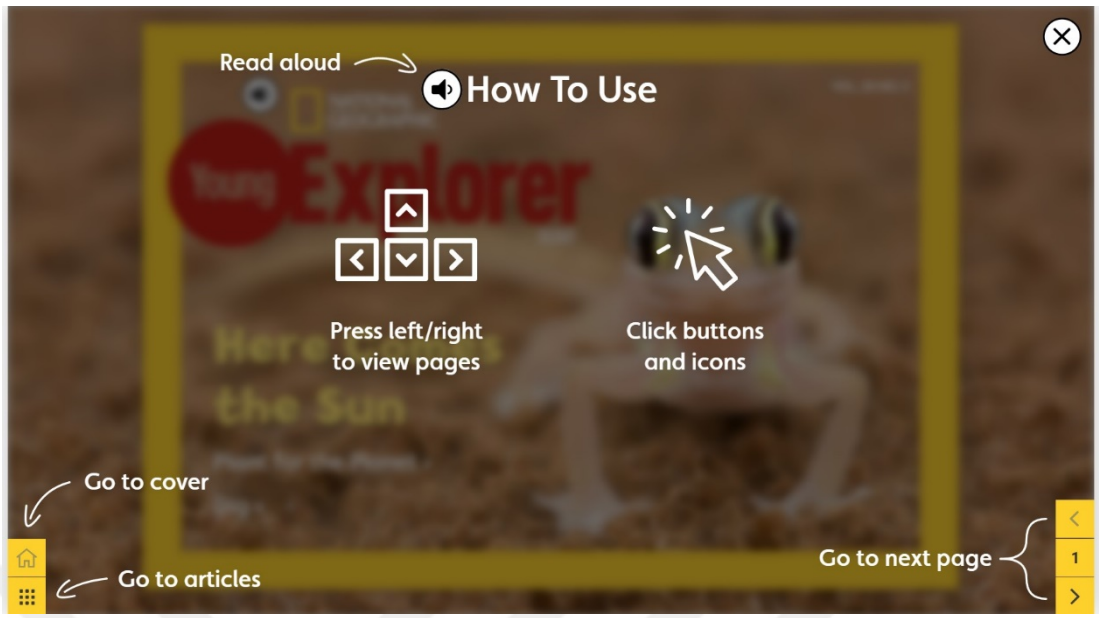
Başarılı bir etkileşim tasarımı, kullanıcı deneyiminin rahatlığı ve bilgilere kolay erişimi ile mümkündür. Böylelikle kullanıcıların ilgili ürünlere bağlılığı artmış olur ve tekrar kullanarak bu başarıyı artırır.

Yeni teknolojiler sayesinde hafif ve taşınabilir tabletler ile telefonlar aracılığıyla dergi içeriği video ve animasyon gibi özelliklerle zenginleştirilir (Gönenç & Nalcıoğlu, 2019, s. 13). Animasyon, video, üç boyutlu görüntü dışında önemli unsurlardan birisi de sayfa sayısında sınır olmamasıdır. Bu durum geleneksel dergilere oranla maliyetin sabit olmasına sebep olur (Selamet, 2019).

Etkileşimli çocuk dergilerinde genel olarak sayfa tasarımlarında ve görsel ögelerde etkileşim uygulanır. Bunun yanı sıra sayfa ve menülerdeki ses efektleri ya da sayfalara müzik ve video unsuru eklendiğinde de etkileşimden söz edilebilir. Ayrıca etkileşimli dergilerin bir diğer özelliği de metinlerin veya görsellerin kullanıcıyı bir başka siteye yönlendirebilmesidir. Bu özellik bağlantı (link) aracılığıyla oluşturulur. Bağlantılara tıklayarak başka bir sayfa ya da belgeye geçiş sağlanır (Ambrose & Harris, 2012, s. 33). Hipermetinsellik olarak da adlandırılan durum, dijital yayınlarda medya metinlerine erişimi, bu metinler arasında kolaylıkla geçiş yapılabilmesini sağlayan bir özelliktir (Fermanoğlu, 2020, s. 222). Kullanıcı, kendi kontrolünü kullanarak ikonlar aracılığıyla metinler arasında kolayca ilişki kurar.

Kullanıcılara dergi içinde etkileşimi sunmak için ses, video, sürükleme, büyütme, tıklama, yönlendirme gibi unsurlara uygun ikonlar tasarlanabilir (Bayar, 2013, s. 170). Özellikle çocuklara yönelik renkli butonlar ve ikonlar dikkat çekici niteliğe sahiptir (Şekil 10).

Şekil 10. Etkileşimli Dergide İkon Örneği



Kaynak: Young Explorer Magazine, Sayı: 2021 Nisan

Çocuklar için etkileşimli dergiler, kullanıcıya eğitici ve eğlenceli içerikler sunarak öğrenmeyi destekleyen dijital yayınlardır. Bu dergiler, çocukların okuma becerilerini, zihinsel gelişimini desteklemeye yardımcı olurken, aynı zamanda bilgi edinmelerini, eğlenmelerini ve yaratıcı düşünmelerini teşvik etmektedir.

Etkileşimli çocuk dergileri tablet, telefon veya bilgisayar gibi teknolojik aletlerde kullanıcıya sunulur. Bu sayede çocuklar ekrandaki içerik ile etkileşime geçmek için dijital ekranları kullanmaktadır. Etkileşimli çocuk dergileri genel olarak hedef kitleye eğitici içerikler sunmaktadır. Özellikle bilim, doğa, edebiyat, kültür, sanat ve tarih gibi konularda eğitici yazılar, bulmacalar, oyunlar ve etkileşimli aktiviteler içermektedir. Ayrıca bu dergilerde animasyon, sesli hikâye, video gibi etkileşimli görsel ve işitsel unsurlar bir araya getirilerek öğrenme deneyimi daha çekici hale getirilmektedir.

Etkileşimli çocuk dergileri, farklı yaş gruplarına yönelik içerik sunma niteliğine sahiptir. Böylelikle küçük çocuklar için renkli ve basit içeriklerden, daha büyük çocuklar için karmaşık bilgilere kadar farklı düzeylerde öğrenme deneyimi sunulmaktadır. Ayrıca bazı dergiler ebeveynin içeriği denetlemesine olanak sağladığı için güvenli ve uygun içeriklere sahiptir.

Genel olarak etkileşimli çocuk dergileri kullanıcı dostudur. Bu özellik, çocukların içerikleri kolayca keşfetmelerine yardımcı olmaktadır. Derginin kullanıcı dostu olmaması, çocukların dergiyi kullanmalarını zorlaştırdığı düşünülmektedir. Bu

sorunları önlemek için, derginin tasarım aşamasında hedef kitlenin gereksinimlerini ve beklentilerini öncelik edinmek, geri bildirimleri dikkate almak önem arz etmektedir.

Birçok etkileşimli çocuk dergisi abonelik gerektirmekte ve belirli bir süre boyunca belli sayılara erişim sağlanmaktadır. Ancak bazı dergiler ücretsizdir veya kullanıcıya ücretsiz deneme sürümleri sunmaktadır.

Etkileşimli çocuk dergilerini tasarlama programlarından en bilineni ücretli bir yazılım olan Adobe Indesign'dır. Bu programda hem çevrim içi hem de çevrim dışı okunabilecek çoklu sayfalardan oluşan kitap, gazete, broşür ya da dergi gibi yayınlar tasarlanır. Window ile MacOS sistemlerinde çalışabilen, Photoshop ve Illustrator gibi yazılımlar ile uyumlu olan Adobe Indesign, PDF, EPUB, fla, swf, html, xml biçimlerinde çıktı alınabilmesine de olanak tanımaktadır (Hakkâri, 2019, s. 139). Etkileşimli bir derginin hem Android hem de Apple cihazlar için uyumlu olması ve masa üstü, diz üstü, tablet ya da telefon gibi çeşitli ekranlara uyum sağlanması kullanıcı açısından önemlidir.

Bir diğer elektronik yayın tasarım programı olarak XPublisher'dan bahsedilebilir. 2010 yılında kurulan program aracılığıyla içerik oluşturulur ve dijital platformlarda yayınlanır. Bu yazılımda dergiler dışında kitaplar, gazeteler de üretilmektedir (Anonim, n.d.).

Dijital dergiler çeşitli programlama dilleri ve farklı tekniklere sahiptir. Günümüzde e-dergiler PDF, Flash, HTML gibi çeşitli formatlarda tasarlanmakta ve yayınlanmaktadır (Turgut, 2009, s. 3). Ayrıca bugün bu dergilere etkileşim özelliklerine sahip olan EPUB dergiler de eklenebilir.

3.4.1. PDF Dergiler

1993 yılında Adobe tarafından geliştirilen PDF, Uluslararası Standartlaşma Organizasyonu- ISO tarafından yönetilen bir açık standart haline gelmiştir. PDF, kolay ve güvenilir biçimde okunup paylaşılabildiğinden ve yazdırılabildiğinden dolayı yaygın olarak tercih edilmektedir. Ayrıca belge üzerinde düzenleme yapma ya da açıklama ekleme olanakları da bulunmaktadır. (Çelik & Daş, 2019, s. 49). Kullanım alanı çok yaygın olan PDF, dijital dergicilikte de dağıtımı ve saklanması açısından avantaj sağlamaktadır. Bu dergiler mobil okuyucu uygulamalarında ya da MacOS, Windows gibi işletim sistemlerinde görüntülenebilmekte, sayfalar arası gezinim

imkânı ve internet bağlantılarına erişime de olanak tanımaktadır (Turgut, 2009, s. 4). Günümüzde pek çok basılı derginin PDF yayınları bulunmaktadır. Bu yayınlar düşük belge boyutu sayesine akıllı telefon, bilgisayar, tablet gibi pek çok cihazlar desteğiyle ve kolaylıkla okunabilir.

3.4.2. Flash Dergiler

Flash, video oynatmak için kullanılabilen, kullanımı yaygın bir yazılım parçasıdır (Hall, 2014, s. 52). Video oynatma dışında sayfa çevirme efekti, arka plan müziği, animasyon gibi etkileşimli özellikleri de içerisinde barındırır. Özellikle sanat ve tasarım ya da teknoloji alanlarında sıklıkla kullanılır.

Flash, dijital dergilerde sıklıkla kullanılan, hareketli görsellerin meydana getirilmesinde çeşitli imkanlar sağlayan bir yöntemdir. SWF uzantısı aracılığıyla bilgisayarlarda Flash Player ile çalıştırılabilmektedir. Flash formatlı dijital dergide tam ekran izleme seçeneği bulunmaktadır. Zemine yerleştirilen doku tekrarları aracılığıyla dergi algılanırlığı artmakta ve rahat odaklanma sağlanmaktadır. (Turgut, 2009, s. 4).

3.4.3. HTML Dergiler

HTML (Hypertext Markup Language- Köprü Metni İşaretleme Dili) dergiler, internet tarayıcıları üzerinden erişilen dijital dergilerdir. Bu dergiler, genel olarak internet sayfalarının içerisindeki metin, görsel, ses, video, animasyon ögeleri açısından zengin ve etkileşimli içerik sunar. Ayrıca geniş bir kitleye hitap eder ve hızlı biçimde okuma kolaylığı sağlar. Kullanıcılar bu dergilere farklı cihazlardan erişim sağlayabilir.

Baştan'a göre HTML, "Bir bağlantılı metin kodlama ve oluşturma standardı ve dilidir" (Baştan, 2009, s. 66). 1990'ların başında oluşturulan World Wide Web (Dünya Çapında Ağ) internet üzerinde bağlantılar kurmaya yol açmıştır. Web, HTML aracılığıyla var olmuş ve geliştirilmiştir. HTML, belgeler web sayfaları üzerinde birbirine bağlar ve insanlar bilgiye kolayca web üzerinden erişebilir (Hall, 2014, s. 50).

HTML dergiler özel yazılımlar aracılığıyla internette okunabilen, etkileşimli ögelere sıklıkla rastlanan dergi biçimleridir. Yönlendirme düğmeleri ve bağlantılar sayesinde kolaylıkla sayfa geçişi yapılabilmektedir. Bu dergilerin eski sayılarına da kolayca ulaşılabilmektedir. Ancak hareketli görüntüler barındırdığı için internette yüklenme süreleri zaman alabilmektedir (Turgut, 2009, s. 3). GIF, animasyon, video ve ses gibi

unsurlara sahip olan HTML dergilere erişim için çevrim içi olarak internete bağlanmak gereklidir.

3.4.4. EPUB Dergiler

EPUB, Elektronic Publication kelimelerinin kısaltılmasıyla oluşan elektronik yayıncılığın standardı ve dosyalarının uzantısıdır. Bu dosya uzantısının önemli özelliği, akıllı telefonlar, tabletler ve e-kitap okuyucular ile okunabilmesidir (Bayar, 2013, s. 114). EPUB uzantılı etkileşimli dergiler; içeriğinde ses, video, animasyon unsurlarının da eklenebileceği, bağlantılar ile farklı sayfalara ve web sitelerine yönlendirebilen, zengin çeşitliliğe sahip yayınlardır. Genel olarak basılı dergilerin dijital bir çeşidi olan bu dergiler yalnızca okumak değil, depolamak amacıyla da kullanılmaktadır. Taşınabilir olması özelliği ile de tercih edilmektedir.

EPUB dergilerin içerisinde bulunan metin arama, içindekiler listesi, ölçeklendirme ve etkileşimlilik gibi özellikleri desteklemeleri sebebiyle kullanıcılar seçenek açısından zengin bir okuma deneyimiyle karşılaşırlar. Ayrıca not alma, dijital işaret ya da ayraç ekleme gibi özelliklerle içeriği kişiselleştirebilirler.

Bayar'a göre, Adobe Digital Editions, Book Reader, Calibre E-book Management gibi e-yayıncılık uygulamaları ile çeşitli okuma deneyimleri yaşanır. Adobe Digital Editions'ta büyütme/küçültme, arama, ayraç ekleme gibi özellikler mevcuttur. Book Reader, bilgisayar üzerinden e-kitap ya da e-dergi okumaya yardımcı olan bir programdır. Font büyüklüğü, arka plan rengi gibi özelliklerin dışında yenilikçi özellikleri ile okuma deneyimi sunan bir yazılımdır. Calibre E-Book Management ise, Türkçe seçeneği ile okuma ve yönetim deneyimi yaşatan kullanımı kolay uygulamalardan biridir. (Bayar, 2013, s. 114-119). Tablet, bilgisayar, akıllı telefon içerisindeki bu özel uygulamalar ve farklı yazılımlar sayesinde EPUB yayınlar rahatça okunabilmektedir.

4. GRAFİK TASARIM ÖGELERİ VE İLKELERİ

Kompozisyon, çeşitli etkenleri uyumlu bir bütün meydana getirecek biçimde bir araya getirerek düzenleme işidir (Wigan, 2012, s. 154). Bu bölümde başarılı bir kompozisyon oluşturmak için gerekli grafik tasarımın ögeleri olan nokta, çizgi, doku, şekil, değer, yön ve renge; temel tasarım ilkeleri olan denge, oran-orantı, vurgu ve ritme değinilmiştir.

4.1. Tasarım Ögeleri ve İlkeleri

Fransızcada "proje" anlamına gelen "tasar", henüz tasarı halindeki zihinde kurgulanan ve planlanan düşüncenin deneyerek son biçimine getirilme aşamasını ifade etmektedir. (Çınar & Çınar, 2020, s. 32). Tasarlama esnasında zihindeki fikirler, kâğıt gibi yüzeylere iki ya da üç boyutlu olarak aktarılır ve bu sayede bir tasarım ürünü elde edilir.

Bir problemi çözme amacıyla mesajı bir kaynaktan diğer kaynağa iletilerek meydana getirilen unsurlar, tasarımı oluşturmaktadır. Ergüven'e göre tasarım; birbirinden farklı nesnelerin harmanlanmasından şekillenen bir süreçtir. Bu süreçte problemin niteliği ve kaynağı belirlenmeli, ardından çözüm önerileri getirilmelidir (Ergüven, 2021, s. 13). Problemde belirli ilkelere bağlı olarak çözüm, tasarımı meydana getirir.

Tasarım oluşturmadan önce tasarım ögeleri ve ilkelerine başvurulur. Bu öge ve ilkeler pek çok alanda karşımıza çıkabilmektedir. "Temelleri on dokuzuncu yüzyılın sonu ile yirminci yüzyıl modernizmine dayanmakla birlikte resim, heykel, seramik ve fotoğraf gibi görsel sanatlar ya da mimarlık, iç mimarlık, grafik, endüstriyel tasarım, moda veya tekstil gibi tasarım alanlarının eğitiminde kuramsal ve uygulamalı deneyim kazandırılacak süreçlerde görsel tasarım öge ve ilkeleri temel olarak verilmektedir" (Özsoy & Ayaydın, 2016, s. 9). Tasarım ögeleri ve ilkeleri aracılığıyla, görsel unsurlar görünürlüğü artırır, güçlendirir ve vurgular (Dursun & Erişti, 2022, s. 143). Nokta, çizgi, doku, şekil, değer (valör), yön, renk ögeleri oluştururken; oran – orantı, vurgu, ritim, altın oran (altın kesim) de ilkeleri meyana getirir. Bir tasarımda oluşturulan

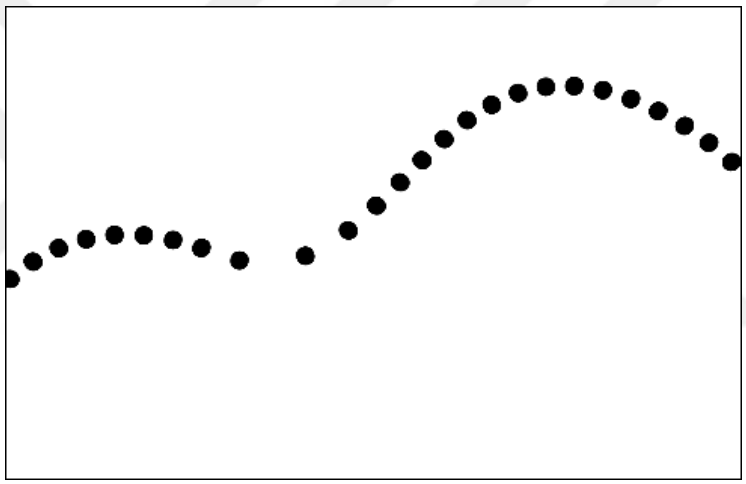
kompozisyonun başarılı olabilmesi için bu ilke ve ögeler yol gösterici rehber niteliğindedir.

4.1.1. Temel Tasarım Ögeleri

Tasarımın temel ögeleri, bir tasarımın yapı taşlarını oluşturmaktadır. Görsel, estetik ve işlevsel anlamda tasarımın temelini meydana getirmektedir. Bir araya getirilerek uyum içinde kullanıldıklarında etkileyici ve amacına uygun bir tasarım ortaya çıkarılır. Tasarımın temelini oluşturan bu ögeler genel olarak; nokta, çizgi, doku, şekil, değer (valör), yön, renk gibi unsurlardır.

4.1.1.1. Nokta

Şekil 11. Nokta



Kaynak: Esra Bostan çizimi

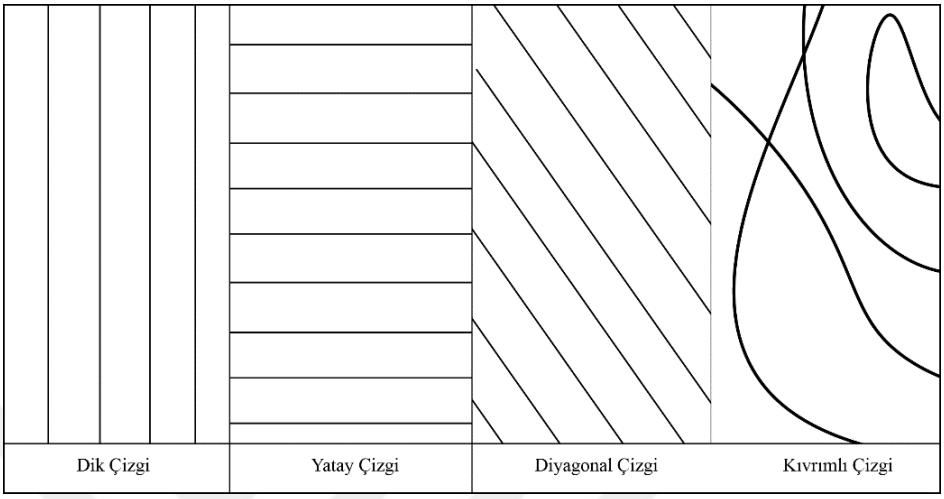
Nokta, kalem ucunun bir iziyle temsil edilen, hacmi bulunmayan, en küçük geometrik unsurdur (Aydın, 2004, s. 24). Bir şeklin ya da bir çizginin temelini, görsel estetiği oluşturan en küçük ve yalın birimi noktadır (Şekil 11). Küçük olmasına rağmen tasarımda en önemli ögedir. Zira bir tasarım nokta ile başlar ve bir araya gelen noktalar çizgiyi, biçimi veya sonsuzluğu oluşturur.

Görsel sanatlarda nokta belirli unsurların bir araya gelmesi nokta etkisi yaratmaktadır (Özsoy & Ayaydın, 2016, s. 18). Nokta etkisi veren her unsura nokta denilebilmektedir. Noktaların sayısı çoğaldığında durgun değil hareketli bir izlenim verir. Birden fazla nokta bir araya geldiğinde göz bu noktalar ile kurduğu bağlantıyı artırır. Çizgisellik bu deneyim sonucunda oluşur (Ertan & Sansarcı, 2022, s. 48).

Böylelikle noktalar belli bir yöne veya akışa doğru yönlendirme amacıyla da kullanılabilir ve dinamik bir etki yaratılabilir.

4.1.1.2. Çizgi

Şekil 12. Çizgi Çeşitleri



Kaynak: Esra Bostan çizimi

"Çizgi, bir noktanın başlangıcından bitişine kadar izlediği yolun ortaya çıkardığı görsel etkidir" (Özsoy & Ayaydın, 2016, s. 38). Noktaların bir araya gelerek oluşturduğu çizgi, sanat ve tasarımda görünürlüğü ifade eden bir bütündür (Şekil 12).

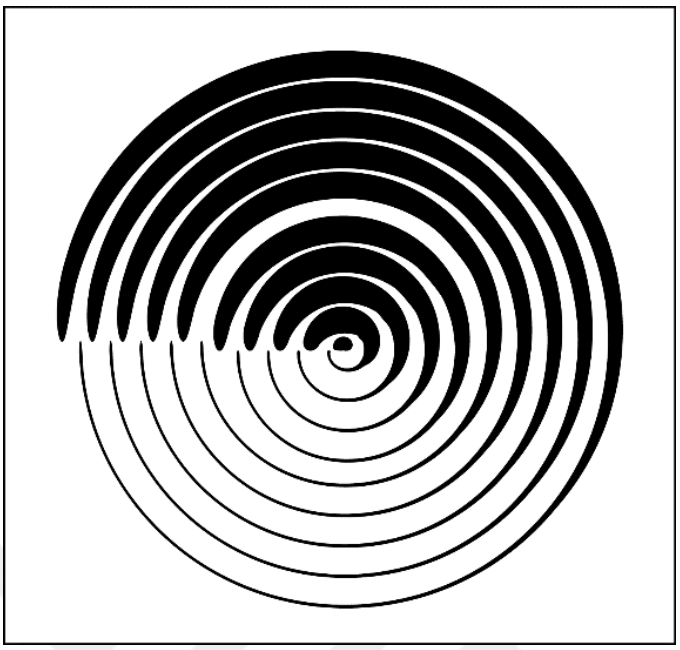
"Çizgi, iletişimin temel aracıdır" (Ocvirk vd., 2015, s. 98). İnsanoğlu ilk çağlarda bir mesajı iletmek için çizgiyi kullanmış ve bu sayede günümüze dek kalıcı bir iz bırakmıştır.

Biçimlerine göre farklı etkiler oluşturan çizgiler yatay olarak ifade edildiğinde durgunluk, dikeyde saygınlık, diyagonal hareketlerde canlılık, kıvrımlı çizgilerde ise zarafeti yansıtır (Becer, 2002, s. 56-57). Tasarımda çizgiler yalınlaştırma sağlayarak konunun içeriğini aktarır biçimde bir görsel öge haline gelen anlatım aracıdır (Turgut, 2023, s. 20). Oluşturulan kompozisyonlarda izleyiciye verilmek istenen izlenime, aktarılmak istenen duyguya göre çizgi çeşitleri vurgulanır.

Hareket halindeki izlerin bir çizgi niteliğini oluşturarak duygu ve düşünceleri aktardığı söylenebilir. Enerjik, ritmik, sakin, zarif, tetikleyici, sert ya da yumuşak birçok unsur, çizgi aracılığıyla yansıtılır. Doğada çok az miktarda düz çizgi bulunur. (Wigan, 2012, s. 64). Organik, amorf ya da geometrik tabir edilen çeşitli çizgi türleri vardır.

4.1.1.3. Doku

Şekil 13. Doku



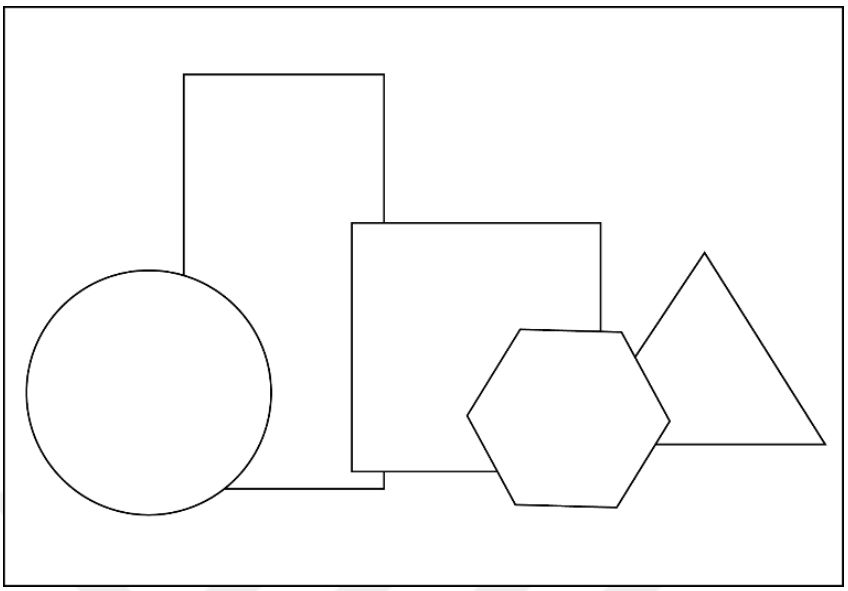
Kaynak: Esra Bostan çizimi

Bir nesnenin yüzeyinde düz, parlak ya da mat gibi görünümlerin hissedilmesi, dokuyu tanımlamaktadır (Şekil 13) (Turgut, 2023, s. 207). Doku bir yüzey üstünde düzenli tekrarlara dayanarak türetilir (Ketenci & Bilgili, 2006, s. 282). Doğada görülen nesneler bir dış yüzeye sahiptir. Bu yüzeyler mat, parlak, şeffaf, sert ya da yumuşak gibi dokuları oluşturmaktadır. Nesnenin dış yüzeyi dışında, ayrıca birçok ögenin bir araya gelmesi de dokuyu oluşturmaktadır. Gökaydın'a göre doku; bir kompozisyonun örgütlenerek elle veya gözle algılanabilen topluca bir etki uyandırmalarıdır. (Gökaydın, 2010, s. 76). Bir yüzeyin izleyici bakışındaki hissi veya deseni dokuyu oluşturur. Tasarımda kullanılan doku, verilmek istenen duygu ve düşünceyi yaratabilir ya da algısal derinliği artırarak tasarıma görsel ilgi katabilir.

Doku, nesnelerin ışığı yansıtmasına olumlu etki gösterir. Özellikle ıslak, parlak yüzeyler daha çok yansıtır. Bununla birlikte farklı duyguları iletmeye yardımcı olur. Örneğin yumuşak dokular konforu çağrıştırırken, metalik dokular endüstriyel bir his oluşturabilir.

4.1.1.4. Şekil

Şekil 14. Geometrik Şekiller



Kaynak: Esra Bostan çizimi

Tasarımın ögelerinden biri olan şekil, görsel anlatımda önemli payı olan ve yüzey üzerinde çeşitli boyutlara sahip bir kütledir (Şekil 14). Bir tasarımda dengeyi ve düzeni meydana getiren etkenlerden biridir.

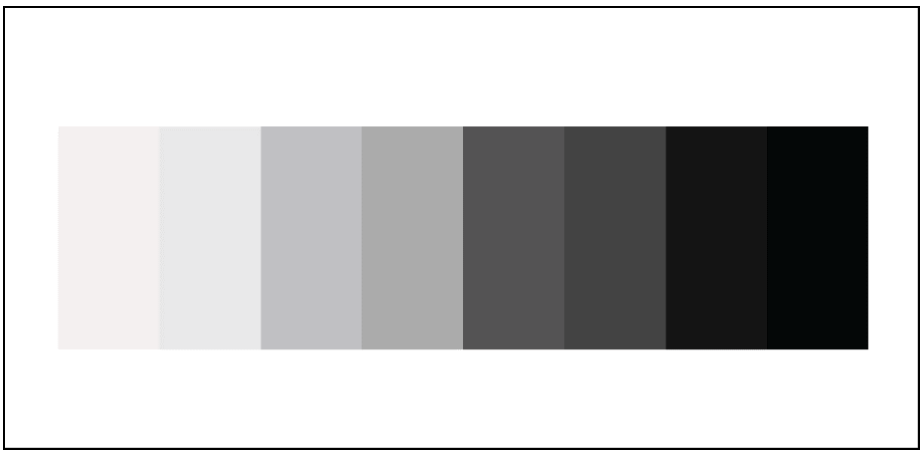
Şekil, cisimlerin, varlıkların sahip oldukları ana görüntü olarak tanımlanmaktadır. Görsel algıdaki aktif bölgelerin üç boyutlu olarak karakteristik bütünlüğünü ortaya koymayı sağlamaktadır. Gözle görülen temel ve genel özellikleri (tümel) vurgulamaktadır (Çınar & Çınar, 2020, s. 32).

Şekil, nesnelerin düz bir uzam üzerine aktarılmasıdır (Özsoy & Ayaydın, 2016, s. 110). Her şekil bir ene ve boya sahiptir. Doğadaki organik ya da amorf şekillerden; daire, kare, üçgen gibi geometrik şekillere kadar pek çok türler bulunmaktadır. Kompozisyonda görsel ve duygusal etki oluşturan şekiller, biçimlerine göre sert ve yumuşak izlenim bırakabilirler.

Şekiller ayrıca sanat ve tasarım tarihi boyunca süregelen sembolik anlamları da bünyesinde barındırır. Oldukça geniş bir alana sahip olup izleyici ile etkili iletişime geçen unsurlardan biridir.

4.1.1.5. Değer

Şekil 15. Değer (Valör)



Kaynak: Esra Bostan çizimi

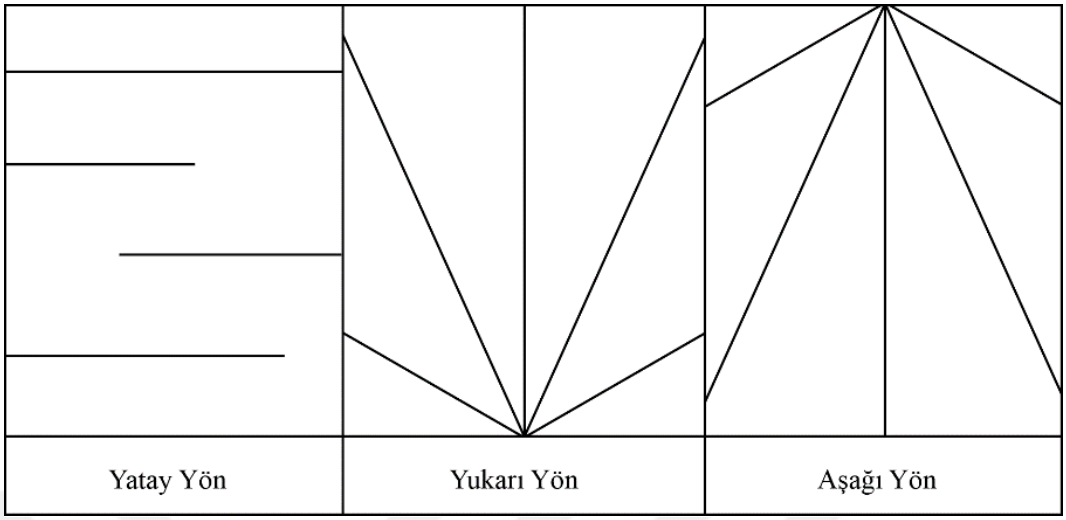
Renklerin açık-koyu derecelerine ve değerlerine değer (valör) adı verilir (Turgut, 2023, s. 206). Tasarım temel ögelerinden değer, bir nesne ya da alanın ışık ile ilişkisini, tonal farkını konu eder (Şekil 15). Değer, bir renk valöründeki ışıklılık veya ışıksızlık durumudur. Kırmızı ile pembe renk arasındaki fark, ton-değer farkıdır. Belli karışım ve müdahalelerde ton değer farkını etkileyen etmenlerdir (Çınar & Çınar, 2020, s. 130). Bir diğer deyişle, kompozisyondaki rengin siyahtan beyaza, koyudan açığa ya da sıcaktan soğuğa geçişi ve ışık yoğunluğuna *değer (valör)* veya *ton* adı verilir.

Koyuluk ve açıklık değerlerinin belirlenmesinde; yapılan çalışmalarla, izleyicide yaratılması hedeflenen etki göz önünde bulundurulmalıdır. Her objenin bir rengi vardır ve ton değerleri açısından bakıldığında; bu rengin genelde açık, koyu ve orta ton değerleri ile oluştuğu görülebilir. Ton değerlerinin kullanımı, aynı zamanda plan ve mesafe anlatımlarında da yol göstermektedir (Ertan & Sansarcı, 2022, s. 178).

Değer, bir tasarımda hiyerarşik dengeyi, vurguyu ya da perspektif derinliği oluşturmak için de kullanılabilir. Ayrıca aydınlık ve karanlık geçişler sayesinde üç boyutlu bir izlenim de yaratabilir. Böylece tasarımda görsel zenginlik ve güçlü etki vermeyi sağlar.

4.1.1.6. Yön

Şekil 16. Yönler



Kaynak: Esra Bostan çizimi

Bir görsel tasarımda, görsel elemanların göze ve seyirciye göre ya da birbirlerine göre oluşturdukları ilişkilere yön denir (Şekil 16) (Özsoy & Ayaydın, 2016, s. 261). Tasarımdaki unsurların yönü sağ-sol, yukarı-aşağı, ileri-geri, yatay-düşey ya da çapraz olabilir. Bu yönler verilmek istenen mesajı etkili kılar (Turgut, 2023, s. 151). Yön, bir kompozisyondaki tasarım elemanlarının belirli bir yönde hareketini, akışını ve düzenini ifade eder.

Tasarım içinde yön etkin bir ögedir. Çünkü her elemanın taşıdığı fiziki ve görsel kuvvetlerle ilgili olan yön, yüzeysel veya hacimsel bir şekillendirmede kullanılır (Çınar & Çınar, 2020, s. 74). Çizgilerin ya da biçimlerin dikey, yatay, çapraz ve eğri bir yönü ve etkisi vardır. Kompozisyonda çizgilerin yönlerine dikkat ederek hedeflenen görsel mesaj aktarılmalıdır. Durağan bir etki için yatay yönde çizgiler oluştururken, coşkulu bir mesaj için dikey ya da çapraz yöndeki çizgi ve biçimler tercih edilmelidir.

Yön, tasarım üzerinde hiyerarşi kurmak için önemli etkiye sahiptir. Tasarımın genel düzenini ve önceliklerini belirleyerek, izleyicinin bakışını ve algısını yönlendirir. Ayrıca tasarımın ögelerini bir düzen içerisinde birleştirerek genel bir uyum sağlar.

4.1.1.7. Renk

Şekil 17. Renk Çemberi



Kaynak: Esra Bostan çizimi

Renk tasarım ögelerinde en ayırt edici bileşenlerdendir. Tamamlayıcılık, ton, doygunluk, sıcak-soğuk ilişkisi ve bağlamsal özellikler gibi unsurlarla sınıflandırılabilir (Şekil 17) (Erişti, 2022, s. 69). Renk ayırt ediciliği sağladığı gibi algılamayı da hızlandırır (Onursoy, 2022, s. 50). Gözün algıladığı dalga boyları renk olarak adlandırılır. Renkler üç temel özelliğe ayrılır. Bunlar: renk özü, doygunluk ve parlaklıktır. Renklerin türlü dalga boylarından renk özleri oluşur. Rengin saflık seviyesi ise doygunluğu gösterir. Rengin koyuluk derecesi parlaklık ile ilişkilendirilir. (Ambrose & Harris, 2014, s. 191). Bu üç özellik aracılığıyla tasarımda etkili renkler oluşturulmaktadır.

Renk, tasarımda büyük etkiye sahip önemli unsurlardan biridir. Renk, ışık tayfındaki insan gözünün görebildiği elektromanyetik dalga boyutudur ve cisimlerden yansıyarak gelen ışınların görsel olarak algılandığı duyumudur (Ertan & Sansarcı, 2020, s. 207). Doğada sarı, kırmızı ve mavi olarak üç ana renk mevcuttur. Ara renkler olarak; kırmızı ve sarının karışımından turuncu, mavi ve kırmızının karışımından mor, sarı ve mavinin karışımından yeşil elde edilir. Ayrıca siyah, beyaz ve bunların karışımıyla meydana gelen gri, renk çemberi dışında nitelendirilen nötr renklerdir.

Renk çemberi; renklerin tanınması, renklerin birbirleriyle ilişkilerinin daha iyi anlaşılması ve renkleri sistematik olarak bir arada tutması açısından eğitimde kullanışlı bir araçtır (Özsoy & Ayaydın, 2016, s. 74). Bu sayede renk bilgisi ile renklerin doğru

kullanımı desteklenir. Renk çemberine göre komşu ya da zıt renkleri sıcak- soğuk, açık- koyu ilişkilerine dikkat ederek bilinçli kullanmak, tasarımda bir armoni yaratır. Örneğin renk çemberinde karşılıklı gelen mavi ve turuncu zıt, mavi ve yeşil tamamlayıcı bir uyum oluşturur.

Başarılı bir tasarım için renk güçlü bir iletişim aracıdır. Renkler ışığın etkisiyle var olur ve izleyenler üzerinde çeşitli duygular uyandırabilir (Ketenci & Bilgili, 2006, s. 281). Çoklu renklerin hâkim olduğu bir kompozisyon, coşkuyu ifade ederken; tek renk tonları ise durağan bir etki yaratacaktır.

Tasarımda rengin önemli bir etkisi vardır. Görsel iletişimde marka, logo, ambalaj, web tasarımı gibi alanlarda tasarımcılar rengi davranışları motive etmek, çağrışım yapmak, yönlendirmek, uyarmak, süreklilik sağlamak ve bir duyguyu dışa vurmak için kullanırlar (Teker, 2009, s. 64). Markaların, ambalajların ilk akla gelen renkleri sayesinde marka kimliği ve tanınırlığı da oluşturulur.

Bir tasarım uygularken hedef kitlenin renk tercihlerini de göz önüne almak gerekebilir. Örneğin, Amerika'da yapılan bir araştırmada erkeklerin maviye, kadınların ise kırmızıya eğilimli oldukları belirlenmiştir (Becer, 2002, s. 59). Cinsiyet, yaş, ülke, kültür gibi birçok unsur göz önüne alındığında, renk etkili sonuçlar yaratır. Bu yüzden dikkat çekme, duygusal etki verme ve vurgu açısından önemli rol oynar.

Renk kullanımı, renge bakan kişinin vereceği psikolojik ve duygusal tepkileri yoğunlaştırır, algılarını açar, kültürel ve sembolik çağrışımlar yapar (Wigan, 2012, s. 205).

Renkler birçok anlamları sembolize etmektedir. Örneğin;

- Beyaz renk, neşeyi, saflık ve temizliği;
- Gri renk, duygusallık ve pişmanlığı;
- Kahverengi rahatlığı, doğallığı ve olgunluğu;
- Kırmızı renk, aşkı, heyecanı, tehlikeyi;
- Mavi renk, barışı, sadakati ve sessizliği,
- Mor renk, melankoliyi, dramayı, saltanatı;
- Pembe renk, masumiyeti, dişiliği;
- Sarı renk, ihaneti, hastalığı, güneş ve ışığı;
- Siyah renk, yası, ölümü, gizemi;
- Turuncu renk, gençliği, sıcaklığı, neşeyi;

- Yeşil renk, gençliği, gelişmeyi, zenginliği, sessizliği ifade eder (Özsoy & Ayaydın, 2016, s. 84).

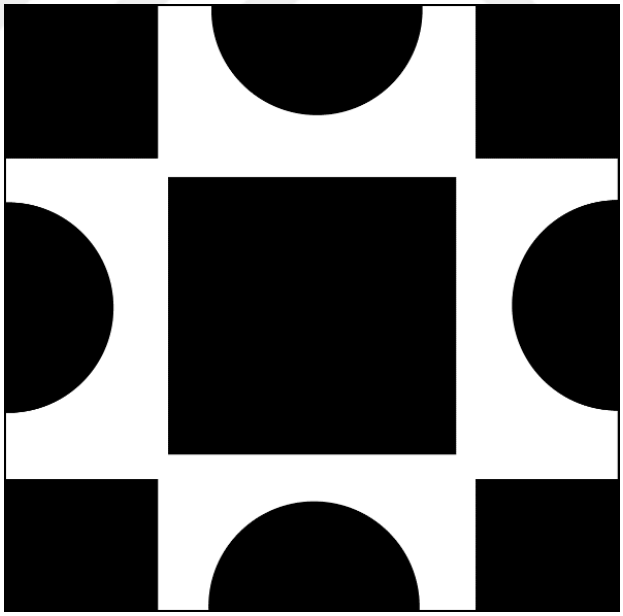
Renkler ile birlikte, tasarımlarda sıkça kullanılan bir unsur da degradedir. Degrade, herhangi bir renkten diğerine ya da beyazdan herhangi bir renge doğru tonu aşama aşama değişen bir renk dolgusu biçimidir (Ambrose & Harris, 2014, s. 52). Genel olarak gradient renk olarak da ifade edilen degrade, fonlardaki görsel derinliği artırmak için ya da bir unsuru vurgulamak için kullanılır. Böylelikle yumuşak renk geçişleri aracılığıyla izleyiciye estetik açıdan çekici görsel şölen sunulur.

4.1.2. Temel Tasarım İlkeleri

Bir kompozisyon oluşturulurken yukarıda açıklanan tasarım ögeleri dışında; denge, oran–orantı, vurgu, ritim, gibi tasarım ilkeleri de önemli etkenlerdir. Verilmek istenilen mesajlarda etkili bir tasarım oluşturmak için tasarım ilkeleri önemli bir unsurdur.

4.1.2.1. Denge

Şekil 18. Denge



Kaynak: Esra Bostan çizimi

Denge, birbirine zıt olan unsurların az olan ile çok olan arasında etkili ve vurgulu olmasıdır (Turgut, 2023, s. 139). Tasarımda görsel unsurları eşit bir biçimde kompozisyona dağıtmak için denge ögesi kullanılır (Şekil 18). İyi bir denge, seyircide rahat ve uyumlu bir izlenim bırakır. Ayrıca düzenin bir parçası haline gelir.

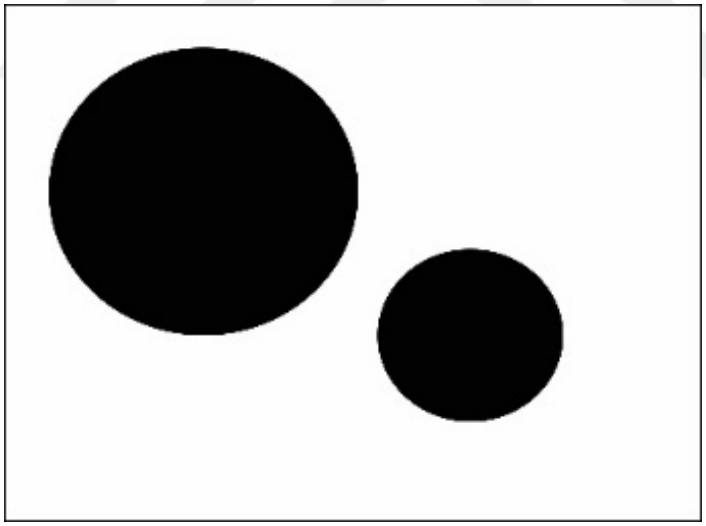
İnsan vücudu bir denge içindedir. Bu dengeyi anlamak için insan vücudunun ortasından geçen hayali bir dikey eksenin varlığını düşünmek gerekir (Çağlarca, 1999, s. 39). Genel olarak doğadaki ve insan vücudundaki denge gibi tasarımda da estetik oluşumlar yaratmak için dengeye dikkat etmek görsel şölen meydana getirir.

Bir kompozisyon meydana getirirken denge önemli bir ögedir. Denge, tasarım unsurlarının iki boyutlu düzlemde doğru şekilde düzenlendiğini duyumsamamıza neden olur. Bir tasarımda denge unsuru varsa o tasarım kendisiyle "barışık" demektir (Ketenci & Bilgili, 2006, s. 282). Dengesizlik, izleyicinin bakışında rahatsızlık duygusu yaratmaktadır.

Simetrik bir düzenleme ile denge yaratılabileceği gibi, asimetrik düzende de denge oluşturulabilir. Böylelikle tasarıma dinamik ve canlı bir etki katılır. Ayrıca renk ve değerlerin etkili kullanılması sonucu da denge meydana gelir. Tüm bu unsurlar bilinçli kullanıldığında izleyiciye düzenli, dengeli ve etkili bir görsel şölen sunulur.

4.1.2.2. Oran – Orantı

Şekil 19. Oran-Orantı



Kaynak: Esra Bostan çizimi

Oran - orantı, bir kompozisyondaki objelerin birbirleri arasındaki ilişkiyi ifade eder (Şekil 19). Objelerin büyüklüğü, diğer unsurların küçük olması ile kıyaslanır ve bu da görsel vurguyu oluşturur. Hiyerarşi açısından en önemli unsur, kompozisyonda oran olarak en büyük olandır.

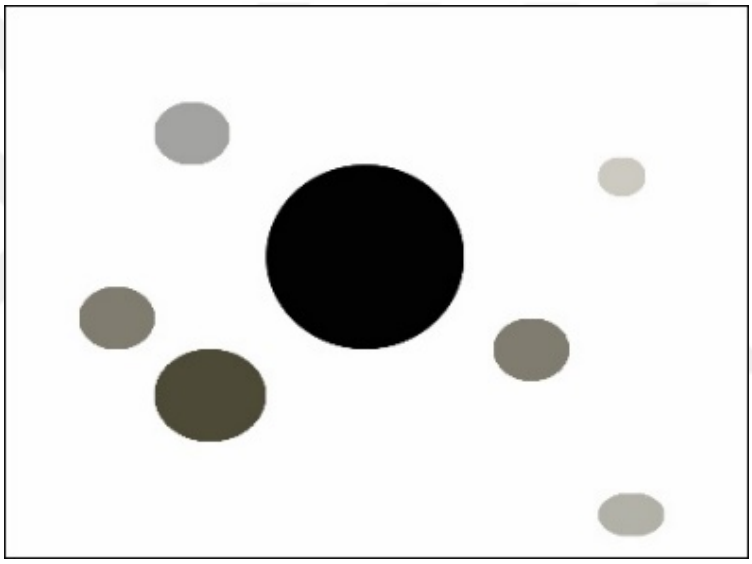
Parçaların oranları bütüne mantıksal olarak ilişkili gibi göründüğünde, oranlar armoni ve denge yaratır (Ocvirk vd., 2015, s. 75). Tasarımda bütünlük yaratmak için

hiyerarşik yapıya, oran ve orantıya dikkat edildiğinde dengeli ve kendi içinde uyumlu bir kompozisyon meydana gelir.

Tasarımda oran ve orantı konusunda altın orandan da bahsedilmelidir. Altın oran, bir bütünü oluşturan parçaların birbirine oranlanması sonucunda ortaya çıkan ve bu oran sabit oldukça bütününün güzellik taşıyacağına inanılan ölçü değeridir (Özsoy & Ayaydın, 2016, s. 249). Özellikle resim, fotoğraf, grafik tasarım ya da mimari gibi alanlarda sıkça kullanılan altın oran, bir nesnenin başka bir nesneye olan oranında matematiksel ve estetik güzellik sağlar.

4.1.2.3. Vurgu

Şekil 20. Vurgu



Kaynak: Esra Bostan çizimi

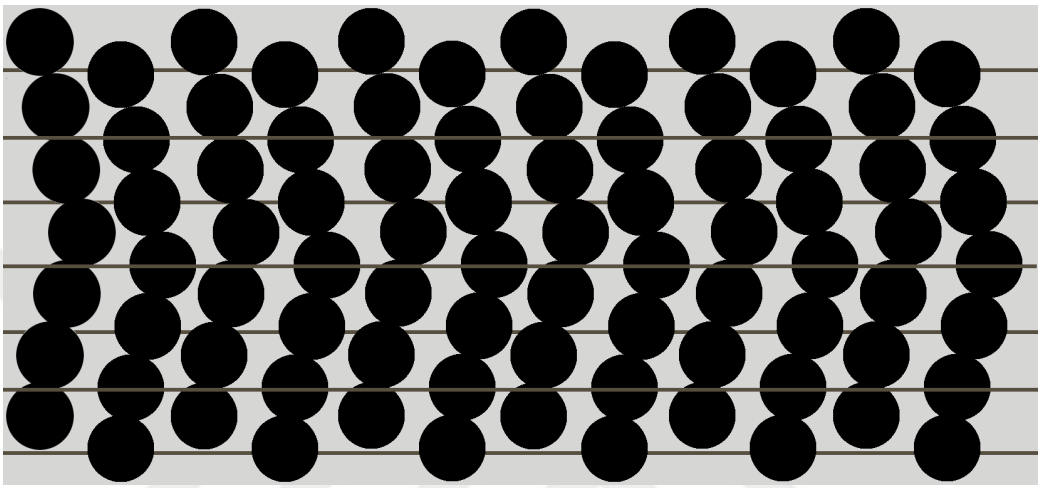
Vurgu, tasarımda bir unsurun diğerleri arasında farklılığını ve önemini öne çıkaran, ilk olarak göze çarpan ya da diğer unsurlardan ayıran temel ögedir (Şekil 20). İzleyiciyi belli bir detay üzerinde odaklama görevini görür ve bu sayede hiyerarşik yapıyı oluşturur. Vurgulanacak unsur, biçimsel olarak ya da renk ve ton bakımından diğer unsurlara göre baskın hale getirilerek yansıtılır. Vurgu, bir tasarımı sıkıcı olmaktan kurtararak izleyicinin dikkatini tasarımda vurgulanan ögelere yönlendirilir.

Her görsel tasarımın anlatmak istediği bir temel fikir, konu, olay ya da izlenim vardır. İşte bu asıl anlatılmak istenen tasarımın vurgusudur. Bu asıl anlatılmak istenen seyirci tarafından hissedilir ve seyirciyi en çok etkiler (Özsoy & Ayaydın, 2016, s. 196). Vurgu, kompozisyonda renk, ton, biçim, koyu- açık etkisi, boyut, karşıtlık, hareket ve

yönlendirme, boşluk ya da negatif alan kullanılarak yaratılır. Uygun ve yerine yapılan vurgulama unsuru, bilginin iletimini kolaylaştırarak akılda kalıcılığı sağlar (Kaptan, 2021, s. 144). Bilinçli olarak kullanıldığında hedeflenen etki çarpıcı biçimde izleyiciye verilir.

4.1.2.4. Ritim

Şekil 21. Ritim



Kaynak: Esra Bostan çizimi

Ritim, aynı ya da benzer unsurların belli bir düzen içerisinde tekrarlanmasıdır (Turgut, 2023, s. 145). Tasarım ögelerinde ritim, belirli bir düzen içeren, yinelenen ögelerin düzenli bir biçimde bir araya geldiği görsel etkidir (Şekil 21). İzleyicinin bakış açısında düzenli aralıklarla tekrar eden bir hareketi barındırır.

Görsel sanatlarda ritim; bir kompozisyonda farklı ögelerin sırayla ve belli aralıklarla birbirlerini izlemesidir (Özsoy & Ayaydın, 2016, s. 158). Bir tasarımda kompozisyon meydana getirirken çeşitli unsurların birbirleri içinde zıtlık veya uyum içinde sıralanmaları ve tekrar etmeleri sonucunda ritim oluşur.

Her şey bir tekrarı oluşturur. Doğa tekrardan ibarettir. Tasarımda bir elemanın birden fazla kullanımı sayesinde tekrar oluşur (Çınar & Çınar, 2020, s. 148). Birbirleri ile uyumlu olan renkler ve tekrar eden çizgi ya da nesneler ritmik bir ahenk içindedir. Doğada da zıtlıklar vardır ancak her biri birbirleri ile uyum içindedir. Dolayısıyla tasarımda da zıtlıkların uyumu ritmi oluşturmaktadır.

Bir kompozisyonda renk, şekil, desen, hareket, boşluk, doluluk, hız, yoğunluk; düzenli ve tutarlı aralıklarla bir araya gelip tekrar edildiğinde genel olarak ritimden söz edilir. Ritmin oluşturduğu etkinin kesintisiz akış içinde olması devamlılık ve bütünlüğü de

beraberinde getirmektedir. Görsel, renk, şekil ve boyut özelliklerinin birbiri arasında birlik ve tutarlılık sağlaması devamlılığı ve bütünlüğü sağlamaktadır (Erişti, 2022, s. 114). Tasarımda genel olarak kullanılan ritim unsuru, izleyicide düzen algısını oluşturur. Bu durum da tasarımın tutarlılık, devamlılık ve bütünlüğe sahip oluşunu gözler önüne yansıtır. Bilinçli olarak organize edilmiş kompozisyon ögeleri, ritim sayesinde izleyici bakışında uyumlu bir etki yaratır.

5. ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK DERGİLERİNDE GRAFİK TASARIM UNSURLARI VE ÖLÇÜTLERİ

Bu bölümde etkileşimli çocuk dergilerinde genel yapıyı oluşturan grafik tasarım unsurlarına değinilmiştir. Bu unsurlar; logo, tipografi, görsel ögeler, kapak ve sayfa tasarımı, mizanpaj (sayfa düzeni) ve renk başlıklarından oluşmaktadır. Söz konusu unsurlar, çocuk dergisi özelinde açıklanmış ve değerlendirme ölçütleri sunulmuştur. Bu ölçütler bir sonraki bölümde sorunlara değinebilmek için gerekli olan temel yapıyı oluşturmuştur.

5.1. Etkileşimli Çocuk Dergilerinde Grafik Tasarım Unsurları

Grafik tasarım, görsel bir iletişim sanatıdır. Birinci işlevi, bir mesajı iletmek ya da bir ürün ya da hizmeti tanıtmaktır (Becer, 2013, s. 33). Grafik tasarım, çeşitli yaklaşım ve unsurları kapsayan geniş bir görsel sanat disiplinidir. Matbaacılık ve yayıncılık endüstrisinden doğmuş olup, sanat yönetimi, tipografi, sayfa düzeni, bilgi teknolojileri ve diğer yaratıcı alanları içinde barındırır (Ambrose & Harris, 2012, s. 12). Grafik tasarım iletişim alanında görsellikle bağ kuran bir disiplindir. Grafik imgeler, iki boyutlu yüzeyde bilinen ya da daha önce görülmeyen her nesnenin ifade edilebildiği bir iletişim türüdür (Ergüven, 2021, s. 61). Uygulamalı ve pratik alanlarda var olmakla birlikte, tasarım dünyasının yükselişe geçen başlıkları arasında grafik tasarım bulunmaktadır.

Grafik tasarım, metin ve görselin etkili biçimde bir araya getirilmesi sonucu, iletilmek istenilen mesajların görselleştirilmesi sürecidir. Tipografi, mizanpaj ve illüstrasyon, hareketli grafik, animasyon, web tasarımı, ambalaj, yönlendirme işareti, reklam, afiş, logo, dergi ve kitap gibi pek çok alanda grafik tasarımdan söz edilir (Wigan, 2012, s. 110). Tasarım, dergi üretim sürecinin en önemli aşamalarındandır. Doğru ve etkili bir tasarım, içeriğin gücünü arttırır (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 578). Metinler, görseller, renkler ve şekilleri kapsayan, reklamcılık ya da marka kimliği oluşturma gibi başka pek çok alanda kendini gösteren grafik tasarım, görsel sanatların güncel konularındandır.

Grafik tasarımın dikkat çekici başlıklarından birisi etkileşimdir. Etkileşimli çocuk dergileri, özellikle görsel ve işitsel olarak etkileyici olup çocukların ilgisini çekecek şekilde tasarlanır. Bu dergiler hem çevrim içi hem çevrim dışı hareket imkânı sağlar. Ekonomi ve ulaşılabilirlik açısından pek çok avantaja sahiptir. Kolay arşivlenir ve basılı yayınlarda olduğu gibi yıpranma görülmez.

Etkileşimli çocuk dergilerinde en temel grafik tasarım unsurları olarak aşağıdaki başlıklar sayılabilir:

- Logo,
- Tipografik ögeler,
- Görsel ögeler,
- Kapak ve sayfa tasarımı,
- Mizanpaj,
- Renk.

Bu başlıklar bir dergi tasarımında dikkat edilmesi gereken en önemli etkenlerdir. Özellikle etkileşimli bir dergide çocuğun yaş grubuna, gelişim özelliklerine, görsel ve işitsel algısına hitap eden grafik tasarım unsurları estetik anlamda da dikkat çekici niteliktedir.

5.1.1. Logo

Şekil 22. Çocuk Dergisi Logo Örneği



Kaynak: Anonim, 2024

"Logo, bir şirketin, ürünün, hizmetin ya da tüzel yapının karakterini temsil eden grafik sembollere verilen isimdir" (Ambrose & Harris, 2014, s. 148). Latincede "konuşma" ve "mantık" anlamına gelen logos kelimesine dayanır ve hedef kitlesine mantık çerçevesinde seslenerek, temsil ettiği marka adına konuşur (Knapp, 2002, s. 96). Türkçedeki karşılığı 'simge' ve 'özgün yazı' olan 'amblem' ve 'logotype' kelimeleri, her iki kavramı içeren tek bir LOGO sözcüğüyle ifade edilebilmektedir (Çam, 2006,

s. 9). Bir markanın kurumsal kimliğinin oluşturulmasında, görsel kimliğinin hafızalarda kazınmasına sebep olan unsur, logolardır.

Harf biçimleri veya logotype kullanımı yoluyla bir kurum, firma veya marka için tasarlanan tamamlayıcı amblem, sembol, işaret veya ikon, logo olarak adlandırılır (Wigan, 2012, s. 163). Bir logo, sembol, isim, renk veya tipografik unsurların birini veya birkaçını içerir.

Tamamıyla bir kelimeden, kurumun adından oluşan ticari marka veya logoya *Kelime Logosu* adı verilir. Tanımlayıcı bir sembol ya da harf içeren logoya *Logo Tipi* (Logotype) denilir (Heller & Anderson, 2023, s. 102). Logotype, markayı sahip olduğu yönleri, özellikleri hedef kitleye doğrudan isim yansıtır.

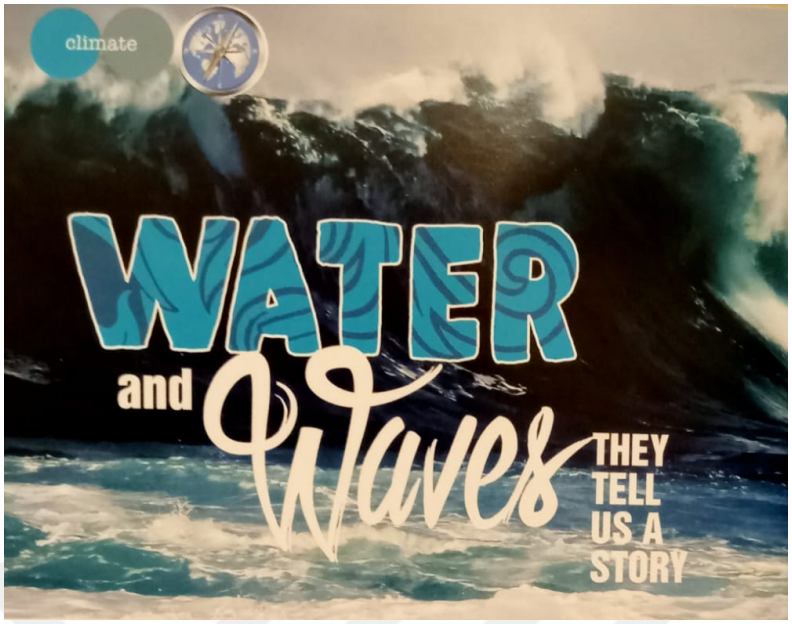
Logolar temsil ettiği markanın vizyonunu ve sahip olduğu değerleri ve seslenmeyi amaçladığı hedef kitleyi yansıtan, hafızalarda kalıcı olan ve kolay akılda kalan önemli bir grafik tasarım unsurudur.

Sürmeli'ye göre, çocuk dergisi logosu, derginin görsel bir işareti ve kimliğinin alıcıya yansıtılması konusunda önemli etkenlerden biridir (Sürmeli, 2010, s. 37). Başarılı bir logo, temsil ettiği derginin kurumsal kimliğini güçlendirir, bilinirliğini ve akılda kalıcılığını artırır, itibar kazandırır, hedef kitlesi üzerinde olumlu etki yaratır ve güven verir (Şekil 22).

5.1.2. Tipografik Ögeler

Terim olarak tipografi; *typos* (form) ve *graphia* (yazmak) sözcüklerinden üretilen, yazıyı bir form haline getirme sanatı ve tekniğidir (Bayar, 2013, s. 2). Tipografi, kavram olarak forma uygun yazmak demektir (Şekil 23). Erdal'a göre, "Form elemanları olan yazı tipi, punto büyüklüğü, satır uzunluğu, satır arası boşluk ve benzer etkenlerin birleşimi veya düzenlenmesi ile yapılır" (Erdal, 2015, s. 53). Günlük hayatta afişlerde, tabelalarda, el ilanlarında, logolar ya da reklamlar gibi basılı ve dijital platformdaki pek çok alanda tipografiye rastlanır.

Şekil 23. *Brainspace* Etkileşimli Çocuk Dergisinden Tipografik Bir Alıntı



Kaynak: BrainSpace Magazine, Ağustos/Eylül 2023 Sayısı, s. 22

Tipografi; yazı karakterlerinin bazen iki veya üç boyutlu, bazen de sanal ortamdaki bir yüzeye, çeşitli tasarım ilkeleri doğrultusunda düzenlenmesidir (Kaptan, 2021, s. 173). Tipografi hem bir görsel anlatı hem de ifade aracıdır. Dergide yer alan bir yazı birçok düzeyde var olur, sadece kelimelerle oluşmaz ve her tasarım, bu yazının içeriğini nasıl okuduğunuza bir şeyler katar. Kullandığınız karakter, puntosu, harf boşluğu ya da satır aralığı yaptığımız düzenleme, bütün bunlar bir yazıyı nasıl gözle okuduğumuzu etkiler (İpek & Göçmen, 2021, s. 94). Tipografi; yazı tipleri, fontlar, büyüklükler, satır uzunlukları, boşluklar gibi unsurlar sayesinde metinleri düzenlemeye ve tasarlamaya yardımcı olan bir sanattır.

Okunabilir bir yazı, tipografinin temelidir. Çünkü zayıf ve harf formundan uzak bir yazı karakteri yazıların önemini anlamamamıza neden olur (İstek, 2004, s. 115). Doğru oluşturulan tipografi ile metin kolaylıkla okunup anlaşılır ve tasarımdaki estetik yapının niteliğini artırır. Ayrıca bir markanın logosunda kullanılan tipografi o markanın kimliğini vurgulamak için de kullanılır. Tipografinin temel amacı, metnin anlamını ve genel yapısını güçlendirmek, söylemek istenilen mesajı alıcıya net bir şekilde yansıtmaktır.

Tipografide genel olarak büyük ya da küçük harfler bulunmaktadır. Grafik tasarım dilinde büyük harflere *majiskül* adı verilir. Küçük harfler ise *miniskül* olarak adlanır. Fontların çoğu hem büyük harf hem de küçük harf karakterleri içerir. Bazı fontların

sadece tek bir çeşit harfi vardır (Ambrose & Harris, 2014, s. 42). Latin temelli sistem de dahil olmak üzere ikili harf yapısı içeren alfabeler, büyük (majiskül) ve küçük (miniskül) harflerin birbirinden farklı biçimlendirildiği, baskının ilk döneminden günümüze dek gelen harf sistemleridir (Heller & Anderson, 2023, s. 74). Genellikle metinlerin başında ya da başlıklarda ve vurgulanmak istenen alanlarda okuyucunun dikkatini çekmek amacıyla büyük harfler tercih edilir. Metnin genel yapısında okunabilirliği ve akışı bozmamak ve hiyerarşiyi vurgulamak için küçük harfler kullanılır.

Tipografide vurgu için büyük ya da küçük harf dışında renkten de faydalanılır. Renk, metinde görsel hiyerarşi oluşturarak zıtlık ve vurgu amacıyla da kullanılır (Erdal, 2015, s. 127). Çocuk dergilerinde kullanılan renkli tipografi, genel olarak çocukların kolay anlaması ve okuyabilmesi için oluşturulur.

Çocuk dergilerinin grafik tasarım sorunları ele alındığında, tipografi önemle incelenmesi gereken unsurlardan biridir. Zira bu unsur, derginin içeriğini anlaşılır kılan, çocuğun algılama ve okuma seviyesine hitap eden önemli bir etkendir.

5.1.3. Görsel Ögeler

Şekil 24. *Mavi Fidan* Dergisinde Görsel Öge Olarak İllüstrasyon Kullanımı



Kaynak: Mavi Fidan Çocuk Dergisi, Yıl:2, Sayı:18, Kasım 2019

Tasarımda görsel kullanımı, özellikle çocuklarla ilgili yayınlarda, içeriği daha etkili kılar. Etkileşimli çocuk dergilerinde kullanılan görsel ögeler, çocukların daha eğlenceli ve renkli bir okuma deneyimine sahip olmalarına yardımcı olur. Bu ögeler; animasyonlar, videolar, GIF'ler, fotoğraflar, illüstrasyonlar, karikatürler, 3D tasarımlar, QR kodlar, eğitici grafikler (infografikler) ve haritalar olarak sıralanabilir (Şekil 24).

İfade etme, betimleme veya süsleme için dijital araçlar veya el ile konunun resmedilmesi illüstrasyonu oluşturur (Ambrose & Harris, 2014, s. 113). Moda, botanik, tıbbi, eğitsel, kavramsal, teknik ve daha pek çok alanda illüstrasyon kullanılmaktadır. İllüstrasyonlar hikâyeyi gerçeküstü ve abartılı bir bakışla canlandırmaya, mesajın içeriğini görsel olarak aktarmaya yardımcı olur. İllüstrasyonun fotoğraftan farkı, hayal gücünü desteklemesi, duygusal ve etkili bir izlenim yaratmasıdır (Uçar, 2019, s. 280). Fotoğraflar tasarımda görsel odaklı etkileşime katkı sağlayan önemli unsurdur. 3D tasarımlar, üç boyutlu programlar ile tasarlanan, derinlik etkisiyle gerçeğe dayalı ele alınan tasarımlardır. Eğitici grafikler ya da diğer adıyla infografikler, bilgiyi grafik tasarım ilkeleri çerçevesinde hedef kitleye sadeleştirerek aktaran görsel tasarımlardır. Animasyon, görsel iletişimde hedef kitlenin dinamik katılımını ortaya çıkaran hareketli görselleri öyküleme sürecidir. Animasyonun kurgusu stoyboard ile oluşturulur. Video ise eğitim ya da oyun odaklı bir hareketli görüntüdür (Erişti, 2022, s. 85-105). Animasyon, Wigan'a göre, "Görmenin sürekliliği sonucu hareket izlenimi yaratan optik yanılsamadır" (Wigan, 2012, s. 28). Çocuk dergilerinde görsel ögeler, çocukların ilgisini çekerek öğrenmelerine katkı sağlamak ve içeriği görselleştirmek için kullanılır. Genel olarak renkli ve canlı şekilde tasarlanır. Ayrıca içerik hakkında bilgi verici ve öğretici nitelik taşır. Bu sayede çocuk, okuduğu metni zihninde zengin çeşitlilikler ile görselleştirir.

Görsel ögeler, sayfa tasarımındaki metinleri destekleyerek çocuğun dergiye daha fazla bağlanmalarını, içerikte anlatılan olayları daha iyi anlamalarını sağlar. Ayrıca bilgi verici ve eğitici içeriklerde konu başlıkları görsel unsurlarla desteklenirse çocuklar tarafından oldukça ilgi görür.

Dergilerde yaygın olan bulmaca ve oyunlar için görsel öge olarak illüstrasyonlar sıklıkla kullanılır. Böylelikle çocuklar renkli ögelerle hem eğlenir hem de problem çözme becerilerini geliştirir.

Dijital dünyada çocukların sıkça karşılaştığı görseller, görsel okuryazarlık bağlamında dikkate alınması gereken önemli etkendir. Çocukların görsel kaynaklardan sunulan bilgileri alma, algılama, değerlendirme, yorumlama gibi beceriler edinebilmeleri kapsamında yaratıcılığının da ortaya çıkarılabilmesi göz önünde bulundurulmalıdır. Günümüzdeki teknolojik gelişim ve dönüşümler çerçevesinde çok yönlü teknoloji platformları, olanakları ve etkileşimleri ile çocuklar görsel yoğun bir algılama süreci ile karşı karşıyadır (Dursun & Erişti, 2022, s. 141-144). Bu etkenler ışığında, çocukların bilgiyi öğrenmedeki heyecanlarına uyum sağlayıcı nitelikte ve hayal güçlerini ortaya çıkarıcı özellikte görsel ögeler kullanılmalıdır.

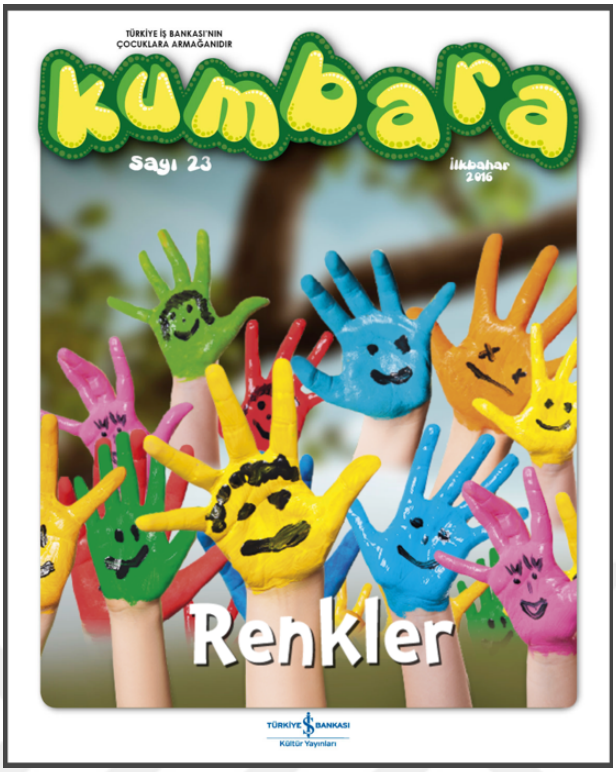
Tüm sevimliliğine rağmen, söz konusu çocuklar olması sebebiyle, dergilerde kullanılan görsel unsurlara dikkat edilmelidir. Çocuklara yönelik görsel yoğun yayınlarda kullanılan ögeler, onların pedagojik yapısı ve gelişim özellikleri dikkate alınarak oluşturulmalıdır. Görsellerin algılanan inanılırlığı, görsel iletilerin duygusal çekiciliği ve görsel içeriğin toplumsal bağlamlarına dayalı etkileyiciliğinin oluşturduğu söylem gücü görsel pedagojinin önemli bir bileşenidir. Görsel ileti dünyası içerisindeki görsellerin, diğer görsellerle, görsel yapılanmalarla ve görsel kültür ile etkileşimini sorgulamak ve bağlamlarını fark etmek görsel pedagojinin kazandırdığı bir yeterliktir (Duncum & Erişti, 2022, s. 4). Tüm bu unsurlar hedef kitlenin yaş aralığına, gelişim dönemlerine ve ilgi alanlarına uygun, karmaşıklıktan uzak, hayal güçlerini teşvik edici nitelikte, sade ve anlaşılabilir olmalıdır.

5.1.4. Kapak ve Sayfa Tasarımı

Bir derginin kapağı, okuyucuya açılan ilk penceredir. İçeriği tanıtan ve kimliği yansıtan ayrıca satış açısından da sorumluluk taşıyan unsurdur (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 581). Bunun yanı sıra rakiplerinden ayırt edilmesini sağlayan ilgi çekici bir görsel tanıtım aracıdır (Şekil 25). Kapak tasarımı, derginin içeriğini yansıtan bir vitrindir. Bu sayede okuyucuları içeriği keşfetmeye teşvik edecek niteliktedir.

Kapak tasarımının bir diğer önemli işlevi de marka kimliğini okuyucuya ilk bakışta yansıtma özelliğidir. Örneğin, dergi logosu, marka renkleri veya görsel ögeler bu işlevde etkin rol oynamaktadır.

Şekil 25. *Kumbara* Dergisi Kapak Tasarımı Örneği



Kaynak: Kumbara Dergisi, Sayı:23, İlkbahar 2016

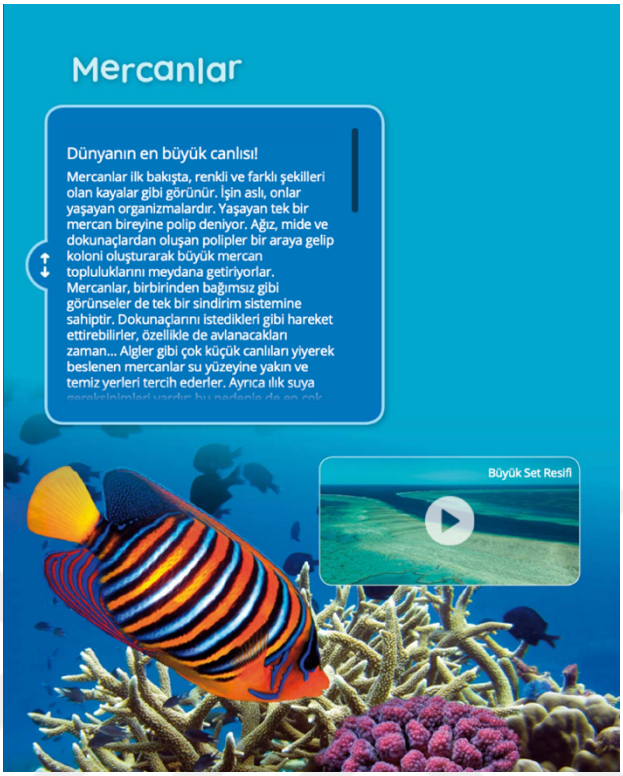
Kapak tasarımı için kullanılacak görsel dikey ve yatay mizanpaj için uygun olmalıdır. Fotoğraf çekimi esnasında bu mizansen göz önünde bulundurularak kadraj alınmalıdır. Kullanılacak konu başlıklarının kapak tasarımı öncesinde hazırlanması gerektiği unutulmamalıdır (Bayar, 2013, s. 172). Etkileşimli çocuk dergilerinin kapak tasarımlarında hareketli veya sesli unsurlar ile karşılaşılabilir. Bu özellik çocuk okuyucuların ilgisini çekmek için oldukça elverişli bir etkendir.

Sayfa tasarımı, çocukların içeriği inceleyip anlamalarını kolaylaştıracak önemli bir etkendir. Renkli ve eğlenceli, bol görselli çeşitli içeriklerle desteklenmiş sayfa tasarımları olmalıdır.

Dergi kapak ve sayfa tasarımında çocuğun gelişim dönemlerini dikkate alarak, onların ilgisini çekecek şekilde eğlenceli bir tasarım çözümlemesi oluşturulmalıdır. Karmaşadan uzak, içeriği ile uyumlu çizgiler ve renklere sahip olmalıdır.

5.1.5. Mizanpaj (Sayfa Düzeni)

Şekil 26. *Kumbara* Dergisi Mizanpaj Tasarımı Örneği



Kaynak: Kumbara Dergisi, Sayı:28, Yaz 2017

Yayıncılıkta kullanılan *mizanpaj* kelimesi dilimize Fransızcadan gelmiştir ve "düzenleme" anlamındadır. Farklı sektörlerde de kullanılan bir kavram olmasına rağmen, tasarımda mizanpajın farkı; düzenleme işleminin kâğıt ve ekran üzerinde yapılmasıdır (Bayar, 2013, s. 21). Dergi mizanpajı, içeriğin düzenlenip, görsellerin ve metinlerin belli kurallar dahilinde bir araya getirilmesi, görsel estetik ile sayfa düzeninin oluşturulması anlamına gelir. Bir derginin mizanpajı, içeriğin düzenli, okunabilir ve görsel olarak çekici olmasını sağlar.

Mizanpaj, dergideki içerik ögelerinin yerleştirilme biçimini ve düzenini ifade eder. Sayfaların düzeni ve görsel sunumu ile ilgili tasarım sorunlarını ve çözüm yollarını içerir. Bu yollardan birisi de ızgara (grid) sistemidir. Çoğu dergi ve gazetede, kenar boşlukları, sütunların sayısı ve genişliği ızgara adı verilen bir kılavuz aracılığıyla oluşturulur (Rothstein, 2007, s. 150). Hizalamayı kolaylaştırmak için tasarım öncesinde ızgara sistemi oluşturulur. Grafik unsurların nasıl yerleştirileceği konusunda bina iskelesi gibi kılavuz görevi olan yapı, ızgaralardır (Ambrose & Harris, 2014, s. 108). Dergi üretimi teknolojisi gelecekte hangi şekli alırsa alsın, ızgaranın dergi

tasarımında giderek daha önemli bir araç olarak hizmet edeceği açıktır (Hurlburt, 1978, s. 51). Izgara dergi gibi çoklu sayfaya sahip yayınlarda tutarlılık ve kurumsallık açısından önemlidir (İstek, 2004, s. 99). Tasarımın geçmişte ve gelecekte temelini oluşturan ızgaralar sayesinde metinlerin, sütunların ve görsellerin konumunu, boş alanlarını ve hizalamasını daha etkili hale getirilir. Izgaralar, metin blokları, paragraf stilleri, sütunlar, boş alanlar gibi unsurlar aracılığıyla uygun bir düzen meydana getirilir.

Etkileşimli çocuk dergilerinde mizanpaj, metin içeriğinin düzeni ve görsel sunumu ile ilgili olan bir tasarım birleşimidir. Bulmacalar, oyunlar, videolar gibi etkileşimli içerikler, mizanpajı daha zengin kılar. Ayrıca Şekil 26'daki gibi uzun paragraflara kaydırma çubuğu eklenerek düzeni yormayacak mizanpaj tasarımı uygulanabilir.

5.1.6. Renk

Şekil 27. *Kumbara* Dergisi Renk Tasarımı Örneği



Kaynak: Kumbara Dergisi, Sayı:23, İlkbahar 2016

Renk, tasarım dünyasının pek çok alanında çeşitli biçimde kullanılır. Bir bilgiyi öne çıkarır, dikkat çeker, tasarımcıya sınırsız imkân verir (Ambrose & Harris, 2013, s. 49). Renk fiziksel bir oluşumdur ve ışık ile birlikte var olur. Tek başına renk, bir mesaj verebilir, davranışları yönlendirebilir; insan fizyolojisi üzerinde etki yaratabilir (Uçar, 2019, s. 103). Grafik tasarımcılar çoğunlukla üç farklı renk sistemi hakkında bilgi sahibi olmak durumundadır. Bunlar web renkleri, spot renkler ve proses renklerdir

(Twemlow, 2011, s. 182). Baskı çalışmalarında CMYK renk kodları kullanılırken, ekrana yönelik çalışmalarda RGB renk kodları tercih edilir.

Renk, bir derginin tanıtımında önemli rol oynayan unsurdur. Hem derginin kurumsal kimliğini okuyucuya yansıtma; hem de tanıtma niteliğine sahiptir. Ayrıca derginin genel karakterini, okuyucunun duygusal tepkilerini belirlemede etkendir. Örneğin, temaya uygun etki yaratmak ve genel içeriği vurgulamak için canlı ya da sakin renk tonları tercih edilebilir. Renkler tasarımda hiyerarşi oluşturmak amacıyla da kullanılır. Örneğin, önemli başlıklar için dikkat çekici renkler kullanılırken, arka planda daha sakin tonlar tercih edilir.

Etkileşimli çocuk dergilerinde renk kullanımı, çocukların ilgisini çekmek, öğrenmelerini teşvik etmek ve genel olarak içeriğin çekici olmasını sağlamak açısından önemlidir (Şekil 27). Özellikle kapak tasarımında dikkat çekici ve birbirleriyle zıt ya da komşu renklerin kullanılması, çocuk ile ilk iletişimi kuran etkendir. Ayrıca bu etken, iç sayfalarda da önemini korumaktadır. Tasarım oluştururken renk karmaşasından uzak ve çocuğun dikkatini dağıtmayacak şekilde ve içerikle uyumlu olmalıdır. Doğru renk seçimi metinlerin daha rahat okunmasını sağlar ve okunabilirliği etkiler.

5.2. Etkileşimli Çocuk Dergilerinde Grafik Tasarım Ölçütleri

Etkileşimli çocuk dergilerinde grafik tasarım sorunlarına değinebilmek ve çözüm önerileri getirebilmek için öncelikle değerlendirme ölçütlerine değinmek gerekmektedir. Bu amaçla aşağıda etkileşimli çocuk dergileri özelinde grafik tasarım unsurlarının ölçütleri maddeler halinde açıklanmıştır.

5.2.1. Logo Tasarımı Ölçütleri

Etkileşimli çocuk dergilerinin kapak sayfasında marka kimliğini temsil eden ve hedef kitle tarafından ilk karşılaşılan unsur logodur. Logolar renkli, çocuksu, eğlenceli unsurlar içerisinde barındırır. Çocuklara özgü oluşturulan logolar harekete, renk ve estetiğe, yuvarlak hatlara sahip olmalıdır (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 582). Logoların özellikle çocuklar için okunaklı, anlaşılır ve sade olması gerekir. Logo tasarımı yaparken basit, özgün ve çoklu ortamda kullanılabilir olması gibi etkenler göz önünde bulundurulmalıdır.

Çocukların dikkatini genel olarak canlı ve parlak renkli logolar çekmektedir. Bu yüzden sarı, turuncu, kırmızı, mavi gibi enerjik renkler tercih edilmesi gerektiği düşünülmektedir. 5-9 yaş arasındaki çocuklar için logolara ilgi çekici görseller eklenebilirken, ileri yaştaki çocuklara yönelik logolarda daha ciddi bir biçim tasarlanabilmektedir (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 582). Logolarda basit hayvan figürleri, çizgi karakterler, çocuk karakterleri eklenerek oyun, eğitim, macera, bilim ya da sanat teması da oluşturulabilmektedir.

Çam'a göre logo, ismini taşıdığı ürün veya firmayı en özgün biçimde ayırt edilir kılmalıdır. İyi bir logo; sade, estetik, akılda kalıcı, leke etkisinde olmalı, büyüdüğünde ya da küçültüldüğünde değer kaybetmemelidir. Basım ve çoğaltmada tekniğe uygun ve matematik çözümü olmalıdır (Çam, 2006, s. 9). Dolayısıyla her mecraya uygun biçimde tasarlanması gereken logo, çeşitli müdahalelerle yapısı bozulmamalı, kolay okunmalıdır.

Okunaklılık logo tasarımında oldukça büyük öneme sahiptir. Heller ve Anderson'a göre okunaklılık, yazı ve görselin kolay okunması ile ilişkilidir (Heller & Anderson, 2023, s. 101). Metnin okuma ve izleme isteği uyandırarak algılanabilmesine ise okunabilirlik denir (Turgut, 2023, s. 212). Logonun yazı tipinde eğlenceli ve çocuksu tasarım olduğu kadar okunaklılığa da dikkat edilmelidir. Böylelikle çocukların dergiye ilgi duymasına katkı sunulmalıdır.

Sürmeli'ye göre, logo özgün olmalıdır. Fakat özgün olma endişesiyle gereksiz süslemelerden kaçınılmalı, okunurluğa dikkat edilmelidir (Sürmeli, 2010, s. 37).

Etkileşimli çocuk dergilerinde logolar, çocukların dergi ile etkileşime girmelerini teşvik etmek amacıyla özel tasarımlara sahip olmalıdır. Çocukların dikkatini çekmek için hareketli ve dinamik tasarımlara, logodaki bir karakterin ya da çizginin hareketli bir pozisyonuna yer verilebilmektedir. Ayrıca dokunma ve hareket algılama teknolojisiyle uyumlu olarak, logoya dokunduklarında veya hareket ettirdiklerinde belirli tepkiler oluşturabilen logolar tasarlanabilmektedir.

Literatür taramadan elde edilen bulgular ışığında, logo tasarımının değerlendirilmesinde belirlenen ölçütler aşağıdaki gibidir:

- Okunaklı, anlaşılır, sade, estetik, akılda kalıcı ve özgün olması,
- İsmini taşıdığı ürün ya da firmayı rakiplerinden ayırt edilebilir kılması,
- Gereksiz süslemelerden kaçınılması,

- Fondaki renk ve görsel üzerinde göz yormayarak okunabilir olması,
- Çoklu ortamda kullanılabilir olması,
- Çocukların dikkatini çekecek renklerde olması,
- Hareket algılama teknolojisine uygun olması.
- Küçültülüp büyütüldüğünde değer kaybetmemesi,
- Leke etkisinde olması,
- Basım ve çoğaltmada tekniğe uygun olması.

Etkileşimli çocuk dergilerinin logoları, teknolojinin geniş olanakları sayesinde çocukların dergiyle etkileşimini zenginleştirerek daha eğitici ve eğlenceli bir deneyim yaşamalarını hedeflemelidir.

5.2.2. Tipografik Öge Ölçütleri

Çocuğun gelişim özelliklerine uygun bir tipografik dil, yazının okunabilirliğini ve doğru algılanabilmesini sağlar (Kaptan & Sürmeli, 2011, s. 185). Çocuklara yönelik bir metin için bir yazı tipi seçerken basit, yuvarlak hatlı ve samimi bir tasarım oluşturulmalı, okunurluğu bozabilecek aşırılıklardan kaçınılmalıdır. Satır uzunlukları kısa tutulmalı ve sayfaya fazla sayıda metin koyulmamalıdır. Yoğun yazı blokları genç okuyucu için ürkütücü olabilmektedir (Strizver, n.d.). Dergide okuma ve yazmayı yeni öğrenen ve belli bir yaş grubunda gelişim göstermekte olan çocuğa verilecek mesajda tipografi doğru kullanılmalıdır.

Fontların kullanım amacına göre (metin, başlık, dipnot, resim altı metinler vs.), tırnaklı-tırnaksız (serifli-serifsiz) karakter ve süslü karakterler (el yazısı, uzantılı yazılar) okunurluğu dolaylı etkilerler (Kaptan, 2021, s. 174). Paragraf başlıklarında büyük, dikkat çekici, renkli, kalın ve eğlenceli yazı tipleri tercih edilmelidir. Ana metin ve alt başlıklar, basit ve okunabilir olmalıdır. Sans- serif yazı tipleri, çocuklar için daha okunabilir olarak kabul edilir. Ayrıca aşırıya kaçmayan renkli metinler, çocuklara daha ilgi çekici gelir. Derginin genel renk paleti ile uyum içinde olan tonlar tercih edilebilir. Ancak renkli metin kullanılıyorsa arka plan renklerine dikkat edilmeli, ölçülü derece kontrast yaratılmalıdır.

Etkileşimli çocuk dergilerinin tipografisi söz konusu olduğunda kinetik tipografiden de bahsetmek gerekir. Kinetik tipografi, hareketli ögelere dayalı, hedef kitlenin ilgisini çekici ve duygularını harekete geçirici içeriklerden oluşur. Kinetik tipografide uçan,

büyüyen, daralıp genişleyerek hareket eden harf ya da kelimeler ile dinamik bir tasarım oluşturulur. Bu tasarım sürecinde hedef kitleye uygun, işlevsel, okunur ve sade bir yapı oluşturulmalıdır (Erişti, 2022, s. 82). Etkileşimli dergilerde metinlerin animasyonlu olması veya belirli hareketlere tepki vermesi çocukların ilgisini artırabilir. Bunun yanı sıra sesli bildirimlere sahip olan metinler, okuma bilmeyen çocuklara rehberlik sağlama görevinde bulunabilir.

Yazı karakteri seçimi karmaşık resimlemelerde sade ve serifsiz (tırnaksız) olmalıdır. Ancak tarihi bir konunun resimlendiği illüstrasyonlarda yazı karakterleri konuya uygun bir fontla desteklenebilir (Kaptan, 2021, s. 167). Çocuk dergilerinin yazı karakterleri, derginin genel temasını içermeli ve bu içeriği okuyucuya yansıtmalıdır. Eğlenceli temalar, özel karakterler ve çizimler içeren yazı tipleri kullanılmalıdır. Önemli mesajlar, büyük ve renkli harfler ile özel efektli biçimde etkili sunulmalıdır. Dergideki metinler görsel unsurlar ile uyumlu olmalıdır. Yazılar özel çizimler ve fotoğraflar ile desteklenmeli, böylelikle çocukların konuya daha çok bağlanması sağlanmalıdır.

Çocuklara yönelik dergilerde okunabilirlik açısından satır aralıklarına da dikkat edilmesi gerekmektedir. Çok kısa ve çok uzun satırlar okuyucuyu yorar. Kısa satırlar gözü dikey yönde harekete zorlarken, uzun satırlar ise gözün bir alttaki satırı bulmasını güçleştirmektedir (Kaptan & Sürmeli, 2011, s. 186). Genel bir kural olarak minimum satır aralığı, kullanılan yazı karakterinin punto ölçüsüyle aynı olmalıdır. Satır aralığı, punto boyutuna eşit olduğunda çalışmanın daha eksiksiz olduğu söylenebilir (Greenwald & Luttropp, 2001, s. 55). Güler'e göre ise satır aralığı yazı büyüklüğünün 1,5 katı olmalıdır. Örneğin, 16 px'e sahip bir yazı karakterinin satır aralığı 24 px olmalıdır (Güler, 2021, s. 189). Dijital dergilerde ekran büyüklüğüne göre satır aralıkları okunurluğu desteklemelidir. Çocuk, yetişme dönemine uygun olan dergideki yazıları zorlanma yaşamadan okuyabilmelidir. Dolayısıyla tipografide herhangi bir şekil deformasyonu ya da daraltma yapılmamalıdır.

Tipografide ayrıca metin düzenleme şekilleri de göz önünde bulundurulması gerekir. Örneğin; metin düzenlemede soldan bloklama, sağdan bloklama, ortalı bloklama, baştan sona eşit ya da serbest bloklamalardan söz edilebilir. Soldan bloklamada göz okuma özelliği soldan olduğu için yazılar kolay okunur. Küçük yaş gruplarında okumayı hızlandırıcı bir etmendir ve mutlaka tercih edilmelidir. Sağdan bloklama

metinleri sağa dayalı olup yazıların algılanmayı güçleştirici şekilde soldan serbest hizalanmasıdır. Ortalı blok, yazıların sağ ve soldan serbest bırakılarak ortalanmasıyla oluşturulur. Daha çok özlü sözler, başlıklar ve kısa açıklamalarda kullanılır. Uzun metinlerde kesinlikle tercih edilmez, algılamayı zorlaştırır. Baştan sona eşit blok, yazı alanının başından ve sonundan geçtiği varsayılan iki çizgi arasına yazıların hizalanması sonucu oluşur. Özellikle yüksek yaş grupları için tercih edilir. Serbest blok, serbest şekillerde metin düzenlemelerinde oluşur. Kaydırmalı, zikzaklı, dalgalı, geometrik gibi birçok şekli vardır (Kaptan, 2021, s. 177-178). Bloklamalar çocukların okuma seviyesine göre metin içindeki kolay okunabilirliği, algılamayı, bütünlüğü, yansıtacak nitelikte önem taşır. İyi bir bloklama bu yönleri sayesinde aynı zamanda işlevseldir.

Tipografi, derginin hedef kitlesi olan çocukların yaş, gelişim özellikleri, okuma seviyesi ve ilgi alanlarına uygun biçimde tercih edilmelidir. Günümüzde dijital tasarım programları ile yazı karakterleri daraltılıp genişletilerek ya da formu değiştirilerek farklı biçimler eklenebilmektedir. Ancak bu çeşitlilik okunaksız yazılar oluşmasına sebep olmaktadır. Yeşilyurt'a göre tipografik bozulma olarak isimlendirilen bu durum, harflerin yapısını genişletilip daraltılarak dikkat çekicilik yaratılsa da okunabilirlik feda edilmektedir (Yeşilyurt, 2022, s. 84). Tasarım oluştururken okunabilirlik gözetilmeli, yazıda ayrıca et kalınlığına önem gösterilerek incelik ve kalınlığına dikkat edilmelidir.

Bir yazı karakterinin çizgilerinin kalınlığına ağırlık adı verilir. Çoğunluğu, geniş bir yelpazede farklı ağırlıklarda veya kalınlıklarda mevcuttur. Bunlar, hiyerarşi kurmak gibi farklı dizgi amaçları için kullanılabilir (Ambrose & Harris, 2012, s. 18). Tasarımın amacına ve hedef kitlesine bağlı olarak doğru kalınlık veya ağırlık tercih edilmelidir.

Çocukların gelişim dönemlerine göre, harf kalınlıklarının yanı sıra harf büyüklüklerine de dikkat edilmelidir. Örneğin bu konuda Millî Eğitim Bakanlığı'nın Ders Kitapları ve Eğitim Araçları Yönetmeliği incelenmelidir. Yönetmeliğe göre, ilköğretim 1'inci sınıflar için 20, 2'nci sınıflar için 18, 3'üncü sınıflar için 14, 4'üncü sınıflar için 12, 5'inci sınıflar için 11, daha üst sınıflar için ise 10 puntodan daha küçük harfler kullanılmaz (Millî Eğitim Bakanlığı Mevzuatı, 2012).

Harf ölçülendirmesinde 3 temel kavram kullanılır: Punto (point), pika (pica) ve birim (unit). "Feet" ve "inch" mimarlar için kullanılsa da bu üç kavram tasarımcılar içindir.

Punto, harf ölçüsünü ölçmede kullanılır, pika ise satırların uzunluğunu ölçmede kullanılır. 12 punto 1 pikaya denk düşer ve 6 pika, 72 punto ya da 1 inch eder (Kaptan, 2021, s. 176).

Tipografi söz konusu olduğunda, fontlardan ve yazı karakterlerinden bahsedilir. Ancak ikisi arasında ince bir ayırım vardır. Font, karakter yaratımında kullanılan fiziksel bir araçtır. Karakter ise her biri aynı belirleyici tarza sahip bir grup karakter, sayı, simge ve noktalama işaretidir (Ambrose & Harris, 2014, s. 127). Yazı karakteri, fontun üretiminden meydana gelir. Ayrıca her font, kendi içinde farklı yapıda aileye ayrılır. Normal, kalın, italik, orta, sıkıştırılmış, genişletilmiş ya da ekstra kalın seçenekleri ile çeşitli stillerde bir dizi aileden bahsedilebilir.

Pektaş'a göre; italik fontlar tekdüze ve gösterişsizdir, anlatımı güçlendirerek samimi bir iletişim kurar. Ancak uzun içeriğe sahip metinlerde italik ya da bold harflerin ayırt edilebilmesi zor olacağı için bu durum yazıyı zayıf gösterir. Bu yüzden az miktarda italik ya da bold harf kullanılmalıdır. Ayrıca metinlerde küçük harflerin kullanımı büyük harflere göre daha okunur özelliğe sahiptir. Büyük harfler, daha çok yer kapladığından, aynı alanda gözün daha fazla tarama yapmasına neden olurlar (Pektaş, 2000). Küçük ve büyük harflerin, italik ya da düz fontların doğru kullanımı, özellikle çocuk dergilerinde okunurluğu bozmayacak şekilde uygulanması, metnin anlaşılırlığını ve estetiğini etkileyen önemli bir unsurdur.

Harflerin büyüklüğü ve küçüklüğü dışında kendi aralarındaki düzene dikkat edilmelidir. Baştan başa harf boşluk düzeni, bir kelimedeki veya metin blokundaki karakterlerin arasındaki boşluk miktarını baştan başa değiştirebilen bir tipografik düzenlemedir. Yazı büyüklüğü arttıkça, karakterlerin arasındaki boşluk artmış gibi görünür. Daha büyük yazılarda baştan başa harf boşluk değerini genellikle azaltmak gerekir. (Ambrose & Harris, 2012, s. 38). Beyaz boşluk, sayfanın metin veya resim içermeyen negatif alanıdır. Bu alan, gözler için görsel bir "dinlenme durağı" görevi üstlenir ve tasarımı bir arada tutarak onu diğerlerinden ayırmayı sağlar (Greenwald & Luttropp, 2001, s. 87). Boşluk başarılı uygulandığında nitelik ve işlevsellik çoğalır. Yoğun kalabalık niteliği azaltarak tasarımı sıkıcı kılar (İstek, 2004, s. 62). Tipografi için boşluk kavramı, en az tipografi kadar önemli sayılmaktadır. Karakterlerin, kelimelerin ve satırların kendi aralarındaki boşluk çeşitlerinden bahsedilmesi mümkündür. Bu boşlukların ayarlanarak okuyucuya daha rahat okuma deneyimi

sunmak gereklidir. Birbirine uzak olan unsurlar yakınlaştırılmalı ya da iç içe geçen sıkışık harf veya satırlar doğru oranda uzaklaştırılmalıdır. Sütunların oluşturduğu tipografik yapıyı etkileyen bir diğer unsur da sayfanın çevresini kuşatan beyaz alanlar, yani marjlardır (Becer, 2002, s. 184). Resim ve çizim alanında olduğu gibi grafik tasarımda da beyaz alan önemli bir unsurdur. Özellikle 20. yüzyılın başlarında basılı yayıncılıkta beyaz alan kullanımı yaygınlaşmıştır (Heller & Anderson, 2023, s. 17). Boş alanlar, şekillerin ya da harflerin algılanmasını kolaylaştırır ve yapısını vurgulayarak ortaya çıkarır (Turgut, 2023, s. 133). Beyaz boşluklar aracılığıyla genel okuma deneyimi için rahatlatıcı bir olanak tanır. Sütunların ve harflerin yanı sıra kelimelerin kendi arasındaki boşluk ve metnin genel boşluğu da önemlidir. Boşluk, bir unsura nefes veren etkendir ve tüm yapının daha iyi ve kolaylıkla anlaşılmasına yardımcı olur. Ayrıca tasarımda önem sırasına göre hiyerarşi oluşturmak için de beyaz alanlara yer verilir.

Harfler arasındaki boşluğun ayarlanması, harfleri birbirine yaklaştırılıp uzaklaştırılması işlemine "*Kerning*" adı verilir (Ambrose & Harris, 2014, s. 110). Etkili bir okuma deneyimi yaratmak için harfler arası boşlukların ayarlanmasına önem verilmelidir.

Tipografide dikkat edilmesi gereken unsurlardan birisi de dişi yazıdır. Dişi yazı: Alttaki tabakanın rengi arasından görünecek şekilde, koyu bir renkten çıkarılarak elde edilen yazıdır. Dişi yazıyla elde edilmiş yazı, aynı zamanda yazı büyüklüğünü azaltan optik bir yanılsama yaratır; bu da durumu telafi etmek için yazı büyüklüğünü veya ağırlığını artırmak gerekebileceği anlamına gelir (Ambrose & Harris, 2012, s. 71). Dişi yazıda koyu ve açık renk uyumuna, okunabilirlik durumuna dikkat edilmelidir.

Metin boyutları (punto ve satır), resim içinde kaybolmayacak oranda seçilmeli ya da resmin etkisini azaltacak kadar büyük olmamalıdır. Yaş grupları dikkate alınmalıdır (Kaptan, 2021, s. 167). Sayfada kullanılan yazı karakterinin ölçüsü içerik hiyerarşisinde önemli bir belirleyicidir. Yazı karakteri ölçüsündeki değişiklik ile başlık, metin, resim altı yazısı gibi önem sırasına göre farklı vurgular yapılabilmektedir. Ağ günlüklerinde yazının büyüklüğüne karar verirken ekrandan rahat algılanabilmesi amacıyla gövde metinleri 9-10 puntodan küçük kullanılmamalıdır (Turgut, 2009, s. 100). Özellikle çocuk dergilerinde göz yormayan, karmaşık olmayan bir yazı fontu tercih edilmeli, çocuğun yaş ve gelişim dönemine

göre uygun büyüklükte olmalıdır. Ayrıca etkileşimli dergilerde yazıların okunaklı olmasına özen gösterilmelidir.

Yazı karakterleri; basılı olmayan, web gibi düşük çözünürlüklü ortamlarda kullanıldığında, çok ince konturlara, küçük işaretlere, keskin eğri çizgilere ya da geniş açılara sahip olmamalıdır. Bunlardan herhangi biri düşük çözünürlüklerde okunmayabilir (Strizver, 2014, s. 70). Tasarımda binlerce yazı tipi mevcut olmasına rağmen, birlikte iyi çalışan yazı tipleri seçilmelidir. Her tasarım için yalnızca birkaç tane karakter kullanmaya çalışılmalıdır. Doğru yazı tipi kombinasyonu, görsel kaos yaratmadan çeşitlilik sağlar. Bu yüzden benzerlikleri nedeniyle birlikte iyi görünen ya da farklılıkları nedeniyle birbirini tamamlayan yazı tipleri seçilmelidir (Greenwald & Luttropp, 2001, s. 84). Dergide yazı karakteri tercih edilirken tek tip yazı karakteri sıkıcılık oluşturmakta, çok çeşitli karakter seçimi de derginin kimliği açısından olumsuz bir etki yaratmaktadır (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 582). Bir dergi tasarımında fazla sayıda çeşitli yazı karakterleri, okuyucunun algısında karmaşık bir durum yaratabileceği gibi, kurumsal kimlik yapısında da akılda kalıcılığı zedeleyebileceği ve hiyerarşik düzeni bozacağı düşünülmektedir.

Hiyerarşi kavramı tasarım ilkesinde olduğu gibi, tipografide de gereklidir. Tipografik hiyerarşi, içeriğin organizasyonunu ifade etmekte olup bazı unsurları vurgular ve diğerlerini ikinci plana atar. Girinti, satır aralığı düzenlemesi, harf boyutu, stili veya rengi gibi sonsuz çeşitlilikte hiyerarşi oluşturulabilir (Lupton, 2010, s. 132). Bir metindeki çeşitli etkenlerin amaçlarından biri, görsel bir rehber niteliğinde düzenleme meydana getirmektir. Bu düzenlemeyi hiyerarşiye göre oluşturmak, sayfa düzeninin daha kolay anlaşılmasına katkı sağlar. Çeşitli font kalınlığı, biçimi, rengi ve boyutları kullanılarak hiyerarşik bir düzen oluşturulur (Ambrose & Harris, 2014, s. 103). Böylelikle metinler arası karmaşıklıktan uzak, yalın bir tipografik tasarım meydana getirilir.

Bir dergi tasarlarken tipografik yapıda hizalamalar görsellik açısından büyük önem taşır. Metin hizalamalarında sola, sağa, her iki tarafa yaslamak ve ortalamak kullanılan yöntemlerdendir. Tüm kullanımların avantajları ve dezavantajları bulunmaktadır. Yaygın olarak sola yaslamak başlangıcın aynı çizgiden başlamasının okuma yönümüze uygun olması sebebiyle en çok tercih edilen hizalama biçimidir. Sağa yaslı veya ortalanmış uzun metinler okuma zorluğu yaratır. Göz her seferinde başka bir

başlangıç noktasından yazıyı yakalamaya çalışır ve bu durum yorucu bir süreç haline gelir (Baskın, 2022, s. 115). Her bir hizalama yöntemi, tasarımın amacına ve kullanım durumuna göre çeşitlilik gösterir.

Dergi ve gazete tasarımlarında sıkça karşılaşılan unsurlardan birisi de sütunlardır. Bunlar uzun metinlerin belli bir düzen içinde sayfaya sığdırılabilmesine yardımcı olan etkenlerdir. Uzun metinler birkaç sütun aralıklarına bölünerek sayfaya kolaylıkla sığdırılarak düzen oluşturulabilir. Sütun aralıkları, 'Kolon arası payı' yan yana duran metin kolonlarının arasındaki boşluğu ifade eder (Ambrose & Harris, 2012, s. 53). Sütunların birbirine çok yakın olmamaları gerekmektedir (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 581). Ayrıca birbirinden çok uzak olmamaları da önemlidir. Dergide sütun aralıklarına dikkat edilmelidir.

Bilgisayar teknolojisinin gelişimi sayesinde yazı karakterlerini düzenlemek ve farklı formlara göre uyarlamak daha kolaylaştırılmıştır. Etkileşimli çocuk dergilerinde dijital okuma kolaylığı açısından uygun bir tipografik tasarım tercih edilmeli, yazı tipleri ve boyutlar, dijital ekranda rahat okuma sağlamak için özenle seçilmelidir.

Literatür taramadan elde edilen bulgular ışığında, tipografik ögelerin değerlendirilmesinde belirlenen ölçütler aşağıdaki gibidir:

- Yazı karakteri ve harf boyutunun hedef kitlenin düzeyine uygunluğu ve okunabilirliği,
- Metin-fon ilişkisinde ayırt edilebilirlik,
- Harfler ve kelimeler arası boşluğun dengeli olması,
- Satırlar ve paragraflar arası boşluğun dengeli olması,
- Metinlerde sola bloklamanın tercih edilmesi,
- Metinlerin birden fazla sütun halinde tasarlanması ve sütunlar arası boşluğun dengeli olması,
- Sayfa numaralarının okunaklılığı,
- Yazı karakterlerinin yeterli çeşitlilikte olması (Sürmeli, 2010, s. 71).

5.2.3. Görsel Öge Ölçütleri

Dijital dergilerde kullanılan görseller tasarımcıya esnek olanaklar tanır. Tasarımın niteliğini artıran görseller ilgi çekici, teşvik edici, betimleyici, somutlaştırıcı ve kalıcılık sağlayıcı olmalıdır (Erişti, 2022, s. 84). Nitelikli görsel ögeler oluşturmak için

CMYK renklerin yerine RGB renklerin kullanımı ile ekranda renk kaybı oluşması engellenmelidir. Böylelikle baskıda yaşanan teknik sorunlar dijital dergilerde oluşmayacaktır (İpek & Göçmen, 2021, s. 94). Görsellerde baskı renkleri olan CMYK yerine, dijital dergilerde ekran rengi olan RGB tercih edilmelidir.

Dijital dergilerdeki görsellerin nitelikli görünmesi için yüksek çözünürlüğe sahip olması gerekir. Dijital bir görsel unsurun barındırdığı bilgi miktarı olan çözünürlük, yüksek olduğu derecede çok bilgi içerir ve buna bağlı olarak detaylar içerir (Ambrose & Harris, 2014, s. 49). Etkileşimli dergilerde görsellerin kullanım alanı dijital ekranlar olacağı için çözünürlüğün 72 PPI olması yeterlidir. Ancak daha canlı görüntüler için 300 PPI gibi bir değer de tercih edilebilir. Bu durumda unutulmaması gereken, görsellerin kalitesi dosyanın kaplayacağı alanı da artıracaktır (Bayar, 2013, s. 155). Yüksek ve iyi kalitede çözünürlüğe sahip olan görsel büyütüldüğünde, dijital ekranda deformasyona uğramayacak ve piksellenme yaşanmayacaktır. Burada ayrıca bilinmesi gereken, DPI ve PPI arasındaki farklardır. DPI, baskı alınacak görseldeki her inç üzerine denk gelen noktaların sayısını ifade eder. PPI, dijital bir görselin yatay ve dikey düzlemdeki piksellerinin sayısını yansıtır (Ambrose & Harris, 2014, s. 62). DPI basılı mecralardaki görsel çözünürlüğünü ifade ederken, PPI yalnızca dijital ekranlardaki görseller için kullanılan bir terimdir.

Dergilerde yer alan görseller TIFF, JPEG, PNG veya GIF formatında tercih edilmektedir. TIFF, nokta esaslı imgeleri saklamak için kullanılan farklı platformlar arasında uyumlu olan imge kalitesini koruyan ve baskıya elverişli olan bir formattır. JPEG, imgeyi sıkıştıran bir dosya formatıdır. Sürekli tonda karmaşık piksel degradelenmesine sahip imgeler için uygundur (Ambrose & Harris, 2013, s. 46). Özellikle arka planı saydam görseller için tercih edilen PNG formatı, JPEG'ten daha fazla dosya boyutu içermektedir. Bu durum görüntü kalitesini korumasına ve daha çok tercih edilmesine yol açmaktadır. Etkileşimli çocuk dergilerinde sıklıkla kullanılan GIF formatı, düşük çözünürlüklü animasyonlar içerir ve görüntülerin bir araya gelip kısa videolar oluşturmasından ibarettir.

Çocuk dergisi özelinde ciddi ve sert bir izlenim yaratmamak için açık tonlara sahip fotoğraflara yer verilmelidir (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 580). Fotoğraflar dışında içerik ile uyumlu illüstrasyonlar da tercih edilebilir. İllüstrasyon; açıklamak, örneklendirmek ya da süslemek amaçlı resimlendirme çalışmasıdır (Ambrose & Harris, 2014, s. 113). Fotoğrafın metinlerin mesajlarını iletmeye yetersiz olduğu

zaman onun yerine sınırsız hayal gücü barındıran illüstrasyonlar tercih edilir. Kaptan'a göre illüstrasyon, fotoğrafın ötesine geçerek anlatılmak istenen mesajı daha etkin biçimde açığa çıkarabilmektedir. Özellikle 1. ve 2. sınıf çocukları illüstrasyon yerine fotoğraf gösterildiğinde hatırlama güçlüğü çekmektedir. Çocuklar fotoğrafta gördüklerinden çok daha düşsel bir dünyada yaşamaktadırlar ve fantezilerini geliştiren resimlemeler gördükçe, daha yaratıcı olurlar. İlkokula başlayan çocuklar ders kitaplarında gördükleri çok çeşitli resimlemelerle bilgi edinmeye başlarlar, bu arada gizli bir sanat anlayışı da geliştirirler (Kaptan, 2021, s. 161). Resimlemelerin (illüstrasyonların) önemli özelliği işlevsel olmalarıdır. Resimlemeler, haritalar, grafikler, tablolar ve diyagramlar, öğrenmeyi kolaylaştırıcı görsel elemanlardır. Bu elemanlar anlatan değil, gösterendir. Sözel olanın, görsel yolla anlatımıdır. Bu nedenle görsellik, bilginin kalıcı olması ve çocuğa estetik bilincin yerleştirilmesi açısından önemlidir (Kaptan, 2021, s. 172). Görsel imajlar ile desteklenen çocuk dergilerinde kullanılan illüstrasyonlar, algılayıcı kolaylaştırıcı bir özellik taşımalı, yaş ve gelişim dönemlerine uygun, anlaşılır ve sade olmalıdır.

Petterson'ın belirttiği üzere; yapılan çalışmalar, çocukların kare, dikdörtgen ya da üçgen biçimli fotoğraflar dışında, yumuşak hatlı görsellere yöneldiğini ortaya koymuştur. (Petterson, 1993, s. 78). Çocuklara yönelik dergilerde görsel ögelerin köşelerinin keskin olmaması gerekmektedir.

İllüstrasyon mesajı aktarırken yansıttığı içeriği de desteklemelidir. İnfografik tasarım sürecinde amaç, hedef kitle, etkileşim belirlenmeli; tasarım ilkeleri göz önüne alınarak veriler etkili bir akış ile görselleştirilmelidir. Görselleştirilen verilerin hedef kitlede oluşturduğu anlam sorgulanmalıdır. Animasyonlar, hedef kitle tarafından kolay algılanır olmalı, karmaşıklıktan uzak olmalı ve hedef kitleyi iyi temsil etmelidir. Animasyonda öykü kurgusu storyboard ile oluşturulmalıdır. Storyboard, animasyonun konusu ile bütün, açık ve anlaşılır olmalı, kopukluk içermemelidir. Eğitim içerikli ya da oyun odaklı videolarda tasarımın bütünü göz önüne alınarak senaryo üretilmelidir. Hedef kitle iyi belirlenmelidir. Video içeriği görsel mesajı etkili biçimde hedef kitleye sunmalıdır (Erişti, 2022, s. 85-105).

Dergideki bilgiler ve görseller ile karşı karşıya olan çocuklar, bir diğer deyişle yeni nesil öğrenen konumundadır. Günümüz öğrenenlerinin daha fazla görsel mesaja maruz kalma olasılıkları giderek artmaktadır. Yeni nesil öğrenenler için yapılan

araştırmaların çoğunda vurgu yapılan noktalardan biri görsel öğrenme malzemelerinin metinlere kıyasla daha fazla tercih ediliyor olmasıdır. Öğrenenler için artık bir fotoğraf, sayfalar dolusu metnin yerini tutabilmektedir (Dursun & Erişti, 2022, s. 146). Hızlı bir şekilde bilgiye erişen çocuklar için tasarlanan dergiler, sayıca fazla metinlerden oluşmamalıdır. Fotoğraf, resim, video, illüstrasyon, karikatür gibi görsel unsurlar, dengeli şekilde konumlanmalı ve yaş seviyelerine göre uygunsuz içeriğe sahip olmamalıdır.

Ayrıca Dursun ve Erişti'ye göre, görsel ögelerin oldukça yalın, mesajı doğrudan verir nitelikte, ayrıntılardan arındırılmış ve amaca odaklı olarak yapılandırılması önem taşır. Örneğin; çocuklara yönelik görsel mesaj tasarımlarında görsel içeriklerin fotoğraf yerine illüstrasyonlarla yapılandırılması sembollere dayalı görsel dilin niteliğini artırır. Çünkü fotoğraflar küçük yaş grupları için fazla detay içerir ve algıyı parçalayarak bütünsel bir etki oluşturma sürecinde çocukları zorlar. Ayrıca illüstrasyonlar ile daha sade ve ayrıntılardan arındırılmış ve sembolik anlatımın öne çıktığı bütünsel bir algılama sürecine dayalı görsel dil oluşturmak olanaklı hale gelir (Dursun & Erişti, 2022, s. 159). Özellikle etkileşimli çocuk dergilerinde, etkileşimden kaynaklanan odaklanma gerektiğinden dolayı, karmaşık unsurlara sahip fotoğraf içerikleri kullanılmamalıdır. Aynı konuyu anlatan illüstrasyonlar, sade ve kolay anlaşılır biçimde okuyucuya sunulursa, yaş ve gelişim özelliklerine dikkat edilirse, çocuk okurlar herhangi bir zorlanma yaşamazlar. Aşağıdaki şekiller ile bu duruma örnek gösterilebilir:

Şekil 28. Korkuluk İllüstrasyonu ve Fotoğrafı



Kaynak: Dursun & Erişti, 2022, s. 159

Şekil 28'deki görsel ögeler illüstrasyon ve fotoğraf farkını yansıtmaktadır. İllüstrasyon daha yalın biçimde çocuk okurlara seslenirken, fotoğraf daha ayrıntılı unsurlar içermektedir. Dergide görsel tasarım oluştururken bu durum göz önünde bulundurulmalıdır.

Görsel ögeler kapsamına giren unsurlardan biri de infografiklerdir. Etkileşimli çocuk dergilerinde oldukça yaratıcı olarak kullanılabilen infografikler, çocukların görsel okuryazarlıklarını dinamik bir dil ile beslemektedir. Çünkü infografikler stilize edilmiş, anlamları görselleştirerek öyküleştiren, etkili görsellik yoluyla motivasyon sağlayarak aktif katılım için zemin hazırlayan, görsellere dayalı bilgi tasarımını bütünsellik içinde bir ayrıntıcılık ile sunduğu için derinlemesine düşünmeye yönlendiren etkili görsel anlatımlardır (Dursun & Erişti, 2022, s. 161). Bir diğer adıyla "bilgigrafi" olarak da adlandırılan infografikler, bilgi ve mesajları sade ve anlaşılır biçimde aktarması açısından avantajlıdır. İyi bir infografik tasarım, ilgi çekici ve mizahi bir dile sahip olmalıdır. Özgün bir tarzda ve ayırt edici bir özellikte olmalı, mantıklı bir düzen içerisinde öncelik sırasına göre tasarlanmalıdır. Sayfa oranlarına uyum sağlayacak biçimde okunabilir olmalıdır. (Uçar, 2019, s. 83-85). İnfografiklerin etkileşimli dergilerde yaygın şekilde kullanılması, teknoloji çağına doğan çocuklar için etkili görsel tasarımlar oluşturmaya yol açmakta ve bu alanın gelişmesine katkı sağlamaktadır. Böylelikle gereğinden fazla uzun içerikli bilgi veren yazılar yerine, aynı bilgileri okuyucuya görseller aracılığıyla yalın ve öz şekilde aktaran unsurlardan yararlanılmaktadır.

Etkileşimli çocuk dergilerinde yönlendirmeye yarayacak görsel unsur olarak ikonlar tasarlanmaktadır. Bu ikonlar resimli ya da hareketli olup sayfalar arası geçiş, ana sayfaya dönme gibi etkileşimlerin gerçekleştirilmesine yaramaktadır. Yönlendirmeye yarayan ikonların en önemli özelliği kullanılabilir olmalarıdır. (Erişti, 2022, s. 106). Etkileşimli çocuk dergilerinde kullanılan çeşitli görsel ögelerin etkileşiminin düzgün çalışması önemlidir. Zira bu etkileşimlerin düzgün çalışmaması veya hatalar içermesi, kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebilir. Dergi sayfalarının veya görsel içeriklerin yavaş yüklenmesi, çocukların sabrını zorlayabilir. Hızlı yükleme süreleri, onların daha fazla zaman harcayarak odaklanabilmelerine yardımcı olabilir. Bunun için tasarım sürecinde 72 PPI ölçülerindeki görsellerin tercih edilmesi gerekir.

Sayfada yer alan görsel ögelerin konumu birbirine çok yakın olmamalı ve birbirinin etkisini zayıflatmamalıdır. Ayrıca çok detaylı bir görsel, algılamada kolaylık sağlamak için büyük olmalı, sade bir görsel ise yeterli boyutta olmalıdır (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 583). Tasarım ilkelerinden olan denge, görsel unsurlarda da önem arz eden bir etkendir. Görsellerin birbiri ile olan ilişkisinde, konumlandırılmasında ve boyutlarında dengeli olmaya özen gösterilmelidir.

Literatür taramadan elde edilen bulgular ışığında, görsel ögelerin değerlendirilmesinde belirlenen ölçütler aşağıdaki gibidir:

- 72 PPI ölçülerinde çözünürlüğe sahip olması,
- Yaş gruplarına ve gelişim özelliklerine uygun olması,
- Gereğinden fazla detay barındırmaması,
- Boyutlarının anlaşılır büyüklükte olması,
- Yalın, mesajı doğrudan verir nitelikte olması,
- İlgi çekici, teşvik edici, betimleyici, somutlaştırıcı olması ve kalıcılık sağlaması,
- Karmaşık ayrıntılı fotoğraflar yerine sade illüstrasyonlara yer verilmesi,
- Görsellerin baskı rengi olan CMYK yerine, ekran için uygun olan RGB renklerini içermesi,
- Kullanılan infografiklerin sade, anlaşılır, ilgi çekici, mizahi bir dile sahip, özgün, düzenli ve okunabilir olması,
- Yönlendirmeye yarayan görsel ikonların etkileşimli ve kullanılabilir olması,
- Görsellerin birbiri arasındaki konumlandırılmalarının dengeli olması,
- Görsellerin köşelerinin keskin değil, yumuşak hatlı olması,
- Dergide yer alan videoların ya da animasyonların kolay izlenebilmesi için yüksek boyutlar içermemesi,
- Video ve animasyonların yüklenme sürelerinin kısa olması.

Dergi tasarımında bu etkenlere dikkat edildiğinde doğru bir görsel tasarım yapısı oluşturulmuş olacaktır.

5.2.4. Kapak ve Sayfa Tasarımı Ölçütleri

Çocuk dergisinin kapak sayfasında logo, tarih, fiyat ve o sayıda yer alan konu başlıkları bulunmaktadır. Kapak görseli ise ilgili sayının önemli konusuyla ilgili

olmalıdır (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 581). Kapakta kullanılan başlıklar büyük, renkli ve çocukların dikkatini çekecek biçimde tasarlanmalıdır. Özellikle etkileşimli çocuk dergilerinin kapaklarında canlı renkler, çizgi karakterler, eğlenceli illüstrasyonlar, hareketli görseller, animasyonlar kullanılmalıdır. Kapakta dokunma ve hareket ettirme gibi etkileşim ögelerine yer vermenin, çocukların dergiye fiziksel olarak etkileşimde bulunmalarını teşvik ettiği düşünülmektedir.

Kapakta tercih edilen yazı karakterleri, büyük ve okunaklı olmalıdır. Aynı zamanda, derginin tematik tasarımını destekleyen özel yazı karakterleri kullanılabilir. Kapakta yer alan illüstrasyonlar ve çizgi karakterler, çocukların dergi ile duygusal bir bağ kurmalarına yardımcı olabilir. Bununla birlikte, kapakta ses efektleri veya özel efektlere yer vermek, çocukların dergiyle etkileşimde bulunma deneyimini daha zenginleştirebilir. Derginin etkileşimli ögelerini vurgulamak, çocukların içeriğin etkileşimli olduğunu anlamalarını destekleyebilir. Kapak tasarımında, derginin içeriğine dair ipuçları eklemek, çocuklara dergiyi açma ve içeriği keşfetme konusunda bir teşvik sağlar. Etkileşimli çocuk dergilerinin kapak tasarımı, çocukların teknoloji ile etkileşime geçmeyi sevdikleri ve dikkatlerini çeken renkli ve eğlenceli tasarımların ön planda olduğu bir yaklaşım gerektirir.

Kapakta o sayının bulunduğu mevsime özel temalar oluşturulabilir. Örneğin yaz için deniz teması, kış için kar taneleri gibi. Eğlenceli fontlarla oluşturulmuş başlık kullanımı da çocukların ilgisini çeken bir unsurdur.

Etkileşimli çocuk dergilerinde sayfa tasarımı, çocukların dergiyle etkileşimde bulunmalarını teşvik eden bir diğer önemli unsurdur. Sayfa tasarımında büyük, renkli ve dikkat çekici başlıklara yer verilmelidir. Canlı renk paletleri, içeriğin enerjisini ve eğlencesini yansıtmalıdır. Sayfa tasarımında en az çabayla algılanabilecek nitelikte yazı ve görseller yer almalıdır (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 581). Sayfalara harekete duyarlı ögeler eklemenin, çocukların dergi ile etkileşimde bulunmalarını sağladığı düşünülmektedir. Zira etkileşimin temel hedefi kullanıcının aktif katılımını sağlamaktır. Zengin içerik geleneksel okumadan farklı bir deneyim sunarak yayını daha etkili ve verimli hale getirmektedir (Aydın & Yazıcı, 2019, s. 194). Böylece çocuk, birçok duyusunu kullanarak dergi ile etkileşime geçmektedir.

Dijital bir yayıncılık ürünü olan etkileşimli çocuk dergilerinde, basılı olanlardan farklı olarak yan yana gelen iki sayfa yerine tek sayfalar bulunmaktadır. Bu yüzden sayfa

düzeni içindeki bütünlük ve hiyerarşi büyük öneme sahiptir. Ayrıca gözü yormayıp algıyı zorlaştırmadan asimetrik bir düzenden de söz edilebilir (Bayar, 2013, s. 170). Mobil ekranların özelliklerine uygun biçimde kolay algılanabilir, kullanımı rahat ve kolay erişilebilen bir kompozisyon tasarlanmalıdır (Koç, 2023, s. 125). Etkileşimli çocuk dergilerinde sayfalar arası gezinmeyi karmaşık hale getiren yanıltıcı menü tasarımları olmamalıdır. Bu hatayı gidermek için kolayca anlaşılabilen gezinme seçenekleri tercih edilmelidir. Karmaşık bir yapıya sahip tasarım problem yaratabilir. Bunun için etkileşimli çocuk dergileri, yalın, anlaşılır ve kullanıcı dostu bir arayüze sahip olmalıdır. Zira çocuklar karmaşık ve düzensiz bir okuma deneyiminden sıkılabilirler.

Sayfalarda etkileşimli oyunlara, bulmacalara, aktivitelere yer vermek, çocukların eğlenceli bir şekilde öğrenmelerini sağlamaktadır. Ayrıca sayfalarda yer alan eğitici ve eğlenceli grafikler ile illüstrasyonlar da eğlenceli bir öğrenme deneyimi sunmaktadır. Sayfalara eklenmiş sesli bildirimler veya müzik, çocukların duyularını etkileyerek içeriğe daha fazla bağlanmalarını desteklemektedir.

Dergi sayfaları arasında fazla sayıda reklama yer verilmemelidir. Bu durum çocukların dikkatini dağıtabilir. Reklamların düzenli bir şekilde yerleştirilmesi ve çocukların içeriği kolayca gözlemlemesine engel olmaması önemlidir.

Etkileşimli çocuk dergilerinde kapak ve sayfalar arasında süreklilik, kesintisiz ve tutarlı bir okuma deneyimi için önem arz eden maddeler arasındadır. Görsel süreklilik olarak tanımlanabilecek bu durum, görsel ögeler arasında bir ilişki olduğunu göstermek için ögelerin bir şekilde gruplandıkları ve sunuldukları ya da tümünün aynı değerin temsilcileri oldukları anlamına gelir (Ambrose & Harris, 2013, s. 86). Nitelikli bir okuma deneyimi için birbirinden farklı içerikler arasında gerek renk ya da biçim, gerekse tipografik açıdan uyum sağlanması, sayfalar içerisinde bütünlük oluşturulması gerekmektedir.

Şekil 29'daki "içindekiler" sayfasında olduğu gibi, çocuk dergisinde ilgi çekici ve kolay anlaşılır bir "içindekiler" kısmı oluşturulmalıdır. Bu gölüm işlevsel olmalı, çocuğun konuya ilgisini çekmelidir (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 581). Özellikle etkileşimli çocuk dergilerinde ulaşılmak istenen sayfa numaralarına etkileşimli butonlar eklenmeli, böylelikle çocuk kullanıcılar kolaylıkla ilgili sayfaya ulaşabilmelidir.

Şekil 29. *Kumbara* Dergisi Sayfa Tasarımı Örneği



Kaynak: Kumbara Dergisi, Sayı:23, İlkbahar 2016

Sayfa tasarımı, derginin genel temasına uyumlu olmalıdır. Karakterler, çizimler ve grafikler, derginin bütünüyle tutarlı bir görünüm sunmalıdır. Ayrıca farklı yaş gruplarından ve okuma seviyelerinden gelen çocuklara hitap etmelidir. Okuma seviyesine uygun dil ve içerik seçimi önemlidir.

Etkileşimli çocuk dergilerinde sayfa tasarımı tablet, akıllı telefon, bilgisayar monitörleri olmak üzere çeşitli mobil aletlerin ekranları ile uyumlu olmalıdır. Dijital ekranlarla uyumlu sayfa tasarımı, kullanıcıların çeşitli dijital platformlarda içeriğe erişmelerini ve etkileşimde bulunmalarını kolaylaştırmayı amaçlar. Bu sayfalarda etkileşimli ögeler eklenerek kullanıcıların içerikle etkileşime geçmeleri sağlanabilir. Örneğin, butonlar, hareketli grafikler, animasyonlar veya dokunma duyarlılığı içerebilir.

Sayfa üzerinde sade ve anlaşılır olmak için dengeli bir tasarım uygulanmalı ve beyaz alanlara yer verilmelidir. Beyaz alan, bir tasarımı oluşturan grafik ve metin gibi unsurları çevreleyen ve üzerine hiçbir baskı yapılmamış, boş bırakılmış alandır. (Ambrose & Harris, 2014, s. 37). Boşluk (espas) olarak da adlandırılan beyaz alan, vurgulanacak unsuru öne çıkararak gözü dinlendirir. Ayrıca algılamayı kolaylaştırdığı için tasarımda önemli bir etkendir (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 5). Sayfa kalabalığı içinde bir hiyerarşi ve denge oluşturulduğunda, beyaz alanlar tasarımı sakinleştirir.

Beyaz alan ile birlikte negatif ve pozitif alanlardan da bahsedilebilir. Çalışmanın ana konularıyla kaplanmış olan pozitif ve pozitif alanı çevreleyen boş, kullanılmayan, basılmamış alanlar negatiftir. Sakin alanlar oluşturmak için, görsel hiyerarşiyi kurmaya yardımcı olmak için, ögelerin nefes alması için, lüks ve şıklık izlenimi vermek için kullanılabilir. (Ambrose & Harris, 2012, s. 22). Dengeli bir sayfa tasarımı için beyaz alanlar da gereğinden fazla kullanılmamalıdır. Aksi takdirde tasarımı hafif veya sıkıcı kılabilir.

Etkileşimli çocuk dergilerinin sayfa ölçütleri basılı dergilere oranla farklıdır. Genelde sayfa boyutları Ipad ya da Android gibi kullanılan cihazlara bağlı olarak sınırlandırılabileceği gibi; 786 px veya 1024 px genişliğindeki bir sayfanın yüksekliği 2500 px gibi bir boyutta olabilir (Bayar, 2013, s. 170).

Literatür taramadan elde edilen bulgular ışığında, kapak ve sayfa tasarımının değerlendirilmesinde belirlenen ölçütler aşağıdaki gibidir:

- Kapakta büyük, renkli, okunaklı ve dikkat çekici yazı karakterlerine yer verilmesi,
- Kapakta dokunma ve hareket ettirme gibi etkileşim ögelerine yer vererek çocukların dergiye fiziksel olarak etkileşimde bulunmalarının teşvik edilmesi,
- Kapak ve sayfa tasarımının derginin genel temasına uygun olması,
- Sayfalarda harekete duyarlı, etkileşimli ögelere yer verilmesi,
- Sayfa düzeni içinde bütünlük ve hiyerarşiye özen gösterilmesi,
- Sayfanın yalın, anlaşılır ve kullanıcı dostu bir arayüze sahip olması,
- Sayfa tasarımının telefon, bilgisayar, tablet gibi farklı teknolojik araçların yapısına uygun olması,
- Sayfalar içerisindeki etkileşimli ögelerin hatalar içermemesi,
- Kapak ve sayfalar arasında görsel bütünlük ve süreklilik olması,
- Dergide kullanıcı dostu tasarım uygulanması, çocuklara yönelik özelliklerin hedef alınması, farklı ortamlara uygun tasarlanması.

Bu maddeler çocuk okuyucular için etkili geri bildirim sağlayan avantajlı özelliklerdendir.

5.2.5. Mizanpaj (Sayfa Düzeni) Ölçütleri

Masaüstü yayıncılığı için geçerli olan tüm mizanpaj kuralları etkileşimli çocuk dergiciliği için de geçerlidir. Estetik kaygılarla üretilen tüm tasarım uygulamalarında okunabilirlik, görsel hiyerarşi, yazı karakteri seçimi ve uyumu oldukça önem taşır. Metinler çocukların okumasını kolaylaştırıcı nitelikte büyük ve vurgulayıcı olmalıdır.

Özellikle etkileşimli çocuk dergilerinde canlı renkler ve çizimlere bolca yer verilmiş bir mizanpaj, çocukların ilgisini çeker. Ayrıca yaş seviyelerine uygun bulmacalar, oyunlar gibi etkileşimli ögeler eklendiğinde çocukların da katılım sağlamasına olanak tanıyan özel sayfalar oluşturulabilir. Böylelikle derginin etkileyici ve çocuk dostu tasarım olmasına katkı sağlanır.

Dijital dergilerde metinler, kullanıcıyla basılı olanlara oranla daha kolay etkileşim kurar. Sayfa düzeni, yatay ve dikey düzlemde yön değiştirirken düzende herhangi bir bozulma olmaz. Böylelikle kullanıcı tek bir yönden değil, hem yatay hem dikey yönden okuma deneyimi yaşar. Kaydırma çubukları veya ikonlar aracılığıyla ileri geri hareket edebilir. Metin içerisinde bağlantılara kolaylıkla erişim sağlar (İpek & Göçmen, 2021, s. 94). Yatay ve dikey mizanpaj yönlerini başarılı oluşturmak için alternatif mizanpajlara gerek duyulmaktadır. Adobe Indesign programı alternatif mizanpaj oluşturmak için uygundur. Böylelikle hem yatay hem de dikey yönde okuma deneyimi sunulur. Nesnelerin belirtilen özelliklerini koruması ya da konumlandırıldıkları yerde sabit olması için akışkan mizanpaj ile alternatif yerleşimdeki özellikleri belirlenebilir (Gümüştepe, 2021, s. 397-400). Bu sayede sayfada yer alan nesneler sabit yerlerini korur ve olumsuz bir durumla karşılaşılmaz. Ayrıca metinlere ve görsellere dokunma yolu ile yakınlaşıp uzaklaşılarak rahat bir okuma sağlanabilir.

Tüm sanat ve tasarım alanlarında olduğu gibi, etkileşimli çocuk dergilerinin mizanpajında da tasarım ilke ve ögelerine dikkat edilmelidir. Örneğin hiyerarşiye özen gösterilmiş bir mizanpaj yapısı, okunurluk açısından etkili olacaktır. Görsel bir rehber niteliğinde olan mizanpaj hiyerarşisi, farklı unsurların birbirine oranla önemini ifade edebilme görevini görür. Metni bir hiyerarşiye göre düzenlemek, sayfa düzenini daha açık hale getirir ve belirsizlikten kurtararak daha kolay sindirilmesini sağlar. Metin hiyerarşisi değişik font kalınlıkları, boyutları ve tarzları kullanarak sağlanır (Ambrose & Harris, 2014, s. 103). Ayrıca vurgulanacak unsurların değişik renk ve dokular ile

ifade edilmesi de hiyerarşi ilkesine bağlıdır. Öne çıkarılmak istenen kısım, diğerlerinden farklı bir renk ya da doku uygulanarak belirgin hale getirilir.

Mizanpajın önemli niteliklerinden birisi de hizalamadır. Bir metnin ya da görselin sayfa alanına doğru konumlandırılması için hizalama yöntemine başvurulur. Yatay düzlemde metin sağa ya da sola hizalanabilir, yanlara ortalanabilir ya da iki yana hizalanabilir. (Ambrose & Harris, 2014, s. 104). Hizalama, metni sütunlara bölerek de yaratılabilmektedir. Sütun, metin bloğunun genişliği ve yüksekliğidir. Hizalama oluştururken sütun sayısını ve genişliğini gösteren bir ızgara sistemi oluşturulur. Sayfanın genişliği ve yazı tipinin boyutu dikkate alınarak sütun sayısına karar verilir (Greenwald & Luttropp, 2001, s. 85). Sütunlara bölme esnasında tireleme ve bloklama yöntemine başvurarak kontrol edilebilir bir düzen oluşturulmalıdır. Sözcükleri bölmenin (tirelemenin) amacı, göze hoş görünmeyen boşluklar olmadan temiz ve düzenli bir metin blokları oluşturmaktır (Ambrose & Harris, 2019, s. 82). Tireli kelimeler birçok mizanpajda gerekliliktir. Eşit aralıklı bir sütun dizgisi elde etmeye yarar. Bir satıra daha fazla kelimenin sığmasına olanak tanır. Ancak iki satırdan fazla tireli sözcük kabul edilmez. Okunurluğu etkileyeceğinden, paragrafta çok sayıda tireli satır sonu kullanılmamalı, istenilen sonuç elde edilmezse manuel olarak yeniden yapılandırılmalı, sütun genişliğinde ayarlama yapılmalıdır (Strizver, 2014, s. 166). Tireleme esnasında gerekli unsurlara dikkat edildiğinde, okunurluğu kolaylaştırmayı sağlar ve tasarımcıya başarılı bir hizalama olanağı sunar.

Hizalama esnasında diğer çeşitli tasarım hataları ile karşılaşılabilmektedir. Örneğin, dullar, yetimler ya da hipolar, bir mizanpajı oluştururken çözülmesi gereken sorunlardır. Dullar: Bir paragrafın ya da yazı sütununun en sonunda tek başına kalan kelimelerdir. Soldan blok yazılarda dullara çok az rastlanır ama rastlandığında çoğu zaman metne elle müdahalede bulunularak dulun yanına başka kelimeler eklemek gerekir. Yetimler: Bir paragrafın, arka sayfanın ya da sonraki sütunun başına sarkarak tek başına kalan son cümledir. Bir tasarımcı, ne olursa olsun yetimlerden kaçınmalıdır. Hipo: Sadece yarısı paragrafın sonunda kalan yani dul ve tirelenmiş kelimedir. Hipolar çoğunlukla metinlerin tirelenmesini gerektiren hem sağdan hem de soldan hizalanmış sütunlarda görülürler (Ambrose & Harris, 2014, s. 64). Tipografik açıdan, yazıyı daha düzenli şekle getirmek için, paragrafların sonundaki tek kelime veya satırın kalması halinde düzenleme yapmak önemlidir. Aksi halde okuyucunun metne uyum sağlayabilmesi zorlaşır ve görsel açıdan rahatsız edici olabilir. Bu hataların metin

düzenlemesi esnasında düzeltilmesi gerekir. Metni daha uyumlu hale getirmek için paragraf uzunluğu ayarlanmalı, kelimeleri bölerek veya satır aralıklarını değiştirerek yetim ve dullar engellenmelidir. Böylelikle metin okunurluğu artırılır ve genel tipografik estetik iyileştirilebilir.

Dijital ekranların mizanpajında, basılı sayfalardaki gibi sağlı sollu bir düzen gerekmediğinden; tek sıralı sayfa olacak şekilde mizanpaj tasarlanabilmektedir. Kullanılan görsellerin mizanpaja uyum sağlaması amacıyla kırpma yöntemine başvurulabilir. Fotoğraflarda amaçlanan konu açısından ilgisiz veya gereksiz olan kısımlar kırpılmak üzere işaretlenebilir (Greenwald & Luttropp, 2001, s. 144). Böylelikle konuyla ilgisi olmayan ögelerin çıkarılması, amaçlanan konunun vurgulanması ve gerekli unsurların mizanpajda yer alması sağlanır.

Mizanpajda dikkat edilecek bir diğer unsur ise, metinlerin görseller ile bir bütünlük oluşturmasıdır. Metinler, resimlemenin en sade ve boşluk olan kısımlarına, gözü yormayacak şekilde yerleştirilmelidir (Kaptan, 2021, s. 167). Bu şekilde bir uygulama, mizanpajın oluşturduğu sayfa düzenini doğru yönde etkileyecektir.

Literatür taramadan elde edilen bulgular ışığında, mizanpaj tasarımının değerlendirilmesinde belirlenen ölçütler aşağıdaki gibidir:

- Okunabilirlik ve hiyerarşik bütünlüğe dikkat edilmesi,
- Yatay ve dikey düzlemde mizanpaj yapısının değişmemesi,
- Hizalamayı kolaylaştırmak için ızgara sisteminin oluşturulması,
- Kullanılan yazı karakterlerinde ve görsellerde vurgu, hiyerarşi gibi tasarım ilkelerine önem verilmesi,
- Görsellerin içerikler ile uyum içinde olması,
- Görsellerde içerik ile uyumlu olmayan detaylar bulunduğunda, konuyla ilgisiz kısımların kırpılması,
- Derginin tutarlı bir tasarım içeriğine ve bütünselliğe sahip olması,
- Derginin kimliğinin vurgulanması.

Nitelikli bir okuma deneyimi için dergi tasarımında ilgili mizanpaj ölçütlerine dikkat edilmesi gerekmektedir.

5.2.6. Renk Ölçütleri

Etkileşimli çocuk dergilerinde dikkat edilecek unsur, dijital ekrana uyumlu renkler olan RGB kullanılması gerektiğidir. CMYK: Siyan (Cyan: C), macenta (Magenta: M), sarı (Yellow: Y), ve siyah (K) renkleri dört renk baskıda eklenerek kırmızıyı, yeşili ve maviyi meydana getirirler (Ambrose & Harris, 2014, s. 46). RGB: Kırmızı (R: Red), (G: Green) ve mavi (B: Blue) üç ana renk olup bir araya gelerek beyaz rengini oluştururlar. Gözün yapısı bu ana renklere tepki verir ve algılar. Bu deneyimin sonucunda çevredeki nesneleri ayırt edebilir (Ambrose & Harris, 2014, s. 200). Televizyon ekranlarında olduğu gibi; tablet, telefon ya da bilgisayar ekranlarında da CMYK yerine RGB renkleri tercih edilir.

Etkileşimli çocuk dergilerinde canlı ve parlak renklere yer verilmelidir. Bu renkler, çocukların dikkatini çekmeye ve içeriğe odaklanmalarına yardımcı olur. Konuların içeriğine göre, heyecanı ifade eden sıcak renkler, sakinliği ve huzuru simgeleyen soğuk renkler tercih edilebilir. Metin okunurluğu açısından zıt ve birbiriyle uyumlu renklerin koyu-açık, sıcak-soğuk gibi özellikler ile dengeli oluşturulmasına özen gösterilmelidir (Koç, 2023, s. 126). İçeriğin türüne ve genel temasına uygun renk paleti yaratıldığında uyumlu bir biçim oluşturulabilir. Önemli yerleri vurgulamak için ise kontrastlı renklere başvurulmalıdır. Örneğin, etkileşimli ögeler vurgulanmak istendiğinde, butonlar veya animasyonlu ögeler kontrastlı renkler ile öne çıkarılmalıdır. Fazla parlak renkler ve karmaşık desenler ya da gereğinden fazla hızlı animasyonlar, çocuklarda göz yorulmasına sebebiyet verebilir. Dergi tasarımında göz yorgunluğuna yol açmayacak bir yapı oluşturulmalıdır.

Renkler tasarımda süreklilik oluşturmalı, hedef kitle nitelikleri dikkate alınmalı, vurgu, bütünlük, hiyerarşik sıralama ile güçlendirici nitelik taşımalı, işlevsel olarak algılanabilir olmalı ve hedef kitlenin motivasyonunu sağlamalıdır (Erişti, 2022, s. 70).

Metinlerde kullanılan rengin, resimlemenin fon rengiyle uyumu, zıtlık teşkil etmemelidir. Koyu zeminlerde, aynı rengin en açık tonu; açık zeminlerde ise tam tersi uygulanmalıdır (Kaptan, 2021, s. 167). Böylelikle çocuklar dergiyi resimleri ve renkleri ile ilişkilendirme imkânı yakalar.

Alpaslan ve Aksoy'a göre; yazı rengi zemin rengi ile zıt olmalı, böylelikle okunurluğu kolaylaştırmalıdır. Yazı illüstrasyon gibi görsellerin üzerinde yer alıyorsa, rengi

zeminde rengi ile zıt olmalıdır. Kapaktaki tipografinin rengi, hiyerarşik düzene göre, vurgulanmak istenen öge daha sıcak bir renkli iken diğer ögeler daha soğuk bir renkli olmalıdır (Alpaslan & Aksoy, 2022, s. 62). Çocuk kitapları için bahsedilen bu bilgi, çocuk dergileri için de geçerlidir. Doğru renk seçimleri, çocukların dergiyle etkileşime geçmelerini ve içeriği keyifle keşfetmelerini sağlayacak önemli bir unsurdur.

Literatür taramadan elde edilen bulgular ışığında, renk tasarımının değerlendirilmesinde belirlenen ölçütler aşağıdaki gibidir:

- Dijital ekrana uyumlu olacak şekilde, CMYK yerine RGB renklerin tercih edilmesi,
- Çocukların gelişim özelliklerine ve içerik konularına uygun canlı ve parlak renklerin kullanılması,
- Önemli yerlerin vurgulanması için kontrast renkler ile öne çıkarılması,
- Göz yormayacak şekilde karmaşıklıktan uzak renklerin bir araya getirilmesi,
- Yazı karakterlerinin zeminle zıt renge sahip olması,
- Vurgulanmak istenen yazının diğer yazılara göre farklı renklendirilerek hiyerarşik bir düzen sağlanması,
- Açık-koyu, sıcak- soğuk renk dengesine dikkat edilmesi,
- Süreklilik oluşturulması,
- Bütünlük sağlanması,
- İşlevsel bir algılanırlığın olması ve hedef kitlenin motivasyonunun sağlanması.

Bu ölçütlere dikkat edildiğinde çocuk okuyucu kitlesine uygun bir tasarım oluşturulmuş olacaktır.

5.3. Etkileşimli Çocuk Dergilerine Dünyadan ve Türkiye'den Örnekler

Gün geçtikçe sayıları çoğalan ve nitelikleri gelişen etkileşimli çocuk dergileri hem Türkiye çapında hem de uluslararası boyutta varlığını göstermektedir. Örneğin, Amerika Birleşik Devletleri kökenli *Young Explorer Magazine*, Kanada kökenli *Brain Space Magazine*, yine Amerika Birleşik Devletleri kökenli *Jack and Jill* ve *Zoobooks Magazine* yurt dışında okuyucularıyla buluşurken; *Kumbara* dergisi*, Çamlıca Çocuk* dergisi*, Mavi Fidan Çocuk* dergisi *ve Şeker Ağacı* dergisi Türkiye'yi temsil etmektedir. Aşağıda bu dergilerin ayrıntılı bilgileri açıklanmaktadır.

5.3.1. Young Explorer Magazine

Şekil 30. ***Young Explorer Magazine***



Kaynak: Young Explorer Magazine, Sayı:16, No:1

National Geographic Kids dergisi tarafından genç okuyucular için özel yayımlanan *Young Explorer Magazine,* 2001-2013 yılları arasında basılı olarak üretilen süreli bir yayındır (Şekil 30). Günümüzde yayın hayatına ücretsiz indirilebilecek şekilde dijital olarak devam etmektedir. K-5 diye kategorize edilen anaokulundan beşinci sınıfa kadar çocuk grubunu hedeflemektedir.

Dergi; "*Scout, Voyager, Pioneer, Trailblazer, Pathfinder, Adventurer"* olmak üzere 5 farklı seviyede okuyucuların karşısına çıkmaktadır. *Scout* seviyesindeki sayıları anaokulu okuyucuları için hazırlanmıştır. Bu seviyedeki versiyon, öğrencilerin okuması daha kolay olan metin özelliklerine sahip bazı makaleler içerir. *Voyager* seviyesindeki versiyon, birinci sınıftaki okuyuculara yöneliktir. *Scout* seviyesindeki versiyonu da benzer olmakla birlikte, aynı şekilde öğrencilerin okuması daha kolay olan makaleler içermektedir. *Pioneer* seviyesi, ikinci sınıf çocuk okuyucular için hazırlanmıştır. *Trailblazer* seviyesi üçüncü sınıftakilere hitap ederken, *Pathfinder* seviyesi dördüncü sınıf çocuklar içindir. *Adventurer* ise beşinci sınıftaki okurları hedeflemektedir. Tüm bunlardan başka, *Teacher's Guide* serisi ile indirilebilir öğretmen kılavuzu içermektedir. Bu versiyon, eğitimcilerin etkinlikleri yönetmelerine ve okuduğunu anlamayı test etmelerine yardımcı olmak için eklenmiştir.

Genellikle genç okuyucular için macera, bilim, doğa ve keşif konularına odaklanan dergi; ilginç hikayeler, bilimsel deneyler, doğa keşifleri ve eğlenceli öğrenme içerikleri sunar. Ayrıca genç okuyucuların ilgisini çekecek etkileşimli ve eğlenceli aktiviteler, bulmacalar, oyunlar içerir. Okuyucuları dünyayı keşfetmeye teşvik eder ve bilgiyle dolu, eğlenceli bir okuma deneyimi sunmayı amaçlar. İçeriğindeki doğa görselleri ile etkileşimli unsurlar bu derginin temel yapısını oluşturmaktadır.

5.3.2. Brain Space Magazine

Şekil 31. ***Brain Space Magazine***



Kaynak: Anonim, n.d.

8-14 yaş arası çocuklar için 2013'ten beri üç ayda bir yayımlanan Kanada kökenli *Brain Space* isimli dergi, dijital ve basılı medyayı dinamik ve etkin bir şekilde birleştirmektedir (Şekil 31). Zihin, bilim, matematik, teknoloji, sanat ve eğitim gibi konularda ilham verici hikayeler ve makaleler ile içerik sunmaktadır. Sayfaları arasında sanal gerçeklik deneyimiyle üç boyutlu karakterler dikkat çekmektedir. Bu deneyim sayesinde son teknoloji filmler, belgesel kısa filmler ve sahne arkası videoları ile basılı sayfadan dijital ortama geçen unutulmaz editoryal prodüksiyonlarla çocuklar için eğlenceli bir dergi üretmektedir.

Brainspace Magazine, basılı ve dijital teknoloji arasındaki boşluğu dolduran formatta ilgi çekici içerikler üreten bir dergi olup, okuryazarlığı genişletmek ve yeni nesil düşünürler için en uygun öğrenmeyi teşvik etmeyi amaçlamaktadır (Anonim, n.d.).

5.3.3. Jack and Jill

Şekil 32. ***Jack and Jill Magazine***

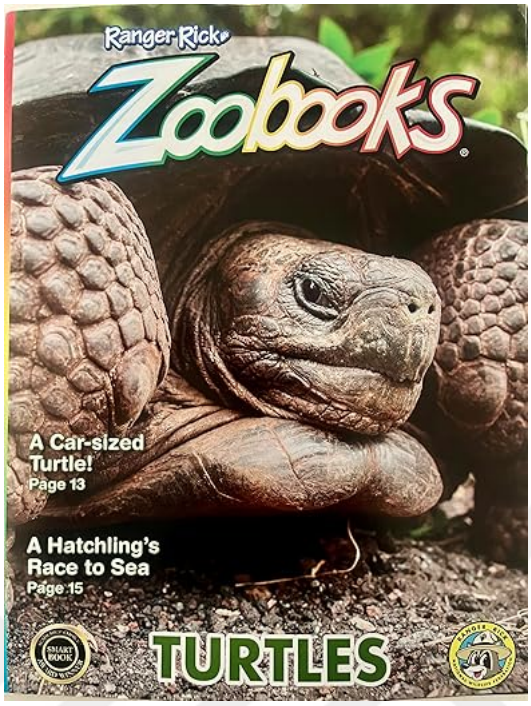


Kaynak: Jack and Jill Magazine, Mart / Nisan 2022

6-12 yaş arası çocuk okur kitlesine hitap eden dergi, 80 yıldır yayımlanan en eski Amerikan dergilerinden biridir (Şekil 32). İki ayda bir yayımlanmaktadır. Kısa hikayeler, şiirler, bulmacalar, oyunlar, çizgi romanlar, yemek tarifleri, el sanatları ve daha fazlası konuları içerir. Çocukların hayal güçlerini zenginleştirici nitelikte içerikler sunan dergi aynı zamanda bilgiyi eğlenceli şekilde öğretici misyon yüklenir. Böylelikle çocukların okuma alışkanlığını geliştirmelerini yaratıcı biçimde sağlar.

5.3.4. Zoobooks

Şekil 33. ***Zoobooks Magazine***

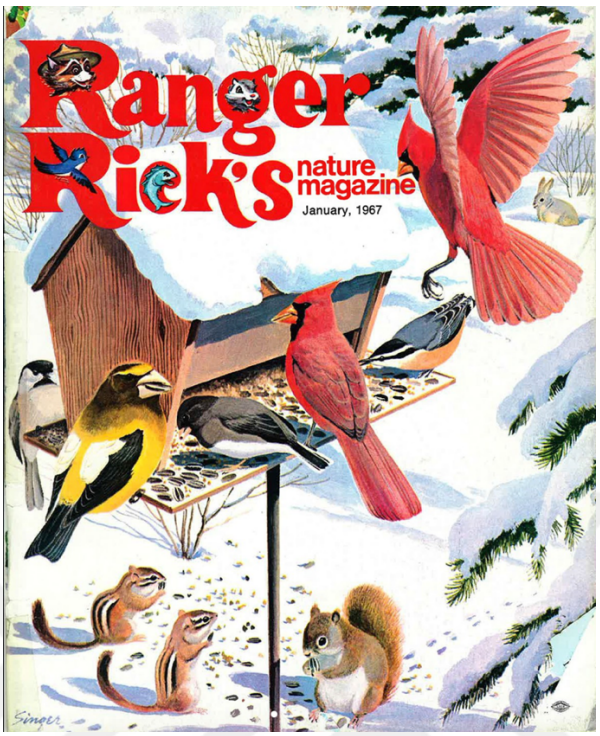


Kaynak: Zoobooks Magazine, Ekim 2024

1980 yılında Amerika Birleşik Devletleri'nde yayın hayatına başlayan *Zoobooks Magazine,* 7 yaş ve üzeri çocuk okur kitlesine hitap eder (Şekil 33). Günümüzde ayrıca çevrim içi içeriğe de sahiptir. *Zoobooks*'un her sayısı, resimlerle birlikte bir hayvanı, o hayvanın farklı türlerini, eğitici şemaları ve oyunları kapsamaktadır. Hayvanlar dışında doğal yaşam alanları hakkında da okuyucuya bilgi veren dergi; renkli ve çocuklar tarafından ilgi çekici fotoğraflarla desteklenmektedir. Makaleler, çizimler, bulmacalar sayesinde etkileşimli okuma deneyimi sunan *Zoobooks*; özellikle hayvanlarla ilgilenen çocuk okur kitlesinin merak ve öğrenme isteğini desteklemek için oluşturulmuş bir etkileşimli dergidir.

5.3.5. Ranger Rick Magazine

Şekil 34. ***Ranger Rick Magazine***



Kaynak: Ranger Rick Magazine, Ocak, 1967, Sayı:1

Ranger Rick Magazine, Amerika Birleşik Devletleri kökenli olup National Wild Life Federation (Ulusal Yaban Hayatı Federasyonu) (NWF) tarafından yayınlanan doğa ve hayvan temalı, etkileşimli bir çocuk dergisidir (Şekil 34). Çeşitli hayvan türleri hakkında makaleler, renkli illüstrasyonlar, fotoğraflar, videolar, çevrim içi etkinlikler, doğa temalı oyunlar ve bulmacalar aracılığıyla yaban hayat ve doğal dünya hakkında zengin içerikler yayınlanmaktadır. İsmi *Orman Bekçisi Rick* anlamına gelen *Ranger Rick,* kurumsal kimliğinden bir unsur olan logosunda rakun karakterini yansıtmaktadır. Şekil 32'de 1967 tarihli ilk sayısı görülen dergi, günümüze dek gelen en uzun soluklu çocuk doğa dergisidir. 7 ila 12 yaş arası çocuklara hitap etmekte ve etkileşimli sayılarına erişim için ücretli abonelik gerektirmektedir. Genel olarak Ranger Rick dergisi, doğal dünyanın harikalarını keşfetmeye ilgi duyan çocuklar için eğitici ve eğlenceli bir kaynak olarak hizmet vermektedir.

5.3.6. Robin Age

Şekil 35. *Robin Age* Çocuk Dergisi



Kaynak: Robin Age Newspaper, Vol 13, No:1

2008 yılında Hindistan'da kurulan Robin Age, 4-15 yaş arası çocuklara hitap eden bir gazete ve haber sitesidir (Şekil 35). Çocuklar için en iyi gazete ve dergi kategorilerinde birçok ödüllere sahiptir. Etkileşimli, bilgilendirici içerikleri ile çocuklara okuma alışkanlığını ve dil becerilerini geliştirmeyi teşvik etmek amacıyla üretilmeye başlanmıştır.

İçeriğinde güncel olaylar, bilim, tarih, spor, kariyer, kültür ve çevre ile ilgili haber ve bilgilerin yanı sıra bulmacalar, aktiviteler ve etkileşimli projeleri bulunmaktadır.

Ücretli abonelik gerektiren dergi, hem basılı hem de dijital olarak okunabilmektedir. İki haftada bir yayınlanarak çocuk okur kitlesine haber ve bilginin yanı sıra İngilizce, matematik, fen bilimleri gibi genel kültür konuları ile ilgili aktiviteler de sunmaktadır.

5.3.7. Kumbara Dergisi

Şekil 36. *Kumbara* Dergisinin *İş Kumbarası* Adıyla Yayımlanan Sayısı



Kaynak: Atatürk Kitaplığı Arşivi, Yıl:1931, Sayı:2

Türkiye'nin en eski çocuk dergilerinden biri olan Kumbara dergisi, Türkiye İş Bankası'nın kuruluş yıllarına dayanmaktadır (Şekil 36). Cumhuriyetin ilk dönemlerinde topluma tasarruf bilincini kazandırmak için başlatılan çeşitli çalışmalar sonucunda Türkiye İş Bankası çocukları tasarrufa alıştırmak için *İş Kumbarası* dergisi adıyla bir yayına başlamıştır. *İş Kumbarası,* 1931'den 1935'e kadar 3 aylık aralarla yayımlanmıştır. Daha sonra yayın hayatı duran dergi 1955-1957 yılları arasında *Kumbara Mecmuası*, 1978-1991 yılları arasında şimdiki adıyla *Kumbara* dergisi ismiyle yayına alınmıştır. 143 sayının ardından 1991 yılında yayın hayatına tekrar ara veren *Kumbara* dergisi 2010 yılından bugüne hem basılı hem de web sitesi olarak iki farklı içerikte yayın hayatına devam etmektedir. *Kumbara* dergisi 7-14 yaş arası çocuklara hitap ederken, *Mini Kumbara* dergisi ise 3-6 yaş arası çocuklar için hazırlanmaktadır.

Basılı dergi ve web sitelerinin haricinde hem *Kumbara* dergisinin hem de Mini *Kumbara* dergisinin mobil uygulamaları da bulunmaktadır. Çocuklar hem İOS hem de

Android platformlar için indirebilecekleri uygulamalarla dergiye her an her yerde ulaşabilmektedirler.

5.3.8. Çamlıca Çocuk Dergisi

Şekil 37. *Çamlıca Çocuk* Dergisi



Kaynak: Çamlıca Çocuk Dergisi*, Kasım 2021, sayı 65*

AR uygulaması ile keşfedilebilen *Çamlıca Çocuk* dergisi, 8-12 yaş aralığında çocuklara hitap etmektedir (Şekil 37). Eğlenceli ve bir o kadar da eğitici süreli yayındır. 2016 Ocak itibarıyla yayın hayatına başlamıştır. Eğlenceli illüstrasyonlar ve fotoğraflarla çocukların eğlenirken öğrenmelerini artırmayı, okuma alışkanlığı kazandırmayı amaçlamaktadır. Ocak 2021 itibarıyla "Çamlıca Kitap Dijital Kütüphane" uygulaması üzerinden dijital olarak yayınlanmaktadır. Çamlıca Çocuk AR, Uygulama Çamlıca Çocuk dergisindeki artırılmış gerçeklik (AR) içeriklerini görüntülemek için hazırlanmıştır. İçeriği görüntülemek için öncelikle uygulama içerisinde dergi sayısını seçilir. Ardından basılı dergide Çamlıca çocuk AR logosu bulunan sayfaya gidilir. Cihazın ekranında beliren 3B içerikleri, video görüntüleri cihaza yakınlaştırılıp uzaklaştırılarak incelenebilmekte, içerikte anlatılan detayları AR deneyimi yaşayarak görülebilmektedir.

5.3.9. Mavi Fidan Dergisi

Şekil 38. *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Mavi Fidan Dergisi*, Aralık 2022*

2017 yılından itibaren günümüze dek her ay yayımlanan dergi, 7-12 yaş aralığındaki çocuk okur kitlesine hitap etmektedir (Şekil 38). E-dergi olarak da yayın hayatını sürdürmektedir. İçeriğinde ses, video, resim galerisi ve link gibi etkileşimli ögelerle görüntüleyebilme özelliği bulunmaktadır. Dergi yazılarına ait seslendirmeleri bildirim ile kontrol edebilme, içindekiler bölümü ile dergi içeriğine kolayca ulaşım sağlanabilme ve yazıları sesli dinleyebilme özelikleri vardır.

Yayın hayatına başladığında hem basılı olarak hem de Semerkand Dergilik uygulamasından dijital okunabilen dergi, günümüzde Neşeli Petek mobil uygulaması ile etkileşimli okunabilmekte ve oyunlar oynanabilmektedir. Ayrıca basılı olarak yayımlanmaya devam etmektedir. Basılı derginin Bilgi Bahçesi adlı bulmaca kitapçığı ve Ay Şehri adlı aylık mizahi çocuk gazetesi ekleri vardır.

5.3.10. Şeker Ağacı Dergisi

Şekil 39. *Şeker Ağacı* Dergisi



Kaynak: Şeker Ağacı Dergisi*, Kasım 2021*

2020 yılından itibaren günümüze dek yayımlanmakta olan dergi, 3-6 yaş çocuk grubuna hitap etmektedir (Şekil 39). Yeni nesil e-dergi ile etkinlikle hikayelerin videolarına, animasyonlu dergi karakterlerinden, keyifli ve öğretici birbirinden farklı oyunlara kadar eğlenceli ve öğretici içeriklere sahiptir. Daha önce *Mavi Fidan* dergisinin eki olarak yayımlanan *Şeker Ağacı*, Ocak 2022 itibarıyla kendi ekleri olan müstakil bir okul öncesi dergi niteliğindedir. Abone olunduğunda dijital versiyonuna ve Neşeli Petek Oyun Bahçesi mobil oyun platformuna ulaşılabilmektedir. İçeriğinde ses, video, resim galerisi ve link gibi etkileşimli ögeler bulunmaktadır. İçindekiler bölümü ile içeriğe kolayca ulaşılabilmekte ve yazılar sesli olarak dinlenebilmektedir.

6. ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK DERGİLERİNDE GRAFİK TASARIM SORUNLARININ ANALİZİ

Bu bölümde etkileşimli çocuk dergisi tasarlarken yaşanan tasarım sorunlarına değinilmiştir. Etkileşimli çocuk dergileri için grafik tasarım sorunlarını değerlendirme ölçütleri ele alınarak Türkiye ve dünyada yayınlanan etkileşimli çocuk dergilerinin grafik tasarım sorunları incelenmiştir.

Tezin örneklemine dahil edilen etkileşimli çocuk dergileri; *Young Explorer Magazine, Ranger Rick Magazine, Kumbara* dergisi *ve Mavi Fidan* dergisidir. Dergilerde; logo, tipografi, görsel ögeler, kapak ve sayfa tasarımı, mizanpaj ve renk ölçütlerindeki sorunlar analiz edilmiştir. Bu bölümde yapılan analiz, tezin son bölümündeki tasarım uygulaması örneğine rehber niteliği oluşturmaktadır.

6.1. *Young Explorer Magazine*

Amerika Birleşik Devletleri kökenli *Young Explorer Magazine*'den 2020-2024 yıllarında yayınlanan birer sayılarının grafik tasarım sorunları ele alınmıştır.

Künye Bilgileri:

Dergi Adı: *Young Explorer Magazine*

Yayın Grubu: National Geographic

Genel Yayın Yönetmeni: Richard Easby

Görsel Tasarım: Patrick Cavanagh

Yayına Başladığı Tarih: 2001

Yayın Yeri: Washington, Amerika Birleşik Devletleri

Hedef Kitlesi: Anaokulundan beşinci sınıfa kadar olan çocuk okuyucular

Web Adresi: https://www.nationalgeographic.org/society/

Derginin Tanımı ve Amacı: Ücretsiz ve indirilebilir özellikli, etkileşimli çocuk dergisidir. Okuyucuları dünyayı keşfetmeye teşvik eder ve bilgiyle dolu, eğlenceli bir okuma deneyimi sunmayı amaçlar.

6.2. *Young Explorer Magazine*'de Grafik Tasarım Sorunları

Young Explorer Magazine dergisinin; logo tasarımı, tipografi tasarımı, görsel öge tasarımı, kapak ve sayfa tasarımı, mizanpaj tasarımı ve renk unsurlarında belirlenen grafik tasarım sorunlarının analizi aşağıda yer almaktadır.

6.2.1. Logo Tasarım Sorunları

Şekil 39'da *Young Explorer Magazine*'in 2020, Şekil 40'ta 2021, Şekil 41'de 2022, Şekil 42'de 2023, Şekil 43'te 2024 tarihli Nisan sayılarının logoları görülmektedir. Bu sayılarda *National Geographic* logosunun alt kısmına konumlandırılan *Young Explorer* logosu, çocuk okur kitlesine uygun biçimde canlı renkleriyle öne çıkmakta ve dikkat çekmektedir. Ancak "Young" yazısında dişil tipografi görülmekte ve bu durum fondaki rengin belirmesine neden olarak göz yorucu bir nitelik kazanmaktadır. Fondaki renk farklılığı ve karmaşık unsurlar, logo ile tezat oluşturmakta ve okunurluğunu olumsuz yönde etkilemektedir. Logonun üzerine tıklanınca etkileşimli olarak hareket etmemektedir. Yalnızca ses ikonuna tıkladığında İngilizce olarak okunuşu duyulmaktadır. Örneklerde görülen logonun altındaki *SCOUT* ibaresi, ince font yapısı ve beyaz rengi sebebiyle sönük kalmakta, okunmakta zorluk yaşatmaktadır.

Şekil 42, 43 ve 44'te logonun alt kısmında yer alan iki satırlık beyaz renkli ve ince karakterli yazıda okunma güçlüğü yaşanmaktadır. Ayrıca bu logolar sayfanın boyutuna göre oldukça küçük görünmektedir. Hareket algılama teknolojisine uygun olmayıp etkileşimli unsurlar içermemektedir.

Şekil 40. *Young Explorer Magazine* 2020 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 41. *Young Explorer Magazine* 2021 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 42. *Young Explorer Magazine* 2022 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 43. *Young Explorer Magazine* 2023 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 44. *Young Explorer Magazine* 2024 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2024

6.2.2. Tipografik Öge Sorunları

Şekil 45'te derginin 2020 Nisan sayısının 11. sayfasında, sayfa numarası kolaylıkla okunabilmektedir. Ancak koyu ve karmaşık renkli arka plan görselinin üzerine serifli, çerçeveli ve renk geçişli bir tipografi uygulanmıştır. Sürmeli ve Kaptan'a göre çocuk

dergi tasarımı için başlıklarda yuvarlak biçimli ve esnek tipografi tercih edilmelidir (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 580). Bu tasarımda sert biçimli tipografinin yanı sıra harf aralıklarının dağınıklığı dikkat çekmektedir. Metin-fon ilişkisinde hissedilen karmaşıklığın, göz yorucu bir etki yarattığı düşünülmektedir.

Şekil 45. "Hot Rocks", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 46'da derginin 2021 Nisan sayısının 3. sayfasındaki iri puntolu "Here Comes the Sun" başlığı, ışık geçişli yapısıyla okunurluğu olumsuz yönde etkilemektedir. Ayrıca diğer sayfalardaki fontlar ile uyumlu olmaması tasarım sorunlarından bir diğeridir. Yazının fondaki gökyüzü görselinin üstüne denk gelmesi de metin- fon ilişkisini olumsuz yönde etkilemekte, çocuk okuyucunun görsel algısını zorlayarak karışıklık yaratmaktadır.

Şekil 46. "Here Comes the Sun", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 47'de derginin 2021 Nisan sayısının 7. sayfasında sayfa numarası kolaylıkla okunabilmektedir. Ancak iri puntolarla yazılmış "*Plant for he Planet*" isimli yeşil renkli başlık, harflerin etrafındaki koyu yeşil renkli çerçevelerden dolayı göz yorucu bir özelliktedir. Alt kısımdaki şeffaf yeşil renkli dikdörtgenin üzerinde görülen yazı, arka planın karışıklığından etkilenmekte, okunurluğu zayıflatmaktadır. Dolayısıyla metin- fon ilişkisinde grafik tasarım sorunu meydana gelmektedir.

Şekil 47. "Plant for the Planet", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 48'de derginin 2022 Nisan sayısının 2. ve 3. sayfasında, sayfa numaraları küçük olduğu için okunaklı değildir. Sayfanın sol üst kısmındaki iri puntolu "GORONGOSA'S ELEPHANTS" yazısı sarı ve kırmızı rengi, siyah gölgesi, arkadaki görseli yansıtırcasına şeffaflığı ile okunurluğu olumsuz yönde etkilediği ve göz yorucu olduğu düşünülmektedir. Ayrıca sayfanın sağ üst kısmındaki beyaz renkli yazı, kırmızı renkle vurgulanmaya çalışılsa da sayfa yapısına göre oldukça küçük kalmaktadır. Bu durum da okunurluğu olumsuz yönde etkilemektedir. Tüm bunların dışında, sayfanın sol alt köşesindeki logonun alt kısmında bulunan beyaz renkli yazılar oldukça küçük puntolu ve ince karaktere sahiptir. Bu özellik de okunurluk açısından olumsuz etkenlerden biri sayılmaktadır.

Şekil 48. "Gorongosa's Elephants", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 49. "Wordwise", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 49'da derginin 2022 Nisan sayısının 9. sayfasında oldukça ince ve küçük yazı karakteri tercih edilmiştir. Bu durumun çocuk okuyucular tarafından yorucu bir okuma deneyimi sunacağı düşünülmektedir. Yeşil dikdörtgen şekil üzerine kalın karakterli ve sarı renkli uygulanan yazı, göz yorucu bir özelliğe sahiptir. Bununla birlikte, sarı dikdörtgen üzerine kalın karakterli ve siyah renkli yazı da gözleri yormaktadır. Ayrıca görselin üst kısmına gelen siyah renkli yazı, arkadaki karmaşık renklerin önüne geçmekte, bu durum da okunurluğu olumsuz yönde etkilemektedir. Ayrıca sayfanın sağ alt köşesindeki "Adventurer" isimli beyaz renkli ve ince karakterli yazı okunmakta güçlük çekilmesine sebep olmaktadır.

Şekil 50'de derginin 2023 Nisan sayısının 2. ve 3. sayfasının sağ ve sol alt köşesinde yer alan sayfa numaraları küçük boyutta ve okunaklı değildir. "Rhino Rescue" isimli sarı renkli iri puntolarla ve kalın biçimde yazılmış yazının üzerine farklı renklerle dalga çizgileri eklenmiştir. Bu durum okunurluk özelliğini olumsuz yönde etkilemekte ve tasarımı göz yorucu hale getirmektedir. Ayrıca sayfanın sağ alt köşesine yerleştirilen sarı opak renkli fonun üzerine siyah renkli kalın fontlu yazılar da uzun olması sebebiyle göz yorucu nitelikte olduğu düşünülmektedir. Tüm bu unsurların dışında metin- fon ilişkisinde de sorunlar göze çarpmaktadır. Zira sayfanın tipografik yapısı fondaki fotoğrafın etkisini azaltacak özelliktedir.

Şekil 50. "Rhino Rescue", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 51'de derginin 2024 Nisan sayısının 16. ve 17. sayfasında yer alan sayfa numaraları küçük boyuttadır ve okunaklı değildir. "MISSION TO MARS" isimli karışık renk geçişli iri puntolarla ve kalın biçimde yazılmış yazının alt katmanında gölge efekti yer almaktadır. Bu durum okunurluk özelliğini olumsuz yönde etkilemekte ve tasarımı çocuk okuyucu kitlesi açısından göz yorucu hale getirmektedir. Tüm bu unsurların dışında metin- fon ilişkisinde de sorunlar göze çarpmaktadır. Zira sayfanın tipografik yapısı fondaki fotoğrafın etkisini azaltacak özelliktedir.

Şekil 51. "Mission to Mars", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2024

6.2.3. Görsel Öge Sorunları

Şekil 52'de görülen derginin 2020 Nisan sayısının 24. sayfasında görseller, sayfanın boyutuna oranla küçük ve karışık detaylı yapıya sahiptir. Açıklayıcı metinler bulunmasına rağmen, görseller çocuk okuyucuların algılamasını zorlaştıracak şekilde küçük ve gereğinden fazla ayrıntılar içermektedir. Görsel unsurlar yalın, mesajı doğrudan verir nitelikte değildir. Sürmeli ve Kaptan'a göre çocuk dergilerinde yer alan bir görsel öge çok detay barındırıyorsa büyük boyutlu olmalı ve algılamada kolaylık sağlamalıdır (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 583). Ayrıca görsellerin oldukça küçük olması, çözünürlüğü de olumsuz yönde etkilemektedir. Bu durumun yaş gruplarına ve gelişim özelliklerine uygun olmadığı düşünülmektedir.

Şekil 52. "Words to Explore", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 53'teki derginin 2020 Nisan sayısının 13. sayfasında yer alan görsel, sayfayı kaplayacak büyüklükte ve uygun çözünürlüktedir. Kompozisyon dengesinin doğru yerleştirilmesine rağmen, soyut bir görselin üzerinde daha küçük oranla bir başka görsel yer almaktadır. Bu küçük görsel, arka planın algılanmasında karışıklık yaratmaktadır.

Şekil 53. Görsel Öge ve *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 54'te derginin 2021 Nisan sayısının 17. sayfasındaki unsurlar yeterli çözünürlüğe sahip olsa da görsel- fon ilişkisi birbirine karışmış durumdadır. Ayrıca iki görsel arasında fikir çakışması görülmektedir.

Arka plandaki görselin üzerine çeşitli renklerden oluşan harita illüstrasyonunun eklenmesi çocuk okuyucu kitlesinin görsel algılamasında zorluk yaşatmaktadır. Ayrıca gözün rahatlamasına sebep olacak boş alanlar bu görselde bulunmamakta, var olan doluluk göz yorucu bir etken haline gelmektedir. Gereğinden fazla detay içeren karmaşık ve kalabalık unsura sahip olan bu tasarımın, çocuk okur kitlesinin yaş gruplarına ve gelişim özelliklerine uygun olmadığı düşünülmektedir.

Şekil 54. "World Map", Young Explorer Magazine



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 55'teki derginin 2021 Nisan sayısının 15. sayfasında etkileşimli soru- cevap unsurları yer almaktadır. Bu unsurlar oldukça küçük ve çok sayıda görsel öge dikkat çekmektedir. Kompozisyon unsurları ve renkleri uyum içindedir. Ancak her birinde karmaşık ve gereğinden fazla detaylı renk unsurları bulunmaktadır. Çoklu renklerin ve karışık görsellerin çocuk okurların algılamasını olumsuz yönde etkileyeceği düşünülmektedir. Ayrıca sayfanın alt kısmındaki yazıların görseller üzerinde yer alması olumsuz bir etki yaratmaktadır. Bu durumda çocuk okuyucu açısından söz konusu unsurlar göz yorucu niteliğe sahiptir.

Şekil 55. "Plant a Tree for Earth Day", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 56'da derginin 2021 Nisan sayısının 13. sayfasında etkileşimli bir harita tasarımı bulunmaktadır. Sayfada bir önceki örnekte olduğu gibi küçük ve çok sayıda görsel öge yer almaktadır. Karmaşık detaylı fotoğrafların arka planında da karmaşık görsel unsur bulunmasından dolayı, çocuk okurların algılamasını olumsuz yönde etkileyeceği ve göz yorucu olduğu düşünülmektedir.

Şekil 56. *Young Explorer Magazine*'de Etkileşimli Harita

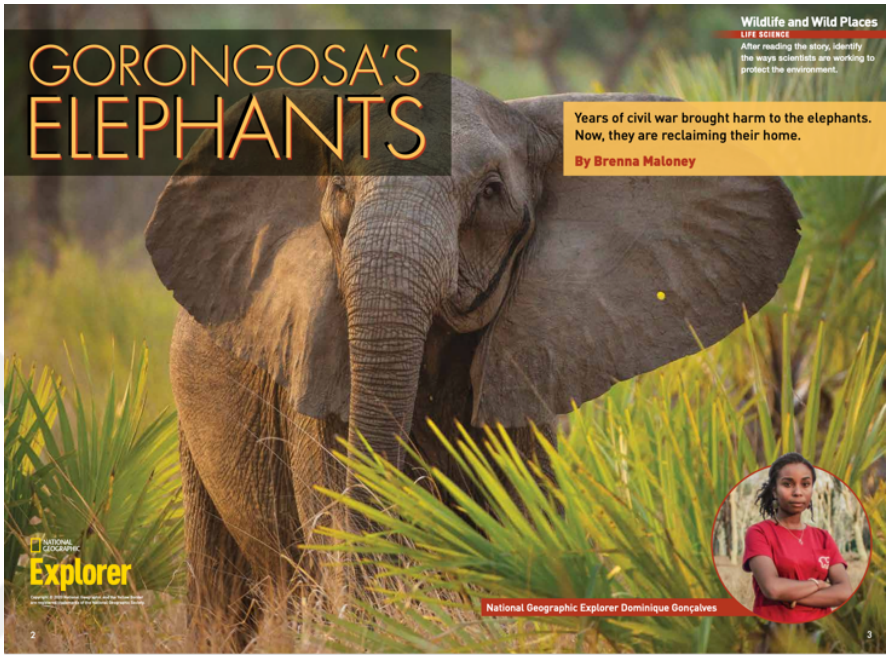


Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 57'de derginin 2022 Nisan sayısının 2. ve 3. sayfası karşılıklı biçimde görülmektedir. Sayfanın arka planında yer alan fotoğraf uygun çözünürlüğe sahip olsa da ön plana yerleştirilen unsurlarda görsel – fon ilişkisi sorunlu ve birbirine karışmış

durumdadır. Yazının okunurluğunu artırmak için uygulanan şekiller, görselin önüne geçmesine neden olmuş ve ana görseli arka planda bırakmıştır. Ayrıca büyük bir görselin üzerinde küçük bir detay ile başka bir görsel eklenmesinin, tasarıma işlevsellik katılmamasına ve çocuk okuyucu tarafından algılanmasında zorluğa yol açtığı düşünülmektedir.

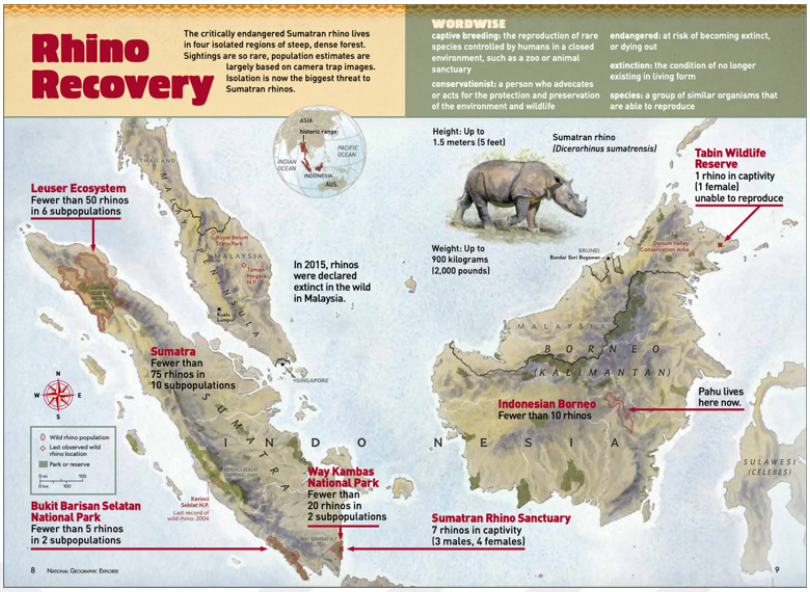
Şekil 57. "Gorongosa's Elephants", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 58'de derginin 2023 Nisan sayısının 8. ve 9. sayfasında fotoğraf yerine illüstrasyon tercih edilmiştir. Karmaşık fotoğraflar yerine bir illüstrasyona yer vermek önemli bir unsurdur, ancak burada çocuk okuyucu algısı göz önünde bulundurulmayarak karışık çizgi ve lekeler barındıran illüstrasyon uygulanmıştır. Görseller üzerindeki yazılar ve çizgilerin gereğinden fazla detay barındırması sebebiyle tasarımı yorduğu düşünülmektedir. Ayrıca illüstrasyonun bulunduğu sayfanın üst kısmındaki renk lekeleri ile tipografi unsurları da yine göz yorgunluğuna ve görsel algılamada zorluğa yol açmaktadır.

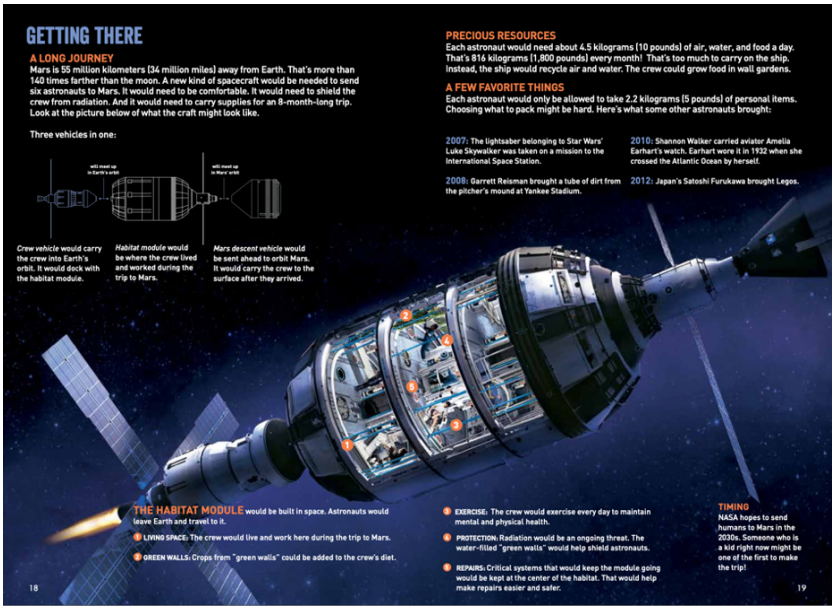
Şekil 58. "Rhino Recovery", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 59'da derginin 2024 Nisan sayısının 18. ve 19. sayfasında yer alan yer alan fotoğraf, dijital bir dergi için uygun çözünürlüğe sahip olsa da sayfanın tümüne hâkim olan bir görsel bulunmaktadır. İlgili görsel ile birlikte sayfanın dört tarafında yazılar yer almaktadır. Bu durum çocuk okur kitlesi tarafından odaklanma sürecini olumsuz etkilemekte ve okunurluğu zorlaştırmaktadır. Ayrıca karmaşık duran metin- fon ilişkisi de grafik tasarım sorunu olarak görülmektedir. Ana görselin sol üst kısmına yer alan teknik çizim, sayfa boyutuna göre oldukça küçük biçimdedir.

Şekil 59. "Getting There", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2024

6.2.4. Kapak ve Sayfa Tasarım Sorunları

Şekil 60'ta derginin kapak tasarımında metin- fon ilişkisi açısından çocuk okuyucuların algılamasında zorluk yaşandığı düşünülmektedir. Zira karmaşık yaprakların bulunduğu görselin üzerinde okunurluğu net olmayan renk ve büyüklükte logo ve başlıklar yer almaktadır. Okunaklı ve dikkat çekici yazı karakterine yer verilmemiştir.

Fondaki yeşil renkli karışık yaprak görselinin üzerinde, *NATIONAL GEOGRAPHIC* ve *SCOUT* başlıkları için beyaz renkli ve ince yazı karakteri tercih edilmiştir. Bu durumun okunurluğu olumsuz yönde etkilemekte olduğu gözlemlenmiştir.

Sol alt köşedeki beyaz renkli başlıkların satır aralıklarının dengeli olmadığı görülmektedir. Metin boyutları resim içinde kaybolacak büyüklüktedir. Yaş grubu dikkate alındığında, bu durumun tipografik bir hata olduğu kanısına varılmıştır. Sayfa numarasının büyüklüğü ideal durumdadır, ancak kapak sayfasında numara eklemenin bir tipografik sorun olduğu düşünülmektedir.

Kapaktaki başlıklara tıklandığında okuyucu ilgili sayfaya yönlendirilmektedir. Bununla birlikte ses ikonuna tıklandığında sesli okuma deneyimi de sunulmaktadır. Ayrıca sayfalar ve kapak tasarımı arasında bir uyum vardır. Ancak kapakta okunurluk sorunu bulunduğundan dolayı bu başarılı etkenler geri planda kalmaktadır. Tüm bu unsurların dışında; kapak sayfasının sağ orta kısmındaki *TCA* isimli yuvarlak biçimli bandrol, dijital ekranda okunmayı zorlaştırmaktadır. Çocuk okur kitlesine göre oldukça küçük ibareler içermektedir.

Şekil 60. *Young Explorer Magazine* 2020 Nisan Kapak Sayfası



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 61'de derginin 2021 Nisan sayısının kapağındaki yazılar etkileşimli olup hareketli tasarıma sahiptir. Ayrıca ses ikonuna tıklandığında sesli okuma deneyimi yaşanmaktadır. Kapağın genel bütününe hâkim olan kertenkele görseli bulanıklaştırılmış fonun önünde dikkat çekmekte ve belirgin hale gelmektedir. Ancak kırmızı renkli logo daha öne çıkmakta, ana görseli geri planda tutmakta, yoğun ve keskin bir spot renk olarak tasarımın odak noktası haline gelmektedir. Metin- fon ilişkisindeki bu olumsuz durumun okuyucunun gözünde algılama sorunu yaratabileceği düşünülmektedir.

Şekil 61. ***Young Explorer Magazine*** **2021 Nisan Kapak Sayfası**



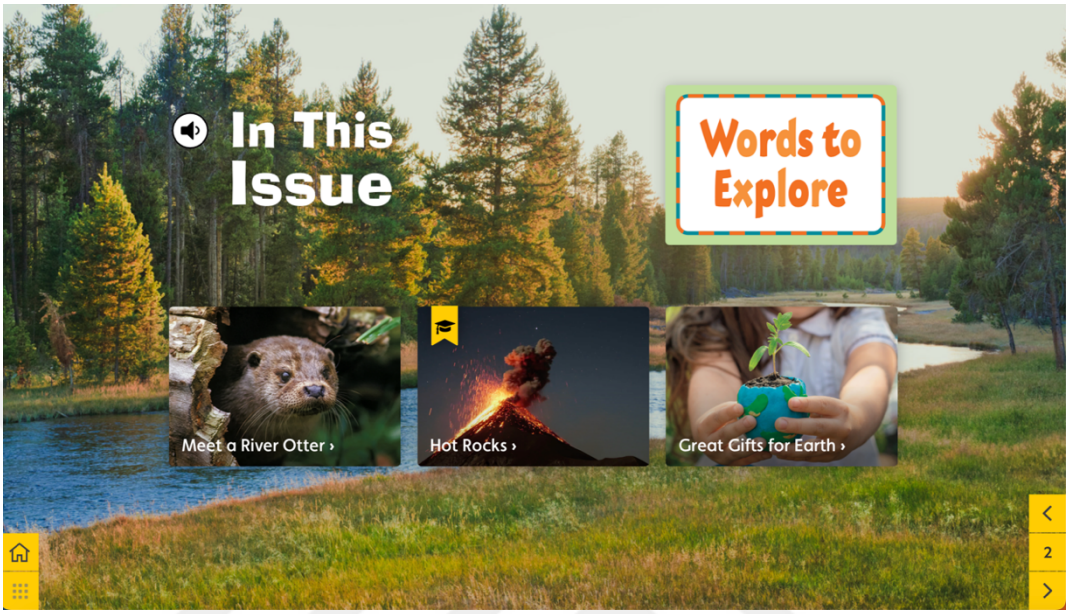
Kaynak: Anonim, 2021

Derginin 2022 yılından beri kapak tasarımı yayınlamadığı, her sayıyı bülten şeklinde okuyuculara sunduğu gözlemlenmektedir. Dolayısıyla 2021 yılından sonra kapak sayfası bulunmamaktadır. Bu durumda derginin farklı yıllar arasında tutarlılık göstermediği anlaşılmaktadır.

Şekil 62 ve 63'teki derginin 2020 ve 2021 Nisan sayılarının "*İçindekiler*" kısmında, üç farklı bölüme tıklandığında okuyucu ilgili sayfalara yönlendirilmektedir. Bu bölümler renk ve biçim açısından fondaki görüntüden ayrışmamakta ve sayfa tasarımında sorun yaratmaktadır. Sürmeli ve Kaptan'a göre çocuk dergisinin İçindekiler bölümü işlevsel ve çocuğun ilgisini çekici nitelikte olmalıdır (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 581). Her iki sayının sayfa tasarımında kullanılan karışık renkler sebebiyle çocuk okuyucuların algılamasında zorluk yaşandığı düşünülmektedir.

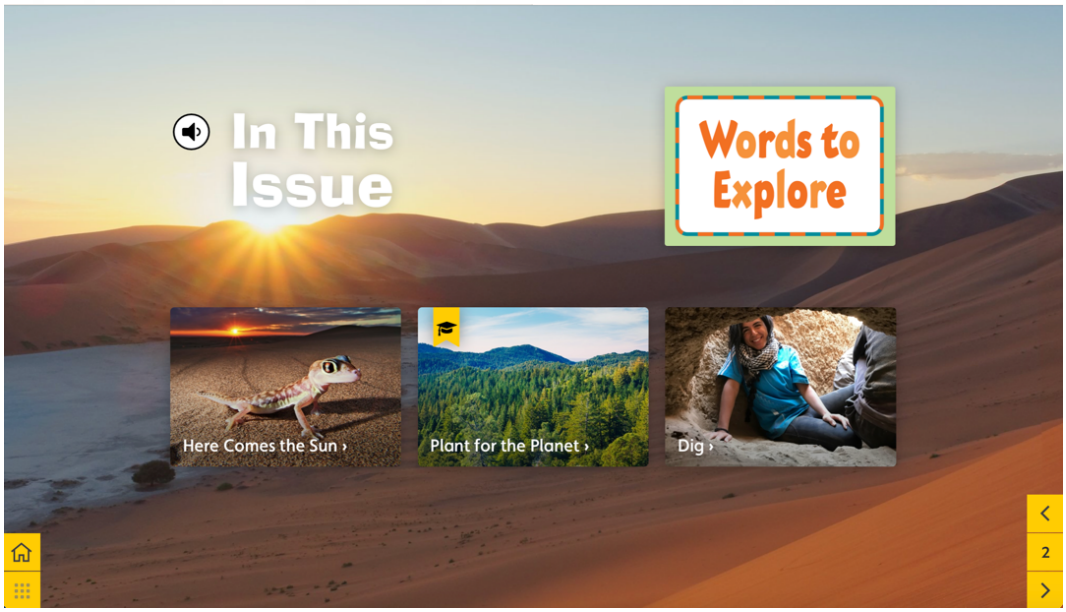
Sayfaya hâkim olan ana görselin ön planında oluşan sorun sebebiyle sayfa tasarımı yalın ve anlaşılır görünmemektedir. Bu durum ayrıca sayfanın yapısı içinde bütünlüğü, hiyerarşiyi ve yalınlığı olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 62. "Words to Explore - İçindekiler", *Young Explorer Magazine* 2020



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 63. "Words to Explore - İçindekiler", *Young Explorer Magazine* 2021



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 64'te derginin 2022 Nisan sayısının sayfa tasarımında, tüm sayfaya hâkim olan görselin yanında az alanda yer kaplayan yazıların yarattığı dengesizlik gösterilebilir. Bu durumun çocuk okuyucunun gözünde algılama sorunu yaratabileceği düşünülmektedir.

Şekil 64. "It Was a Beautiful Place Once", *Young Explorer Magazine*



It was a beautiful place once.

And it will be again. But from 1977 to 1992, Gorongosa National Park was a war zone.

Two years after the African country of Mozambique gained its independence from Portugal in 1975, the country was engulfed in a civil war. The war was a human war. But many animals suffered. This place that had teemed with life was now noticeably lacking in large animals, such as elephants, buffalo, zebras, and wildebeests. Where some 2,500 elephants had freely roamed, fewer than 200 elephants remained. And those that did were physically and emotionally scarred by war.

Mozambique is Dominique Gonçalves's country. Gorongosa is her home. She, more than many, understands what the elephants suffered. She is a National Geographic Explorer and the manager of the Elephant Ecology Project.

"**Animal behaviorists** say that Gorongosa elephants have a culture of aggression," says Gonçalves. "Although this is true, I prefer to think of it as a culture of protection. They have seen their families slaughtered. They don't trust humans. They don't trust vehicles."

And really, why would they? At the height of the war, elephants were hunted for meat to feed soldiers. Their tusks were sold for guns and ammunition. Elephants became an instrument of war. Yet, these animals can live long lives, and they have long memories. Many elephants from that time are still alive today, and they remember. They were changed by war, and Gorongosa's elephants are shaped by that legacy. As the park makes its recovery, elephants are beginning to thrive again. How will their experiences shape their future?

Matriarch Valda stands tall. But you can clearly see the bullet hole in her right ear—an injury she got in the war.

All in the Family

An elephant herd is like a large family. It's made up of the oldest and largest female who leads her daughters and their offspring. She is the **matriarch.**

The females of the herd help each other with the birth and care of their young. A herd can have as many as 50 elephants in it. Male elephants, called bulls, form small, all-male pods in which they live and travel.

In Gorongosa, the elephants' behavior is strongly influenced by their fear of people, which was created during wartime. So, they behave differently from elephants elsewhere. They stay away from open areas during daylight. They tend not to visit places where they feel vulnerable. If they encounter people, they fight or flee. Often, a matriarch will lead others to charge and chase vehicles. They trumpet loudly to scare people away.

Gonçalves has seen all of these behaviors, and she understands what they mean. "The social bonds between elephants are really complex," she says. Like humans, elephants are capable of forming strong connections with their friends and family members. These relationships start between mother and calf and radiate out. Protecting the herd and keeping all members safe is the matriarch's priority. Gonçalves learned this firsthand in the field.

4 National Geographic Explorer

Adventures 5

Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 65'te derginin 2023 Nisan sayısının 4 ve 5. sayfası genel temaya uygun olsa da sayfalar arası görsel bütünlüğün olmayışı örnek gösterilebilir. Yazılar ve görsel unsurların bulunduğu tasarımın göz yorucu bir yapıya sahip olduğu düşünülmektedir. Sayfa yalın, anlaşılır ve kullanıcı dostu bir arayüze sahip değildir. Bu durumun çocuk okuyucunun gözünde odaklanma ve algılama sorunu yaratabileceği düşünülmektedir. Tüm unsurların dışında sayfada harekete duyarlı, etkileşimli ögelere yer verilmemiştir.

Şekil 65. "Rhinos in Trouble", *Young Explorer Magazine*



Rhinos in Trouble

All five **species** of Earth's rhinoceroses are threatened with **extinction.** Yet, the Sumatran rhino is the most **endangered** of all rhino species. Largely due to poaching, the number of Sumatran rhinos has decreased more than 70 percent over the past 20 years.

Rhinos are killed for their valuable horns, which have been used for centuries in traditional Asian medicine. Powdered rhino horn is prescribed by Asian doctors as a cure for everything from asthma to chicken pox to nosebleeds to snakebites. Although there's no proof that rhino horns have any medicinal effect, that doesn't stop people from wanting them. Rhino horns can sell for prices that rival gold.

Experts now think there are only 80 Sumatran rhinos left in the wild. These remaining rhinos are split into 10 small populations between the islands of Sumatra and Indonesian Borneo. They have become so few in number that they are almost never seen. Their isolation currently poses the greatest threat to their existence.

A Rescue Plan

The Sumatran Rhino Rescue plan is to safely capture as many wild rhinos as possible and then transfer them to nearby sanctuaries where scientists can assist in their reproduction.

Right now, there's only one place where that can happen. It's called the Sumatran Rhino Sanctuary. It was built by the International Rhino Foundation in a place called Way Kambas National Park in South Sumatra.

This isn't the first time that conservationists have tried this. As far back as the 1980s, rhinos were being rounded up for the purpose of **captive breeding.** The program struggled, though. Not enough was known about these rhinos to help them reproduce.

Sumatran rhinos are solitary animals. They cannot be housed together. A rhino's pregnancy lasts about 15 months. The only land animals with longer pregnancies are elephants, which carry their babies for about 22 months. However, if female rhinos go too long without breeding, they develop problems that can prevent successful pregnancies.

Emi nibbles on leaves with her baby at the Cincinnati Zoo, U.S.A.

This rhino is now living in the Sumatran Rhino Sanctuary and is safe from poachers.

PROTECT THE NATURAL WORLD
Protecting the planet is vital! The National Geographic Society has set a goal to help improve the status of 100 species or populations by 2030.

Rhino Research

The work of one scientist named Terri Roth showed promise. Roth is the vice president of conservation and science at the Cincinnati Zoo. She and her team developed special techniques and ways of handling the rhinos that made their efforts more successful. In 2001, a captive rhino named Emi gave birth to a calf. They named him Andalas—an old Indonesian word meaning "Sumatra." Andalas became the first Sumatran rhino born in captivity in 112 years.

Today, the Sumatran Rhino Sanctuary is home to seven rhinos—three males and four females. The new rhino, named Pahu, is currently at a facility in Borneo. She may one day join the others.

Rhino horns are made of keratin, the same material found in your hair and fingernails.

Pahu's Rescue

Veterinarians from Indonesia, Malaysia, and Australia were on hand to guide Pahu into a crate that was then loaded onto a truck. Heavy rains had choked the roads with debris, so the path forward was not clear. A local mining company sent a bulldozer. Pahu was finally given a police escort to a sanctuary.

Pahu will be given time to settle in to her new home. In the meantime, plans continue to find other rhinos in the wild and give them new homes, too. The Sumatran Rhino Sanctuary is nearly full. So, a new facility is being built.

For now, Pahu's rescue marks another major step in rescuing the Sumatran rhino. The work is slow, but promising.

ADVENTURES 5

Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 66'da derginin 2023 Nisan sayısının 22. ve 23. sayfasına hâkim olan görselin ön planında bolca yazıya yer verilerek boş alan bırakılmadığı anlaşılmaktadır. Bu durum, sayfa düzeninde bütünlük ve hiyerarşiyi, ayrıca vurguyu geri planda tutmaktadır.

Şekil 66. "On Mars", Young Explorer Magazine



ON MARS

Astronauts on Mars would be in for a long stay. The crew would need to spend about 500 days on the planet before the right window opened for them to return to Earth. The crew would need air, water, and places to live and grow food.

FIRST STEPS

1. **SHORT-TERM SHELTER:** NASA is testing a flexible structure that recycles all water, air, and waste. Astronauts would live here at first.
2. **LONG-TERM SHELTER:** Resources would be shipped to Mars ahead of time to build permanent structures. Another option is to use Martian soil to create building materials.
3. **GETTING AROUND:** Pressurized vehicles could be used to explore. This model can carry two people for two weeks. It can travel about 97 kilometers (60 miles) at a time.
4. **SPACE SUIT:** State-of-the-art space suits would protect the crew on Mars.

SOLUTIONS FOR LONG-TERM SURVIVAL
For a longer stay on Mars, a colony would need to find or create new ways to make Mars more habitable.

AIR
Air could be made by using carbon dioxide from Mars' atmosphere.

WATER
There are small amounts of water on Mars. This could be collected and used.

FUEL
Fuel would be made from Mars' natural resources. It will be needed for the return trip to Earth.

FOOD
It may be possible to grow some food crops using Martian soil.

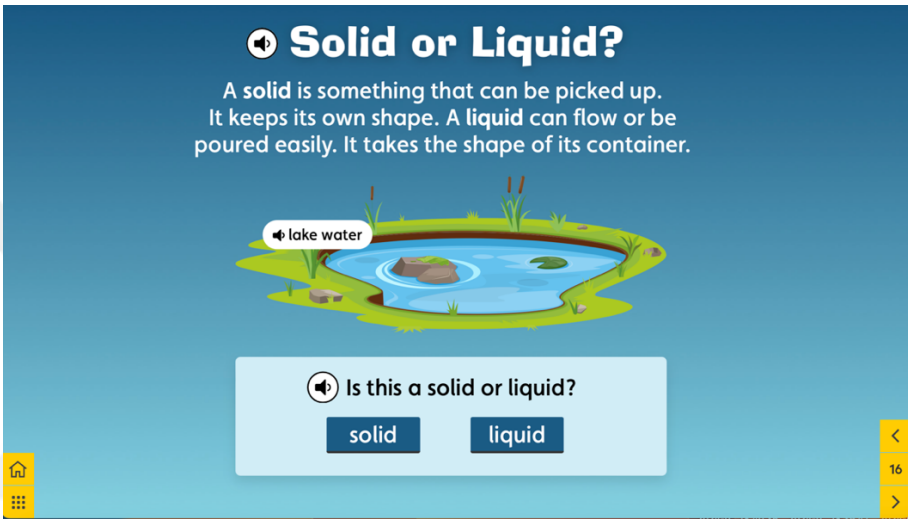
22 23

Kaynak: Anonim, 2024

6.2.5. Mizanpaj Sorunları

Şekil 67'deki derginin 2020 Nisan sayısının etkileşimli bir mizanpaj tasarımında; görsel ile ilişkilendirilen soruya, okuyucu doğru cevabı bulmaya yönlendirilmektedir. Tek bir sütun halinde tasarlanarak sayfaya ortalanmış metin, diğer unsurlar ile hizalı değildir. Ayrıca mizanpaj tasarımında sayfa kenarları yeterince kullanılmamış, geniş boşluklar oluşturulmuştur. Bu durumun mizanpaj sorununa yol açtığı düşünülmektedir.

Şekil 67. "Solid or Liquid", *Young Explorer Magazine*



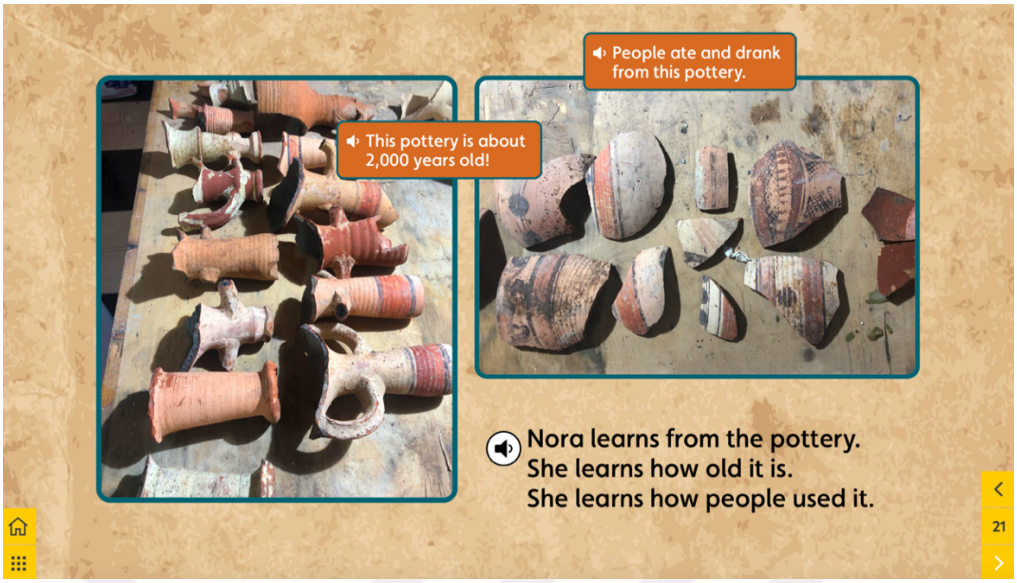
Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 68'de derginin 2021 Nisan sayısının 21. sayfasında yer alan metinler ve görseller birbirleri ile aynı hizada değildir. Karşılıklı olarak kesişmeyen, aynı doğrultuda olmayan unsurlar dağınık bir mizanpaj yapısına yol açmaktadır.

Sağ üst kısımdaki turuncu renkli dikdörtgenin içinde yer alan metin, sayfanın kenarına yaklaştırılmıştır. Sayfa kenar boşlukları dengeli görünmemektedir.

Ayrıca sayfanın sol kısmında yer alan yatay doğrultudaki fotoğraf, dikey olarak yerleştirilmiştir. Bu durum çocuk okur kitlesinin algılamasında zorluk yaşatabilmektedir.

Şekil 68. "Pottery", Young Explorer Magazine



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 69'daki derginin 2022 Nisan sayısında sayfa tasarım sorunuyla birlikte mizanpaj sorunu da dikkati çekmektedir. Özellikle ikinci ve üçüncü sütun arasında yer alan boşluk, diğer sütun boşluklarına göre daha fazladır. Ayrıca sayfa kenarlarındaki boşluklar da yetersizdir. Paragraf arası boşluklar yatay düzlemde sıkışıklık hissi yaratmaktadır. Tüm bu unsurlar mizanpaj yapısında tasarım sorununa yol açmaktadır.

Şekil 69. "It Was a Beautiful Place Once", *Young Explorer Magazine*


It was a beautiful place once.

And it will be again. But from 1977 to 1992, Gorongosa National Park was a war zone.

Two years after the African country of Mozambique gained its independence from Portugal in 1975, the country was engulfed in a civil war. The war was a human war. But many animals suffered. This place that had teemed with life was now noticeably lacking in large animals, such as elephants, buffalo, zebras, and wildebeests. Where some 2,500 elephants had freely roamed, fewer than 200 elephants remained. And those that did were physically and emotionally scarred by war.

Mozambique is Dominique Gonçalves's country. Gorongosa is her home. She, more than many, understands what the elephants suffered. She is a National Geographic Explorer and the manager of the Elephant Ecology Project.

"**Animal behaviorists** say that Gorongosa elephants have a culture of aggression," says Gonçalves. "Although this is true, I prefer to think of it as a culture of protection. They have seen their families slaughtered. They don't trust humans. They don't trust vehicles."

And really, why would they? At the height of the war, elephants were hunted for meat to feed soldiers. Their tusks were sold for guns and ammunition. Elephants became an instrument of war. Yet, these animals can live long lives, and they have long memories. Many elephants from that time are still alive today, and they remember. They were changed by war, and Gorongosa's elephants are shaped by that legacy. As the park makes its recovery, elephants are beginning to thrive again. How will their experiences shape their future?

Matriarch Valda stands tall. But you can clearly see the bullet hole in her right ear—an injury she got in the war.

All in the Family

An elephant herd is like a large family. It's made up of the oldest and largest female who leads her daughters and their offspring. She is the **matriarch.**

The females of the herd help each other with the birth and care of their young. A herd can have as many as 50 elephants in it. Male elephants, called bulls, form small, all-male pods in which they live and travel.

In Gorongosa, the elephants' behavior is strongly influenced by their fear of people, which was created during wartime. So, they behave differently from elephants elsewhere. They stay away from open areas during daylight. They tend not to visit places where they feel vulnerable. If they encounter people, they fight or flee. Often, a matriarch will lead others to charge and chase vehicles. They trumpet loudly to scare people away.

Gonçalves has seen all of these behaviors, and she understands what they mean. "The social bonds between elephants are really complex," she says. Like humans, elephants are capable of forming strong connections with their friends and family members. These relationships start between mother and calf and radiate out. Protecting the herd and keeping all members safe is the matriarch's priority. Gonçalves learned this firsthand in the field.

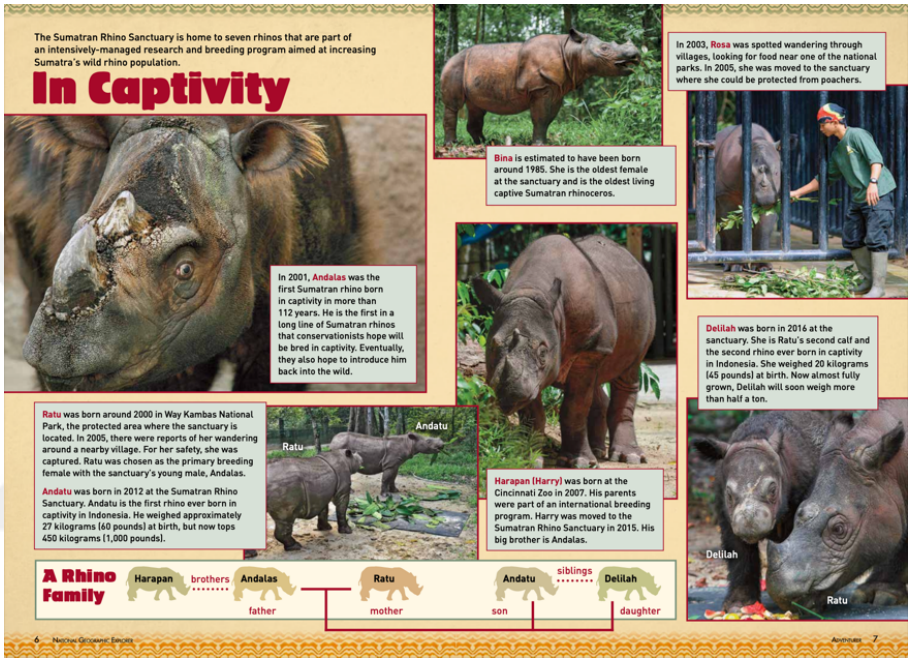
4 National Geographic Explorer

Adventurer 5

Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 70’te derginin 2023 Nisan sayısının 6. ve 7. Sayfası, karşılıklı biçimde oldukça kalabalık ve göz yorucu unsurlar bulunmaktadır. Karmaşık bir ızgara sistemine dayalı bu tasarım hem ilgili görselleri işlevsiz kılmakta, hem de sayfada yer alan yazıların okunurluğunu zorlaştırmaktadır. Mizanpaj yapısının alt kısmında yer alan hayvan çizimleri ve sayfa üzerinde bulunan kırmızı çerçeveler, var olan tasarımı daha da kalabalıklaştırmaktadır. Bu durumun çocuk okur kitlesine uygun olmadığı düşünülmektedir.

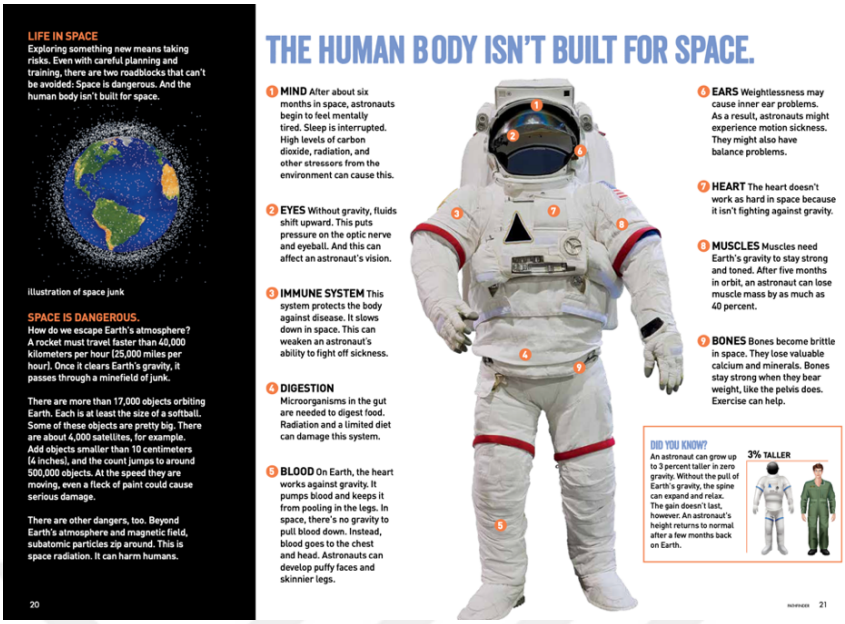
Şekil 70. “In Captivity”, *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 71’de derginin 2024 Nisan sayısının 20. ve 21. sayfası açık biçimde yan yana görülmektedir. Oldukça kalabalık ve göz yorucu unsurların bulunduğu, çocuk okur kitlesinin görsel algılamasına yönelik olmadığı düşünülen bir mizanpaj tasarımı yer almaktadır. Karmaşık bir ızgara sistemine dayalı bu tasarım hem ilgili görselleri işlevsiz kılmakta, hem de sayfada yer alan yazıların okunurluğunu zorlaştırmaktadır. Mizanpaj yapısının alt kısmında yer alan hayvan çizimleri ve sayfa üzerinde bulunan kırmızı çerçeveler, var olan tasarımı daha da kalabalıklaştırmaktadır.

Şekil 71. "The Human Body Isn't Built For Space", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2024

6.2.6. Renk Sorunları

Şekil 72'de derginin 2020 Nisan sayısının kapak sayfasındaki yazılarda ve metin- fon ilişkisinde renk sorunu tespit edilmiştir. Ön planda bulunan yazıdaki beyaz renk (dişi) ve arka planda yer alan görselin açık yeşil rengi yazıyı öne çıkarmamaktadır. Bu durum çocuk okuyucu kitlesi açısından okuma güçlüğüne yol açmaktadır. Ayrıca logonun mor rengi, fondaki yeşil renk ile ayrışmadığı için kaybolup göz yormakta ve tasarım vurgulanmamaktadır.

Şekil 72. "Meet a River Otter", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 73'te derginin 2021 Nisan sayısının 14. sayfasının arka planındaki yeşil renk tonlarının ağırlıkta olduğu görselin üzerinde yeşil renkli dikdörtgen ve yaprak unsuru bulunmaktadır. Bu durumun dijital ekran göz önüne alındığında göz yorucu bir nitelik kazandığı, açık-koyu dengesindeki geçişte sorun meydana geldiği düşünülmektedir. Ayrıca çocuk okur kitlesine göre gelişim özellikleri dikkate alındığında kontrast renklere uygun bir örnek içermemektedir.

Şekil 73. "What is a Change You Would Like To See in the World", *Young Explorer Magazine*



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 74'te derginin 2022 Nisan sayısının 6. ve 7. sayfasında görselleri öne çıkaracak bir rengin tercih edilmediği düşünülmektedir. Bej renkli fonun üstünde yer alan yazıların siyah rengi, göz yorucu bir niteliğe sahiptir. Görsellerin çevresinde yer alan ince çizgilerin renkleri de sayfa bütünlüğüne hizmet etmemekte, görselleri ön plana çıkarmak için yetersiz kaldığı düşünülmektedir.

Şekil 74. "Hoping to Help", *Young Explorer Magazine*



Hoping to Help

Gonçalves and her team came upon a mother and her injured calf one day. The calf was limping. Its leg had been caught in a snare. The wound was very serious. Gonçalves knew the baby needed treatment or it would not survive.

She called in reinforcements. A vet flew in on a helicopter with medicines and supplies. Unfortunately, the mother saw people as threats. As her agitation grew, she tore two small trees from the ground. Then she picked up a large stick with her trunk and began wildly thrashing it.

Looking past the mother, the team could see the baby, hidden in the brush. The team stayed in place for hours, hoping that the mother would let them approach. It was not to be. She finally bolted into the brush with her wounded baby.

Four days later, the mother was spotted. She was alone. Gonçalves knew the baby had not survived but was struck by how fiercely the mother had fought to protect her. It was, Gonçalves thought, much like how a human mother might behave.

Room to Roam

Today, there are more than 650 elephants living in Gorongosa. Historically, the elephants had free range of the park. Now, with a much smaller population, they stay in the southern part of the park. As the herds grow, Gonçalves wonders which areas they will choose to live in and what will happen when they come in contact with people on a regular basis.

Elephants need room to roam. A matriarch might lead her herd 10 kilometers (6.2 miles) a day or more to search for food and water. She might choose to take them through a village while the villagers sleep. The elephants may choose to snack on the villagers' crops as they pass through.

The matriarch leads, but everyone in the herd looks out for one another.

Gonçalves and the team take samples from a matriarch while they collar her.

Big Trouble

As fearful as the elephants are of people, the people have a healthy fear of the elephants, too. And no one wants an unpredictable elephant destroying their crops!

Gonçalves' goal is for people and elephants to peacefully coexist. Avoiding conflicts between people and elephants is important to *both* species! So, a key part of her job is to keep track of where the elephants travel. That involves collaring and tracking all of their movements.

Collaring an elephant is every bit as hard as it sounds. First, you have to find an elephant. Gonçalves says they often search for elephants by helicopter.

A dedicated team is in place for the task. When the right elephant is found, the team goes into action.

Getting a Signal

The team fires a tranquilizer dart at the elephant, which makes the animal sleepy. Once it's asleep, the team can land. The team doesn't waste time. "The events happen quickly," Gonçalves says. "Everyone has a role."

Some members of the team take measurements of and samples from the elephant. Others help fit the collar around the elephant's neck. The team works together and takes notes on their work. Then they wait for the elephant to wake up and get back on her feet.

Once the collar is in place, the team will receive data from it every hour. The batteries are long-lasting and will yield data for two years. Gonçalves has collared 10 female elephants so far, and she monitors everywhere they go.

Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 75'te derginin 2022 Nisan sayısının 4. ve 5. sayfasında açık sarı fon rengi üzerinde siyah renk yoğunlukta olan yazı tercih edilmiştir. Bununla birlikte soğuk renklerden biri olan yeşil ve sıcak tonlarda kahve rengi bulunan görseller kullanılmıştır. Sayfada çocuk okur kitlesinin gelişim özelliklerine ve içerik konularına uygun canlı ve parlak renkler bulunmamaktadır. Ayrıca önemli yerlerin vurgulanması için kontrast renkler ile öne çıkan bir unsur yer almamaktadır. Açık- koyu renk dengesine dikkat edilmediği düşünülmektedir. Bu sebeple metin-fon ilişkisinde yazının ön plana çıkması olumsuz etkilenmiştir.

Şekil 75. "Rhinos in Trouble", *Young Explorer Magazine*



Rhinos in Trouble

All five **species** of Earth's rhinoceroses are threatened with **extinction.** Yet, the Sumatran rhino is the most **endangered** of all rhino species. Largely due to poaching, the number of Sumatran rhinos has decreased more than 70 percent over the past 20 years.

Rhinos are killed for their valuable horns, which have been used for centuries in traditional Asian medicine. Powdered rhino horn is prescribed by Asian doctors as a cure for everything from asthma to chicken pox to nosebleeds to snakebites. Although there's no proof that rhino horns have any medicinal effect, that doesn't stop people from wanting them. Rhino horns can sell for prices that rival gold.

Experts now think there are only 80 Sumatran rhinos left in the wild. These remaining rhinos are split into 10 small populations between the islands of Sumatra and Indonesian Borneo. They have become so few in number that they are almost never seen. Their isolation currently poses the greatest threat to their existence.

A Rescue Plan

The Sumatran Rhino Rescue plan is to safely capture as many wild rhinos as possible and then transfer them to nearby sanctuaries where scientists can assist in their reproduction.

Right now, there's only one place where that can happen. It's called the Sumatran Rhino Sanctuary. It was built by the International Rhino Foundation in a place called Way Kambas National Park in South Sumatra.

This isn't the first time that conservationists have tried this. As far back as the 1980s, rhinos were being rounded up for the purpose of **captive breeding.** The program struggled, though. Not enough was known about these rhinos to help them reproduce.

Sumatran rhinos are solitary animals. They cannot be housed together. A rhino's pregnancy lasts about 15 months. The only land animals with longer pregnancies are elephants, which carry their babies for about 22 months. However, if female rhinos go too long without breeding, they develop problems that can prevent successful pregnancies.

Emi nibbles on leaves with her baby at the Cincinnati Zoo, U.S.A.

This rhino is now living in the Sumatran Rhino Sanctuary and is safe from poachers.

PROTECT THE NATURAL WORLD
Protecting the planet is vital! The National Geographic Society has set a goal to help improve the status of 100 species or populations by 2030.

Rhino Research

The work of one scientist named Terri Roth showed promise. Roth is the vice president of conservation and science at the Cincinnati Zoo. She and her team developed special techniques and ways of handling the rhinos that made their efforts more successful. In 2001, a captive rhino named Emi gave birth to a calf. They named him Andalas—an old Indonesian word meaning "Sumatra." Andalas became the first Sumatran rhino born in captivity in 112 years.

Today, the Sumatran Rhino Sanctuary is home to seven rhinos—three males and four females. The new rhino, named Pahu, is currently at a facility in Borneo. She may one day join the others.

Pahu's Rescue

Veterinarians from Indonesia, Malaysia, and Australia were on hand to guide Pahu into a crate that was then loaded onto a truck. Heavy rains had choked the roads with debris, so the path forward was not clear. A local mining company sent a bulldozer. Pahu was finally given a police escort to a sanctuary.

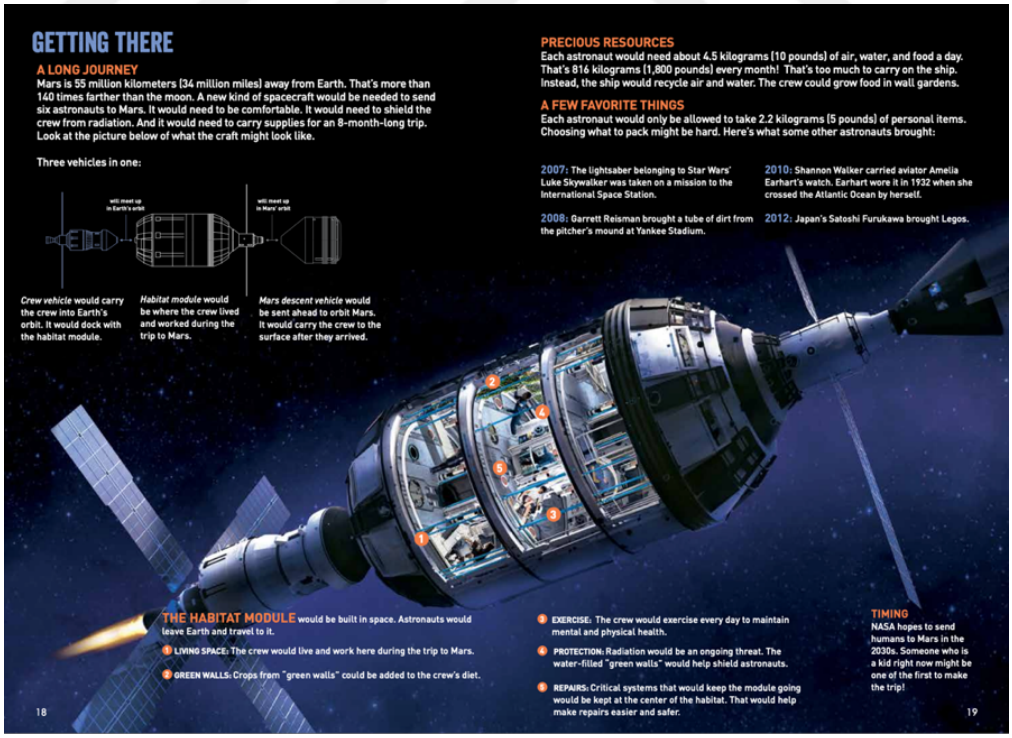
Pahu will be given time to settle in to her new home. In the meantime, plans continue to find other rhinos in the wild and give them new homes, too. The Sumatran Rhino Sanctuary is nearly full. So, a new facility is being built.

For now, Pahu's rescue marks another major step in rescuing the Sumatran rhino. The work is slow, but promising.

Rhino horns are made of keratin, the same material found in your hair and fingernails.

Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 76. "Getting There", *Young Explorer Magazine*



GETTING THERE

A LONG JOURNEY

Mars is 55 million kilometers (34 million miles) away from Earth. That's more than 140 times farther than the moon. A new kind of spacecraft would be needed to send six astronauts to Mars. It would need to be comfortable. It would need to shield the crew from radiation. And it would need to carry supplies for an 8-month-long trip. Look at the picture below of what the craft might look like.

Three vehicles in one:

will meet up in Earth's orbit

will meet up in Mars' orbit

Crew vehicle would carry the crew into Earth's orbit. It would dock with the habitat module.

Habitat module would be where the crew lived and worked during the trip to Mars.

Mars descent vehicle would be sent ahead to orbit Mars. It would carry the crew to the surface after they arrived.

PRECIOUS RESOURCES

Each astronaut would need about 4.5 kilograms (10 pounds) of air, water, and food a day. That's 816 kilograms (1,800 pounds) every month! That's too much to carry on the ship. Instead, the ship would recycle air and water. The crew could grow food in wall gardens.

A FEW FAVORITE THINGS

Each astronaut would only be allowed to take 2.2 kilograms (5 pounds) of personal items. Choosing what to pack might be hard. Here's what some other astronauts brought:

2007: The lightsaber belonging to Star Wars' Luke Skywalker was taken on a mission to the International Space Station.

2008: Garrett Reisman brought a tube of dirt from the pitcher's mound at Yankee Stadium.

2010: Shannon Walker carried aviator Amelia Earhart's watch. Earhart wore it in 1932 when she crossed the Atlantic Ocean by herself.

2012: Japan's Satoshi Furukawa brought Legos.

THE HABITAT MODULE would be built in space. Astronauts would leave Earth and travel to it.

1. **LIVING SPACE:** The crew would live and work here during the trip to Mars.
2. **GREEN WALLS:** Crops from "green walls" could be added to the crew's diet.
3. **EXERCISE:** The crew would exercise every day to maintain mental and physical health.
4. **PROTECTION:** Radiation would be an ongoing threat. The water-filled "green walls" would help shield astronauts.
5. **REPAIRS:** Critical systems that would keep the module going would be kept at the center of the habitat. That would help make repairs easier and safer.

TIMING

NASA hopes to send humans to Mars in the 2030s. Someone who is a kid right now might be one of the first to make the trip!

Kaynak: Anonim, 2024

Şekil 76'daki görselde siyah fon rengi üzerinde siyah yoğunlukta olan lacivert ve beyaz renk tercih edilmiştir. Soğuk ve koyu renklerden oluşan tasarımda, çocuk okur kitlesinin gelişim özelliklerine ve içerik konularına uygun canlı ve parlak renkler bulunmamaktadır. Sürmeli ve Kaptan'a göre çocuklar için siyah tercih edilmemesi bir çocuk dergisi için daha uygundur (Sürmeli & Kaptan, 2012, s. 581). Ayrıca önemli yerlerin vurgulanması için kontrast renkler ile öne çıkan bir unsur yer almamaktadır. Açık- koyu renk dengesine dikkat edilmediği düşünülmektedir.

6.3. Ranger Rick Magazine

Amerika Birleşik Devletleri kökenli *Ranger Rick Magazine*'in 2020-2024 yıllarında yayınlanan birer sayılarının grafik tasarım sorunları ele alınmıştır.

Künye Bilgileri:

Dergi Adı: *Ranger Rick Magazine*

Yayın Grubu: National Wild Life Federation

Genel Yayın Yönetmeni: Hannah Schardt

Görsel Tasarım: Belirtilmemiştir

Yayına Başladığı Tarih: 1967

Yayın Yeri: Amerika Birleşik Devletleri

Hedef Kitlesi: 7 yaşından büyük çocuk okuyucular

Web Adresi: https://rangerrick.org

Derginin Tanımı ve Amacı: Ücretli abonelik gerektiren, indirilebilir özellikli ve etkileşimli çocuk dergisidir. Hayvanlar ve doğa ile ilgili yazı ve görseller, yaban hayatı bulmacaları, bilmeceler, yarışmalar ve el becerileri, açık hava keşifleri yayınlayarak çocuk okur kitlesine doğa sevgisini sunmayı ve çevre bilincini teşvik etmeyi amaçlar.

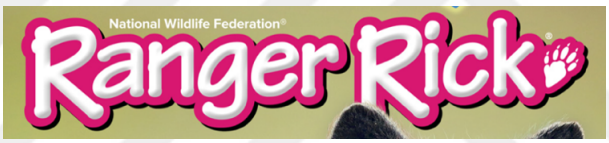
6.4. *Ranger Rick Magazine*'de Grafik Tasarım Sorunları

Ranger Rick Magazine dergisinin; logo tasarımı, tipografik öge tasarımı, görsel öge tasarımı, kapak ve sayfa tasarımı, mizanpaj tasarımı ve renk unsurlarında belirlenen grafik tasarım sorunlarının analizi aşağıda yer almaktadır.

6.4.1. Logo Tasarım Sorunları

Şekil 77, 78, 79, 80 ve 81'de derginin farklı yıllardaki logoları yer almaktadır. Logolarda yazı karakterlerinin etrafına kalın çerçeve uygulanmıştır. Ayrıca arka planında siyah renkli sert gölgesi dikkati çekmektedir. Logolarda kelime ve harfler arasındaki boşluk yetersiz ve sıkışık görünümdedir. Bu durumun çocuk okur kitlesi açısından göz yorucu olduğu düşünülmektedir. Logoların sonunda yer alan beyaz renkli ikon, rakun karakterinin elini simgelemekte ve derginin kimliğini yansıtarak sevimlilik katmaktadır. Ancak çerçevenin kalınlığından dolayı göz yorucu nitelik kazanmıştır. Logoların üzerinde yer alan "National Wildlife Federation" yazısı ince karakterli yapısı sebebiyle logoya oranla küçük görünmekte ve okunurluğu zayıf görünmektedir. Ayrıca dergi kapağındaki hayvan figürlerinin bir parçası logonun üzerine uygulanmış ve bu durum çocuk okur kitlesi açısından okunurluğu olumsuz etkilemiştir.

Şekil 77. *Ranger Rick Magazine* 2020 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 78. *Ranger Rick Magazine* 2021 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 79. *Ranger Rick Magazine* 2022 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 80. *Ranger Rick Magazine* 2023 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 81. *Ranger Rick Magazine* 2024 Nisan Sayısının Logosu

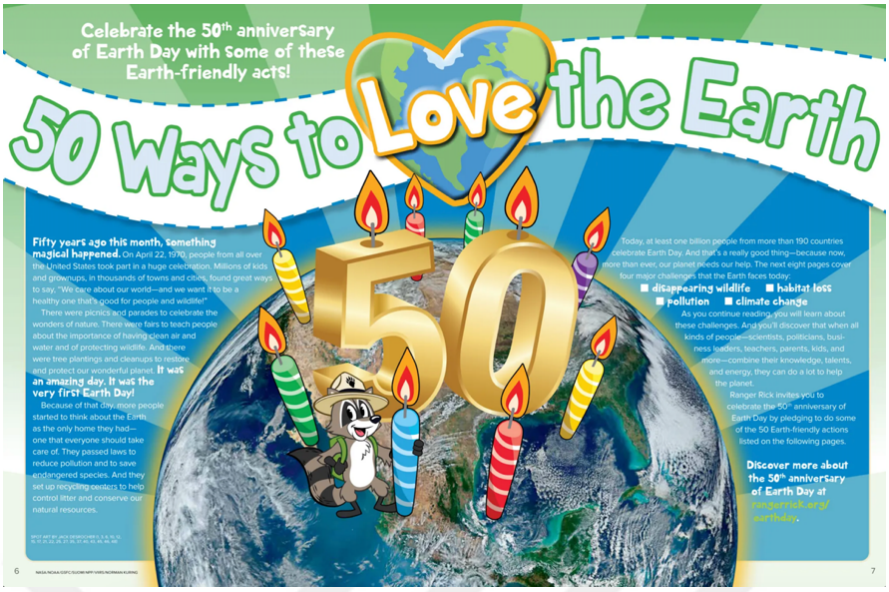


Kaynak: Anonim, 2024

6.4.2. Tipografik Öge Sorunları

Şekil 82'de derginin 6. ve 7. sayfasının sağ ve sol alt köşesinde yer alan sayfa numaraları küçük boyuttadır ve okunaklı değildir. İki sayfanın tümüne hâkim durumda olan üst kısımdaki "*50 Ways to Love the Earth*" isimli başlık, beyaz fonda ve koyu renkli çerçevelidir. Yazıya illüstrasyon eklenerek okuma deneyimine dinamiklik verildiği görülmektedir. Ancak yazının çevresindeki çerçeve çizgileri, harf aralıklarının sıkışık görünmesine sebep olmuştur. Dalgalı biçimde oluşturulan yazı, yine dalgalı biçimdeki kısa çizgiler ile daha da hareketli ve göz yorucu hale getirilmiştir. Sayfanın tam ortasında yer alan *50* rakamı, yoğun altın rengi ve ışığa sahiptir. Etrafı mum görselleri ile çevrilmiştir. Göz yorucu etki yaratan bu unsur, tasarım sorunu olarak düşünülmektedir. Ayrıca altında bulunan büyük dünya görseli ile birlikte, metin- görsel ilişkisini olumsuz yönde etkilemekte, çocuk okur kitlesinin odaklanamamasına yol açmaktadır. Kalın fontlu başlıkların alt kısımlarında oldukça ince yazı karakterine sahip açıklamalar bulunmaktadır. Bu özellik, okunurluğu olumsuz yönde etkilemektedir. 6. sayfanın sol alt köşesindeki tek satırdan oluşan *"NASAN/NOAA/GSFC/SUOMI NPP/VIRS/NORMAN KURING"* isimli yazının küçük puntolu olması sebebiyle okunmakta güçlük çekilmektedir. Bu durum okunurluk özelliğini olumsuz yönde etkilemekte ve tasarımı göz yorucu hale getirmektedir. Tüm bu unsurların dışında metin- fon ilişkisinde de sorunlar göze çarpmaktadır. Zira sayfanın fondaki açık ve koyu mavi renkli kalın çizgiler, tipografik yapının etkisini azaltacak özelliktedir.

Şekil 82. "50 Ways to Love the Earth", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2020

Derginin 28. ve 29. sayfasında yer alan Şekil 83'te karmaşık sırada konumlandırılan fotoğraflar, göz yorucu bir metin- fon ilişkisine yol açmıştır. Ana başlıktaki majiskül yazılar beyaz çerçeve ile tasarımı yorucu hale getirmiştir. Sayfanın genelinde yer alan başlıklarda ve ana metinde çok sayıda yazı karakterlerinin çeşitliliği görülmektedir. Koyu zemin üzerinde yer alan yazılarda uygulanan gölgeler ve farklı yazı karakterleri göz yorucu olmasına sebep olmuştur. Ayrıca sol sayfadaki ana metnin yazıları kalın ve büyük puntolu, sağ sayfadaki metnin yazıları daha ince ve daha küçük puntoludur. Bu da tipografik yapıda bir dengesizliğe yol açmaktadır.

Şekil 83. "Let's Hike", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 84'te derginin 2021 Nisan sayısının 10. ve 11. sayfasında sağ ve sol alt köşedeki sayfa numaraları küçük boyuttadır ve okunaklı değildir. Ayrıca 10. sayfadaki sayfa numarası fondaki görselin rengi ile karışmakta ve okunmakta güçlük çekilmektedir.

Her iki sayfada yer alan başlıklarda farklı fontlar tercih edilmiştir. Çevrelerine farklı renklerde çerçeveler uygulanmıştır. Çerçeve, harf aralıklarının sıkışık görünmesine ve okunurluğunun zayıflamasına sebep olmuştur.

Alt metinlerin fontları göz yorucu niteliktedir. Ayrıca satır aralıkları sıkışık görünmektedir. 10. sayfanın alt kısmında yer alan çizgi karaktere ait konuşma balonundaki yazılar ters yöndedir. Tüm bu unsurların tipografik yapının okunurluğunu olumsuz yönde etkilediği düşünülmektedir.

Şekil 84. "Spider Cat", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 85'te derginin 6. ve 7. sayfasında sağ ve sol alt köşedeki sayfa numaraları küçük boyuttadır ve okunaklı değildir. Ayrıca 7. sayfadaki sayfa numarası fondaki görselin rengi ile karışmakta ve okunmakta güçlük çekilmektedir.

Başlık yazısına eğim verilerek deforme edilmiş yazı fontu, göz yorucu hale getirilmiştir. Yeşilyurt'a göre bir sözcüğün yapısını bozmak, harf genişliklerini artırmak ya da azaltmak, o sözcükteki harflerde bozulmaya sebep olmaktadır (Yeşilyurt, 2022, s. 84). Ayrıca yazıya beyaz iç çerçeve ve siyah dış kontur eklenerek harf aralıklarının sıkışmasına yol açılmıştır.

Alt başlıklarda uygulanan farklı çeşitlerde font biçimleri, tipografik yapının bütünlüğüne olumsuz yönde etki vermektedir. Ayrıca her bir alt başlığın etrafındaki çerçeveler de okunurluğu olumsuz etkilemektedir. Metinlerin yazı fontları ve satır aralıklarının sıkışıklığı çocuk okur kitlesi göz önüne alındığında okunaksız bir durum yaratmaktadır.

Şekil 85. "Super Cats", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 86'da yer alan tipografi sorunlarından biri sayfa numaralarıdır. 24. ve 25. Sayfa numaraları okunaklı olsa da diğer sayfaların numaraları ile bütünsellik taşımamaktadır. Çünkü numaraların alt katmanında yer alan daire şekilleri diğer sayfa numaralarında bulunmamaktadır. Bu durumun derginin tipografik bütünlüğünü olumsuz etkilediği düşünülmektedir.

Tipografik sorunlardan bir diğeri ise başlık yazısıdır. "*LEAFY LOOK A LIKES"* isimli başlığa uygulanan kalın beyaz çerçeve sebebiyle okunurluğu göz yorucu hale gelmiştir. Ayrıca bu çerçeveler harf ve kelime aralıklarının sıkışmasına yol açmıştır. "*LOOK A LIKES"* kısmı bitişik görünmekte ve kelimede anlam karışıklığına yol açmaktadır.

Sayfa bütününe dağıtılmış dikdörtgen şekillerin içinde yer alan yazılar okunurluk açısından zayıf durumdadır. Fondaki renk dalgaları göz yorucu etki yaratmakta ve metin-fon ilişkisini olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 86. "Leafy Look a Likes", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 87'de derginin 2021 Nisan sayısının 20. ve 21. sayfasındaki sayfa numaraları küçük boyuttadır ve okunaklı değildir.

Başlık metninin, beyaz çerçevesi ve siyah koyu gölgesi ile göz yorucu olduğu düşünülmektedir. Ayrıca başlığın altında yer alan metinde de gölge efekti

uygulanmıştır. Açık renkli fonun üzerinde beyaz renkli metnin gölgesi, çocuk okur kitlesi göz önüne alındığında yine göz yorucu bir nitelik kazanmaktadır.

Ana metnin satır ve paragraf aralıkları sıkışık görünmektedir. Geniş yer kaplayan görsellerin arasında tek bir sütundan ibaret olması bu sıkışıklığın sebeplerinden bir diğeridir.

Kahverengi karenin üzerindeki yazı kolay okunsa da siyah karenin üzerinde yer alan ince fontlu beyaz renkli yazıda okunurluk zayıf bir nitelik kazanmıştır.

Şekil 87. "Losing It", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 88'de derginin Nisan 2023 sayısının 20. sayfasında yer alan "Frog Pond Peril, Part 1" isimli başlığın etrafına siyah ve beyaz çerçeve uygulanması sebebiyle uyumsuzluk ve harfler arası sıkışıklık hissedilmektedir.

Sayfanın sol üst kısmındaki "RANGER RICK ADVENTURERS" yazısının ve altındaki çizgi karakterlerin yazılarının çerçeveli olması okunurluğu olumsuz etkilemektedir. Ayrıca çizgi roman yazılarının satır aralıklarının sıkışık görünmektedir.

Şekil 88. "Ranger Rick Adventurers", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 89'da derginin 2024 Nisan sayısında görselin üstüne küçük puntolu ve okunaksız font tercih edilmiştir. Görselin alt kısmına ise küçük puntolu yazı eklenmiştir. Yazının uzun ve satır aralığının sıkışık olması sebebiyle okunurluğu olumsuz yönde etkilemektedir. Dolayısıyla hedef kitle olan çocuk okurların gelişim düzeyine uygun olmadığı düşünülmektedir.

Şekil 89. "A Young Aardvark", *Ranger Rick Magazine*



A young aardvark pokes its nose into the hole it has dug, ready to lap up lots of ants with its long, sticky tongue.

Kaynak: Anonim, 2024

6.4.3. Görsel Öge Sorunları

Şekil 90'da derginin 2020 Nisan sayısının 8. ve 9. sayfasında renkli fotoğraflara ve illüstrasyonlara yer verilmiştir. Çocuk okuyucu kitlesinin algısı göz önünde bulundurulmayarak karışık bir tasarım uygulanmıştır. Görseller gereğinden fazla detay barındırması, sayfa boyutuna göre küçük ve çok sayıda olması sebebiyle gözü yorduğu ve çocuk gelişim özellikleri dikkate alındığında görsel algılamada zorluğa yol açtığı düşünülmektedir.

Şekil 91'de derginin 2021 Nisan sayısının 16. ve 17. sayfasında illüstrasyonlar sayfalara hâkim bir durumda ve geniş yer kaplamaktadır. Fotoğraflar ise sayfa boyutuna ve illüstrasyonlara oranla oldukça küçük görünmektedir. Çocuk okuyucu kitlesinin algısı; vurgu, hiyerarşi gibi tasarım ilkeleri göz önünde bulundurulmayarak karışık bir tasarım uygulanmıştır. Görsel algılamada zorluk yaşanmasına sebep olduğu düşünülmektedir.

Şekil 90. "Diasappearing Wildlife", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2020

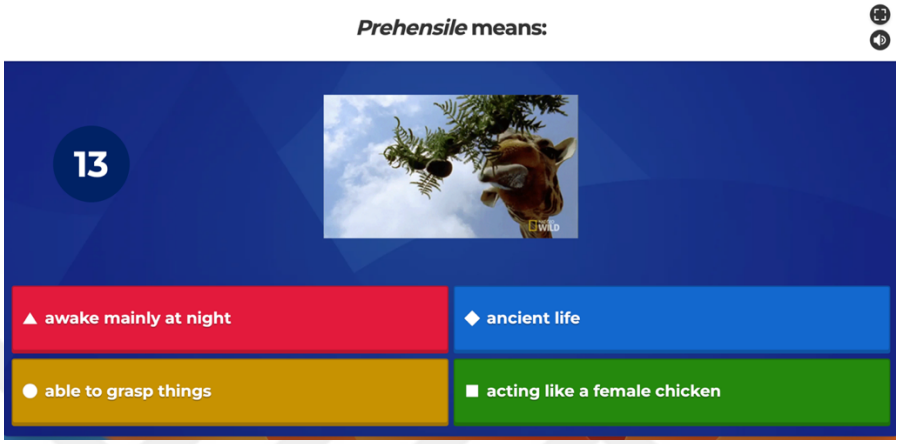
Şekil 91. "Dino Mummy", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 92'de derginin 2022 Nisan sayısında küçük test bölümü yer almaktadır. Sayfada renkli dikdörtgenlerden ibaret olan seçenekler ve bir zürafa görseli bulunmaktadır. Görsel, sayfa boyutuna ve renkli seçeneklere oranla oldukça küçük görünmektedir ve algılamada zorluk yaşanmaktadır. Çocuk okuyucu kitlesinin görsel algısı; vurgu, hiyerarşi gibi tasarım ilkeleri göz önünde bulundurulmayan bir tasarım uygulanmıştır.

Şekil 92. "Prehensile Means", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 93'te derginin 2023 Nisan sayısında görsel illüstrasyonun ön planında bir başka illüstrasyonun yer alması ve iri puntolarla yazılmış başlık sebebiyle boşluğun olmaması, algılamada zorluk ve karışıklık yaratmaktadır. Çocuk okuyucu kitlesinin görsel algısına göre; vurgu, hiyerarşi gibi tasarım ilkeleri göz önünde bulundurulmayan bir tasarım uygulanmıştır.

Şekil 93. "Be a Night Sky Explorer", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 94'te derginin 2024 Nisan sayısında yer alan görsel karmaşık unsur içermemekte, ancak sayfada ortalanmadığı için çevresi boş görünmektedir. Ayrıca çocuk okur kitlesine göre küçük detaylar barındırmaktadır. Bu durum bir tasarım sorunu olarak değerlendirilebilmektedir.

Şekil 94. "Make Egg-imals", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2024

6.4.4. Kapak ve Sayfa Tasarımı Sorunları

Şekil 95. *Ranger Rick Magazine* 2020 Nisan Kapak Tasarımı



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 95'te derginin kapak sayfası genel temaya uygun olsa da okunmakta zorluk çekilen ve dikkat çekici görünmeyen yazı karakterlerine yer verilmiştir. Ayrıca bu karakterler aynı yazı ailesinden değildir. Kapakta dokunma ve hareket ettirme gibi etkileşim ögelerine yer verilmemiştir.

Şekil 96'daki sayfa tasarımında ise fondaki görselin ön planında büyük boyutta görsellere yer verilerek boş alan bırakılmadığı anlaşılmaktadır. Bu durum, sayfa düzeninde bütünlük ve hiyerarşiyi, ayrıca vurguyu geri planda tutmaktadır. Sayfa içerisinde etkileşimli öge yer almamaktadır.

Şekil 96. "Anna's Magic", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 97'de derginin 2021 Nisan sayısının kapak tasarımı genel temaya uygundur. Ancak konu başlıkları için okunmakta zorluk çekilen ve dikkat çekici görünmeyen çerçeveli ve gölgeli yazı karakterlerine yer verilmiştir. Kapakta yer alan kedi figürünün kulağı logonun üzerine denk gelmiştir. Bu durum logonun okunurluğunu olumsuz yönde etkilemektedir. Kapakta dokunma ve hareket ettirme gibi etkileşim ögelerine yer verilmemiştir.

Şekil 97. *Ranger Rick Magazine* 2021 Nisan Kapak Tasarımı



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 98. "A Leaf-tailed Gecko", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 98'de derginin 2021 Nisan sayısının 28. ve 29. sayfasındaki genel bütünlüğü olumsuz yönde etkileyecek bir tasarım uygulandığı düşünülmektedir. Zira iki sayfayı kaplayan fotoğraflar geniş yer kaplamakta ve yazıların algılanmasında zorluk yaşanmasına sebep olmaktadır. Ayrıca bu durum tasarımda vurgu ilkesini de olumsuz etkilemektedir.

Şekil 99'da derginin 2022 Nisan sayısının kapak sayfası temaya uygun tasarlanmıştır. Ancak konu başlıkları için okunmakta zorluk çekilen ve dikkat çekici görünmeyen çerçeveli ve sert gölgeli yazı karakterlerine yer verilmiştir. Zürafa figürünün kafası logonun üstüne eklenmiş ve bu durum logonun okunurluğunu zayıflatmıştır. Kapakta dokunma ve hareket ettirme gibi etkileşim ögelerine yer verilmemiştir.

Şekil 99. *Ranger Rick Magazine* 2022 Nisan Kapak Tasarımı



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 100'de görülen derginin 2022 Nisan sayısının 8. ve 9. sayfası genel temaya uygun olsa da yalın değildir. Sayfada detaylar barındıran görsellere tercih edilmiş ve genel olarak boşluklara yer verilmemiştir. Bu durum kalabalık bir tasarıma yol açmıştır.

Şekil 100. "Extraordinary Necks", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 101'de yer alan derginin 2023 Nisan sayısı kapak tasarımı, genel temaya uygun olsa da konu başlıklarında okunmakta zorluk çekilen, dikkat çekici görünmeyen çerçeveli ve sert gölgeli yazı karakterlerine yer verilmiştir. Ayrıca tercih edilen görsel, hayvan figürünün arka planında yalınlıktan uzak ve karmaşık unsur barındırmaktadır. Kapakta dokunma ve hareket ettirme gibi etkileşim ögelerine yer verilmemiştir.

Şekil 101. *Ranger Rick Magazine* 2023 Nisan Kapak Tasarımı



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 102'deki derginin 22. sayfası karmaşık unsurların yer aldığı tasarımdan oluşmaktadır. Çizgi roman sekmelerine tıklandığında, ilgili görsel büyütülmekte, ancak sayfayı tam kaplamamaktadır. Bu durum, okuyucunun çizgi romanı okurken aynı zamanda arka planı da görmesine ve algılamada karışıklık yaşamasına sebep olmaktadır. Sayfa, derginin genel temasına uygundur ancak sayfa içerisinde bütünlük ve hiyerarşiye özen gösterilmemiştir.

Şekil 102. Sayfa Tasarımı, *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 103'te yer alan derginin Nisan 2024 sayısının kapak tasarımı, derginin genel temasına uygundur. Ancak konu başlıkları için okunmakta zorluk çekilen ve göz yorucu görünen çerçeveli ve sert gölgeli yazı karakterleri ile farklı renklere yer verilmiştir. Logonun üzerine gelen hayvan figürünün kulak bölgesi, logonun kısmen kapanmasına yol açmış ve okunurluğu olumsuz etkilemiştir. Kapakta dokunma ve hareket ettirme gibi etkileşim ögelerine yer verilmemiştir.

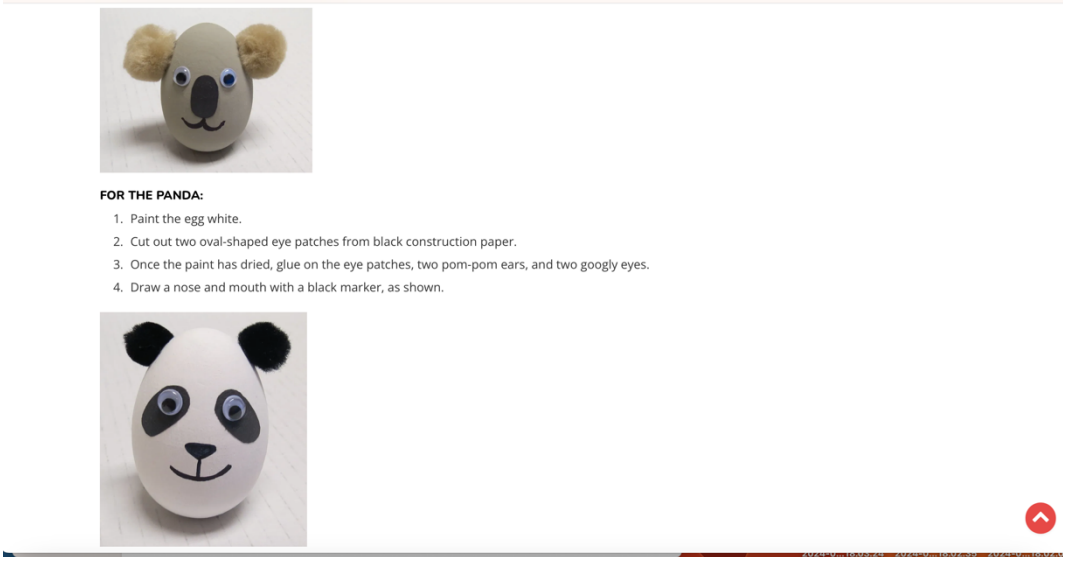
Şekil 103. *Ranger Rick Magazine* 2024 Nisan Kapak Tasarımı



Kaynak: Anonim, 2024

Şekil 104'teki derginin 2024 Nisan sayısının örneğinde, sayfalar arasında bütünlük olmadığı görülmektedir. Zira bazı sayfaları dergi sayfası olarak tasarlanmışken, bazıları ise aşağıdaki gibi web sayfası şeklindedir.

Şekil 104. "For the Panda", *Ranger Rick Magazine*



FOR THE PANDA:

1. Paint the egg white.
2. Cut out two oval-shaped eye patches from black construction paper.
3. Once the paint has dried, glue on the eye patches, two pom-pom ears, and two googly eyes.
4. Draw a nose and mouth with a black marker, as shown.

Kaynak: Anonim, 2024

6.4.5. Mizanpaj Sorunları

Şekil 105'te derginin 2020 Nisan sayısının 22. ve 23. sayfasında, dikey düzlemde sütun aralıklarındaki boşluklar aynı oranda değildir. Görseller içerik ile uyumlu olsa da birbirinin üzerine getirilerek uyumsuz biçimde yerleştirilmiştir. Tasarımın genelinde vurgu ögesi bulunmamaktadır. Bu durum sayfanın mizanpaj yapısı içinde bütünlük ve hiyerarşiyi olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 105. "Actual Size", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 106'da derginin 2021 Nisan sayısının 14. ve 15. sayfasında, dikey düzlemde sütun aralıklarındaki boşluklar aynı oranda değildir. Satır aralıklarının da sıkışık olması sebebiyle göz yorucu özelliğe sahiptir. Tasarımın genelinde vurgu ögesi bulunmamaktadır. Bu durum sayfanın mizanpaj yapısı içinde bütünlük, vurgu ve hiyerarşiyi olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 106. "What's New in the Past", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 107'de derginin 2022 Nisan sayısının 30. ve 31. sayfasındaki bütüne hâkim konumda olan görselin alt kısmında büyük puntolarla yazılmış başlık yer almaktadır. Sağ kısımda ise sola eğimli metin çapraz biçimde yerleştirilmiştir. Fonunda ise açık-koyu siyah renkler bulunan uzun metin bloku, okunurluğu olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 107. "Go, Go, Sockeyes", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 108'de derginin 2022 Nisan sayısının 32. ve 33. sayfasında yer alan sütunların mesafesi aynı oranda değildir. Çapraz ve daire formlarından oluşan çeşitli görseller yer almaktadır. Sütunların düz form yapısının düzenini çapraz biçimdeki sütunlar bozmaktadır. Bu durum da sayfanın mizanpaj tasarımının bütünlüğünü olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 108. "Gotcha", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 109'da derginin 2023 Nisan sayısında uzun içerikli mizanpaja yer verilmiştir. Metin, sütunlara bölünmemiştir. Görsel, yazının kapladığı alana göre küçük boyuttadır. Detayların incelenebilmesinde zorluk yaşanmaktadır. Satır aralıklarının da sıkışık olması sebebiyle göz yorucu özelliğe sahiptir. Tüm bu tasarım sorunları, sayfanın mizanpaj yapısı içinde bütünlük, vurgu ve hiyerarşiyi olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 109. "Create a Constellation", *Ranger Rick Magazine*

CREATE A CONSTELLATION

Some constellations are always visible in the night sky. Others can be seen only during certain times of the year. If you look up in the sky and can't spot your favorite constellation—or if you don't have a favorite—don't worry. You can always create your own indoor constellation! All you need is a **toilet-paper or paper-towel tube**, a flat piece of **cardstock paper or cardboard**, **scissors**, **tape**, **a ballpoint pen**, and a **flashlight**.



1. Use the end of the paper tube to trace a circle on the cardboard or cardstock paper. Inside the circle, draw the constellation of your choice, using a dot for each star.

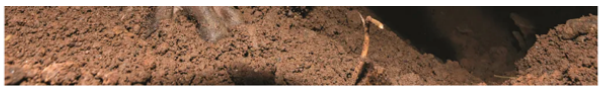
2. With the tip of your pen, poke small holes where you've drawn each star in your constellation. Carefully cut out your constellation circle and tape it securely to the end of the toilet paper tube, so it looks like a telescope.

3. At night, with all the lights off, shine a flashlight through the open end of your constellation tube. The light will shine through the poked holes, creating a constellation on the wall or ceiling!

Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 110'da derginin Nisan 2024 sayısında, sayfa büyüklüğüne göre uzun olan küçük puntolu yazı içeriği, sütunlar ile bölünmeyerek okunurluğu kolaylaştırılmamıştır. Tüm bu tasarım sorunları, sayfanın mizanpaj yapısı içinde bütünlük, vurgu ve hiyerarşiyi olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 110. "On Defense", *Ranger Rick Magazine*



A young aardvark pokes its nose into the hole it has dug, ready to lap up lots of ants with its long, sticky tongue.

ON DEFENSE

While hunting for food, aardvarks have to watch out for predators: animals that might be hunting them! These include lions, cheetahs, leopards, hyenas, wild dogs, and pythons. An aardvark can run surprisingly fast. It can also quickly dig itself underground for safety. If it runs out of time to dig, it just flips onto its back and uses its sharp claws to slash at the attacker.

AARDVARKS ARE IMPORTANT

Aardvarks eat only some of the insects in each nest they dig up. Once a nest is opened, other kinds of insect-eaters—even those that don't dig—can join the feast.

An aardvark doesn't live its whole life in the same burrow. It moves around and makes new burrows in new places. The empty ones left behind become homes for many other kinds of animals. Warthogs, porcupines, hedgehogs, and jackals are just a few of the animals that may use them.

Because aardvarks mostly stay hidden in their burrows during the day, scientists aren't exactly sure how many of them there are. But the animals don't seem to be rare or endangered.

This might be bad news for ants and termites. But it's good news for aardvarks and all the other animals that depend on them!

Kaynak: Anonim, 2024

6.4.6. Renk Sorunları

Şekil 111'deki derginin 2020 Nisan sayısının 6. ve 7. sayfasında bir çocuk dergisine göre karmaşık renklerin baskın olduğu sayfada göze çarpmaktadır. Çocukların gelişim özelliklerine ve içerik konularına uygun olmayan renklerin dijital ekran göz önüne alındığında yorucu bir nitelik kazandığı meydana geldiği düşünülmektedir. Ayrıca canlı ve parlak renkler karışık durumda olup önemli yerler kontrast renkler ile öne çıkarılarak vurgulanmamıştır.

Şekil 111. "50 Ways to Love the Earth", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 112'de derginin 2021 Nisan sayısının 6. ve 7. sayfasında, bir çocuk dergisine göre gelişim özelliklerine uymayan, karmaşık renklerin baskın halde olduğu fark edilmektedir. Sayfanın önemli yerlerini vurgulayan kontrast renklerin göz yorucu olduğu ve öne çıkmasında yeterli olmadığı düşünülmektedir. Bu karmaşıklığa sebep olan, açık-koyu renk dengesinin yetersiz olduğu bir fon ve ön planda karışık renklerin yer almasıdır.

Şekil 112. "Super Cats", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 113'te derginin 2022 Nisan sayısının 34. ve 36. sayfasında çocukların gelişim özelliklerine uyan, kontrast renklerin baskın halde olduğu bir tasarım olsa da; okunurluğu olumsuz yönde etkileyen siyah ve gri tonların yer aldığı fon tercih edilmiştir. Siyah rengin yoğun olması sebebiyle; sayfanın önemli yerlerini vurgulayan kontrast renklerin göz yorucu olduğu ve öne çıkmasında yeterli olmadığı düşünülmektedir.

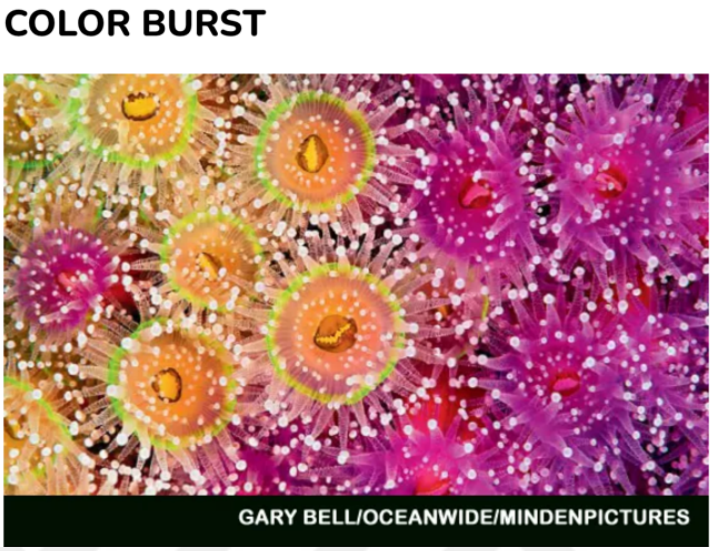
Şekil 113. "A New Beginning", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 114'teki derginin 2023 Nisan sayısında yer alan görselde, siyah şerit üstünde yer alan görselde karmaşık renklerin yer alması, tasarımın bütünlüğünü bozmakta ve göz yorucu hale getirmektedir.

Şekil 114. "Color Burst", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 115'te derginin 2024 Nisan sayısındaki örnekte, tasarımın vurgu ilkesine yaslı olarak vurgulanan bir renk unsuru bulunmamaktadır. Önemli alanlar kontrast renkler ile öne çıkarılmamıştır. Ayrıca fondaki beyaz renk, görselleri ön plana çıkarmayarak ayırıcı özelliğe sahip olmamaktadır. Sayfanın genelinde açık- koyu renk dengesine dikkat edilmediği düşünülmektedir.

Şekil 115. "Renkler", *Ranger Rick Magazine*



Kaynak: Anonim, 2024

6.5. Kumbara Dergisi

Türkiye'de yayınlanan *Kumbara* dergisinden 2020-2024 yıllarında yayınlanan birer sayılarının grafik tasarım sorunları ele alınmıştır.

Künye Bilgileri:

Dergi Adı: *Kumbara* dergisi

Yayın Grubu: Türkiye İş Bankası

Genel Yayın Yönetmeni: Çağlar Sunay

Görsel Tasarım: İnova İletişim Reklam ve Yayıncılık Hizmetleri Ltd. Şti.

Yayına Başladığı Tarih: 1931

Yayın Yeri: Türkiye

Hedef Kitlesi: 7 – 14 yaş arası çocuklar

Web Adresi: https://kumbaradergisi.com

Derginin Tanımı ve Amacı: Ücretsiz ve etkileşimli çocuk dergisidir. Cumhuriyetin ilk yıllarında topluma tasarruf bilincini kazandırmak için yayına başlayan dergi; günümüzde çocukların kültür-sanat, bilim, spor alanlarında bilgi sahibi olmalarını amaçlar. 2016'dan günümüze dek dijital platformda hazırlanmaktadır. Derginin hem web adresi hem de *Kumbara* isimli mobil uygulaması bulunmaktadır.

6.6. *Kumbara* Dergisinde Grafik Tasarım Sorunları

Kumbara dergisinin logo tasarımı, tipografik öge tasarımı, görsel öge tasarımı, kapak ve sayfa tasarımı, mizanpaj tasarımı ve renk unsurlarında belirlenen grafik tasarım sorunlarının analizi aşağıda yer almaktadır.

6.6.1. Logo Tasarım Sorunları

Şekil 116'da yer alan *Kumbara* dergisi logosu, 2020'den günümüze dek aynı biçimde kullanılmıştır. Koyu sarı renkli "Kumbara" isimli yazı karakteri, koyu mavi renk ile çerçevelenmiştir. Ayrıca hem iç kısmında hem de arka planında gölgelendirme efekti ile hareketlendirilerek göz yorucu hale getirilmiştir.

Harflerin etrafındaki kalın çerçeveler sebebiyle sıkışıklık meydana gelmiştir. Bu sıkışıklığa tezat olarak logonun altındaki "DERGİSİ" yazısının harf aralıkları ise oldukça büyük boşluklar içermektedir. Bu durumun çocuk okur kitlesi açısından göz yorucu olduğu düşünülmektedir.

Şekil 116. *Kumbara* Dergisi Logo Tasarımı



Kaynak: Anonim, t.y.

6.6.2. Tipografik Öge Sorunları

Şekil 117'de 2020 Nisan sayısının tipografi örneğinde, "Tinkercard ile Simülasyon" isimli beyaz renkli yazı ideal ölçülerde ve kalınlıkta bir fonta sahiptir. Ancak fondaki karışık renkli unsurlar barındıran görselin üzerinde okunurluğunu yitirmiştir. Metin-fon ilişkisini olumsuz yönde etkileyen bu durum, göz yorucu bir nitelik kazanmıştır. Dolayısıyla hedef kitle olan çocuk okurların gelişim düzeyine uygun olmadığı düşünülmektedir.

Şekil 117. "Tinkercard ile Simülasyon", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 118'de derginin 2021 Nisan sayısının tipografi örneğinde, görselin karışık renkli fonu ve üzerinde oldukça küçük puntoya sahip yazıları sebebiyle okunurluk sorunu yaşanmaktadır. Metin- fon ilişkisini ve okunurluğu olumsuz yönde etkileyen bu durum, göz yorucu bir nitelik kazanmıştır. Dolayısıyla hedef kitle olan çocuk okurların gelişim düzeyine uygun olmadığı düşünülmektedir.

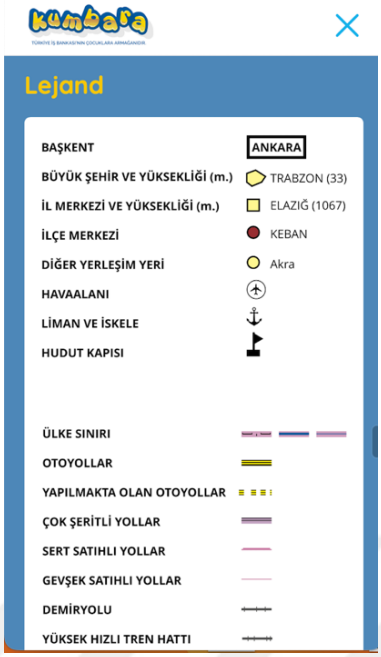
Şekil 118. "Dünya'nın Eksen Eğikliği", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 119'da aynı sayının bir başka tipografi örneğinde; sayfa boyutuna göre oldukça küçük puntolardan ibaret olan yazı sebebiyle okunurluk zayıf bir niteliğe sahiptir. Algılamayı ve okunurluğu olumsuz yönde etkileyen bu durum, göz yorucu bir nitelik kazanmıştır. Dolayısıyla hedef kitle olan çocuk okurların gelişim düzeyine uygun olmadığı düşünülmektedir.

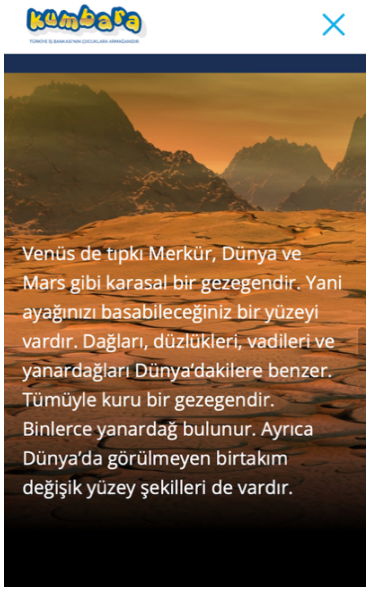
Şekil 119. "Lejand", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 120'de derginin 2022 Nisan sayısında, arka plandaki karışık renkli görselin üzerinde yer alan beyaz renkli ve ince fontlu yazılar okunurluğunu yitirmiştir. Metin-fon ilişkisini olumsuz yönde etkileyen bu durum, göz yorucu bir nitelik kazanmıştır. Dolayısıyla hedef kitle olan çocuk okurların gelişim düzeyine uygun olmadığı düşünülmektedir.

Şekil 120. "Venüs", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 121'de yer alan derginin 2022 Nisan sayısındaki diğer tipografik sorunlardan biri, arka plandaki karışık renkli görselin üzerinde yer alan beyaz renkli ve ince fontlu yazılar okunurluğunu yitirmesidir. Salyangoz görseli yazının okunurluğunu azaltmaktadır. Metin- fon ilişkisini olumsuz yönde etkileyen bu durum, göz yorucu bir nitelik kazanmıştır. Dolayısıyla hedef kitle olan çocuk okurların gelişim düzeyine uygun olmadığı düşünülmektedir. Ancak ana metin paragrafının sola yaslı olması okunurluk için olumlu bir tasarımdır.

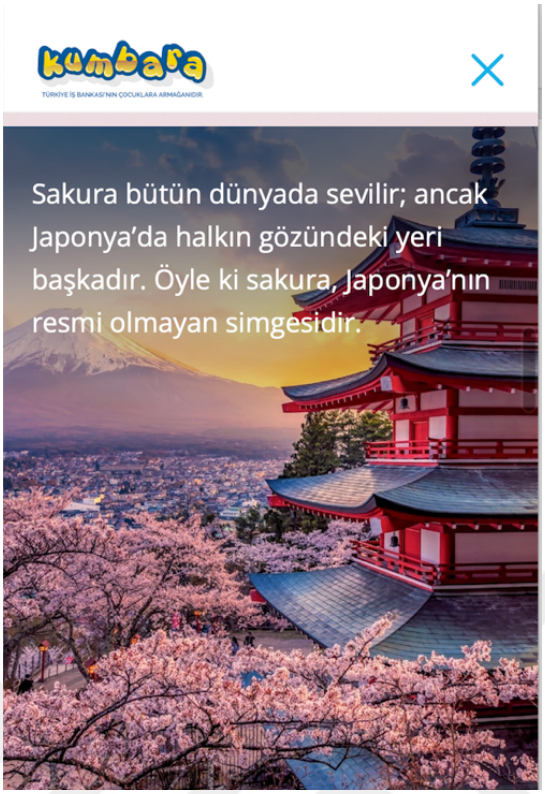
Şekil 121. "Salyangozlar", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 122'de yer alan 2023 Nisan sayılı derginin fonunda karışık renkler ve unsurlara sahip görsel bulunmaktadır. Görselin üzerinde ince ve beyaz font ile okunurluğu olumsuz etkileyen göz yorucu bir tasarım uygulanmıştır. Bu durum metin-fon ilişkisinde olumsuz bir etki yaratmıştır.

Şekil 122. "Sakura", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 123'te derginin 2024 Nisan sayısında karışık renk ve şekillere sahip harita görülmektedir. Harita fotoğrafının üzerinde yer alan siyah beyaz renkli yazıların okunurluğu zayıftır. Metin- fon ilişkisinde göz yorucu bir nitelik kazanan bu durum, grafik tasarım sorunu olarak değerlendirilebilmektedir.

Şekil 122. "Bildiğiniz Haritalar", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2024

Şekil 124'te derginin bir diğer tipografi sorunu görülmektedir. "Kutlu olsun" yazısı, balon görsellerinin üzerine uygulanmıştır. Metin- fon ilişkisinde göz yorucu bir nitelik kazanan bu durum, grafik tasarım sorunu olarak değerlendirilebilmektedir.

Şekil 124. "23 Nisan", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2024

6.6.3. Görsel Öge Sorunları

Şekil 125'te derginin Nisan 2020 sayısında yer alan görseller, yazıların konumuna oranla oldukça karmaşık ve küçük detaylar barındırmaktadır. Küçük detaylı görseller tercih edildiği için bu durum bir tasarım sorunu olarak değerlendirilebilmektedir.

Şekil 125. "Arduino Uno Seti Kodlama", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 126'da derginin Nisan 2021 sayısında, Türkiye haritasının bir kısmını anlatan görsel küçük ve karmaşık detaylara sahiptir. Ayrıca tıklandığında büyütülüp incelenebilme imkânı oluşturulmamıştır. Bu durumun çocuk okur kitlesinin gelişim özelliklerine uygun olmadığı, ayrıca tasarım sorunu olduğu düşünülmektedir.

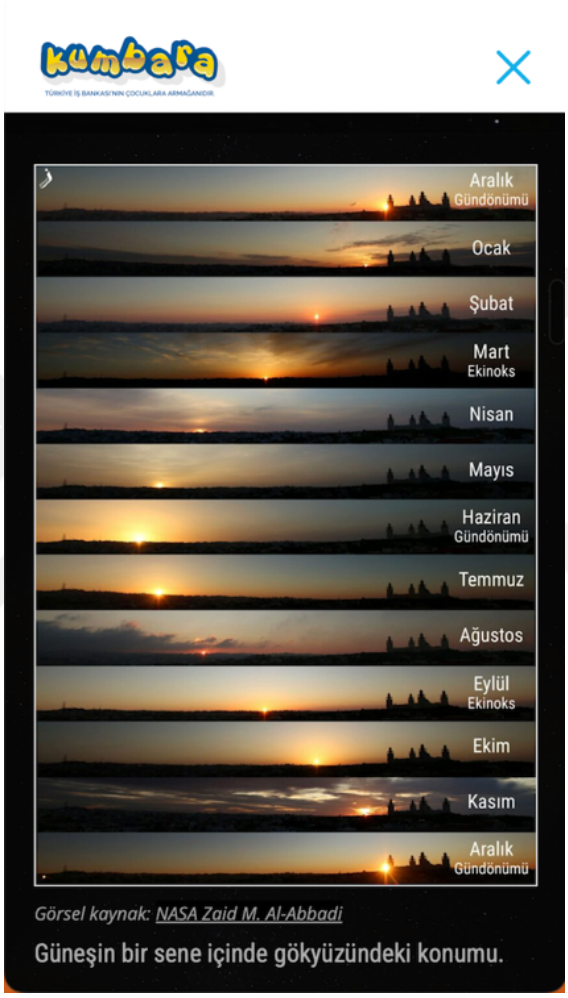
Şekil 126. "Türkiye Fiziki Haritası", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 127’de derginin 2021 nisan sayılı bir diğer örneğinde Güneş’in aylar içinde oluşturduğu gökyüzündeki hareketlerini ifade eden görsel, sayfa yapısına göre oldukça küçük detaylara sahiptir. Tıklayarak büyütme ve inceleme imkânı bulunmamaktadır. Bu durumun çocuk okur kitlesinin gelişim özelliklerine uygun olmadığı, ayrıca tasarım sorunu olduğu düşünülmektedir.

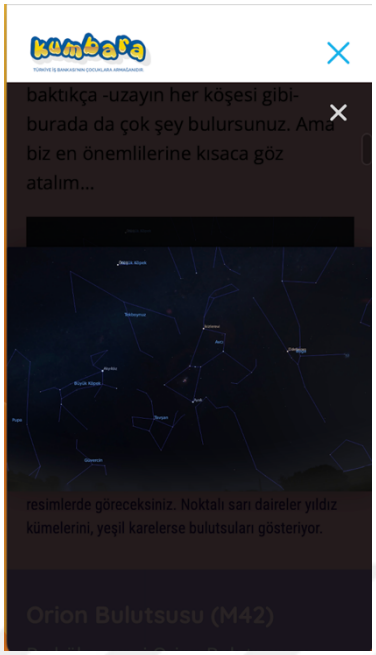
Şekil 127. “Güneş’in Gökyüzündeki Hareketi”, *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 128’de derginin Nisan 2022 sayısında, sayfanın orta merkezinde yer alan siyah rengin ağırlıkta olduğu harita illüstrasyonu büyütüldüğünde siyah ve şeffaf bir arka plan yer almaktadır. Renklerin birbirine karışması söz konusu olduğu durum, çocuk okur kitlesinin görsel algılaması açısından tasarım sorunu yaratmaktadır.

Şekil 128. "Yıldız Kümeleri", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 129'da derginin Nisan 2023 sayısında, sayfanın orta merkezinde yer alan iki adet illüstrasyon, sayfa boyutuna göre oldukça küçük ve karmaşık detaylar içermekte ve görsel algılamada karışıklık yaratmaktadır. Okuyucu ilgili görselleri incelemek istediğinde herhangi bir yakınlaşma özelliği bulunmamaktadır.

Şekil 129. "Hanami Festivali", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 130'da derginin Nisan 2024 sayısında, sayfanın orta merkezinde yer alan harita illüstrasyonu, sayfa boyutuna göre oldukça küçük detaylar içermekte ve görsel algılamada karışıklık yaratmaktadır. Ayrıca fondaki transparan siyah renk, görselin koyu lacivert rengi ile birlikte göz yorucu görünmektedir. Çocuk okur kitlesi açısından uygun olmayan bir görsel tercih edildiği düşünülmektedir.

Şekil 130. "Yıldız Kümeleri", *Kumbara* Dergisi



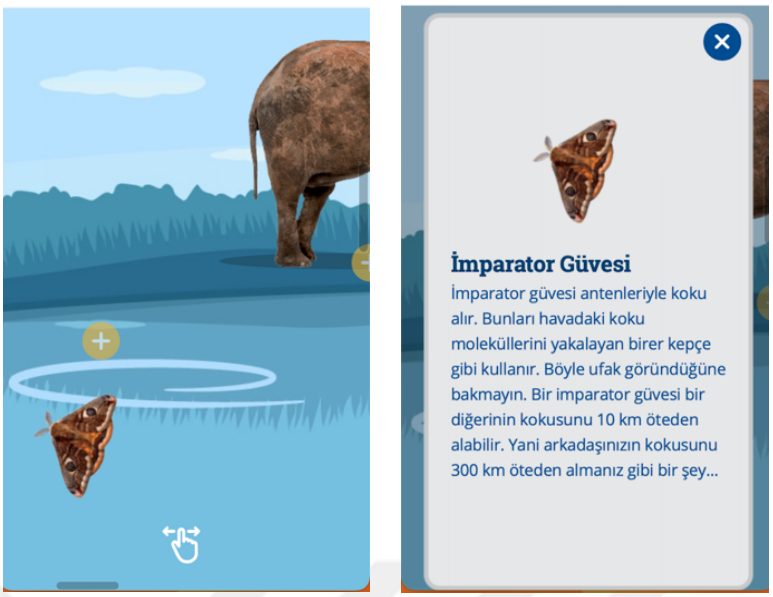
Kaynak: Anonim, 2024

6.6.4. Kapak ve Sayfa Tasarımı Sorunları

Kumbara dergisinin 2020 kış sayısından itibaren kapak tasarımı uygulanmadığı tespit edilmiştir. Dergi, web sitesi ve mobil uygulama platformu üzerinden aylık bülten olarak çeşitli bölüm başlıkları ile okuyucuya sunulmaktadır. Dolayısıyla kapak tasarımı yer almamaktadır.

Şekil 131'de derginin 2020 Nisan sayısında yer alan görsel, sayfa boyutuna göre oldukça büyük yer kaplamakta, okunması için kaydırma yapmaya gerek duyulmaktadır. Ayrıca görselin üzerinde bulunan ikonlara tıklandığında yeni bir pencere açılmaktadır. Çocuk okur kitlesinin okuma deneyimini yavaşlatan bu durum tasarım sorunlarından biri olarak düşünülmektedir.

Şekil 131. "İmparator Güvesi", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 132'de 2021 Nisan sayısında bir resim yarışması ilanını gösteren sayfa, derginin genel tasarım yapısına uyum sağlamamaktadır. Mizanpaj, görsel, tipografi açısından sorunlar içermektedir. Tıklayıp büyütülme imkânı bulunmamaktadır. Katılım koşulları ve başvuru alanı, okuyucuyu ilgili sayfaya yönlendirmemektedir.

Şekil 132. "Yaşanabilir Dünya İçin", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 133'te derginin 2022 Nisan sayısındaki etkileşimli sayfa geçişinde küçük boyutlu görsel ve gereksiz boşluklar yer almaktadır. Ayrıca çocuk okur kitlesi göz önüne alındığında geçişli sayfa sayısının fazla olduğu düşünülmektedir. Bu durumun odaklanma sürecinde sorun yaratabileceği düşünülmektedir.

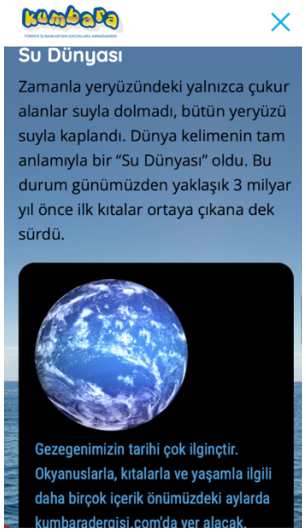
Şekil 133. "Elişi Kâğıdı", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 134'te derginin 2023 Nisan sayısında yer alan sayfanın arka planında deniz görseli ve metin içeriğine sahip sayfanın üzerine farklı görsel ve metin içeren sayfa tasarlanmıştır. Bu durumun tasarımda devamlılık ilkesine ve bütünlüğe uygun olmadığı düşünülmektedir.

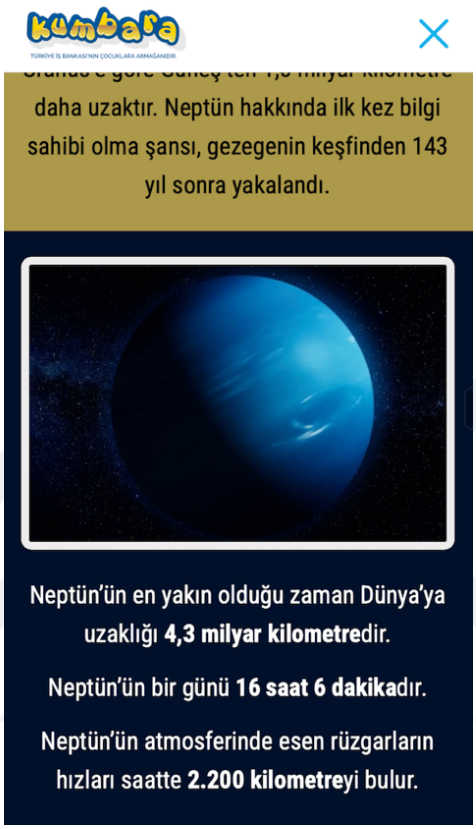
Şekil 134. "Su Dünyası", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 135'te derginin 2024 Nisan sayısında yer alan sayfa tasarımında, bir önceki ve sonraki sayfanın ekrana sığmadığı ve devamlılık taşımadığı gözlemlenmektedir. Bu durumun tasarımda bütünlüğe uygun olmadığı düşünülmektedir.

Şekil 135. "Neptün", *Kumbara* Dergisi

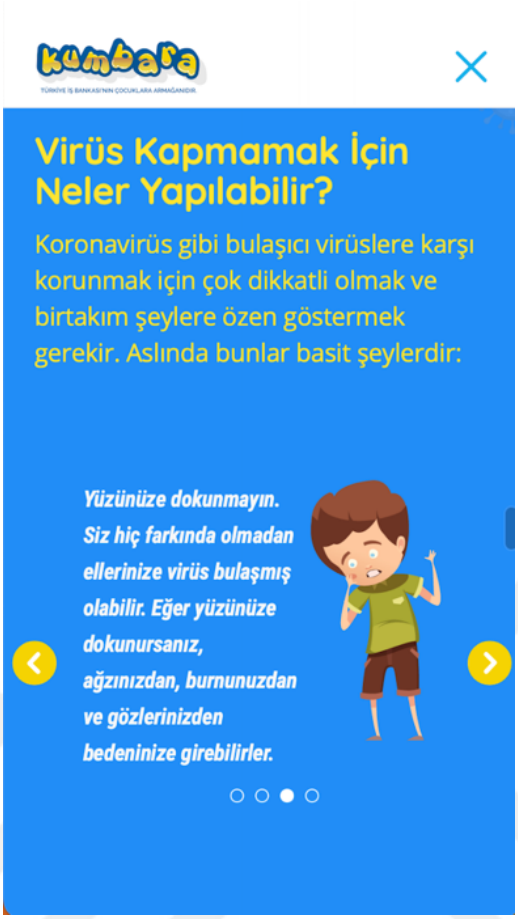


Kaynak: Anonim, 2024

6.6.5. Mizanpaj Sorunları

Şekil 136'da derginin 2020 Nisan sayısındaki metin, başlık ve alt başlık ile aynı hizada değildir. Ayrıca alt başlık ile ana metnin arasında gereksiz bir boşluk vardır. Sayfanın sağ kısmına yerleştirilen görsel, ana metnin sıkışık görünmesine yol açmıştır. Etkileşimli olarak tasarlanan örnekte sayfa altı boşluğunun fazla olması da dikkat çekmektedir. Metin-fon ilişkisini, okunurluğu ve odaklanma sürecini olumsuz yönde etkileyen bu durum, mizanpaj sorunu olarak düşünülmektedir. Sayfanın mizanpaj yapısı içinde bütünlük, vurgu ve hiyerarşiyi olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 136. "Virüs Kapmamak İçin Neler Yapılabilir", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 137'de derginin 2021 Nisan sayısında sayfa kenar boşluklarının yeterli olduğu örnekte, üst başlık ve görsel arasında gereksiz biçimde büyük boşluk alanı ayrılmıştır. Bu durum sayfa yapısında bütünlüğü bozmaktadır. Ayrıca bütünlük, vurgu ve hiyerarşiyi olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 138'de ise yine aynı sayının bir başka mizanpaj örneğinde; sayfaya ortalanmış biçimde hizalanan metin ve görseller, dengesiz biçimde tasarlanmıştır. Sayfada yer alan boşluklar değerlendirilmemiş, mizanpaj yapısı göz yorucu hale gelmiştir.

Şekil 137. "Judy Watson", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2021

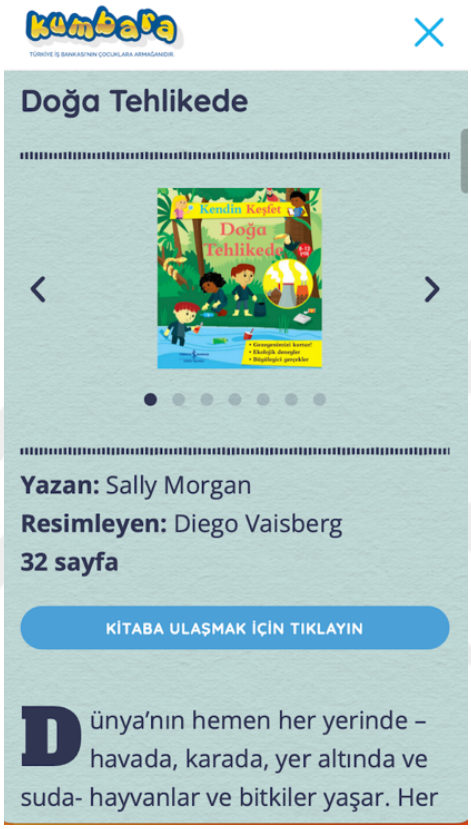
Şekil 138. "İlk Telsiz Telefon", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 139'da derginin 2022 Nisan sayısında görsel boyutu metnin kapladığı alanın oranına göre küçük tasarlanmıştır. Ayrıca bir önceki paragraftan sonraki boşluk aynı mesafede değildir. Tüm bu unsurlar, sayfanın mizanpaj yapısı içinde bütünlüğü olumsuz yönde etkilemektedir.

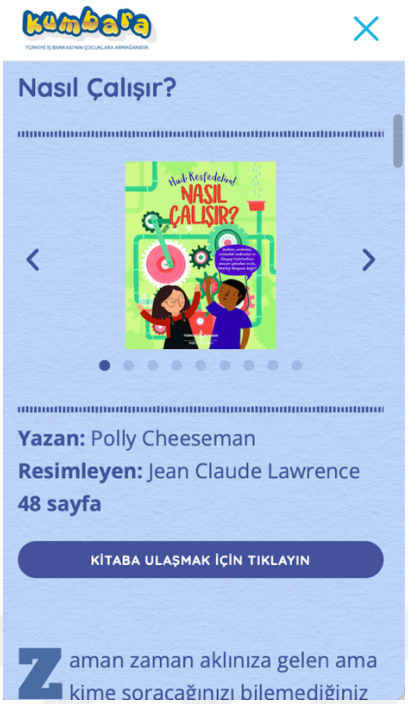
Şekil 139. "Doğa Tehlikede", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 140'ta derginin 2023 Nisan sayısında metin için ayrılan alana oranla görsel için ayrılan alan oldukça küçüktür. Ana metin, mavi dikdörtgen ile işaretlenen alandan uzak mesafeye sahiptir. Bu durum mizanpaj tasarımda bütünlük oluşturmamaktadır.

Şekil 140. "Nasıl Çalışır", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 141'de derginin 2024 Nisan sayısında metin için ayrılan alana oranla görsel alanı oldukça küçüktür. Ana metin, mavi dikdörtgen ile işaretlenen alandan uzak mesafeye sahiptir. Bu durum mizanpaj tasarımda bütünlük oluşturmamaktadır.

Şekil 141. "Edwin Hubble", *Kumbara* Dergisi

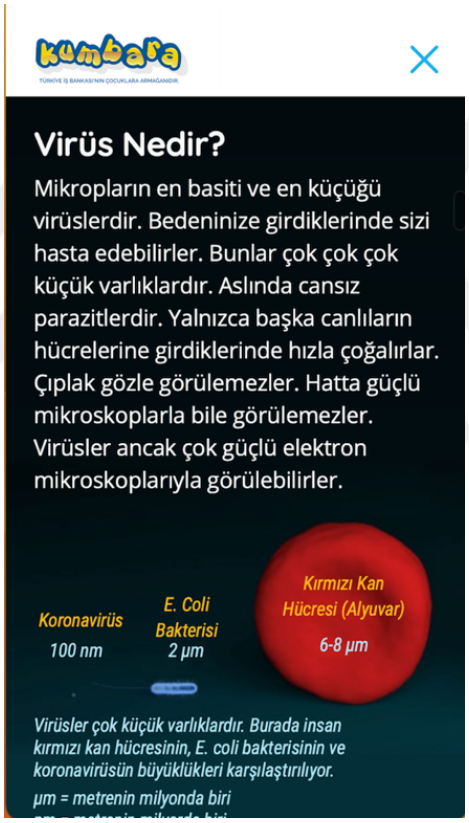


Kaynak: Anonim, 2024

6.6.6. Renk Sorunları

Şekil 142'de derginin 2020 Nisan ayına ait sayfasında; siyah fon üzerinde beyaz, mavi, turuncu ve kırmızı renklerin tonlarından ibaret olan çeşitli unsurlar yerleştirilmiştir. Sayfada yer alan yazının, siyah üstüne beyaz renk ile uygulanması sebebiyle okunmakta güçlük yaşanmasına, göz yorucu olmasına sebep olmaktadır. Ayrıca alt kısımdaki mavi ve turuncu renkli küçük puntolu yazılar, ön plana çıkmamaktadır. Bu durum yazıların metin–fon ilişkisinde olumsuz durum yaratmaktadır. Sayfanın genelinde açık- koyu renk dengesine dikkat edilmediği düşünülmektedir.

Şekil 142. "Virüs Nedir", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 143'te derginin 2021 Nisan sayısında, mavi fonun ön planında sarı renkli dikdörtgen ve üzerinde yine aynı tonda mavi renkli kalın fontlu yazılar tercih edilmiştir. Sayfa boyutuna göre oldukça küçük görünen tipografik yapı, mavi ve sarı rengin etkisiyle göz yorucu bir niteliğe sahiptir. Bu durum yazıların metin – fon ilişkisinde olumsuz durum yaratmaktadır.

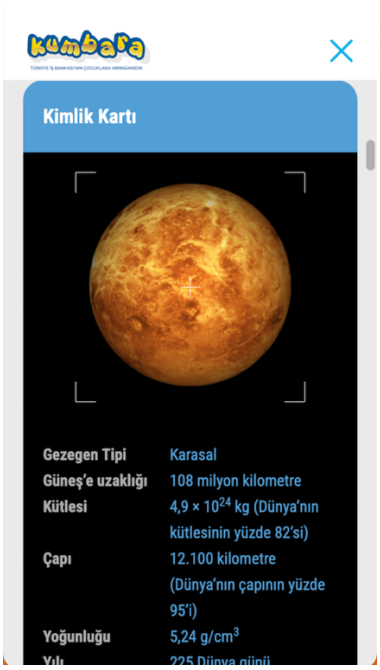
Şekil 143. "Harita", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 144'te derginin 2022 Nisan sayısında, siyah fon üzerinde beyaz ve mavi renkli küçük puntolu yazı bulunmaktadır. Sayfa boyutuna göre uzun görünen metin, fondaki siyah rengin etkisiyle göz yorucu bir niteliğe sahiptir. Bu durum yazıların metin – fon ilişkisinde olumsuz durum yaratmaktadır.

Şekil 144. "Kimlik Kartı", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 145'te derginin 2023 Nisan sayısında, siyah fon üzerinde karmaşık renklerin bulunduğu görsel büyütülünce arka planında siyah transparan bir renk oluşmakta ve bunun etkisiyle göz yorucu hale gelmektedir. Bu durum görsel – fon ilişkisinde olumsuz durum yaratmaktadır. Ayrıca yazıların rengi de göz yorucu bir okuma deneyimine yol açmaktadır.

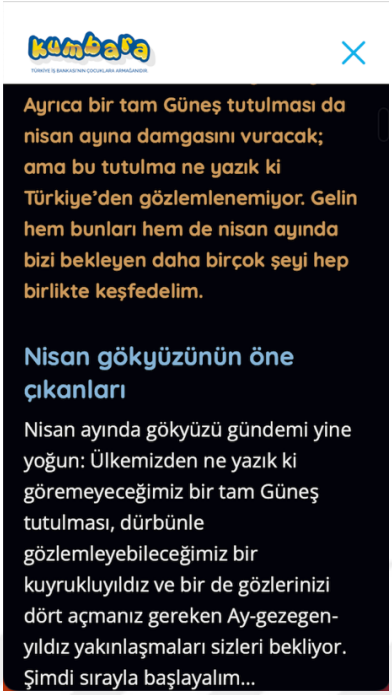
Şekil 145. "Göktaşı Yağmuru", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 146'da derginin 2024 Nisan sayısında, siyah fon üzerinde turuncu, mavi ve beyaz renklerinin karmaşık biçimde oluşturulduğu tasarım, okunurluk açısından göz yorucu hale gelmektedir. Bu durum metin–fon ilişkisinde olumsuz durum yaratmaktadır.

Şekil 146. "Gökyüzü", *Kumbara* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2024

6.7. Mavi Fidan Dergisi

Türkiye'de yayınlanan *Mavi Fidan* dergisinin 2020-2024 yıllarından birer sayılarının grafik tasarım sorunları ele alınmıştır.

Künye Bilgileri:

Dergi Adı: *Mavi Fidan* dergisi

Yayın Grubu: Semerkand Radyo ve Televizyon A.Ş.

Genel Yayın Yönetmeni: Mehmet Fatih Çakır

Görsel Tasarım: (Görsel Yönetmen) Fatih Aydın

Yayına Başladığı Tarih: 2017

Yayın Yeri: Türkiye

Hedef Kitlesi: 7 – 12 yaş arası çocuklar

Web Adresi: www.mavifidandergisi.com

Derginin Tanımı ve Amacı: Yeni nesil e-dergi sloganı ile yayın hayatına hem basılı hem dijital olarak devam eden *Mavi Fidan* dergisinin web adresinde tanımı ve amacı belirtilmemiştir.

6.8. *Mavi Fidan Dergisi*'nde Grafik Tasarım Sorunları

Mavi Fidan dergisinin logo tasarımı, tipografik öge tasarımı, görsel öge tasarımı, kapak ve sayfa tasarımı, mizanpaj tasarımı ve renk unsurlarında belirlenen grafik tasarım sorunlarının analizi aşağıda yer almaktadır.

6.8.1. Logo Tasarım Sorunları

Şekil 147, 148, 149, 150 ve 151'de *Mavi Fidan* dergisinin logoları yer almaktadır. Her sayıda aynı logonun kullanılması, tutarlı ve bütünsel bir tasarım örneğidir. Ayrıca derginin kimliği açısından akılda kalıcılığı desteklemektedir.

Logodaki Mavi kelimesinde mavi rengin, Fidan kelimesinde ise yeşil rengin tercih edilmesi, algılama ve akılda kalıcılık açısından uygundur. Ancak iki kelimenin ortasında yer alan kitap ve fidan ikonu ile birlikte Mavi kelimesinin başındaki fidan görseli, tasarıma yorucu bir etki katmıştır. Tipografi açıdan deforme edilen ve etrafına beyaz renkli çerçeve eklenen yazı karakterinin çocuk okur kitlesi açısından göz yorucu olduğu düşünülmektedir.

Fonda yer alan karmaşık renkli unsurların kattığı hareket üzerine uygulanan logolar, görsel algılamada karmaşıklık yarattığı düşünülmektedir.

Şekil 147. *Mavi Fidan* Dergisi 2020 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 148. *Mavi Fidan* Dergisi 2021 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 149. *Mavi Fidan* Dergisi 2022 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 150. *Mavi Fidan* Dergisi 2023 Nisan Sayısının Logosu



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 151. *Mavi Fidan* Dergisi 2024 Nisan Sayısının Logosu

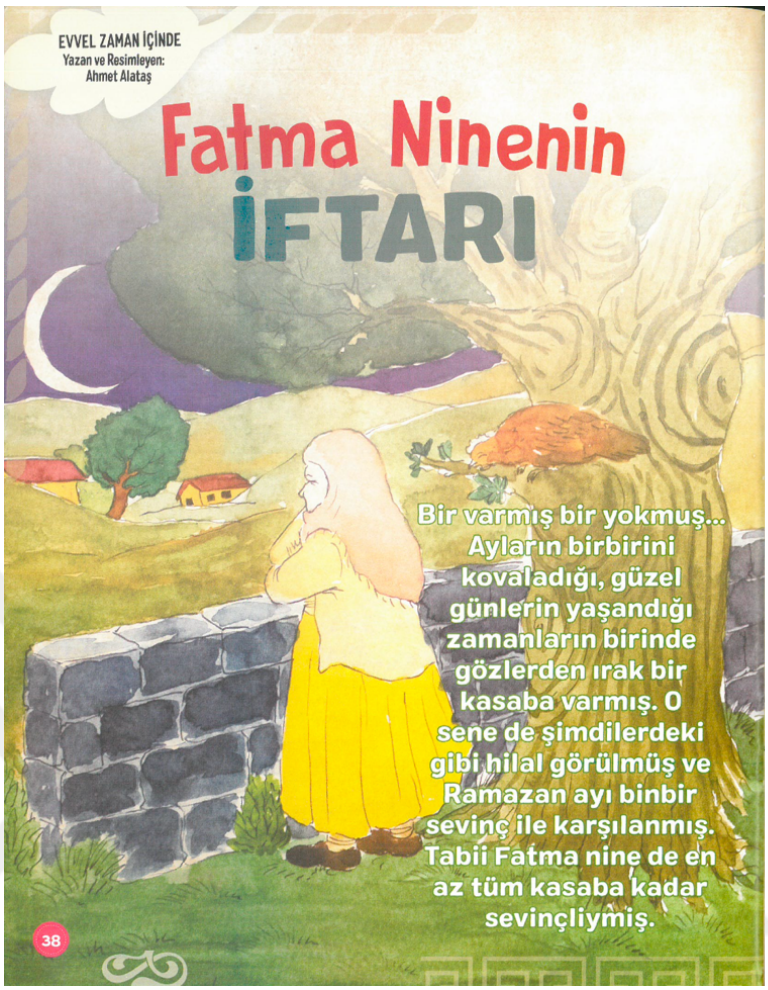


Kaynak: Anonim, 2024

6.8.2. Tipografik Öge Sorunları

Şekil 152'de derginin 2020 Nisan sayısının 38. sayfasında, sağ alt köşede konumlanan metin bloku; sağa yaslı değil, ortalanmış biçimde olduğu için tasarımsal açıdan uygun değildir. Ayrıca kalın biçimli yazı karakterlerinin etrafındaki çerçeveler, göz yorucu olmaktadır. Arka plandaki görselin üzerine yerleştirilmesi ise okunurluğu zayıflatmıştır.

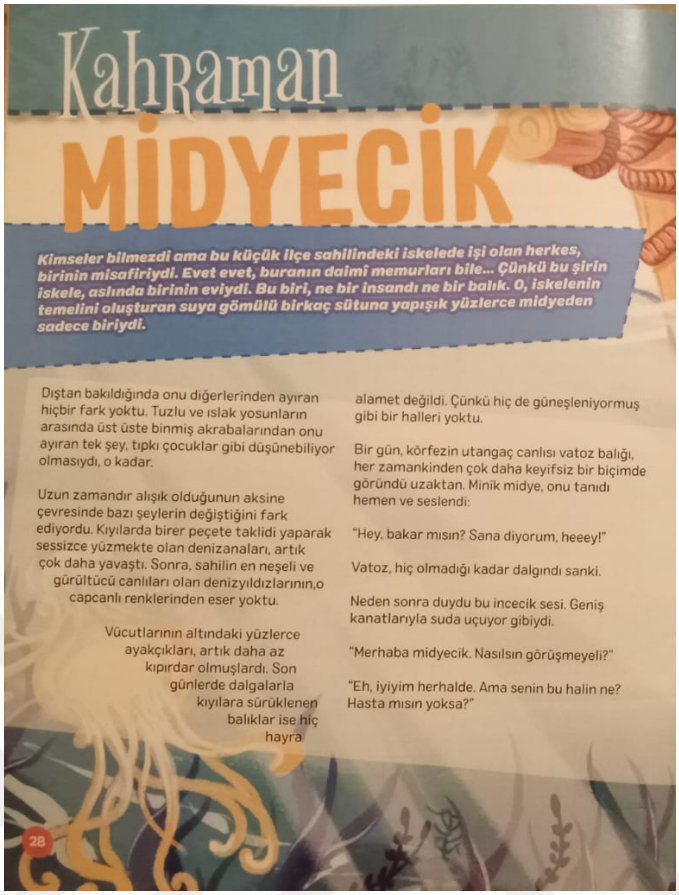
Şekil 152. "Fatma Ninenin İftarı", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 153'te derginin 2020 Nisan sayısından bir diğer tipografi sorunu görülmektedir. 28. sayfada yer alan örnekte ana başlık, alt başlık ve metinde farklı yazı karakterleri tercih edilmiştir. Yazı karakterlerindeki bu çeşitliliğin tasarım bütünlüğü açısından uygun olmadığı düşünülmektedir. Ayrıca alt başlıktaki kalın karakterli yazıda harf etrafına uygulanan çerçevelemeler göz yorucu bir okuma deneyimi sunmaktadır. İki sütuna yarılmış ana metnin soldaki sütununda gereksiz bir şekil uygulanmıştır. Bu durumun tipografik tasarım bütünlüğüne hizmet etmediği düşünülmektedir.

Şekil 153. "Kahraman Midyecik", *Mavi Fidan* Dergisi



Kahraman
MİDYECİK

Kimseler bilmezdi ama bu küçük ilçe sahilindeki iskelede işi olan herkes, birinin misafiriydi. Evet evet, buranın daimi memurları bile... Çünkü bu şirin iskele, aslında birinin eviydi. Bu biri, ne bir insandı ne bir balık. O, iskelenin temelini oluşturan suya gömülü birkaç sütuna yapışık yüzlerce midyeden sadece biriydi.

Dıştan bakıldığında onu diğerlerinden ayıran hiçbir fark yoktu. Tuzlu ve ıslak yosunların arasında üst üste binmiş akrabalarından onu ayıran tek şey, tıpkı çocuklar gibi düşünebiliyor olmasıydı, o kadar.

Uzun zamandır alışık olduğunun aksine çevresinde bazı şeylerin değiştiğini fark ediyordu. Kıyılarda birer peçete taklidi yaparak sessizce yüzmekte olan denizanaları, artık çok daha yavaştı. Sonra, sahilin en neşeli ve gürültücü canlıları olan denizyıldızlarının,o capcanlı renklerinden eser yoktu.

Vücutlarının altındaki yüzlerce ayakçıkları, artık daha az kıpırdar olmuşlardı. Son günlerde dalgalarla kıyılara sürüklenen balıklar ise hiç hayra alamet değildi. Çünkü hiç de güneşleniyormuş gibi bir halleri yoktu.

Bir gün, körfezin utangaç canlısı vatoz balığı, her zamankinden çok daha keyifsiz bir biçimde göründü uzaktan. Minik midye, onu tanıdı hemen ve seslendi:

"Hey, bakar mısın? Sana diyorum, heeey!"

Vatoz, hiç olmadığı kadar dalgındı sanki.

Neden sonra duydu bu incecik sesi. Geniş kanatlarıyla suda uçuyor gibiydi.

"Merhaba midyecik. Nasılsın görüşmeyeli?"

"Eh, iyiyim herhalde. Ama senin bu halin ne? Hasta mısın yoksa?"

28

Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 154'te 2021 Nisan sayısının 18. sayfasında karışık renk ve görsel barındıran arka plan üzerine ince fontlu beyaz renkli yazı karakteri tercih edilmiştir. Yazıların okunurluğunun zayıflığına ve göz yoruculuğuna, etrafında uygulanan gölgelendirme efekti neden olmuştur. Ana metin ile uyumsuz olan başlık yazısı ise tasarım bütünlüğünü bozmaktadır.

Şekil 154. "Hasat Şenliği", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 155'te derginin 2022 Nisan sayılı 6. sayfasında sayfa numarası rahatlıkla okunabilmektedir. "Kahraman Sahabiler" isimli beyaz renkli başlığın çevresinde turuncu renkli çerçeve görülmektedir. Bu durum harf aralıklarının sıkışık görünmesine yol açarak okunurluğa olumlu yönde etki göstermemektedir. Başlığın altında yer alan "Çizgi Roman Dizisi" isimli yazı ise tam tersi olarak turuncu renkli ve beyaz çerçevelidir. Ayrıca aynı renk tonlarına sahip arka plan sebebiyle okunmakta güçlük yaşanmaktadır. Yazıda küçük olması gereken "i" harfleri büyük görünmektedir. Bu durum göz yorucu ve hatalı bir tipografik tasarıma neden olmaktadır. Alt başlıkta yer alan siyah renkli yazının etrafına beyaz renkli gölge efekti uygulanması ve tüm yazıların farklı karakterlere sahip olması sorunlu bir tasarıma yol açmaktadır.

Şekil 155. "Kahraman Sahabiler", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 156'da 2022 Nisan tarihli derginin 46. sayfasında, "Huysuz Baykuş ile İhtiyar Salyangoz" isimli başlıkta harflerin anatomik yapısının her birinin deforme edildiği ve çevresine beyaz gölge efekti eklendiği dikkat çekmektedir. Bu durum okunurluğun olumsuz etkilenmesine sebep olmaktadır.

Alt metnin sıkışık satır aralığı ve harflerin çevresindeki kırmızı çerçeveli tasarım da göz yorucu okuma deneyimine yol açmaktadır. Fondaki karışık renkli görsel ögeler ise metin- fon ilişkisini ve okunurluğu olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 156. "Huysuz Baykuş ile İhtiyar Salyangoz", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 157'de 2022 Nisan sayısının 16. sayfasında anatomik yapısı deforme edilen "Her Günü Bayram: Ramazan" isimli başlığın çevresine beyaz çerçeve uygulanması sebebiyle okunurluk zayıflamıştır. Alt metindeki yazı karakterinin çevresine uygulanan beyaz çerçeve ve arka plandaki karmaşık unsurların yer aldığı görsel öge, göz yorucu bir nitelik kazanmıştır. Bu durum okunurluğu zayıflatmakta ve metin- fon ilişkisini olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 157. "Her Günü Bayram: Ramazan", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 158'de derginin 2023 Nisan sayısının 40. ve 41. sayfasında, "Komodo Ejderi ile Röportaj Yaptım" isimli başlıktaki beyaz renkli yazı karakterinin çevresinde yeşil renkli çerçeve uygulanmıştır. Bunun yanı sıra siyah renkli alt başlıkta da aynı şekilde beyaz renkli çerçeve yer almaktadır. Bu çerçevelerden dolayı harf arası boşluklar ve paragraf aralıkları sıkışık hale gelmiştir.

Arka planda yer alan görselin etkisiyle metin- fon ilişkisi sorunlu bir okuma deneyimi sunmaktadır. Ayrıca görselin üzerine beyaz ve şeffaf renk uygulayıp yazıları eklemek okunaksız bir tipografik tasarıma yol açmaktadır. Bu durumun çocuk okur kitlesi tarafından göz yorucu olduğu ve okunurluğunu yitirdiği düşünülmektedir.

Şekil 159. "Komodo Ejderi", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 159'da derginin 2024 Nisan sayısının 28. ve 29. sayfasında yer alan "Beynimiz Nasıl Karar Verir?" isimli başlık, harflerinin etrafındaki siyah çerçevesi ile göz yorucu olmakta ve fondaki illüstrasyonun üzerinde karışık bir etki yarattığı düşünülmektedir.

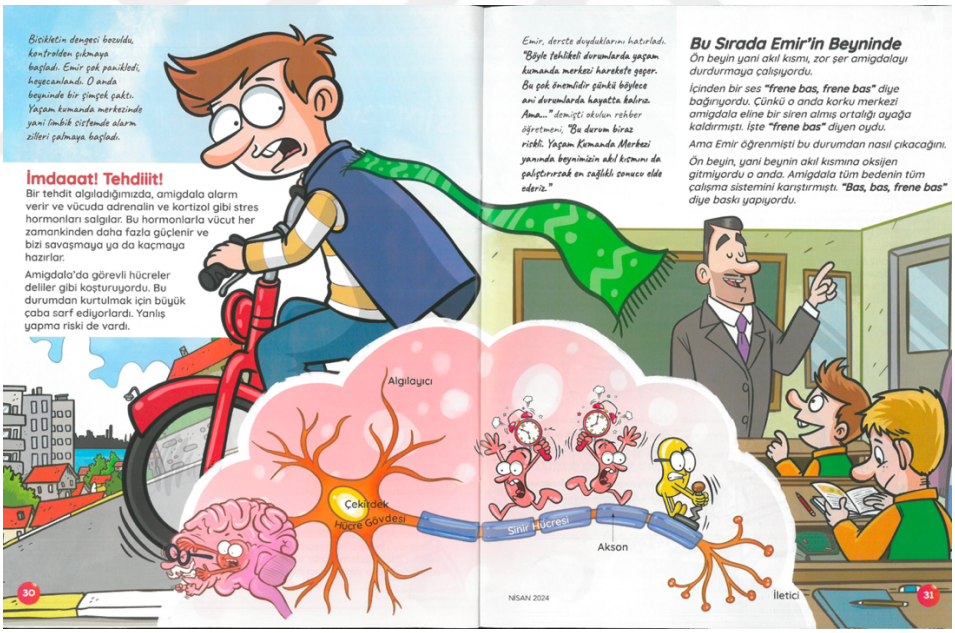
Başlığın altındaki alt metnin yazı karakterinde el yazısı tercih edilmiştir. Ana metin ise serifsiz düz bir karaktere sahiptir. Bu durum Şekil 160 ve 161'deki 33. sayfaya kadar aynı şekilde devam etmektedir. Tipografik yapıda oluşturulan bu çeşitlilik, tasarım sorununa yol açmakta ve çocuk okur kitlesine hitap etmemektedir.

Şekil 159. "Beynimiz Nasıl Karar Verir", *Mavi Fidan* Dergisi



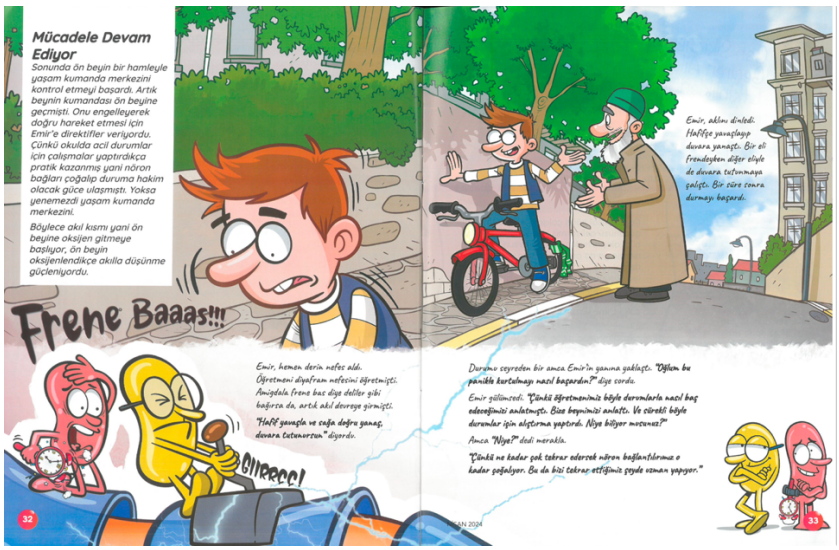
Kaynak: Anonim, 2024

Şekil 160. "İmdaaat! Tehdiiit!", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2024

Şekil 161. "Mücadele Devam Ediyor", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2024

6.8.3. Görsel Öge Sorunları

Şekil 162'de derginin 2020 Nisan sayısının 39. sayfasında karmaşık unsurlara ve renklere sahip görselin yer alması sebebiyle, çocuk okur kitlesi açısından görsel algılamada karışıklık yaratmaktadır. Küçük detaylar içeren illüstrasyonun, çocuk dergisi için uygun olmadığı düşünülmektedir.

Şekil 162. "Masal", *Mavi Fidan* Dergisi


Masal bu ya, bir taraftan sevinçli, bir taraftan da hüzünlüymüş ninecik. Nasıl olmasın, eşi vefat ettikten sonra çocuklarının ısrarlarına rağmen hatıralarla dolu evini terk etmek istememiş. Bu da kasabanın merkezinden hayli uzak yaşamak anlamına geliyormuş.

Hanesini terk etmeyen Fatma nine, ilk sahurunu bir başına yapmış. Yalnız olunca da insanın boğazından bir şey geçmez ki... Ama kalabalık bir ailede olmak öyle mi? Bir parça ekmek, üç-beş hurma, bir tas su, düğün yemeği gibi keyif verir insana.

İlk sahurunu yalnız yapan nineciği sabah namazından sonra uyku tutmamış. Güneş yükselirken Fatma nine yemek yeme meşgalesi olmayınca iyiden iyiye sıkılmaya başlamış. Önce evini toparlamış, hayvanlarını beslemiş, sonra yün yumaklarını alıp bahçeye çıkmış.

Kümes hayvanlarından artan buğday tanelerini bahçeye doluşan güvercinlere vermiş. Bahçesindeki yaşlı meşenin gölgesi altında bir taraftan güvercinlerin cıvıltısını dinliyor, bir taraftan torunları için örgü örüyormuş.

Bir an için örgülerini bırakan nineciğin sıkıntısını güvercinler fark etmiş. Ama o da ne! Bir anda buğday tanelerini yemeyi bırakan güvercinler, hasır sepetteki ip yumaklarının ucunu gagalarına alıp birer birer uçup gitmişler. Daha ne olduğunu anlamayan Fatma nine, çaresiz, olanları şaşkınlıkla izlemiş. Güvercinler, rengarenk ipleri alıp birer birer kanat çırparak gözden kaybolmuşlar.

Nereye gittiler dersiniz? Allah Teâlâ, yaşlı bir ninenin gönlündekini geri çevirir mi? Çevirmez elbet. Bizim güvercinler, ipliklerle birlikte

Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 163'te derginin 2021 Nisan sayısının 17. sayfasında yer alan "HASAT VAKTİNE HAZIRLIK" başlıklı metin içeriği ve görsel arasında bir ilişki bulunmamaktadır. Bu durum görsel algılamada zorluk yaşanmasına, tasarım bütünlüğünün bozulmasına sebep olmaktadır. Ayrıca görselin rengi, üzerindeki yazının okunurluğunu olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 163. "Hasat Vaktine Hazırlık", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 164'te derginin 2022 Nisan sayısının 13. sayfasında, karmaşık renkli ve sayfa boyutuna oranla küçük detaylı görsellerin yer aldığı dikkat çekmektedir. Küçük detaylı görseller düzensiz biçimde bir araya getirilmiştir. Bu durumun çocuk okur kitlesinin okuma deneyimi için olumsuz bir etki yaratacağı düşünülmektedir.

Şekil 164. "Kartaca-Roma", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 165'te derginin 2023 Nisan sayısının 28. ve 29. sayfalarında, "Çam Ağacı" başlıklı hikâyenin içeriğine uygun konuda görseller yer alsa da karmaşık ve küçük ayrıntılara sahip olduğu düşünülmektedir. Ayrıca ana görselin üzerinde yer alan görseller dağınık bir görüntü oluşmasına yol açmaktadır.

Şekil 165. "Çam Ağacı", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 166'da derginin 2024 Nisan sayısının 24. ve 25. sayfalarında Alparslan adlı karakteri anlatan, renksiz, çok detaylı ve küçük boyutta illüstrasyonlar tercih edilmiştir. Çocuk okur kitlesi açısından bu detayların kolaylıkla anlaşılacağı düşünülmemektedir. Bu durum görsel öge temelinde tasarım sorununa yol açmaktadır.

Şekil 166. "Alparslan", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2024

6.8.4. Kapak ve Sayfa Tasarımı Sorunları

Şekil 167'de derginin 2020 Nisan sayısına ait kapak tasarımında üst orta merkezinde logo yerleştirilmiştir. Logo doğru konumdadır, ancak arka planında boş alan olmaması sebebiyle sıkışıklık hissi yaratmaktadır.

Kapağın sağ alt köşesinde yer alan "BÜYÜK BİR ZAFER" isimli beyaz renkli ince fontlu yazı karakterine sahip başlık, etrafındaki kırmızı çerçeve ve gölge etkisiyle göz yorucu bir nitelik kazanmıştır. Sayfanın sol üst köşesindeki iki adet konu başlıkları çerçeveli yazı karakterleri ile okunurluğu zayıf ve göz yorucudur. Kapak sayfası boyutuna göre ideal konumda yerleştirilen görsel, derginin içeriğine uygun tasarlanmıştır.

Şekil 167. *Mavi Fidan* Dergisi 2020 Nisan Kapak Tasarımı



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 168'de sayfa tasarımında meydana gelen sorunlardan biri; kapak sayfasının hemen arkasında, 2. ve 3. sayfada bulunan örneğin yanlış konumda olmasıdır. Zira künye bilgileri ve "İçindekiler" bölümünün olması gereken sayfada, farklı konuda bir metin yer almaktadır. Çocuk okur kitlesini kapak sayfasından sonra karşılayan uzun metin içeriğinin algılamada sorun yaratabileceği düşünülmektedir.

Şekil 168. "En Temiz Sabahlar", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 169'da 2020 Nisan sayısının sayfa tasarımında meydana gelen sorunlardan biri, sağ ve sol sayfada derginin "İçindekiler" bölümünün tasarlanmasıdır. Sol sayfada dairelerin içerisine görseller yerleştirilerek ifade edilen bölümler, sağ sayfada listeli biçimde uygulanmıştır. Bu durumun sayfa tasarımında bütünlüğe uygun olmadığı düşünülmektedir.

Şekil 169. "Bu Sayıda Neler Var", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 170'te derginin 2021 Nisan sayısına ait kapak tasarımının üst orta merkezinde logo doğru konumdadır. Ancak arka planında boş alan olmaması sebebiyle sıkışıklık hissi yaratmaktadır. Sayfanın sağ alt köşesinde yer alan "EN GÜZEL BAHAR" isimli beyaz renkli deforme edilmiş yazı karakteri, okunurluğu zayıflatmaktadır. Sayfanın sol üst köşesindeki iki adet konu başlıkları çerçeveli yazı karakterleri ile okunurluğu zayıf ve göz yorucudur. Ayrıca sol alt köşede yer alan barkodun üstündeki dergi bilgisinde, fonun karışık olması sebebiyle okunmakta güçlük çekilmektedir. Kapak sayfası boyutuna göre ideal konumda yerleştirilen görsel, derginin içeriğine uygun tasarlanmıştır.

Şekil 170. *Mavi Fidan* Dergisi 2021 Nisan Kapak Tasarımı



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 171'de sayfa tasarımında, sağ ve sol sayfada derginin "İçindekiler" bölümü tasarlanmıştır. Sol sayfada dairelerin içerisine görseller yerleştirilerek ifade edilen bölümler, sağ sayfada listeli biçimde uygulanmıştır. Bu durumun sayfa tasarımında bütünlüğe uygun olmadığı düşünülmektedir.

Şekil 171. "Bu Sayıda Neler Var", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 172'de derginin 2022 Nisan sayısına ait kapak tasarımının üst orta merkezinde logo doğru konumdadır. Ancak "HER GÜNÜ BAYRAM: RAMAZAN" isimli başlık, karmaşık renk ve unsurların bulunduğu arka planın üzerinde yer aldığı için okunurluğu zayıftır. Kapak sayfası boyutuna göre sıkışık ve kalabalık görünen görsel, derginin içeriğine uygun tasarlanmıştır. Sol üst kısımdaki yazıların beyaz çerçevesi sebebiyle harf arası boşluklar sıkışık görünmekte ve göz yorucu olmaktadır.

Şekil 172. *Mavi Fidan* Dergisi 2022 Nisan Kapak Tasarımı



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 173'te derginin 2022 Nisan sayısının sol sayfasındaki "İçindekiler" bölümünde dairelerin içerisine görseller yerleştirilmiştir. Sağ sayfada bu bölümler listeli biçimde uygulanmıştır. Söz konusu durumun sayfa tasarımının bütünlüğüne uygun olmadığı düşünülmektedir.

Şekil 173. "Bu Sayıda Neler Var", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 174'te derginin 2023 Nisan sayısına kapak sayfasının üst orta merkezinde yer alan logo doğru konumdadır. Ancak "BİR RAMAZAN MACERASI" isimli başlık, arka plandaki görselin üzerine yerleştirildiği için sayfada gözü rahatlatıcı boş alan kalmasına engel olmaktadır. Kapak sayfası boyutuna göre ideal konumda yerleştirilen görsel, derginin içeriğine ve sayfa boyutuna uygun tasarlanmıştır. Bu sayıda derginin diğer konu başlıkları yer almamaktadır.

Şekil 174. *Mavi Fidan* Dergisi 2023 Nisan Kapak Tasarımı



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 175'te derginin 2023 Nisan sayısında yer alan "İçindekiler" bölümünde, eski sayılarda olduğu gibi, sol sayfada dairelerin içerisine görseller yerleştirilmiştir. Sağ sayfada bu bölümler listeli biçimde uygulanmıştır. Söz konusu durumun sayfa tasarımının bütünlüğüne uygun olmadığı düşünülmektedir.

Şekil 175. "Bu Sayıda Neler Var", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 176'da derginin 2024 Nisan sayısına ait kapak sayfasının üst orta merkezinde logo doğru konumdadır. Ancak ortadaki figürün arka planında yer alan görseller sayfada gözü rahatlatıcı boş alan kalmasına engel olmaktadır. Derginin içeriğine uygun olarak tasarlansa da fondaki renk ve çizgiler ile birlikte göz yorucu bir hale gelmektedir. Ayrıca sol alt kısımdaki barkodun üzerinde yer alan dergi yılı, sayısı ve fiyatı bilgisi beyaz renkli olması sebebiyle altına gölge eklenmiştir. Bu da göz yorucu bir etkiye sahiptir.

Şekil 176. *Mavi Fidan* Dergisi 2024 Nisan Kapak Tasarımı



Kaynak: Anonim, 2024

Şekil 177'de derginin 2024 Nisan sayısında bir önceki yıllardan farklı bir "İçindekiler" bölümü tasarlanmıştır. Sağ ve sol sayfada eşit ölçüde ve dengede oluşturulan tasarımı, alt kısımdaki listeler bozmaktadır. Söz konusu durumun sayfa tasarımının bütünlüğüne uygun olmadığı düşünülmektedir.

Şekil 177. "Bu Sayıda Neler Var", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2024

6.8.5. Mizanpaj Sorunları

Şekil 178'de derginin 2020 Nisan sayısının orta bölümünde yer alan örneğin yatay biçimde olması ve tarihi bilgi vermesi sebebiyle, infografik bir afiş olarak tasarlandığı düşünülmektedir. Dikey düzlemde incelendiğinde, "KUTÜ'L AMARE ZAFERİ" isimli başlığın sayfadaki kırmızı alana ortalanmadığı dikkati çekmektedir. Ayrıca sayfa kenarlarındaki mavi dikdörtgen şekillerin içerisine yerleştirilen metin blokları farklı yönlere yerleştirildiğinden, okunmakta güçlük çekilmektedir. Bu durum mizanpaj tasarımında bütünlük oluşturmamaktadır.

Şekil 178. "Kutü'l Amare Zaferi", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2024

Şekil 179'da derginin 2020 Nisan sayısında bir diğer mizanpaj sorunu olarak, 4. ve 5. sayfa gösterilebilir. "Okuldan İlk Önce Kim Mezun Olacak?" başlıklı sayfada farklı konumlara yerleştirilen sütunlar dikkat çekmektedir. Birbirleri arasında bir uyum olmaması ve hizalanmaması, dağınık bir mizanpaj tasarımına yol açmaktadır.

Şekil 179. "Kim Mezun Olacak", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 180'de derginin 2021 Nisan sayısına ait mizanpaj sorununun, 32. ve 33. sayfada yer aldığı görülmektedir. Mizanpajda birbiri ile hizalanmamış başlık ve sütunlar mevcuttur. Bu unsurlar sayfada dağınık bir görünüm yaratmaktadır.

Şekil 180. "Mis Gibi Cips", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 181'de derginin 2022 Nisan sayısının 44. ve 45. sayfasındaki örnekte dikey düzlemdeki paragraf sütunları aynı hizada tasarlanmamıştır. Bu durum mizanpaj tasarımında bütünlük oluşturmamakta ve dengesizlik yaratmaktadır.

Şekil 181. "Ramazan Bayramı Hazırlıkları", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 182'de derginin 2023 Nisan sayısının 44. ve 45. sayfasındaki 10 maddeli paragraf sütunları, çeşitli boyutlarda dikdörtgen şekiller içerisinde yer almaktadır. Birbiri arasında hizalı konumda olmayan sütunlar dağınık bir görüntü yaratmaktadır. Farklı büyüklükte ve renkte dikdörtgen şekillerin içinde maddelendirilmiş yazıların birbiri ile bağlantılı olmayan konumları, sütun yapısının ve ızgara sisteminin dengesiz olmasına yol açmaktadır. Bu durum mizanpaj tasarımında bütünlük oluşturmamaktadır.

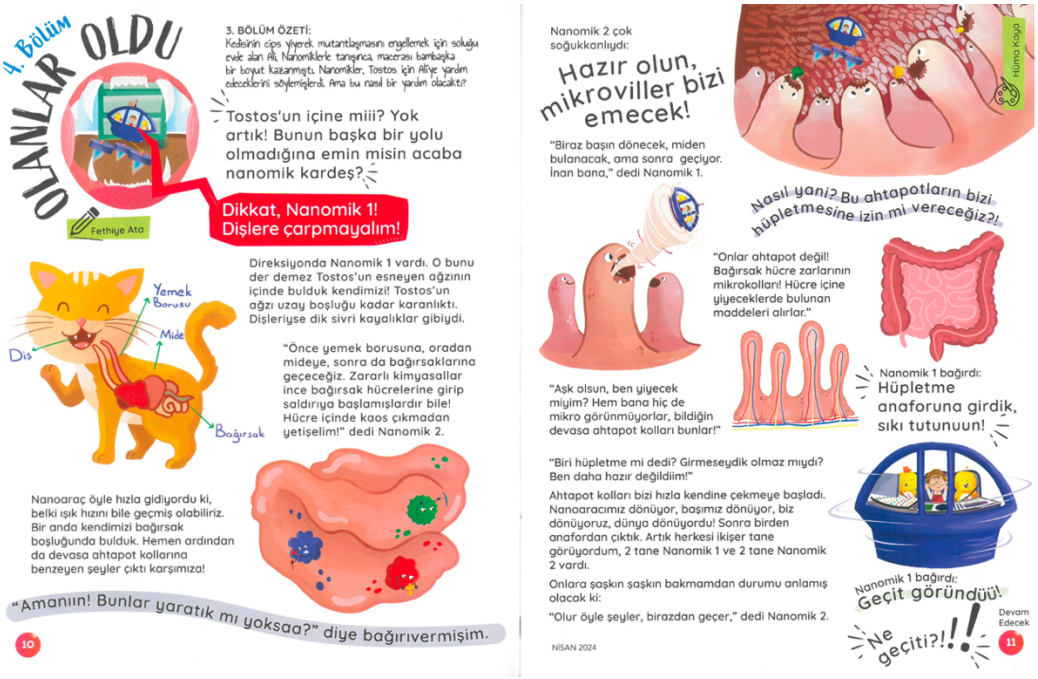
Şekil 182. "Hoş Geldin Ya Şehri Ramazan", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 183'de derginin 2024 Nisan sayısının 10. ve 11. sayfasında, dikey düzlemdeki paragraf sütunları aynı hizada tasarlanmamıştır. Yatay düzlemde ise yazılar ve görseller birbirlerini hizalamamaktadır. Bu durum mizanpaj tasarımında bütünlük oluşturmamakta ve dengesizlik yaratmaktadır.

Şekil 183. "Olanlar Oldu", *Mavi Fidan* Dergisi

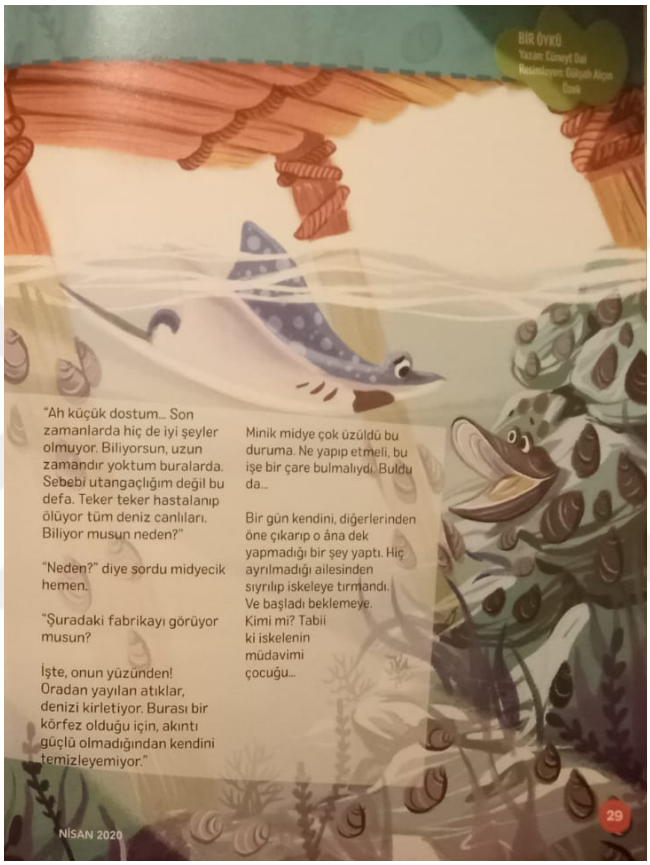


Kaynak: Anonim, 2024

6.8.6. Renk Sorunları

Şekil 184'te derginin 2020 Nisan sayısındaki 29. sayfada çeşitli renk tonlarından ibaret olan arka plan tercih edilmiştir. Üzerine uygulanan transparan beyaz renk, yazının okunurluğunu olumsuz etkilemekte ve göz yorucu bir nitelik kazandırmaktadır. Bu durumun tasarımda vurgu ilkesini zayıflattığı düşünülmektedir.

Şekil 184. "Bir Öykü", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2020

Şekil 185'te derginin 2021 Nisan sayısında yer alan 23. sayfada pembe renkli ve karışık dokulu fonun üzerine beyaz renk uygulanarak siyah ve kırmızı renklerde yazılar eklenmiştir. Yazının üst planında yer alan görsel de çok renkli unsurlardan meydana getirilmiştir. Bu durum hem göz yorucu olmakta hem de okunurluğu olumsuz yönde etkilemektedir.

Şekil 185. "Bir Önerim Var", *Mavi Fidan* Dergisi



Oruç tutmak için geceleyin sahura kalkmak, imsak vaktine kadar yemek yemek ve ertesi gün iftar vakti gelene kadar hiçbir şey yememek gerekir. Ayrıca oruç tuttuğumuz sırada her türlü kötü davranışlardan da kaçınmamız gerekir.

Oruç tutarken deneyimlerinizi bir günlüğe not etmek ve daha sonra yazdıklarınızı okumak farklı bir deneyim olabilir, ne dersiniz? Yaşınız çok küçükse ve tüm gün oruç tutmak zor geliyorsa tekne orucunu deneyin. Tekne orucunun bildiğimiz oruçtan tek farkı ise iftara kadar beklemektense öğle vaktinde yemek yemeye başlamaktır.

Hepinize hayırlı, bereketli Ramazanlar....

BİR ÖNERİM VAR!

Peygamber Efendimiz, iftar yapacağı zaman yemeğe tuz, su veya hurmayla başlarmış. Biz de böyle yapalım ve bir sünneti yerine getirmiş olalım.

NİSAN 2021

23

Kaynak: Anonim, 2021

Şekil 186'da derginin 2022 Nisan sayısının 16. ve 17. sayfasında yer alan örnekte çok sayıda canlı renkler tercih edilmiştir. Sayfanın tamamına uygulanan renkli tasarım, hem görsel algılamada hem de yazıların okunmasında göz yorucu etki yaratmaktadır.

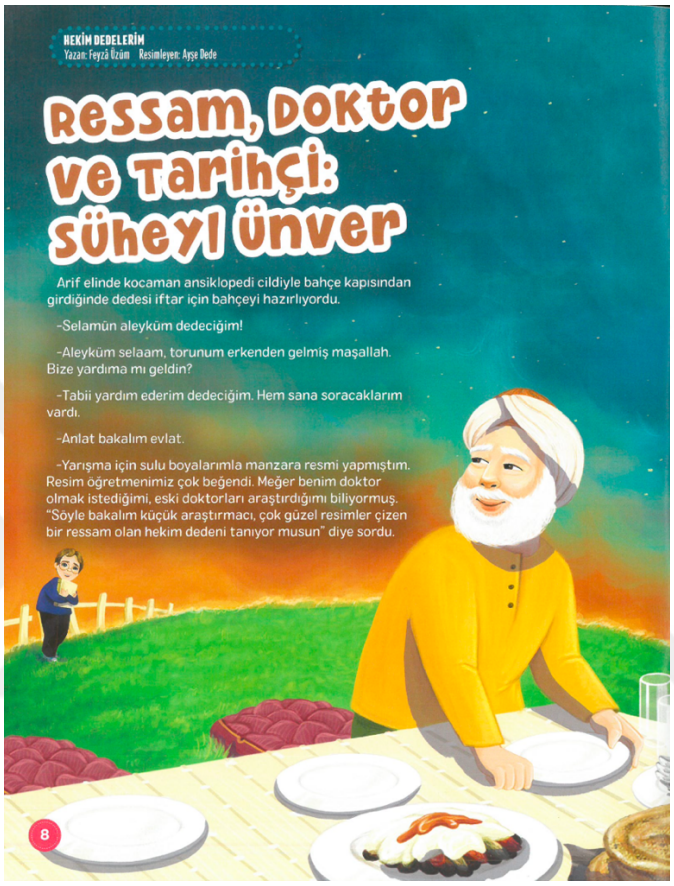
Şekil 186. "Her Günü Bayram: Ramazan", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2022

Şekil 187'de derginin 2023 Nisan sayısının 8. sayfasında yer alan arka planda karışık ve koyu renkler tercih edilmiştir. Renkli illüstrasyonun üzerine beyaz renkli ve gölgeli yazı uygulanmıştır. Arka plandaki karışık renkler, uzun yazıların da etkisiyle göz yorucu bir nitelik kazanmıştır.

Şekil 187. "Süheyl Ünver", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2023

Şekil 188'de derginin 2024 Nisan sayısının 5. sayfasında yer alan arka planda açık mavi renk tercih edilmiştir. Sayfanın tamamına uygulanan farklı çeşitte renkler, "RAMAZAN BAYRAMININ EV SAHİBİ" yazısının kırmızısı ve fondaki mavi, göz yorucu olmakta, okuma deneyimini zorlaştırmaktadır.

Şekil 188. "Takvim", *Mavi Fidan* Dergisi



Kaynak: Anonim, 2024

7. ETKİLEŞİMLİ ÇOCUK DERGİSİ ÖRNEK TASARIMI

Literatür taramada elde edilen bulgular ve etkileşimli çocuk dergilerinde karşılaşılan tasarım sorunlarına öneri niteliğinde bir etkileşimli çocuk dergisi uygulaması yapılmıştır.

Künye Bilgileri:

Derginin adı: *Bilye Çocuk* dergisi.

Yayın Grubu: Belirtilmemiştir.

Genel Yayın Yönetmeni: Prof. Dr. Kader SÜRMELİ

Görsel Tasarım: Esra BOSTAN

Yayına Başladığı Tarih: Ekim 2024

Yayın Yeri: İstanbul, Türkiye.

Hedef kitlesi: 9-12 yaş arasındaki çocuklar.

Web Adresi: Bulunmamaktadır.

Derginin Tanımı ve Amacı: "Eğlence sevenlerin etkileşimli dergisi" sloganıyla tasarlanan dergi, üç ayda bir yayınlanan, ücretsiz ve indirilebilir özellikli, etkileşimli çocuk dergisidir. Temasında sanat, spor, edebiyat, doğa, bilim, el becerileri ile ilgili konular, oyunlar, bulmacalar, röportajlar, kitap ve müze önerileri üzerine eğlenceli içerikler barındırmaktadır. Hedef kitle olan 9- 12 yaş arası okurları eğlendirirken bilgilendirmek amaçlanmaktadır.

7.1. *Bilye Çocuk* Dergisinin İçeriği

Tez çalışmasında çözüm önerisi olarak sunulan örnek uygulama *Bilye Çocuk* dergisi, okul çağındaki 9- 12 yaş arasındaki çocuklara özeldir. Bu çağlarda çocuk gerçekle ilgilendiği, sosyal özgürlüğünün bilincine vardığı, nesne ve renklerle bağlantı kurduğu, gerçekçi çizgilere eğilim gösterdiği, nesneler ve uygulanışlarına bağlı bilgiler edinme isteğinin oluştuğu bir dönemdedir (Kehnemuyi, 2002, s. 28-30). Bu nedenle

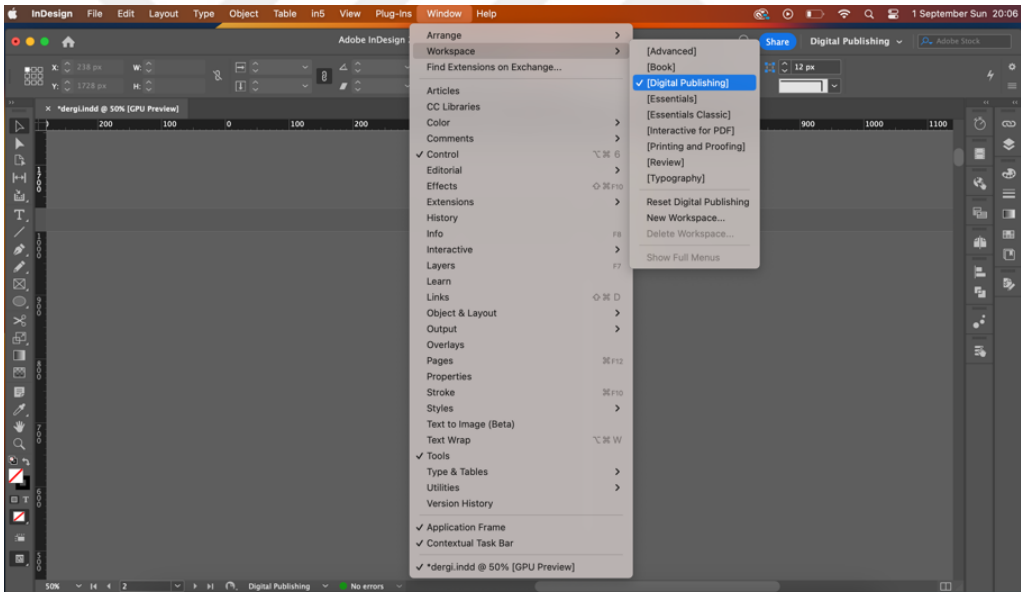
derginin yaş aralığı geniş tutulmayarak gelişim özellikleri dikkate alınarak tasarlanmıştır.

Dergi, bilgisayarda "Adobe Indesign 2024" programı içinde oluşturulmuştur. Görseller ve sesler için Adobe Photoshop 2024, Adobe Illustrator 2024 ve Adobe After Effects 2024 programlarından yararlanılmıştır.

İlk olarak sayfa sayısı, temaya uygun konu başlıkları ve içerikleri taslak olarak hazırlanmıştır. Dergide konu ile uygun içerikli görseller bir araya getirilmiştir. Dergi, ön ve arka kapak dahil olmak üzere toplam 13 sayfadan oluşmaktadır.

Etkileşimli bir dergi tasarlamak amaçlandığı için Adobe Indesign 2024'te Window (Pencere) menüsünden çalışma alanı olarak "Dijital Yayıncılık (digital publishing)" sekmesi tercih edilmiştir (Şekil 189). Bu sekme aracılığıyla animasyon, ses gibi pek çok etkileşimli unsurların yer aldığı dijital yayınlar tasarlanabilmektedir.

Şekil 189. Adobe Indesign 2024 Programında Dijital Yayıncılık Alanı



Kaynak: Adobe Indesign 2024 Çalışma Alanı Ekran Görüntüsü

Adobe Indesign programının Dijital Yayıncılık çalışma alanında, çoklu sayfalara çeşitli animasyonlar, sesler, videolar, internet bağlantıları eklenebilmekte, böylelikle etkileşimli yayınlar tasarlanabilmektedir.

7.2. *Bilye Çocuk* Dergisinin Tasarımı

Derginin ismi olan *Bilye*, eski bir çocuk oyununa atıfta bulunmaktadır. Dijital oyunlarla ilgilenen yeni nesil çocuklar için eski oyun isimlerinden birinin akıllarında kalması ve eski oyunları araştırmalarını teşvik etmek hedeflenmiştir.

Dergi tasarımına ilk olarak logodan başlanmıştır (Şekil 190). Hedef kitle olan çocukların ilgisini çekebilecek canlılıkta yeşil renk tercih edilmiştir. Bu renk, derginin dijital ve doğa dostu olmasını, yeniliği, gençliği çağrıştırmaktadır. Ayrıca derginin konularından biri olan renk çemberinin renklerinden biri olduğu için bütünlük sağlamaktadır. RGB renklerin dijital ekrana uyumlu olması sebebiyle, renk kodları: R: 64, G: 119, B: 66 olarak oluşturulmuştur. "Copyduck" isimli font ile tasarlanan logonun çocuklar için yuvarlak biçimli, esnek ve eğlenceli olduğu düşünülmektedir. Derginin isminin "*Bilye Çocuk"* olmasından dolayı, "Bilye" kelimesinin "İ" harfinin noktası, bilye biçiminde tasarlanmış, eski bir çocuk oyununa atıf yapılmıştır.

Şekil 190. *Bilye Çocuk* Dergisi Logosu



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Logonun değerlendirme ölçütlerine uygun olması amacıyla; okunaklı, anlaşılır, gereksiz süslemelerden kaçınılmış, sade, estetik, akılda kalıcı ve özgün olmasına dikkat edilmiştir. Rakiplerinden ayırt edici özelliğe sahip olmasına özen gösterilmiştir. Logo, fondaki renk ve görsel üzerinde göz yorucu olmayacak biçimde okunabilir özelliğe sahiptir. Çoklu ortamlarda kullanılabilir ve sayfa açıldığında hareket etmesi sebebiyle etkileşim özelliğine uygundur. Küçültülüp büyütüldüğünde değer kaybetmemektedir. Çocukların dikkatini çekecek renge ve leke etkisine sahiptir.

Derginin kapak sayfası mobil cihazda ilk açıldığında, logonun üzerinde hareket eden bir bilye görülmektedir (Şekil 191). Bilye, sayfanın dışından içeri hareketli girerek "I" harfinin üstüne yerleşmektedir. Böylelikle hareketli tipografi tasarlamak, çocuk oyununa atıfta bulunmak amaçlanmıştır.

Logodaki hareket, Adobe Indesign 2024 programında Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Animation (Animasyon) alanında yer alan "Bounce Right (Sağa Sıçrama)" özelliği ile uygulanmıştır.

Şekil 191. *Bilye Çocuk* Dergisi Logosunun Hareketli Görüntüsü



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Logo tasarımının ardından derginin kapak tasarımı yapılmıştır (Şekil 192). Kapak tasarımında öncelikle tipografik yapının hedef kitleye uygunluğu ve okunabilirliği gözetilmiştir. Metin- fon ilişkisine dikkat edilmiş, harfler ve kelimeler arası boşluğun dengeli olmasına, yazı karakterlerinin yeterli çeşitlilikte olmasına özen gösterilmiştir. Ayrıca büyük, renkli, okunaklı ve dikkat çekici yazı karakterlerine yer verilmiştir.

Şekil 192. *Bilye Çocuk* Dergisi Kapak Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Kapakta logonun sağ alt köşesine derginin sloganı olan “Eğlence Seven Çocukların Etkileşimli Dergisi” isimli yazı yerleştirilmiştir. Söz konusu sayfa kapak olduğu için sayfa numarası eklenmemiştir. Kapakta yer alan konu başlıkları sayfada çapraz biçimde hareketli konumlandırılmıştır. Kapak tasarımındaki tipografik ögeler olan konu başlıklarının yuvarlak hatlı font ismi: Best School’dur. Çeşitli puntolarla irili ufaklı biçimde zenginleştirilmiş ve bu sebeple bir ritim kazandırılmıştır. Ayrıca metin-fon ilişkisinin olumsuz değerlendirilmemesi için yazıların rengi ve biçiminin öne çıkarıcı nitelikte tasarlandığı düşünülmektedir.

Kapakta yer alan konu başlıkları etkileşim özelliğine sahiptir. Bunun için Adobe Indesign 2024 programında, Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Buttons and Forms (Düğmeler ve Formlar) alanında yer alan “Button (Düğme)” seçeneği aracılığıyla derginin sayfa numaraları ve kapaktaki konu başlıkları birbiriyle bağlantılı hale getirilmiştir. Böylelikle kullanıcı her başlığa tıkladığında o sayfaya yönlendirilmektedir.

Görsel öge ölçütlerinde belirtildiği gibi, kapaktaki görselin 72 PPI ölçülerinde çözünürlüğe sahip olmasına önem verilmiştir. Görsel öge, Adobe Indesign 2024 programında yapay zekâ ile oluşturulmuştur. Hedef kitlenin gelişim özelliklerine uygun sadelikte, gereğinden fazla detay barındırmayan, ekran için uygun olan RGB renklerine sahip görsel tercih edilmiştir.

Kapakta yer alan görsel öge için çocuk dergisine uygun olması amacıyla kız çocuğu tercih edilmiştir. Kız çocuğu figürünün elinde, içerikte yer verilen konuya uygun olarak hareketli bir renk çemberi bulunmaktadır. Bu çember, derginin konularından biri olan “Sihirli Renkler” başlığına dikkat çekmektedir. Ayrıca renk çemberi, sayfa yüklendiğinde hareket etmektedir. Bu hareket Adobe Indesign 2024 programında Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Animation (Animasyon) alanında yer alan “Custom Spin (Özel Dönüş)” özelliği ile uygulanmıştır. Ayrıca aynı pencerede “Loop” seçeneği tercih edilerek dönme hareketi tekrarlanacak biçimde uygulanmıştır. Görsele hareket etme özelliği kazandırmanın, çocukların dergiye fiziksel olarak etkileşimde bulunmalarına ve okumaya teşvik edici olduğu düşünülmektedir.

Kapak tasarımının derginin iç sayfaları ve genel temaya uygun olması, görsel bütünlüğün ve sürekliliğin oluşturulması amaçlanmıştır.

Derginin ikinci sayfasında künye bilgileri ve editör yazısı yer almaktadır (Şekil 193). Bu yazılarda "Futura" fontunun "medium" versiyonu tercih edilmiştir. 20 punto yazı büyüklüğü uygulanarak okunurluğa olumlu yönde katkı sağlanmıştır. Ayrıca editör metninin sola dayalı olması sayesinde göz yorucu olmayan bir okuma deneyimi elde edilmiştir.

Künye sayfası derginin giriş bölümü olması sebebiyle alt kısımda sayfa numarasına yer verilmemiştir.

Şekil 193. *Bilye Çocuk* Dergisi Künye Sayfası Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Sayfanın sağ alt kısmına hareketli bilye görseli eklenmiştir. Kullanıcı, bilyenin üzerine tıkladığında dergide yer alan ikonların kısa açıklamaları ve yönlendirmelerini okuyabilmektedir (Şekil 194). Kullanıcının dergi okuma deneyimini kolaylaştırmak ve etkileşim oluşturmak amaçlanmıştır. Bu özellik Adobe Indesign 2024 programında Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Animation (Animasyon) alanında yer alan "Gallop (Hızlı Koşma)" seçeneği ile uygulanmıştır. Ayrıca aynı pencerede "Loop" seçeneği tercih edilerek koşma hareketi tekrarlanacak biçimde uygulanmıştır.

Şekil 194. Bilye Çocuk Dergisi Künye Sayfası Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Şekil 194'te bilyenin üzerine tıklandığında beliren küçük pencere; Adobe Indesign 2024 programında Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Animation (Animasyon) alanında yer alan "Appear (Belirme)" seçeneği ile uygulanmıştır. Bu seçeneğe "On Click (Self)" özelliği eklenmiş, böylelikle kullanıcının kendisinin ilgili unsura tıklayarak erişebilmesi sağlanmıştır.

Şekil 195'te derginin 3. sayfası olan "İçindekiler" bölümü yer almaktadır. "Futura" fontu diğer sayfalarda olduğu gibi bütünlüğe dikkat etmek amacıyla bu sayfadaki yazılara da uygulanmış olup, büyüklüğü 16 puntodur. "İçindekiler" başlığının fontu ise "Best School", büyüklüğü 108 puntodur.

Metin 6 sütuna bölünerek her bir bölüm için kısa açıklamalar eklenmiştir. Sütunların sola dayalı olması, okunurluğu olumlu yönde etkilemektedir.

Metinlerin üzerinde her bölümle ilgili bilgilendirici görseller yer almakta ve bu görseller etkileşim özelliğine sahiptir. Okuyucu, ilgilendiği sayfaya bu görseller üzerine tıklayarak yönlendirilmektedir. Ayrıca sayfanın üst kısmında yer alan numaralara tıklandığında aynı etkileşim özelliği görülmekte, numaralar üzerine tıklayınca okuyucu ilgili sayfaya yönlendirilmektedir. Bunun için Adobe Indesign 2024 programında, Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Buttons and Forms (Düğmeler ve Formlar) alanında yer alan "Button (Düğme)"

seçeneği aracılığıyla derginin sayfa numaraları ile görsel unsurlar birbiriyle bağlantılı hale getirilmiştir. Böylelikle kullanıcı her numaraya ya da görsele tıkladığında ilgili sayfaya geçiş sağlayabilmektedir.

Şekil 195. *Bilye Çocuk* Dergisi İçindekiler Sayfası Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

İçindekiler sayfasında amaçlanan diğer özellikler ise sadelik, hiyerarşi ve vurgudur. Görseller ve metin sayfa numara sırasına göre hizalanmıştır. Ayrıca görsellerin köşeleri çocuklara uygun biçimde yuvarlak tasarlanmıştır. Sayfa numaralarının boyutları küçük, görseller daha büyük oluşturulmuştur. Okuyucunun algısını olumsuz etkilememek amacıyla metin–fon ilişkisine dikkat edilmiş, arka planda karışık unsurlara yer verilmemiştir. Arka plan rengi, bütünlüğü sağlamak amacıyla derginin diğer sayfalarının renkleri ile uyum içindedir. Ayrıca bu renk, dijital derginin göz yorucu olmamasını, okuma deneyiminde beyaz rengin gözleri olumsuz etkilememesini, yumuşak ışık sunmasını sağlamaktadır.

Şekil 196, derginin 4. sayfası olan sanat bölümünün ilk açılımının görüntüsüdür. Şekil 197'de ise kullanıcı ile etkileşim oluşturmak için tasarlanan, ilgili ikonlara tıklandığında açılan unsurlar yer almaktadır.

Şekil 196. *Bilye Çocuk* Dergisi Sanat Sayfası Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Şekil 197. *Bilye Çocuk* Dergisi Sanat Sayfası Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Metin- fon ilişkisine özen gösterilen örnekte sade bir arka plan tercih edilmiştir. Bu durum ön plandaki unsurların vurgulanıp öne çıkmasına yol açmıştır. Kısa içeriğe sahip metin sola bloklanmış biçimde tasarlanarak okunurluk gözetilmiştir. Harfler ve kelimeler arası boşluğun dengesine, yazı karakterlerinin yeterli çeşitlilikte olmasına

önem verilmiştir. Sayfanın alt kısmına derginin logosu ve sayfa numarası okunaklı biçimde yerleştirilmiştir. Ana başlıkların font ismi: Best School, metin fontu ise 16 puntolu "Futura", satır aralığı ise "19,2"dir.

Sayfada 72 PPI ölçülerinde çözünürlükte görsel unsurlar yer almaktadır. Hedef kitle olan çocukların yaş grubuna ve gelişim özelliklerine uygun sadelikte, gereğinden fazla detay barındırmayan, ekran için uygun olan RGB renklerine sahip görseller eklenmiştir.

Çocukların dergiyle fiziksel olarak etkileşimde bulunmaları için sayfadaki hareketli ikonlara tıklandığında ortaya çıkan renk karışımları tasarlanmıştır. Ayrıca bu sayfadan itibaren her sayfanın sağ alt köşesine yerleştirilen küçük ikonlar aracılığıyla, kullanıcı derginin ana sayfa ve içindekiler kısmına yönlendirilmektedir. Bunun için Adobe Indesign 2024 programında Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Animation (Animasyon) alanında yer alan "Appear (Belirme)" seçeneği ile uygulanmıştır. Bu seçeneğe "On Click (Self), (Tıklandığında [Kendi])" özelliği eklenmiş, böylelikle kullanıcının ilgili ikonlara tıklayarak görsellere erişebilmesi sağlanmıştır.

Sayfadaki bir diğer etkileşimli unsur, sağ alt köşedeki ikonlardır. Kullanıcı, üç çizgi ikonuna tıklandığında "İçindekiler" bölümüne; ev ikonuna tıkladığında ise anasayfa olan kapak bölümüne yönlendirilmektedir. Bunun için Adobe Indesign 2024 programında, Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Buttons and Forms (Düğmeler ve Formlar) alanında yer alan "Button (Düğme)" seçeneği aracılığıyla derginin sayfa numaraları ile ikonlar birbiriyle bağlantılı hale getirilmiştir. Bu özellik, okuma deneyimini kolaylaştırmak için derginin diğer sayfalarına da eklenmiştir.

Şekil 198'deki 5. sayfada gezi bölümü yer almaktadır. Sayfanın metin- fon ilişkisinde başarı sağlamak amacıyla arka plana hareketli görsel eklenmiş olsa da ön plandaki yazıların hem biçim hem de renk açısından okunur olmasına dikkat edilmiştir. Ana başlıkta Best School isimli font, 108 punto ile kullanılmıştır. Giriş metnindeki Futura fontu 19 punto ve 22,8 ölçüde satır aralığı ile uygulanmıştır. Metnin fontu ise 16 puntolu "Futura", satır aralığı ise "23"tür. Harfler ve kelimeler arası boşluğun dengesine, yazı karakterlerinin yeterli çeşitlilikte olmasına önem verilmiştir.

Sayfanın alt kısmına derginin logosu ve sayfa numarası okunaklı biçimde uygulanmıştır. Ayrıca derginin tasarım bütünlüğünü korumak için diğer sayfaların aynı konumlarına da logo ve sayfa numarları eklenmiştir.

Şekil 198. *Bilye Çocuk* Dergisi Gezi Sayfası Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Sayfada 72 PPI ölçülerinde çözünürlükte RGB renk özelliklerine sahip görsel unsurlar bulunmaktadır. Gezi röportajında anılarını anlatan kız çocuğu görseli ile röportaja konu olan Laponya'daki Kuzey Işıkları'nı anlatan video yer almaktadır. Bu unsurlar çocukların yaş gelişim özelliklerine uygun olup, sade ve içeriğe uygun tasarlanmıştır.

Sayfanın sağ alt köşesinde yer alan kız çocuğu görseli, Adobe Indesign 2024 programında yapay zekâ aracılığıyla oluşturulmuştur. Görsel, sayfadaki diğer unsurların biçimine uygun olacak şekilde, kompozisyonun dengesini bozmamak amacıyla yuvarlak şekilde tasarlanmıştır. Üst planda ise depolanmış, ücretsiz ve telifsiz Kuzey Işıkları videosu tercih edilmiştir. Video, Adobe After Effects 2024 programında kısaltılıp hızlandırılarak Adobe Indesign 2024 programına aktarılmıştır. Çalışma alanının içinde Window (Pencere) menüsünde Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Media (Medya) bölümünden "Play on Page Load" ve "Play in Loop" seçenekleri işaretlenerek videonun sayfa yüklendiğinde başlaması ve sürekli döngü halinde tekrarlanması sağlanmıştır. Video, içeriği güçlendirici ve vurgulayıcı nitelikte olup konu ile uyumlu , hedef kitleye uygun açık renklere sahiptir.

Şekil 199, gezi sayfasının devamı olup bir önceki sayfa ile ortak tipografik özellikler içermektedir. Sayfa düzenini sağlamak ve göz yorucu olmayan bir mizanpaj yapısı oluşturmak amacıyla metin içeriği sola yaslı biçimde tasarlanmıştır.

Bu sayfadaki görseller etkileşim özelliğine sahiptir. Sağ üst köşede tıklandığında izlenebilen video, röportajda bahsedilen kızakların geyikler tarafından çekildiğini göstermektedir. Sağ alt köşede ise sağ ve sol oklara tıklayarak geçiş yapılabilecek fotoğraflar, röportajda bahsedilen gezi anılarını yansıtmaktadır. Fotoğraflar Adobe Indesign 2024 programında yapay zekâ aracılığıyla oluşturulmuştur. Ayrıca sayfadaki diğer unsurların biçimine uygun olacak şekilde, kompozisyonun dengesini bozmamak amacıyla yuvarlak şekilde tasarlanmıştır. Bunun için fotoğraflar üst üste getirilerek Window menüsünden "Interactive (Etkileşim)" sekmesindeki "Object States (Nesne Durumları)" seçeneğinden yararlanılmıştır. Böylelikle fotoğraflar ve sağ-sol ikonları birbirine bağlı hale getirilmiştir.

Şekil 199. *Bilye Çocuk* Dergisi Gezi Sayfası Devamı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Sayfanın sol üst köşesindeki Noel Baba görseli ise konu içeriği ile uyumlu ve okuma deneyimi esnasında hareket eden bir GIF görselidir. Arka planda ise yine aynı programda yapay zekâ ile oluşturulmuş, konu içeriğini vurgulayarak ön plana çıkaran kar manzarası resmi tercih edilmiştir. Görseller 72 PPI çözünürlük özelliğine sahiptir.

Sayfanın renk tasarımında hedef kitleye, bütünlüğe, konu içeriği ile uyumuna, sadelik ve dengeye, vurgu ve hiyerarşiye önem verilmiştir. Fondaki mavi renk uzaklığı anlatırken, metnin yer aldığı turuncu şekil dengeli bir kontrast oluşturarak metni vurgulamaktadır. Diğer unsurların rengi ise birbiri arasında uyum içindedir.

Şekil 200'deki kısa öykü bölümünde Richard Bach'ın "*Martı*" isimli eserine yer verilmiştir. Metin uzunluğu çocuklar için göz yorucu ve odaklanmayı olumsuz etkileyeceği düşünüldüğünden, öyküde kısaltma yapılmıştır.

Şekil 200. Bily*e Çocuk* Dergisi Kısa Öykü Sayfa Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Ana başlıktaki Best School isimli font, 108 punto ile tasarlanmıştır. Metindeki Futura fontu 16 punto ve 23 ölçüde satır aralığı ile uygulanmıştır. Harfler, kelimeler ve satırlar arasındaki boşluğun dengeli olmasına dikkat edilmiştir. Göz yorucu bir okuma deneyimi oluşturmamak amacıyla metin-fon ilişkisinde arka plan sade tasarlanmış, yazı vurgulanmıştır.

Sayfada etkileşim oluşturmak amacıyla sağ üst köşede harekete duyarlı buton tasarlanmıştır. Ses ikonuna tıklandığında okuyucu öyküyü okurken aynı anda dinleme deneyimini de yaşamaktadır. Bunun için sesli öykü dosyası sayfaya eklenmiş, üzerine ses ikonu görseli yerleştirilmiştir. Adobe Indesign 2024 programında, Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Buttons and Forms (Düğmeler

ve Formlar) alanında yer alan “Button (Düğme)” seçeneğine ses özelliği eklenerek ilgili ikonun ses ile bağlantılı olması uygulanmıştır. Böylelikle kullanıcı ikonun üzerine tıkladığında sesi dinleme özelliğini deneyimleyebilmektedir.

Sayfada yer alan görsel öge, içerik ile uygun oluşturulmuş, öykünün klasikleşmiş kapak tasarımlarıdır. Ayrıca yazarın portre fotoğrafı yer almaktadır Genel bütünü bozmamak amacıyla sol alt köşeye yerleştirilmiştir. Okuyucu fotoğrafa tıkladığında yazarın biyografisine, kitap görseline tıkladığında ise kitabın satış sayfasına yönlendirilmektedir. Bu özellik için Adobe Indesign 2024 programında, Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Buttons and Forms (Düğmeler ve Formlar) alanında yer alan “Button (Düğme)” seçeneğinden “Go To URL (Bağlantıya git)” başlığı aracılığıyla görseller internet siteleri ile bağlantılı hale getirilmiştir.

Sayfanın arka planında öykünün durağanlığını görsel olarak hareketlendirecek katmanlar tasarlanmıştır. Böylece metinde vurgu oluşturulduğu, metin- fon ilişkisinin olumlu anlamda etkili olduğu düşünülmektedir. Ayrıca sayfadaki bu katmanlar derginin genel yapısıyla bütünlük taşımaktadır.

Mizanpajda başarılı olmak amacıyla okunabilirlik ve hiyerarşik bütünlüğe dikkat edilmiştir. Yatay ve dikey düzlemde mizanpaj yapısı değişmemekte, görseller içerikle uyum içindedir.

Sayfadaki ön-arka plan, görsel ve tipografik unsurlarda, özellikle ana başlıkta kontrast renk uygulanarak uyum ve vurgu yaratmak amaçlanmıştır. Ayrıca yazı karakterlerinin zeminle zıt renge sahip olması metnin öne çıkmasını sağlamıştır. Açık-koyu, sıcak-soğuk renk dengesine dikkat edilmiş olup karmaşıklıktan uzak bir tasarım oluşturulmuştur.

Şekil 201’deki derginin hobi bölümünde çocukların ilgisini çekebilecek “origami” konusu işlenmiştir. Metin kısa olması sebebiyle üç blok halinde tasarlanmış ve okunurluğun kolaylığı açısından sola yaslı biçimde uygulanmıştır. Sütunlar arasındaki boşluğun dengeli olmasına önem verilmiştir. Ana başlıktaki Best School isimli font, 103 punto ile tasarlanmıştır. Alt metindeki Futura fontu 19 punto ve 22,8 ölçüde satır aralığı uygulanmış, ana metindeki Futura fontu 16 punto ve 23 ölçüde satır aralığı ile oluşturulmuştur. Harfler, kelimeler ve satırlar arasındaki boşluğun dengeli olmasına

dikkat edilmiştir. Göz yorucu bir okuma deneyimi oluşturmamak amacıyla metin-fon ilişkisinde arka plan sade tasarlanmış, yazı vurgulanmıştır.

Şekil 201. *Bilye Çocuk* Dergisi Hobi Sayfası Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Sayfada etkileşim oluşturmak amacıyla sağ üst köşeye tıklayınca izlenilebilen video eklenmiştir. Bunun için origami yapımını anlatan video dosyası, Adobe Indesign 2024'te, Window (Pencere) menüsünden Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Media (Medya) seçeneği aracılığıyla çalışma sayfasına eklenmiştir. Çevresine televizyon biçimini andırması için çerçeve eklenmiştir. Okuyucu videoya tıkladığında origami yapılışını izleme deneyimini yaşamaktadır.

Mizanpajda başarılı olmak amacıyla okunabilirlik ve hiyerarşik bütünlüğe dikkat edilmiştir. Yatay ve dikey düzlemde mizanpaj yapısı değişmemekte, görseller içerikle uyum içinde tasarlanmıştır.

Sayfanın rengi, derginin ana teması olan renk çemberinden alınan kırmızı renkten ibarettir. Ayrıca çocukların ilgisini çekebilecek kontrast renklerin uyum oluşturması amacıyla mor ve sarı renklerden de faydalanılmıştır.

Şekil 202'de hobi sayfasının devamı yer almaktadır. Bu örnekte de metnin kısa olması sebebiyle iki blok halinde tasarlanmış ve okunurluğun kolaylığı açısından sola yaslı biçimde uygulanmıştır. Sütunlar arasındaki boşluğun dengeli olmasına önem

verilmiştir. Alt metindeki Futura fontu 19 punto ve 22,8 ölçüde satır aralığı uygulanmış, ana metindeki Futura fontu 16 punto ve 23 ölçüde satır aralığı ile oluşturulmuştur. Harfler, kelimeler ve satırlar arasındaki boşluğun dengeli olmasına dikkat edilmiştir. Göz yorucu bir okuma deneyimi oluşturmamak amacıyla metin-fon ilişkisinde arka plan sade tasarlanmış, yazı vurgulanmıştır.

Şekil 202. *Bilye Çocuk* Dergisi Hobi Sayfası Devamı



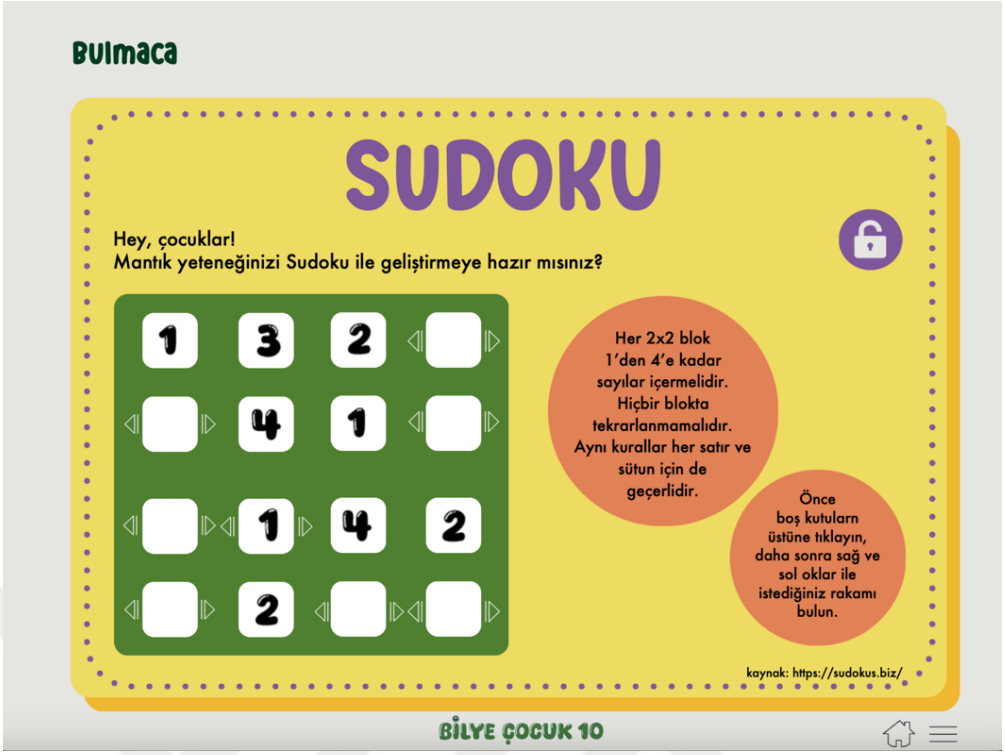
Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Sayfanın rengi, bir önceki örnekte olduğu gibi, derginin ana teması olan renk çemberinden alınan kırmızı renkten ibarettir. Ayrıca kontrast renklerin uyum oluşturması amacıyla mor ve sarı renklerden de faydalanılmıştır.

Şekil 203'teki derginin bulmaca sayfasında çocukların hem eğlenip hem de öğrenmesi için "sudoku" konusu işlenmiştir.

Metnin kısa olması ve okunurluğun kolaylığı açısından sola yaslı biçimde uygulanmıştır. Ana başlıktaki Best School isimli font, 103 punto ile tasarlanmıştır. Alt metindeki Futura fontu 19 punto ve 22,8 ölçüde satır aralığı uygulanmış, ana metindeki Futura fontu 23 punto ve 33 ölçüde satır aralığı ile oluşturulmuştur. Harfler, kelimeler ve satırlar arasındaki boşluğun dengeli olmasına dikkat edilmiştir. Göz yorucu bir okuma deneyimi oluşturmamak amacıyla metin-fon ilişkisinde arka plan sade tasarlanmış, yazı vurgulanmıştır.

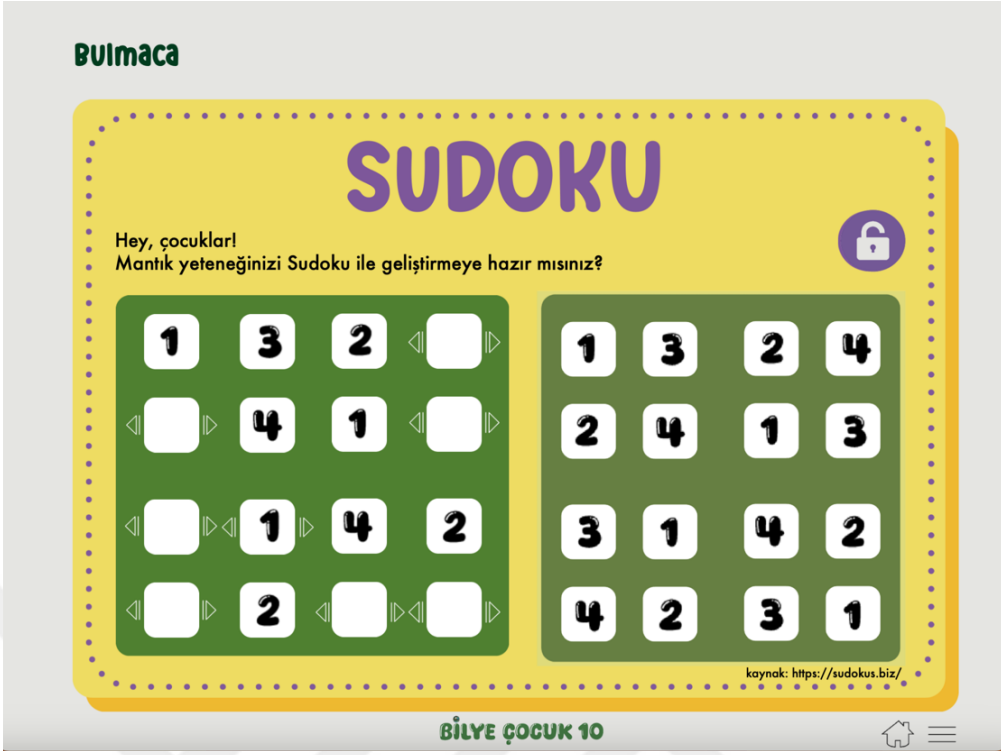
Şekil 203. *Bilye Çocuk* Dergisi Bulmaca Sayfası Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Sayfada etkileşim oluşturmak amacıyla solda boş alanlara ve yönlendirme oklarına tıklandığında çözülebilen sudoku bulmacası yer almaktadır. Sağ tarafta ise kilit ikonuna tıklandığında bulmacanın çözümü görülmektedir (Şekil 204). Bunun için Adobe Ilustrator 2024 programında tasarlanan kareler ve rakamlar, Adobe Indesign 2024 programına aktarılmıştır. Sudoku bulmacasında yer alan boş karelere tıklayınca açılabilen rakamlar eklenmiştir. Ayrıca rakamları ileri ya da geri alabilmek için sağ ve sol oklara da aynı özellik eklenmiştir. Bunun için rakamlar üst üste getirilerek Window menüsünden "Interactive (Etkileşim)" sekmesindeki "Object States (Nesne Durumları)" seçeneğinden yararlanılmıştır. Böylelikle rakamlar ve sağ-sol ikonları birbirine bağlı hale getirilmiştir. Kullanıcı oklara tıkladığında rakamları ileri ya da geri hareket ettirerek bulmaca çözebilmektedir.

Şekil 204. *Bilye Çocuk* Dergisi Bulmaca Sayfası Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Bulmacanın cevap anahtarı için ise anahtar ikonu eklenmiştir. Bu ikona cevap anahtarının görüntüsünü bağlayabilmek için Adobe Indesign 2024 programında Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Animation (Animasyon) alanında yer alan "Appear (Belirme)" seçeneği ile uygulanmıştır. Bu seçeneğe "On Click (Self), (Tıklandığında [Kendi])" özelliği eklenmiş, böylelikle kullanıcının anahtar ikonuna tıklayarak bulmacanın cevap anahtarına erişebilmesi sağlanmıştır.

Sayfanın arka planında bulmacanın hareketli yapısını olumsuz etkilememek için sade bir tasarım tercih edilmiş ve vurgu ile hiyerarşi ilkelerine önem verilmiştir.

Mizanpajda başarılı olmak amacıyla okunabilirlik ve hiyerarşik bütünlüğe dikkat edilmiştir. Sayfada denge oluşturmak amacıyla bulmaca sol tarafa; açıklamalar ise sağ tarafa küçük ve büyük daireler içinde uygulanmıştır. Yatay ve dikey düzlemde mizanpaj yapısı değişmemekte, görseller içerikle uyum içinde tasarlanmıştır.

Sayfanın rengi, derginin ana teması olan renk çemberinden alınan RGB renklerden ibarettir. Önemli yerler kontrast renkler ile öne çıkarılmış, yazı karakterlerini ortaya çıkaracak renkler kullanılmıştır. Vurgulanmak istenen yazılar, diğer yazılara göre farklı renklendirilmiştir.

Şekil 205'teki örnekte, derginin 11. sayfasında, çocukları okumaya teşvik etmek amacıyla kitap kulübü konusu işlenmiştir. Altı blok halinde tasarlanan metinler, okunurluğun kolaylığı açısından sola yaslı biçimde uygulanmıştır. Sütunlar arasındaki boşluğun ve sayfa yapısının dengeli olmasına önem verilmiştir. Ana başlıktaki Best School isimli font, 108 punto ile tasarlanmıştır. Alt metindeki Futura fontu 16 punto ve 23 ölçüde satır aralığı uygulanmıştır. Harfler, kelimeler ve satırlar arasındaki boşluğun dengeli olmasına dikkat edilmiştir. Göz yorucu bir okuma deneyimi oluşturmamak amacıyla metin-fon ilişkisinde arka plan sade tasarlanmış, yazı vurgulanmıştır.

Şekil 205. *Bilye Çocuk* Dergisi Okuma Kulübü Sayfası Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Metin içeriğini hem konuyla ilgili kitap kapağı görselleri hem de sayfanın üst kısmındaki kitap ikonu zenginleştirmiştir. Görseller 72 PPI ölçülerinde çözünürlüğe ve RGB renklere sahiptir. Yaş gruplarına ve gelişim özelliklerine uygun görseller yalın ve mesajı doğrudan verir niteliktedir.

Sayfada etkileşim oluşturmak amacıyla her bir kitabın ok biçimindeki ikonuna tıklandığında okuyucu kitaplar ile ilgili sayfalara yönlendirilmektedir. Bu özellik için Adobe Indesign 2024 programında, Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Buttons and Forms (Düğmeler ve Formlar) alanında yer alan "Button

(Düğme)" seçeneğinden "Go to URL (Bağlantıya git)" başlığı aracılığıyla ikonlar internet siteleri ile bağlantılı hale getirilmiştir.

Sayfanın arka planında sade bir tasarım tercih edilmiş, metin ön plana çıkartılarak vurgu ve hiyerarşi ilkelerine önem verilmiştir.

Mizanpajda okunabilirlik ve hiyerarşik bütünlüğe dikkat edilmiştir. Yatay ve dikey düzlemde mizanpaj yapısı değişmemekte, görseller içerikle uyum içinde tasarlanmıştır.

Sayfanın rengi, derginin bütünüyle uyum halindedir. Önemli yerler kontrast renkler ile öne çıkarılmış, yazı karakterlerini ortaya çıkaracak renkler kullanılmıştır. Vurgulanmak istenen metin alanları canlı tonda renklendirilmiştir.

Şekil 206. *Bilye Çocuk* Dergisi Gezi Kulübü Sayfası Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Şekil 206'daki örnekte derginin 12. sayfasında çocuklara müze ve sergi gezmeyi teşvik etmek amacıyla Gezi Kulübü konusu işlenmiştir. Bir önceki sayfada olduğu gibi; altı blok halinde tasarlanan metinler, okunurluğun kolaylığı açısından sola yaslı biçimde uygulanmıştır. Sütunlar arasındaki boşluğun ve sayfa yapısının dengeli olmasına önem verilmiştir. Ana başlıktaki Best School isimli font, 108 punto ile tasarlanmıştır. Alt metindeki Futura fontu 16 punto ve 23 ölçüde satır aralığı uygulanmıştır. Harfler,

kelimeler ve satırlar arasındaki boşluğun dengeli olmasına dikkat edilmiştir. Göz yorucu bir okuma deneyimi oluşturmamak amacıyla metin-fon ilişkisinde arka plan sade tasarlanmış, yazı vurgulanmıştır.

Metin içeriğini hem konuyla ilgili müze görselleri hem de sayfanın sağ üst kısmındaki kitap ikonu zenginleştirmiştir. Müzelerin içeriğini yansıtan görseller 72 PPI ölçülerinde çözünürlüğe ve RGB renklere sahiptir. Yaş gruplarına ve gelişim özelliklerine uygun görseller yalın ve mesajı doğrudan verir niteliktedir.

Sayfada etkileşim oluşturmak amacıyla her bir müzenin ok biçimindeki ikonuna tıklandığında okuyucu müzeler ile ilgili sayfalara yönlendirilmektedir. Bu özellik için Adobe Indesign 2024 programında, Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Buttons and Forms (Düğmeler ve Formlar) alanında yer alan "Button (Düğme)" seçeneğinden "Go to URL (Bağlantıya git)" başlığı aracılığıyla ikonlar internet siteleri ile bağlantılı hale getirilmiştir.

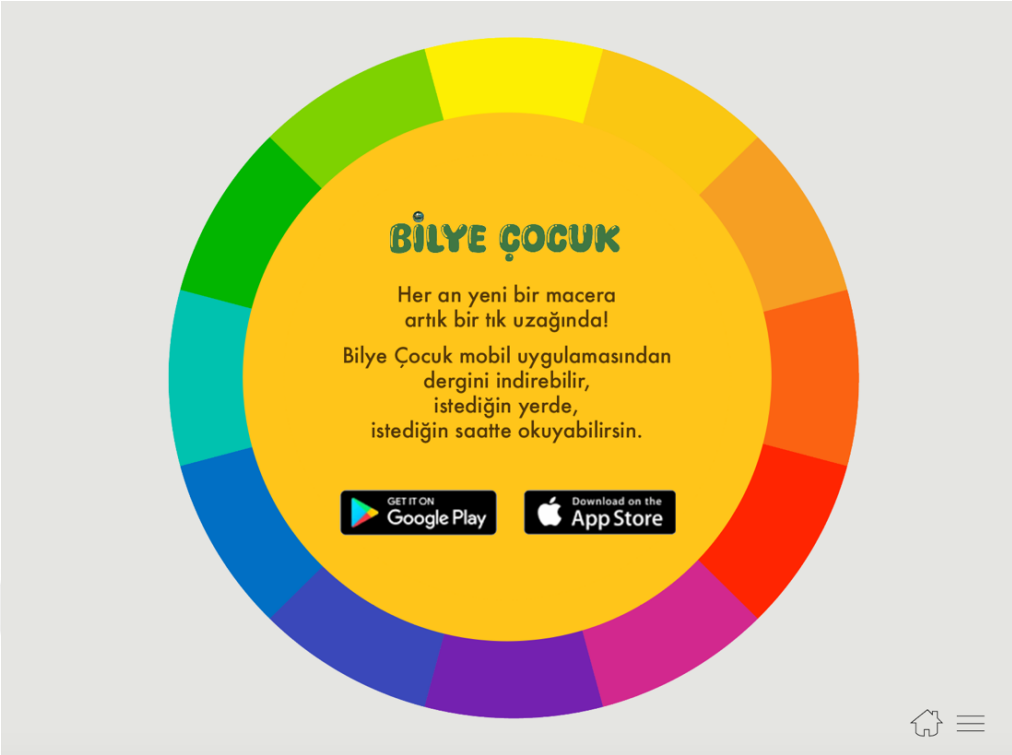
Sayfanın arka planında sade bir tasarım tercih edilmiş ve vurgu ile hiyerarşi ilkelerine önem verilmiştir.

Mizanpajda okunabilirlik ve hiyerarşik bütünlüğe dikkat edilmiştir. Yatay ve dikey düzlemde mizanpaj yapısı değişmemekte, görseller içerikle uyum içinde tasarlanmıştır.

Sayfanın rengi, derginin bütünüyle uyum halindedir. Önemli yerler kontrast renkler ile öne çıkarılmış, yazı karakterlerini ortaya çıkaracak renkler kullanılmıştır. Vurgulanmak istenen metin alanları canlı tonda renklendirilmiştir.

Şekil 207'de derginin son sayfası olan arka kapak tasarımı yer almaktadır. Sayfa ortasına yerleştirilen logonun alt kısmına ortalanmış metin eklenmiştir. Sayfanın fonundaki renk çemberine hizalanarak ortaya yaslı paragraf yaslı biçiminde uygulanmıştır. Metin ve görsel arasındaki boşluğun, sayfa yapısının, harfler, kelimeler ve satırlar arasındaki boşluğun dengeli olmasına önem verilmiştir. Futura fontu 21 punto ve 25,2 ölçüde satır aralığı uygulanmıştır. Göz yorucu bir okuma deneyimi oluşturmamak amacıyla metin-fon ilişkisinde arka plan sade tasarlanmış, yazı vurgulanmıştır.

Şekil 207. *Bilye Çocuk* Dergisi Arka Kapak Sayfası Tasarımı



Kaynak: Esra Bostan Tasarımı

Metin içeriğine ön kapakla ilgili renk çemberi görseli eklenerek zenginleştirilmiştir. Görsel 72 PPI ölçülerinde çözünürlüğe ve RGB renklere sahiptir. Yaş gruplarına ve gelişim özelliklerine uygun görseller yalın ve mesajı doğrudan verir niteliktedir.

Renk çemberinin sürekli dönme hareketi, çocuk okurların ilgisini çekecek yapıdadır. Bu hareketi oluşturmak için Adobe Indesign 2024 programında Window (Pencere) menüsü Interactive (Etkileşim) sekmesindeki Animation (Animasyon) alanında yer alan "Custom (Spin), (Özel [Döndürme])" seçeneği ile uygulanmıştır. Bu seçeneğe "Loop (Döngü)" özelliği eklenmiş, böylelikle sayfa yüklendiği andan itibaren sürekli dönme hareketinin devamı sağlanmıştır.

Mizanpajda okunabilirlik ve hiyerarşik bütünlüğe dikkat edilmiştir. Yatay ve dikey düzlemde mizanpaj yapısı değişmemekte, görseller içerikle uyum içinde tasarlanmıştır.

Sayfanın fon rengi, derginin bütünüyle uyum halindedir. Ayrıca renk çemberi derginin ana temasına ve ön kapak tasarımına da uygun tasarlanmıştır.

Adobe Indesign 2024 programında çalışılan dergi, E-PUB-Fixed Layout (Sabit Mizanpaj) formatında dışa aktarılmıştır. Dergi çıktısı; Mac bilgisayarlar, Apple telefon

ya da tabletlerde yer alan “Books” uygulamasında kolaylıkla okunabilmektedir. Android bilgisayar, tablet ya da telefonlarda ise e-kitap okuyucu yazılım programı olan “Adobe Digital Editions” uygulaması aracılığıyla ücretsiz okunmaktadır.

Dergi HTML olarak dışarı aktarıldığında internet aracılığıyla telefon, tablet ya da bilgisayarlardan erişim sağlanabilmektedir.

8. SONUÇ VE ÖNERİLER

"Etkileşimli Çocuk Dergilerinde Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama Örneği" başlıklı bu araştırmada; geçmişten günümüze değişim ve gelişim halinde olan yayıncılık sektöründeki etkileşimli çocuk dergilerinin grafik tasarım sorunlarının analizi ve bu sorunlara getirilebilecek çözüm önerileri sunulması amaçlanmıştır.

Birinci bölüm olan "giriş" bölümünde; araştırmanın önemi, amacı, tanımlar, problem ve alt problemler, hipotez ve alt hipotezler, yöntem, evren ve örneklem ve sınırlılıklara yer verilmiştir.

"Çocuğun Görsel Algısı ve Gelişim Özellikleri" başlıklı ikinci bölümde; çocuk gelişimi temelinde bilişsel gelişim, duyuşsal gelişim, psikomotor gelişim, görsel ve işitsel algı gelişimi, 7-15 yaş çocuk resminin özellikleri üzerinde durulmuş, bu kapsamda çocuğun algılama ve gelişim özellikleri incelenmiştir. Bilişsel, duyuşsal, psikomotor gelişim, görsel ve işitsel algı gelişimi; çocuğun zekasının çevre ile etkili bir biçimde uyum sağlamasına yol açar. Çocuğun çevresini gözlemleyerek davranışlarını geliştirdiği, öğrendiği bilgileri kendi algısında işlediği, ebeveynin desteğiyle duygularını etkili biçimde yönetebildiği, yaş ve deneyim düzeyi geliştikçe fiziki becerilerinin de geliştiği, yaşamı boyunca çevresinin etkisiyle görsel ve işitsel algısının geliştiği tespit edilmiştir. Tüm bu bilgiler ışığında, çocuk resimlerinin gelişim evreleri incelendiğinde; 2-4 yaş arasındaki karalama döneminin, resimle ilk tanışılan, oyun amaçlı karalamalar yapılan, çizgiler aracılığıyla yaratıcılığın ifade edildiği dönem olduğu saptanmıştır. 4-7 yaş arası şema öncesi dönemde ise çocuğun çevresini geometrik şekiller ile ifade ettiği, şematik dönem olan 7-9 yaş arasında belirgin figürler ve nesneleri resmettiği, gerçeklik dönemi olan 9-12 yaş arasında ise toplumun bir üyesi olduğundan haberdar çocuğun ayrıntılı ve gerçekçi yaklaşımda bulunduğu, 12 yaş ve üzeri olan mantık döneminde ise nesneleri ya da figürleri gerçek boyutlarıyla, sahip oldukları farklılıklarla algılayarak resimlerine aktardığı tespit edilmiştir. Etkileşimli çocuk dergilerinin grafik tasarım sorunlarını incelemek ve çözüm önerileri sunmak için çocuk gelişim özelliklerinin iyi bilinmesi, görsel algı ve zihinsel düşünme sürecini dikkate almak başarılı bir analiz için rehber olmuştur.

“Etkileşimli Çocuk Dergiciliği” başlıklı üçüncü bölümde; çocuk dergiciliğinin dijitalleşme süreci ele alınmış olup geçmişten günümüze dergiciliğin teknolojik değişim ve gelişim öyküsüne yer verilmiştir. Geleneksel yöntemlerle üretilen basılı dergilerin, 2000’li yılların teknolojik yenilikleri ile taşınabilir cihazlar aracılığıyla da okunabildiği, bu durumun okuma deneyimini dijitalleşmeye yönlendirdiği; internet siteleri, taşınabilir okuyucular ve mobil uygulamalar aracılığıyla yayıncılığın evrimleşmesine yol açtığı; etkileşimli çocuk dergilerinin Flash, Pdf, HTMTL ve EPUB formatlarında üretildiği görülmüştür.

Örnekleme dahil edilen dergilerin grafik tasarım sorunlarını doğru biçimde tespit ve analiz etmek için, “Grafik Tasarım Ögeleri ve İlkeleri” başlıklı dördüncü bölümde tasarım ilkeleri ve ögeleri açıklanmıştır.

“Etkileşimli Çocuk Dergilerinde Grafik Tasarım Unsurları ve Ölçütleri” başlıklı beşinci bölümde etkileşimli çocuk dergilerinin genel yapısını oluşturan logo, tipografi, görsel ögeler, kapak ve sayfa tasarımı, mizanpaj, renk gibi grafik tasarım unsurlarına yer verilmiştir. Söz konusu unsurların analiz aşamasında var olan temel kural ve ölçütler incelenerek, etkileşimli çocuk dergilerini değerlendirme ölçütleri oluşturulmuştur. Örneğin; logonun okunaklı, sade ve özgün olması; tipografik ögelerin hedef kitleye uygun olup harf, paragraf ve sütun boşluklarının dengeli olması, sola bloklanan metinlerin okunaklı olması, yazı karakterlerinin yeterli çeşitliliğe sahip olması; görsel ögelerin dijital ekranda kullanılması sebebiyle 72 PPI ölçütlerinde çözünürlüğe sahip olması, çocuk gelişim özelliklerine ve metin içeriğine uygun olması, detaylardan arındırılmış ve yalın olması, yüksek boyutlar içermeyen kısa süreli video ve animasyonların tercih edilmesi; kapak ve sayfa tasarımının etkileşimli unsurlara sahip olması, yazı karakterlerinin okunaklı ve dikkat çekici olması, derginin genel temasına uygun, bütünlük ve uyum içinde olması; mizanpaj tasarımında metin ve görsellerin ızgara sistemi ile bir araya getirilmesi, yatay ve dikey düzlemde yapısının değişmemesi, tutarlı ve bütüncül bir özelliğe sahip olması; renk tasarımının ise dijital ekranlar için kullanılan RGB renklerden oluşması, önemli alanların kontrast renkler ile öne çıkarılması, yazı karakterlerinin okunabilirliği için zeminle zıt renge sahip olması, açık- koyu ve sıcak-soğuk renk dengesine dikkat edilmesi gerektiği belirlenmiştir.

“Etkileşimli Çocuk Dergilerinde Grafik Tasarım Sorunlarının Analizi” başlıklı altıncı bölümde tezin örnekleminde yer alan etkileşimli çocuk dergilerinin tasarım

sorunlarına değinilmiştir. Dergilerde genel olarak karmaşık ve göz yorucu unsurlara rastlanmıştır. Örneğin; logo tasarımının görsel-fon ilişkisinde karışıklık, kelime ve harfler arasında dengesizlik saptanmıştır. Tipografik öge tasarımında metin-fon ilişkisine dikkat edilmediği, göz yorucu etki oluşturulduğu, okunurluğun zayıf olduğu, sayfa boyutuna göre uzun ve küçük puntolu yazıların yer aldığı, yazıların altına yalınlığı bozan gölge gibi efektler eklendiği, bazı metinlerin sola bloklanmadığı ve satır aralıklarında sıkışıklıklar olduğu görülmüştür. Görsel ögeler incelendiğinde, sayfa boyutuna uygun nitelikte olmayan, görsel algılamayı zorlayan, gereğinden fazla detay bulunduran etkenler yer almıştır. Kapak ve sayfa tasarımında metin-fon ilişkisi açısından okunaklı yazı karakterlerine yer verilmediği, boş alan dengesine dikkat edilmediği, kapaktaki görsellerin bir kısmının logonun üzerini kapatarak algılamayı zorlaştırdığı, sayfaların bütünlük içinde tasarlanmadığı, ayrıca Kumbara dergisinin 2020 yılından itibaren kapak tasarımı olmadığı görülmüştür. Dergilerin mizanpajı incelendiğinde; bütünlük oluşturmayan, birbiriyle hizalı olmayan sütunlar ve metin blokları, bütünlüğü olumsuz etkileyen yetersiz boş alanlar dikkat çekmiştir. Renk kullanımı incelendiğinde ise, önemli yerlerin vurgulanması için kontrast renklerin bulunmadığı, açık-koyu renk dengesine dikkat edilmediği, metinlerin arka planında göz yorucu renklerin tercih edildiği, metin-fon- görsel ilişkisinde vurgulayıcı ve okunurluğu destekleyen renklerin yer almadığı gözlemlenmiştir.

Elde edilen tespitler sonucunda, “Etkileşimli çocuk dergilerinde logo, tipografik öge, görsel öge, kapak ve sayfa tasarımı, mizanpaj ve renk tasarımında sorunlar mevcuttur” hipotezi doğrulanmıştır.

“Türkiye ve dünyada etkileşimli çocuk dergilerinin logo tasarımında karşılaşılan sorunlar, genel olarak okunurluğu az olan tasarımlardır. Tipografik unsurların kullanımında karşılaşılan sorunlar, çocuğun algılamasına yönelik olmayan tasarımlardır. Görsel ögelerde karşılaşılan sorunlar, karmaşık renkler ve içerikle uyumsuz illüstrasyonlardır. Kapak ve sayfa tasarımında karşılaşılan sorunlar, düzensiz ve karmaşık yapılardır. Mizanpaj tasarımında karşılaşılan sorunlar, ızgara sistemine uygun olmayan unsurlardır. Renk unsurlarının kullanımında karşılaşılan sorunlar, çocuğun algılamasına yönelik olmayan renk oluşumlarıdır. Yaş gruplarına uygun bir etkileşimli dergi tasarımı, çocukların gelişim basamakları ile uyumlu olmalıdır,” olarak belirlenen alt hipotezler de doğrulanmıştır.

Bu bulgular ışığında, yedinci bölümde grafik tasarım sorunlarına öneri niteliği taşıyan uygulama örneği olarak "*Bilye Çocuk*" isimli etkileşimli çocuk dergisi tasarımı sunulmuştur. Bu tasarımda örneklemdeki dergilerde karşılaşılan grafik tasarım sorunları göz önünde bulundurularak literatür taramasında elde edilen bulgular ışığında örnek bir tasarım uygulaması sunulmuştur.

Derginin logo tasarımının okunaklı, sade, anlaşılır ve özgün; çocukların ilgisini çekebilecek nitelikte eğlenceli, hareketli ve etkileşimli olmasına özen gösterilmiştir. Bunun için yuvarlak hatlara sahip olan "Copyduck" yazı karakteri kullanılmış ve gençliği simgeleyen yeşil renk tercih edilmiştir.

Tipografik ögeler için belirlenen ölçütlere uygun olarak; metin- fon ilişkisine, harf-satır-kelime ve paragraflar arası boşluğun dengeli olmasına, metinlerde sola bloklamanın tercih edilmesine, sütunlar arası boşluğun dengeli olmasına, sayfa numaralarının okunaklılığına ve yazı karakterleri çeşitliliğinin dengesine dikkat edilerek yuvarlak hatlı karakterler tercih edilmiştir. Metin başlıklarında "Best School", ana metinlerde ise "Futura" fontları kullanılmıştır.

Görsel ögelerin dijital ekranlarla uyumlu olması için 72 PPI çözünürlüğe sahip olmasına, yaş grubu ve gelişim özelliklerine uygun olmasına, gereğinden fazla detay barındırmayıp sade olmasına, video ve animasyonların düşük boyut ve kısa sürelere sahip olmasına önem verilmiştir. Gereken sayfalarda ses ikonlarına da yer verilmiş, böylelikle daha dikkat çekici ve eğlenceli tasarımlar yapılması hedeflenmiştir.

Kapak tasarımında hedef kitlenin özelliklerine uygun olarak, keskin hatlardan kaçınılmış, okunaklı ve yuvarlak hatlı yazı karakterleri olan "Best School"a yer verilmiştir. Kapak ve sayfalarda etkileşim ögeleri uygulanmıştır. Örneğin, kullanıcı, kapaktaki konu başlıklarına tıkladığında ilgili sayfaya geçiş sağlayabilmektedir. Derginin genel temasına uygun bütünlükte kapak ve sayfa tasarımı yapılmıştır. Ayrıca telefon, bilgisayar ve tablet gibi farklı teknolojik araçlara uygun olmasına dikkat edilmiştir.

Mizanpaj yapısında bütünsellik ve tutarlılık hedeflenmiştir. Okunabilirliğe, vurguya ve hiyerarşik yapıya, görsellerin metin ile uyum içinde olmasına dikkat edilmiş, yatay ve dikey düzlemde bozulmayacak bir yapı oluşturulmuştur. Ayrıca derginin kimliği vurgulanacak nitelikte mizanpaj tasarımı yapılmıştır.

Renk ölçütlerinde belirlenen maddelere dergi tasarımında da dikkat edilmiş, dijital ekranlar için gereken RGB renk tonlarına yer verilmiştir. Çocukların gelişim özellikleri gözetilerek içerik konularına uygun renkler tercih edilmiştir. Önemli yerler kontrast renkler ile vurgulanmıştır. Renk skalasına göz yorucu renkler bir araya getirilmemiş, açık-koyu renk dengesine önem verilmiştir.

Tezde elde edilen bulgular ışığında belirlenen ölçütlere göre; etkileşimli çocuk dergilerinde yaş ve gelişim özellikleri göz önünde bulundurularak tasarım ilke ve ögelerine, kompozisyon dengesine dikkat edilerek tasarım oluşturulması gerekmektedir. Bu özelliklerin yer almadığı etkileşimli çocuk dergilerinin, hedef kitle olan çocuklar için uygun olmadığı düşünülmektedir.

Grafik tasarımın çocuklarla ilgili yayınlarda önemi ve etkisi dikkate alınmalı, dergilerin kimliği sayılabilecek logolarda okunaklılık ve özgünlük gözetilmeli, sade ve etkileşimli bir tasarım oluşturulmalıdır.

Tipografide metin- fon ilişkisine dikkat edilmeli, boşluklar dengeli oluşturulmalı, sola bloklanması gereken metinlerin yazı karakteri çeşitliliği dengeli olmalı ve sayfa numaraları okunaklı tasarlanmalıdır.

Etkileşimli dergilerin dijital olması sebebiyle 72 PPI'dan yüksek çözünürlüklü görseller tercih edilmemelidir. Görsellerin seçiminde yaş grubu ve gelişim özelliklerine dikkat edilerek; küçük detaylardan uzak, sade ve içerikle uyumlu görseller oluşturulmalıdır. Kapak sayfalarında yer alan görseller okunurluğu olumsuz etkilemeyecek biçimde sade olmalı ve logonun kısmen dahi kapanmasına yol açacak büyüklükte olmamalıdır.

Kapak tasarımında sade, okunaklı ve yuvarlak hatlı yazı karakterlerine yer verilmelidir. Kapak ve sayfalarda çocukların ilgisini ve odağını sağlayacak etkileşim özelliği uygulanmalıdır. Derginin genel temasına uygun bütünlükte kapak ve sayfa tasarımı yapılmalıdır. Ayrıca telefon, bilgisayar ve tablet gibi farklı teknolojik araçlara uygun olmasına dikkat edilmelidir. Derginin gelecek nesiller için arşiv niteliğinde olması için kapak tasarımı oluşturulmasına özen gösterilmelidir.

Mizanpaj tasarımı için bütünsellik ve tutarlılık odağında okunabilirlik, vurgu ve hiyerarşi, görseller ile uyum içinde metin olması gözetilmelidir. Yatay ve dikey düzlemde bozulmayacak bir yapı oluşturulmalı, ayrıca derginin kimliği vurgulanacak nitelikte mizanpaj tasarımı uygulanmalıdır.

Çocuğun gelişim özelliklerine uygun, dijital ekranlar için gereken RGB renk tonları tercih edilmelidir. Renkler içerik konularına ve sayfa bütünlüğüne uygun olmalıdır. Önemli yerler kontrast renkler ile vurgulanmalı, açık-koyu renk dengesine önem verilmelidir. Renk skalasında göz yorucu renkler bir araya getirilmemelidir. Metinlerin fonunda göz yorucu renk geçişlerine ve gereksiz gölge uygulamalarına yer verilmemeli, bu sayede göz yorucu okuma deneyimi engellenmelidir.

Etkileşimli çocuk dergilerinin temel amacına uygun olarak etkin biçimde etkileşim özelliği oluşturulmalıdır. Nitelikli bir etkileşimli derginin gelecek nesiller için de etkili olacağı düşünülmektedir.

"Etkileşimli Çocuk Dergilerinde Grafik Tasarım Sorunları ve Bir Uygulama Örneği" başlıklı bu araştırmanın grafik tasarım alanında etkileşimli çocuk dergileri ile ilgili sonraki araştırmalar için kaynak niteliği taşıyacağı; ayrıca etkileşimli çocuk dergilerindeki grafik tasarım unsurları açısından alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Akman, Y., & Erden, M. (2004). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Yoldaş Yayınları.

Alpay, M. (1983). Türk çocuk yayınları geçmişi ve bugünü. *Nesin Vakfı Edebiyat Yıllığı.* İstanbul: Kardeşler Basımevi.

Alpaslan, T. D., & Aksoy, s. (2022). Çocuk kitaplarında grafik tasarım elemanlarının yaratıcı kullanımları (0-5 yaş). *Akademik Sanat Dergisi,* (16), 48-65. https://dergipark.org.tr/tr/pub/akademiksanat/issue/72452/1105945

Ambrose, G., & Harris P. (2012). *Görsel baskı öncesi hazırlık ve üretim sözlüğü* (Çev. M. E. Uslu ve C. Cengiz). İstanbul: Literatür Yayınları. s. 7, 11-12. (Orijinal çalışma 2010'da yayımlandı).

Ambrose, G., & Harris P. (2012). *Grafik tasarımın temelleri* (Çev., B. Bayrak). İstanbul: Literatür Yayınları. (Orijinal çalışma 2008'de yayımlandı).

Ambrose, G., & Harris P. (2013). *Grafik tasarımda renk* (Çev., M.E. Uslu). İstanbul: Literatür Yayınları. (Orijinal çalışma 2005'te yayımlandı).

Ambrose, G., & Harris P. (2014). *Görsel grafik tasarım sözlüğü* (Çev., B. Barhana). İstanbul: Literatür Yayınları (Orijinal çalışma 2006'da yayımlandı).

Ambrose, G., & Harris P. (2012). *Görsel tipografi sözlüğü* (Çev., B. Bayrak). İstanbul: Literatür Yayınları (Orijinal çalışma 2010'da yayımlandı).

Ambrose, G., & Harris P. (2019). *Grafik tasarımda sayfa düzeni* (Çev., D. B. İz). İstanbul: Literatür Yayınları (Orijinal çalışma 2018'de yayımlandı).

Anonim, (2020). *Büyük Bir Zafer, Kutü'l Amare*. Mavi Fidan Dergisi. https://www.instagram.com/p/B-cGbN7l_wi/

Anonim, (2020). *In the April 2020 Issue.* Ranger Rick Magazine. https://rangerrick.org/magazines/ranger-rick/?issue=april-2020

Anonim, (2020). *Kumbara Dergisi*. https://kumbaradergisi.com/icerikler/nisan-ayi-kitapligim-2020/

Anonim, (2020). *Meet a River Otter.* Young Explorer Magazine. https://explorer-mag.nationalgeographic.org/scout_april_2020/cover

Anonim, (2021). *En Güzel Bahar*. Mavi Fidan Dergisi. https://www.instagram.com/p/CNHqSFCFdBE/

Anonim, (2021). *Here Comes The Sun.* Young Explorer Magazine. https://explorer-mag.nationalgeographic.org/scout_april_2021/cover

Anonim, (2021). *In the April 2021 Issue.* Ranger Rick Magazine. https://rangerrick.org/magazines/ranger-rick/?issue=april-2021

Anonim, (2021). *Kumbara Dergisi*. https://kumbaradergisi.com/icerikler/nisan-ayi-kitapligim-2021/

Anonim, (2022). *Gorongosa's Elephants.* Young Explorer Magazine. https://education.nationalgeographic.org/resource/gorongosas-elephants/

Anonim, (2022). *Her Günü Bayram Ramazan*. Mavi Fidan Dergisi. https://www.instagram.com/p/Cbz6KLFIwQk/

Anonim, (2022). *İlk çocuk dergisi: Leipziger Wochenblatt für Kinder*. Abebooks. https://www.abebooks.co.uk/Kinderfreund-Wochenblatt-Theil-gestochenen-Titelvignette-Vignette/30206904832/bd#&gid=undefined&pid=1

Anonim, (2022). *İlk Türk çocuk dergisi: Mümeyyiz*. Fikriyat. https://www.fikriyat.com/galeri/edebiyat/ilk-cocuk-dergisi-mumeyyiz

Anonim, (2022). *In the April 2022 Issue.* Ranger Rick Magazine. https://rangerrick.org/magazines/ranger-rick/?issue=april-2022

Anonim, (2022). *Kumbara Dergisi*. https://kumbaradergisi.com/icerikler/nisan-ayi-kitapligim-2022/

Anonim, (2023). *Bir Ramazan Macerası*. Mavi Fidan Dergisi. https://www.instagram.com/p/Cq3CC3AIErG/

Anonim, (2023). *In the April 2023 Issue.* Ranger Rick Magazine. https://rangerrick.org/magazines/ranger-rick/?issue=april-2023

Anonim, (2023). *Kumbara Dergisi*. https://kumbaradergisi.com/icerikler/nisan-ayi-kitapligim-2023/

Anonim, (2023). *Rhino Rescue.* Young Explorer Magazine. https://education.nationalgeographic.org/resource/rhino-rescue/

Anonim, (2024). *Beynimiz Nasıl Karar Verir?* Mavi Fidan Dergisi. https://www.instagram.com/p/C5OE1FOKY6n/

Anonim, (2024). *In the April 2024 Issue.* Ranger Rick Magazine. https://rangerrick.org/magazines/ranger-rick/?issue=april-2024

Anonim, (2024). *Kumbara dergisi logosu.* https://kumbaradergisi.com

Anonim, (2024). *Kumbara Dergisi*. https://kumbaradergisi.com/icerikler/nisan-ayi-kitapligim-2024/

Anonim, (2024). *Mission Mars.* Young Explorer Magazine. https://education.nationalgeographic.org/resource/mission-mars/

Anonim, (n.d.). *About Brain Space.* Brain Space Magazine. https://brainspacemagazine.com/about/

Anonim, (n.d.). *Choosing a Subscription.* Brain Space Magazine. https://brainspacemagazine.com/product/choose-a-subscription/

Anonim, (n.d). *End-to-end management of your publishing workflows*. Fabasoft. https://www.fabasoft.com/en/on-proceco/xpublisher/use-cases/multichannel-publishing-software

Anonim, (t.y). *Mecmua-i Fünun Dergisi.* Türk Tarih Kurumu Kütüphanesi. https://kutuphane.ttk.gov.tr/details?id=578742&materialType=CR&query=Mehmed

Arnheim, R. (2009). *Görsel düşünme* (Çev., R. Öğdül). İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal çalışma 1969'da yayımlandı).

Arslan, A., Şimşek T. & Yakar Y.M. (2020). Çocuk edebiyatı tarihi. T. Şimşek (Ed.), *Kuramdan Uygulamaya Çocuk Edebiyatı* (s:13-42) içinde. Ankara: Grafiker Yayınları.

Artut, K. (2002). *Sanat eğitimi kuramları ve yöntemleri.* Ankara: Anı Yayıncılık.

Aslıer, M. (1992). *Grafik sanatlar tarih ve yorumlar.* İstanbul: Marmara Üniversitesi GSF Yayınları.

Aydın, E. D. (2004). *Temel tasarıma çağdaş yaklaşımlar.* İstanbul: Mor Ajans Reklam

Aydın, İ. E., & Yazıcı M. (2019). Etkileşim kavramı ve etkileşimli e-kitap tasarımı. S. Öngöz (Ed.), *Dijital Kitap Teknolojisi.* (s: 182-200) içinde. Ankara: Pegem Yayınları.

Atalayer, F. (1994). *Temel sanat öğeleri.* Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.

Aydın, A. (2002). *Gelişim ve öğrenme psikolojisi*. İstanbul: Alfa Yayınları.

Barnard, M. (2002). *Sanat, tasarım ve görsel kültür* (Çev., G. Korkmaz). Ankara: Ütopya Yayınevi.

Baskın, Z. P. (2022). Görsel iletişim tasarımında tipografi tarihi ve temel terimler. Ö. Durmaz & M. Ertürk (Ed.), *Görsel İletişimi Tasarlamak.* (s: 97-118) içinde. İstanbul: Yem Yayınları.

Baştan, s. (2009). *Kuramdan uygulamaya etkileşimli iletişim tasarımı.* Ankara: Nobel Yayıncılık.

Bayar, K. (2013). *Adobe Indesign ile dijital ve basılı yayıncılık.* İstanbul: Kodlab Yayınları.

Bayram, Y. (2005). Türk edebiyatının ilk çocuk dergisi: Mümeyyiz. *Hece Dergisi,* S: 104-105. Ankara. s. 484-500.

Becer, E. (2010). *Modern sanat ve yeni tipografi.* Ankara: Dost Kitabevi.

Becer, E. (2002). *İletişim ve grafik tasarım.* Ankara: Dost Kitabevi.

Berger, J. (2004). *Görme biçimleri* (Çev., Y. Salman). İstanbul: Metis Yayınları. (Orijinal çalışma 1972'de yayımlandı).

Chandler, D. & Munday, R. (2018). *Medya ve iletişim sözlüğü* (Çev., B. Taşdemir). İstanbul: İletişim Yayınları. (Orijinal çalışma 2011'de yayımlandı).

Çam, A. T. (2006). *Türk grafik tasarımcıları logo.* İstanbul: Alternatif Yayıncılık.

Çelik, E., & Daş, A. (2019*).* Elektronik kitap teknolojisinin yazılım bileşeni ve elektronik kitap formatları. S. Öngöz (Ed.), *Dijital Kitap Teknolojisi*. (s: 42-52) içinde. Ankara: Pegem Yayınları.

Çınar, K., & Çınar M. S. (2020). *Temel tasarım.* Konya: KTO Karatay Üniversitesi Yayınları.

Duncum, P. A., & Erişti, S. D. B. (2022). Görsel pedagoji ile tanışma. S. D. B. Erişti (Ed.), *Görsel Pedagoji.* (s: 5-21) içinde. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Dursun, Ö. Ö., & Erişti, S. D. B. (2022). Görsel okuryazarlık ve çocuk. H. F. Odabaşı (Ed.), *Dijital Yaşamda Çocuk.* (s: 141-170) içinde. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Erdal, G. (2015). *İletişim ve tipografi.* İstanbul: Hayalperest Yayınevi

Ergüven, A. (2021). *İyi tasarım nedir?* İstanbul: Hümanist Yayınları.

Eripek, S. (t.y.). *İlköğretim çağı çocuklarının bilişsel, bedensel ve kişilik özellikleri*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Erişti, S. D. B. (2022). *Yeni medya ve görsel iletişim tasarımı.* Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Ertan, G., & Sansarcı E. (2020). *Görsel sanatlarda anlam ve algı.* İstanbul: Alternatif Yayıncılık.

Ertan, G., & Sansarcı E. (2022). *Eğitimcilerin notlarıyla temel sanat eğitimi.* İstanbul: Alternatif Yayıncılık.

Ertuğ, H. R. (1970). *Basın ve yayın hareketleri tarihi,* Birinci Cilt, İstanbul Üniversitesi Yayını, Yayın No:1492. İstanbul: Yenilik Basımevi.

Fermanoğlu, Ö. M. (2020). Medyanın dijital dönüşümü ve dijital medya türleri. G. Telli & S. Aydın (Ed.), *Dijital Dönüşüm.* (s: 213-245) içinde. İstanbul: Maltepe Üniversitesi Kitapları.

Gençel, Ş. (1984). Çocuk dergileri. *Türkiye'de Dergiler, Ansiklopediler Kitabı*. İstanbul: Gelişim Yayınları.

Gönenç, Y. A. (2009). Türkiye'de dergiciliğin tarihsel gelişimi. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 67-77 (29) https://doi.org/10.17064/iüifhd.09388.

Gönenç, Y. A., & Nalcıoğlu, U. B. (2019). Yeni medya ortamında dergicilik. . Y. Gönenç, M. İris (Ed.), *Dijitalleşme ve Dergicilik.* (s: 4-14) içinde. İstanbul: Der Yayınları.

Greenwald, M. L., & Luttropp J. C. (2001). *Graphic design & production technology.* New Jersey: Prentice Hall

Güler, T. (2021). Tipografinin kullanım alanları. F. Kurtçu (Ed.), *Tipografi*. (s: 165-189) içinde. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Gümüştepe, Y. (2021). *Adobe Indesign CS6 & CC.* Ankara: Kodlab Yayıncılık.

Hakkari, F. (2019). Dijital ders kitabı geliştirme basamakları ve süreçte yapılması gereken çalışmalar. S. Öngöz (Ed.), *Dijital Kitap Teknolojisi.* (s:127-150) içinde. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Hall, F. (2014). *Dijital yayıncılık* (Çev., T. Çolak). İstanbul: Profil Yayıncılık. (Orijinal çalışma 2013'te yayımlandı).

Heller, S., & Anderson, G. (2023). *Logo tasarım fikirler kitabı* (Çev., Z. Tür). İstanbul: Ketebe Yayınları. (Orijinal çalışma 2020'de yayımlandı).

Heller, S., & Anderson, G. (2023). *Tipografi Fikirler Kitabı* (Çev., N. S. Arslan). İstanbul: Ketebe Yayınları. (Orijinal çalışma 2016'da yayımlandı).

Hurlburt, A. (1978). *The grid: a modular system for the design and production of newspapers, magazines and books.* New York: Wiley & Sons, Inc.

İpek, B., & Göçmen Ö. P. (2021). Türkiye'de dijital dergi yayıncılığı: 2015-2019. *Akademik Sanat Dergisi,* (12), s: 88-100. https://dergipark.org.tr/tr/pub/akademiksanat/issue /62192/891210

İstek, R. (2004). *Görsel iletişimde sayfa düzeni ve tipografi.* İstanbul: Pusula Yayıncılık.

Karabekiroğlu, K. (2013). *Çocuğun ruhsal gelişimi.* İstanbul: Say Yayınları.

Kanburoğlu, Ö. (2004). *A'dan Z'ye fotoğraf.* İstanbul: Say Yayınları.

Kaptan, A. Y., & Sürmeli, K. (2011). Çocuk dergilerinde karşılaşılan tipografi sorunları ve çözüm önerileri. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi,* 1 (2), 0 https://dergipark.org.tr/tr/pub/iujad/issue/8721/108892

Kaptan, A. Y. (2021). İlköğretim ders kitaplarında görsel düzen. Ö. Demirel & K. Kıroğlu (Ed.), *Ders Kitabı İncelemesi.* (s: 160- 185) içinde. Ankara: Pegem Yayınları.

Kaptan, S. G. (2021). İlköğretim ders kitaplarında tasarım ve dış yapı özellikleri. Ö. Demirel & K. Kıroğlu (Ed.), *Ders Kitabı İncelemesi.* (s: 52- 67) içinde. Ankara: Pegem Yayınları.

Kayabaş, İ. (2019). Dijital kitap teknolojisinin gelişim süreci: geçmişten günümüze kronolojik bakış. S. Öngöz (Ed.), *Dijital Kitap Teknolojisi.* (s: 2-25) içinde. Ankara: Pegem Yayınları.

Kehnemuyi, Z. (2002). *Çocuğun görsel sanat eğitimi.* İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Koç, G. (2023). Yeni medyanın tipografiye etkisi. E. Yalur (Ed.), *Yeni Medya ve Grafik Tasarımı* (s:116-139) içinde. İstanbul: Paradigma Akademi.

Knapp, D. E. (2002). *Marka Aklı.* (Çev., A. T. Akartuna). Ankara: Media Cat Yayınları. (Orijinal çalışma 1999'da yayımlandı).

Kuyucu, M., & Kırık, A. M. (2019). Geçmişten günümüze Türkiye'de çocuk dergiciliği ve günümüz çocuk dergilerinin oluşturduğu fırsatlar. A. M. Kırık (Ed.), *Geleneksel Medyada Çocuk ve İletişim.* (s: 13-38) içinde. İstanbul: Çizgi Kitabevi.

Kür, İ. (1991). *Türkiye'de süreli çocuk yayınları.* Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.

Kür, İ. (1993). Süreli çocuk yayınlarına genel bir bakış. B. Onur (Ed.), *Toplumsal Tarihte Çocuk.* (s: 109- 114) içinde. İstanbul: Tarih Vakfı Yurt Yayınları.

Lupton, E. (2010). *Thinking with type: a critical guide for designers, writers, editors & students.* New York: Princeton Architectual Press.

McGarry, C. & Guy, N (2024, 16 October). *The best e-reader*. Wirecutter. https://www.nytimes.com/wirecutter/reviews/amazon-kindle-is-the-best-ebook-reader/

Millî Eğitim Bakanlığı Mevzuatı. (2012). *Millî eğitim bakanlığı ders kitapları ve eğitim araçları yönetmeliği.* Millî Eğitim Bakanlığı. https://mevzuat.meb.gov.tr/dosyalar/1605.pdf

Molcho, S. (2007). *Çocuk beden dili.* (Çev., R. S. Köseoğlu). İstanbul: Delta Yayınları. (Orijinal çalışma 2005'te yayımlandı).

Nalcıoğlu, B. U. (2006). *Mümeyyiz ilk Türkçe çocuk gazetesi (1869-1870).* İstanbul: İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayınları.

Ocvirk, O. G., Stinson, R.E., Wigg, P.R., Bone, R.O. & Cayton, D.L. (2015). *Sanatın temelleri teori ve uygulama* (Çev., N. B. Kuru). İstanbul: Karakalem Yayınları. (Orijinal çalışma 2008'de yayımlandı).

Onursoy, S., (2022). *Görsel iletişim ve imge.* Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Özer, A. (2007). Çocuk kitaplarındaki resimlerin çocuğa göreliği. S. Sever (Ed.), *II. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu Bildiriler Kitabı.* (s: 425-432) içinde. Ankara: A.Ü. Yayını.

Özsoy, V., & Ayaydın, A. (2016). *Görsel tasarım öge ve ilkeleri.* Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Petterson, R., (1993). *Visual information.* New Jersey: Educational Technology Publications Englewood Cliffs.

Piaget, J., (2019). *Çocuğun gözüyle dünya.* Ankara: Dost Yayınevi. (Orijinal çalışma 1947'de yayımlandı).

Rothstein, J. (2007). A brief introduction to the use of grids in magazine design. J. Rothstein (Ed.), *Designing Magazines: Inside Periodical Design, Redesign and Branding.* (s: 150-156) içinde. New York: Allworth Press.

Sankur, B. (2004). *Bilişim sözlüğü 2005.* İstanbul: Pusula Yayıncılık.

Sarıkaya, M. (2010). Türk çocuk dergilerinde tarih 1918-1931. *Cumhuriyet Tarihi Araştırmaları Dergisi,* Yıl: 6, Sayı: 12, Güz.

Selamet, O. (2019, 14 Ocak). *E- dergilere sorduk: Çevrimiçi dergiciliğin, dünü, bugünü, yarını.* Kayıp Rıhtım. https://kayiprihtim.com/dosya/e-dergilere-sorduk-cevrimici-dergiciligin-dunu-bugunu-yarini/

Sınar, A. (2006). Türkiye'de çocuk edebiyatı çalışmaları. *Türkiye Araştırmaları Literatür Dergisi,* 4 (7), 175-225.

Strizver, I. (n.d.). *Typography for children.* My Fonts. https://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children

Strizver, I. (2014). *Type rules: the designer's guide to professional typography.* New Jersey: Wiley & Sons, Inc.

Sunay, N. (2021, 1 Mart). *Karşılaştırmalı geleneksel ve interaktif dergicilik.* Sektörüm Dergisi. https://www.sektorumdergisi.com/karsilastirmali-geleneksel-ve-interaktif-dijital-dergicilik/

Sürmeli, K. (2010*). Türkiye'de eğitim amaçlı çocuk dergilerinde karşılaşılan temel grafik tasarım sorunları ve sorunlara çözüm önerileri* (Yayın No. 253184) [Doktora Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Sürmeli, K., & Kaptan, A. Y. (2012). Çocuk dergilerinin grafik tasarımı. S. Sever (Ed.), *III. Ulusal Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu* (s: 577-584) içinde. A.Ü. EBF ÇOGEM Yayınları. Ankara.

Şahinbaş, S. (1991). *Yazılı Alman basını içinde gençlik basını* (Yayın No. 18883) [Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Şimşek, T., & Yakar Y. M. (2020). Çocuk ve edebiyat. T. Şimşek (Ed.), *Kuramdan Uygulamaya Çocuk Edebiyatı* (s: 13-42) içinde. Ankara: Grafiker Yayınları.

Turgut, E. (2023). *Grafik dil ve anlatım biçimleri.* Ankara: Anı Yayıncılık.

Turgut, Ö. P. (2009). Elektronik yayımcılık biçimleri ve blog tasarımı. *Yeni Gazi Sanat Tasarımı Dergisi.* S: 87. https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/192600

Turgut, Ö. P. (2009). Elektronik yayımcılık kapsamında elektronik tasarım dergilerinin görsel kimlik açısından değerlendirilmesi. *XIV. Türkiye'de İnternet Konferansı Bildirileri.* 12-13 Aralık 2009. Bilgi Üniversitesi, İstanbul.

Twemlow, A. (2011). *Grafik tasarım ne içindir?* (Çev., D. Özgen). İstanbul: Yem Yayınları. (Orijinal çalışma 2006'da yayımlandı).

Uçar, T. F. (2019). *Görsel iletişim ve grafik tasarım.* İstanbul: İnkılap Yayınevi.

Wigan, M. (2012). *Görsel illüstrasyon sözlüğü* (Çev., M. E. Uslu). İstanbul: Literatür Yayınları. (Orijinal çalışma 2009'da yayımlandı).

Yapar, A. (2006). Çocuk için dergilerin önemi. *II. Uluslararası Çocuk ve İletişim Konferansı ve II. Uluslararası Çocuk Filmleri Festivali Bildiri Kitabı.* İstanbul.

Yavuzer, H. (2000). *Resimleriyle çocuk.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yeşilyurt, N. (2022). *Temel tipografi, geometrik, optik, organik formlar.* İstanbul: Yem Yayıncılık.

Yörükoğlu, A. (1997). *Çocuk ruh sağlığı.* İstanbul: Özgür Yayınları.