T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
İNTERAKTİF MEDYA TASARIMI YÜKSEK LİSANS PROGRAMI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

MOBİL YEMEK SİPARİŞİ UYGULAMALARININ KİŞİSELLEŞTİRME AÇISINDAN İNCELENMESİ VE BİR ÖNERİ: GOSTRO

SİNEM ÜNAL
21720004

TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. KADER SÜRMELİ

2023

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
SANAT VE TASARIM ANA SANAT DALI
İNTERAKTİF MEDYA TASARIMI YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MOBİL YEMEK SİPARİŞİ UYGULAMALARININ KİŞİSELLEŞTİRME AÇISINDAN İNCELENMESİ VE BİR ÖNERİ: GOSTRO

SİNEM ÜNAL
27120004
ORCID NO: 0000-0002-8599-6753

TEZ DANIŞMANI
Prof. Dr. KADER SÜRMELİ

TEMMUZ 2023

Sinem ÜNAL tarafından hazırlanan "MOBİL YEMEK SİPARİŞİ UYGULAMALARININ KİŞİSELLEŞTİRME AÇISINDAN İNCELENMESİ VE BİR ÖNERİ: GOSTRO" başlıklı çalışma, 10/07/2023 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunmuş ve jürimiz tarafından İnteraktif Medya Tasarımı Yüksek Lisans Programında YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir.

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

Jüri Üyeleri	**İmza**
Doç. Dr. Dide Akdağ SATIR	……
Dr. Öğr. Üye Göknur SÖZÜNERİ	……

ÖZET

MOBİL YEMEK SİPARİŞİ UYGULAMALARININ KİŞİSELLEŞTİRME AÇISINDAN İNCELENMESİ VE BİR ÖNERİ: GOSTRO

Toplayıcılık, avcılık, yerleşik hayata geçme ve sanayi devriminin ardından insanlar beslenme ihtiyaçlarını restoranları arayarak ve daha sonrasında çevrimiçi yemek siparişi vererek çözme yolunda adımlar atmışlardır. Sanayi devriminin ardından insanların beslenme ihtiyaçlarının karşılanma şekli yıllar içerisinde şekil değiştirmiştir. Yoğun çalışma temposuyla insan yaşantısındaki büyük değişim, internetin insan hayatına girmesiyle birlikte e-ticaret alanı da potansiyelini arttırmıştır. E-ticaret kapsamında insanlar, yeme-içme gereksinimlerini sanal hizmet sağlayıcılar üzerindeki web sitelerinden ve mobil uygulamalardan karşılamaya başlamıştır. Bu tez kapsamında konuyla doğrudan ilişkili olması nedeniyle, gerekli literatür taraması yapılarak beslenme, mobil haritalar ve çevrimiçi yemek siparişi verilebilen mobil uygulamalara yer verilmiş, kademeli olarak etkisini geliştiren mobil yemek uygulamaları ve söz konusu uygulamaların kullanıcıların beslenme şekillerine göre nasıl geliştirilebileceği üzerine araştırmalarda bulunmuştur.

Tez çalışmasının ilk bölümünü beslenme ile ilgili literatür taraması oluştururken, beslenme ile ilişkili tanımlamalara, beslenmenin kronolojik ilerleyişine, beslenme şekillerine, tüketim alışkanlıklarını, günümüzde beslenmeyi ve teknolojinin beslenme üzerinde nasıl bir etkisi olduğuna dair genel bilgilere yer verilmiştir.

Araştırmanın ikinci bölümünde beslenme ve mobil uygulamalar hakkında genel bilgiler verilmiştir. Var olan çevrimiçi yemek siparişi uygulamalarının web ve mobil arayüzlerinin tasarımları incelenmiştir. Bu bağlamda, tasarımların kullanıcıların beslenme alışkanlıkları ve tercihlerinin ne kadar kişiselleştirilebildiği ile ilgili mevcut durum incelenmiştir.

Araştırmanın son kısmında ise önerilen "Gostro" mobil uygulamasının tasarım prototipi tasarlanmış olup, Yıldız Teknik Üniversitesi BAP Koordinasyon Birimi tarafından desteklenen "Dijital Haritalar Üzerinden Kullanici Beslenme ve Çeşitlerine Yönelik Mobil Uygulama Tasarimi Prototipi" başlıklı bir bilimsel araştırma projesi geliştirilmiştir. Bu tasarım prototipi ile var olan mobil uygulamalardaki kişiselleştirme eksikliklerin giderilmesi amaçlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Beslenme, Mobil Uygulama, Mobil Yemek Siparişi Uygulamaları, Beslenme Üzerine Mobil Uygulama Prototipi, Mobil Uygulamalarda Kişiselleştirme

ABSTRACT

A REVIEW OF MOBILE FOOD ORDERING APPLICATIONS IN TERMS OF PERSONALIZATION AND A RECOMMENDATION: GOSTRO

After gathering, hunting, sedentary life, and the industrial revolution, people took steps to solve their nutritional needs by searching restaurants and then ordering food online. After the industrial revolution, the way people's nutritional needs has changed over the years. With the great change in human life with the intense work tempo and the introduction of the internet into human life, the field of e-commerce has also increased its potential. Within the scope of e-commerce, people started to meet their food and beverage needs from websites and mobile applications on virtual service providers. Within the scope of this thesis, because it is directly related to the subject, nutrition, mobile maps, and mobile applications that can be ordered online are included by scanning the necessary literature and researches on mobile food applications that gradually improve their effect and how these applications can be developed according to the diets of the users.

While the first part of the thesis study is a literature review on nutrition, general information about nutrition-related definitions, the chronological progression of nutrition, nutrition patterns, consumption habits, today's nutrition, and how technology affects nutrition are included.

In the second part of the research, general information about nutrition and mobile applications is given. The designs of the web and mobile interfaces of existing online food ordering applications were examined. In this context, the current situation regarding how the designs can be personalized to the nutritional habits and preferences of the users has been examined.

In the last part of the research, the design prototype of the proposed "Gostro" mobile application was designed, and a BAP (Scientific Research Project) titled "Mobile Application Design Prototype for User Nutrition and Types on Digital Maps", supported by Yıldız Technical University was developed. With this design prototype, it is aimed to eliminate the personalization deficiencies in existing mobile applications.

Keywords: Nutrition, Mobile Application, Mobile Food Ordering Applications, Mobile Application Prototype on Nutrition

ÖN SÖZ

Öncelikle benden desteğini hiçbir zaman esirgemeyen ve tez yazma sürecimde bana sayısız katkısı bulunan değerli tez danışmanım Prof. Dr. Kader Sürmeli'ye teşekkür ederim. Bu süreçte yanımda olan Aysun Aslanboğa'ya, tüm eğitim hayatım boyunca her zaman yanımda olan anneme, anneanneme ve yeni ailemi kurduğum müstakbel eşim Ömer Safa Gerdan'a teşekkürlerimi bir borç bilirim.

Sinem ÜNAL

Temmuz, 2023; İstanbul

İÇİNDEKİLER

ÖZET……...iii
ABSTRACT……iv
ÖN SÖZ……v
İÇİNDEKİLER……vi
TABLOLAR LİSTESİ……...vii
ŞEKİLLER LİSTESİ……viii
KISALTMALAR LİSTESİ……ix

1. GİRİŞ……1
1.1. Problem……..1
1.1.1. Alt problemler……..2
1.2. Amaç……2
1.3. Kapsam ve Sınırlılıklar……..……3
2. BESLENME……4
2.1. İnsan Hayatında Beslenmenin Yeri……...4
2.1.1. Değişen Dünya, Sanayi Devrimi ve Yemek……16
2.2. Beslenme Şekilleri ve Çeşitleri……17
2.3. Beslenmeyi Etkileyen Faktörler……...20
2.3.1. Tüketim Alışkanlıkları ve Beslenme……...22
3. BESLENME VE RESTORANLARDAKİ GELİŞİM……26
3.1. Alerjik Faktörler:……26
3.2. Restoranlar ve Gastronomi……..……27
3.3. Çevrimiçi Restoranlar ve Yemek Siparişleri……..……..30
3.3.1. Günümüzde Beslenme……...……...32
3.3.2. Teknoloji ve Beslenme……...……..33
3.3.3. Gastronomi ve Tasarım……36
4. MOBİL HARİTALAR……...39
4.1. Harita nedir?.....39
4.2. Mobil Haritalar……46
5. MOBİL UYGULAMALAR VE BESLENME……...52
5.1. Cep telefonları……..52
5.2. Mobil Uygulama Nedir?.....54
5.3. İnternet Kullanımı ve Mobil Uygulamalar……..……..56
5.4. Mobil Uygulama Tasarımı……...58
5.4.1. Kullanıcı arayüzü (UI)……...59
5.4.2. Kullanıcı Deneyimi……62
5.5. Mobil Uygulamalar……..65
5.5.1. Mobil Uygulamalarda Kişiselleştirme……...……66
5.5.2. Mobil Uygulamalar ve Beslenme……..……...……..68
5.5.2.1. YemekSepeti……..72
5.5.2.2.Trendyol Yemek Uygulaması……78
5.5.2.3. Getir Çevrimiçi Yemek Siparişi Uygulaması……80
5.5.2.4. Fuudy Çevrimiçi Yemek Siparişi Uygulaması……..86

6. ÇEVRİMİÇİ YEMEK SİPARİŞLERİ İÇİN MOBİL UYGULAMA ÖNERİSİ: GOSTRO……....95
6.1. Gostro Marka İsmi Çalışması……..……..……..95
6.2. Mobil Uygulama Arayüzü Tasarımı Planlama Süreci……...…..…….97
6.3. Mobil Uygulama Arayüzü Tasarım Önerisi……...…….…98
6.3.1. Beslenme ve Çevrimiçi Mobil Uygulama Tasarımı Önerisi…….…….98
6.3.2.Tasarım Prototipi ve İşleyişi……...……..…120
7. SONUÇ…….123
KAYNAKÇA……127

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Bireylerin Son 12 Ay İçerisinde Yaşadığı Başlıca Hastalık/Sağlık Sorunlarının Cinsiyete Göre Dağılımı 21
Tablo 2. İnternetten En Son Satın Alma veya Sipariş Verme Zamanına Göre Satın Alma ya da Sipariş Verme Oranı, 2012-2022…….....57
Tablo 3. Üniversite Öğrencisi Tüketicilerin Covid 19 Pandemisi Sürecinde Mobil Yemek Siparişi Uygulamalarına Yönelik Görüşlerine Güvenin Etkisini Belirlemeye Yönelik Bir Çalışma……..……..91

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. Tarım Toplumunu Gösteren Bir Resim……...7
Şekil 2. Hayvan Figürleri Bulunan T Biçimli Dikilitaş……...……..…9
Şekil 3. Sebastian Munster'ın 1540'ta Yayınlanan Haritası, Amerika'yı Bir Kıta Olarak Gösteren İlk Harita……..11
Şekil 4. Ramses III' ün Mezarından Bir Tablonun Bu Detayı, Emmer Buğday Ekmeği Spirallerini Hazırlayan İşçileri Gösteriyor…….…….15
Şekil 5. Canlılar Arasındaki Beslenme Şekilleri Şeması……18
Şekil 6. Gıda Etiketleri……25
Şekil 7. Besin Alerjisi Haritası……..……....27
Şekil 8. Yemek Sepeti Kampanyası……31
Şekil 9. Sipariş Takip Ekranı Örneği……...…….……..31
Şekil 10. 2009'a Kadar Dünyanın Geri Kalanının Diyetiyle Benzerlik…….33
Şekil 11. Babil Haritası……...…….……...39
Şekil 12. Erastosthenes'in Dünya Haritası……...…….…….41
Şekil 13. Ptolemy'nin Dünya Haritası……..…….…….41
Şekil 14. Ptolemy Haritası……...…….……..42
Şekil 15. Mappa Mundi……...…….……..43
Şekil 16. Gerardus Mercator - Mercator Projeksiyonu…….……..44
Şekil 17. Google Maps Web Ekranı Görüntüsü…….…...….46
Şekil 18. Google Maps Mobil Ekran Görüntüsü…….…...……47
Şekil 19. Airbnb Mobil Ekran Görüntüsü…….……..47
Şekil 20. A Street View Trekker - Sokak Görünümü Gezgini…….……...…...48
Şekil 21. Yandex Navigasyon…….……49
Şekil 22. Uber Navigasyon…….50
Şekil 23. John Mitchell ve Dr. Cooper……...53
Şekil 24. 1992 Motorola 8900X-2'den 2014 iPhone 6 Plus'a Cep Telefonlarının Yirmi Yıllık Evrimi…….……...…53
Şekil 25. Adobe Xd Programı…….59
Şekil 26. Figma Programı……...……....59
Şekil 27. Windows Phone 7, 2010…….……60

Şekil 28. Figma Programı'nın Tasarım Arayüzü……..…61
Şekil 29. Adobe Xd Programı'nın Tasarım Arayüzü……..61
Şekil 30. Mobil Uygulamalarda Kullanılabilecek Programlama Dilleri……....65
Şekil 31. eNabiz Uygulaması…….…….70
Şekil 32. Hayat Eve Sığar Uygulaması…….……..71
Şekil 33. Yemek Sepeti Mobil Uygula Görünümü…….……73
Şekil 34. Yemeksepeti.com Eski Tasarım…….…….……74
Şekil 35. Yemeksepeti.com Yeni Tasarım…….…….……75
Şekil 36. Yemeksepeti.com Eski Tasarım…….……76
Şekil 37. Yemeksepeti.com Yeni Tasarım……..……76
Şekil 38. Yemeksepeti.com Kişiselleştirme…….……...……...…77
Şekil 39. Trendyol Yemek Uygulaması Mobil Arayüzü Tanıtım Görselleri……79
Şekil 40 Trendyol Yemek Favori Restoranlarım Ekranı……...…….…80
Şekil 41. Getir Mobil Uygulaması …….……...…….…….…..81
Şekil 42. Fol Ajans Getir Logo Tasarımı……...…….…..81
Şekil 43. Getir Uygulaması Tasarımı…….……...…..……82
Şekil 44. Getir Uygulaması Logo Tasarımı…….……...…….……...83
Şekil 45. Getir Uygulaması Görseli…….……...…….…..83
Şekil 46. Getir Uygulaması Görseli……..…...……..…….84
Şekil 47. Getir Uygulaması Restoran Görüntüleme Ekranı……...…….84
Şekil 48. Getir Uygulaması Profil ve Favori Restoranlarım Ekranları……...……85
Şekil 49. Fuudy Mobil Uygulaması Görseli…….……...…..…….86
Şekil 50. Fuudy Mobil Uygulaması Görseli…….…….…….87
Şekil 51. Fuudy Mobil Uygulaması…….…….……..88
Şekil 52. Fuudy Mobil Uygulaması Ekran Görüntüsü……...89
Şekil 53. Fuudy Mobil Uygulaması Profil ve Favorilerim Ekranları…….90
Şekil 54. Gostro Logo Çalışması Görseli……...…….…….……..95
Şekil 55. Roma Imperatorial Dönemi Madeni Para ve Tipografi…….……..96
Şekil 56. Mobil Uygulama Arayüzü…….…….……97
Şekil 57. Gostro Mobil Uygulaması Açılış Ekranı…….……...……99
Şekil 58. Uygulamanın İçeriğiyle İlgili Bilgi Verme Ekranları……..……..……100
Şekil 59. Karşılama ve Giriş Ekranı Ekranları…….……101
Şekil 60. Giriş Ekranı…….……...…102
Şekil 61. Kayıt Ekranı…….……..103

Şekil 62. Alerjilerim ve Beslenme Tercihlerim Kısmı Ana Ekranları……..104
Şekil 63. Beslenme Tercihleri ve Alerjileri Düzenleme Ekranı ……..……..…..105
Şekil 64. Alerjilerim ve Beslenme Tercihlerim Kısmı Ana Ekranları…...……..106
Şekil 65. Restoranlar Ekranı……...…….……..…107
Şekil 66. Restoranlar Ekranı ve Mesafe……...….……108
Şekil 67. Restoranlara Ulaşma……..109
Şekil 68. Rota Oluşturma……..110
Şekil 69. Rota Oluşturma ……...……..111
Şekil 70. Çevrimiçi Sipariş Verme Ekranı……112
Şekil 71. Ödeme ve Onay Ekranı……..113
Şekil 72. Çevrimiçi Sipariş Takibi……114
Şekil 73. Favorilere Ekleme ve Uygulamayı Paylaşma Ekranları……115
Şekil 74. Bildirimler Ekranı……...…..….116
Şekil 75. Profil Sekmesi ……..…….117
Şekil 76.Uygulamadaki Kişisel Bilgilere Erişim……..118
Şekil 77. Şifre Değiştirme Ekranı…….119
Şekil 78. Mobil uygulamaya başkalarını davet etme ekranı…….120
Şekil 79. Ayarlar Sekmesi……...…….121

KISALTMALAR LİSTESİ

TDK : Türk Dil Kurumu
BKNZ : Bakınız
UI : User Interface - Kullanıcı Arayüzü
UX : User Experience - Kullanıcı Deneyimi
IOS : iPhone Operating System - iPhone İşletim Sistemi

ANDROID : Google ve Open Handset Alliance tarafından, cep telefonları, tabletler ve televizyonlar için geliştirilmekte olan, Linux tabanlı, özgür ve ücretsiz bir işletim sistemi.

BAP : Bilimsel Araştırma Projesi

AI : Artificial Intelligence -Yapay Zekâ

1. GİRİŞ

Canlılığın, yaşamın akışının devamlılığı açısından beslenme kavramı hayati öneme sahiptir. İnsanın beslenme ihtiyacı, anne karnında başlar ve yaşamının devamında beslenme ihtiyacını çevresindeki pek çok kaynaktan elde ederek devam eder. Canlı yaşamının sürekliliği, kendisi için ihtiyaç duyduğu besinleri almasına bağlıdır. Varoluşundan bugüne kadar söz konusu devamlılık için gerekli olan beslenme kavramı, yaşayan her canlı türü bakımından farklılık göstermekte ve şekillenmektedir. Yaşayış biçiminin değişkenlik göstermesi ve sürekli gelişim gösteren beslenme çeşitliliği, beslenme kaynakları, yaşanılan teknolojik gelişmeler bireylerin de beslenme biçimini önemli ölçüde biçimlendirerek beslenme anlayışlarını şekillendirmiştir. Gelişen toplum yapısı, besin çeşitliliğinin artışı, beslenmede seçicilik, beslenme tercihleri, beslenme alışkanlıkları gibi kavramları da beraberinde getirmiştir. Yaşamak için her canlının mutlak karşılaması gereken besin ihtiyacı kişisel ve toplumsal birçok değişimle yerini seçiciliğe bırakmıştır. Bu bağlamda seçicilik, tercih ve alışkanlıklar gibi kavramların beslenme çeşitliliği bakımından farklı kategorilerde kendini gösterdiği görülmektedir. Günümüzde çeşitli nedenlerden dolayı yemek yapamayan ya da yapmayı tercih etmeyen kişiler, mobil uygulamalar ya da web sitesi üzerinden yemek siparişi vermektedirler. Ancak kullanıcıların beslenme tercihlerini gözeten, sipariş vermeden önce onlara beslenmelerine yönelik kişiselleştirme imkânı sunan, insan sağlığına duyarlı bir yemek siparişi uygulaması bulunmamaktadır.

1.1. Problem

Bireylerin beslenme şekilleri çeşitli sebeplere göre farklılık göstermektedir. Kimi zaman bu durum felsefi bir tercihe, fikirlere, kimi zaman da sağlık, iş ve yaşam koşullarına dayanmaktadır. Örneğin; tamamen kendi seçimleri doğrultusunda et ve/veya hayvansal ürünleri hayatından çıkararak vejetaryen ya da vegan beslenme tercih edilebilmektedir. Alerji, diyabet, çölyak, hassasiyet, diğer hastalıkları tetiklemesi, bireyin sağlık problemleri sebebiyle uyması gereken diyetler gibi

nedenlerden dolayı, beslenme tercihleri de bireyin tercihi dışındaki beslenme alışkanlıklarında büyük rol oynamaktadır.

Düşünsel ve bedensel sınırları dışında, yoğun iş ve yaşam temposu da kişilere her zaman vaktinde beslenme ve hatta tam olarak istediği yemeği yeme hakkını tanımlayabilmektedir.

Çevrimiçi yemek siparişi verilen mobil uygulamalarda kullanıcının en sevdiği yemekleri ya da kişisel sağlığına duyarlı, alerjik yiyecekleri kişiselleştirmeleri, sağlık ve zaman kullanımlarını önemli ölçüde etkilemektedir. Kullanıcıların yemeklerini kişisel tercihlerine ve diyet kısıtlamalarına göre özelleştirmelerine olanak tanıyan özellikler içermesi beklenen bu uygulamalar, bireylerin yiyecek seçimleri üzerinde daha fazla kontrole sahip olmalarını ve genel yemek deneyimlerini geliştirmelerini sağlaması beklenmektedir.

Buradan hareketle, "çevrimiçi yemek siparişi verilen mobil uygulamalar" platformu seçilerek, araştırmanın problemi şu şekilde belirlenmiştir:

Kullanıcıların beslenme tercihleri ve çevrimiçi sipariş verirken zaman kaybetmemeleri açısından hayatlarını kolaylaştıracak, kişiselleştirililebilir bir mobil uygulama arayüzü nasıl olmalıdır?

1.1.1. Alt problemler

1- Mobil uygulamaların beslenme ile olan ilişkisi nedir?

2- Teknolojinin beslenme şekilleri üzerindeki etkileri nelerdir?

3- Günümüzde kullanılmakta olan YemekSepeti, Getir Yemek, Trendyol Yemek, Fuudy gibi çevrimiçi yemek siparişi uygulamalarının arayüz tasarımları kullanıcıların beslenme tercihlerine yönelik kişiselleştirme seçeneği sunmakta mıdır?

1.2. Amaç

Bu araştırmada, mobil telefonlardaki çevrimiçi yemek siparişi uygulamaları, bu uygulamaların marka değerleri ve arayüz tasarımları incelenmiştir. Var olan tasarımlarda uygulamaların kullanıcıların beslenme tercihlerine yönelik kişiselleştirmelerine ne ölçüde izin verdiğine odaklanılmıştır.

Araştırmada ayrıca bireylerin yemekle olan tarihsel bağına, gelişen teknolojiyle kullanılan cihazların değişimlerine, mobil haritaların gelişmesine ve bunlarla birlikte

mobil uygulamaların yaygınlaşmasına yer verilmiştir. Çevrimiçi yemek siparişi verilebilen mobil uygulamaların Türkiye'de indirme ve kullanım sayısı yüksek olanları incelenmiştir. Bu uygulamaların ağırlıklı olarak arayüz tasarımları incelenmiş ve kullanıcı tarafından kişiselleştirme yapılmasına olanak sağlayıp sağlamadığına bakılmıştır. Hali hazırda var olan çevrimiçi mobil yemek siparişi uygulamaları, görsel tasarım ve kullanıcı arayüzü tasarımı açısından olarak incelendikten sonra, "Dijital Haritalar Üzerinden Kullanıcı Beslenme ve Çeşitlerine Yönelik Mobil Uygulama Tasarımı" başlıklı bir Yüksek Lisans BAP projesi kabul edilmiş ve mobil uygulama tasarımı prototipi geliştirilmektedir. Bu tez ve proje kapsamında çevrimiçi mobil yemek siparişi uygulamaları prototip arayüz tasarımı önerilmektedir.

1.3. Kapsam ve Sınırlılıklar

Çevrimiçi yemek siparişlerinde en sık karşılaşılan sorunun, yemek seçerken yanılma ya da ne istenildiğine karar verilene kadar oldukça fazla zaman harcandığıdır.

Çalışma, çevrimiçi yemek siparişi vermek üzere oluşturulan mobil uygulamalarının arayüzlerinin, grafik tasarım unsurları ve kullanıcıların beslenme ihtiyaçlarına yönelik kişiselleştirilebilirliğinin incelenmesiyle sınırlıdır. Ancak, kapsamlı bir kullanıcı deneyimi olmadan yalnızca mobil uygulamalardaki arayüz tasarımlarına ve kullanıcıların beslenme şekillerine dayalı bir tasarım prototipi oluşturulması şeklindedir. Araştırmada, mobil uygulamada yer alan kodlama, yazılım ve kullanıcı deneyimi gibi etkileşim biçimleri olan teknik unsurlar göz ardı edilmiştir.

2. BESLENME

2.1. İnsan Hayatında Beslenmenin Yeri

Canlı türlerinin yaşamının temel maddesi olan besin, diğer canlılar gibi insan yaşamının da sürekliliği bakımından ilk sırada yer almaktadır. TDK'ya göre vücut için gerekli besin maddelerini alma anlamına gelen beslenme kavramı, insanın yaşamını devam ettirmesinin yanı sıra gelişiminin tamamlanması, ilerlemesi bakımından da hayati önem taşımaktadır. İnsan doğduğu andan itibaren fiziksel durumunu güçlendirmek, büyüyüp gelişim göstermek, neslini devam ettirmek için ihtiyaç duyduğu besinleri almak zorundadır. Bebeklikten yetişkinliğe kadar farklı şekillerde beslenme eylemi gerçekleştiren insan hem kendi gelişimi hem de içinde bulunduğu çevresel faktörlerin gelişimiyle kendine uygun beslenme biçimini oluşturmakta ve bu çerçevede kendi besin türünü de tercih edebilmektedir. Söz konusu beslenme biçimi oluşturma ve besin türü, grubu tercihi yine içinde bulunduğu yaşam kalitesinin ölçütleri ile belirlenmektedir. İnsanlık var olduğundan beri kendi besin ihtiyacını karşılayabilmek için farklı yöntemler izlemiştir.

"İnsanlık tarihine baktığımızda insanların günümüzden yaklaşık 2.6 milyon yıl önce toplayıcı; daha sonra avcı toplayıcı ve günümüzden yaklaşık 10 bin yıl önce ise tarıma başladığını görmekteyiz." (Selimoğlu vd., 2018)

İnsanlar, beslenme yolculuğuna öncelikle toplayıcılıkla başlamışlardır. İnsanoğlunun avlanmadığı ve yerleşik hayata geçip kendi besinlerini yetiştirmediği bu döneme, Miyosen-Erken Pleistosen dönem denir.

İnsanoğlunun beslenme sürecinde dört önemli aşama bulunmaktadır. Bunlar, Miyosen-Erken Pleistosen dönem, Paleolitik dönem, Neolitik dönem ve Endüstri devrimini içeren dönemlerdir (Eren & Özer, 2018).

İlk aşamada insanlar; meyveler, yapraklı sebzeler, meyve ve sebze tohumları, kabuklu yemişler gibi gıdalarla beslenmişlerdir. Toplayıcılık yapan bu insanlar, yaşamlarını besin değeri diğer hayvansal ürünlere göre daha düşük olan bu besinlerle tamamlamaktadır. Henüz avlanmadıkları için, ete ulaşma şekilleri diğer zamanlardan

farklıdır. Larsen A'ya göre insanlar bundan yedi milyon yıl öncesinde ilk bitkisel gıdalara ek olarak leş yiyeceklerle beslenmişlerdir. Bu şekilde az da olsa etçil beslenmiş ve bu şekilde vücutlarına hayvansal protein girmesini sağlamışlardır (Eren & Özer, 2018).

Paleolitik çağda erken hominidler önceleri ormanda yaşamaktadırlar ve toplayıcılıkla beslenmişlerdir. Kelime anlamı olarak Paleos: eski yunancada "Eski" anlamına gelmektedir ve "Lithos" taş anlamını taşımaktadır. Taştan aletler yapımının bir başlangıcı olarak kabul edilen bu çağa, yapılan kazı çalışmaları sonucunda arkeologlar tarafından bu isim verilirken, antropologlar tarafından bu toplumların nasıl yaşadıkları ve neler yaşadıkları incelenmiştir. Antropologlar her toplumun kendi çevresine göre farklı besinler ve bu besinleri elde etmek, saklamak, tüketmek için farklı yöntemler geliştirdiklerini belirlemişlerdir. Bu dönemdeki insanların beslenme ve yaşayış şekline bir örnek olarak Güney Afrika'nın Hint Okyanusu kıyısında bulunan Blombos mağaralar bundan 95.000 ve 55.000 yıl önce orada yaşamış ve kendilerinin geriye balık, ateş, alet tükettiklerine dair kalıntılar bırakmışlardır.

Günümüzde hala bireyler isterlerse böyle bir diyet tercih etmekte ve 'Taş Devri Diyeti' olarak bilinen bu diyette şeker, un ve nişastalı gıdalardan, hazır paketli ürünlerden uzak durmaktadırlar. Bu beslenme tercihini seçen insanlar sebze tüketimlerinde genellikle çiğ tüketmeyi tercih etmektedirler. Ayrıca pişirilmeye ihtiyaç duyan benzer gıdaları da buharda pişirmektedirler (Alphan E., 2019). Yine paleolitik dönemde insanların toprağa şekil vermeleriyle oluşan çanak ve çömlekler onlara bu yeni ürettikleri eşyaların içerisinde topladıkları bitkileri ya da leşlerini buldukları hayvanları pişirme ya da saklama gibi olanaklar sağlamıştır. Bu çanak-çömlekleri geliştirenler genellikle toplayıcılık ve topladıkları mahsulleri büyüten kadınlardır.

Sonrasında savan bölgelerine geçtiklerinde yiyecek bitki bulamadıkları için otluk bölgelerde hayvanları avlayarak beslenmeye başlamışlardır. İnsanın eski çağlarda beslenmesi demek; merak, cesaret ve bolca risk anlamına gelmekteydi. Toplayıcılık zamanında da avcılık zamanında da insanlar hangi bitki ile karşılaşacaklarını, açken yemek istedikleri bu bitkinin zehirli mi yoksa zehirsiz mi olduklarını bilmiyorlardı. Bu nedenle beslenme şekilleri o zamanlar büyük bir risk taşımaktaydı. Aynı durum avcılık tecrübeleri içinde geçerliydi.

Mızrakların ve silahların oluşması sonraki dönemlere dayandığından dolayı; büyük hayvanları avlamak, onları kaldıkları yere götürmek ve büyük hayvanın etlerini saklamak hepsi o zamanın insanları için büyük soru işaretleri taşımaktaydı. Çoğu zaman avını arayan ve eğer o gün hedefine ulaşırsa avını yaşanılan yere taşıyan kişi erkekti. Eğer tundra ya da kutup bölgesi gibi bir bölgede yaşanmıyorsa kadının görevi genellikle mahsulleri ekmek, yetiştirmek, toplamak ve tıpkı Paleolitik çağda olduğu gibi çömlek üretmeye ve içerisinde elde ettiği ya da ettikleri besinleri pişirmekti. İnsanlar avlandıkları dönemde özellikle taşları yontarak sivri araçlar kullanmış, bugün günümüze kadar gelen balık avlama şeklini bulmuştur. Olta ve bunun gibi gereçler geliştirilirse de ip ve iğne ile balık avlamak insanlığın çok eski buluşlarından biri sayılmaktadır.

Taştan daha çeşitli aletlerin yapıldığı, Paleolitik ve Neolitik dönemleri arasında bir geçiş dönemi olan döneme Mezolitik dönem denilmektedir. M.Ö. 22.000-10.000 arasından bir geçiş dönemi olan bu yılların içerisinde İngiltere'deki Stonehenge yapısının oluştuğu arkeologlar tarafından düşünülmektedir.

Tarıma dayalı ilk yerleşim yeri Mezopotamya olarak bilinen Fırat ve Dicle nehirlerinin arasında gelişmeye başlamıştır. Mısır'da bulunan ilk kayıtlar burada büyük uygarlıkların yaşadığını ve bu uygarlıkların astronomi bilgilerini kullanarak nehrin taşma zamanlarını hesapladıklarını ayrıca tarımla ilgilendiğini anlatmaktadır. İnsanlar tohum ile bitki yetiştirme yöntemine toplayıcılık ve avcılık zamanlarından sonra başlamıştır. Bu çağa Neolitik çağ adı verilmektedir. Neolitik dönemde yerleşik hayata geçilmiş ve tarıma dayalı bir yaşam biçimi benimsenmiştir. Söz konusu bu benimseyiş beraberinde yerleşik hayatın getirmiş olduğu tarıma dayalı ürün ve ürettikleri ürünleri takas yöntemini beraberinde getirmiştir. Takas ve tüccarlığın en çok olduğu bölgelerden biri olan Anadolu; Asya, Afrika ve Avrupa'nın tam ortasında olduğu için birçok besine ve kalıcı- geçici toplumlara tanıklık etmiştir.

Şekil 1. Tarım Toplumunu Gösteren Bir Resim



Kaynak: Avcı-Toplayıcı Toplumlar, 2019

İnsanların tarımla ilgilenmesi yepyeni bir çağ başlatmış ve insanları göçebe bir hayattan yerleşik bir hayat düzenine geçirmiştir. Tarıma dayalı, yerleşik hayat biçiminin görülmediği ilk dönemlerde doğadan elde edilen ve genellikle insan gücüne dayalı besin edinme biçimleri görülmektedir. İnsanlar ilk olarak yaşamış oldukları çevreyi tanıma yoluna gitmiş, yaşamını devam ettirmek için çevresinde bu ihtiyacını karşılamak için farklı malzemeler keşfetmiştir. İnsanlar barınmada ağaç ve bitkilerden, kaya oluşumlarından faydalanırken beslenme ihtiyacını da yine doğadan temin etmiştir. Avlanmak için kullandığı aletleri zaman zaman taşları yontarak zaman zaman da ağaç dallarından yararlanarak elde etmişlerdir. Ateşin bulunmasından önce çiğ tüketilen besinler ateşin bulunmasıyla pişirilmeye başlanmıştır. Tarımdan önce insanlar yaşamak için ihtiyaç duydukları besinleri doğadan avcılık ve toplayıcılık sistemi ile karşılamışlardır. Bu besin gereksinimi karşılama yöntemlerinden biri olan avcılık daha sonra yerini yerleşik hayata geçmesiyle tarıma dayalı topraktan elde edilen besinlere bırakmıştır.

Evcilleştirilen hayvanlardan elde edilen protein, ekilen buğdaydan elde edilen karbonhidrat (ekmek vb.) gibi temel zorunluluklar ekseninde tüketilen besinlerin oluşturduğu sistem, gelişim gösteren medeniyet ve teknolojiyle daha az emek sarf edilen bir sisteme ve mecbur olanın yerine tercih edilebilen besin sistemine evrilmiştir.

İnsanlık tarihinin eski dönemlerine baktığımızda Paleolitik Dönem'de insanlar varlıklarını devam ettirebilmek için, doğa koşullarına bağlı bir şekilde

yaşamaktaydılar. Vahşi bitki ve sürüleri de izleyerek besin ihtiyaçlarını karşılıyorlardı. Besin kaynakları azaldığında ise yiyecek sayı ve çeşitlerini azaltmaya veya kalitesi daha düşük yiyeceklere yöneliyorlardı. İklim değişikliklerinin de etkisiyle örneğin buzullardan boşalan alanlar, yeni bitki ve hayvan türleri doldurmuştur. Bu sayede insanların hem besin kaynaklarının türü ve miktarı artmış hem de su avcılığı gibi yeni beslenme teknolojileri edinilmiştir. Bu gelişmelerin Neolitik Dönemin başlamasında etkili olduğu düşünülmektedir. Beslenme alışkanlıkları ve kullanılan aletler gibi konularda farklılaşma yaşanılan dönem olarak ifade edilebilir. Toplayıcı bir toplumdan artık besin üreticiliği, tarım ve hayvancılık dönemine geçilmiştir. Bu sayede daha çok insan beslenebilmiş, diğer yandan da iş bölümü ve statüler belirmeye başlamıştır (Selimoğlu vd., 2018).

Neolitik dönem denildiğinde akla gelen ilk yerlerden birisi de Göbeklitepe'dir. 1986 yılında bir çiftçi tarafından ilk kalıntısına rastlanan Göbeklitepe, Prof. Dr. Klaus Schmidt tarafından 1994 yılında ziyaret edilmiş, 1995-2006 yılları arasında Prof. Dr. Klaus Schmidt ve Prof. Dr. Harald Hauptmann tarafından bölgede araştırma ve kazı çalışmaları yapılmıştır. Göbeklitepe, Türkiye'nin Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nde Şanlıurfa iline 18 km uzaklığında bulunmaktadır. Neolitik bir arkeolojik sit alanı olan bölgenin, MÖ 9600–9500 civarında oluşturulduğu tahmin edilmekte ve bu bilgiler ışığında bölge, dünyanın şu ana kadar bilinen en eski tarihî yapısı ve en eski tapınağı unvanını taşımaktadır. Bu eski yapının yalnızca toplumsal değil, gastronomik açıdan da büyük önemi vardır. Mercimek ve buğday burada bulunmuş ve ilk kez tüketilmeye başlanmıştır.

Göbeklitepe'de kullanılan en yaygın el taşları ile tahılların işlendiği araştırmacılar tarafından tespit edilmiştir. Göbekli Tepe'de analiz edilen 7268 taşlama aletinin toplam miktarı, nispeten yüksek verimlilikleri göz önüne alındığında, basit günlük kullanım için çok yüksek görünüyor. Deneyimlerimizin gösterdiği gibi, en yaygın türlerden tek bir el taşı, sekiz çalışma saatinde ortalama 4800 gr un üretebiliyordu. Bir kişinin hayatta kalabilmesi için günlük 500 gr ile 1000 gr arasında tahıla ihtiyacı olduğunu varsayarsak, bu miktar beş ila on kişiyi beslemek için yeterli olacaktır (Dietrich, 2019).

Ayrıca aynı araştırmada, Göbeklitepe'de yaşayan halkın mevsimsel beslenildiği tespit edilmiş, ceylan gibi hayvanlar yakalandıklarında, dönem insanlarının bu tip canlıları saklamadan tükettikleri ve hiçbir büyük depolama yeri inşa etmedikleri gözlemlenmiştir.

Şekil 2. Hayvan Figürleri Bulunan T Biçimli Dikilitaş



Kaynak: Dietrich, 2016

Yalnızca tahıl elde etmek ve tahılla beslenme alanında değil, Göbeklitepe ayrıca dünyada ilk defa hayvanların ehlileştirildiği yer olarak kabul edilmektedir (Elçioğlu, 2019 s. 31). Bölgedeki farklı avcı gruplarının buluşmaları ve ziyafetleri için sosyal bir merkez olarak yorumlanan sitenin ikonografik repertuarı (Bknz. Şekil 2) bu yeni sembolik sanatın bol örneklerini vermekte ve o dönemde tüketilen hayvanlarla ilgili bilgi sunmaktadır. Sütun, Göbekli Tepe'nin zengin ve genellikle karmaşık ikonografisinin bir başka örneğidir.

Anadolu toprakları dışında, eski medeniyetlerin yemek kültürüne örnek olarak gösterebileceğimiz bir diğer yapı ise İngiltere'de bulunan Stonhenge'dir.

Her biri yaklaşık 4.1 m yüksekliğinde, 2.1 m genişliğinde ve yaklaşık 25 ton ağırlığında dikili taşlar tarafından oluşturulan Stonehenge'in MÖ 3000 ve MÖ 2000 yılları arasında yapıldığı arkeologlar tarafından tahmin edilmektedir (Espuig, 2014).

Oxford sözlüğüne göre Stonehenge, stone+hang kelimelerinin bir araya gelmesinden oluşmaktadır. Eski İngilizce'de ise bu kelimeler stān "taş" + hengan "asmak" kökenlerinden meydana gelmektedir.

Stonehenge yapısı, çevresindeki tapınak olduğu tahmin edilen diğer yapılara yakın bulunmaktadır. Araştırmacılar daha önce burada dünyanın çeşitli yerlerinden insanlar geldiğini ve burada özellikle kış ayına gelen çeşitli kutlamalar yapıldığını düşünmektedir. Uzmanlara bu kutlamaların kış aylarında gerçekleştiğini düşündüren

unsur, domuz ve keçi gibi hayvanların üreme zamanlarını hesaplayarak henüz çok büyümemiş hayvan kalıntılarına rastlamalarından dolayı gerçekleşmiştir.

Yapılan bir araştırmada, araştırmacılar gıda kalıntılarının ve çanak çömlek içeriklerinin ince bir bağlamsal çözünürlükte ayrıntılı analizini yaparak Durrington Walls'taki (İngiltere'deki Stonehenge Dünya Mirası Alanında bulunan büyük bir Neolitik yerleşim yeri) mutfak faaliyetlerini araştırmayı amaçlamıştır. Bu araştırmada yiyecek artıklarının ve pişirme aletlerinin evlerin içinde ve arasında hem ev içi hem de kamusal alanlarda ve çöplükler ile çukurlar arasında birikmesi, gıdaların nasıl hazırlandığı ve tüketildiği konusunda daha ayrıntılı bir araştırma yapılması sağlanmıştır. Aynı araştırmada Stonehenge'deki et tüketimi ile ilgili şu bilgiler de yer almaktadır. İnsan kalıntılarının diş aşınmasından elde edilen bilgiler, farklı bağlam türleri arasında değişiklik göstermektedir. Ayrıca kalıntısı bulunan domuzların, maksimum et ağırlıklarına ulaşmadan öldürüldüklerini gözlemlenmiş ve bu bilgi araştırmacılara hayvanların bu şölen tüketiminde yıl sonu gibi bir zamanda yapıldığını göstermektedir (Craig vd., 2015).

Günümüzde bazı avlanma şekilleri geçmişe göre şekil değiştirse de hala aynı mantıkla devam etmektedir. Örneğin balıkçılıkta yeni araçlar -gelişmiş oltalar- icat edilse dahi hala balık avlarındaki ip ve olta sistemleri aynıdır. Çağlar geçtikçe değişen ve gelişen yaşam şekilleri beraberinde besin gereksinimini elde etme biçimine de yön vermiştir. İlerleyen teknolojik gelişmeler, ilkel olanaklardan modern olanaklara geçişi sağlayarak daha kolay besin temin etmenin yollarını açmıştır.

Standagein de belirttiği gibi, medeniyetler dünyanın bazı bölgelerinde, çeşitli şekillerde ortaya çıktıktan sonra yiyecekler bu bağlantıları birlikte tutmaya yardımcı olmuştur. Gıda ticaret yolları sağlayan uluslararası iletişim ağları sadece ticari alışverişi teşvik etmekle kalmayıp, aynı zamanda kültürel ve dinsel alışverişi de beraberinde getirmiştir. Eski Dünya'yı kapsayan baharat yolları, mimarlık, bilim ve din gibi çok çeşitli alanlarda kültürler arası döllenmeye yol açmıştır. (Standage, 2009). Bu bağlamda, tarih boyunca medeniyetler arasında görünmez köprüler oluşturan bu besin ağları farklı uluslar arasında iletişim ağları oluşturulmasına yardımcı olmuştur. Tarih boyunca pek çok bölgede medeniyetlerin bu yiyecekler vesilesiyle bağlantıda kaldığı görülmektedir. Besin ticaretinin yapıldığı medeniyetler arası iletişimi sadece ticari alışveriş amacıyla gerçekleştirilmemiş aynı zamanda pek çok alanda iletişim

kanallarının oluşmasını sağlamıştır. Bu yaygınlaşmanın bilim, din, mimari yapılar ve kültür fenomenlerinde izlerinin bulunması mümkündür.

Şekil 3. Sebastian Munster'ın 1540'ta Yayınlanan Haritası, Amerika'yı Bir Kıta Olarak Gösteren İlk Harita.



Kaynak: Starr, 2013

Bir diğer deyişle, oluşan bu iletişim ağı yiyecek alışverişini geliştirmekle kalmayıp, çok çeşitli alanları etkileyerek kültür ve medeniyet alışverişinin de gelişmesini sağlamıştır. Gıda ticaretinin yarattığı en büyük etkilerden biri de coğrafyacıların Arap baharatı tekelinin dışında oluşturulabilecek yeni ticari yollar, ülkeler, medeniyetler bulunma arzusu olmuştur. Yapılan bu alışverişler çerçevesinde İpek ve Baharat yolundan faydalanan ülkeler büyük bir avantaj barındırmaktadır. İlk coğrafyacılar, dünya haritalarını (Bknz. Şekil 3) bu amaçla derlemiştir. Bu arzu denizciliğin gelişmesini ve yeni kıtaların keşfedilmesine ön ayak olmuştur.

İlk coğrafyacılar, uzak diyarların gelenekleri ve halklarıyla ilgilenmeye başladılar ve ilk dünya haritalarını derlemişlerdir. Şimdiye kadar gıda ticaretinin neden olduğu en büyük dönüşüm, Avrupa'nın Arap baharat tekelini alt etme arzusunun bir sonu olarak oluşmuştur. Bu, Yeni Dünya'nın yani Amerika'nın keşfine, denizciliğin açılmasına yol açmıştır. Avrupa, Amerika ve Asya arasındaki ticaret yollarının kurulmasına ve dünyanın gerçek düzenini de ortaya çıkarmasına sebep olmuştur (Standage, 2009). Bu

yönüyle gıdaların ve ülkelerin arasındaki yiyecek alışverişinin kültürel, siyasi ve ekonomik anlamda dünyaya büyük etkisi bulunmaktadır.

Farklı bitkilerin, hayvansal ürünlerin ve baharatların karıştırılarak modern çağdakine benzer yemek yapmanın, yüksek ihtimalle Neolitik Çağ başlarında Mezopotamya ve Anadolu'da gerçekleştiği düşünülmektedir. Neolitik Dönem, yerleşik yaşam ve avcı toplayıcı yaşam biçiminden üretici yaşam biçimine geçiş ile insanlığın gelişimi için önemli bir yer teşkil etmektedir. Ancak Kalkolitik Çağ'ın sonunda başlayan ve bugün 'Kentleşme' ya da 'Kent Devrimi' olarak adlandırılan, insanın tarım ve üreticilikten sonraki ikinci devrimi olan dönem, tabiattan kopuşun yollarını açmış ve bu kopuş sonrasında meydana gelen yeni beslenme tarzı, insanı bugün farklı arayışlara yönlendirmiştir. Kentleşme, toplumsal düzen ve bu düzenin karışıklığı içinde yönetsel araçlar ve inanç biçimleriyle gelişmiştir. Kentleşme önce Mezopotamya'da, Erken Tunç Çağı'nın son dönemiyle birlikte sonrasında da Anadolu'da yayılmıştır (Uhri, 2015).

Neolitik çağda ise insanlar yerleşik hayata geçmiş çanak-çömlek gibi yemek pişirme araçlarını bulmuş, dokumayla ilgilenilmiş ve toprak ekimi için aletler geliştirmiştir. Neolitik Dönemin başlama tarihi iklimsel değişiklikler nedeniyle tam olarak bilinmemektedir. İnsanların yemeği ateşle pişirerek yeme fikri hala gizemini korumakta olsa da yerleşik hayata geçmesiyle bu aletlerin kullanılmasından dolayı iş dağılımlarının yeniden paylaştırıldığı bu yeni düzene uygun bir sistem yaratılmış ve köyler oluşturulmuştur. Toplayıcı bir toplumdan artık besin üreticiliği, tarım ve hayvancılık dönemine geçilmiştir. Bu sayede daha çok insan beslenebilmiş, diğer yandan da iş bölümü ve statüler belirmeye başlamıştır (Güngör,1998). Çiftçi, tüccar, çoban gibi meslekler bu dönemde oluşmuştur. Avcı toplayıcılıktan sonra artık besine geçilmesinin ardından yerleşik düzene geçilmiştir. Bu ailenin ve toplumun içerisindeki rol dağılımlarını belirlemiştir.

İnsanlar toplayıcılıktan, avcı toplayıcı, tarım ve yerleşik hayata geçmesiyle birlikte beslenme yapımız ve tükettiğimiz besin öğelerinde değişimler olduğunu görülmektedir (Selimoğlu vd., 2018).

Haviland'dan aktaran Arzu Güngör, "Neolitik", yani "Yeni Taş Çağı" özellikle, insanların beslenmelerindeki değişiklikler ile karakterize olmaktadır. Toplayıcılıktan, tarım ve hayvancılık dönemine geçilmiştir. "Yeni Taş Çağı" terimi, bu dönem için

karakterize olan cilalı taş aletlerden gelmektedir. Fakat taş aletlerden çok avcılık, toplayıcılık ve balıkçılıktan besin üreticiliğine geçiş insan toplumlarının hayatında daha önemli bir yer tutar. (Güngör, 1998). İnsanların avcılık ve toplayıcılığın ardından yerleşik bir hayata geçip kendi toplulukları için kendi besinlerini üretmeleri çok büyük bir adımdır. Dicle ve Fırat Nehri'nin birleşme noktası olan Mezopotamya bölgesi, bir diğer adıyla Bereketli Hilal, insanların yerleşik hayata geçtiği bu süreçte onların ilk yuvası olmuştur. İnsanlar kendi ürünlerini yetiştirirken ilk kez bitkileri ve hayvanları evcilleştirmişlerdir. Bu noktada insanların en iyiyi bulma arayışları başlamış, bundan sonraki her yetiştiricilikte insanoğlunun en iyi hasada ulaşma, en çok sütü alma, en iyi eti elde etme gibi arzuları yeşermeye başlamıştır. İnsanlar bu dönemlerde kaplumbağa, kuş ve salyangoz gibi canlıları da besin zincirlerine eklemişlerdir. Yerleşik hayata geçmeleri yalnızca yabani tohumları yetiştirmeleri ile kalmamış aynı zamanda çoğalmalarını da kolaylaştırmıştır.

Eski Türk toplumları gibi göçebe olan birçok toplum için göçebe olmak, az eşya sahibi olmak ve az çocuk sahibi olmak anlamına geliyordu. Güvenlik ve kolaylık açısından hayatta kalmak için bu böyle toplumlar için bir gereklilikti. Göçebe toplumların kendi yerleşik olmayan kültürleri sayesinde bugün hala tüketmekte olduğumuz, at sırtında, atın teriyle tuzlanarak kurutulması sağlayan pastırma gibi et kurutma-saklama yöntemlerini bulmuştur.

İnsanların bir arada bulunmaları onların aynı zamanda sosyal ve kültürel anlamda da gelişmelerine olanak sağlamıştır. Bu sayede insanlar birbirleriyle iletişim kurmaya, düşünmeye, sorgulamaya başlamışlardır. Edebiyat anlamında bilgi birikimleri oluşmaya başlamıştır. Çömleklerde pişirdikleri yemekler, onları ilkelce beslenmekten ve ilkel davranışlardan uzaklaştırmıştır.

"Günümüz kırsal ve kentsel yerleşim temelinin atıldığı bu dönemde yemek yeme ihtiyacı sadece karın doyurmaktan çıkmış; değişik yiyecekleri bir araya getirme ve bir nevi sofra hazırlama işlevinin de temelleri bu dönemde atılmıştır" (Soğandereli, 2020).

Zaman ilerledikçe uygarlıklar yerleşik hayata geçmiş ve ticaret veya diğer bazı ikili ilişkiler nedeniyle mutfak ritüelleri bağlamında karşılıklı etkileşimler ortaya çıkmaya başlamıştır. Başta Mısırlılar olmak üzere, Yunanlılar, Persler ve Romalılar pişirme teknikleri ve yemek veya bahar çeşitleri bağlamında önemli buluşlar yapmış ve birbirlerini etkilemişlerdir. Tüm bu gelişmeler yemeğin yavaş yavaş zevk verme

özelliğinin de ortaya çıkmasına yardımcı olmuştur. Özellikle Romalılar zevk almak için yemek yapmaya ve yemek yemeye büyük önem vermeye başlamışlardır (Şahbaz, 2011).

Tarih boyunca süregelen bu keşiflerin ve göçlerin yemek kültürlerini, tariflerini ve alışkanlıklarının değişimler göstermesine neden olmuştur. Bu değişimler tüm dünya genelinde görülmekte, kültür ve mutfak alışverişi değişik topraklarda kendisini göstermektedir. Türkiye'deki mutfak zenginliğini göçler ve ticaret yolları sağlamıştır. Arap, Yunan ve Anadolu topraklarındaki yemek çeşitliliğinin bu tip gelişmelerden kaynaklandığını belirtmek mümkündür.

Dünya genelinde yapılan keşifler ve göçler yemek kültürünün, besinlerin de yer değiştirmesine sebep olmuştur. Örneğin Anadolu'da yaşayan çeşitli uygarlıklar, fetihler ve göçlerin hepsi burada yemek kültürüyle ilgili kalıcı izler bırakmışlardır. Hatti, Hitit, Lidya, Urartu ve Yunan Uygarlıkları bunların yalnızca birkaçını oluşturmaktadır (Dalby, 2014).

Şekil 4. Ramses III'ün Mezarından Bir Tablonun Bu Detayı, Emmer Buğday Ekmeği Spirallerini Hazırlayan İşçileri Gösteriyor.



Kaynak: Eng, 2020

Dünyada ise Mısır'daki mezarlardan çıkan yemek yapma aletleri ve mezarlara çizilmiş yemek tariflerinin olduğu (Bknz. Şekil 4) kalıntılar bulunmuştur. Hali hazırda zengin olan Yunan mutfağı, Büyük İskender'in fetihleri sonucunda daha da çeşitlenmiş ve dolayısıyla zenginleşmiştir. Roma'da aşçıya bir sanatçı gözüyle bakılmaktadır (Aksoy vd., 2016).

Bugün Türkiye, Fransa ve Çin gibi tarihinde çok ulus barındıran birçok toplumun mutfağının, diğer mutfaklara göre daha zengin ve popüler olduğunu görmekteyiz (Dalby, 2014).

Avrupa aşçılık tarihinde sırasıyla Antik Yunan, Antik Roma ve Ortaçağ Avrupası etkin olmuş, takip eden yıllarda Fransız mutfağı, kralların mutfağa ve sofra kurallarına duydukları ilgi ve merak sebebiyle oldukça gelişmiştir. Bu mutfağın gelişmesi günümüzde de beslenme ve mutfak hayatımızı oldukça etkilemektedir. Bu konudaki en önemli isimlere örnek olarak: Marie Antonie Careme (1738-1833) (tatlıcılık, soslar, sofra dekorasyonu, aşçı kıyafetleri gibi geliştirdiği birçok alan vardır) ve kimya bilgileri ile yemek yapma bilgilerini birleştiren Brillat Savarin, (1755-1826)'i örnek gösterebiliriz.

Yemekleri pişirme ve keçi, koyun gibi hayvanları evcilleştirdikten sonra insanlar zeytinyağı, mısır, yulaf, pirinç ve süt gibi gıdaları da günümüze yetişecek kadar beslenme zincirine koymuşlardır. İnsanların yaptığı bu gelişim aslında onlar farkında olmasalar da fizik, kimya, biyoloji gibi alanları içinde barındırmıştır medeniyet geliştikçe yemek, kültür, bilim de insanlarla beraber gelişmiştir. Bugün bir yemek

farklı toplum ve coğrafyalarda farklı şekilde tüketilirse bu o toplumun dini, coğrafi ve kültürel farklılığına dayanıyor olabilmektedir.

2.1.1. Değişen Dünya, Sanayi Devrimi ve Yemek

Sanayi Devriminin 1763 yılında James Watt tarafından İngiltere'de başlamasında; yalnızca buharlı makinelerinin icat edilmesi değil, aynı zamanda İngiltere'nin Hindistan'ı 1753 yılında yaptıkları savaşla yenmesi, orada büyük bir hazine bulması ve Hindistan'ı kendi sömürgeleri haline getirmeleridir. Buhar buradan elde edilen maddi kaynakla İngiltere çok güçlü bir konuma gelmiş, aynı zamanda coğrafi konumu nedeniyle çok az bir askeri harcaması olduğundan dolayı, diğer ülkelere göre maddi anlamda çok avantajlı bir konumdaydı. Yalnızca sanayi tipi buharlı makineler değil, buharlı gemi ve trenler ulaşım süresini kısaltmış ve başka ülkelere gidilmesini hızlandırmıştır. Buharlı makinelerin kullanımı tarihte çok büyük bir değişikliğe sebep olarak, pamuk toplayan işçilerde ve fabrika işçilerine duyulan ihtiyacın da önüne geçmiştir (Gürz, 2019).

İnsanlar ürettiklerini saklamaya ve biriktirmeye başladıkça kendi refah seviyelerini yükseltmiş ve insani bir beslenmeyi kenara bırakıp, ticaretin ilk adımlarını atmışlardır. Daha fazla üretmek, ürettiğini daha fazla satmak amacıyla ucuz iş gücü merakı köle sınıfının meydana çıkmasına sebep olmuştur. Sonrasında yaşanılan tüm ayaklanma ve devrimler de yine temelde bu sebepten dolayı meydana gelmiştir. Sanayi Devrimiyle birlikte gıda da endüstriyel sektörlerden biri haline gelmiştir. Sanayi devriminin gıdalar üzerinde hem iyi hem de kötü etkileri bulunmaktadır. Teknoloji ve gelişen bilim sayesinde değişen gıda genleri hem insanların sağlığını etkilemekte hem de bunların ulaşılabilir olmasını kolaylaştırmaktadır. Gıdanın mutfağa gelmesinden sonra başlayan bir diğer süreçte de gelişen teknoloji sayesinde yemeklerin hangi ortamlarda saklandığı, hangi steril ortamlarda pişirildiği, tüketilmeye gönderilirken kullanılan çeşitli malzemeler yaşanan bu dijital dönüşümler sayesinde yemekler daha iyi korunmakta ve saklanmaktadır.

Sanayi devrimi, dört adımdan oluşmaktadır. İlk adımda buhar gücüyle kullanılan makinelerin yerini ikinci adımda elektrik almıştır. Üçüncü adımda elektrik ve elektronik cihazlar, dördüncü adımda ise internetten beslenen her cihazlar kullanılmaktadır (Çelik, 2023). Bu geliştirici yönleriyle beslenme, insanın evriminin en önemli aktivitelerinden biri olmuştur. Gelinen son nokta 5.0'dır ve kişilerin

‘insanlaştırılmış robotlar’ ve artırılmış gerçekliğe dayalı akıllı aygıtlarla aynı yaşamlarını paylaştıkları bu dönemi incelerken, insanların bu döneme kadar getirdiği tüm kültürel süreci de beraberinde incelemek gerekmektedir (Koçak, 2020).

2.2. Beslenme Şekilleri ve Çeşitleri

Gelişen yaşam tarzı ve gıda mevcudiyetindeki değişikliklerle birlikte, çeşitli diyet türleri ortaya çıkmıştır. Bunlardan bazıları şu şekildedir:

Vejetaryen ve Vegan Diyeti: Vejetaryen ve vegan diyetleri son yıllarda giderek daha popüler hale gelmiştir. Bu diyetler et, kümes hayvanları, balık, süt ürünleri ve yumurta dahil olmak üzere tüm hayvansal ürünleri kapsamakta ve gıdaların içerisinde geçirmemektedir. Vejetaryen ve vegan diyetleri, daha düşük kalp hastalığı, diyabet ve bazı kanserler riski dahil olmak üzere çeşitli sağlık yararları ile ilişkilendirilmektedir (Özcan & Baysal, 2016).

● Glütensiz Diyet: Glüten buğday, arpa ve çavdarda bulunan bir proteindir. Glütensiz diyetler, daha fazla insana glütene karşı olumsuz reaksiyona neden olan otoimmün, vücudun kendi dokularına saldırdığı, bir hastalık olan çölyak hastalığı teşhisi kondukça daha yaygın hale gelmektedir. Ek olarak, bazı insanlar kilo vermeye veya sindirim sağlığını iyileştirmeye yardımcı olabileceğine inandıkları için glütensiz bir diyet uygulamaktadırlar. Ancak fareler üstünde yapılan deneyler sonucunda glütenle beslenen fareler üzerinde de kilo alındığı saptanmıştır (Alpat & Bilgin, 2018).

● Paleo Diyeti: Bu beslenme şekli milyonlarca yıl öncesine dayanan Paleolitik çağda atalarımızın yaptığı gibi yemek yeme fikrine dayanmaktadır. Diyet, yağsız proteinleri, meyveleri, sebzeleri, kuruyemişleri ve tohumları içerir ve süt ürünlerini, tahılları, işlenmiş gıdaları ve rafine şekerleri içermemektedir.

● Akdeniz Diyeti: Bu diyet ise, Akdeniz'e kıyısı olan ülkelerde yaşayan bireylerin yeme alışkanlıklarına dayanmaktadır. Diyet bol miktarda meyve, sebze, kepekli tahıllar, baklagiller, balık ve zeytinyağı içerir ve kırmızı et ve işlenmiş gıdaları sınırlar. Akdeniz diyeti, çeşitli hastalıkları ve bu hastalıklara yakalanma tehlikesinin en aza indirgenmesi ile ilişkilendirilmiştir.

● Düşük Karbonhidratlı Diyet: Düşük karbonhidratlı diyetler, özellikle kilo kaybı için giderek daha popüler hale gelmektedir. Bu diyetler ekmek, makarna ve pirinç gibi karbonhidratları sınırlar ve protein ve yağlara odaklanır. En popüler düşük

karbonhidratlı diyetler, Atkins diyeti, South Beach diyeti ve ketojenik diyet olarak bilinmektedir.

● Vejetaryen beslenme olarak isimlendirilen beslenme türünde hayvansal besinlerin tercih edilmeyerek sebze tüketiminin daha hâkim olduğu görülmektedir.

● Vegan beslenme; bitkisel kaynaklı gıdaların ağırlıklı olarak tüketildiği, kırmızı et, tavuk, yumurta, balık ve su ürünleri gibi hayvansal kaynaklı gıdaların hiç tüketilmediği veya sınırlı bir şekilde tüketildiği bir beslenme şeklidir. Vejetaryen ise; bitkisel gıdaları tüketen, hayvansal kaynaklı gıdaları ise sınırlı miktarda tüketen ya da hiç tüketmeyen kişilere denilmektedir (Taşçı, 2023).

Sonuç olarak, değişen yaşam tarzı ve gıda bulunabilirliğiyle birlikte, farklı sağlık yararları ile ilişkilendirilen çeşitli diyet türleri ortaya çıkmıştır. Bu diyetler, diğerleri arasında vejetaryen ve vegan diyeti, glütensiz diyet, paleo diyeti, Akdeniz diyeti ve düşük karbonhidrat diyetini içermektedir. Sürdürülebilir ve optimum sağlık için gerekli tüm besinleri sağlayan bir diyet seçmek önem taşımaktadır.

Canlıların yaşamlarını sürdürmeleri, yeryüzündeki varlığını devam ettirebilmeleri kendileri için gerekli olan besinleri almalarına bağlıdır. Canlılık sürekliliği bakımından beslenme canlı türlerine göre de farklı şekillerde kendini göstermektedir. Farklı canlı türlerinde şekillenen bu beslenme şekilleri kendi içinde de çeşitlilik göstermektedir.

Şekil 5. Canlılar Arasındaki Beslenme Şekilleri Şeması



Kaynak: Ototrof ve Heterotrof Canlıların Beslenme Şekilleri, 2017

Ototrof beslenen canlılar yaşamsal faaliyetleri için önemli olan enerjiyi yani besini doğal çevreden temin ederler. Heterotrof beslenen canlılar ise enerjilerini başka

canlıların biyokütlelerinde saklanmış bir diğer ifade ile depolanmış enerjiyi kullanarak elde ederler. (...) Ototrof beslenen canlıların kendi besinlerini doğal yollardan sağladıkları için kendi beslek diyebiliriz. Çünkü ototrof canlılar kendi besinlerini yani enerjilerini kendileri sağlayabilir. Aynı şeyi heterotrof beslenen canlılar için söylemek mümkün değildir. Heterotrof beslenen canlılar besinlerini başka canlılardan elde ederler ("Ototrof ve Heterotrof Canlıların Beslenme Şekilleri", 2023).

Canlı türleri arasındaki bu beslenme şekilleri kendi içinde de çeşitlilik gösterirken en basit koşullardan ilerleme kaydederek besin arayışını modern dünya şartlarında gerçekleştiren insanın beslenme biçiminde gerçekleşen çeşitlilik oldukça farklı boyuta ulaşmıştır. Besin arayışının gelişen teknolojik olanaklarla daha az zahmetli olması, besin çeşitliliği ile seçme, tercih etme durumunu meydana getirmiştir. Söz konusu durum beslenmede değişken kategoriler sunarak insanların ulaşmak istedikleri, tercih ettikleri besinleri arayış yoluna gitmiştir. İnsanların farklı besinleri tercih etmelerinde; dini inanışları, sağlık yaşam düşüncesi, hızlı tüketilebilir, yeme kültürü, yeme alışkanlıkları gibi pek çok faktör etkili olmaktadır. Bu bağlamda ortaya çıkan pek çok faktör beslenmeyi farklı çeşitlerde sınıflandırma yoluna sevk etmektedir. Sağlıklı ve uzun yaşam düşüncesi çerçevesinde bazı besin türlerinin tüketilmesi ya da tüketilmemesi, belirli ideolojik düşünceler kapsamında tercih edilen bazı besinlerin tüketilmemesi gibi pek çok unsur beslenmede çeşitliliği arttıran sebepler arasında görülmektedir. Hayvansal besinlerin tercih edilmediği genellikle bitkisel ağırlıklı beslenme biçiminin tercih edildiği vejetaryen beslenme, değişkenlik gösteren beslenme çeşitlerine örnek teşkil etmektedir.

Beslenme, pek çok farklı etmenle şekillenmektedir. Bu etmenlerin başında çevresel faktörler ve buna bağlı olarak da yaşam biçimi gelmektedir. Kültürel farklılıklar, dini inanışlar ve bunların getirdiği öğretiler toplumların beslenme alışkanlıklarını etkilemektedir. Vejetaryen beslenme şeklinde hayvansal besin tüketiminin sınırlı olması ya da tamamen olmaması yönündeki yaklaşımın temelinde söz konusu etmenler önemli rol oynamaktadır.

Genel olarak et ya da hayvansal gıdaların tüketilmemesi şeklinde tanımlanan vejetaryenlik özellikle Hindu, Budist ve Jain dinlerine inanan topluluklar tarafından Asya'da ve ABD'de uzun yıllardır sürdürülmekte olan bir beslenme alışkanlığıdır. Et ve hayvansal kaynaklı gıda tüketiminden kaçınma Budizm ve Yedinci Gün Adventistleri gibi bazı inançların temelinde yer almaktadır. Seküler vejetaryenizm ise

dini olmayan motivasyonlara dayanmaktadır. Vejetaryen ve vegan diyetler sağlık, hayvanları koruma ve ekolojik nedenlerden dolayı gelişmekte olan birçok ülkede giderek daha popüler hale gelmiş ve bu grubun beslenme şekli ve sağlık üzerine etkileri üzerine birçok çalışma yayınlanmıştır (Özcan, 2016).

Vejetaryen beslenmenin pek çok çeşidi bulunmaktadır. Vejetaryen beslenme çeşitleri kendi içinde yine bazı besinlerin tüketilip tüketilmemesine bağlı olarak sıralanmakta ve ayrılmaktadır. Kimi grupta hayvansal gıda tamamen diyet listesinden çıkarılırken kimi vejetaryen beslenme çeşidinde hayvansal gıdaların bazılarının diyet listesinde bulunacak şekilde eklendiği görülmektedir. Vejetaryen beslenme başlığı altında pek çok beslenme şekli sıralanmaktadır.

2.3. Beslenmeyi Etkileyen Faktörler

Canlılığın devamlılığı için hayati önemi olan beslenme, diğer canlı türlerinde olduğu gibi insanlık içinde son derece önemli bir kavram olmuştur. Değişen ve gelişen sosyo-kültürel ve ekonomik gelişmeler toplumların yaşamlarını değiştirirken ihtiyaç duymuş oldukları beslenme kaynaklarında da çeşitliliğe olanak sağlamıştır. Yaşanılan göçler, savaşlar gibi pek çok olay vasıtası ile yaşanan karşılıklı etkileşim beraberinde farklı yaşamsal deneyimleri getirmiş ve toplumsal yapıdaki beslenme anlayışında şekillenme meydana gelmiştir. Söz konusu etkileşimin yanı sıra yeme-içme alışkanlıkları, kişilerin sağlık durumu, genetik birtakım rahatsızlıkları da beslenmeyi etkileyen faktörler arasına girmektedir. Günümüzde ise karbonhidrat ağırlıklı, hayvansal ürün barındırmayan, insanın kendi yumruğunun büyüklüğü kadar büyüklükte bir öğün tüketmeli gibi birçok beslenme şekli bulunmakta ve her gün bunlara bir yenisi eklenmektedir.

TUİK raporuna göre 2016 ve 2019 yılları arasında bireylerin son 12 ay içerisinde yaşadığı başlıca hastalık/sağlık sorunlarının cinsiyete göre dağılımı aşağıdaki şekilde yer almaktadır:

Tablo 1. Bireylerin Son 12 Ay İçerisinde Yaşadığı Başlıca Hastalık/Sağlık Sorunlarının Cinsiyete Göre Dağılımı

(%)

Hastalık/Sağlık sorunu Disease/Health problem	2016 Toplam Total	 Erkek Male	 Kadın Female	2019 Toplam Total	 Erkek Male	 Kadın Female
Bel bölgesi problemleri (Bel ağrısı, bel fıtığı, diğer bel defektleri) Low back disorders (Lumbago, back hernia, other back defections)	**27,1**	21,4	32,8	**29,7**	22,6	36,6
Boyun bölgesi problemleri (Boyun ağrısı, boyun fıtığı, diğer boyun defektleri) Neck disorders (Neck pain, neck hernia, other neck defections)	**18,1**	11,5	24,6	**20,5**	12,8	27,9
Hipertansiyon-High blood pressure (Hypertension)	**15,8**	11,1	20,5	**16,4**	11,9	20,8
Alerji (Alerjik rinit, dermatit, yiyecek vb. alerjisi) (Alerjik astım hariç)-Allergy, such as rhinitis,eye inflammation dermatitis, food allergy or other (Allergic asthma excluded)	**10,8**	7,5	13,9	**12,3**	8,9	15,6
Artroz-Arthrosis	**7,7**	4,9	10,5	**11,2**	7,6	14,6
Şeker hastalığı (Diyabet) Diabetes	**9,1**	7,1	10,9	**10,2**	8,2	12,2
Yüksek kan lipidleri (Yüksek kolestrol veya trigliserid)-High blood lipids (high cholesterol or triglycerides)	-	-	-	**10,1**	7,7	12,5
Depresyon-Depression	**7,2**	4,9	9,4	**9,0**	5,7	12,2

Kaynak: TÜİK, Türkiye Sağlık Araştırması, 2016, 2019

Source: TurkStat, Turkey Health Interview Survey, 2016, 2019

Kaynak: TÜİK, 2023

Tablo 1'de 2016-2019 yılları arasında bireylerin son 12 ay içerisinde yaşadığı başlıca hastalık/sağlık sorunlarının cinsiyete göre dağılımı incelenmiştir. Şemadaki istatistik sonucuna göre 2016'dan 2019 yılları arasında Türkiye'de yaşayan bireylerin sağlık sorunları artış göstermiştir. Yiyecek alerjisini de kapsayan alerjiler 2016 yılında erkeklerde %7,5 iken 2019 yılında bu sayı artış göstererek %8,9'a yükselmiştir. Kadınlarda ise bu oran %13,9'dan %15,6'ya yükselmiştir. Cinsiyetlerin toplam artışı ise %10,8'den %12,3'e yükselmiştir.

Dünyamızda en yaygın olarak görülen şişmanlık, tip-II diyabet, gut, göğüs kanseri, hipertansiyon, bazı kanser türleri, yiyecek alerjisi. vb. birçok hastalık beslenme alışkanlıklarımızla ilintilidir (Selimoğlu vd., 2018).

Özellikle Sanayi Devrimi ile yaygınlaşan, geleneksel kültürümüzden uzaklaşmış olarak işlenmiş ve genetiği değiştirilmiş besinler, ticari amaçlarla ve hızlı tüketim konseptinin hâkim olduğu fastfood tarzı ve paketlenmiş yiyecekler insan sağlığını ciddi anlamda riske atmıştır. Bununla beraber günümüzde sayısı gittikçe artan obezite, kalp ve damar hastalıkları, hormon bozuklukları gibi çağımız hastalıkları çok fazla artmıştır (Selimoğlu vd., 2018).

2.3.1. Tüketim Alışkanlıkları ve Beslenme

Modern dünya, fastfood ve işlenmiş atıştırmalıklardan bütün gıdalara ve organik ürünlere kadar çok çeşitli gıda seçenekleriyle karakterize edilmektedir. Tüketim alışkanlıkları beslenme üzerinde önemli bir etkiye sahiptir ve genel sağlık ve ruh halimizi belirlemede önemli bir rol oynayabilir. Tüketim alışkanlıkları ve beslenme arasındaki ilişkiyi, bireylerin beslenmelerini iyileştirmek için nasıl daha sağlıklı seçimler yapabileceklerini incelemek mümkündür.

Tüketim alışkanlıklarını etkileyen en önemli faktörlerden biri rahatlıktır. Yoğun programlar ve hareket halindeki yaşam tarzları, genellikle kalori, şeker ve sağlıksız yağlar bakımından yüksek olan fastfood ve önceden paketlenmiş atıştırmalıklara güvenmeye yol açmaktadır. Bu besinler kullanışlı olabilecekleri gibi sağlık için zararlı olabilmektedirler. Bireylerin, vücutları için daha besleyici ve daha iyi olan bütün yiyecekleri arayarak ve evde yemek pişirerek daha sağlıklı seçimler yapabilmeleri mümkündür.

Toplu beslenme hizmeti veren kuruluşlar; insanlara zamanında, uygun, yeterli ve dengeli beslenmeyi sağlayacak sağlıklı yemekler sunarak onları memnun etmek zorundadırlar. Ayrıca bu hizmeti sağlayan işletmelerin hijyene önem vermesi ise vazgeçilmez bir unsurdur. Hizmet aşamalarında oluşabilecek aksaklık, dikkatsizlik, sonu ölümle bitebilecek gıda zehirlenmelerine yol açabilmektedir. Bu olumsuz unsurların ortaya çıkmaması için gerekli önlemlerin alınması zorunludur (Sezgin & Özkaya, 2014).

Tüketim alışkanlıklarını etkileyen bir diğer faktör de çevredir. Bireylere sunulan yiyecek seçenekleri, genel sağlığın yanı sıra besin alımını da etkileyebilir. Örneğin, taze ürünlere ve sağlıklı yiyeceklere erişimin sınırlı olduğu bölgelerde yaşayan bireylerin sağlıksız yiyecekleri tüketme ve yetersiz beslenmeden muzdarip olma olasılıkları daha yüksek olabilmektedir. Bu, topluluk bahçeleri, çiftçi pazarları ve sağlıklı gıda girişimleri gibi sağlıklı gıda seçimlerini destekleyen ortamlar yaratmanın önemini vurgulamaktadır.

Kültürel ve sosyal normlar da tüketim alışkanlıklarının şekillenmesinde rol oynamaktadır. Birçok kültürde, büyük porsiyon boyutları ve yüksek kalorili yiyecekler, bolluğun ve misafirperverliğin bir işareti olarak görülür. Bu, sosyal durumlarda daha fazla miktarda sağlıksız yiyecek tüketme baskısı hissedebileceklerinden, bireylerin daha sağlıklı seçimler yapmasını

zorlaştırabilmektedir. Bireylerin bu kültürel ve sosyal normların farkında olmaları, sağlıklarını ve esenliklerini ön planda tutan bilinçli seçimler yapmaları önemlidir.

Selçuklu devletinde birçok yemek düğünlerde sunulurdu. Bunlardan en çok bilineni ise yine yoğurtla yapılan toyga çorbasıdır. Selçuklu devletinde, düğün törenlerinin temel amacı, düğüne katılan halkı eğlendirmek, verilen yemeklerle devlete olan güveni sağlamanın yanında devletin gücünü de göstererek toplumsal kaynaşmayı sağlamaktı (Seçim, 2018).

Tüketim alışkanlıklarımız duygularımızdan ve ruh sağlığımızdan etkilenebilmektedir. Birçok kişi, sağlıksız yiyeceklerin aşırı tüketimine yol açabilen rahatlık veya stres atmak için yiyeceklere yönelir. Bireyler bu kalıpları tanıyarak ve stres ve duygularla daha sağlıklı başa çıkmanın yollarını bularak tüketim alışkanlıklarını geliştirebilir ve sağlıkları için daha iyi seçimler yapabilmektedirler. Yeme bozukluğu terimini son yıllarda gittikçe artan bir şekilde duyulmaktadır. Yeme bozukluğu kendisini fazla yemek gibi, az yemek şeklinde de gösterebilmektedir.

Tüketim alışkanlıkları beslenme ve genel sağlık üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Kolaylık, çevre, kültürel normlar ve duygusal esenlik gibi faktörlerin tümü yiyecek seçimlerini etkileyebilir ve bireylerin bu faktörlerin farkında olmaları ve sağlıklarına öncelik veren bilinçli seçimler yapmaları önem taşımaktadır. Bireyler, doğal gıdaları araştırarak, evde yemek pişirerek, sağlıklı ortamlar yaratarak ve stres ve duygularla baş etmenin sağlıklı yollarını bularak tüketim alışkanlıklarını geliştirebilmekte ve daha sağlıklı, daha mutlu hayatlar yaşayabilmektedirler.

Beslenme hayatımızın önemli bir noktasıdır ve tüketim alışkanlıklarımız genel sağlığımızı ve esenliğimizi belirlemede hayati bir rol oynamaktadır. İşlenmiş ve hazır gıdaların artan mevcudiyetiyle birlikte, iyi beslenmeyi teşvik eden sağlıklı tüketim alışkanlıkları geliştirmek her zamankinden daha önemli hale gelmektedir. Beslenmeyi etkileyen temel tüketim alışkanlıklarından biri de porsiyon büyüklüğüdür. Öğün ve atıştırmalıkların porsiyon büyüklükleri yıllar içinde önemli ölçüde artmış, bu da obezite ve buna bağlı sağlık sorunlarının artmasına katkıda bulunmuştur. Daha büyük porsiyonlar aşırı yemeye ve vücudumuzun ihtiyaç duyduğundan daha fazla kalori tüketmeye yol açabilir, bu da kilo alımına ve diğer sağlık sorunlarına neden olabilmektedir.

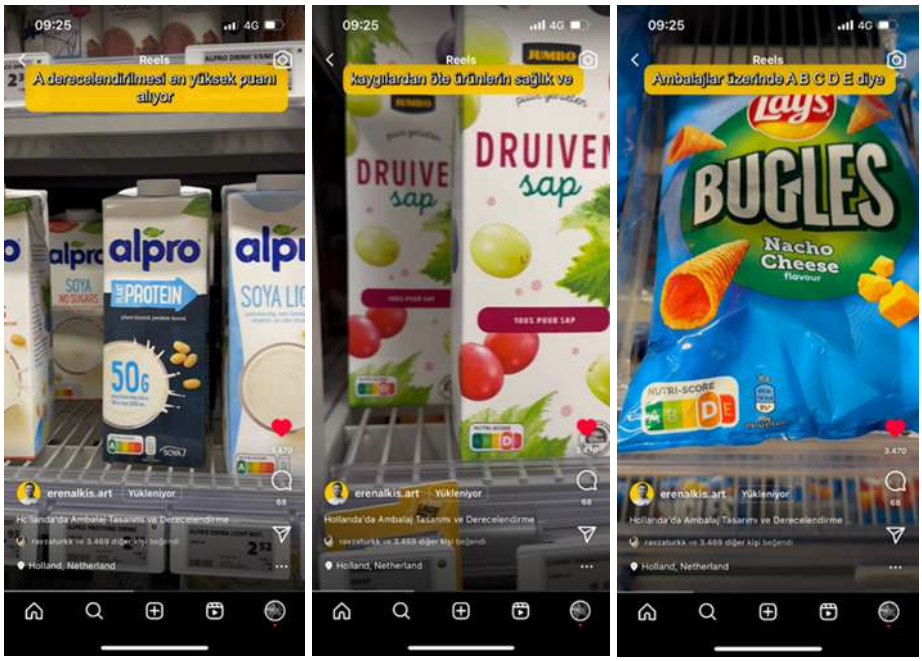
Beslenmeyi etkileyebilecek bir diğer tüketim alışkanlığı da yeme sıklığıdır. Birçok insan gün boyunca birden fazla öğün ve atıştırmalık tüketmektedir, bu da dengeli bir beslenmeyi sürdürmeyi zorlaştırmaktadır. Sık, küçük öğünler yemek, aşırı kalori tüketimine yol açabilir ve besin alımını izlemeyi zorlaştırabilir. Besin seçimleri, beslenmeyi etkileyen bir diğer kritik tüketim alışkanlığıdır. Birçok insan, besin değerinden ziyade rahatlık veya tada göre yiyecek seçimleri yapmaktadır. Fast food ve işlenmiş gıdalar genellikle kalori, şeker ve sağlıksız yağlar bakımından yüksektir ve yetersiz beslenmeye ve buna bağlı sağlık sorunlarına katkıda bulunabilmektedir.

Öte yandan, meyveler, sebzeler, yağsız proteinler ve kepekli tahıllar gibi besleyiciliği yoğun gıdaları seçmek vücuda gerekli besinleri, vitaminleri ve mineralleri sağlamaktadır. Dikkatli bir şekilde yemek yemek, yemeğin tadını çıkarmak ve tadına varmak için zaman ayırmak, daha yavaş yemek vücudun tokluk sinyallerine uyum sağlanmasında yardımcı olabilmektedir. Çeşitli ve dengeli bir diyet yemek, iyi beslenmenin korunmasına yardımcı olabilmektedir. Yiyeceklerin tüketilmeme şekilleri de beslenmeyi etkileyebilmektedir. Televizyon izlerken veya çalışırken olduğu gibi dikkati dağılmış iken yemek yemek, dikkatsizce yemek yemeye ve aşırı kalori tüketimine yol açmaktadır.

- 2019 yılında Avrupa çapında paketlenmiş gıdaların daha anlaşılır gıda etiketlerine sahip olabilmeleri için imza kampanyası başlatılmıştır. İmza kampanyasını başlatanların içinde Fransız UFC-Que Choisir derneğinin de bulunduğu toplam 6 kurum bulunmaktadır. Kampanyaya Almanya, İspanya, Hollanda, Polonya ve Yunanistan gibi ülkeler destek vermektedirler. Bu kampanyanın çıkış noktası tüketicilere nasıl bir ürün tükettiklerini ya da tüketmekte olduklarını, içeriğin okunmasına gerek kalmadan onlara anlatmaktır (Alan, 2019).

Nutriscore etiketleme uygulaması olarak belirlenen uygulamada 5 harf bulunmaktadır. Bunlar: A, B, C, D, E harfleridir ve her bir harf için yeşil, turuncu, kırmızı, sarı renkleri kullanılmaktadır. Yeşil renk taşıyan A harfi o ürünün tüketim için sağlıklı olduğunu göstermektedir. Kırmızı renkle belirtilen E harfi ise beslenme ve sürdürülebilirlik konusunda sorun teşkil eden ürünlere işaret etmektedir (“Nutriscore”, 2023).

Şekil 6. Gıda Etiketleri



Kaynak: Alkış, 2023

Kolay ulaşılabilen hazır gıdalar marketteki yerlerini uzun yıllar önce almışlardır. Tüketicinin bu gıdalara ulaşımı oldukça kolay olsa da içeriklerini anlamaları oldukça zordur. Şekil 6'da Hollanda'da bir markette bulunan gıdaların üzerindeki harfler dikkat çekmektedir. Bu harfler; satılan gıdanın insan sağlığına faydalı oluşu, üretim koşulları ve sürdürülebilir olup olmaması gibi kıstaslara göre verilmektedir. Bu harflerine dikkat ederek tüketiciler hem faydalı ve sürdürülebilir gıdalara ulaşabilmekte hem de ürünlerin arkasındaki içerik bilgilerini okuyarak vakit kaybetmemektedirler.

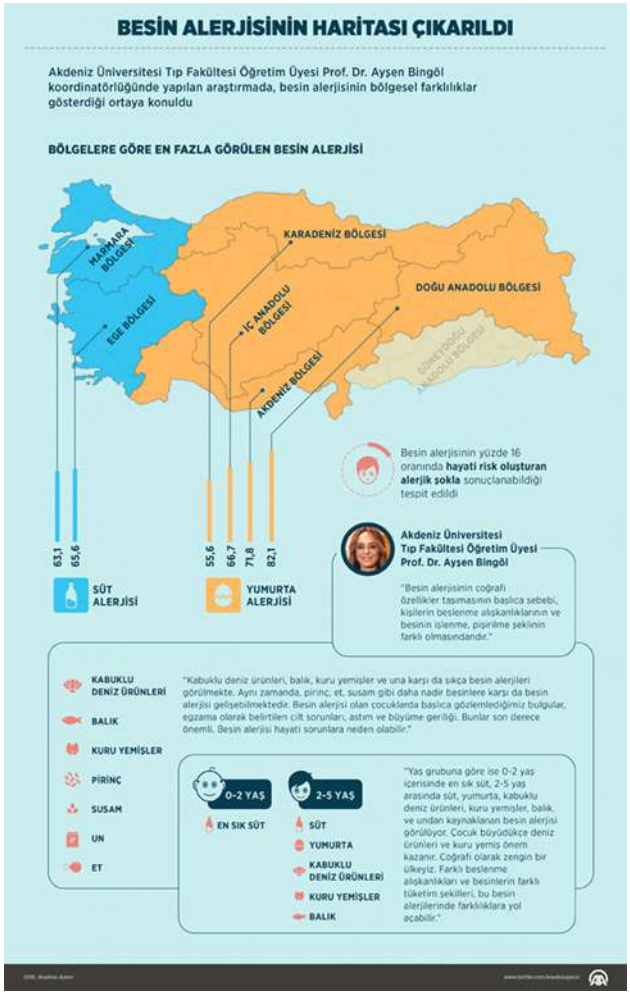
3. BESLENME VE RESTORANLARDAKİ GELİŞİM

3.1. Alerjik Faktörler:

Alerjik vakaların %90'ını süt, yumurta, soya, kabuklu deniz ürünleri, ağaç fıstıkları, yer fıstığı ve buğday proteinleri oluşturmaktadır (Thompson vd., 2006; Shriver ve Yang, 2011). Türkiye'de en sık görülen besin alerjileri inek sütü, yumurta, fındık, fıstık, ceviz, mercimek, buğday ve kırmızı etten kaynaklanmaktadır (Baysal vd., 2008).

Önemli bir sonuç olarak, tüketim alışkanlıkları genel beslenme ve sağlığımızı belirlemede rol oynamaktadır. Porsiyon büyüklüğü, yeme sıklığı, yiyecek seçimleri ve dikkatli tüketim, iyi beslenmeye katkıda bulunabilir ve sağlıklı bir kilonun korunmasına yardımcı olabilir ve kronik hastalık riskini azaltabilmektedir. Sağlıklı tüketim alışkanlıkları geliştirmek ve bilinçli gıda seçimleri yapmak, optimum beslenmeye ulaşılmasına ve genel sağlığın desteklemesine yardımcı olabilmektedir.

Şekil 7. Besin Alerjisi Haritası



Kaynak:Bingöl, 2018

2018 yılında yapılan bir araştırmada, besin alerjisinin bölgesel farklılıklar gösterdiği ortaya konmuştur.

26 Ocak 2017'de Resmî Gazete'de yayınlanan 29960 sayılı Gıda Kodeksi Gıda Etiketleme ve Tüketicileri Bilgilendirme Yönetmeliği, 1 Ocak 2020 tarihi ile hayata geçmiştir. Belirlenen düzenlemeler içerisinde toplu tüketim alanlarında verilen yemeklerin ambalajlarında içlerinde bulunan alerjen bilgilerinin tüketicilere bildirilmesi zorunlu kılınmıştır.

3.2. Restoranlar ve Gastronomi

Gastronomi ve restoranlar her zaman iç içe geçmiş, olağanüstü mutfak deneyimleri için yalnızca müşterilerin karınlarını doyurmanın ötesine geçmiş ve yıllar içerisinde keyifli bir uyum oluşturmuştur. Şefler her geçen gün kendilerine yeni teknikler ve kültürel bilgiler katmışlardır.

Şehirleşmenin artması, refah ve ticaretin geliştirilmesi misafirperverliğin ötesinde bir ihtiyacı doğurmuş, şehirlerde ücretli konaklama imkânı sunan tesisler ortaya çıkmıştır. Bunun sonucunda da ortaya çıkan yemek ihtiyacının karşılanması için aşçılık profesyonel bir meslek halini almıştır (Civitello, 2004).

Bir sanat dalı olarak gastronomi, yiyecek ve kültürel öneminin incelenmesini kapsamaktadır ve beslenmeyi duyular için büyüleyici bir yolculuğa dönüştürmektedir. Birçok kişi sanatı; resim, heykel veya müzikle ilişkilendirirken, gastronomi yemek ve yemek pişirmenin yaratıcı ve sanatsal yönlerini kapsamaktadır. Bir ressamın görsel olarak çekici bir şaheser yaratmak için renkleri ve fırça darbelerini kullanması gibi, yetenekli bir şef de sadece lezzetli değil aynı zamanda görsel olarak da büyüleyici bir mutfak eseri yaratmak için malzemeleri, tatları, dokuları ve sunum tekniklerini kullanmaktadır. Gastronomi, çeşitli pişirme tekniklerinin araştırılmasını, lezzet kombinasyonlarının anlaşılmasını ve yemek estetiğinin takdir edilmesini içermektedir. Mutfak alanında yenilikçiliği, deneyleri ve sürekli mükemmellik arayışını kucaklamaktadır. Kendilerini gastronomiye adayan şefler, yaratıcılıklarını ve kişiliklerini yemekleri aracılığıyla ifade ederek, sınırları zorlamakta ve mutfak geleneklerini yeniden tanımlamaktadırlar.

Diğer disiplinlerle olan etkileşiminin yanında gastronominin turizm ve seyahat hareketleri içerisinde bir motivasyon aracı haline gelmesiyle kavramın son yıllar giderek popüler bir kavram haline gelmesine neden olmuştur. Bu popülerlik algısı o kadar ileri bir noktaya ulaşmış durumdadır ki, toplumun hemen hemen her kesiminden insanlar gastronomi amacıyla seyahat edebilmektedir. Gastronomi bu nokta yeni bir işlev kazanmış ve sosyal statü ve saygınlığın bir aracı konumuna gelmiştir. İnsanlar yiyecek ve içecekleri görsel objeler halinde sosyal medya platformlarından paylaşarak tükettikleri yiyecek ve içeceklerin insanlar tarafından değerlendirilmesini beklemektedir. Bu durum yiyecek ve içecek eylemlerinin fizyolojik bir ihtiyacı giderebilme niteliğinin çok uzağında bir anlama sahip olmasına neden olmaktadır (Işkın, 2022).

Restoranlar, bu gastronomik senfoninin ortaya çıkmasına aracılık ederek sahne görevi görmektedirler. Bu kuruluşlar; yetenekli şeflerin, müşterilerin damak tadını cezbeden ve onları yeni mutfak alemleriyle tanıştıran, enfes yemeklerin hazırladığı, tatların, dokuların ve aromaların eridiği bir potayı oluşturmaktadır. Sokak lezzetlerinden, Michelin yıldızlarıyla süslenmiş zarif kaliteli yemek mekanlarına kadar restoranlar,

yetenekli şeflerin sınırsız yaratıcılığının tadını çıkarmak ve takdir etmek için karnı acıkan ya da yeni tatlar keşfetmek isteyen müşterilere çeşitli ortamlar sunmaktadır.

Tarih boyunca birçok ünlü şef, yemek eleştirmeni ve mutfak uzmanı gastronomiyi bir sanat formu olarak görmüşlerdir. "Şeflerin kralı ve kralların şefi" olarak kabul edilen Auguste Escoffier ve 19. yüzyılın önde gelen Fransız şeflerinden Antonin Carême gibi önemli isimler, yaratıcılığın, tekniğin ve estetiğin önemini vurgulayarak aşçılık mesleğini sanatsal bir uğraş haline getirmişlerdir. Yemek yazarları ve eleştirmenler de gastronominin bir sanat dalı olarak tanınmasına katkıda bulunmuşlardır. Brillat-Savarin, Jean Anthelme Brillat-Savarin ve M.F.K. Fisher, yemekle ilgili güzellik, kültür ve duyusal deneyimler hakkında kapsamlı yazılar yazmış ve yemeklerin sanatsal boyutlarını daha da geliştirmişlerdir.

1920 Michelin Rehberi ve Dünyanın En İyi 50 Restoranı listesi gibi prestijli mutfak rehberleri ve kurumlarının kurulması, gastronominin bir sanat olarak algılanmasına katkıda bulunmuştur. Bu kuruluşlar, dünya çapındaki şeflerin ve restoranların sergilediği sanatsal mükemmelliği tanır ve kutlar; onları yaratıcılık, teknik ve genel mutfak deneyimi gibi kriterlere göre değerlendirmektedir (Le Guide Michelin, 2021).

Her yıl çeşitli ülkelerde restoranlara habersiz bir şekilde çeşitli yıldızlar dağıtan bu kuruluş, alanında en iyi hizmeti veren restoranları seçerek yemekle ilgili yenilikleri takip eden tüketicilere yeni fikirler vermektedirler. Bu düzenli etkinlik sayesinde yemeye dayalı turizm de olumlu ölçüde etkilenmektedir. Aynı zamanda güncel olan en iyi restoranları duyuran bu kuruluş her geçen gün popülerlik kazanmak da ve burada tüketim yapan bireylerin gittikleri restoranlarda paylaşım yapması günümüzde oldukça popüler bir harekettir.

Gastronomi bu nokta yeni bir işlev kazanmış ve sosyal statü ve saygınlığın bir aracı konumuna gelmiştir. İnsanlar yiyecek ve içecekleri görsel objeler halinde sosyal medya platformlarından paylaşarak tükettikleri yiyecek ve içeceklerin insanlar tarafında değerlendirilmesini beklemektedir. Bu durum yiyecek ve içecek eylemlerinin fizyolojik bir ihtiyacı giderebilme niteliğinin çok uzağında bir anlama sahip olmasına neden olmaktadır. Tüm bu gelişmeler gastronominin sanki çok eski olmayan yeni ve popüler bir kavrammış gibi bir anlamının ortaya çıkmasına neden olmaktadır (Işkın, 2022).

3.3. Çevrimiçi Restoranlar ve Yemek Siparişleri

Çevrimiçi restoranlar ve yemek siparişleri, insanların yemek yeme biçimlerinde büyük farklar yaratmıştır. Teknolojinin gelişmesi, akıllı telefonların ve internetin artan popülaritesi ile çevrimiçi yemek siparişi vermek her zamankinden daha kolay hale gelmiştir. Çevrimiçi restoranlar, müşterilere yerel favorilerden uluslararası mutfaklara kadar geniş bir yelpazede mutfak seçenekleri sunmaktadır. Çevrimiçi restoranların en önemli avantajlarından biri sipariş verme kolaylığıdır. Müşteriler sadece birkaç tıklamayla menüler arasında gezebilmekte, istedikleri yemekleri seçebilmekte, siparişlerini özelleştirebilmekte ve not yazarak özel isteklerini restoranlara iletebilmektedirler. Çevrimiçi yemek siparişi vermek kullanıcıları; uzun telefon görüşmelerinden, sipariş vermek için sıra beklemekten ve yanlış iletişimle uğraşmadan korumaktadır. Çevrimiçi yemek dağıtım platformlarının kullanıcı dostu arayüzleri, tüm süreci hızlı, sorunsuz ve verimli hale getirmektedir.

Üstelik online restoranlar hem müşteriler hem de işletmeler için çok çeşitli avantajlar sunmaktadır. Müşteriler, restoran kalitesinde yemeklerin kapılarına kadar teslim edilmesinin rahatlığını yaşayabilmekte, zamandan ve emekten tasarruf edebilmektedirler. Ayrıca yeni restoranları keşfederken, yorumları ve derecelendirmeleri okuyabilir, diğer müşterilerin deneyimlerine göre referansa dayalı seçimler yapabilmektedirler. Restoranlar ve yemek işletmeleri için avantajı ise, çevrimiçi yemek siparişi trendini benimseyerek daha geniş bir müşteri tabanına ulaşabilmek, erişimlerini genişletmek ve satışlarını arttırmaktır.

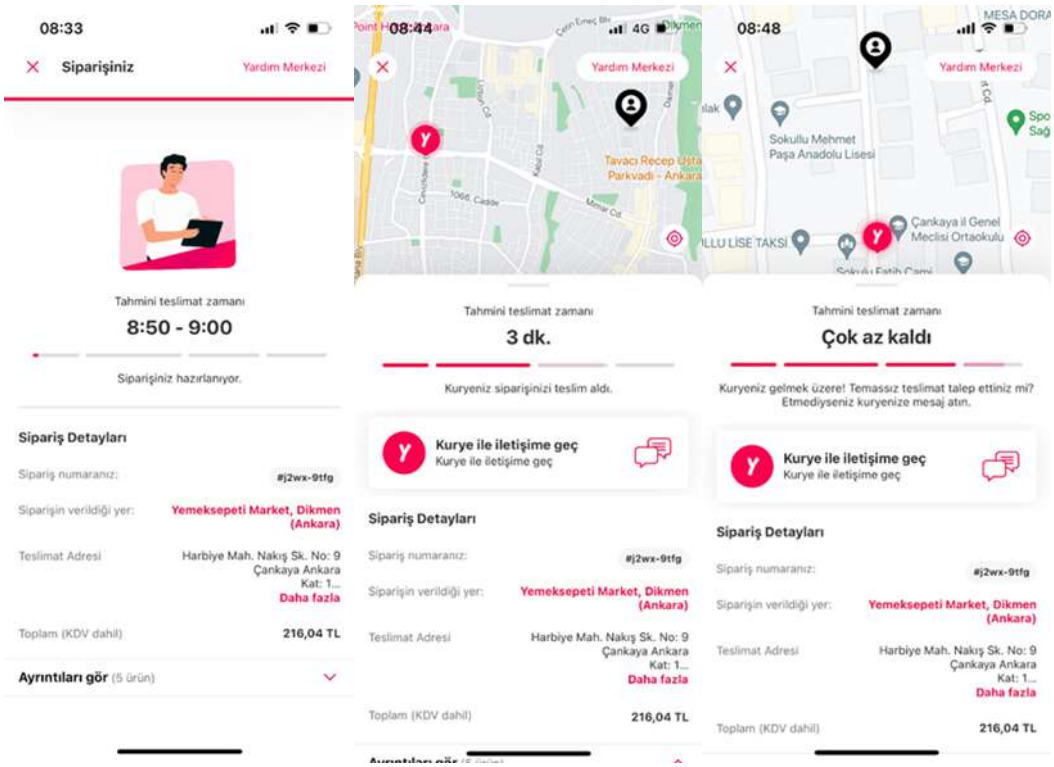
Şekil 8. Yemek Sepeti Kampanyası



Kaynak: Yemeksepeti, 2022

Çevrimiçi restoranlar ve bu restoranların bulunduğu çevrimiçi yemek siparişi verme ortamları; kolaylık ve çeşitliliğe ek olarak, müşterileri çekmek ve elde tutmak için genellikle özel fırsatlar, indirimler ve sadakat programları sunmaktadırlar. Bu teşvikler, evde yemek yemeyi daha uygun fiyatlı hale getirmekte ve kullanıcılara çeşitli fırsatlar (Bknz. Şekil 8) sunarak onları yeni siparişlere teşvik etmektedirler.

Şekil 9. Sipariş Takip Ekranı Örneği



Kaynak: Yemeksepeti Mobil Uygulaması Ekran Görüntüsü, 2023

Birçok çevrimiçi yemek dağıtım platformu, müşterilerin siparişlerinin durumunu gerçek zamanlı olarak izlemelerine olanak tanıyan ve genel kullanıcı deneyimini daha

da artıran izleme özellikleri de sunmaktadırlar. Bu özellikler günümüzde gittikçe gelişmiş ve tüketicilerin sipariş verme adımından, ürünlere ulaşana kadarki tüm adımları (Bknz. Şekil 9) takip edebilmesine olanak sağlanmıştır. Şekil 9'da üç ayrı zaman diliminde çevrimiçi yemek siparişi mobil uygulamasından sipariş takibi yapma örneği görüşmektedir. İlk karede tahmini teslimat süresini ve siparişin hangi aşamada olduğunu görürken, ikinci karede yemeği getiren kuryenin haritadaki konumunu ve tahmini teslimat zamanını görmekteyiz. Siparişin teslim edilmesinden bir önceki ekranda da uygulamadan yine haritadan kuryenin takip edilebilmesine olanak sağlayarak siparişin, tüketiciye verileceğini ya da verilmiş olduğunu kendisine duyurmaktadır. Genel olarak, çevrimiçi restoranlar ve yemek siparişleri, insanların yemek yeme şekillerini değiştirerek müşterilere kolaylık, çeşitlilik ve cazip teklifler sağlamıştır.

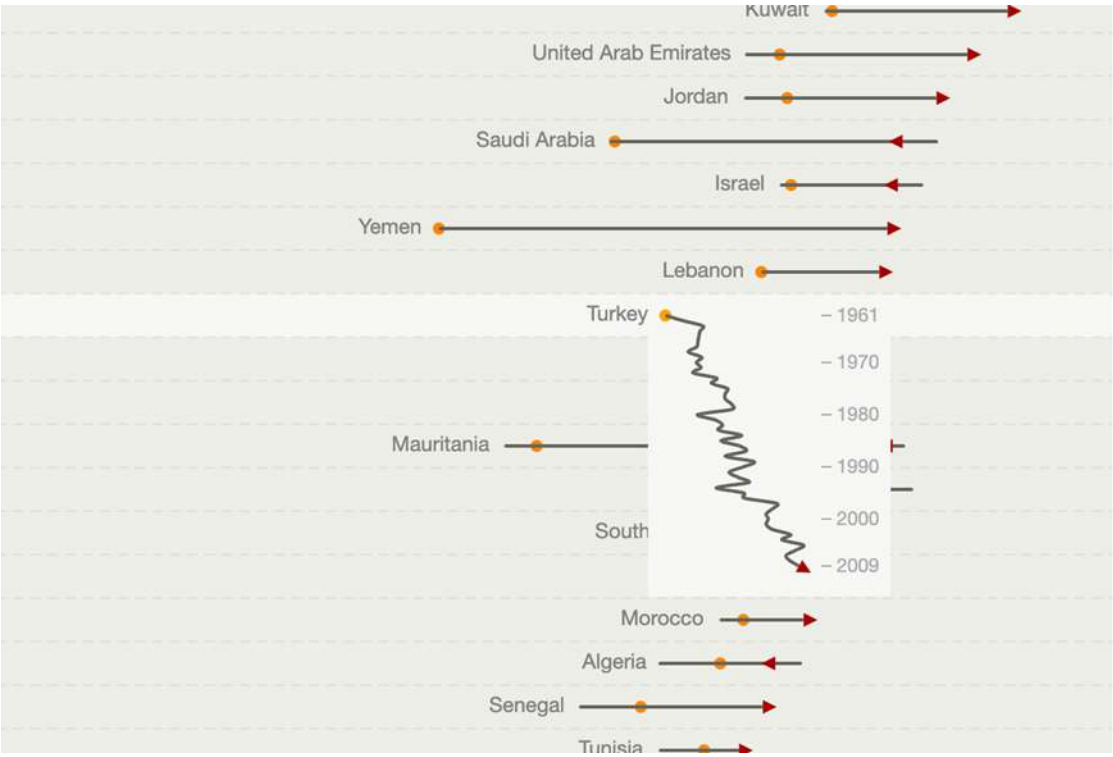
3.3.1. Günümüzde Beslenme

'Restoran' kelimesi Fransızca kökenli bir kelimedir. Kelime anlamı olarak onarmak, yenilemek anlamına gelen bu kelimenin Fransızcada ilk anlamı canlandırıcı, güç veren, tonik anlamına gelirken, ikinci anlamı: Lokanta manasını taşımaktadır (Etimoloji Türkçe, 2023).

Restoran, yemek yenen bir yer olmadan yüzyıllar önce, yenecek bir şey, şifalı et suyu olarak anılmıştır. 16. yüzyıldan itibaren genel olarak insanın gücünü yerine getiren, onu "restore eden" yiyeceklere verilen addır. Kentlere özgü bir toplumsallaşma mekânı olarak restoran bu et suyundan doğmuştur. İlk restorancılar pek katı yiyecek satmamışlar; ilanlarda, işletmelerini, narin bünyelerinden dolayı akşam yemeği yiyemeyecek olanlar için uygun yerler olarak tanıtmışlardır. O nedenle, ilk haliyle restoran, yemek yemeye değil, oturup ağır ağır restoran yudumlamaya gidilen bir yerdir (...) Restoran kavramı ise bugünkü anlamıyla ilk kez Grimod de la Reyniere tarafından 1810 yılında yayınlanan "Gourmand Almanağı"nın yedinci cildinde, "La Marmite Perpetuelle" adlı lokal için kullanılmıştır. (Aksoy vd., 2016).

National Geographical dergisinin web sitesinde yayınlanan şekil 10'a göre Diyetleri ülkelere göre karşılaştıran uluslararası tarımsal araştırma grubu CGIAR, 50 yıllık değişimi izlenmiştir.

Şekil 10. 2009'a Kadar Dünyanın Geri Kalanının Diyetiyle Benzerlik



Kaynak: National Geographic, 2023

İnsanlar giderek daha fazla aynı tür yiyecekleri yemektedir. Artık buğday, pirinç, mısır, şeker, yağ bitkileri ve hayvansal ürünlerden daha fazla kalori almaktadırlar. Bu tüketim esnasında, sorgum, darı ve çavdar gibi tahıllar ile manyok ve yer elması gibi kök bitkilerinin tüketiminin ise düşük olduğu görülmüştür.

3.3.2. Teknoloji ve Beslenme

Teknoloji günlük hayatın ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir ve insanların beslenmesinde önemli bir etki yaratmıştır. Teknolojinin yardımıyla vücudun besinleri nasıl işlediğini ve optimal sağlık için diyetlerin nasıl optimize edebileceğini daha iyi anlaşılabilmektedir. Bu başlık altında, teknolojinin insan beslenmesindeki rolü ve bu alanın geleceğini nasıl şekillendirildiği incelenmektedir. Beslenme ile teknolojinin birleştiği noktada, çevrimiçi yemek uygulamalarının bireyler üzerinde önemli etkileri olmuştur. İnsanlar yıllardır süregelen yemek sipariş etme, alma ve yemek yeme şeklini değiştirmişlerdir. Teknolojinin çevrimiçi yemek servisi uygulamaları üzerindeki bazı önemli etkileri şunlardır:

1. Artan Kolaylık: Çevrimiçi yemek siparişi uygulamaları, tüketicilerin çok çeşitli restoranlardan yemek sipariş edebilmelerini kolaylaştırmıştır. Akıllı telefondaki bir mobil uygulamaya birkaç dokunuş veya bir web sitesine tıklama ile bireyler menülere

göz atabilmekte, siparişlerini özelleştirebilmekte ve yemeklerini doğrudan bulundukları noktaya sipariş edebilmektedirler. Bu kolaylık sayesinde bireyler, çeşitli mutfaklara ve yemek seçeneklerine kolaylıkla erişebilmektedirler.

2. Genişletilmiş Seçenekler: Teknoloji, çevrimiçi yemek siparişi uygulamaları aracılığıyla tüketicilere sunulan seçenekleri genişletmiştir. Kullanıcılar, fiziksel olarak bulunmayabilecek veya teknoloji olmadan keşfedilmeleri zor olacak mekanlar da dahil olmak üzere, bölgelerindeki çok çeşitli restoranları, kafeleri ve yiyecek satıcılarını keşfedebilmektedirler. Bu genişletilmiş seçim, bireylerin yeni mutfakları deneyimlerine ve farklı mutfak türlerini denemelerine olanak tanımaktadır. Teknolojinin sağladığı genişletilmiş seçenekler sayesinde bireylerin günlük yaşantılarının dışında kalan bölgelerden de yemek yiyebilmeleri ve bu yiyecekleri kolay bir şekilde ödemeleri mümkün kılınmıştır. Kullanıcılar kredi kartı bilgileri, ticket vb. ödemelerle yemek siparişlerini ödeyebilmektedirler (Aydın & Çakır, 2022).

3. Teslimat: Çevrimiçi yemek servisi uygulamaları, sipariş ve teslimat sürecini kolaylaştırarak hem tüketiciler hem de restoranlar için daha verimli hale gelmiştir. Mobil uygulamalardaki dijital platformlar, müşteriler ve restoranlar arasında kesintisiz iletişim sağlayarak siparişlerdeki hata olasılığını azaltmayı amaçlamaktadır. Haritalar ve yemek siparişini bulunulan konuma ulaştıran kuryeler sayesinde, teslimat lojistiği optimize edilerek daha hızlı ve daha doğru teslimat süreleri sağlanmaktadır. Kullanıcılara potansiyel gecikmeler ya da siparişlerin iptaliyle ilgili bildirimlerde bulunulmaktadır (Tomaş, 2014).

4. Kişiselleştirme: Teknoloji, tüketicilere yemek siparişlerini kişiselleştirme olanağı sağlamıştır. Kişiselleştirme özelliği sayesinde var olan mobil uygulamalarda kullanıcılar favori restoranlarını uygulamalarının içerisine kaydedebilmektedirler.

5. Derecelendirmeler ve İncelemeler: Birçok çevrimiçi yemek servisi uygulaması, kullanıcıların yemek deneyimleri hakkında geri bildirimde bulunmalarına olanak tanıyan derecelendirme ve inceleme sistemleri içermektedir. Bu geri bildirim mekanizması, kullanıcıların önceki müşterilerin paylaştığı deneyimlere dayanarak hangi restoranlardan sipariş verecekleri konusunda bilinçli kararlar vermelerine yardımcı olmaktadır. Ayrıca restoranların kalite ve hizmet standartlarını korumaya ya da yükseltmeye teşvik etmektedir. Kullanıcıların yapmış olduğu puanlama ve

notlandırma gibi geri bildirimlerle restoranların ve tüketicilerin tutum ve davranışlarını etkilemektedir (Erdem, 2022).

6. Sadakat Programları ve İndirimler: Çevrimiçi yemek siparişi uygulamaları, tekrarlanan siparişleri ve müşteri sadakatini teşvik etmek için genellikle sadakat programları ve indirimler sunmaktadır. Bu programlar, sık sipariş verme veya yönlendirmeler gibi müşteri davranışlarını izlemek ve ödüllendirmek için teknolojiden yararlanmaktadırlar. Bu tür teşvikler, müşteriyi elde tutmaya teşvik ederek kullanıcılar ile gıda işletmeleri arasında uzun vadeli ilişkiler kurulmasını sağlamaktadır.

7. Sosyal Paylaşım ve Topluluk: Fazla takipçi sayısına sahip olan kişi veya sosyal medya kanalları ile kullanıcıları çevrimiçi yemek uygulamaları ile etkileşime geçmeye teşvik ederek restoranlar için pazarlama ve tanıtım sağlanmaktadır. Fazla takipçili bireyler ya da hesap sahipleri, paylaştıkları indirim kodları ya da kampanyalarla kullanıcıları çevrimiçi siparişe davet etmektedirler.

Özetle teknoloji, özellikle internet ve mobil uygulamalar, beslenme ve sağlıklı beslenme alışkanlıkları ile ilgili bilgilere yaygın erişim sağlamaktadır. İnsanlar artık beslenme veri tabanlarına, yemek tariflerine ve eğitim kaynaklarına kolayca erişerek, diyetleri hakkında bilinçli seçimler yapabilmektedirler. Teknoloji sayesinde kullanıcılar gerekli tahlilleri sağlık kuruluşlarında yaptırdıkları takdirde profesyonel bir diyetisyenle çevrimiçi görüşmeler yaparak diyet sürecini ilerletebilmelerine de olanak sağlamaktadır. Bireyler bu sanal görüşmeler sayesinde kendilerine uygun diyetleri alanında uzmanlaşmış kişilerle yürütebilmektelerdir.

Mobil uygulamaların haricinde teknolojinin insanların beslenmesinde oynadığı en önemli gelişmeler; giyilebilir cihazların ve mobil uygulamaların geliştirilmesidir. Örneğin; obezite hastaları için geliştirilen giyilebilir bir cihaz sayesinde obezite hastalarının takibi yapılabilmektedir. Hareketsizlik uyarısı, su içme takibi gibi olanaklar sunan bu teknoloji sayesinde değişim ve iyileşmelerini takip etmek mümkündür (Akıncı vd., 2021). Fitness takipçileri ve akıllı saatler gibi giyilebilir cihazlar, bir kişinin günlük aktivite düzeylerini, attığı adımları, kalp atış hızını ve diğer biyometrik verilerini izleyebilmektedir. Mobil uygulamalar ayrıca, kullanıcılara tükettikleri gıdaların besin içeriği hakkında bilgi vermenin yanı sıra, bireysel ihtiyaç ve tercihlerine göre özelleştirilmiş yemek planları da sağlayabilmektedir. Bu araçlar,

bireylerin diyetlerini takip etmelerini ve daha sağlıklı seçimler yapmalarını kolaylaştırmaktadır.

Mobil cihazlardaki sosyal medya uygulamaları da bireylerin beslenmelerini etkilemektedir. Takipçi sayısı yüksek kişi ve kanallar, Yemeksepeti ve Getir gibi kuruluşlarla anlaşmalar yaparak takipçilerine kampanyalar sunmakta, indirim kuponları dağıtmaktadır. Bu şekilde hedef kitlelerine rahatlıkla ulaşabilen markalar, aynı anda birden fazla kişi ile çalışabilmekte, çevrimiçi yemek veren kullanıcılara yalnızca televizyon reklamlarıyla ulaşmak zorunda kalmamaktadır.

Yapay zekâ, insan beslenmesi alanında da rol oynamaktadır. AI algoritmaları, gıda ve sağlıkla ilgili büyük miktarda veriyi analiz ederek kalıpları belirlemekte ve belirli sağlık koşulları için hangi gıdaların en faydalı olduğuna dair tahminler yapabilmektedir. Bu teknoloji aynı zamanda kişinin sağlık verilerine dayalı olarak kişiselleştirilmiş yemek planları ve beslenme önerileri geliştirmek için de kullanılabilmektedir.

Teknolojinin insan beslenmesi alanında önemli bir etkisi vardır. Giyilebilir cihazlar, mobil uygulamalar, genetik testler, yapay zekâ ve 3D baskı, teknolojinin bu alanın geleceğini şekillendirme yollarından sadece birkaçıdır. Teknoloji ilerlemeye devam ettikçe, insan beslenmesinin karşı karşıya olduğu zorluklara daha da yenilikçi çözümler görmeyi beklemek mümkündür. Sonuç olarak, bu teknolojik gelişmeler, sağlık sonuçlarını iyileştirme ve dünyanın her yerindeki insanlar için yaşam kalitesini artırma potansiyeline sahiptir.

3.3.3. Gastronomi ve Tasarım

Gastronominin amacı, mümkün olan en iyi beslenme ile insanın korunması ve hayattan zevk almanın sağlanması olarak tanımlanmaktadır (Güldemir vd., 2022).

Tasarım ve gastronomi iç içe geçmiş durumda ve benzersiz bir tasarımla hazırlanmış yemek deneyimi yaratmada çok önemli bir rol oynamaktadır. Bir restoranın düzeninden, menü tasarımı ve logosundan bir yemeğin sunumuna kadar tasarım, gastronomi deneyiminde çok önemli bir rol oynamaktadır.

Tasarımın gastronomiyi etkilemesinin en önemli unsurlarından biri, yemek mekanının kendisine özgü iç mimarisi ve kurumsal kimliğini yansıtan tasarımıdır. Bir restoranın düzeni, dekoru, kokusu ve ambiyansı, genel yemek deneyimine katkıda bulunur ve yemekten alınan keyfi önemli ölçüde etkileyebilir. İyi tasarlanmış bir restoran,

konukların kendilerini rahat, konforlu ve yemeklerinin her lokmasının tadını çıkarmaya istekli hissetmelerini sağlayabilir. Restoran işletmecileri, benzersiz bir atmosfer yaratarak markalarını farklılaştırabilir ve müşterileri üzerinde kalıcı bir izlenim bırakabilirler.

Tasarımın gastronomide rol oynamasının bir başka yolu da yemeğin sunumudur. Bir yemeğin sunulma şekli, yemeğin müşteri tarafından nasıl algılandığını etkilemekte ve genel gastronomi deneyimi üzerinde önemli bir etki sağlayabilmektedir. Şefler ve yemek tasarımcıları, heykelsi kaplamalardan yenilebilir sanat enstalasyonlarına kadar, yemeklerini sunmanın benzersiz ve yaratıcı yollarını giderek daha fazla denemektedir. Şefler, yemeklerinin sunumuna tasarımı dahil ederek, yemeğin tadının ötesine geçen unutulmaz ve ilgi çekici bir deneyim yaratabilmektedirler.

Tasarım, yeni gıda ürünlerinde ve mutfak tekniklerinin geliştirilmesinde de rol oynamaktadır. Yemek tasarımcıları, geleneksel mutfağın sınırlarını zorlayan ve genellikle renk, doku ve biçim gibi tasarım ilkelerinden ilham alan yenilikçi yemekler yaratmak için şeflerle birlikte çalışmaktadır. Bu örneklere Türkiye'de Michelin yıldızı alan Fatih Tutak gösterilebilir. Ek olarak, tasarımcılar sürekli olarak şeflerin mutfak başyapıtlarını yaratmalarına yardımcı olan yüksek teknolojili sous-vide (yiyeceğin pişip pişmediğini gösteren) makineleri ve moleküler gastronomi kitleri gibi yeni mutfak ekipmanları ve araçları geliştirmektedir.

Tasarım, sürdürülebilirlik ve gıda israfı gibi gastronomi endüstrisindeki önemli sorunları ele almak için de kullanılabilir. Tasarımcılar, yeni yemekler yaratmak için yemek artıklarını kullanmak veya paket servis yemekleri için çevre dostu ambalajlar tasarlamak gibi bu zorluklara yaratıcı çözümler geliştirmek için şeflerle birlikte çalışıyor. Şefler ve tasarımcılar, tasarımı bu girişimlere dahil ederek hem pratik hem de estetik açıdan tüketicinin hoşuna giden yenilikçi ve sürdürülebilir çözümler yaratılabilmektedir.

Tasarım ve gastronomi iç içe geçmiş durumdadır ve benzersiz bir tasarımla hazırlanmış yemek deneyimi yaratmada çok önemli bir rol oynamaktadır. Bir restoranın düzeni ve ambiyansından yemeğin sunumuna ve yeni mutfak teknikleri ve ürünlerinin geliştirilmesine kadar tasarım, gastronomi dünyasının ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilmektedir. Tasarım ilkelerini benimseyen ve geleneksel mutfağın

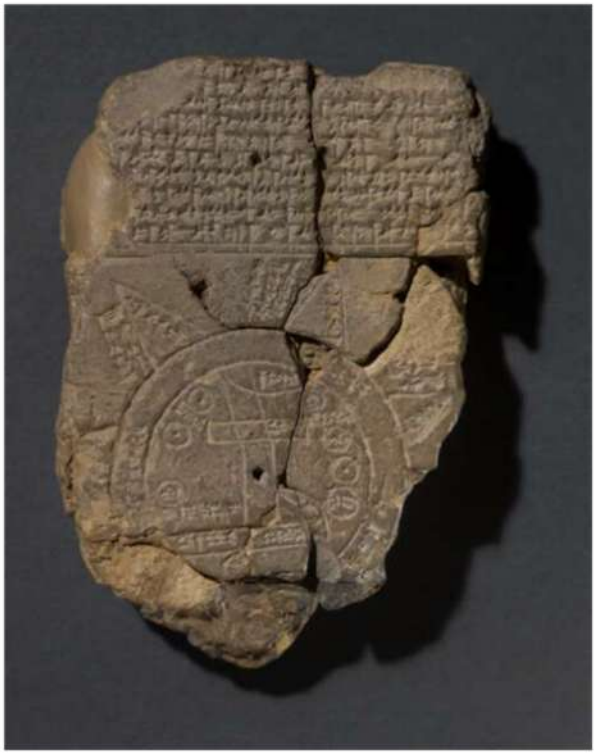
sınırlarını zorlayan şefler ve tasarımcılar, müşterileri üzerinde kalıcı bir etki bırakan yenilikçi ve ilgi çekici gastronomik deneyimler yaratabiliyor.

4. MOBİL HARİTALAR

4.1 Harita nedir?

Dünya haritaları tarihsel açıdan insanlar için önemli bir araç olmuştur. Haritalar insanların çevresindeki dünyayı keşfetmelerine ve navigasyon bir diğer deyişle yol kılavuzu yardımıyla çevrelerini keşfetmeye yardımcı olmuştur. Haritalar insanların coğrafya, tarih, ekonomi gibi alanlarda ilerlemelerini sağlamıştır. Yıllar içerisinde insanların yaşadıkları gezegen hakkında her yeni bulunan bilgi ile insanların inanç ve düşünce yapısını şekillenmiştir. Antik çağlardan modern çağa kadar, bilimsel araştırmalarla çeşitli amaçlar için kullanılmıştır.

Şekil 11. Babil Haritası



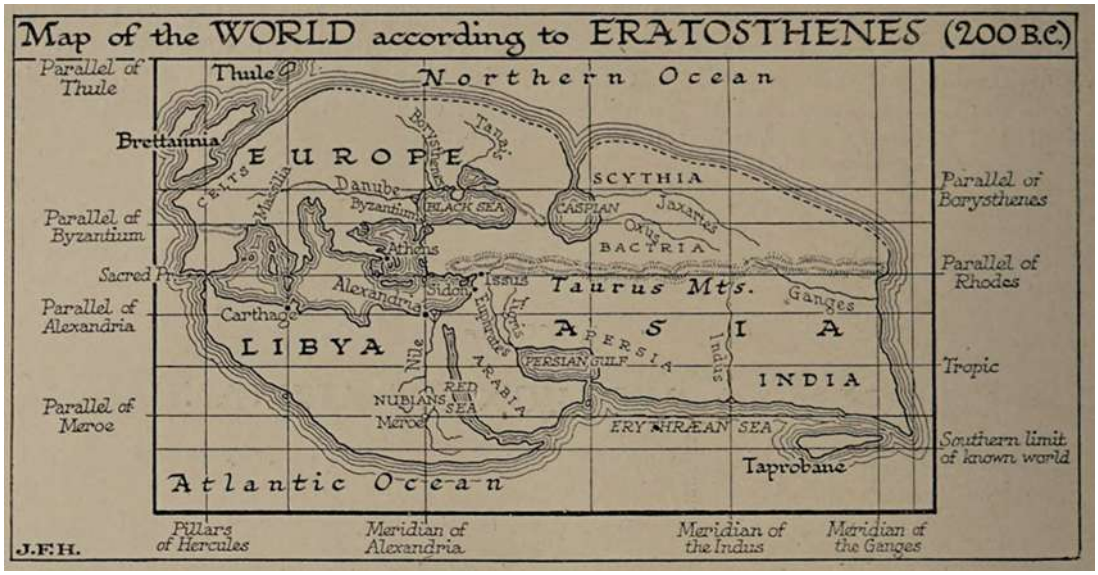
Kaynak: www.britishmuseum.org, 2023

En eski dünya haritaları MÖ 6. yüzyıla kadar uzanan antik Babil dönemine dayanmaktadır. Bu haritalar (Bknz. Şekil 11) kil tabletler üzerine oluşturulmuş ve

dünyayı Babil'in merkezinde bulunan dairesel bir disk olarak tasvir etmiştir. Babil haritaları navigasyon amacıyla değil, kültürel ve politik bir perspektifle dünyanın temsili olarak tasarlanmıştır. Irak'ın Abu Habba kentinde bulunan ve günümüzde British Museum'da sergilenen bu kilden harita olan Babil Haritasındaki bilgiler şu şekildedir:

"Kil tablet; Dünya haritası; dünyayı "Acı Nehir" adı verilen bir su halkasıyla çevrili bir disk olarak gösterir; "Babil", Fırat'ın sağ ucunda bir dikdörtgen olarak işaretlenmiştir, ancak şehir aslında tarihinin büyük bir bölümünde nehrin her iki yakasını da işgal etmiştir; Fırat nehri güneye, sağ ucu "bataklık" ve sol ucu "çıkış" olarak işaretlenmiş yatay bir bant halinde akar; kozmik "Acı Nehir" ile tanışır; "bataklığın" sağında, üzerinde kırık ve anlaşılmaz bir yazı bulunan çift kıvrımlı bir çizgi vardır; küçük daireler şehirleri veya mahalleleri belirtmek için kullanılır ve bunlardan ikisi "Asur" ve "Der" olarak tanımlanır; Fırat'ın güneyindeki bir Arami kabile grubunun bölgesi olan Bit-Yakin, "çıkışının" yukarısında yer alan diğer üç coğrafi bölge işaretlenmiştir. İran'ın batısındaki Kirmanşah civarındaki bir Kassit kabile grubunun anavatanı olan Habban, oldukça yanlış bir şekilde Babil'in batısında yer alıyor. İran, Türkiye ve Rusya'nın modern sınırları etrafında bağımsız bir krallık olan Urartu, Asur'un kuzeyinde nispeten doğru bir şekilde yerleştirilmiştir." Tablette aynı zamanda mitolojik karakterlere ve bunun anlatımına yer verilmiş, Gılgamış Destanı ile harita arasında ilişkiler bulunmuştur.

Şekil 12. Erastosthenes'in Dünya Haritası



Kaynak: Horrabin, 1923

Antik Yunanlar da dünya haritalarının gelişimine önemli katkılarda bulunmuştur. MÖ 4. yüzyılda filozof ve bilim insanı Aristoteles, dünyanın yuvarlak olduğunu öne sürmüş ve Yunan matematikçi ve coğrafyacı Eratosthenes (Şekil 12), dünya çevresini olağanüstü bir doğrulukla hesaplayan ilk kişi olmuştur.

Şekil 13. Ptolemy'nin Dünya Haritası



Kaynak: The British Library, 2009

Yunanlar, Ptolemy'nin M.S. 2. yüzyılda oluşturduğu dünya haritası gibi, bilinen dünyayı tasvir eden haritalar da yaratmışlardır. Bilinen en eski dünya haritası, MÖ 5.

yüzyıla kadar uzanan Babil Dünya Haritası'dır. Dünyayı okyanusla çevrili düz bir disk olarak gösteren bir kil tablettir ve günümüzde British Museum'un 55. odasında sergilenmektedir (The British Museum, 2023).

Şekil 14. Ptolemy Haritası



Kaynak: Buckinck, 1478

Eski Yunanlılar da dünya haritaları oluşturmalarıyla biliniyordu. En ünlü Yunan haritası, MS 2. yüzyılda Ptolemy tarafından oluşturulan (Bknz. Şekil 14), dünyayı bir küre olarak gösteren ve enlem ve boylamları içeren dünya haritasıdır ("Ptolemy Haritası", 2023).

Ptolemy olarak bilinen Claudius Ptolemaeus, Mısır'ın İskenderiye şehrinde yaşayan ve çalışan Yunan kökenli bir astronom, matematikçi ve coğrafyacıdır. Ptolemy Coğrafyasında, Greko-Romen dünyasının sahip olduğu tüm coğrafi bilgileri toplamıştır. Roma İmparatorluğu'nun zirvesindeyken bilinen dünyayı kapsayan bir harita üzerinde yaklaşık 8.000 yerin enlem ve boylamını çizmek için bir ızgara çizgileri sistemi kullanmıştır. 1406'da İtalyan Jacopo d'Angelo orijinali Latince'ye çevirmiştir. İlk basılı baskı 1477'de Roma'da yayınlanmış, ardından bir yıl sonra burada sunulan, en eski ve en iyi baskılı bakır gravürlerden bazılarını içeren baskı gelmiştir (Library of Congres, 2023).

Şekil 15. Mappa Mundi



Kaynak: Woodward, 1987

Hereford Katedrali, ortaçağ hazinelerinden biri olan Hereford Mappa Mundi'ye ev sahipliği yapmaktadır. Ortaçağ döneminde, dünya haritaları Avrupa'da daha yaygın hale gelmiştir. En ünlü ortaçağ haritası, 13. yüzyılda oluşturulan ve dünyayı merkezde Kudüs ile dairesel bir disk olarak gösteren Hereford Mappa Mundi'dir (https://www.themappamundi.co.uk, 2023).

Şekil 16. Gerardus Mercator - Mercator Projeksiyonu



Kaynak: Parks, 2022

15. ve 16. yüzyıllardaki Keşif Çağı, kaşiflerin yeni topraklara seyahat etmeye ve bilgi toplamaya başlamasıyla daha doğru dünya haritalarının ortaya çıkmasına yol açtı. Bu dönemin en ünlü haritası, Flaman harita bilimci Gerardus Mercator tarafından 1569'da oluşturulan Mercator projeksiyonu olmuştur. Geradus Mercator'un dünya haritaları, gösterimini kolaylaştırmak için küresel gezegeni düzleştirerek haritaları görselleştirmiştir (Gerardus Mercator, 2022).

20. yüzyılda uydular ve bilgisayarlar gibi teknolojiler, daha gelişmiş ve doğru bilgiler taşıyan dünya haritalarının oluşmasına yol açmıştır. Günümüzde sayısal haritalar, navigasyondan bilimsel araştırmalara kadar geniş bir yelpazede kullanılmaktadır.

Küresel Konumlandırma Sistemi (GPS), dünya yörüngesinde dönen uydu tabanlı bir navigasyon sistemidir ve 1960 yılında icat edilmiştir. GPS, dünyanın dört bir yanındaki kullanıcılara günde yirmi dört saat üç boyutta kesin konum ve küresel zaman standartlarına göre izlenebilir kesin zaman sağlayan operasyonel bir sistemdir. GPS, Amerika Birleşik Devletleri Hava Kuvvetleri tarafından Savunma Bakanlığı'nın (DoD) yönetimi altında işletilmektedir ve Amerika Birleşik Devletleri ordusu için tasarlanmıştır ve kontrolü altındadır. Şu anda dünya çapında binlerce ticari ve eğlence amaçlı sivil kullanıcı olmasına rağmen, Savunma Bakanlığı kontrolü GPS planlama,

çalıştırma ve kullanımının birçok yönünü hala etkilemektedir. Öncelikle bir kara, deniz ve havacılık navigasyon sistemi olarak tasarlanan GPS uygulamaları, araştırma, uzay navigasyonu, otomatik araç izleme, acil durum servislerinin gönderilmesi, haritalama ve coğrafi bilgi sistemi coğrafi referansını kapsayacak şekilde genişlemiştir (Dana, 1997).

15. yüzyılda, Keşif Çağı'nın ortaya çıkmasıyla birlikte, haritalar daha doğru ve detaylı hale gelmiştir. Christopher Columbus ve Vasco da Gama gibi Avrupalı kaşifler, daha önce bilinmeyen dünyanın kıyılarını ve arazi şekillerini haritalamışlardır. Bu haritalar, Avrupa dışındaki dünya hakkındaki bilgiyi genişletmiş ve gelecekteki kaşiflerin ve denizcilerin yolunu açmıştır.

Rönesans, Kolomb, Vasco da Gama ve diğerlerinin büyük deniz yolculukları ve keşifleriyle aynı zamana denk gelmiştir. Bu tür keşifler, denizde kullanım için doğru haritaların ve güvenilir seyir araçlarının geliştirilmesini gerektirdi. Portekizli kaşifler güneye ve doğuya yelken açtılar. Prens Henry the Navigator (1394–1460), saray gözlemevinden Afrika'nın batı kıyısına gemiler gönderdi ve Madeira ve Azor ada gruplarını ele geçirdi. 1498'de Vasco da Gama, Afrika'nın ucunu dolaşarak Hindistan'ın batı kıyısına ulaştı. Rakipleri İspanyollar, dünyanın çevresini dolaşarak Hindistan'a ulaşmayı umarak batıya yöneldiler. 1492'den itibaren dahi bir denizci olan Kristof Kolomb (1451–1506), Hint Adaları'na giden bir batı rotasına öncülük etmek için dört İspanyol seferine öncülük etti, ancak bunun yerine Kuzey ve Orta Amerika'nın yeni topraklarına ulaştılar. Bunu başka seferler izledi ve "Amerika", adını 1502'de Brezilya'ya ulaşan Floransalı Amerigo Vespucci'den aldı. Denizdeki denizciler için Amerika'yı gösteren ilk harita 1507'de ortaya çıktı (Wilson, 2014).

Bugün, dünya haritaları uydu görüntüleri ve coğrafi bilgi sistemleri (GIS) gibi modern teknolojiler sayesinde daha doğru ve ayrıntılı hale gelmiştir. Bu teknolojiler, gezegenimizin yüzeyini haritalamak için kullanılan hassas ve bilimsel yöntemler sunar. Ayrıca, modern haritalar, yüzey şekillerini, iklimi, doğal kaynakları ve insan faaliyetlerini gösteren çok sayıda veri kaynağından yararlanır.

Sonuç olarak, dünya haritaları insanlık tarihi boyunca çok önemli bir rol oynamıştır ve hala keşfedilmesi gereken birçok şey bulunmaktadır. Coğrafi keşifler ve modern teknolojilerle, gelecekteki haritalarımız dünyamızın keşfini daha da ileri taşımaktadır. Google Maps, Yandex gibi mobil haritalar kişileri gidecekleri yerlere ulaştırmada ve

hatta o yerlerle ilgili yorum, puanlama ya da trafik bilgisi verme gibi pek çok olanak sağlamaktadır.

4.2. Mobil Haritalar

Mobil haritalar, bireylerin günlük hayatlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir ve ihtiyaç duyulduğunda kullanılarak çevrenin kolayca keşfetmemize olanak tanımaktadır. Yeni bir restorana nasıl gidileceğini, olası ulaşım seçeneklerini bulmaktan, yeni bir şehir keşfetmeye kadar, mobil haritalar bireylerin seyahat etme ve çevreyi keşfetme şeklini devrimleştirmiştir.

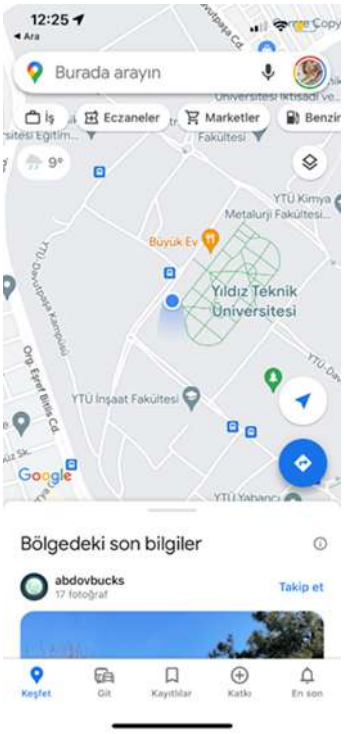
Şekil 17. Google Maps Web Ekranı Görüntüsü



Kaynak: Google System, 2013

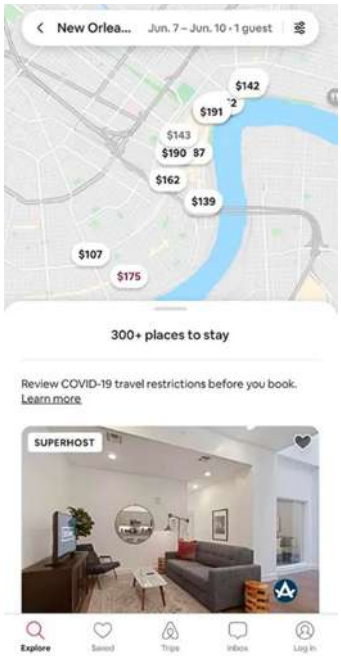
Google Maps, Google tarafından 2005 yılının başında oluşturulmuş (Bknz. Şekil 17) 2007 yılında ise Amerika'da kullanılmaya başlanmıştır. Sokak görünümü ve uydu görüntüleri, uzun süredir dünyadaki yerlerin nerede olduğunu tespit edebilmemizin önemli bir parçası olmuştur. Diğer önemli ayrıntılara ek olarak bize bir bölgedeki yolların, kasabanın hız limitleri veya işletme adları gibi, binaların, adreslerin ve işletmelerin nerede olduğunu gösterecek kadar ayrıntılı hale gelmişlerdir (www.google.com, 2023).

Şekil 18. Google Maps Mobil Ekran Görüntüsü



Kaynak: Google Maps, 2023

Şekil 19. Airbnb Mobil Ekran Görüntüsü



Kaynak: Airbnb, 2023

Günümüzde Google Maps haritası, mobil telefonlardan bu şekilde görülmektedir. Google Maps'in uygulamasında yer alan bilgileri oluşturmak, kullanıcılar ve bu

alandaki çalışanlarla birlikte devam etmektedir. Google Maps, kurulduğu günden bugüne içerisinde birçok bilgi ve görüntü barındırmakta ve kullanıcılara çevrimiçi ya da önceden indirilmesi durumunda çevrimdışı kullanım olanağı sunmaktadır. Google Maps ile alakalı olan bir diğer hizmet ise Google Street View'dır.

Şekil 20. A Street View Trekker - Sokak Görünümü Gezgini

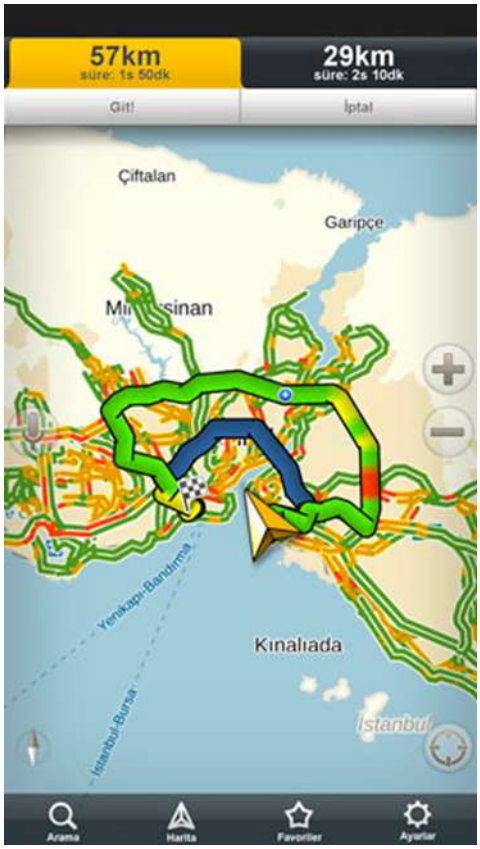


Kaynak: Lookingbill & Russell, 2019

Street View, 2007 yılında insanların Antarktika'nın derinliklerinden Kilimanjaro Dağı'nın zirvesine kadar tüm dünyayı sanal olarak keşfetmelerine olanak sağlamak için kullanıma sunulmuştur. Street View araba ve yürüyüşçü operasyonları ile 87 ülkeden 170 milyardan fazla görüntü toplamayı başarmıştır. Yıllar içerisinde Google daha yüksek çözünürlüklü sensörler ve artırılmış diyafram açıklığı ile donatılmış en yeni gezgincilerin sayesinde yakalanan görüntülerin kalitesini önemli ölçüde iyileştirmiştir. (Cheung, 2023).

Street View yıllar içerisinde alanında çok önemli gezginlerin ve araştırmacıların da katkısıyla, Google'daki bu görsel verilerin gelişmesine katkıda bulunmuştur. Günümüzde sadece harita arayüzü olarak kullanılmasının haricinde, cep telefonu kamerası ile de harita kullanımı, yön ya da bir mekân bulma, gidilecek yeri önceden görebilme ve hatta gidilecek yerin hava durumuna göre nasıl gözükeceği gibi verilere kullanıcılar tarafından ulaşabilmektedir.

Şekil 21. Yandex Navigasyon



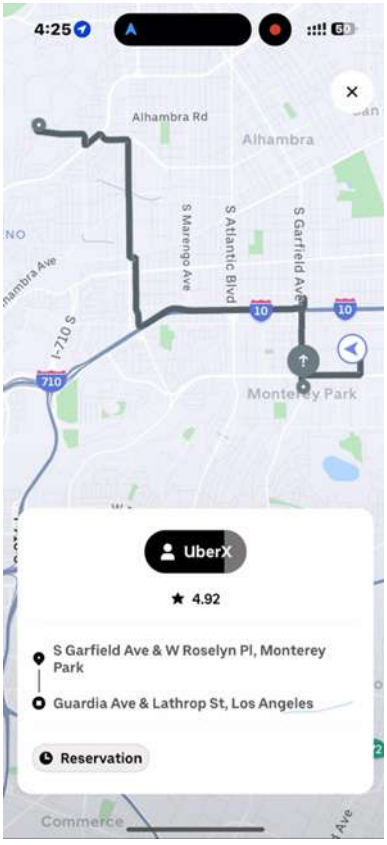
Kaynak: Yandex, 2023

En popüler web haritalarından bir diğeri de Yandex Navigasyon'dur. Yandex Navigasyon (Bknz. Şekil 21), 2012 yılında hayata geçirilmiştir. Yüz milyondan fazla indirilme sayısına sahip olan uygulama, kullanıcılara trafik esnasında yol durumu bilgilerini, trafikteki son gelişmeleri paylaşma imkânı tanımaktadır. Ayrıca uygulama, anlık trafik verilerle güncellenmektedir ve kullanıcıların canlı trafik bilgisine ulaşmasına olanak sağlamaktadır. Yandex şirketinin bir de Yandex Maps adlı bir uygulaması daha bulunmaktadır. Yandex Navigasyon uygulamasının aksine, Yandex Maps uygulaması yalnızca araç trafiği değil, şehir içerisindeki tüm ulaşım yöntemleri ile ilgili kullanıcılara kolaylık sağlamayı amaçlamaktadır. https://mobil.yandex.com.tr/apps/android/navigator/ Navigasyon uygulaması anlık trafik bilgileri ve diğer kullanıcılar tarafından canlı bilgilendirme gibi özellikleri bünyesinde barındırdığından dolayı bu özelliğiyle Google Maps uygulamasından ayrılmaktadır. Bu özellik sayesinde diğer kullanıcılar trafik ile ilgili anlık bilgi sahibi olabilmekte ya da ulaşımlarını etkileyecek herhangi bir yol çalışmasında hem

uygulamadan hem de kullanıcıların harita üstünde paylaştığı mesajlardan bilgi sahibi olabilmektedirler.

Ancak, mobil teknoloji geliştikçe ve akıllı telefonlar yaygınlaştıkça, mobil haritalar daha sofistike hale gelmiştir. Bunun sonucunda gelişen teknoloji, uygulamaların karmaşıklaşma ihtimallerini mümkün kılmıştır. Mobil haritaların evrimindeki anahtar etkenlerden biri, GPS teknolojisinin kullanılabilir hale gelmesidir. GPS (Global Konumlama Sistemi), Dünya'yı çevreleyen uydu ağıdır ve hassas konum verileri sağlamaktadır. GPS teknolojisi sayesinde, mobil cihazlar tam konumlarını belirleyebilir ve kullanıcılara doğru yönergeler sağlayabilmektedirler. Bu yönergelerin kişilerin bireysel araçlarında, bilgisayarlarında ve mobil cihazlarında kullanılması, bireylere büyük kolaylık kazandırmıştır.

Şekil 22. Uber Navigasyon



Kaynak: Uber, 2023

Mobil haritaların evrimindeki diğer bir faktör, paylaşım ekonomisinin yükselişidir. Uber (Bknz Şekil 22) ve Airbnb (Bknz Şekil 19) gibi hizmetler, sürücüleriyle gezginleri ve ev sahipleriyle kiracıları buluşturmak için mobil haritalara ağırlık vermektedir. Mobil haritalar, yabancı şehirlerde ve semtlerde gezinmeyi daha kolay

hale getirerek, insanların paylaşım ekonomisi hizmetlerini kullanırken daha rahat hissetmelerine yardımcı olur. Kullanıcılar üzerinde bu rahatlamanın oluşmasını sağlayan, harita üzerinde başka kullanıcıların da yapmış oldukları puanlama ve yorumlardan anlaşılabilmektedir. Mobil haritalar ayrıca işletmeler için önemli bir araç ve gelir kaynağı haline gelmiştir. Konum verilerini mobil haritalara ekleyerek, işletmeler müşterilerinin kendilerini bulmasını ve kendilerine ne kadar uzaklıkta olduklarını daha da kolaylaştırabilmektedirler. Mobil haritalar ayrıca yerel pazarlama için önemli bir araç haline gelmiştir, işletmeler yakınlardaki müşterilere yönelik hedefleme imkânı sağlamıştır.

Mobil haritaların evrimi, teknolojideki ilerlemeler, tüketicinin davranışlarındaki değişiklikler ve paylaşım ekonomisinin yükselişi tarafından yönlendirilmiştir. Bugün, mobil haritalar, çevremizdeki dünyayı daha rahat ve kolay bir şekilde keşfetmelerine olanak tanımaktadır.

5. TABLO VE ŞEKİLLERİN GÖSTERİMİ

5.1. Cep Telefonları

Mobil uygulamalar cep telefonunun içerisinde bulunan ya da sonradan telefonun içerisine yüklenebilen çeşitli alanlarda tasarlanmış dijital uygulamalardır. Mobil uygulamalar günümüzde insan hayatını oldukça kolaylaştırmaktadır. Hemen hemen her alanda yaşamı kolaylaştırıcı pek çok mobil uygulama bulunmaktadır.

Mobil uygulamalar; cep telefonları, elektronik tablet, bilgisayarlar ve akıllı saatler gibi cihazlarda çalışması için hazırlanmış uygulama yazılımlarıdır. Bu uygulamalar genellikle AppStore ya da GooglePlay gibi platforma özel uygulama mağazalarından indirilmektedir (Wikipedia, 2023).

Teknolojinin gelişmesiyle insan hayatına hızlı bir şekilde giren teknoloji endüstrisi ürünleri, ortaya çıktığından günümüze farklı bir biçimde ilerleme katederek çeşitlilik göstermiştir. Mobil cihazlar geliştikçe toplumun ihtiyaç duyduğu alanlarda da gelişmeler yaşanmış ve söz konusu bu gelişmeler bağlamında insan ihtiyaçlarına yönelik mobil cihazlara entegre edilen mobil uygulamalar ortaya çıkmıştır. Gelişen teknolojinin sunduğu olanaklar insanların yaşamını kolaylaştıracak hizmetleri de beraberinde getirmiştir. Cep telefonunun icat edilmesinden bu yana mobil cihazlarda pek çok model çeşitlilik kazanmış ve zaman ilerledikçe içerik çeşitliliği model çeşitliliğiyle de yarışır hale gelmiştir. Bu içerik çeşitliliği; sözü edilen mobil uygulamalarla doğrudan ilişki halinde olmuştur. Model geliştikçe cihazda kullanılacak olan işlevsellik yönü de gelişim göstermiştir.

Cep telefonunu icat eden kişiler 1954, senesinde Motorola ile çalışmaya başlayan Dr. Cooper ve Motorola şirketinde Mobil Cihazları Geliştirme Mühendisi olan John Mitchell (Bknz Şekil 23) olarak bilinmektedir. (Brophy, 2023)

Şekil 23. John Mitchell ve Dr. Cooper



Kaynak: Evangelista, 2016

Şekil 24. 1992 Motorola 8900X-2'den 2014 iPhone 6 Plus'a Cep Telefonlarının Yirmi Yıllık Evrimi



Kaynak: Brophy, 2023

Cep telefonlarının evrimi yıllar geçtikçe teknolojinin ilerlemesiyle gelişmiş ve gerek tasarım olarak gerekse kullanım biçimleri olarak değişime girmiştir. Tasarım

bakımından ele alındığında ilerleyen zaman içerisinde cep telefonlarının keskin görünümü yumuşak etkilerle kırılmış, daha yuvarlak köşeli ve tuş takımı olarak daha şematik bir hal almıştır. Şekil 24'te de görüldüğü üzere cep telefonları yıllar içerisinde değilmiş, gelişmiştir. Yıllar içinde tuşların yerini dokunmatik diye tabir edilen tamamen tuşsuz ekran yüzeyine dokunarak işlem yapılabilen bir sistem gelişmiştir. Bu durum hem tasarım hem kullanım bakımından ileri bir aşama olmuştur. Aynı zamanda boyut bakımından da değişime uğrayan cep telefonları giderek daha kullanışlı ve taşıması kolay bir yapıyla buluşmuştur.

Cep telefonu yıllar içerisinde teknolojik anlamda ilerlemiş, insanların ihtiyaçlarına ve teknolojik imkanlar çerçevesinde günümüze kadar gelişmişlerdir. Kolaylıkla taşınabilerek, kişilere yalnızca sabit hatlarından değil, her yerden ulaşılabilme şansını tanımıştır. Bu yönüyle cep telefonları, kablosuz telefon sistemini kullanan bir iletişim ve içerisinde birçok medya unsuru barındırmasıyla bir multimedya aygıtıdır. Örneğin 1992 yılında antenli ve renksiz ekrana sahip olan cep telefonları, günümüzde renkli dokunmatik ekrana sahiptir ve gözle görülebilir bir anten bulundurmamaktadır (Brophy, 2023).

5.2. Mobil Uygulama Nedir?

TDK'de mobil kelimesi Fransızca olup, dilimize: Hareketli, taşınabilir ve parçalar hâlinde yapılmış olup hava hareketleriyle kımıldayan heykel şeklinde iki anlamda geçmiştir. Uygulama kelimesi ise TDK'de uygulamak işi, tatbikat, tatbik, pratik şeklinde yer almaktadır.

Mobil uygulamalar veya kısaca "uygulamalar", insanların günlük hayatlarının ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Yemek siparişi vermekten bir yolculuk rezervasyonu ayarlamaya, finans yönetiminden arkadaş ve aile ile iletişim halinde kalmaya hatta bulunulan konumu paylaşmaya kadar neredeyse her şey için bir mobil uygulama günümüzde mevcuttur. Mobil uygulamalardan faydalanabilmek için bu uygulamaları indirecek mobil cihazlara ve o bölgede internet alt yapısının bulunmasına ihtiyaç vardır.

"İnsanlar telefonda sipariş kataloğuna bakıp yaptıkları işe ara vererek 5-6 dakika harcamak istemiyorlar" (Gupta, M. 2019)

Shneiderman bir arayüzünün kullanıcılar için dikkat çekici olması açısından eğlenceli olması gerektiğini savunmaktadır. Eğlenceli bir uygulama kullanıcıların zevk

almasını, neşeli duygular hissetmesini sağlamaktadır. Eğlence, kullanıcıların uygulamaya odaklanmasını sağlayarak, işlevselliğe katkı sağlamaktadır. Bu amaçla "Sekiz Altın Kural" olarak bilinen şu kuralları koymuştur.

1. Tutarlılık için çaba gösterin.
2. Evrensel kullanılabilirliği karşılayın.
3. Bilgilendirici geri bildirim sunun.
4. Kapanış sağlamak için diyaloglar tasarlayın.
5. Hataları önleyin.
6. Yapılan eylemin kolayca geri alınmasına ya da iptal edilmesine izin verin.
7. Kullanıcının dikkatinin sabit bir noktada kalmasını sağlayın.
8. Kısa süreli bellek yükünü azaltın (Shneiderman, 2004).

Yine Schneiderman, seneler sonra 2016 yılında, B., Plaisant, C., Cohen, M. S., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. ile yayınladıkları Kullanıcı Arabiriminin Tasarlanması: Etkili İnsan-Bilgisayar Etkileşimi İçin Stratejiler isimli kitapta; bir kullanıcı arayüzünde eğlence dışında, amacın asla insan formunu taklit etmek değil, kullanıcılara görevlerini yerine getirmelerinde etkin hizmet sunmak olduğunu vurgulamıştır. Kullanıcı arayüzlerinin ortaya çıkışı, temel bir tarihsel ilerlemeden kaynaklanmakta ve teknolojinin nasıl uygulandığına ilişkin birçok bireysel tasarımcı kararının bir karışımının sonucunda günümüzde kullandığımız hale gelmiştir.

"Kullanıcı arayüzleri için seçilen metaforlar, imajlar ve isimler, tasarımcıların ve kullanıcıların algılarında önemli bir rol oynamaktadır. Pek çok bilgisayar-kullanıcı arayüzü tasarımcısının hala insan veya hayvan formlarını taklit etmesi şaşırtıcı değildir. İlk uçuş denemeleri kuşları taklit etti ve ilk mikrofon tasarımları insan kulağının şeklini izledi. Bu tür ilkel vizyonlar yararlı başlangıç noktaları olabilir, ancak başarı en hızlı şekilde bu fantezilerin ötesine geçen insanlarda gelir" (Shneiderman vd., 2016).

Bir tasarımı kullanıcılar için uygun hale getiren bir diğer olgu ise sezgilerdir. Bireyler teknolojik bir cihazı ya da bir ekran arayüzünü kullanırken kimi zaman bu cihazla ilk kez karşılaşmaktadırlar. Böyle durumlarda sezgilerine, daha önce deneyimledikleri ya da görsel olarak maruz kaldıkları verilerden faydalanmaktadırlar. Bu alanda 1990

yılında Danimarkalı araştırmacılardan Jukob Nielsen ve Rolf Molich Kullanıcı Arayüzlerinin Sezgisel Değerlendirilmesi alanında bir çalışmada bulunmuşlardır.

Nielsen ve Molich tarafından yürütülen bu çalışmada, arayüze tek bir kişinin bakmasının sonuçlarına güvenilmemesi gerektiğini göstermektedir. Bir arayüz tasarımının sonuçlarının değerlendirmesinin birbirinden bağımsız birkaç kişinin yürütmesinin çok daha iyi olacağı saptanmıştır. Çalışmaya göre sezgisel değerlendirmenin başlıca avantajları şunlardır:

- Ucuzdur.
- Sezgiseldir ve insanları bu arayüz araştırmasına dahil etmeye

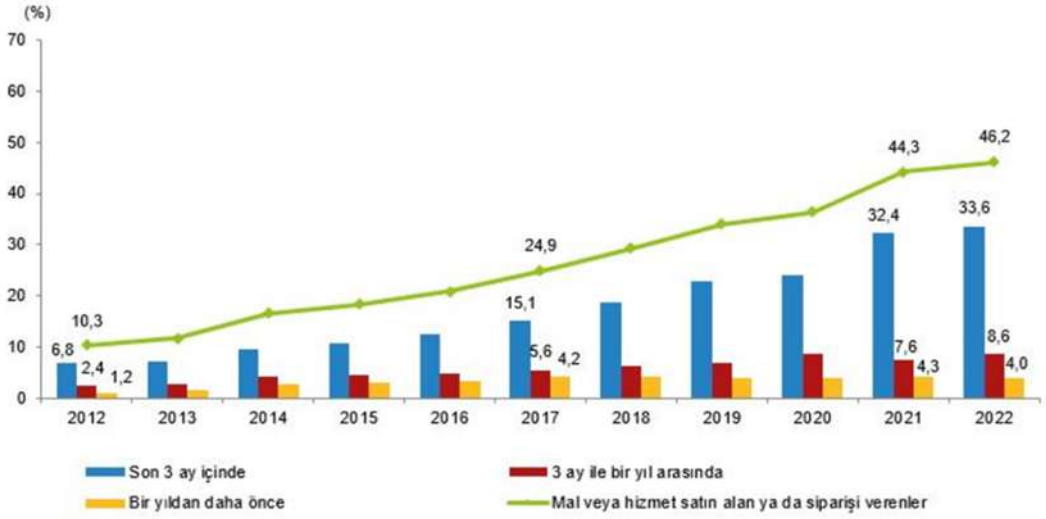
motive etmek kolaydır.

- Önceden planlama gerektirmez.
- Geliştirme sürecinin başlarında kullanılabilir.
- Yöntemin bir dezavantajı, bazen kullanılabilirlik sorunlarını nasıl çözüleceğine dair doğrudan öneriler sunmadan yalnızca tanımlama yapmasıdır. Yöntem, arayüz değerlendiricilerin mevcut zihniyeti tarafından önyargılıdır ve normal olarak değerlendirilen tasarımda ilerlemeler sağlamamaktadır (Nielsen & Molich, 1990).

5.3. İnternet Kullanımı ve Mobil Uygulamalar

Türkiye İstatistik Kurumu'nun 2022 yılında yapmış olduğu Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırmasına göre Türkiye'de internete erişimi olan hane miktarı 2021 yılında %92,0 iken, 2022 yılında artış göstererek %94,1 oranında olduğu açıklanmıştır. Bu doğrultuda hane dışında bireysel internet kullanımı %82,7 olarak açıklanmıştır. Kadın ve erkek internet kullanımları da farklılık göstermektedir. 2022 yılının ilk üç ayında kadınlarda internet kullanımı yüzdesi %78,6 iken, erkeklerde bu yüzdenin %86,9 oranında olduğu açıklanmıştır (Türkiye İstatistik Kurumu, 2022).

Tablo 2. İnternetten En Son Satın Alma veya Sipariş Verme Zamanına Göre Satın Alma ya da Sipariş Verme Oranı, 2012-2022



Kaynak: TUİK, 2023

Tablo 2'de de görüldüğü üzere internet üzerinden hizmet ya da mal satın alma veya sipariş verme oranı artmış ve 2022 yılında e-ticaret oranı %46,2 olarak açıklanmıştır. İnternet üzerinden %71,3'lik oranla en fazla kıyafet, giyim ve aksesuar siparişi satın alınırken, ikinci sırayı %50,2'lik bir oranla lokantalardan, fast food zincirlerinden, catering şirketlerinden yapılan siparişler almıştır. Üçüncü sıra ise yine beslenme ile alakalı olan, %41,9'luk gıda ürünleri siparişleridir (TUİK). Bu tablodan yola çıkarak beslenme ve yemek siparişi alanında Türkiye, internetten yoğun bir şekilde faydalanmaktadır.

Mobil uygulamalar akıllı telefonların erken günlerinden beri var olmasına rağmen, gerçekten yükselişe geçmeleri iPhone'un 2007'de piyasaya sürülmesiyle oldu. 2008'de piyasaya sürülen App Store, bu markayı kullanan kişilerin mobil cihazları kullanma şeklinde büyük bir etki yaratmıştır. Apple, AppStore'u açtıktan sonra, uygulama geliştiriciler milyonlarca kullanıcıya uygulamalarını dağıtmak için bir platforma sahip olmuştur ve böylelikle kullanıcılar geniş bir uygulama yelpazesine erişebilmişlerdir.

Apple firmasının ilk kez 2007 yılında iPhone'u piyasaya sürmesi aslında bir nevi mobil uygulamaların başlangıcı olmuştur. Iphone'u diğerlerinden ayıran birçok özellik bulunmaktadır. Daha yüksek çözünürlüklü ve daha büyük ekranlı bir cep telefonu tasarımının dışında, mobil uygulamalara bu kadar uygun olmasının nedeni kullandıkları RAM'den ve güçlü bir işlemci kullanmalarından kaynaklanmaktadır (Hew vd., 2015).

Mobil uygulamalar kişilerin hayatlarını kolaylaştırmaktadırlar. Akıllı telefonlar ile kişiler yalnızca birkaç dokunuşla, market alışverişi yapabilir, faturalarını ödeyebilir ve sosyal çevreleri ya da kurumlar ile randevularını planlayabilmektedirler. Uygulamalar ayrıca oyun oynama, müzik dinleme veya film izleme gibi eğlenceleri kullanıcılarına sunmaktadır. Cep telefonlarındaki yapılacak listeleri, takvimler ve anımsatıcılar gibi eklenti ve uygulamalar bireylerin daha düzenli olmalarına ve hayatlarına daha düzenli devam etmelerine imkân sağlamaktadır. Meditasyon uygulamaları (Meditopia, Simple Habit, Oak, Headspace, MindFi…), bir psikologla görüşme (HiWell, Terappin) gibi uygulamaların haricinde fiziksel sağlığı da fitness (Nike Training, BetterMe…) ve beslenme (Kompanion: Aralıklı Oruç…) uygulamaları gibi uygulamaları kullanarak zinde ya da tok kalmaları gibi birçok seçenek bulunmaktadır.

Mobil uygulamalar ayrıca ekonomi üzerinde de önemli bir etkiye sahip olmuştur. İşletmeler, bireyler ve organizasyonlar için uygulamalar oluşturan uygulama geliştiricileri ve uygulama tasarımcıları, yeni bir endüstri yaratmışlardır. Uygulama mağazaları yılda milyarlarca dolar gelir üretmektedir ve uygulamalar küçük işletmelerin yeni müşterilere ulaşmasına ve satışlarını artırmasına yardımcı olmuşlardır.

Örneğin; Marcus A'ya göre dünya nüfusunun yaklaşık beşte birine sahip, hızla büyüyen bir ekonomiye ve dünya ülkelerine ithal edilen malların önemli bir yüzdesini ihraç eden bir üretim sistemine sahip Çin, kullanıcı arayüzü ve kullanıcı kavramlarının yenilenmesinde dikkate alınması gerektiğini savunmaktadır. Çin'in bilgisayar tabanlı aygıtlar ve iletişim sistemleri geliştirmeye katılmasıyla birlikte, insan deneyimini daha iyi anlamak için kullanıcı arayüzü tasarımı mesleğinin karşılaştığı zorluklara ve fırsatlara odaklanılmıştır (Marcus, 2003).

5.4. Mobil Uygulama Tasarımı

Bu uygulama geliştiricilere örnek olarak Adobe markasının Xd programını (Şekil 25) ve Figma (Şekil 26) programını söylemek mümkündür. Her iki program da web siteleri veya mobil uygulama tasarımlarına yönelik arayüz tasarımları yapmak ve kullanıcı deneyimlerini gözlemlemek için uygundur. Kullanıcılara burada tasarımlarını geliştirmek için olanak sağlamaktadır. Programların kendi içerisinde farklılıkları bulunmaktadır. Örneğin günümüzde Figma, bulut üzerinden toplu çevrimiçi

çalışmalara izin verirken, Adobe Xd'de anlık çevrimiçi ve toplu çalışma özelliği henüz mevcut değildir.

Şekil 25. Adobe Xd Programı



Kaynak: Adobe, 2023

Şekil 26. Figma Programı



Kaynak: Figma, 2023

5.4.1. Kullanıcı arayüzü (UI)

Kullanıcı arayüzünün İngilizcesi User Interface, kısaltması ise UI'dır. Kullanıcı arayüzü, kullanıcıların sistemle etkileşime girdiği ve sistemi kontrol ettiği bir araç olduğundan, herhangi bir dijital ürün veya hizmetin önemli bir yönünü yansıtmaktadır. TDK arayüz kelimesini şu şekilde aktarmaktadır: (isim, bilişim, (arayüz) Bilgisayar yazılımlarının kullanıcı tarafından çalıştırılmasını sağlayan, çeşitli resimlerin, grafiklerin, yazıların yer aldığı ön sayfa (TDK, 2023). Ekonomik gelirler açısından, arayüz tasarımı, kullanıcı katılımını, memnuniyetini ve sadakatini etkileyebileceğinden dolayı, bir ürün veya hizmetin başarısında önemli bir rol oynamaktadır. Arayüz tasarımı yapabilmek adına günümüzde sık kullanılan bazı programlar bulunmaktadır. Bu programlardan bazıları: Adobe XD (Şekil 25), Figma (Şekil 26) (MacOs, Windows), (MacOs, Windows), Sketch (MacOs), Principle (MacOs), Framer X (MacOs)'dir.

,

Şekil 27. Windows Phone 7, 2010

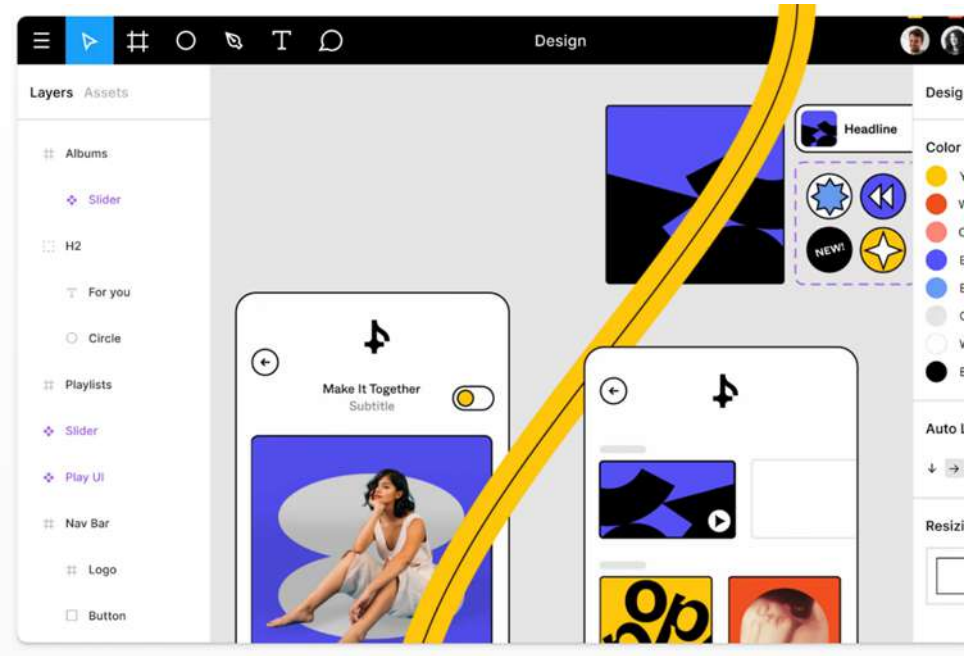


Kaynak: Microsoft, 2016

2012–2014'te, masaüstü bilgisayarların işletim sistemleri, mobil işletim sistemleri ve mobil uygulamaların yanı sıra web siteleri için kullanıcı arabirimlerinin tasarımı, sözde düz kullanıcı arabirimi tasarımının görünümüyle ilgili önemli değişikliklerde bulunmuştur. İlk düz tasarım, 2010 yılında mobil işletim sistemi Windows Phone 7'de (Bknz. Şekil 27) ortaya çıkmıştır. İki yıl sonra ise kişisel bilgisayarlar için işletim sistemi Windows 8 ile ön plana çıkmıştır. Kullanıcı arayüzlerinin tasarımına yönelik bu yeni yaklaşım, grafik tasarım topluluğu ve birçok kullanıcı tarafından coşkuyla karşılanmıştır ve bunun sonucunda diğer iki önde gelen yazılım satıcısı olan Apple ve Google tarafından benimsenmiştir (Burmistrov vd., 2015).

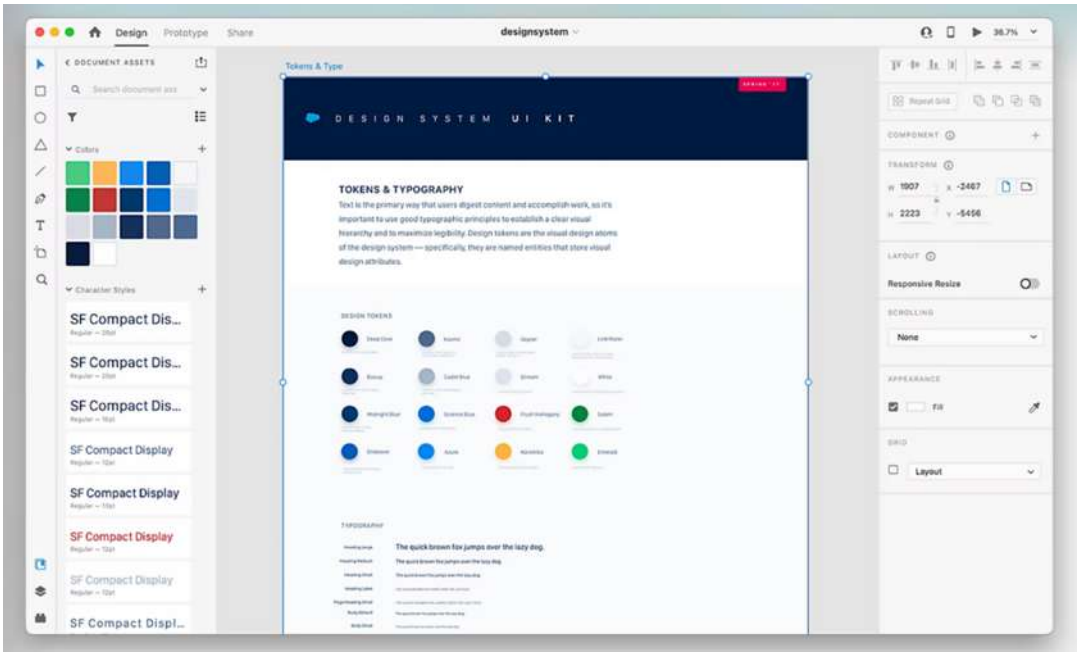
Kullanıcı arayüzü öğeleri basitleştirilmiştir. Arayüz tasarımlarında soyut grafik formlar kullanılır ve boşluklar kalın renklerle doldurulmaktadır. Düz tasarımda metin ve yazı tipi özellikle önemlidir. Düz bir tasarım, yazı tiplerinin yoğunlaştırılmış, hafif ve ultra hafif varyasyonlarının geniş bir kullanımına yol açmaktadır. Ekran bilgilerinin yoğunluğu genellikle olağanüstü derecede düşüktür" (Nielsen, 2012).

Şekil 28. Figma Programı'nın Tasarım Arayüzü



Kaynak: Figma, 2023

Şekil 29. Adobe Xd Programı'nın Tasarım Arayüzü



Kaynak: Adobe, 2023

Mobil ve web uygulama arayüzü tasarlama programları olan Adobe Xd'nin günümüzde deneme versiyonunu kısıtlı bir sürede denemek ücretsizdir. Diğer günlerde ise seçilen paket ve süreye göre değişik fiyatlandırmalar bulunabilmektedir. Ayrıca öğrenciler için indirimli paketler bulunmaktadır. Figma'nın kısıtlanmış

versiyonu kullanıcılara uzun süre programı kullanma şansı vermekle beraber, program öğrenci ve öğretmenler için ücretsiz kullanım imkânı sağlamaktadır.

İyi tasarlanmış bir kullanıcı arayüzü, kullanıcı deneyimini iyileştirerek, kullanıcıların ürün veya hizmetle etkileşim kurmasını daha kolay ve daha eğlenceli hale getirebilmektedir. Bu sayede kullanıcılar arayüzleri sebebiyle bu uygulamaları daha sık kullanmaktadır. Değişen ihtiyaçlar ve gelişen teknoloji sayesinde mobil uygulamalar sıklıkla yenilenmektedir.

5.4.2. Kullanıcı Deneyimi

İyi tasarlanmış bir kullanıcı arayüzü aynı zamanda kullanıcı hatalarını azaltmaya yardımcı olabilir ve daha hızlı görev tamamlamayı destekleyerek üretkenliği ve verimliliği artırabilmektedir. Bu, işletmeler için maliyet tasarrufu sağlamanın yanı sıra kullanıcı memnuniyetini ve sadakatini artırabilmektedir. Bunu tespit etmek için izlenilen yol UX y (User Experience)'dir. Türkçe'ye Kullanıcı Deneyimi olarak geçen terimini Türkmenoğlu ve Atalar şu şekilde açıklamaktadır:

"İyi bir arayüz tasarımında kullanıcı deneyimi ve kullanıcı arayüzü birbirini tamamlayan iki önemli unsur olarak belirtilebilir. Sonrasında kullanıcı deneyimi, etkileşimin olduğu mobil ve web arayüzlerinde etkileşim öncesi ve kullanıcıların var olan isteklerine ne derece ulaştığı, bu sürecin nasıl ilerlediği yönünde edindiği deneyimlerinin toplamı olarak açıklanabilir" (Türkmenoğlu & Atalar, 2020).

UI tasarımı, marka farklılaşmasında ve rekabet avantajında da rol oynayabilir. İyi tasarlanmış bir kullanıcı arayüzü, bir marka hakkında olumlu bir algı oluşturmaya ve onu rakiplerinden ayırmaya yardımcı olabilir. Bu, marka bağlılığının artmasına yol açabilir ve ayrıca yeni müşteriler çekmeye ve satışları artırmaya yardımcı olabilir.

Özetle, UI tasarımı, geliştirilmiş kullanıcı deneyimi, artan üretkenlik ve verimlilik ve marka farklılaştırması ve rekabet avantajı yoluyla ekonomik gelirler üzerinde önemli bir etkiye sahip olabilmektedir.

Ancak, mobil uygulamalar aynı zamanda bazı zorluklar da ortaya koymaktadır. Öncelikle, güvenlik konusu; depolanan kişisel ve finansal bilgilerin çalınma veya tehlikeye atılma riski taşımaktadır. Geliştiriciler uygulamalarının güvenli olduğundan emin olmak için adımlar atmalı ve kullanıcılar verilerini korumak için dikkatli olmalıdırlar.

Başka bir zorluk ise uygulama sayısının çok fazla olması ve kullanıcıların hangi uygulamaların güvenilir ve kaliteli olduğunu seçmesinin zorluğudur. Bazı uygulamalar, reklamlarla veya kullanıcı verilerini toplayarak para kazanmayı hedeflemektedirler.

19. yüzyıllarda beslenme bilimi alanında önemli gelişmeler yaşanmıştır. Bilim adamları temel vitamin ve mineralleri keşfetmişlerdir. Bunun sonucunda hükümetler beslenme eksikliklerini önlemek için önlemler almaya başlamışlardır. Bu süre zarfında, diyetin sağlık üzerindeki etkisi konusunda da artan bir farkındalık oluşturmuştur ve dengeli beslenme fikri daha geniş çapta kabul görülmüştür.

Besin zenginleştirme ve güçlendirme işlemleri FDA (Gıda ve İlaç İdaresi) tarafından kontrol altında uygulanmakta olup 1900'lü yıllarda başlamıştır; bu yıllarda ilk olarak eklenen besin öğelerinin başında iyot (tuz) ve D vitamini (süt) gelmektedir (Kahyaoğlu & Demirci, 2019).

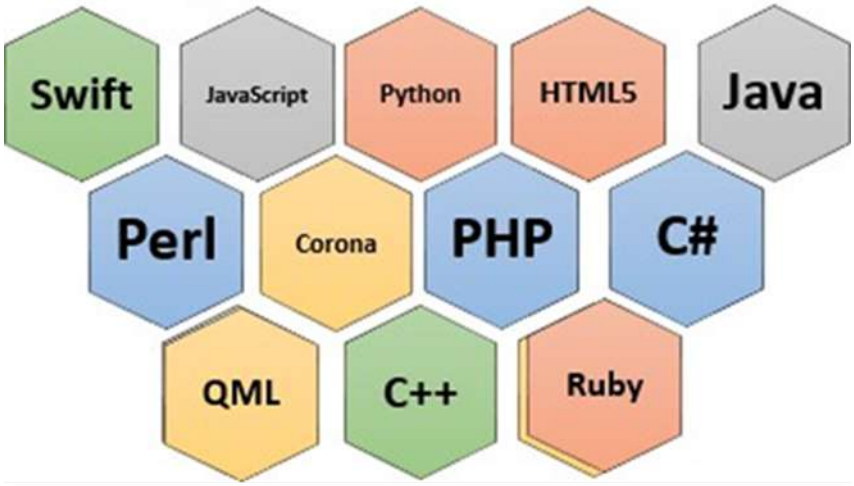
Gelişen teknoloji toplumların yaşama biçimlerinde büyük bir etki yaratarak günlük yaşamlarındaki aktivitelerden sağlığa kadar pek çok alanda seçenekler oluşturmayı mümkün kılmıştır. Söz konusu bu seçenekler içerisinde giyim, barınma, sağlık, yemek gibi çoğu alan yer alırken teknoloji yardımıyla gelişen uygulamalar insanlara seçenek sunarak bu durumu çeşitli hale getirmiştir. Toplumların yerleşik hayata geçişiyle tarıma dayalı besin üretimi, beslenme kaynaklarının giderek zenginleşmesini çeşitlilik kazanmasını sağlamıştır. Bu bağlamda teknolojinin de gelişimiyle üretimin ve edinilmesi zor olan bazı besinlerin dahi hızlı bir biçimde üretilerek paketlenmesi beslenme alanındaki çeşitliliğin oluşumuna zemin hazırlamıştır. Bu oluşum beraberinde hızlı tüketimi de getirdiğinden, insanları daha kolay besin tedarik etmek için seçenek aramasının önünü açmıştır. Hızlı üretim-tüketim mantığı yalnızca yeme-içme alanında değil yaşamın her alanında gerçekleşen bir eylem olduğundan teknolojinin yardımıyla pek çok farklı uygulama insan hayatına girmiştir. Sağlıklı yaşam uygulamalarıyla kişilerin gündelik yaşam aktivitesi içerisinde edindiği hareket miktarını ölçen uygulamalar çoğu insan için önemli bir uygulama haline gelmiştir. Ticaretin sanal mecraya kaymasıyla pek çok uygulama söz konusu başlıkları kapsayıcı bir yapıya kavuşmuştur. Seçme eylemi giderek mobil uygulamanın gereğini oluşturan oldukça önemli bir unsur haline gelerek uygulamaların tasarımlarını da şekillendirmiştir.

Seçme eyleminin oldukça kısıtlı olduğu, teknolojinin henüz günümüzdeki gibi kitlelere hitap etmediği dönemlerde besin çeşidinin az olmasının yanı sıra onu elde etmenin de zorlu bir süreç oluşturduğu görülmektedir. Çağın getirdiği gelişim ve teknoloji unsurlarının toplum yaşamının her alanına ivme kazandırması, konusu edinen seçme eylemini gerçekleştirmede uygulamaların kullanılmasını gerekli hale getirmiştir. Yeme-içme alanında da son derece önemli bir yere sahip olan mobil uygulamalar, toplumun her kesiminde ve her iş kolunda başvurulan ticari yapı olarak varlığını sürdürmektedir. Çağın getirdiği gelişim ve teknolojik ilerlemeyle çeşitlilik kazanan beslenme kavramı ve beslenme kaynakları toplumsal anlamda genel bir zorunluluk aşamasını özele taşıyarak kişisel alan, birey odaklı seçim gibi kavramları doğurmuştur. Teknolojinin gelişimiyle birlikte hızla yayılan mobil cihazların kullanımı ekseninde çoğu alanda mobil cihazlarla kullanılabilen uygulamalar geliştirilmiştir. Artan çeşitlilik, seçeneği de arttırarak kişisel beğeniyi ön plana çıkarmış ve bunun sonucunda kişisel seçimi gerçekleştirecek olan mobil uygulamaların yolunu açmıştır. İletişim ve haberleşmeden sağlık ve alışverişe kadar geniş alana sahip olan mobil uygulamalar beslenme alanında da sıklıkla kullanılan uygulamalar arasında yer almıştır ve giderek de etkisini arttırmaktadır.

Akıllı telefonların taşınabilir kişisel asistanlar haline gelmesi sonucunda bilişim teknolojisi ile etkileşim süresi ve mobil sistemlere ilgi artmıştır. Mobil uygulamalar, mobil cihazlarda kullanılmak üzere geliştirilen yazılımlar olup, kullanılan teknoloji ve cihaz donanımları bakımından masaüstü uygulamalardan ayrılır. Güncel mobil cihazlar, kişisel bilgisayarlarda kullanılan birçok uygulamayı kullanıcılara sunarak kişisel bilgisayarlara olan ihtiyacı azaltmaktadır. Bu cihazlarda en yaygın olarak kullanılan işletim sistemi Google firmasına ait Android işletim sistemi ve Apple firmasına ait iOS işletim sistemidir (Kopmaz & Arslanoğlu, 2018).

Bir mobil uygulamayı geliştirebilmek için faydalanılabilecek programlama dillerinin şeması aşağıda yer almaktadır. (Bknz. Şekil 30)

Şekil 30. Mobil Uygulamalarda Kullanılabilecek Programlama Dilleri



Kaynak: Smartpro, 2023

(Şekil 30'da görüldüğü gibi bir mobil uygulama geliştirmek istenildiğinde Swift, Perl, Qml, C++, C#, Ruby, Java, Html 5, Javascript, Python, Php ya da Corona dillerinden birinin bilinmesi gerekir.)

Mobil uygulamayı oluşturmak için gerekli olan verilerin elde edilmesiyle istenen uygulama gerçekleştirilmiş olur. Teknolojinin sunduğu mobil cihazların artık taşınabilir büyüklükte ve hatta daha da küçük bir biçimde insan hayatına girmesi sözü edilen uygulamaların oluşturularak mobil cihazlara yerleştirilmesini sağlamıştır. Böylelikle bireylerin her zaman başvurabilecekleri karar mekanizması meydana gelmiştir. İnsanlar bu uygulamalar sayesinde diyet, alışveriş, spor gibi programları kişiselleştirerek mobil cihazlarında kullanmış ve mobil uygulamayı kişisel bir asistan haline getirmişlerdir. Özellikle beslenme ve sağlık bakımından oldukça önemli bir rol oynayan mobil uygulamalar sayesinde kişiler tercih ettikleri beslenme biçimine yönelik olan ihtiyaç duydukları besinlere rahatlıkla ulaşabilmektedirler.

5.5. Mobil Uygulamalar

Mobil uygulamaların gelişimi ve mobil cihazlarda kullanımı, mobil cihazları normal işlevselliğinin dışına taşımıştır. Cep telefonlarının haberleşme, iletişim, video ve fotoğraf çekme gibi daha pek çok özelliğinin mobil uygulamalarla daha da ileri bir seviyede gelişim göstermesi sağlıkla ilgili uygulamaların da mobil cihazlarda kullanılmasıyla bu işlevini farklı bir boyuta taşımıştır.

Akıllı uygulamaların mobil cihazların bünyelerinde yer alabilmeleri mobil dükkanlar aracılığıyla mümkündür. Uygulama pazarına sahip olan Google Android ve Apple IOS

mobil kalite ve başarısı tartışılmayan iki işletim sistemi olarak ifade edilmektedir. Bu çevrimiçi pazarlar gelişime açıktır ve bünyelerinde bulundurdukları uygulamaları ücret karşılığı veya ücretsiz olarak temin etme imkânı sunarlar. Bu pazarlar, m-sağlık uygulamaları gibi yeni ve potansiyel araştırma ve geliştirme alanlarının da gelişimine katkı sağlamaktadır (Kopmaz & Arslanoğlu, 2018).

Mobil uygulamaların geliştirilmesiyle bu uygulamaların kişilere ulaşmasını ve kişilerce kendilerine göre belirledikleri uygulamaları edinebilmeleri için uygulama marketleri oluşturulmuştur. Çoğu alanda mobil cihazlar için uygulamalar geliştirilmiştir. Beslenme alanında da oldukça fazla yayılım sağlayan mobil uygulamalar sayesinde insanlar kişiye özel bir beslenme programı oluşturmaktadırlar.

5.5.1 Mobil Uygulamalarda Kişiselleştirme

Kişiselleştirilmiş mobil uygulamalar, kullanıcı deneyimini geliştirmek açısından büyük önem taşımaktadır. Akıllı telefonların yaygınlaşması ile dijital çağda kişiselleştirilmiş mobil uygulamalar; bireysel ihtiyaçları, tercihleri ve ilgi alanlarını karşılayan güçlü araçlar olarak ortaya çıkmıştır. Bu uygulamalar, içeriği uyarlamaktan kullanıcı deneyimlerini geliştirmeye kadar çeşitli avantajlar sunmaktadır.

Kişiselleştirme, bireysel kullanıcıların açıkça kayıtlı veya örtülü olarak belirlenmiş tercihlerine, bir iletişimin içeriğini, dağıtımını ve düzenlemesini uyarlamak için bir dizi teknolojik özelliği kullanan bir kullanıcı-sistem etkileşimi biçimidir (Topsakal, 2020).

- Gelişmiş Kullanıcı Deneyimi:

Kişiselleştirilmiş mobil uygulamalar, özel içerikler, öneriler ve işlevler sunarak kullanıcı deneyimlerini başka bir seviyeye taşımaktadır. Bu uygulamalar, kullanıcı verilerinden yararlanarak arayüzleri, özellikleri ve bildirimleri özelleştirebilmekte ve daha sezgisel ve ilgi çekici bir etkileşim sağlamaktadırlar. Örneğin, sosyal medya platformları, kullanıcıların ilgi alanlarına dayalı olarak haber akışlarını düzenlemekte, alaka düzeyini artırmakta ve aşırı bilgi yüklemesini azaltmaktadır. Bu tür bir kişiselleştirme ile kullanıcılara daha keyifli bir kullanıcı deneyimi yaratarak bir sahiplik ve kişiselleştirme duygusunu teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

Günümüzde yapay zekanın teknolojisinden faydalanılarak, mobil uygulamaların göz atma modellerini, tercihler ve etkileşimler dahil olmak üzere çok büyük miktarda kullanıcı verisini analiz edilmesi mümkündür. Uygulamalar, makine öğrenimi

algoritmalarından yararlanarak bu verilerden değerli içgörüler çıkarabilir ve kullanıcı davranış modellerini, ilgi alanlarını ve eğilimleri belirleyebilmektedir. Bu analiz, bireysel tercihlerin anlaşılmasına ve uygulama deneyiminin buna göre uyarlanmasına yardımcı olmaktadır.

- Özelleştirilmiş İçerik Dağıtımı:

Kişiselleştirilmiş mobil uygulamalar, ilgili içeriği sağlamada son derecede gelişmiş olup, kullanıcılara değerli zaman ve emekten tasarruf sağlamaktadır. Haber, eğlence veya eğitim materyali gibi içeriklerde, bu uygulamalar kullanıcı tercihlerini, tarama geçmişini ve davranışlarını analiz ederek kişiselleştirilmiş öneriler sunmaktadır. Bu özel yaklaşım, kullanıcıların ilgi çekici içerikleri keşfetmelerini sağlayarak kullanıcı memnuniyetinin ve etkileşiminin artmasına imkân sağlamaktadır.

AI algoritmaları, mobil uygulamalarda dinamik olarak kişiselleştirilmiş içerik oluşturabilir. Örneğin, haber toplayıcı uygulamaları, kullanıcı tercihlerine ve okuma geçmişine dayalı olarak kişiselleştirilmiş haber beslemeleri oluşturabilir.

Kullanıcılara seçme imkânı sunan uygulamalar ile kullanıcı istek ve beklentileri karşılanarak kullanıcı endeksli bir yaklaşım benimsenmektedir. Geleneksel gazetecilik yaklaşımında haber seçimi ve dağılımı konusunda eşik bekçilerinin görevi yeni medya ile kullanıcılara doğru geçmektedir. Hangi haberleri okumak istediğine dair karar yetkisine sahip duruma gelen kullanıcılar, editörler ve eşik bekçilerinin görevlerine ortak olmaktadır (Topsakal, 2020).

- Hedefli Reklamcılık:

Kişiselleştirilmiş mobil uygulamalar, pazarlamacılara hedefli reklamcılık için etkili bir platform sağlamaktadırlar. Bu uygulamalar, demografi, göz atma modelleri ve ilgi alanları gibi kullanıcı verilerini toplayarak, reklam verenlerin bireysel tercihlerde yankı uyandıran kişiselleştirilmiş reklamlar sunmasını sunmaktadır. Bu hedefe yönelik yaklaşım hem tüketicilere hem de işletmelere fayda sağlamaktadır. Kullanıcılar, ilgi alanlarına uygun reklamlar alırken, işletmeler pazarlama çabalarını optimize edebilmektedirler, bu da şirketlere daha iyi dönüşüm oranları ve tüketicilere daha az reklam yorgunluğu vaat etmektedir.

Günümüzde fiziksel ve dijital dünyanın bir araya gelmesi ile kitlesel kullanıcı alışkanlıklarını, veritabanlarında kullanmanın başarısını gören büyük şirketler, dijital yayıncılık alanında da yapay zekâ kullanımına yönelmişlerdir (Akdağ, 2020).

- Sağlık ve Esenlik:

Kişiselleştirilmiş mobil uygulamalar, sağlık ve esenliğin geliştirilmesinde çok önemli bir rol oynamaktadır. Örneğin fitness ve sağlık izleme uygulamaları, kişiselleştirilmiş egzersiz rutinleri, diyet planları ve sağlık ipuçları sağlamak için kullanıcı verilerini kullanmaktadır. Bu uygulamalar, amaçlarına, yeteneklerine ve sağlık koşullarına göre özelleştirilmiş öneriler sunarak bireylerin sağlıklarının kontrolünü ellerine almalarını sağlamaktadırlar. Kişiselleştirilmiş uygulamalar, fitness rejimlerini ve beslenme tavsiyelerini uyarlayarak uyumu ve sonuçları önemli ölçüde iyileştirebilmektedir.

- Öğrenme ve Beceri Geliştirme:

Kişiselleştirilmiş mobil uygulamalar, eğitim ve beceri geliştirme ortamını değiştirdi. Öğrenme platformları ve dil öğrenme uygulamaları, içeriklerini ve hızlarını kullanıcının yeterlilik düzeyine, öğrenme stiline ve ilgi alanlarına uyacak şekilde uyarlamaktadır. Bu bireyselleştirilmiş yaklaşım, öğrenme deneyimini geliştirerek daha ilgi çekici ve etkili hale getirmektedir. Ek olarak, kişiselleştirilmiş uygulamalar genellikle oyunlaştırma öğelerini ve ilerleme izlemeyi bir araya getirerek kullanıcıları bağlı kalmaya ve öğrenme hedeflerine ulaşmaya motive eder.

Kişiselleştirilmiş mobil uygulamalar, kullanıcı deneyimlerini iyileştiren, kullanıcılara özelleştirilmiş içerik sunan ve bireyleri hayatlarının çeşitli yönlerinde güçlendiren araçlar olarak ortaya çıkmıştır. Kişiselleştirilmiş önerilerden ve hedefe yönelik reklamlardan sağlık ve eğitime kadar bu uygulamalar, teknolojiyle etkileşim biçimlerinde devrim yaratmışlardır. Teknoloji gelişmeye devam ettikçe kişiselleştirilmiş mobil uygulamalar, kullanıcıların dijital deneyimlerini şekillendirmede daha da önemli bir rol oynayacak, onları daha sezgisel, verimli ve bireysel ihtiyaçlarımıza göre uyarlanmış hale getirebileceklerdir.

5.5.2. Mobil Uygulamalar ve Beslenme

Beslenme kaynaklarının çeşitliliğinin artması insanların besin seçeneğini de arttırarak yeni beslenme biçimlerinin oluşmasını sağlamıştır. Sağlıklı yaşam düşüncesinin yaygınlaşması, insanları sağlıklı beslenmeye yönlendirmiş ve bu doğrultuda mobil uygulamaların beslenme programları insanların kişisel rehberi, kişisel asistanı olmuştur. Söz konusu uygulamaların ücretsiz ve ücretli olma seçeneği de yaygın kullanım açısından rağbet görmüştür. Mobil uygulamaların beslenme profiliyle insanlar pek çok beslenme programının kendilerine hitap edeni tercih ederek kişisel

beslenme programını oluşturmuştur. Mobil cihazlarda kullanılmak amacıyla meydana getirilen çoğu sağlıklı yaşam uygulaması mobil uygulamalar arasında yer almaktadır. Bu uygulamalar kişilere nasıl beslenmeleri gerektiği konusunda rehberlik ederken aynı zamanda farklı egzersiz programları da düzenleyip önererek her zaman ulaşabilecekleri, yanlarında taşıyabilecekleri bir sağlıklı yaşam rehberi hizmeti sunmaktadır.

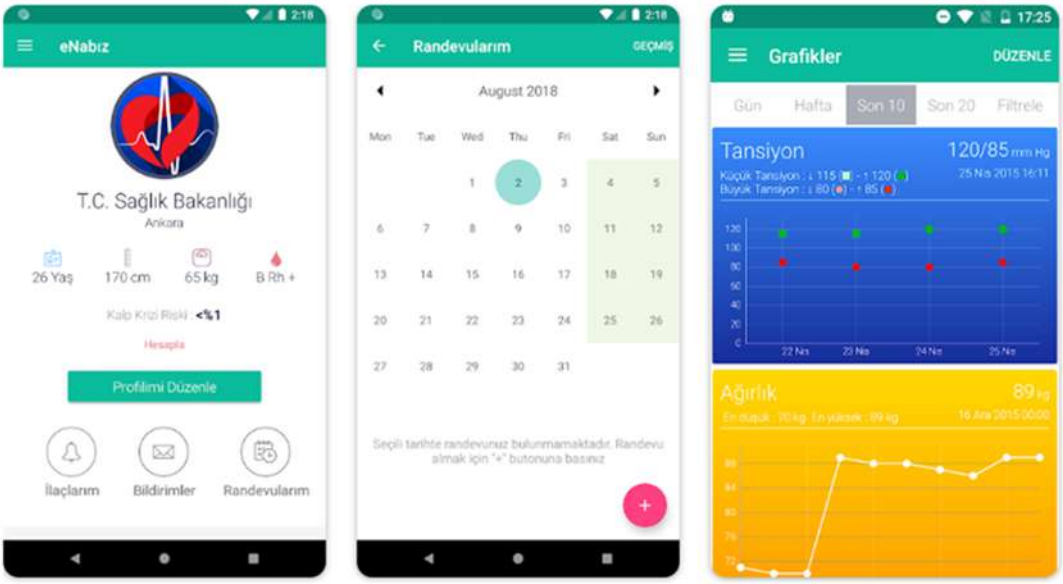
Çoğu beslenme uygulaması yalnızca kişiye beslenme programı ve spor aktivitesi değil aynı zamanda farklı, kendi beslenme biçimine göre tercih edebileceği tarifler de sunmaktadır. Kişisel beslenme programı dahilinde mobil uygulamanın oluşturduğu programlarda kişiler kendilerine önerilen tariflere istedikleri an ulaşabilme kolaylığına sahip olmaktadırlar.

Mobil cihazların yaygın olarak kullanımıyla her alanda gelişim gösteren mobil uygulamalar, sağlıklı yaşam ekseninde çeşitlenirken sağlıklı yaşamın gerekliliği olan sağlıklı olma hususunda sağlık sektöründe de önemli atılım göstermiştir. Sağlık sektörü bağlamında hastane randevuları, bazı yapılan tahliller, incelemeler yine mobil uygulamalar vasıtasıyla kişilerin anında yararlandığı sistem olarak kendini göstermiştir. Toplum içerisinde yaşanılan her olayın nihayetinde o olayın etkili olduğu bir durum toplum hayatını doğrudan etkilemektedir. Dünya genelinde etkisini küresel bir felaket olarak gösteren Covid-19 pandemisi neticesinde büyük kayıplar gerçekleşmiştir. Söz konusu salgın süresince gerek hasta takibi gerekse aşı takibi gibi durumların denetlenmesi ya da takip edilmesi hususunda ülkemizde de mobil uygulamalar vasıtasıyla birtakım uygulamalar geliştirilerek mobil cihazlarda kullanılmıştır. Hayat Eve Sığar, e-Nabız gibi uygulamalar sayesinde pandemi döneminde ve genel sağlık durumunda kişilerin karşılaştıkları olumsuz durumlar ve aşı durumu takibi gerçekleştirilmiştir. İnsanlar karantina süreçlerini, aşı olmak için randevu durumlarını ya da e-Nabız ile sağlık problemleri kapsamındaki bilgileri bu uygulamaları mobil cihazlarına yükleyerek öğrenmişlerdir.

e-Nabız sağlık kuruluşlarından toplanan sağlık verilerine vatandaşların ve sağlık profesyonellerinin internet ve mobil cihazlar üzerinden erişilen bir uygulamadır. Muayene, tetkik ve tedavilerinizin nerede yapıldığına bakılmaksızın, tüm sağlık bilgilerinizi yönetebildiğiniz, tıbbi özgeçmişinize tek bir yerden ulaşabildiğiniz bir kişisel sağlık kaydı sistemidir. Bizzat sizin verdiğiniz, süresi ve sınırı belirlenmiş yetki çerçevesinde sağlık kayıtlarınızın hekimlerce değerlendirilebildiği, böylelikle teşhis

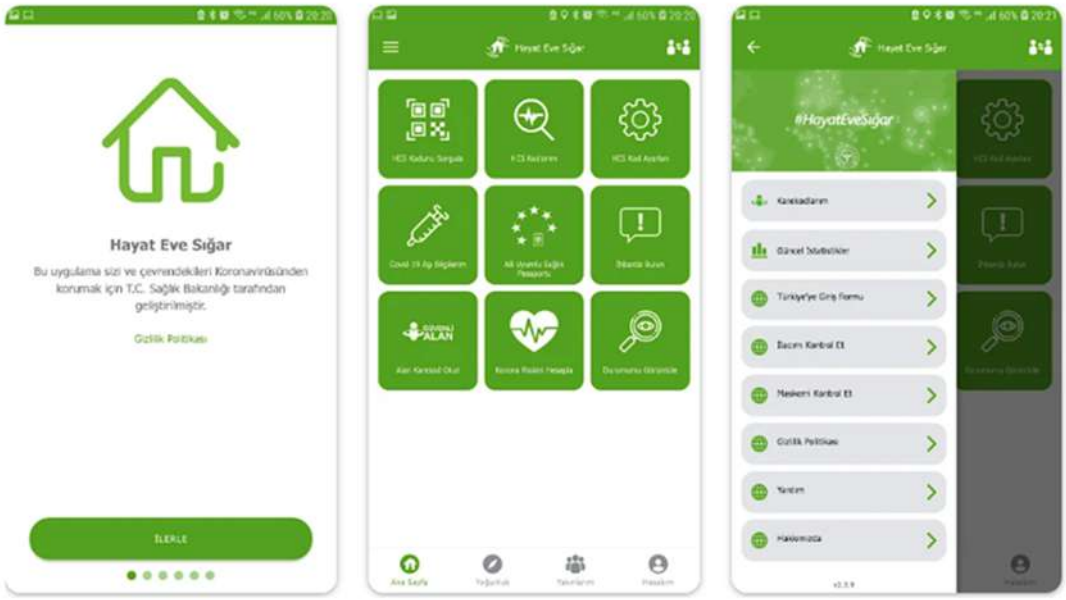
ve tedavi sürecinin kalitesini ve hızını artıran, sizinle hekiminiz arasında güçlü bir iletişim ağının kurulmasını sağlayan, internet üzerinden güvenli bir şekilde erişebildiğiniz dünyanın en geniş ve en kapsamlı sağlık bilişim alt yapısıdır (E-Nabız, 2023).

Şekil 31. eNabız Uygulaması



Kaynak: eNabız, 2023

Şekil 32. Hayat Eve Sığar Uygulaması



Kaynak: Hayat Eve Sığar, 2023

Pandemiyle mücadele döneminde bilişim ve teknolojinin sunduğu imkânlardan en üst düzeyde faydalanan ve tüm süreci sağlık bilişim sistemleri üzerinden kontrol ve takip eden Sağlık Bakanlığı, Hayat Eve Sığar (HES) uygulaması ile bu kontrol ve takibi vatandaşların da hizmetine sunmuştur. Hayat Eve Sığar uygulaması ile vatandaşlar, yaşadıkları bölgede ya da gitmek istedikleri lokasyondaki risk durumunu ve hastalık yoğunluğunu harita üzerinden görebiliyor, risk yoğunluğunun yanı sıra, hastane, eczane, market, duraklar gibi acil ihtiyaçlarda bilinmesi gereken yerler de vatandaşlara gösteriliyor. Geliştirilen akıllı algoritmalar sayesinde, uygulamada yakınlarının onayları doğrultusunda ailelerini ya da yakınlarını listelerine ekleyebilen vatandaşlar, onların da riskli bölgelerden uzak durmalarını sağlayabiliyor. Türkiye Günlük Koronavirüs tablosunu da uygulamadan inceleyebilirken, seyahatlerinde kullandıkları HES Kodu'nu uygulamadan alabiliyor (HES, 2023).

Mobil uygulamalar içerisinde sağlıklı yaşam ekseninde pek çok uygulama bulunmaktadır. Kişiye özel diyet uygulamaları, fiziksel aktivite uygulamaları kalori hesaplama uygulamaları, beslenme türlerine göre uygulamalar gibi pek çok uygulama mobil cihazlarda artarak yer almaya devam etmektedir. İnsanlar beslenme programlarının haricinde ister bu planlarının dahilinde olsun ister olmasın tüketmek istedikleri besinlere de ulaşmak için mobil uygulamaları tercih etmektedirler. Gerek zamandan tasarruf gerekse erişim kolaylığı sağlaması mobil uygulamaların insanları hazır yemek sektörüne kaymalarını sağlamıştır. İnsanlar tercih ettikleri beslenme

tercihine göre aradıkları yemek seçimini mobil uygulamalar vasıtasıyla kolaylıkla gerçekleştirmektedirler. Yeme-içme sektöründeki çoğu işletme teknolojinin getirmiş olduğu imkanlardan yararlanarak mobil uygulamaları kendi alanlarına entegre etmişlerdir. Yemeksepeti, Getir, Trendyol Yemek, Zomato, Fuudy gibi daha pek çok uygulama ile insanlar istedikleri yemeklere ulaşabilmektedirler.

Teknolojik gelişmeler sayesinde, bu uygulamaların tamamında, tüketicilerin siparişlerini geniş bir yelpazeden seçebilmeleri, teslimat süreçlerini takip edebilmeleri, sipariş konusunda canlı destek alabilmeleri, restoranların sunmuş olduğu kampanya ve fırsatlardan yararlanabilmeleri ve son olarak siparişleri kendilerine ulaştıktan sonra restoranlara siparişleriyle ilgili geribildirimlerde bulunmaları mümkündür.

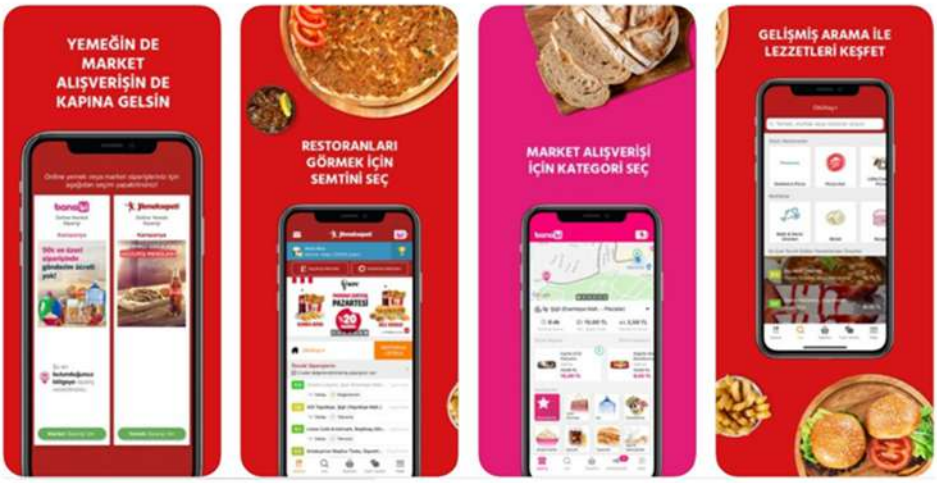
5.5.2.1. Yemeksepeti

Değişen toplum yapısı, tüketimin beraberinde çalışma hayatını da önemli ölçüde şekillendirmiştir. Zamanın etkili bir biçimde kullanılması günümüz toplumunda değerli görünen yegâne etkenlerin başında gelmektedir. Çalışma hayatı içerisinde insanın kendine zaman ayırma ihtiyacı zamanı planlı kullanmayı gerekli kıldığından mobil uygulamalar dahilinde mobil restoran- yemek uygulamaları önem kazanmıştır. İnsanlar istedikleri her an istedikleri yemekleri öğünlerinde tüketebilmektedirler. Gerek zamanın kullanımı açısından gerekse kolay ulaşabilme açısından mobil uygulamalar bu hususta oldukça önemli bir seçenek olmuştur.

2001 yılında Nevzat Aydın tarafından kurulmuş olan ve yüzde 99'luk pazar payı ile Türkiye'nin ilk ve en büyük çevrimiçi paket servis portalı yemeksepeti.com, yerel yiyecek işletmeleri ile zincir yiyecek içecek işletmelerini tüketici ile buluşturan bir kuruluştur. Portal, tüketicilere farklı mutfaklardan diledikleri yiyecek ve içecekleri seçip sipariş vermelerine, ülke genelinde ve bulundukları bölgeye ait promosyon ve indirimlerden yararlanmalarına, satın alma sonrasında da servis kalitesi, hız ve yiyecek kalitesini puan vererek satın aldıkları ürün ve hizmeti sağlamaktadır. 2015 yılında Türkiye internet sektörünün en büyük firmalarından olan ve aynı zamanda çevrimiçi yemek sipariş alanında pazar devi olan yemeksepeti.com, Berlin merkezli global çevrimiçi yemek sipariş platformu Delivery Hero tarafından 589 milyon dolara satın alınmıştır. Gerçekleşen bu satın alma Türkiye'de internet sektörünün en büyük satın alması ve ilk 1 milyar TL üzerindeki satış olması nedeniyle oldukça büyük bir yankı uyandırmıştır. Türkiye'de ilk kez yemeksepeti.com ile başlayan çevrimiçi yemek

siparişi uygulaması elde ettiği başarı skalasıyla aradan geçen 18 yıl içinde yeni girişimcilerle yeni bir sektör halini almıştır. yemeksepeti.com sayesinde çevrimiçi yemek sipariş pazarının giderek büyüyerek yaygınlaşması ile pazara her geçen gün yeni oyuncular girmeye başlamıştır (Kılıçalp & Özdoğan 2019).

Şekil 33. Yemeksepeti Mobil Uygula Görünümü



Kaynak: Yemeksepeti, 2023

Yemeksepeti olarak yeme-içme sektöründeki devamlılığını gelişerek ve gelişimin beraberinde değişerek de sürdüren yemeksepeti.com, tasarım olarak da söz konusu gelişim evresinden geçerek farklılık göstermiştir (Bknz. Şekil 33). İlk olarak tasarıma hâkim olan kırmızı rengin son aşamada farklılaştığı görülmektedir.

Özdemir'e göre tasarımda kullanılan renkler insan psikolojisini etkilemektedir. Kırmızı, tonlarına göre ayrılmaktadır ve her tonlarına insanlar üzerinde uyandırdığı etki farklıdır. Örneğin açık bir kırmızı güven, hakimiyet ve sevgi hislerini uyandırırken, kan rengindeki bir kırmızı, içsel tepkileri meydana çıkarabilmektedir (Özdemir, 2005).

Renkler oluşturmuş oldukları fiziksel etkinin yanı sıra psikolojik bakımdan da insanlar üzerinde etkilere sahiptirler. İnsanların duygularını ifade edebilmek için dahi renklerden faydalanmışlardır. Beyaz renk, çoğu yerde saflığın, iyiliğin, yaşamın sembolü olmuştur. Mavi güvenin sembolüyken aynı zamanda psikolojik manada da melankoliyi temsil etmektedir. Kırmızı renge bakıldığında mavinin tam tersi olarak canlılığın, gücün etkileri görülmüştür. Beslenme ile alakalı olarak renklerin psikolojik etkileri ele alındığında mavinin hüznü yansıttığı ve buna bağlı olarak iştah kapatıcı bir etki meydana getirdiği görülmüştür. Mavinin aksine kırmızı rengin canlılığı, iştah

arttırıcı etkisi yemek yiyen kişinin daha çabuk ve daha fazla yemesini tetikleyebilmektedir. Söz konusu renklerin oluşturduğu psikolojik etkiler tasarımla yakından ilişkili olmuştur ve özellikle mobil uygulamalar bağlamında restoranların mobil uygulama arayüz tasarımlarında da önemli rol oynamıştır. Tasarımda arka plan renginin ve bunun ekseninde tipografik unsurların da söz konusu renklerle dengeli oluşu hem görsel hem de psikolojik anlamda insanları kendine çekerek tasarımın gücünü de arttırmıştır. Sarı ve mor rengin bir arada kullanımı, kırmızı rengin kendi içerisindeki etkisi, yapılacak olan tasarımlarda kontrast ya da denge durumu uygulamanın kullanımı hususunda renklerin etkisini gerekli kılmıştır.

Kırmızının giderek pembeye dönüşmesi, yemeksepeti.com'un tasarım anlamındaki değişimin habercisi niteliğinde olmuştur. Yemeksepeti.com'un geçirdiği değişim evresinde ilk olarak renk öğesinin değiştiği görülürken, ikinci olarak da logonun yanında yer alan figürün kaldırılmış olduğu görülmektedir. Yine Özdemir'e göre beyaz ile kırmızının karışmasından oluşan pembe rengi psikolojik olarak kişide canlılık hissini uyandırmaktadır. Kırmızının bu tonu en çok çingeneler ve onların hareketli dans ve yaşantılarıyla bağdaşlaştırılmaktadır (Özdemir, 2005).

Şekil 34. Yemeksepeti.com Eski Tasarım



Kaynak: *Yemeksepeti, 2023*

Eski tasarım incelendiğinde kırmızı rengin tasarımın geneline hâkim olan, logonun yerleşeceği arka plan olduğu görülmektedir. Kırmızı rengin psikolojik açıdan dikkat çekici bir renk olması tasarımı üzerindeki etkisini de arttırmaktadır. Eski tasarımda gözlemlenen bu etkiler yeni tasarımda daha da farklı bir boyuta evirilmiştir. Gerek

renk bakımından gerek tasarımı oluşturan görsel elemanlar bakımından gerekse yazı fontu bakımından yapılan değişiklikler net bir biçimde kendisini göstermektedir. Sözü edilen renk değişiminin de fark edilir bir biçimde olduğu kırmızının dikkat çekici etkisinin aksine daha yumuşak bir etkiye büründüğü, tasarımda dikkat çeken bir ayrıntı olarak yer bulmaktadır. Yemeksepeti bu logoyu 20 sene boyunca kullanmıştır.

Şekil 35. Yemeksepeti.com Yeni Tasarım



Kaynak: Yemeksepeti, 2023

Yemeksepeti.com'un yeni tasarımına bakıldığında, logo tasarımında koşarak tepsi tutan figürün kaldırıldığı ve kullanılan fontun da değiştiği görülmektedir. Kırmızı renk yerini pembe tonuna bırakırken, "yemeksepeti" yazısının yine merkeze konumlandırıldığı görülmektedir. Yemeksepeti.com'un mobil uygulaması incelendiğinde söz konusu değişim daha çok dikkat çekmektedir.

"Mobil uygulamaya baktığımızda henüz gelmiş olan bir güncelleme, özellikle Yemeksepeti kısmında görsel olarak bir hayli değişikliği beraberinde getirdi. Şimdiki uygulamanın arayüzü çok daha sade ve minimal bir görünüşe sahip" (Kaya, 2021).

Şekil 36. Yemeksepeti.com Eski Tasarım



Kaynak: Yemeksepeti, 2023

Şekil 37. Yemeksepeti.com Yeni Tasarım



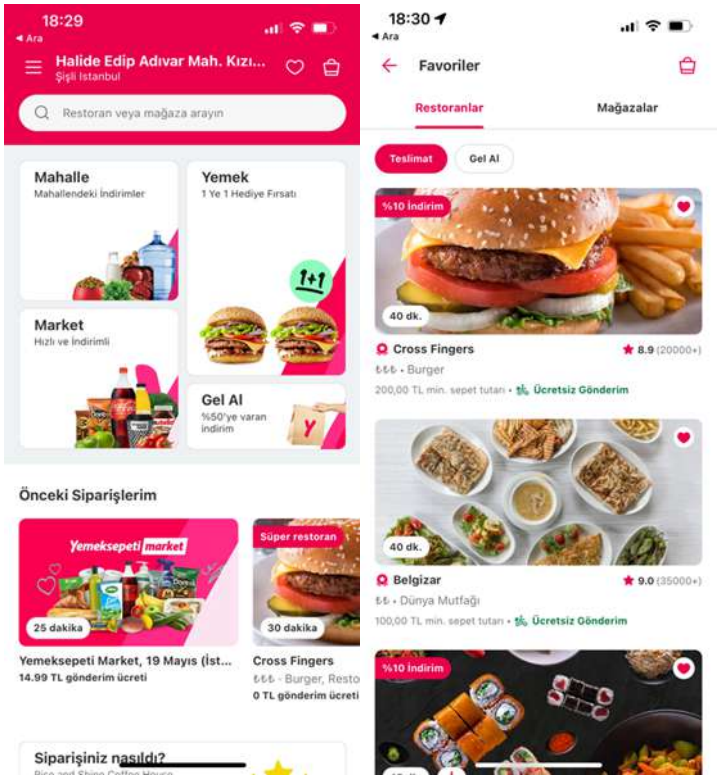
Kaynak: Yemeksepeti, 2023

Yemeksepeti.com'un eski ve yeni tasarımı incelendiğinde rengin kırmızıdan pembeye döndüğü, yazı fontunun değiştiği ve özellikle figürün kaldırıldığı görülmektedir. Yeni

tasarımın daha da minimal bir yapıya sahip olması tasarımı detaylardan arındırarak daha da anlaşılır ve kullanılabilir kılmaktadır.

“KOVID-19 salgını süresince pazarda son yıllarda online perakendecilik alanında hizmet inovasyonu yapmış olan yeni nesil perakende firmaları (Getir, Banabi/Yemeksepeti çevrimiçi uygulamalar), tüketicilerin marketten eve çok kısa bir süre içerisinde, temassız (demir para, kâğıt para olmaksızın, kurye kapıya bıraksın gibi) seçeneklerle hijyene olan duyarlılığını vurgulamışladır” (Gençtürk & Öztürkoğlu, 2020).

Şekil 38. Yemeksepeti.com Kişiselleştirme



Kaynak: Yemeksepeti Uygulaması Ekran Görüntüsü, 2023

Tez kapsamı dahilinde incelendiğinde, söz konusu uygulamada yemek tercihi ve gıda hassasiyeti konularında, alerji ya da mutfak seçimi ile alakalı kişiselleştirme yapılabilecek herhangi bir bölüme rastlanmamıştır. Uygulamada favori restoran belirlenebilmektedir. Şekil 38’de yer alan sol kısımda yer alan ekranda da görülebileceği üzere, kullanıcılar bu restoranlara giriş ekranının sağ üst tarafındaki kalp ikonundan kolaylıkla ulaşabilmektedir.

Uygulamada kullanıcı, farklı bir konumda bu restoranlara yakın olduğunda ya da favori restoranı yeni bir şube açtığında uygulamadan bununla ilgili bir bildirim

alamamaktadır. Uygulama kullanıcılara yürümeleri için bir rota oluşturma imkânı sunmamakta, yalnızca bulunduğu yere kurye ile teslimat sağlamaktadır.

Online yemek siparişi verilen mobil uygulamalarında restoranları favorilere ekleme (Bknz. Şekil 38) özelliği, kullanıcılar için kolaylık ve kişiselleştirme açısından son derece değerli bir özellik haline gelmiştir. Sadece birkaç dokunuşla müşteriler, tercih ettikleri yemek mekanlarını özelleştirilmiş bir listeyle kolaylıkla saklayabilmektedirler. Bu, menülere, yorumlara ve sipariş seçeneklerine hızlı erişim sağlamaktadır. Restoranları favorilere ekleyebilme özelliği, karar verme sürecini kolaylaştırmakta ve müşterileri sadakate teşvik etmektedir. Bu özellik kullanıcılara tanıdıklık ve rahatlık hissi sunar, böylece kişilerin tercih ettikleri mekanlardan tekrar sipariş verebilmeleri için tekrar tekrar arama yapmalarına gerek kalmamaktadır.

Başta Yemeksepeti olmak üzere, mobil uygulamalar restoranları favorilere ekleyebilme seçeneği sunarak kullanıcılara büyük kolaylık sağlamaktadır.

5.5.2.2. Trendyol Yemek Uygulaması

Trendyol 2010 yılında giyim ürünlerini satmak amacıyla kurulmuş bir e-ticaret şirketidir. Kurulduğu şehir İstanbul olan bu şirket, yıllar içerisinde hizmetini geliştirerek gıda, elektronik, kozmetik, mobilya gibi pek çok ürünü bünyesinde barındırmaktadır. 30 milyon müşteri ve 240.000 satıcıya sahip olan marka, Avrupa'da 27 ülkeye ürün siparişi ulaştırmaktadır (Trendyol, 2023).

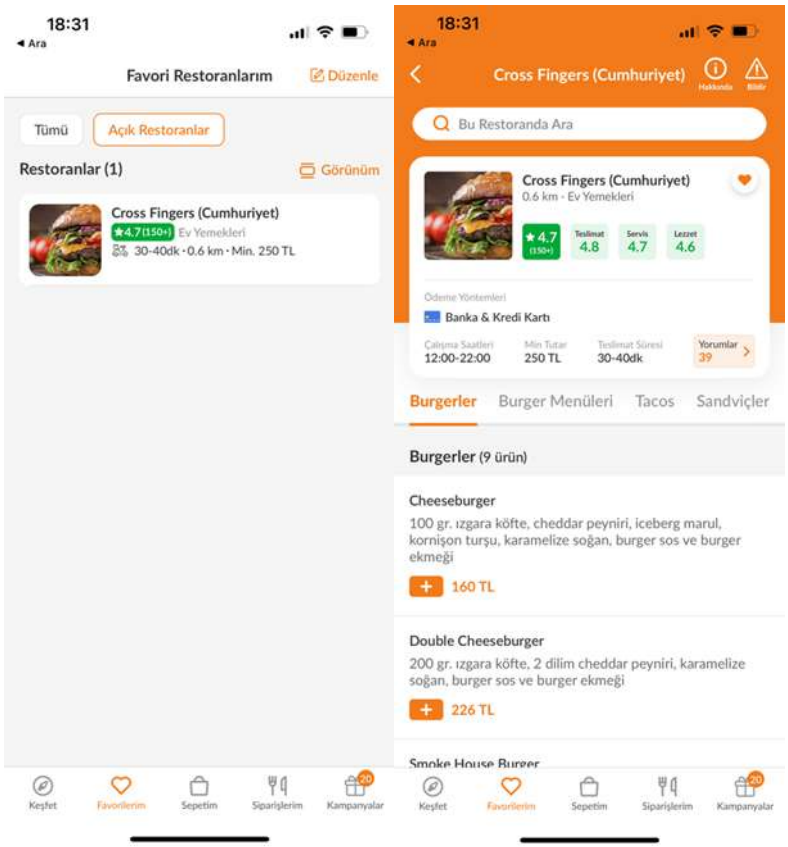
Şekil 39. Trendyol Yemek Uygulaması Mobil Arayüzü Tanıtım Görselleri



Kaynak: Trendyol, 2023

Trendyol'un bünyesinde dört adet platform barındırmaktadır. Bunlar: Trendyol Marketplace (pazaryeri), Dolap (kullanıcılar döngüsellik ve sürdürülebilirlik için kendi ikinci el ürünlerini satabilmektedir), Trendyol Go (anında market ve yemek dağıtım hizmeti), Trendyol Express (teslimat, lojistik). Beslenme, çevrimiçi yemek siparişi için kurulan Trenyol Go uygulamasının içerisinde Trendyol Hızlı Market ve Trendyol Yemek (Bknz. Şekil 39) kısımları bulunmaktadır. Market kısımlarında marketteki gıda ve ürünlerin siparişi verilirken, yemek kısmında ise kullanıcıların paket servis uygulaması bulunan anlaşmalı restoranlardan kendi adreslerine sipariş verme olanağı sağlanmaktadır.

Şekil 40. Trendyol Yemek Favori Restoranlarım Ekranı



Kaynak: Trendyol Yemek Ekran Görüntüsü, 2023

Tez kapsamı dahilinde incelendiğinde, söz konusu uygulamada kullanıcının yemek tercihi ve hassasiyeti konularında kişiselleştirme yapılabilecekleri herhangi bir bölüme rastlanmamıştır. Trendyol uygulamasının içerisindeki yemek kısmı incelendiğinde, uygulamada favori restoran (Bknz. Şekil 40) belirlenebilmekte ancak kullanıcı, farklı bir muhitte bu restoranlara yakın olduğunda ya da favori restoranı yeni bir şube açtığında uygulamadan bununla ilgili bir bildirim alamamaktadır. Yiyecek konusunda kullanıcıların bir hassasiyeti ya da tercihi varsa, menüyü dikkatli incelemeden kendisine uygun yemeği tercih edebilmeleri mümkün değildir. Uygulama kullanıcılara yürümeleri için bir rota oluşturma imkânı sunmamakta, yalnızca bulunduğu yere kurye ile teslimat sağlamaktadır.

5.5.2.3. Getir Çevrimiçi Yemek Siparişi Uygulaması

Getir, Nazım Salur tarafından kurulmuştur. Nazım Salur 1986'da Boğaziçi Üniversitesi İşletme Bölümü'nden mezun olduktan sonra girişimcilik yapmaya başlamıştır. Kariyerinin bir döneminde ofis mobilyaları üreten Salur, bir döneminde ise Amerika'da yaşayarak endüstriyel tesislerin ve fabrika üretim hatlarının satışına aracılık yapan bir şirket kurmuştur. Getir mobil uygulamasını yaratmadan önce 2013

yılında Bitaksi uygulamasını kuran Salur, Türkiye'de ilk kez taksicilere kredi kartı ile ödeme yapabilme imkanının da önünü açmıştır. Getir ise 2015 yılının Temmuz ayında, insanları taksiden sonra, diledikleri ürünlere ulaştırmak amacı ile kurulmuştur (Getir, 2023).

Şekil 41. Getir Mobil Uygulaması



Kaynak: Getir, 2023

Şekil 42. Fol Ajans Getir Logo Tasarımı.



Kaynak: Fol, 2023

2015 yılında gelindiğinde markanın kurumsal kimliği, animasyonu, grafik tasarımı, kurumsal kimlik, marka kitabı, mobil uygulama (Bknz. Şekil 41), illüstrasyon logo

(Bknz. Şekil 42) ve stratejisi Fol Ajansı tarafından gerçekleştirilmiştir. İnternet ortamında çevrimiçi market olarak kendini gösteren getir uygulaması daha sonra yemek siparişi de verilebilen bir uygulama olarak sektörde yoluna devam etmektedir. Getir'in tasarımı İstanbul merkezli multidisipliner bir tasarım stüdyosu olan Fol tarafından gerçekleştirilmiştir. Tasarım açısından değerlendirildiğinde birbirinin kontrastı olan mor ve sarı renklerin tercih edildiği görülürken kontrast renklerin dikkat çekici özelliği tasarıma etki eden bir unsur olmuştur. Getir'in görsel dünyasını yaratan Fol ajans ise renk seçimlerinde dikkat çekici sarı renginin arkasında buna kontrast yaratacak bir mor renk kullanmışlardır.

Renkler yıllar içerisinde farklı kültür ve tarihlere göre farklı anlamlar taşımışlardır. Örneğin sarı rengi sıcak iklimlerde yaşayan insanların çok sevdiği bir renk olmakla beraber, Hristiyanlarca ve Çinlilerce kutsal sayılmaktadır (Yılmaz, 2013).

Yılmaz'a göre mor, toplumsal olarak yaşlılığın rengi; psikolojik olarak şiddetin ve nefretin sönmesi şeklinde yorumlanmaktadır. Soğuk etkili olarak kabul edilen bu melankolik rengin insanlar üzerinde karamsarlık yaratan bir etkisi vardır. Uygulamada renkler, taşıdıkları bu anlamların dışında kullanılmıştır. Farklı kullanılan renkler, markayı diğer çevrimiçi yemek siparişi uygulamalarından ayırmıştır.

Şekil 43. Getir Uygulaması Tasarımı



Kaynak: Getir, 2023

Şekil 44. Getir Uygulaması Logo Tasarımı



Kaynak: Getir, 2023

Şekil 45. Getir Uygulaması Görseli

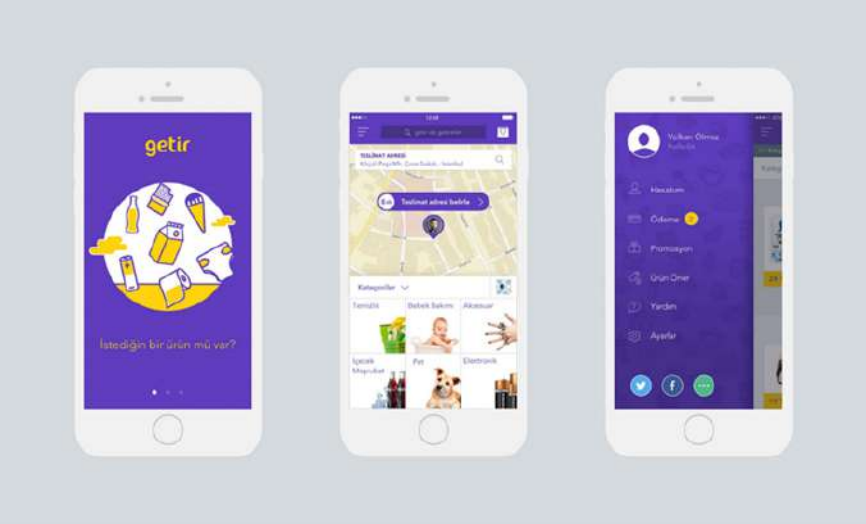


Kaynak: Fol, 2023

Tek kelimeden oluşan marka isminin akılda kalıcılığını sağlamak için okunaklı, küçük harflerden oluşan özel tasarlanmış bir logo çalıştık. Renk paleti seçiminde, tipik olarak perakende ve start-uplar ile ilişkilendirilen maviler ve kırmızılardan belirgin şekilde

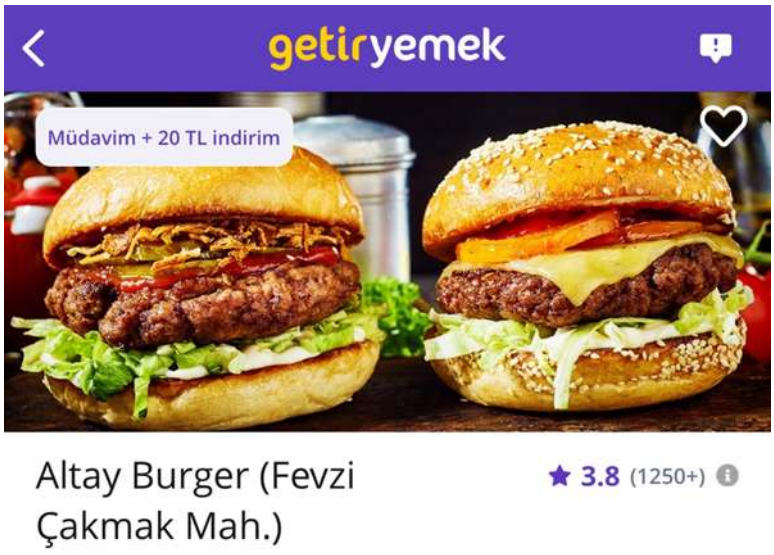
farklılaşarak; cesur, parlak ve kategori için oldukça yenilikçi renkler seçtik. Marka ismini parlak sarı renk ile kullanarak, zengin ve doygun bir görünüm için mor renge yerleştirdik. Tasarladığımız kimliği, getir kuryelerinin kıyafetlerine, motosiklet ve arabalarına, taşıma çantalarına ve diğer pek çok malzemeye uyarladık. (Fol, 2023)

Şekil 46. Getir Uygulaması Görseli



Kaynak: Fol, 2023

Şekil 47. Getir Uygulaması Restoran Görüntüleme Ekranı

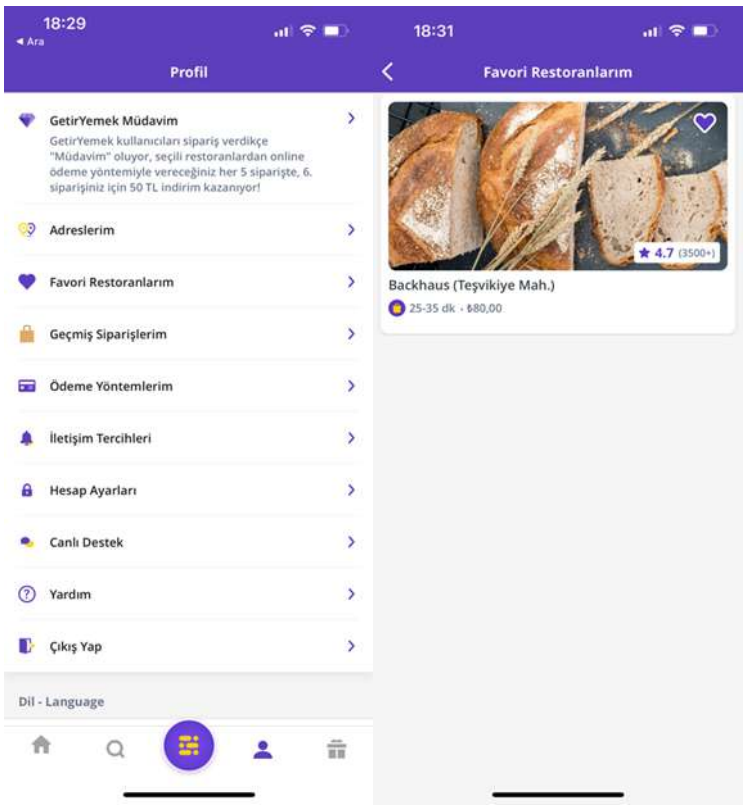


Kaynak: Getir Uygulaması Ekran Görüntüsü, 2023

Kullanıcılar, restoranların tümünü görüntülediği ekranda, sipariş vermeksizin, istedikleri restorana tıklayıp açtıktan sonra sağ üstte bulunan kalp logosuna dokunarak favori restoranları arasına ekleyebilmektedirler. Bu işlem, sipariş vermeyi zorunlu kılmadığından, kullanıcılar merak ettikleri restoranları da favori restoranlarının arasına

ekleyerek onlara kolaylıkla ulaşabilmektedir. Uygulama kullanıcılara yürümeleri için bir rota oluşturma imkânı sunmamakta, yalnızca bulunduğu yere kurye ile teslimat sağlamaktadır.

Şekil 48. Getir Uygulaması Profil ve Favori Restoranlarım Ekranları



Kaynak: Getir Uygulaması Ekran Görüntüsü, 2023

Getir uygulaması tez kapsamı dahilinde incelendiğinde, söz konusu uygulamanın içindeki 'Getiryemek' kısmında kullanıcıların yemek tercihi ve gıda hassasiyeti konularında kişiselleştirme yapılabilecek herhangi bir bölüme rastlanmamıştır. Uygulamada favori restoran belirlenebilmekte ancak kullanıcı, farklı bir muhitte bu restoranlara yakın olduğunda ya da favori restoranı yeni bir şube açtığında uygulamadan bununla ilgili bir bildirim almamaktadır. Yemeksepeti uygulamasından farklı olarak Getiryemek'te kullanıcılar favori restoranlarına ana sayfadaki kalp ikonundan değil, profil kısmından ulaşmaktadır.

Getir yemek uygulamasının ana menüsünde kullanıcıların favori restoranlarını görmeleri mümkün değildir. Kullanıcılar favori restoranlarını görebilmek için alt menüde (Tab Bar, Bottom Bar, Navigation Bar, Bottom Navigation) bulunan profil ayarlarına girmek durumundadırlar. Kullanıcılar profil ayarlarına girdikten sonra 'favori restoranlar' yazısına tıklayarak açılan yeni ekranda favori restoranlarını

görüntüleyebilmektedirler. Şekil 48'deki örnek ekran görüntüsünde kullanıcının eklediği favori restoran görülmektedir. Restoran görselinin sağ üst tarafında bulunan mor kalp ikonu, Getir'in kurumsal renkleri ile uyumludur. Bu kalp ikonuna dokunarak kullanıcılar o restoranı favori restoranlarından çıkartabilmektedir. Bu kolay düzenleme yöntemi kullanıcılara büyük kolaylık sağlamaktadır.

5.5.2.4. Fuudy Çevrimiçi Yemek Siparişi Uygulaması

Fuudy mobil uygulaması, diğer çevrimiçi yemek siparişi uygulamalarından içerisinde barındırdığı restoranlar açısından farklılık göstermektedir. Fuudy'nin web sitesinin 'Hakkımızda' kısmında yer alan bilgiye göre, Fuudy'nin kendi özel kuryeleri bulunmaktadır, bu kuryeler verilen siparişle tüketicileri buluşturmaktadır. Fuudy'nin kurucuları İlker Baydar ile Cantinery ve Lucca'nın kurucusu Cem Mirap'tır.

Tasarımsal Özellikleri

Şekil 49. Fuudy Mobil Uygulaması Görseli



Kaynak: Fuudy, 2023

Fuudy logosunda çok açık sarı/krem rengi üzerine el yazısına benzer bir font ile Fuudy (Bknz. Şekil 49) yazdığı görülmektedir. Web sayfasında ve mobil uygulamada farklı renk kullanımlarını gördüğümüz marka, yumuşak tonlardaki renk tercihiyle rakiplerinden ayrılmaktadır. Diğer çevrimiçi mobil yemek uygulamalarında ve web sitlerinde bu şekilde bir görsel kullanım bulunmamaktadır. Adobe Illustrator ile incelendiğinde yazı stilinin renk kodu #000000, arkaplan renk kodu ise, #FFFEF7'dir.

Şekil 50. Fuudy Mobil Uygulaması Görseli



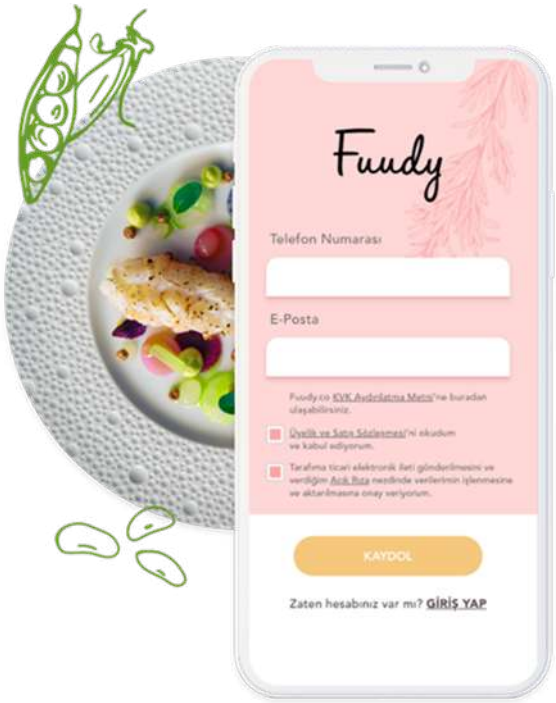
Kaynak: Fuudy, 2023

Web sitesindeki logo kullanımı (Bknz. Şekil 50) Adobe Illustrator ile incelendiğinde arka plan rengi sarı ve turuncu tonlarındaki #F5C87E yazı stilinin renk kodu ise #FFFFFF'dir. Yazı stili/font kullanımında bir değişiklik meydana getirilmemiştir.

Mobil Uygulama Özellikleri

Fuudy gastronomiye meraklı olması ile çevrimiçi yemek sektöründe bir yer kazanmayı amaçlamaktadır. Bu doğrultuda Fuudy, sadece iyi yemekleri kullanıcılarına ulaştırmayı amaçlamaktadır. Yalnızca seçilmiş restoran ve yiyecek/içecek firmalarıyla çalışan Fuudy, tek kişi için hazırlanan bir yemek siparişinden, çok kişilik yemek siparişlerine kadar tüm yemek çeşitleri ve içecek ihtiyacını lüks araç servisi ile kullanıcılarına en iyi şekilde üyelerine ulaştırmayı amaçlamaktadır. Ayrıca sürdürülebilir bir marka olan Fuudy, çevreci bir politika izlediği için hybrid araba ve geri dönüşümlü materyalleri kullanmaktadır (fuudy.co, 2023).

Şekil 51. Fuudy Mobil Uygulaması



Kaynak: Fuudy, 2023

Kullanıcılarına mobil uygulama aracılığı ile hizmet sunan Fuudy, hem IOS hem de Android işletim sistemine uyum sağlamaktadır. Uygulama kullanıcılarına; reklamsız, sade, kolay ve anlaşılır bir kullanıcı deneyimi yaşatmayı amaçlanmaktadır. Diğer çevrimiçi yemek siparişi verilen mobil uygulamaların aksine, Fuudy kullanıcılarına menüyü incelemenin dışında aynı zamanda kullanıcıların sevdikleri yemekleri favorilere ekleme olanağı tanımaktadır.

Diğer çevrimiçi mobil yemek uygulamalarının aksine Fuudy kullanıcılara toplantı, doğum günü, kutlama gibi özel etkinliklerine yönelik sipariş ve teslimat imkânı sağlamaktadır.

Şekil 52. Fuudy Mobil Uygulaması Ekran Görüntüsü

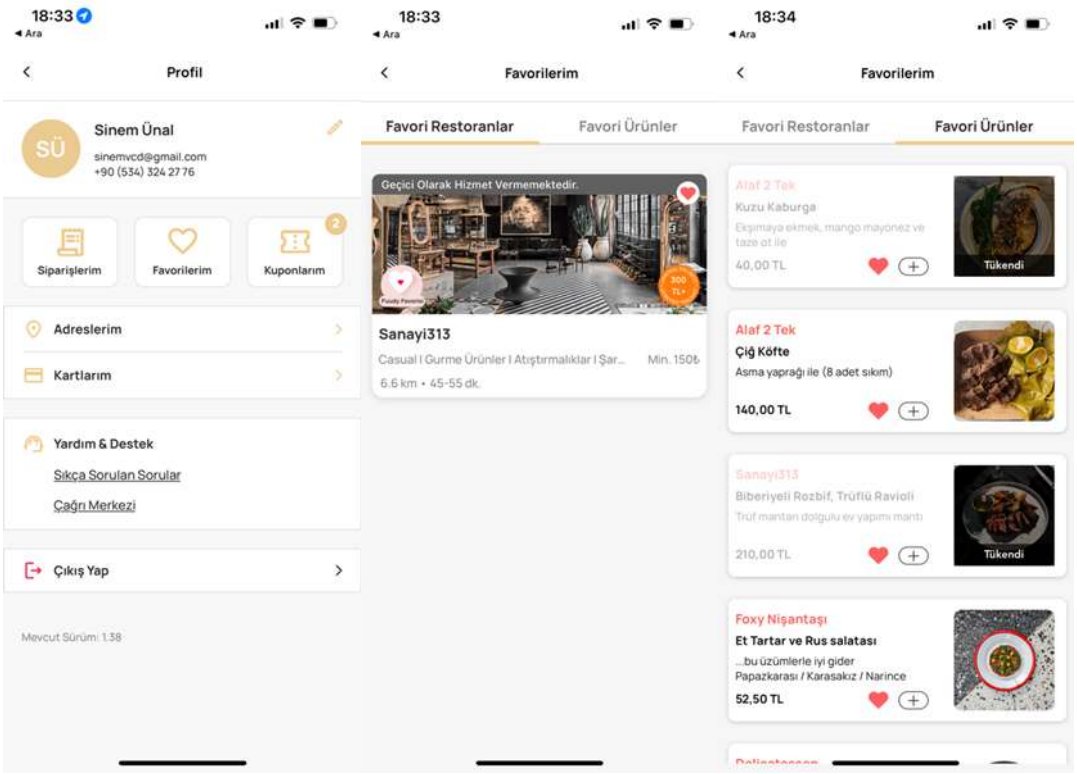


Kaynak: Fuudy, 2023

14 Aralık 2022 tarihinde son olarak yapılan 1.35 numaralı güncelleme ile siparişlerin anlık durumunu ana sayfadan takip edebilir hale getirilmiştir. Bu sayede uygulamanın kullanıcıları müşteri hizmetlerini, restoranı ya da canlı desteği aramadan kolaylıkla yemek siparişlerini getiren arabalı ya da motorlu kuryeleri çevrimiçi olarak uygulamadaki haritadan (Bknz. Şekil 52) takip edebilmektelerdir. Fuudy, rakip uygulamalarına göre daha düşük bir oylama ile 361 Oy ile 5 üzerinden 2,7 puan almıştır (Apple, 2023).

Fuudy uygulaması tez kapsamı dahilinde incelendiğinde, söz konusu uygulamanın içinde kullanıcıların yemek tercihi ve gıda hassasiyeti konularında kişiselleştirme yapılabilecekleri herhangi bir bölüme rastlanmamıştır. Uygulamada favori restoran belirlenebilmektedir.

Şekil 53. Fuudy Mobil Uygulaması Profil ve Favorilerim Ekranları



Kaynak: Fuudy Mobil Uygulaması, 2023

Fuudy uygulamasının ekran görüntülerine bakıldığında (Bknz. Şekil 53) kullanıcının favori restoranları 'Favorilerim' kısmında yer aldığı görülmektedir. 'Favorilerim' kısmının, uygulamanın profil ayarları içerisinde yer aldığı görülmektedir. Alt menüden profil ikonu seçilerek girilen 'Profil Ayarları'nda 'Favorilerim' kurumsal renklerin kullanıldığı kalp ikonu ile belirlenmiş ve yuvarlak köşeli dikdörtgen şeklinin içerisine yerleştirilmiştir. Kullanıcı bu dikdörtgen butona tıkladığında 'Favorilerim' ekranının içerisinde, 'Favori Restoranlar' sekmesinin altında öncesinde ekledikleri favori restoranları görüntüleyebilmektedir. 'Favorilerim' ekranındaki 'Favori Ürünler' sekmesine tıkladığında ise kullanıcının seçmiş olduğu favori yemekler bulunmaktadır. Bu sayfada kullanıcılar tükenen ürünleri de görüntüleyebilmekte ancak tükenen ürünlerden bir seçim yapamamaktadır. Sayfada bulunan favori ürün ya da restoranları düzenlemek için kullanıcılar kalp ikonuna tıklayarak ürünleri kolaylıkla bu sayfadan çıkarabilmektelerdir.

Kullanıcı, favorilerine eklediği bu restoranların yeni bir şubesi açıldığında ya da bilmediği bir şubesine yakın olduğunda bununla ilgili bir bildirim almamaktadır. Uygulama kullanıcılara yürümeleri için bir rota oluşturma imkânı sunmamakta, yalnızca bulunduğu yere özel kuryeler ile teslimat sağlamaktadır.

Beslenme ve Çevrimiçi Siparişler

Modern dünyada, beslenme şekillerinde ve beslenme alışkanlıklarının popülaritesinde bir artış görülmüştür. Bu artış daha çok sağlıklı beslenme üzerinedir. Yıldırım, Z.'ye göre sosyal medyanın kadınların beslenmesi ve davranışları üzerindeki etkisi büyüktür. Sosyal medya söz konusu etkisini kadınlar üzerinde her geçen gün arttırmaktadır.

Sağlıklı yaşama, değişen çevreyle birlikte, bireylerin beslenme şekillerinde ve sağlıklı beslenme hedeflerinde desteklemeyi amaçlayan mobil uygulamaların tasarlanmalarının ve indirilmelerinin sayısında da buna paralel bir artış yaşanmıştır.

Bir diğer araştırmada ise 2020 yılında yapılan bir araştırmada 2019 yılında yaşanan pandemide üniversite öğrencilerinin yemek siparişi uygulamalarına yönelik görüşleri Tablo 3'teki verilerde görülmektedir.

Tablo 3. Üniversite Öğrencisi Tüketicilerin Covid 19 Pandemisi Sürecinde Mobil Yemek Siparişi Uygulamalarına Yönelik Görüşlerine Güvenin Etkisini Belirlemeye Yönelik Bir Çalışmada

Değişken		Frekans	Yüzde (%)
Cinsiyet	Kadın	235	62,5
	Erkek	141	37,5
	Toplam	376	100,0
Yaş	18-22	256	68,1
	23-27	87	23,1
	27 ve üstü	33	8,8
	Toplam	376	100,0
Eğitim Seviyesi	Önlisans	227	60,4
	Lisans	130	34,6
	Lisansüstü	19	5,1
	Toplam	376	100,0
Ne Kadar Süredir Mobil Yemek Siparişi Uygulaması Kullanıyorsunuz?	1 yıldan az	229	60,9
	1 ile 3 yıl arası	92	24,5
	4 yıl ile 6 yıl arası	36	9,6
	7 yıl ve üstü	19	5,1
	Toplam	376	100,0
Yemek Siparişi Verirken Mobil Uygulamaları Ne Sıklıkla Kullanıyorsunuz?	Günde en az bir defa	42	11,2
	Haftada en az bir defa	82	21,8
	Ayda en az bir defa	252	67,0
	Toplam	376	100,0

Kaynak: Ünal & Taş, 2021

Tablo 3'te yer alan sonuçlara göre katılımcıların %85,4'ü 0-3 yıl arasında mobil yemek siparişi uygulamalarını kullandıklarını ifade etmişlerdir. Bu durum katılımcıların önemli oranda Covid-19 pandemisi sürecinde mobil yemek siparişi uygulamalarını kullanmaya başladıklarını göstermektedir. Ayrıca sonuçlar katılımcıların %11,2'sinin 42 kişiyle günde en az bir defa, %21,8'inin 82 kişiyle haftada en az bir defa ve

%67'sinin 252 kişiyle ayda en az bir defa yemek siparişlerinde mobil uygulamaları kullandıklarını ortaya koymaktadır (Ünal & Taş, 2021).

Sağlıkla ilgili uygulamaların tasarlanması ve diğer uygulamaların arasında yerini alması, mobil okur yazarlığın artması ile yaygınlaşmıştır. Sağlık uygulamalarına örnek olarak üreme sağlığı, beslenme saati planlayıcısı, su tüketimi hatırlatıcısı, hastalık takibinde diyabet güncesi, ilaç anımsatıcı, fiziksel aktivite uygulamalarına örnek olarak ise adım sayar/pedometre. Kilo vermeye, spora ve fiziksel aktivitelere yönelik kilo verme uygulamaları. Uyku takibini yapıp uyku saatleri ve kalitesini ölçen düzenli uyku uygulamaları yer almaktadır. Bunun yanı sıra Türkiye'deki Merkezi Hastane Randevu Sistemi (MHRS), Formda Kal Türkiye, en yakın eczaneyi gösteren uygulamalar, e-nabız Sağlık Bakanlığınca desteklenen, sağlık uygulamaları da mümkündür. (Kopmaz & Arslanoğlu, 2018). Bu uygulama örneklerinin sayıları yapay zekanın ve teknolojinin gelişmesiyle her gün artmaktadır. Bu uygulamalar sayesinde, yemek siparişinden, yemek planlamaya, evde kalan malzemelerle yapılabilecek yemek tarif önerilerinden, bozulmaya yaklaşan sebze ve meyvelerin daha ucuza satılan uygulamalarına kadar kullanıcılara birçok seçenek sunulmaktadır. Bu uygulamaların ev ekonomisine katkısı ve kullanıcıların beslenme şekillerini pozitif bir biçimde etkileyecek birçok olumlu yönü vardır.

Örneğin bu uygulamaların içerisinden, evde kalan malzemelerle yemek hazırlamaya yemek tarifi vererek yardımcı olan bir uygulamadan bahsetmektir. SuperCook adlı uygulamanın hem mobil hem de web arayüzü mevcuttur. Uygulama evde yemek yapmak isteyen ancak elindeki malzemelerle ne yapacağını bilmeyen kullanıcılara yöneliktir. Bu uygulamanın kullanıcılarına vaat ettiği, kullanıcıların yeni yemek tarifleri ve uygulamalarını öğrenmeleri ve israfa izin vermeden dışardan yemek sipariş vermemelerini sağlamasıdır. SuperCook'un sloganı Zero Waste Generator (Sıfır Atık Üreticisi)'dir. Bu tarz yemek siparişi uygulamalarını kullanmanın temel faydalarından biri insan yaşamına sunduğu kolaylıktır. Kullanıcılar, tek bir tıkla sağlıklı beslenme ve yemek planlaması hakkında zengin bilgiler elde edilmektedir. Bu tür uygulamalarda genellikle bir bireyin diyet gereksinimlerine ve tercihlerine göre özelleştirilmiş yemek planları sunulmakta ve tüketicilerin elindeki malzemelere göre sağlıklı tarifler önerilmektedir.

Sitenin benzer bir versiyonu Türkiye'deki evdekilerle.com adlı web sitesine aittir. Web sitesi kendi 'hakkımızda' kısmında ortaya çıkış fikirlerini "insanların ne yemek

yapacaklarına karar verme süreçlerinin beklenenden daha uzun olduğu gerekçesiyle ortaya çıkmıştır. Bu proje, çalışan bireylerden, öğrencilere, yemek yapmayı isteyip de malzemeler arası uyumu yakalayamayan bireylere, farklı kültürlerden yemek arayışında bulunan kişilere kadar geniş bir hedef kitleye sahiptir" olarak açıklamaktadır.

Sağlıklı yaşam uygulamalarının bir başka avantajı da kalorileri ve yiyecek alımını takip edebilmeleridir. Bu uygulamaların çoğu, kullanıcıların ne yediklerini takip edebilmelerine ve günlük kalori alımları dahilinde mevcut kilolarında kalmalarını sağlamalarına olanak tanıyan kalori sayaçları ve yemek günlüğü günlükleriyle donatılmıştır. Bu, yeme alışkanlıklarını anlamalarına ve gerektiğinde değişiklik yapmalarına yardımcı olduğundan, kilo vermeye veya sağlıklı bir kiloyu korumaya çalışan kişiler için özellikle yararlı olabilmektedir.

IOS arayüzünde, App Store'un Temel Sağlık ve Fitness uygulamaları kısmında uygulamayı 25.02.2022 tarihli güncel sıralama ile ilk ikide uyku, sonrasında su, fitness, odaklanma ve meditasyon gibi uygulamalar bulunmaktadır. Arama kısmına anahtar kelime olarak 'beslenme' yazıldığında ise kalori sayaçları, fitness, mevsimsel beslenme, diyetisyen gibi uygulamalar çıkmaktadır.

Amerika'nın sağlıklı beslenme konusunda en fazla takipçiye sahip olan Healthline web sitesindeki beslenme ve diyet uygulamaları ise şu şekildedir.

MyPlate Calorie Counter.

PlateJoy.

MyFitnessPal.

Yummly Recipes & Cooking Tools.

Lifesum: Healthy Eating.

Ate Food Journal.

MyNet Diary Calorie Counter.

Noom.

Bu pratik faydalara ek olarak, diyet ve sağlıklı yaşam uygulamaları, kullanıcılara onlarla eş amaç ya da sorunları paylaşan kitlelerle birlikte bir topluluk oluşturduğunu düşündürebilmekte ve bu sayede kullanıcıya desteklendiği duygusunu da

sağlayabilmektedir. Bu uygulamaların çoğu, kullanıcıların deneyimlerini paylaşabilecekleri, tavsiye isteyebilecekleri ve diyet hedeflerinde birbirlerini destekleyebilecek forumlara sahiptir. Cesareti kırılmış, motivasyonsuz hisseden veya diyetlerine bağlı kalmaya çalışan kullanıcılar için bu uygulamalar büyük bir motivasyon kaynağı olabilmektedir. Bu çevrimiçi toplulukların ve web sitelerinin yardımıyla, kullanıcılar hedeflerine ulaşabilmek için ihtiyaç duydukları cesareti, desteği ve motivasyonu sağlayabilmektedirler.

Diyet ve sağlıklı yaşam uygulamaları, kullanıcılara aynı zamanda uygun maliyetli bir beslenme yolu sunmaktadır. Bu uygulamalar, kullanıcılara sağlıklı tarifler ve yemek planları önererek, kullanıcıların market alışverişlerinde ve dışarıda yemek yemeyi tercih ettiklerinde tasarruf etmelerine yardımcı olmaktadır. Hazırda bulunan bu uygulamaların birçoğu sağlıklı yiyecek ve ürünler için indirimler, fırsatlar ve kuponlar sunarak kullanıcıların diyetlerini takip etmelerini daha da kolaylaştırmaktadır.

Sonuç olarak; diyet ve sağlıklı yaşam uygulamaları, yeme alışkanlıklarını geliştirmek ve kullanıcıları belli diyet hedeflerine ulaşmak isteyen değerli bir araç olarak sayılmaktadır. Yemek planlama, kalori takibi ve topluluk desteği gibi özelliklerle bu uygulamalar, kullanıcılara başarılı olmak için ihtiyaç duydukları kaynakları ve desteği sağlamaktadır. Birey kilo vermek, ideal kilosunu korumak veya sadece daha sağlıklı beslenmek istiyorsa, bu uygulamalar ve web siteleri bireyin hedeflerine ulaşmasında değerli bir kaynak olabilmektedir.

6.ÇEVRİMİÇİ YEMEK SİPARİŞLERİ İÇİN MOBİL UYGULAMA ÖNERİSİ: GOSTRO

6.1. Gostro Marka İsmi Çalışması

Günümüzde Türkiye'de kullanılan çevrimiçi yemek siparişi mobil uygulama arayüzleri incelenmiş olup, kişilerin beslenme tercihlerine ve hassasiyetlerine duyarlı bir mobil uygulamaya rastlanmamıştır. Bu noktada İngilizcede 'go' gitmek fiili ve fransızca kökenli, yemek pişirme sanatına, güzel, leziz ve ustalıklı yemeklerle uğraşma anlamına gelen 'gastronomi' sözcüğü 'Gastro' şeklinde bölüp önceki kelime ile birleştirilerek 'Gostro' mobil uygulamasının ismi türetilmiştir.

Gostro LogoTasarımı.

Şekil 54. Gostro Logo Çalışması Görselleri



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Font olarak Google Fonts'tan Nunito isimli font kullanılmıştır. Bu font web ile uyumlu bir fonttur. Üç adet tasarımcısı bulunmaktadır: Vernon Adams, Cyreal, Jacques Le Bailly. Nunito, sans serif/tırnaksız bir yazı türüdür. Vernon Adams tarafından ekran tipografisi olarak tasarlanmaya başlayan Nunito'ya Jacques Le Bailly tarafından normal yuvarlak olmayan terminal versiyonu Nunito Sans versiyonu da eklenmiştir. Bu versiyon Nunito'nun yuvarlak olmayan versiyonudur. Bugün 1.57 milyar kullanımı mevcuttur. 2.200.000'den fazla web sitesinde yer alan fontun en fazla kullanıldığı ülke 511,829,847 ile Amerika Birleşik Devletleri'dir. Türkiye'de ise 23,662,728 kullanımı bulunmaktadır (Google Fonts, 2023).

Seçilen renk kodları, yeşil: #71AD36, beyaz: #FFFFFF şeklinde belirlenmiştir. Yeşilin tazeliği ve beyaz renginin sağlığı çağrıştırması sebebiyle bu renklere karar verilmiştir. Oluşturulan kodlar sayesinde, dijital tasarım programlarında markanın renkleri aynı tonlarda çalışılabilmektedir.

Şekil 55. Roma Imperatorial Dönemi Madeni Para ve Tipografi



Kaynak: Coinarchives, 2023

Logotype/yazı tipi tasarımcıları, matbaanın ilk günlerinde küçük ahşap bloklardan harf formları oymaktadırlar. Bu zanaatkarlara örnek olarak Nicolas Jenson (1420–80) ve Claude Garamond (1480–1561) verilebilmektedir. Ancak logotiplerin çok daha uzun bir geçmişi bulunmaktadır. Yunanlılar ve Romalılar, çağdaş hükümdarları temsil etmek için iç içe geçmiş harflerin tasarımlarını taşıyan madeni paralar (Bknz. Şekil 55) üretmişlerdir. Bu, günümüzde genellikle akıllı otellerin, restoranların ve büyük mağazaların kapılarında, üniformalarında ve menülerinde görülen türden bir logo olan monogramın (tek satır) doğuşu anlamına gelmektedir (Evamy, 2012).

Logotype tasarlanırken serifsiz (tırnaksız) bir font kullanılmış ve ilk ‘o’ harfinin olduğu yere denk gelecek şekilde mide ikonu kullanılmıştır. Gülen yüzlü ifadelerin, yuvarlak hatlı şekillerin kullanıcılar üzerindeki etkisi, köşeli hatlara sahip olan ifadelerden daha olumlu karşılandığından dolayı bu şekilde bir logotype tasarımı uygun görülmüştür.

Bu tasarımda Jonathan Ive‘in arayüz tasarımı kurallarından faydalanılmıştır. Kendisine göre iyi bir tasarım bu özellikleri taşımaktadır:

- minimalist
- kullanışlı
- anlaşılır
- mütevazi
- kapsamlı

(www.playforthoughts.com, 2023)

6.2. Mobil Uygulama Arayüzü Tasarımı Planlama Süreci

Mobil uygulamayı planlama ve oluşturma süreci genellikle şu adımları içermektedir:

• Kavramsallaştırma: Bu aşamada, mobil uygulamanın fikrini, kapsamını, hedef kitlesini ve amaçlarının tanımlanması gerekmektedir. Bu, kullanıcı ihtiyaçlarını anlamayı, rekabeti analiz etmeyi ve uygulamanın benzersiz satış noktalarını belirlemeyi içermektedir. Gostro mobil uygulaması için beslenme ve rakip çevrimiçi yemek siparişi verilen platformlar incelenmiştir.

• Taslak çizim: İngilizcede 'wireframe' olarak bilinen bu adım, uygulama ile elde edilmek istenen fikre dair çizimler oluşturmaya başlamaya olanak sağlamaktadır. Tasarım programları kullanılmadan önce, uygulamanın kendi içerisindeki düzenini ve kullanıcı arayüzünün Taşlı'nın nasıl olacağı hakkında beyin fırtınası yapmayı mümkün kılmaktadır. Bu adımdaki gelişmeler mobilyada web arayüzünün taslağını gösteren ilk çizimleri içerisinde barındırmaktadır

Şekil 56. Mobil Uygulama Arayüzü



Kaynak: Reyes, 2018

Bu adımda oluşturulan ilk taslak çizimler (Bknz. Şekil 56), mobil veya web arayüz tasarımının nasıl olacağı konusunda tasarımcılara yol göstermektedir.

• **Tasarım:** Taslak çizimler oluşturduktan sonra, uygulamanın gerçek kullanıcı arayüzü tasarlanmaya başlanmaktadır. Web veya mobil uygulamalar için Material Design ve Apple Tasarım İlkeleri göz önünde bulundurularak tasarım oluşturulur. Kullanıcı deneyimini arttırmak için tasarım; sezgisel, kullanımı kolay ve görsel olarak çekici olmalıdır.

"Tasarım sürecinin başındaki küçük bir değişiklik, sonunda tamamen farklı bir ürünü tanımlar." -Jonathan Ive

- **Test etme:** Test etmek, uygulama oluşturma sürecinde önemli bir adımdır. Bu, uygulamanın işlevsel, hata içermeyen ve kullanıcıların kullanımına hazır hale getirmede önemli bir adımdır.
- **Yayınlama:** Uygulama detaylı bir şekilde test edildikten sonra, uygulama mağazalarında yayınlatılabilir. Bu mağazalara örnek olarak Apple işletim sistemi olan telefonlar için IOS, Android işletim sistemi olanlar için ise Apple Store söylenebilir. Mağazalarda bu uygulamalar paylaşılmadan önce uygulama mağazalarına hazır hale getirilmektedir.
- **Bakım:** Uygulamanızı piyasaya sürdükten sonra, düzenli olarak güncelleyerek, hataları düzelterek ve kullanıcılarınızın ilgisini çekmek için yeni özellikler ekleyerek sürdürülmesi gerekmektedir.

Genel olarak, mobil uygulama haritalama ve oluşturma süreci tekrarlanan ve istenilen sonuçlara ulaşılana kadar sürekli bir şekilde geliştirilen bir süreçtir. Adobe Xd ve figma gibi mobil uygulamaya ve web tasarımına elverişli programlar mevcuttur.

Bu tezde kullanılan mobil uygulama tasarım prototipi hazırlanırken figma programından faydalanılmıştır.

6.3. Mobil Uygulama Arayüzü Tasarım Önerisi

6.3.1. Beslenme ve Çevrimiçi Mobil Uygulama Tasarımı Önerisi

Görsel 57: Gostro Mobil Uygulaması Açılış Ekranı



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Mobil uygulama, IOS için App Store'dan ya da Android telefonlar için Google Play'den indirdikten sonra kullanıcıların karşısına çıkan ilk ekran bu şekilde (Bknz. Şekil 57) gözükmektedir. Kurumsal renklerden #71AD36 kodlu yeşil arka plan üzerine yine kurumsal renklerde belirlenen #FFFFFF renk kodlu beyazdan oluşan logotype kullanımını görülmektedir.

Uygulama açılış ekranı bir diğer adıyla karşılama ekranı (Splash Screen) kullanıcının logo ve içeriklerle ilgili bir tasarım veya animasyon görebileceği ekrandır. Bu ekran, birçok uygulamanın açılışında kullanıcıların karşısına çıkmakta ve uygulama açılana kadar birkaç saniye ekranda durmaktadır.

Şekil 58. Uygulamanın İçeriğiyle İlgili Bilgi Verme Ekranları



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Karşılama ekranından sonra uygulama, kullanıcıları sıcak bir şekilde 'Merhaba' diyerek karşılamaktadır. Uygulamada genel olarak 'sen' dili kullanılmakta, kullanıcıya 'siz' diye seslenilmemektedir. Nunito Fontu'nun 24 punto boyutunda orta kalınlıkta (semibold) hali kullanılarak yazılar arasında hiyerarşi sağlanmıştır (Bknz. Şekil 57). Şekil 58'de sol tarafta yer alan ekran görselinin içerisinde 'Merhaba' başlık, altında yer almakta olan yazılar ise alt başlık olarak kullanılmıştır. Alt Başlıkta çok kısa bir şekilde uygulamanın amacı ve kullanıcılara nasıl ve hangi konularda hizmet sağlayıcı olduğu belirtilmiştir. Bu metinlerin yanı sıra en altta bulunan iki ayrı çizgi (slider) bu bilgilendirme ekranının iki sayfadan oluştuğu ve şu anda kullanıcıların birinci sayfada olduğunu hakkında bilgi vermektedir.

Şekil 58'de bulunan bu ekranlarda uygulamaya dair bilgiler verilirken aynı zamanda kullanıcıların uygulamaya olan ilgisini azaltmamak adına bu bölümdeki içeriklerin kolay anlaşılır olması esas alınmıştır. Bu nedenle uygulamayı açıklayan iki adımlık bilgilendirme metinleri çok kısa tutulmuşlardır.

Giriş ekranının ikinci sayfasında yine kullanıcılar için uygulama hakkında bilgi alabilecekleri bir ekran bulunmaktadır. Şekil 58'in sağ tarafında yer alan bu ekran görüntüsü, kullanıcılara uygulamanın işleyişinden bahseden son ekrandır ve görselin alt kısmında yer almakta olan kaydırıcılar (slider) beyaz çizgilerle görselleştirilmiştir.

Bu çizgiler, kullanıcıların ikinci sayfada olduklarını ve mobil uygulama tanıtımının sonuna gelindiği ile alakalı bilgi vermektedir. Mobil kullanıcıların uygulamanın içine girdikleri süreçleri bilmeleri ve kendilerini yormayacak düzeyde bilgi almaları uygulamanın sıkıcı bir uygulama olarak benimsenmemesi açısından çok önemlidir.

Şekil 59. Karşılama ve Giriş Ekranı Ekranları



Kaynak: *Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.*

Karşılama ekranının hemen ardından kullanıcının karşısına giriş ekran (Bknz. Şekil 59) çıkmaktadır. Belirtilen yazıda kullanıcıların beslenme alışkanlıklarına uygun restoranlar hemen başlayacağı belirtilir. Bu işlem kayıt işleminden sonra başlamaktadır. Ayrıca mobil arayüzün bu ekranında taze sebzelerin bir kapta sıçrıyormuşçasına hareketli bir fotoğraf seçilmiştir. Bu fotoğrafla uygulamanın amacının, kullanıcıların sağlıklı yemeklerle buluşturulacağının görsel bir kanıtıdır. Seçilen beyaz kap, temiz gıdaya ulaşıma bir göndermedir.

Arayüzde kullanılan renkler kurumsal kimliğe uygun olarak seçilmiştir. Uygulamanın birincil rengi (primary color) olan #71AD36 kodlu yeşil rengi, kullanıcıyı kaydolmaya yönlendirmek amacıyla birincil yönlendirme butonu olan "Üye Ol" bölümünde kullanılmıştır.

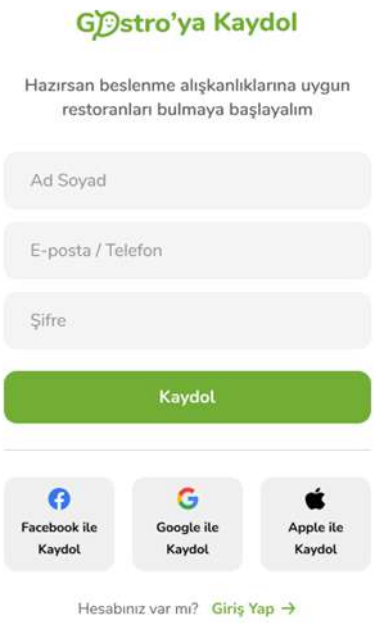
Şekil 60. Giriş Ekranı



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Bu ekranda (Bknz. Şekil 60) da en üstte ortaya konumlandırılmış olan logonun altında, aynı açıklama yazısı ile karşılaşılmaktadır. Üyeliği bulunan kullanıcılar mobil uygulamada bu sayfadaki adımları takip ederek giriş yapabilmektedirler. Ayrıca şifresini unutanlar için, yeniden şifre oluşturmak, şifremi unuttum seçeneği eklenerek kolaylaştırılmıştır. Kullanıcılar hazırda var olan üyelikleri ile oturum açabilmektedirler. Önceden güvenliği onaylanmış web sitelerindeki hesaplarından da kullanıcılar, Gostro mobil uygulamasına kayıt yaptırabilmektedirler. Bu hesaplar Facebook, Google, ve Apple'dır. Kullanıcıların Facebook, Google, ve Apple'da var olan kullanıcı hesaplarından mobil uygulama girişine onay vererek; isim, soyisim, e-mail adresi gibi pek çok bilgiyi kullanıcıların girmesine gerek kalmadan kayıt yapabilmelerine olanak sağlamaktadır.

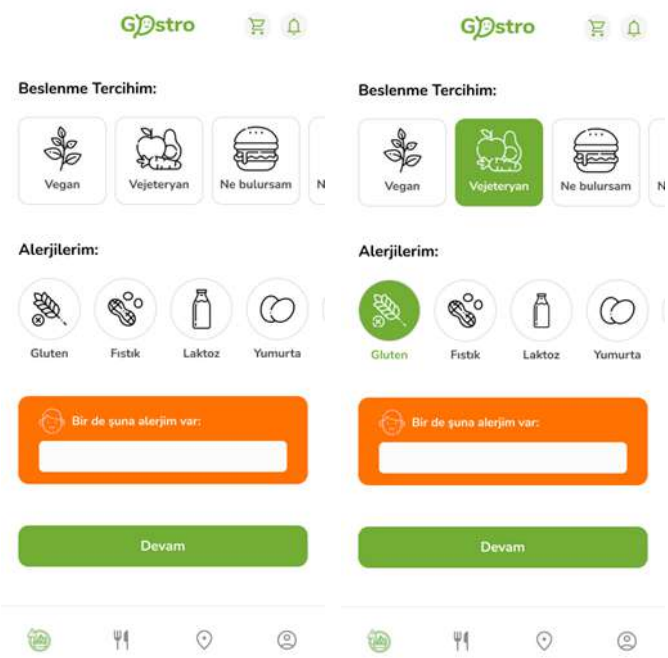
Şekil 61. Kayıt Ekranı



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Uygulamaya daha öncesinde kayıt yaptırmamış olan kullanıcılar için, uygulamada yeni kayıt ekranı (Şekil 61) bulunmaktadır. Bu sayfanın en üstünde yer alan logotipin yanında kullanıcıya hareket geçirmek amacıyla "kaydol" yazısı başlık şeklinde yerleştirilmiştir. Alt metinde yine uygulamanın hakkında bilgi veren ve bu kayıt adımı sonrasında kullanıcılara beslenme alışkanlıklarına uygun restoranları bulacağını dair açıklama yapan cümle yer almaktadır. Kullanıcıların kayıt işlemi esnasında ad soyad, e-posta ya da telefon ve şifreleri ile kayıt yapması beklenir. Bu adımları doldurmak istemeyen kullanıcılar için ise Facebook, Google ya da Apple var olan hesapları üzerinden kayıt yapabilmektedirler. Bu adım, var olan hesaplar ya da kullanıcıların istenilen bilgileri vermesi ile tamamlanmaktadır.

Şekil 62. Alerjilerim ve Beslenme Tercihlerim Kısmı Ana Ekranları



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

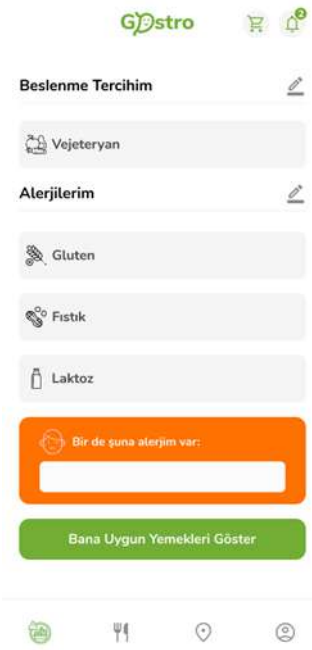
Yeni kayıt ya da üye girişi ekranının ardından uygulamanın amacına yönelik soldaki sayfa (Bknz. Şekil 62) açılmaktadır. Burada kullanıcılara beslenme tercihlerini kişiselleştirilebilmesi için olanak tanımaktadır. Yeni gelişebilecek olan alerji ya da beslenme hassasiyetlerini, kullanıcılar değiştirebilmektedir. Beslenme tercihlerinin yanı sıra, kullanıcılar hoşlarına giden dünya mutfaklarını da buradan seçebilmektelerdir. Sayfanın sol alt bölümünde bulunan içi yemek dolu bir kâse ikonunun yanında küçük bir ünlem görülmektedir. Dikkat uyarısı bulunduran bu ikon seçimi ile kullanıcılara anlatılmak istenilen, alerjisi bulunan ya da yemek istediği besinleri seçen, kısacası beslenmesine dikkat eden kullanıcıların bu hassasiyetlerine önem verildiğinin gösterilmesidir.

Şekil 62'de en üste ve ortaya yerleştirilen Gostro logosunun hemen sağında yer alan zil ikonu, gelen bildirimleri takip etme yaramakta ve kullanıcıların kendileriyle ilgili bu gelişmelerden haberdar olmalarını sağlamaktadır. Burada üç adet başlık bulunmaktadır: Bunlardan birisi beslenme tercihlerini seçmekle alakalıdır. Diğer madde ise vegan ve vejetaryen gibi beslenme çeşitleridir. Yemek tercihi olmayan ve alerjik bir rahatsızlığı bulunmayan kullanıcılar için de 'Ne Bulursam' (yerim) butonu bulunmaktadır ve ikon olarak hamburger ikonu kullanılmıştır. 'Alerjilerim' yazan kısma da kullanıcıların alerjilerini seçmelerine olanak tanınmaktadır. Arayüz ekranının bu kısmında, gluten kısmının seçili olduğu görülmektedir, uygulamada genel olarak seçili ve aktif tüm adımlar logoda da kullanılan yeşil renkle seçilmiş

durumdadır. Aynı zamanda uygulama kullanıcılara, yeni alerjileri ya da var olan alerjileri seçmeye ya da eğer kullanıcının alerjisi çok bilindik bir alerji türü değil ise onlara 'Bir de Şuna Alerjim Var' kısmında kullanıcılara ekstra olarak belirtme imkânı sağlamaktadır. Mobil uygulama kullanıcıları en altta bulunan turuncu devam butonuna basarak seçmiş oldukları beslenme tercihlerine göre kendilerine en az zarar verecek olan besinleri ve en sevdikleri yemekleri yemeye bir adım daha yaklaşmaktadırlar.

Gösterge ile gösteren arasındaki ilişki uzlaşmalar sonucu ortaya çıkan bir anlamdır. Bir papatya resmi doğadaki papatyayı anlatan bir görsel olarak bir ikondur (Batı, 2006). Uygulamadaki ikonlar gerçek görsellere yakın tutularak kullanıcıların kullanırken zorluk yaşamamaları, uygulamayı kolayca kullanabilmeleri amaçlanmıştır.

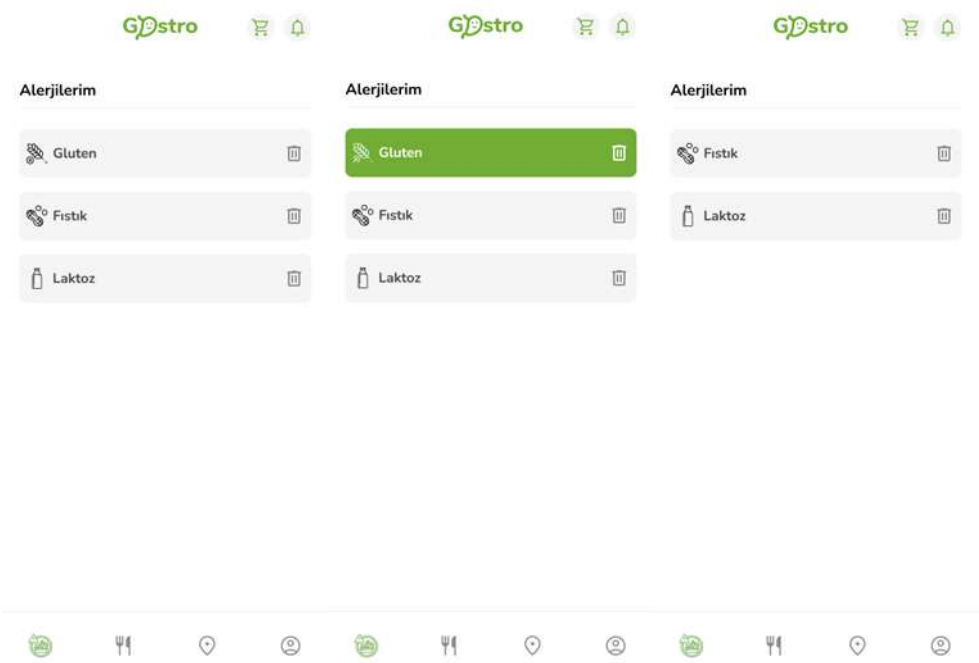
Şekil 63. Beslenme Tercihleri ve Alerjileri Düzenleme Ekranı



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Seçimler tamamlandıktan sonra kullanıcının tüm tercihleri bir arada görülmektedir ve kullanıcıların kısa yoldan düzenlemelerde bulunması mümkün kılınmıştır. Yeşil kutucuğun içerisine kullanıcılar, uygulamanın içerisinde bulunmayan, az rastlanan alerjileri ekleyebilmektedirler. En alt kısımda bulunan turuncu butondaki yazı bu sayfada değişerek 'Devam' yerine, 'Bana Uygun Yemekleri Göster' şeklinde değişir ve bu noktadan sonra kullanıcılar, restoran bulma ekranına aktarılmaktadırlar.

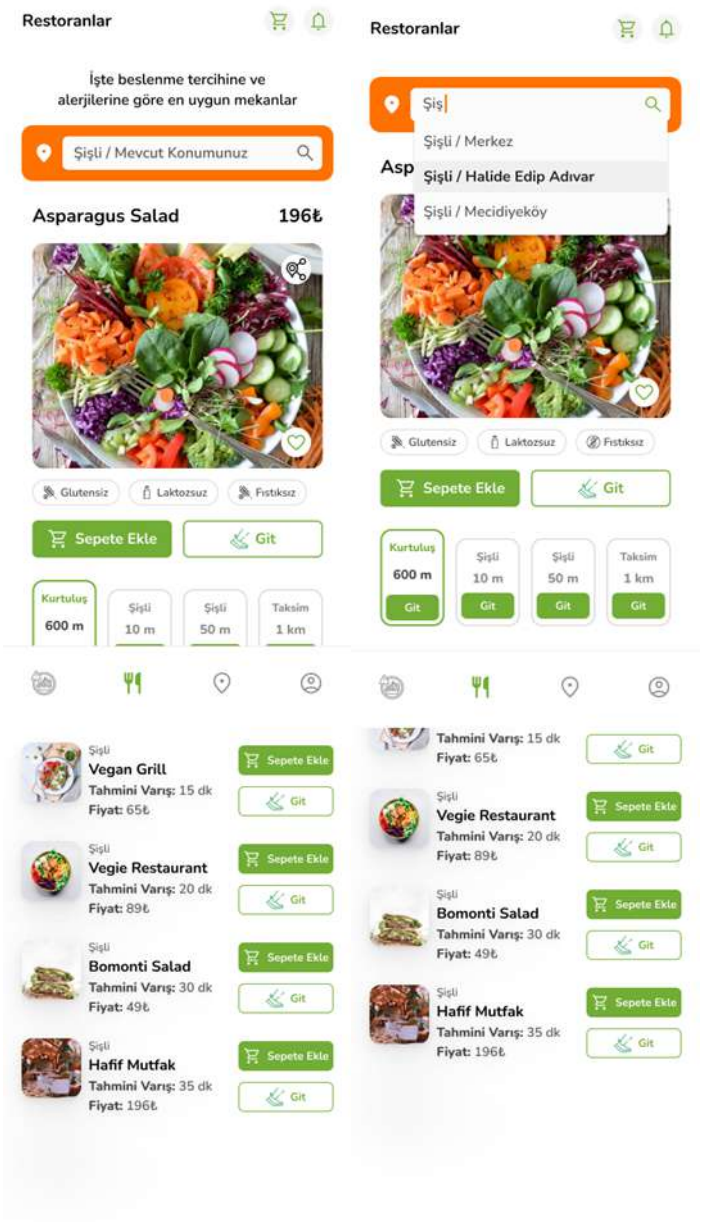
Şekil 64. Alerjilerim ve Beslenme Tercihlerim Kısmı Ana Ekranları



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Şekil 64'teki gibi beslenme bilgileri girildikten sonra alerjilerim kısmı bu şekilde gözükmektedir. Kullanıcılar tüm alerjilerini bu şekilde görebilmektedir. Ekranın altında kullanıcıların akıllarına sonradan gelen ya da gıdalara karşı yeni gelişen alerjilerini eklemeleri mümkündür. Sağ üstte bulunan kalem işaretini seçerek, kullanıcıların seçtikleri alerjileri kaldırmaları mümkündür.

Şekil 65. Restoranlar Ekranı



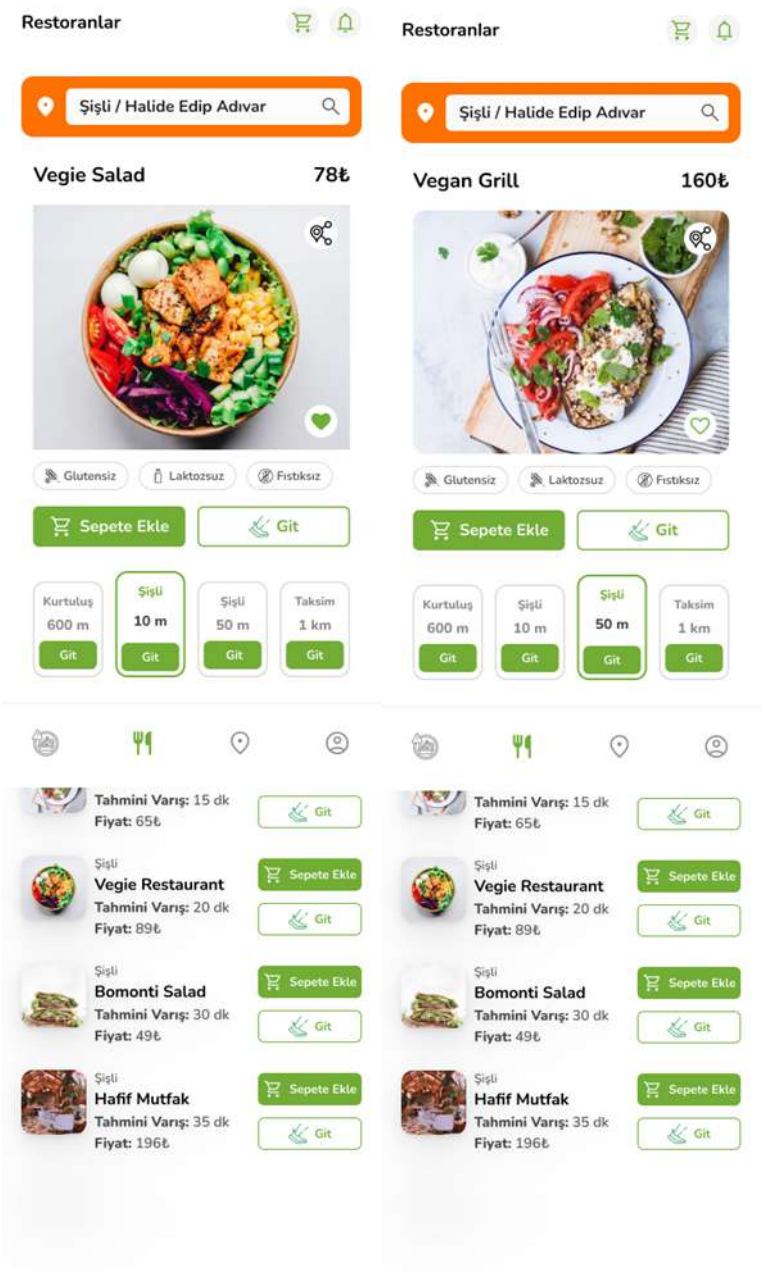
Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Restoran seçimi kısmında (Bknz. Şekil 65) navigasyon bar ya da kısaca nav-bar olarak bilinen alt kısımdaki ikonlardan üzerinde çatal ve bıçak şekli bulunan ikon aktif (yeşil) hale geçer. Mobil uygulama, kullanıcının anlık olarak bulunduğu konumdan faydalanarak, ilk ekran görüntüsünde olduğu gibi, ya da kullanıcının arayacağı arama çubuğuna yazdığı, ikinci ekran, muhit ile kendisini uygun restoranları ve bu restoranları kendisine ne yakınlıkta olduğunu onlarla paylaşmaktadır.

Bu görsellerde örnek olarak birinci ekranda uygulamanın direkt olarak nasıl yakınlardaki kullanıcılara uygun mekanlar sunduğunu görülmektedir. Sağ taraftaki diğer ekran görüntüsünde ise arama çubuğunun nasıl kullanıldığı ve mobil uygulama

arayüzündeki prototipte uygulamanın kullanıcısının işini kolaylaştıracak şekilde kendisinin aradığı yere yakın isimler sunduğu görülmektedir.

Şekil 66. Restoranlar Ekranı ve Mesafe

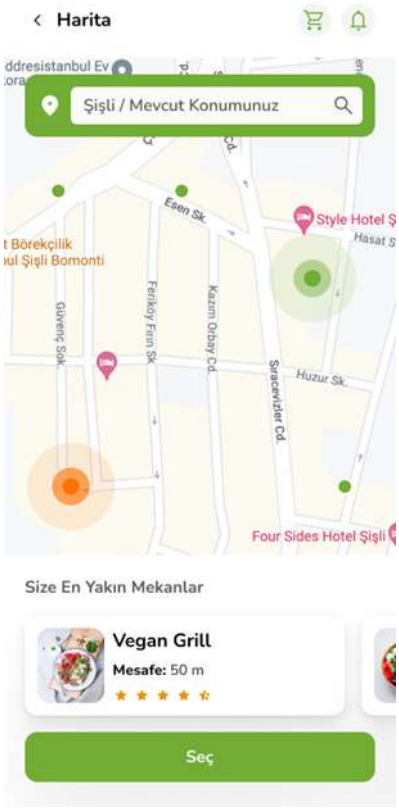


Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Gostro mobil uygulaması ile kullanıcıların, istedikleri mesafedeki restorandan sipariş vermeleri ya da oraya giderek kendilerine uygun besinleri tüketmeleri mümkündür. Kullanıcı kendisine en yakın ve en uygun olduğunu düşündüğü lokasyonu büyük restoran görselinin altındaki kutucuklardan seçebilme, kendisine uygun mesafeyi belirleyebilmektedir (Bknz. Şekil 66). Seçilen kutuya tıklandığında seçili şekilde

turuncu rengi almakta ve seçili yeri daha da ön plana çıkmaktadır. Ayrıca görselin üzerindeki kalp ikonuna tıklayarak kullanıcının, seçili mekânı favorilere eklemesi yani kişiselleştirmesi mümkün kılınmıştır. Favori restoran olarak ekleme özelliği günümüzde diğer restoran uygulamalarında da bulunmamaktadır.

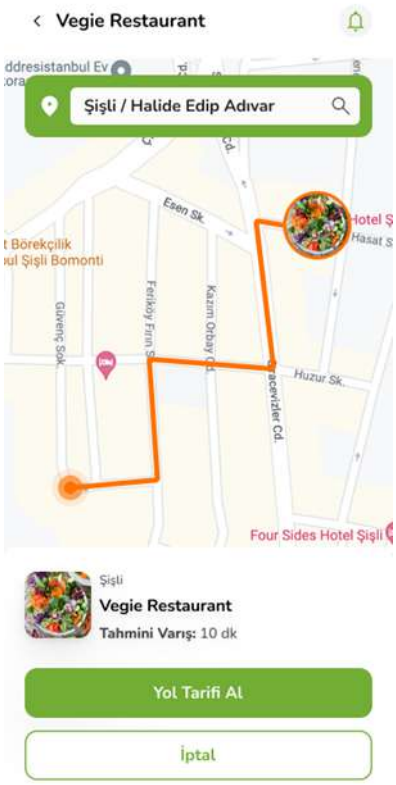
Şekil 67. Restoranlara Ulaşma



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Kullanıcı kendisine uygun seçenekler arasından bir seçim yaptıktan sonra dokunarak seçtiği restoranı ve diğer restoran seçeneklerini bir harita üzerinde, seçim yapmadan önce son bir kez daha görebilmektedir. Bu sayede yalnızca uzak mesafesini bildiği restoranın kendisine göre hangi konumda olduğunu görebilmekte ve yürümek istediği yöne doğru da restoran tercihinde değişiklik yapabilmektedir. Kullanıcının kendi konumunu yeşil, diğer restoran seçenekleri ise turuncu renkte görünmektedir. Alt kısımda gözüken (Bknz. Şekil 67) restoranın diğer turuncu noktalardan turuncu halkası hareketli bir şekilde genişletilerek sağlanmıştır.

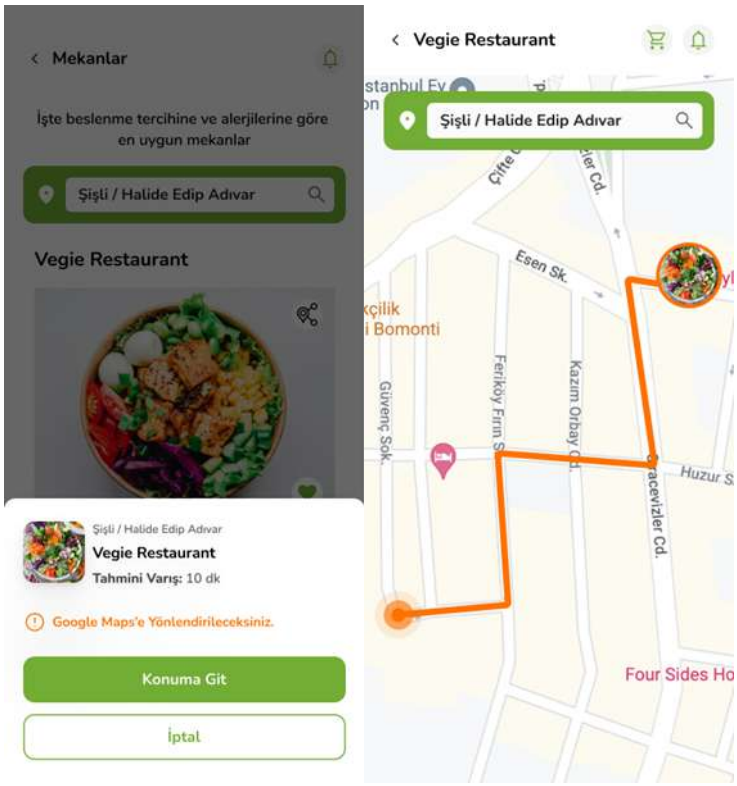
Şekil 68. Rota Oluşturma



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Kullanıcıların yaptığı destinasyon seçimi sonucunda ortaya tahmini bir yol haritası ön izlemesi çıkmaktadır. Kullanıcı bu adımda ne kadar sürelik bir mesafe kat edeceğini görebilmekte (Bknz. Şekil 68) ve dilerse çevrimiçi haritadan faydalanabilmek üzere gerekli uygulamaya yönlendirilebilmektedir. Uygulamanın öncelikli amacı kullanıcıyı sağlıklı yaşama, yürümeye davet etmesidir. Bu nedenle kullanıcı bu adıma kadar geldikten sonra kendisine yeniden sepete ekleme seçeneği sunulmamaktadır.

Şekil 69. Rota oluşturma

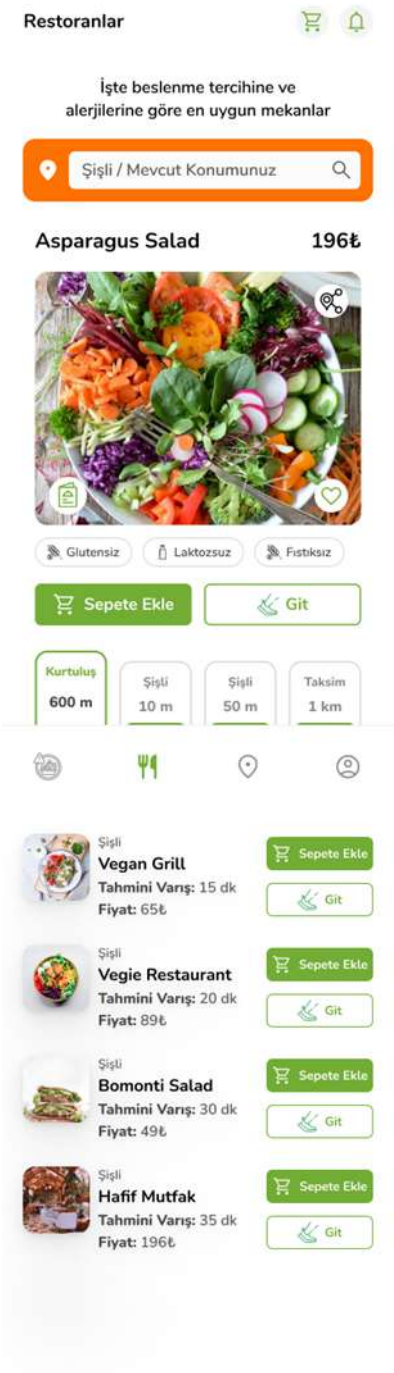


Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Seçilen restorana kullanıcı gönderilmeden önce harita olarak Google Maps'ten (Google Haritalardan) faydalanılmaktadır. Bu noktada uygulama kullanıcılara Google Maps'e yönlendirildiği ile ilgili haber vermektedir. Uygulama, verileri Google Maps aracılığıyla aldığı için bu noktada restoranların yemek ve konum gibi doğru veri vermeleri çok önemlidir. Doğru ve ayrıntılı girilen yemek bilgileri ve ayrıntılı mönüler kadar, uygulamanın çalışması açısından harita verilerinin de doğru girilmesi gerekmektedir.

Örnek olarak hazırlanan bu iki harita görsellerinde, sol taraftaki mobil uygulama arayüzü görselinde kullanıcının haritada kendisine uygun olan restoranların uzaklığının nasıl gözükeceği bu şekilde görselleştirilmektedir. Sağ taraftaki ekranda, rota oluşturulduğunda kullanıcılara sunulan en yakın yürüme mesafesinin nasıl göründüğünü görülmektedir.

Şekil 70. Çevrimiçi Sipariş Verme Ekranı



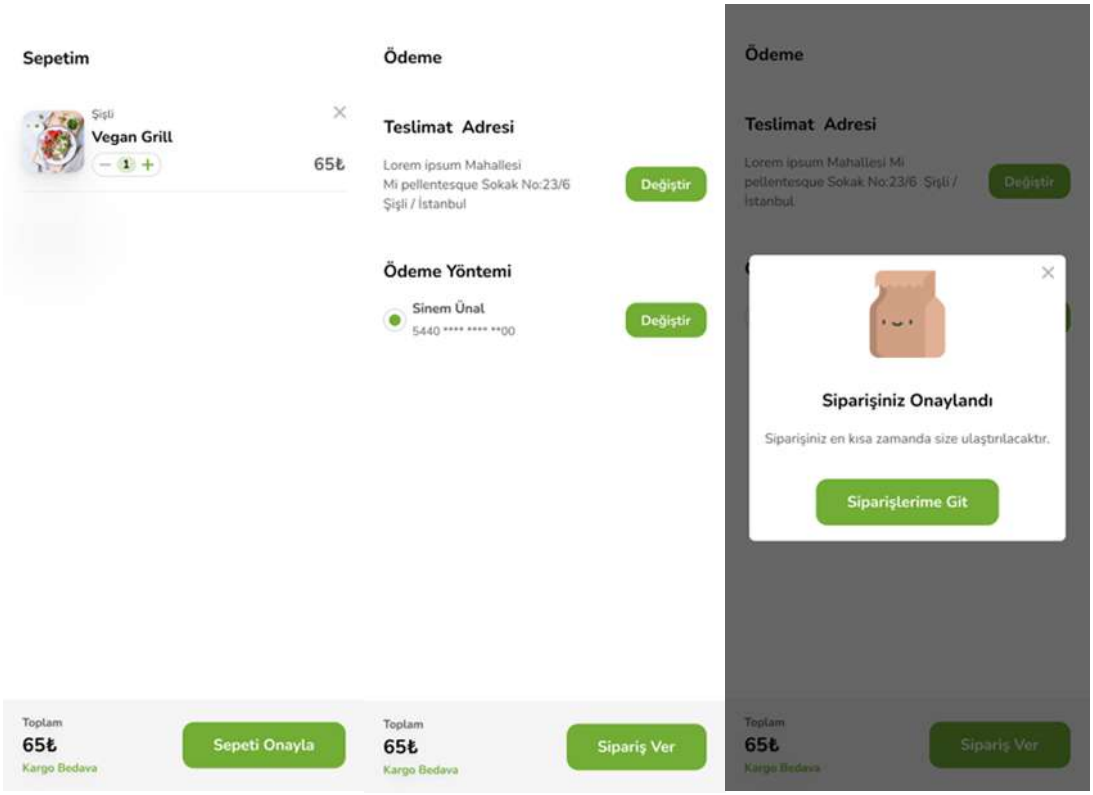
Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Şekil 70'te yer alan 'Restoranlar' ekranında kullanıcılar beslenme tercihlerine uygun restoranları görebilmekte ve sayfanın en üst kısmındaki başlıkla bununla ilgili bilgilendirilmektedirler. Uygulama kullanıcıların kişiselleştirmelerine yönelik, kendilerine en uygun restoranı sunduğundan dolayı, kullanıcı görselde yemeği ve fiyatı görüntüleyebilmektedir. Yemek görselinin üzerinde konumu paylaşma, favorilere ekleme ve menüyü incelemeye yönlendiren açık renk yuvarlak şekillerin içerisinde yönlendirilecek sayfa ile bağlantılı logolar bulunmaktadır. Görselin hemen

altında bulunan, kullanıcının seçimlerine özel alt başlıklar bulunmakta, bu başlıktaki alerji ya da beslenme tercihleri seçenekleri kullanıcıya kendisinin doğru yolda olduğuna dair hızlı bir teyit sağlamaktadır. En alt kısımda bulunan mesafe ve semt bilgileri, kullanıcıya kendisine uygun diğer seçeneklerin hangi uzaklıkta olduğunu göstermektedir.

Ekranın gözükmeyen ancak yalnızca kullanıcı sayfayı aşağıya kaydırdığına (scroll down) görebileceği ayrıntılar ise diğer restoranlara hızlıca yürüme rotası belirleyebileceği ya da sepete ekleyebileceği gibi seçenekler yer almaktadır.

Şekil 71. Ödeme ve Onay Ekranı



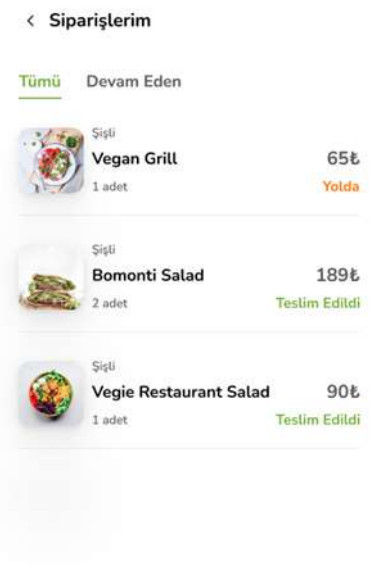
Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Şekil 70'te en soldaki ekranda görüldüğü üzere 'Sepete Ekle' kısmına, kullanıcının menüden seçtiği ürün yerleştirilmektedir. Sepetteki ürün, 'Sepetim' ekranının içerisinde fiyat ve kargo ücret bilgisi ile bu şekilde gözükmektedir (Bknz. Şekil 71). 'Sepetim' kısmı tasarım olarak çok sade tutulmuştur. Seçilen ürünün alt kısmında ürün miktarının kolaylıkla arttırılabilmesi için artı ve aynı şekilde kolaylıkla eksiltebilmesi için de eksi işaretinden faydalanılmıştır. Sepetteki ürün hiyerarşik açıdan incelendiğinde, öncelik ürünün adındadır. Sıralamayı sonrasında fiyat, adet bilgisi ve restoranın adı takip etmektedir.

Sepetin onaylanmasından sonra, Şekil 71'de sol taraftaki ekranda yer alan teslimat ekranının ve ödeme yönteminin kontrol edilebileceği ekran belirmektedir. Bu ekranda seçilen adresin değiştirilmesi mümkündür. Diğer bir değiştirilebilen seçenek de 'Ödeme Yöntemi' kısmında yer almaktadır. Bu kısımda kart bilgilerinin dışında, nakit ödeme, online ödeme, yemek çeki ya da yemek kartları ile ödeme fırsatı da kullanıcıya sunulmaktadır.

Şekil 71'in sağdaki ekranında ise siparişin onaylandığı ekranı görülmektedir. Bu ekranda arka plan karartılarak siparişin onaylandığı bilgisi öne çıkartılmıştır. Kullanıcıların logodaki gülen yüzü görmeleriyle başlayan deneyimleri, gülen yüz ile sonlandırılmaktadır. Bundan sonraki adımlarda çevrimiçi yemek verme işlemi seçildiyse ürünün durumu hakkında bilgi verilerek devam edilmektedir.

Şekil 72. Çevrimiçi Sipariş Takibi

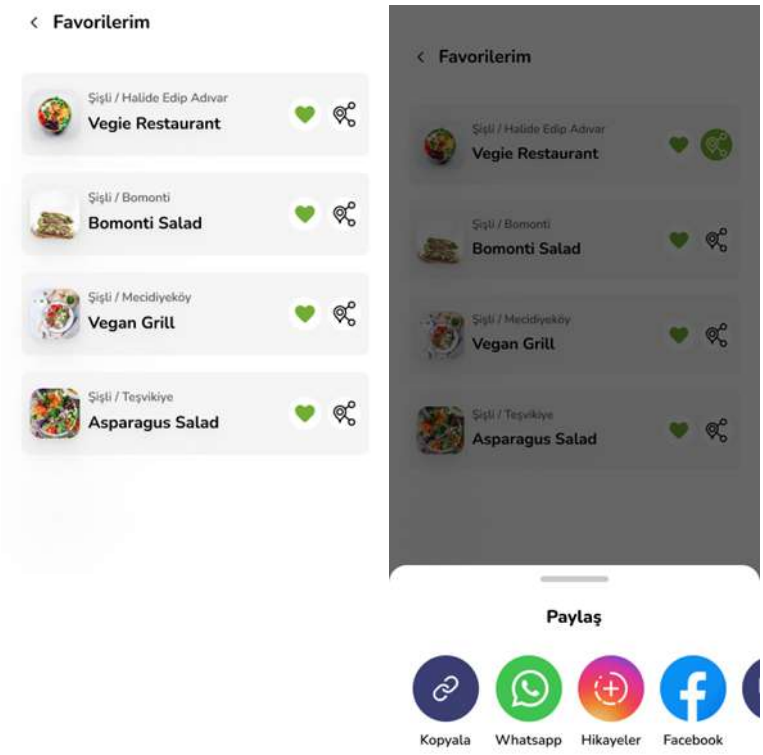


Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Günümüzde hazırda var olan birçok uygulamada da görüldüğü gibi Gostro mobil uygulaması tasarlanırken de sipariş takibinin online olarak yapılabilmesine dikkat edilmiştir. Kullanıcı bu ekranda (Bknz. Şekil 72) hem önceki siparişlerini görebilmekte hem de güncel siparişinin ne durumda olduğunu görebilmektedir.

Restoran aracılığı ile uygulama kullanıcılara siparişlerinin hazırlandığı, yolda olduğu, ulaştığı gibi bilgileri verebilmektedir.

Şekil 73. Favorilere Ekleme ve Uygulamayı Paylaşma Ekranları



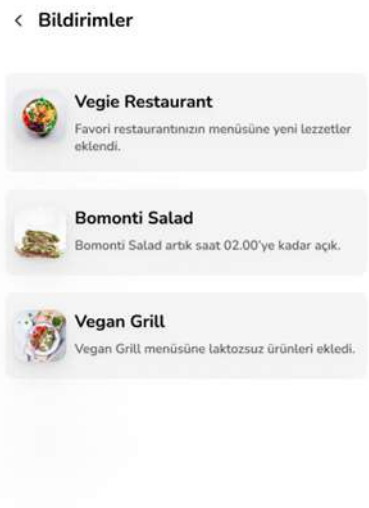
Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Bir diğer kişiselleştirme özelliği olan favorilere ekleme özelliği, bu mobil uygulamada çok önemli bir yer taşımaktadır. Bunun iki nedeni vardır: birincisi daha önce yapılmış olan hiçbir çevrimiçi yemek siparişi uygulamasında favorilere ekleme gibi kişiselleştirilmiş bir detay bulunmamaktadır. Bu detay kullanıcılara favori restoranını bir yere kaydetme ve öncesinde deneyip sevdiği, kendisine uygun gördüğü restoranı kaybetmemesini sağlamaktadır. (Bknz. Şekil 73) Diğer kullanıcılar, farklı mobil uygulamaları kullanırken geçmiş siparişlerine göz atması gerekirken, bu mobil uygulama sayesinde restoranlar favorilere eklenerek gerektiğinde tekrar aynı restorandan yemek yeme ya da bu restoranı paylaşma imkânı sunulmaktadır.

Paylaşma özelliği uygulamanın bilinirliğini artırmak ve yaygınlaşmasını sağlamak için çok önemli bir özelliktir. Kullanıcılar bu uygulamayı paylaşarak mobil uygulamanın daha fazla indirilmesini ve daha fazla kullanıcının yemek seçerken vakit kaybetmesine önlemeye amaçlamaktadır. Sevilen restoranın konumunu paylaşmak için hem harita pin ikonu hem de paylaşım ikonları birleştirilerek kullanılmıştır. Bu şekilde

kullanıcılara tek bir tuşla konum paylaşımı yapılabileceklerini ifade etmeyi amaçlamıştır.

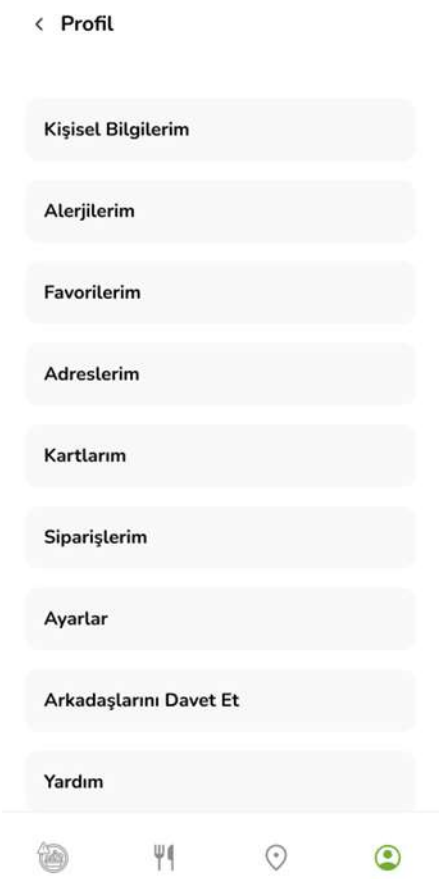
Şekil 74. Bildirimler Ekranı



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Mobil uygulamanın sağ üst kısmında bulunan zil ikonuna tıklandığında, kullanıcı kendisine gelen bildirimleri görmektedir. Bu bildirimler (Bknz. Şekil 74) kullanıcılara sevdikleri restoranların yeni şubeleri hakkında bilgi vermektedirler. Bunlara ek olarak, kullanıcının harita verileri uygulamaya açık ise kullanıcı farklı muhitlerde gezerken, kullanıcıya sevdiği restoranın farklı bir şubesine yakın olduğu bilgisi verebilmektedir. Bu özellik ile uygulama, kullanıcının kendisine uygun ve sevdiği bir şekilde beslenmesini kolaylaştırmaktadır.

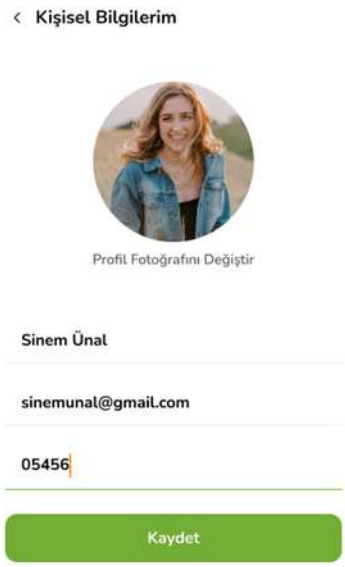
Şekil 75. Profil Sekmesi



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Mobil uygulamanın en alt kısmındaki sağ alt ikona tıklandığında, uygulamanın profil ayarları (Bknz. Şekil 75) kısmına ulaşılmaktadır. Bu kısım aktifken diğer seçili tüm elementler gibi yeşil renktedir. Bu kısımda sırasıyla: kişisel bilgilerim, alerjilerim, favorilerim, ayarlar, arkadaşlarını davet et ve yardım sekmeleri bulunmaktadır. Bu bölüm kullanıcıların kendileri ve beslenme tercihleri ile ilgili değişiklikler yapabilmesine olanak tanırken aynı zamanda favori restoranlarına ulaşabilme, bildirim ayarlarını düzenleyebilme ve uygulamayı arkadaşlarıyla paylaşmalarına olanak sağlamaktadır.

Şekil 76.Uygulamadaki Kişisel Bilgilere Erişim



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Profil sekmesi (Bknz. Şekil 76) kullanıcının profil bilgilerine ulaşmasına ve bunları değiştirmek istediği zamanda kolayca değiştirmesine de olanak sağlamaktadır. Bu bölümde kullanıcı profil fotoğrafını normalden daha büyük bir şekilde görüntüleye bilmektedir. Ayrıca profil fotoğrafını değiştir kısmına tıklayarak kolaylıkla yeni fotoğraf yükleyebilmekte ya da var olan fotoğrafı silebilmektedir. Bunun dışında isim, soyad, e-posta adresi ve cep telefonu gibi kullanıcının kişisel iletişim kanallarını görebilme ve değiştirme alanı yine bu sayfadan sunmaktadır.

Şekil 77. Şifre Değiştirme Ekranı



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Mobil uygulamada eski şifreyi değiştirmek oldukça kolaydır. Ayarlar kısmında (Bknz. Şekil 77) şifre başlığı seçildikten sonra kullanıcı eski şifresini girerek ve yeni şifrelerini kolayca oluşturabilmektedir. Mobil uygulamanın kısa ve cana yakın anlatımı ile kullanıcıyı hiçbir adımda korkutmadığı gibi bu adımda da korkutmamaktadır. Kullanıcı takip etmesi gereken adımları bilmektedir. Kullanıcılar yaptığı ya da yapmaktan kaçındığı işlemleri kolaylıkla geri alabilmektedirler.

Şekil 78. Mobil uygulamaya başkalarını davet etme ekranı



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Daha öncesinde restoranları paylaşırken karşımıza çıkan paylaşma seçeneği şimdi ayarların içerisinde (Bknz. Şekil 78) tekrar karşımıza çıkmaktadır. Bu beklenti de tıpkı diğer sayfada olduğu gibi uygulamanın bilinirliğini artırmak ve kullanıcıları ve sağlıklı beslenmeleri konusunda bir hayatlarını kolaylaştıracak bir seçenek sunmak için tasarlanmıştır. Bu özellik sayesinde kullanıcılar, mobil uygulamayı paylaşmak istediği kişi ya da kişilerle Whatsapp, Instagram, Facebook gibi sosyal medya uygulamaları üzerinden link göndererek paylaşım sağlayabilmektedir.

6.3.2. Tasarım Prototipi ve İşleyişi

Tasarımın her zaman bir şeyin göründüğünden çok daha fazlası olduğunu düşündük. Her şey bu: bir şeyin pek çok farklı seviyede çalışma şekli. Nihayetinde, elbette tasarım, deneyimlerimizin çoğunu tanımlar.

— Jonathan Ive

Apple'ın önemli tasarımcısı Jonathan Ive'nin de belirttiği gibi tasarım yalnızca görsel dünyaya hitap etmekten çok, deneyimleri de tanımlamakta ve çoğu zaman onlara şekil vermektedir. Tasarımcılar, estetik kaygıların haricinde, üzerinde çalışmakta oldukları şeyin işlevselliğini de düşünmek durumundadır.

Gostro uygulamasının mobil uygulama arayüz tasarımı prototip olarak tasarlanırken aynı zamanda işleyişi de göz önünde bulundurulmuştur. Mapping yani haritalandırma denilen adım ile mobil uygulama için bir fikir haritası oluşturularak mobil ekranlar ile bir yol hayal edilmiştir. Bu yolda hangi aşamalarda hangi ekranla karşılaşılacağı, kullanıcının hangi adımda geri dönmek isteyebileceği düşünülmüş ve planlanmıştır. Tüm bu adımlarda kullanıcının kafasını karıştırmayacak, temiz görünüm korunmaya çalışılmıştır. Mobil uygulama sayfaları birbirine bağlandıktan sonra Figma uygulaması cep telefonundan açılarak var olan tasarımı deneyimlemek mümkündür.

Tasarım tarafında birkaç kez bağlantıların birbiriyle doğru çalışıp çalışmadığını kontrol ettikten sonra, User Experience yani kullanıcı deneyimi adımına geçilmiştir. Bu bölümde gerçekten kullanıcılar üzerinde bir deney yapılmamış, farklı senaryolar belirlenerek tasarımın çalışıp çalışmadığı kontrol edilmiştir.

Şekil 79. Ayarlar Sekmesi



Kaynak: Mobil Uygulama Ekran Görüntülerinin Tasarımları Tarafıma Aittir.

Prototipinin mobil arayüzünün ayarlar kısmında (Bknz. Şekil 79) sırasıyla Şifre, Bildirimler, Güvenlik, Yardım, Hakkında bölümleri yer almaktadır. Bu sekmenin altında kullanıcılar, ayarlamak istediği tüm kısımlara ulaşabilmektedir. ‘Şifre’ kısmından var olan şifresini değiştirebilmekte, ‘Bildirimler’ kısmından uygulamada favorilere eklediği restoranlara ulaşabilmekte, favori restoranların yeni şubeleri

açıldığında kendisine haber verilmektedir. Bildirimleri açarak kalması kullanıcının haritada yön bulmasını kolaylaştırarak sevdiği restoranların ve beslenmesine uygun restoranların nerede açıldığı hakkında kendisine bilgi vermektedir.

7. SONUÇ

Araştırmada çevrimiçi yemek siparişi verilen bazı mobil uygulamaları incelenmiş olup, bu alanda geliştirilebilecek bir mobil uygulamaya daha fazla kişiselleştirilmeye imkân tanımasıyla kullanıcıların hayatlarını nasıl kolaylaştırabileceği ile ilgili incelemelerde bulunulmuştur. Yaşam biçimlerinin değişkenlik göstermesi, beslenmenin ve buna bağlı olarak besin gereksiniminin karşılanma biçimlerinin gelişmesi kronolojik bir sıranın ilerleyişini gerektirdiğinden söz konusu süreçte beslenme tarihi ile ilgili ayrıntılı bir inceleme gerçekleştirilmiştir.

İnsanlık var olduğu andan itibaren barınma, beslenme gibi temel ihtiyaçlarını karşılamak için her dönem farklı yollar geliştirmiştir. Toplumların yaşayışındaki temel dinamiklerin değişim göstermesi, söz konusu yolları etkileyerek yeni evrelere sokmuştur. Beslenme, yıllar içerisinde değişmiş, gelişmiş ancak insan yaşamında fizyolojik bir ihtiyaç olarak kalmanın çok ötesine geçmiştir. İlk çağlardan günümüze gıdalar birçok değişime uğramıştır. Bu değişimler yalnızca gıda maddelerinin değişimi ile değil, gelişen teknoloji ile de şekillenmiştir.

Bireyler yüzyıllar boyunca beslenme konusunda çeşitli problemler yaşamışlardır. Bunlar geçmişte toplama, avlanma, üretme aşamasında yaşanan sorunlar olarak karşımıza çıkarken, günümüz modern toplumlarında ise, teknolojik boyutta, mobil uygulamalarda görülen eksikliklerle süregelmektedir. Var olan çevrimiçi yemek uygulamaları yemek içeriği bilgileri ile kullanıcıları yanıltabilmekte, seçmek istedikleri yemekleri ararlarken bireylere büyük zaman kaybı yaşatabilmektedir. Uygulamalar kişilerin beslenme tercihleri ya da alerjileri gibi farklılıklarına duyarlı değillerdir. Kullanıcıların uygulamaları kişiselleştirememeleri onlara zaman kaybı yaşatmaktadır ve sipariş kendilerine ulaştıktan sonra ya da tüketildikten sonra sağlıksal açıdan sorun yaratabilmektedir. Çalışmanın teknoloji ve beslenme bölümünde gelişen teknolojinin insan hayatını ve besinlere ulaşmasını nasıl kolaylaştırdığı incelenmiştir.

Beslenme ile teknolojinin birleştiği noktada çevrimiçi yemek uygulamalarının bireylerin hayatlarında artan kolaylık sağlaması, genişletilmiş seçenekler, teslimat, kişiselleştirme, derecelendirmeler ve incelemeler, sadakat programları ve indirimler, sosyal medya paylaşımları ve topluluk gibi birçok önemli etkileri olmuştur. Bu doğrultuda bireyler akıllı telefonlarındaki mobil uygulamalar sayesinde yalnızca birkaç dokunuşla dilediği menülere göz atabilmekte ve bulundukları yere yemek siparişi verebilmektelerdir. Teknolojinin bir sonucu olarak çevrimiçi yemek siparişi uygulamaları ve mobil haritalar bireylerin yollarının hiç düşmediği ancak beslenme tercihlerine uygun olan yerleri eforsuz bir şekilde keşfedebilmelerini sağlamaktadır. Dijitalleşme sayesinde verilen ve alınan siparişlerdeki hata payının azaltıldığından bahsedilmektedir. Bu çalışmada değinilen en önemli unsurlardan biri de

kişiselleştirme sayesinde tüketicilerin yemek siparişlerini kendilerine uyarlayabilmeleridir. Teknolojinin sunduğu diğer imkanlar arasında derecelendirmeler ve incelemeler bulunmaktadır. Kullanıcılar yemek deneyimleri hakkında geri bildirimde bulunabilmektedirler. Bu özellik sayesinde diğer müşteriler, restoranları kalite ve hizmet standartlarını korumaları ya da bu standartları yükseltme hususunda teşvik edilmektedirler. Çevrimiçi yemek siparişi uygulamaları kullanıcılara çeşitli kampanya ve kampanyalarla sadakat programları ve indirimler sağlamaktadır. Yüksek takipçi sayısına sahip kişiler ve sosyal medya hesaplarından paylaşımlar yapılarak tüketicilerin dikkatinin aktif tutulması amaçlanmıştır.

Teknolojinin ilerlemesi ve mobil uygulamaların mobil cihazlara entegre olması ile alışveriş, sağlık, ulaşım gibi alanlarda insan yaşamını kolaylaştıran pek çok gelişme ortaya çıkmıştır. Özellikle beslenme alanında önemli ölçüde çeşitlilik sunan mobil uygulamalar, bireylerin zamanı doğru ve verimli kullanmaları bakımından önemli ölçüde etkili olmuştur. Bu sayede kullanıcılar sağlık kuruluşlarından randevu oluşturabilmekte, diyetisyenlerle online görüşmeler yapabilmekte, akıllı saatleri sayesinde sağlık takibi yapabilmektedirler. Teknolojinin olumlu etkileri arasında kişilerin beslenme ile ilgili bilgilere kolaylıkla erişebilmesi ve alanında uzman kişilerle sağlık verilerini paylaşarak çevrimiçi bir diyet yürütmeleri de yer almaktadır. Bu gibi kolaylıklar bireylerin sağlıklarını korumalarını ve formda kalmalarını sağlamaktadır. Her gün gelişen yapay zekâ ile kullanıcılar, beslenme alanında veri analizi yaptırarak kendilerine uygun bir beslenme şekli yaratabilmektedirler. Mobil haritalar yıllar içerisinde gelişip, cep telefonları ile birleşerek kısmen interaktif bir hal almışlardır. Beslenmeye ve çevrimiçi yemek siparişi vermeye yönelik mobil uygulamalar kullanıcıların üzerinde etkili olmuşlardır. Bu kapsamda Türkiye'de aktif bir şekilde çevrimiçi mobil yemek siparişi verilen mobil uygulamalar incelenmiş olup, var olan uygulamalardaki eksik özellikler gösterilerek, kişiselleştirilebilir bir mobil uygulama tasarlanmıştır.

Ayrıca bu çalışmada, günümüzdeki çevrimiçi yemek siparişi uygulamalarının, kullanıcılara beslenme tercihlerine yönelik kişiselleştirme seçenekleri sunup sunmadığı da irdelenmiştir. Araştırmanın örneklemini; çevrimiçi yemek siparişi uygulamaları olan YemekSepeti, Getir Yemek, Trendyol Yemek ve Fuudy Türkiye'de faaliyet gösteren online yemek siparişi platformları oluşturmaktadır. Bu platformlar, kullanıcıların yemek sipariş etmesi için çok çeşitli restoran seçenekleri sunmaya odaklanırken, kullanıcıların beslenme tercihleri ya da alerjilerini belirleme ve bunlara göre sipariş verebilmelerine yönelik belirli özellikler sunmamaktadır. Bununla birlikte, bu platformlarda listelenen her bir restoranlarda vejetaryen, vegan, glütensiz vb. gibi diyet tercihlerini seçme gibi özelleştirme seçenekler bulunmamaktadır. Kullanıcılar diyet tercihlerine veya gereksinimlerine göre çevrimiçi sipariş verememektedir.

Arayüz incelemelerinde kullanıcıların Yemeksepeti, Getir (Getiryemek), Trendyol (Yemek) ve Fuudy uygulamalarını kullanarak yalnızca favori restoranlarını seçebildiği ve bu kişiselleştirmenin yeterli olmadığı saptanmıştır. Kullanıcılar kendilerine uygun olduğunu düşündükleri mutfak, beslenme tercihini seçememektedirler. Kendileri için

sorun oluşturabilecek alerjenler gıda ürünleri için ya çok dikkatli menü incelemeleri yapmaları ya da restorana not yazması gereken kullanıcılar bu adımlarda çok zaman kaybetmekte ve sağlıklarını şansa bırakmak durumunda kalmaktadırlar.

Favori yemekleri kişiselleştirme yeteneği, kullanıcılara yüksek düzeyde rahatlık ve memnuniyet sağlamaktadır. Kullanıcının en sevdiği yemeğe ya da restorana yalnızca birkaç dokunuşla ulaşabilmesi, manuel olarak seçme ihtiyacını ortadan kaldırarak, özelleştirilmiş olması buna zahmetsizce erişebilmeyi beraberinde getirmektedir. Bu kolaylaştırılmış süreç yalnızca zamandan tasarruf sağlamakla kalmaz, aynı zamanda kullanıcıların tercihlerine tam olarak uyan bir yemeğin tüketilmesinde tutarlılık sağlayarak tüketiciye daha keyifli bir yemek deneyimi yaşatmış olur. Ayrıca, bu uygulamalara kişiselleştirilmiş alerjen tercihlerinin dahil edilmesi, belirli diyet kısıtlamaları veya gıda alerjisi olan kişiler için büyük fark yaratacaktır. Glüten, süt ürünleri veya fındık gibi alerjenleri girip kaydedebilmek, sağlık üzerinde olumsuz etkileri olabilecek bir yemek siparişi verme riskini önemli ölçüde azaltmaktadır. Uygulama daha sonra bu alerjenleri içeren restoranları ve menü öğelerini filtreleyerek kullanıcılara güvenli ve uygun seçeneklerden oluşan öneriler sunabilmektedir. Bu özellik, bireylerin daha geniş bir seçenek yelpazesini güvenle keşfetmelerine, iç huzur ve güvenlik duygusu ile mutfak ufuklarını genişletmelerine olanak tanımayı amaçlamaktadır. Saptanan problemin çözülmesiyle bireyler öğünlerini beslenme hedeflerine ve diyet ihtiyaçlarına göre uyarlayarak daha sağlıklı seçimler yaparak dengeli bir yaşam tarzı sürdürebilirler. Uygulamalar, beslenme bilgileri, kalori sayımları sağlayabilir ve hatta vegan veya vejetaryen diyetleri gibi belirli beslenme tercihlerine hitap eden alternatif seçenekler önerebilmektedirler. Bu kişiselleştirme düzeyinin, gelecekte bireylerin yiyecek alımları hakkında bilinçli kararlar almalarını, daha sağlıklı beslenme alışkanlıklarını geliştirmelerini ve uzun vadeli esenliklerine katkıda bulunmalarını sağlaması beklenmektedir. Sonuç olarak, online yemek siparişi mobil uygulamalarında favori yemekler ve alerjen tercihleri için kişiselleştirme özelliklerinin entegrasyonu dönüştürücü bir gelişme olacaktır. Kullanıcılar için benzersiz kolaylık, memnuniyet ve iç huzuru sunarken, aynı zamanda kullanıcıları daha sağlıklı seçimlere teşvik edeceği düşünülmektedir. Özelleştirmenin gücünü bireylerin ellerine veren bu uygulama, tüketicilerin yemekle ilişki kurma şeklini değiştirerek, tercihlere ve ihtiyaçlara göre benzersiz şekilde tasarlanmış yemek deneyimleri yaratmaları için kullanıcılara güç vermeyi amaçlamaktadır.

Kullanıcıların beslenme tercihleri ve çevrimiçi sipariş verirken zaman kaybetmemeleri açısından hayatlarını kolaylaştıracak çevrimiçi yemek siparişi verilen bir mobil uygulama arayüzü prototipi olarak tasarlanan Gostro çevrimiçi yemek siparişi uygulamasında, restoranların oluşturacağı ayrıntılı menülerin uygulamanın veri tabanına aktarılması sayesinde, kullanıcıların beslenme şekli ve tercihine göre kişiselleştirme gibi özellikler eklenecek olup, bireylerin zaman kaybı, hayal kırıklığı ve sağlık açısından problemlere yol açabilecek durumların ortadan kaldırılmasını amaçlanmaktadır.

Çevrimiçi yemek uygulaması olan Gostro, fikir ve arayüz prototipi olarak benzersizdir. Yalın arayüz tasarımı ve uygulamayı başkalarıyla paylaşma gibi birçok

güncel özellik barındıran uygulama, kullanıcılara kendilerine en yakın restoranları göstermektedir. Uygulama harita verilerini, uygulamalar içerisinde en fazla güncel bilgi barındıran Google Maps'ten almaktadır. Bunun yanı sıra önerilen çevrimiçi mobil yemek siparişi verme özelliği ile kullanıcılar kişiselleştirme yaparak seçtikleri besinlere ulaşabilmektedirler.

Gostro çevrimiçi mobil yemek siparişi uygulaması kullanıcılara alerjen kısıtlamaları ve mutfak tercihleri için seçenekler sunmaktadır. Bu kişiselleştirme düzeyi, bireylerin yemeklerini kendi özel ihtiyaçlarına ve tercihlerine göre uyarlamalarına olanak tanıyarak, kullanıcıları daha kişiselleştirilmiş bir yemek deneyimine teşvik etmektedir. Bu sayede bireylerin alerjiye dayalı sağlık problemi yaşama olasılığının azalması, kullanıcılar yemek içeriklerini okuyup restoranlara özel isteklerini yaratırlarken zaman kaybetmemeleri beklenmektedir. Kullanıcılar, kendilerine uygun restoranları seçtiklerinden dolayı, restoranların da hata yapma ve kullanıcıların düşük puan verme sayılarının azalacağı düşünülmektedir. Bu şekilde hem üretici hem de tüketici açısından daha olumlu geri dönüşler alınması beklenmektedir.Ana bilim / sanat dalının geleneği veya danışmanın önerisiyle 'dipnot' biçiminde kaynak gösterme de kullanılabilir. Bu yöntemi tercih ederek tez yazan öğrenciler öncelikle Ana bilim / sanat dalı başkanlığından 'dipnot' yönteminin uygun bir şekilde uygulandığına dair yazı almalılar. Bu yazıyı tez şablon kontrolü için sisteme yükleyecekleri tezlerinin içindeki ekler kısmına bir ek olarak eklemelidirler. Bu yazı yalnızca dipnot yöntemini tercih eden öğrenciler için geçerlidir (APA yöntemini tercih edenler için bu yazıya gerek yoktur.).

Word üzerinden otomatik olarak kaynakça oluşturmak mümkündür. Bu konu ile ilgili internet üzerinden arama yaparak detaylı bilgiye ulaşabilirsiniz.

KAYNAKÇA

Akdag, D. (2020) Kişiselleştirilmiş Tasarım: Netflix Küçük Önizleme Görüntülerinin Grafik Tasarım İlkeleri Kapsamında Analizi. *Yıldız Journal Of Art And Design*, *7*(2), 177-196. S.180).

Akıncı, B. N., Danışan, T., & Tamer, EREN (2021). *Obezite hastaları için Giyilebilir Teknolojilerin ÇKKV Yöntemleri ile Seçimi*. Politeknik Dergisi, 1-1.

Aksoy, M., İflazoğlu, N., & Canbolat, C. (2016). *Avrupa Aşçılık Tarihi: Antik Yunan'dan Sanayi Devrimi'ne*. Journal of Recreation and Tourism Research, 3(1), 54-62.

Alan, G., (2023, 1 Nisan). *Avrupa Çapında Daha Anlaşılır Gıda Etiketleri İçin İmza Kampanyası Başlatıldı.* Euronews https://tr.euronews.com/my-europe/2019/05/21/avrupa-capinda-daha-okunur-gida-etiketleri-icin-imza-kampanyasi-baslatildi

Alphan, E.T., (2019). Diyetler ve Gerçekler, s. 331.

Anonim, (2023, 2 Mart). *Batlamyus'un Dünya Haritası* https://en.wikipedia.org/wiki/Ptolemy%27s_world_map

Anonim, (2023, 21 Mayıs). *Sketch vs. Figma vs. Adobe XD: The Best UI Alternative*. Vicreation. https://images.app.goo.gl/TkuDx9NUtZ9uRDZGA

Anonim. (2023, 22 Nisan). *Canlılar Arasındaki Beslenme Şekilleri, Şeması Ototrof ve Heterotrof Canlıların Beslenme Şekilleri.* Yenibiyoloji.com https://www.yenibiyoloji.com/ototrof-canlilar-ve-heterotrof-canlilarin-beslenme-sekilleri-137/

Anonim. (2023, 13 Nisan) *Why choose Figma over Adobe XD?* Figma.com. https://www.figma.com/

Anonim. (2023, 2 Nisan). *Stonehenge.* Wikipedia.org. https://tr.wikipedia.org/wiki/Stonehenge

Anonim. (2023, 7 Mart). *Who we are.* Trendyol.com. https://www.trendyol.com/whoweare

Anonim. (2023, 18 Nisan). *Yemeksepeti'nden kaçırılmayacak kampanya!*

Mahalligundem.com https://www.mahalligundem.com/yemeksepeti-nden-kacirilmayacak-kampanya/53806/

Anonim. (2023, 1 Mart) *Windows Phone.* Wikipedia.org. https://tr.wikipedia.org/wiki/Windows_Phone

Anonim. (2023, 3 Mart) *Nutri-Score.* Wikipedia.org. https://en.m.wikipedia.org/wiki/Nutri-Score

Anonim. (2023, 4 Mart) *Mobil Uygulama.* Wikipedia.org. https://tr.wikipedia.org/wiki/Mobil_uygulama

Aydın, Ş., & Çakır, M. U. (2022). GASTRONOMİ VE DİJİTALLEŞME. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi SBE Dergisi, 12(4), 2143-2159.

Baysal, A., Aksoy, M., Besler, H. T., Bozkurt, N., vd. (2008). *Diyet El Kitabı*. 8. Baskı, Hatipoğlu Yayınevi, Ankara, Türkiye: pp. 445453.

Batı, A. (2006). *Grafik Tasarımında Mesaj Analizi ve Görsel Öğelerin Düzenlenişi* (Doctoral dissertation, Marmara Universitesi (Turkey) s. 2.

Burmistrov, I., Zlokazova, T., Izmalkova, A., & Leonova, A. (2015). Flat design vs Traditional Design: Comparative Experimental Study. In Human-Computer Interaction–INTERACT 2015: 15th IFIP TC 13 International Conference, Bamberg, Germany, September 14-18, 2015, Proceedings, Part II 15 (Pp. 106-114). Springer International Publishing.

Byrd S., (2023, 9 Mayıs). *Who Invented the Cell Phone?* Brophynet. http://www.brophy.net/PivotX/?p=john-francis-mitchell-biography#CELLPHONEINVENTOR

Cereals, Feasts and Monuments at Göbekli Tepe (9. MAYIS 2019 / Oliver Dietrich) Erişim Tarihi: 29.01.2022

Craig, O., Shillito, L., Albarella, U., Viner-Daniels, S., Chan, B., Cleal, R., . . . Pearson, M. (2015).

Craig, O. E., Shillito, L. M., Albarella, U., Viner-Daniels, S., Chan, B., Cleal, R., ... & Pearson, M. P. (2015). Feeding Stonehenge: cuisine and consumption at the Late Neolithic site of Durrington Walls. *Antiquity*, 1103

Dana, P. H. (1997). Global Positioning System (GPS) *Time Dissemination For Real-Time Applications*. Real-Time Systems, 12(1), 9-40.

Dietrich O., (2023, 1 Mart) A tale of snakes and birds: Göbekli Tepe, Pillar 56. Dainstblog. https://www.dainst.blog/the-tepe-telegrams/tag/animals/

Elçioğlu, M. (2019). Kültür Ekonomisi Unsurlarının Kalkınmaya Etkisi: TRC2

Bölge Örneği (Master's thesis, Batman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü). s. 31.

Eldeniz V. (2023, 13 Mayıs) Yemek Siparişi Vermek İçin En Popüler 3 Uygulama. nextvery.com https://www.nextvery.com/yemek-siparisi-vermek-icin-en-populer-3-uygulama/

Eng J. (2023, 1 Mayıs) Recreate the Ancient Egyptian Recipes Painted on Tomb Walls. atlasobscura.com https://www.atlasobscura.com/articles/ancient-egyptian-recipes

E-Nabız (2023, 1 Mart). https://enabiz.gov.tr/Yardim/Index.

Eren E. & Özer İ. (2018). Eski Anadolu toplumlarında beslenme alışkanlıkları. Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi, 2(Ek1), 308-323. S. 310

Erdem, İ. K. (2022). *Yeniden kullanma niyetini etkileyen faktörlerin araştırılması: Yemek sepeti örneği* (Master's thesis, Bartın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Etimoloji Türkçe (2023, 2 Mart). https://www.etimolojiturkce.com/kelime/restoran

Evamy, M. (2012). Logotype. Hachette UK.

Evangelista B., Chronicle S.F., (2023, 25 Mart) 'Father of the cellphone' says more world-changing is ahead. houstonchronicle.com. https://www.houstonchronicle.com/business/technology/article/Father-of-the-cellphone-says-more-10823931.php#photo-12109785

Evans M. (2023, 10 Mayıs) Gerardus Mercator. National Geographic. https://education.nationalgeographic.org/resource/gerardus-mercator/

Facebook Uygulaması, App Store. (2023, 14 Şubat). https://apps.apple.com/tr/app/facebook/id284882215

Figma (2023, 7 Şubat) https://www.figma.com/figma-vs-adobe-xd/

Figma Programı'nın Tasarım Arayüzü Ekran Görüntüsü (2023, 27 Mayıs) https://www.figma.com/figma-vs-adobe-xd/

Fol. (2023, 22 Mayıs) Getir. Fol.com.tr. https://fol.com.tr/tr/works/getir-2/

Fuudy Uygulaması, App Store. (2023, 2 Mart). https://apps.apple.com/tr/app/fuudy/id1523283011?l=tr

Gençtürk, S. & Öztürkoğlu, Y. (2020). *Yeni Nesil Perakendecilik: Kovid-19 Sürecinde Marketten Eve Hizmet İnovasyonu Araştırması*. Journal of Entrepreneurship and Innovation Management , 9 (2) , 49-69 . Retrieved from https://dergipark.org.tr/tr/pub/jeim/issue/60046/868140

Getir (2023, 7 Mayıs). https://getir.com/hakkimizda/kurucularimiz/

Google Fonts, (2023, 5 Mayıs) *About Nunito*. Google Fonts.

https://fonts.google.com/specimen/Nunito/about

Gupta, M. (2019). A Study on Impact of Online Food delivery app on Restaurant Business special reference to zomato and swiggy. *International Journal of Research and Analytical Reviews*, *6*(1), (Çev., S. Ünal) s. 892

Güngör, Arzu. (1998). *Neolitik Dönemde Beslenmenin İnsan Morfolojisine Yansımaları,* Ankara Üniversitesi DTCF Dergisi, Cilt:38, Sayı:1.2, ss:367-379

Gürz, U. (2019). *İngiltere'de Sanayi Devrimi*. s. 2. *Güvenin Etkisini Belirlemeye Yönelik Bir Araştırma. Journal of Tourism and Gastronomy Studies*, 9(4), 2691-2712.

HES, (2023). https://hayatevesigar.saglik.gov.tr/HES.pdf

Hew, J. J., Lee, V. H., Ooi, K. B., & Wei, J. (2015). What catalyses mobile apps usage intention: an empirical analysis. Industrial Management & Data Systems.

Horrabin J.F. (2023, 25 Mayıs). *File:Map of the World according to Eratosthenes, H. G. Wells' Outline of History, page 188.jpg.* Commons.wikipedia.org. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Map_of_the_World_according_to_Eratosthenes,_H._G._Wells%27_Outline_of_History,_page_188.jpg

Ive J., (2023, 6 Mayıs) *10 Quotes by Jony Ive That Prove Him the Genius Behind Apple's Finest Products.* Uxplanet.org. https://uxplanet.org/10-quotes-by-jony-ive-that-prove-him-the-genius-behind-apples-finest-products-746e2de35b42

Kahyaoğlu, F., & DEMİRCİ, B. D. (2019). Zenginleştirilmiş ve Güçlendirilmiş Gıdaların Sağlık Üzerine Önemi ve Çeşitli Ülkelerde Uygulanması The Importance of Enriched and Fortified Foods on Health and Practices in Some Countries. Bozok Tıp Dergisi, 9(2), 164-169.

Kaya, N. E. (2021, 7 Kasım). *İklim Değişikliğiyle Mücadelede Taahhütlerini Yerine Getirmeyen Ülkeler 2023'te Uyarılacak.* Anadolu Ajansı. https://www.aa.com.tr/tr/cevre/iklimdegisikligiyle-mucadelede-taahhutlerini-yerine-getirmeyen-ulkeler-2023teuyarilacak/2414159

Kaya B. S., (2021). *Marketing Türkiye, Yemeksepeti 20 Senelik Logosunu Değiştirdi.* Marketingturkiye.com.tr. https://www.marketingturkiye.com.tr/haberler/yemeksepeti-yeni-logo/

KhanAcademyTurkce (2023, 24 Ocak) *İlk İnsanlar Nasıl Yaşadılar? (Büyük Tarih Projesi)* YouTube. https://youtu.be/Ua30YmEwARE

Kılıçalp, M. & Özdoğan, O. N. (2019). *Paket Yemek Siparişlerinde Çevrimiçi Aracı Kullanan Tüketici Davranışlarının Genişletilmiş Teknoloji Kabul Modeliyle Araştırılması.* International Journal of Contemporary Tourism Research, 3 (2), 148-163. DOI: 10.30625/ijctr.618952

Koçak, R. (2020). *Beşinci Sanayi Devrimi Toplum 5.0 ve Yapay Zekâ Kültürü.* Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi, 3 (5), 1-17. https://dergipark.org.tr/en/pub/uhad/issue/58003/789785

Larsen, C.S. (1995). *Biological Changes in Human Populations with Agriculture.* *Annual Review of Anthropology*, 24: 185-213.

Library of Congress (2023, 30 Mayıs). Ptolemy Haritası. Loc. https://www.loc.gov/item/2021668470/

Lookingbill A., Russell E. (2023, 15 Mayıs) *Google Maps 101: how we map the world.* Blog.Google. https://blog.google/products/maps/google-maps-101-how-we-map-world/

Mappa Mundi (2023,7 Şubat) *Hereford Mappa Mundi*. Wikipedia.org. https://en.wikipedia.org/wiki/Hereford_Mappa_Mundi

Maria Dasi Espuig, (2014) *Stonehenge'in Esrarı Çözülüyor* https://www.bbc.com/turkce/haberler/2014/09/140910_stonehenge_esrari#:~:text=%C4%B0ngiliz%20arkeologlar%20Stonehenge%20an%C4%B1t%C4%B1n%C4%B1n%20alt%C4%B1ndaki,zeminin%20%C3%BC%C3%A7%20metre%20derinli%C4%9Fini%20tarad%C4%B1.

Marcus, A. (2003). *User-Interface Design and China: A Great Leap Forward.* *Interactions,* 10(1), 21-25.

Menteş N, (2019) Yıllar geçse de üstünden: Uygulamaların Yıllar Önceki ve Şimdiki Halleri. Saltokunur. https://www.gzt.com/amphtml/salt-okunur/yillar-gecse-de-ustunden-uygulamalarin-yillar-onceki-ve-simdiki-halleri-2784776

Michelin, (2023, 20 Mayıs). About The Michelin Guide. Mihelin Guide. https://guide.michelin.com/tr/en/article/features/about-the-michelin-guide

Nielsen, J., & Molich, R. (1990, March). Heuristic evaluation of user interfaces. In Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems (pp. 249-256).

Nielsen, J. (2023, 3 Mart). *Windows 8 – Disappointing Usability for Both Novice and Power Users.* nngroup.com. http://nngroup.com/articles/windows-8-disappointing-usability

Nutrino Health. (2023, 22 Mayıs). *2009'a Kadar Dünyanın Geri Kalanının Diyetiyle Benzerlik.* Nunitohealth.com. https://www.nutrinohealth.com/

Özcan, T. & Baysal, S. (2016). *Vejetaryen Beslenme ve Sağlık Üzerine Etkileri*. Uludağ Üniversitesi Ziraat Fakültesi Dergisi, 30 (2), 101-116. https://dergipark.org.tr/en/pub/ziraatuludag/issue/27997/438753

Özdemir, A. G. T. (2005). Tasarımda Renk Seçimini Etkileyen Kriterler. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 14(2), 391-401.

Roma Imperatorial Dönemi Madeni Para ve Tipografi Görseli (2023, 7 Mart) coinarchives.com. https://www.coinarchives.com/a/results.php?search=julius+caesar

Siegler, MG. (2009) Facebook 3.0 May Be The Most Useful App On The iPhone Yet.Techcrunch.com. https://techcrunch.com/2009/08/18/facebook-30-may-be-the-most-useful-app-on-the-iphone-yet/

Siniło M. (2023, 3 Şubat) Jonathan Ive: Principles and Philosophy of Powerful Design. Play For Thoughts. https://www.playforthoughts.com/blog/jonathan-ive-power-of-great-design

Seçim, Y. (2018). *Selçuklu ve Osmanlı Mutfağının Gastronomi Açısından Değerlendirilmesi.* Journal of Tourism Theory and Research, 4 (2), 122-132. DOI: 10.24288/jttr.452330

Selimoğlu, E., Bektaş, Y., Özkocak, V., Gültekin, T., Turizm, A. Ü. B. M. Y., & Fiziki Antropoloji, A. B. D. (2018). *Beslenme Şeklinin Zaman İçindeki Tarihsel Yolculuğu*. In SETSCI Conference Indexing System (Vol. 3, pp. 390-398)

Sevimli, Y., Tatlı, M., & Kızıldemir, Ö. (2021). *Göbeklitepe'nin Gastronomi Turizmi Bağlamında Değerlendirilmesi.* Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi, 5(2), 263-286.

Sezgin, A. C. & Özkaya, F. D. (2014). *Toplu Beslenme Sistemlerine Genel Bir Bakış*. Akademik Gıda, 12 (1), 124-128. Retrieved from (s.125-126) https://dergipark.org.tr/en/pub/akademik-gida/issue/55791/763721

Soğandereli, F. (2020). *Eski Mezopotamya ve Anadolu'da Mutfak Kültürü*. Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi, 7 (2), 1308-1342. Retrieved from https://dergipark.org.tr/tr/pub/atdd/issue/55093/750740

Shneiderman, B. (2004). Designing for fun: how can we design user interfaces to be more fun?. interactions, 11(5), 48-50.

Shneiderman, B., Plaisant, C., Cohen, M. S., Jacobs, S., Elmqvist, N., & Diakopoulos, N. (2016). Designing the user interface: strategies for effective human-computer interaction. Pearson.

Starr S.F. (2023, 7 Mayıs). So, Who Did Discover America? historytoday.com. https://www.historytoday.com/archive/so-who-did-discover-america

Stonehenge'i Beslemek: Durrington Walls'un Geç Neolitik Bölgesinde Mutfak ve Tüketim. Antik Çağ, 89 (347), 1096-1109. doi:10.15184/aqy.2015.110

The British Museum. (2023, 4 Nisan). Tablet-The Map of the World. Thebritish museum.org.https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1882-0714-509

Treat J. Scalamogna A., (2023, 5 Nisan). We'll Have What They're Having.

National Geographic Magazine.

https://www.nationalgeographic.com/foodfeatures/diet-similarity/

Tomaş, M. (2014). Paket servis müşterilerinin sipariş vermede e-aracı kullanma nedenleri üzerine keşifsel bir araştırma: yemeksepeti. com örneği. *Journal of Internet Applications and Management*, *5*(2), 29-41.

Tom Standage - An Edible History of Humanity-Thorndike Press (2009).pdf s. 11)

e-kitap, PDF

Topsakal, T. (2020). Kişiselleştirilmiş Haber Uygulamaları Bağlamında Kullanıcıların Haber Okuma Tercihleri: Bundle UYGULAMASI ÖRNEĞİ. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 20(3), 659-686.

TUİK. (2023, 26 Mayıs). *İnternetten En Son Satın Alma Veya Sipariş Verme Zamanına Göre Satın Alma ya da Sipariş Verme Oranı, 2012-2022.* data.tuik.gov.tr. https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587

TUİK (2022). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması. Tuik.gov.tr.https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587

TÜİK (2023, 24 Nisan) İstatistiklerle Türkiye Türkiye in Statistics 2021. Tuik.gov.tr. https://www.tuik.gov.tr/media/announcements/istatistiklerle_turkiye_2021.pdf

Türkiye İstatistik Kurumu. (2023, 9 Mayıs). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2022* https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587

Türkmenoğlu, H., & Atalar, D. (2020). Arayüz Tasarımında Kullanıcı Deneyimi Amaçlı Prototip Tasarımı.

Uber Harita Görseli (2023, 10 Mayıs). Uberpeople.net. https://www.uberpeople.net/threads/uber-is-not-being-transparent-about-the-rides-jan-2023.478469/

Uhri, A. (2015). *İnsanlığın Şafağında Beslenme*. Hakan Yılmaz, & Alev Dündar (Ed.), içinde Gastronomi Tarihi (s. 2-25). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Ünal, A., & Taş, M. (2021). Üniversite Öğrencisi Tüketicilerin Covid 19 Pandemisi Sürecinde Mobil Yemek Siparişi Uygulamalarına Yönelik Görüşlerine Güvenin Etkisini Belirlemeye Yönelik Bir. *Journal of Tourism and Gastronomy Studies*, *9*(4), s. 2700.

Yıldız A. (2023, 17 Mayıs). *Türkiye'nin 'besin alerjisi haritası' çıkarıldı. AA Haber.* https://www.aa.com.tr/tr/saglik/turkiyenin-besin-alerjisi-haritasi-cikarildi/1323674

Yılmaz, Ü. (2013). Renk psikolojisi (Doctoral dissertation, Anadolu University (Turkey)