

360 DERECE PANORAMİK GÖRÜNTÜ VEREN SANAL MÜZELERİN GRAFİK TASARIM AÇISINDAN İNCELENMESİ

Elif KALINCI
elifkalinci@gmail.com

ÖZ

Bu araştırma, tarama modeli esas alınarak yapılan betimsel nitelikte bir çalışmadır. Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesinde bulunan 360 derece panoramik görüntü veren sanal müzelerin eğitim misyonu da düşünülerek grafik tasarım açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Belirlenen amaç doğrultusunda alt amaçlara uygun olarak 3'lü likert tipi değerlendirme ölçeği hazırlanarak veri toplama yoluna gidilmiştir. Değerlendirme ölçeği grafik tasarım ve işlevsellik alt amaçlarını içeren 26 soruyu içermektedir. Araştırmanın örneklemini, Kültür ve Turizm Bakanlığının resmi web sitesinde sunduğu 24 adet 360 derece panoramik görüntü veren sanal müzeler içerisinde kasıtlı örnekleme yoluyla seçilen Amasya, Anadolu Medeniyetleri ve Isparta sanal müzeleri, araştırmanın anket çalışma grubunu ise üniversitelerde grafik alanında eğitim veren ve sektörde ilgili alanda uzman 60 kişi oluşturmaktadır. Ölçeğin kapsam geçerliliğini sağlamak için uzman grubunun denetiminden yararlanılmış ve güvenilirlik analizinde iç tutarlılık Cronbach Alfa yöntemi kullanılmıştır. Toplanan verilerin analizinde SPSS programı kullanılarak ulaşılmak istenen bulguya göre; frekans ve yüzde değerleri kullanılarak tablolaştırılmıştır. Bulgulara göre; Sanal müzelerde grafik tasarım ilkeleri bakımından tipografi, renk ve görseller arasında bütünlüğün yetersiz, tipografik öğeler arasında hiyerarşinin sağlanamadığı ve özgün bir tasarıma sahip olmadığı sonucuna varılmıştır. Bunun yanı sıra işlevsellik yönünden butonların işlevsel olmadığı, 360 derece panoramik görüntülerin çözünürlüklerinin yetersiz olduğu ve eserlere yeterli oranda yaklaşma imkânı sunmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Sanal müze tasarımlarında kullanılan görsel, renk, tipografi gibi tüm tasarım elemanları birbiriyle ilişkili, bir bütünlük içerisinde görünmeli ve bu yapıya uygun olarak tasarlanmalıdır.

Anahtar kelimeler: Sanal müze, Grafik tasarım, Panoramik görüntü

AN ANALYSIS OF VIRTUAL MUSEUM WHICH PROVIDES 360 DEGREE PANORAMIC IMAGE IN TERMS OF GRAPHICH DESIGN

ABSTRACT

This research is a descriptive study and based on scanning model. The very basic aim of this investigation is to thinking in the training mission analysing of virtual museum which is an located within the Ministry of Culture and Tourism and provides 360 degree panoramic image in terms of graphich design. In accordance with this chief objective, the 3-point Likert type scale was formed and utilized for gathering data in conformity with subobjectives. Assesment scale comprise 26 questions about graphic design and functionality related to subobjectives. The sample of research consists Amasya, Anatolian Civilization and Isparta virtual museum which are an located within the Ministry of Culture And Tourism's official web site and provides 360 degree panoramic image were selected by means of purposeful sampling. The study group of this investigation is formed by 60 experts such as lecturers and experts work in the industry. Supervision of the experts benefited in order to verify the content validity of the scale. In the analysis of reliability, interior consistency Cronbach Alpha coefficient was used. In order to analyze the data SPSS software was used and the frequency and percentage values calculated were tabulated and interpreted according to the findings obtained. As a result of findings obtained; it is concluded that the virtual museums have some problems about basic graphic design such as lack integrity between colour and virtuality,

non-hierarchical order between elements and don't have a unique design because of the reasons that some parts of visual museums being revised again. The functionality buttons are not useful as they meant to be. Also 360 degree panoramic images lack resolution and inefficiency of the zoom range make difficult to get closer look to the pieces. The all design elements such as image, color and typography which are used in virtual museums are supposed to be interrelated, synchronized and be planned according to this design philosophy.

Keywords: Virtual Museum, Graphic Design, Panoramic Image

GİRİŞ

Tarihini tanıma ve bunu görsel bir biçimde sistemli ve düzenli olarak ortaya koyma fikri ve gereksinimiyle ortaya çıkan müzeler, insanın geçmişiyle bugünü arasında köprüler kurmaktadır.

Allan (1963), müzelerin başlıca görevlerinden birinin, insanın dünyanın bütün bölümlerindeki tarihini bizim için canlandırmak; insanın, içinde yaşadığı çevreyi tanımakta nasıl ilerlediğini, aile hayatını nasıl teşkilatlandığını, sanatların, tekniklerin, kültürün ve uygarlığın nasıl geliştiğini göstermek olduğunu belirtmektedir.

Müzeler geçmişle bugünü anlamlı olarak biçimlendirme ve ilişkilendirmede çok etkin bir araç olmasına rağmen, müzelere erişmek geniş bir zaman dilimi ve maliyet gerektirmektedir. Müze bakımından zengin bir ülke olan Türkiye'de ise ulaşım zorluğu zaman sıkıntısı ve maddi olanaklar göz önünde bulundurulduğunda bu müzelerin her birini yerinde görmek pek mümkün olamamaktadır. Bu açıdan bakıldığında müzelere ulaşmak için alternatif yollar aranmaktadır. Bu alternatif yolların başında da internet ve bilgisayar teknolojileri gelmektedir.

Son yıllarda teknolojiye yaşanan gelişmeler insan hayatını pek çok yönden etkilediği gibi, bilginin üretilmesinde ve sunumunda da büyük değişiklikler yaşanmasına neden olmuştur. Bilgi televizyon, radyo, gazete, bilgisayar ve internet gibi kitle iletişim araçlarıyla geniş kitlelere hızlı bir biçimde ulaşabilmektedir. İnternet ve bilgisayar teknolojisindeki gelişmeler bilginin farklı bir biçimde sunulmasına olanak sağlamıştır. İnternet ve bilgisayar teknolojisinin sahip olduğu etkileşim, renk, tipografi, buton, görüntü ve canlandırma özelliğiyle bilgi hızlı ve etkin bir biçimde kitlelere ulaşabilmektedir.

Artık günümüzde sağlıktan eğitime kadar pek çok kurum ve kuruluş internetin sağladığı olanaklardan yararlanmaktadır. Bilgisayar ve interneti kullanarak kitlelerle buluşan kurumlardan biri de müzelerdir. Bozkuş (2014, s. 333)'un belirttiği üzere, "gelişen internet ve bilgisayar teknolojileri göz önüne alındığında dünyada sanat ve kültürel mirasın tanıtımı ve kültürlerarası iletişimde etkin bir rol üstlenebileceğini akla getirir. Sanal müzelerin ülkelerin kültürel değerlerinin oluşmasında ve erişilebilir olmasında önemli katkıları bulunmaktadır".

Günümüzde bilgi ve müze/müzecilik uluslararası bilgi ağı olan internet ile birlikte yeniden düzenlenerek, çeşitli açılardan yeniden anlam kazanmıştır. Bilginin kullanımında, erişiminde ve eş zamanlı paylaşımında çok önemli bir yere sahip olan internet, müzeleri de etkilemiştir. Müzeler de kendisini zaman, uzaklık ve sınır tanımadan pazarlama fırsatı bulmakta ve bu da sanal müze kavramını ortaya çıkarmaktadır (Demirboğa, 2010, s.1). Sanal müze internetin sunduğu olanaklardan yararlanılarak bir mekânı tanıtmının yöntemidir. Bunu da sanal ortamda interaktif olarak ziyaretçiye mekânın içinde istediği gibi dolaşma imkânı sunan görsel uygulamalar yoluyla yapar. Sanal müzeler internetin sağladığı olanaklar ve görsel algıda 3 boyutluluk hissinin verilmesiyle güçlü bir öğrenme aracına dönüşmektedir. Sanal müzeler panoramik görüntülerin birleştirilmesi ile oluşturulmaktadır.

360 derece panoramik görüntü veren sanal müzeler, fotoğraf makinelerinin belli açılardan çektiği görüntülerin birleştirilerek tek bir fotoğraf haline getirilmesiyle oluşturulmaktadır. Oluşan görüntünün yani 360 derecelik alanın tek bir fotoğraf üzerinde gösterilmesidir. Oluşan bu

görüntüler sonrasında çeşitli yazılımlar ve Heper Test Merkûp Language (HTML) yardımı ile 360 derece döndürülebilir hale getirilmektedir. Yazılımlar oluşan fotoğrafı bir küre yüzeye giydirmekte ve kürenin merkezinden kullanıcılara bir bakış açısı sağlamaktadır. Böylece sonuç ürünü olarak ortaya çıkan görüntü, kişinin sanki oradaymış gibi etrafına bakabildiği bir ortam olarak nitelendirilebilir (Sarı, Erdi ve Kırtıloğlu, 2011).

Müzeler bu teknoloji ve teknikle ziyaretçilerine müzenin içinde dolaşmış izlenimi vererek yeni bir müze deneyimi sunmaktadır. Türkiye Kültür ve Turizm Bakanlığı web sitesinde sanal gezintiler bölümünde, 360 derece panoramik görüntü veren sanal müzeleri ziyaretçilerine sunmaktadır. Sanal Müzenin hazırlanmasında panoramik fotoğrafların teknik işlemlerinin yanı sıra, grafik tasarım ürünlerinin kullanımı da önemli bir yere sahiptir. Grafik tasarım bir tür dildir ve iletişim kurmak içindir. Grafik tasarım bu yönüyle yaşamın her alanında varlık göstermektedir. Grafik tasarım ürünleri, sürücülere kavşakta durmalarını söyleyen işaretler ve tüketiciye her tür yiyeceğin içerisinde ne kadar kolesterol bulunduğunu gösteren besin çizelgelerinden, filmin konusunu ve atmosferini anlatıp izleyicinin heyecanını arttıran film jeneriklerine ve afişlerine kadar uzanan çeşitlilikte ve yaygınlıktadır (Twemlow, 2011 s.6). Grafik tasarım ürünlerinde iki temel öğe bulunmaktadır. Bu öğeler tipografik elemanlar ve görsel elemanlardır. Tipografik elemanlar, sözel iletilerden oluşan, harfler, rakamlar ve noktalama işaretleridir. Görsel elemanlar ise fotoğraf, resim ve illüstrasyonlardan oluşan tasarım öğeleridir. Grafik tasarım, tipografik öğeler ve görsel elemanlar amaca uygun ve doğru kurallar çerçevesinde düzenlendiği takdirde amacına ulaşabilir.

Grafik tasarımda bir amaç vardır. Bu amaç sunulan mal ve hizmetin en iyi şekilde tanıtılması veya satışdır. Aynı zamanda bir gerekliliktir, bir ihtiyaçtan doğmuş altında yatan bir bilinç vardır. Tasarımda “ne için tasarım yapıyoruz” sorusu hareketlerimize yön veren bir çıkış noktasıdır. Yapılan çalışmanın tasarım olabilmesi için işlevsellik yükümlülüğünü taşıması gerektiğini ifade etmektedir (Odabaşı’ndan aktaran Atak, 2009, s. 16).

Grafik tasarım; reklam, yazılı ve görsel medya, bilgisayar, fotoğraf, internet gibi pek çok alanda kullanılmaktadır. Grafik tasarım, görsel bir yorumlama süreci olarak da düşünülebilir. Grafik tasarımcının amacı da, okunan, izlenen iki ve üç boyutlu yüzey düzenlemeleri tasarlayarak, hedefe doğru mesaj iletmek olmalıdır. Bir grafik tasarım, hedef kitleye mesajını doğru aktaran bir tasarımdır. Mesajı doğru aktarabilmek için de, tasarımda görsel bir bütünlük olması gerekmektedir. Bu bütünlüğü oluşturmak için de tasarımcının, bir tasarım düzenlemesi yaparken, görsel bütünlüğün nasıl sağlanacağını bilmesi gerekir.

YÖNTEM

Bu çalışmada nicel araştırma yöntemi uygulanmıştır. Model olarak da tarama modelinden yararlanılmıştır. Bu çalışmanın evrenini Kültür ve Turizm Bakanlığının resmi web sitesinde bulunduğu 24 adet 360 derece panoramik görüntü veren sanal müzeler oluşturmaktadır. Evreni oluşturan 360 derece panoramik görüntü veren sitelerden 20 tanesinin aynı şirket tarafından yapılmış olması, siteler arasında anlamlı farklılıkların olmaması göz önünde bulundurularak ve uzman görüşüne de başvurulması sonucunda bu evreni temsil etmesi için amaçlı örneklem alma yoluna gidilmiştir. Bu evreni temsil etmek amacıyla da Amasya Müzesi, Anadolu medeniyetler müzesi ve Isparta Müzesi evreni temsil etmesi için örneklem olarak seçilmiştir.

Araştırmanın çalışma grubunu Türkiye’de bulunan Devlet ve Vakıf üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri ve Eğitim Fakültelerinin Resim-iş öğretmenliği bölümlerinde eğitim veren öğretim elemanları ve sektörde uzman kişiler oluşturmaktadır. Kültür ve Turizm Bakanlığının resmi web sitesinde bulunduğu 24 adet 360 derece panoramik görüntü veren sanal müzenin içerisinde 3 müze seçilerek uzman görüşleri tarafından değerlendirilmesi için 20 şer katılımcının görüşleri alınmıştır. Bu araştırma, üniversitelerde eğitim veren öğretim elemanları ve sektörde uzman 60 katılımcının görüşleri doğrultusunda yürütülmüştür. Hazırlanan anket iki bölüme ayrılmıştır ve grafik tasarım ilkelerine yönelik 13 soruya ve işlevselliğe yönelik 13 soruya toplamda 26 soruya yer verilmiştir.

360 derece panoramik görüntü veren sanal müzelerin grafik tasarım açısından durumunu belirlemek için geliştirilen anket formunun güvenilirlik derecesi, güvenilirlik analizi için Cronbach Alfa kat sayısı ile sınanmıştır. Anketin güvenilirlik derecesi, Cronbach Alfa katsayısı 0,934 olarak bulunmuştur. Devlet ve Vakıf Üniversitelerinin Güzel Sanatlar Fakülteleri ve Eğitim Fakültelerinin Güzel Sanatlar Eğitimi bölümlerinin resmi web sitelerinden eğitim veren öğretim elemanlarının mail adreslerine ulaşılmıştır. Üniversitelerin web sitelerinden 200 öğretim elemanının mail adresine ulaşılmıştır. Bunun yanı sıra sektörde uzman 100 kişinin mail adresine ulaşılmıştır. Örneklemi oluşturan Amasya, Anadolu Medeniyetler ve Isparta müzesi için 100'er katılımcıya toplamda 300 katılımcıya mail gönderilmiştir. 2 aylık bir süreç içerisinde katılımcılardan dönüt alınabilmektedir. Amasya Müzesi, Anadolu Medeniyetler Müzesi ve Isparta Müzelerinin her biri için 20 katılımcıya ulaşıldıktan sonra formlar erişime kapatılmıştır. Elde edilen veriler tablolaştırılarak yüzde ve frekans tabloları hazırlanmış grafikselleştirilerek ve tablolara dayanılarak yorumlanmıştır.

BULGULAR

Sanal müze sitelerinin değerlendirilmesinde kullanılan anket formunun ilk bölümünde 60 katılımcıdan (Amasya müzesi, Anadolu Medeniyetler müzesi, Isparta müzesi) elde edilen 360 derece panoramik görüntü veren sanal müzelerin tasarıma özelliklerine yönelik bulgular Tablo 1.'de yer almaktadır. Tablo 1.'de Amasya, Anadolu Medeniyetler ve Isparta sanal müzelerinin tasarım özelliklerine yönelik 20 uzman görüşü yer almaktadır.

Tablo 1. Sanal Müzelerin Tasarıma Yönelik Özelliklerine İlişkin Uzman Görüşleri (n=20)

Sorular	Müzeler	Evet		Kısmen		Hayır		Toplam	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1. Sanal müze tasarımında kullanılan tipografi, renk ve görseller arasında bütünlük var mıdır?	Amasya	8	40	10	50	2	10	20	100
	Anadolu Medeniyetler	7	35	7	35	6	30	20	100
	Isparta	5	25	6	30	9	45	20	100
2. Sanal müze tasarımı tutarlı bir görsel düzene sahip midir?	Amasya	9	45	8	40	3	15	20	100
	Anadolu Medeniyetler	9	45	7	35	4	20	20	100
	Isparta	6	30	6	30	8	40	20	100
3. Sanal müze tasarım açısından özgün bir yapıya sahip midir?	Amasya	10	50	7	35	3	15	20	100
	Anadolu Medeniyetler	1	5	7	35	12	60	20	100
	Isparta	5	25	5	25	10	50	20	100
4. Sanal müze tasarımı temsil ettiği kurumun kimliğini yansıtmakta mıdır?	Amasya	11	55	5	25	4	20	20	100
	Anadolu Medeniyetler	9	45	6	30	5	25	20	100
	Isparta	6	30	7	35	7	35	20	100
5. Sanal müze tasarımında kullanılan metinler fotoğrafları açıklar nitelikte midir?	Amasya	10	50	3	15	7	35	20	100
	Anadolu Medeniyetler	4	20	7	35	9	45	20	100
	Isparta	5	25	8	40	7	35	20	100
6. Sanal müze tasarımında kullanılan butonların renkleri zemin rengiyle uyumlu mudur?	Amasya	9	45	6	30	5	25	20	100
	Anadolu Medeniyetler	9	45	2	10	9	45	20	100
	Isparta	7	35	5	25	8	40	20	100
7. Sanal müze tasarımında yer	Amasya	8	40	7	35	5	25	20	100

alan harita yalın ve anlaşılır bir tasarım yapısına sahip midir?	Anadolu Medeniyetler	5	25	11	55	4	20	20	100
	Isparta	8	40	8	40	4	20	20	100
8. Sanal müze tasarımında yer alan haritada kullanılan renkler kolaylıkla algılanabilmekte midir?	Amasya	9	45	7	35	4	20	20	100
	Anadolu Medeniyetler	12	60	3	15	5	25	20	100
	Isparta	7	35	6	30	7	35	20	100
9. Kullanılan zemin rengi metinlerin kolay algılanabilmesini sağlamakta mıdır?	Amasya	10	50	6	30	4	20	20	100
	Anadolu Medeniyetler	12	60	6	30	2	10	20	100
	Isparta	5	25	8	40	7	35	20	100
10. Sanal müzede yer alan metinler için seçilen yazı karakteri rahatlıkla okunabilmektedir?		7	35	11	55	2	10	20	100
	Amasya	4	20	12	60	4	20	20	100
	Anadolu Medeniyetler	7	35	5	25	8	40	20	100
	Isparta								
11. Sanal müze tasarımında kullanılan tipografik öğeler arasında hiyerarşik bir düzen var mıdır?	Amasya	8	40	8	40	2	20	20	100
	Anadolu Medeniyetler	4	20	9	45	7	35	20	100
	Isparta	6	30	6	30	8	40	20	100
12. Sanal müze tasarımında kullanılan yazı hedef kitleye uygun mudur?	Amasya	11	55	6	30	3	15	20	100
	Anadolu Medeniyetler	5	25	8	40	7	35	20	100
	Isparta	7	35	7	35	6	30	20	100
13. Sanal müze tasarımında hakim olan renk hedef kitleye uygun mudur?	Amasya	10	50	4	20	6	30	20	100
	Anadolu Medeniyetler	8	40	4	20	8	40	20	100
	Isparta	4	20	9	45	7	35	20	100

Uzmanların cevaplandığı anketten elde edilen verilere göre; Amasya Sanal Müzesinin grafik tasarım öğeleri açısından özgün bir yapıya sahip olduğu, kurumun kimliğini yansıttığı, kullanılan zemin renginin metinlerin algılanmasında kolaylık sağladığı, metinlerin fotoğrafları açıklar nitelikte olduğu, kullanılan yazı karakterinin ve hâkim olan rengin hedef kitle için yeterli olduğu görülmüştür. Sanal müze tasarımında kullanılan tipografi, renk ve görseller arasında bütünlük bakımından ve seçilen yazı karakterinin rahatlıkla okunmayı sağlaması açısından yetersiz olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Anadolu Medeniyetler Sanal Müzesini grafik tasarım öğeleri açısından değerlendiren uzmanlar; sanal müzede yer alan haritada kullanılan renklerin kolaylıkla algılandığı, kullanılan zemin renginin metinlerin okunmasını sağladığı sonucuna varmıştır. Bunun yanı sıra sanal müze tasarımının özgün olmadığı, metinlerin fotoğrafları yeterince açıklamadığı ve sanal müzede yer alan haritanın sade ve anlaşılır olması bakımından yetersiz olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Isparta Sanal Müzesinin grafik tasarım öğeleri açısından değerlendiren uzmanlar sanal müzeyi yetersiz bulmuştur. Uzmanlar sanal müze tasarımında kullanılan tipografi, renk ve görseller arasında bütünlük oluşturması bakımından, sanal müze tasarımının tutarlı bir görsel düzene sahip olmadığı sanal müze tasarımının özgün olmadığı ve zemin renginin metinlerin okunmasında kolaylık sağlaması bakımından yetersiz olduğunu belirtmiştir.

Sanal müze sitelerinin değerlendirilmesinde kullanılan anket formunun ikinci bölümünde 60 katılımcıdan (Amasya müzesi, Anadolu Medeniyetler müzesi, Isparta müzesi) elde edilen 360 derece panoramik görüntü veren sanal müzelerin işlevselliğe yönelik özelliklerine ilişkin bulgulara

Tablo 2.'de yer verilmiştir. Tablo 2.'de Amasya, Anadolu Medeniyetler ve Isparta sanal müzelerinin işlevselliğe yönelik 20 uzman görüşüne yer verilmiştir.

Tablo 2. Sanal Müzelerin İşlevselliğe Yönelik Özelliklerine İlişkin Uzman Görüşleri (n=20)

Sorular	Müzeler	Evet		Kısmen		Hayır		Toplam	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1. Müzenin bölümleri ekrana hızla yüklenmekte midir?	Amasya	14	70	4	20	2	10	20	100
	Anadolu Medeniyetler	10	50	7	35	3	15	20	100
	Isparta	13	65	5	25	2	10	20	100
2. Müzenin istenilen bölümlerine kolaylıkla ulaşılabilir midir?	Amasya	10	50	8	40	2	20	20	100
	Anadolu Medeniyetler	8	40	5	25	7	35	20	100
	Isparta	12	60	5	25	3	15	20	100
3. Sanal müze tasarımında kullanılan butonlar işlevsel midir?	Amasya	12	60	7	35	1	5	20	100
	Anadolu Medeniyetler	6	30	10	50	4	20	20	100
	Isparta	10	50	6	30	4	20	20	100
4. Sanal müzede kullanılan 360 derece panoramik görüntülerin müzenin hangi bölümüne ait olduğuna dair bir bilgiye yer verilmiş midir?	Amasya	14	70	3	15	3	15	20	100
	Anadolu Medeniyetler	12	60	1	5	7	35	20	100
	Isparta	11	50	2	10	7	35	20	100
5. Sanal müze tasarımında yer alan harita müzenin bölümleri arasında kolay gezinme olanağı sağlamakta mıdır?	Amasya	12	60	5	25	3	15	20	100
	Anadolu Medeniyetler	6	30	9	45	5	25	20	100
	Isparta	12	60	6	30	2	10	20	100
6. 360 derece panoramik görüntülerin ışık ve renk değerleri yeterli midir?	Amasya	8	40	9	45	3	15	20	100
	Anadolu Medeniyetler	9	45	8	40	3	15	20	100
	Isparta	6	30	8	40	6	30	20	100
7. 360 derece panoramik görüntüler ilgili müzenin bütün alanlarını göstermekte midir?	Amasya	8	40	7	35	5	25	20	100
	Anadolu Medeniyetler	10	50	3	15	7	35	20	100
	Isparta	9	45	8	40	3	15	20	100
8. 360 derece panoramik görüntülerin çözünürlükleri yeterli midir?	Amasya	4	20	8	40	8	40	20	100
	Anadolu Medeniyetler	5	25	5	25	10	50	20	100
	Isparta	5	25	8	40	7	35	20	100
9. 360 derece panoramik görüntüler müzenin içindeymiş izlenimi yaratmakta mıdır?	Amasya	12	60	4	20	4	20	20	100
	Anadolu Medeniyetler	6	30	10	50	4	20	20	100
	Isparta	5	25	8	40	7	35	20	100
10. 360 derece panoramik görüntüler eserlere yeterli oranda yaklaşma olanağı sunmakta mıdır?	Amasya	10	50	4	20	6	30	20	100
	Anadolu Medeniyetler	2	10	5	25	13	65	20	100
	Isparta	6	30	4	20	10	50	20	100
11. Sanal müzede	Amasya	14	70	4	20	2	10	20	100

Mouse(fare) kullanarak işlevsel bir gezinti sağlanabilmekte midir?	Anadolu Medeniyetler	11	55	4	20	5	25	20	100
	Isparta	10	50	8	40	2	10	20	100
12. Sanal müzede kullanılan 360 derece panoramik görüntülerin hangi yıllarda çekildiğine dair bir bilgiye yer verilmiş midir?	Amasya	6	30	4	20	10	50	20	100
	Anadolu Medeniyetler	2	10	2	10	16	80	20	100
	Isparta	3	15	3	15	14	70	20	100
13. 360 derece panoramik görüntülerdeki eserler hakkında bilgiye yer verilmiş midir?	Amasya	9	45	4	20	7	35	20	100
	Anadolu Medeniyetler	2	10	3	15	15	75	20	100
	Isparta	4	20	2	10	14	70	20	100

Amasya Sanal Müzesini işlevsellik açısından değerlendiren uzmanlar, sayfaların ekrana hızla yüklendiği, müzenin istenilen bölümlerine kolaylıkla ulaşılabildiği, butonların işlevsel olduğu, 360 derece panoramik görüntülerin müzenin hangi bölümüne ait olduğuna dair bilgilerin yer aldığı, sanal müze haritasının müzede kolay gezinme olanağı sunduğu, 360 derece panoramik görüntülerin müzenin içindeymiş izlenimi yarattığı, 360 derece panoramik görüntülerin yeterli derecede yaklaşma olanağı sunduğu, mouse ile işlevsel bir gezinti sağlanması bakımından yeterli görülmüştür. Bununla birlikte 360 derece panoramik görüntülerin çözünürlüklerini ve 360 derece panoramik görüntülerin hangi yıllarda çekildiğine dair bilgilerin yer alması açısından yetersiz kaldığı bulgusuna ulaşılmıştır.

İşlevsellik açısından elde edilen verilerde Anadolu Medeniyetler sanal müzesinde; müzenin bölümlerinin ekrana hızla yüklendiği, 360 derece panoramik görüntülerin müzenin hangi bölümüne ait olduğuna dair bilgilerin yer aldığı, 360 derece panoramik görüntülerin müzenin tüm bölümlerini gösterdiği, mouse ile işlevsel bir gezinti yapılabildiği bulgusuna varılmıştır. Bununla birlikte butonlar işlevsel olması bakımından, 360 derece panoramik görüntülerin çözünürlükleri bakımından, içindeymiş izleniminin verilmesi bakımından ve eserlere istenilen oranda yaklaşma olanağının sunulmadığı bakımından yetersiz olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Isparta Sanal Müzesi işlevsellik açısından elde edilen verilerde; müzenin bölümlerinin ekrana hızla yüklendiği, müzenin istenilen bölümlerine kolaylıkla ulaşılabildiği, kullanılan butonların işlevsel olduğu, 360 derece panoramik görüntülerin müzenin hangi bölümlerine ait olduğuna ait bilgilere yer verildiği, sanal müzede yer alan haritanın kolay gezinme olanağı sunduğu, mouse ile işlevsel bir gezinti sağlandığı sonucuna varılmıştır. Bunun yanı sıra eserlere yeterli oranda yaklaşma olanağı sunmadığı, 360 derece panoramik görüntülerin hangi yıllarda çekildiğine dair bilgilerin yer verilmediği, 360 derece panoramik görüntülerde yer alan eserler hakkında bilgilerin yer alması bakımından yetersiz olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Araştırmanın genel bulgularına bakılarak Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesinde bulunan 360 derece panoramik görüntü veren sanal müzelerin, işlevsellik açısından panoramik görüntülerin çözünürlüklerinin yetersiz kaldığı, görüntülerde yeterli bilgilerin yer almaması, eserlere yeterli oranda yaklaşma olanağı sunulmaması, bir sanal gezintiden beklenmekte olan müzenin içindeymiş izleniminin yaratılmaması bakımından yetersiz olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

SONUÇ, TARTIŞMALAR VE ÖNERİLER

Kültür ve Turizm Bakanlığı bünyesinde bulunan 360 derece panoramik görüntü veren Amasya, Anadolu Medeniyetler ve Isparta sanal müzelerinin, işlevsellik açısından panoramik görüntülerinin çözünürlüklerinin yetersiz olduğu söylenebilir. 360 derece panoramik görüntülerde çözünürlüklerin düşük olmasının nedeni düşük boyuta sahip oldukları için tercih edilmesi ve bu sayede site sayfalarının daha çabuk görüntülenebilmesinin sağlanabilmesidir.

Müzeler çağın gereklerini yerine getirerek zamanla koleksiyonlarını yenilemekte ve bünyesine yeni eserleri katmaktadır. Dolayısıyla sanal müze ve gerçek müze birbirinden bağımsız düşünülemez. Müzede gerçekleşen tüm değişiklikler sanal müzeye de yansıtılmalıdır. Araştırmada da bu bilgiyle örtüşmeyen bir sonuç elde edilerek; Sanal müzede görüntülerin hangi yıllara ait olduğuna dair bilgilere yer verilmediği görülmektedir. Kubat (2012, s. 99)'ın Sanal Müze Arayüz Tasarımı (Ressam Ahmet Yakupoğlu Sanal Müze Uygulaması) adlı çalışmasına göre; "Hızla ilerleyen teknolojiye ayak uydurmak, kaybolmamak açısından önemli görülmektedir... Sanal müzeler ise teknoloji ile iç içe olduğu için buna bağlı olarak kendisini yenilemek ve uyarlamak zorundadırlar". Yine sanal müzeler paylaştığı görüntülerin hangi yıllara ait olduğu bilgisini ziyaretçisiyle paylaşmalıdır. Bunun yanı sıra yeniliklerin ve değişikliklerin bilgisini de ziyaretçilerine sunmalıdır. Müzeler zamanla koleksiyonlarını yenilemekte ve zaman aşımına uğrayan durumlarda müzede yenilikler yapılmaktadır. Bu gibi durumların sanal müzeye de yansıtılması gerekmektedir. Sanal müzede 360 derece görüntülerin hangi yıllara ait olduğuna dair bir bilgiye yer verilmemiştir. Sanal müzelerin eğitim misyonu da düşünülerek doğru bir kaynak olabilmesi için görüntülerin sık sık güncellenmesi gerekmektedir.

Grafik tasarım öğeleri açısından ele alındığında sanal müze tasarımının görseller, renk ve tipografi açısından bütünlük oluşturulmaması, seçilen yazı karakterinin okunurluğu sağlamada yetersiz olması, sanal müzenin özgün bir yapıya sahip olmaması, metinlerin fotoğrafları açıklar nitelikte olmaması bakımından sorunlu olduğu ve belirtilen bu özelliklerin tekrar gözden geçirilmesi gerektiği sonucu ortaya çıkmıştır.

"Aynı temel biçime, boyuta, dokuya, renge ya da duyguya sahip unsurlar; bir tasarımda ideal bütünlüğü oluştururlar. Benzer nesnelerin oluşturduğu bu gruplarda yer alan farklı unsur dikkat çekici bir etki yapar" (Becer, 2005, s. 70). Bu etki sayesinde sanal müze amacına daha etkili bir şekilde hizmet edebilir. Bütünlükten yoksun bir sanal müze kullanıcının dikkatinin dağılmasına neden olabilir, kullanıcıyı sanal müzeden uzaklaştırabilir. Bu bakımdan sanal müze tasarımlarında kullanılan tipografi, renk ve görseller arasında bütünlüğün sağlanmasına dikkat edilmelidir.

Bir metnin okunurluğu iletişimin gerçekleşmesi açısından oldukça önemlidir. "Okunabilir bir yazı, tipografinin merkezidir. Çünkü zayıf ve harf formundan uzak bir yazı karakteri yazının önemini kavrayamamıza neden olur ve sadece bunlara konsantre olmamıza yol açar" (İstek, 2004, s. 115). Okunur olmayan bir metin hedef kitlenin verilmek istenilen mesajı algılamasını engeller. Bireylerin eğitiminde gerek görsel gerekse yazılı kaynak olarak önemli bir yere sahip olan sanal müzelerde kullanılan metinlerin okunurluğu oldukça önemlidir ve tasarım yapılırken bu konuya dikkat etmek gerekir.

Sanal müze tasarımının tutarlı bir görsel düzene sahip olmadığı sonucuna varılmıştır. "Web sitelerinin tasarımında tutarlılık özellikle menülerde, düğmelerde ve görsellerde sıkça kullanılmaktadır. Site ziyaretçisine sunulmuş olan tekrar niteliğindeki objeler kullanım rahatlığı sağladığı gibi belli bir gruplama yapmaya da olanak tanımaktadır" (Korkut, 2012, s. 67). Bu bakımdan sanal müzede daha kolay bir gezinti için tutarlı bir görsel düzen sağlanması ziyaretçiler açısından önemlidir.

Bu sonuçlardan yola çıkılarak aşağıda 360 derece panoramik görüntü veren sanal müzelerin tasarımlarına yönelik öneriler ortaya konulmuştur;

1. Panoramik görüntü veren sanal müzeler yapısı itibariyle müzeye ait olan koleksiyonların çevrimiçi olarak incelenmesine, keşfedilmesine olanak sağlayan öğretici bir özelliğe sahiptir. Bu yönü itibariyle sanal müze tasarımları hazırlanıp oluşturulurken eserler hakkında yeterli bilgi sunulmalı ve bu eserlere yeterli oranda yaklaşma olanağı sağlanmalıdır.

2. Müze müdürleri ve Kültür ve Turizm Bakanlığı müzelerde oluşan değişim ve yeniliklere karşı birbirlerini bilgilendirmeli ve bu değişikliklerin sanal müzelere yansıtılmasını sağlamalıdır. Değişikliklerle ilgili bilgilendirmeyi de resmi sitelerde duyurular kısmında vererek ziyaretçileriyle

paylaşmalıdır. Gerekli değişiklikleri sanal müzelere aktararak sanal müzelerin güncelliği korumalıdır.

3. Sanal müzeyi tasarlayan kurumlar panoramik görüntülerde kullanılan fotoğrafların çözünürlüklerinin erişim hızını düşürmemesini ve aynı zamanda sanal gezintilerde çözünürlüğün algılamayı engelleyecek kadar düşük görseller kullanmayarak hazırlamalıdır.

4. Sanal müze tasarımlarında kullanılan görsel, renk, tipografi gibi tüm tasarım elemanları birbiriyle ilişkili, bir bütünlük içerisinde görünmeli ve bu yapıya uygun olarak tasarlanmalıdır.

5. Sanal müze tasarımda kullanılan tipografik öğeler ilgili müzenin kimliğini yansıtacak şekilde tasarlanmalı, belirli bir hiyerarşik düzen içerisinde sunulmalı ve bu tipografik öğeler okunurluğu sağlamalıdır.

6. Sanal müzede yer alan harita tasarımları ziyaretçilerin müzenin ilgili alanlarına etkili ve doğru bir şekilde yönlendirilmesini sağlayacak başlıklara ve tasarım yapısına uygun olarak düzenlenmelidir.

KAYNAKÇA

Allan, A.D. (1963). Müzelerin Teşkilatlanması – Pratik Öğütler. Ankara: Icom Türkiye Milli Komitesi.

Atak, Ş. (2009). İlköğretim Kurumlarındaki Eğitsel Afişlere Yönelik Öğrenci, Öğretmen ve Uzman Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Becer, E. (2005). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost.

Bozkuş, Ş. (2012). Kültür Ve Sanat İletişimi Çerçevesinde Türkiye'de Sanal Müzelerin Gelişimi. International Journal of Social Science, 26(2), 329-344. 3 Aralık 2014 tarihinde http://www.jasstudies.com/Makaleler/1017736430_23-Yrd.%20Do%C3%A7.%20Dr.%20C5%9Eeyda%20Barlas%20BOZKU%C5%9E.pdf sayfasından erişilmiştir.

Demirboğa, E. (2010). Sanal müze ziyaretlerinin öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal kazanımları üzerindeki etkileri. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

İstek, R. (2004). Görsel iletişimde Sayfa Düzeni ve Tipografi. İstanbul: Pusula.

Korkut, O. (2012). Çankaya İlçesi Milli Eğitim Müdürlüğü'ne Bağlı İlköğretim Okullarına Ait Web Sitelerinin Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi Ve Örnek Web Sitesi Tasarımı Hazırlanması. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Kubat, Z. Ö. (2012). Sanal Müze Arayüz Tasarımı (Ressam Ahmet Yakupoğlu Sanal Müze Uygulaması). Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.

Sarı, f. , Erdi, A. & Kırtıloğlu, O. S. (2011, Nisan). Kampüs Bilgi Sistemi Oluşturma Çalışmaları Ve Panoramik Görüntüler; Konya Selçuk Üniversitesi Örneği. TMMOB Harita ve Kadastro Mühendisleri Odası 13. Türkiye Harita Bilimsel ve Teknik Kurultayı'nda sunulmuş bildiri, Ankara.

Twemlow, A. (2011). Grafik Tasarım Ne İçindir? (D. Özgen, Çev.). İstanbul: Yem.