

# PİKTOGRAM VE BİLGİLENDİRME TASARIMI

Öğr.Gör.Dr. Gökçin ÇUBUKCU

İstanbul Şişli Meslek Yüksekokulu Grafik Tasarımı Programı

gokcincubukcu@gmail.com

Öğr.Gör. Gökür SÖZÜNERİ

İstanbul Şişli Meslek Yüksekokulu Grafik Tasarımı Programı

goknursozuner@gmail.com

**ÖZET:** İnsanoğlu birbirleri ile iletişim kurmak için mağara duvarlarına resim yaparak iletişimini sağlayabiliyordu. Bu da ilkyazının resimsel yapılış temellerini atmıştır. Bu semboller piktogram olarak adlandırılmıştır. Bu döneme ait olarak insanın dünyaya kalıcı bir iz bırakmasını sağlamış, kuşaklar arasında köprü kurarak yazının temeline önemli bir destekte bulunmuştur. Günümüzde kullanılan piktogramların da temeli olmuştur.

Bilgilendirme tasarımı ise; mimarlık, mühendislik, iletişim bilimleri, sanat ve tasarım alanların kullanıldığı geniş bir uygulama alanıdır. Bundan dolayı bilgilendirme tasarımı çok disiplinli ve evrensel bir öneme sahiptir. Bilgilendirme tasarımı son yıllarda gelişim gösterse de, uygulama alanı alfabenin gelişimine kadar uzanabilir. ‘Bir simge ne kadar çok unsura sahip olursa, o kadar çok şey anlatır.’ yanlış bir düşüncedir. Karmaşık olan simgeler, anlam bütünlüğünü kaybeder ve işlev olarak görevini yerine getirmez. Simgenin görevi bir düşünceyi yada bir kavramı karşı tarafa yalın bir görsel biçiminde anlatmaktır. Bundan dolayı bilgilendirme tasarımının ilk hedefi anlaşılabilir olmasıdır. Bu nedenle bilgilendirme tasarımı ister basılı ortamda, elektronik ortamda yada yönlendirme tasarımlarında bilgilerin açık ve net olarak algılanabilmelidir. Bilgilendirme tasarımının birçok uygulama alanları vardır. Doküman, form, kullanım kılavuzu, haritalar, infografik, yönlendirme ve işaretler vb. birçok uygulama alanlarını içine kapsayan bir daldır.

Bu araştırmada piktogram ve bilgilendirme tasarımının tarihsel gelişimi ve tasarım aşamasında hangi unsurlara dikkat edilmesi gerektiğini, piktogram ve bilgilendirme tasarımında kullanılan renk, biçim olarak inşalar üzerindeki algılama süresi incelenmek üzere ele alınmıştır.

**Anahtar sözcükler:**Piktogram, renk, tasarım, bilgilendirme

# PICTOGRAM AND INFORMATION DESIGN

Öğr.Gör.Dr. Gökçin ÇUBUKCU

Istanbul Sisli Vocational Schools Graphic Design Program  
gokcincubukcu@gmail.com

Öğr.Gör.Göknur SÖZÜNERİ

Istanbul Sisli Vocational Schools Graphic Design Program  
goknursozuner@gmail.com

**ABSTRACT:** Human beings used to communicate with each other by drawing pictures on the walls of the caves in order for making contact with each other. This situation, moreover, laid the foundations of pictorial levels of writing. These symbols have been called as pictograms. People had left a permanent mark thanks to those symbols that belong to this era, and had supported the basis of writing in important terms by laying a bridge between the generations. That has been the foundation of the pictograms used nowadays.

Information design is a wide application area that is used by certain fields such as architecture, engineering, art and designing. Thus, information design has a multi-disciplinary and universal importance. Despite the fact that information design has shown a development in recent years, its application area may stretch towards the development of alphabet. The idea of that “The more a symbol has elements, the more it tells something” is wrong. Complicated signs lose its content integrity and may not be able to perform its duty by means of functionality. The aim of a symbol is to explain an idea or a concept to the opponent in a plain and visual way. Therefore, primary aim of information design shall be the necessity of being understandable. Thus, both in printed environment and electronic environment or by means of instructional design, information shall be perceived clearly and explicitly. Information design has a lot of application areas. It is a branch that covers a lot of application areas such as document, form, operating manual, maps, info-graphic, instructions and signs, etc.

Within the scope of this study, historical development of pictogram and information design and the factors to be considered in the phase of design, duration of perception on constructions such as colors and formation that are used within the scope of pictogram and information design are discussed on the point of examination.

**Key words:**Pictogram, color, design, information

## BİLGİLENDİRME TASARIMI

Grafik tasarım bir tür dildir ve iletişim kurmak içindir. Herşeyi daha berrak kılmaya –hatta hayatı kurtarmaya- yaradığı kadar, günlük yaşantımızı karmaşık katmanlarla, farklılıklarla ve ince detaylarla zenginleştirmeye de yarar. İnsanların yollarını bulmalarına ve verileri anlamalarına yardım etmek içindir, ama aynı zamanda yeni fikirlerde, fantastik öykü ve manzaralarda kaybolmalarına ve sunulan bilgileri sorgulayıp, itiraz etmelerine de yardım eder. Grafik tasarım yaşamın her yönüne sızmıştır. 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 aktarıp izleyicinin heyecanını artıran film jeneriklerine kadar uzanan çeşitlilikleri içerisinde barındırır (Twemlow, 2006, s.6)

Bilgi; insanların ulaşabileceği ve kullanabileceği veridir. Tasarım; problemi tanımlayarak, tasarımcının nitelikli yaratıcılığıyla ortaya konacak ürünün teknik özelliklerini ve tanımlarını içerek çizimler ya da planlamalar yapmaktır. Bilgilendirme tasarımı; kullanıcıların belirlenen gereksinimleri doğrultusunda, mesajın taşıyacağı içeriğin ve sunulacağı ortamın belirlenmesi, planlanması ve biçimlendirilmesidir (Durmaz , 2009, s. 28). Bilgilendirme tasarımı mimarlık, mühendislik, iletişim bilimleri, sanat ve tasarım disiplinlerinin kesiştiği geniş bir uygulama alanıdır. Bu nedenle bilgilendirme tasarımı çok disiplinli, çok boyutlu ve evrensel bir öneme sahip bir alandır (Petersson, 2011).

Bilgilendirme tasarımı çok yeni olmadığı halde yer yer tanınan, yer yer tanınmayan, yer yer de yanlış tanınan; bununla birlikte tarihsel birikime sahip bir tasarım dalıdır. Çeşitli zamanlarda çeşitli meslek gruplarının ortaya koyduğu çalışmalar bu birikimi oluşturan unsurlar olmuştur. Zamanla kuramsal tartışmalar ve ortak söylemlerle adı konmuş ve tasarım dünyasında kendine yer edinmiştir. Adlandırılması yeni bir dönemin başlangıcı gibi değil, var olan bir kavramın keşfi gibidir. Birbirinden farklı disiplinler içerisinde yer alan ve bu farklı disiplinlerle işbirliği yapan bilgilendirme tasarımı, iletişim teknolojilerinin gelişimine kadar bir bütün olarak algılanamamıştır. Gözlemlenebilmesi gelişen iletişim ve ulaşım kanalları sayesinde olanaklı olmuştur (Güler, 2008). Bilgilendirme tasarımı hedef kitle alıcılarının bilgi gereksinimini karşılamak amacıyla, mesajın analizini, planlanmasını, sunuluşunu ve anlaşılmasını kapsar. Seçilen kitle ne olursa olsun, iyi tasarlanmış bilgilendirme tasarımı çalışması, estetik, ergonomik, ekonomik olacak ve konu kapsamındaki gereksinimleri karşılayabilecektir (Petersson, 2011, s. 11)

### Bilgilendirme Tasarım İlkeleri

#### *Yaklaşım*

Bir bilgilendirme tasarım karmaşasında yada yeni bir bilgilendirme tasarımı tasarlarırken, çözülmeyibekleyen sorunlar, ya çok bileşenli ya da tekil olacaktır. Tasarım, bilgiye gereksinimduyan kitleler adına yapıldığı için, ortaya çıkan ürün kamu yararına olacaktır.

Bu nedenle kamu yararına yürütülecek bilgilendirme tasarımı projelerindetarafsızlıktan bahsedilemez. Bilgilendirme tasarımcıları bile problemi çözümlerken,kendilerini kullanıcı olarak işin içine katar ve taraf olurlar. Bu tür “çevresel”faktörler kesinlikle ciddiye alınmalı ve sürece dahil edilmelidir. (Güler, 2008, s. 59).

#### *Konumlandırma*

Bilgilendirme tasarımda en önemli unsurlardan biri de konumlandırmadır.Bilgilendirme tasarımcısı, bir bilgilendirme tasarımı yapacağı zaman, üç aşamadan geçirlemlidir.

Birincisi, kendi bulunduğu yeri anlamalı, ikincisi, olarak bu konumdan görülebilenlere ve görülemeyenlere hazırlıklıolmalı; üçüncü olarak da tüm bu sorunların üstesinden gelmenin yollarını araştırmalıdır.Bir bilgilendirme tasarımcının işi kolay değildir.Çünkü insanlar bir bilgilendirme panosuna bakarken, gereksiz bilgi bombardımanının altına girmek istemez ve istediği bilgiye hemen ulaşmak ister.Bundan dolayı bilgilendirme tasarımcı, kullanıcıya ne basit yöntemle bilgiyi ulaştırmak zorundadır.

#### *Tutumluluk*

Bir tasarım yaparken, bütçe önemli bir olgudur. Başarılı bir bilgilendirme tasarımı yaparken, çok para harcanmamasına gerek duyulmayabilir. Düzenli harcamalarla, projeyi başarılı bir şekilde hayata geçirmek mümkündür. Bundan dolayı malzemenin kalitesi yada tüm planlama yapıldıktan sonra oluşturulan görsel öğeler,

bütçe ilk bakışta önemli değildir. Bütçe ayarlanması hedef kitleyi belirledikten sonra planlanması en doğru şekilde olacaktır.

### **Nezaket**

Bir bilgilendirme tasarımıda en önemli unsurlardan birde nezakettir. Bir insanın başkalarına kendini adadığı, onları kullanabilecekleri bilgi ortamıyla buluşturduğu bir tür nezaket ve saygı becerisidir. Saygı duyma ve değer verme aşamasında hangi bilginin nasıl verileceğinin dolaşıma çıkmadan saptanması bu yaklaşımın bir ürünüdür. Bilgilendirme tasarımcıları, tasarım sürecini bu kriter bazında yürütürlerse karmaşık bir yoğunluğun üstesinden gelebilir ve asıl hedef olan kullanıcıyı bilgilendirebilirler. Böylece kullanıcıları ister görme engelli olsun, ister farklı uluslardan gelsin, aşağıdaki plan onlara hizmet verebilir (Güler, 2008, s. 62).

### **Performans**

Kamu kurumları ya da şirketler öngörü ya da beklentinin ötesinde, projelerin kriterlere uyarak işlenmesini amaçlar. Buradaki kilit nokta, öngörülen olanla öngörülemeyecek sonuçların arasındaki farkı bilmektir. Bilgilendirme tasarımcıları, projenin işlerliği için pek çok araştırma, test ve uygulama yapar. Hemen her ürünün uygunluğunu önceden görmek isterler. Sonradan geri dönüşü olmayan çalışmalar ortaya çıkarsa bu hem uygulatana, hem uygulayana hem de kullanıcı grubuna pahalıya mal olabilir.

Bilgilendirme tasarımının uygulanması aşamasında performans değerleri için başat koşul projenin kullanılabilir olmasıdır. Bir başka deyişle, kullanıcı grubu ortayakonan projeden yararlanabiliyorsa, projenin “yüksek performanslı” olduğu söylenebilir. Bilgilendirme tasarımcısında performans kriteri doğrudan işlerliğe bağlıdır. Bu nedenle performans denince “hız”, “çabukluk” gibi kavramlar düşünülmemeli, hedefi vurmak düşünülmelidir. Performans değerleri tasarımın temel nitelikleriyle birlikte anılır. İyi bir tasarımın kriterleri arasında yer alan estetik duruş, verimlilik, kullanılabilirlik ve ekonomik öncelikler aynı zamanda birer performans kriteridir (Güler, 2008, s. 62).

### **Bilgilendirme Tasarım Öğeleri**

#### **Izgara Sistemi**

Bir çok tasarım alanında olduğu gibi, ızgara sistemi de bilgilendirme tasarımıda da kullanılmaktadır. Izgara sistemi, içeriği hem görsel hem de işlevsel olarak etkili bir biçimde sunma olanağı sağlamaktadır.

Bir çok grafik ürünlerinde olduğu gibi, bilgilendirme tasarımıda da görsel ve tipografik elemanlarının hepsi bir etkileşim halindedir. Bundan dolayı bu öğeleri yerleştirirken dikkate alınarak yerleştirilmelidir.

Bilgilendirme tasarımlarında görsel algılama diğer görsel iletişim tasarımı uygulamalarında olduğu gibi şu şekilde ilerlemektedir: Kullanıcılar öncelikli olarak tasarımın bir zemin üzerinde görünen büyük şekiller ve renk alanları olarak algılamakta, daha sonra fotoğraf ve grafik gibi görüntülerden başlayarak belirli bilgileri tanımlamaya başlamaktadır. Son olarak da yazı öğelerini algılayıp, sözcük ve tümceleri seçmektedir (Dur, 2011, s. 121).



Görsel 1: Eli Horn tarafından tasarlanan Vancouver Uluslararası Çağdaş Asya Sanatı Merkezi'nin 2006-2007 yıllık raporu"dan bir görüntüKaynak: Dur, 2011, s. 121

Örneğe baktığımız zaman, göz ilk önce lekeyi algılar, bundan dolayı başlıklar, görsellerin üzerine yazılarak başlıgıda dikkat çekmektedir.Bununla birlikte göz, görselin altındaki metni takip ederek gitmektedir.

### Yazı

Bilgilendirme tasarımı, diğer tasarım elamanlarında olduğu gibi yazı da önemli bir yere sahiptir.Bilginin doğru aktarılmasını sağlayan yazı, diğer tasarım elamanlarını düşünülerek tasarlanmalıdır.Bilgi tasarımcıları tipografiyi ve grafik tasarımı kullanıcıların gereksinimlerininve kullanım koşullarını akılda bulundurarak bilgiyi düzenlemek ve ifadeetmek için kullanırlar.Karmaşık bilgilerin, kolay anlaşılması ve aynızamanda çekici olması için onları dönüştürerek çok çeşitli açıklayıcı veöğretici metni geliştirirler (Walker ve Barrat, 2009, s. 1).Her tasarım dalı için geçerli olan bazı tipografik kurallarda, bilgilendirme tasarımı için de geçerlidir.Bu kurallar şöyle sıralanabilir (Dur, 2011 s. 126).

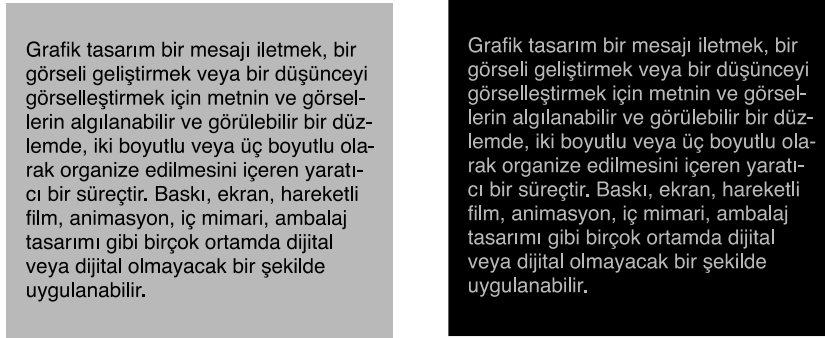
- 1) Yazı Karakterinin x-yüksekliği
- 2) Harf Biçimleri
- 3) Yazı Karakterinin Boyutu
- 4) Büyük ve Küçük Harfler
- 5) Yazı Karakteri Seçimi
- 6) Okunurluk ve okuturluk
- 7) Sütun Genişliği ve Satır Uzunluğu
- 8) Boşluklandırma
- 9) Hizalama
- 10) Yazı ve arka plan ilişkisi



Görsel 2: Harflerin Bölümleri (Sözüneri, 2011, s. 25)

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |          |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| Grafik tasarım bir mesajı iletmek, bir görseli geliştirmek veya bir düşünceyi görselleştirmek için metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesini içeren yaratıcı bir süreçtir. Baskı, ekran, hareketli film, animasyon, iç mimari, ambalaj tasarımı gibi birçok ortamda dijital veya dijital olmayacak bir şekilde uygulanabilir.   | 10 punto |
| Grafik tasarım bir mesajı iletmek, bir görseli geliştirmek veya bir düşünceyi görselleştirmek için metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesini içeren yaratıcı bir süreçtir. Baskı, ekran, hareketli film, animasyon, iç mimari, ambalaj tasarımı gibi birçok ortamda dijital veya dijital olmayacak bir şekilde uygulanabilir.   | 12 punto |
| Grafik tasarım bir mesajı iletmek, bir görseli geliştirmek veya bir düşünceyi görselleştirmek için metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesini içeren yaratıcı bir süreçtir. Baskı, ekran, hareketli film, animasyon, iç mimari, ambalaj tasarımı gibi birçok ortamda dijital veya dijital olmayacak bir şekilde uygulanabilir. + | 14 punto |
| Grafik tasarım bir mesajı iletmek, bir görseli geliştirmek veya bir düşünceyi görselleştirmek için metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesini içeren yaratıcı bir süreçtir. Baskı, ekran, hareketli film, animasyon, iç mimari, ambalaj tasarımı gibi birçok ortamda dijital veya dijital olmayacak bir şekilde uygulanabilir.   | 18 punto |
| Grafik tasarım bir mesajı iletmek, bir görseli geliştirmek veya bir düşünceyi görselleştirmek için metnin ve görsellerin algılanabilir ve görülebilir bir düzlemde, iki boyutlu veya üç boyutlu olarak organize edilmesini içeren yaratıcı bir süreçtir. Baskı, ekran, hareketli film, animasyon, iç mimari, ambalaj tasarımı gibi birçok ortamda dijital veya dijital olmayacak bir şekilde uygulanabilir.   | 21 punto |

**Görsel 3:** Satır Arası Espas Değerlerine Örnek ( Sözüneri, 2011, s: 46)



**Görsel 4:** Yazı Ve Arka Plan İlişkisi( Sözüneri, 2011, s: 48)

## Renk

Diğer tasarım ürünlerinde olduğu üzere, bilgilendirme tasarımında da renk önemli bir rol oynamaktadır. Renge göre, görsel bütünlük, vurguyu ve okunaklığı belirleyen bir tasarım elemanıdır. Bilgilendirme tasarımda, diğer tasarım alanlarında olduğu gibi rengin kullanımı; konusuna göre, renklerin psikolojik boyutuna ve kültürler arası değişikliğe ve mekanın ışıklandırmasına göre değişiklik göstermektedir.

Her renk farklı psikolojik anlamlar taşımaktadır. İncelenen bazı kaynaklara göre sıcak renkler, (Kırmızı, turuncu,sarı) kullanıcıyı uyarır, enerji ve dinamiklik yaratır, fazlası ise şiddet ve saldırganlık duygularınında

yoğunlaşmasına sebep olabilir. Soğuk renkler ise (yeşil, mor, mavi) izleyiciye dindinlik, dinlendirici bir his yaratmakta ve huzur, güven, ferah duygularını hissettirmektedir.

Renk, insanların çevreleri hakkındaki izlenimlerini etkileyen en önemli öğelerdendir. Yönlendirme ve işaretleme dizgelerinde, renk, kullanıcıları yönlendirmek, dikkat çekmek ve mekanda yaratılmak istenen atmosfere katkıda bulunmak amacıyla kullanılan önemli bir öğedir. Mekanları tanımlamak ve yönlendirmek için renk kodları kullanan başarılı bir işaretleme ve yönlendirme dizgesi ile kullanıcılar bir bakışta kodları hatırlayarak yollarını kolayca bulabilmektedir. Renklerin rastgele ve uygunsuz kullanımı bu dizgelerin kullanımını karmaşıklştıracağından, renk seçimlerinde ve uygulamalarında dikkatli ve titiz bir yaklaşım izlenmelidir (Dur, 2011, s. 139).

Renkler bilgilendirme tasarımıda, bazı kodlarıda simgelemektedir. Örnek verilecek olursak İstanbul Büyük Şehir Belediyesi'nin yönlendirme tabelalarında, Bülent Erkmen ve Aykut Köksal gibi tasarımcılarından çıkan bir renk kodlaması uygulanmaktadır. Burada önemli olan komşu ilçeler aynı tonu kullanmayacak ve ilçelerin ayrı ayrı renk kodları ile simgelenmeştir (Görsel 5).

|                                                   |                                                |                                                   |                                                   |
|---------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| CATALÇA İLÇE BLD.<br>RAL 6018 / PANTONE 385       | SİLİVRİ İLÇE BLD.<br>RAL 5018 / PANTONE 7474   | BÜYÜKÇEKİRÇE İLÇE BLD.<br>RAL 6027 / PANTONE 7472 | AVCILAR İLÇE BLD.<br>RAL 4303 / PANTONE 272       |
| KÜÇÜKÇEKİRÇE İLÇE BLD.<br>RAL 5015 / PANTONE 2885 | KAĞIRCI İLÇE BLD.<br>RAL 2004 / PANTONE 188    | BAĞCILIKÖY İLÇE BLD.<br>RAL 4008 / PANTONE 2583   | BÜYÜKÇEKİRÇE İLÇE BLD.<br>RAL 6018 / PANTONE 385  |
| BAĞCILAR İLÇE BLD.<br>RAL 6027 / PANTONE 7472     | İSKELE İLÇE BLD.<br>RAL 2004 / PANTONE 188     | BAĞCILIKÖY İLÇE BLD.<br>RAL 5018 / PANTONE 7474   | BAĞCILIKÖY İLÇE BLD.<br>RAL 4305 / PANTONE 102    |
| EYÜP İLÇE BLD.<br>RAL 8001 / PANTONE 1395         | DEĞİRMENÇİ İLÇE BLD.<br>RAL 4003 / PANTONE 674 | FATİH İLÇE BLD.<br>RAL 6027 / PANTONE 7472        | EMİNOĞLU İLÇE BLD.<br>RAL 3016 / PANTONE 702      |
| BEYOĞLU İLÇE BLD.<br>RAL 4000 / PANTONE 2503      | NEŞEKİŞİ İLÇE BLD.<br>RAL 5015 / PANTONE 2885  | SİĞIRCI İLÇE BLD.<br>RAL 2004 / PANTONE 188       | KARATOPRAK İLÇE BLD.<br>RAL 6018 / PANTONE 385    |
| SARAYER İLÇE BLD.<br>RAL 4305 / PANTONE 272       | BEYOĞLU İLÇE BLD.<br>RAL 4008 / PANTONE 674    | ÜSKÜDAR İLÇE BLD.<br>RAL 8001 / PANTONE 1395      | ÖMERGAZİ İLÇE BLD.<br>RAL 6018 / PANTONE 385      |
| KADIKÖY İLÇE BLD.<br>RAL 5018 / PANTONE 7474      | KALDERE İLÇE BLD.<br>RAL 4003 / PANTONE 702    | KARATOPRAK İLÇE BLD.<br>RAL 2004 / PANTONE 188    | BÜYÜKÇEKİRÇE İLÇE BLD.<br>RAL 6027 / PANTONE 7472 |
| PENİSİRLİ İLÇE BLD.<br>RAL 5015 / PANTONE 2885    | İSKELE İLÇE BLD.<br>RAL 8001 / PANTONE 1395    | TUZLA İLÇE BLD.<br>RAL 4008 / PANTONE 2583        | ADALAR İLÇE BLD.<br>RAL 6018 / PANTONE 272        |

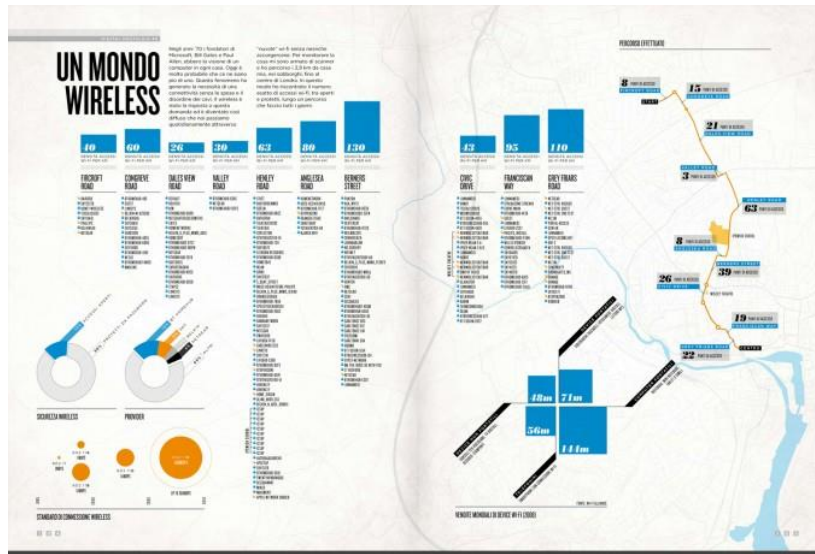
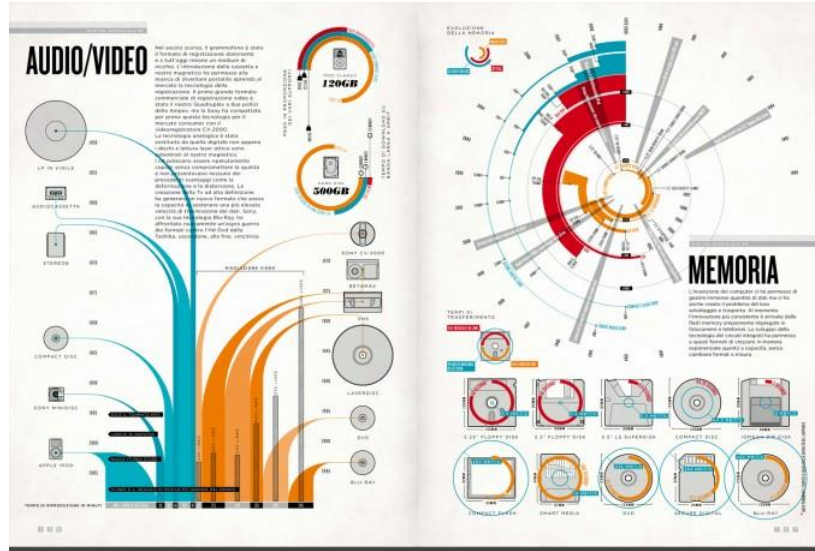
**Görsel 5:** İstanbul'un cadde ve sokak tabelalarında, her bir ilçe için belirlenen renkler ve Pantone kodları. (Kaynak: Dur, 2011 s: 142)

### Görüntüler

Bir bilgilendirme tasarımıda, fotoğraf, illüstrasyon, çizim, resimleme, animasyon gibi hareketli görüntülerden oluşan tasarımlar, bilgiyi en iyi şekilde aktarmakta ve duygu ve düşünceleri en iyi şekilde izleyiciye yansıtmaktadır. İçinde bir çok bilgi barındıran görseller, birçok yazılı metni kullanmaya gerek kalmadan bilgilendirme tasarımı en iyi şekilde yansıtılabilir.

Bilgilendirme tasarımıda kullanılacak görseli anlam ve biçim bakımından dikkatli bir şekilde seçilmesi gerekmektedir. Böylelikle izleyiciye, bilgiyi görsel ile doğru bir şekilde desteklendiği zaman akılda kalıcılığında sağlanmaktadır. Eğer görsel, yanlış bir şekilde kullanılırsa, tasarım biçimsel olarak zayıflamakta ve bilgi aktarımı izleyiciye olumsuz bir şekilde yansıtılmaktadır. İyi bir örnek olarak Paul Butti'nin Wired Italy'nin 2010 Mart sayısı için tasarladığı teknolojinin evrimini anlatan bir bilgilendirme grafiği verilebilir (Görsel 6), (Dur, 2011 s. 147).





Görsel 6: Paul Butti'un Bilgilendirme Tasarımına Örnek (<http://sectiondesign.co.uk/digital-nostalgia-wired-italy>)

## Hareket ve Ses

Çokluortam hareket ve ses öğelerinin de kullanılmasına olanak vermektedir. Etkileşimli ve hareketli bilgilendirme tasarımlarında kullanılan ses ve hareket öğeleri, tasarıma artı bir boyut daha katmaktadır. Araştırmalara göre bazı insanlar bilgiyi görerek bazıları da duyarak almaktadır. Bu nedenle sesi görsel öğelerle birleştirmek güçlü bir etki sağlayabilmektedir. "Hareket izleyicinin dikkatini çeker ve hatırlanabilir etki bırakan bir anlatıcı hissini uyandırır" (Baer, 2008, s. 118).

Bilgilendirme tasarımı, diğer tasarım elemanlarını destekleyen ses veya hareket olduğu zaman, izleyiciye bilgi daha çabuk aktarılmakta ve akılda daha kalıcı olmaktadır. Eğer bir bilgilendirme tasarımı ses kullanılacaksa, hareket ile sesin bir uyum içinde olması gerekmektedir.

## Bilgilendirme Tasarım Uygulama Alanları

### Döküman Tasarımı

Bilgilendirme tasarımı uygulama alanlarından biri olan döküman tasarımı günümüze kadar gelen en eski bir uygulama alanı olarak bilinmektedir. Döküman hem format hemde layout olarak iki yüz vardır. Tanımlanması ise; Format; giriş, gelişme, yöntem, sonuç gibi döküman içeriğinin ayarlandığı standart



düzeni anlatmaktadır. Ayrıca tablolar, figürler, şemalar referanslar gibi standart d.küman öğelerinin tasarımı anlamında da kullanılır. Layout ise d.kümanın sayfa sayfa ve bir bütün olarak dış görünüşüyle ilgilenir. Layout konu başlığı, başlıklardan numaralandırma sistemine, beyaz alanlara, sütunlara, yazı karakterlerine, yerleşime, kılavuz çizgilere kadar pek çokaraçla tıka basa doludur. Bir d.kümanın ayrıca karakteristik fiziksel görünüşü vardır. Kapaklar, sayfa boyutu, kağıt kalitesi, çift taraflı baskı gibi öğeler, basit bir yazıcı çıkışı yerine sahici bir sonuç elde etmek istendiğinde dikkate alınması gereken kriterlerdendir” (Allen, Bateman ve Delin, 2002, s58).

Günümüzde her türlü basılı yayın, döküman tasarım tanımına girmektedir. Bunlara örnek verilecek olursak broşür, kataloglar, yerine göre gazete ve dergi mizampajları, duyuru yada uyarı dökümanları da bu tanıma girmektedir.

Bir döküman tasarımında dikkat edilecek hususlardan biride tasarım adımlarıdır. Tasarım da görsel ve metin olarak ikiye ayrılabilir, ikisinin de birbirini tamamlamadır. Bu tasarımları yaparken; *içeriğin yapısı* yani; konu ile ilgili bütün metin ve görsel elemanları doğru bir şekilde seçilmelidir. İkincisi ise *sözcük yapısı*, bu da metinde nasıl bir dil kullanılacağı dikkatli bir şekilde seçilmeli ve başlık, metin yada ara başlığın belli bir şekilde tasarlanmalıdır. *Layout yapısı* ise; sözcük yapısında olduğu üzere burada da hiyerarşi söz konusudur. Hangi görselin yada başlığın dikkat çekileceğine karar verip o şekilde tasarıma başlanmalıdır. *Yönlendirme yapısında* ise, görsel ve metnin arasındaki ilişki söz konusudur. Bu aşamalar dikkat edilerek başarılı bir döküman tasarımı tasarlanmaktadır.

### ***Form Tasarımı***

Gündelik hayatta veri toplamanın en eski ve halen de en geçerli yöntemlerinden biri “boşlukları doldurma” şeklindedir. Kağıt üzerinde talep edilen bilgiye yönelik hazırlanan sorular kullanıcının hazırlanmış boşlukları doldurmasıyla yanıtlanmış olur. Bu tür belgeler genellikle “form” olarak adlandırılır. Resmi ya da özel işlerde formlar sürekli insanların karşısına çıkar, bir başka deyişle doldurulmayı bekler. Başvurulan yer, işlemi gerçekleştirmek için gereksinim duyacağı bilgileri bu form aracılığıyla talep eder. Hatta bazı resmi formlarda başvuru yapan da, formu doldurduktan sonra imzasıyla beyan ettiği bilgilerin doğruluğunu taahhüt eder (Güler, 2011 s: 69).

Bilgilerin hatasız alınabilmesi için, izleyice basit ve anlaşılabilir bir form tasarlanması gerekmektedir. Şayet tasarım anlaşılması zor ise, veriler doğru bir şekilde vericiyi bilgilendirmemektedir.

### ***Kullanım Kılavuzu Tasarımı***

Teknoloji ilerledikçe, bir çok ürün ortaya çıkıp, satışa sunulmaktadır. Buda insanların hayatlarını kolaylaştıran ürünler olduğu zaman satış talebi artmaktadır.

Bu ürünlerin nasıl kullanıldığına dair bir kılavuz bulunmakta, bazı kullanım kılavuzları kolay algılanırken, bazı kullanım kılavuzları zor algılanmakta ve müşteri, ürünü kullanmamaktadır. Bu tür tasarımlarda çoğunlukla yapılan hatalar, form, fonksiyonun .nüne geçebilmekte, çok amaçlılık adına arayüz tasarımları karmaşık hale gelebilmektedir. Buda alıcı olan kişi, yeni ürünü kullanım kılavuzunu genellikle eline almadan ürünü var olan özelliklerini kullanmaktadır. Buda kullanım kılavuzunun başarılığını göstermektedir.

### ***Eğitim Dökümanları***

Eğitim dökümanları genellikle okul dışında eğitim veren kuruluşlarda kullanılan, dergi, kitap, şema yada poster gibi materyalleri kapsamaktadır.

Eğitim dökümlarını tasarlarlarken en önemli unsurlardan biri, kitap yada derginin, ilkökul çağındaki bir çocuğa mı yoksa üniversite öğrencisine mi hitap edileceğidir. Şayet ilk okul çağındaki bir çocuğa hitap edilecekse, bilgi, öğrenciye daha yalın, basit ve yaşına göre anlaşılabilir bir görsel ve metin dili kullanmak zorundadır. Eğitim dökümları, özellikle evde eğitim alak zorunda kalan engelli öğrencileri de düşünerek ayrı bir tasarım oluşturulmalıdır.

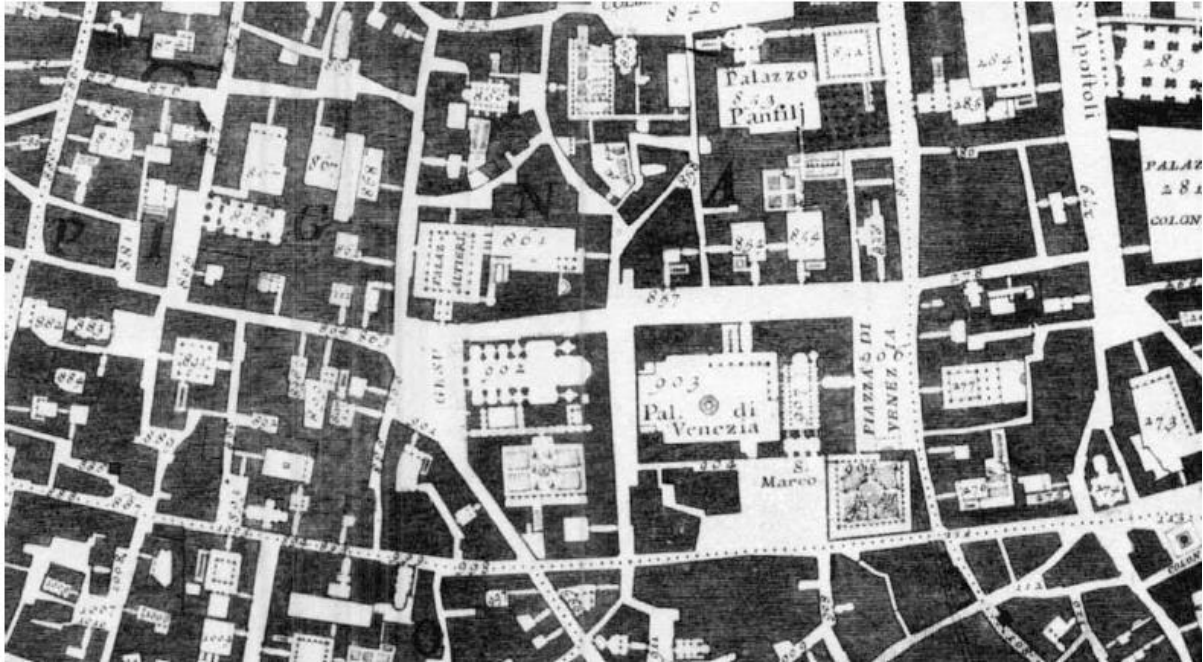
### ***Haritalar***

Harita ve şemalar, bilgilendirme tasarımının yoğun olarak kullanıldığı bir alandır. Haritalar genellikle yön bulmak için çok sık başvurduğumuz bir kaynaktır. Genellikle ulaşım amaçlı kullanılan haritalara, nüfus yoğunluğu

olduğu sürece, gereksinim artmaktadır.

Demiryolları, otoyollar, tüneller, k.prüler veya yolları kullanıcısı yerel halka ek olarak kente ziyaretçi olarak gelenturistlerin de haritalara gereksinimi olmaktadır. Bu kadar farklı kullanıcıgruplarına hitap edebilecek bir harita yapmak hiç kolay değildir. Haritayaparken belirli bir formül yoktur.Bir hastane için yapılan harita bir metroistasyonu için anlamsız kalabilir. Wayne Hunt'ın da dediği gibi, "haritalarınalgılanmasını ölçmek ve .l.ümleri tasarıma yansıtmanın zorluğundan dolayı çalışmaaşamasında ortak akıl ve mantıktan yararlanmak akılcı olacaktır" (HUNT, 2004, s25), (Güler, 2011, s. 77).

Bilinen en eski bilgilendirme haritası ise, 1748 yılında Nolli'nin tasarladığı Roma haritasıdır.Roma haritasında bakıldığı zaman, yer adlarının gruplayarak tasarlanmış bir harita örneğidir.Buda coğrafi bir harita olmaktan çıkıp, bilgilendirme haritasına ilk örnek olduğu söylenebilir.



Görsel 7 : Nolli'nin Roma Haritası, Roma (Güler, 2011, s. 78)

Bilgilendirme haritaları tasarlanırken genellikle şu iki temel ihtiyacı karşılaması gerekmektedir. Birincisi, kullanıcıya şimdi bu noktadasınız" dedirtebilmeli ve kullanıcıya tanınırnoktaları haritada belirtilerek referans almasını sağlamalıdır, ikincisi ise, kullanıcı gitmek istediği yöne doğru bir yol çizebilmeli ve haritaya baktığı zaman, neredeyim?, nereye gideceğim?, yada nasıl gideceğim? Sorulara yanıt aramadan haritanın kullanıcıya o cevapları kolaylıkla vermesi gerekmektedir.Bu sorulara cepa veren bir harita, başarılı bir bilgilendirme tasarımına örnek olarak gösterilebilir.

### Şema ve Çizelgeler

"Herhangi bir olayın ana hatlarını gösteren çizim" anlamına gelen şema,bilgiyi görselleştirme araçlarından biridir. "Şema ve grafik çizimler ham verilerdenoluşan bilgileri g.rülür hale getirirler" (Holmes, 2000), (Güler, 2011, s: 81).

Şemalar, bir konu yada bir kaç konuyu bilgilendiren barlardan oluşmaktadır. Şemalar genellikle matematiksel verilerden oluşan bir bilgilendirme tasarımıdır. Şemalarda verilen bilgi, matematiksel oranlarla oluşturulmakta ve şemayı inceleyen kişi,aynı konu yada alan içinde kolaylıkla karşılaştırma yapabilmektedir.

Bu sistemi ilk bulan kişiler, işlerinde yoğunlukla matematiksel terimleri kullanan matematikçi veya mühendislerin bulunduğu tahmin edilmektedir.

"En iyi şemalar yalın olanlardır. Yalın olunca kolay dikkat çekerler ve bilgiyıkısa sürede verirler.Rakamları açıklarlar, okuyucuların verileri algılamalarınısağlarlar.En sık karşılaşılan türleri, derecelendirme, çubuklar, dilimleme vetablolama şeklindedir.Göstermek istediğiniz her türlü rakamsal değer bubiçimlerin bir tanesine

uyacaktır” (Holmes, 2000).

*Bir şema tasarlarken ne gibi şeylere dikkat edilmesi gereklidir?*

- Görünüş yerine bilginin özüne önem gösterilmelidir.
- Oranlara dikkat edilmeli, doğru oranlanmış görsellerin verilmek istenen mesajı net bir şekilde anlatacağı unutulmamalıdır.
- Çok küçük ya da çok büyük yazı karakteri tercih edilmemelidir. İçeriğin ötesinde başka anlamlar taşıyabilme olasılığı bulunan yazı karakterlerinden uzakdurulmalıdır.
- Şemanın konusu hakkında bilgi vermek amacıyla arka plana resim yerleştirmek zemini kalabalıklaştıracak için algılamayı zayıflatacaktır. Zemin üstteki bilgiyi iyi taşımalı, içerikle hiyerarşik bir yarışa girişmemelidir.
- Üç boyutlu grafikler olabildiğince kullanılmamalıdır. İki boyutlu kullanıldığında okunurluğu artacaktır.
- İlgili çekme amacı taşıyan aşırı renkli kullanım, okuyucunun dikkatini dağıtıp anlamı zayıflatır. Rengin de bir tür bilgi olduğu düşünülerek gereğinden fazla kullanımının karmaşa yaratacağı gözden kaçırılmamalıdır (Holmes, 2000), (Güler, 2011 s: 83)

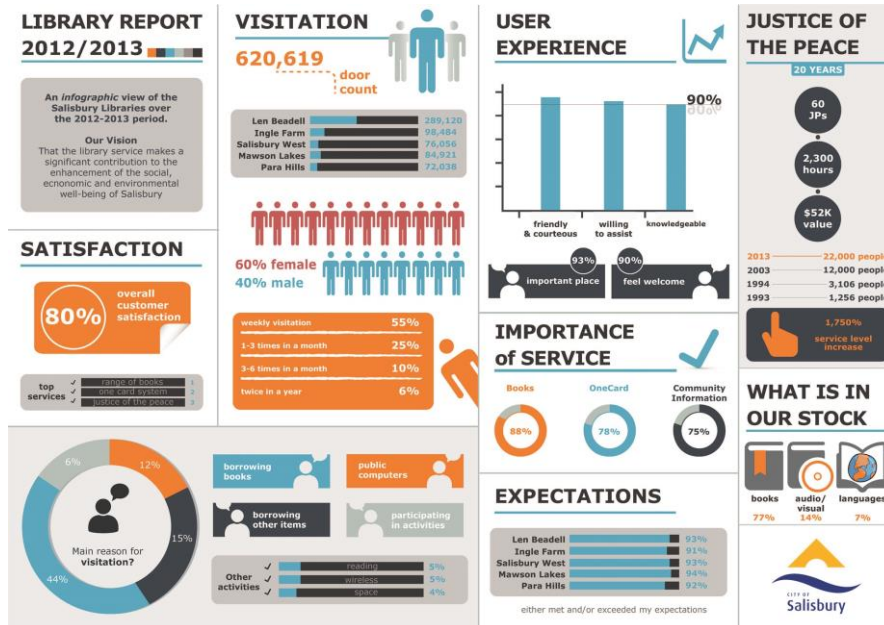
## İnfografikler

Bilgilendirme grafikleri ya da infografikler; bilgi, veri ve bilgi birikimlerini görsel olarak sergileyen grafiklerdir. Bu grafikler çok karışık konuları işaretler, haritalar ve teknik yazarlık ile çok kolay ve açıklayıcı bir şekilde sergiler. Bilgilendirme grafikleri ile bilgisayar, matematik ve istatistik bilimciler tek bir sembol ile süreç bilgilendirmesini yapabilirler ve geliştirebilirler (<https://tr.wikipedia.org/wiki/Infografik>).

Pek çok yerde infografik, bilgilendirme grafiği olarak da geçmektedir. Günümüze kadar gelen infografik örnekleri 1950’li yıllarda ortaya çıkmıştır. İnfografikler genellikle; gündelik yaşama dair bilgileri, daha sonraları ise, sosyal bilimler ve mühendislik gibi bilimsel alanlarda da infografiklerle seyirciye bilgileri aktarmaktadır.

İnfografikler, bir içerik bağlamında hazırlanmış çalışmalardır. Pek çok tasarım unsurunu (harita, şema, tablo vb) içerir. Bunların yanında grafik elemanları ile (renk, tipografi, leke dengesi vb) yararlanılır. Genellikle afiş formatında hazırlanmaktadır. Fakat; dergi, gazete sayfalarında makale gibi bilgileri desteklemek amaçlı da tasarlanmakta ve kullanılmaktadır.

İnfografikler, hem soyut hem de somut görsellerden oluşabilir. Bir haberya da makaleyi desteklemek için yapılan çalışmaların, metne gönderme yapabilmek amacıyla somut görsel öğelere daha çok başvurduğu görülmektedir. Afiş formundaki sunum amaçlı yapılan çalışmalarda ise soyut aktarıma daha çok yer verildiği görülür. Bunun nedeni tasarımcının anlatacağı süreci hazırlayıp sınırları belirlemek istemesidir (Güler, 2011, s. 85).



Görsel 8: İnfografik Tasarımına Örnek (Kaynak: <http://ebookfriendly.com/wp-content/uploads/2014/03/Salisbury-Library-infographic.jpg>)

## Çevresel Grafik Tasarım

“Çevresel grafik tasarım, tümü de yönlendirmenin görsel yanı, iletişim kimliği ve bilgilendirmesi ve mekandaki düşünceyi şekillendirme üzerine yoğunlaşan grafik, mimari, iç mimari ve endüstriyel tasarım gibi pek çok tasarımı disiplinini kucaklar”(SEGD, Media Kit, 6s.).” (Güler, 2011, s: 88).

Günlük hayatımızda bir çok çevresel grafik tasarımı ile karşılaşılmalıdır ve en eski olarak bilinen, piktogramlarda çevresel grafik tasarıma örnek gösterilmektedir. Bunların arasında Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı, Sergileme Tasarımı, Yer İmleri olarak 3 grupta ilgilendirilmektedir.

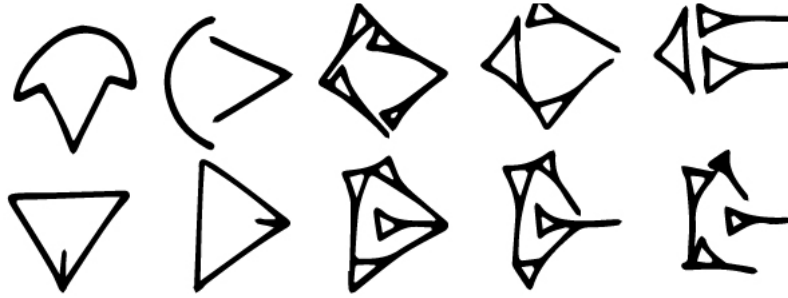
Yönlendirme ve İşaretleme tasarım'ın da açık ve kapalı alanlardaki kullanıcıların gidecekleri noktayı bulabilmeleri için yapılan tasarıma yönlendirme ve işaretleme tasarımı demektir. Sergileme tasarımı tanımlamak için öncelikle sergileme eylemini kavramak gereklidir. Sergileme, binlerce yıldır varlığını sürdüren bir “sunuş yapma” eylemidir. Antik dönemden kalan yerleşkelerde tapınak ya da tiyatro gibi mekanları süsleyen heykeller, doğal olarak sergi amaçlı yapılmış ve konumlandırılmıştır. Sergileme, günümüzde kapsamı genişlemiş olsa da sanatsal ya da tarihsel değeri olduğu düşünülen eserlerin izleyiciye sunulması anlamında kullanılmaktadır (Güler, 2011 s: 102).

“Placemaking” olarak adlandırılan yer imleri, çevresel grafik tasarım içerisinde göreceli küçük bir alanı simgelemektedir. Zaman zaman işaretleme (signage) olarak da adlandırılabilen bu çalışmalar daha çok anıtsal işleve sahiptirler. “Yer imleri, belirli bir alan için benzersiz bir fiziksel görüntü yaratmaktır” (Calori, 2007, 4 s.). Bir çalışmanın yer imi olarak adlandırılabilmesi için izleyicinin dikkatini çekmesi ve akılda kalması şarttır. Bir tür merkez etkisi yapabilmeli, dikkatleri üzerine çekmelidir (Güler, 2011 s. 109).

## PİKTOGRAM

Çevresel grafik tasarım'da örnek olarak gösterilen piktogramların ilk örnekleri yıllar öncesine kadar dayanmaktadır.

Yazı öncesinde önce ve fonetik yazıya gidişte ilk adım, günlük yaşamın ilk kayıtlarını basit resimlerle yeni piktogramlarla sağlanmıştır. Bu açıdan bakıldığında mağaradaki resimlerle anlatımlarda piktograma örnek sayılabilir. Piktografi'de resimsel anlatımları veya tanımlanan objeleri içindeki her bir piktogram, anlatılan objeyi anlatmaktadır. Örnek olarak da bir öküzü ifade etmek için bir öküz başı, kadını ifade etmek için vulva çizgili pubis üçgenin gösterebiliriz. Bunlar bazen sağdan sola bazende sağdan sola okunmaktaydı (Jean, 2015 s:14), (Görsel 9).



Görsel 9 (Kaynak: İnsan Yazı Belleği s:14)

İlk çağlarda hemen hemen tüm uygarlıklar; Orta Amerika'nın Maya ve aztek, Yakın Doğu'nun Sümer, Akad, Mısır, Eti, Uzakdoğu'nun Çin, dahası Afrika, Kuzey Asya ve Okyanus'daki uygarlıklarda piktogramlardan oluşan resim-yazını uzun süre kullanmışlardır. Bu örnekler genellikle taş bloklara ve kemiklere ya da kil tabletlere yazılmıştır ve bu yazıların krala ait bir olayı ya da tarım, hayvancılıkla ilgili olmuştur.

Buna göre her piktogramın uygulandığı dile bağlı olarak sessel bir söyleyişi vardır. Fakat piktografi bir dile bağlı değildir; objenin simgesi her şeyden önce gelir. Bu nedenle metrolarda, karayol ya da hastanelerde bir iletişim yöntemi olarak piktografi anlatıma başvurulur.



Görsel 10: (Kaynak: <http://selimtuncer.blogspot.com.tr/2010/08/piktogramdan-ideograma-amblem-ve-logo.html>)

### İlk Modern Piktogramlar

İlk modern piktogramlar, endüstriyel devriminden sonra Michelin firmasının ilk kez kullandığı katologlarda görülmektedir.

**Morlaix** (Finistère), , 13,114 h.,   .

Paris, 522 kil. — Plougonven, 10 kil. — Roscoff, 25 kil.  
— Lannion, 36 kil. — Landerneau, 40 kil. — Châteaulin, 63 kil.

 \*\*\* de l'Europe, rue d'Aiguillon. ACF  
— \* de Provence, place de Dossen. T.C.F. 

 Huitric, rue Carnot, 11.  

 Ess. 01 Berthou, rue Carnot, 10.   

— Tanguy, Cycles, rue de Brest, 16.  

**Mormant** (Seine-et-Marne), , 1,100 h.,   

Görsel 11: İlk Michelin Katoloğunda Kullanılan Piktogramlar (Kaynak: Güler, 2011 s: 43)

Daha sonraları ise, piktogramlar hayatımıza yer edinmiştir. Ulaşım aracı olarak kullanılan treni sembolleştirerek, tek olarak kullanılmaktaydı. İlk profesyonel uygulaması, 1909 yılında görülmüştür. Otomobilin popülerliği ve yol inşaatları sonucu ilk pictogramuygulaması, resmi olarak ulaşımda kullanılmaya başlanmıştır. Fransa'nın öncülüğünde ve Avusturya, Belçika, Bulgaristan, Almanya, İngiltere, İtalya, Monako ve İspanya'nın katılımıyla 1909 yılında Paris'te imzalanan antlaşmayla, bugün de halen yürürlükte olan, dört piktogramın ortak kullanımına karar verilmiştir (Abdullah, Hürber 2006, s: 21), (Güler, 2011 s: 43).





## SONUÇ

Eskiden bilgiye sahip olmak, günümüzdeki kadar kolay değildi. Teknoloji ilerledikçe, insanların bilgiye ulaşılması daha da kolaylaşmıştır. Günümüzde ise artık insanlar bilgi bombardımına uğrayarak, yanlış veya doğru bilgiye kolayca ulaşmaktadır. Bu noktada, insanların sadece hangi bilgiye ulaşmak istediklerini ve o bilgiye kolayca ulaşmaları için, bu sektöre hizmet veren bir tasarım dalı olarak bilgilendirme tasarımı doğmuştur.

Bilgilendirme tasarımı ise, grafik tasarım henüz ortaya çıkmadığı zamanlarda, birkaç mühendis ve matematikçiden oluşan bir grup, bilgilendirme tasarıma örnek olabilecek, rakamlardan oluşan bir görsel tablo oluşturmuşlardır.

Günümüzde ise bir çok bilgilendirme tasarımı dalı altında bilgilendirme panoları, infografikler ve yönlendirme levhaları tasarlanmaktadır. Yapılan örnekler baktığımız zaman İsviçre, Hollanda, İngiltere gibi ülkelerde iyi örnekler görmek mümkündür.

Günlük hayatımızda bir çok kere karşılaştığımız bilgilendirme tasarımlarında en çok yönlendirme tasarımı karşımıza çıkmaktadır. Onun bir kolu olan piktogramlar ise gerek yalın tasarımı ile, gerekse anlaşılabilirliği ile bütün kültürler arasında aynı mesajı vermektedir. Bir pictogram nasıl olmalı sorusuna ise şu şekilde cevaplar vermek mümkündür.

- İşaret özelliği taşınmalıdır
- Belli bir kültüre bağlı olamamalı, bütün dünyada, değişik kültür biçimlerine sahip kişiler üzerinde aynı anlamı taşımalı
- Belli bir eğitim standartlarına bağlı olmamalı
- Hiç bir güçlûge neden olmadan, kolayca anlaşılır olmalı
- Her kesime hitap edilmeli
- Yapılan pictogram tasarımı, o ülkenin özelliklerini taşınamamalıdır

## KAYNAKÇA

Amborse, G. ve Harris P.(2012).*Görsel Tipografi Sözlüğü* B. Bayrak (Çev.) İstanbul: Literatür Yayınları.

Ambrose, G. ve Harris P. (2013).*Tipografinin Temelleri* İstanbul: Literatür Yayınları

Becer, E. (1997).*İletişim ve Grafik Tasarım* Ankara: Dost Evi.

Becer, E. (2007).*Modern Sanat ve Yeni Tipografi* Ankara: Dost Evi.

### Tezler

Dur, B. (2011) .*Bilgilendirme Tasarımında İlkeler, Öğeler VeUygulama Sorunlari*“*Bilgilendirme Tasarımı Uygulaması*” Doktora Tezi, , Ankara: Hacettepe Üniversitesi

Güler, T. (2008).*Grafik Tasarımda Yeni Bir Alan: Bilgilendirme Tasarımı ve Bir Uygulama* Doktora Tezi, İzmir:

Dokuz Eylül Üniversitesi.Sözünleri, G. (2011). *Helvetica Font Ailesinin Estetik ve İşlevsel Değerleri* Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Haliç Üniversitesi

### Sürelî Yayınlar

Tuğcan, G. (2006).*Grafik Tasarım' ın Kesişme Noktası: Bilgilendirme Tasarımı* İstanbul: Grafik Tasarım

Dergisi (20-21).Tuğcan, G. (2007). Karayollarında Bilgilendirme Tasarımı ‘Yazı Karakteri Hayat Kurtarır mı?’ İstanbul: Grafik Tasarım Dergisi (66-69).

Tuncer, H. (2012).*Yazı Ne Yana Düşer Usta, Logo Ne Yana?* İstanbul: Grafik Tasarım Dergisi (38-39).

### İnternet Kaynakları

<http://www.creativereview.co.uk/cr-blog/2009/october/2012-olympics-pictograms-launched/>

<http://selimtuncer.blogspot.com.tr/2010/08/piktogramdan-ideograma-amblem-ve-logo.html>

(<https://tr.wikipedia.org/wiki/Infografik>)

<http://sectiondesign.co.uk/digital-nostalgia-wired-italy>)