

SANAL MÜZELERDE ARAYÜZ TASARIMI: AHMET YAKUPOĞLU SANAL MÜZESİ

Ömer Zahid KUBAT

Öğr. Gör., Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, omerzahid.kubat(at)bilecik.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1494-0170

Kubat, Ömer Zahid. "Sanal Müzelerde Arayüz Tasarımı: Ressam Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi". ulakbilge, 55 (2020 Aralık): s. 1564-1574. doi: 10.7816/ulakbilge-08-55-08

ÖZ

İnternet, e-ticaretten müzelerin sanal gezintilerine kadar birçok alanı kapsayan bir dünyadır. İnsanlar teknolojinin gelişmesi sayesinde internetle bütünleşmiştir. Bu nedenle internete her alanda ulaşmak mümkün olmuş ve müzeler de kendilerine sanal ortamda yer bulmuşlardır. Sanal müzeler gerçekte fiziki yapıya ihtiyaç duymamaktadır. Fiziki alanlara ve sergileme olanaklarına sahip müzelere nazaran sanal müzeler, alan sıkıntısı yaşamadan sanal ortamın imkanlarıyla sergileme ve tanıtım faaliyetlerini sürdüren müze türüdür. Bu tür müzelerde müze koleksiyonlarında yer alan eserlerin sergilenmesi ve gösterime sunulması, görsel tasarım açısından arayüz tasarımları ile sağlanabilmektedir. Bu yüzden arayüzleri izlenmeyi kolaylaştıran, takip ettiren, ziyaretçiyi site içerisinde yönlendiren estetik bir yaklaşım ile hazırlanmış sanal müzelere ihtiyaç vardır. Bu ihtiyacın giderilmesi için tasarım ilkelerine göre hazırlanmış arayüz tasarımlarına büyük görev düşmektedir. Sanal müzeler ulusal ve uluslararası alanda kültür, sanat, bilim vb. alanlara yönelik oluşturulan koleksiyonlarını izleyicisiyle paylaşan müzelerdir. Ahmet Yakupoğlu, kültür ve sanat alanında Türkiye'de yetişmiş çok yönlü sanatçılardan biridir. Kültürel ve sanatsal açıdan birçok özelliği bulunan Yakupoğlu'nun, hayatını, eserlerini ve Kütahya için yaptıklarını teknolojinin sunduğu olanaklardan yararlanarak izleyicilerle buluşturulması ve bunun sanal olarak gerçekleştirilmesi bir ihtiyaç olarak kabul edilmiştir. Bu anlayıştan hareketle Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi'nin tasarlanması, kullanıma açılması ve bunu yaparken Dünya'daki ve Türkiye'deki sanal müze örnekleri incelenerek yeni teknolojik yapı ve tasarım anlayışıyla oluşturulması amaçlanmıştır. Çalışmanın verileri, hem genel tarama modellerinden yararlanılarak hem de nitel yöntemlerden örnek web sitelerinin incelenmesi ile elde edilmiştir. Bu veriler ışığında, sanal müzede modern çizgilerin ve renklerin kullanılması gerektiği, kullanıcı için kolaylığın ön planda olduğu bir tasarımın hazırlanması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuca bağlı olarak hayatı boyunca onunla dostluklar kuran, anıları olan, anılarını görselleştiren veya kayıt altına alan kişilerin ellerindeki kaynaklarından da yararlanılarak, tamamen onun eserlerinin yer aldığı Ahmet Yakupoğlu sanal müzesi oluşturulmuştur. İçerisinde kendisiyle ilgili görüntülerin, videoların ve seslerin de yer aldığı sanal müze, özellikle web arayüz tasarımı açısından yenilikçi ama kullanıcı odaklı bir anlayışla tasarlanmıştır. Araştırmanın oluşturulmasıyla ilgili temelde nitel yöntemler bulunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarımı, sanal müze, web arayüz tasarımı, web tasarımı

Makale Bilgisi

Geliş: 17 Kasım 2020

Düzeltilme: 28 Kasım 2020

Kabul: 2 Aralık 2020

* Bu makale Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından düzenlenen Ahmet Yakupoğlu Anısına 3. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu'nda sözlü olarak sunulmuştur.

Giriş

"İnternetin bulunuşuyla beraber başlayan gelişmeler bilgi ve iletişimin hızlanmasına, bu nedenle çok çeşitli bilginin bu vasıta sayesinde dünyanın birçok noktasıyla buluşmasına yol açmıştır. İnternet zaman içerisinde teknolojinin gelişmesiyle çeşitli yazılımlar ve donanımlar sayesinde birbirinden farklı medya ürünlerine dönüşmüştür. Adeta bir dünya haline gelen internet, teknolojiyle iç içe olan her bireyin yanı başına hatta avucundaki elektronik cihazlara kadar ulaşmıştır. Teknolojiyle birlikte paralel olarak ilerleyen internetin en önemli getirisi web tasarımıdır. İnternet, web tasarımı sayesinde elektronik ticaretten müzelerin sanal gezintilerine kadar birçok alanı kapsayan hale gelmiştir. İnternetin hızlanması ve teknolojik gelişmeler fotoğraflara, videolara ve benzeri medyalara daha hızlı ulaşılabilmesine olanak sağlanmıştır. Web tasarımı kendi içerisinde web yazılımı ve web arayüz tasarımı olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Web yazılımı sayesinde video ve fotoğraf gibi medyalar internete yüklenip çalıştırılmakla izlenebilmektedir. Bir yandan web arayüzü sayesinde de web yazılımı görsel öğelere dönüşmekle birlikte web tasarımı kullanılabilir ve ulaşılabilir olmaktadır. Web arayüz tasarımının en önemli amacı da budur. Müzeler kültürel/tarihi varlıkların eğitim, bilgi ve eğlence amacıyla sergilendiği özel alanlardır. "Müzeler, kültürel mirasın korunduğu ve gelecek kuşaklara aktarıldığı, onarıldığı, sergilendiği, eğitimi amaçlı kullanıldığı ve halkı eğlendirici yönleri olan kurumlardır" (Mercin, 2003: 112).

Müze, özel olarak korumak veya ziyaretçilerin görmesi için tahsis edilen bir kapalı mekânda sergilemek üzere, geniş bir kullanım alanı içinden seçilmiş doğal ya da yapay nesnelerin sanat eserleri ya da kültür, bilim ve teknikle ilgili koleksiyonların korunduğu ve sergilendiği yapı ya da yer olarak tanımlanır (Şener ve Zengin, 2017: 278).

Müze alanlarının ziyaretçileri, gördükleri veya izledikleri eserleri özgün özellikleriyle birlikte çıplak gözle görme imkânı bulmaktadır. Ayrıca ziyaretçiler çeşitli özelliklerini öğrenerek bilgi sahibi olmaktadır. Müzeler, internet ve teknolojiyle beraber sanal müzeler haline dönüşerek farklı bir platformda kendine yer bulmuştur. Sanal müzeler fiziki bir ortamı olmayan ve internet bağlantısına sahip bilgisayar ve akıllı telefonlar ile ziyaret edilebilmektedir. Sanal müzeler çeşitli yöntemler, arayüz tasarımları ve yazılımlarla birlikte ziyaretçilere sunulmaktadır. Müze gösterimleri sanal tur ve web tasarımı içerisinde koleksiyon sunumu şeklinde gösterilmektedir. Sanal turlar fiziki ortamı olan müzeler için uygulanan yöntemlerden birisidir. Bu yöntemde bazı kamera ve sistemlerle birlikte ortam üçyüztümlü derece fotoğraflanarak yazılım sayesinde birleştirilmektedir. Ziyaretçiler gerçekte var olan görüntüleri teknoloji yardımıyla müzeye gitmeden ziyaret etmiş olmaktadır. Web tasarımı içerisinde sunulan koleksiyonlar çeşitli arayüz tasarımlarıyla ziyaretçilere sunulmaktadır. Bazı arayüzlerde fiziki ortam bilgisayar programlarıyla taklit edilerek sunulmakta, bazıları da web arayüz tasarımı içerisinde fotoğraf, video ve benzeri medya uzantıları halinde koleksiyon gösterimiyle ziyaretçilere gösterilmektedir. Böylelikle eser, sanatçı veya müzeye konu olanların tanıtımı amaçlanmaktadır.

Sanal müzede eser, obje ve benzerlerinin sergilenmesi amacıyla hazırlanan argümanların sunulması amacıyla yekpare gibi gözüken fakat işlevli görsel elemanlarla oluşturulmuş bir web arayüz tasarımı gereklidir. Bir arayüz tasarımı görsel öğelerin estetiğinden öte ziyaretçinin kullanım kolaylığını da sağlamalıdır. "Sanal ortamın kullanılabilirliği ile sanal tur memnuniyeti arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Buna göre sanal ortamın kullanılabilirliği arttıkça, sanal tur memnuniyeti artmaktadır" (Sürme ve Atılğan, 2020: 1794). Kullanılabilirlik sadece sanal müzelerde değil web tasarımının ulaşabildiği tüm alanlarla ilgili bir konudur. Web arayüz tasarımı görsel öğelerden oluştuğu için tasarımla karşılaşanlar bu görsellerle aradıklarına ulaşabilir veya web sayfaları arasında gezinebilmektedirler. Bu konudan dolayı arayüz tasarımına büyük görev yüklenmektedir. Bir arayüz tasarımında kullanılabilirliğe etki eden unsur menü ve menüye yardımcı elemanların grafik tasarım ilkeleriyle birlikte kullanıcı dostu olarak tasarlanmasıdır. Diğer unsurların amacı bilgi vermek olduğu için yönlendirmede büyük oranla menü kullanılmaktadır. Sanal müzeler tarihi eserleri, bilimsel ve kültürel bilgileri, sergileri ve sanatsal eserleri ulusal ve uluslararası nitelikte dijital gösterime sunmaktadır. Gösterime sunarken hızlı ve kolay bir şekilde ziyaretçilere kapılarını açmaktadır. Hem kültürün tanıtımı hem de sanata verdiği katkılarından dolayı ressam ve neyzen Ahmet Yakupoğlu'nun kültür-sanat açısından ulusal ve uluslararası önemli bir yeri bulunmaktadır. Ahmet Yakupoğlu'nun icra ettiği sanatsal ürünler ve kendisi dijital ortamda bulunması gereken önemli bir husustur. Kendi sanat anlayışının bilinmesi ve yaşadığı kültürel özelliklerin yayılması için internet ortamında bir müze kurulmasının elzem bir konu olduğu düşünülmüştür. Bu düşünceyle dijital ortamda yayınlanmak üzere yeni teknolojik alt yapısıyla beraber kendi eserlerinin, video görüntülerinin, seslerinin ve benzeri argümanların sergilenmesi amacıyla sanal müze arayüz tasarımı oluşturularak bir sanal müze kurulmuştur. Sanal müze web tasarımı alanındaki son sürüm yazılım dilleriyle birlikte oluşturularak yenilikçi ve kullanıcı odaklı olarak tasarlanmıştır.

Geçmiş dönemlerde internet bağlantı hızından kaynaklanan nedenlerden dolayı web sayfa tasarımlarının görsel açıdan sınırlandırıldığı bilinmektedir. Bu nedenle görsel tasarımın zayıf olduğu web sayfa tasarımları standart ve birbirine benzer yapılarda oluşturulmaktaydı. Son yıllarda internet bağlantı hızının yükselmesi sayesinde web sayfalarının açılış hızlarını etkileyen görsel dosya boyutlarının sorun olmaktan çıktığı söylenebilir. Böylece büyük boyutlardaki görseller sorunsuzca kullanılabilir duruma gelmiştir. Bunun yanında web yazılım dillerinin de gelişmesi arayüz tasarımlarının web standartlarına göre uygulanabilirliğini artırdığı düşünülebilir. Bu duruma renk geçişlerinin, ikonların ve görsel elemanların harici görsel dosya kullanılmadan arayüz geliştirme aşamasında HTML, CSS ve JavaScript gibi dillerin kullanılarak oluşturulması örnek verilebilir (Akça, 2019: 2).

Bu çalışma kapsamında araştırmanın verileri, hem genel tarama modellerinden yararlanılarak hem de nitel yöntemlerden örnek web sitelerinin incelenmesi ile elde edilmiştir.

Sanal Müzeler

Müzeler geçmişle geleceği birbirine bağlayan bir köprü görevini görerek kültür, sanat, tarih, bilim, eğitim gibi birçok alanda ziyaretçisini misafir etmektedir.

İster klasik isterse çağdaş anlamda olsun müze; arkeoloji, sanat, kültür, bilim ya da insanı ilgilendiren, insanın yaşamında yer alan her türlü ürünü toplayan, onları koruyan, sergileyen, geçmiş ve gelecek arasında köprü görevi gören; eğitim, bilgilendirme ve araştırma imkanları sunan, kâr amacı gütmeyen, bireylerin zevk almasını sağlayan, öğrenmeyi ve yaratıcılığı kolaylaştıran ve sürekliliği olan mekanlardır (Buyurgan ve Mercin, 2010: 32-33).

Müzeler dört tarafı duvarlarla çevirili olabileceği gibi buna ihtiyacı olmayan müzelerde bulunmaktadır. Ayrıca müzeler birçok alana ayrılmakla beraber dijital olarak düşünüldüğünde sanal müzeler ilk akla gelen ve en önemlisidir. Sanal müze kavramı, Walter Benjamin ve André Malraux'un teknolojinin sanat eserlerine zarar verip vermeyeceği şeklinde ortaya attığı bazı görüşler ile gelişmiştir.

Benjamin'in teknolojinin olanaklarıyla çoğaltılabildiği çağda sanat eserinin aurasında bozulma yaşandığı savına karşılık Malraux, sanat eserine yeni auralar eklendiğini savunmuştur. Bu tartışma Malraux'un, bilgisayar ve iletişim teknolojilerinin henüz gelişmediği bir dönemde, herkesin, istediği her yerden ulaşabileceği "duvarsız düşsel müze" kavramını geliştirmesini sağlamıştır (Sarsılmaz, 2010: 50).

Sanal müzeler, internet ve teknolojinin gelişimiyle beraber kullanıma sunulmuş, müze ziyaretine alternatif, müzeye bir nedenle gidemeyen bireylerin bazı kültürel, sanatsal, tarihsel ve bilimsel eserleri görebilmesi amacıyla oluşturulmuştur. Sanal müzelerde sadece hareketsiz görsel öğeler değil, video, ses, üç boyutlu hareket ettirilebilir görseller gibi farklı gösterim şekilleri mevcuttur. İnternet kaynaklı olan sanal müzeler, dünya çapında ağ ("world wide web" kısaca "WWW") olan bir hizmetin sonucunda web tasarım ortamında sunuma konulmuş birçok yeteneği olan duvarsız bir alandır. "WWW ilk başlarda bilgi ve düşüncelerin paylaşımı olarak tasarlanmış olsa da, artık yaygın olarak kullanılan bir kitle iletişim aracı olma yolunda hızla ilerlemektedir" (Keş, 2009: 8). Bu anlamda sanal müzelerin en büyük avantajlarından birisi fiziki ortama ihtiyaç duymadan kesintisiz ve uluslararası ziyarete açık olmasıdır. Bu sayede bir ziyaretçi dünyanın neresinde olursa olsun müzeyi ziyaret edebilmekte, verilen bilgileri istediği anda istediği zaman aralığında edinebilmektedir.

Sanal müzeler içeriklerine göre dört başlıkta ayrılabilir:

Broşür sanal müzeler; var olan bir müzeye ait genel bilgilerinin olduğu internet uygulamalarıdır. İçeriksel sanal müzeler; koleksiyonları çevrimiçi sunan ve ziyaretçinin koleksiyondaki nesnelere keşfetmesini amaçlayan sanal müze uygulamalarıdır. Sanal müzeler; müzenin koleksiyonlarını sunmanın yanında koleksiyonlara ilişkin sayısal ve teknik bilgileri içermektedir. Eğitsel sanal müzeler ise; ziyaretçilerinin yaş, deneyim ve bilgi seviyelerine göre giriş olanağı sunulan müzelerdir (Boyras, 2013: 115-116).

Sanal müzeler, web tasarımın bir ürünü oldukları için hem yazılım hem de arayüz alanlarının bir arada olduğu müzelerdir. Müzelerdeki gerçeklik duygusunu tam olarak verememiş olsa da kendisine ulaşamayan ziyaretçiler web tasarım sayesinde dijital görüntülerini görebilme imkanına sahip olmaktadır. Sanal müze ziyaretçileri web tasarımında bulunan menüler, içerikler, bağlantı alanları gibi birçok görsel tasarım öğesiyle özgürce dolaşım sağlayabilmektedir. Bu görsel öğelerin tamamı web arayüz tasarımı içerisinde bulunmaktadır.

Web Arayüz Tasarımı

Tasarım birçok alanı kapsadığı gibi web arayüz tasarımını da içine almaktadır. Tasarım alanı içerisinde grafik sanatları düşünseldir ve anlamlı hale getirilen görsel ürünlerin ortaya çıkmasını sağlamaktadır. "Tasarım, yaşamımızın en önemli bileşenlerinden birisidir. Onu fark etmemize karşın; üzerimizdeki etkisi çok anlamlı ve değişkendir. Bizi direkt ya da dolaylı olarak etkiler" (Öztuna, 2007: 10). Web arayüz tasarımı da kendisini görenlerin hem kullanmasını hem de tasarımdan etkilenmesini sağlamaktadır. Yazılımın kullanıcıya kolay kullanılabilir hale gelmesi için arayüz tasarımları oluşturulmaktadır. İnternet ortamındaysa web yazılımının işlevselliğini görsel olarak kolaylaştıran web arayüz tasarımıdır. Sadece bir web yazılımının kullanıcının karşısında olması, web tasarımının anlaşılması güç ve içinden çıkılması zor bir hale gelmesini sağlayacaktır. Web arayüz tasarımları kullanıcıya bu zorluğu kolaylaştırıcı hale getirmektedir. Kullanıcı arkadaki yazılımı görmeden sade ve anlaşılır görsel öğelerin yardımıyla web tasarımı içerisinde dolaşım ihtiyacı olanı karşılamaktadır.

"Kullanıcılar, Web ve mobil uygulamaları ziyaret ettiklerinde büyük beklentilere sahiptir. Değerli, kullanımı kolay, estetik açıdan hoş ve duygusal açıdan tatmin edici bir deneyimi giderek daha fazla istiyorlar. Müşterileri elde tutmak ve kazanmak için, onlara yararlı, kullanılabilir ve arzu edilen ilgi çekici bir kullanıcı deneyimi (UX) sağlayarak kalpleri ve zihinleri sürekli olarak kazanılması gerekir." (Wickramarachchi, s.6)

Bu nedenle yapılmış olan web arayüz tasarımı ziyaretçisine olabildiğince kullanılabilir ve dolaşılabilir bir alan sağlamak zorundadır. "Kullanılabilirlik (usability), websitesinde ziyaretçinin ihtiyaç duyduğu işlemi (ki bu bir bilgiye ulaşmak ya da bir ürünü satın almak olabilir) ne derece etkin ve rahat bir şekilde yapabildiğini veya yapamadığını gösterir" (Pekgöz, 2006: 13). Bunu sağlamamış web tasarımları kullanışsızlık içerisinde ziyaretçisine hizmet veremeyip misyonunu tamamlayamamaktadır. Buna istinaden tasarlanan bir arayüz sıkıcı olacak ve ziyaretçisine içerikleri göstermeden ayrılmalarına yol açacaktır. Web arayüz tasarımlarında birçok bölüm bulunmaktadır. Bölümler web sayfasında bir metindeki giriş, gelişme ve sonuç gibi düşünülmesi gerekmektedir. Genellikle gelişme kısmında içerikler bulunmakta ve aslında web tasarımı içerisinde giriş ve sonuç kısımlarına göre en değişken alan bu kısımdır. Hatta giriş ve sonuç kısımları hiç değişkenlik göstermeyebilmektedir. Bu bölümler ana hatalarıyla; "üst bölüm (header), içerik (content) ve alt bölüm (footer) şeklinde oluşturulur. Ayrıca ana sayfa ve alt sayfaların sayfa düzeninde bazı farklılıklar olabilir" (Akça, 2019: 22). Web arayüzü tasarlanırken dergi, gazete, broşür gibi ürünlerin ortaya çıktığı masaüstü yayıncılık alanında olduğu gibi ızgara (grid) ile ölçü alınıp hizalama yapılmaktadır. Aynı zamanda ızgara (grid) tasarımda yerleşimin daha düzgün oluşturulmasını sağlamaktadır. "Izgara tasarımının tüm öğelerini -yazı karakterleri, fotoğraf, çizim ve renk- birbirleriyle biçimsel bir ilişkide olmayı mümkün kılar yani ızgara sistemi tasarıma bir düzen getirmek anlamına gelir" (Ambrose ve Harris, 2014: 173). Aksi halde web arayüz tasarımında da birçok içeriksel ve tasarım öğesinin bir arada düzen tutturması zorlaşacaktır.

Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi

Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi içeriğine göre sanal müzeler başlığı altındadır. Sanal müzede sanatçının yaptığı resimlerin koleksiyonları bulunmaktadır. Sanatçının kaldığı veya ziyaret ettiği şehirlerden yaptığı binlerce resim kategorize edilmiştir. Yazdığı kitaplar, kendisinin ney üflediği ve toplu olarak icra edilen musiki toplantıları, kendisine ait ve adına yapılan sempozyumla ilgili bazı görüntülerin bulunduğu videolar sanal müze içerisinde sunulmuştur. Ayrıca kendisini ve hayatını kısaca anlatan bir biyografi de sanal müze içerisinde yer almaktadır. Sanal müzenin tasarımında HTML5, CSS3 ve Javascript web yazılım dilleri kullanılmıştır. Yazılım dilleri tasarım içerisinde özellikle görsel öğelerin yerleri, renkleri, animasyonları ve diğer özelliklerinin işlevsel hale gelmesini sağlamaktadır. Ayrıca web arayüz tasarımının çoğu cihazın ekran çözünürlüğüne uyması amacıyla esnek (responsive) yapı kullanılmıştır. Bu yapı son yıllarda kullanılan görsel yazılım özelliklerinden birisidir. HTML5, CSS3 ve Javascript yazılım dilleri özellikle sanal müzede kullanım amacına göre aşağıda yazıldığı gibi tanımlanmıştır. HTML5; HTML web yazılım dilinin günümüzdeki gelişmiş bir versiyonudur. HTML5 hareketli görüntülerden esnek sayfa tasarımlarına kadar birçok yenilikle sayfaların dinamik bir hale gelmesini sağlamış ve başka yazılımlara ihtiyacı azaltmıştır. "HTML5 ile tek bir etiket üzerinden video ya da müzik dosyaları tanımlanır. Bu etiket sayesinde tarayıcı üzerinde ekstra bir yazılım yüklemeyen video ya da ses dosyası yürütülebilir." (Durgut ve Çakır, 2013: 139).

CSS3; web tasarımında görsel yazılım dili olan CSS'in geliştirilmiş son versiyonudur. Renk, çizgi, yazıtipi ve çeşitli görsel öğelerin web sayfasında düzgün bir biçimde görünmesine yardımcı olmaktadır. CSS3'ün görsel iyileştirmeye katkısının dışında HTML yazılım diline binebilecek yükün azaltılması, bilgisayarlar ve mobil cihazları

yormaması gibi birçok özellik ve yenilik getirmiştir. "İşlemciyi en düşük seviyede yorması, daha az kodlama ile görsel etkilerin oluşturulmasına izin vermesi, HTML5 tarafından desteklenmesi dolayısı ile SEO (Arama Motoru Optimizasyonu) ile uyumluluğu CSS3'ün olumlu taraflarındandır" (Alican, 2011: 100).

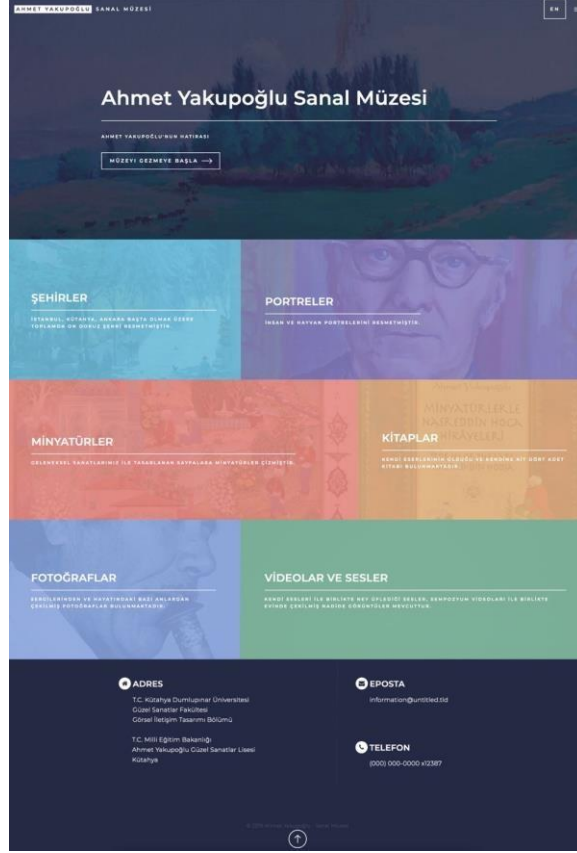
Javascript; web yazılımının içerisindeki görsel öğelerin hareketli ve dinamik hale gelmesini sağlamaktadır. HTML5 ve CSS3 ile birlikte çalışarak hareketli ve efektif görsel öğeler kazandırmaktadır. "JavaScript, CCS3'te geçişleri ve animasyonları tetiklemek için kullanılabilir. Örneğin, kullanıcılar ilgili içeriğe olan ilgilerini artırmak için bir sayfanın altına ulaştığında öğelerin kaybolmasını sağlayabilirsiniz." (Storey, 2012: 127). Böylece hareketli ve efektif görsel öğelerin web arayüz tasarımında yer alması kullanıcıların web sayfasında daha fazla vakit geçirmesine neden olabilir. "Hareketli görüntü, web'in ilk yıllarında her ne kadar kullanılmasa da yazılım dillerinin gelişimi sayesinde kendisine web ortamında da bir alan oluşturmuştur diyebiliriz" (Sağlam, 2019: 58).

HTML5, CSS3 ve Javascript dilleri birlikte uyum içerisinde kullanılan yazılım dilleridir. Birbirlerini destekleyerek hem kullanım kolaylığı sağlamak hem de estetik açıdan görsel zenginlik oluşturmaktadır.

Tanımları yapılan yazılım dilleriyle birlikte sanal müzenin, bilgisayarlar ve mobil cihazların farklı ekran yapılarına anlık olarak uyumlu hale getirilmesi için bir yazılım özelliğinin de eklenmesi gerekmiştir. Bu yapı aynı zamanda HTML5 ve CSS3 web yazılım dilleri sayesinde çalıştırılabilmektedir. Responsive olarak tanımlanan bu esnek yapı Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi'nde kullanılan bir yazılım özelliğidir. Web arayüz tasarımının birçok cihazın ekran yapısına uyumsuzluk göstermesi nedeniyle görüntüde tam olarak yerleşim sağlayamaması geçmişte sorunlar oluşturmaktaydı. Ekran yapısına uyumsuzluk sorunu son zamanlarda esnek sayfa tasarımlarıyla aşılmış durumdadır. "Esnek genişlikteki sayfalar, kullanıcının tarayıcı penceresinin ne kadar geniş olduğuna bağlı olarak değişir. Buna sayfa bölmelerinin genişliklerinin yüzdeleri ve izafi ölçüleri kullanılarak ulaşılabilir. Esnek genişlikler, tasarımcının ekran genişliği düzenlemesini değiştiren sayfalar oluşmasına olanak sağlar" (Ambrose ve Harris, 2014: 180).

Önceleri esnek olmayan web tasarım anlayışında, responsive tasarımdaki gibi bir yazılım ve uygulama gereksinime ihtiyaç duyulmazken, teknolojik gelişmeler sonucu ortaya çıkan farklı ekran ölçüleri esnek bir tasarım anlayışını gerekli hale getirmiş, bu durum her türlü mobil cihaza uyum sağlayabilen duyarlı (Responsive) Web Tasarımı anlayışını ortaya koymuştur (Çatal ve Kürşad, 2015: 96).

Web arayüz tasarımında diğer bir hususta tasarımın içeriği ön planda tutarak oluşturulmasıdır. Tasarım, içeriği sade geçişlerle ön plana çıkartmalıdır. Sanal müze için uygulanan arayüz tasarımı sanatçının eserlerini geri planda bırakmayacak şekilde tasarlanmıştır. Tasarım sade, anlaşılabilir ve kullanıcı dostu özellikleri ön plana çıkacak şekilde oluşturulmuştur. Oluşturulan sanal müzenin özellikleri ve görsel tasarımı bu çalışmanın metinleri içerisindeki ekran görüntüleri vasıtasıyla sunulmuştur.



Resim 1. Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi Anasayfası

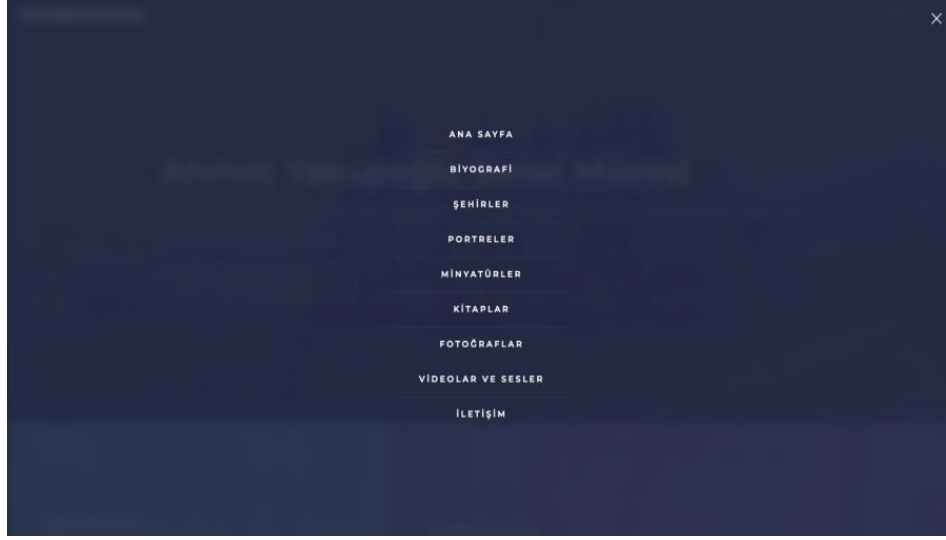
Sanal müzenin ana sayfasında üç ana bölüm bulunmaktadır. Bu alanlar; giriş bölümü, bazı içeriklerin bulunduğu orta bölüm ve iletişim bilgilerinin bulunduğu sayfa altlığı (footer) bölümüdür (Resim 1). Giriş bölümünde sanal müzenin kime ait olduğu, dil düğmesi, menü düğmesi ve karşılama alanı bulunmaktadır (Resim 2). Giriş bölümünde karşılama ekranı dışındaki çubuk şeklinde olan kısım sayfa aşağı kaydırıldığında sabit menü olarak devam etmektedir (Resim 3). Menü düğmesine giriş yapıldığında ana menü tam sayfa açılmakta, yazılım sayesinde açılan alanın altında kalan kısım da hareketli geçişli bulandırma efektiyle arka plana çekilmektedir (Resim 4).



Resim 2. Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi Anasayfası Menü ve Karşılama Alanı



Resim 3. Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi Anasayfası Sabit Menü



Resim 4. Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi Açılır Menü

Bazı içeriklerin bulunduğu orta bölüm; her bir alanın birbirinden ayrışması için farklı renkler kullanılmıştır.

Herhangi bir alanın üstüne gelindiğinde bu renkler yazılım sayesinde geçişli bir hareketle silikleşmektedir (Resim 5). Bu bölümdeki alanlar menüye dikkat edemeyecek ziyaretçilerin içeriklere ulaşmasını sağlamak için oluşturulmuştur. Tasarım içerisinde özellikle uzun sayfalarda kullanılmak üzere sayfanın en üstüne ulaşmak için yukarı dönüş düğmesi kullanılmıştır (Resim 6). Oluşturulan bu alan ve yukarı dönüş düğmesi kullanılabilirlik ve erişilebilirlik açısından önemli kısımlardır.



Resim 5. Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi Anasayfası Orta Bölüm

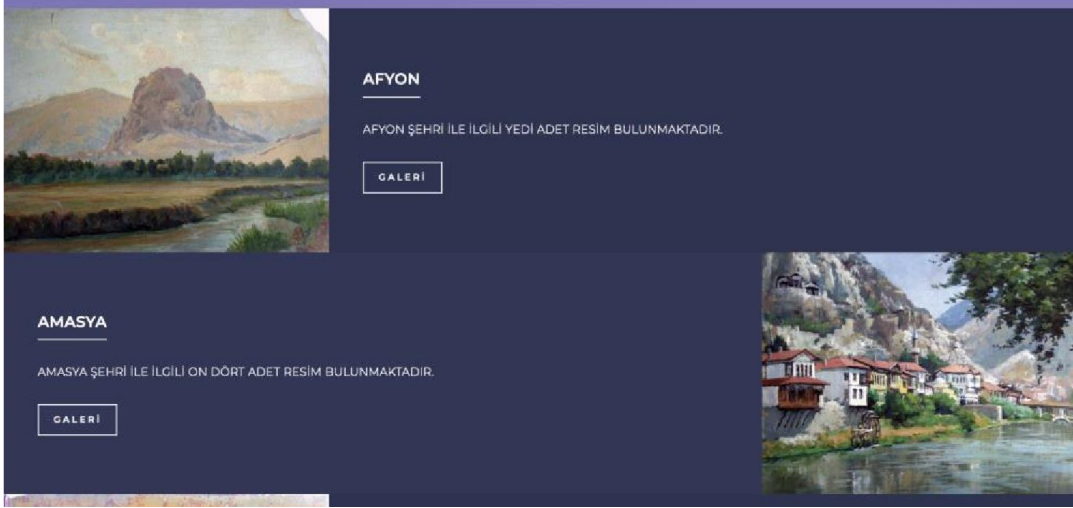


Resim 6. Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi Yukarı Dönüş Düğmesi

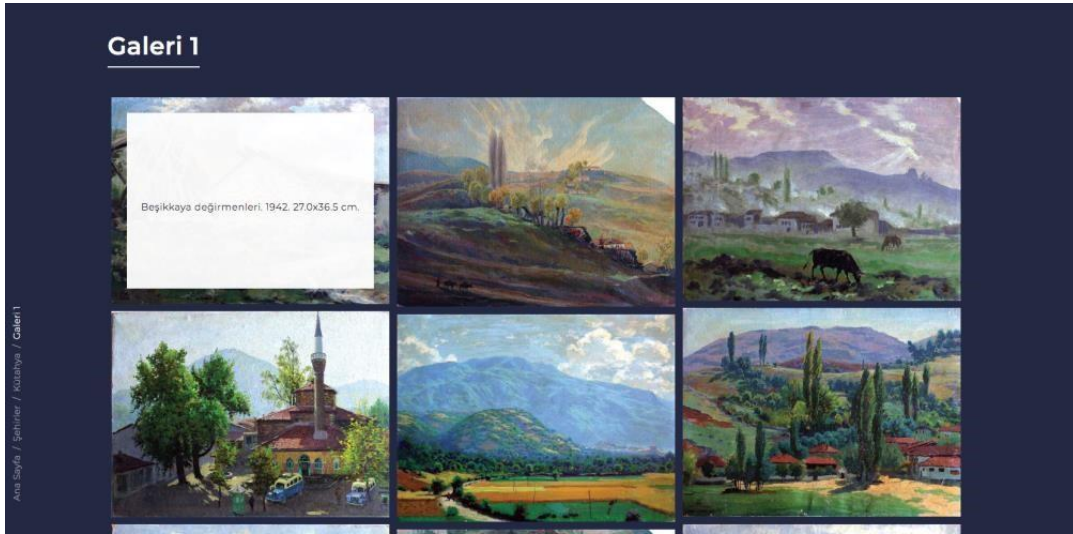
Özellikle içerikler arasında yoğun olan bölümler içinde galeriler oluşturulmuştur (Resim 7). Oluşturulan galerilerde her bir bölüme örnek bir eser yerleştirilmiş ve bölümün içerisinde kaç adet eser bulunduğu bilgisi mevcuttur. Galeri dizilim şekli ise asimetrik oluşturulmuştur. Asimetri sayesinde dinamizm katılarak sayfa içerisine hareket oluşturulmuştur.

Galerilerin içeriğinde bölüm içi sergi alanı mevcuttur (Resim 8). Yoğun olan bölümlerde ilave galeriler oluşturularak bölünme sağlanmıştır. Sergi alanında; bölüm adı, eser dizilimi ve sayfanın solunda dikey olarak yerleştirilmiş ekmek kırıntısı bulunmaktadır. Bu sayfada her bir eserin üzerine gelindiğinde silikleşerek ortaya çıkan beyaz bir fon üzerinde eserle ilgili yer ve ölçü bilgisi gelmektedir. Bunun önemi eserlere giriş yapmadan bilgilerin ziyaretçiye ulaşması, sayfa içerisinde dizilimin ve görsel hiyerarşinin etkilenmemesini sağlamaktır. Sayfanın soluna dikey olarak yerleştirilen ekmek kırıntısı web tasarımı içerisinde dolaşım açısından önemli özelliklerden birisidir.

Bilginin web sitesinde nerede ve nasıl konumlandırıldığıının bu metinsel temsili, kullanıcının sıralı bir düzenin devamı boyunca ana bilgi kategorilerine bağlanmasına olanak tanır. Tıpkı Hansel ve Gretel'in eve dönüş yollarını bulmak için bir ekmek kırıntısı yolu oluşturması gibi, bugünün internet kullanıcısı genellikle bir web sitesinin daha önce ziyaret edilen yerlerine geri dönme ihtiyacı bulur; dolayısıyla, siber "kırıntı izi" oluşturulmuştur (Lida, Hull ve Pilcher, 2003: 1).

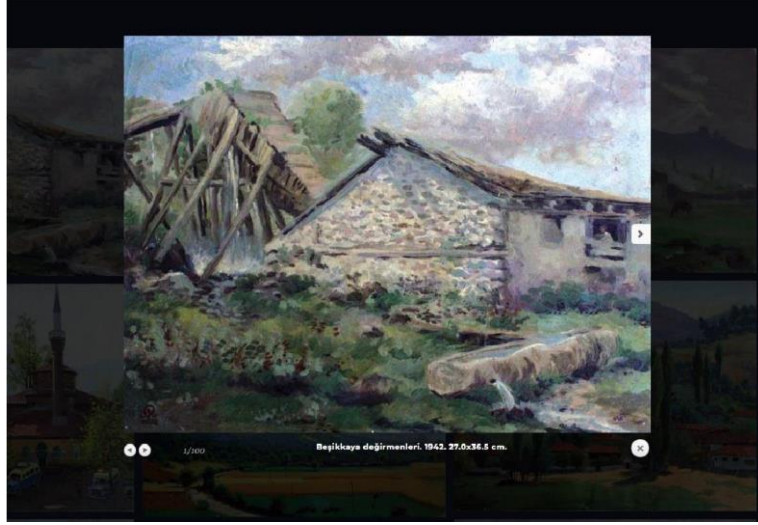


Resim 7. Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi Bölüm Galerisi

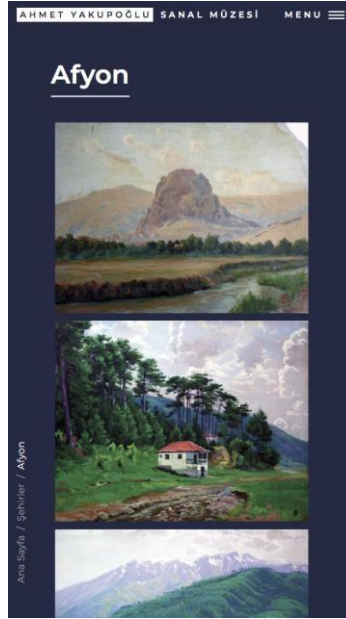


Resim 8. Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi Bölüm İçi Sergi Alanı

Sergi alanında bulunan görsel öğelerin açılışı; başka bir sayfaya gitmeksizin açılması istenilen eserin ziyaretçiye ulaşmasını sağlamaktadır (Resim 9). Yazılım sayesinde arka planda %80 oranında şeffaf bir karartı oluşturularak eser ön plana çıkartılmıştır. Ayrıca açılan eserin alt kısmında; eser değiştirmek için ileri/geri düğmesi, sayfa içerisindeki kaçınıcı eserin görüntülendiği, eser ile ilgili bilgiler ve eser gösterimini kapatmak için kapa ma düğmesi bulunmaktadır. Sanal müzenin en önemli özelliklerinden birisi de esnek yapıyla farklı ekran ebatlarına uyum sağlamasıdır. Esnek yapıyla; akıllı telefonlar, tablet cihazlar, dizüstü ve masaüstü bilgisayarlar gibi dikey/yatay ekranlara tam olarak yerleşim sağlanmaktadır. Bu yapıda sayfadaki öğelerin dizilimi ve boyutları değişime uğrayarak sayfaya belirli oranlarda yerleşmektedir (Resim 10).



Resim 9. Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi Sergi Alanı Görsel Öğe Açılışı



Resim 10. Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi Farklı Ekran Boyutu

Sonuç

Sanal müzeler, öncelikle, müzelere gidemeyen bireylerin internet bağlantısı sayesinde web ortamında sanal olarak müzeyi ziyaret etme imkânı da vermektedir. Başka bir açıdan bakılacak olursa sanal müzeler sadece uzaktan ziyaret etmek için tasarlanmamıştır. Müze ziyaretinde bazı bilgi ve deneyimler de elde edilmektedir. Ziyaretçiler buradaki bilgileri ve deneyimleri sanal müze vasıtasıyla pekiştirmektedir. Tabi ki bu durumun tam tersi de mümkündür. Böylelikle müze ve sanal müze birbirinin tamamlayıcısı olmaktadır. Ayrıca sanal müzeler gerçek müzeler içerisinde sunulmayan bazı dijital imkanlara da sahip olmasından dolayı müzede edinilemeyen bazı bilgileri de içerebilmektedir. Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi bir sanatçıya ait nadir sanal müzelerdendir. Ahmet Yakupoğlu Sanal Müzesi; fiziksel müzeyi ziyaret edemeyenler için, sanatçının resimlerini, kitaplarını, ney dinletisini, seslerini, videolarını, kendisi adına yapılan bilimsel etkinlikleri kısacası kendisi ile ilgili birçok bilgiyi mekân ve zaman sınırı olmadan Dumlupınar Üniversitesi altyapısında ziyaretçilere sunacaktır. Ziyaretçilerin sanal müze gezintisi sırasında kullanılabilir ve tatmin edilebilir bir deneyim yaşamaları için yeni yazılımlar sayesinde bazı yetenekler eklenmiştir. Ayrıca bu yeteneklerle birlikte web arayüzü tasarımında estetik bütünlük sağlanmaya çalışılmış, bazı hareketli görüntülerle de dinamizm oluşturulmuştur. Sanal müze web arayüzü tasarımının esnek ölçülerle yapılandırılması

farklı ekran ölçülerine sahip elektronik cihazları bulunan birçok ziyaretçinin sanal müze içerisinde sunulan içeriğe uyarlanmış sayfa ölçülerinde ulaşmasını sağlayacaktır. Ülkemizin sanat değerlerinin kaybolmaması, onların ve eserlerinin gelecek nesillere kolay ulaşabilmesi için sanal müzelerin uygulanması gerektiği düşünülmektedir. Uygulanacak sanal müzelerin uzun yıllar teknolojik gelişmeler karşısında eskimeyecek yapıda kurulması ve erişilebilir bir hale getirilerek birçok kişiye ulaştırılması sağlanmalıdır.

KAYNAKLAR

Akça, Yaşar Emin. *Web Arayüz Tasarımında Görselliğin Önemi*. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2019.

Alican, Özgür. *Mobil Medyada Grafik Tasarımcının Galaksi Rehberi*. İstanbul: Pusula, 2011.

Ambrose, Gavin ve Paul Harris. *Grafik Tasarımda İzgaralar*. Çev. Nil Arkan. İstanbul: Literatür, 2014.

Boyras, Burak. "Müze Teknolojileri ve Sergileme Farklılıkları." *İdil Dergisi* 2. 8 (2013): 113-28.

Buyurgan, Serap, Levent Mercin ve Vedat Özsoy, ed. *Görsel Sanatlar Eğitiminde Müze Eğitimi ve Uygulamaları*. Ankara: Öncü, 2010.

Çatal, Didem ve Deniz Kürşad. "Duyarlı Web Tasarımı." *ART-E Sanat Dergisi* 8. 5 (2015): 95-109.

Durgut, Rafet ve Abdülkadir Çakır. "HTML5'in Sunduğu Yenilikler ve Bir Örnek Uygulama." *Akademik Bilişim 2013 – XV. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri 23-25 Ocak* (2013): 137-143.

Keş, Yusuf. *Elektronik Yayıncılık ve Web Tasarım*. İstanbul: Nesil, 2009.

Lida, Bonnie, Spring Hull ve Katie Pilcher. "Breadcrumb Navigation: An Exploratory Study of Usage." *Usability News* 5. 1 (2003): 1-7.

Mercin, L. (2017). "Müze Eğitimi, Bilgilendirme ve Tanıtım Açısından Görsel İletişim Tasarımı Ürünlerinin Önemi." *Milli Eğitim Dergisi*, Bahar (Mayıs) 214 (Özel Sayı), yıl 46. ss. 209-239. ISSN: 1302 5600.

Mercin, L. (2003). "Kültür ve Sanat Değerlerinin Yaşatılmasında Müzelerin Rolü." *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, Y. C. 2 S. 6 (106-114).

Öztuna, Hacı Yakup. *Görsel İletişimde Temel Tasarım*. İstanbul: Tibyan, 2008.

Pekgöz, Numan. *Web'de Erişilirliliği XHTML ve CSS*. İstanbul: Pusula, 2006.

Sağlam, Salih. *Web Tasarımında Hareketli Öğeler ve Arayüz Kullanılabilirliği*. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, 2019.

Sarsılmaz, Yavuz. "Müzelerde Teknoloji Kullanımı." *ABMYO Dergisi* 20. (2010): 45-53.

Sürme, Metin, ve Eyüp Atılğan. "Sanal Müzede Sanal Tur Yapan Bireylerin Memnuniyet Düzeylerini Belirlemeye Yönelik Bir Araştırma." *Türk Turizm Araştırmaları Dergisi* 4. 3 (2020): 1794-805.

Storey, Dudley. *Pro CSS3 Animation*. New York: Apress, 2012.

Şener, Nilgün, ve Meral Zengin. "Türkiye'de ve Dünyada Sanal Müze Uygulamaları ve Sanat Eğitimine Etkisi." *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi* 58. 5 (2017): 277-86.

Wickramarachchi, Pavithra Madushani. *UI/UX User Interface & User Experience example: www.facebook.com*. Web. 26 Ekim 2020

INTERFACE DESIGN IN VIRTUAL MUSEUMS: AHMET YAKUPOĞLU VIRTUAL MUSEUM

Ömer Zahid KUBAT

ABSTRACT

The internet a world that covers several areas from e-commerce to virtual museum visits. With the development in technology, people have been integrated with the internet. This is why it has become possible to access the internet in every field, and museums have found a place in the virtual environment for themselves. Virtual museums do not actually require a physical structure. In comparison to museums that have physical spaces and exhibition opportunities, virtual museums are types of museums that continue their exhibition and publicity activities with the opportunities of the virtual environment without having concerns of space. In such museums, exhibition and presentation of works that are in museum collections can be achieved with interface designs in terms of visual design. Therefore, it is needed to have virtual museums whose interfaces make watching easier, facilitate following, direct the visitor inside the site and have been designed with an aesthetical approach. For meeting this need, a great duty falls upon interface designs that are prepared based on design principles. Virtual museums are those that share their collections created on the national and international levels towards areas like culture, arts and sciences with their viewers. Ahmet Yakupoğlu is one of the versatile artists that have lived in Turkey. It has been accepted as a necessity to bring the life and works of Yakupoğlu, who culturally and artistically has many characteristics, as well as what he has done for the province of Kütahya, to viewers by utilizing opportunities presented by technology and to do this in the virtual environment. With this understanding, it was aimed to design the Ahmet Yakupoğlu Virtual Museum, open it for use and do this with the understanding of a new technological structure and design by examining examples of virtual museums in the world and in Turkey. The data of the study were obtained both by utilizing general screening models and by examining exemplary websites as a qualitative method. In the light of these data, it was concluded that modern lines and colors need to be used in the virtual museum, and a design where ease for the user is prominent needs to be prepared. In relation to this conclusion, by also utilizing the sources in the hands of individuals who had friendships with him, visualized his memories or recorded them, the Ahmet Yakupoğlu Virtual Museum, which completely consists of his works, was established. The virtual museum, which also includes images, videos and sounds about the artist, was designed with an innovative but user-focused understanding in terms of web interface design. Qualitative methods were in the foundation of the planning of this study.

Keywords: Graphic design,virtual museum, web interface design,web design