TABLET ORTAMINDA RESİMLİ ÇOCUK KİTAPLARI; BİÇİM VE İÇERİK ÖZELLİKLERİ ÜZERİNE BİR İNCELEME

Merve Ersan
Gazi Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümü
mervesenoymak@gmail.com

ÖZ
Günümüz teknolojisinin kullanıcısına sunduğu en önemli yeniliklerden biri olan tablet cihazlar, haberleşme, sosyal ağlar, müzik, oyun ve daha birçok alan gibi, resimli çocuk kitaplarına da var olabilecek yeni bir ortam yaratmıştır. Tablet ortamında yer alan resimli çocuk kitapları "uygulama" olarak karşımıza çıkar. Kitap uygulamaları içerik olarak kitap kavramını barındırsa da biçim olarak tamamen farklı bir ortama taşımıştır. Bu uygulamalar bir zamanlar basılı ve durağan olan sayfaya ses, hareket, etkileşim ve oyun getirerek okuyucuların kitap okuma biçimlerini değiştirecek yenilikler sunmuştur. Ayrıca bu olanaklar sayesinde, kitap uygulamaları sadece içerik sunmakla kalmamakta, zengin bir öğrenme deneyimi de sağlayabilmektedir. Basılı ortamda olduğu gibi bu alanda da çocuklar için gelişimsel açıdan uygun, tasarım ve içerik açısından nitelikli uygulamalara ihtiyaç doğmaktadır. Tablet cihazlar üzerinde çocuklara yönelik bir tasarım yapmak başlı başına birçok soruyu beraberinde getirmektedir. Göz önünde bulundurulması gereken unsurlar, geleneksel çocuk kitaplarında bulunması gereken özelliklere birçok açıdan hem benzemekte hem de farklılaşmaktadır. Bu çalışma, betimleme yöntemi çerçevesinde etkileşimli çocuk kitabı uygulamaları alanındaki tasarım ilkelerini irdeleyerek, nitelikli bir etkileşimli çocuk kitabı uygulamasının biçim ve içerik yönünden nasıl olması gerektiğini araştırmaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Resimli çocuk kitapları, mobil ortam, tablet cihazlar, kullanıcı arayüzü, etkileşimli çocuk kitabı uygulamaları*

PICTURE BOOKS ON TABLET DEVICES; AN ANALYSIS ON FORM AND CONTENT FEATURES

ABSTRACT
Today, tablet devices are one of the most important innovations that technology offers to the user. For the fields like communication, social networks, music, games and many more, these devices have created a new media to children's picture books as well. On tablet devices, children's picture books emerge as "applications". Even though book applications hold the concept of the book in terms of content, the form has moved into a totally different environment. By bringing sound, movement, interaction and games to once static and printed pages, these applications present some innovations that might change the way readers read books. Also thanks to these opportunities, book applications not only present the content but also they can provide a rich learning experience. Just like in the print media; developmentally appropriate applications, which are qualified in terms of design and content need to arise. Making a design for children on tablet devices bring about many questions. Factors that should be considered are both differentiated and similar from place to place in comparison with a traditional children's book. Within the frame of descriptive method, this study examines that "how a qualified children's book application should be in terms of form and content" by scrutinizing design principles in this area.

Keywords: *Children's picture books, mobile media, tablet devices, user interface, interactive children's book apps.*

Submit Date: 10.03.2016, Acceptance Date: 27.03.2016, DOI NO: 10.7456/10602100/009

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

DİJİTAL TEKNOLOJİ VE ÇOCUK

Son otuz yılda, bilgisayarlardan taşınabilir elektronik cihazlara, dijital teknolojinin giderek artan kullanımının sonucunda çocukların da içinde bulundukları teknoloji ortamları birçok şekilde değişmiştir. Dijital cihazlar hızla evde, okulda, iş ortamında kültürün birer parçası haline gelmiş, genç yaşlı toplumun her kesiminden birey bu teknolojileri yoğun bir şekilde kullanmaya başlamıştır. Bunun yanı sıra, tablet cihazlar ve mobil telefonların yetişkinler tarafından giderek artan kullanımı, teknolojinin insan hayatındaki rolü ile ilgili çocuklara güçlü bir örnek oluşturmaktadır.

Günümüzde çocuklar, teknoloji ve etkileşimli ortamların hayatın vazgeçilmezi olduğu bir toplumun bireyleri olmuşlardır. Teknoloji her ortamda giderek kendine daha büyük bir yer edinirken, çocukların teknoloji kullanımları bilgisayar, mobil cihazlar, oyun cihazları, dijital fotoğraf makineleri, video kameralar, elektronik oyuncaklar, müzik ve video çalarlar, etkileşimli yazı tahtaları, internet, e-kitaplar, uygulamalar ve daha birçoğunu kapsayacak şekilde önemli ölçüde genişlemiştir (National Association for the Education of Young Children ve Fred Rogers Center, 2012). Yapılan araştırmalar çocukların da gün boyunca gerek evde, gerekse toplum içi faaliyetlerinde; okula hazırlanmak, sınıf içindeki aktivitelere katılmak ve etrafındakiler ile etkileşime geçmek gibi birçok amaç için bu teknolojileri kullandıklarını göstermektedir (Gürcan ve diğerleri, 2008). Dolayısıyla, gelişen teknoloji ve yeni medyanın sunduğu olanaklar yeni nesillerin hayatını hem etkilemekte hem de şekillendirmektedir.

Bilgisayar, oyun konsolları ve özellikle iPad gibi mobil teknolojiler, birçok çocuğun evinde hızla bir gerçeklik haline gelmiş ve çocukların hem eğitiminde hem de boş vakit etkinliklerinde büyük bir değişim yaratmış olsa da; dijital teknolojilerin çocukların hayatında var olup olmaması gerektiği, ya da ne şekilde var olabileceği ile ilgili süregelen tartışmalar bulunmaktadır. Dijital teknolojilerin çocukların eğitiminde ve eğlenmesinde kullanımını destekleyen ya da karşısında olan bu tartışmalar, çocukların teknoloji ile olan deneyimlerinin kalitesi ve onların fiziksel, zihinsel ve duygusal gelişimlerini nasıl etkilediği ile ilgili görünmektedir. Günümüzde birçok araştırmacı, dijital ortamların kaçınılmaz olduğunu ve çocuklar tarafından da yaygın bir şekilde kullanılacağını öngörmekte, bu noktada çocukların sağlıklı gelişimlerini ve oyun deneyimlerini zenginleştirmek adına, olumlu etkilerinin nasıl azami seviyeye çıkarılabileceğinin tartışılması gerektiğini savunmaktadır (Johnson ve Christie, 2009, p.285).

Mobil Ortamlarda Resimli Çocuk Kitapları

Çağlar boyu baskı teknolojisinde yaşanan gelişmeler resimli çocuk kitaplarının tasarımında ve üretiminde büyük etkiler yaratmış, bu alanda çalışan sanatçılar dönemlerinin en gelişmiş teknolojilerini kullanmaya çalışmışlardır. Teknolojinin gelişimi resimli çocuk kitaplarının tasarım ve üretim ortamlarında dönüşümler yaratmış olsa da amaç her zaman aynı olmuştur; çocuk için keyifli ve aynı zamanda eğitici bir okuma deneyimi sağlamak. Günümüz teknolojisinin ise resimli çocuk kitaplarına sunduğu en büyük yenilik mobil ortamlardır. Mobil ortamda yer alan resimli çocuk kitapları "App Store" ve "Google Play" gibi platformlar üzerinden yüklenebilen "uygulamalar" olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu platformlar sayesinde kitap uygulamaları dünya çapında büyük kullanıcı kitlelerine ulaşabilmektedir. Tıpkı basılı ortamda olduğu gibi, bu alanda da çocuklar için gelişimsel açıdan uygun, tasarım ve içerik açısından zengin uygulamalara ihtiyaç doğmaktadır.

Mobil ortamlarda bulunan kitap uygulamaları her geçen gün geliştirilerek çoğalmakta, bununla beraber hikaye anlatımı da yeni boyutlar kazanmaktadır. Bu uygulamalarda, bir zamanlar basılı olan kitap sayfaları ses, hareket, etkileşim ve oyun özellikleri içeren arayüzlere dönüşerek çocukların yeni bir okuma biçimi deneyimlemesine imkan vermektedir. Yurtdışında yapılan çalışmalara bakıldığında, bu alandaki çeşitliliğin oldukça fazla olduğu görülmektedir. 2012 yılından itibaren Bolonya Kitap Fuarı'nda çocuklara yönelik etkileşimli kitap uygulamalarına da özel bir kategoride ödül verilmeye başlanması bunun en iyi göstergesidir.

Kitap Uygulamaları

Kitap uygulamaları, dokunmatik ekranlı tablet cihazlar ve akıllı telefonlarda kullanılmak üzere geliştirilen etkileşimli uygulamalardır (Potter ve Scheuer, 2013). Bu uygulamalar içerik olarak kitap

Submit Date: 10.03.2016, Acceptance Date: 27.03.2016, DOI NO: 10.7456/10602100/009

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

kavramını barındırsa da biçim olarak tamamen farklı bir ortama taşımıştır. Kitap uygulamaları, basılı kitapların sayısal ortama taşınmasının çok daha ötesindedir. Bu uygulamalar, bir zamanlar basılı ve durağan olan sayfaya ses, hareket, etkileşim ve oyun getirerek okuyucuların kitap okuma biçimlerini değiştirecek yenilikler sunmuş ve temelde bir kitabı kitap yapan özellikleri algılayışımızı değiştirmeye başlamıştır. Ayrıca bu olanaklar sayesinde, kitap uygulamaları sadece içerik sunmakla kalmamakta, zengin bir öğrenme deneyimi de sağlayabilmektedir. Kitap uygulamaları, sayfa sınırlarının ötesinde tasarlanabilen; tablet cihazın mikrofon, kamera, hareket algılayıcısı gibi tüm özelliklerini aktif olarak kullanabilen uygulamalardır. Bu uygulamaları geliştirebilmek için, mobil ortamlara özgü programlama dillerini kullanabilmek gerekmektedir.

Kitap uygulamalarında kullanıcılar sayfa çevirmek için ekran üzerinde parmaklarını kaydırarak, bir hareketi başlatmak için ekrana dokunarak, ekrandaki objeleri yönlendirerek ve hatta cihazı farklı yönlere eğerek bu programlarla etkileşime girebilir. Kitabın farklı bölümlerinde ekrana dokunarak hareketlere karşılık verebilir, seslendirme seçeneğini aktif hale getirerek hikayeyi dinleyebilir ya da kendi kendine okumayı seçebilir. Çocuklar için tasarlanan etkileşimli kitap uygulamaları, yalnızca bir hikâye kitabı ya da oyun olarak değil, aksine her ikisini de içinde barındıran bir *deneyim* olarak karşımıza çıkmaktadır. İyi tasarlanmış kitap uygulamaları, çocuk için son derece ilgi çekici ve hayal dünyasında yeni bir boyut açacak nitelikte olabilmektedir. Bu uygulamaların basılı kitaplardan farklı temel özellikleri; kullanıcı arayüzü, etkileşim, hareketli görüntüler, ses ve oyun olarak karşımıza çıkmaktadır.

ETKİLEŞİMLİ KİTAP UYGULAMALARINDA BİÇİM VE İÇERİK

İyi bir kitap uygulamasının taşıması gereken en temel özellik, basılı bir resimli çocuk kitabında olması gereken ile aynıdır; çocuğun duygularını etkileyecek, hayal gücünü harekete geçirecek, eğlendirirken öğretecek nitelikteki hikâye ve resimlemeler. Diğer taraftan çocuk kitabı uygulamaları, teknolojik açıdan kusursuz, yaratıcı, yer aldığı medyanın olanaklarını kullanabilen, kullanıcının beklentilerinin ötesinde ve en önemlisi çocuklara keyif verecek nitelikte olmalıdır (Buckleitner, 2013; Bircher, 2012).

Etkileşimli Kitap Uygulamalarında Biçimsel Özellikler

Geleneksel resimli çocuk kitaplarında sayfa tasarımı olarak nitelendirdiğimiz tasarım öğesi kitap uygulamalarında karşımıza kullanıcı arayüzü dahilinde çıkmaktadır. Bu sebeple basılı kitaplarda sayfa tasarımı ve resimlemelerde niteliksel açıdan olması gereken yalınlık, okunurluk, bütünlük gibi temel özellikler, kitap uygulamalarındaki kullanıcı arayüzü için de geçerlidir.

Şüphesiz, çocuklara yönelik bir uygulama tasarlarken kullanıcı arayüzü hakkında daha fazla düşünmek gereklidir. Kitap uygulamalarında kullanıcı arayüzü; resim, yazı, renk, şekil ve sembollerden oluşmaktadır. Tasarım açısından önemli kararlar verirken uygulamanın, görsel açıdan çekici ve özgün olmasının yanı sıra çocuğun sınırlılıkları çerçevesinde tasarlanması gerektiğini unutmamak gerekir. Örneğin, kullanıcı arayüzünün olabildiğince yalın olması çocuğun görsel öğeleri rahatça algılayabilmesi açısından önem taşımaktadır.

Etkileşimli çocuk kitabı uygulamaları bağlamında, grafik kullanıcı arayüzü işlevsel olmalı, aynı zamanda hikâyenin kavramsal altyapısı ile görsel açıdan uyumlu tasarlanmalıdır (Bircher, 2012). Bu bağlamda "Ay'ı Kim Çaldı?" adlı kitap uygulaması iyi bir örnek olarak gösterilebilir (Bkz: Görüntü 49). Diğer taraftan, kullanıcı arayüzü ne kadar organik ya da oyunlu olursa olsun, uygulamanın tüm özellikleri – resimlemeler, tipografi, etkileşimli öğeler, müzik, ses efektleri, şekiller ve semboller – belirli bir düzen içinde olmalıdır (Naranjo-Bock, 2011a). Etkileşimli öğeler, hareketli görüntüler, müzik ve diğer sesler rahatsız edici değil, kolayca erişilebilir ve eğlenceli olmalıdır.

Submit Date: 10.03.2016, Acceptance Date: 27.03.2016, DOI NO: 10.7456/10602100/009

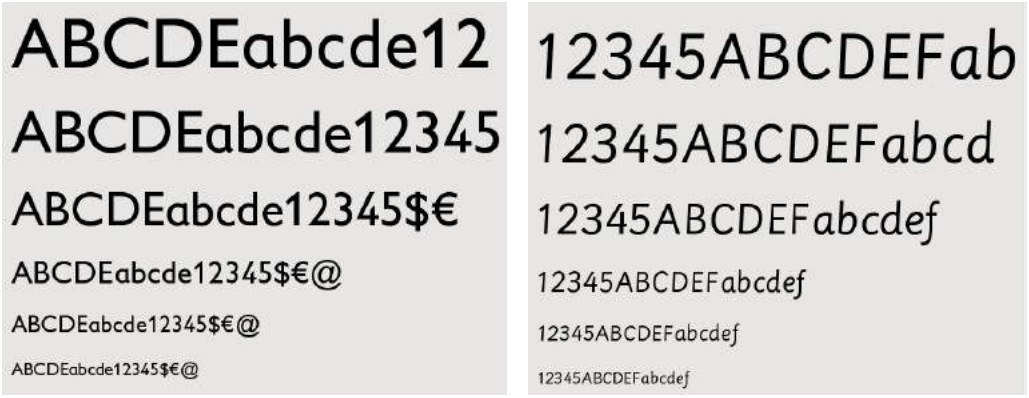
Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication



Görüntü 1: "Ay'ı Kim Çaldı?" kitap uygulamasından ekran görüntüleri

Tipografi

Çocuklar kelimeleri okumaya başlamadan önce genellikle tek tek harfleri okurlar. Bu sebeple, Naranjo-Bock'a göre (2011b), okumayı yeni öğrenen ya da henüz bilmeyen çocuklara yönelik kitap uygulamalarında harflerin kolaylıkla seçilebileceği yazı karakterleri ve tasarlanan cihazın ekranından rahatça okunabilir büyüklükler tercih edilmelidir. Ayrıca, harfler arasındaki boşluklar dikkatle ayarlanmalı ve dekoratif ya da el yazısı karakterlerden uzak durulmalıdır. Özellikle çocuklar için tasarlanmış ve okunurluğu en uygun hale getirilmiş "Sasoon" ve "Gill Sans Infant" gibi bazı yazı karakterleri bulunmaktadır (Bkz: Görüntü 51). Diğer yandan, satır uzunlukları çocuğun yaşı ve dikkat süresi göz önünde bulundurularak belirlenmelidir.



Görüntü 2: Soldan sağa "Gill Sans Infant" ve "Sasoon" yazı karakterleri

Çocuklara yönelik uygulamalarda genellikle ön planda görseller bulunmaktadır. Bu sebeple çocuk, uygulama ile nasıl etkileşime gireceğini yazıdan çok görseller yardımı ile bulur. Naranjo-Bock (2011b), çocuklara yönelik tasarımların, tıpkı herhangi bir görsel iletişim aracında olduğu gibi temel tipografi kurallarına uyması gerektiğini belirtmiştir.

Renkler, Şekiller ve Semboller

Renk ve görsellerin etkili kullanımı çocuklara yönelik uygulamalarda nitelikli bir kullanıcı deneyimi tasarlamanın en önemli unsurlarından biridir.

> Çocukların canlı renklere ve yüksek kontrastlara gösterdikleri duyarlılık beşinci yıllarına kadar uzanır. Ancak günümüzde - büyük ölçüde çocuklara yönelik televizyon programları ve filmlerde kullanılan 3B bilgisayar animasyonlarının yaygın kullanımı

Submit Date: 10.03.2016, Acceptance Date: 27.03.2016, DOI NO: 10.7456/10602100/009

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

sayesinde - çocukların daha geniş renk paletlerine, daha karmaşık dokulara ve daha ileri seviyede derinliklere olan toleransları artmıştır (Naranjo-Bock, 2011a).

Kitap uygulamalarında yalın sayfa tasarımları ile etkili bir görsel hiyerarşinin korunması ve etkileşimli öğelerin vurgulanması büyük önem taşımaktadır. Ayrıca uygulama, çocuğun yardım almadan da kullanabileceği şekilde tasarlanmalıdır. Naranjo-Bock'a göre (2011a), dokunulabilir ve etkileşimli öğelerin kontur çizgileri ya da gölgeler ile öne çıkarılması ya da geri planda kullanılandan daha geniş bir renk paleti kullanılması gerekmektedir.

Butonları oluşturan şekil ve semboller ise Hourcade'ye göre (2008), hareket ya da objeleri algılanabilir bir şekilde temsil edebilmeli, çocukların rahatça dokunabileceği büyüklüklerde tasarlanmalı, birbirlerinden ve arka plandan ayırt edilebilir olmalıdır. Butonlarda bulunan yazıların da, başlıklarda olduğu gibi biçimlendirilmesi ve vurgulanması gerekmektedir.

Açılış Ekranı ve Ana sayfa

Ibarra'ya göre (2011), uygulama yüklenirken kullanıcının karşısına çıkan açılış ekranı, çocuklara yönelik uygulamalarda mümkün olduğunca kısa tutulmalı ya da hareketli görüntüler ile desteklenmelidir, aksi takdirde çocuk sıkılabilir ya da uygulamanın çalışmadığını düşünebilir. Ana sayfada ise dokunulabilir alanları geniş tutmak için sınırlı sayıda buton ve yalın bir tasarım gereklidir. Örneğin, "Dragon Brush" isimli kitap uygulamasında açılış ekranı (Bkz: Görüntü 52) hareketli görüntüler ile desteklenmiş; ana sayfa ise oldukça yalın ve işlevsel tasarlanmıştır (Bkz: Görüntü 53).



Görüntü 3: "Dragon Brush" isimli kitap uygulamasının hareketli görüntülerden oluşan açılış sayfası ana sayfasının ekran görüntüsü

Etkileşimli Kitap Uygulamalarında İçerik

Gelişimsel açıdan uygun uygulamaların içerikleri sınırlı bir yaş aralığına yönelik olmalı, çocuğun yeni gelişen motor becerileri göz önünde bulundurularak tasarlanmalı, eğlenme ve öğrenme deneyimini dengelemelidir (Chiong ve Shuler, 2010).

Buckleitner (2013), Bircher (2012) ve Bird (2011) tarafından yapılan araştırmalara göre nitelikli bir etkileşimli kitap uygulamasında olması gereken özellikler şu başlıklar altında toplanabilir:

- Orijinal hikayenin geliştirilmesi,
- Zengin içerik,
- Kullanım kolaylığı,
- Kullanıcıya kontrol verilmesi,
- Öğrenme deneyimi sağlanması,
- Tanımlayıcı bilgilerin erişilebilirliği,
- Etik açıdan uygunluk.

Orijinal Hikayenin Geliştirilmesi

Başarılı bir çocuk kitabı uygulaması, geleneksel resimli çocuk kitabının bütün gerekliliklerini yerine getirmeli, buna ek olarak da dijital ortama özgü bir canlılık katmalıdır. Ancak, uygulamanın esas

Submit Date: 10.03.2016, Acceptance Date: 27.03.2016, DOI NO: 10.7456/10602100/009

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

kitabı ya da hikayeyi geliştirmesi onu hikayeden tamamen koparması anlamına gelmemektedir. Dijital ortama uyarlanan basılı kitaplarda, etkileşimli öğeler hikâyeye gölge düşürmemeli, aksine onu zenginleştirmelidir. Kitap uygulamalarında teknolojinin sağladığı olanaklar sayfa sınırları ötesinde düşünmeyi ve tasarlamayı gerekli kılsa da, kullanıcı yalnızca animasyon izliyor ya da oyun oynuyor hissine kapılmamalı, bu özellikler kullanıcıya farklı bir ortamda da olsa bir kitap okuduğunu unutturmamalıdır.

Zengin İçerik

Çocuklar, sevdikleri resimli çocuk kitaplarını gerek hikayeleri gerekse resimlemeleri sayesinde defalarca okumaktan sıkılmazlar. Dijital ortamda ise nitelikli hikaye ve resimlemelerden sonra, şaşırtıcı ve eğlenceli bir deneyim sağlayabilecek etkileşimli özellikler ve oyunlar devreye girmektedir. Örneğin etkileşimli özellikleri belirli bir sayıya kadar her dokunuşta farklı cevaplar verebilecek şekilde tasarlamak, uygulamanın sürdürülebilirliğini sağlamanın bir yoludur. "Ay'ı Kim Çaldı?" kitap uygulamasının bazı sayfaları bu şekilde tasarlanmıştır. (Bkz: Görüntü 54)



Görüntü 4: "Ay'ı Kim Çaldı?" uygulamasından ekran görüntüleri

Benzer şeklide, "Going to Bed" adlı kitap uygulamasında kullanıcının zamanla keşfedebileceği özellikler bulunmaktadır. Örneğin, uykudan önce yapılan banyonun anlatıldığı sayfada, kullanıcı ekrandaki musluğu ne kadar uzun süre açık tutarsa banyo o kadar buharlanmakta ve ekran buğulanmaktadır. Daha sonra kullanıcı tıpkı elinde gerçekten buğulanmış bir yüzey varmış gibi ekran üzerinde parmakları ile resim yapabilmektedir (Bkz: Görüntü 55).



Görüntü 5: "Going to Bed" adlı kitap uygulamasından ekran görüntüleri

Aynı uygulamanın başka bir sayfasında, kullanıcının dokunuşları gökyüzünde yıldızların belirmesini sağlamakta ve her yıldız bir nota sesi çalmaktadır. Böylece kullanıcı her seferinde farklı ezgiler oluşturmayı deneyebilir. "A Present for Milo" isimli kitap uygulamasında ise aynı görüntü üzerinde tekrarlanan dokunuşlar farklı animasyonlar görmeyi sağlamaktadır. Örneğin, duvardaki bir resimde bulunan yumurtaya dokunulduğunda önce yumurta titremekte, tekrar dokunulduğunda çatlayıp

Submit Date: 10.03.2016, Acceptance Date: 27.03.2016, DOI NO: 10.7456/10602100/009

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

içindeki civciv dışarı çıkmaktadır (Bkz: Görüntü 56). Ancak böyle durumlarda, tekrarlanan kullanımlarda ilk animasyon önceden görüldü ise bir sonrakini beklemek sıkıcı olabilmektedir.



Görüntü 6: "A Present for Milo" uygulamasından ekran görüntüleri

Nitelikli uygulamalar hikayenin ilerlemesini sağlayan etkileşimli özellikler ile sadece eğlence maksatlı tasarlanmış etkileşimli öğeleri dengeler. Örneğin, "A Present for Milo" isimli kitap uygulamasında, ana karakter Milo ve fare arkadaşının kovalamaca oynaması hikayenin ilerlemesini sağlarken, başka fareler de zaman zaman etraftaki objeler içinde belirmekte ve kullanıcı isterse bunlara dokunarak etkileşime girebilmektedir.

Dijital medya, çocuğu hikayenin içine çekecek, kitap uygulaması ile yaşayacağı deneyime kendinden de bir şeyler katabilmesine imkan verecek birçok özellik barındırmaktadır. Başarılı kitap uygulamaları dijital medyanın sağladığı olanakları hikaye ile uyumlu bir şekilde kullanır (Bkz: 3.1.2. Etkileşim).

Kullanım Kolaylığı

Çocuk kitabı uygulamalarında kullanım kolaylığı, iyi tasarlanmış bir kullanıcı arayüzü ve teknik açıdan kusursuzluğu kapsamaktadır. Özellikle okuma bilmeyen çocuklara yönelik olanlar, uygulama kullanımı ile ilgili bir ön bilgi ya da aşinalık gerektirmemeli, aynı zamanda gereğinden fazla açıklama ya da yönlendirme de içermemelidir. Bu noktada uygulama görsel yoldan iletişim kurmalı ve sezgiye yönelik olmalıdır. Bircher'e göre (2012, s.77), nitelikli uygulamalar, çocuklar uygulamayı kullanırken onlar farkında olmadan nasıl kullanacaklarını öğreterek dijital okuryazarlığı desteklerler.

Kullanıcıya Kontrol Vermesi

Kullanıcı uygulama ile yaşayacağı deneyimi kişiselleştirebilmelidir. Örneğin, sayfaları incelerken hikayenin seslendirici tarafından kendisine okunmasını; kendi kendine okumayı, ya da otomatik oynat butonu ile yine seslendirme ve otomatik sayfa çevirme ile ilerleyen uygulamayı izlemeyi tercih edebilir. Tüm bu seçenekler uygulamada mevcut bulunmalıdır. Müzik, ses efektleri ve hareketli görüntüler aynı anda çalıştığında çocuğun dikkatini dağıtabilir ve kontrol etme kabiliyetini kısıtlayabilir. Bu sebeple hikâye anlatımı, ses efektleri ve müzik açılıp kapatılabilir olmalıdır.

Kullanıcı tıpkı basılı kitaplarda olduğu gibi kitabın herhangi bir sayfasına istediği anda erişebilmelidir. Bu sebeple, uygulama içinde hikâyenin herhangi bir yerine geri dönebilmek ya da sayfa atlayabilmek mümkün olmalıdır. Bunun için, ekran fotoğraflarından oluşan bir "mini resim" (thumbnail) menüsü ile sayfalar arasında geçiş sağlanabilir. Örneğin, "Cinderella A 3d Fairy Tale" kitap uygulamasında bu menü sağ üst köşedeki bir etiket yardımı ile uygulamayı durdurmadan her an erişilebilmektedir (Bkz: Görüntü 58).

Submit Date: 10.03.2016, Acceptance Date: 27.03.2016, DOI NO: 10.7456/10602100/009

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication



Görüntü 7: "Cinderella" kitap uygulamasının mini sayfa görüntüleri menüsü

Öğrenme Deneyimi Sağlanması

Kitap uygulamalarında öğrenme deneyimi, belirgin bir şekilde kitabın içeriğinde ya da kitaptaki aktivitelerin içine gömülerek üstü kapalı bir şekilde bulunabilir. Örneğin, okumayı yeni öğrenen çocuklara yönelik uygulamalarda seslendirme sırasında okunan kelimelerin renklendirilmesi, kelimenin üzerine tıklandığında tekrar duyulabilmesi, kelimeleri etiketlendirme (Bkz: Görüntü 59) ve dokunulan kelimenin büyümesi gibi özellikler okumayı yeni öğrenmeye başlayan çocuğa yardımcı olabilmektedir. Ayrıca, kitap uygulamalarında öğrenmeyi destekleyecek nitelikte oyunlar da bulunmaktadır.



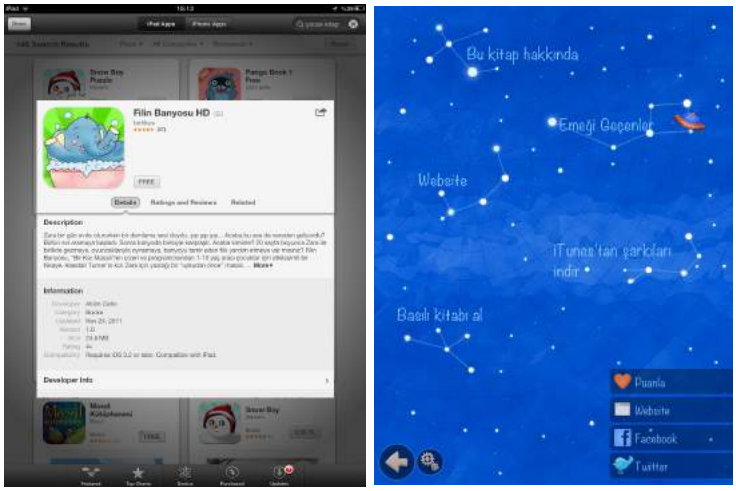
Görüntü 8: "Busy Farm" isimli kitap uygulamasından bir ekran görüntüsü

Künye Bilgilerinin Erişilebilirliği

Uygulama ile ilgili; yazar, resimlemeci ve üretici firma gibi bilgilerin kolay bulunabilir olması ebeveynlerin benzer uygulamalara ulaşmasına yardımcı olacaktır. Ayrıca uygulamanın hitap ettiği yaş aralığı, aldığı ödüller ve eleştirilerini görmek, seçim yapma aşamasında büyük önem taşımaktadır. Bu bilgiler hem uygulama indirilmeden önce yer aldığı uygulama platformunda hem de indirildikten sonra incelenmek için uygulamanın içinde yer almalıdır (Bkz: Görüntü 61 ve 62).

Submit Date: 10.03.2016, Acceptance Date: 27.03.2016, DOI NO: 10.7456/10602100/009

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication



a) b)

Görüntü 9: a) "Filin Banyosu" adlı kitap uygulamasının indirmeden önce uygulama platformunda görülen bilgileri b) "Ay'ı Kim Çaldı?" kitap uygulamasının künye bilgilerinin yer aldığı sayfa

Etik Açıdan Uygunluk

Uygulamanın etik olması; içeriğin etik değerlere uygun olması, makul bir şekilde fiyatlandırılması, ticari linkleri ve uygulama içi satın almaları çocuklardan uzak tutması anlamına gelmektedir. Bugün, piyasada bulunan kitap uygulamaları genellikle 0-15 TL arasında fiyatlandırıldığı görülmektedir. Bazı uygulamaların sınırlı sayıda sayfaların sunulduğu ücretsiz mini versiyonları bulunmaktadır. Tamamen ücretsiz olan uygulamalar ise genellikle üretim değeri açısından kullanıcıda şüphe yaratmaktadır.

Bazı uygulamalar, yetişkinlere yönelik bilgileri sadece yetişkinlerin yanıtlayabileceği sorular yardımı ile açmaktadır. Örneğin ücretsiz olan "Spatter & Spark" isimli kitap uygulamasında oyun bölümü kitap bölümünden bağımsız ve ücretli olarak sunulmuştur. Uygulama içi satın almaya gitmek için ise yazı ile verilen dört basamaklı bir sayının rakam ile karşılığının girilmesi gerekmektedir (Bkz: Görüntü 63). Bu yöntemin, uygulama içi satın almayı çocuklardan uzak tutmak için geliştirilmiş kullanışlı bir yöntem olduğu söylenebilir.



Görüntü 10: "Spatter&Spark" kitap uygulamasının yetişkinlere özel bilgiler veren bölümü

SONUÇ

Resimli çocuk kitapları günümüz teknolojisinde çok farklı biçimlerde çocuklara sunulabilmektedir. Mobil ortamlarda *uygulama* olarak yer alan resimli çocuk kitapları, kitap kavramını içerik olarak barındırsa da biçim olarak çok farklı bir ortama taşımıştır. Ancak, tıpkı geleneksel resimli çocuk kitaplarında olduğu gibi, çocuklara yönelik kitap uygulamalarında da değerlendirilen ilk özellik

Submit Date: 10.03.2016, Acceptance Date: 27.03.2016, DOI NO: 10.7456/10602100/009

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

görselliktir. Bu sebeple görsel açıdan zengin kullanıcı arayüzü ve resimlemelere sahip uygulamalar öne çıkmakta, bu alanda uygulamanın kalitesini arttırmak tasarımcı ve illüstratörlere düşmektedir. Böylelikle kitap uygulamalarının gelişimi yayıncılara yeni bir ortam açtığı gibi, tasarımcı, resimlemeci ve programcılara da yeni bir tasarım alanı doğurmuştur.

Çocuklar için hazırlanmış bir kitap uygulamasına nitelikli diyebilmek için en başta gereken özellikler, geleneksel resimli çocuk kitaplarında da aynıdır; iyi bir hikâye ve çocuğun estetik bilincini geliştirebilecek resimlemeler. Fakat kitap uygulamalarında bunların yanında; doğru yerlerde ve abartısız kullanılan etkileşimli öğeler, teknik açıdan kusursuz çalışan bir yazılım, kullanıcının rahatlıkla kullanabileceği bir arayüz tasarımı, motivasyonu arttıracak müzik ve ses öğeleri uygulamayı oluşturan önemli unsurlardır. Bu sebeple, incelenen örneklerde de görülebileceği gibi nitelikli bir kitap uygulaması ancak; yazar, resimlemeci, arayüz tasarımcı, uygulama geliştirici, seslendirme sanatçısı ve ses tasarımcı gibi farklı uzmanlık alanlarından profesyonellerin birlikte çalıştığı çok disiplinli bir ekip çalışması ile ortaya çıkabilir. Eğer bir resimli çocuk kitabı tablet cihazlar üzerinde yer alacaksa, bu ortamın sağladığı özellikleri kullanabilmelidir. Basılı resimli çocuk kitaplarının dijital ortama aktarılarak durağan sayfalar biçiminde sunulduğu kitap uygulamaları, ışıklı kitap olmaktan öteye gidememektedir.

Tablet cihazlar için tasarlanan etkileşimli çocuk kitabı uygulamaları, donanım ve yazılım özellikleri bakımından geleneksel kitap anlayışından farklı ele alınmalı, çocukların gelişim seviyeleri ve öğrenme biçimleri göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır. Çocuklara yönelik bir uygulama tasarlamak başlı başına birçok soruyu beraberinde getirmektedir. Yaş ve gelişimsel açıdan uygunluk, etkileşimli öğelerin yerleri ve dozu, arayüz tasarımının çocuk açısından erişilebilirliği gibi unsurlar uygulamanın kullanılabilirliği açısından büyük önem taşımaktadır. Çocuklara yönelik uygulamalarda kullanılabilirlik ilk olarak çocuğun içerikle görsel açıdan iletişim kurabilmesine bağlıdır. Bunun için; basitlik, tasarımın çekici fakat aynı zamanda gereksiz detaylardan arınmış olması, metnin okunabilirliği, renk seçimi, dokunulabilir alanların büyüklüğü ve vurgusu grafik tasarım açısından dikkatle üzerinde durulması gereken noktalardır.

Teknolojinin hızla gelişmesi ile her geçen gün daha da akıllı olan mobil cihazlar sayesinde, etkileşimli kitap uygulamaları okuyucuya basılı ortamlarda elde edilemeyecek deneyimler sunmaktadır. Buna bağlı olarak, gelecekte uygulamaların kullanıcı deneyimi açısından daha da gelişeceği rahatlıkla öngörülebilir. Kitap uygulamaları bağlamında düşünüldüğünde, gelecekte mobil cihazlara eklenen özellikler ile uygulama, içeriğini kullanıcıya göre uyarlayarak daha zengin bir kullanıcı deneyimine olanak sağlayabilir. Örneğin, hikayenin mekan ve karakterleri kullanıcının içinde bulunduğu şehir, hava şartları ya da sosyal ağındaki arkadaşlarına göre değişerek; okuyucunun kendisini karakterler ile özdeşleştirmesine, hikayeye kendinden bir şeyler katmasına, daha keyifli ve kendine özgü bir etkileşim yaşamasına olanak verebilir. Özetle, mobil ortamı en yaratıcı şekilde kullanmak tasarımcının hayal gücüne ve becerisine kalmıştır. Tasarımın yer aldığı ortamlar değişse de yaratıcılık ve özgünlük her zaman birinci plandadır.

KAYNAKLAR

Bircher, K. (2012). What Makes A Good Picture Book App? *The Horn Book Magazine.* Mart/Nisan, 72-78.

Bird, E. (2011). Planet App: Kids' Book Apps Are Everywhere. But Are They Any Good. *School Library Journal*, *57*(1), 26-31.

Buckleitner, W. (2013). The Art and the Science of the Children's eBook. *Children's Technology Review.* Mart, 2013. 7-9.

Chiong, C., & Shuler, C. (2010). *Learning: Is there an app for that? Investigations of young children's usage and learning with mobile devices and apps*. New York: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.

Gürcan, A., Uslu, R., Özhan S. (2008). *Dijital Oyunlar Ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri.* T.C. Ankara: Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü.

Hourcade, J. P. (2008). Interaction design and children. *Foundations and*

Submit Date: 10.03.2016, Acceptance Date: 27.03.2016, DOI NO: 10.7456/10602100/009

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication

Trends in Human-Computer Interaction, *1*(4), 277-392.
Ibarra, K. (2011). Designing Apps for Kids. *UX Magazine*. Erişim: 2 Kasım 2013. Ağ Sitesi: http://uxmag.com/articles/designing-appsfor-kids
Johnson, J., Christie, J. (2009). Play and digital media. *Computers in the Schools*, *26*(4), 284-289.
Naranjo-Bock, C. (2011a). *Effective Use of Color and Graphics in Applications for Children, Part I: Toddlers and Preschoolers*. www.uxmatters.com: UX
Matters. Erişim: 5 Mayıs 2013. Ağ Sitesi:
http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/10/effective-use-of-color-andgraphics-in-applications-for-children-part-i-toddlers-and-preschoolers.php.
Naranjo-Bock, C. (2011b). *Effective Use of Typography in Applications for Children*. www.uxmatters.com: UX Matters. Erişim: 5 Mayıs 2013. Ağ Sitesi:
http://www.uxmatters.com/mt/archives/2011/06/effective-use-oftypography- inapplications-for-children-3.php
National Association for the Education of Young Children & Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media. (2012). *Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8*. Washington, DC: U.S. Erişim: 22 Mayıs 2013. Ağ Sitesi:
http://www.naeyc.org/files/naeyc/file/positions/PS_technology_WEB2.pdf
Potter C., Scheuer M. A., (2013). Nonfiction Book Apps: Addressing CCSS and Engaging Students. *School Library Monthly*, 29(5). 11-13.

Submit Date: 10.03.2016, Acceptance Date: 27.03.2016, DOI NO: 10.7456/10602100/009

Copyright © The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication