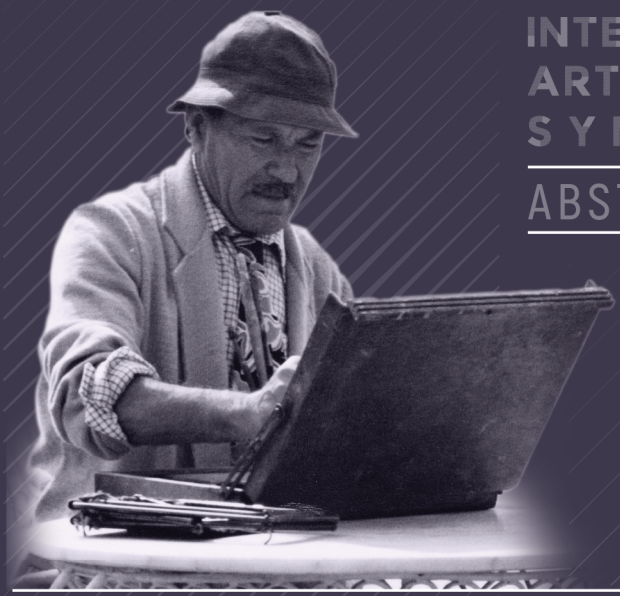
AHMET YAKUPOĞLU ANISINA

4. ULUSLARARASI SANAT VE TASARIM SEMPOZYUMU

BİLDİRİ ÖZET KİTABI

INTERNATIONAL ART AND DESIGN SYMPOSIUM

ABSTRACT BOOK



AHMET YAKUPOĞLU ANISINA 4. ULUSLARARASI SANAT ve TASARIM SEMPOZYUMU KURULLAR

KÜLTÜR-SANAT ETKİNLİKLERİ ONUR KURULU

Musa IŞIN
Kütahya Valisi

Prof. Dr. Süleyman KIZILTOPRAK
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Rektörü

Nafi GÜRAL
Kütahya Porselen – Yön. Kur. Üyesi

Sema GÜRAL SÜRMELİ
Kütahya Porselen – Yön. Kur. Başkanı

Fatih CANTÜRK
Farika Porselen – Genel Müdürü

Hüsnü OLÇAR
Hürok A.Ş. – Genel Müdürü

Osman BAŞ
Baştaş A.Ş – Genel Müdürü

Ali KILIÇ
Tulu Porselen – Yön. Kur. Başkanı

Emin YÜCE
Keramika – Genel Müdürü

Metehan BESEN
Kütahya Entegre Kağıt San. ve Tic. A.Ş. – Fabrika Müdürü

SEMPOZYUM BİLİM-SANAT DANIŞMA KURULU

Prof. Dr. Abdulgani ARIKAN
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Adnan TEPECİK
Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Alev Fatoş PARSA
Ege Üniversitesi

Prof. Dr. Ali SEYLAN
Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Prof. Dr. Bilal SEZER
Uşak Üniversitesi

Prof. Dr. Vedat ÖZSOY
TOBB Üniversitesi

Prof. Dr. Murat Salim TOKAÇ
Haliç Üniversitesi

Prof. Fethi KABA
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Hüseyin ELMAS
Gazi Üniversitesi

Prof. Dr. Kemal YILDIRIM
Gazi Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet L. HİDAYETOĞLU
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Şirin ŞENGEL
Osmangazi Üniversitesi

Prof. Dr. Mutluhan TAŞ
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Yusuf KEŞ
Süleyman Demirel Üniversitesi

Prof. Dr. Özge MAZLUM
Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Rukiye DİLLİ
Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ
Dicle Üniversitesi

Prof. Dr. Uğur TÜRKMEN
Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Feryal BEYKAL
Pamukkale Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet Ali EROĞLU
Akdeniz Üniversitesi

Prof. Dr. Mustafa GENÇ
Süleyman Demirel Üniversitesi

Prof. Dr. Necla COŞKUN
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Nilgün SAZAK
Sakarya Üniversitesi

Prof. Dr. Selvihan KILIÇ ATEŞ
Balıkesir Üniversitesi

Prof. Dr. Uğurcan AKYÜZ
Toros Üniversitesi

Prof. Ehsan Al-Rababa'i
Jadara Üniversitesi

Prof. Dr. Mehmet ÖZKARTAL
Süleyman Demirel Üniversitesi

Prof. Dr. Ali Fuat BAYSAL
Necmettin Erbakan Üniversitesi

Doç. Dr. Uğur BAKAN
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi

Doç. Bilge KINAM
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Doç. Dr. Ece Çalış ZEĞEREK
Süleyman Demirel Üniversitesi

Doç. Dr. Elif AVCI KOŞU
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Doç. Dr. Tarık YAZAR
Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Nurullah ARI
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Aslı İNANLI
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Taher ABDELAZEM
Mısır

Natalya KOBZEVA
Rusya

Dr. Karim MIRZAEE
İslam Sanatları Üniversitesi, İran

Prof. Dr. Abdullah AYAYDIN
Trabzon Üniversitesi

Prof. Dr. Neslihan KIYAR
Kocaeli Üniversitesi

Prof. Dr. Nalan BÜKER
İstanbul Arel Üniversitesi

Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ
Dicle Üniversitesi

Prof. Rıdvan COŞKUN
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Doğan ARSLAN
İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Prof. Dr. Uğur ATAN
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Fikri SALMAN
İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi

Prof. Dr. İpek FİTOZ
Mimar Sinan Üniversitesi

Prof. Dr. Levent MERCİN
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Prof. Dr. Serap BUYURGAN
Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Metin EKER
Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Prof. Sevim SELAMET
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Yüksel GÖĞEBAKAN
İnönü Üniversitesi

Prof. Dr. Pınar TOKTAŞ
Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Dr. Serdar TUNA
Mehmet Akif Üniversitesi

Prof. Dr. Fehmi Soner MAZLUM
Başkent Üniversitesi

Prof. Dr. Zühal ARDA
Gaziantep Üniversitesi

Prof. Dr. Erol KILIÇ
Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi

Prof. Einoddin Sadeghzadeh
Shahid Rajaei Üniversitesi

Prof. Dr. H. Melek HİDAYETOĞLU
Selçuk Üniversitesi

Prof. Elmira GYUL
Sanat Enstitüsü, Özbekistan

Prof. Dr. Nadire Şule ATILGAN
Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Mithat YILMAZ
Uşak Üniversitesi

Prof. Dr. Wissam ABDULMULA
Tunus Üniversitesi

Prof. Dr. İrfan YILDIZ
Dicle Üniversitesi

Prof. Dr. Fatih ÖZKAFA
Marmara Üniversitesi

Prof. Dr. Zuhal TÜRKTAŞ
Selçuk Üniversitesi

Doç. Dr. Ufuk BAKAN
İzmir Katip Çelebi Üniversitesi

Doç. Dr. Burak TARLAKAZAN
Kastamonu Üniversitesi

Doç. Dr. Çiğdem Taş ALİCENAP
Anadolu Üniversitesi

Doç. Dr. Mehmet SAĞ
Akdeniz Üniversitesi

Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Kütahya Dumlupınar Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Bilge Su KARACA
Trakya Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ahmet AYTAÇ
Aydın Adnan Menderes Üniversitesi

Abeer Mohamed MOSTAFA
Mısır

Vahid NOVRUZOV
Azerbaycan

Prof. Dr. Nurgül KILINÇ
Selçuk Üniversitesi

4 AHMET YARUPOĞLU ANISINA ULUSLARARASI SANAT ve TASARIM SEMPOZYUMU KÜLTÜR SANAT ETKİNLİKLERİ

Prof. Dr. Ahmet Şinasi İŞLER
Uludağ Üniversitesi

Prof. Dr. Ali TOMAK
Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Prof. Dr. Namık Kemal SARIKAVAK
Hacettepe Üniversitesi

Prof. Dr. Oğuz DİLMAÇ
İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi

Prof. Dr. Duriye KOZLU İSMAİLOĞLU
Osmangazi Üniversitesi

Prof. Dr. Fatih BAŞBUĞ
Akdeniz Üniversitesi

Prof. Dr. Hülya İz BÖLÜKOĞLU
TOBB Üniversitesi

Prof. Dr. İsmail AYTAÇ
Fırat Üniversitesi

Prof. Dr. Mahmut ÖZTÜRK
Bolu İzzet Baysal Üniversitesi

Prof. Dr. Meliha YILMAZ
Gazi Üniversitesi

Prof. Dr. Nuray MAMUR
Pamukkale Üniversitesi

Prof. Dr. S. Duygu Bedir ERİŞTİ
Anadolu Üniversitesi

Prof. Dr. Oğuz YURTTADUR
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Raif KALYONCU
Trabzon Üniversitesi

Prof. Dr. Seval YAVUZ
Mustafa Kemal Üniversitesi

Prof. Dr. İbrahim Gökhan CEYLAN
Sinop Üniversitesi

Prof Dr. Asuman AYPEK ARSLAN
Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Prof. Dr. Didem ÇATAL
Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Dr. Mustafa DİĞLER
Karamanoğlu Mehmet Bey Üniversitesi

Prof. Dr. Mustafa KINIK
Karatay Üniversitesi

Prof. Dr. Emre TANDIRLI
Bolu İzzet Baysal Üniversitesi

Prof. Dr. Eylem GÜZEL
Bandırma On Yedi Eylül Üniversitesi

Prof. Dr. Ayşe Derya KAHRAMAN
İstanbul Üniversitesi

Prof. Tanju ARABOĞLU
Trakya Üniversitesi

Prof. Dr. İbrahim ÇOBAN
Selçuk Üniversitesi

Prof. Dr. Meral AKAN
Selçuk Üniversitesi

Doç. Betül ÇOŞKUN ÇELİK
Bitlis Eren Üniversitesi

Doç. Dr. Refik YALUR
Bandırma Üniversitesi

Doç. Dr. Elif TARLAKAZAN
Kastamonu Üniversitesi

Doç. Dr. Aydın ZOR
Akdeniz Üniversitesi

Doç. Dr. Asım TOPAKLI
Sakarya Uygulamalı Bilimler

Doç. Dr. Semih BÜYÜKKOL
Akdeniz Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Amine REFİKA
Fatih Sultan Mehmet Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Mine KÜÇÜK
Eskişehir Osmangazi Üniversitesi

Sumera JAWAD
Pakistan

Dr. Hatice ESEDOVA
Azerbaycan Milli İnce Sanat Müzesi

ULUSLARARASI SERGİ VE ÇALIŞTAY DANIŞMA KURULU

Prof. Dr. Levent MERCİN
Prof. Nureddin GÜLAÇTI
Prof. Dr. Selda MANT MENAY
Prof. Hatice Kübra ERGİN
Prof. İsmet YÜKSEL
Prof. Oya AŞAN YÜKSEL
Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Doç. Dr. H. Onur BİNGÖL
Doç. Dr. Pınar YAZKAÇ
Doç. Haldun ŞEKERCİ
Doç. Dr. Nazik ÇELİK YILMAZ
Doç. Dr. Gökhan KUZUCANLI
Doç. Serpil AKDAĞLI
Doç. Gülsevim CAN GÜRBÜZ
Doç. Haydar TAŞÇILAR
Doç. Dr. Hilmi GÜNEY
Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Gül ÇETİN

Dr. Öğr. Üyesi Beste ÇOK
Dr. Öğr. Üyesi Emine Pınar SAYGIN
Dr. Öğr. Üyesi Zeliha Canan ÖZKAN
Dr. Öğr. Üyesi Ali Aycan GÜRBÜZ
Dr. Öğr. Üyesi M. Said TUĞCU
Dr. Öğr. Üyesi Abdullah MERT
Dr. Öğr. Üyesi Resul AY
Dr. Öğr. Üyesi Canan GÜNEŞ
Dr. Öğr. Üyesi Burak YİĞİT
Dr. Öğr. Üyesi Nurullah ARI
Dr. Öğr. Üyesi Selma KOZAK
Dr. Öğr. Üyesi Aslı İNANLI
Dr. Öğr. Üyesi Özkan BAYSAL
Dr. Öğr. Üyesi Murat ÇALIŞ
Öğr.Gör. Dr. Figen YAVUZ
Öğr. Gör. Hüseyin ERMUMCU
Öğr. Gör. Mehmet PEHLİVAN
Öğr. Gör. Muhammet ILGIN
Öğr. Gör. Ceyda BAYRAKDAR
Öğr. Gör. Erdoğan DİZDAR
Öğr. Gör. Mustafa Bilge KOÇER
Öğr. Gör. Elif Dokur
Öğr. Gör. Fatih KARA
Öğr. Gör. Merve SAYLIK
Öğr. Gör. Gökhan AKCA
Öğr. Gör. İlhami DİKSOY
Arş. Gör. Sercan KEHRİBAR
Arş. Gör. Kağan GÖKTEPE
Arş. Gör. Dilara Merve KAÇMAZ
Arş. Gör. Orhan TUTAYSALGIR
Arş. Gör. Ceyda KURTEŞ
Arş. Gör. Günay Sıla ELMAS

SEMPOZYUM DÜZENLEME ve YÜRÜTME KURULU

Prof. Dr. Levent MERCİN
Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Dr. Öğr. Üyesi Aslı İNANLI
Arş. Gör. Dilara Merve KAÇMAZ
Arş. Gör. Ceyda KURTEŞ
Öğr. Melike DALMIŞ

SERGİ DÜZENLEME KURULU

Dr. Öğr. Üyesi Aslı İNANLI
Öğr. Gör. Merve SAYLIK
Arş. Gör. Ceyda KURTEŞ
Arş. Gör. Dilara Merve KAÇMAZ

TASARIM ve TANITMA KURULU

Dr. Öğr. Üyesi Nurullah ARI
Arş. Gör. Ceyda KURTEŞ
Arş. Gör. Dilara Merve KAÇMAZ
Öğr. Melike DALMIŞ

YARIŞMA DÜZENLEME KURULU

Prof. Dr. Levent MERCİN
Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Orhan Yener KAYTANCI

SANAT ÇALIŞTAYI DÜZENLEME KURULU

Prof. Dr. Levent MERCİN
Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Dr. Öğr. Üyesi Aslı İNANLI
Orhan Yener KAYTANCI
Arş. Gör. Ceyda KURTEŞ
Arş. Gör. Dilara Merve KAÇMAZ

YAYIN KURULU

Doç. Eren Evin KILIÇKAYA
Doç. Dr. Hami Onur BİNGÖL
Öğr. Gör. Dr. Figen YAVUZ
Dr. Öğr. Üyesi Aslı İNANLI
Öğr. Gör. Merve SAYLIK
Arş. Gör. Ceyda KURTEŞ

VERİ GÜNCELEME ve DESTEK KURULU

Dr. Öğr. Üyesi Nurullah ARI
Öğr. Gör. Fatih KARA
Öğr. Gör. Hüseyin ERMUMCU
Öğr. Melike DALMIŞ

SEKRETERYA

Arş. Gör. Dilara Merve KAÇMAZ
Arş. Gör. Orhan TUTAYSALGIR
Arş. Gör. Günay Sıla ELMAS

FOTOĞRAF

Arş. Gör. Sercan KEHRİBAR
Arş. Gör. Orhan TUTAYSALGIR

4 AHMET YARUPOĞLU ANISINA ULUSLARARASI SANAT ve TASARIM SEMPOZYUMU KÜLTÜR SANAT ETKİNLİKLERİ

AHMET YAKUPOĞLU ANISINA
4 ULUSLARARASI SANAT ve TASARIM SEMPOZYUMU
KÜLTÜR SANAT ETKİNLİKLERİ

BİLDİRİ ÖZETLERİ
ABSTRACTS

Abdulkadir DOĞAN
Prof.Dr. Ali TOMAK

Dijital Oyun Arayüz Tasarımında Kullanıcı Deneyimi ve Sezgisel Etkileşim

Dijital oyunlar, yüksek düzeyde etkileşim içermeleri nedeniyle kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımlarının zorunlu olduğu medya türlerinden biridir. Bu bağlamda sezgisellik, oyuncuların herhangi bir yönergeye ihtiyaç duymaksızın arayüzü kavrayabilmesini ve oyun sürecine doğrudan katılabilmesini mümkün kılan temel bir tasarım ölçütü olarak öne çıkmaktadır. Bu çalışmanın amacı, dijital oyun arayüzlerinde sezgisellik kavramını soyut bir olgu olmaktan çıkarıp tasarıma yön verecek ilkeler çerçevesinde sistematik biçimde ele almak ve bu ilkelerin kullanıcı deneyimi ölçüm araçlarıyla olan ilişkisini ortaya koymaktır.

Araştırmanın önemi, sezgiselliğin yalnızca görsel estetik bağlamında değil, aynı zamanda işlevsellik, kullanılabilirlik ve kullanıcı memnuniyetinin sürdürülebilirliği açısından kritik bir unsur olduğunu vurgulamasıdır. Özellikle hızlı karar almayı gerektiren oyun ortamlarında sezgisel arayüzler, oyuncuların bilişsel yükünü azaltarak deneyimi daha akıcı ve tatmin edici kılmaktadır. Buna karşın sezgiselliğin çoğu zaman öznel algılar üzerinden tanımlanması, alanda ölçümleme ve değerlendirme süreçlerinde çeşitli metodolojik sorunlara yol açmaktadır.

Çalışmada nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Everett N. McKay'in sezgisel tasarım yaklaşımı temel alınarak sezgisellik; farkedilebilirlik, uygunluk, anlaşılabilirlik, öngörülebilirlik ve verimlilik gibi ilkeler doğrultusunda incelenmiştir. Ayrıca, Nielsen, Norman, Hassenzahl ve Shneiderman gibi kullanıcı deneyimi alanında öne çıkan araştırmacıların görüşleri kuramsal çerçeveye dâhil edilmiştir. Bununla birlikte, sezgiselliği doğrudan ölçmeye yönelik bağımsız bir araç bulunmadığından, yaygın kullanıcı deneyimi ölçekleri (SUS, GEQ, PXI, PENS, GUESS) sezgisel tasarım ilkeleri ile örtüşme düzeyleri açısından değerlendirilmiştir. Araştırma sonuçları, sezgisel tasarım ilkelerinin oyun arayüzlerine bütüncül biçimde entegre edilmesinin kullanıcı deneyimini anlamlı ölçüde geliştirdiğini göstermektedir.

Sezgisel arayüzler, öğrenme süresini kısaltmakta, hata oranlarını azaltmakta ve oyun deneyimine odaklanmayı kolaylaştırmaktadır. Çalışma, gelecekte sezgiselliği doğrudan ölçebilecek özgün ölçeklerin geliştirilmesinin alan için önemli bir gereklilik olduğunu vurgulamakta ve tasarımcılar, geliştiriciler ile araştırmacılar için kuramsal ve uygulamaya dönük katkılar sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, arayüz tasarımı, kullanıcı deneyimi, sezgisellik, kullanılabilirlik

4 AHMET YARUPOĞLU ANISINA ULUSLARARASI SANAT ve TASARIM SEMPOZYUMU KÜLTÜR SANAT ETKİNLİKLERİ

Abdulkadir DOĞAN
Prof.Dr. Ali TOMAK

User Experience and Intuitive Interaction in Digital Game Interface Design

Digital games, due to their highly interactive nature, require design approaches that prioritize user experience. Within this framework, intuitiveness represents a core design quality that allows players to comprehend and engage with game interfaces seamlessly, without relying on external instructions. The purpose of this study is to transform intuitiveness from an abstract notion into a systematic and principle-based construct, and to explore its alignment with widely used user experience assessment methods.

The significance of this research lies in underlining intuitiveness as a determinant of not only visual aesthetics but also usability, efficiency, and sustained user satisfaction. In fast-paced gaming contexts, intuitive interfaces reduce cognitive load, facilitate decision-making, and ensure a smoother gameplay experience. Nevertheless, the tendency to treat intuitiveness as a purely subjective concept creates methodological challenges in both research and practice.

A qualitative research approach was adopted. Building on Everett N. McKay's intuitive design model, intuitiveness was examined through principles such as discoverability, appropriateness, comprehensibility, predictability, and efficiency. This framework was further reinforced by the contributions of Nielsen, Norman, Hassenzahl, and Shneiderman. Since no independent tool directly measures intuitiveness, established user experience scales–namely the System Usability Scale (SUS), Game Experience Questionnaire (GEQ), Player Experience Inventory (PXI), Player Experience of Need Satisfaction (PENS), and Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS)–were analyzed in relation to intuitive design criteria. The findings demonstrate that integrating intuitive design principles holistically into game interfaces significantly enhances the user experience.

Intuitive design shortens learning curves, reduces errors, and supports player immersion. The study concludes that the development of dedicated measurement tools for intuitiveness represents a crucial need for the field, while also providing theoretical and practical implications for designers, developers, and researchers.

Keywords: Digital game, interface design, user experience, intuitiveness, usability

4 AHMET YARUPOĞLU ANISINA ULUSLARARASI SANAT ve TASARIM SEMPOZYUMU KÜLTÜR SANAT ETKİNLİKLERİ

Sefa ÇEÇEN
Prof. Dr. Ali TOMAK

Etkileşimli ve Hareketli Bilgilendirme Tasarımı: Bir Üniversite Yerleşkesinde Proje Uygulaması

Bilgilendirme tasarımı, karmaşık bilgi ve verilerin sadeleştirilerek görsel içerikler ile sunulmasını amaçlayan kullanıcı odaklı görsel iletişim kanalıdır. Araştırma kapsamında etkileşimli ve hareketli bilgilendirme tasarımı türleri birlikte kullanılarak bilgiye erişim sürecinin hızlandırılması, kullanıcıların doğru ve etkili şekilde bilgiye ulaşmalarının sağlanması ve böylece öğrenme deneyimlerinin geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Proje uygulaması olarak, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Yerleşkesi için hareketli ve etkileşimli bilgilendirme tasarımı geliştirilmiştir. Uygulama geliştirme sürecinde oluşturulan bilgilendirme tasarımının, kullanıcılara Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Yerleşkesi'nde yer alan mimari yapılar ve sosyal alanları daha anlaşılır ve daha hızlı ve etkili bir şekilde sunma imkânı sağlayacağı öngörüldüğünden, görselleştirme yöntemi olarak izometrik harita yöntemi tercih edilmiştir. İzometrik harita yöntemi, vektör tabanlı bir tasarım programı olan Adobe Illustrator kullanılarak oluşturulmuştur. Ardından, bilgilendirme tasarımına hareket kazandırmak amacıyla Adobe After Effects programı ile harita üzerinde belirlenen nesnelere animasyonlar eklenmiştir. Son aşamada ise, kullanıcı deneyimini güçlendirmek ve tasarımı etkileşimli bir yapıya dönüştürmek amacıyla Figma programı kullanılarak belirlenen butonlar etkileşimli hale getirilmiştir. Sonuç olarak, etkileşimli ve hareketli bilgilendirme tasarımı türleri birlikte kullanılarak Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Yerleşkesi proje uygulaması ile birtakım bilgilerin kullanıcı tarafından daha iyi, daha hızlı ve doğru bir şekilde anlamlandırılabileceği bir veri içeriğine dönüştürülmesi hedeflenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Görsel İletişim Tasarımı, Etkileşimli, Hareketli Bilgilendirme Tasarımı, Bilgi Görselleştirme.

4 AHMET YARUPOĞLU ANISINA ULUSLARARASI SANAT ve TASARIM SEMPOZYUMU KÜLTÜR SANAT ETKİNLİKLERİ

Sefa ÇEÇEN
Prof. Dr. Ali TOMAK

Interactive and Motion Information Design: The Project Application of a University Campus

Information design is a user-oriented visual communication medium that aims to simplify complex data and information by presenting them through visual content. Within the scope of this research, interactive and animated types of information design were employed together to accelerate the process of accessing information, to ensure that users obtain information accurately and effectively, and thereby to enhance their learning experience. As a project application, an interactive and animated information design was developed for the Faculty of Fine Arts Campus of Ondokuz Mayıs University. During the development process, it was anticipated that the designed information system would provide users with a clearer understanding of the architectural structures and social spaces located on the Faculty of Fine Arts Campus. For this reason, the isometric mapping method was chosen as the visualization technique. The isometric map was created using Adobe Illustrator, a vector-based design program. Subsequently, animations were added to selected objects on the map through Adobe After Effects in order to bring motion to the information design. In the final stage, Figma software was used to make the designated buttons interactive, thereby enhancing user experience and transforming the design into an interactive structure. In conclusion, by employing interactive and animated types of information design together, the project application for the Faculty of Fine Arts Campus of Ondokuz Mayıs University aims to transform certain types of information into a data content that can be better, faster, and more accurately interpreted by users.

Keywords: Visual Communication Design, Interactive, Motion Information Design, Information Visualization.

Yasemin YORULMAZ
Prof. Dr. Ali TOMAK

İç Mekân Yönlendirme Tasarımında Artırılmış Gerçeklik Kullanımı ve Bir Uygulama Örneği

Günümüzde artan mekânsal karmaşıklık ve bilgiye hızlı erişim gereksinimi, özellikle üniversite yerleşkeleri gibi geniş ve çok işlevli alanlarda etkili yönlendirme sistemlerinin önemini artırmaktadır. Fiziksel yönlendirme elemanları, estetik bütünlüğe zarar verebilme ve güncel ihtiyaçlara cevap verememe gibi sınırlılıklara sahiptir. Bu bağlamda, artırılmış gerçeklik (AR) teknolojisi, gerçek dünya üzerine dijital bilgi katmanları ekleyerek kullanıcıya dinamik, etkileşimli ve kişiselleştirilmiş yönlendirme deneyimi sunma potansiyeliyle öne çıkmaktadır. Bu çalışmanın amacı, karmaşık iç mekân planlarına sahip yapılarda, özellikle üniversite gibi kamusal alanlarda, ziyaretçilerin, öğrencilerin ve personelin yön bulma süreçlerini kolaylaştıracak bir artırılmış gerçeklik tabanlı navigasyon sistemi geliştirmektir. Çalışma kapsamında geliştirilen uygulamada iç alınmıştır. Çalışmada olarak Ondokuz Mayıs Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakülte binası referans alınmıştır. Çalışmada, öncelikle bina içi mekânsal veriler toplanmış ve dijital ortama aktarılmıştır. Bu süreçte dahili LiDAR sensörlü mobil cihazlar ve Matterport Axis Gimbal kullanılarak üç boyutlu mekân taramaları gerçekleştirilmiştir. Elde edilen veriler Unity Engine platformuna aktarılmış; burada Vuforia AR SDK'sı kullanılarak konum bazlı hedef tanıma, görüntü işleme ve gerçek zamanlı yönlendirme işlevleri entegre edilmiştir. Tasarlanan sistem, kullanıcıların mevcut konumlarını belirleyip gitmek istedikleri noktaya en kısa ve en anlaşılır şekilde ulaşmalarını sağlayacak biçimde yapılandırılmıştır. Geliştirilen uygulama, bina içi navigasyon sürecinde hem görsel hem de işitsel yönlendirme ögelerini bir arada kullanarak kullanıcı deneyimini zenginleştirmiştir. Gerçek dünya görüntüsü üzerine bindirilen yönlendirici ok işaretleri, metinler ve piktogramlar, kullanıcıların yön bulma süresini kısaltmış; mekân içinde kaybolma riskini azaltmış ve erişilebilirlik düzeyini yükseltmiştir. Ayrıca sistem, mekânın mevcut estetik düzenine müdahale etmeden yönlendirme işlevini yerine getirmiştir. Elde edilen bulgular, AR tabanlı iç mekân navigasyonunun geniş ve karmaşık yapılarda zaman tasarrufu sağladığını, kullanıcı stresini ve bilişsel yükünü azalttığını, ayrıca engelli bireyler için erişilebilirliği geliştirdiğini ortaya koymaktadır. Uygulama, fiziksel yönlendirme sistemlerinin yetersiz kaldığı veya güncellenmesinin zor olduğu ortamlarda dijital ve sürdürülebilir bir alternatif sunmaktadır. Sonuç olarak, çalışmada geliştirilen sistem, üniversite kampüsleri başta olmak üzere hastaneler, havaalanları, alışveriş merkezleri gibi büyük ölçekli yapılarda yönlendirme sorunlarına yenilikçi ve uygulanabilir çözüm önerisi niteliği taşımaktadır. AR tabanlı yönlendirme tasarımları, kullanıcı memnuniyetini artırmanın yanı sıra kurumların yenilikçi imajını da güçlendirmektedir. Gelecekte, bu teknolojinin nesnelerin interneti (IoT) ve yapay zekâ destekli sistemlerle entegrasyonu, daha akıllı, kişiselleştirilmiş ve adaptif yönlendirme çözümleri geliştirilmesine olanak sağlayacaktır.

Anahtar Kelimeler: Artırılmış gerçeklik, yönlendirme tasarımı, iç mekân navigasyonu, mobil uygulama, erişilebilirlik.

4 AHMET YARUPOĞLU ANISINA ULUSLARARASI SANAT ve TASARIM SEMPOZYUMU KÜLTÜR SANAT ETKİNLİKLERİ

Yasemin YORULMAZ
Prof. Dr. Ali TOMAK

The Use of Augmented Reality in Interior Orientation Design And An Application Example

Today, increasing spatial complexity and the need for fast access to information increase the importance of effective guidance systems, especially in large and multifunctional areas such as university campuses. Physical guidance elements have limitations such as damaging aesthetic integrity and failing to meet current needs. In this context, augmented reality (AR) technology stands out with its potential to provide a dynamic, interactive and personalized wayfinding experience to the user by adding layers of digital information over the real world. The aim of this study is to develop an augmented reality-based navigation system that will facilitate the wayfinding processes of visitors, students and staff in buildings with complex interior plans, especially in public spaces such as universities. In the application developed within the scope of the study, Ondokuz Mayıs University Faculty of Fine Arts building was taken as a reference as an interior space. In the study, firstly, spatial data inside the building were collected and digitized. In this process, three-dimensional space scans were performed using mobile devices with built-in LiDAR sensors and Matterport Axis Gimbal. The obtained data was transferred to the Unity Engine platform, where location-based target recognition, image processing and real-time guidance functions were integrated using the Vuforia AR SDK. The designed system is structured in such a way that users can determine their current location and reach the point they want to go in the shortest and most understandable way. The developed application enriches the user experience by using both visual and auditory guidance elements together in the indoor navigation process. Guiding arrow signs, texts and pictograms superimposed on the real-world image shortened the navigation time of the users, reduced the risk of getting lost in the space and increased the level of accessibility. In addition, the system fulfilled the orientation function without interfering with the existing aesthetic layout of the space. The findings reveal that AR-based indoor navigation saves time in large and complex buildings, reduces user stress and cognitive load, and improves accessibility for people with disabilities. The application offers a digital and sustainable alternative in environments where physical guidance systems are inadequate or difficult to update. As a result, the system developed in this study offers an innovative and applicable solution to routing problems in large-scale buildings such as hospitals, airports, shopping malls, especially university campuses. AR-based routing designs not only increase user satisfaction but also strengthen the innovative image of organizations. In the future, the integration of this technology with the Internet of Things (IoT) and artificial intelligence-supported systems will enable the development of more intelligent, personalized and adaptive guidance solutions.

Keywords: Augmented reality, wayfinding design, indoor navigation, mobile app, accessibility.

4 AHMET YARUPOĞLU ANISINA ULUSLARARASI SANAT ve TASARIM SEMPOZYUMU KÜLTÜR SANAT ETKİNLİKLERİ

Dr. Züleyha YAVAN,
Prof. Dr. Ali TOMAK

Markalama Stratejileri Kapsamında Redesign: Yeni, Yine, Yeniden

Dijital dönüşüm ile birlikte küresel rekabetin hızla arttığı günümüz rekabetçi pazar ortamında, marka iletişimi, marka yönetimi ve markalama stratejilerinde köklü değişimlerin olması zorunluluk haline gelmiştir. Markaların sürdürülebilir bir varlık gösterebilmesi yalnızca kaliteli ürün ve hizmet sunmalarıyla sınırlı değil, aynı zamanda kimliklerini, değerlerini ve iletişim stratejilerini sürekli olarak güncellemeleri de kritik bir gerekliliktir. Bu bağlamda markalama stratejileri, markanın yalnızca görsel kimliğini yansıtan bir unsur olmaktan çıkmış; marka konumlandırmasının, marka değerinin ve tüketici algısının temel belirleyicilerinden biri hâline gelmiştir. Markanın stratejik hedeflerine uygun biçimde yeniden tasarlanması, değişen tüketici beklentilerine uyum sağlanmasını ve markanın sahip olduğu değerlerin güncel kültürel, sosyal ekonomik ve teknolojik dinamiklerle örtüştürülmesini de içermektedir.

Yeniden tasarlama (redesign), markanın değişen teknolojik gelişmelere, pazar koşullarına ve tüketici algısındaki değişimlere adapte olmasında zorunlu bir araç olarak öne çıkmaktadır. Bu süreç, sadece görsel kimlik yenilenmesine bağlı estetik bir düzenleme düşüncesinin aksine, marka mirasının korunması, yenilikçi bir imaj oluşturma veya kriz sonrası itibarın korunması gibi hedefleri barındıran strateji geliştirme sürecidir. Bu açıdan redesign, marka stratejilerinin somut bir yansıması olarak uzun vadeli marka sadakatinin güçlendirilmesine katkı sağlamaktadır. Redesign görsel, sözel ve deneyimsel unsurlar üzerinde gerçekleştirilen yenileme faaliyetleridir ve tam kapsamlı ve kısmi revizyonlar olarak farklı boyutlarda incelenmektedir. Markalama stratejisi redesign sürecinde sektörel dinamikler rol oynamaktadır. Her sektörün ve her markanın kendi hedef kitle özellikleri, rekabet koşulları ve teknolojik gelişmelere uyum kapasitesi, yeniden tasarım sürecinin nasıl şekilleneceğini doğrudan etkilemektedir.

Bu çalışma, 'Yeni, Yine, Yeniden' mottosu üzerinden redesign kavramını markalama stratejileriyle ilişkilendirmekte ve kurumsal kimliğin yenilenme ihtiyacını sektörel ve kültürel bağlamda tartışmaktadır. Redesign süreci, küçük ölçekli görsel güncellemelerden radikal kimlik dönüşümlerine kadar uzanan geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Bu araştırmada radikal yenilikler 'yeni', marka mirasının korunması 'yine' ve marka kimliğinin yeniden konumlandırılması ise 'yeniden' kavramlarıyla ilişkilendirilerek redesign'ın markalama stratejilerindeki rolü incelenmektedir.

Araştırmada, literatürden ve çeşitli vaka analizlerinden yararlanılarak, redesign'ın marka algısı, marka değeri ve tüketici sadakati üzerindeki etkileri değerlendirilmektedir. Bulgular, redesign sürecinin yalnızca estetik bir güncelleme değil, aynı zamanda markaların stratejik yeniden yapılanmasının temel bir unsuru olduğunu göstermektedir. Özellikle yoğun rekabetin yaşandığı sektörlerde redesign, markalara hem farklılaşma hem de hedef kitleyle daha güçlü bir bağ kurma imkânı sağlamaktadır. Nihayetinde, "Yeni, Yine, Yeniden" çerçevesinde ele alınan redesign, markalama stratejilerinde bir tercih değil, bir zorunluluk olarak öne çıkmaktadır. Markaların kimliklerini çağın dinamiklerine uygun biçimde güncellemeleri, yalnızca pazar paylarını korumakla kalmayıp, aynı zamanda geleceğe yönelik sürdürülebilir marka değerinin güvenle inşasında da belirleyici bir rol oynamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Redesign, Markalama Stratejileri, Kurumsal Kimlik, Marka Değeri, Yenilenme.

4 AHMET YARUPOĞLU ANISINA ULUSLARARASI SANAT ve TASARIM SEMPOZYUMU KÜLTÜR SANAT ETKİNLİKLERİ

Dr. Züleyha YAVAN,
Prof. Dr. Ali TOMAK

Branding Strategies in the Context of Redesign: New, Again, Anew

With digital transformation, the rapid increase of global competition has made fundamental changes in brand communication, brand management, and branding strategies an inevitable necessity in today's competitive market environment. . For brands, ensuring sustainable existence is not limited to offering quality products and services; it also critically requires continuously updating their identities, values, and communication strategies. In this context, branding strategies have moved beyond being limited to the visual representation of a brand and have become key determinants of brand positioning, brand equity, and consumer perception. Redesigning a brand in alignment with its strategic objectives entails adapting to changing consumer expectations and integrating brand values with contemporary cultural, social, economic, and technological dynamics.

Redesign has emerged as a mandatory tool for brands to adapt to technological developments, market conditions, and changes in consumer perception. Rather than being a mere aesthetic exercise limited to visual identity renewal, this process involves strategic goals such as preserving brand heritage, creating an innovative image, or maintaining reputation in the aftermath of crises. In this sense, redesign represents a concrete reflection of branding strategies and contributes to strengthening long-term brand loyalty. Redesign is carried out through visual, verbal, and experiential elements and can be analyzed on different scales, ranging from comprehensive to partial revisions. Within branding strategies, sectoral dynamics play a pivotal role in shaping the redesign process. Each sector and each brand's target audience characteristics, competitive conditions, and capacity for technological adaptation directly influence how redesign is implemented. This study associates the concept of redesign with branding strategies through the motto "New, Again, Anew" and discusses the need for corporate identity renewal in both sectoral and cultural contexts. The redesign process covers a broad spectrum ranging from small-scale visual updates to radical identity transformations. In this research, radical innovations are related to "new," the preservation of brand heritage to "again," and the repositioning of brand identity to "anew," thereby examining the role of redesign in branding strategies.

Drawing on literature and various case analyses, the study evaluates the effects of redesign on brand perception, brand equity, and consumer loyalty. Findings indicate that redesign is not merely an aesthetic update but a fundamental component of the strategic restructuring of brands. Particularly in highly competitive sectors, redesign provides brands with the opportunity to both differentiate themselves and establish stronger connections with their target audiences. Ultimately, within the framework of "New, Again, Anew," redesign emerges not as a choice but as a necessity in branding strategies. Updating brand identities in accordance with the dynamics of the age is not only essential for maintaining market share but also plays a decisive role in building sustainable brand equity with confidence for the future.

Keywords: Redesign, Branding Strategies, Corporate Identity, Brand Equity, Renewal.

4 AHMET YARUPOĞLU ANISINA ULUSLARARASI SANAT ve TASARIM SEMPOZYUMU KÜLTÜR SANAT ETKİNLİKLERİ

GÜZEL SANATLAR
FAKÜLTESİ
KÜTAHYA
PORSELEN
TU
LU
FARİKA
PORSELEN
keramika
KÜTAHYA
ENTEGRE