

Genel Eğitsel Görsel Tasarım Rehberi

Görme duyusuyla ilgili olan ve görmeye dayanan içerikler “görsel” olarak ifade edilmektedir.

- 1- Tasarlayacağınız görsel dersinizin kazanımlarına uygun olmalıdır.
- 2- Tasarlayacağınız görsel sınıf düzeyine uygun olmalıdır.
- 3- Ekonomik olmalıdır.
- 4- Açık anlaşılır ve sade olmalıdır.
- 5- Beynimizin öğrenme fonksiyonları, bilişsel yapısı göz önünde bulundurularak görseller tasarlanmalıdır.
- 6- Tasarlanacak görsel öncesinde plan ya da ön hazırlık (eskiz, senaryo, hikâye tahtası vs.) yapılmalıdır.
- 7- Kazanımlara doğrudan katkısı olmayan, dekoratif ve anlatımı süslendiren ya da konu ile alakasız içeriklerden kaçınılmalıdır (Tutarlılık ilkesi).
- 8- Birbiriyle ilişkili içerikler tasarımda hem konumsal olarak hem de zamansal olarak birbirine yakın tutulmalıdır (Yakınlık ilkesi).
- 9- Belirli içerikleri ön plana çıkartmak için renklendirme, ok işareti ya da farklı biçimlendirme seçenekleri kullanılmalıdır (Vurgu, dikkat çekme ilkesi).
- 10-Doğrudan düz bir içerik verilmesinden ziyade öğreneni düşündürücü, araştırmaya sevk edici bazı noktalar olmalıdır.
- 11-Tek bir renkten ziyade, optimum seviyede renk kullanılmalıdır.
- 12-Sadece metinsel düz bir içerikten ziyade destekleyici ve öğrenenin zihninde örüntü oluşturan grafik, resim vs. gibi görsellerle desteklenmelidir (Çoklu ortam ilkesi).
- 13-Dikkat çekici, merak uyandırıcı içerikler olmalıdır.
- 14-Görselin animasyon ya da video şeklinde olması durumunda metinsel/işitsel ve görsel öğelerin bilişsel yükü artırmamasına dikkat edilmelidir (Gereksizlik ilkesi).
- 15-Görselin animasyon ya da video şeklinde olması durumunda anlatıcının jest ve mimikleri, ses tonu ekranda görünürlüğü gibi özellikleri dikkatli kullanılmalıdır.
- 16-Görselin animasyon ya da video şeklinde olması durumunda akademik dil yerine günlük dil tercih edilmelidir (Kişiselleştirme ilkesi)

- 17-Görselin animasyon ya da video şeklinde olması durumunda makine sesi (dijital) yerine gerçek kişinin sesi verilmelidir (Ses ilkesi)
- 18-Çoklu ortam tasarım ilkelerine uygun olmalıdır.
- 19-Gerçek bir olay/olgu ya da spesifik bir içerik (3D, 4D vs.) sunulmayacaksa bilişsel yükü azaltmak için görseller tek/iki boyutlu formda (şekil, çizgi) sunulabilir.
- 20-Aşırı soyut öğelerden uzak durulmalıdır.
- 21-Metinsel ifadelerden oluşan bir görsel sunulacaksa sayfa düzeni ve biçim ilkelerine dikkat edilmelidir (Farklı yazı tipleri kullanılmamalı, yazı tipi diline önem verilmeli, büyük harf kullanımına dikkat edilmeli vs.)
- 22-Eğitsel görsel sunu olarak tasarlanacaksa, sunu hazırlama ilkelerine dikkat edilmelidir.
- 23-Elektronik kitap/kitap şeklinde tasarlanacaksa alıştırma ve örneklendirmeye yer verilmelidir.
- 24-Uzun ifadeler ya da veri yığınları görselleştirilerek sunulmalıdır.
- 25-Madde imleri, numaralandırmalar gereksiz şekilde her ekranda/sayfada verilmemelidir.
- 26-Etkililiği ve ilgi çekiciliği artırmada hikayeleştirme, karikatür öğelerine yer verilebilir.
- 27-Ögeler ekrana/sayfaya dengeli bir şekilde yerleştirilmelidir.
- 28-Boşluk tasarım unsurunun gücünden yararlanılmalıdır. Ekranın tamamı doldurulmamalıdır.
- 29-Renklerin ve yazı tiplerinin psikolojik etkileri ve anlamları göz önünde bulundurularak tasarıma yansıtılmalıdır.
- 30-Beynin nesnelere parçadan ziyade bütün olarak algılama eğiliminden dolayı, bütünlük, yakınlık gibi ilkelere dikkat edilmelidir.
- 31-Tasarımda zeminin arka planda şeklin ön formda sunulmasına dikkat edilmelidir.