

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ  
FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

85090

**BİR KENT REHBERİNİN OLUŞTURULMASINDA  
BİLGİSAYAR TEKNOLOJİLERİNİN  
KULLANILMASI**

Mimar M. Murat SÖNMEZ

F.B.E Mimarlık Anabilim Dalı Bilgisayar Ortamında Mimarlık Programında  
Hazırlanan

YÜKSEK LİSANS TEZİ

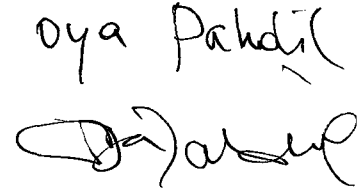
T.C. YÜKSEKÖĞRETİM KURULU  
DOKÜMANTASYON MERKEZİ

85090

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Meral KAPKIN

Meral Kapkin  


Oğuzhan Özcan  


Oya Pakdil  


İSTANBUL, 1999

**İÇİNDEKİLER**

Sayfa

ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
1. GİRİŞ.....	1
1.1 Araştırmanın Konusu ve Amacı.....	1
1.2 Araştırmanın Kapsamı ve Yöntemi.....	2
2. BİLGİSAYAR ORTAMINDA SUNUM TEKNİKLERİ.....	4
2.1 Hipermetin.....	5
2.2 Hipermetin Türleri.....	6
2.2.1 Yalnızca yazı olan hipermetin dökümanları.....	6
2.2.2 Hipermedya.....	7
2.3. Hipermetin Dökümanı Tasarım İlkeleri.....	10
2.3.1 Bilgi tasarımı.....	10
2.3.2 Arayüz tasarımı.....	16
2.4 Mimarlıkta Hipermetin Kullanımı.....	19
3. BİLGİSAYAR ORTAMINDA YER ALAN KENT REHBERLERİ.....	31
3.1 “The Paris Pages”.....	38
3.2 “Virtual London”.....	41
3.3 “İstanbul City Guide”.....	42
4. MODEL UYGULAMA: CYBER CITY GUIDE.....	45
4.1 Uygulamanın Genel Amacı.....	45
4.2 Uygulamanın Bölümleri ve İçeriği.....	45
4.3 Uygulamanın Bilgi ve Arayüz Tasarımı.....	47
4.3.1 Yönlendirme alanlarının kullanımı.....	49
4.3.2 Başlıklar.....	50
4.3.3 Renklerin kullanımı.....	51
4.3.4 Yazı türlerinin kullanımı.....	52
4.3.5 Hareketliliğin kullanımı.....	52
4.3.6 Sayfa türleri.....	55
4.4 Teknik Özellikler.....	57
4.3 Uygulamanın Yayınlanabileceği Ortamlar.....	58
5. MODEL UYGULAMADA ÖRNEK DOLAŞIM.....	61

6.	SONUÇLAR.....	73
6.1	Hipermetin Dökümanlarının Mimari Sunuma Getirdiği Yenilikler.....	73
6.2	Mimari Bir Kent Rehberi Oluşturmada Kullanılabilecek İçerik, Bilgi ve Arayüz Tasarımı.....	74
	KAYNAKLAR.....	78
	EKLER.....	69
	EK 1 Model Uygulama CD'sinin Bilgisayara Kurulması.....	82
	EK 2 Terimler Sözlüğü.....	84
	ÖZGEÇMİŞ.....	86



## ÖZET

Bu arařtırmada bilgisayar ortamında mimari bir sunum yapmak için gerekli olan teknikler incelenmiř ve bu tekniklerin bir kent bölgesinin mimari anlamda sunulması için nasıl kullanılabileceđi arařtırılmıřtır. Bu nedenle İstanbul Kenti ierisindeki tarihi yarımada da bulunan mimari yapıların sunumunu amalayan bir model uygulama yapılmıřtır.

Arařtırmanın ikinci bölümünde bilgisayar ortamında kullanılan bir sunum tekniđi olan hipermetin dökümanları ile hipermetin dökümanlarının bileřenleri olan bilgi ve arayüz tasarımları incelenmiřtir. Mimarlıkta hipermetin dökümanlarının nasıl kullanıldıđı istatistiksel olarak arařtırılmıř ve örneklenmiřtir.

Üüncü bölümünde hipermetin dökümanlarının bir kent bölgesinin mimari anlamda sunulmasında nasıl kullanıldıđı arařtırılmıř ve Internet ortamında yer almakta olan kent rehberleri ierik düzeyi, bilgi ve arayüz tasarımı yönünde incelenmiřtir.

Dördüncü bölümünde, ikinci ve üüncü bölümlerde elde edilen veriler dođrultusunda İstanbul tarihi yarımada ierisindeki mimari yapıları tanıtan örnek bir kent rehberi oluşturulmuř ve bu kent rehberi ierik düzeyi, bilgi ve arayüz tasarımları yönünden açıklanmıřtır.

Beřinci bölümünde, hazırlanmıř olan model kent rehberi ierisinde örnek bir dolařım yapılmıř ve dördüncü bölümde açıklanan bilgi ve arayüz tasarımının uygulamanın tamamında görülmesi sađlanmıřtır.

Arařtırmanın son bölümünde, mimari sunumda hipermetin dökümanı kullanımının getirdiđi sonuçlar aktarılmıř, bir kent bölgesinin mimari yapılarının bilgisayar ortamında sunumunda nasıl bir yol izlenebileceđi özetlenmiř ve model uygulama ile incelenmiř olan kent rehberlerinin karřılařtırması yapılmıřtır.

## **ABSTRACT**

In the research techniques required for an architectural presentation in computer medium and use of these techniques in presentation of a town district in architectural aspects are studied. In this frame a model study carried on about presentation of architectural constructions in historical district.

In second part of the research hypertext documents which is a presentation technique used in computer medium and information and interface design which are components of hypertext are studied. Ways of hypertext in architecture are studied statistically and sampled.

In third part way of use of hypertext in architectural presentation of a town district and city guides existing in Internet medium studied at contents, information and interface design aspects.

In fourth part a sample city guide created which is presenting historical buildings in historical district of Istanbul with the information got from 2<sup>nd</sup> and 4<sup>th</sup> parts and this city guide is explained on contents information and interface design concept.

In fifth part a sample tour is done and let the information and interface design explained in 4<sup>th</sup> part to be seen in whole of the application.

In last part results of the use of hypertext in architectural presentation are listed, the way to follow in presentation of architectural buildings in computer medium is summarized and comparison model study and sample city guide is done.

## 1. GİRİŞ

### 1.1 Araştırmanın Konusu ve Amacı

Günümüze kadar, mekanların sunumunda kullanılan teknikler, sözel anlatımlar dışında hep görsel olmuştur. Bu teknikler; resim, fotoğraf, teknik resim, minyatür, eskiz, perspektif resim gibi sunum teknikleri olsa da, temel amaç üç boyutlu olan mekanın iki boyutlu yüzeyler üzerinde sunulmasıdır. Yalnızca maketler kendileri üç boyutlu olmalarından dolayı bu sunuş tekniklerinden ayrılmaktadır. Tüm bu sunuş teknikleri hem kendi aralarında hem de birbirlerine göre, farklı yöntemler kullanılmaktadırlar. Yöntem seçimi, sunulacak mekanın özelliklerinden, sunumun yapıldığı ortamın özelliklerine ve ulaşması istenen hedef kitlenin farklılığına kadar uzanan geniş bir çerçevede ele alınmaktadır (Köksal, 1998).

Fakat günümüzde düşünce anlatımı bilgisayar yardımı ile yeni bir hız ve farklı bir boyut kazanmaktadır. Kağıt üzerinde belirli ölçeğe uyum sağlayarak çalışan insan algılama ve kavrama sistemi, ölçek ve boyutları her an değişebilen bilgisayarlar ile tanışmıştır (İnceoğlu, 1994).

Bilgisayar kullanımının artması her meslek alanında değişik etmenlere bağlı farklı hızlarda değişimler yaşanmasına neden olmuştur. Kimi meslekler bilgisayarların getirdiği hız ve kolaylıktan kazanç sağlarken kimileri ise köklü bir yeniden yapılanma sürecine girmiştir. Mimarlık mesleği de, bilgisayarların kullanım alanlarından biri olarak bu değişimden etkilenmektedir. Bilgisayarlar mimari tasarım ve uygulama sürecine katılmakta ve sunum aşamasında da yoğun olarak kullanılmaktadır.

Araştırmanın amacı, bir mimari yapının sunulmasında kullanılan yazı, resim, fotoğraf, teknik resim ya da perspektif gibi malzemelerin bilgisayar üzerinde sunulmasını sağlayacak tekniklerini araştırmak ve bu sunum tekniklerinin belirlenmiş mimari bir konu üzerinde nasıl kullanıldığını tespit etmek ve örneklemeaktır.

## 1.2 Araştırmanın Kapsamı ve Yöntemi

Bilgisayar ortamında kullanılan sunum teknikleri her alanda olduğu gibi mimarlıkta da yoğun olarak kullanılmaktadır. Belirli yapıların sunumu, mimarların ve mimarlık şirketlerinin sunumu, toplantı ya da organizasyonların tanıtılması, sürmekte olan ya da ileride uygulanması muhtemel projelerin sunumu gibi pek çok konuda bilgisayarların sunum olanaklarından yararlanılmaktadır.

Fakat yapılan incelemeler sonucunda bir kent ya da belirli bir kent bölgesi içerisindeki mimari yapı ya da çevrelerin sunumunda, bilgisayar olanaklarından yeteri kadar yararlanılmamış olduğu görülmüştür. Bu nedenle araştırmanın kapsamını; bilgisayar ortamında hazırlanan kent rehberleri ve bu kent rehberlerinde bilgisayar sunum tekniklerinin kullanımı oluşturmaktadır.

Bilgisayar ortamında oluşturulan kent rehberlerinin incelenmesine geçmeden önce bilgisayarda kullanılan sunum olanakları araştırılmıştır. Bu nedenle hipermetin (hypertext) dökümanı hazırlama teknikleri incelenmiş ve mimarlıkta hipermetin dökümanının kullanım alanları incelenmiştir. Hipermetin dökümanlarının genel olarak mimarlıkta nasıl kullanıldığı araştırıldıktan sonra mimari anlamdaki kent rehberleri ve mimari bilgiler içermeyen kent rehberleri incelenmiştir.

Tüm bu incelemeler sonucunda hipermetin dökümanının bir kent bölgesinin sunumunda nasıl kullanılabilceğini örnekleyen bir model uygulama yapılmıştır. Model uygulamada örnek kent olarak İstanbul, örnek bölge olarak ise tarihi yarımada seçilmiştir. Bölgenin tarihi ve mimari yönden zengin olması örnek bölge olarak seçilmesinde en büyük etmen olmuştur. Tarihi yarımada içerisinde bulunan bir çok yer ve yapı içinden gerek yabancı gerekse yerli ziyaretçilerin en çok ilgi gösterdiği Ayasofya Müzesi örnek yapı olarak seçilmiştir.

Model uygulamanın yapılmasındaki amaç seçilmiş bir yapının mimari özelliklerinin tespit edilmesi değil, önceden tespit edildiği varsayılan bilgilerin bilgisayar ortamında nasıl sunulacağını araştırılmasıdır. Bu nedenle tarihi yarımada içerisindeki önemli tarihi ve mimari değeri olan yapıların hepsi model uygulamaya dahil edilmemiştir.

Model uygulamanın hazırlanmasında Internet World Wide Web sayfaları hazırlama dili olan HTML dili kullanılmıştır. Uygulamanın görüntülenmesi için ise Internet World Wide Web sayfalarını görüntüleyen programlar kullanılmaktadır. Uygulamanın hazırlanmasında Internet teknolojilerinin kullanılmasının nedeni, başlangıçta kompakt disk ortamında yer alacak uygulamanın istenirse Internet üzerinde de yayınlanmasının mümkün olabilmesi içindir.



## 2. BİLGİSAYAR ORTAMINDA SUNUM TEKNİKLERİ

Birbirleriyle sürekli iletişim halinde bulunmak isteyen insanlar, bu nedenle çağlar boyu değişik araçlar kullanmışlardır. 19.yy'a kadar en büyük iletişim aracı olan yazı ve dolayısıyla kitaplar ile iletişim içinde bulunan insanlar teknolojinin gelişmesi ile birlikte telgraf, telefon gibi yeni iletişim cihazları ile tanışmış ve 20.yy'a gelindiğinde radyo ve televizyon gibi daha etkili iletişim araçlarını kullanmaya başlamışlardır.

Fakat kitap, radyo, televizyon ve diğer tüm sesli, görüntülü ya da basılı iletişim araçlarının en büyük eksikliği etkileşimli olmamalıdır. Radyo ve televizyonlarda kullanıcı istesin ya da istemesin, yayın akışı devam eder ve kullanıcının tek yapabileceği iletişim aracını kapatmak ya da başka bir kanala geçmektir. Kitaplarda etkileşimin biraz daha fazla olduğu görülmektedir, kullanıcı kitabı istediği yerden açıp okuyabilmekte, ya da istediği yerleri okumadan geçebilmektedir.

Bilgisayar teknolojilerinin gelişmesi, 70'li yılların sonu ile 80'li yıllarda mikro işlemcili bilgisayarların hızla yayılması, kişisel bilgisayarların ortaya çıkması, bunlara bağlı olarak depolama birimlerinin, bilgisayar ses ve görüntü teknolojilerinin de gelişmesi ile birlikte yepyeni bir ortam olan hipermetin doğmuştur. Böylece kullanıcı ile tam etkileşim halinde bulunan; içinde ses, metin ve görüntü bulunduran etkileşimli dökümanlar yaratmak mümkün olmuştur (Rada, 1991).

Bir hipermetin dökümanının kullanıcı tarafından kolaylıkla kullanılabilmesi için iki önemli ölçüt vardır. Bunlardan ilki, dökümanın içerdiği bilginin hangi sıra ve düzen içerisinde kullanıcının karşısına çıkarılacağı, yani bilginin tasarımıdır. İkinci önemli ölçüt ise dökümanın arayüzünün doğru biçimde tasarlanıp tasarlanmadığıdır.

Bu iki önemli ölçütün yerine getirilip getirilmediğini anlamak için, ilk önce hipermetin dökümanının ne olduğu bilinmelidir.

## 2.1 Hipermetin

“Hipermetin, bilgisayar üzerinde hazırlanan ve birbirlerine elektronik bağlarla (link) bağlı ses,görüntü ve yazının birarada kullanıldığı etkileşimli dökümanlardır “(Cotton ve Oliver, 1991).

Bir hipermetin dökümanı içerisindeki temel bilgi birimine “düğüm” adı verilmektedir. Bir düğüm, bir ekran dolusu bilgi ya da küçük bir kelime olabildiği gibi, bütün bir kitap bile olabilir. Bir düğüm metin, görüntü ya da diğer veri biçimlerini birleştirebilir (Berk ve Devlin, 1991).

Düğümler bir birlerine “bağ” adı verilen elektronik çapraz göndermelerle bağlıdırlar. Bir konu hakkında daha fazla bilgi almak isteyen hipermetin kullanıcısı, metin içerisinde hazırlanmış durumda olan bağı bulur. Kullanıcı bağı seçtiğinde ekran görüntüsü hemen değişerek , bağı gönderdiği düğümün içeriğini gösterir ( Berk ve Devlin).

Bir hipermetin dökümanı okuyan kullanıcı, normal bir metin okur gibi soldan-sağa, yukarıdan-aşağıya değil, daha önce hipermetin’i tasarlayan kişi tarafından belirlenen bu bağları kullanarak düğümden düğüme dökümanı okumaktadır.

Bir hipermetin dökümanının hazırlanması da tamamen etkileşimlidir. Bu tür bir dökümanın bir kısmı yazar tarafından (dökümanlar ve bağları hazırlar), diğer kısmı ise okuyucu tarafından (görüşlerini belirterek tasarıma yön verir) yazılmaktadır.

Hipermetin dökümanının, doğrusal olmayan akışı nedeniyle, kullanıcı bazı sorunlarla karşılaşabilmektedir. Hipermetin dökümanı içinde kaybolmak bunlardan birisidir. Hipermetin dökümanının içinde kaybolmak bir kaç yolla oluşabilmektedir. Kullanıcı, girdiği yerden geri dönememekte, hangi düğüm noktasına ulaşmakistediğini unutabilmekte, ya da bir çok düğümden düğüme atladıktan sonra bulunduğu yere hangi yoldan geldiğini ve dökümanının içinde hangi durumda olduğunu unutabilmektedir. Bu nedenle bazı önemli düğüm noktalarına dönüş sağlanması gerekmektedir.

Kitap, radyo ve televizyon gibi iletişim araçlarına göre oldukça genç sayılabilecek hipermetinin de üzerinde bulunduğu ortamdan ileri gelen bazı olumlu ve olumsuz yönleri vardır. Şekil 2.1 de klasik bir iletişim aracı olan kitap ile bir hipermetin dökümanının karşılaştırması görülmektedir.

Kitaplar, ucuzdur, yaygındır, kullanımı basittir. Hipermetin dökümanı ise, evrensel olmasına rağmen, çok fazla yaygın değildir. Bunun nedeni ise, bir hipermetin dökümanının kullanılması için bir bilgisayara ihtiyaç duyulmasıdır. Bunun yanında kitaplar, etkileşimli değildir. Doğaları gereği ses çıkarma ya da görüntü vermeleri söz konusu değildir. Bölümler halinde yazılmasına ve çoğunlukla bu şekilde okunması öngörülmesine rağmen, bölüm sıralarını takip ederek okumak okuyucunun elindedir. Hipermetin dökümanı ise, içinde her türlü ses, görüntü barındırabilir ve kullanıcıya kitaplara göre çok daha fazla etkileşim sunmasına karşın daha kontrollüdür.

Kitap	Hipermetin dökümanı
Etkileşimli değildir.	Etkileşimlidir.
Ses ve hareketli görüntü kullanılamaz.	Ses ve hareketli görüntü kullanılabilir.
Kullanıcı üzerinde kontrolü yoktur (istenirse kitap ortadan da okunmaya başlanabilir v.b).	Kullanıcı üzerinde kontrolü vardır..
Kullanımı basittir.	Kullanımı kitaplara göre karmaşıktır.
Evrensel ve yaygındır.	Evrenseldir ama yaygın değildir.

Şekil 2.1 Hipermetin dökümanı ve kitapların olumlu ve olumsuz yönlerinin karşılaştırılması

## 2.2 Hipermetin Türleri

### 2.2.1 Yalnızca yazı olan hipermetin dökümanları

Yalnızca yazı içeren hipermetin dökümanları eğitimde, iş organizasyonlarında, rapor hazırlamada kullanılmaktadır. Yalnızca yazı olan hipermetin dökümanların ses, görüntü vb içeren hipermedya dökümanlarına göre bazı olumlu yönleri vardır. Bunlar;

- Performanslı olmaları,
- Geliştirmelerinin kolay olması,
- Uluslararası araçlarla hazırlanmaları,
- Taşınabilir olmalarıdır.

### **Performans**

Yalnızca yazı içeren hipermetin dökümanları hızlıdır. Çalışması için gerekli olan bilgisayarların performanslarının çok güçlü olmaları gerekmemektedir. Video görüntüleri, ses gibi veriler, her zaman performansı güçlü olan bilgisayarlara ve fazlaca depolama alanına ihtiyaç duymaktadırlar. Oysa uluslar arası olarak kabul edilen Amerikan Bilgi Değiş tokuş Standartı Kodu (ASCII) yazı dosyaları ise hem hızlı çalışmaktadırlar hem de bilgisayarların depolama birimlerinde çok az yer kaplamaktadırlar.

### **Geliştirme kolaylığı**

Yalnızca yazı içeren hipermetin dökümanlar, çok kısa zamanda, çok hızlı ve çok az donanım kullanarak geliştirilebilirler. Hipermedya ürünlerinin geliştirilmesi sırasında her zaman bir tasarımcıya ya da editöre ihtiyaç duyulurken yalnızca yazı içeren hipermetinlerde buna ihtiyaç yoktur. Bir operatör bile hızlı bir biçimde dökümanı hazırlayabilmektedir.

### **Taşınabilirlik**

Bugün bütün yazı stilleri ve yazı ile ilgili her şey ASCII ile standartlaştırılmıştır. Bunun için ASCII herhangi bir bilgisayar platformuna ait değildir, platformlar arasıdır. Bu yüzden de taşınması kolaydır ve her bilgisayarda çalışmaktadır.

### **2.2.2 Hipermedya**

“Hipermedya, bir bilgiden diğer bilgiye erişmek için bilgiyi organize eden ve gerektiğinde bilginin değiştirilmesine de izin veren bir sistemdir. Video tekniğinde olduğu gibi, başı

sonu belli olan, kesin ve deęiřtirilmesi söz konusu olmayan takdim yöntemlerinin aksine kullanıcı gereksiz bölümleri atlayarak istedięi herhangi bir sırada, istedięi herhangi bir bilgiye söz konusu ortamda erişebilir “ (Özcan, 1997).

Bir hipermedya dökümanını, yalnızca yazı olan hipermetin dökümanından ayıran özellik, hipermedya dökümanının metin ile beraber ses, görüntü ve her türlü veriyi bir arada kullanabilmesidir.

Bir hipermetin dökümanına, ses, grafik ve video görüntüsü eklemek onu çok daha etkileyici yapmaktadır. Sesin, görüntünün ya da video görüntülerinin kullanıldığı dökümanlar çok daha eğitici, vermek istedikleri çok daha rahat anlaşılmalıdır. Bir hipermedya dökümanı oluşturmak için çok çeşitli veriye ihtiyaç vardır. Bunlar;

- Grafikler (resim, fotoğraf, şekil, çizelge v.b)
- Video görüntüleri (hareketli ve sesli görüntüler)
- Ses (müzik, ses efektleri vb.) dir.

## **Grafikler**

Bir hipermedya dökümanında iki deęişik grafik türü kullanılabilir. Bunlar durağan ve canlandırılmış grafiklerdir.

Durağan grafikleri bir hipermetin dökümanına eklemek, onu hipermedya dökümanı yapmak için en basit yoldur. Burada önemli olan en çok bilinen grafik dosyalarının kullanılması gereklilięidir. Bu grafik formatlarından bazıları şunlardır:

- Postscript EPS
- Publisher's Paintbrush PCX
- TIFF
- BMP
- TGA
- JPEG

- **Compuserve GIF**

Canlandırılmış grafikler, durağan görüntüler ile video görüntüleri arasındadır. Canlandırmalar da aslında durağan görüntülerden oluşmaktadır. Durağan görüntülerin, arka arkaya, oynatılması ile elde edilmektedir. Her bir durağan görüntüye “kare” denilmektedir. Gözün görüntüyü kesintisiz olarak algılayabilmesi için saniyede en az 12 kare oynatılması gerekmektedir. Amerika Birleşik Devletleri televizyonlarında kabul edilen kare sayısı ise 30 dur. Çoğu zaman, bilgisayar canlandırmaları, gerçekte görüntülenmesi olanaksız olan durumlarda, (örneğin DNA sarmalı gibi) çok ekonomik ve güzel sonuçlar elde edilmesini sağlamaktadır.

Bunun yanı sıra, Internet’in yaygınlaşması ile ortaya çıkan ve World Wide Web (WWW) sayfası hazırlama dili olan HTML tarafından kullanılan bir canlandırma türü de bir grafik formatı olan gif formatının canlandırılmasıdır. Hazırlanmış olarak canlandırılmış grafikler ile aynıdır. Farkı ayrı ayrı görüntülerin arka arkaya dizilerek tek bir görüntü haline getirilerek elde edilmesidir.

### **Video Görüntüleri**

Hipermedya dökümanlarında, video görüntülerinin de kullanılması olanaklıdır. Video görüntülerinin kullanılmasının olumsuz yanı, çok fazla yer kaplamaları nedeniyle oluşan depolama sorunudur. Bir başka sorun ise, birbirlerine uymayan iki formatın kullanılmasıdır. Bunlar örneksel (analog) ve sayısal (digital) formatlardır.

### **Örneksel Video Görüntüleri**

Örneksel video görüntüleri televizyon ekranında görünen görüntülerdir ve devam eden renkli çizgilerden oluşmaktadır. Örneksel görüntüleri bilgisayar gibi sayısal bir ortamda, -örneğin magnetik sabit disklerde- saklamak olanaklı değildir. Örneksel videonun bilgisayar ortamına aktarılması için ilk önce örnekselden sayısala geçirilmesi gerekmektedir. Bu ise hazırlanan hipermedya dökümanının maliyetini arttırmaktadır.

## **Sayısal Video Görüntüleri**

Sayısal görüntüler ise farklı noktaların bilgisayar ekranında yanyana gelmesiyle oluşmaktadır. Sayısal görüntülerin en küçük birimi piksel'dir. Bir piksel kırmızı-yeşil ve mavinin birleşiminden oluşur. Bu renklerin artması ve azalması sonucunda, diğer renklerde edilmektedir. Aynı anda, bir bilgisayar ekranında görüntülenebilen renk sayısına ise, renk derinliği adı verilmektedir. Sayısal görüntülerin görüntülenmesi, ve üzerinde işlem yapılması kolay olmasına rağmen, en büyük olumsuz yanı saklanması için çok fazla yere gereksinim duymasındır. Bu nedenle kompakt disk (CD) adı verilen optik diskler kullanılmaktadır. Bir kompakt disk 540 Megabyte bilgi depolayabilmektedir. Bunun için video görüntülerinin depolanmasında en uygun çözüm, kompakt disklerdir. Bu yüksek depolama kapasitesine rağmen, kompakt disklerin olumsuz yanı ise diğer depolama birimlerine göre yavaş oluşları ve bir kere yazılmış olanlarda bir daha değişiklik yapılamamasıdır.

## **Ses**

Video görüntülerinde olduğu gibi, ses de örneksel ve sayısal olarak ikiye ayrılmaktadır. Video görüntüleri için geçerli olan olumsuz durumlar ses için de geçerlidir. Depolanması için gerekli olan yer, video görüntülerin de olduğu kadar fazla olmasa da, yine de göz ardı edilmeyecek kadar çoktur. Bunun için, sesin depolanmasına da en uygun ortam kompakt disklerdir.

## **2.3 Hipermetin Dökümanı Tasarım İlkeleri**

### **2.3.1 Bilgi Tasarımı**

Bir hipermetin dökümanı oluşturmak için kullanılan araçları belirlemek kadar, bu araçların hangi sıklıkta ve nasıl kullanılacağı da önemlidir. İyi bir hipermetin tasarımı herşeyi yerli yerinde kullanmaktır (Mitcel ve Cullough, 1991). Çok fazla düz yazının kullanıldığı hipermetin dökümanları, kullanıcıda sıradanlık ve sıkıntı hissi yaratırken, çok fazla video filminin ya da grafiğin kullanılması da, sistemin yavaşlamasına ya da yaratılan dökümanın

her bilgisayarda çalışmamasına neden olmaktadır. İstenir bir hipermetin dökümanı, ses, grafik, görüntü ve yazının dengeli ve yerinde kullanıldığı dökümanlardır.

Bir hipermetin dökümanın tasarlanması aynı zamanda bilginin tasarlanması demektir. Hipermetin dökümanını tasarlayan kişi aynı zamanda bilgilerin de hangi sıra ile kullanıcının karşına çıkacağını tasarlamaktadır. Hipermetin dökümanı bilgiyi kullanıcıya sunarken aynı zamanda onu yönlendirmelidir ve kullanıcının bilgilerin içinde kaybolmasını engellemelidir. Bu ise bilginin en doğru sırada kullanıcıya verilmesi ile olmaktadır. Kullanıcının bütün bilgileri bir anda önünde bulması istenmeyen bir durumdur. Bu durumda kullanıcı sınıflandırılmamış bilgiler arasında istediği bilgiyi bulamayacaktır ve bu durum onun hipermetin dökümanını kullanmamasına neden olacaktır. Bu nedenle bilgilerin sınıflandırılarak belli modellerle kullanıcının karşısına çıkartılması gerekmektedir.

Her ne kadar hipermetin dökümanı, kullanıcı ile devamlı etkileşim halinde olsa bile, yine de, kendisini yaratan tasarımcının önerdiği yolu izlemektedir. Kullanıcı tek yaptığı, önceden tasarlanan bu yolda, istediği gibi gezinmektir. Bir hipermetin dökümanında izlenebilecek modeller ise şunlardır;

### **Doğrusal model**

Bir hipermetin dökümanında kullanılacak en basit modeldir. Kullanıcı, bir döküman üstündeki incelemelerini yaptıktan sonra, bir sonraki sayfaya geçmekte ve bu şekilde doküman içerisinde gezmesine devam etmektedir (Şekil 2.2).



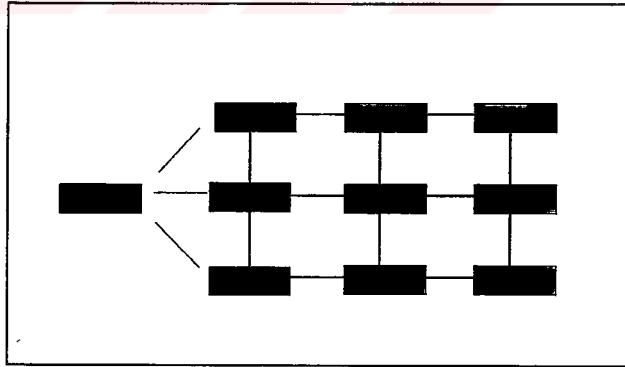
Şekil-2.2 Doğrusal Model (Özcan, 1997)

“Kullanıcı basit anlamda bilgiyi, bir video filmindeki karelerin hareket şekli içinde tarayabilir. Bu doğrusal yapıda, belirli bir bilgiye ulaşmak için kullanıcı, prezentasyondaki sahneyi ileri ve geri hareket ettirmelidir” (Özcan, 1997).

Bu modelin olumsuz tarafı, modelin yalnızca ileri ve geri gitmeye izin vermesinden dolayı istenilen bilgiye ulaşmak için bir çok ara sayfadan geçmek zorunluluğunun olmasıdır. Bu yüzden doğrusal model yoğun bilgi içeren hipermetin dökümanları için uygun bir model değildir. Doğrusal model ancak az bilgi içeren dökümanlarda ya da dökümanı tasarlayan kişinin bazı sayfaların kullanıcı tarafından kesinlikle görülmesini istediği zaman kullanılmaktadır. Böylelikle kullanıcı asıl ulaşmak istediği sayfaya gidene kadar tasarımcının kendisine göstermek istediği sayfaları da zorunlu olarak taramak durumunda kalacaktır.

### Soyağacı modeli

Soyağacı modelinin kullanıldığı hipermetin dökümanlar, doğrusal modelin kullanıldığı dökümana göre daha etkileşimlidir. Döküman, bir noktadan başlamaktadır ve gittikçe dallanarak devam etmektedir. Bu sistemin olumlu yanı, bu yolla kullanıcıya seçme hakkı vermesidir. Daha önceki hipermetin dökümanında, kullanıcı yalnızca tek bir yolda ilerlemeye zorunlu iken, ağaç sisteminin kullanıldığı hipermetin dökümanlarında, kullanıcı birden fazla yoldan birinde ilerlemeyi kendi seçmektedir. Böylece, hedeflenen uygulama-kullanıcı etkileşimliliğine yaklaşılmış olunmaktadır. (Şekil 2.3).



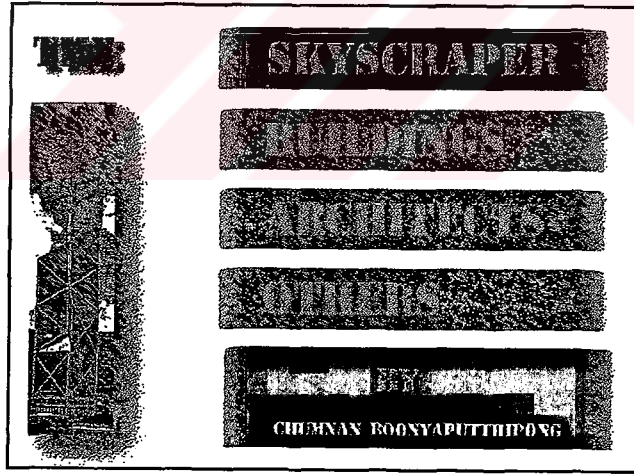
Şekil 2.3 Soyağacı Modeli (Özcan,1997)

Soyağacı modelinin olumsuz yanı kullanıcının doküman içerisinde kaybolma olasılığının bulunmasıdır. Tasarımcı, kullanıcının rotaları karıştırmaması için yardım kurugusunu çok

iyi ayarlamalı, kullanıcının hangi aşamada ve nerede olduğunu çok iyi bir şekilde vurgulamalıdır ( Özcan, 1997).

Bu nedenle kullanıcıya nerede olduğunu anlatabilmek için başlıklar kullanılmalıdır. Daha önceki ve sonraki aşamalara kolaylıkla ulaşabilmesi sağlanmalıdır. Bunların sağlanması için de doküman içerisinde şekillerden, renklerden ya da her sayfada görüntülenecek ve kullanıcıya o anda nerede olduğunu ve nerelere gidebileceğini anlatacak küçük bir doküman haritasından da yararlanmak mümkündür.

Resim 2.1 de, bu modele uygun bir örnek yer almaktadır. Dünyadaki gökdelenlerin anlatıldığı bu hipermetin dökümanında kullanıcı, ilk olarak bu sayfa ile karşılaşmaktadır. Bu sayfada kendisine üç seçenek sunulmaktadır. Kullanıcı isterse yapılar hakkında, isterse yapıların mimarları hakkında, isterse de gökdelenler hakkında, bilgilere ulaşabilmektedir. Örneğin, kullanıcı yapıları seçtiği zaman, karşısına bir liste gelmekte ve buradan bilgi almak istediği yapıyı seçmesi istenmektedir. Kullanıcı bu aşamada isterse geri dönebilmekte, isterse bir isim seçerek dökümanı incelemeye devam edebilmektedir.

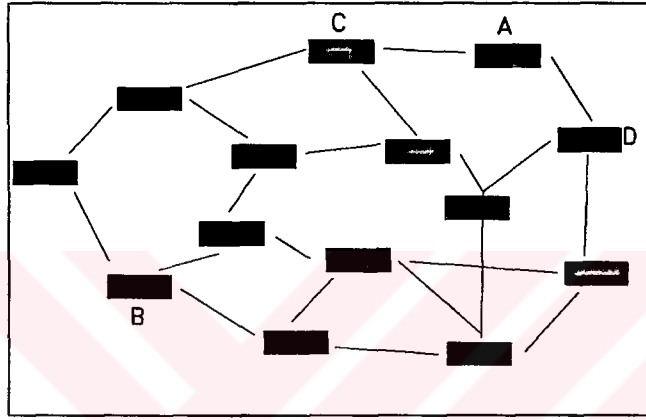


Resim 2.1 Soyağacı Modelinde Tasarlanmış Bir Hipermetin Dökümanı (The Skyscraper's Page Web Sitesi)

### Ağ modeli

Ağ modeli, hipermetin dökümanları arasında, kullanıcıya en fazla seçme hakkı veren modeldir (Şekil 2.4). Kullanıcı, A noktasındayken B noktasına gitmek istediğinde, C

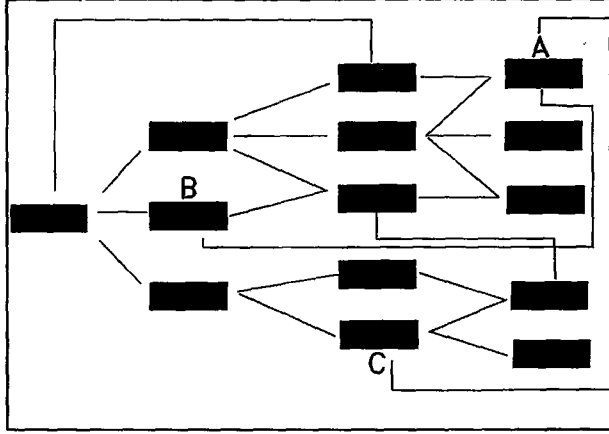
noktası üzerinden gidebildiği gibi, D noktası üzerinden de gidebilmektedir. Kullanıcı, C noktası üzerinden gitmeyi seçerse, C noktasına gelince de, yine önüne bir çok değişik yol seçeneği çıkmaktadır. Kullanıcı, bunlardan birini seçerek istediği noktaya gelebilmektedir. Çok büyük olmayan dökümanlarda, en etkili model, ağ modelidir. Fakat, dökümanın boyutları büyüdükçe, kullanıcı bulunduğu noktaya nereden geldiğini hatırlayamamaktadır ve dökümanlar arasında kaybolup daha önce geçtiği bir noktaya ulaşmakta zorlanabilmektedir.



Şekil-2.4 Ağ Modeli (Özcan, 1997)

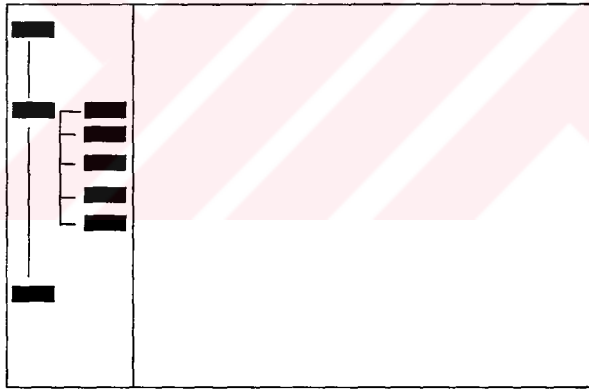
### Birleştirilmiş Modeller

Bütün bu modeller göz önüne alındığında, her bir modelin tek başına olumlu ve olumsuz yönleri olduğu görülmektedir. Özellikle Internet'in yaygınlaşması ile tasarımcıların sözü edilen üç modeli çeşitli şekillerde birleştirerek kullandıkları görülmektedir. Örneğin, soyağacı modeli ile ağ modelinin birleştirilmesi daha iyi sonuçlar verebilmektedir. Şekil 2.5'de soyağacı modeli ağ modelinin birlikte uygulanması durumunda kullanılacak model verilmiştir. Tasarımcı tarafından önemli bulunan noktalara sıçrama olanağı verilmektedir. Örneğin, A noktasından C noktasına, uzun yoldan gidilebildiği gibi, tek bir defada da ulaşılabilir. Bu modelin olumsuz yanı ağ modelinde olduğu gibi kullanıcının doküman içerisinde kaybolma tehlikesinin bulunmasıdır.



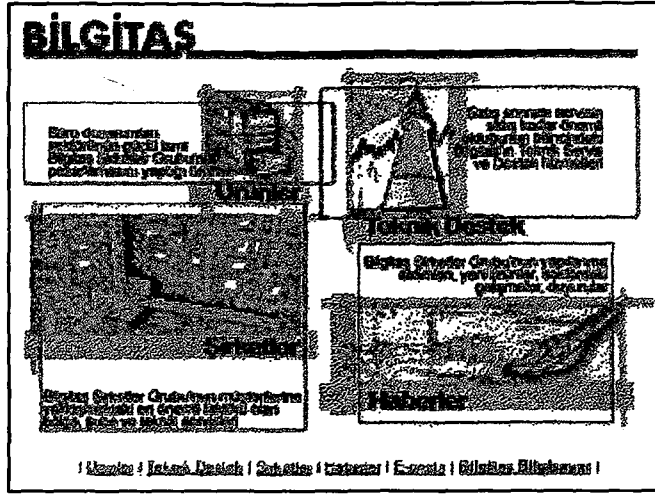
Şekil-2.5 Soyağacı Modeli İle Ağ Modelinin Birarada Kullanılması

Ya da Şekil 2.6 de görülmekte olan modeli kullanmak mümkündür. Burada, sayfanın herhangi bir yerinde küçük bir bölüm sabit olarak durmaktadır. Bu küçük kısımda, bütün dökümanlara (ya da yalnızca belli başlıklara) ulaşmak için bağlar bulunmaktadır. Kullanıcı bu bağları işaretlediğinde orta alana seçmiş olduğu bilgiler gelmektedir. .



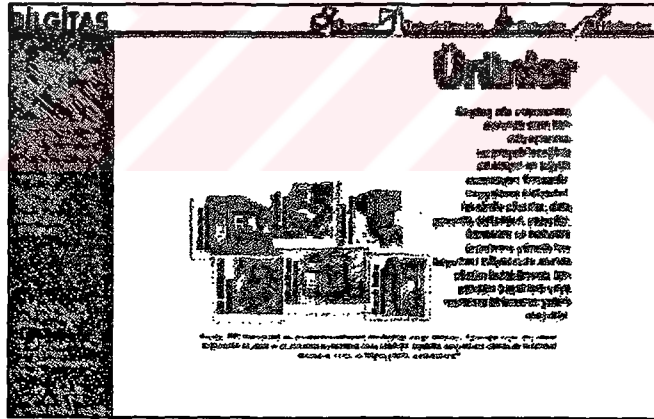
Şekil 2.6 Modellerin Birarada Kullanılması

Resim 2.2’de, şekil 2.5 ve şekil 2.6’da açıklanan formlara uygun bir örnek yer almaktadır. İlk önce kullanıcı ana sayfaya ulaşmaktadır. Burada bir çok seçenektan birini seçebilmektedir. Herhangi birini seçtiğinde Resim 2.3’deki sayfaya ulaşmaktadır.



Resim 2.2 Birleştirilmiş Model (Bilgitaş Web Sitesi)

Burada üst kısım ve sol kısımda bulunanlar, sayfa değişse de yerinde durmaktadır. Böylece, kullanıcı orta sayfada ne kadar ilerlese de, sol taraftaki bağlar yardımı ile istediği sayfaya bir işaretleme ile dönebilecektir. Üst tarafta ise ana sayfadan gidilebilecek bölümlerden, en sık kullanılacağı tahmin edilenlere geçmek için bağlar konulmuştur. Böylelikle kullanıcı geri dönmek zorunda kalmayacak, tek işaretleme ile istediği yere ulaşacaktır.



Resim 2.3 Birleştirilmiş Model (Bilgitaş Web Sitesi)

### 2.3.2 Arayüz Tasarımı

Bilgisayar sistemlerindeki arayüz, tam olarak “insan/bilgisayar arayüzü”, yani kullanıcı ile bir bilgisayar ya da hipermedya sistemi arasında etkileşim sağlayan tasarım demektir. İnsan/bilgisayar arayüzü bilgisayarların kullanılmaya başlamasından günümüze kadar

devamlı gelişme göstermiştir: İlk donanım toplu işlem kipine (delikli kartlar halinde hazırlanıp topluca işlenen programlar), komut satırı arayüzünden bugünkü grafik kullanıcı arayüzü kuşağına kadar bu gelişim sürmektedir (Cotton ve Oliver, 1995).

Program arayüzü, kullanıcılar ile sistem arasında, sistemin kendisinden beklendiği davranışları gösterdiği ve işlevinin açıkça anlaşılabilirliği bir ilişki kurar. Arayüzün hedefleri bir sistemin güvenliğini, işe yaralığını, etkinliğini, verimliliğini ve kullanılabilirliğini sağlamak ve geliştirmek olarak özetlenebilir .

Bir programın kullanıcı tarafından etkin bir şekilde kullanılması, ya da kullanılmaması büyük oranda program arayüzünün doğru tasarlanıp tasarlanmamasına bağlıdır. Kullanıcı daha önce kullanmadığı bir programla ilk kez karşılaştığında, programa alışmaya kadar yabancılaşma çekmektedir. Arayüz tasarımının iyi ya da kötü yapılması bu alışma süresini kısaltmakta ya da uzatmaktadır. Eğer arayüz programı, kullanıcının anlamayacağı kadar karışık ya da zor ise kullanıcı bu programı kullanmayı bırakabilmektedir (Uygun, 1996)

Bir programın arayüzünün başarılı olup olmaması bazı ölçütlere bağlıdır. İster günlük yaşamda kullanılan bir araç olsun, ister hipermetin üzerinde olsun bilginin sunuşu için arayüz tasarımında kullanılan belirgin ölçütler tanımlanmıştır (Uygun, 1996).

### **Öğrenilebilirlik**

Arayüzün başarılı olup olmamasına en büyük etmendir. Kullanıcı programı kolay öğrenebilmelidir. Kullanıcı öğrenilmesi zor bir arayüzle karşılaştığında kolayca sıkılıp programı kapatabilmektedir. Kullanıcı ilk kez bir programı kullanmaya başladığında hemen o programdan yararlanmak yada ortaya bir ürün çıkartmak istemektedir. Eğer bunu kısa zamanda başarabilirse programı kullanma isteği artmaktadır. Programın ek kısa zamanda en etkin biçimde kullanılacak kadar basit olması gerekmesede, kullanıcının öğrenme isteğini kırarak kadar da zor olmaması gerekmektedir.

**Etkinlik**

Kullanıcı programı kullanmayı öğrendikten sonra, verimli bir biçimde kullanabilmelidir. Bunu sağlayan ise programda kullanılan menülerin, komutların vb.lerin doğru biçimde tasarlanmasıdır.

**Hatırlanabilirlik**

Diğer önemli ölçütlerden biridir. Programın hatırlanması kolay olmalıdır. Kullanıcı aradan bir süre geçtikten sonra programın başına tekrar oturduğunda az bir çaba ile programı nasıl kullanacağını hatırlayabilmesi gerekmektedir. Bunun sağlanması ise ancak program ile yapılan işlerin kısa ve sade yollarla yapılması ile sağlanabilir. Bir işlemi yapmak için 4-5 aşamadan geçen kullanıcı daha sonra aynı işlemi yapmak için zorlanabilmektedir.

**Görsellik**

Görselliğin, kullanıldığı durumlar bambaşka bir hava yaratabilmektedir. Çünkü şekillerin dili yoktur, şekiller evrenseldir. Bir soru işareti hangi dili kullanıyor olursa olsun, bütün kullanıcılarda aynı etkiyi yaratmaktadır. Bu ise programın kullanıldığı dilden bağımsız olmasını sağlamaktadır.

**Hataların Giderilmesi**

Hatalar, kullanıcının moralini bozmayacak şekilde belirtilmeli ve kolay telafi edilebilir olmalıdır. En önemlisi, neyin yanlış yapıldığını açıkca anlatabilmelidir.

**Doğru Oranda Birleştirme**

Doğru oranda birleştirme, yukarıda belirtilen ölçütlerin doğru biçimde uygulanmasıdır. Örneğin programı hatırlanabilir yapmak uğruna bütün komutları görselleştirmek

kullanıcının verimini düşürüp etkinliğini azaltabilmektedir. Bu yüzden programın özelliklerine göre yukarıdaki ölçütler doğru biçimde birleştirilebilmelidir.

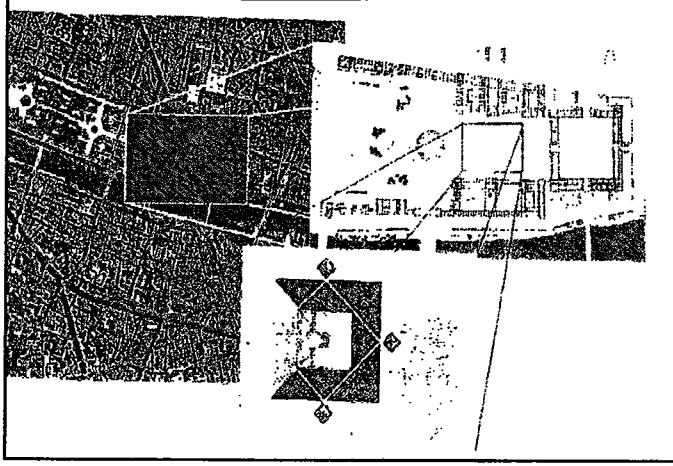
Nielsen'e göre, bir programın kullanılabilirlik ancak yukarıdaki şekilde kesin ve ölçülebilir bileşenlerle tanımlandığı zaman, yalnız üzerinde tartışılan bir konu olmaktan çıkıp sistematik olarak yaklaşılabilen, geliştirilebilen ve değerlendirilebilen bir disiplin karakteri kazanabilir (Uygun, 1996).

#### **2.4 Mimarlıkta Hipermetin Kullanımı**

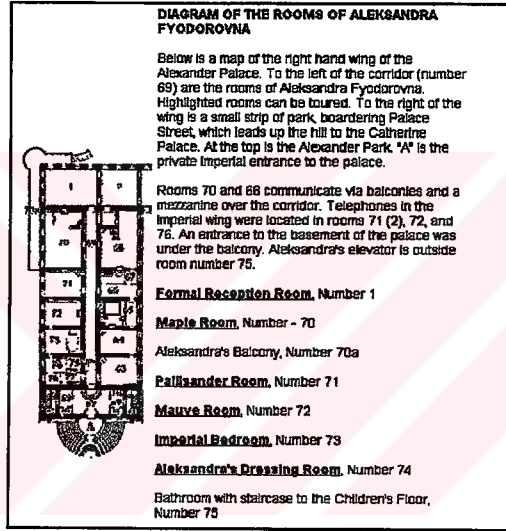
Hipermetin dökümanlarının en olumlu yanı, istenilen bilgiye bir bağın seçilmesi ile ulaşılabilir olmasıdır. Böylelikle, bilgiler çok daha rahat bir biçimde gruplanabilmektedir. Yazılı kaynakların tersine, kullanıcı tasarlayanın öngördüğü doğrultuda ilerlemektedir. Oysa yazılı kaynaklarda kullanıcı istediği sayfadan okumaya başlayabilmektedir. Eğer kullanıcı belli bir sırada gitmek zorunda ise, bir bölümü bitirmeden diğerini başlamaması için sık sık uyarılmaktadır. Hipermetin dökümanın da ise bu durum söz konusu değildir.

Bu durum mimari bir çevrenin hipermetin dökümanı aracılığıyla sunulmasında da görülebilir. Örneğin Resim 2.4'de özelden detaya inen bir sunum tekniği kullanılmaktadır. Bu durumda, tasarımcının yapması gereken, büyük ölçekteki çizimi etkileşimli hale getirmektir. Kullanıcı, bu çizim üzerinde bir mekanı seçtiği zaman, seçtiği mekanın daha ayrıntılı bilgisine ulaşmaktadır, yeni ulaştığı sayfada da tekrar başka bir yeri seçtiğinde, bu sefer detaya ulaşabilmektedir. Bu örnekte olduğu gibi, kullanıcının karşısına ilk önce Newyork şehrinin haritası gelmektedir. Kullanıcı bu haritayı kullanarak istediği binanın detaylarını alabilmektedir.

Hipermetin dökümanın bu şekilde kullanılmasına başka bir örnek Resim 2.5'de verilmiştir. Rusya da bulunan Çarlık dönemine ait bir binanın normal kat planı bilgisayar ortamına aktarılarak etkileşimli hale getirilmiştir. Plandaki bütün odalara bir numara ve dökümanın yan tarafında ise açıklamalar verilmiştir. İstenirse bu yazılar, istenirse kat planı üzerindeki numaralar seçilerek odalar hakkındaki daha geniş açıklamalara ulaşılmaktadır.

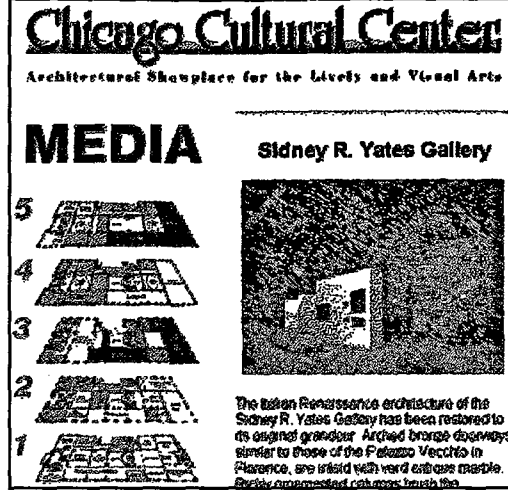


Resim 2.4 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı (Newyork Skycrapers Web Sitesi)



Resim 2.5 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı (Alexendra Palace Time Machine Web Sitesi)

Resim 2.5'e benzer bir kullanım da Resim 2.6'da verilmiştir. Amerika Birleşik Devletleri'nde Chicago kentinde bulunan "Chicago Cultural Centre" binasının tanıtıldığı bu hipermetin dökümanında kullanıcıya bina içerisinde gezebileceği katların planları verilmektedir.



Resim 2.6 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı (Chicago Cultural Center Web Sitesi)

Kullanıcı sayfanın sol tarafında bulunan planlardan birini seçtiğinde, seçmiş olduğu kat ile ilgili bilgilere ulaşmaktadır. Örneğin 4 nolu kat planını gösteren bağı basıldığında Resim 2.7’de görülen sayfaya ulaşılmaktadır. Burada sayfanın sağ tarafına binanın 4. Katında çekilen bir fotoğraf ve bilgiler bulunmaktadır.



Resim 2.7 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı (Chicago Cultural Center Web Sitesi)

Mimarlıkta hipermetin dökümanı arşivlemek amacıyla da kullanılabilir. Örneğin Şekil 2.14’de tüm dünyadaki belli başlı ülkeler ve bu ülkelerin önemli kentleri ile ilgili bilgiler

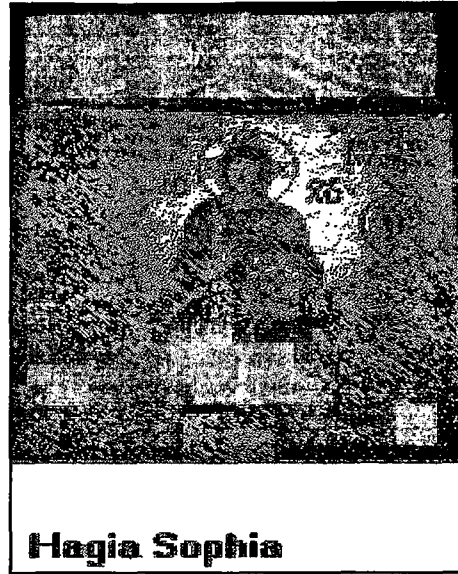
bir araya toplanmıştır. Kullanıcı ilk önce mimarisi hakkında bilgilenmek istediği ülkeyi ardından da o ülkede bulunan önemli kentlerden birini seçmektedir.

Click on country, then scroll down to cityname, then to building/rite you are looking for.			
Azerbaijan	Australia	Austria	Belgium
Bahrain	Burma	Cambodia	Canada
China	Cuba	Czech Republic	Egypt
England	Finland	France	Germany
Greece	Guatemala	Hong Kong	India
Indonesia	Iran	Israel	Italy
Japan	Jordan	Korea	Malaysia

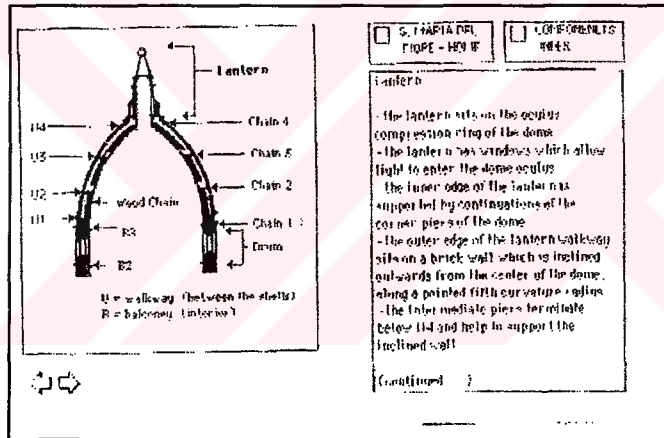
Resim 2.7 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı ( Cities/Building Archive Web Sitesi)

Kullanıcı seçimini yaptığında, seçmiş olduğu ülke ve kentin mimari yapıları ile ilgili bilgilere ulaşmaktadır. Resim 2.7’de çıkan listeden “Turkey” ve ardından da “İstanbul Hagia Sophia” bağı seçildiğinde Resim 2.8 ile karşılaşmaktadır. Bu sayfada Ayasofya Müzesi’nin bir resmi ve mimari bilgileri bulunmaktadır.

Hipermetin dökümanı Resim 2.9’da görüldüğü gibi bilgilendirmek amacıyla da kullanılabilir. Bu örnekte bir kilise kubbesi ele alınmış ve bu kubbedeki mimari elemanlar yazılmıştır. Grafik dökümanın yan tarafında ise, yazılı olarak açıklamalara yer verilmiştir. Şeklin sol altında bulunan sola ve sağa yönlendirilen oklar aracılığıyla kullanıcı bir sonraki ve bir önceki sayfaya gidebilmektedir. Doğrusal yolun kullanıldığı bu dökümanı bir kaç destek işlem ile daha detaylı hale getirmek olanaklıdır. Örneğin “Chain 4” yazan bölge etkileşimli hale getirilirse ve kullanıcı açıklama sayfasına ulaşması mümkün olabilecektir.



Resim 2.8 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı (Cties/Building Archive Web Sitesi)



Resim 2.9 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı (Mitchell ve Cullough, 1991)

Bu alandaki bir başka örnek ise Resim 2.10'da görülen "A Visual Text: History of Architecture Catalogue for Hypertext" sitesinde olduğu gibidir. Bu örnekte mimarlık tarihi bir hipermetin dökümanı haline getirilmiştir. İlk çağlardan, Mısır ve Yunan mimarisinden başlayarak günümüz mimarlığına kadar olan mimarlık tarihi dönemlere ayrılmıştır.

Kullanıcı bilgi almak istediği dönemi seçtiğinde –örneğin gotik mimarlık- seçtiği dönem hakkında geniş bilgilerin olduğu sayfaya gelmektedir (Resim 2.11)

01062	Early Medieval Central European Architecture
01073	Early Medieval German Architecture
01076	Early Medieval Architecture
01097	Medieval Western European Architecture
01099	German Architecture
01078	International Gothic Architecture
01090	Medieval and Renaissance Architecture
02034	Early Renaissance (Renaissance) Architecture and Interiors
02000	Early Renaissance Architecture in Brno (Czechia)
02001	Early Renaissance Architecture in Albi (France)

Resim 2.10 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı (A Visual Text: History Of Architecture Catalogue for Hypertext Web Sitesi)

01000	German Architecture
01001	Germany and the Holy Roman Empire
01002	Early Gothic Architecture in France
01003	Early Gothic Architecture in Italy
01004	Early Gothic Architecture in Spain
01005	Early Gothic Architecture in Portugal
01006	Early Gothic Architecture in England
01007	Early Gothic Architecture in Ireland
01008	Early Gothic Architecture in the Low Countries
01009	Early Gothic Architecture in the Netherlands
01010	Early Gothic Architecture in Belgium
01011	Early Gothic Architecture in Luxembourg
01012	Early Gothic Architecture in the Rhineland
01013	Early Gothic Architecture in the Moselle Valley
01014	Early Gothic Architecture in the Ardennes
01015	Early Gothic Architecture in the Flanders Region
01016	Early Gothic Architecture in the Walloon Region
01017	Early Gothic Architecture in the Brabant Region
01018	Early Gothic Architecture in the Liège Region
01019	Early Gothic Architecture in the Namur Region
01020	Early Gothic Architecture in the Hainaut Region
01021	Early Gothic Architecture in the Luxembourg Region
01022	Early Gothic Architecture in the Wallonia Region
01023	Early Gothic Architecture in the Flanders Region
01024	Early Gothic Architecture in the Walloon Region
01025	Early Gothic Architecture in the Brabant Region
01026	Early Gothic Architecture in the Liège Region
01027	Early Gothic Architecture in the Namur Region
01028	Early Gothic Architecture in the Hainaut Region
01029	Early Gothic Architecture in the Luxembourg Region
01030	Early Gothic Architecture in the Wallonia Region
01031	Early Gothic Architecture in the Flanders Region
01032	Early Gothic Architecture in the Walloon Region
01033	Early Gothic Architecture in the Brabant Region
01034	Early Gothic Architecture in the Liège Region
01035	Early Gothic Architecture in the Namur Region
01036	Early Gothic Architecture in the Hainaut Region
01037	Early Gothic Architecture in the Luxembourg Region
01038	Early Gothic Architecture in the Wallonia Region
01039	Early Gothic Architecture in the Flanders Region
01040	Early Gothic Architecture in the Walloon Region
01041	Early Gothic Architecture in the Brabant Region
01042	Early Gothic Architecture in the Liège Region
01043	Early Gothic Architecture in the Namur Region
01044	Early Gothic Architecture in the Hainaut Region
01045	Early Gothic Architecture in the Luxembourg Region
01046	Early Gothic Architecture in the Wallonia Region
01047	Early Gothic Architecture in the Flanders Region
01048	Early Gothic Architecture in the Walloon Region
01049	Early Gothic Architecture in the Brabant Region
01050	Early Gothic Architecture in the Liège Region
01051	Early Gothic Architecture in the Namur Region
01052	Early Gothic Architecture in the Hainaut Region
01053	Early Gothic Architecture in the Luxembourg Region
01054	Early Gothic Architecture in the Wallonia Region
01055	Early Gothic Architecture in the Flanders Region
01056	Early Gothic Architecture in the Walloon Region
01057	Early Gothic Architecture in the Brabant Region
01058	Early Gothic Architecture in the Liège Region
01059	Early Gothic Architecture in the Namur Region
01060	Early Gothic Architecture in the Hainaut Region
01061	Early Gothic Architecture in the Luxembourg Region
01062	Early Gothic Architecture in the Wallonia Region
01063	Early Gothic Architecture in the Flanders Region
01064	Early Gothic Architecture in the Walloon Region
01065	Early Gothic Architecture in the Brabant Region
01066	Early Gothic Architecture in the Liège Region
01067	Early Gothic Architecture in the Namur Region
01068	Early Gothic Architecture in the Hainaut Region
01069	Early Gothic Architecture in the Luxembourg Region
01070	Early Gothic Architecture in the Wallonia Region
01071	Early Gothic Architecture in the Flanders Region
01072	Early Gothic Architecture in the Walloon Region
01073	Early Gothic Architecture in the Brabant Region
01074	Early Gothic Architecture in the Liège Region
01075	Early Gothic Architecture in the Namur Region
01076	Early Gothic Architecture in the Hainaut Region
01077	Early Gothic Architecture in the Luxembourg Region
01078	Early Gothic Architecture in the Wallonia Region
01079	Early Gothic Architecture in the Flanders Region
01080	Early Gothic Architecture in the Walloon Region
01081	Early Gothic Architecture in the Brabant Region
01082	Early Gothic Architecture in the Liège Region
01083	Early Gothic Architecture in the Namur Region
01084	Early Gothic Architecture in the Hainaut Region
01085	Early Gothic Architecture in the Luxembourg Region
01086	Early Gothic Architecture in the Wallonia Region
01087	Early Gothic Architecture in the Flanders Region
01088	Early Gothic Architecture in the Walloon Region
01089	Early Gothic Architecture in the Brabant Region
01090	Early Gothic Architecture in the Liège Region
01091	Early Gothic Architecture in the Namur Region
01092	Early Gothic Architecture in the Hainaut Region
01093	Early Gothic Architecture in the Luxembourg Region
01094	Early Gothic Architecture in the Wallonia Region
01095	Early Gothic Architecture in the Flanders Region
01096	Early Gothic Architecture in the Walloon Region
01097	Early Gothic Architecture in the Brabant Region
01098	Early Gothic Architecture in the Liège Region
01099	Early Gothic Architecture in the Namur Region

Resim 2.11 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı (A Visual Text: History Of Architecture Catalogue for Hypertext Web Sitesi)

Hipermetin dökümanları, mimari gezintilerde de, oldukça başarılı bir şekilde kullanılmaktadır. Örneğin bir kentin bir bölgesi tanıtılmak istendiğinde mimari gezinti kullanılabilir. Bu türden bir dökümanın hazırlanması için yapılması gereken, bütün sokakları video filmine almak, ya da adım adım slayt haline getirmektir. Daha sonra Resim 2.12’de olduğu gibi bir harita çıkarılmaktadır. Burada kullanıcı ok işaretlerini seçerse video film, yuvarlak şekilleri seçerse, durağan görüntülerle karşılaşmaktadır. Başka bir yol ise kullanıcının geziye başlamak istediği yer ile bitmesini istediği yerleri işaretlemesidir. Bundan sonra güzergah üzerindeki yerlerin filmleri ya da görüntüleri arka arkaya ekrana gelecektir.

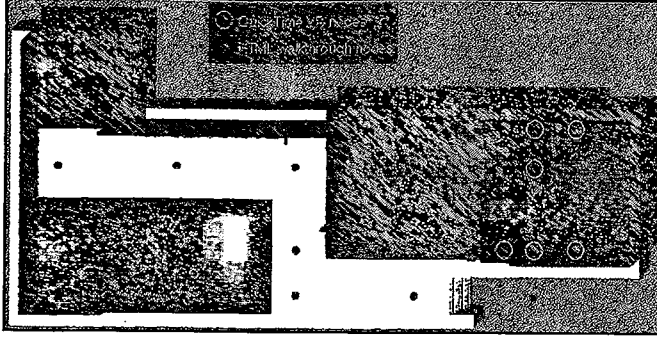
Aynı hipermetin dökümanını, harita kullanmadan da yapmak mümkündür. Kullanıcı doğrudan bir video filmi izlemeye başlamaktadır. Filmde bir kavşağa ulaştığında gidilebilecek yollar oklarla gösterilmektedir . Kullanıcı bu oklardan birini seçtiğinde film devam etmektedir, bir sonraki kavşağa geldiğinde tekrar gidilebilecek yollar kullanıcıya sunulmakta ve bu şekilde kullanıcı istediği yerleri gezebilmektedir.



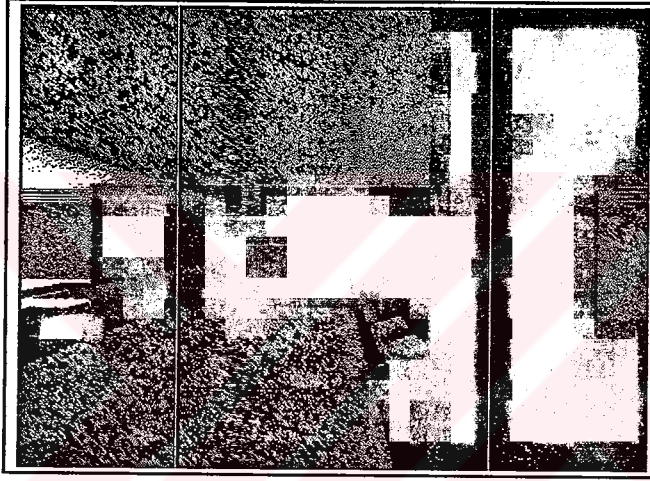
Resim 2.12 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı : Mimari Gezinti Örneği  
(Barcelona Pavilion Web Sitesi).

Resim 2.13’de bilgisayarda modellenmiş bir mekan verilmiştir. Halkalı nokta ile gösterilen yerlerde kullanıcı bir bilgisayar canlandırmasına ulaşmaktadır. Yalnızca nokta ile gösterilen yerler seçildiğinde ise Resim 2.14’e ulaşılmaktadır. Görüldüğü üzere burada görüntü üç bölüme ayrılmıştır. Kullanıcı sağ tarafı işaretlediğinde sağa doğru, sol tarafı işaretlediğinde sola doğru, ortayı işaretlediğinde ise düz devam etmektedir.

Mimarlıkta hipermetin dökümanı mevcut olan bir yapının sunumunda kullanıldığı gibi tasarım aşamasında bulunan yapıların sunumunda da kullanılabilir. Bu duruma örnek Resim 2.15’de görülmektedir. Mars gezegeni üzerinde kurulabilecek bir kent modeli tasarlayan mimarlık öğrencilerinin hazırladığı bu çalışmada, hipermetin dökümanının tasarım aşamasında bulunan mimari bir projenin sunumunda da faydalı bir biçimde kullanılabilirliği görülmektedir..



Resim 2.13 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı: Mimari Gezinti Örneği  
(Barcelona Pavion Web Sitesi).

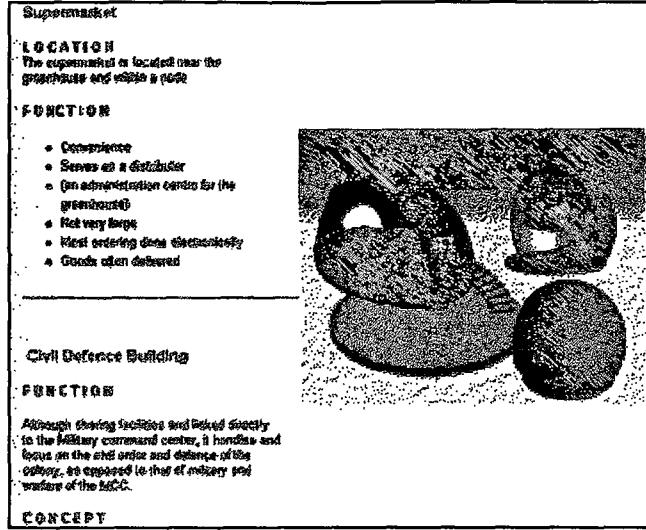


Resim 2.14 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı: Mimari Gezinti Örneği  
(Barcelona Pavion Web Sitesi).

“Apple” Bilgisayar firması tarafından geliştirilen QuickTime VR tekniği de mimari hipermetin dökümanı hazırlamakta oldukça etkin bir şekilde kullanılmaktadır. Bu teknik ile bir nesnenin 360 derecelik panoromik görüntüsünü almak olanaklıdır. İzleyici durağan tek bir görüntü yerine, bu teknik aracılığıyla bir mimari tasarımı her açıdan izleyebilir ya da analiz edebilir (Özcan, 1997).

Bu teknik ile bir nesnenin 360 derecelik panoromik görüntüsünü almak için 10 derecelik açılar ile fotoğraflar çekilmesi gerekmektedir. Daha sonra çekilen fotoğraflar bilgisayar

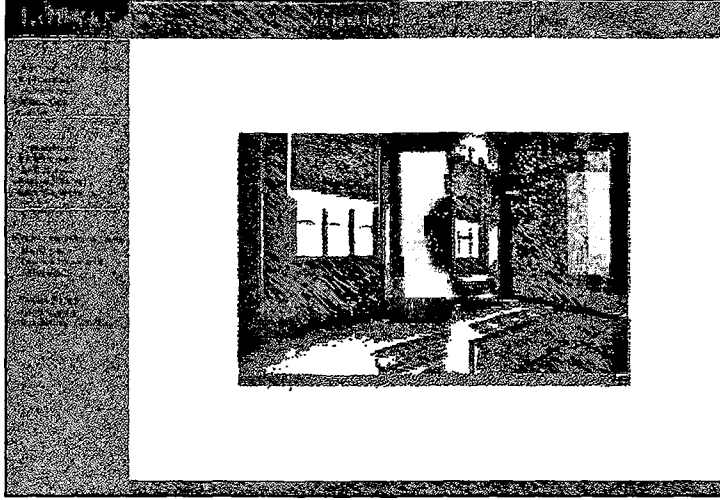
ortamında birleştirilmektedir. Böylece tek bir durağan görüntüde nesnenin her açıdan görüntüleri incelenebilmektedir



Resim 2.15 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı Uygulaması Örneği (Mars Project Web Sitesi)

QuickTime VR tekniğinin uygulamasına Internet üzerinde bulunan Louvre Müzesi'nin tanıtıldığı site verilebilir (Resim 2.16). Müze içerisinde çeşitli noktalara koyulan kameralarla çekilen fotoğraflar bilgisayarda QuickTime VR tekniği ile birleştirilmiştir. Böylelikle kullanıcı bu kameranın 360 derecelik görüş açısı içerisinde kalan tüm nesnelere bilgisayar ekranında görebilmektedir. Görüntünün üzerine gelindiğinde dört yöne yönlenen oklar aracılığıyla sağa, sola dönebilmekte, yukarı ve aşağı bakabilmektedir. Kullanıcı kendisine liste halinde verilen kamera noktalarından dilediğini seçerek Louvre Müzesi'ni gezebilmektedir.

QuickTime VR teknolojisinde olduğu gibi Macromedia firması tarafından üretilen "Macromedia Flash" programı ile de etkileşimi güçlü olan hipermetin dökümanları yaratmak mümkün olabilmektedir. Flash programı tarafından hazırlanan bu hipermetin dökümanlarının mimarlıkta kullanılması Resim 2.17'da görülmektedir. Bu dökümanda bir kent sokak dokusunun fotoğrafları çekilmiş ve daha sonra bu fotoğraflar bilgisayar ortamında bir araya getirilmiştir. Ekranın sağ altında bulunan sağa ve sola dönük ok işareti şeklindeki bağlar ile kullanıcı bu sokak dokusunu sanki sokakta yürüyormuş gibi inceleyebilmektedir.



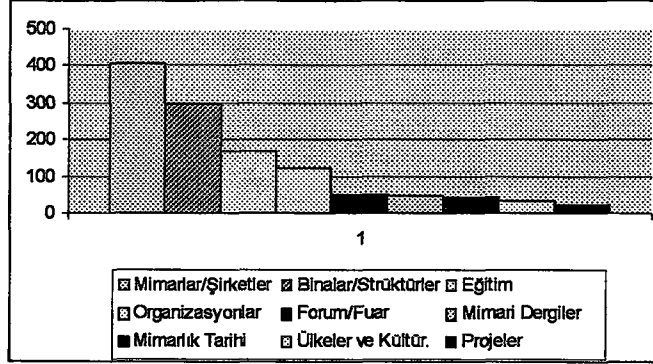
Resim 2.16 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı: Quicktime Vr Tekniği (Louvre Museum Official Web sitesi)



Resim 2.17 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı (The Remedi Project Web Sitesi)

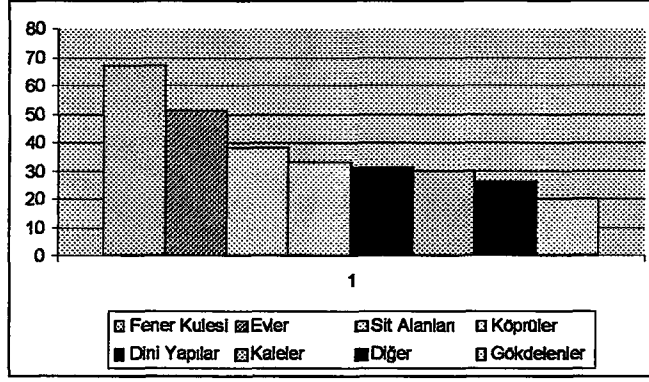
Mimarlıkta İnternet üzerinde bulunan hipermetin dökümanlarının hangi amaçla kullanıldığı Şekil 2.7’de görülmektedir. İnternet üzerinde kullanılmakta olan arama motorlarından “Yahoo” da yapılan inceleme sonunda şu sonuçlar çıkmıştır: Mimarlıkta hipermetin dökümanının en fazla mimarların ve şirketlerin tanıtımında kullanıldığı görülmektedir. Daha sonra binaların ve strüktürlerin anlatıldığı hipermetin dökümanları gelmektedir. Mimarlık eğitimi üzerine yapılmış olan hipermetin dökümanları üçüncü sırayı almaktadır. Eğitim alanını mimari organizasyonlar izlemektedir. Beşinci sırada mimari forum, fuar ve söyleşiler yer almaktadır ve onu altıncı sırada mimari dergiler takip etmektedir. Mimarlık tarihini konu eden hipermetin dökümanları yedinci sıradadır. Ülkeler

ve kültürel mimarinin konu edildiği hipermetin dökümanları çokluk bakımından sekizinci sıradadır ve son sırada sürmekte olan projelerin tanıtıldığı hipermetin dökümanları vardır.



Şekil 2.7 Mimarlıkta Hipermetin Dökümanı Kullanımı Dağılımı, (Yahoo Arama Motoru,1999)

Mimarlıkta hipermetin kullanımını gösteren bu grafikte ikinci sırada bulunan binalar ve strüktürler incelenecek olursa Şekil 2.8'de görülmekte olan dağılım ile karşılaşılmaktadır. Bu grafikte hipermetin dökümanlarının hangi tür binalar ve strüktürler için hazırlandığı görülmektedir. İlk sırada fener kuleleri bulunmaktadır. Binalar ve strüktürler içerisinde en fazla hipermetin dökümanlarının fener kulelerinde yapıldığı görülmektedir. İkinci sırada evler, apartmanlar gibi ikamet edilen binalar gelmektedir. Üçüncü sırada tarihi ya da koruma altında alınmış sit alanları bulunmaktadır. Dördüncü sırada köprüler ile ilgili , beşinci sırada dini yapılar ile ilgili, altıncı sırada ise kaleler ile ilgili hipermetin dökümanları yer almaktadır. Yedinci sırada çocuk parkları, değirmenler, tiyatrolar hakkında yapılan hipermetin dökümanlarının toplamı bulunmaktadır. Son sırada ise gökdelenler ile ilgili hipermetin dökümanlarının bulunduğu görülmektedir.

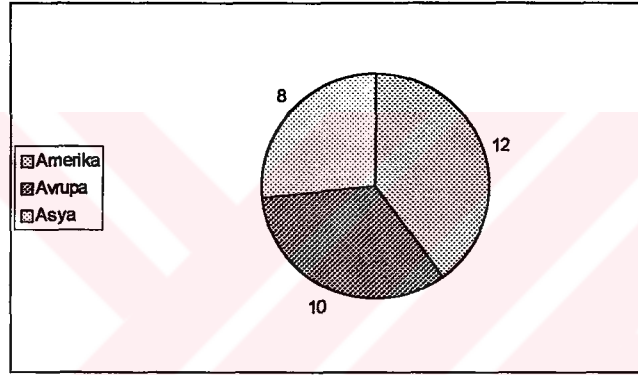


Resim 2.8 Binalar ve Strüktürleri Konu Alan Hipermetin Dökümanlarının Dağılımı,  
(Yahoo Arama Motoru, 1999)

### 3. BİLGİSAYAR ORTAMINDA YER ALAN KENT REHBERLERİ

Bir önceki bölümde yer alan Şekil 2.7 ve Şekil 2.8 incelenecek olursa; bir kenti ya da bir kentin belirli bir bölgesinin konu alındığı hipermetin dökümanlarının yok denecek kadar az olduğu anlaşılacaktır.

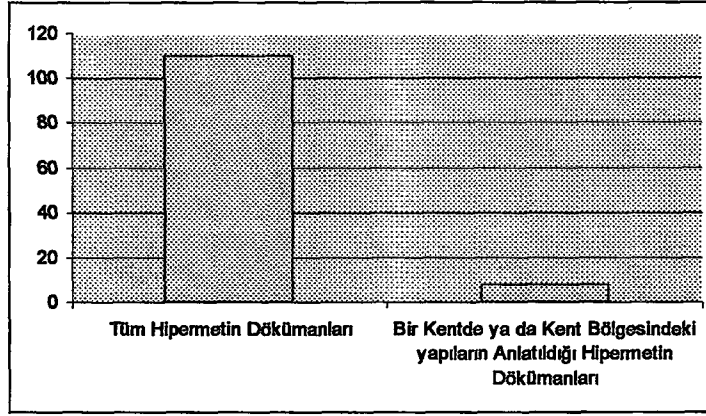
Bu durumun daha net görülebilmesi için tüm dünya üzerinde bulunan 30 kent hakkında inceleme yapılmış ve bu kentler hakkında hazırlanan hipermetin dökümanları incelenmiştir. İncelemeye alınan 30 kent Avrupa, Amerika ve Asya kıtalarında bulunmaktadır. Kıtalara göre kentlerin dağılımı şekil 3.1’de görülmektedir.



Şekil 3.1 İncelenmiş Kentlerin Kıtalara Göre Dağılımı

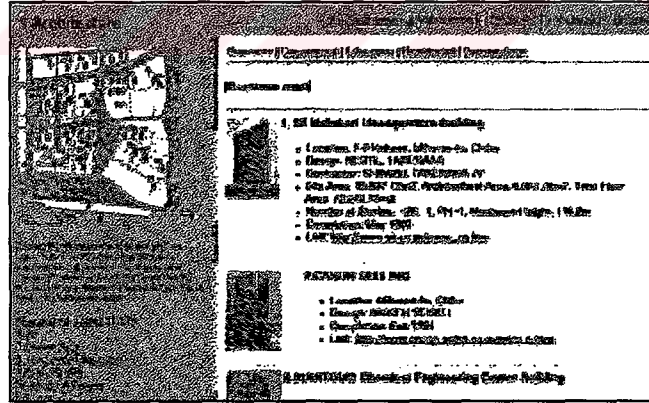
Amerika kıtasında incelenen 12 kent hakkında toplam 41 adet mimari hipermetin dökümanına rastlanmış ve bunlardan yalnızca 1 tanesinin kentin tamamının ya da kentin bir bölgesinin anlatıldığı hipermetin dökümanı olduğu görülmüştür. Avrupa kıtasında incelenen 10 kent hakkında 44 adet mimari hipermetin dökümanından 4 tanesinin kentin belirli bir bölgesini konu aldığı görülmektedir. Asya kıtasından incelenen 8 kent hakkında ise 25 hipermetin dökümanından 3 tanesinin kentin belirli bir bölgesini anlattığı görülmüştür.

Şekil 3.2’de toplam hipermetin dökümanları ile bir kentin seçilmiş bir bölgesinin ele alındığı hipermetin dökümanlarının oranı görülmektedir. Toplam 110 hipermetin dökümanı içerisinde 8 tanesinin aranan özelliğe uygun olduğu görülmektedir.



Şekil 3.2

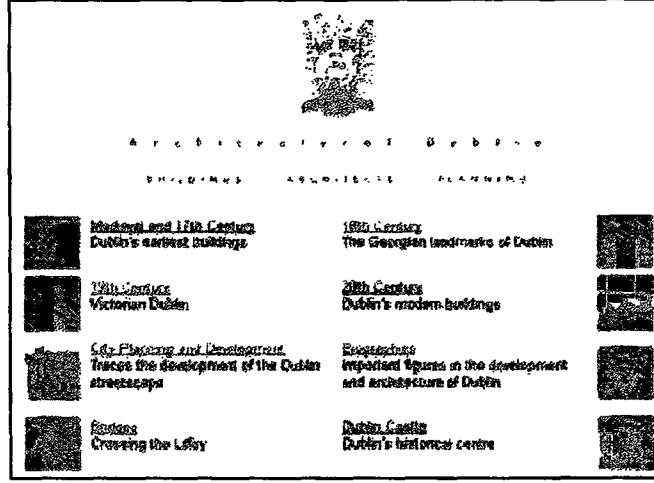
Bir kentin belirli bir bölgesini tanıtan bu 8 hipermetin dökümanından içerik olarak en geniş Japonya'da bulunan Makuhari kentindeki mimari yapıları anlatan "Architecture in Makuhari" sitesidir. Resim 3.1'de bu siteden alınan bir hipermetin dökümanı görülmektedir. Sayfa üç bölüme ayrılmıştır ve sayfanın sol üstünde bulunan haritadan bilgi alınmak istenen yapı seçilmektedir. Bu yapılar aynı zamanda sayfanın sol altında da listelenmiş olarak bulunmaktadır. Seçilen yapı ile ilgili bilgiler sayfanın sağ tarafına gelmektedir. Site kapsam olarak çok geniş olsa da tanıtılan yapılar hakkında çok az bilgi verilmektedir.



Resim 3.1 "Architecture in Makuhari" Web Sitesi

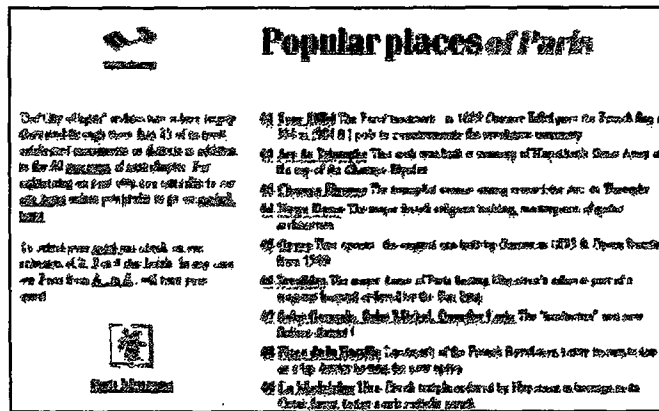
İçerik bakımından geniş olan bir başka örnek ise Resim 3.2'de görülmektedir. İrlanda'da bulunan Dublin kentindeki mimari yapıların tanıtıldığı bu hipermetin dökümanında yapılar, yapılmış oldukları dönemlere ve türlerine göre sınıflandırılmıştır. Örneğin Dublin kentinde bulunan ve Ortaçağ ile 17. Yüzyılda yapılmış yapılar hakkında bilgilenmek isteyen

kullanıcı bu dönemde yapılmış yapıların tanıtıldığı bölüme girmektedir. Yapılar aynı zamanda köprüler, kaleler gibi türlere göre de sınıflandırılmış böylece kullanıcının hem dönem dönem hem de tür tür yapıları incelemesi sağlanmıştır.



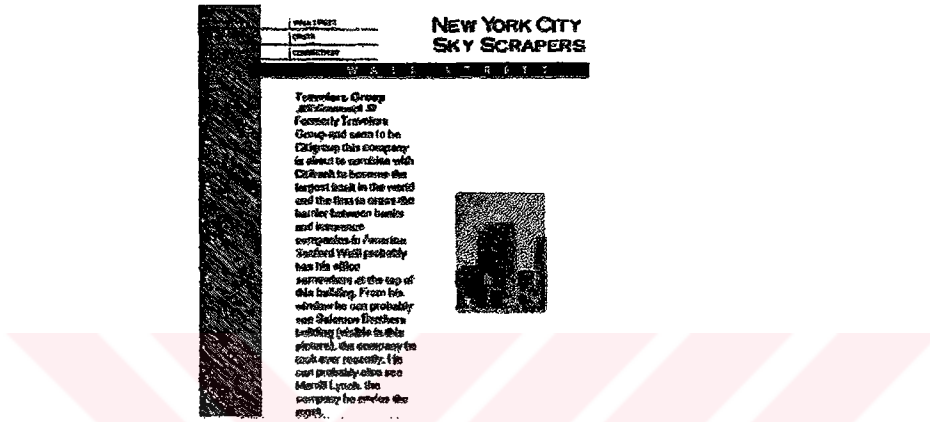
Resim 3.2 "Architectural Dublin" Web Sitesi

Başka bir örnek ise Resim 3.3'de görülmektedir. Fransa'nın Paris kentinde bulunan bazı yapıların tanıtıldığı hipermetin dökümanında, bilgi alınabilecek yapılar liste halinde verilmektedir. Bu listeden bir yapı seçildiğinde, yapı ile ilgili detaylı bilgilerin verildiği başka bir sayfaya geçilmektedir. Verilen bilgiler bir önceki "Architecture in Makuhari" sitesine göre daha detaylıdır. Sitenin bilgi tasarımı ve arayüz tasarımı bakımından da oldukça sade olduğu ve kullanımının kolay olduğu görülmektedir.



Resim 3.3 "Popular Places of Paris" Web Sitesi

İncelenmiş olan hipermetin dökümanlarından bazılarının ise bir bölge içerisindeki farklı yapıların hepsini tanıtmak yerine, bir bölgedeki aynı tür yapıları tanıttığı görülmektedir. Örneğin Resim 3.4’de görülmekte olan “New York City Sky Scrapers” sitesinde Amerika Birleşik Devletleri’nde bulunan New York kentindeki gökdelenler hakkında bilgi verilmektedir. Sitenin girişinde New York’da ki bazı cadde aksları verilmiş ve bunlar üzerinde bulunan gökdelenler açıklanmıştır.



Resim 3.4 “New York City Sky Scrapers” Web Sitesi

Gerek bir kent ya da bir kent bölgesini mimari anlamda ele alan hipermetin dökümanlarının az olmaları, gerekse de bu dökümanların arayüz ve bilgi tasarımı yönünden yeterli olmamaları; mimari bakımdan yetersiz ama enformasyon ve arayüz tasarımı bakımından kuvvetli olan kent rehberlerinin incelenmesini gerektirmiştir.

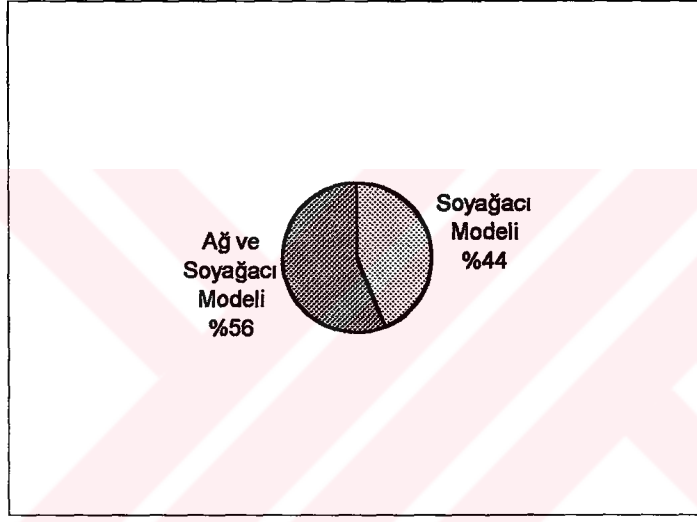
Dünya üzerinde değişik kıtalarda bulunan kentler hakkında yapılmış olan 25 kent rehberi incelenmiş ve değerlendirilmiştir. Bu kent rehberlerinden 3 tanesi detaylı olarak incelenmiştir.

Kent rehberlerinde inceleme yapılırken şu kriterler esas alınmıştır:

- Bölüm 2’de anlatılan bilgi tasarımı yöntemlerinden hangisi ya da hangileri kullanılmıştır?
- Bilgi tasarımı anlaşılır biçimde uygulanabilmiş midir ?
- Ara ve ana bölümlere geçişler mümkün müdür ve anlaşılabilir midir?

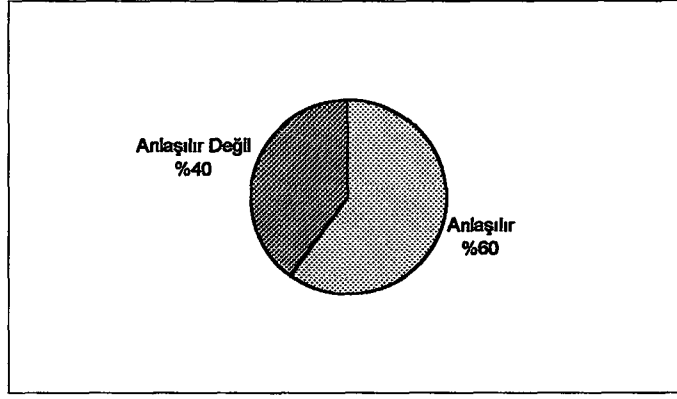
- Örnek, bütünü düşünülduğünde tutarlı mıdır?
- Hareketlilik, renk, harita gibi arayüz tasarımına ve yönlendirmeye yardımcı araçlar kullanılmış mıdır?

Şekil 3.3'de incelenen kent rehberlerinin hangi bilgi tasarımı yöntemini kullandıkları görülmektedir. İncelenen bilgi tasarımı yollardan yalnızca iki tanesinin yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir. Bunlar %44'lük pay ile soyağacı modeli ve %56'lık pay ile ağ ve soyağacı modellerinin birlikte kullanıldıkları modeldir.



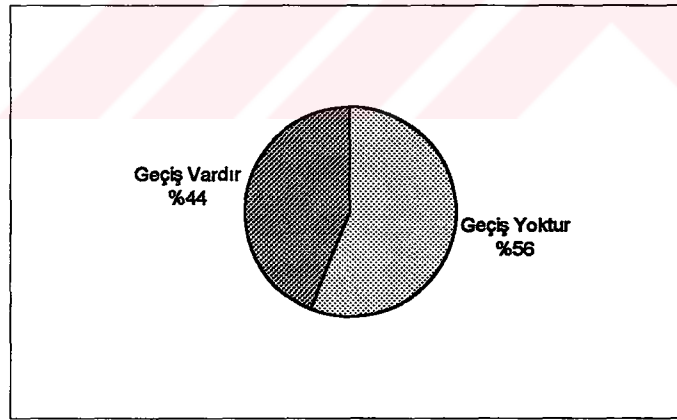
Şekil 3.3 İncelenen Kent Rehberlerinde Kullanılan Bilgi Tasarımı Yöntemi

Şekil 3.4' de incelenen kent rehberlerinde uygulanmış olan bilgi tasarımının anlaşılabilirlik düzeyi görülmektedir. %60'lık pay ile incelenen hipermetin dökümanlarının büyük kısmında bilgi tasarımının anlaşılır şekilde yapılmış olduğu görülmektedir. Bu hipermetin dökümanlarında alt bölüm başlıkları açıklayıcıdır. Kullanıcı ana sayfadan hangi başlığı seçerse ne bulacağını kolaylıkla anlayabilmektedir. Bilgilerin sınıflandırılması doğru olarak yapılmış ve böylece kullanıcının istediği bilgiye kolaylıkla ulaşması sağlanmıştır. %40'lık pay ile bilgi tasarımı anlaşılabilirliği yönünden zayıf olan dökümanlarda ise bir çok bağın aynı anda kullanıldığı ve elde edilmek istenen bilgiye bir çok ara sayfadan sonra ulaşıldığı görülmektedir.



Şekil 3.4 İncelenen Kent Rehberlerinde Bilgi Tasarımı Anlaşılabilirliği

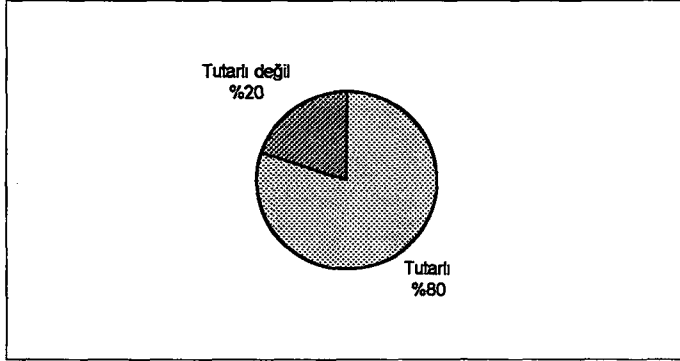
Şekil 3.5’de incelenen kent rehberlerinde seviyeler arasındaki geçişlerin mümkün olup olmadığı görülmektedir. %44’lük pay ile dökümanlarda bir ana bölümün altından diğer ana bölümlere ve bulunulan bölümün altındaki alt bölümlere geçişlerin bulunduğu görülmektedir. %56’lık paya sahip dökümanlarda ise bir ana bölümün altında bulunan kullanıcı diğer ana bölümlerden birine gitmek için ana sayfaya dönmekte, içinde bulunduğu ana bölümün diğer bir alt bölümüne geçmek için ana bölümün dağılımı yapılan sayfaya geri dönmek durumundadır.



Şekil 3.5 İncelenen Kent Rehberlerinde Ana ve Alt Bölümlere Geçiş Oranı

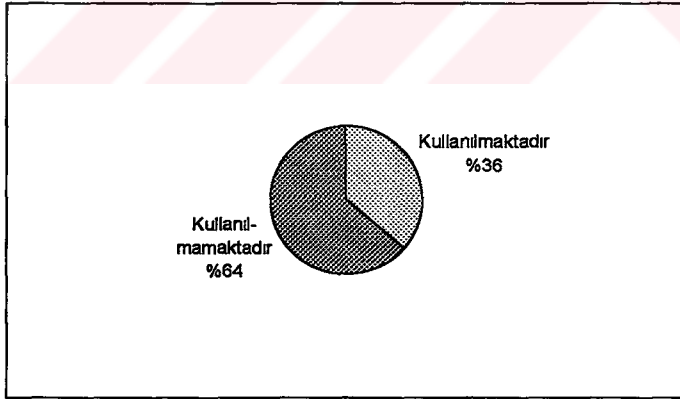
Şekil 3.6’da incelenen kent rehberlerinin bütünü düşünüldüğünde tutarlı bir bilgi ve arayüz tasarımına sahip olup olmadıkları görülmektedir. %80 pay ile dökümanların büyük bir kısmı bütününde tutarlı bir bilgi ve arayüz tasarımına sahiptir. Kullanıcı bir ana ya da alt bölüme girdiğinde yeni bir arayüz ile karşılaşmamaktadır. %20’lik paya sahip

dökümanlarda ise kullanıcı ayrı ana bölümlerde ayrı arayüz tasarımı ile karşılaşmaktadır. Bu durum ise dökümanın kullanımını zorlaştırmaktadır.



Şekil 3.6 İncelenen Kent Rehberlerinin Bütününde Tutarlı Bir Bilgi Ve Arayüz Tasarımını Kullanma Oranları

Şekil 3.7’de incelenen kent rehberlerinin hareketlilik, etkileşimli harita ve renk gibi kullanıcının yönlendirilmesine yardımcı araçları kullanıp kullanmadıkları görülmektedir. %64’lük pay ile dökümanların bu araçlardan yararlanmadıkları görülmektedir. Dökümanların %36’sında ise kullanıcının bir harita ile yönlendirildiği ve çeşitli hareketli öğelerle arayüzün zenginleştirildiği görülmektedir.



Şekil 3.7 İncelenen Kent Rehberlerinin Arayüz Tasarımına ve Yönlendirmeye Yardımcı Araçları Kullanma Oranı

İnternet üzerinde yayınlanmakta olan üç kent rehberi; Paris’in tanıtıldığı “The Paris Pages”, Londra’nın tanıtıldığı “Virtual London” ve İstanbul’un tanıtıldığı “İstanbul City Guide” daha detaylı olarak incelenmiştir. “The Paris Pages” seçilmesinin amacı çok yoğun

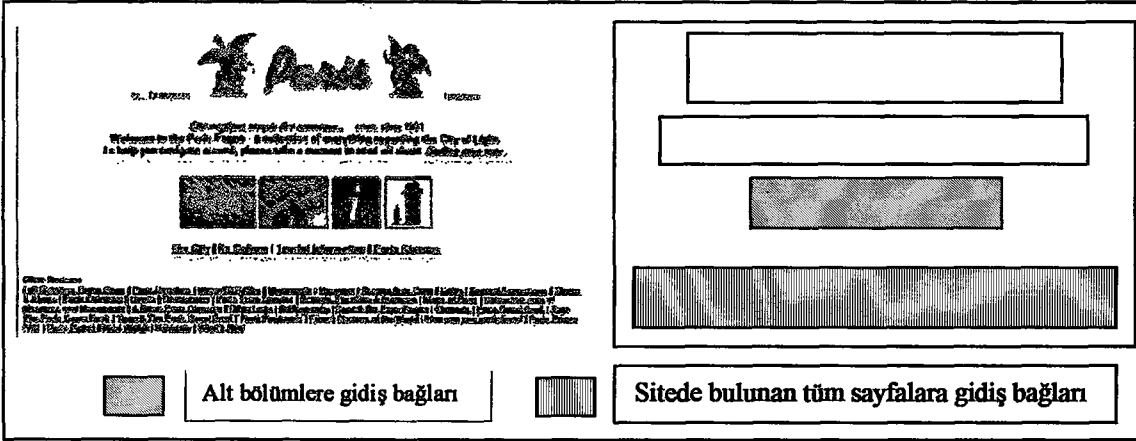
bir bilginin kullanıcıya sunulmasından dolayıdır. “Virtual London” sitesi ise sade oluşu, diğer sitelere göre daha az bilginin etkin bir şekilde verilmesinden dolayı seçilmiştir. “İstanbul City Guide” in seçilme sebebi ise hem model uygulama “Cyber City Guide” ile aynı bölgeyi sunuyor olması, hem de aynen “The Paris Pages” de olduğu gibi çok yoğun bilginin kullanıcıya sunulmasıdır.

### 3.1 The Paris Pages (Url: <http://www.paris.org>)

“The Paris Pages” sitesinin Paris’i ziyaret etmek isteyen turistlere yönelik hazırlanmış olduğu görülmektedir. Sitede Paris’de bulunan kafelerden, otellere ve kültürel mekanlara kadar bir çok bilgi bulunabilmektedir. Ayrıca araştırılan bu mekanlara nasıl ulaşılacağını göstermek için bir şehir haritası ve metro haritası da konulmuştur. Bilgilendirme düzeyi kimi mekanlarda birkaç cümleyi geçmemektedir. Bilgi verilen mekanın hangi yapının yanında bulunduğu belirtilmişken hangi günler, hangi saatler arasında açık olduğu ve giriş ücretinin ne kadar olduğu belirtilmemiştir. Ayrıca tanıtılan mekanların mimarileri hakkında da bir bilgiye rastlanmamıştır.

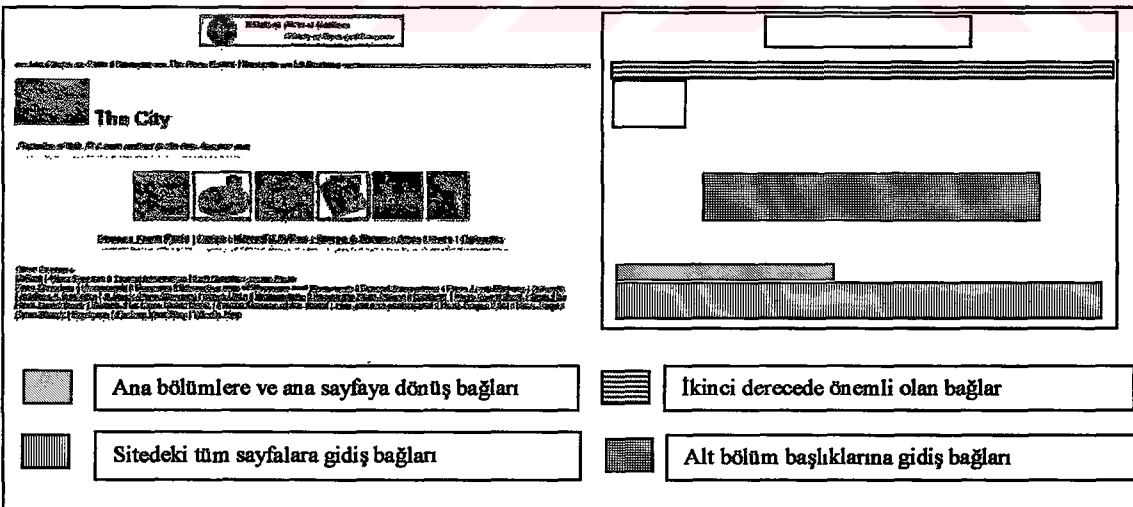
Sitenin yayınlanmakta olduğu dilin İngilizce olduğu görülmektedir. Ana sayfada kullanıcıya gidebileceği dört ana bölüm gösterilmektedir. Kullanıcının Paris hakkında bilgilenebileceği “The City” bölümü, müzeler, sergiler gibi kültürel yerlerin tanıtıldığı “Its Culture” bölümü, turistler için bilgilerin verildiği “Tourist Information” bölümü ve basılı olarak yayınlanmakta olan bir derginin tanıtıldığı “Paris Kiosque” bölümü, bu dört ana bölümdür (Resim 3.5).

Sitede yalnızca 4 ana bölüm olmasına rağmen ana sayfada oldukça fazla bağ olduğu görülmektedir (Resim 3.5). 4 ana bölümün altında bulunan bölümlere de ana sayfadan gitmeyi amaçlayan bu uygulama, gidilecek yerlerin net olarak görülmesi gereken ana sayfayı anlaşılabilir hale getirmektedir. Sayfanın alt bölümünde bulunan bu bağlar 32 adettir. Bölüm 2.3’de de anlatıldığı gibi “öğrenilebilirlik” bir arayüzün başarılı olup olmamasında en büyük etmenlerden biridir. “The Paris Pages” örneği “öğrenilebilirlik” bakımından zayıf kalmıştır.



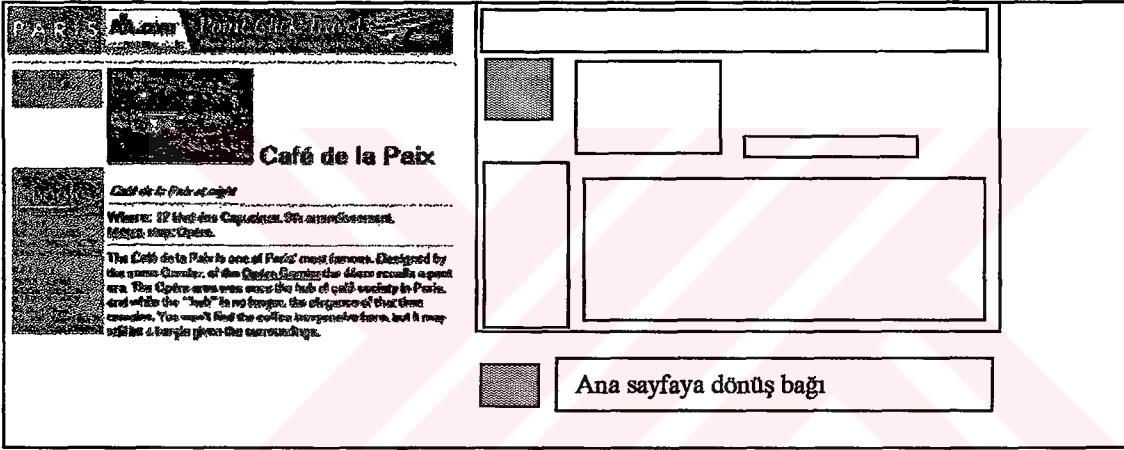
Resim 3.5 Kent Rehberi "The Paris Pages" in Ana Sayfası

Kullanıcı ana bölümlerden birine; örneğin "The City" bölümüne gittiği zaman ana sayfada kurulmuş olan yapı devam etmektedir. Fakat bu sefer gidilecek ana bölümlerin yerinde girilmiş olan bölümün alt bölümleri listelenmiş olarak çıkmaktadır. Sayfanın üst bölümüne kullanıcının daha az ihtiyaç duyacağı 5 yeni bağ eklenmişken, asıl önemli olan diğer ana bölümler ile ana sayfaya dönüş bağları sayfanın alt bölümüne, diğer bağlar ile kolaylıkla karışabilecek bir yere alınmıştır (Resim 3.6). Bu kullanıcının geri dönmesini ya da diğer bölümlere kolayca geçmesini engellemektedir.



Resim 3.6 Kent Rehberi "The Paris Pages" in Ana Bölüm Sayfası

İncelemeyi sürdürmek için sayfanın ortasında bulunan 5 bağdan birine basıldığında, seçilen bölüm ile ilgili gidilebilecek mekanların listesi karşımıza çıkmaktadır. Örneğin “Cafés of Paris” bağı seçildiğinde Paris’de bulunan bazı kafelerin isimlerinin bulunduğu liste kullanıcının karşısına çıkmaktadır. Bu listeden bir isim seçildiğinde, seçilen mekan hakkında bilgilerin verildiği sayfaya gelinmektedir. Bu sayfada seçilmiş olan mekan hakkında kısa bir bilgi ile birlikte seçilmiş olan mekanın adresi verilmektedir (Resim 3.6). Karışıklık durumu bu düzeyde de devam etmektedir. Daha önceki sayfalarda alt tarafa alınan diğer ana bölümlere geçiş bağları bu sayfada tamamen kaldırıldığı, ana sayfaya dönüş bağı ise sayfanın soluna alındığı görülmektedir. Bu durumda kullanıcı geri dönememektedir.



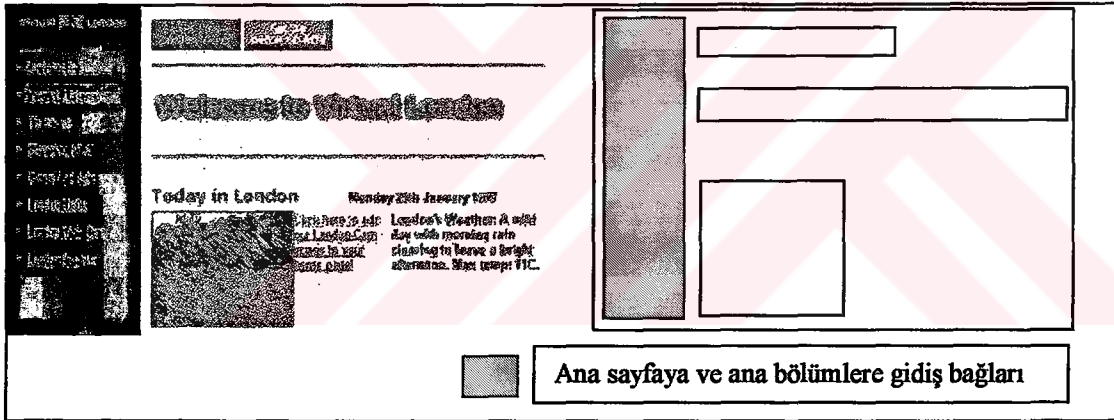
Resim 3.6 Kent Rehberi “The Paris Pages”in Ara Sayfası

Bu bilgiler ışığında sitenin enformasyon tasarımı yönünden oldukça zayıf olduğu görülmektedir. Üst ve alt seviyelere geçişler her sayfada değişmektedir ve bu sitenin kullanımını oldukça zorlaştırmaktadır. Her yeni girilen sayfanın bir öncekinden farklı düzende olması sitenin tutarsız olmasına neden olmaktadır. İstenilen bilgiye ulaşmaya çalışılırken sitenin içinde kaybolmak mümkündür. Bu durumu engellemek için de yönlendirmeye yardımcı olacak hareketlilik, renk, ya da ikonlar kullanılmamıştır. Harita kullanılmış olmasına rağmen yalnızca ana sayfada bulunan otuzdan fazla bağdan birine basılarak ekrana geliyor olması kullanıcı tarafından bulunmasını engellemektedir.

### 3.2 Virtual London (Url: <http://www.a-london-guide.co.uk>)

“Virtual London” sitesinin yerli ve yabancı turistlere yönelik olarak yalnızca İngilizce dilinde hazırlandığı görülmektedir. Sitede Londra izlenebilecek etkinlikler, acil telefon numaraları gibi tamamen Londra’da yaşayan kullanıcılara yönelik bilgilerin bulunmaması ağırlıklı yabancı turistlerin hedeflendiğini göstermektedir.

Resim 3.7’de “Virtual London” sitesinin ana sayfası görülmektedir. Kullanıcının gidebileceği ana bölümler ekranın sol tarafında sıralanmıştır. Ana sayfada, ana bölümlere gidiş bağlarından başka bağın bulunmaması kullanıcının kararsızlık yaşamamasını sağlamaktadır. Kullanıcının gidebileceği ana bölümlerin hiçbir yanlış anlamaya sebep olmadan açıkça ortaya çıkarılmış olduğu görülmektedir. Bu sayede bilgi alınmak istenen mekana, site içinde kaybolmadan ve süratle ulaşılmaktadır.



Resim 3.7 Kent Rehberi “Virtual London”un Ana Sayfası

Sitenin ağırlığının daha çok turistik mekanlarının anlatıldığı “Tourist Attractions” bölümünde olduğu görülmektedir. Londra’daki bütün önemli mekanlar hakkında bilgi verilmektense belli başlılarına yer verilerek sitenin sadeleşmesinin sağlandığı görülmektedir (Resim 3.8). Listelenen başlıklardan birine basıldığında ilgili mekan hakkındaki bilgilere ulaşılmaktadır.



Resim 3.8 Kent Rehberi “Virtual London”un Ana Bölüm Sayfası

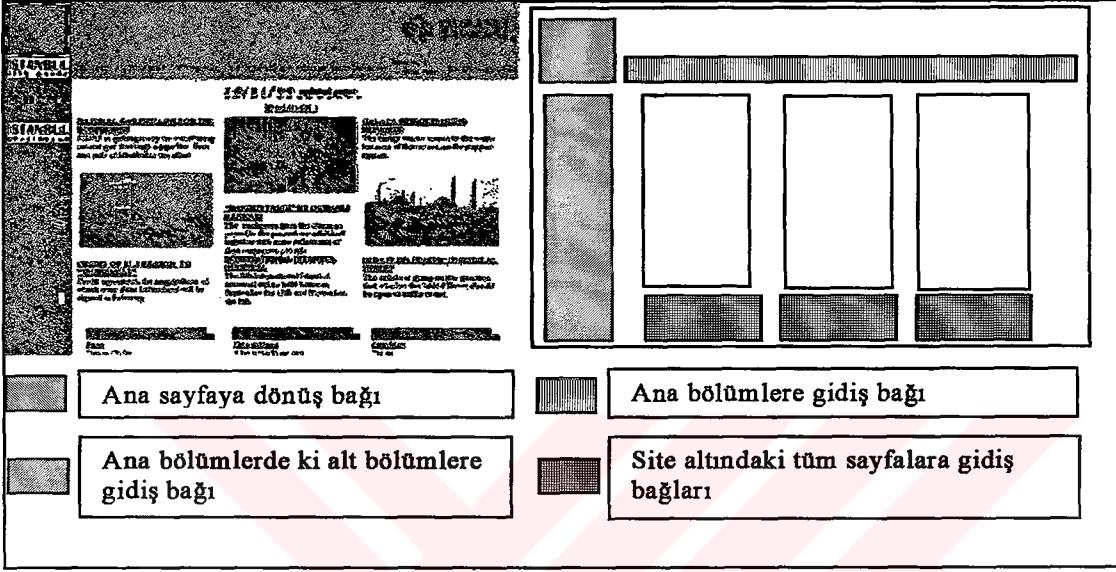
“Virtual London” örneğinin enformasyon tasarımı yönünden başarılı olduğu görülmektedir. Sayfanın solunda bulunan başlıklar ile alt bölümlere girmenin, alt bölümlerden diğer bölümlere geçmenin ve ana sayfaya dönmenin kolaylıkla yapıldığı gözlenmiştir. Girilen alt sayfalarda da bu yapının sürdürülüyor olması, sitenin tutarlı bir yapıda olduğunu göstermektedir. Sitenin en büyük eksiği “Tourist Attractions” bölümünde anlatılan mekanlar hakkındaki bilgilerin yeterli olmamasıdır. Anlatılan mekan hakkında kısa bir tarihçe verilmiş olduğu ve az sayıda imajla, yazının desteklenmeye çalışıldığı görülmektedir ve mekanlar hakkında mimari açıdan hiçbir bilgiye rastlanmamıştır. Ayrıca harita, renk, hareketlilik gibi yönlendirmeye yardımcı olabilecek araçlardan da yararlanılmadığı tespit edilmiştir.

### 3.3 İstanbul City Guide (Url: <http://www.istanbulcityguide.com>)

“İstanbul City Guide” hem İngilizce hem de Türkçe hazırlanmış bir sitedir. Sitenin yerli ve yabancı turistlere ve İstanbul’da yaşayan kullanıcılara yönelik hazırlandığı görülmektedir. İstanbul’un tarihi, önemli mekanları, alışveriş merkezleri gibi tursitlere yönelik bilgilerin dışında önemli telefonlar, sinema tiyatro, sergi gibi etkinlikler gibi bilgilere de yer verilmiştir.

Siteye girildiğinde Resim 3.9’da görülen sayfa kullanıcıyı karşılamaktadır. Başlıklar halinde kent hakkında kısa haberlerin bulunduğu bu sayfada ayrıca, gidilebilecek birinci derecede önemli olan ana bölümlerin başlıklarının yukarı kısımda yer aldığı görülmektedir.

“The Paris Pages” sitesinde olduğu gibi ana sayfadan sitenin bir çok alt başlığına ulaşılmaktadır. Fakat ara bölümlere giden bu linklerin, başlıklar altında toplanmış olmasının karışıklığı önlediği görülmektedir. Ayrıca, daha önceden siteyi ziyaret etmiş ve bu nedenle nereye gitmek istediğini bilen kullanıcının kolaylıkla istediği yere gitmesini sağladığı için de yönlendirmeye olumlu katkı yapmaktadır.

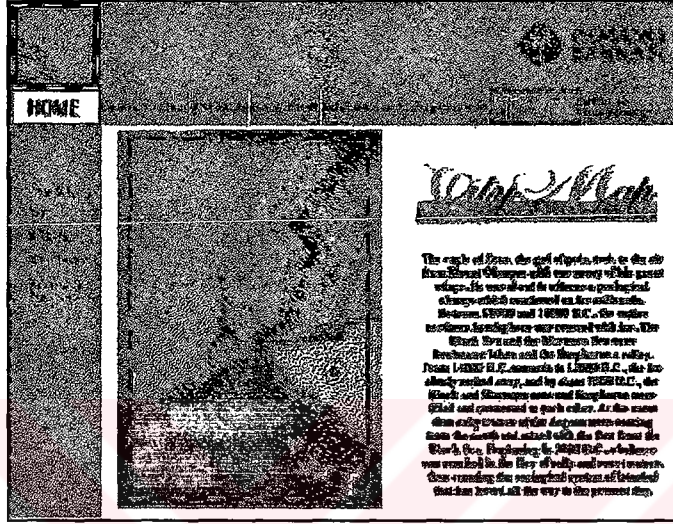


Resim 3.9 Kent Rehberi “İstanbul City Guide”ın Ana Sayfası

Sayfanın üst kısmında bulunan ana bölüm linklerinden “History & Sightseeing” bağına basıldığında, İstanbul’un tarihinin ve turistik mekanlarının anlatıldığı ana bölüme gidilmektedir. Bu bölümde “City Map” bağına basıldığında ise İstanbul’un grafiksel olarak gösterildiği bir haritada ile karşılaşmaktadır. Harita üzerinde farklı renklerle gösterilmiş bölgeler seçildiğinde, seçilen bölge ile ilgili küçük bir açıklamaya ulaşıldığı görülmektedir (Resim 3.10)

Sitede yönlendirme amaçlı iki ayrı yer kullanıldığı görülmektedir. Sayfanın yukarısında yatay olarak konumlandırılan bağların ana bölümlere, sayfanın sol tarafından dikey olarak konumlandırılan bağların ise ana bölüm içinde bulunan alt bölümlere gitmek için kullanıldığı anlaşılmaktadır. Gerek içeriğin çok geniş olması gerekse yönlendirmede yapılan bazı hatalar yüzünden zaman zaman site içerisinde kaybolunduğu görülmüştür. Bunun en büyük nedeni girilen alt sayfanın hangi bölüm içerisinde bulunduğunun belirtilmemiş olmasıdır. Örneğin “History & Sightseeing” bölümünün altında “Museums”

bölümüne girildiğinde, kullanıcıya şu anda müzeler bölümünün altında olduğuna dair bir bilgi verilmemektedir. Bu durum özellikle metin içerisinde bahsi geçen mekanlara gitmek için verilen bağlar kullanıldığı zaman daha rahat görülmemektedir. Örneğin kullanıcı İstanbul'un tarihinin anlatıldığı bölümü incelerken, metin içerisinde ismi geçen bir mekan hakkında bilgi almak üzere bağı seçtiğinde gittiği sayfanın hangi bölüm altında olduğu anlaşılammaktadır.



Resim 3.10 Kent Rehberi “Istanbul City Guide”da Harita Kullanımı

“Istanbul City Guide” yukarıda açıklanan hatalara rağmen içerik yönünden eş değer durumda olan “The Paris Pages” ile karşılaştırıldığında enformasyon ve arayüz tasarımı yönünden daha başarılı olduğu görülmektedir. Bölümler arasındaki geçişler sayfanın solunda ve üstünde bulunan başlıklar sayesinde kolaylıkla yapılabilmektedir. Bu başlıkların her sayfada aynı yerde bulunması sitenin tutarlı bir yapıda olmasını sağlamıştır. Ayrıca harita, renk ve hareketlilikten de yararlanıldığı görülmektedir. Sitenin diğer sitelerde olduğu gibi en büyük eksiğinin yetersiz bilgilendirme olduğu görülmektedir. Sitede bir çok tarihi mekan tanıtılmaktadır. Fakat bu mekanlar hakkındaki bilgiler detaylı değildir. Seçilen mekan hakkında kısa bir açıklama dışında bir bilgi alınamamaktadır. Mekanlar hakkında herhangi bir mimari bilgiye rastlanmamıştır.

## **4. MODEL UYGULAMA: CYBER CITY GUIDE**

### **4.1 Uygulamanın Amacı**

Bölüm 2 ve Bölüm 3’de hipermetin dökümanları üzerinde yapılan araştırmalar sonucunda, bir kent ya da bir kent bölgesinin mimari anlamda sunumunda hipermetin dökümanlarının çok düşük oranda kullanıldığı görülmüştür.

Uygulama, bir kent bölgesinin sunumunda hipermetin dökümanlarının nasıl kullanılabileceğini araştırmak amacı ile yapılmıştır. Bu nedenle bir bilgi tasarımı ve arayüz tasarımı önerisi oluşturulmuştur.

Uygulama, İstanbul tarihi yarımada bulunan önemli gezi yerleri hakkında tarihi ve mimari bilgi vermekle beraber aynı zamanda, yarımada bulunan Bizans ve Osmanlı yapılarının ve alışveriş mekanlarının mimarisi ile ilgili de kısa bilgiler vermektedir. Ayrıca yine yarımada yapılacak olan etkinlikleri duyurmaktadır.

### **4.2 Uygulamanın Bölümleri ve İçeriği**

Uygulamada verilmek istenen bilgilerin sade ve etkili biçimde aktarılmasına çalışılmıştır. Uygulama temelde üç ana bölümden oluşmaktadır. Bunlar: İstanbul kentinin tarihinin anlatıldığı “İstanbul” bölümü, tarihi yarımada ki yapıların mimarisinin anlatıldığı “Peninsula” bölümü ve yarımada yapılacak olan etkinliklerin aktarıldığı “Hit” bölümüdür.

Gerek tarihi olsun gerekse çağdaş tüm bölgeler, içerisinde buldukları kent ile güçlü bir etkileşim içerisinde dirler. Bir bölge, içinde bulunduğu kentten bağımsız düşünülmemelidir. Bu nedenle uygulamada İstanbul hakkında genel bilgiler verilmeye çalışılmıştır. “İstanbul” bölümünde yer alan bu bilgiler kullanıcıyı tamamen bilgilendirmek amaçlı değil, yalnızca genel hatları ile kenti tanıtmak amaçlıdır. Bu nedenle İstanbul’un tarihinin ve bugününün anlatıldığı “Now” ve “Past” bölümlerinde özet bilgilere yer verilmiştir.

Uygulamada kullanıcıya en fazla bilgi verilen bölüm, tarihi yarımada içinde bulunan yapıların mimarisi hakkında bilgi verilen “Peninsula” bölümüdür. Bu bölüm üç ayrı başlığa ayrılmıştır. Birinci başlık olan “Peninsula” bölümünde Topkapı Sarayı, Yerebatan Sarnıcı ya da Ayasofya Müzesi gibi hem mimari hem de tarihi değerler açısından bölgedeki diğer yapılara göre daha önemli yapıların tanıtılması amaçlanmaktadır. Fakat model uygulamada yalnızca Ayasofya Müzesi ile ilgili bilgilere yer verilmiştir. Kullanıcı Ayasofya Müzesi’ni seçtiği zaman, yapının mimari özelliklerini görebilmekte, müze hakkında genel bilgiler alabilmekte, müzenin tarihi hakkında bilgilenmekte ve Ayasofya Müzesi’nin fotoğraflarını görebileceği bir galeriye girebilmektedir. Bütün bu bölümlerde verilen bilgiler – fotoğraf galerisi hariç – bir sayfayı aşmayacak şekilde düzenlendiğinden, kullanıcı en hızlı biçimde Ayasofya Müzesi hakkında bilgilere ulaşabilmektedir.

“Peninsula” bölümünün ikinci alt başlığı olan “Shopping” bölümünde ise, yarımada üzerinde bulunan alışveriş mekanlarının mimarisi ve tarihi hakkında bilgi bulunmaktadır. Tarihi alışveriş mekanlarının ilk başlık olan “Places” dan ayrılmasının nedeni bu yapıların müze ya da saray gibi günün belli saatlerinde bir ücret karşılığında gezilen yapılar olmayıp günlük yaşamda kentlilerin sıkça kullandıkları yapılar olmalarından dolayıdır.

Üçüncü alt başlık “Touring” bölümü ise detaylı bilgilere ihtiyaç duymayan ve yapılar hakkında hızlı bir şekilde bilgilenmek isteyen kullanıcılar için hazırlanmıştır. Bu nedenle bir çok yapı hakkında kısa mimari bilgiler verilmiştir. Bu bölüm yarımada ki Bizans yapıları ve Osmanlı yapıları olmak üzere iki kısma ayrılmış ve bu sayede kullanıcılara iki farklı gezi programı önerilmiştir.

Üçüncü ana bölüm olan “hit” bölümünde ise yarımada da olan etkinliklerden bahsedilmektedir. Sergi, gösteri, festival ya da benzeri etkinlikler hakkında kısa bilgiler bu bölümde yer almaktadır. Sıklıkla güncellenmesi gereken bu bölümde etkinlikler hakkındaki bilgiler, günlük, haftalık ve aylık olarak kullanıcıya verilmektedir.

### 4.3. Uygulamanın Bilgi ve Arayüz Tasarımı

Model uygulama, Şekil 2.6'da görülen soyağacı modeli ile ağ modelini bir arada kullanan model ile tasarlanmıştır. Bu formun olumsuz yanı kullanıcının, bilgiler ve sayfalar içerisinde kaybolma tehlikesinin bulunmasıdır. Bu tehlikenin ortadan kalkması için değişik çözümler üretilmiştir. Bunlardan biri de tüm uygulamanın üç düzeye bölünmesidir.

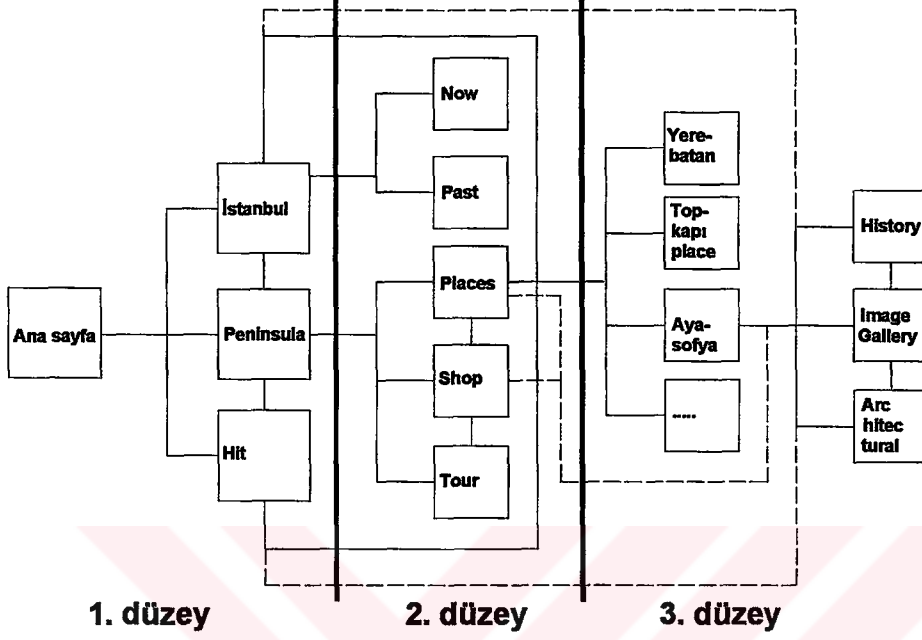
Şekil 4.1'de görüldüğü gibi, her düzey kendi alt başlıklarına sahiptir ve düzeyler arası geçişte yalnızca bir bağın seçilmesi söz konusudur. Anasayfa ve anasayfadan gidilen üç bölüm: "İstanbul", "Peninsula" ve "Hit" birinci düzeyi oluşturmaktadır. Bu bölümlerden "Hit" dışında kalan "İstanbul" ve "Peninsula" ikinci düzeye sahiptirler. İstanbul bölümüne girildiğinde "Now" ve "Past" olmak üzere iki adet ikinci düzey başlığına erişilmektedir. "Peninsula" bölümünde ise "Places", "Shopping" ve "Touring" olmak üzere üç adet ikinci düzey bağı yer almaktadır. Tüm uygulama içerisinde yalnızca "Places" bölümünde üçüncü düzey bilgiler bulunmaktadır. "Places" kısmından, Ayasofya Müzesi ya da Topkapı sarayı gibi bir yer adı seçildiğinde, seçilen yerler hakkında bilgilerle birlikte, "history", "image gallery" ve "architectural" olmak üzere üç adet üçüncü düzey bağa ulaşılmaktadır.

Genelden özele doğru açılan bu üç düzey sayesinde kullanıcı aradığı bilginin hangi başlık altında olduğunu kolaylıkla bulabilmektedir. Böylelikle kullanıcı uygulamayı kısa bir süre kullandıktan sonra hangi bilgiyi hangi başlık altında bulacağını öğrenecektir. Örneğin Ayasofya Müzesi'nin mimari özelliklerini okuyan bir kullanıcı Topkapı Sarayı'nın mimari özelliklerini merak ettiğinde kolaylıkla bu bilgiye de ulaşacaktır.

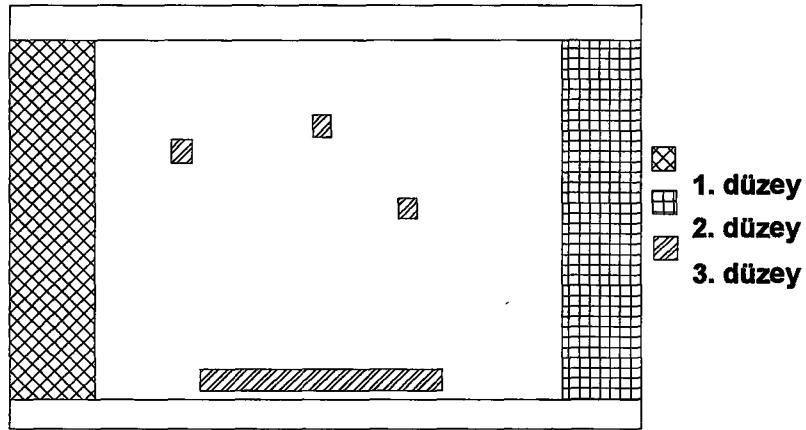
Uygulama sayfa kullanımı bakımından da üç bölüme ayrılmıştır. Bunlar; başlık bölümleri, yönlendirme bölümleri ve bilgilendirme bölümleridir.

Yukarıda belirtilen üç düzeyli yönlendirmeden birinci ve ikincisi sayfanın sol ve sağ tarafında bulunmaktadır Uygulamanın arayüzünün, sayfadan mümkün olduğunca fazla yararlanması amaçlanmıştır. Bu yüzden, başlık alanları ve yönlendirme alanları sayfada en az yer kaplayacak şekilde tasarlanmıştır. Sayfanın ortasında kalan alan ise kullanıcının asıl yararlanacağı bilgilerin gösterildiği alandır. Sonuç olarak uygulamanın asıl hedefi

kullanıcıyı bilgilendirmektir ve bu yüzden sayfada en geniş yeri bilgilerin yüklendiği alan kaplamaktadır. Aynı zamanda bu alan üçüncü düzey bağlarında bulunduğu alandır (Şekil 4.2).



Şekil 4.1 Model uygulamanın Yönlendirme Şeması

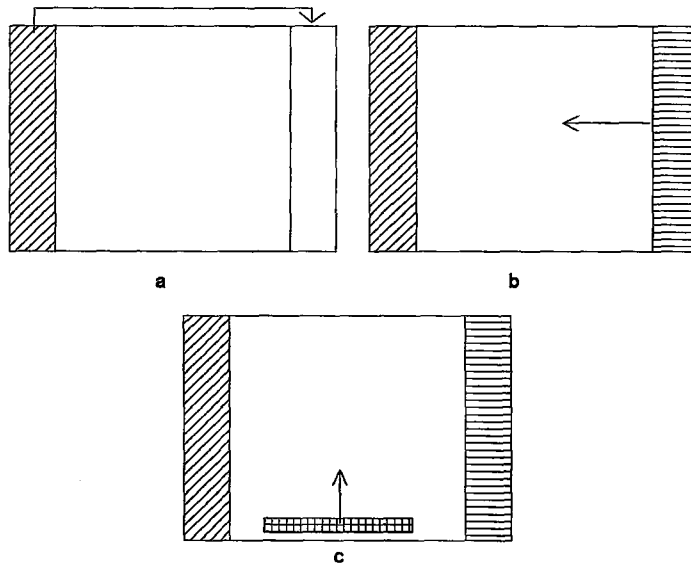


Şekil 4.2 Sayfa Kullanım Şeması

### 4.3.1 Yönlendirme alanlarının kullanımı

Üç yönlendirme düzeyi arasındaki geçiş oldukça basit tasarlanmıştır. Şekil 4.1’de düzeyden düzeye geçişlerin ve düzey içerisindeki yönlendirmelerin tek bir bağı işaretlemek ile mümkün olduğu görülmektedir. Yönlendirmeler genelden özele doğru yapılmıştır. Böylelikle kullanıcının yönlendirmeler içerisinde kaybolması engellenmiş ve aradığı bilgiye kolaylıkla erişmesi sağlanmıştır. Özelden genele geçişler her düzeyde olanaklı iken, genelden özele geçişler bazı durumlarda iki aşama ile gerçekleşmektedir. Örneğin üçüncü düzeyde bulunan Ayasofya Müzesi içerisindeki “History” bölümünden birinci düzey olan “İstanbul”, “Peninsula” ve “Hit” bölümlerine doğrudan geçiş verilmişken, bunun tersi verilmemiştir. Eğer kullanıcı “İstanbul” bölümünde ise ve üçüncü düzey olan “Ayasofya Müzesi” içerisindeki “Architectural” bölümüne gitmek istiyorsa ilk önce ikinci düzeyden geçmesi gerekmektedir. Genelden özele inerken kullanıcı kasıtlı olarak yönlendirilmiş ve böylelikle bilgiler guruplandırılmıştır.

Genelden özele doğru geçiş Şekil 4.3’de gösterilmektedir. Birinci düzeyden bir bağ seçildiğinde sayfanın sağ tarafındaki yönlendirme alanına ilgili bağlar gelmektedir. (Şekil 4.3,a ve b). Bu durumdan sonra kullanıcı, ya ikinci düzeyde kalıp bilgi alabilmektedir, ya da üçüncü düzeye geçebilmektedir. Üçüncü düzeyde de istenilen bilgi yine ortadaki büyük sayfaya yüklenmektedir (Şekil 4.3,c). Şekil üzerinde bulunan oklar bilgilerin geldiği alanları göstermektedir.

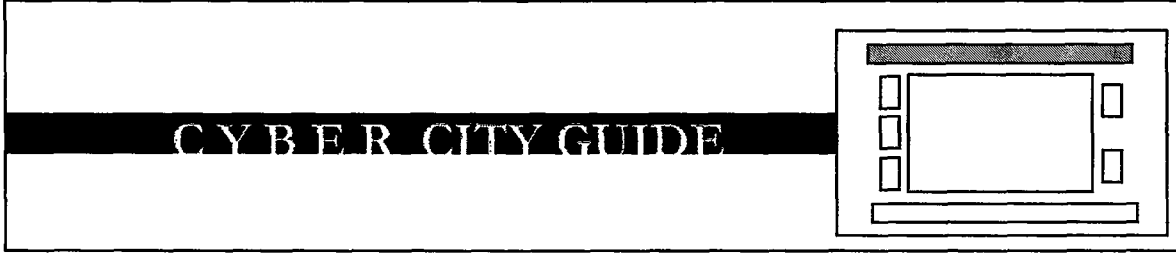


Şekil 4.3 Yönlendirme Alanlarında Genelden Özele Doğru Geçiş

### 4.3.2 Başlıklar

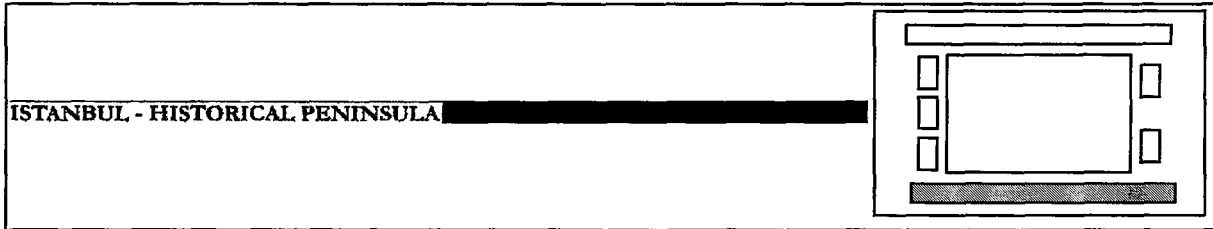
Uygulamada sayfanın üstünde ve altında olmak üzere iki adet başlık yer almaktadır. Bu başlıklar tüm uygulama boyunca değişmemektedirler.

Bu başlıklar arayüzü tamamlayan grafik unsurlar olarak kullanılmaktadır. Üst başlıkta uygulamanın ismi yazmaktadır. Resim 4.1’de üst başlık ve üst başlığın sayfa içerisindeki konumu görülmektedir.



Resim 4.1 Uygulamada Kullanılan Üst Başlık ve Sayfa Üzerindeki Yeri

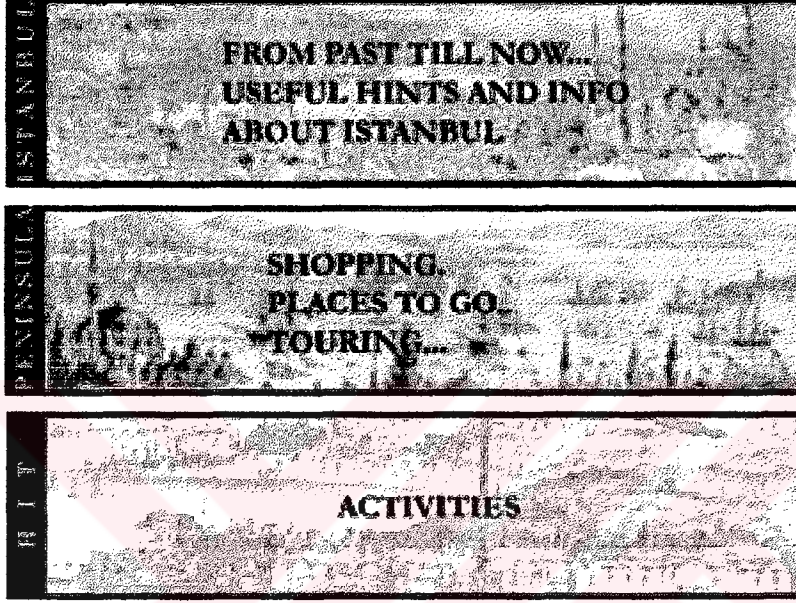
Alt başlığın görevi ise biraz daha farklıdır. Alt başlıkta kullanıcı hangi şehrin hangi bölgesini incelediğini öğrenebilmektedir. Şu an için uygulamada yalnızca İstanbul kenti ve tarihi yarımada bulunduğu için alt başlık değişmemektedir. Fakat uygulama geliştirilmeye açıktır. Eğer uygulamaya yeni kentler ve bu kentler içerisinde yeni bölgeler eklenirse alt başlık da ona bağlı olarak değişecektir. Resim 4.2’de alt başlık ve alt başlığın sayfa içerisindeki konumu görülmektedir.



Resim 4.2 Uygulamada Kullanılan Alt Başlık ve Sayfa Üzerindeki Yeri

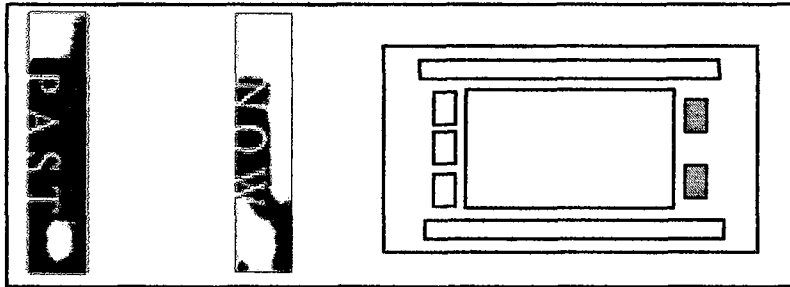
### 4.3.3 Renklerin kullanımı

Renk unsuru, uygulamayı görsel açıdan zenginleştirmek için kullanıldığı gibi, yönlendirmeyi destekleyen bir araç olarak da kullanılmıştır. Uygulamada üç ana bölüm üç değişik renk ile ifade edilmiştir (Resim 4.3). “İstanbul” bölümü için kırmızı, “Peninsula” bölümü için mavi ve “Hit” bölümü için sarı renk seçilmiştir.



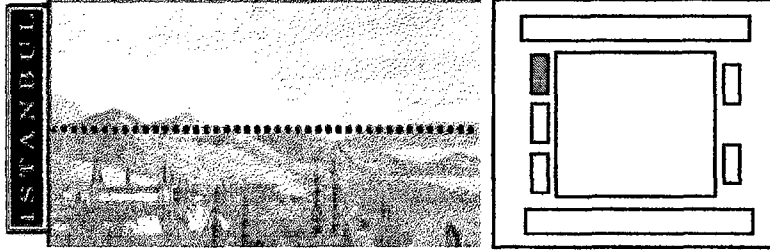
Resim 4.3 Yönlendirmede Renk Kullanımı

Kullanıcı bu bölümlerden birini seçtiğinde, ikinci düzey bağlantısının renginin de seçtiği bölümün renklerine uygun olduğunu görecektir. Örneğin “İstanbul” bölümü seçildiği zaman sayfanın sağ tarafında bulunun yönlendirme bölümüne yüklenen “Past” ve “Now” bağlantıları da kırmızı renkte yapılmıştır (Resim 4.4).



Resim 4.4 İkinci Düzey Yönlendirme Bağlarında Renk Kullanımı ve Bağların Sayfa Üzerindeki Yerleri

Renkler, kullanıcının hangi bölümde olduğunu unutması durumunda, ona hangi bölümde olduğunu hatırlatmak amacıyla da kullanılmıştır. Bu nedenle kullanıcının bulunduğu bölümün ana başlığı, bulunduğu bölümün rengi ile bir çerçeve içerisine alınmıştır (Resim 4.5).



Resim 4.5 Birinci Düzey Bağlarında Renk Kullanımı ve Sayfa Üzerindeki Yeri

#### 4.3.4 Yazı türlerinin (font) kullanımı

Görsellik açısından yazılar da en az resim ve fotoğraflar kadar etkilidir. Bu bakımdan hipermetin dökümanı içerisinde dengeli ve doğru biçimde kullanılmalıdır. Yazı türlerinin büyüklüğü, şekli, kalın ya da ince olması, açılı yazılması ve rengi hipermetin dökümanının görünümünü doğrudan etkiler.

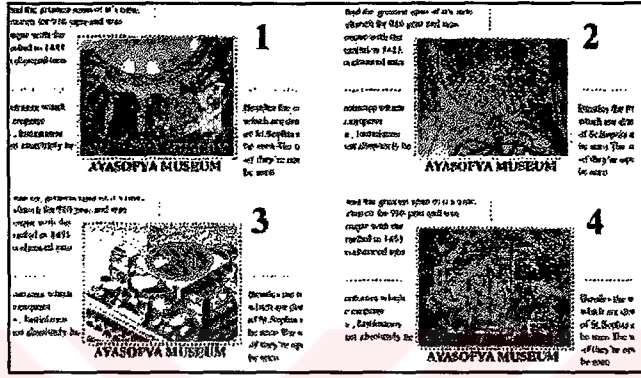
Uygulamada başlıklar ve bağlar gibi hemen göze çarpması istenen bölümlerde yazılar, büyük ve kalın olarak yazılmıştır. Bilgilerin alındığı sayfalarda ise kullanıcının yazıyı okurken zorlanmaması için orta büyüklükte yazı tipleri kullanılmıştır.

#### 4.3.5 Hareketliliğin kullanımı

Hareketlilik anlamlı ve gerekli yerlerde kullanıldığı zaman hipermetin dökümanına canlılık katar. Fakat çok sık ve gereksiz yere kullanılması da hem hipermetin dökümanını yavaşlatır, hem de kullanıcının algılamasının zorlaşmasına neden olabilir. Bu nedenle hareketliliğin her zaman dengeli bir biçimde kullanılması gerekmektedir.

Cyber City Guide’da iki değişik hareketlilik bulunmaktadır. Canlandırılmış grafikler, görüntü hareketliliğinde kullanılmıştır. Görüntü hareketliliği yalnızca sayfanın bilgi alınan

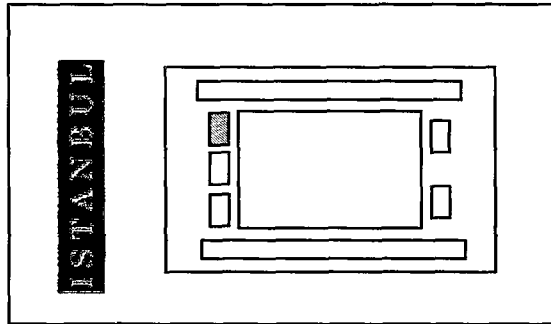
kısmı olan orta alanda yer almaktadır. Uygulamada görüntü hareketliliğinin yoğun olarak kullanıldığı yer “Peninsula” bölümüdür. Bu bölüm içerisinde bulunan alt bölüm “Places” bölümünden bir yer seçildiğinde yer ile ilgili görüntüler sayfanın orta bölümünde arka arkaya gelmektedir. Bu hareketli görüntülerin ilk dört karesi Resim 4.6’da verilmiştir. Bu hareketlilik aynı zamanda “Peninsula” bölümünün diğer alt bölümlerinde de bulunmaktadır. Böylece kullanıcı hem yazılı metinlerden hem de resim, fotoğraf vb. ile görselleştirilmiş ortamlardan konu ile ilgili bilgiyi aynı anda alabilmektedir.



Resim 4.6 Hareketliliğin Kullanımı

Bir diğer hareketlilik kullanımı ise bağlarda yapılmıştır. Birinci, ikinci ve üçüncü düzey yönlendirmelerin bağlarının hareketliliği de birbirinden ayrıdır. Böylece kullanıcının farklı düzey bağları birbirine karıştırması engellenmiştir.

Bağların hareketliliği için üç farklı görüntü kullanılmaktadır. Normalde sayfada görünen birinci karedir ve bağın edilgen olduğu haldir (Resim 4.7). Kullanıcı imleç okunu edilgen durumda olan bağın üzerine getirdiğinde bağ etken duruma geçmektedir. Bağın etken durumdaki halinde ikinci görüntü kullanılmaktadır.



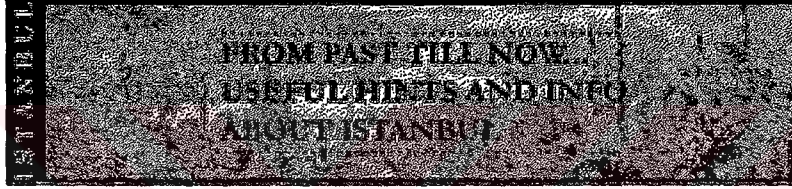
Resim 4.7 “İstanbul” Bağının Edilgen Durumu ve Sayfa Üzerindeki Yeri

Kullanıcı bu bağı seçmek üzere imleç okunu bağı üzerine getirdiğinde bağ etken duruma geçer ve sağa doğru açılır (Resim 4.8).



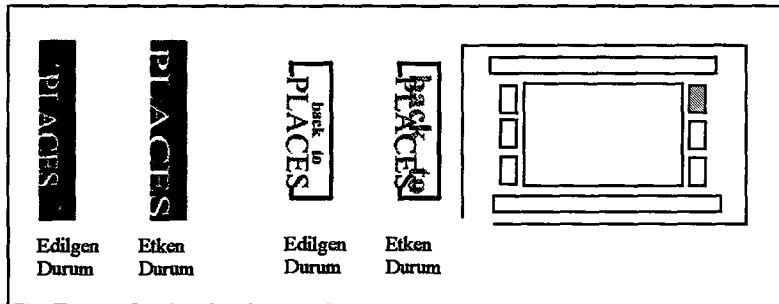
Resim 4.8 "İstanbul" Bağının Etken Durumu

Kullanıcı bağı seçtiğinde üçüncü bir görüntü kısa bir an sayfada gözükmetedir. Kullanıcıya bağı seçtiğini hissettirmek için kullanılan üçüncü görüntüde yazının üstünde ve altında kesikli çizgi çıkmaktadır (Resim 4.9).



Resim 4.9 "İstanbul" Bağının Seçildiği Andaki Durumu

Her farklı düzey bağları için birbirinden ayrı hareketlilik kullanılmıştır. İkinci düzey bağlarında görüntünün boyutlarında bir değişiklik olmamakta, yalnızca görüntünün yazısı büyüyüp küçülmektedir. Bu durum Resim 4.10'da verilmiştir. Şekilde altında 1 yazan görüntüler bağı edilgen durumu, altında 2 yazan görüntüler ise bağı etken olduğu durumu göstermektedir.



Resim 4.10 İkinci Düzey Bağlarda Hareketlilik ve Bağların Sayfa Üzerindeki Yerleri

Üçüncü düzey bağlarda iki farklı hareketlilik kullanılmıştır. Üçüncü düzey hareketliliğinin ilki, ikinci düzey başlığı olan "Places" bölümünden herhangi bir yer ismi seçildiğinde

sayfanın alt tarafına gelen “History”, “Image Gallery” ve “Architectural” bağlarında görülmektedir. Bu üç bağdan “History”nin etken ve edilgen durumu Resim 4.11’de verilmiştir.



Resim 4.11 Üçüncü Düzey Bağlarda Hareketlilik ve Bağın Sayfa Üzerindeki Yeri

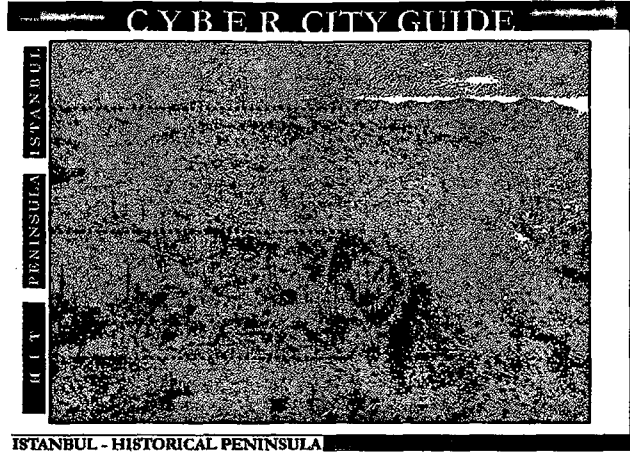
Üçüncü düzey bağlardaki ikinci hareketlilik ise ikinci düzey başlığı olan “Places” seçildiğinde sayfaya gelen haritada görülmektedir. Kullanıcı harita üzerindeki yer isimlerinden birinin üzerine imleç okunu getirdiğinde sayfaya seçtiği yer ile ilgili bir görüntü gelmektedir (Resim 4.12) .



Resim 4.12 Harita Üzerinde Hareketlilik

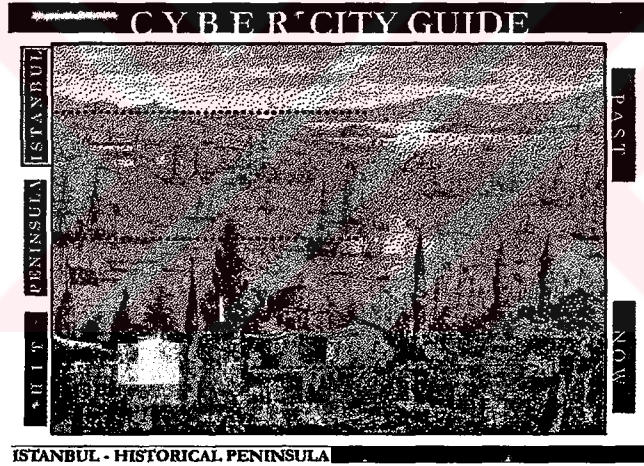
#### 4.3.6 Sayfa Türleri

Model uygulamada genel olarak, bilgilendirme ve yönlendirme olmak üzere iki sayfa tipi bulunmaktadır. Birinci düzeyde yalnızca sayfanın sol tarafında yönlendirme bağları yer almaktadır. Sayfanın sağ tarafı ise boş bırakılmıştır (Resim 4.13).



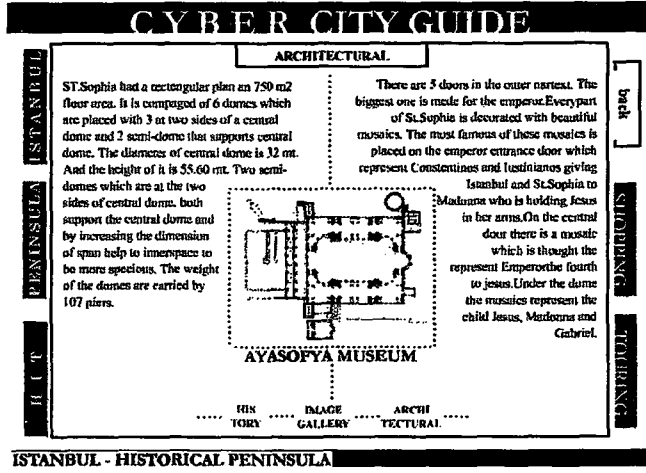
Resim 4.13 Birinci Düzeyde Sayfa Kullanımı

Sol taraftaki bağlantılardan biri seçildiğinde sayfa düzeni olarak değişmemekte, yalnızca sağ tarafa ikinci düzey bağlantıları gelmektedir (Resim 4.14).



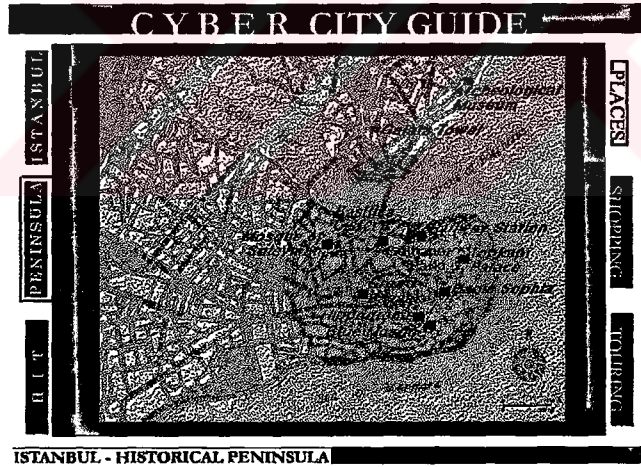
Resim 4.14 İkinci Düzeyde Sayfa Kullanımı

Sağ taraftaki bağlantılara basıldığı zaman sayfa düzeni değişmektedir ve birinci ve ikinci düzeyde resim bulunan orta alan, bilgi verilen alan olmaktadır. Resim 4.15'de görüldüğü gibi orta alan noktalı çizgilerle bölünmüş ve kullanıcıya gösterilmek istenen görüntü için yer ayrılmıştır. Bilgilendirme sayfası en fazla dört bölüme ayrılmıştır. Girilen sayfadaki bilgi yoğunluğuna göre iki bölüme, üç bölüme ya da tek bölüme de ayrılabilir. Bilgilendirmenin yapıldığı orta alan aynı zamanda üçüncü düzey bağlantıların da bulunduğu alandır.



Resim 4.15 Üçüncü Düzeyde Sayfa Kullanımı

Bu sayfa tipleri bütün uygulama boyunca kullanılmıştır. Yalnızca, “Places” bölümünde yer seçimi yapılan haritanın geldiği sayfada değişik bir yapı kullanılmıştır (Resim 4.16). Sayfanın solunda ve sağında başka düzeye gitmek için bağlar yerinde bırakılmıştır ve orta alanda kullanıcının yeri seçeceği harita bulunmaktadır.



Resim 4.16 “Places” Bölümünde Sayfa Kullanımı

#### 4.4 Teknik Özellikler

Cyber City Guide'in tasarlama ve uygulama sürecinde “Adobe Photoshop”, “Future Splash”, “HomeSite Html Editor” ve “Netscape Navigator” programlarından yararlanılmıştır. Ön tasarımı kağıt üzerinde yapılan uygulamanın arayüzünü bilgisayar



bileşenlerini kullanabilmektedirler. Görüntüler kapladıkları alan boyutu azaltılmaya gerek duyulmadan kullanılabilir. Ayrıca kompakt disk üzerindeki bir bilginin okuma hızı, sabit diskler göre düşük olsa bile bir çok dökümanın çalıştırılması için yeterli olmaktadır. kompakt disklerin en büyük olumsuzluğu basım maliyetlerinin fazla olması ve güncellenmeye açık olmayışlarıdır. Kompakt disk üzerine yalnızca bir kere kayıt yapılabilir ve yapılan kayıttın silinmesi ya da değiştirilmesi söz konusu değildir.

Internet üzerinde bir hipermetin dökümanının yayınlanması ise kompakt diske göre çok daha az maliyet getirmektedir. Internet'in en büyük üstünlüğü çok yoğun kullanıcı kitlesine çok kolay ulaşabilmesi, istendiği an güncelleme yapılabilmesi, istenilen bölümlere ek yapılabilmesi, yapılmış bir bölümün silinmesi v.b. dir. Fakat Internet üzerinden bilgi telefon hatları ile iletiildiğinden ve telefon hatları ise belli bir hıza kadar bilgi aktarımını desteklediğinden kompakt diskler göre bilginin okunması çok yavaştır. Bu nedenle Internet üzerinde yayınlanmak üzere hazırlanan bir dökümanda ses ve video gibi hızı yavaşlatacak, hipermetin dökümanı bileşenlerinin kullanılmasından kaçınılmaktadır. Görüntüler de yine bu nedenle boyut ve renk sayısı olarak küçültülmekte ve bu da onların kalitesini doğrudan etkilemektedir.

	Kompakt Disk	Internet
Güncelleme	Yapılamaz	Yapılır
Kullanıcıya ulaşma	Basılan ve dağıtılan kompakt disk sayısına bağlıdır.	Büyük bir kullanıcı kitlesine çabucak ulaşabilmektedir.
Kullanılabilir hipermetin bileşenleri	Ses ve video dahil her türlü bileşen kullanılabilir.	Her türlü bileşen kullanılır ama transfer hızını hayli düşürdüğü için tavsiye edilmemektedir.
Üzerindeki bilginin yüklenme hızı	Hızlıdır	Kompakt diskler göre oldukça yavaştır.

Çizelge 4.1. Kompakt Disk İle Internet'in Karşılaştırılması

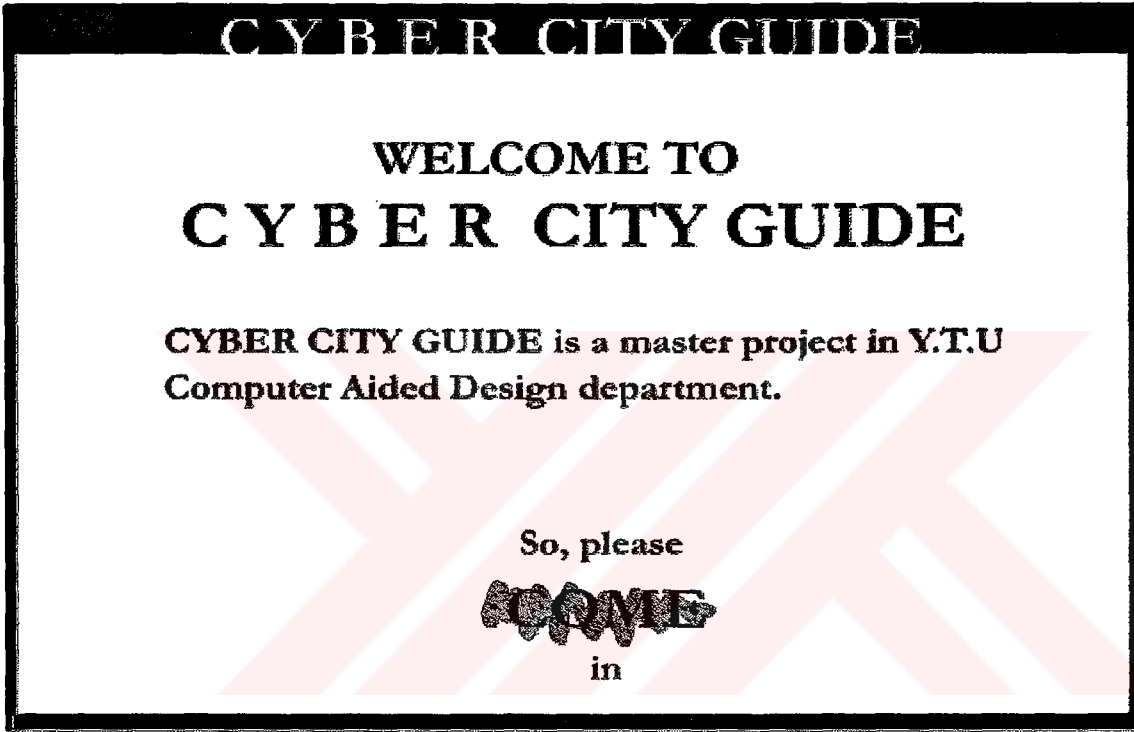
Görüldüğü gibi uygulamanın kompakt disk ya da Internet üzerinde yayınlanmasının çeşitli olumlu ve olumsuz yanları bulunmaktadır. Bu nedenle her iki ortamın olumlu yönlerinden yararlanılmaya çalışılmıştır. Kompakt disklerin geniş depolama kapasitesinden

yararlanabilmek için uygulamanın kompakt disk üzerinde yayınlanmasına karar verilmiştir. Fakat Internet'in ulaşabildiği geniş kullanıcı kitlesini ve kolaylıkla güncellenebilmesini, göz ardı etmemek gerekmektedir. Bu nedenle gelecekte uygulamanın, bir Internet sitesine dönüşmesini kolaylaştırmak için yazılmasında ve görüntülenmesinde Internet teknolojileri kullanılmıştır.

Ayrıca uygulamanın yayınlanmasında bir başka yol da, kompakt diskin ve Internet'in bir arada kullanılması ve her ikisinde birbirlerinin eksikliklerini kapatmasını sağlamaktır. Bu durumda uygulamanın asıl hali kompakt disk üzerine konulacaktır. Internet'in olumsuzlukları göz önüne alınarak yapılacak asıl uygulamanın sadeleştirilmiş bir hali Internet üzerine konulacaktır. Sıkça güncellenmesi gereken bölümler Internet üzerinde güncellenecek ve kompakt diskden de bu adrese bağ verilecektir. Kompakt disk üzerinde bulunan uygulama ile Internet üzerinde bulunan site aynı teknolojileri kullanacağı için geçişlerde bir sorunun yaşanması söz konusu olmayacaktır.

## 5. MODEL UYGULAMADA ÖRNEK DOLAŞIM

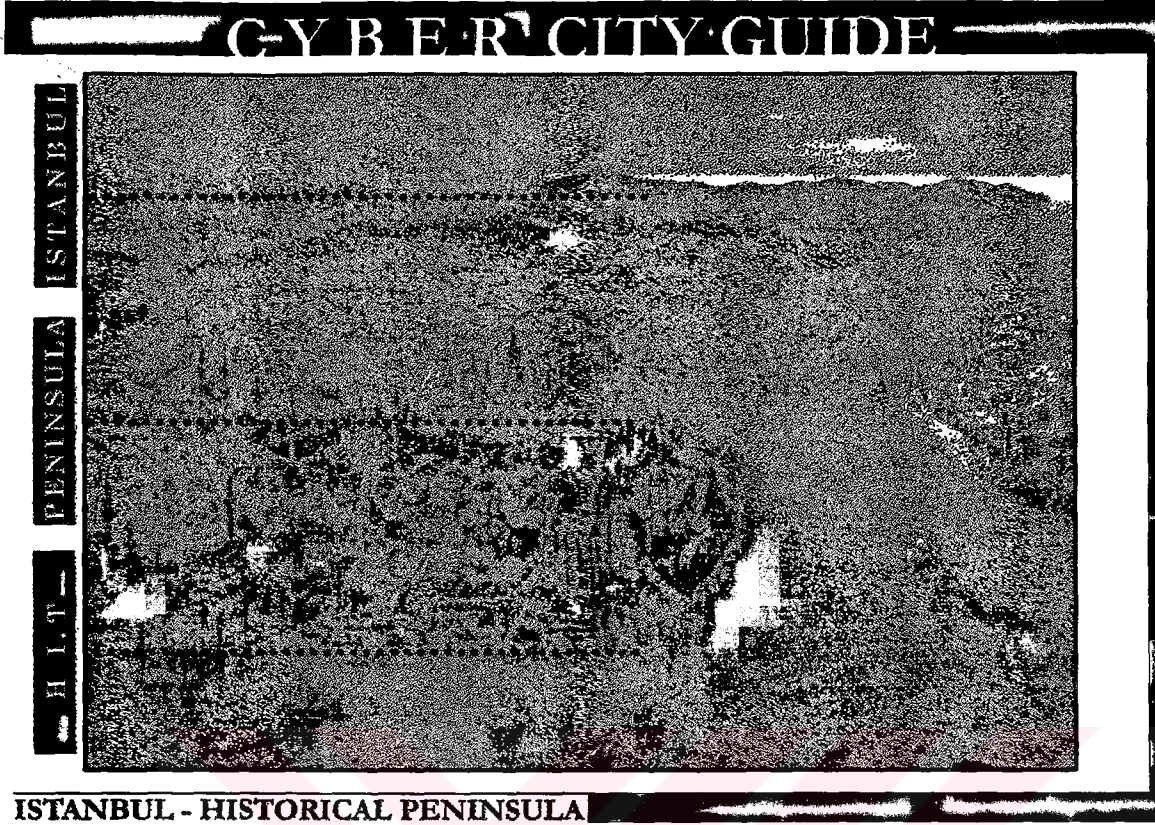
Bu bölümde model uygulama içinde örnek bir dolaşım ele alınmıştır. İstenirse bu sayfalarda örneklenen uygulama, araştırmanın ekinde verilen kompakt diskin bilgisayara yüklenmesi ile ekrandan da izlenebilir. Model uygulamayı bilgisayar ortamında inceleme fırsatı bulamayanlar ise bu bölümde örneklenen dolaşım ile uygulama hakkında bilgi sahibi olabilirler.



Resim 5.1 Model Uygulamanın Açılış Sayfası

Açılış sayfası, uygulama ilk başlatıldığında yalnızca bir kez ekrana gelmektedir (Resim 5.1). Sayfanın altında bulunan başlık işaretlediğinde Cyber City Guide'in ana sayfasına ulaşılabilecektir. Açılış sayfasına geri dönüş yoktur. Açılış sayfasının amacı, kullanıcıyı ana sayfayı görmeden önce karşılamak ve bu sırada da ona uygulama hakkında ön bilgi vermektir.

Açılış sayfasından sonra ana sayfaya gelmektedir (Resim 5.2). Ana sayfanın sol tarafında birinci düzey bağlar bulunmaktadır. Bu bağlar ile 3 ana bölüm olan "İstanbul", "Peninsula" ya da "Hit" bölümlerine ulaşılmaktadır.



ISTANBUL - HISTORICAL PENINSULA

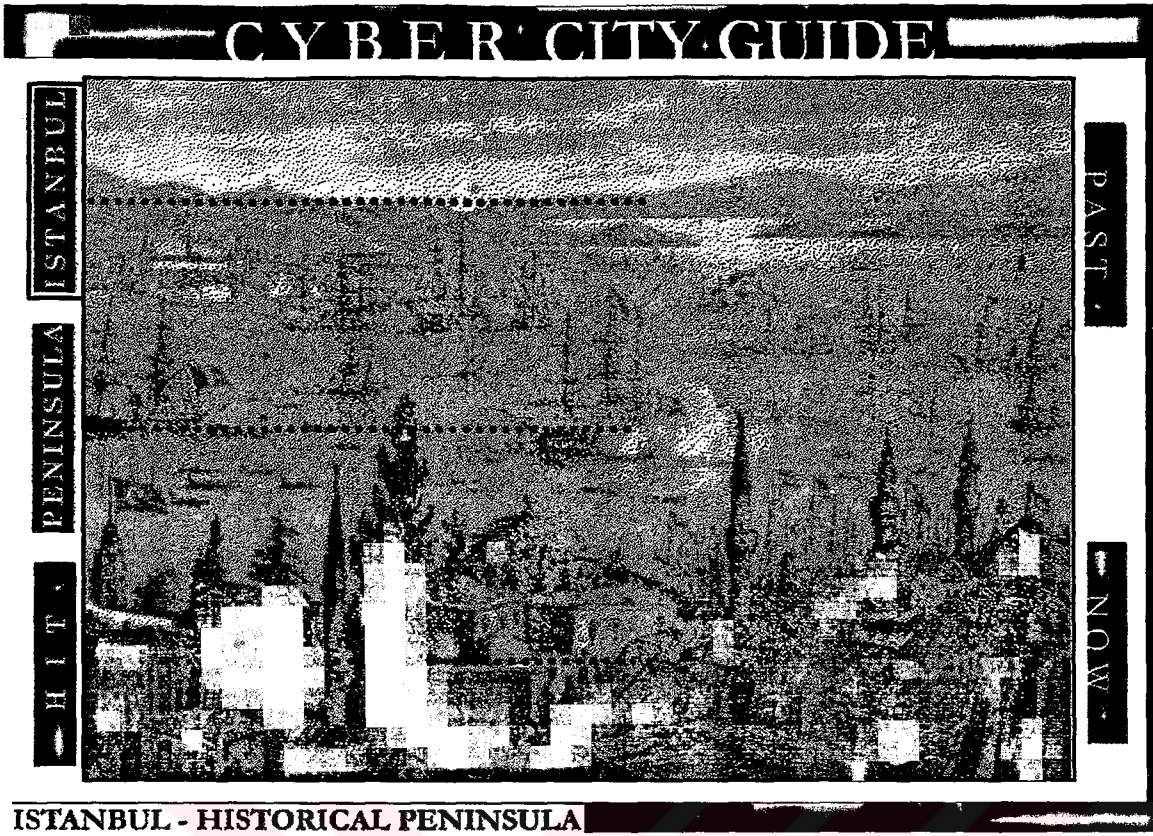
Resim 5.2 Model Uygulamanın Ana Sayfası

Ortada ki büyük alanda ise, tarihi yarımada'nın bir görüntüsü bulunmaktadır. Görüntü üzerinde bulunan mavi noktalar solda bulunan bağların açılış doğrultularını simgelemektedir.

Eğer, ana sayfa üzerinde, sol tarafta bulunan bağlardan "İstanbul" bölümünü seçilirse Resim 5.3'de görünen sayfa ile karşılaşılacaktır..

Bu sayfadan, "İstanbul" bölümünün ana dağılımı yapılmaktadır. Sol taraftaki "İstanbul" başlığı nerede bulunduğu unutulmaması için kırmızı çizgi ile çerçevenmiştir. Kırmızı renk aynı zamanda "İstanbul" bağının etken olduğu durumda görünen gravürün rengidir. Ayrıca orta bölümde yer alan görüntünün üzerindeki kırmızı noktalar da yine "İstanbul" bölümünde olduğunu hatırlatmaktadır.

Bu sayfadan diğer ana bölümlere geçmek olanaklıdır. "İstanbul" bölümünde devam etmek için sağ tarafta bulunan "Past" ve "Now" bağlarından biri seçilmelidir.



ISTANBUL - HISTORICAL PENINSULA

Resim 5.3 Model Uygulamada “İstanbul” Bölümü Sayfası

“İstanbul” bölümünden “Past” bağı seçildiği zaman, Resim 5.4’de verilen sayfaya ulaşılmaktadır . Bu sayfadan İstanbul’un tarihi hakkında bilgi alınmaktadır. Sayfa iki kısma ayrılmış durumdadır. Sol tarafta metin ile ilgili resimler bulunmaktadır. Sağ tarafta ise İstanbul’un tarihi kısaca anlatılmaktadır.

Ekranın sol tarafındaki bağlardan İstanbul, nerede olduğunu anlatabilmek için kırmızı bir çerçeve içerisine alınmıştır. Aynı şekilde sağ tarafta bulunan “Past” bağıda farklılaştırılmış ve “İstanbul” bölümü içerisindeki “Past” bölümünde olduğu anlatılmıştır.

“İstanbul” bölümü içerisindeki “Now” bağı seçildiğinde , Resim 5.5’de görülmekte olan ekrana ulaşılmaktadır. Bu ekrana ulaşmak için Resim 5.4’de ki veya Resim 5.3’de ki “Now” bağından herhangi birinin seçilmesi yeterlidir. Sayfa Resim 5.4’de de olduğu gibi iki bölüme ayrılmıştır. Sol tarafta ilgili resimler bulunmaktadır, sağ tarafta ise İstanbul’un bugünü ile ilgili bir metin vardır.

# CYBER CITY GUIDE

ISTANBUL

PENINSULA

HIST



- During the Greek Antiquity, Byzantium enjoyed maritime power. It was the site of Constantinople (later Istanbul) that
- Constantine I declared to be the new nucleus of the Roman Empire in 324 A.D. The emperor possessed high expectations for the city which he named after himself.
- As capital of the Byzantine Empire following the division of the Roman Empire in 395, Constantinople was also capital of the Christian Eastern Roman Empire. Under Emperor Justinian I, it reached the peak of its realisations in terms of architectural achievements.
- Constantinople defended its trade routes and expanded its territory through a series of wars. Under the Macedonian Dynasty (867-1081), it reached the peak of its power. The city, which had reached extensive proportions, was filled with architectural masterpieces. At this time, it was considered the greatest urban achievement in the western world.
- After a series of invasions and defeats, Constantinople was reconquered in 1261. Following its takeover by the Turks in 1453, it became the glorious capital of the flourishing Ottoman Empire (1451-1566).

PAST

NOW

## ISTANBUL - HISTORICAL PENINSULA

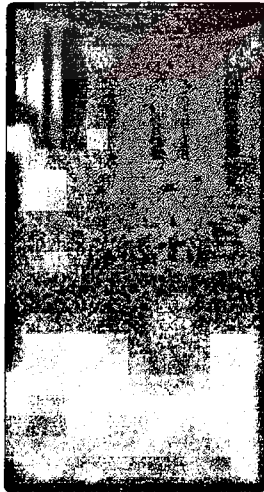
Resim 5.4 "İstanbul" Bölümü İçerisindeki "Past" Bölümü

# CYBER CITY GUIDE

ISTANBUL

PENINSULA

HIST



- Istanbul is an international art and cultural center. The International Arts and Cultural Festival is held each year in June and July with famous artists coming from all over the world.
- These performances are held mostly in the Ataturk Cultural Center. Those enjoying classical music can hear it at Cemal Resit Rey Hall. Operas, operettas, ballets, film, concerts, exhibitions and conferences all share the cultural palette of the city. Istanbul also has a rich program of light entertainment. Nightclubs provide splendid entertainment throughout dinner, ranging from a selection of Turkish songs to the famous bellydance.
- Istanbul is an international gambling city with many casinos. Alongside these are modern discos, cabarets, and jazz clubs in the Taksim-Harbiye district.
- In Sultanahmet, there are a number of restaurants in restored Byzantine and Ottoman buildings which offer a unique setting for an evening out.
- On the Bosphorus, Ortakoy is the best place for nightlife in Istanbul, with its nightclubs, jazz clubs, fine seafood restaurants and bars.

PAST

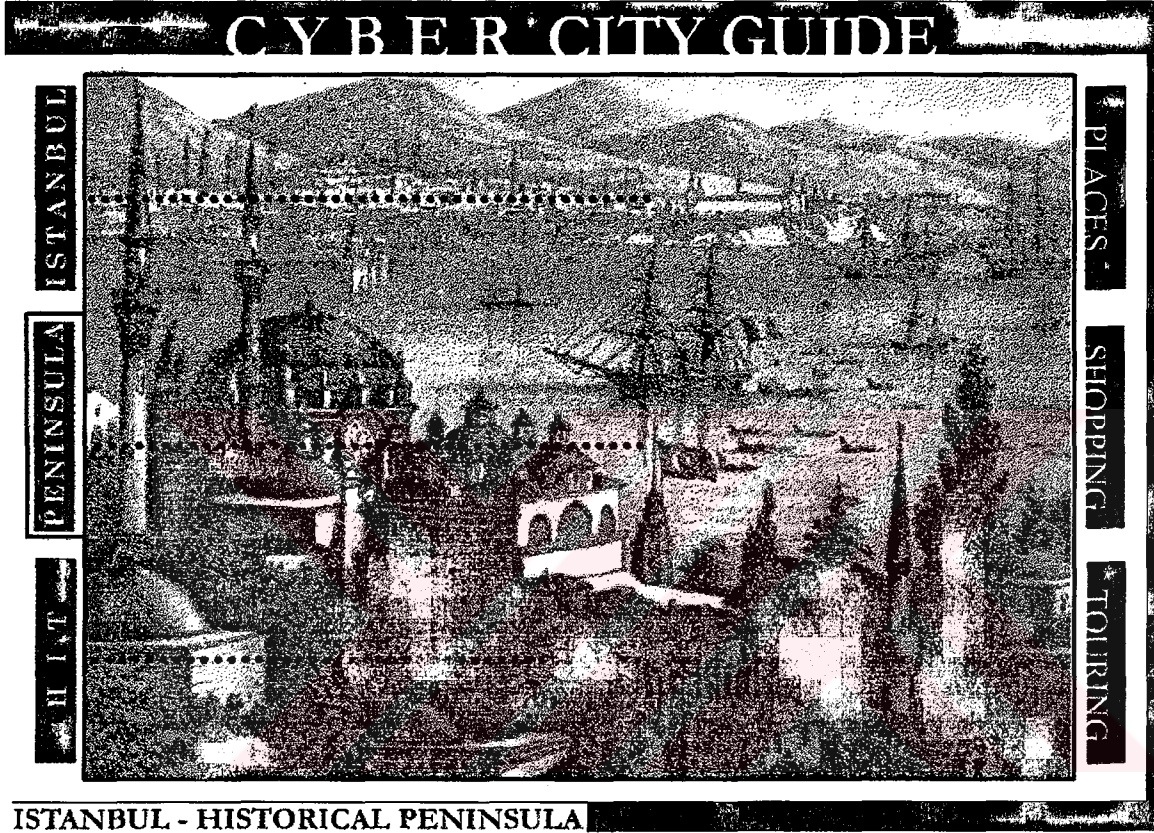
NOW

## ISTANBUL - HISTORICAL PENINSULA

Resim 5.5 "İstanbul" Bölümü İçerisindeki "Past" Bölümü

“Past” bölümünde olduğu gibi “Now” bölümünde de nerede olunduğunun anlatılabilmesi için “Now” bağı farklılaştırılmıştır.

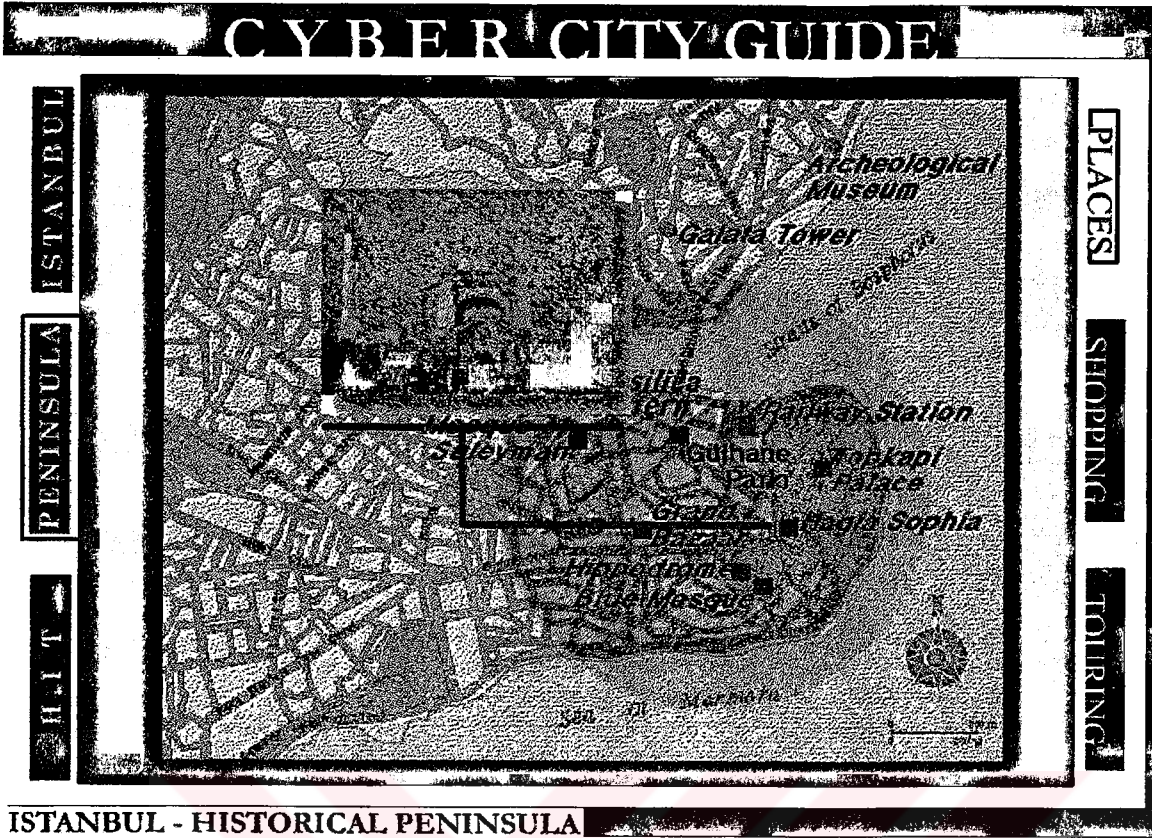
Uygulamanın herhangi bir anında ekranın sol tarafında bulunan “Peninsula” bağı kullanılarak tarihi yarımada ile ilgili bilgileri alabileceği bölüme gidilebilir (Resim 5.6).



Resim 5.6 Model Uygulamada “Peninsula” Bölümü

Bu sayfada da sol tarafta bulunan bağlardan “Peninsula” bağı mavi renkte bir çerçeve içerisine alınmıştır. Ayrıca sayfanın sağ tarafında yer alan ve “Peninsula”nın bölümlerine ulaşmaya yarayan bağlarda aynı renktedir.

Eğer “Peninsula” bölümünde “Places” bağı seçilirse yarımada üzerinde bilgi alınabilecek yerlerin gösterildiği haritanın bulunduğu sayfaya gelinmektedir (Resim 5.7).



ISTANBUL - HISTORICAL PENINSULA

Resim 5.7 “Peninsula” Bölümü İçerisindeki “Places” Bölümü

Bu sayfada tarihi yarımada üzerinde, ziyaret edebilecek önemli yerler işaretlenmiştir. İstenirse yalnızca haritayı incelenebilmekte, ya da harita üzerinden bilgi alınmak istenen yapı veya yerler seçilebilmektedir. İmleç oku bir yapının üzerine geldiğinde o yapı hakkındaki küçük bir görüntü ekranda belirlemektedir. Görüntüsü ile karşılaşılan bu yapı hakkında daha ayrıntılı bilgiye ulaşılabildiği gibi “Peninsula” bölümünün diğer bölümleri olan “Shopping” ve “Touring” bölümlerine de gidilebilmektedir.

Örneğin harita üzerinden “Ayasofya Müzesi” bağı seçildiğinde Resim 5.8’de ki sayfaya ulaşılmaktadır. Burası Ayasofya Müzesi hakkında bilgi alınan yerdir. Sayfanın orta bölümünün altında üç adet bağ daha bulunmaktadır. Bunlar Ayasofya Müzesi’nin tarihinin anlatıldığı “History”, Ayasofya Müzesi ile ilgili fotoğrafların bulunduğu “Image Gallery” ve Ayasofya Müzesi’nin mimari özelliklerinin anlatıldığı “Architectural” bağlantılarıdır.

# CYBER CITY GUIDE

ISTANBUL

INFO

PRICE LIST & TIMETABLE

Back to  
PLACES

It was built by Byzantion Emperor Iustinianos to mathematician Anthemius and geometry scientist Isidoros.  
St.Sophia with 31-32 m. Dome diameter and 55-60 m. Height had the greatest span of it's time.  
It served as a church for 916 year and was turned into mosque with the concune of Istanbul in 1453.  
In 1935 it was chanced into museum.


PENINSULA

MOSAICS

ADVICE

SHOPPING

TOURING



AYASOFYA MUSEUM

Mosaics of entrance which represent the emperor Constantinos , Iustinianos and Jesus must absolutely be scen.

Besides the mosaics which are dominant in all part of St.Sophia are also worth to be seen. The upper galleries -if they're opened- must also be seen

.....

HIS  
TORY

.....

IMAGE  
GALLERY

.....

ARCHI  
TECTURAL

.....

## ISTANBUL - HISTORICAL PENINSULA

Resim 5.8 "Places" Bölümü İçerisindeki "Ayasofya Museum" Bölümü

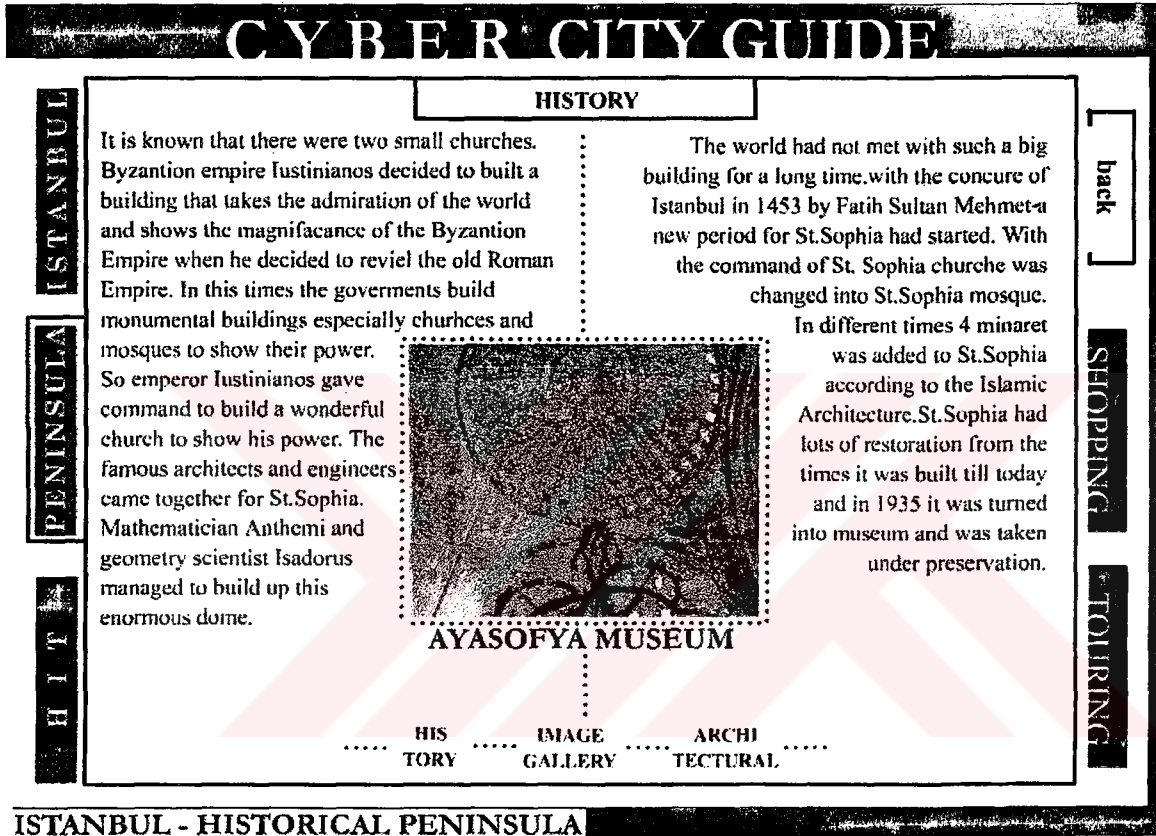
Resim 5.8'de görülmekte olan sayfanın orta bölümü üç bölüme ayrılmıştır. "Info" başlıklı bölümde Ayasofya Müzesi hakkında çok genel bilgiler bulunmaktadır. "Advice" başlıklı bölümde Ayasofya Müzesi'ni gezerken dikkat edilmesi önerilen özellikler anlatılmaktadır. "Price list & Time table" da ise, Ayasofya Müzesi'nin ziyarete açık olduğu saatler ve giriş ücreti yer almaktadır. Tüm bu bilgilerin ve sayfanın ortasında ise Ayasofya Müzesi ile ilgili fotoğraflar arka arkaya ekrana gelmektedir.

"History" başlığı seçildiğinde Resim 5.9'da yer alan sayfaya ulaşılmaktadır. Bu bölüm Ayasofya Müzesi'nin tarihçesinin verildiği bölümdür. Ekran üç kısma ayrılmıştır. Sayfanın üstünde hangi bölümde olduğunu hatırlatan history başlığı yer almaktadır.

Başlığın altında sayfa iki kısma ayrılmıştır ve burada yapının tarihi ile ilgili bir metin yer almaktadır. Orta bölümde ise yine Ayasofya Müzesi'nin bir fotoğrafı yer almaktadır. Bu

bölümden bir önceki bölüme, -örneğin Resim 5.8 de yer alan sayfaya- geçmek istendiğinde sayfanın sağ tarafında bulunan “Back” bağının kullanılması gerekmektedir.

“Image Gallery” bağı seçildiğinde ise Ayasofya Müzesi ile ilgili görüntülerin yer aldığı sayfaya gelinmektedir (Resim 5.10). “History” bölümünde olduğu gibi burada da sayfanın bir başlığı bulunmaktadır.



#### ISTANBUL - HISTORICAL PENINSULA

#### Resim 5.9 “Ayasofya Museum” Bölümü İçerisindeki “History” Bölümü

Bu bölümde “History” ve “Architectural” bölümlerinden farklı olarak bir sonraki fotoğrafları görmek için bir bağ bulunmaktadır. Bu bağa basıldığında, içinde iki değişik fotoğraf olan bir sonraki sayfaya gidilmektedir.

“Architectural” bağı seçildiğinde Ayasofya Müzesi’nin mimari özelliklerinin belirtildiği sayfaya gelinmektedir (Resim 5.11).

Bütün sayfalarda olduğu gibi bu sayfadan da diğer ana bölümlere ve alt bölümlere geçiş, sol ve sağ bağlar ile sayfanın orta alanında bulunan bağlarla yapılabilmektedir.

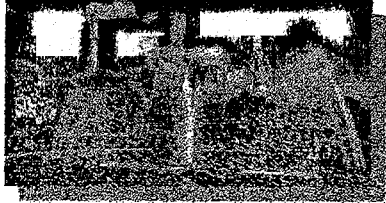
**CYBER CITY GUIDE**

ISTANBUL

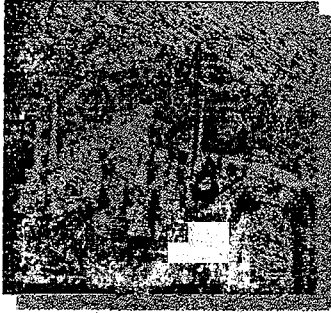
PENINSULA

HIT

IMAGE GALLERY



a view from park



a birds eye view

AYASOFYA MUSEUM

HIS TORY    IMAGE GALLERY    ARCHITECTURAL

back

SHOPPING

TOURING

**ISTANBUL - HISTORICAL PENINSULA**

Resim 5.10 "Ayasofya Museum" Bölümü İçerisindeki "Image Gallery" Bölümü

**CYBER CITY GUIDE**

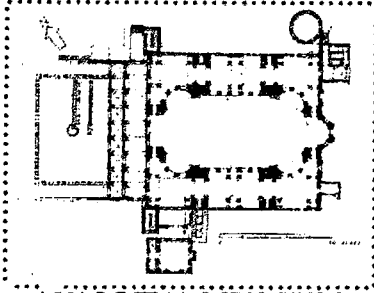
ISTANBUL

PENINSULA

HIT

ARCHITECTURAL

ST.Sophia had a rectangular plan an 750 m<sup>2</sup> floor area. It is compaged of 6 domes which are placed with 3 at two sides of a central dome and 2 semi-dome that supports central dome. The diameter of central dome is 32 mt. And the height of it is 55.60 mt. Two semi-domes which are at the two sides of central dome, both support the central dome and by increasing the dimension of span help to innerspace to be more specious. The weight of the domes are carried by 107 piers.



AYASOFYA MUSEUM

HIS TORY    IMAGE GALLERY    ARCHITECTURAL

back

SHOPPING

TOURING


There are 5 doors in the outer nartext. The biggest one is mede for the emperor. Everypart of St.Sophia is decorated with beautiful mosaics. The most famous of these mosaics is placed on the emperor entrance door which represent Constentinos and Iustinianos giving Istanbul and St.Sophia to Madonna who is holding Jesus in her arms. On the central door there is a mosaic which is thought the represent Emperorth fourth to jesus. Under the dome the mosaics represent the child Jesus, Madonna and Gabriel.

**ISTANBUL - HISTORICAL PENINSULA**

Resim 5.11 "Ayasofya Museum" Bölümü İçerisindeki "Architectural" Bölümü

İkinci düzey bağlardan “Shopping” bağı seçildiğinde Resim 5.12’de görülen sayfaya ulaşılmaktadır. Bu bölümde tarihi yarımada içinde gidilebilecek alışveriş mekanları hakkında mimari bilgiler yer almaktadır.

CYBER CITY GUIDE

İSTANBUL	<p style="text-align: center;"><b>Covered Bazaar</b></p> <p>Covered Bazaar is a group of buildings beginning from Fatih Sultan Mehmet constructed in 250 years, composed of 61 streets and rests on 30.7 hectar. First constructed 2 stone "bedesten" and in time open bazaar surrounding them appears then they are covered with.</p> <p>Roofs of tiled vaults so there becomes a group of streets and galleries. Materials are numerous; piers usually cut stone, walls sometimes brick and plaster and sometimes mixed stone. Bazaar is still in use with many restorations after many fires in past and additions.</p>	➤	<p style="text-align: center;"><b>Spice Bazaar</b></p> <p>Bazaar built by chief architect Mustafa Aga at 1663 building is constructed with walls of consecutively placed stone and brick lines. It has built by joining of two bazars in "L" shapes. At joint of these two arms a transversal vault is used and at side of South East leg an "azan pavillon" is placed.</p> <p>In general this azan pavillon exist at the joint of these arms).</p> <p>Entrances from two big arms are built as two storey structures with six "revak".</p> <p>Bazaar has total 88 ayvan and cells with 46 of them at long arm, 36 at short arm and 6 at the joining of two arms.</p>
PENINSULA			SHIPPING
HİT			TOURING

İSTANBUL - HISTORICAL PENINSULA


Resim 5.12 “Peninsula” Bölümü İçindeki “Shopping” Bölümü

Bu bölümde de ortada bulunan bilgilendirme sayfası ikiye bölünmüştür ve her iki tarafta iki ayrı alışveriş mekanı tanıtılmaktadır. Sayfanın üstünde bulunan ileri bağı ile bir sonraki sayfaya geçilerek alışveriş mekanları hakkında bilgi almaya devam edilebilir.

“Touring” bağı seçildiğinde öneri gezi programlarının verildiği sayfaya ulaşılmaktadır (Resim 5.13).

Sayfa bu bölümde 2 kısma ayrılmıştır. “Byzantine” yazan bölümde tarihi yarımada içerisinde bulunan Bizans yapıları hakkında mimari bilgiler, “Ottoman” başlıklı bölümde ise Osmanlı yapıları hakkında kısa bilgiler verilmektedir. Böylece tarihi yarımadada yapılabilir iki ayrı gezi prpgramı verilmektedir.

# CYBER CITY GUIDE

		BYZANTINE	OTTOMAN		
ISTANBUL	PENINSULA	<p><b>HIPODROME</b>: Hipodrome was a giant construction occupying 480 X 117 mt ground area built by Septimius Severus and enlarged by Great Constantinus. Empires Loggia named as kathisma was at today Sultan Ahmet side since Imperial Palace placed at there. Walls of hipodrome were decorated with numerous sculptures. At central Area was placed "spina" which racing cars were turning. Main monuments are still standing on Spina. One of these is obelisk which have been erected by Empire Great Theodosius. This obelisk is brought from Mezopotamia and has hieroglyphics on describing the sacrificial animals gifted to Amon-Ra. Second monument is "Barmali Sutan" whic has 3 snakes twisted around each other. 3th is the obelisk with 32 mt. height and constructed at stone blocks.</p>	<p><b>YENI MOSQUE</b>: This mosque begun to be built by Mimar Davut Aga but couldn't finished due to many reasons and finally Hacı Mustafa Aga completed it. Mosque sits on a raised platform since its very close to the sea. Eventhoug glortous classical period of Ottoman Architecture was over. Yeni Mosque could have been carried many positive qualites of the past. Main dome rests on four piers, rounded by four half domes and at each corners another small dome also placed. Interior is decorated with fine calligraphy works besides blue, green tiles and they are best examples of 17th century.</p>	PLACES	SHOPPING
			TOURING		

## ISTANBUL - HISTORICAL PENINSULA

Resim 5.13 "Peninsula" Bölümü İçerisindeki "Touring" Bölümü

Model uygulamanın birinci düzeydeki son bölümü olan "Hit" seçilirse Resim 5.14'de yer alan sayfaya ulaşılmaktadır. Bu bölümde "Today" başlığı altında, tarihi yarımada o gün, "This Week" başlığı altında, tarihi yarımada o hafta, "This Month" başlığı altında, tarihi yarımada o ay yer alan ve "Next Month" başlığı altında ise tarihi yarımada gelecek ay yer alacak etkinliklerden söz edilmektedir.

Etkinliklerin hangi tarihte nerede olacağı kırmızı renkli yazılar ile belirtilmiş, etkinlik ile ilgili içeriksel bilgi ise mavi renk yazılarla belirtilmiştir. Ayrıca etkinlikler ile ilgili görüntüler de sayfanın orta alanında yer almaktadır.

# CYBER CITY GUIDE

ISTANBUL	<b>TO DAY</b>	<b>THIS WEEK</b>
	<p>5 Sep Sat: <b>RALPH KIRSCHBAUM,</b> Hagia Eireni Museum</p> <p>5th INTERNATIONAL ISTANBUL MUSIC FESTIVAL</p> <p>Mendelssohn: Sonata in D major, Op.58 Schubert: Sonata in A minor, D821 (Arpeggiato) Brahms: Sonata in F major, Op.99</p>	<p>10 Sep Thu : <b>IL GIARDINO ARMONICO</b> Hagia Eireni Museum</p> <p>5th INTERNATIONAL ISTANBUL MUSIC FESTIVAL Giovanni Anonini, conductor &amp; flute</p> <p>Vivaldi: Symphony in G major for strings , RV149 Vivaldi: Concerto in D minor for viola d'amore, RV393</p>
PENINSULA	<b>THIS MONTH</b>	<b>NEXT MONTH</b>
	<p>23 Sep Thu : <b>VIENNA CHAMBER ORCHESTRA</b> Hagia Eireni Museum</p> <p>5th INTERNATIONAL ISTANBUL MUSIC FESTIVAL</p> <p>LUDWIG MÜLLER, 1st violin &amp; conductor</p>	<p>16 Oct Fri : <b>SKAMPA</b> Hagia Eireni Museum</p> <p>5th INTERNATIONAL ISTANBUL MUSIC FESTIVAL</p>
HIT	<p>Strauss J. (son): Im Kränzwald , Op.336 Strauss J. (father): Cachucha-Galopp Op.97 Strauss Josef: Delirien-Walzer, Op.212</p>	<p>Mozart: Quartet, K157 Mendelssohn: Quartet No.2, Op. 44 Smetana: Quartet No.1</p>

## ISTANBUL - HISTORICAL PENINSULA

Resim 5.14 Model Uygulamada "Hit" Bölümü

## 6. SONUÇLAR

Araştırmanın sonuçları iki bölümde ele alınmıştır. Birinci bölümde hipermetin dökümanı kullanımının mimarlık mesleğine getirdiği yenilikler anlatılmaktadır. İkinci bölümde ise mimari bir kent rehberi oluşturmakta kullanılacak içerik tasarımı ile bilgi ve arayüz tasarımları anlatılmaktadır. Bu bölümde ayrıca model uygulama ile incelenen kent rehberleri arasında tespit edilen farklılıklar da aktarılmıştır.

### 6.1 Hipermetin Dökümanlarının Mimari Sunuma Getirdiği Yenilikler

Mimarlık mesleği içinde yavaş yavaş yer edinen bilgisayarların bu alana yaptıkları en büyük katkılardan biri, mimari sunum tekniklerine getirdikleri yeniliklerdir.

Hipermetin dökümanlarının mimari sunuma getirdiği yeniliklerden ilki; kullanıcı-döküman etkileşimidir. Verilmek istenen bilgiler hipermetin dökümanları ile kullanıcıya basılı ortamlarda yapılan sunumlara göre çok daha kolay verilmekte, kullanıcı çok daha kolay yönlendirilmektedir. Bu sayede kullanıcı verilmek istenen bilgileri daha çabuk öğrenebilmektedir. Örneğin bir hipermetin dökümanı içerisinde yer alan ve bir kentteki mimari yapıları gösteren bir harita, aynı kentin aynı mimari yapılarını gösteren fakat basılı ortamda bulunan bir haritadan daha kullanışlı olacaktır. Bu durumda kullanıcı hipermetin dökümanı üzerinde bulunan haritadan bir yapıyı seçtiğinde, yapı hakkında bilgi alacağı başka bir dökümana yönlenebilir, yapı hakkında hareketli ve sesli verilere ulaşabilir, harita üzerinde açılan ikinci bir döküman ile seçtiği yapı hakkında bilgi alabilir, ya da dökümanı hazırlayan kişinin uygun bulduğu başka sunumlarla karşılaşabilir. Bu durumda kullanıcının karşısına bir çok seçenek çıkabilmektedir. Oysa kullanıcı basılı ortamda bulunan harita ile bu kadar geniş bir bilgi akışına ulaşamayacaktır.

Hipermetin dökümanının kullanıcı-döküman etkileşiminden sonra mimari sunuma getirdiği başka bir olumlu özellik ise ses ve hareketli görüntü verilerinin kullanılmasıdır. Bölüm 2'de incelenen hipermetin dökümanlarında da görülebildiği gibi kullanıcı bir mimari yapının içerisinde dolaşıyormuş gibi yapıyı inceleyebilmekte, yapının neresinde dolaşacağına kendi karar verebilmektedir. Basılı ortamlarda bir mimari yapının bu şekilde

sunulması imkansız iken, buna benzer bir sunum ancak etkileşimli olmayan televizyon ya da video görüntüleri ile olabilmektedir.

Hipermetin dökümanlarının mimarlık ve diğer meslek alanlarına yaptığı en önemli katkı bilginin erişebilirliğini kolaylaştırması olmuştur. Özellikle Internet üzerinde yayınlanan hipermetin dökümanları ile bilgi paylaşımında zaman ve mekan sınırlandırması kalkmıştır. Dünyanın herhangi bir yerinde oturan bir kullanıcı Internet üzerinde kullanılan bir hipermetin dökümanı ile istediği bir kentin mimarisi hakkında bilgi alabilmekte, örneğin Paris'de bulunan Louvre müzesini gezebilmektedir.

## **6.2 Mimari Bir Kent Rehberi Oluşturmada Kullanılabilecek İçerik, Bilgi ve Arayüz Tasarımı**

Internet üzerinde bulunan ve mimarlıkta kullanılan hipermetin dökümanları üzerinde yapılan incelemeler sonucunda, bir kent ya da kent bölgesinin sunumunu yapan dökümanların tüm dökümanlara göre çok az oranda olduğu tespit edilmiştir. Bu alanda yapılan hipermetin dökümanları incelendiğinde bu dökümanların genellikle bir kent bölgesi içerisindeki aynı tür yapıların sunumunu yaptığı görülmektedir. Bir kent içerisindeki çeşitli mimari yapıları tanıtan dökümanların ise, yapıları sınıflandırmadıkları ve hepsini aynı başlık altında toplayarak bilgi tasarımı açısından hatalı sunum yaptıkları tespit edilmiştir.

Bu nedenle model uygulamada tarihi yarımada içerisindeki mimari yapıların sunumu için kullanıcının önüne üç ayrı seçenek çıkartılmıştır :

Birinci seçenekte kullanıcıya bölgenin en önemli yapıları olduğu düşünülen Ayasofya Müzesi, Topkapı Sarayı ya da Yerebatan Sarnıcı gibi yapılar detaylı olarak sunulmuştur. Bu bölümde kullanıcı ilgilendiği yapıyı haftanın hangi gününde, hangi saatler içerisinde ziyaret edebileceği, ziyaret ettiği yapıda hangi mimari özelliklere dikkat etmesi gerektiği söylenmekte, yapının tarihi ve mimari özellikleri konusunda bilgilendirilmektedir. Bu bölüm yapılar hakkında detaylı bilgiye ihtiyaç duyan kullanıcılar için hazırlanmıştır.

İkinci seçenekte kullanıcıya tarihi yarımada içerisinde gezebileceği alışveriş mekanlarının mimari sunumu yapılmıştır. Alışveriş mekanlarının haftanın her gününde istenilen saatte ziyarete açık olan yaşanan yerler olması ve alışveriş gibi diğer yapılara göre farklı bir fonksiyon üstlenmesi bu tür yapıların sunumunun ayrı olarak ele alınmasını gerektirmiştir. Şu an için model uygulamada bu alışveriş mekanlarının yalnızca mimari özellikleri verilmiştir. Fakat bu mekanlarda ne tür alışveriş yapılabilceği, kullanıcının hangi ürünleri satın alabilceği gibi bilgilerle bu bölüm zenginleştirilerek aynı zamanda bir alışveriş rehberi durumuna getirilebilir.

Üçüncü seçenekte tarihi yarımada içerisindeki Bizans ve Osmanlı yapıları ele alınmış ve yarımada içerisinde bulunan bu yapıların mimari bilgileri özet halinde verilmiştir. Bu sayede hem kullanıcının hızlıca bilgilendirilmesi amaçlanmış, hem de yarımada içerisinde yapabileceği - Bizans yapıları ve Osmanlı yapıları olmak üzere – iki değişik gezi programı önerilmiştir. Bu bölüm yapılar hakkında hızlıca bilgilenmek ve bölge içerisinde gezebileceği yapıları toplu halde görmek isteyen kullanıcılar için hazırlanmıştır.

İnternet üzerinde bulunan mimari kent rehberlerinin sayıca az olmaları ve bilgi ile arayüz tasarımı yönünden yeterli olmamaları, içinde mimari bilgilere yer verilmeyen ya da düşük oranda yer verilen kent rehberlerinin incelenmesini gerektirmiştir.

İncelenen bu hipermetin dökümanları bilgi ve arayüz tasarımı yönünden ele alınmış ve şu sonuçlar ortaya çıkmıştır:

Bilgi tasarımı yönünden yapılan doküman kolay anlaşılabilir olmalıdır. Kullanıcı ulaşmak istediği bilgiye kolaylıkla ulaşmalıdır. Bilgi iyi sınıflandırılmalı, bölüm başlıkları ile bölüm içerisindeki bilgiler birbirleriyle ilişkili olmalıdır. Kullanıcının bir bilgiden diğerine gitmesini sağlayan bağlar anlaşılır olmalı, seviyeler arasındaki geçişler kolaylıkla yapılabilmelidir.

Arayüz tasarımı yönünden yapılan doküman kolay öğrenilebilir olmalı ve öğrenildikten sonra etkin olarak kullanılmalıdır. Arayüzün oluşturulması sırasında metinlerden, grafiklerden yararlanılabilir, önemli olan arayüzü oluşturan bileşenlerin bütün uygulama

boyunca aynı şekilde kullanılması gerekliliğidir. Örneğin kullanıcının bulunduğu seviyeden en üst seviyeye geçmesi için kullanılan bağın sayfa içerisindeki yeri ya da bağın grafiği bütün uygulama boyunca aynı olmalıdır.

Model uygulamanın, yukarıda bahsedilen ölçütlerden hangilerini yerini getirdiği ve incelenmiş olan diğer kent rehberlerine göre farklılıkları ise şunlardır:

- Model uygulamada, kullanıcının istediği bilgiye kolaylıkla ulaşabilmesi sağlanmaya ve tüm uygulama içerisinde bir sayfada o anda bulunulan sayfa ile ilgisiz bağlara yer verilmemeye çalışılmıştır. Bölüm 3.1’de açıklanan “The Paris Pages” örneğinde de görüldüğü gibi kullanıcının önüne çok fazla seçenek çıkartılması çoğu zaman yönlendirmeye olumsuz yönde etkilemektedir. Model uygulama “Cyber City Guide” da ise kullanıcı istediği bilgiye en fazla üç aşamada ulaşabilmektedir.
- Bölüm 3’de incelenen örneklerdeki en büyük sorun kullanıcının site içerisinde kaybolması ve bir bölümden diğerine geçişlerin zorluğudur. Model uygulamada bu sorun renk ve hareketlilik kullanılarak önlenmeye çalışılmıştır. Örneğin kullanıcı “Peninsula” bölümü içerisinde bulunan “Places” bölümüne girdiğinde “Places” başlığı farklı bir renk almaktadır. Böylece kullanıcı nerede olduğunu unuttuğu anda diğerlerinden farklı renkte olan başlıklar sayesinde nerede olduğunu anlayabilmektedir.
- Kullanıcı bulunduğu bir bölümden diğerine geçmek için ana sayfaya dönmek zorunda değildir ve her aşamada istediği ana bölüme ulaşabilmektedir. Bu nedenle tasarımda ana sayfa kullanılmamıştır. Ana sayfadan ulaşılan tüm ana bölümlere kullanıcı uygulama içerisindeki her sayfadan ulaşabilir. Bu yüzden kullanıcı dolaşım sırasında sık sık ana sayfaya dönmek zorunda değildir.
- Model uygulama Bölümü 2’de açıklanan arayüz tasarım kriterlerine uygun olarak yapılmaya çalışılmıştır. Uygulamanın sade olması, çok fazla bağa yer vermemesi, istenilen bölümlere kolayca erişilmesi uygulamayı kolay öğrenilir ve hatırlanabilir yapabilecektir. Aynı nedenlerden dolayı kullanıcı kısa bir zamanda uygulamayı etkin bir biçimde kullanabilecektir.

Bu ölçütler göz önünde bulundurularak model uygulamanın geliştirilip bitmiş bir ürün haline getirilmesi için bazı süreçlerden geçmesi gerekmektedir. Uygulamanın şu anki durumundaki eksiklikleri tespit etmek ve düzeltmek amaçlı olan bu süreç üç adımda gerçekleşecektir. Bu adımlar şunlardır:

- Kullanıcı deneyleri
- Geri-besleme, yeniden tasarım
- Sonuç ürün

Kullanıcı deneyleri, sürecin en önemli adımıdır. Kullanıcıdan gelen olumlu ve olumsuz eleştiriler uygulamanın sonuçlanması için en büyük kaynak olacaktır. Kullanıcının tepkisini ölçmek için uygulama bir çok ortamda sunulabilir. Bu Internet üzerinde bir site olabileceği gibi, özellikle turistlerin çokca buldukları oteller, havaalanları gibi mekanlarda uygulamanın sunulması yoluyla da olabilir.

Kullanıcıdan alınan eleştiriler ile sürecin ikinci aşamasına geçilecektir. Geri- besleme ile uygulama yeniden gözden geçirilecek ve kullanıcı tarafından tespit edilen hatalar giderilecek ya da yeni bölümler eklenebilecektir. Bu sayede model uygulama sonuç bir ürün haline gelebilecektir.

**KAYNAKLAR**

Alexendra Palace Time Machine Web Sitesi,  
URL: <http://www.travelogix.com/emp/batchison>

Anniversary of the Rebuplic and the Treaty of Lousanne,  
URL: <http://www.mfa.gov.tr/grupe/istshop.htm>

Archirectural Dublin Web Sitesi, URL: <http://www.archeire.com/archdublin/index.html>

Architecture in Makuhari Web Sitesi, URL: <http://www.remus.dti.ne.jp/anjo/mar10e.htm>

A Visual Text: History Of Architecture Catalogue For Hypertext Web Sitesi, URL: <http://scholar2.lib.vt.edu/arch/CTHA/pages/chapter1/chapter1.html>

Barcelona Pavion Web Sitesi, URL: <http://www.auckland.ac.nz/arch/mats/barcelona>

Belge, M., (1995), İstanbul Gezi Rehberi, 4. Baskı, Tarih Vakfı Yurt Yayınları, İstanbul

Berk, E. ve Devlin, J., (1991), Hypertext / Hypermedia Handbook, McGraw-Hill, New York

Bilgitaş Web Sitesi, URL: <http://www.bilgitas.com.tr>

Chicago Cultural Center Web Sitesi, URL:  
<http://www.ci.chil.il.us/Tourism/CulturalCenterTour>

Cities/Building Archive Web Sitesi, URL: <http://www.washington.edu/ark2/archtm>

Cotton Bob ve Oliver Richard, (1995), Siberuzay Sözlüğü, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul

Ezel, Nükhet, (1982), “Beşiktaş Merkezinde Tarihsel ve Kültürel Değerler”, Yüksek Lisans Tezi, YTU İstanbul

Hakman, S. (1997), “Yeni Televizyon: İnternet”, PC! Haftalık Bilgisayar ve İletişim Teknolojileri Dergisi, 9:20-21

Hasol, D., (1995), Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü, 6. Baskı, YEM Yayın, İstanbul

History of Istanbul Web Sitesi,  
URL: <http://www.boun.edu.tr/istanbul/history.html>

İnceoğlu, N., (1994), “Mimarlıkta Düşüncenin Grafik Anlatımı: Çizerek Düşünme, Çizerek Anlatma”, Bilgisayar Ortamı ve Mimari Anlatım Seminer, 3 Haziran 1994, İstanbul

İstanbul City Guide Web Sitesi, Url: <http://www.istanbulcityguide.com>

Kuban, Doğan, (1996), “İstanbul Bir Kent Rahberi”, Türkiye Ekonomik Tarihsel Kültür vakfı, İstanbul

Kapalı Çarşı Net Web Sitesi,  
URL: [http://www.kapalicarsi.net/grandbazaar.tr/index\\_tr.htm](http://www.kapalicarsi.net/grandbazaar.tr/index_tr.htm)

Köksal, T.A., (1996), İnternet Sizden Korksun!, 1. Baskı, Pusula Yayınları, İstanbul

Köksal, T.A. (1999), “Ağ ve Ağ Paylaşımlı Ortamlarda Mimari Mekan İletişimi”, Yüksek Lisans Tezi, YTU İstanbul

Lal, Fidan, (1988), “Sultanahmet Meydanı Ve Yakın Çevresinin Tarihsel Gelişimi, Bugünkü Kullanımı İçin Öneriler, Yüksel Lisans Tezi, YTU İstanbul

Louvre Museum Offical Web Sitesi, URL: <http://www.mistral.culture.fr/louvre>

Lyotard, J. Fronçois, (1990), “Postmodern Durum”, Ara Yayıncılık, İstanbul

Mars Project Web Sitesi, URL: <http://geocities.com/CollagePark/Library>

Ministry of Tourism Web Sitesi, URL: <http://www.turizmnet.com>

Mitchell, W.J. ve Mc Cullough, M., (1991), Digital Design Media: A Handbook for Architects and Design Professionals, Van Nostrand Reinhold, New York

New York Skycrapers Web Sitesi, URL: <http://www.geocities.com/CapeCanaveral/3336>

New York City Sky Scrapers Web Sitesi, URL: <http://www.nycskyscrapers.com>

Özcan, O., (1997), "Mimarlık ve Multimedya", Yıldız Teknik Üniversitesi Basım-Yayın Merkezi, İstanbul

Popular Places Of Paris Web Sitesi, URL: <http://www.paris-tourism.com>

Rada, Roy., (1991), "Hypertext: From Text To Expertext", McGraw-Hill, London

Republic of Turkey Homepage, URL: <http://www.turkey.org/>

Şenyapılı, B. Ve Özgüç, B., (1994), "Mimari Tasarım, Sunum ve Yeniden Sunumda Bilgisayarın Rolü", Bilgisayar Ortamı ve Mimari Anlatım Seminer, 3 Haziran 1994, İstanbul

Sönmez, M.M., (1997), "A'dan Z'ye Internet Sözlüğü", PC! Haftalık Bilgisayar ve İletişim Teknolojileri Dergisi, 3:27-30

The Skyscraper's Page Web Sitesi, URL: <http://www.iit.edu/~boonchv>

The Paris Pages Web Sitesi, URL: <http://www.paris.org>

The Remedi Project Web Sitesi, URL: <http://www.theremediproject.com>

Uygun, Z.A., (1996), "Kullanılabilirliğin Tanımı", BOT Ders Notları, Yıldız Teknik Üniversitesi (yayımlanmamış)

Virtual London Web Sitesi, URL: <http://www.a-london-guide.co.uk>

Yahoo Arama Motoru, URL: <http://www.yahoo.com>

WDVL, (1997) "About the Internet", The Web Developer's Virtual Library.  
URL:<http://www.stars.com/Internet/About.html>



## EK-1

**MODEL UYGULAMI KOMPAK DİSKİNİN BİLGİSAYARA KURULMASI**

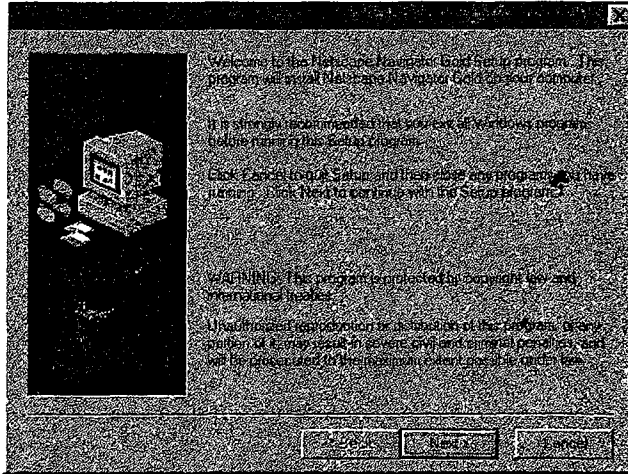
Model uygulamanın çalıştırılması için Netscape Navigator 3.0'ın bilgisayarda kurulu olması gerekmektedir. Eğer Netscape Navigator 3.0 kurulu değilse CD'nin içerisinde bulunan programın beta sürümü kullanılabilir. Netscape ticari bir program olduğu için CD'de bulunan sürümü, beta yani test sürümüdür. Program yüklendikten 1 ay sonra kullanılmaz hale gelecektir.

CD'nin içeriğinin kurulması 3 aşamada olmaktadır:

## 1. Aşama:

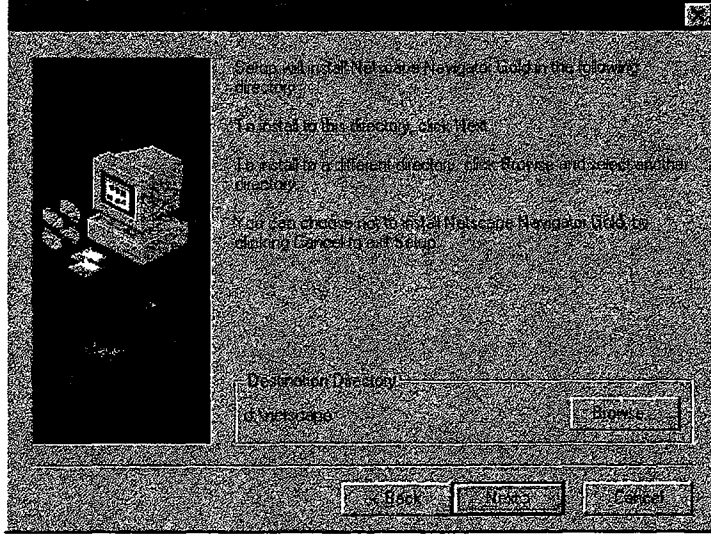
İlk aşamada Netscape Navigator bilgisayarınıza kurulacaktır. Eğer bilgisayarınıza Navigator 3.0 varsa 2. Aşamaya geçilebilir. Netscape programının bilgisayara kurulması için aşağıdaki yol izlenmelidir:

1. Model uygulama kompak diskini, kompak disk sürücüsüne yerleştirilmelidir.
2. Masaüstünde duran "Bilgisayarım" ikonu ile kompak disk sürücüsüne geçilmelidir.
3. Kur adlı dosya çalıştırılmalı ve gelen ekrandan "next" butonunu seçilmelidir (Şekil 1)



Şekil 1. Kur Dosyası Çalıştırıldığında Gelen Ekran

4. Bir sonraki ekran, programın nereye yükleneceğinin sorulduğu ekrandır. Bu ekrandan da next butonu seçilmelidir (Şekil 2).



Şekil 2. Uygulamanın Bilgisayarda Nereye Kurulacağını Sorulduğu Ekran

5. Bir sonraki ekranda sorulan “would you like to install Coll Talk?” sorusuna “Hayır” cevabı verilmelidir.
6. Sonraki iki soruya “Hayır” cevabı verildiğinde Netscape Navigator yüklenmiş olacaktır.

İkinci Aşama:

İkinci adım “Future Splash Animator” programının “plug-in”inin kurulmasıdır. Bu programın kurulması için ise kompakt diskin içerisindeki “splash” adlı dosya çalıştırılmalıdır. Programın kurulması için arka arkaya çıkan iki ekranda da “next” butonunu seçmek yeterlidir.

Bu durumda model uygulamanın çalışması için bütün programlar bilgisayara kurulmuş durumdadır. Kompak disk içerisinde bulunan “cyber” dizinine girilip, “giris” adlı dosyanın çalıştırılması ile program çalışacaktır. Eğer programın çalışmasında bir sorun olursa Netscape programının “file” menüsü içinde bulunan “open” komutu ile de uygulama çalıştırılabilir.

**EK-2****TERİMLER SÖZLÜĞÜ**

ASCII: Türkçe açılımı “Amerikan Bilgi Değiş tokuşu Standartı Kodu”dur. Karakterlerin, bilgisayar ortamında saklanabilmelerini sağlayan kodlama düzenidir.

BMP: Microsoft firmasının çıkardığı işletim sistemi Windows’un görüntü dosyası biçimi.

Cyber ve Cyberspace: Türkçe çevirisi “Siber” ve “Siberuzay”dır. Amerika Birleşik Devleti’nde yaşamakta olan düşünür ve yazar William Gibson tarafından 1984 yılında yayınlanan “Neuromancer” adlı romanda ilk kez kullanılan bu terim daha sonradan Internet gibi bilgisayar ortamında yaratılan sanal dünyaların genel adı olmuştur.

Future Splash Animator: Future Splash Animator programı Internet üzerinde yayınlanan hipermetin dökümanlarını hazırlamak için kullanılan bir bilgisayar programıdır. Özelliği bilgisayara yüklendikten sonra değişebilen dinamik dökümanların yapılmasına izin vermesidir.

GIF: Türkçe açılımı “Grafik Değiş tokuş Biçimi”dir. 1987 yılında Compuserve firması tarafından geliştirilmiş görüntü dosyası biçimidir.

Internet: Bütü dünya üzerine yayılmış ve yüzbinlerce bilgisayar ile milyonlarca kullanıcının oluşturduğu uluslararası bir bilgisayar ağına verilen isimdir.

JPEG: Türkçe açılımı “Birleşik Fotoğraf Uzmanları Grubu”dur. Jpeg bir sıkıştırma standartıdır. Ölçeklenebilir bir algoritma olup 7: ile 50:1 arası sıkıştırma faktörleri sağlar.

HTML: Türkçe açılımı “Hipermetin İşaretleme Dili”dir. Internet üzerinde yayınlanmak için hazırlanan hipermetin dökümanlarını oluşturmak için kullanılan bilgisayar dilidir.

**Kompakt Disk:** 1982’de m¼zik kayıt ortamı olarak ortaya çıkan, ama bugün metin, görünt¼, hipermetin d¼k¼manları ve programları gibi her türlü sayısal veri grubunun saklanması için kullanılan optik disklere verilen isimdir.

**Netscape Navigator:** İnternet üzerinde yayınlanmakta olan hipermetin d¼k¼manlarını göstermek için kullanılan ticari bir bilgisayar programıdır.

**PostScript EPS:** Adobe Systems’in 1980’lerin ortasında çıkardığı popüler sayfa tanımlama dili

**Publisher’s Paintbrush PCX:** Microsoft firmasının görünt¼ işleme programı Paintbrush programının görünt¼ dosyası biçimi.

**TIFF:** Türkçe açılımı “Yönlendirme İmli Dosya Formatı”dır. Microsoft ile Aldus’un masaüstü ve tarayıcı uygulamaları için ortaklaşa geliştirdikleri bir görünt¼ dosyası biçimi.

**World Wide Web:** İnternet’in en fazla kullanılan servsidir. Kullanıcının İnternet üzerinde yayınlanan hipermetin d¼k¼manlarına ulaşmasını sağlayan servistir.

**ÖZGEÇMİŞ**

Doğum tarihi	29.05.1972	
Doğum yeri	Ankara	
İlkokul	1977-1982	Ahmet Vefik Paşa İlkokulu
Lise	1982-1989	Ankara Kocatepe Mimar Kemal Lisesi Ankara
Lisans	1990-1995	Yıldız Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü İstanbul
Yüksek lisans	1995-	Yıldız Teknik Üniversitesi Bilgisayar Ortamında Tasarım Anabilim Dalı Bilgisayar Ortamında Mimarlık YL Programı İstanbul
Çalıştığı kurumlar	1995-1996	Sanal Stüdyo Mimarlık
	1996-	Konsept Tasarım Gurubu