

PAPER DETAILS

TITLE: Yeni Medyada, Dijital Tasarım Disiplinleri: Tanımları, Ortaklıkları ve Eğitim Programları

AUTHORS: Elif Atamaz

PAGES: 124-142

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/4204906>

Yeni Medyada, Dijital Tasarım Disiplinleri: Tanımları, Ortaklıkları ve Eğitim Programları

Digital Design Disciplines in New Media: Definitions, Partnerships and Education Program

Elif ATAMAZ 

Araştırma Makalesi / Research Article

Başvuru / Received: 10.09.2024 ■ Kabul / Accepted: 04.12.2024

ÖZ

Hızla gelişen iletişim teknolojileri ile birlikte değişen medya beraberinde yeni disiplinlerin gelişmesine neden olmuştur. Dünyada henüz yeni olan bu kavramlar ve yeni iş imkânları, yeterince tanınmamakta ve grafik tasarım mesleğinin bir uzantısı gibi anlaşılabilmektedir. Çünkü geleneksel medya denilince akla ilk gelen, grafik tasarım disiplindir ve dijitalleşme sürecinde kendini uyumlandırarak, yeni medyanın ihtiyaçlarına yanıt vermiştir. Bu makalenin amacı, grafik tasarımıyla beraber, günümüz yeni medyasında aktif rol oynayan dijital tasarım disiplinlerinin tanımlarını, eğitim anlayışını, iş olanaklarını ve birbirleriyle ortak noktalarını ortaya koyarak anlam karmaşasını azaltmaktır. Bunun için; yeni medyanın öncülüğünü yapan Amerika ve Avrupa'daki üniversitelerde açılan dijital tasarım eğitim programları araştırılmış, hangi isimlerle lisans düzeyinde eğitim verdikleri, bu bölümlerin tanımları, ders müfredatları, öğrenim çıktıları ve mezunlarının kariyer fırsatları değerlendirilmiştir. Grafik tasarım ile birlikte öne çıkan dijital tasarım alanları; web tasarımı, bilgilendirme tasarımı, hareketli grafik tasarımı, arayüz tasarımı, etkileşim tasarımı, oyun tasarımı ve kullanıcı deneyimi tasarımıdır. Çalışmanın sonucunda elde edilen bilgiler ve öneriler, yeni medyada aktif yer almak isteyen tasarımcılara ve bu alanda eğitim veren akademisyenlere yardımcı olacaktır.

Anahtar Kelimeler: Grafik Tasarım, Yeni Medya, Dijital Tasarım, İletişim Teknolojileri, Tasarım Eğitimi.

ABSTRACT

Rapidly developing communication technologies and changing media have led to developing new disciplines. These concepts and new job opportunities, which are still new in the world, are not sufficiently recognized and can be understood as an extension of the graphic design profession. The first thing that comes to mind when it comes to traditional media is the graphic design discipline, which has responded to the needs of the new media by adapting itself to the digitalization process. This article aims to reduce the confusion of meaning by revealing the definitions, educational understanding, job opportunities, and common points of digital design disciplines that play an active role in today's new media. For this purpose, digital design education programs opened in universities in America and Europe, which are the pioneers of new media, were investigated; the names under which they provide undergraduate education, the definitions of these departments, course curricula, learning outcomes, and career opportunities of their graduates were evaluated. Along with graphic design, the most prominent areas of digital design are web design, information design, motion design, interface design, interaction design, digital game design, and user experience design. The information and recommendations obtained from the study will help designers who want to take an active role in new media and academicians who provide education in this field.

Keywords: Graphic Design, New Media, Digital Design, Communication Technologies, Design Education.



Giriş

İletişim teknolojilerindeki gelişimlerle dijitalleşen ve önüne ‘yeni’ kavramı getirilerek geleneksel medyadan ayrılan yeni medyada, tasarım kavramı da gelişmiş ve yeni disiplinlere bölünmüştür. Tüm bu süreç, tasarım eğitimini de yeniden şekillendirmiştir. Yeni medyanın öncülüğünü yapan, biçimlendiren ve gelecekteki yönünü belirlemede en önemli karar verici rolündeki Amerika ve Avrupa’daki üniversitelerin tasarım fakülteleri incelendiğinde, grafik tasarımın yanında, web tasarımı, bilgilendirme tasarımı (*information design*), arayüz tasarımı (*interface design, UI*), etkileşim tasarımı (*interaction design IxD*), kullanıcı deneyimi tasarımı (*user experience design, UX*), oyun tasarımı (*game design*), hareketli grafik tasarımı (*motion design*) gibi yeni tasarım alanları dikkati çekmektedir. Bu tasarım disiplinleri bazı fakültelerde yeni bir bölüm olarak açılırken, bazılarında sadece ders bazında eğitime dâhil edilmiştir. Türkiye’deki üniversitelere bakıldığında, bu disiplinlerin eğitimdeki varlığı henüz çok yenidir ve ders veren akademisyenlerin eğitim geçmişleri çoğunlukla grafik tasarımdır. Bunun nedeni, daha önceleri medya ve iletişim denildiğinde bilinen tek tasarım disiplininin grafik tasarım olmasıdır. Oysaki tasarım eğitimindeki yolculuk rotalarının değişmesi ve gelişmesi, farklı uygulamalardan ve alanlardan eğitimcilerin ve profesyonellerin birlikte çalışmasını gerektirmektedir (Yıldırım ve Akman, 2023). Yeni medyanın, bu yeni dijital tasarım alanlarında, iş deneyimi olan akademisyen bulmak ne yazık ki çok zordur. İletişim teknolojilerine ve yeni tasarım disiplinlerinin çalışma dinamiklerine hâkim eğitimcilerin eksikliği, mevcut akademisyenler ile gelenekselden kopamayan eğitim anlayışının devam etmesi ve yeni tasarım programlarının yeterince anlaşılıp içselleştirilememesi tasarımın gelişimini tıkamaktadır.

Dijitalleşen dünyada değişen iletişim biçimlerine karşılık gelecek çok sayıda yeni iş imkânı doğarken, bu alanlarda çalışabilecek uzmanların yetişmesi ne yazık ki aynı paralellikte değildir. Eğitim kurumlarının piyasa taleplerine hızlı cevap verememesinin yanında, gençlerin bu

yeni tasarım uzmanlıklarını yeterince tanıyıp öğrenmeden meslek seçimi yapması da diğer bir önemli sorundur. Genç tasarımcı adayları, bu yeni iş fırsatlarını yeterince tanıyamadan meslek seçimi yapmaktadırlar.

Bu makalenin amacı, yaşanan bu zorluklardan yola çıkarak, yukarıda bahsedilen yeni dijital tasarım disiplinleri ile birlikte dijitalleşen grafik tasarımı masaya yatırıp, birbirleriyle doğrudan örtüşen ve ayrılan özelliklerini ortaya koymak, tanımlarını yapmak ve böylelikle hem eğitimcilere hem de tasarımcılara ışık tutmaktır. Üniversiteler yeni gereksinimlere kendilerini adapte ederken teknoloji gelişmeye devam etmektedir. Bu nedenle, pek çok üniversite ne yazık ki bu yarışın gerisindedir. Geleceğin şekillenmesinde rol alabilmek için öncelikle günümüzü iyi anlamak önemlidir.

İletişim Teknolojilerindeki Gelişmeler Doğrultusunda Yeni Medya ve Dijital Tasarımlar

İnsanlık tarihi boyunca dünyada önemli sıçramalar görülmüştür ve her bir sıçrama beraberinde toplumları, kitle iletişimini ve medyayı dönüştürmüştür. Alvin Toffler (2008, s. 16) yazdığı “Üçüncü Dalga” kitabında bu sıçramaları ‘dalga’ terimi diye tanımlamış ve tarım ile başlayan Birinci Dalga’nın yaklaşık bin yılda gerçekleştiğini, endüstri devriminin getirdiği “İkinci Dalga”nın üç yüzyıl sürdüğünü ve teknoloji ile başlayan “Üçüncü Dalga”nın birkaç on yıllık süreçte tamamlanacağını öngörmüştür. İçinde bulunduğumuz bu üçüncü dalgayı tanımlamak için; “Uzay Çağı”, “Bilişim Çağı”, “Elektronik Çağ”, “Küresel Köy”, “Tektonik Çağ” gibi kavramlar da kullanılmaktadır (Öztürk, 2023). 16. yüzyılda kullanılmaya başlayan matbaanın sanayi devriminde büyük bir endüstriye dönüşmesi, ardından 19. yüzyılın sonunda elektriğin keşfi, dünya tarihinde ne denli önemliyse, bu yeni dönemde bilgisayar ve internetin icadı aynı değerde hatta belki daha fazla önemlidir. Telgraf, radyo, televizyon ve telefon gibi kitle iletişim araçlarında yaşanan yenilikler, bilgisayar teknolojisinin ve internetin devreye girmesi ile bambaşka bir sürece girmiştir.

Tüm bu gelişmeler multimedya ve ardından interaktif multimedya kavramlarını hayata geçirmiştir. Geleneksel medya içerisinde, gazete, kitap, katalog, broşür, dergi gibi matbaa yayıncılığında içerik doğrudan grafik tasarım bileşenlerinden oluşurken, televizyon yayıncılığında grafik tasarıma ses, müzik, video ve animasyon gibi hareket ve zaman temelli multimedya bileşenleri eşlik etmeye başlamıştır. Medya içerikleri artık tek bir kaynaktan üretilmiyor, yazı, resim, grafik, video, animasyon gibi pek çok unsur bir arada dijital ortamda hazırlanıp paylaşılabiliyor ve etkileşime geçebiliyordur. Geleneksel medyada tek yönlü ve merkezi olan yayın akışı multimedya merkezi olmayan, çok yönlü ve dijitalleşen iletişime dayalıdır. Önemli iletişim kuramcılarında Mark Poster (Aydoğan ve Kırık, 2012) bu tek yönlü döneme I. Medya Çağı, interaktif multimedya ile birlikte etkileşimin ön planda olduğu, kitlelerin birbirleriyle iletişime ve etkileşime geçebildiği döneme ise II. Medya Çağı demiştir. Yeni Medya diye de tanımlanan bu çağın temel özelliklerini Manovich, 2001'de yayınladığı "The Language of New Media" kitabında, beş temel başlıkta sıralamıştır; sayısal gösterim (*numerical representation*), modülerlik (*modularity*), otomasyon (*automation*), çeşitlilik (*variability*) ve kodlama (*transcoding*). Bu özellikleri şu şekilde özetlemek mümkündür; yeni medya içerikleri algoritmalarla dijital üretilir, yönlendirmeye açıktır, sonsuz veri-tabanı içinden sayısız seçenekle üretilebilirler ve sıradan insanlar da hazır uygulamaları kullanarak içerik üretip paylaşabilir. Kitabın basıldığı 2001'den günümüze gelindiğinde bu özelliklere "Etkileşim (*Interaction*)" ve "Kullanıcı Deneyimi (*User Experience*)" tanımları eklenmiştir.

Akademisyen ve yazar Richard Rogers, yeni medyanın üç temel özelliğini aşağıdaki gibi sıralamıştır (Aydoğan ve Kırık, 2012); Etkileşim (*interaction*), kitleselleşmenin azaltılması veya bireyselleştirme (*demassification*) ve eş zamansızlık (*asekron*).

• Yeni medyada etkileşim (*interaction*) Web 2 teknolojisiyle birlikte öne çıkan bir kavramdır. Önceleri Web 1 teknolojisiyle başlayan internet

ortamında, tek taraflı olan iletişim, bu yeni süreçte, iki taraflı ve karşılıklı etkileşim ile gerçekleşmeye başlamıştır. Sıradan insanlar kendi iletilerini oluşturup paylaşabilmekte, başkalarının hazırladığı mesajları beğenerek altına yorum yapabilmekte ve böylelikle haberin bir parçası, dağıtıcısı ve hatta üreticisi olabilmektedir.

• Yeni medyada kitleselleşmenin azaltılması veya bireyselleştirme (*demassification*) özelliği, iletinin doğrudan doğruya tek bir bireye veya küçük bir topluluğa hitap edecek şekilde üretilmesini ve paylaşılmasını ifade eder (Kılıç, 2021). Özellikle Web 3 teknolojisinin getirdiği imkânlarla, yapay zekâ ile desteklenmiş arama motorlarında ve takip sistemlerinde, sadece aranan kelime değil onun kişi için içerdiği anlamlar da analiz edilmekte ve kullanıcıya özel içerikler önerilmektedir. "Semantik Web" olarak da bilinir çünkü kişiye özel verileri oldukça etkili bir biçimde kullanır (Yılmaz, 2021) ve bu teknoloji sayesinde, kitleler değil bireyler önemlidir.

• Eş zamansızlık (*asekron*), yeni medyada bireylerin istediği zamanda mesaj gönderme, mesajı okuma, yorum yapma, iletişim sürecini durdurma veya sonlandırma imkânlarına sahip olmasıdır. İletişim süreci, geleneksel medyadaki gibi kullanıcılar ile eşzamanlı olmak zorunda değildir ve bu kullanıcılarına zamanı yönetme ayrıcalığı vermektedir.

Bilgisayar teknolojisi sadece ekran, klavye ve fare üçlüsü olarak kalmayıp, gündelik hayatın içindeki tüm elektronik cihazların içerisine nüfus ederek hayatı kolaylaştıran bir unsur haline gelmiştir. İnternetin de bu sisteme dâhil edilmesiyle nesnelerin interneti (*Internet of Things - IoT*) çağı başlamış ve dünyayı tek bir küresel bilişim köyüne çevirmiştir. Artık tüm dünya verileri, birbirine internet ağı ile bağlanmış, veri akışı sağlanmış, tek bir organizma gibi çalışmaya başlamıştır. Tüm bu gelişmeler medyayı da yeni baştan yaratmıştır. Günümüzde insanlar haberlere ulaşabilmek için gazete almak, radyo dinlemek veya televizyon açmak zorunda değildir. Medya gündelik hayatın içinde tüm dijital ekranlardan çevrimiçi ulaşılabilir konuma gelmiştir.

Yeni medyanın yayın kanalları olan web siteleri, günceler (*blog*), sosyal medya platformları, mobil uygulamalar, e-ticaret gibi platformlarda interaktif multimedya içeriklerinin üretimi, paylaşımı ve yönetiminde çalışacak uzmanların yetişmesi için üniversiteler yeni eğitim programları geliştirmeye başlamışlardır. E-ticaret, dijital pazarlama, internet haberciliği, sosyal medya uzmanlığı, yazılım gibi yeni mesleklerin yanında web tasarımı, bilgilendirme tasarımı, etkileşim tasarımı, hareketli grafik tasarımı gibi daha kapsamlı tasarım alanlarına ihtiyaç duyulmuştur. Prof. Dr. Abdülrezak Altun'un bir söyleşisinde belirttiği gibi; "mezun olanların sektörde yer alabilmesi için hiper-metin oluşturmayı, yayınlamayı, video çekip düzenlemeyi, hikâyeyi görsellerle anlatabilmeyi, ses düzenlemeyi, web tasarlamayı ve yayınlamayı bilmesi beklenmektedir" (Saygın, 2020).

Yeni medyadan önce iletişim tasarımı denilince tek bilinen disiplin grafik tasarımdı. İnsanların görsel imgelerle iletişim kurma ihtiyacı nedeniyle tarih öncesi dönemlere dek uzanır. Grafik tasarım, fotoğraf, piktogram, sembol, resimleme ve tipografi gibi görsel unsurları, sanat ve tasarım ilkeleri çerçevesinde bir araya getirerek görsel mesajlar oluşturma ve bu mesajları hedeflenen izleyiciye iletme sanatıdır. Uzun yıllar ressamların uğraşısının bir parçası olarak görülmüş, matbaanın keşfi ile yayıncılıkta öne çıkmış, modernizm döneminde sanat mı yoksa tasarım mı olduğu tartışılmış, sanayileşme ile birlikte artan markalaşma ihtiyacı ve reklam çalışmalarıyla temel bir tasarım disiplini olarak kabul görmüştür.

Grafik tasarımın en temel görevi, görsel iletişimi tasarlamasıdır. Tasarımlarda, tüm görsel sanatların da ortak elemanları olan çizgi, renk, şekil, doku, yön gibi unsurların yanında tipografi, illüstrasyon, fotoğraf, ideogram ve piktogram gibi grafik öğeler, tasarım ilkelerine uygun bir araya getirilerek mesaj oluşturulur. Bu çalışmalarda temel amaç, mesajın izleyiciler tarafından kolayca anlaşılabilir olmasıdır. Bunun için grafik tasarımcının, tasarımda kullanacağı her görsel elemanın semiyotik anlamını iyi bilmesi, görsel unsurlar arasındaki düzeni ve hiyerarşiyi iyi kurgulaması, okuyucunun

estetik algısına hitap edebilmesi ve okuyucuyu yormadan iletileri en dolaysız kolay yoldan aktarabilmesi gerekir.

Dijitalden önce, grafik tasarım disiplini, basın ilanları, açık hava reklamları, ambalaj tasarımları, fuar standları, çevresel grafikler gibi baskıya ve boyutları kesinleşmiş zemine (*layout*) dayalı tasarımlar ile bilinmekteydi. 1950'lerden sonra tüm tasarım alanlarında disiplinler arası etkileşim artmış, grafik tasarım da sınırlarını genişleterek kendini uyumlandırmaya başlamıştır. 1970'lerden itibaren iletişim teknolojilerindeki ilerlemeler ışığında değişen medya serüveninde, dijital tasarımlara ihtiyaç artmış, grafik tasarım, görsel iletişim tasarımı (*visual communication design*) adı altında gelişmeye başlamıştır. Gerçekte her iki disiplin temelinde aynı kavramlardır ve aynı tasarım ilkeleri altında hizmet vermektedir (Sperka ve Stolar, 2005). Bu çalışma kapsamında araştırılan dijital tasarım programları içinde adı geçen grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımı bölümleri, yine benzer tanımlar ve ders müfredatıyla üniversitelerde yer almaktadır.

Araştırma Yöntemi

Bu makalede veri toplama için, nitel araştırma yöntemlerinden doküman analizi tekniği kullanılmış ve bu amaçla yeni medyanın geleceğini tayin eden Amerika'daki ve Avrupa'daki sanat, tasarım, medya ve teknoloji ağırlıklı eğitim veren üniversiteler araştırılmıştır. Üniversitelerin seçiminde yükseköğretim ve üniversite eğitimi hakkında bilgi sağlama amacı taşıyan sitelerden faydalanılmıştır. Authority.org, topuniversities.com, educations.com ve study.eu sitelerindeki dijital tasarım ve yeni medya alanlarında en iyi eğitim veren üniversitelerin listeleri karşılaştırılmıştır. Bu sayfalarda ismi en çok geçen üniversiteler araştırılırken, Amerika'nın farklı eyaletlerinden ve Avrupa'nın farklı ülkelerinden olmalarına da, ayrıca özen gösterilmiştir. Amerika'dan 12 ve Avrupa'dan 12 olmak üzere toplamda seçilen 24 adet üniversitenin kurumsal web sitelerine ulaşılarak lisans düzeyinde eğitim programları, müfredatları, öğrenim çıktıları ve kariyer olanakları karşılaştırmalı incelenmiştir. Dijital tasarım bölümlerinin tanımları

için ayrıca literatürden yararlanılmıştır. Fotoğraf ve illüstrasyon gibi geleneksel medyadan günümüze gelen programlar araştırma kapsamının dışında bırakılmıştır.

Araştırma için seçilen üniversitelerin ve lisans düzeyinde eğitim veren dijital tasarım bölümlerinin listeleri aşağıdadır.

Amerika'dan üniversiteler ve yeni medyayla bağlantılı dijital tasarım bölümleri;

1. **Parsons School of Design;** İletişim Tasarımı (*Communication Design*), Tasarım ve Teknoloji (*Design and Technology*)
2. **The New School;** Sanat, Medya ve Teknoloji (*Art, Media and Technology*), İletişim Tasarımı (*Communication Design*), Tasarım ve Teknoloji (*Design and Technology*)
3. **Carnegie Mellon University;** İletişim Tasarımı, Grafik Tasarım ve Ekran Temelli Dijital Etkileşim (*Bachelor of Design in Communications; Graphic Design and Screen Based Digital Interaction*).
4. **California Institute of the Arts;** Animasyon ve Görsel Efektler (*Animation and Visual Effects*), Grafik Tasarım, Etkileşim Arayüz ve Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (*Interaction ve UI/UX Design*),
5. **Savannah College of Art and Design (SCAD);** Animasyon, Hareketli Medya Tasarımı (*Motion Media Design*), Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (*UX Design*)
6. **University of Southern California;** İnteraktif Medya ve Oyunlar Bölümü (*Interactive Media ve Games Division*)
7. **Pratt Institute (New York, NY);** Sanat Okulu kapsamında açılan bölümler: Grafik Tasarım (*Graphic Design*), 2B Animasyon, Dijital Sanatlar (*2-D Animation, Digital Arts, BFA*), 3B Animasyon ve Hareketli Grafik Sanatları (*3-D Animation and Motion Arts, Digital Arts, BFA*), Sanat + Teknoloji, Dijital Sanatlar (*Art + Technology, Digital Arts, BFA*), Oyun Tasarımı ve İnteraktif Medya (*Game Design and Interactive Media*).

Tasarım Okulu adı altında açılan bölüm: İletişim Tasarımı – grafik tasarım ağırlıklı ve illüstrasyon ağırlıklı olmak üzere 2 ayrı eğitim programı (*Communication Design emphasis in graphic design and emphasis in illustration*).

8. **ArtCenter College of Design (Pasadena, CA);** Grafik Tasarım (*Graphic Design*), Eğlence Tasarımı (*Entertainment Design*), Etkileşim Tasarımı (*Interaction Design*)
 9. **Ringling College of Art and Design;** Oyun Sanatı (*Game Art*), Bilgisayar Animasyonu (*Computer Animation*), Eğlence Tasarımı (*Entertainment Design*), Grafik Tasarım (*Graphic Design*), Hareketli Grafik Tasarımı (*Motion Graphic Design*)
 10. **The Ohio State University (Columbus, OH),** Tasarım Bölümü altında: Görsel İletişim Tasarımı (*Visual Communication Design*), Deneyimsel Medya Tasarımı (*Experiential Media Design*).
 11. **University of Washington;** Görsel İletişim Tasarımı (*Visual Communication Design*), Etkileşim Tasarımı (*Interaction Design*)
 12. **DePaul University, Tasarım Okulu;** Grafik Tasarım (*Graphic Design*), Oyun Tasarımı (*Game Design*), Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (*User Experience Design*). Sinema sanatları okulu altında ayrıca Bilgisayar Bilimi ve Animasyon (*Computer Science and Animation*) bölümleri vardır.
- Avrupa'dan üniversiteler ve yeni medyayla bağlantılı dijital tasarım bölümleri;
1. **Royal College of Art (RCA) (London, UK);** Grafik Tasarım ve İllüstrasyon (*Graphic Design and Illustration*)
 2. **University of the Arts London (UAL);** Grafik Tasarım (*Graphic Design*), FilmveAnimasyon (*FilmveAnimation*), Oyun Tasarımı (*Game Design*)
 3. **NABA, Italian Academy of Fine Arts;** İletişim ve Grafik Tasarım (*Communication and Graphic Design*, Medya Tasarımı ve Yeni Teknolojiler (*Media Design and New Technologies*).
 4. **Aalto University (Helsinki, Finland);** Sanat ve Medya (*Art and Media*), Bilgilendirme tasarımı odaklı Tasarım Bölümü (*Design Department*)

based on information design)

5. **SRH Universities; Study Art at SRH Berlin;** Film ve Hareketli Grafik Tasarımı (*FilmveMotion Design*) **SRH Universities; Berlin University of Applied Art;** Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (*User Experience Design*) ve İçerik Yaratma (*Content Creation*) programı ile Web Geliştirme (*Web Development*)
6. **Gerrit Rietveld Academie (Amsterdam, Netherlands);** Grafik Tasarım (*Graphic Design*)
7. **University of the Arts, Zürich (ZHdK);** Oyun Tasarımı (*Game Design*), Görsel İletişim Tasarımı (*Visual Communication Design*), Etkileşim Tasarımı (*Interaction Design*)
8. **University of Applied Arts Vienna (Vienna, Austria);** Uygulamalı Fotoğraf ve Zaman Bazlı Medya (*Applied Photography ve Time-Based Media*), Tasarım ve Anlatı Medyası (*Design and Narrative Media*), Tasarım Araştırmaları (*Design Investigations*), İletişim Tasarımı: grafik tasarım ve reklamcılık ağırlıklı (*Communication Design; based on graphic design and advertising*).
9. **ELISAVA, Barcelona School of Design and Engineering;** Tasarım ve İnovasyon (*Design and Inovation*)
10. **Academy of Fine Arts in Katowice (Katowice, Poland);** Grafik Tasarım (*Graphic Design*) .
11. **Politecnico di Milano;** İletişim Tasarımı Bilimi, arayüz tasarım elemanlarıyla (*Communication Design Science with interface design elements*).
12. **Hochschule der Medien,** Berlin'de Medya

Üniversitesi; yeni medya ile ilişkili çok sayıda bölüm açılmıştır; Bilgilendirme Tasarımı (*Information Design*), Görsel-İşitsel Medya (*Audiovisual Media*), Eğlence Medyası (*Entertainment Media*), Mobil Medya (*Mobile Media*) gibi.

Bulgular

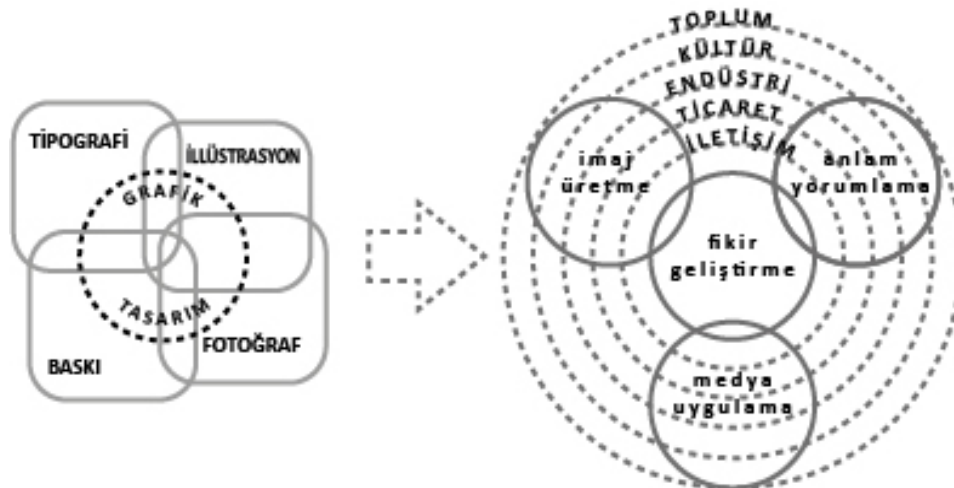
Günümüz yeni medyasının dijital ihtiyaçları çok geniş yelpazede ele alınabilir. Bu çalışmada odak noktası; multimedya elemanlarını ve teknolojiyi kullanarak, etkileşimli, kullanıcı odaklı, dijital iletişim ağırlıklı tasarım eğitimidir. Çalışmada öne çıkan disiplinler; grafik tasarım, web tasarımı, bilgilendirme tasarımı (*information design*), arayüz tasarımı (*interface design, UI*), etkileşim tasarımı (*interaction design IxD*), kullanıcı deneyimi tasarımı (*user experience design, UX*), oyun tasarımı (*game design*) ve hareketli grafik tasarımıdır (*motion design*). Her birine yakından bakıldığında aslında hepsinin birbirini tamamladığı, benzer çalışma prensiplerine sahip oldukları, grafik tasarımın temel konularıyla etkileşimli çalıştıkları veya müfredatlarında grafik tasarımı dersinin yer aldığı görülmektedir.

Grafik Tasarım, Görsel İletişim Tasarımı ve İletişim Tasarımı Eğitimi:

Robert Harland'ın (2011) grafiğinde görüleceği gibi geleneksel tanımında grafik tasarım sadece tipografi, illüstrasyon, fotoğraf ve baskı unsurlarından oluşmakta iken günümüze doğru

Şekil 1

Geleneksel grafik tasarım ile günümüz grafik tasarımın çalışma biçimi



tanımı genişlemiş ve daha kapsamlı hale gelmiştir. Grafik tasarımcının fikir geliştirirken iletişimi, ticareti, endüstriyi, kültürü ve toplumu iyi bilmesi ve fikrin tasarıma dönüşmesinde görseller kadar anlamı yorumlama ve medyaya uyarlanması da uzmanlaşması gerekmektedir (Şekil 1).

Grafik tasarım, üniversitelerin sanat, tasarım ve/veya iletişim fakültelerinde yer alan en eski tasarım bölümüdür. Yukarıda sıralanan toplamda 24 üniversitenin eğitim programlarına bakıldığında, 11 adet Grafik Tasarım (Graphic Design) adı geçerken, sadece 3 üniversitede Görsel İletişim Tasarımı (Visual Communication Design) adı yer almaktadır. Bunun yanında, İletişim Tasarımı (Communication Design) kavramının öne çıkmaya başladığı görülmektedir. Örneğin Carnegie Mellon Üniversitesinde, İletişim Tasarımı lisans programı, grafik tasarım ve ekran temelli dijital etkileşim üzerinedir. (Carnegie Mellon University, 2023). New York'da Pratt Institute, İletişim Tasarımı adı altında grafik tasarım ağırlıklı ve illüstrasyon ağırlıklı olmak üzere 2 ayrı program hazırlamıştır. (Pratt Institute, 2024). Viyana'daki Uygulamalı Sanatlar Üniversitesinde de reklamcılık ve grafik ağırlıklı tasarım programı yine İletişim Tasarımı adı altında yer almaktadır (University of Applied Arts Vienna, 2024).

Görsel iletişim tasarımı veya iletişim tasarımı programları, yeni medyanın interaktif, dijital multimedya çözümlemeleri için grafik tasarımdan ayrılmış yeni bir bölüm gibi düşünülebilir ancak üniversitelerin programlarında bu ayrım çok net değildir ve günümüzde, grafik tasarım adı altındaki programların içeriklerinde de dijital tasarım ve yeni medya konuları ağırlık kazanmaya başlamıştır. Bu bölümlerin eğitiminde temel stüdyo dersleri yanında ağırlıklı verilen dersler; tipografi, illüstrasyon, fotoğraf, animasyon, web tasarımı, multimedya gibi uygulamalı dersler ve sosyoloji, ergonomi, psikoloji gibi sosyal bilimlerin temel dersleridir. Grafik bölümlerinde ayrıca çevresel grafik, ambalaj grafiği, yayın grafiği gibi dersler seçmeli veya yardımcı dersler olarak yer alırken, görsel iletişim bölümlerinde, kullanıcı deneyimi ve etkileşim tasarımı gibi insan ve teknoloji odaklı dersler yer alabilmektedir.

İletişim tasarımının sadece görsel iletişimden ibaret olmadığı, işitsel unsurların da iletişimin önemli öğeleri olduğu düşüncesiyle ses tasarımı, video ve animasyon ağırlıklı ders programlarının öne çıktığı da anlaşılmaktadır.

Grafik tasarımın geleneksel mesleki rollerine bakıldığında, basılı veya dijital görsel içerik oluşturan tasarımcıdır. Bu içerikler, reklamlar, broşürler, web siteleri, şirketler ve organizasyonlar için logolar, renk şemaları ve marka kılavuzları, dergiler, afişler, ambalajlar gibi çok çeşitli alanlarda olabilir. Aynı zamanda sanat yönetmeni, illüstratör, fotoğrafçı gibi kimliklerle kendini gösterebilir. Günümüzdeki kariyer seçenekleri ise çok daha geniş bir yelpazeye yayılmıştır. Yeni iletişim teknolojilerinin ve yeni medyanın yarattığı iş sahalarında, grafik tasarımın rolleri ve iş imkânları da zenginleşmektedir. Günümüzde grafik tasarımcılar, artırılmış/gerçeklik (AR/VR) tasarımcısı, sosyal medya tasarımcısı, oyun tasarımcısı, etkileşim ve deneyim tasarımcısı gibi daha pek çok yeni alanda çalışabilir.

Web Tasarımı Eğitimi:

Bir web sitesinin görünüşünü ve okuyucuda nasıl bir itibar bırakacağını tasarlarken, içeriği ve stili, HTML ve CSS aracılığıyla kodlayarak oluşturur. Bu, dijital estetik anlayışının yanında temel yazılım bilgisi ve bunu kodlama ile etkili biçimlendirme becerisini gerektirir. Çoklu bilgiyi art arda dijital ekranda düzenlerken okuyucunun sayfalar arasında kaybolmadan, aradığı bilgiyi kolayca bulabilmesi için en doğru navigasyonu sağlaması ve bilgilerin yerleştirilmesinde en etkili hiyerarşiyi yaratması çok önemlidir. Günümüzde web sayfaları sadece bilgisayar ekranından izlenmediği için değişken ekran boyutlarına ve oranlarına uygun tasarım önemli bir tasarım problemidir.

Çalışma kapsamında araştırılan üniversitelerin fakültelerinde doğrudan web tasarımı bölümü yoktur ancak içerisine web tasarım, web geliştirme gibi tanımlar dâhil edilen programlar oluşturulmuştur. Örneğin ArtCenter College of Design bünyesinde açılan Interaction Design bölümünün açıklamasında web tasarım ağırlıklı olduğu belirtilmiştir (Art Center, t.y.). Berlin'deki SRH Üniversitesi'nde Web Geliştirme (Web

Development-B.Sc.) adı altında program vardır ve ders programı etkileşim tasarımı ve kullanıcı deneyimi konularıyla birlikte yürütülmektedir (SRH University of Applied Sciences, 2024). Web tasarımı eğitimi günümüzde, etkileşim tasarımı ve kullanıcı deneyim tasarımı bölümlerinin bir parçasıdır çünkü etkileşim tasarımı, web sitelerini ve uygulamaları etkileşimli hale getiren süreci tasarlar (Cardello, 2024). Web tasarımı eğitimindeki diğer tasarım konuları; video ve ses prodüksiyonu, grafik tasarım, animasyon, dijital içerik oluşturma ve yönetimi, özel efektler diye sıralanabilir. Ayrıca, sosyal medya yönetimi ve arama motoru optimizasyonu (*search engine optimization SEO*) gibi yeni medya konuları da ağırlıklı yer almaktadır. Bu eğitimi alanlar, web ve uygulama tasarımı ve geliştirme, görsel-işitsel üretim, multimedya üretimi, sosyal medya yönetimi, internet pazarlama, SEO ve SEM (arama motoru pazarlaması - *search engine marketing*), gibi alanlarda iş bulabileceklerdir.

Bilgilendirme Tasarımı (Information Design)

Eğitimi:

Karmaşık çoklu bilgiyi / veriyi anlaşılır kılmak ve böylelikle kullanımını kolaylaştırmak için gerekli bir uzmanlıktır. Dijitalleşen platformlarda, tipografi, grafik tasarım, uygulamalı dil bilimi, uygulamalı psikoloji, uygulamalı ergonomi, bilgisayar ve daha pek çok uzmanlıktan yararlanan, hızla büyüyen bir disiplindir. En önemli üç temel özelliği, insan odaklı, herkes için erişilebilir ve izleyicinin dikkatini çekecek kadar estetik olmasıdır (Guthrie, 2021).

Araştırılan üniversitelerde doğrudan Bilgilendirme Tasarımı (information design) bölümü olan Berlin'deki Medya Üniversitesi (Hochschule der Medien, t.y.). Web tasarımında olduğu gibi diğer disiplinlerle birleştirilmiş veya bölüm adında geçmeyip programın açıklamasında yer verilmiş bir alandır. Avrupa ve Amerika dışında, dünyadan bazı üniversitelerin eğitim programlarında, örneğin Afrika'dan Pretoria Üniversitesi (University of Pretoria, 2022), Çin'de Tsinghua Üniversitesi (Tsinghua University, 2024) ve Japonya'da Tama Art Üniversitesinde (Tama Art University, 2024), doğrudan bölüm olarak açılmıştır.

Bilgilendirme Tasarımı eğitimi, Bilgi Mimarisi (*Information Architecture*), Arayüz Tasarımı, Etkileşim Tasarımı, Deneyim Tasarımı, İnternet Tasarımı, Görsel Gerçeklik Uygulaması vb. konuları içerir. Bilgisayar grafiği, ses tasarımı, fotoğraf, video ve animasyon gibi temel konular bu ders içeriklerine dâhil edilmiştir. Bu eğitimi alanlar, TV ve film animasyonu, dijital eğlence, internet oyunları, etkileşimli arayüz tasarımı, mobil iletişim ve hizmet, multimedya uygulama ve içerik tasarımı, kamu bilgilendirme, haber gibi bilgi endüstrisi ile ilgili kurum ve firmalarda iş bulabilirler.

Arayüz Tasarımı (Interface Design, UI) Eğitimi:

1975'te satışa çıkarılan Altair 8800 adlı ilk kişisel bilgisayardan önceki geliştirilen cihazlar ancak alanında yetkin uzmanlar tarafından kullanılabilmekteydi (Sığırcı, 2021). Bilgisayar teknolojisinin ilerlemesi ve halkın kullanımına açılmasıyla, İnsan Bilgisayar Etkileşimi (Human Computer Interaction - HCI) kavramı doğmuştur. Bu da beraberinde yeni bir tasarım disiplini getirmiştir. Bilgisayar teknolojisiyle çalışan her uygulama, kullanıcıların işletimi anlayabilmesi ve rahatlıkla kullanabilmesi için iyi düzenlenmiş bir arayüze ihtiyacı vardır. Arayüz tasarımcıları insanların bir yazılım ürünüyle nasıl etkileşimde bulunacağını araştıran ve kusursuz bir kullanıcı deneyimi oluşturmak için renk, tipografi, fotoğraf ve grafik görüntüleri estetik bir bakış açısıyla (hiyerarşi renkleri, tür, negatif alan) bir araya getiren uzmanlardır. Her UI tasarım projesinin genel amacı hem estetik açıdan çekici hem de etkileşimi kolay bir ürün yaratmaktır ve bunu yaparken uygulamanın farklı dijital ekranlarda aynı verimliliği göstermesi hedeflenir. Başka bir deyişle ürünün kullanıcılar için hoş bir deneyim yaratması gerekiyor çünkü böylelikle kullanıcılar tekrar aynı deneyimi yaşamak isteyecekler ve ürüne talep artacaktır.

Arayüz Tasarımı (Interface Design UI) web tasarım ve bilgilendirme tasarımı gibi doğrudan bir eğitim programı adıyla açılmamıştır ancak etkileşim tasarımı (interaction design IxD) ve kullanıcı deneyimi tasarımı (user experience design UX) bölümlerinin önemli bir parçasıdır. Yine grafik

tasarım ve görsel iletişim tasarımı bölümleri ile birleştirilmiş programlara rastlanmaktadır. Örneğin, Carnegie Mellon Üniversitesindeki İletişim Tasarımı programının açılımında, Grafik Tasarım ve Ekran Temelli Dijital Etkileşim alt başlığı kullanılmıştır (Carnegie Mellon University, 2023). Web tasarımı ve oyun tasarımı için eğitimin temel konularındandır.

Arayüz Tasarımı eğitiminde, veri görselleştirme, interaktif hikâye anlatımı (*interactive storytelling*), artırılmış sanal ve karma gerçeklik teknolojileri (*augmented virtual and mixed reality technologie*), yapay zekâ kullanımı gibi konular, güncel teknolojik gelişmeler ışığında uygulamalı stüdyo derslerinin bir parçası olarak verilmektedir. İllüstrasyon, fotoğraf, modelleme, web tasarımı gibi temel grafik derslerinin yanı sıra video, animasyon, ses tasarımı, müzik parçaları, bilgisayar kodlama, hikâye anlatımı, oyun tasarımı gibi diğer yaratıcı multimedya dersleri de bu stüdyo derslerinde yer almaktadır. Arayüz tasarımında fiziksel ergonomi, bilişsel ergonomi, farklı platformlar için tasarım yönergeleri, etkileşim tarzlarının farklılaşması, erişilebilirlik, yerelleştirme ve yazılım prototip oluşturma araçları gibi konu başlıkları da yer alabilir. Bu eğitim programının en temel amacı, fiziksel dünyanın nesnelliğiyle dijital dünyanın esnekliğini birleştiren karma deneyimler sunmasıdır.

Etkileşim Tasarımı (Interaction Design, IxD)

Eğitimi:

Makalenin başında belirtildiği gibi, etkileşim yeni medyanın en temel özelliklerinden biridir. İlk olarak insan bilgisayar etkileşiminden ortaya çıkmış bir kavramdır ve arayüz tasarımları ile başlamıştır. Garret'e göre (2011, p. 81) etkileşim tasarımı, "...kullanıcının site işlevselliği ile nasıl etkileşimde bulunduğunu tanımlayan kullanıcı görevlerini kolaylaştırmak için gerekli uygulama akışlarının tasarlanmasıdır". Etkileşim tasarımında düzenleme ilkesi, bir kullanıcının, müşterinin, izleyicinin veya katılımcının zaman içindeki deneyim akışını planlıyor olmasıdır. Buradaki akış, kişinin eylemi edilgen izlemesiyle ilgili değil, bir sistemin veya performansın parçası olmakla ilgilidir. Bu da etkileşim tasarımını arayüz

tasarımından ayıran özelliktir. Tasarımcının görsel biçimlerin organizasyonu ile ilgili temel tasarım ilkelerini bilmesi yeterli değildir, bilgi teknolojisini etkili kullanabilmesi gerekir. Amacı, insanların dijital ürünler ile yaşadığı mekanik ve soğuk deneyimleri doğal ve kişisel hissettiren deneyimlere dönüştürmektir (Cardello, 2023).

Etkileşim Tasarımı, mobil uygulamalardan web sitelerine, akıllı nesnelerden giyilebilir teknolojilere kadar insanların evde, işte veya oyunda iletişim kurma ve etkileşimde bulunma biçimini tasarlamakla ilgilidir. Etkileşim tasarımcıları, dijital ve fiziksel arayüzleri, ürünleri ve ortamları tasarlamak için insanlar ve teknoloji arasındaki ilişkiyi araştırır. Bu nedenle, etkileşim tasarımcıları geleceği yaratır ve yarının dijital ürünlerini şekillendirir.

Etkileşim Tasarımı, günümüz medyasının en temel önemli konularından biridir ve bu nedenle araştırılan üniversitelerin hemen hepsinde doğrudan bölüm adı olarak yer almasa bile tasarım programlarının temel dersleri arasında yer almaktadır. Etkileşim tasarımcısı, kullanıcı ve topluluk ihtiyaçlarını karşılayan, düzenleyici ve teknolojik kısıtlamaları dikkate alan, çevresel ve sosyal etkileri değerlendiren ve etik sonuçları ele alan yenilikçi çözümler önerir. Bu becerilerin edinilmesi için eğitim programlarında tasarım stüdyoları temel derslerdir. Bu stüdyolarda mobil uygulama tasarımı, yaratıcı teknoloji, tasarım düşüncesi, grafik tasarım, bilgi mimarisi, fiziksel bilgi işlem, ses tasarımı, kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı merkezli tasarım gibi konular yer almaktadır. Teknik, mühendislik, ekonomik ve insani (*humanist*) disiplinler bu stüdyoları tamamlayarak etkileşimli çözümler tasarlamak ve prototiplemek, değerlerini değerlendirmek ve kullanıcılar üzerindeki etkilerini anlamak için gerekli yardımcı derslerdir.

Etkileşim tasarımı derslerini alan tasarım mezunları, arayüzlerin ve kullanıcı deneyimlerinin tasarlanması ve elektronik bileşenlerin şirketlere ve profesyonel stüdyolara entegre edilmesine dahil olabilirler. Ayrıca danışmanlık firmaları ve kamu

yönetimi bünyesindeki süreç ve ürünlerde yeniliğe katkıda bulunabilirler. Etkileşim Tasarımcısı aynı zamanda girişimci projeler geliştirebilir ve dijital alandaki yenilikçi girişimlerin faaliyetlerine aktif olarak katılabilir.

Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (User Experience Design UX) Eğitimi:

Dijital ürünleri kullanıcıları için anlaşılır, kullanılabilir ve uygulanabilir hale getirmek için gelişmiş bir uzmanlıktır. Bilgisayar teknolojisinin dijital ekrandan çıkıp gündelik eşyalarla bütünleşmiş akıllı nesnelere dönüşmesiyle sıradan insanların bu ürünleri kullanabilme becerilerine odaklanan tasarım anlayışı önemli hale gelmiştir. Uzaktan kumanda, kahve makinesi, ATM, bilet makinesi, yazıcı, iPod, GPS, televizyon, elektrikli diş fırçası, oyun konsolu gibi gündelik hayatın parçası basit ürünlerin tasarımında artık sadece endüstriyel ürün tasarımı yeterli gelmemektedir. Dijitalleşen bu akıllı ürünlerin etkileşime ve kullanıcı deneyimine dayalı tasarımlarında, geleneksel endüstriyel tasarım ve grafik tasarım disiplinleri günümüzde yeterli değildir. Kullanıcı Deneyimi Tasarımı kavramını ilk ortaya koyan Don Norman, "The Design of Everyday Things" kitabında (2013, s. 5), "...endüstriyel tasarımcılar form ve malzemeye, etkileşim tasarımcıları anlaşılabilirliğe ve kullanılabilirliğe, deneyim tasarımcıları ise duygusal etkiye vurgu yapıyor" sözleriyle kullanıcı deneyimi tasarımının farkını anlatmıştır. Kullanıcı Deneyimi Tasarımı, web sitelerini ve dijital arayüzlerini tasarlarken insan odaklı tasarım (*human centered design HCD*) anlayışı ile çalışır. İnsan odaklı tasarım, gerçek kullanıcıları geliştirme sürecinin merkezine koyan, hedef kitlenin ihtiyaçlarına göre uyarlanmış, yankı uyandıran ürün ve hizmetler yaratmayı sağlayan bir problem çözme tekniğidir (Landry, 2020). Kullanıcı deneyimi tasarımı ile aynı görünebilir çünkü her ikisi de kullanıcı deneyimini esas alır ve hedef kitleyi genellemez, her bir kullanıcıyı ayrı birer birey olarak ele alır, araştırır. Ancak kullanıcı deneyimi tasarımcısı, sadece web sitelerine ve dijital arayüzlerin tasarımına odaklanır (Interaction Design Foundation - IxDF, 2021).

Tüm disiplinler için kullanıcı deneyimi tasarımı, belki de tanımlı en soyut olanıdır (Hardy, 2022, p. 30). Kullanıcı profili geliştirmek ve kişiye özel tasarım üretmek en temel unsurdur. Bunun için büyük bir veri tabanı oluşturulur ve hedeflenen kullanıcılara özel persona yaratılır. Her persona için dijital uygulamaya dönük, (bu web sayfası, oyun veya mobil uygulama olabilir) bir akış planı hazırlanır. Bu nedenle bilişim teknolojisi, tasarım anlayışı yanında tasarımcıların insan algısı, psikolojisi ve davranış modellerini öğrenmesi gerekmektedir.

UX tasarımının bu çok çeşitli uygulama alanları, temel tasarım bilgisine sahip ve BT (bilişim teknolojisi) kullanıcı arayüzleri oluşturma becerisine sahip üniversite mezunlarına ihtiyaç duyulmasına yol açmıştır. Eğitim programlarında amaç, öğrencilere kullanıcı merkezli tasarım yoluyla insan-makine arayüzünü belirli bir kullanıcı için mümkün olduğu kadar etkili hale getirmeyi öğretmektedir. Arayüz tasarımı ve etkileşim tasarımından farkı, teknoloji (programlama), tasarım ve kullanılabilirlik açısından ürünle ilgili kullanıcı deneyimine odaklanmasıdır.

Çalışmada ele alınan üniversitelerin programlarında lisans düzeyinde doğrudan bu isimle açılan bölüm Savannah College of Art and Design (SCAD)'da görülmektedir (SCAD, 2024). Diğerlerinde grafik tasarım, etkileşim tasarımı, arayüz tasarımı gibi bölümlerle hibrit açılmıştır. Lisansüstü seviyede, bu bölüme daha sık rastlanmaktadır. Temel tasarım programlarını aldıktan sonra uzmanlaşma olarak görülmektedir.

Kullanıcı Deneyimi Tasarımı ders programında tıpkı diğer dijital tasarım eğitim programlarında özellikle UI ve IxD bölümlerinde olduğu gibi; bilişim teknolojileri (BT), inovasyon, tasarım, psikoloji, işletme, iletişim çalışmaları ve sosyal bilimler alanlarında çok yönlü bilgi edinmelerine olanak tanıyacak geniş yelpazede konular vardır. Diğerlerine oranla bilişsel psikoloji ve insan faktörleri konuları daha ağır basmaktadır. Stüdyo derslerinin proje uygulamalarında, kullanıcı araştırmalarında özellikle hedef kitleyi temsil eden kişilik (persona) yaratma ve onun algısı, davranışları ve ihtiyaçları

üstünden empati haritaları geliştirmek tasarım sürecinin en önemli parçasıdır.

Oyun Tasarımı (Game Design) Eğitimi:

Etkileşimli tasarımların bir diğer önemli kolu ise dijital oyunlardır (Yalur, 2023, s.32). Teknolojinin yazılım ve donanım getirdiği imkânlarla oyunlar da dijitalleşmiş, konsol, bilgisayar, tablet ve telefon gibi pek çok ortama yayılmıştır. Tüm oyun dünyasının gelişim sürecine bakıldığında “dijital” tabirinin video oyunlarını geçmişinden koparttığı düşüncesiyle uluslararası alanda “Video Oyunu” terimi daha kabul görmektedir (Sarpkaya, 2021). Ancak Amerika ve Avrupa’daki üniversiteler araştırıldığında Oyun Tasarımı (Game Design) terimi daha yaygındır. 1950’lerden günümüze bilgisayar teknolojisinin ilerlemesiyle daha detaylı ve karmaşık hale gelen video oyunları, internet ile çevrimiçi oynanabilen etkileşimli bir uzmanlık haline gelmiştir. Metaverse teknolojisinin de ilk habercisi denilebilecek video oyunu endüstrisi, dünya pazarının en önemli kâr getiren sektörlerinden biri halindedir. Artan rekabetle birlikte oyunların sadece kurgusal ilerlemesi değil aynı zamanda görsel olarak cezbedici ve kullanım açısından ergonomik oluşuda önemli hale gelmiştir (Özkeçeci ve Sevindik, 2017). Bu da grafik tasarım disiplinine olan gereksinimi daha da arttırmıştır. Geçmişe bakıldığında pikseli grafiklerden, yüksek çözünürlüklü 2 boyutlu çözümlemelere ve 3 boyutlu canlandırmalara doğru gelişen oyun endüstrisi içinde grafik tasarım her zaman önemli bir yer edinmiştir ancak tek başına yeterli değildir. Grafik tasarımcıların yanında ses tasarımı, kurgu tasarımı, sanat yönetmeni, teknoloji uzmanları, test ekibi gibi çeşitli alanlardan uzmanlar ekip halinde çalışırlar.

Araştırılan üniversitelerin eğitim programlarında Oyun Tasarımı (Game Design) bölümü etkileşim tasarımı ve bilgisayar bilimi ile ortak sunulmaktadır. Öğrencilere üç temel alanda dersler verilir: güçlü bir programlama temeli için bilgisayar bilimi, yaratıcı görseller için grafik tasarım ve hareketli grafiklerle 2D ve 3D modelleme becerileri için animasyon. Oyuncuların oyun sistemleriyle nasıl etkileşime girdiğini, onları neyin motive ettiğini

anlamak için etkileşim ve kullanıcı deneyimi tasarımı konuları da diğer önemli konulardır. Diğer bölümlerden farkı; oyun tasarımcısının, oyunu hikâyeleştirmesi, bunu yaparken kullanıcıyı deneyim tasarımında olduğu gibi insan faktörünü bilişsel ve psikolojik seviyede çok iyi tanıması, görsel tasarım kadar ses tasarımıyla da ilgilenmesi gereklidir. Oyun tasarımı eğitimi, etkileşimli ve eğlenceli deneyimler yaratmaya odaklıdır ve bazı üniversitelerde eğlence tasarımı adı altında açılmış bölümlerle de ilişkilendirilebilir.

Mezunları oyun ve eğlence endüstrisi yanında etkileşim ve kullanıcı deneyimi alanlarında da iş bulabilirler. Yaratıcılığın ve teknik becerilerin bir araya geldiği dinamik bir alandır ve teknolojik gelişmelerle birlikte sürekli yenilenmektedir.

Hareketli Grafik Tasarımı (Motion Design)

Eğitimi:

Hareketli grafik tasarımı, grafik tasarımın bir zaman dilimi içerisinde hareketlendirilmiş, ses tasarımı ile senkronize edilmiş tasarım uzmanlığıdır. Önceleri film endüstrisinde giriş ve kapanış jeneriği tasarımında öne çıkmaya başlayan bir alanken günümüzde dijital platformlarda, içeriklerin izleyicide kinetik algılamayı tetiklemesinin algıda seçiciliği arttırdığının anlaşılmasıyla, dijital içerik üretiminde başvurulacak en önemli unsurlardan biri haline gelmiştir. Sabit grafiklerin ses efektleri ve müzik eklenerek hareketlendirilmesi, izleyicinin dikkatinin daha uzun süre ekranda kalmasına ve içeriğe ilgisinin artmasına yardımcı olmaktadır. Bu sayede dijital ürün ile izleyici arasındaki etkileşim de daha etkili ve eğlenceli hale gelebilmektedir. Ekrandaki basit bir düğmenin tıklandığında hareket etmesinden, ekran geçişlerindeki kısa animasyonlara kadar uzanan hareket tasarımında grafik bilgisi olan uzmanlara ihtiyaç günden güne artmaktadır.

Film/video/animasyon gibi isimlerle de bilinen bu tasarım formu, müzik videoları, tanıtım videoları, televizyon reklamları ve filmler de dâhil olmak üzere günümüz dijital medyasının çok sayıda unsurunda karşımıza çıkmaktadır. Araştırılan üniversitelerin eğitim programlarında; hareketli grafik tasarım

isinin yanı sıra, animasyon ve görsel efektler program adları da kullanılmıştır. Savannah College of Art and Design (SCAD)'da (SCAD, 2024) “Hareketli Medya” ismiyle açılan bölüm yeni medyanın yayın kanalları için grafikler hazırlamaya odaklıdır ve üniversitenin diğer animasyon, film, oyun ve eğlence tasarımı bölümleriyle ilişkilidir.

Hareketli grafik tasarımının eğitim müfredatına bakıldığında temel dersler 2D ve 3D animasyon derslerinin yanında görsel efektler, kompozisyon, görüntü manipülasyonu ve metin koreografisi gibi temel teknik becerilerin ağırlıklı olduğu dersler öne çıkmaktadır. Eğitimde temel amaç; dijital medya sektöründe yaratıcı ve işbirlikçi bir ortam yaratmak, yeni ortaya çıkan teknolojileri programa dâhil ederek bu yeniliklere uygun tasarımlar geliştirmektir.

Verilerin Değerlendirmesi

Grafik tasarımla beraber yeni medyaya hizmet eden web tasarım, bilgilendirme tasarımı, arayüz tasarımı, etkileşim tasarımı, kullanıcı deneyimi tasarımı, oyun tasarımı ve hareketli grafik tasarımı disiplinleri tek tek incelendiğinde, üniversitelerin lisans düzeyinde eğitim programında saptanan temel ortak konular alttaki gibi sıralanmıştır;

1. Tasarım kavramı ve yaratıcı / kavramsal düşünme becerileri;

Tüm dijital tasarım bölümlerinin müfredatında temel tasarım ile birlikte yaratıcı ve kavramsal düşünce becerilerinin gelişmesine dönük ders içerikleri büyük önem taşımaktadır. Öğrenciler, tasarımın tanımını, teorilerini ve akımlarını öğrenirken, tasarım problemlerine yaratıcı ve yenilikçi çözümler geliştirmeyi uygulama pratikleri ile deneyimlerler. Bu pratiklerde, tasarım sürecini bizzat yaşayarak ürün yaratma becerilerini geliştirirler.

2. Görsel iletişim;

Tüm dijital tasarım bölümlerinde, etkili, çekici, kolay algılanır, anlaşılır ve kullanılabilir ürünler/mesajlar/içerikler için temel tasarım ilkeleri ve görsel algı

kuralları öğretilir. Bu çalışmalarda çizgi, renk, biçim, doku, yön gibi temel tasarım elemanları, her elemanın semiyoloji karşılığı, kompozisyonda nelere dikkat edilmesi gerektiği, görsel algıda neyin önemli olduğu gibi konular uygulama pratikleri ile anlatılır. Görsel iletişimde temel bileşenler olan tipografi, illüstrasyon, fotoğraf ve video, temel tasarım ve sanat disiplinleridir ve tüm tasarım müfredatlarında mutlaka yer alır.

3. Teknik donanım;

Dijital tasarım bölümlerinde eğitim gören öğrenciler, endüstride kullanılan temel tasarım yazılım programlarını tanımalı ve kullanabilmelidir. Sadece bilgisayar programları değil, mobil uygulamalar, kameralar ve diğer teknik cihazlara erişim imkânı öğrencilere sunulmalı ve kullanım becerileri pratiklerle geliştirilmelidir.

4. Proje stüdyoları;

Stüdyo dersleri ve bu derslerde yapılan mesleki projeler öğrencilerin profesyonel hayata atılmalarında zorunludur. Her bölümün kendi mesleki deneyimleri farklılık gösterecektir ancak öğrenim süreci birbirine benzerlik gösterir. Tasarım sürecinin her aşaması, fikir geliştirme, veri toplama, analiz yapma, kavram (*konsept*) oluşturma, değerlendirme, uygulama, geribildirim ve kontrol süreçleri bire bir deneyimlenerek öğrenilir. Öğrenciler bu uygulama derslerinde; proje yönetme, geliştirme, olası müşterileri tanıma ve onlarla iletişim kurma, bütçe hazırlama, telif hakları gibi tasarım mesleğinin ticari yönlerini de tanıma fırsatı bulabilmektedir. Çalışmada ele alınan tüm tasarım alanlarında; kullanıcı araştırması, pazar analizi, eğilim (*trend*) tahmini gibi araştırma konuları da stüdyo derslerinde, benzer şekilde işlenir. Bu projelerde ayrıca öğrenciler diğer öğrencilerle ortak çalışmalar yaparak, ekip bilincini öğrenir. Proje sunumu, jüri değerlendirmeleri, proje uygulamalarının test edilmesi gibi pratikler de öğrenciye yapıcı geribildirimler kazandırırken eleştirel düşünmeyi geliştirir. Proje geliştirirken öğrenilen diğer konular; kültürel duyarlılık, sosyal sorumluluk ve etik kurallardır. Bu derslerin sonunda

her öğrenci kendi portfolyosunu geliştirerek kariyer hazırlığını tamamlar.

5. Disiplinler arası iş birliği ve takım çalışması:

Üniversitelerin verdikleri imkânlar dâhilinde diğer disiplinler ile ortak ekip çalışmasını teşvik eden atölyeler, stüdyo dersleri ve staj imkânları, öğrencilerin diğer alanlardaki öğrencilerle ve endüstrideki profesyonellerle iş birliği yapmasını ve takım içerisinde etkin şekilde çalışabilmesini sağlamaktadır. Tüm tasarım bölümlerinde stüdyo derslerinin içinde veya staj olarak bu imkânlar verilmektedir. Bu sayede öğrenciler iletişim becerilerini de geliştirirler.

6. İlerlemelere uyum sağlama ve yaşam boyu öğrenme;

Mezunlar, hızla değişen bir alanda olduklarını eğitim süresince deneyimlemektedirler ve gelişen teknolojilere, tasarım eğilimlerine (*trendlerine*) ayak uydurmaya çalışırlar. Edindikleri tasarım becerilerini ve teknik donanımı yeni teknolojilere uyarlama becerileri kazanırlar.

Yukarıda sıralanan ortak öğrenim çıktılarına karşılık gelen ve tüm üniversitelerin lisans düzeyinde dijital tasarım programlarında gözlemlenen ortak dersler aşağıdaki gibi listelenebilir;

- Temel tasarım
- Yaratıcı ve kavramsal düşünme
- Tipografi
- Fotoğraf / Video
- İllüstrasyon, çizim
- İletişim, sosyoloji, psikoloji, ergonomi gibi temel sosyal bilimler
- Bilişim teknolojileri ve inovasyon

Yapılan araştırmasonucundayeni medyadaki dijital tasarım disiplinlerinin 2 temel çalışma prensibi dikkati çekmektedir; kullanıcı merkezli (*human-centered*) çalışmaları ve ürünlerin kullanıcıları için

kullanım kolaylığı (*ease of use*) sağlaması (Cooper, Reimann, Cronin, ve Noessel, 2014). Her ikisinin de temeli insandır. Bu nedenle; insan algısı, insan davranışları, sosyoloji, psikoloji, iletişim, antropoloji, ergonomi gibi temel konular günümüzün dijital tasarımları için zorunlu hale gelmiştir.

Tarih boyunca, tasarıma teknolojinin en son yeniliklerini sunma rolü yüklenmiştir. Yeni medya demek yeni teknolojiler demektir ve meraklı müşterilere sunulan yeni içerikler yarın eski görünmektedir (Hara, 2009). Ayrıca teknoloji artık sadece bir grup zümrenin elinde değildir, herkese açıktır. Teknolojiye erişimin kolaylaşması ile sıradan insanlar video, fotoğraf, grafik, ses içerikleri hazırlayıp sosyal medya sayfalarında paylaşabilmektedir. Üretken yapay zeka ile desteklenmiş uygulamalar ve tasarım programları, geçmişte grafik tasarımcının yaptığı logo, kartvizit, poster gibi tasarımları herkese rahatça yapabilme imkanı sunmaktadır. Birçok işletme bir zamanlar içeriklerinin ve ürünlerinin tanıtımını içinsadece grafik tasarımcı ile çalışırken, günümüzde teknolojiyi iyi kullanabilen insanlara gereksinim duymaktadır. Bundan dolayı, artık tasarımcılar için önemli olan, tasarımın sadece çıktılarında değil, erken dönem stratejinin bir parçası olarak, karar alıcı rollerde de yer alabilmeleridir (Hardy, 2022, p. 208). Bu nedenle dijital tasarımların eğitim programlarında, özellikle stüdyo derslerindeki eğitim çıktılarına bakıldığında, öğrencilerin tasarıma başlamadan önceki süreci deneyimledikleri ve karar alıcı rolleri öğrendikleri görülmektedir. Günümüzde dersler, bir çizimi ustaca yapmak, güzel bir poster tasarlamak ile sınırlı değil, daha stratejik ve teorik alt yapıyla desteklidir.

Grafik tasarım disiplini de zaman içerisinde geçen yüzyılda şekillenen baskı teknolojisine dayalı kimliğinden dijital kimliğe dönüşürken sadece ürün esasına değil, kullanıcı odaklı ve diğer disiplinlerle iş birliği içinde çalışmaktadır. Örneğin, bir zamanların en temel konularından olan yayın grafiği güncelliğini yitirmekte, artık ekranlarda tüketilen interaktif bilgiye kaymaktadır. Bu da grafik tasarımı yeni medyanın diğer dijital tasarım disiplinlerine daha yaklaştırmaktadır.

Gelecekte Dijital Tasarım

Günümüzde yaşadığımız teknolojik gelişmeler ile fiziksel işler yapabilen makinelerden bilişsel işleri yapabilen makinelere doğru gidiyoruz (Akman ve Uçar, 2019). Bunda başı çeken teknoloji yapay zekâ denilebilir. Onunla beraber, web 4 interneti, genişletilmiş gerçeklik, metaverse, blockchain, giyilebilir teknoloji, 3 boyutlu mekansal navigasyon, 3 boyutlu yazıcılar gelişmekte olan ve gelecekte yeni tasarım uzmanlıklarını hayata geçirecek olan teknolojiler arasındadır.

Genişletilmiş gerçeklik (*extended reality*) terimi, alışkın olduğumuz 2 boyutlu ekranların ötesine geçen ve dijital tasarımın bir sonraki sınırını temsil eden yeni bir gerçekliktir. Görsel olanın ötesinde işitsel ve beden hareketini içine dâhil eden bu yeni ortamlarda, tasarım dinamikleri de değişecektir. Günümüz iletişim teknolojilerinin dijital ekranlarında 2 boyutlu olan komutlar ve navigasyon, 3 boyutlu deneyimlere dönüşecektir. Çevresel özellikler, mekânın 360 derece görüntüleri ve vücut ergonomisi tasarım bileşenleri içerisine dâhil olacaktır. 3D modelleme ve animasyon, ses tasarımı öne çıkacak, arayüz tasarımları değişken, bükümlü, mekâna veya bedene uyarlanabilen, dinamik panellere dönüşecektir. Örneğin bir bisiklet sürücüsü, takacağı akıllı gözlük sayesinde gittiği güzergâh ile ilgili bilgileri anında alabilecektir (Şekil 2).

Teknoloji ile etkileşim hareketleri de değişecektir; önceleri fare ile veya parmak ucu ile dokunarak yapılan komutların yerini üç boyutlu ortamdaki el ve kol hareketleri, göz teması veya dudak jestleri

gibi yeni beden dili hareketleri ve hatta daha ileri gelecekte düşünce gücü alacaktır.

Gelecek dijital tasarımlarla ilgili sıralanan bu öngörülere daha da yenileri eklenebilir. Burada özellikle üstünde durulan ve tasarımcıların dikkate alması gereken konu; şimdi öğrendikleri tasarım disiplininin gelecekte aynı kalmayacağıdır. İletişim teknolojileri sürekli bir değişim içerisinde. Geleceği yakalamak için günümüzü anlamak ve yeniliklere adapte olabilmek çok önemlidir.

Kullanıcı deneyimi tasarımı (UX) bir kullanıcının deneyimlediği her türlü tasarım çıktısını tanımlamak için kullanılan bir şemsiye terimdir ve belki de gelecekte en kapsayıcı olacak tasarım disiplini. Tasarlanacak olan ürün bir kitap, bir web sitesi, genişletilmiş gerçeklik deneyimi veya fiziksel bir olay olabilir. Fiziksel nesneler ve dijital cihazlar arasındaki bağlantı arttıkça ve etkileşim oldukça tasarıma duyulan ihtiyaç da artacaktır. Günümüzdeki mevcut UI, IxD ve UX uygulamalarını kavrayan ve bu becerilerini gelecek teknolojilere adapte edebilen tasarımcılar, diğerlerinden bir adım önde olacaktır.

Sonuç ve Öneriler

İletişim teknolojilerindeki hızlı gelişim beraberinde yeni tasarım alanlarının ve kavramlarının ortaya çıkmasına neden olmuştur. Grafik tasarım, tüm bu tasarım disiplinlerinin arasında geçmişten günümüze gelen en eski ve en bilinen olanıdır. Üniversitelerde görsel iletişim tasarımı ve iletişim tasarımı başlıklarıyla da karşımıza çıkan bu tasarım disiplini, halen çok sayıda üniversitede

Şekil 2

a. Bedene tatbik edilen arayüz tasarımı (Hardy, 2022, p. 197) b. Bisiklet kullanıcısı için örnek bilgilendirme ve yönlendirme arayüzü. (Akman ve Uçar, 2019)



“grafik tasarım” adı altında varlığını sürdürmeye devam etmektedir. Grafik tasarımın yanında diğer öne çıkan tasarım uzmanlıkları; web tasarımı, bilgilendirme tasarımı, arayüz tasarımı, etkileşim tasarımı, kullanıcı deneyimi tasarımı, oyun tasarımı ve hareketli grafik tasarımı diye sıralanmıştır. Dijital tasarımlar diye tanımlanabilecek bu yeni alanların Avrupa ve Amerika'daki önde gelen üniversitelerdeki eğitim programları, öğrenim çıktıları ve iş sahaları incelendiğinde, hepsinin birbiriyle etkileşim halinde olduğu, pek çok ortak noktada buluştukları anlaşılmıştır. Bu ortak ders yükümlülükleri, tasarım anlayışı ve profesyonel iş dağılımı masaya yatırılıp karşılaştırıldığında, yeni medyanın dijital tasarım alanlarındaki eğitimi üzerine çıkarımlar aşağıda sıralanmıştır.

- Dijital tasarımlar adı altında toplanabilecek yeni tasarım disiplinlerinin müfredatları, ders içerikleri ve öğrenim çıktıları birbirine çok benzer olup, herhangi birinden mezun olan bir genç kendini geliştirerek diğer alanlarda da uzmanlaşabilir. Önemli olan bu aldığı eğitimin bilişim teknolojisine uyumlu, yeni medya dinamikleri ile örtüşen, disiplinler arası bir altyapı sunuyor olmasıdır.

- Teknolojiyi takip etmek, yeniliklere açık olmak çok önemlidir. Üniversitelerin bu teknolojiyi karşılayacak teknik donanım, bu donanımı kullanabilecek akademik kadroya sahip olması büyük önem taşır. Sadece bilgisayar teknolojisi değil, mobil uygulamalar, kamera, VR ve AR aksesuarları, 3d yazıcı, gelişmiş ses ve kayıt stüdyoları gibi imkânların öğrenci kullanımına hazır bulundurulması, öğrencinin teknolojiyi deneyimleyerek mezun olmasına olanak sağlayacak ve gelecekteki profesyonel hayatında bu teknolojilere kendini daha yakın hissedecektir.

- Yapay zekânın teknik beceri bakımından pek çok tasarımcıdan daha iyi ürün çıkarabildiği bir dünyada asıl olanın yaratıcı düşünme ve iş birliği olduğunu akılda tutmak gerekir. Eğitimde yaratıcı, analitik, eleştirel düşüncenin öğretilmesi, yenilikçi bakış açısının kazandırılması önemlidir. Bunu öğrenciye kazandıracak olan da mesleki stüdyo dersleridir. Bu derslerin bilgisayar ve

diğer teknolojilerle desteklenmesi ve günümüz medyasına uyumlu projelerle yürütülmesi zorunludur. Proje geliştirir, ürün yaratırken yapay zekânın sadece yardımcı bir unsur olduğu, bu unsurun nasıl kullanılıp yönetileceği, etik kurallar çerçevesinde öğrenciye anlatılmalıdır. Ayrıca unutulmamalıdır ki teknik işleri yapacak makineler arttıkça teknisyen rolünde tasarımcılara da ihtiyaç kalmayacaktır. Bu nedenle tasarımcıların proje planlama ve geliştirme ekibinde yer alabilmeleri gelecekte var olabilmeleri için bir önkoşuldur.

- Öğrenciler tekyönlü değil çok yönlü düşünebilmeli ve diğer disiplinleri tanıyarak, ortak projeler yaparak eğitim almalıdır. Profesyonel iş alanı ile iş birliği de bu manada büyük değer katacaktır. Amerika yeni medya endüstrisinde sahip olduğu büyük iş hacmi nedeniyle, buradaki üniversitelerin tasarım programları, endüstri iş birliği ve staj için daha fazla fırsat sunmaktadır. Bu imkânlarla erişimin olmadığı bölgelerdeki üniversiteler için bu sorun atölye çalışmaları, alanında uzmanların davet edilmesi gibi seçeneklerle çözümlenebilir.

- Herkesin teknolojiyi kullanarak içerik üretebildiği bir dünyada, sıradan insandan farklı olduğunu özgün tasarımlarıyla ispatlamalı ve sosyal medya platformları aracılığıyla tasarımcı yönünü sergilemelidir. Kendini sektöre tanıtmak ve ticari kurumlara iş başvurusunda bulunmak için iyi bir dijital portföy oluşturmak zorunluluktur.

Elde edilen bu çıkarımlar; yeni medyada, dijital dünya pazarında, eğlence, eğitim, ticari veya teknoloji endüstrisinde, herhangi bir tasarım alanında aktif yer almak isteyen tasarımcılara, tasarım eğitmenlerine ve henüz hangi alanda tasarımcı olmaya karar verememiş tasarımcı adaylarına yardımcı olabilir. Dünya hızla geleceğe doğru ilerlerken, eğitim de ona paralel kendisini yenilemek zorundadır. Hele ki teknolojinin doğrudan biçimlendirdiği yeni medya ve dijital tasarım alanlarındaki değişime ayak uydurabilmek için öncelikle yeni iş alanlarını kavrayarak içselleştirmek önemlidir. Şimdiyi anlamadan geleceğe hazır olamayız.

Kaynaklar

- Akman, M., ve Uçar, F. T. (2019). Bugünün ve Geleceğin Grafik Tasarımı. *Akdeniz Sanat Dergisi*, (s. 9-21).
- Art Center. (t.y.). Erişim tarihi; 11 20, 2024, İnternet sayfası; Bachelor of Science in Interaction Design Degree: <https://www.artcenter.edu/academics/undergraduate-degrees/interaction-design/overview.html>
- Aydoğan, F., ve Kırık, A. M. (2012). Alternatif Medya Olarak Yeni Medya. *Akdeniz İletişim Dergisi*, (s. 58-69).
- Cardello, J. (2024, 1 4). *What is interaction design?* İnternet sayfası; Lyssna.: <https://www.lyssna.com/blog/what-is-interaction-design/>
- Carnegie Mellon University. (2023). Erişim tarihi; 22 20, 2024, İnternet sayfası; School of Design: <https://design.cmu.edu/about-our-programs/undergraduate-degrees/communications>
- Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., ve Noessel, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design*. Indianapolis: John Wiley ve Sons.
- Garrett, J.J. (2011). *The Elements of User Experience, User Centered Design for the Web and Beyond*. United States of America: New Riders.
- Guthrie, G. (2021, 05 07). *What is Information Design, and Why is it Important?* İnternet sayfası; Nulab: <https://nulab.com/learn/design-and-ux/what-is-information-design-and-why-is-it-important/>
- Hara, K. (2009). Computer Technology and Design. In H. Armstrong, *Design Theory, Readings From; the Field* (s. 124-127). New York: Princeton Architectural Press.
- Hardy, D. L. (2022). *Introduction to Digital Media Design: Transferable Hacks, Skills and Tricks*. Bloomsbury Visual Arts.
- Harland, R. (2011). The Dimesions of Graphic Design and Its Spheres of Influence. *Design Issues*, s. 21-34.
- Hochschule der Medien. (t.y.). Erişim tarihi; 11 20, 2024, İnternet sayfası; University of Media: https://www.hdmstuttgart.de/studieninteressierte/studium/bachelor/steckbrief?sgang_ID=550032
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2021, 01 14). İnternet sayfası; What is Human Centered Design?: <https://www.interaction-design.org/literature/topics/human-centered-design>
- Kılıç, N. (2021). Yeni Medyanın Dönüştürdüğü Gazetecilik. T. Erdoğan (Ed.), *İnsan ve Toplum Bilimlerinde Akademik Çalışmalar* (s. 117-131). Livre de Lyon.
- Landry, L. (2020, 12 15). *What is Human Centered Design?* İnternet sayfası; Harvard Business School: <https://online.hbs.edu/blog/post/what-is-human-centered-design>
- Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Özkeçeci, M. S., ve Sevindik, O. (2017). Teknikten Estetiğe Geçiş: Oyun Tasarımcısının Oluşumu ve Gelişimi. *Uluslararası Disiplinlerarası Ve Kültürlerarası Sanat*, (s. 141-153).
- Öztürk, D. P. (2023). Dijital Teknoloji ve Grafik Tasarım Eğitimi. *Uluborlu Mesleki Bilimler Dergisi*, (s. 23-31).
- Pratt Institute. (2024). Erişim tarihi; 11 20, 2024, İnternet sayfası; School of Design: <https://www.pratt.edu/design/undergraduate-communications-design/communications-design-bfa-emphasis-in-illustration/>
- Sarpkaya, S. (2021). Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, (s.155-172).

Saygın, A. U. (2020). İletişim Fakültelerinde Yeni Medya Eğitimi: Prof. Dr. Abdülrezak Altun ile Söyleşi. *Yeni Medya*, (s.105-109).

SCAD. (2024). Erişim tarihi; 11 20, 2024, İnternet sayfası; the Universtiy for Creative Careers: <https://www.scad.edu/academics/programs/user-experience-design>

Sığırcı, M. (2021, 11 25). *Bilimgenç*. İnternet sayfası; Tübitak: <https://bilimgenc.tubitak.gov.tr/makale/bilgisayar-kim-ne-zaman-icat-etti>

Sperka, M., ve Stolar, A. (2005). *Graphic Design in the Age of Interactive Media*. [Bildiri sunumu] 3. International Symposium of Interactive Media Design. ResearchGate.

SRH University of Applied Sciences. (2024). Erişim tarihi; 11 20, 2024, İnternet sayfası; Bachelor of Science | Berlin: <https://www.srh-university.de/de/bachelor/web-development-dual/d/>

Tama Art University. (2024). Erişim tarihi; 11 23, 2024, İnternet sayfası; Department of Information Design: <https://www.tamabi.ac.jp/en/academic-programs/interaction-design/>

Toffler, A. (2008). *Üçüncü Dalga*. İstanbul: Koridor Yayıncılık.

Tsinghua University. (2024). Erişim tarihi; 11 23, 2024, İnternet sayfası; Academy of Arts and Design: <https://www.enad.tsinghua.edu.cn/info/1339/1657.htm#:~:text=%22Information%20Art%20and%20design%22%20is,Design%20and%20Visual%20Communication%20Design.>

University of Applied Arts Vienna. (2024). Erişim tarihi; 11 20, 2024, İnternet sayfası; Communication Design: https://www.dieangewandte.at/en/institutes/design/communication_design

University of Pretoria. (2022). Erişim tarihi; 11 23, 2024, İnternet sayfası; BA Information Design / Programmes: <https://www.up.ac.za/>

[programmes/programme/01130102/year/2022](https://www.up.ac.za/programmes/programme/01130102/year/2022)

Yalur, R. (2023). Yeni Medya ve Yeni Grafik Tasarımı. E. Yalur (Ed.), *Yeni Medya ve Grafik Tasarımı* (s. 7-40). Çanakkale: Paradigma Akademi.

Yıldırım, D., ve Akman, M. (2023). Dünden Bugüne Grafik Tasarım Mesleği ve İsimlendirme Sorunsalına Bakış. *MUJAD Marmara Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, (s.103-120).

Yılmaz, Ö. (2021). WEB 1.0, 2.0, 3.0 ve 4.0'ın Tarihi. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (s. 344- 350).

Extended Abstract

With the advancement of technology, particularly computer technology and the Internet, we are constantly connected to the online world. This shift has transformed communication and media. In this digital landscape known as new media, content preparation, sharing, and interaction have taken on new forms. Historically, graphic design was the only recognized discipline for creating visual content in traditional media. However, as new media evolved, various design fields emerged to meet its diverse needs. The first individuals to address these gaps were graphic designers who adapted and developed new skills in response to changing demands. As the business volume grew, universities began training specialists in these emerging fields. Consequently, they expanded their digital design education by establishing new departments with updated program names. The United States recognized as a leader in new media and technology, has been proactive in developing educational programs in this field. Similarly, Europe has increased its efforts by expanding its academic offerings in design and media. This research examined 12 prominent universities in America and 12 in Europe specializing in these areas. Information was gathered from various online sources to identify the design departments available at these institutions. The study found that digital design departments have been established within art, design, and media faculties,

covering graphic design, web design, information design, interface design, interaction design, game design, and motion design. Graphic design, which has a digital design-focused program, is included in some university programs under the name of visual communication design or simply as communication design. However, the course curriculum and learning outcomes are almost the same. New digital design departments are being opened in Turkey, but the educational backgrounds of the academic staff are mostly traditional graphic design-oriented. Since these departments are still very new, it is not easy for universities to find academics who have completed their education in these fields, especially instructors with work experience. Since these new design concepts and task distributions are not yet well known, young people may be undecided about which field they can specialize in. When the literature was reviewed in this field, it was noted that there were not many studies, especially a lack of Turkish resources. This study was conducted due to the lack of information, confusion of definitions, and uncertainties brought about by the close relationships of disciplines.

This article evaluates the definitions of the digital design disciplines listed above, comparing their similarities and differences in new media, educational curricula, and job fields. It also includes predictions about their future and relationship with technology.

As a result of the research, recommendations for academics working in the field of new media and young people who want to become designers are listed as follows;

- The curricula, course contents, and learning outcomes of the new design disciplines that can be grouped under the name of digital design are very similar to each other, and a young person who graduates from; any of them can improve herself/himself and specialize in other fields. What is important is that this education she/he receives offers an interdisciplinary infrastructure that is compatible with information technology and

overlaps with new media dynamics.

- It is very important to follow technology and be open to innovations. Universities need to have the technical equipment to meet this technology and the academic staff to use this equipment. Not only computer technology, but also mobile applications, cameras, VR and AR accessories, 3D printers, advanced sound, and recording studios, such as being available for student use, will allow students to graduate by experiencing technology and will feel closer to these technologies in their future professional lives.

- In a world where artificial intelligence can produce better products than many designers in terms of technical skills, it is necessary to keep in mind that the main thing is creative thinking and collaboration. Teaching creative, analytical, critical thinking and providing an innovative perspective are important in education. Professional studio courses are crucial for students. These courses need to incorporate computers and other technologies, along with projects that are relevant to today's media. When undertaking projects and creating products, it's essential to educate students that artificial intelligence is just a supporting tool and explain how it will be utilized within ethical boundaries. It's also vital to recognize that as the number of machines handling technical work increases, there will be less demand for designers in technician roles. Therefore, designers must be involved in project planning and development teams in the future.

- Students should have the ability to think in multiple dimensions rather than just one. To achieve this, they should receive an education that exposes them to other disciplines and provides opportunities for collaborative projects. Collaboration with professionals in various fields would also greatly enhance their educational experience. In the United States, design programs in universities offer extensive opportunities for collaboration with the industry and internships due to the large volume of work in the new media

industry. In regions where these opportunities are not readily available, universities can address this issue by organizing workshops and inviting experts in the field.

• In a world where anyone can produce content using technology, experts must demonstrate their uniqueness through original designs and showcase their designer side on social media platforms. Establishing a strong digital portfolio is essential for introducing oneself to the sector and applying for positions at commercial institutions.

As technology continues to develop, design requirements will also change, transform, and shape towards new concepts. To prepare our youth for this change and to make them designers of the new world, we, as educators, must first understand this new media and its requirements well. This article will shed light on and guide universities, academics, and young people who want to be designers in the digital world of the future.

Yazar Bilgileri

Author details

1- (Sorumlu Yazar **Corresponding Author**) Dr. Öğr. Üyesi, Lefke Avrupa Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi eatamaz@eul.edu.tr.

Destekleyen Kurum/Kuruluşlar

Supporting-Sponsor Institutions or Organizations:

Herhangi bir kurum/kuruluştan destek alınmamıştır. None

Çıkar Çatışması

Conflict of Interest

Herhangi bir çıkar çatışması bulunmamaktadır. None

Kaynak Göstermek İçin

To Cite This Article

Atamaz, E. (2024). Yeni medyada, dijital tasarım disiplinleri: Tanımları, ortaklıkları ve eğitim programları. *Yeni Medya*, (17), 124-142, <https://doi.org/10.55609/yenimedya.1547783>.