

**Pandemi Koşullarında, Üniversitelerin Sanat, Tasarım ve Mimarlık
Bölümlerindeki Uygulamalı Dersler İçin Çevrimiçi Eğitime Yönelik Etkileşimli
Arayüz Tasarımı ve Tasarım Kılavuzu**

Doç. Dr. Adviye Ayça ÜNLÜER ÇİMEN

Yıldız Teknik Üniversitesi

Küresel Covid-19 salgını ile birlikte, gündelik hayatın pek çok dinamiği ile birlikte en büyük olumsuz etkilerden biri eğitimde görülmüştür. Alınan salgın tedbirleri kapsamında, üniversitelerde yüz yüze eğitimden çevrimiçi eğitime geçiş yapılmıştır. Bu durumdan en çok etkilenen fakülteler ise, teorik eğitimden ziyade uygulamanın ve atölye çalışmalarının ön planda olduğu sanat ve tasarım fakülteleri olmuştur. TÜBİTAK SOBAG 1001 Bilimsel ve Teknolojik Araştırmaları Destekleme Programı kapsamında geliştirmiş olduğumuz çevrimiçi eğitim uygulaması şablonu Tukana Sanal Kampüs, öğrenci ve eğitimciler için, senkron çevrimiçi eğitimin yanı sıra, fiziksel bir kampüste gerçekleştirilen pek çok aktivite için olanak sağlama hedefi taşımaktadır. Gerçekleştirilen birinci anket ve görüşmeler sonucunda, öğrenci ve eğitimcilerin pandemi döneminde yüz yüze eğitime kıyasla karşılaştıkları eksikler, problemler ve bunların eğitim sürecine etkileri belirlenmiştir. Edinilen bulgular doğrultusunda öncelikle karşılaşılan problem ve eksiklerin çevrimiçi bir sistemde nasıl giderilebileceğine yönelik yineleyici fikir geliştirme süreci yürütülmüştür. Bu süreç sonucunda geliştirilen kavramsal modelde, öğrencilerin sadece eğitimcilerle etkileşimlerini değil, birbirleri arasında da sosyal ve akademik etkileşimlerini, çalıştay, sergi, konser ve diğer kampüs içi sosyal aktivitelerini de yürütebilecekleri bir arayüz tasarlanmıştır. Ayrıca kapsamlı bir oyunlaştırma sistemi ile kullanımı kolaylaştırma ve kullanıcı motivasyonu hedeflenmiştir. Bu kavramsal arayüz ve etkileşim tasarımı kavramsal prototipin devamında, iki adet daha test, anket ve tasarım iterasyonu ile geliştirilmiştir. Bu iterasyonlar esnasında kavramsal prototipin kapsamı artırılmış, yeni özellikler dahil edilmiş ve teknik ve kullanılabilirlik sorunlarına dair detaylandırmalar yapılmış ve son haline getirilmiştir. Bu kavramsal prototipin üzerinden de ilgili eğitim kurumları tarafından geliştirilmek ve adapte edilmek üzere bir tasarım kılavuzu yazılmıştır.

Anahtar kelimeler: Etkileşimli Ortam Tasarımı, İnsan-Bilgisayar Etkileşimi, Kullanıcı Arayüz Tasarımı, Sanal Gerçeklik, Sanal Eğitim Ortamı, Oyunlaştırma