

# GÖRÜNTÜLÜ GÖRÜŞME UYGULAMALARININ EKRAN ARAYÜZ TASARIMLARININ KARŞILAŞTIRMALI OLARAK İNCELENMESİ

Ezgi BAYRAM  
Dokuz Eylül Üniversitesi, Türkiye  
ezgibayram.co@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0002-3519-5958>

<i>Atıf</i>	Bayram, E. (2021) Görüntülü Görüşme Uygulamalarının Ekran Arayüz Tasarımlarının Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi, Yeni Medya Elektronik Dergisi, 5 (3), 234-244
-------------	---

## ÖZ

Aralık 2019’da, Çin’in Wuhan eyaletinde ortaya çıkmış olup, Ocak 2020’de tanımlanan ve tüm dünyada ciddi oranda ölümlere yol açan Covid-19 ile birlikte, hepimizin hayatı önemli ölçüde etkilenmiştir. Ülkeler hastalığın yayılmaması için birtakım önlemler almıştır. Bu önlemlerden biri olan ve iş, eğitim ve sosyal yaşantımızı değiştiren karantina uygulaması ile birlikte insanların birbiriyle olan iletişim şekilleri de değişmiştir. Bu süreçte yüz yüze görüşme tehlikeli olduğu için eğitim, iş ve günlük sosyalleşmelerimiz bile görüntülü görüşme uygulamaları üzerinden yapılmaya başlanmıştır. Araştırmanın örnekleminde yer alan görüntülü görüşme uygulamalarının arayüz tasarımları ve arayüzlerde yer alan tasarım unsurları, grafik tasarım açısından incelenmiştir. Araştırmada incelenen uygulamalar, kullanıcılar tarafından en çok tercih edilmiş uygulamalardır. Bu sebeple kullanıcı deneyimi dahil edilmeden, kullanıcıların halihazırda tercih ettiği bu uygulamaların sahip olduğu arayüz tasarımlarının, karşılaştırmalı olarak biçimsel analizinin yapılması ve arayüzlerin tasarım ilkelerine göre değerlendirilerek yorumlanması amaçlanmaktadır. Araştırmanın örneklemini Webtekno’un yayınladığı, dünya çapında işletmelerin en çok tercih ettiği görüntülü görüşme uygulamaları olan Zoom Cloud Meetings, Skype, Free Conference Call, Google Meet, GoToMeeting oluşturmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Covid-19, İletişim, Yeni Medya, Arayüz Tasarımı, Görüntülü Görüşme Uygulamaları

## COMPARATIVE ANALYSIS OF INTERFACE DESIGNS OF VIDEO CALL APPLICATIONS

### ABSTRACT

In December 2019, we all had a significant impact on our lives, together with Covid-19, which emerged in Wuhan, China, which was identified in January 2020 and led to significantly deaths worldwide. The countries have taken measures to prevent the disease from spreading. With the quarantine practice, which is one of these measures and changed our work, education and social life, the way people communicate with each other has also changed. In this process, face-to-face conversations are dangerous, so even our education, work and daily socializations are being conducted through video-call applications. The design elements in the interface designs and interfaces of the video-call applications in the example of the research have been examined in terms of graphic design. Applications reviewed in research are the most preferred applications by users. For this reason, it is aimed to make a comparative formal analysis of the interface designs of these applications that users currently prefer,

without including the user experience, and to evaluate and interpret the interfaces according to the design principles. The sample of the research is Zoom Cloud Meetings, Skype, Free Conference Call, Google Meet, GoToMeeting, which are the video call applications published by Webtekno and most preferred by businesses worldwide.

**Keywords:** Covid-19, Communication, New Media, Interface Design, Video Call Applications.

## GİRİŞ

İnsanların birbirleri arasındaki etkileşimi sağlayan iletişim şekilleri, teknoloji ile birlikte günden güne gelişmektedir. Bu teknolojik gelişmeler ile birlikte hayatımıza birçok yeni kavram girmiştir. Hepimizin kullanmakta olduğu bilgisayar ve telefonlar ile internet, web siteleri, sosyal medya gibi kavramlar “yeni medya” kavramının oluşmasını sağlamıştır.

Yeni medya, temel olarak hedef kitleye veya kullanıcıya dijital alt yapı bir iletişim ortamı sunan, teknolojik gelişmeler ile birlikte de yenilenip değişen ve gelişen bir ortamı tanımlamaktadır. Yeni medyayı geleneksel medyadan (kitap, gazete, radyo vb.) ayıran özelliği, internet alt yapı teknolojiler ile sosyal iletişimi ve etkileşimi sağlamasıdır (Lievrouw&Livingstone, 2002). Aslında var olan her kitle iletişim aracı, bir öncekine kıyasla daha teknolojik sayıldığı için hitap ettiği kullanıcıya yenilik ve farklı kullanım pratikleri sağlar (Gitelman, 2006). Bu teknolojik gelişmelerle birlikte ortaya çıkan yeni kitle iletişim aracı da yeni medya kavramının kapsamına girmektedir. Günümüzde yeni medyanın hayatımıza dahil ettiği tüm bu teknolojik araçlar ile birlikte geleneksel medyaya olan ilgi giderek azalmaktadır. Söz konusu olan yeni medya kavramı, 2019 yılı Aralık ayında ortaya çıkan ve tüm dünyada etkisini gösteren Covid-19 ile birlikte de hayatımızda daha büyük bir etki alanına sahip olmuştur.

Koronavirüs (Covid-19), 13 Ocak 2020 yılında tanımlanan, Çin’in Vuhan Eyaletinde tespit edilen, ateş, öksürük ve nefes darlığı ile birlikte solunum yollarında belirti gösteren bir hastalıktır. Virüs ilk olarak o bölgedeki insanlarda görülmüştür. Daha sonra insandan insana bulaşarak dünya çapında bir salgına dönüşmüştür (URL-1). Tüm dünyada ciddi oranda ölümlere yol açan bu hastalığın daha fazla yayılmasını engellemek için her ülke bir takım önlemler almak zorunda kalmıştır. Bu süreçte pandemi ilan edilmiş ve ülkemiz de dahil olmak üzere bir çok ülkede karantina uygulaması başlatılmıştır. Karantina sürecinde eğitim, iş hayatı ve sosyal yaşantılarımız etkilenmiş, tüm görüşmelerimiz, toplantılarımız ve öğrencilerin almakta olduğu dersler görüntülü görüşme uygulamaları üzerinden yapılmaya başlamıştır. Yaygın olarak kullanılmaya başlanan bu görüntülü görüşme uygulamalarının sahip olduğu bazı özellikler de diğerlerinden daha fazla tercih edilmesine sebep olmuştur.

Bir uygulamanın diğerlerine göre daha fazla kullanılmasının birçok sebebi vardır. Bu sebepler arasında uygulamanın kullanılacağı cihazın teknik özellikleri (yeterliliği), ücretli veya ücretsiz olarak kullanılabilmesi (ücretliyse miktarı) gibi sebepler sayılabilir. Bir diğer sebep ise uygulamanın sahip olduğu arayüz tasarımlarıdır.

Bu araştırmada incelenen uygulamalar, kullanıcılar tarafından en çok tercih edilmiş uygulamalardır. Bu sebeple kullanıcı deneyimi dahil edilmeden, kullanıcıların halihazırda tercih ettiği bu uygulamaların sahip olduğu arayüz tasarımları, grafik tasarım açısından irdelenecektir.

Araştırmanın amacı, görüntülü görüşme uygulamalarının arayüz tasarımlarının karşılaştırmalı incelemesini yaparak, görsel tasarım unsurları ve tasarım ilkelerine uygun olup olmadığını ortaya çıkarmaktır. Görsel iletişimin anlaşılabilirliğini ve kolaylığını sağlamak açısından değerlendirildiğinde, tasarlanan görüntülü görüşme uygulamaları arayüzlerinin ne ölçüde etkili olduğu araştırmaya konu edilerek, arayüz tasarımları görsel tasarım unsurları ve tasarım ilkeleri doğrultusunda biçimsel analizi yapılmıştır.

Araştırmanın örneklemini Webtekno sitesinin yayınladığı, dünya çapında işletmelerin en çok tercih ettiği görüntülü görüşme uygulamaları olan “Zoom Cloud Meetings, Skype, Free Conference Call, Google Meet, GoToMeeting” oluşturmaktadır (URL-2). Webtekno, 2013 yılından beri içerik üreten, kendi yazar kadrosuna sahip, teknoloji ve oyun alanlarında haberler ve incelemeler yapan tarafsız bir teknoloji haber portalıdır (URL-3).

Araştırmada yer alan görseller, Windows 10 ve Android işletim sistemli cihazlar üzerinden, uygulamaların ekran görüntüleri alınarak oluşturulmuştur.

## İLETİŞİM VE YENİ MEDYA UYGULAMALARI

“İletişim, insanın varlık sürdürme biçiminin bir ürünü ve insanın varlık sürdürme biçimindeki gelişmelere göre değişimlere uğrayan insana özgü bir olgudur” (Oskay, 2019: 15). Becer’e göre, “iletişim, gönderici ve alıcı olarak adlandırılan iki insan ya da insan grubu/kitle arasında gerçekleşen bir duygu, düşünce, davranış ve bilgi alışverişi” olarak tanımlanabilir (Becer, 2019: 11). Batu ve Kalaman ise iletişimi; “insanların doğrudan veya dolaylı olarak duygularını ve düşüncelerini bireyden bireye, bireyden gruba, gruptan bireye, gruptan gruba, toplumdaki gruba veya toplumdaki topluma, yazı, konuşma ve görsel iletişim araçlarıyla bilinçli olarak aktardığı ve bir bağ oluşmasını sağladığı, anlaşılabilir ve dinamik bir mesaj alışverişi süreci” olarak tanımlamaktadır (Batu & Kalaman, 2018: 28).

Birbirimizle iletişim kurma ihtiyacımız insanlığın başlangıcından beri var olmuştur. Bu ihtiyaç doğrultusunda geliştirilen iletişim çeşitlerinden bazıları karmaşık bazıları ise basittir (Galitz, 2007). İletişim başta ilkel şekilde var olmuştur fakat günümüzdeki teknolojik gelişmeler ile birlikte, teknoloji etrafında şekillenmektedir. İçinde bulunduğumuz teknoloji çağında, iletişim artık internet üzerinden sağlanmaktadır. Bize daha hızlı bir yol sağlayan teknoloji, artık görsel ve işitsel duygulara hitap eder bir hal almıştır (Doğan, 2015).

*İnternet ve iletişim teknolojilerinin yarattığı yeni dünya düzeni, birçok alanda olduğu gibi medya alanında da büyük değişiklikler meydana getirmiştir. Geleneksel medya ya da klasik iletişim yöntemlerinin çerçevesi ve bugün eski medya olarak konumlandığımız medya, günümüzde yerini birçok türevini de içinde barındıran ve yeni medya olarak kavramsallaştırılan bir düzeni yaratmıştır (Bulunmaz, 2011: 26).*

Yeni medyanın hayatımıza dâhil ettiği iletişim ortamları hepimiz için vazgeçilmez bir hale gelmiş ve günlük yaşantılarımızda bile sürekli olarak kullanılmaya başlanmıştır. İçinde bulunduğumuz çağda ve yeni bir kültürün oluştuğu bu ortamda, insanların iletişim şekilleri teknolojik gelişmelere göre değişirken, yeni medyanın sağladığı iletişim ortamları da insanların ihtiyaçlarına göre şekillenmektedir (Altunay, 2015). 2020 yılı itibariyle birebir gözlemleyebildiğimiz pandemi süreci de bu duruma örnek oluşturmaktadır. Görüntülü görüşme uygulamaları hepimizin hayatında zaten kullanılıyor olmakta olduğumuz uygulamalardı. Fakat pandemi süreci ile birlikte yüzyüze görüşmeler mümkün olmadığı için bu yeni medya uygulamaları, iş hayatımızda, okul hayatımızda ve gündelik iletişimlerimizde bile daha sık kullanılır hale geldik. Sahip olduğumuz düzen, uymamız gereken günlük programlar bu yeni ortama göre düzenlendi ve uygulamalar için alternatifler geliştirildi. Bazı görüntülü görüşme uygulamaları ücretsiz olduğu için tercih edilirken bazıları binlerce kişiyle görüşmeye olanak sağladığı için kurum ve kuruluşlar tarafından tercih edildi. Kimimiz bu uygulamaları zaten cihazımızda yüklü olduğu için tercih ettik, kimimiz ise okul veya işyeri tarafından uygun görülen uygulamaları kullanmak zorunda kaldı. Bazı uygulamalar ise sahip oldukları arayüz anlaşılabilir olmadığı için tercih edilmedi. Kısacası uygulamaları tercih etmemize neden olan birçok etken vardı ve çoğunlukla uygulamanın sahip olduğu özellikler, o uygulamanın tercih edilmesinde rol oynadı. Bu araştırmada yer alan Zoom Cloud Meetings, Skype, Free Conference Call, Google Meet ve GoToMeeting uygulamalarının özellikleri ise aşağıda yer almaktadır.

**Zoom Cloud Meetings:** Bulut teknolojisini kullanarak hizmet veren ve kullanıma sunulduğu 2011 yılından beri oldukça yaygın olarak kullanılan bir video konferans aracıdır. 2 milyondan fazla kullanıcısı olan bu uygulama hem sesli hemde görüntülü görüşmeye olanak sağlamaktadır. Zoom programının hem ücretli hem de ücretsiz paketleri bulunmaktadır. Zoom programında ücretsiz paketleri kullanarak 100 kişiye varan görüşmeler yapabilirsiniz. Ücretli kullanım ile daha fazla kişi ile görüşmeye imkan tanımaktadır (URL-4).

**Google Meet:** Kullanıcılarının 100 katılımcılık hacme sahip online toplantılar oluşturabilmesini sağlayan bir video konferans uygulamasıdır. Şirketler, okullar ve diğer kuruluşlar için de 250 kişiye

kadar katılımcı ile toplantı yapmayı sağlayan ve 100.000'e kadar izleyiciye canlı yayın yapma gibi özellikleri vardır (URL-5).

**Skype:** Mobil cihaz, bilgisayar, Xbox ve Alexa üzerinden bire bir konuşmalar ve grup konuşmaları yapmayı sağlayan bir görüntülü görüşme ve mesajlaşma uygulamasıdır. Uygulama 50 kişilik gruplarla ücretsiz bir şekilde görüşmeye yapmayı sağlamaktadır (URL-6).

**GoToMeeting:** 250 kişiye kadar online toplantı yapmaya imkan sağlayan bir video konferans yazılımıdır. Tam zamanlı olarak istediğiniz uygulamayı paylaşabileceğiniz bir platformdur (URL-7).

**FreeConferenceCall:** 1.000 katılımcıya kadar ücretsiz, HD sesli konferans görüşmelerini yapmayı sağlayan bir görüntülü görüşme uygulamasıdır. Sessize alma ve kaydetme, kilitleme, katılımcıları görüntüleme, Soru-Cevap ve daha fazlasını içeren konferans özelliklerine sahiptir. Uygulama, sunduğu hizmet için adil olduğunu düşündüğünüz miktarı bağış yapabileceği seçeneği sunmaktadır (URL-8).

## KULLANICI ARAYÜZÜ/USERS INTERFACE (UI) TASARIMLARI

Yeni medya ile hayatımıza giren uygulamalar ve teknolojik gelişmeler ile birlikte kullandığımız aletler sayesinde aslında hepimiz arayüzlere aşinayız. Bugün kullandığımız birçok cihazda ister istemez cihazın arayüzüyle etkileşime girmiş oluruz. “Arayüz kelimesi en yaygın anlamı ile bir bilgisayar terimi olarak kullanılır. Daha genel anlamda, bir mekanizma ile onun kullanıcısı arasındaki etkileşime aracılık eden yüzeye veya ortama arayüz denir” (URL-9). Televizyon izlerken kanal değiştirmemizi sağlayan kumanda üzerindeki tuşlar, fotoğraf çekmemizi sağlayan deklanşör tuşu, kullandığımız araçlardaki direksiyon, pedallar, tuşlar vb. etkileşimi sağlayan tüm unsurlar arayüzlerinin birer parçasıdır.

Aslında arayüz, insanlığın teknolojiyle olan ilişkisine dahil edilebilecek tüm yolları sağlamaktadır. İnsanın teknolojiyle olan ilişkisini belirleyen, insanı ve makineyi tanımlayan sınırları çizen arayüzdür. Özellikle, arayüz bir insan-bilgisayar etkileşiminde bir ilişki biçimi olarak ele alınmaktadır. Arayüzler için bir ön tanımlama yapmamız gerekirse şu şekilde tanımlayabiliriz: Arayüz, iki veya daha fazla varlık, koşul veya durum arasında, yalnızca bu farklı varlıklar birbirleriyle aktif bir etkileşime girdiklerinde ortaya çıkacak şekilde elde edilen bir ilişki biçimidir (Hookway, 2014).

*Kullanıcı arayüzü, bir bilgisayarın veya yazılımının insanların görebileceği, duyabileceği, dokunabileceği, konuşabileceği veya başka şekilde anlayabileceği veya yönlendirebileceği bir parçasıdır. Kullanıcı arayüzünün “girdi ve çıktı” olmak üzere esasen iki bileşeni vardır. Girdi, bir kişinin ihtiyaçlarını veya arzularını bilgisayara nasıl ilettiğidir. Bazı yaygın giriş bileşenleri klavye, fare, iztopu, kişinin parmağı (dokunmaya duyarlı ekranlar için) ve kişinin sesidir (sözlü talimatlar için). Çıktı, bilgisayarın hesaplamalarının sonuçlarını ve gereksinimlerini kullanıcıya nasıl ilettiğidir. Günümüzde en yaygın bilgisayar çıktı mekanizması görüntü ekranıdır ve bunu kişinin işleme yeteneklerinden yararlanan mekanizmalar izlemektedir (Galitz, 2007: 4).*

Kısacası kullandığımız cihazlara baktığımızda gördüğümüz tüm öğeler cihazın arayüzünü, bu öğelerden cihazla etkileşimimizi sağlayan alanlar ise kullanıcı arayüzünü oluşturmaktadır.

İnsanların arayüzler ile etkileşimlerinde iyi planlanıp tasarlanmış arayüz tasarımları, uygulamanın anlaşılabilir olması açısından önem taşımaktadır. Kişinin ihtiyaçları doğrultusunda ve insan-bilgisayar etkileşimi de göz önünde bulundurularak yapılan tasarımlara “kullanıcı arayüzü tasarımı” denilmektedir. İnsan-bilgisayar etkileşimini etkili kılmak isteyen tasarımcıların, insanların ihtiyaçlarını (fiziksel sınırlılıklar, eğitim, tecrübe, ilgilendikleri alanlar, yetenekler, yaş grubu vb.) göz önünde bulundurarak bir tasarım oluştururken ayrıca bilgisayarın donanım ve yazılımının teknik özelliklerine ve sınırlamalarına da dikkat etmesi gerekmektedir (Galitz, 2007). Çünkü arayüzün bulunduğu cihaz veya programın kullanım amacına uygun tasarlanması tercih edilmesini ve kullanılabilirliğini etkilemektedir.

Bir arayüz tasarımında ele alınacak konular basılı bir üründen ele alınacak konulardan genel olarak farklılık göstermektedir. Basılı bir ürünün aksine ekranlarda, animasyonlar, kaydırma çubukları, sabit duran, kaydırılabilen, genişletilebilen öğeler gibi birçok öğe bulunur. Fakat tasarımı yapılacak olan

ekran arayüzünün karmaşık tasarlanmamasına dikkat edilmelidir (Ambrose & Harris, 2019). “Birçok iletişim organı, görsel ve sözel mesajlarını etkili ve çekici bir hale getirmek amacıyla grafik tasarımcılarla iş birliği içine girerler” (Becer, 2019: 13). Grafik tasarım, arayüz tasarımlarının insan-bilgisayar etkileşiminde daha etkili bir sonuç verip, iletişimin kurulmasına yardımcı olabilmektedir. Görsel iletişimde kullanıcı arayüzleri bazı temel grafik tasarım ilkelerine göre tasarlandığında daha başarılı sonuç alınmasını sağlamaktadır. Tasarımcılara rehberlik eden bu ilkeler, ekran arayüzlerinde yer alan menülere, kontrol panellerine veya semboller gibi diğer tüm öğelere uygulanabilmektedir (Marcus, 1995). Becer’e göre tasarımın 5 temel ilkesi bulunmaktadır:

**Denge:** Tasarımda denge ‘Simetrik’ ve ‘Asimetrik’ olarak ikiye ayrılır. Simetri eksen ile ayrılmış biçim benzerliğine denmektedir. Asimetri ise simetrisinin tersine, iki taraf arasındaki orantısızlığa denir. Birbirine benzemeyen unsurların oluşturduğu denge olarak da kullanılmaktadır (Becer, 2019).

**Oran ve Görsel Hiyerarşi:** İki veya daha fazla görsel unsurun genişlikleri, yükseklikleri ve tasarım yüzeyinin eni ile boyu arasındaki uyuma oran denir. Görsel hiyerarşi, tasarım içindeki görsel unsurları vurgulanmak istenen mesaja göre boyut, renk, açıklık-koyuluk (ton), uzaklık-yakınlık ve konuma göre ölçülendirmek demektir (Becer, 2019).

**Görsel Devamlılık:** İzleyicinin gözünün, tasarım yüzeyinde, bir unsurdan diğerine doğru, bir çizgi ya da kıvrım boyunca kesintisiz hareket etmesine devamlılık denir (Becer, 2019).

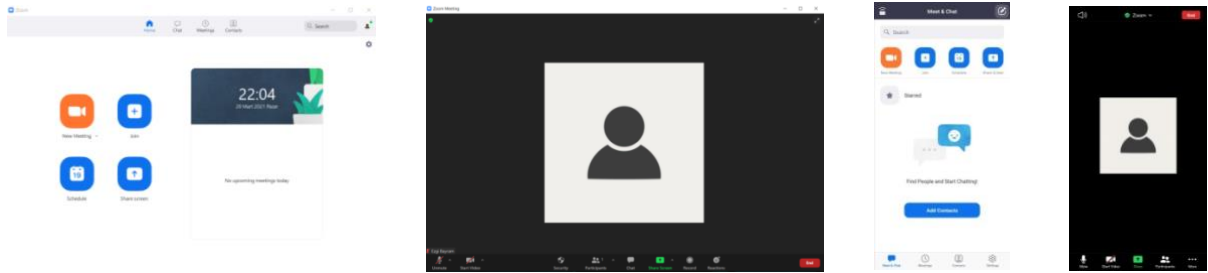
**Bütünlük:** Tasarım ilkeleri arasında en önemli olan bütünlüktür. Kompozisyonda bir arada kullanılacak unsurların birbirleri arasında anlam ve uyum oluşturmalarına bütünlük denir. Genellikle aynı temel biçime, özelliklere ya da duyuya sahip unsurlar ideal bir bütünlük oluştururlar (Becer, 2019).

**Vurgulama:** Başlık, metin, illüstrasyon, fotoğraf gibi görsel unsurlara, boyut büyütme, kalınlaştırma, koyu ton ya da canlı renk kullanımı, değişik kompozisyonlar vb. yöntemler uygulanmasına vurgulama denir (Becer, 2019).

Tasarım ilkeleri içerisinde yer alan tasarım unsurları ise “Çizgi, Doku, Boşluk, Şekil, Renk, Ton/Değer” olarak sıralanabilir (Grzymkowski, 2018: 116-119).

## YORUMLAR VE BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde görsel tasarım ilkeleri ve unsurlarına göre, Zoom Cloud Meetings, Skype, Free Conference Call, Google Meet ve GoToMeeting uygulamalarının mobil ve bilgisayar arayüzlerinde yer alan giriş ve konferans arayüzleri incelenmiştir.



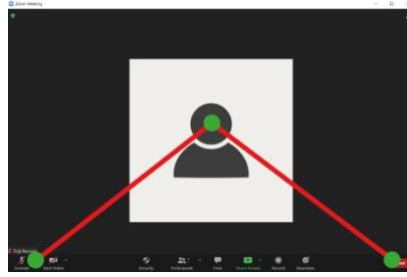
**Resim 1.** Zoom Cloud Meetings (Soldan sağa: Bilgisayar Giriş Arayüzü, Bilgisayar Konferans Arayüzü, Mobil Giriş Arayüzü, Mobil Konferans Arayüzü).

**Kaynak:** Zoom Cloud Meetings Uygulaması üzerinden ekran görüntüsü olarak oluşturulmuştur.

Zoom Cloud Meetings uygulamasının giriş arayüzünde, mavi ve turuncu karşıt renkleri kullanılarak vurgu yapılan 4 adet buton, ilk dikkat çeken unsur olmaktadır. Elden ve Özdem’e göre “Semt pazarları tezgâhlarında en fazla insan kalabalığı turuncu renkli meyve sebzelerin başında toplanmaktadır. Bu durum turuncunun, insanları çeken bir renk olduğunun göstergesidir. Dolayısıyla da turuncu iletişimin rengi olarak tanımlanır” (Elden & Özdem, 2015: 99). Bu bağlamda yeni bir toplantı başlatmayı sağlayan ‘new meeting’ tuşunun turuncu olarak tasarlanması, iletişime çağrı yapar nitelikte olup, tasarımda

başarıyı sağlamaktadır diyebiliriz. Diğer 3 butonun mavi olarak tasarlanması kontrast oluşturduğu için ‘new meeting’ butonuna yapılan vurgu artmaktadır. Mobil arayüzde yer alan butonlar yatay bir şekilde konumlandırılmıştır. Buton üzerinde kullanılan semboller anlaşılır tasarlanmıştır ve işlevlerini görselleştirme açısından başarılıdır.

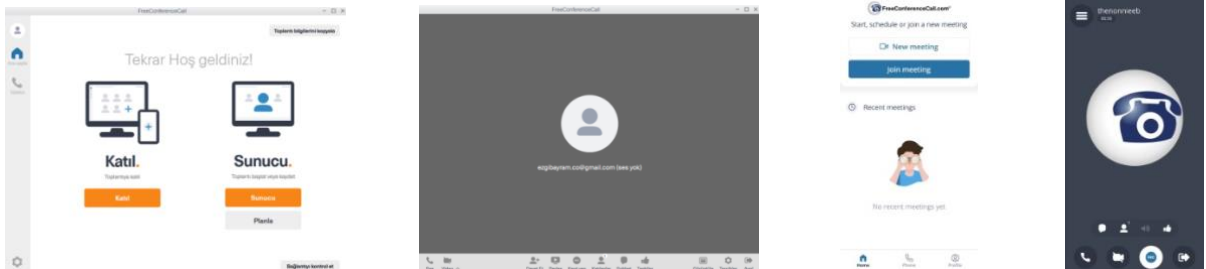
Uygulamanın konferans arayüzüne geldiğimizde ise kullanıcının etkileşimde bulunduğu butonların alt kısımda bir şerit halinde yer aldığını görmekteyiz. Araştırmada yer alan görüntülü görüşme uygulamalarında düzen genel olarak bu şekilde tasarlanmıştır. Görüntülü görüşme uygulamalarında uygulamanın verdiği hizmet ve kullanım amaçları dolayısıyla aktif olarak kullanılan butonlar; ses, görüntü ve çıkış butonlarıdır. Eyetracking (göz hareketlerini izleme) yöntemi ile kanıtlandığı gibi insan gözü tasarımın odak noktası olarak kompozisyonun ortasına odaklanmaktadır (Elden & Özdem, 2015). Bunu göz önünde bulundurarak, etkileşimin sağlandığı bu şerit üzerinde orta kısımda yer alacak olan butonların “ses, görüntü ve çıkış” butonları olması, dikkat çekici olmalarını ve farkedilebilirliğini sağlar diyebiliriz. Fakat Zoom Cloud Meetings uygulamasının odak noktasında, özellikle yeşil renk ile vurgulanmış “ekranı paylaş” butonu dikkat çekmektedir. Uygulama bu açıdan değerlendirildiğinde tasarımın yetersiz kaldığını söyleyebiliriz. Şerit üzerindeki butonlarda kullanılan simgeler anlaşılırdır. Fakat sağ alt kısımda yer alan video ve ses butonlarının, aktifliği veya pasifliği bir renkle ya da büyüklük ile vurgulanmadığı için kullanıcıların dikkatinden kolayca kaçmasına sebep olabilir. Bu da uygulamada kullanıcıların istemeden ses ve görüntüyü, açık veya kapalı bırakmasına sebep olabilmektedir.



**Resim 2.** Üç Nokta Tekniği

**Kaynak:** Zoom Cloud Meetings Uygulaması üzerinden ekran görüntüsü olarak oluşturulmuştur.

Nelson’a göre tasarımda bütünlüğü oluşturmak için birçok teknik vardır. Bu tekniklerden biri de “üç nokta” adı verilen tekniktir. İnsan gözü tasarımda yer alan üç öğeyi hayali bir üçgen oluşturacak şekilde tamamlamaktadır. Tasarımcıların, tasarımda dikkat çekmek istediği öğeleri bu yöntem ile yerleştirmesi bütünlük ilkesini sağlamaktadır (Nelson, 1989). Buna göre Zoom’un tasarımına baktığımızda ekranın ortasında yer alan görüntü (video veya sunuların bulunduğu) ile sağ alt kısımda yer alan “ses, video/görüntü” butonları ve sol alttaki “çıkış” butonunun oluşturduğu üçgen (Resim 2), tasarımda bütünlüğü sağlamaktadır.



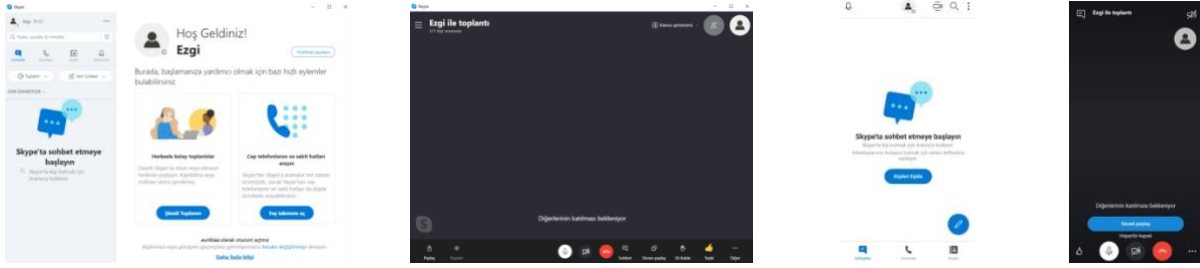
**Resim 3.** Free Conference Call (Soldan sağa: Bilgisayar Giriş Arayüzü, Bilgisayar Konferans Arayüzü, Mobil Giriş Arayüzü, Mobil Konferans Arayüzü).

**Kaynak:** Free Conference Call Uygulaması üzerinden ekran görüntüsü olarak oluşturulmuştur.



Free Conference Call uygulamasında karşımıza çıkan giriş sayfası, kompozisyon düzeni itibariyle Zoom Cloud Meetings uygulamasıyla benzerlik gösterdiğini söyleyebiliriz. Uygulamanın telefon arayüzü bilgisayar arayüzüne göre tasarım açısından dikkat çekici bir farklılık göstermektedir. Bilgisayarda turuncu buton üzerine dikkat çekilirken, mobil uygulamada mavi bir buton tasarımının odak noktasını oluşturmaktadır. Bu bağlamda mobil ile bilgisayar arayüzlerinde kullanılan tasarım unsurlarının tutarsızlık gösterdiğini söyleyebiliriz. Bu uygulamanın tanınabilirliğini de etkileyen bir sorun oluşturabilir. Ekranda yer alan vektörel imgelerin tasarımı desteklemesi de butonların işlevlerinin anlaşılabilirliğini kolaylaştırmaktadır.

Uygulamanın konferans arayüzünde, kompozisyon gri ağırlıklı bir şekilde tasarlanmıştır. “Gri diplomasi rengidir, tarafsızlığı simgeler. Canlı bir renk ile kullanılarak canlılık duygusu yakalanması gerekir” (Elden & Özdem, 2015: 101). Bu tasarımda ise canlılık ifadesi için şerit üzerinde yer alan aktif butonlarda mavi renk kullanılmış ama soğuk bir ton olması sebebiyle yetersiz kalmıştır. Renklerin anlamları çeşitli kültürler için değişebilmektedir. Fakat renklerle ilgili sahip olduğumuz bazı bilgiler tüm insanlar için ortaklık taşımaktadır. Örneğin, kırmızının dalga boyunun en yüksek renk olması sebebiyle dikkat çekici bir renk olması bilinen bir gerçektir. 2007 yılında yapılan deneysel bir çalışma ile kanıtlanmıştır (Yoto, Katsuura, Koichi & Shimomura, 2007). Bu sebeple özellikle dikkat çekilmesi istenen noktalarda (tehlike, uyarı gibi durumların ifade edildiği yerlerde) kırmızı rengini sıklıkla görmekteyiz. Uygulamaların arayüzlerinde kırmızı rengi genel olarak “çıkış/ayrıl/kapat/görüşmeyi sonlandır” butonlarında kullanılmaktadır. Hepimizin alışık olduğu, telefonumuza gelen çağrıları sonlandırdığımız buton da kırmızı renkte tasarlanmıştır. Buna benzer alışkanlık durumları da tasarımcıyı ve tasarımı yönlendirmektedir.



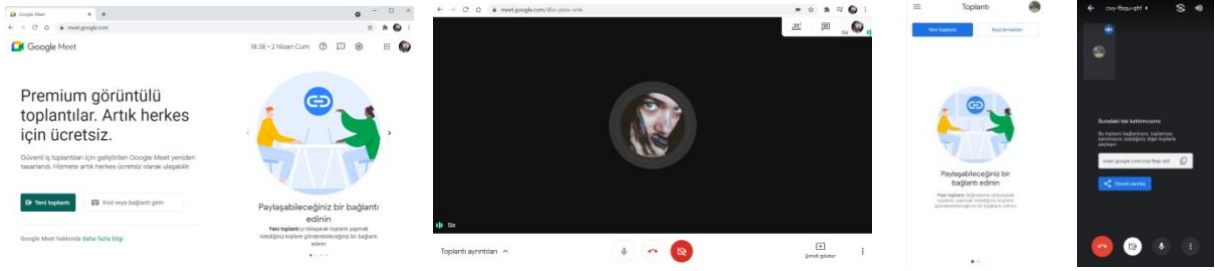
**Resim 4.** Skype (Soldan sağa: Bilgisayar Giriş Arayüzü, Bilgisayar Konferans Arayüzü, Mobil Giriş Arayüzü, Mobil Konferans Arayüzü).

**Kaynak:** Skype Uygulaması üzerinden ekran görüntüsü olarak oluşturulmuştur.

Skype’ın giriş arayüzünde yer alan kategorilerin, sütunlarla ve çizgilerle net bir şekilde ayrımı sağlanmıştır. Nelson’un “çerçeve taslakları” olarak sınıflandırdığı bu kompozisyon türünde tasarımda yer alan öğeler belirli kategorilere göre çerçeve içine alınmaktadır (Nelson, 1989). Ekranın sol tarafında kullanıcının sohbet ettiği kişi ve gruplar dikey bir sütun ile ayrılarak bu kompozisyon türü uygulanmış ve bilgisayar ile etkileşiminde kullanıcıya kolaylık sağlanması amaçlanmıştır. Bilgisayar arayüzü kullanıcı profili izlemimi vermekte iken, mobil arayüzü daha çok mesaj uygulaması hissi vermektedir. Uygulamanın kompozisyonuna, logosuna çağrışım yapar nitelikte mavi renk hâkimdir. Ekranda yer alan butonlarda da aynı tonda mavi renk kullanılmıştır. Uygulamalarda mavi rengi sıkça görmekteyiz. Mavi Amerika Birleşik Devletleri’nde kurumsal anlamda en çok bilinen bir renktir (Sable & Akçay, 2010). Araştırmada yer alan 5 uygulamanın da ABD’ye ait olması sebebiyle mavi rengin bu sık kullanımını açıklayabiliriz.

Skype’ın konferans arayüzünde Zoom Cloud Meetings ve Free Conference Call uygulamalarından farklı olarak alt kısımda yer alan şeridin odak noktasında, temel işlemleri yapmayı sağlayan üç ana butonu görmekteyiz. Sembollerin arkasına yerleştirilen dairelerde buton olduğu izlenimini arttırmaktadır. Aktif butonlar siyah şerit üzerinde beyaz renk kontrastı kullanılarak vurgulanmıştır. Kontrast renkler (tamamlayıcı veya karşıt), renk çemberinde birbirlerinin tam karşısında yer alan renklerdir. Bir arada kullanıldıklarında tasarıma canlılık katıp, görsel bütünlüğü sağlarlar (Ambrose & Harris, 2019).

Butonlar üzerinde kullanılan ikonlar diğer uygulamalarda da olduğu gibi anlaşılır tasarlanmıştır. İkonlar birer imgedir. İmgeler canlandırılması istenilen görüntüleri şekillerle ifade etme biçimidir. Görsel iletişimde önemli bir öğedirlir. İmgeler, sembol veya ikon şeklinde var olabilirler ve kullanım şekilleri de anlam olarak değişmelerini sağlayabilir. Semboller temsil ettikleri kavramların soyut ifadelerdir (cinsiyet sembolleri veya sevgiyi temsil etmesi için kalp sembolü kullanılması gibi). İkonlar ise neyi temsil ettiği hemen anlaşılabilir grafik unsurlardır (Ambrose & Harris, 2019). Skype uygulamasında yer alan ikonlardan “teпки” butonundaki ikonun sarı renkli bir “emoji” ile gösterilmesi de dikkat çekici olmasını sağlamıştır. Yukarı doğru bakan bir başparmağı gösteren bu emoji paylaşılan, yazılan veya söylenen bir şeyi onaylama anlamına gelmektedir (Kavuran & Batar, 2019). Konferans uygulamalarında emojilere yer verilmesi sözlü veya yazılı olarak, konuşmaya dahil olmak istemeyen katılımcılar için kullanım sağlamaktadır.

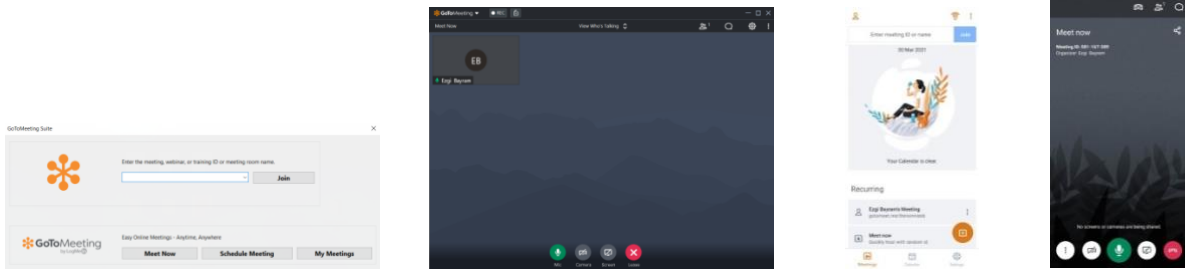


**Resim 5.** Google Meet (Soldan sağa: Bilgisayar Giriş Arayüzü, Bilgisayar Konferans Arayüzü, Mobil Giriş Arayüzü, Mobil Konferans Arayüzü).

**Kaynak:** Google Meet Uygulaması üzerinden ekran görüntüsü olarak oluşturulmuştur.

Google Meet arayüzünde diğer uygulamaların aksine uygulamanın bilgisayar arayüzünde bir “web arayüzü” tasarımı görmekteyiz. Çünkü uygulama web sitesi üzerinden kullanılabilir. Kullanıcının etkileşimde bulunacağı iki giriş butonu, büyüklük kullanarak vurgulanmış ve tasarım yalın tutulmuştur. Butonların üzerindeki renkler Google Meet logosundaki renkler kullanılarak oluşturulmuştur fakat sabit değildir. Logoda yer alan renklere göre zaman zaman değişmektedir. Boş alanlar da uygulamanın amacına uygun illüstrasyonlarla desteklenmiştir. Fakat bu görseller de değişim göstermekte ve bazen fotoğraf olarak da karşımıza çıkabilmektedirler. Kullanılan metinlerde fontlar, büyük ve küçük biçimlerde yerleştirilerek tasarımda hiyerarşi ilkesi sağlanmıştır.

Konferans arayüzü görünüm itibarıyla telefonların çağrı arayüzlerine benzer yalınlıkta bir kompozisyona sahiptir. Uygulamanın butonları arka plan rengine göre zıtlık sağlayan bir renk ile tasarlanmıştır. Mobilde yer alan pasif butonlar, siyah arka zemin üzerine beyaz tasarlanırken, bilgisayar arayüzünde beyaz üzerine kırmızı olarak tasarlanıp, kullanıcının dikkatinin çekilmesi amaçlanmıştır. Tasarımı basitleştirmek ve kullanımı kolaylaştırmak için Google Meet ve GoToMeeting uygulamalarında sohbet, kişiler ve ayarlar gibi diğer seçenekler, arayüz tasarımının üst kısımda konumlandırılmıştır.



**Resim 6.** GoToMeeting Uygulaması (Soldan sağa: Bilgisayar Giriş Arayüzü, Bilgisayar Konferans Arayüzü, Mobil Giriş Arayüzü, Mobil Konferans Arayüzü).

**Kaynak:** GoToMeeting Uygulaması üzerinden ekran görüntüsü olarak oluşturulmuştur.



GoToMeeting uygulamasında bilgisayar arayüzü ise diğer dört uygulamadan farklı olarak karşımıza çıkmaktadır. Seçenekler çerçeve taslakları kompozisyon düzeni kullanılarak birbirinden ayrılarak kategorize edilmiştir. Butonlar üzerindeki yazılarda bold (kalın) karakterler kullanılarak vurgu yapılmak istenmiştir. Telefon arayüzünde de yine logonun turuncusuna kontrast olacak bir mavi seçilip dengeli bir kompozisyon oluşturulmuştur. Bu renklere uygun illüstrasyonla tasarım güçlendirilmiştir ve estetik bir görünüm oluşturulmuştur. Seçenekler sütunlarla ayrılarak anlaşılabilir bir tasarım sunmuştur. Konferans arayüzünde diğer uygulamaların aksine farklı bir tasarım unsuru ile karşılaşmaktayız. Arka planda yer alan bir desen ve doku ile tasarım desteklenmektedir. Butonlar alt şeritte 4 adet ile sınırlandırılarak basitleştirilmiştir. Aktif butonlar yeşil renk ile vurgulanmış ve çıkış butonunda yer alan kırmızı renk ile de kontrast oluşturmuştur.

Genel olarak araştırmada yer alan uygulamalar tasarım ilkeleri doğrultusunda incelendiğinde dikkat çekicilik ve anlaşılabilirlik açısından GoToMeeting uygulamasının daha başarılı olduğunu söyleyebiliriz. Diğer uygulamalara göre GoToMeeting uygulamasında yer alan butonların daha büyük bir tasarıma sahip olması ve yine butonlar üzerinde kullanılan kırmızı-yeşil kontrast renklerle dikkat çekicilik ve okuma-anlama kolaylığı artırılmıştır. Free Conference Call uygulamasında kullanılan butonların yakınlığı, renkleri dolayısıyla daha zor anlaşıldığı için tasarımda yetersiz kalmıştır.

## SONUÇ

Günümüzde, yeni medya uygulamalarının hayatımızın büyük bir alanında kullanılmasıyla birlikte telefon, tablet ve bilgisayar gibi elektronik cihazlar da hepimizin olmazsa olmazları arasında yerini almıştır. Bu cihazlarla etkileşime girerken cihazın sahip olduğu arayüz ile de etkileşime girmiş oluruz. Bazı arayüzler kolay anlaşılır iken bazıları ise daha karmaşık tasarlanmıştır. İnsan-Bilgisayar etkileşiminde etkili bir kullanıcı arayüzü tasarımı yapmak, kullanım kolaylığı açısından önem taşımaktadır. Kullanıcı arayüzü tasarımı, hem cihazın tercih edilmesinde hem de cihaza yüklenecek uygulamaların seçilmesinde önemli rol oynayan parçalardır.

Kullanıcı arayüzü tasarımlarının daha etkili bir içerik sunması için tasarımda anlaşılabilirliğin sağlanması gereklidir. Arayüzlerde ise anlaşılabilir bir tasarım, yalınlık ve dikkat çekicilik üzerine kuruludur. Tasarımcılar ise anlaşılabilir bir tasarım yapmak için vurgulama, bütünlük, devamlılık, hiyerarşi ve denge ilkelerini bir arada, düzen ile kullanarak, yalınlık ve dikkat çekiciliği sağlayabilirler. Yani, arayüzlerde kullanılacak tasarım elemanları birbirini desteklemelilerdir.

Araştırmada yer alan uygulamalar incelendiğinde, GoToMeeting uygulamasının tasarım ilkelerini kullanmada daha başarılı olduğunu görmekteyiz. Uygulamanın tasarımının yalın tutulması, zıt renklerle dikkat çekiciliğin sağlanması, illüstrasyon ve doku ile desteklenmesi, uygulamanın arayüzünü başarılı kılmaktadır. Bu durum uygulamanın ücretli olmasına rağmen, ücretsiz uygulamalardan çok tercih edilmesinin bir açıklaması olabilir. Free Conference Call uygulaması ise mobil ve bilgisayar arayüzlerindeki tasarım farklılıkları ve konferans arayüzünde dikkat çekiciliğin sağlanamaması sebebiyle diğer uygulamalarla karşılaştırıldığında tasarım açısından yetersiz kalmaktadır. Zoom Cloud Meetings uygulamasının arayüzünde, ses ve görüntü butonlarının dikkat çekici şekilde tasarlanmaması, uygulamanın başlıca iki özelliğini kullanmayı güç kılmaktadır. Uygulamanın arayüzü Free Conference Call uygulamasıyla benzer düzene sahiptir. Fakat tasarım, renkler ile desteklenip vurgulanarak Free Conference Call uygulamasına göre başarı sağlamasını sağlamıştır. Google Meet ve Skype uygulamalarının tercih edilmesi markaların tanınabilirliği ile de alakalı olabilir. Fakat uygulamaların arayüzleri de tasarım açısından başarı sağlamaktadır. Google Meet sahip olduğu yalınlık ile herkesin anlayabileceği bir tasarıma sahiptir. Skype'ın arayüzü ise Google Meet'e göre karışık olmasına rağmen, tasarım elemanları arasındaki bütünlük ile diğer uygulamalar arasında GoToMeeting uygulamasından sonra başarılı sayılabilecek bir tasarıma sahiptir.

Araştırmada elde edilen bulgulara göre, uygulamaların sahip olduğu arayüz tasarımları, ürünün tercih edilmesini etkilemektedir diyebiliriz. Kullanıcı arayüzlerindeki tasarımsal düzenlemeler, görsel tasarım ilkeleri ile bütünlük oluşturmakta ve bu şekilde hedef kitleye ulaşmada üstünlük sağlayabilmektedir.

Görüntülü görüşme uygulamalarında yer alan ses ve görüntü butonları kullanıcının en çok etkileşimde olduğu butonlardır. Bu butonlar ile uygulama üzerinden sesli ve görüntülü iletişim sağlanır. Bu sebeple bu butonların diğerlerine göre daha dikkat çekici olması gerekmektedir. Uygulamaların arayüzleri tasarlanırken bu butonların bir renk veya büyüklük kullanarak vurgulanması önerilir. Butonların altında yer alan yazılar herkese göre okunabilir bir boyutta olmayabilir, bu yüzden buradaki yazılar da büyük puntolar ile yazılabilir. Uygulamalar logo renklerini tasarım içerisinde kullanabilir ya da arayüzleri marka kimliğine uygun tasarlayıp markanın akılda kalıcılığını sağlayabilir.

## KAYNAKÇA

- Ambrose, G., Harris, P. (2019). *Yaratıcı Tasarımın Temelleri*. İstanbul: Literatür Yayıncılık.
- Altunay, A. (2015). Bir Sosyalleşme Aracı Olarak Yeni Medya. *Selçuk İletişim*, 9 (1), 410-428.
- Batu, M., & Kalaman, S. (2018). İletişimde Kavramsal Çerçeve: 2000 Yılı Sonrasında Türkiye'deki Yayınlar Üzerine Bir İnceleme. *Selçuk İletişim*, 11(1), 19-39.
- Becer, E. (2019). *İletişim ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi.
- Bulunmaz, B. (2014). Yeni Medya Eski Medyaya Karşı: Savaşı Kim Kazandı ya da Kim Kazanacak. *Karadeniz Teknik Üniversitesi İletişim Araştırmaları Dergisi*, 4 (1), 22-29.
- Doğan, E. (2015). Türkiye'deki Görsel İletişim Tasarımı Bölümleri Üzerine Genel Bir Durum Analizi. *İletişim Çalışmaları Dergisi*, 1 (1), 15-33.
- Elden, M. & Okat Özdem, Ö. (2015). *Reklamda Görsel Tasarım*. İstanbul: Say.
- Galitz, W.O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*. Canada: Wiley Publishing, Inc.
- Gitelman, L. (2006). *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*. Cambridge MA: MIT Press.
- Grzymkowski, E. (2018). *Sanat 101*. İstanbul: Say Yayınları. Hookway, B. (2014). *Interface*. London: MIT Press. Kavuran, T.,
- Batar, H. (2019). İnteraktif Medyada Duyguların Göstergesel Aktarımı; Emojiler. *İnönü University International Journal of Social Sciences (INIJOSS)*, 8 (1), 308-320.
- Marcus, A. (1995). Principles of Effective Visual Communication for Graphical User Interface Design. *Readings in Human-Computer Interaction*, 425-441.
- Nelson, R.P. (1989). *The Design of Advertising (6 b.)* Dubuque, USA: Brown Publishers.
- Oskay, Ü. (2018). *İletişimin ABC'si*. İstanbul: İnkılap Kitabevi.
- Sable, P. & Akçay, O. (2010). Color: Cross Cultural Marketing Perspectives As To What Governs Our Response To It. *Proceeding of ASBBS (s. 950-954)*. Las Vegas: American Society of Business and Behavioral Sciences.
- Yoto, A., Katsuura, T., Iwanaga, K., & Shimomura, Y. (2007). Effects of Object Color Stimuli on Human Brain Activities in Perception and Attention Referred to EEG Alpha Band Response. *Journal of Physiological Anthropology*, 26(3), 373-379.

## ELEKTRONİK KAYNAKLAR

- URL-1: <https://covid19.saglik.gov.tr/TR-66300/covid-19-nedir-.html> Erişim Tarihi: 12.02.2021
- URL-2: <https://www.webtekno.com/gorusme-uygulamalari-h75523.html> Erişim Tarihi: 12.02.2021
- URL-3: <https://www.webtekno.com/hakkimizda> Erişim Tarihi: 12.02.2021
- URL-4: <https://akillitarife.com/telekom/rehber/faydali-bilgiler/zoom> Erişim Tarihi: 20.03.2021

URL-5: [https://apps.google.com/intl/tr/intl/tr\\_ALL/meet/how-it-works/](https://apps.google.com/intl/tr/intl/tr_ALL/meet/how-it-works/) Eriřim Tarihi: 20.03.2021

URL-6: <https://www.skype.com/tr/about/> Eriřim Tarihi: 20.03.2021

URL-7: <https://www.sistembul.com/cozumler/gotomeeting> Eriřim Tarihi: 20.03.2021

URL-8: <https://www.freeconferencecall.com/tr/tr/features> Eriřim Tarihi: 20.03.2021

URL-9: <https://www.turkcebilgi.com/aray%C3%BCz> Eriřim Tarihi: 25.03.2021

**Atıf İin:** Bayram, E. (2021) Görüntülü Görüşme Uygulamalarının Ekran Arayüz Tasarımlarının Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi, Yeni Medya Elektronik Dergisi, 5 (3), 234-244