

KESİT AKADEMİ DERGİSİ

ISSN: 2149-9225

The Journal of Kesit Academy

Enformasyonalist Bir Yaklaşımla Grafik
Tasarımda Kioskların Kullanım Alanları

Usage Areas of Kiosks in Graphic Design with
an Informationalist Approach

Ekin Su KUZU*

Yunus Türkşad YEGİN**

Oya Cansu DEMİRKALE***



Makale Türü/ Article Information/ Информация о Статье: Araştırma Makalesi/ Research Article/ Научная Статья

Atıf / Citation / Цитата

Kuzu, E. S., Yegin, Y. T. ve Demirkale, O. C. (2023). Enformasyonalist bir yaklaşımla grafik tasarımda kioskların kullanım alanları. *Kesit Akademi Dergisi*, 9 (36), 484-500.

doi 10.29228/kesit.72360

Geliş/ Submitted/ Отправлено: 18.08.2023
Kabul/ Accepted/ Принимать: 22.09.2023
Yayın/ Published/ Опубликованный: 25.09.2023

Bu makale İntihal.net tarafından taranmıştır. This article was checked by Intihal.net. Эта статья была проверена Интихал.нет Bu makale Creative Commons lisansı altındadır. This article is under the Creative Commons license. Это произведение доступно по лицензии Creative Commons.

*✉ Dr. Öğr. Üyesi, Giresun Üniversitesi, Türkiye, ekinsutopcu@gmail.com

**✉ Öğr. Gör. Dr., Giresun Üniversitesi, Türkiye, yunus.yegin@giresun.edu.tr

***✉ Dr. Öğr. Üyesi, Samsun Üniversitesi, Türkiye, oyacansu.demirkale@samsun.edu.tr

KESİT AKADEMİ DERGİSİ

ISSN: 2149-9225

The Journal of Kesit Academy

Enformasyonist Bir Yaklaşımla Grafik Tasarımda Kioskların Kullanım Alanları

Usage Areas of Kiosks in Graphic Design with an Informationalist Approach

Dr. Öğr. Üyesi Ekin Su KUZU

Öğr. Gör. Dr. Yunus Türkşad YEGİN

Dr. Öğr. Üyesi Oya Cansu DEMİRKALE

Öz: Bu araştırma, yeni iletişim teknolojileri üzerinden kapitalist paradigma bağlamında enformasyonizm kavramını ele alarak; grafik tasarımda kiosk kullanım alanları üzerinden sunmayı amaçlamaktadır. Enformasyonizm kavramını açıklayarak, grafik tasarımın kavramla olan ilişkiseliliği yeni medya ve iletişim teknolojilerinin uygulama biçimlerine olan entegrasyonu üzerinden sunulmaktadır. Bunun yanında, kioskların oluşum, gelişim ve arayüz tasarım süreci ele alınarak; örnek çalışmalar üzerinden konu desteklenmektedir. Araştırma, kioskların geldiği noktada enformasyonizmin gelişimi ve grafik tasarıma entegrasyonu bakımından ele alınış biçimiyle özgün değer sarf etmektedir. Ayrıca, çoklu disiplin anlayışıyla farklı kavramların senteziyle oluşturulacak konu bütünlüğünün alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Araştırma, ilgili konu ve kaynakların taranması ile oluşturulmuş olup; nitel araştırma yöntemleri kapsamında değerlendirilmektedir. Araştırma kapsamında ele alınan örnekler konuya açıklık getirecek çalışmalar arasından rastgele olarak seçilmiş olup; kuramsal çerçeveyi desteklemek üzere gerçekleştirilmiştir. Araştırma ile kioskların teknolojik bir tasarım aracı olarak enformasyonist paradigmadaki yeri ortaya konmak istenmektedir. Bu araştırma, enformasyonizmin kapitalist paradigma içindeki rolünü vurgulayarak, yeni iletişim teknolojilerinden biri olan kioskların kullanılabilirlik etkilerini inceleyerek, bu iki alan arasındaki ilişkiyi daha derinlemesine anlamaya çalışmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif Medya, Kiosk Tasarımları, Grafik Tasarımı, Etkileşim.

Abstract: This research examines the concept of informationalism in the context of the capitalist paradigm through new communication technologies; It aims to present kiosk usage areas in graphic design. By explaining

the concept of informationalism, the relationality of graphic design with the concept is presented through its integration into the application forms of new media and communication technologies. In addition, the formation, development and interface design process of kiosks is discussed; The subject is supported through case studies. The research is of original value in the way it is discussed in terms of the development of informationalism at the point where kiosks have come and their integration into graphic design. In addition, it is thought that the subject integrity that will be created by synthesizing different concepts with a multi-disciplinary approach will contribute to the literature. The research was created by scanning relevant topics and resources; It is evaluated within the scope of qualitative research methods. The examples discussed within the scope of the research were randomly selected from studies that would clarify the subject; It was carried out to support the theoretical framework. The research aims to reveal the place of kiosks as a technological design tool in the informationist paradigm. This research emphasizes the role of informationalism within the capitalist paradigm and tries to understand the relationship between these two fields more deeply by examining the usability effects of kiosks, one of the new communication technologies.

Keywords: Interactive Media, Kiosk Designs, Graphic Design, Interaction.

Giriş

Yeni enformasyon / iletişim teknolojileri ve genişlemiş kapitalizm olarak enformasyonizm kavramı, sanata ve tasarıma yansımaları bakımından etkili olmuştur. Enformasyon çağının getirdiği yeniliklere bakıldığında teknolojinin dönüşüm süreciyle örtüşen kavramların ortaya çıktığı görülmektedir. Grafik tasarım, temelinde teknolojinin evrimiyle gelişimini sağlayarak, dijitalleşme ile yeni medya teknolojilerini de kapsayan araçları kullanım alanlarına dâhil etmektedir. Etkileşimlilik kavramı grafik tasarıma yeni bir boyut kazandırmış, alanı disiplinler arası teknolojilerle bağ kurmaya itmiş; sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi yeni medya teknolojilerinin getirileri de etkili olmuştur. Kiosklar, dijitalleşme sürecinde dönüşüm geçirerek tasarımın birer aracı olarak kullanılmış; etkileşimli tasarım araçlarına dönüşmüştür.

Başlangıçta bilgi sağlama veya hizmet sunma amacıyla kullanılan kiosklar, zamanla daha fazla etkileşimli özelliklere sahip olmuşlardır. Artık kiosklar sadece bilgi sunan cihazlar değil, aynı zamanda etkileşimli tasarım araçları olarak kullanılmaktadır. Kullanıcılar, dokunmatik ekranlar veya sesli komutlar aracılığıyla kiosklar ile etkileşime geçebilmekte ve istedikleri bilgilere veya hizmetlere erişebilmektedirler. Bu durum, kullanıcıların kiosku daha etkin ve kişiselleştirilmiş bir şekilde kullanabilmelerini sağlamaktadır.

Kioskların bu dönüşümü, dijital teknolojilerin ilerlemesiyle birlikte ve yeni medya kavramının tasarımlara olan etkisiyle gerçekleşmiştir. Yeni medya, geleneksel

medyanın yanı sıra dijital teknolojileri ve dijital iletişimi de kapsayan bir kavramdır. İnteraktif, dinamik ve kullanıcı odaklı deneyimlerinden yola çıkarak kioskların geleneksel olarak bilgi sunma işlevinden, etkileşimli, dinamik ve içerik açısından zengin bir araç haline gelmesi, yeni medya yaklaşımının sonuçlarından kaynaklanmaktadır. Dijital teknolojilerin sunduğu olanaklar sayesinde, kiosk tasarımları kullanıcılarla daha etkileşimli, çok yönlü ve kişiselleştirilmiş hizmetler sunarak avantajlarını arttırmaktadır. Bu durum kioskların arayüz tasarımına verilen önemim daha artmasına neden olmaktadır. Kiosk arayüzünün kullanıcı dostu, anlaşılır ve etkili olması, kullanıcıların bu gelişmiş hizmetleri en iyi şekilde kullanmalarını sağlamak için kritik bir faktördür. Kioskların arayüz tasarımlarında yapılan bu geliştirmeler, kullanıcıların daha rahat ve verimli bir şekilde hizmet almasını sağlamak adına önemli görülmektedir. Bu da dijital teknolojilerin ve kiosk tasarımlarının, kullanıcı deneyimini artırmasına ve hizmetlerin daha etkili bir şekilde sunulmasını sağlama yolunda büyük bir öneme sahip olduğunu göstermektedir.

Bu araştırma, kiosk teknolojisinin enformasyonizm kavramıyla nasıl ilişkilendirildiğini ve grafik tasarımın bu bağlamda nasıl entegre edildiğini tartışarak, bu alanda önemli bir katkı sağlamayı hedeflemektedir. Aynı zamanda, kiosk teknolojisine geldiği nokta, enformasyonizmin gelişimi ve grafik tasarıma entegrasyonu açısından özgün bir değer sunmaktadır.

KIOSKLARIN GELİŞİMİ VE DİJİTALLEŞMESİ

Günümüz interaktif uygulama yöntemleri teknolojinin gelişimiyle paralel bir biçimde kullanım alanlarını genişletmektedir. Farklı mecalarda kullanılan bu interaktif teknolojik aletlerden biri de kiosklardır. Türkçe “köşk” kelimesinden türeyen kiosk kelimesi, İngilizcede “köşk”, “kulübe”, “büfe” gibi anlamlara karşılık gelmektedir. Avrupa ülkelerinde gazete ve sigara satılan yerlere kiosk denilmektedir. Dijitalleşmeden önce kullanılan kiosklar birçok ülkede satış yapan büfe olarak hizmet etmiştir. Günümüz teknoloji ve dijitalleşme alanındaki gelişmeler beraberinde kioskların bilgi veren interaktif araçlara dönüşmelerine neden olmuştur (Zedeli ve Özkeçeci, 2020: 214-215).



Resim 1. Paris/Fransa, Londra/İngiltere ve Landskrona/İsveç 1950 yılı kioskları

Kabin içerisine gömülü bir yapıya sahip olan kiosklar bilgisayar sistemi, ekran ve ek donanımlardan oluşmaktadır. Bilgisayar sistemi; içerisindeki kioskların çalışmasına yönelik birtakım yazılımların olduğu kısım olarak karşımıza çıkmaktadır. Burada veriler işlenerek çıktılar elde edilmekte ve bu yazılım programları kioskların kullanım amacına göre özel üretilmektedir. Böylelikle cihaz istenilen yapıya yazılımsal olarak dönüştürülerek ihtiyaçlara karşılık vermektedir. İşlenen veriler bilgisayarda ekrana aktararak, ekran yani monitörün işlevsellik anlamında büyük önem taşıdığı görülmektedir. Büyük LCD ekranlar ya da dokunmatik teknolojinin kullanıldığı ekranlar, kioskların işlevselliği birlikte değişiklik göstermektedir. Bilgisayar sistemi ve monitörünün yerleştirildiği kabinler, kioskun kullanılacağı alanlara göre tasarımsal farklılıklar gösterebilmektedir. Bu kabinler kullanıldığı iç ya da dış mekanlara göre özel dayanıklılıkta imal edilmektedir. Ayrıca kioskların, dokunmatik ekran gibi ek donanımları destekleyecek şekilde özel olarak tasarlanmaları gerekmektedir. Yazılımlar baz alındığında kioskların ekranları daha büyük tasarlanarak kullanıcının bilgilerini ekran üzerinde bulunan klavye yardımıyla işlemlerini gerçekleştirmesi gerekmektedir ([http_1](http://1)).

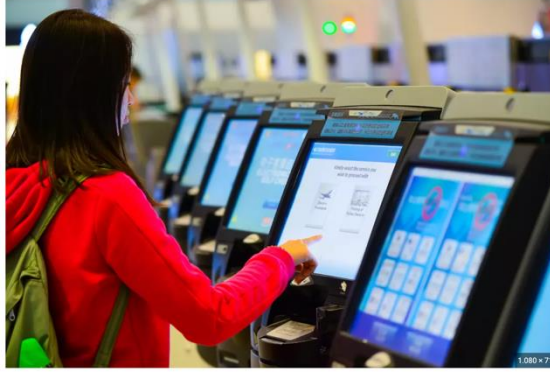
Kiosklar interaktif olarak ilk defa 1960 yılında New York'ta kullanılmıştır. City Bank'a ait ATM (automatic teller machine)'ler de kullanılan bu sistem içerisinde bankomat bulunmaktaydı. Bankanın birkaç şubesinde kullanılan kiosklar sayesinde para çekebilmekteydi. 1967'den 1974'e kadar kullanılan ATM'ler farklı işlevlere ve biçimlere sahipti. Günümüzde kullanılan ATM formu 1971 yılında tanıtılan doğru fonksiyonlu Docutel modeli olmuştur (Taşkın, 2004).



Resim 2. ATM (automatic teller machine)

Günümüzde yaygın olarak kullanılan kiosklar, bilgi vermek amacıyla kullanılan elektronik terminallere dönüştüğü söylenebilir. Bilgilere kolaylıkla ulaşmamızı sağlayan ekranlar üzerinden yapılan işlemler sayesinde, kullanılan işyerindeki iş yükünü azaltıp zamandan tasarruf sağlamaktır. Böylelikle işlemler hızlanmaktadır. Maliyeti düşük, uzun ömürlü ve kullanılması kolay sistemlerden oluşan kiosklar ayrıca istenilen yere kolayca kurulabilir. Fatura ödeme, sıra-randevu alma gibi işlemler içinde kul-

lanılan kiosklar, aynı zamanda reklam, satış, pazarlama ve servis gibi alanlarda da kullanılmaktadır. Kioskların bir diğer özelliği de veri toplama aracı olmasıdır (Zedeli ve Özkeçeci, 2020: 216).



Resim 3. Kiosk

Reklam panolarını andıran kioskların onlardan en büyük farkı yazılımı sayesinde kullanıcılarla iletişim içerisinde olmasıdır. Bu iletişim konuşma, jest ve grafik çıktılarıyla sosyal etkileşim paradigmasını desteklemektedir. (Rehg vd., 1997: 690). Bu sayede ziyaret ettiğiniz şehirleri, mekânları, işletmeleri ve daha fazlası hakkında bilgi almak ve bilgi paylaşma imkânı sağlar.



Resim 4. Kiosk

Kullanıldığı mekâna göre farklılıklar gösteren kiosklar, yönlendirme bilgi sistemi, bilet yazdırma cihazları, artırılmış gerçeklik uygulamalarına sahip kameralı etkileşimli bilgi aktarım köşkleridir. Müzeler, havalimanları, alışveriş merkezleri veya 7/24 hizmet olanağı sunulan yerlerde kullanılan kioskların, müşterilerin veya ziyaretçilerin ihtiyaç duydukları bilgileri bulmalarını sağlayarak soruları cevaplamak için hazır olan sistemleri mevcuttur. Ayrıca bireysel farklılıklara sahip kullanıcıların işlemlerini kolaylıkla yapabilmelerini sağlamaktadır. ATM deneyiminden alışık olduğumuz kiosklar zamandan ve enerjiden tasarruf sağlamaktadır. Basit kullanıma sahip olan bu cihazlar anlaşılır bir ara yüz tasarımına sahip olmaları gerekmektedir. Ara yüz tasarımı; bilgi

tasarımı, etkileşim tasarımı ve duyuşal tasarımları içermelidir (Zedeli ve Özkeçeci, 2020). Bu sayede “içerik ve ara yüz tek bir kimlik haline gelir ve artık birbirinden ayrılmaz” (Manovich, 2001). Aynı zamanda Kiosklar ara yüz tasarımı sayesinde etkileşim içerisinde olduđu kullanıcılarına görsel bir uygulama sunuyor (Lamel vd., 2002).

GRAFİK TASARIMDA ENFORMASYONALİST YÖNELİMLER

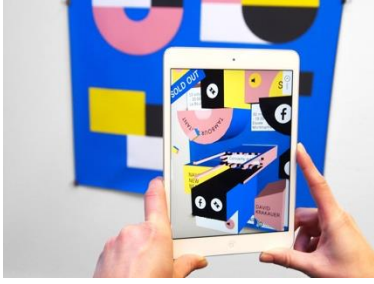
Enformasyon kavramı, bilginin iletişim teknolojileri ve kitle iletişim araçlarının topluma tamamen entegre olması ve ulaşılabilirliğinin / erişilebilirliğinin kolaylaşması ile ortaya çıkmıştır. İletişim teknolojilerinin evrensel bir şekilde yayılması ve kendine özgü görünümü enformasyonu ifade etmektedir (Tatarođlu & Coşkun, 2005: 169). “Castells, post-endüstriyel olarak adlandırılan yeni ekonomik düzeni ve çağı tanımlamak amacıyla enformasyonizm kavramını ortaya koymuştur (Güven, 2021: 4). Castells’e göre (2000) ; enformasyonizm kapitalizmin genişlemesi ve canlanmasıyla ilintilidir. İletişim teknolojileri ve internet ağı toplumu sanal kültürün oluşumuna yol açmıştır. Kitleleşme ağlar, belirli bir zaman ve mekânda kültürel muğlaklığa yol açmaktadır. Enformasyonizm düzleminde teknolojik üretim işlevini karakterize eden şeyin bilgi ve enformasyon arayışı olduđu söylenebilir. Enformasyonizm, kitleler arası iletişimin ve ağ kültürünün oluşumuyla kullanıcıya çoklu değer ve kültürler sunmaktadır.

Enformasyonizmin etkisiyle sanat ve tasarım disiplinleri kendi içerisinde farklılaşma, çeşitlenme ve genişleme yoluna girmiştir. Sanat, dijitale kayganlaşan yönüyle farklı üslup ve tavırlara bürünmüş; postmodern paradigma düzleminde kendi öz aşımını gerçekleştirmiştir. Grafik tasarım doğrudan teknolojiyle iç içe ilerlemiş, dijital cihaz ve uygulamalar ile görüntülenme ve sergilenme seçeneklerini arttırmış / çeşitlendirmiştir. Grafik tasarım bu yönüyle, enformasyonalist bir anlayışla kendi gelişimini sağlamıştır.

“Enformasyonalist paradigmanın diđer alanlara yansımaları ise çok daha karakteristik özellikler taşır. Düşünce alanında mobilistik (postmodern) felsefenin ortaya çıkması, teknoloji devriminin tüm alanları yeniden şekillendirmesi, akışkan ve dinamik bir gerçekliğin yaratılması, biçimin yerini düşüncenin alması ve duyumun yerini algılamın alması sonucunda sanatın da teknoloji ile iş birliği içinde yeni bir dil yarattığı görülür” (Tokdil, 2021: 106).

Grafik tasarımın enformasyonizm düzleminde multidisipliner ve interdisipliner bir yaklaşımla teknolojinin farklı alanlarıyla etkileşim halinde olduđu görülmüştür. Cihazların tasarıma entegrasyonu sağlanmış; afiş, billboard, reklam vb. örnekler (Resim 1 ve Resim 2) üzerinden izleyici / kullanıcı / tüketici izlemine sunulmuştur. Enformasyonizmin getirdiđi çok yönlülük ve etkileşimlilik üzerinden kullanıcı deneyimine sunulan uygulamalar, farklı alanlara kanalize olarak ekran deneyimini de tasarımın bir

gerekliliğine dönüştürmüştür.



Resim 5. Grafik Tasarımda Artırılmış Gerçeklik Örneği



Resim 6. Grafik Tasarımda Etkileşimli Billboard Örneği

Enformasyonizm, kapitalizme geçiş sürecine benzer olarak medyalaşmayla birlikte ortaya çıkmaktadır. Buradaki en büyük değişimlerden biri de iletişim tek yönlülüğünün değişmesi ve etkileşimli bir sisteme geçiştir (Ercan, 2015: 393). Kitle iletişim ve enformasyon teknolojilerinin gelişimi, dijital cihazlarla insan arasındaki etkileşimin artmasına ve çeşitlenmesine yol açmıştır. Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojileri üzerinden bir araç / cihaz yardımıyla tasarıma entegre edilerek; tasarımı izleme / görüntüleme için aracı bir eleman olarak kullanılmaktadır. Ya da hareketli medya tasarımı ürünleri dijital ortamda sergilenerek insan etkileşimine sunulmaktadır. Teknolojik gelişimlerin hızla ilerlemesi ve büyümesinin bir sonucu olarak tasarım alanlarındaki uygulama çeşitlilikleri ve uzmanlık alanları da genişlemektedir. Birçok yeni teknolojik ürünler hayatımıza girmiş ve girmektedir, yakın gelecekte de birçok yenilikler gerçekleşmeye devam edecektir. Mevcut teknolojik kavramların tasarıma entegrasyonu (sanal gözlükler gibi) gelecekte karşımıza çıkacak yeni teknolojik ürünlere de referans görülmektedir (Akman & Uçar, 2019: 13). Bununla birlikte, insan gücüyle yapılan birçok eylem, dijital teknolojiler üzerinden gerçekleştirilebilmektedir. Dijitalleşmenin etkisiyle, kiosk cihazları da kendi evrimini oluşturarak bir etkileşim aracı olarak (Resim 3 ve Resim 4) grafik tasarım alanında kullanılmaktadır.



Resim 7. Dış Mekân Etkileşimli Kiosk Örneği



Resim 8. Etkileşimli Kiosk Örneği

Bu bağlamda, kioskların da dijitalleşmeyle birlikte kendi gelişimini oluşturduğu; grafik tasarım ve diğer teknoloji alanları ile ilişkisellik içerisinde bir tasarım aracına dönüştüğü söylenebilmektedir. Başlangıçta, en özünde bir iletişim aracı olmasının ve topluma erişme amacıyla üretilmesinin yanında; teknolojik gelişimler doğrultusunda interaktif – etkileşimli bir yapıya bürünerek hareketli medya tasarımı destekli bir araç / ürün olarak evrimini sürdürmektedir. Kiosklar, kullanıcıya ulaşabilme yolunda bir arayüz tasarımı olarak görülmekte ve etkileşimli bir grafik tasarım ürünü olarak sunulmaktadır. Günümüzde kiosklar, hareketli – hareketsiz görsel barındıran; afiş, tanıtım, reklam vb. birçok grafik tasarım alanının yanında bilgilendirme tasarımı ve yönlendirme gibi hizmetleri de içerisinde barındırmaktadır.

Dijital kioskların etkileşimli bir yapıya büründüğü, sezgisel bir arayüz oluşturmak için özel bir entegre yazılım kullanılan bir donanım cihazı olduğu bilinmektedir. Dijital kioskların amacı müşteriye ilgi çekici bilgiler sunmanın yanında kullanıcıların gerekli işlemleri kendi başlarına kolaylıkla gerçekleştirmesine olanak sağlamaktır. Bu durum, kioskları diğer uygulamalardan ve sistemlerden ayıran temel özellik olarak ortaya çıkmaktadır.



Resim 9. Etkileşimli Kiosklar

Etkileşimli kiosklar (Resim 5), müşteri deneyimini iyileştirmek için üretilmiş özel donanımlı cihazlardır. Ziyaretçiler, etkileşimli kiosklar aracılığıyla ilgili spesifik bilgilere dokunarak veya sesle etkileşime geçerek ulaşabilmektedirler (Ompori, 2021).

ARAYÜZ TASARIMI OLARAK KİOSKLAR

Bilgi teknolojilerindeki gelişmeler ve bilgisayar kullanımının yaygınlaşması sonucunda arayüz tasarımına yönelik çalışmalar büyük ölçüde kullanıcı-yazılım arayüz tasarımına odaklanmaktadır. Sayısal arayüz tasarımlarının en önemli amaçlarından biri, bilginin kullanıcılara etkili bir şekilde aktarılmasını sağlamaktır. Arayüzler, kullanıcılar ile elektronik cihazlar veya akıllı nesnelere gibi teknolojik ürünler arasındaki etkileşimi ve iletişimi kolaylaştıran bir tasarım disiplini olarak karşımıza çıkmaktadır. Arayüz tasarımcılarının, kullanıcıların, cihazlar veya yazılımlar üzerinde kontrol sahibi olmalarına olanak tanıyarak, renkler, yazı tipleri, simgeler ve düğmeler gibi görsel öğeleri etkili bir şekilde kullanmalarını gerekli kılmaktadır. Görsel öğelerle desteklenen arayüz tasarımları, kullanıcıların uygulamayı anlamalarına yardımcı olurken, farklı kullanıcı gruplarının ihtiyaçlarına ve yeteneklerine uygun olarak tasarlanarak cihazın veya yazılımın hedeflerini desteklemektedir.

Arayüzler, kullanıcıların teknolojik ürünlerle etkileşim kurmalarını kolaylaştırarak kullanıcı deneyimini önemli ölçüde etkilemektedir. Bu nedenle, arayüz tasarımına dikkatle yaklaşmak, kullanıcıların ihtiyaçlarını ve beklentilerini karşılayacak şekilde tasarlamak büyük bir öneme sahiptir. Kullanıcılara yönelik tasarlanmış arayüzler, sadece kullanıcı deneyimini iyileştirmekle kalmamakla birlikte iş süreçlerini daha da verimli hale getirerek, hataları azaltmakta, güvenliği sağlamakta ve genel olarak uygulamanın daha başarılı hale gelmesine olanak tanımaktadır.

Arayüz tasarımları, görsel ve işitsel olarak sınıflandırılmaktadır. Görsel arayüzler, semboller, piktogramlar, renkler ve metinler aracılığıyla sistem ile kullanıcı arasında görme duyusu yoluyla iletişim kuran bir kanal oluşturmaktadır. İşitsel arayüzleri ise ses ile ekran okuma (görme engelliler için) ve sesli kumanda olanağı sağlayan tek-

nolojilerle donatılmış kullanıcı arayüz tasarımlarıdır (Yum, 2021: 39). Bu tür arayüzler, özellikle görme engelliler için önemlidir çünkü onlara dijital ortamlarda do-laşma, bilgi alışverişi yapma ve işlevselliği gerçekleştirme olanağı sağlanmaktadır. Ses ile ekran okuma, özellikle metin tabanlı içerikleri sesli olarak okunarak içeriğe erişil-mesi, kullanıcının sesli komutlarla bilgisayar veya cihaz üzerindeki işlevleri gerçekleştirmesini sağlamaktadırlar. Bu durum, bir uygulamayı başlatma, belgeyi açma veya kapatma gibi işlemleri içerebilmektedir. Dijital erişilebilirlik ve kullanılabilirlik, engelli bireylerin dijital içeriklere erişebilmesini, iletişim kurabilmesini ve dijital ortamlarda bağımsız bir şekilde işlev görebilmelerini sağlamaktadır.

Kullanıcı dostu olarak tasarlanan arayüz tasarımlarının, anlaşılır ve etkili bir arayüze sahip olması, bilgi edinimini kolaylaştıran kioskların başarılı olabilmesi için son derece önemlidir. Farklı kullanıcı ihtiyaçlarını karşılayabilmesi için uygulamaya özel çeşitli özellikler ve uyarılma seçenekleri sunması gerekmektedir. Kiosklara yöne-lik tasarlanan arayüzler, genellikle özelleştirilmekte ve kullanıcılara görsel öğeler sun-maktadır. Kullanıcılara simgeler ve butonlar gibi görsel öğeler sunmak, kiosk üzerin-deki işlevlerin daha hızlı ve kolay bir şekilde anlamlandırılmasını sağlamaktadır. Bu durum, kullanıcıların içeriğe kolayca erişmelerini sağlamaktadır. Zedeli, (2021:23)'e göre kiosk tasarımlarında dikkat edilmesi gerekenler bazı kriterler bulunmaktadır. Bunlar; kullanılabilirlik, işlevsellik, estetik, içerik ve güvenlik tasarımlarını içermekte-dir.

Kiosk arayüz tasarımlarının kullanıcıya açık ve basit bir yapı sunması önemli-dir (Maguire, 1983). Açık ve basit bir şekilde sunulan arayüz tasarımları kullanıcının sistem içerisinde kolay gezinmesini ve kullanıcının kendini güvende hissetmesini sağ-lamaktadır. Böylece, kullanıcının istediği zaman istediği menüye dönebilme yeteneği, kullanıcı deneyimini önemli ölçüde artırmakta ve aradığı işlevi hızlıca bulabilmesini sağlamakta, işlemlerin daha etkili bir şekilde gerçekleştirilmesine yardımcı olmaktadır. Bu tür geri dönüş imkanları, kullanıcıların kiosku rahatlıkla kullanmalarını sağlamak için önemlidir. Özellikle büyük ve kompleks sistemlerde, bu tür bir navigasyon kolay-lığı kullanıcıların işlemleri başarıyla tamamlamalarını gerekli kılmaktadır.



Resim 10. Kioskların Arayüz Tasarımları

Kiosklara yönelik arayüz tasarımları oluşturulurken bazı noktalara dikkat edilmesi gerekmektedir. Bunlar;

Kullanıcı Dostu: Kiosk arayüzlerinin kullanıcı dostu olması, kullanıcılar için rahat ve erişilebilir olmasını gerektirmektedir. Kullanıcıların aradıkları bilgilere veya işlemlere kolayca erişebilmeleri için arayüzün kullanıcı dostu olması sağlanmalıdır. Karmaşık menüler, gizli seçenekler veya belirsiz simgelerin kullanılması arayüz tasarımlarında kullanıcı deneyimini olumsuz etkileyebilir ve iletişimi zorlaştırabilir.

Anlaşılabilirlik: Arayüzün anlaşılır olması, kullanıcıların nasıl etkileşimde bulunacaklarını ve hangi işlemleri gerçekleştirebileceklerini hızlı bir şekilde anlamalarını sağlamaktadır. Böylece, kullanılan menülerin, butonların ve diğer seçeneklerin açık ve belirgin olması gerekmektedir.



Resim 11. Terminal Kiosk Arayüz Tasarımı

Görsel Tasarım: Kiosk arayüzlerinin görsel tasarımları, kullanıcıların ilgisini çekmesi ve anlaşılır olmasını gerekli kılmaktadır. Renkler, yazı tipleri, simgeler ve grafikler, kullanıcı deneyimini etkilemekte ve kullanıcılara yol göstermektedir. Bu doğrultuda, kullanıcıların dikkatini çekmek, bilgileri anlaşılır bir şekilde sunmak ve kullanıcı deneyimini iyileştirmek için görsel tasarımların dikkatli bir şekilde ve tasarlanması gerekmektedir.

Hızlı Erişim: Kiosk arayüzü, kullanıcıların hızlıca istedikleri bilgilere veya işlemlere erişebilmelerinin sağlanması gerekmektedir. Bunun dışında tasarlanan karmaşık arayüz tasarımları, kullanıcıları rahatsız edebilir ve verimliliği azaltabilir.

Geri Bildirim: Kiosk, kullanıcının işlemlerini doğru bir şekilde anladığından emin olmak için geri bildirimlerin olması gerekmektedir. Kullanıcılara işlemin ne zaman tamamlandığını veya ne zaman bir hata yapıldığını bildiren bilgilerin sunulması kiosk arayüzlerinin kullanımını daha elverişli olmasını sağlamaktadır.

Engellilere Uygunluk: Kiosk arayüzü, engelli bireylere uygun üretilmesi gerekmektedir. Özellikle görme engelli kullanıcılar için, sesli komutlar, ekran okuma yazılımları veya dokunmatik ekran gibi özellikler, kioskun rahatça kullanılabilmesine olanak tanımaktadır. Ayrıca işitme engelli kullanıcılar için de gereksinimlere uygun bir arayüz tasarımı önemlidir. Bu durumda, görsel uyarılar yerine metin tabanlı veya sesli

uyarılar sağlamak kullanıcılara faydalı olabilmektedir.

Güvenlik: Kiosk arayüzü, kullanıcıların kişisel bilgilerini korumak için gerekli güvenlik önlemlerini içermesi gerekmektedir. Kullanıcıların oturumlarını güvenli bir şekilde sonlandırabilmesi ve hassas bilgilerin korunabilmesi bu aşamada önemli olarak görülmektedir.

Başarılı bir kiosk arayüz tasarımı, bilgiyi erişilebilir kılarak kullanıcıların bilgiye kolayca erişmelerini sağlaması gerekmektedir. Bu durum, bilgi tasarımı (verinin düzenlenmesi ve sunumu), etkileşim tasarımı (kullanıcıların arayüzle etkileşimi) ve duysal tasarım (görsel, işitsel vb. elemanların kullanımı) disiplinlerinin birleşiminden oluşmaktadır. Manovich (2001: 66)'in belirttiği gibi, başarılı bir arayüz tasarımı, kullanıcıların fiziksel ortamın sınırlarını unutmalarını ve dijital dünyanın içinde kaybolmalarını sağlayarak, içerikle arayüzün bütünleşmesi sonucunda gerçekleştirilmektedir.

Kullanıcılar için bilgiye ulaşımın doğal ve akıcı bir deneyim olması, arayüz tasarımının amacı olmakta ve bu yaklaşım, yeni medyanın özgünlüğünü de vurgulamaktadır. Yeni medya, içerik ve arayüzün ayrılmaz bir bütün haline geldiği bir platform ortamının sağlamasını oluşturarak, kiosk tasarımlarının yeni medya ortamını etkili bir şekilde kullanmasına, kullanıcıların ihtiyaçlarına hızlı ve etkili bir şekilde yanıt vermesine ve bilgi edinimini kolaylaştırmasını gerekli kılmaktadır.

SONUÇ

Enformasyonizm, bilginin ekonomik ve toplumsal yapıları üzerindeki etkilerini inceleyen bir kavramdır. Bu bağlamda, yeni iletişim teknolojilerinden biri olan dijital kioskların bilgi akışını, üretim süreçlerini ve tüketim alışkanlıklarını nasıl şekillendirdiğini anlamak önemlidir. Enformasyonizmin kavram olarak ortaya çıkması, kapitalist paradigmanın bir uzantısıdır. Teknolojinin gelişimi insan yaşamında dijitalleşmeyi beraberinde getirmiştir. Yeni medya uygulamaları grafik tasarıma entegre olmuş ve bir ifade biçimi / bir araç olarak tasarımı anlatma biçimine dönüşmüştür. Yeni medya teknolojilerinin etkileşimli yapısı kioskların gelişiminde etkili olmuş ve insan hayatını kolaylaştırmak adına kullanıldığı anlaşılmıştır.

Grafik tasarım, iletişim araçlarının görsel estetiği ve etkisi üzerinde odaklanan bir disiplin olduğundan dolayı, bilgi aktarımının görsel olarak nasıl iletilmesi gerektiği konusunda bir zemin oluşturmaktadır. Grafik arayüz tasarımı, interaktif medya tasarımında kullanıcı ile içerik arasındaki etkileşimi sağlayan temel bir unsurdur. Bu durum, kullanıcıların bilgiye erişimini kolaylaştırmak ve etkili bir şekilde iletişim kurmalarını sağlamak için önemli görülmüştür. Grafik arayüz tasarımında kullanıcının hangi işlevlerin mevcut olduğunu ve bu işlevlere nasıl erişebileceğini açık bir şekilde görmesi gerekmektedir. Menüler, düğmeler ve diğer arayüz öğeleri net bir şekilde sunulmalıdır. Kioskların amacına uygun olarak tasarlanan arayüzleri, kullanıcıların medya içeri-

ğiyle etkileşimde bulunmasını kolaylaştırarak daha kullanıcı dostu bir deneyim sağlanması mümkün kılınmaktadır. Güçlü bir grafik ara yüz tasarımı, kullanıcıların içeriği keşfetmelerini ve istedikleri eylemleri gerçekleştirmelerini daha kolay hale getirmektedir.

Dijital kiosk tasarımlarıyla günümüzde alışveriş merkezlerinde, sokaklarda, havaalanları gibi birçok kamuya açık alanda karşılaşılmaktadır. Çağın teknolojiye uyum sağlayarak ilerlemesi ve gün geçtikçe teknolojinin hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmesiyle; kullanıcı deneyimine dayalı eylemlerin de dijitale evirildiği görülmüştür. Kiosk tasarımlarının da bu bağlamda insan hayatını kolaylaştırmaya yönelik bir araç olarak ortaya çıktığı görülmüştür.

“COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri” beyanları:

Etik Kurul Belgesi:	Bu çalışma için etik kurul onayı gerekmemektedir.
Çıkar Çatışması Beyanı:	Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazar/ların potansiyel bir çıkar çatışması yoktur.
Finansal Destek:	Bu çalışmanın araştırma ve yazım aşamasında herhangi kişi/kurum veya kuruluşlar tarafından finansal destek alınmadığı bildirilmiştir.
Katkı Oranı Beyanı:	Yazarların çalışmadaki katkı oranları ortaktır.
Destek ve Teşekkür Beyanı:	Çalışma herhangi bir destek almamıştır. Teşekkür edilecek bir kurum veya kişi bulunmamaktadır.
Sorumlu Yazar:	Ekin Su KUZU
Çifte Kör Hakem Değerlendirmesi:	Dış-bağımsız
<i>The following statements are made in the framework of “COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors”:</i>	
Ethics Committee Approval:	Ethics committee approval is not required for this article.
Declaration of Conflicting Interests:	No conflicts of interest were reported for this article.
Financial Support:	It has been reported that this study did not receive financial support from any person/institution or organization during the research and writing phase.
Author Contributions:	The contribution rates of the authors to the study are shared.
Statement of Support and Acknowledgment:	The study did not receive any support. There is no institution or person to thank.
Corresponding Author:	Ekin Su KUZU
Double-Blind Peer Review:	External-independent

KAYNAKÇA

- Akman, M. ve Uçar, T. F. (2020). Bugünün ve geleceğin grafik tasarımı. *Akdeniz Sanat*, 14 (25), 9-21.
- Castells, M. (2000). *The rise of the network society*. Vol.1 The information age: Economy, Society and Culture, Oxford: Blackwell.
- Ercan, E. E. (2015). Netokrasi, netokratlar ve mobilistik gerçeklikler. *Moment Dergi*, Göç, 391-399 .
- Tokdil, E. (2021). Değişen paradigma, dijitalleşen estetik bilinç. *The journal of academic social science*. <http://dx.doi.org/10.29228/ASOS.51195>
- Güven, E. (2021). Manuel Castells' in ağ toplumu kavramı ve ötekiler: Yeni toplumsal hareketler ve marjinal yapılanmalar. *Global Media Journal: Turkish Edition*, 12(23).
- Lamel, L., Bennacef, S., Gauvain, J. L., Dartigues, H., & Temem, J. N. (2002). User evaluation of the mask kiosk. *Speech Communication*, 38(1-2), 131-139. [https://doi.org/10.1016/S0167-6393\(01\)00048-6](https://doi.org/10.1016/S0167-6393(01)00048-6)
- Maguire, M. C. (1997). TIER 2 evaluation report. *EC Telematics Applications Programme PD Web project, WP08, HUSAT Research Institute, The Elms, Elms Grove, Loughborough, Leics. LE11 1RG, UK, September*.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press. Cambridge and London.
- Mediaclick (2023) Kiosk nedir? Erişim adresi: <https://www.mediaclick.com.tr/blog/kiosk-nedir> (Erişim Tarihi: 03.09.2023)
- Ombori (2021). Etkileşimli kiosklar, Erişim Adresi : <https://Ombori.Com/Blog/Interactive-Kiosk> (Erişim Tarihi: 03.09.2023)
- Rehg, J. M., Loughlin, M., & Waters, K. (1997). Vision for a smart kiosk. In *Proceedings of IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition* (pp. 690-696). Erişim Adresi : <https://www.cc.gatech.edu/fac/jim.Rehg/Papers/SmartKiosk-CVPR97.pdf>
- Taşkın, Ö. (2004). *Information and communication technologies for public use and interactive-Multimedia city kiosks*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. İzmir Teknoloji Üniversitesi Mühendislik ve Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Tataroğlu, M. ve Coşkun, M. (2005). E-Devlet, G. O. Bilgi iletişim teknolojileri ve E-Devletin etik açıdan irdelenmesi. Etik Sempozyumu. Sakarya. (Tam Metin Bildiri)
- Yum, M. S. (2021). Evaluation of urban interactive kiosks centered on interface ergonomics and user experience. *Ergonomi*, 4(1), 35-46.

<https://doi.org/10.33439/ergonomi.871755>

Zedeli, A. R., ve Özkeçeci, İ. (2020). Bir interaktif medya aracı olarak kioskun sosyal etkileşimdeki rolünün örnekler üzerinden incelenmesi. *Modular Journal*, 3(2), 213-236. Retrieved from <http://modular.gedik.edu.tr/en/pub/issue/58828/816525>

Zedeli, A. R. (2021). *Günümüzde kent meydanlarında bir etkileşim yöntemi olarak kiosk: İnteraktif tasarım uygulaması* [Yayımlanmamış doktora tezi]. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü.

Görsel Kaynaklar

Resim 1. <https://www.alamy.com/stock-photo/kiosk-1950.html?blackwhite=1&sortBy=relevant> (Erişim tarihi: 04.09.2023)

Resim 2. <https://www.dallasnews.com/news/from-the-archives/2022/03/06/the-rise-and-fall-of-docutel-the-dallas-area-company-that-created-the-first-atms/> (Erişim tarihi: 04.09.2023)

Resim 3. <https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fthinpo.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2022%2F05%2Fkiosk-cihazlari.webp&tbnid=HISbnebIcIAQQM&vet=10CF8QMyj6AWoXChMIgJy22MqPgQMVA AAAAAB0AAAAAEAQ.i&imgrefurl=https%3A%2F%2Fthinpo.com%2Fwindows-11-kiosk-modu-bilgi-noktasi-olusturmanedir%2F&docid=hzbOKzdezuDM&w=1080&h=719&q=kiosk%20%C3%B6rnekl eri%20&ved=0CF8QMyj6AWoXChMIgJy22MqPgQMVA AAAAAB0AAAAAEAQ> (Erişim tarihi: 04.09.2023)

Resim 4. <https://www.bollere-transport-logistics.com/en/media/press-releases/easier-will-provide-an-additional-75-self-service-check-in-kiosks-to-the-groupe-adp> (Erişim tarihi: 04.09.2023)

Resim 5. <https://netdiver.net/augmentedgd-lauranorman> (Erişim tarihi: 04.09.2023)

Resim 6. <https://www.spinifexgroup.com.au/portfolio/streets-magnum-interactive-billboard/> (Erişim tarihi: 04.09.2023)

Resim 7. <https://www.lamasatech.com/products/standing-kiosks/outdoor-kiosks/>

Resim 8. <https://www.google.com.tr/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fombori.com%2Fhs-fs%2Fhubfs%2Fkiosk-front.jpg%3Fwidth%3D1600%26height%3D900%26name%3Dkiosk->

[front.jpg&tbnid=_qAofSwkOanCUM&vet=12ahUKEwiXnMen3paBAxXdk6OKHYTfCFsQMyg-DegQIARBC..i&imgrefurl=https%3A%2F%2Fombori.com%2Fblog%2Finteractive-ki-
osk&docid=A_oOhWtQEnZ1WM&w=1600&h=900&q=interactive%20kiosk%20
examp-
les&hl=en&ved=2ahUKEwiXnMen3paBAxXdk6OKHYTfCFsQMygDegQIARBC](https://www.flickr.com/photos/degqiarbc/14888888888/)
(Erişim tarihi: 04.09.2023)

Resim 9. <https://vator.tv/news/2012-05-30-interactive-kiosk-start-up-elevate-digital-lands-27m> (Erişim tarihi: 04.09.2023)

Resim 10. <https://digitabela.com/urun/kiosk-ekranlar> (Erişim Tarihi: 06.09.2023).

Resim 11. <https://dribbble.com/alty/projects/397763-Privat-Terminal-Self-Service-Kiosks> (Erişim Tarihi: 06.09.2023).