



ISSN: 2149-0821

Sosyal Bilimler Dergisi / The Journal of Social Science

Yıl: 5, Sayı: 31, Aralık 2018, s. 271-292

Dr. Öğretim Üyesi Haşim Arif BAĞCIVAN

Mersin Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü,
arifbagcivan@mersin.edu.tr

Ulaş Mert ERKAN

Mersin Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Yüksek Lisans,
ulasmerkan@gmail.com

İKON TASARIMININ GELİŞİM SÜRECİ VE ARAYÜZ TASARIMLARINA ETKİLERİ

Özet

Günümüzde kitle iletişim araçlarının yoğun kullanımı, bilginin aktarımını ve iletişimi anlık hale getirmiştir. Sosyal yaşamın hemen hemen her alanında kullanılmaya başlanan bu araçlar ve kullanıcı arasındaki etkileşim, arayüz ve arayüzleri işlevsel hale getiren ikonlarla gerçekleşmektedir. Arayüz tasarımlarında ikonların kullanımı, uygarlık tarihinde de olduğu gibi birçok süreçten geçmiş ve farklı formlarla kullanıcı deneyimini şekillendirmiştir. Ancak ikonların işlevsel kullanımı yalnızca arayüzlerle sınırlı değildir. Bu makalede uygarlık tarihinde ve insan yaşamında ilk görsel iletişim türlerinden biri olarak ikonların tarihteki ilk örneklerinden günümüze gelişim süreci, kullanım alanları ve işlevleri, modern bilgisayarların gelişmesiyle ortaya çıkan grafik kullanıcı arayüzü ve bu arayüzlerde yönlendirmenin, bilginin kolaylıkla iletilmesinin ve işlemlerin hızlı yapılabilmesinin kullanıcı üzerindeki etkileri incelenmiştir.

Anahtar Kelimeler: İkon, İkon Tasarımı, Arayüz Tasarımı, Piktogram, Flat Tasarım, Skemorfizm

IMPACT OF IKON DESIGN ON DEVELOPMENT PROCESS AND INTERFACE DESIGN

Abstract

Nowadays, the intensive use of mass media has made the transfer of information and communication instantaneous. The interaction between these tools and the

user, which is being used in almost every area of social life, is realized by the icons that make the interface and interfaces functional. The use of icons in interface designs, as in the history of civilization, has gone through many processes and shaped the user experience with different forms. However, the functional use of icons is not limited to interfaces only. In this article, as one of the first visual communication types in the history of civilization and human life from the first examples of the history of the development process, areas of use and functions, the emergence of modern computers, the graphical user interface and the orientation of these interfaces, easy transmission of information and the speed of transactions on the user's effects were examined.

Keywords: Icon, Icon Design, Interface Design, Pictogram, Flat Design, Skemorfism

GİRİŞ

İlk çağlarda mağara duvarlarına yapılan resimlemelerle başlayan görsel iletişim, kültürel ve teknolojik etmenlerle birçok evrimsel süreçten geçmiştir. Dilsel ifadelerle göre daha kolay anlaşılabilir ve insanlara rehberlik eden bu iletişim türü çeşitli fiziksel ya da grafiksel öğelerden meydana gelmektedir. Fiziksel öğeleri beden dili gibi ifade şekilleri oluştururken grafiksel öğeler kullanıldıkları ortama göre çeşitlenirler.

Günümüz teknolojisinin hızla gelişmesi görsel iletişim öğeleri ile etkileşim için birçok sayısal sistem ve ortamın oluşmasına neden olmuştur. Sayısal ortamlarda etkileşim arayüzler, ikonlar, piktogramlar gibi grafiksel öğeler aracılığıyla gerçekleşir. Özellikle bilgisayar, akıllı telefonlar, tabletler; arayüzler ve ikonlar aracılığıyla kullanıcı etkileşimi gerçekleştiren sayısal sistemlerdir. Bu sistemlerin arayüzlerinde ikonlar aracılığıyla kullanıcı yönlendirilerek, amaçladığı işlev gerçekleştirmektedir. İkon, kullanıldığı uygulamanın, yönlendirmenin, nesnenin ya da içeriğin işlevini; yazı v.b. grafik öğelere göre daha yalın ve doğrudan kullanıcıya aktarır. Acemi bir kullanıcı dahi, arayüz içerisinde sadece ikonları takip ederek amaçladığı birçok seçimi yapabilmektedir.

Bilgisayarın icadından günümüze kadar donanımlar ve sistemler sürekli gelişmiş ve dolaylı olarak daha iyi arayüz ve ikon tasarımlarının yapılabilmesine olanak sağlamıştır. Daha fazla insanın, kitle iletişim araçlarını günlük yaşamın bir parçası olarak kullanmaya başlaması, kullanıcı kitlesini genel hale getirmiştir. Özellikle mobil cihazlarda arayüzler, genel kitlenin anlayabileceği, basit ve anlaşılabilir tasarımlara dönüşmüştür. Teknolojiyle beraber kullanıcı kitlesi de hızla genişlemeye devam etmekte ve beraberinde yeni etkileşim problemleri getirmektedir. Yalın, kolay anlaşılabilir ve işlevsel olmasına özen gösterilerek tasarlanan ikonlar, kullanıcı ve teknoloji arasında köprü işlevi görmektedir. Arayüz ve ikonların gelecekte de bu işlevi gerçekleştirebilmesi için dönemin olanakları doğrultusunda gelişimlerini sürdürmeleri beklenmektedir.

İkonlar

Mağara duvarlarına yapılan resimlemelerden günümüz teknolojisinde kullanıcı arayüzlerine kadar ikonlar, insan yaşamında bilgiyi yansıtmak, saklamak ya da aktarmak için daima yer bulmuşlardır. Zaman geçmişin deneyimleriyle günümüzü oluşturmakta ve bu süreçte, ikonlar, simgeler, piktogramlar bilgiyi sonsuz bir ifade biçimiyle aktarmaktadır. Yaşamsal faaliyetlerini sürdürebilmek için insanlar birbirleriyle etkileşime geçmek ve bunun için de iletişim kurmak zorundadır. Temsil yöntemi ne kadar farklılık gösterirse göstereceği işlev daima aynıdır.



Görsel 1: Lascaux Mağarası duvarlarındaki resimlemelerden bir örnek.

İkon; bir nesneyi, bir insanı ya da herhangi başka bir şeyi, anında tanınabilecek en basit karakteristiklerine indirgeyerek temsil eden grafik unsura verilen isimdir (Ambrose ve Harris, 2014). İkonlar, kendisiyle benzer işlevlere sahip olan sembollerle ya da piktogramlarla karıştırılmamalıdır. İkon (ikona) aynı zamanda Doğu Avrupa Hıristiyan Ortodoks Kiliselerine özgü, küçük ahşap paneller üzerine yağlı boyayla yapılan dini resimlerin tümünü içeren bir terimdir.



Görsel 2: İsa'nın tasvir edildiği bir İkona örneği



Görsel 3: İsa'nın tasvir edildiği günümüz İkon örneği

Günümüzde kullanılan ikonlar, arayüzler ve kullanıcılar arasındaki etkileşimin en önemli parçası olarak anılmaktadır. Bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve tabletlerin kullanıcıyla etkileşimini sağlayan arayüzler büyük oranda ikonlardan oluşmaktadır. İkonlar aracılığıyla sağlanan etkileşim, komutların çalışması, dosya, klasör, uygulama ve arayüz içerisindeki yönlendirme işlevleri için kullanılmaktadır.



Görsel 4: Windows XP ikonları

İkonlar uzun bir cümleyi, uyarıyı, fikri, hareketi yalın çizgilerle ve basit bir anlatımla ifade edebilirler. Tarihi sürecine baktığımızda pek çok konuyla şekillenen ikonların günümüzde yansımalarını görebilmekteyiz. Buna örnek olarak, Deniz Veya Nehir Kıyısında Biten Yol anlamına gelen trafik levhası gösterilebilir. Bu temsilde kullanılan ve suyu simgeleyen bilinen dalga çizgileri Eski Mısır Hiyeroglif Alfabesinden günümüze referans olmuştur.



Görsel 5: Trafik levhaları

III.		⊖ ⲙⲁⲩⲓⲛⲓ dicitur, id est, Litra Thoth.	⊖ ◦ Thita.
IV.		⊕ ⲙⲉⲗⲟ dicitur, id est, Amor.	⊕ ◦
V.		M ⲙⲁⲩⲓ Aqua, Litra est ⲙⲁⲩⲓⲛⲓ ⲙⲁⲩⲓⲛⲓ.	M ◦
VI.		Σ ⲙⲁⲩⲓⲛⲓ dicitur, id est, Carena.	Σ ◦

Görsel 6: Eski Mısır Hiyeroglif Alfabesi

İkonların Kullanım Alanları

İnsanlar tarihte daima kendilerinden önce gelen uygarlıkların bilgi ve birikimleri doğrultusunda gelişimlerini sürdürmüşlerdir. Bilginin aktarılması ise iletişim sayesinde gerçekleşmiştir. İkonlar bu konuda bilinen tarihin başlangıcından bu yana önemli yer edinmiştir. Görsel anlatımların daima yazılmış kaynaklara oranla daha fazla tercih edildiğini söylemek yanlış olmaz. İnsanlık tarihindeki yeri bir yana günümüzde teknolojinin geldiği nokta sayesinde

İkonlar ve benzeri görsel temsillerle bir çok ortamda karşı karşıya gelmekteyiz. Bu kullanımların başında da kitle iletişim araçlarıyla etkileşim kurmamıza yarayan arayüzler gelir.

Arayüzler sayesinde teknolojiyle etkileşime geçilebilmekte, kullanıcı kararlarının yansımaları ekranlarda görülebilmektedir. Kitle iletişiminde çağın en önemli aracı olan akıllı telefonlara göz attığımızda; arayüz tasarımlarının büyük oranda ikonlardan ve bu ikonların işlevlerinden meydana geldiği görülmektedir.



Görsel 7: Android işletim sistemi arayüzü

İçinde bulunduğumuz iletişim çağında bilgi hızla yayılmakta ve bu hız her geçen gün daha da artmaktadır. İkonlar da yalın anlatımları sayesinde bilgiyi aktaran ortamların hemen hemen hepsinde tercih edilmektedir. Bilgisayarlar, akıllı telefonlar, sinema ve televizyonlar, sokaklar, alışveriş merkezleri, ambalajlar ve daha birçok ortam buna örnek olarak verilebilir.

İkonların İşlevleri

İkonlar kullanıldıkları ortama göre farklılık gösterse de temel işlevi bilgiyi aktarmak ve sadeleştirme özelliği daima aynıdır. Kimi zaman birden fazla kelimeyle verilebilecek mesajı tek bir ikonla anlatmak olasıdır.

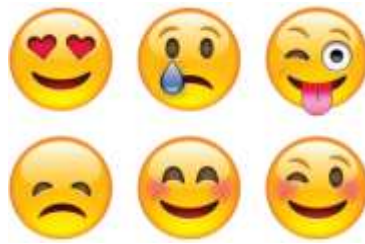


Görsel 8: Windows 10 ikonları

Windows 10 işletim sisteminin arayüzünde kullanılan, müzik, fotoğraf ve videoların arşivlendiği klasörleri ifade eden ikonlar, işlevleri için birer örnektir. Bu ikonlar arayüz içerisindeki anlamlarını, yalın ve herhangi başka bir ifade yöntemi gerektirmeden kullanıcıya aktarmaktadır.

Kullanıcının amaçladığı işlemi yapması arayüz ikonlarının yönlendirme işleviyle gerçekleşmektedir. İşlem aşamalarında geçişi kolaylaştırır ve bunu yaparken kullanıcı deneyimini eğlenceli hale getirir.

Gelişen teknoloji, iletişimin çok büyük ağlara taşırken bunu oldukça küçük araçlarla yapabilmemize olanak sağlamaktadır. Önceliği arayüzlerde işlemleri kolaylaştırmak ve daha anlaşılabilir hale getirmek olan ikonlar artık duygularımızı ifade etmede dahi kullanılabilir hale gelmiştir. İletişimin giderek sayısallaştığı çağımızda ikonların bu işlevini kitleler tarafından en çok tercih edilen yönü olarak görmek olasıdır. Emoji adı verilen ve elektronik mesajlarda, web siteleri ve sosyal ağlarda, kullanıcıların duygularını yazısız ifade etmek kullandıkları ikonlar buna örnektir.



Görsel 9: Emojiler

Günümüzde ise kitle iletişimde ikonlar en önemli grafik unsurlardır. Arayüzleri ikonlar olmadan tasarlamak olası değildir. Artık arayüz tasarımlarında ikonlar aracılığıyla bu ifade biçimleri kolaylıkla ve daha eğlenceli olarak anlatılabilmektedir. Örneğin, Dünya da en fazla kullanıcı sayısına sahip sosyal ağ olan Facebook'un arayüz ikonları, üstlendikleri anlamı kolaylıkla aktarıırken tasarımları sayesinde kullanıcı için eğlenceli bir deneyim sunarlar.



Görsel 10: Facebook ikonları

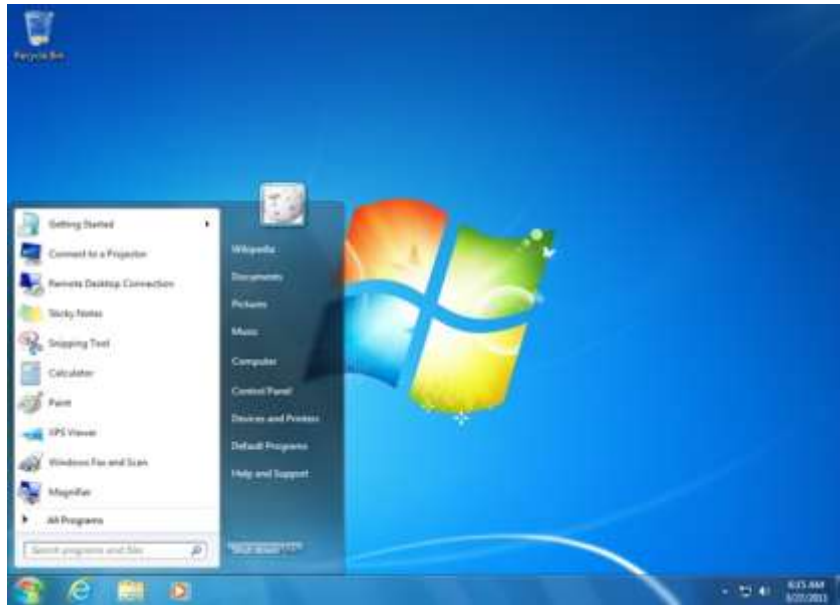
Arayüz, bir gönderen (bilgisayar v.b. sistemler), nesne ya da eylemin sayısallaştırılmış görsel sunumu ve bir alıcı (kullanıcı, izleyici) arasındaki iletişim unsurudur. Tülay Turan'a göre arayüz tasarımları, sadece görsel ifadelerden oluşan Grafik Kullanıcı Arayüzü olarak sınırlı değildir. Arayüzleri, Fiziksel Etkileşimli Arayüzler ve Yazılım Tabanlı Arayüzler olmak üzere iki farklı kullanım modeliyle tanımlamak olasıdır (Turan 2009).

Klavye, fare, monitör gibi araçlar fiziksel arayüz tasarımlarına örnektir. Bu tasarımlar ergonomik ve fiziksel faktörleriyle kullanıcı etkileşimini sağlamaktadır. Yazılım tabanlı arayüzler ise karakter ve görsel tabanlı arayüzler olarak kendi içinde sınıflandırılır.



Görsel 11: Synchronet Yazılım Arayüzü

Görsel Tabanlı Arayüzler (Graphic User Interface, "GUI") ise grafik unsurları kullanarak daha etkili bir kullanıcı deneyimi gerçekleştirirler. Bu nedenle Grafik Kullanıcı Arayüzü olarak da adlandırılabilir. Grafik Kullanıcı Arayüzlerinde mesaj, metinlerin yanında ikonlar, semboller v.b. grafik öğeler kullanılarak iletilir. İkonlar görsel arayüzlerin temel unsurlarındandır. İkonlar aracılığıyla uygulamalar (program, klasör, web sayfası, komut) görselleştirilmekte ve kullanıcı yönlendirilmektedir.



Görsel 12: Windows 7 Arayüzü

Arayüz Tasarımlarında İkonların İşlevi

İkon, bilgisayarların icadıyla, tarihteki kullanımının ötesinde yepyeni bir işlev kazanmıştır. Günümüzde kitle iletişim araçları başta olmak üzere pek çok ortamda Grafik Kullanıcı Arayüzleri ile etkileşim gerçekleştirmekteyiz. Bu ikonlar etkileşim sırasında kullanıcı eylemlerini yönlendiren, yalın anlatımıyla iletişimi kolaylaştıran ve daha pratik hale getiren öğelerdir. Küçük resimlemeler sayesinde bilgisayar ve mobil cihazların ekranlarında görsel arayüzün en önemli grafik öğeleridir.

Genellikle etkileşimli bilgisayar sistemleri, İngilizce Window (pencere), Icon (ikon), Menu (menü), Pointer (işaretçi) öğelerinden oluşan, kısaca WIMP denilen grafik arayüzleri kullanmaktadır.



Görsel 13: WIMP arayüz OS9

İkonlar WIMP arayüz tasarımlarında bir programı, bir komutu ya da bir kavramı gösteren grafik unsurlardır. Kullanıldığı ortama göre birçok farklı biçimiyle karşılaşmak olasıdır. Kimi zaman belirttikleri nesnenin gerçekçi temsilleri olarak ifade edilirken kimi zaman da stilize edilmiş tasarımlardır. İkonların, işlevleri ötesinde tasarlandığı grafik arayüzler de vardır ancak bu tasarımlar kullanıcı deneyiminden çok sisteme görsel bir kimlik kazandırmayı amaçlamaktadır.



Görsel 14: OsX Elcapitan ikonları

Arayüz ikonları, işlevleri doğrultusunda tasarlanırken metaforlar kullanılır. Metafor bir kişi ya da nesneyi, yine o kişi ya da nesneye benzer özelliklere ve karaktere sahip olan bir şey aracılığıyla anlatmaktır. Özellikle WIMP arayüzler, bilgisayar sistemlerini sayısal olmayan alan ve örneklerle temsil eder. İkonların metaforik anlamları, yönelimine, yapısına, varlığına göre değişmektedir.

Ali Batı'ya göre tasarımcılar yönelimsel metaforları çoğu zaman farkında olmadan kullanırlar. Buna sebep olarak zaman zaman kavramları açıklarken en temel yol olmalarından dolayı onları artık metafor olarak görmememizi belirtmiştir (Batı, 2012). Örneğin “Bugün enerjim çok düşük” dediğimizde metafor kullanımını farkında olmadan yaparız, bu durum tasarıma da yönelimsel metafor olarak yansımıştır.

Grafik kullanıcı arayüzlerinde, metafor kullanılarak tasarlanmış ikonlara bakacak olursak, ileri ve geri yönlendirme ikonları örnek verilebilir. Birçok uygulama ve web sayfasında kullanıcıyı yönlendiren bu ikonlarda ileri sağda geri ise soldadır. Ok şeklinde tasarlanan bu ikonlarda metafor, batı kültüründe yazının soldan sağa yazılması ya da saatlerin soldan sağa doğru ilerlemesidir. Arayüzlerle etkileşim kurduğumuz ekranların iki boyutlu olması, ileri ve geri yöneliminin soldan sağa olarak metaforlaşmasına neden olmuştur.

Arayüz İkonlarının Evrimi

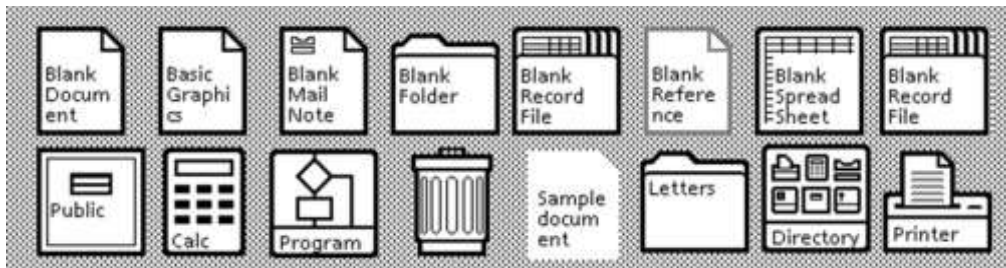
İnsanı doğadaki diğer canlı türlerinden ayıran en önemli unsurlardan biri iletişim becerisidir. Engellenemez bir istektir ve daima gelişir. İletişim gerçekleşirken beraberinde insanı, uygarlıkları, araçları ve etkileşimle aktarılan bilgiyi de geliştirir. İnsanlar iletişimi sürdürebilmek, geliştirmek ve daha geniş alanlara yayabilmek ihtiyacı duyar. Bu süreçte dönemin olanakları dahilinde daima yeni ortamlar yaratır. Bu ortamlar mağara duvarları ile başlamış, yazının ve matbaanın keşfiyle daha geniş olanaklar bulmuş, radyo, televizyon, telefon gibi teknolojik araçlarla çağ atlamıştır. 20.yy ortalarında insanlar, bilgilerin işlenebileceği, depolanabileceği ve paylaşılabilmesi yepyeni elektronik bir ortam keşfetmiş, buna bilgisayar

adını vermiştir. Uygarlık tarihinde çok önemli bir keşif olan bilgisayar, başlangıçta hesaplama işlemleri için kullanılırken kısa sürede modern bilgisayar sistemlerine evrilmiştir. Bilgisayarın hızlı gelişimi, kısa sürede kullanıcı etkileşimli teknolojik araçlar haline gelmesine neden olmuştur. Bu etkileşimi kolay ve hızlı gerçekleştirebilmek için de işlemlerin yansımaları olan grafik arayüzler geliştirilmiştir. Arayüz, kullanıcı ve bilgisayar arasındaki diyalogun görsel bir anlam kazanmasını ve işlevsel olmasını sağlar.

İlk Arayüz İkonları

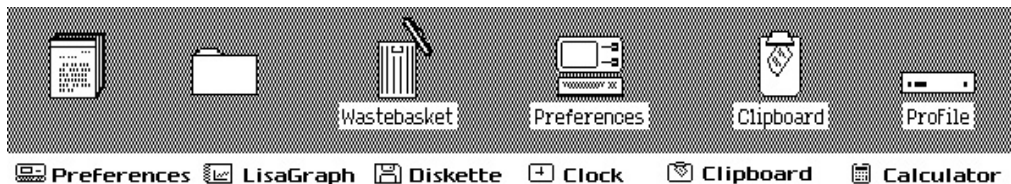
İkonların kullanıldığı ilk grafik kullanıcı arayüzü, Dr. David Canfield Smith tarafından tasarlanmış ve 1981 yılında yine ilk kişisel bilgisayar olan Xerox Star isimli bilgisayarda görülmüştür. Smith, kullanıcı arayüz ikonlarını icat eden bilgisayar bilimcisidir.

Xerox Star yaratılırken Smith'le beraber beş tasarımcı daha görev almıştır. Bunlar Larry Clark, Eric Harslem, Charles Irby, Ralph Kimball ve Jim Reilly'dir. Smith'in ofis metaforunu temel alarak tasarladığı ikonların ilk görünümünü diğer tasarımcılarla beraber değerlendirilmiş ve daha profesyonel bir görünüme sahip olması gerektiğine karar vermiştir. Birçok grafik tasarımcısıyla görüşülmüş ve Xerox için çalışan bir başka tasarımcı Norm Cox ile bir araya gelerek ikon setlerini yenilemişlerdir. Yenilenen ikonların Xerox Star için uygunluğunu değerlendirebilmek için kullanıcı testleri yapmışlardır. Bu testler sonucunda ikonların estetik algısı, temsil ettikleri yazıcı, posta kutusu gibi nesnelere yakınlığı, kullanıcı ve arayüz arasındaki etkileşimi kolaylaştırması gibi unsurları değerlendirmişlerdir.



Görsel 15: Xerox Star ikonları

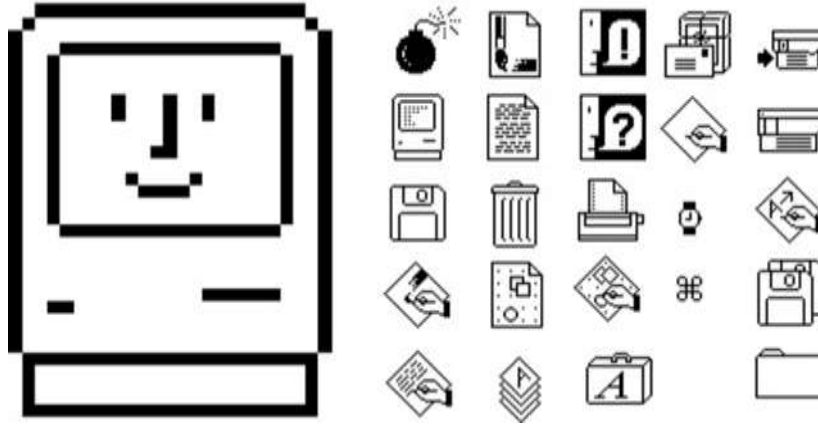
Xerox Star arayüz tasarımları için bir ilk olmasının yanında kendinden sonra gelecek sistemler için de bir öncü olmuştur. 1983 yılında çıkartılan Apple Lisa kişisel bilgisayar pazarında Star'I kendisine ilham kaynağı almıştır. Arayüz tasarımında kullandığı ikonlar da Xerox Star'a oldukça benzemektedir.



Görsel 16: Apple Lisa ikonları

Bir yıl sonra Apple, Lisa için Macintosh 1.0 sürümünü yeni ikon tasarımlarıyla piyasaya çıkarmıştır. Bu sürümde Steve Jobs ikon tasarımları için Susan Kare ile çalışmıştır. Susan Kare

günümüzde hala adından söz ettiren ve tasarımlarının etkisi devam eden bir ikon tasarımcısıdır. OS X sistemlerinde gelişmiş versiyonları ile karşılaşılan ünlü Finder ikonu da kendisine aittir.



Görsel 17: Macintosh 1.0 ikonları

Susan Kare'e göre ikon tasarımları, illüstrasyondan ziyade yol işaretleri gibi net, özlü ve hatırlanabilir olmalıdır.



Görsel 18: Susan Kare'nin ikon tasarımları

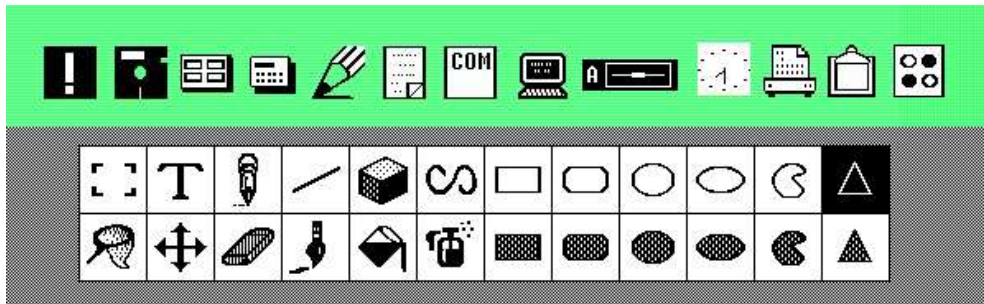
1985 yılına gelindiğinde Amiga, Workbench adını verdiği işletim sistemiyle Amiga 1000 isimli kişisel bilgisayarını çıkardı. Kullandığı arayüz ve ikonlar dönemine göre yenilikçi olması rağmen, ilham aldığı sistemler kadar başarılı olamamıştır. Kişiselleştirilebilir bir fare imlecine,

dört renkli grafiklere, değişken ikonlara sahiptir. Amiga diğer tasarımlarının aksine dosya ya da klasör ikonları yerine çekmece temsillerini tercih etmiştir.



Görsel 19: Workbench ikonları

1985 yılında Microsoft'ta Windows 1.0x sistemiyle ilk Grafik Kullanıcı Arayüzünü sunmuştur. Kullandığı ikonlar Amiga gibi kaba tasarımlara sahiptir ancak renk çeşitliliği sunmamıştır.



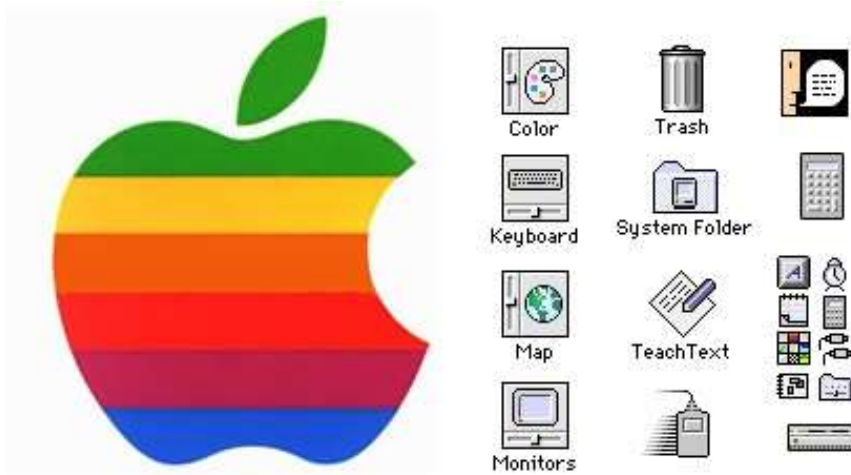
Görsel 20: Windows 1.0 ikonları

Apple'dan ayrıldıktan sonra 1988'de Steve Jobs'ın yeni girişimi olan NeXT Bilgisayarları NeXTSTEP isimli bir işletim sistemi geliştirmiştir. Bu sistemin arayüz ikonları keskin ve kabartmalı, üç boyutlu bir görünüm sunmuştur. Hala birçok Grafik Kullanıcı Arayüzünde pencereleri kapatmaya yarayan X ikonu ilk olarak NeXTSTEP'te kullanılmıştır.



Görsel 21: NextStep arayüzü

1990'lı yıllara gelindiğinde kişisel bilgisayar sistemleri çeşitlilik konusunda bir düşünüş yaşamış ve rekabet iki büyük şirket Apple ve Microsoft arasında gerçekleşmeye başlamıştır. 1991 yılında Apple Mac OS7 işletim sistemiyle birlikte ilk defa renkli arayüz ikonlarını kullanıcıya sunmuştur.



Görsel 22: Mac OS7 ikonları

Microsoft ise 1992 yılında Windows 3.1 sürümünü yayınlamış ve büyük bir üne kavuşmuştur. Mac gibi renkli ve ikon tabanlı bir işletim sistemi olmamasına rağmen, keskin bir Grafik Kullanıcı Arayüzü ve ikon tasarımlarına sahiptir. Bu durum kullanıcılar için bir tercih

sebebi olmuş ve büyük satış başarısı elde etmiştir. Ardından Windows 95 ile arayüzünü daha sağlam temellere oturtmuş ve en popüler işletim sistemi haline gelmiştir.



Görsel 23: Windows 3.1 ikonları



Görsel 24: Windows 95 ikonları

2001’de Apple tarafından Mac OS X piyasaya çıkarılmıştır. Bu sürüm kullanıcı tarafından Jelly Mac yani Jöle Mac olarak adlandırılmıştır. Bunun sebebi, ikonların son derece parlak ve yumuşaklık algısı veren tasarımlarıdır.



Görsel 25: Jelly Mac ikonları

Aynı yıl içinde Windows XP piyasaya sürülmüştür. XP işletim sistemi doygun renkler, ışık ve gölge yasımlarıyla boyut kazandırılmış izometrik ikonlara sahiptir.



Görsel 26: Windows Xp

2007 yılında Windows Vista ile bir önceki sürüm olan XP'den farklı ikon tasarımları oluşturmuştur. Yeni Grafik Kullanıcı Arayüzünün sağladığı olanaklar ikonlara da yasımış, renk kullanımı, 3 boyut etkisi, çözünürlük gibi unsurlar geliştirilmiştir. 2009'da çıkartılan Windows 7 işletim sisteminde de bu gelişim sürdürülmüş ancak göze çarpan değişiklikler yapılmamıştır.

Günümüzde Arayüz İkonları

Günümüzde hemen hemen bütün teknolojik araçlar, arayüzler aracılığıyla etkileşim olanağı sunar. Özellikle Grafik kullanıcı arayüzleri (GUI) bu etkileşim sisteminin öncüsüdür. İlk olarak bilgisayarla kullanıcı deneyimine sunulmuş grafik kullanıcı arayüzleri ve ikonlar artık kitle iletişim cihazlarının tümünde kullanılmaktadır. Bu sebeple artık arayüzler tek bir ortam göz önünde bulundurularak değil, birden fazla cihaza optimize edilerek kullanıcıya sunulmaktadır.

2007 yılında Apple ilk akıllı telefonu iPhone'u piyasaya sürerek kullanıcılara bilgisayarla yaptıkları işlemlerin birçoğunu akıllı telefonlarla da yapabileceklerini göstermiştir. iPhone OS ismi verilen bir işletim sistemine sahip olan iPhone'un arayüzü temel unsur olarak ikonları kullanmıştır. 2010'da 4. Nesil cihazlarla iPhone OS, iOS ismini almıştır. Apple yeniliği sonrası, Samsung, HTC, Sony gibi markalar da akıllı telefon piyasasına katılmıştır.



Görsel 27: iPhone



Görsel 28: Samsung, Htc, Sony Xperia

iOS gibi bir diğer akıllı telefon işletim sistemi de Android'dir. iOS işletim sistemi yalnızca Apple'ın ürünlerine kullanılırken Android bir çok markanın telefon, tablet ve bilgisayarında kullanılmaktadır. Android işletim sistemlerinin de Grafik kullanıcı arayüzleri, ikon temellidir.



Görsel 29: Sony Xperia Android arayüz ve ikonları

Akıllı telefon ve tablet arayüzlerinin kullanıcı için kolay, anlaşılabilir, hızlı olmasında ikonların etkisi çok büyüktür. Bu durum, mobil teknolojilerin gelişimini hızlandırmış ve geniş

kullanıcı kitlelerine yayılmasını sağlamıştır. Bilgisayar kullanıcısı olmayan pek çok insan, kitle iletişimi kolay ve hızlı hale getiren bu cihazları kullanmaktadır. Mobil cihazlarda kullanılan arayüzler, zamanla bilgisayar arayüzlerini de etkilemiş ve başta ikonlar olmak üzere bir çok yeniliğe öncülük etmiştir.

Apple bilgisayar, tablet ve telefonlarında hemen hemen aynı arayüzleri ve ikonları kullanarak, kullanıcı deneyimini en iyi seviyede tutmayı amaçlamıştır. Bilgisayar işletim sistemleri OS X ve mobil işletim sistemleri iOS paralel olarak güncellenmekte ve aynı grafik unsurları kullanmaya devam etmektedir. Bu süreçte ikonlar bir çok tasarım aşamasından geçmiş ve dönemin beklentileri doğrultusunda görsel evreler geçirmiştir.



Görsel 30: iPad, Macbook, iPhone ortak arayüz kullanımı



Görsel 31: Üstte iOS6 Skemorfik ikonlar altta iOS7 Flat Tasarım

Özellikle 2010 sonrası bilgisayar ve mobil arayüzlerde ikonların geçirdiği evreleri Skemorfizizm ve Flat tasarım adı altında incelemek doğru olacaktır.

İkonlarda Skemorfizizm ve Flat Tasarım

2010 yılı sonrası arayüz ikonlarına göz attığımızda, Skemorfizizm ve Flat Tasarımın arasında bir geçiş olduğu gözlemlenmektedir. Skemorfizizm, bir kavram veya nesnenin karakteristik özelliklerine benzer bir diğer nesne ya da kavramla ifade edilmesidir.

İkonlarda Skemorfizizm, temsil ettiği unsuru temel alarak, fiziksel dünyadaki görselliği taklit eden bir metafordur. Bu metaforla tasarlanan ikonlar sayesinde, arayüzle etkileşim gerçekleştiren kullanıcının, sayısal bilginin işlevini anlaması kolaylaşmıştır.



Görsel 32: Safari isimli Web Tarayıcının Skemorfizizm etkisiyle tasarlanan ikonu

iOS 6 sisteminin Grafik kullanıcı arayüzünde, Fotoğraflar uygulamasının ikonu Skemorfizme örnektir. Fotoğraflar uygulaması ikonunun, kare bir form içerisinde gerçek bir gökyüzü ve Ayçiçeği fotoğrafı yerleştirilerek tasarlanması, uygulamanın işlevi hakkında kullanıcıya bilgi vermektedir. Etkileşim gerçekleşirken kullanıcı, hiç bir yazılı ifadeye ihtiyaç duymaksızın bu ikon sayesinde, telefonun kamerasıyla çektiği fotoğrafların görüntülenebileceğini bilir.



Görsel 33: Fotoğraflar uygulamasının ikonu

Skemorfizm, arayüz ve ikon tasarımlarında zamanla fikir ayrılıklarına ve bu ayrılıklar sonucu yeni tasarım tekniklerinin arayışına sebep olmuştur. Tasarımcı ve kullanıcılar Skemorfizm metaforuyla tasarlanan ikonları karmaşık bulmaya başlamıştır. Gelişen teknolojinin bilgisayar ve mobil cihazlarda daha yüksek çözünürlüklü ekran kullanıma olanak sağlaması, birçok ikonun bu çözünürlükte düşük kaliteli görünmesine sebep olmuştur. Sonuç olarak Grafik kullanıcı arayüzlerinde ve dolayısıyla ikonlarda sadeleşme başlamış ve yeni bir seçenek olarak Flat Tasarım ortaya çıkmıştır.

Kullanıcı deneyimi ve arayüz tasarımcısı MK Cook'un Flat Tasarımı aşağıdaki şekilde belirtmiştir.

“Skemorfizm’de niyet doğru yansıtılsa da, ortaya çıkan arabirim estetik olarak biçimsiz ve eski algılanıyordu. Flat Tasarım, kullanıcılar sayısal davranışları ve etkileşimleri tanımaya başladıkça skemorfizm’in yerini aldı. Bence Flat Tasarım, aşırı gerçekçi arayüz tasarımına gösterilen bir tepkiydi. Flat Tasarım minimal, yalın ve temiz tasarımıdır.” (Cook, 2015)

Flat tasarımın grafik kullanıcı arayüzündeki ilk kullanımı 2012 yılında Microsoft tarafından piyasaya sürülen Windows 8 işletim sisteminde görüldü. Metro adını verdikleri arayüz, işletim sistemlerindeki yeniliğin öncüsü olmuştur. Metro arayüzü, yeni ve ilham verici bir tasarıma sahip olmasına rağmen, yetersiz grafik öğe ve ikon kullanımı nedeniyle iyi bir kullanıcı deneyimi sunamamıştır. Renklerin yoğun kullanımı ve dikdörtgenlerle bölünmüş arayüz tasarımları, kullanıcının ilgisini aktif tutarken eksik ikon kullanımı, arayüzün işlevselliğini olumsuz etkilemiştir.



Görsel 34: Metro Arayüzünün Masaüstü ve Mobil görüntüsü

Microsoft'un ardından Apple da Skemorfik tasarım öğelerinden uzaklaşmıştır. 2013 yılında iOS 7 sürümüyle birlikte yeni bir grafik kullanıcı arayüzü geliştirmiştir. Bu arayüzde de daha önce olduğu gibi ikonlar temel yapısını oluşturmaktadır. Flat tasarımın etkisi güncellediği ikonlara fazlasıyla yansımıştır. Skemorfizm'in etkisinin fazlasıyla görüldüğü Fotoğraflar uygulamasının ikonundaki yeniliğe bakalım olursak, bu değişimin sonuçlarını görebiliriz.



Görsel 35: Sol, iOS 6 ikonları - Sağ, iOS7 ikonları



Görsel 36: Fotoğraflar uygulamasının Flat Tasarım etkisiyle yenilenen ikonu

Flat tasarım Microsoft ve Apple gibi büyük şirketlerin kullanımı sonrasında hızla popülerlik kazanmıştır. Birçok uygulama, web sitesi ve program arayüz tasarımlarında güncelleme yapılmış ve Flat tasarımın unsurlarını kullanmıştır. Yaygın bir tercih haline gelmesine rağmen Flat Tasarımın da avantajları ve dezavantajları vardır.

Avantajları;

Son derece yalın ve karakteristiktir.

Sade görselliği sebebiyle daha kısa yüklenme süresine sahiptir. Bu sayede teknik özellikleri farklı olan birçok cihazda iyi bir deneyimi sunabilir.

Kullandığı grafik öğelerin başında, renk, tipografi ve ikonların olması kullanıcının ilgisini daima canlı tutar, etkili bir deneyim sağlar.

Dezavantajları;

Yalın tasarımlardan meydana gelmesi, sunduğu yaratıcı çözümleri zamanla kısır bir döngüye sokabilir.

Flat tasarım kullanan arayüzler bir noktadan sonra birbirine benzeyebilirler.

Deneyimli kullanıcılar için yeni ve yaratıcı bir etkileşim sunarken, deneyimsiz kullanıcılar için anlaşılması zaman zaman zorlaşabilir.

SONUÇ

İletişim, sosyal yaşamın temelini oluşturur. Toplumlara, bölgelere, kültürlere göre değişen iletişim şekilleri ortaya çıkmış ancak ikon ve piktogram gibi görsel iletişim öğeleri bu çeşitlilikte her zaman ortak bir etki yaratmıştır.

Görsel iletişim, insanlar için fiziksel dünyayı anlamayı ve ihtiyaçlarına cevap olmayı sürdürürken, bilgisayarın icadıyla yepyeni işlevler kazanmış ve yeni etkileşim ortamları edinmiştir. Kodlardan meydana gelen sayısal sistemler görsel öğelerle şekillendirilerek insanların ihtiyaçlarına cevap olan araçlar haline gelmiştir.

Arayüz tasarımlarında kullanılan ikonlar, iletişimi kolaylaştırarak daha etkili hale getiren, yalın ve basit öğelerdir. Kullanıcı eylemlerini yönlendirir ve etkili bir deneyim sunar. Kimi zaman birden fazla dilsel ifadeyi bir ikonla anlatmak olasıdır. Bu durum ikonlarda metafor kullanımıyla gerçekleşir. Günümüz arayüz ikonlarına bakıldığında metafor kullanımı Skemorfizim ve Minimalizm gibi akımların etkileriyle tasarlanmaktadır. Skemorfizim etkisiyle oluşturulan ikonlar fiziksel dünya metaforu kullanılarak tasarlanmaktaydı. Mobil cihazlar başta olmak üzere pekçok arayüzde skemorfik ikonlar kullanılmıştır. Ancak bulunduğumuz dönemde teknoloji hızla gelişmekte ve arayüz aracılığıyla etkileşim olanağı sunan cihazların sayısı her geçen gün artmaktadır. Gelişmeler aynı zamanda hız, donanım olanakları, kurumsal kimlik gibi etkenlere yansımış ve kullanıcı arayüzlerini yeniden şekillendirme ihtiyacı duyulmuştur.

Flat Tasarım bu ihtiyaç doğrultusunda ortaya çıkmıştır. Skemorfik ikonlar, özellikle mobil ve masaüstü cihazlar ortak arayüz kullanımına geçtikten sonra kullanıcı için yeterince etkili deneyim sunamamıştır. Flat Tasarım, Metro arayüzünde olduğu gibi ortak kullanımda, hıza, görsel kimliğe ve yönlendirmeye kolaylık sağlamıştır. Kullanıcının bilgisayarında, telefonunda, tabletinde aynı arayüzle etkileşim gerçekleştirmesi, iletişim ve yönlendirmeyi oldukça kolay ve işlevsel hale getirmiştir.

Flat Tasarım sade renk ve ikon kullanımıyla arayüzleri işlevselleştirirken süreç içerisinde yaratıcı çözümler sunmakta kısır bir döngüye girmiştir. 2016 sonrası yapılan arayüz güncellemeleri Flat Tasarım'ın yeni bir evrim sürecine girdiğini göstermektedir. Henüz başlamış olan bu değişim gibi gelecekte de arayüz tasarımları birçok yenilikle yeniden şekillenecektir. İkonlar, daha önce olduğu gibi bu yeniliklerle beraber kullanıcı ve arayüzler etkileşimindeki birçok sorunun cevabı olmaya devam edecektir. Günümüzde teknolojiyle etkileşimin bilgisayar ve akıllı telefonlar gibi araçlarla sınırlı kalmadığı ve giyilebilir hale geldiği görülmektedir. Akıllı saatler, sürücüsüz arabalar, akıllı ev aletleri gibi birçok teknolojik yenilik geleceği şekillendirmektedir.

Arayüzlerde ikon kullanımı, Skemorfizim akımının etkileriyle başlamış, teknolojik gelişmeler, hızlanan iletişim gibi etkenlerle Flat Tasarım'a evrilerek, kullanıcı ve cihaz arasındaki etkileşimi işlevsel hale getirmişlerdir. İkonlar, bilgisayarların icadıyla kazandıkları, bilgi aktarımı, iletişim ve yönlendirme işlevini, gelecekte de sürdürerek tasarımcılar için tercih edilen grafik tasarım öğeleri olmaya devam edeceklerdir.

KAYNAKLAR

- Ambrose G., Harris P. (2014) Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü, Literatür Yayınları, İstanbul
- Ambrose G., Harris P. (2010) Tipografinin Temelleri, Literatür Yayınları, İstanbul
- Batı A. (2012) “İnsan-Bilgisayar Etkileşiminde Arayüz Tasarımı ve Metaforlar” Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, İstanbul
- Çavuşoğlu S. (1996) Kentçi Çevre Grafikleri Üzerine Bir Uygulama Çalışması” Sanatta Yeterlilik Çalışması Raporu, Ankara
- Gaur A. (1997) “Sings, Symbols and Icons Pre-History To The Computer Age”, Intellect Books
- Meggs, P. B., and Purvis, A. (2012) “*History of Graphic Design.*” John Wiley & Sons Inc. New Jersey
- Oskay, Ü. (2014) Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri”, İnkılap Kitabevi Yayın Sanayi ve Ticaret AŞ. İstanbul
- Turan T. (2009) Yazılım Teknolojilerinde Ergonomik Grafik Arayüz Tasarımı Etkileşim Faktörleri Konusunda Bir Yöneylem Araştırması, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Grafik Anasanat Dalı Yayınlanmamış Sanatta Yeterlilik Tezi, İstanbul

İnternet Kaynakları

- Cook MK., (2015) “Flat Design vs. Material Design: What Makes Them Different?”
<https://blogs.adobe.com/creativecloud/flat-design-vs-material-design-what-makes-them-different/#.VVHhpdOqpBd>