

CAD

T E O R İ

Multimedya Tasarım Rehberi-4 Multimedya tasarımcısının korktuğu sözcükler: YARDIM ET BANA!

Oğuzhan Özcan

MSÜ Mimarlık Fakültesi

E-mail: binabil@TRMSU.bitnet

Tasarımcının dikkat etmesi gereken en önemli unsur multimedyanın nasıl kullanıldığını, kullanacıya anlatılmasıdır. Bu sayıda söz konusu zorluğu aşmak için yardım eklerinin nasıl ele alınması gerektiğini göreceksiniz.

Teorik olarak bir hypermedya sistemi o kadar iyi organize edilmelidir ki, sistemin kullanımını öğrenmek için herhangi bir yardıma ihtiyaç duyulmamalıdır. Ancak, bilgisayar ortamındaki mevcut kullanım, bu

zılımında olduğu gibi, yazılım içindeki fonksiyonlar, balon tipinde yardım ekleriyle anlatılmaktadır [Desktop91 s.78-79]. Balon yardım; şekli aktif hale getirildiğinde, seçilen sistem gereçleri üzerinde, gerecin ne işe yaradığını açıklayan yazılı bilgilerin bulunduğu bir balon grafiği ortaya çıkar.

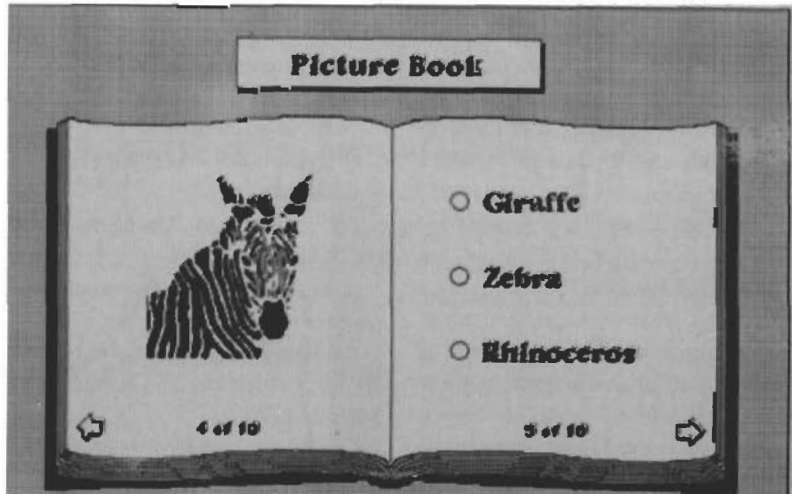
teorinin pratikte çok geçerli olmadığını göstermektedir. Popüler tasarım programları hâlâ, el kitabı ve rehberler aracılığıyla öğrenilmektedir.

Bu kâğıda dayalı yardımın pek geçerli olduğu da söylenemez. Çünkü kullanıcı, istenilen bilgiyi bir el kitabından bulmak ve anlamak için beklenilenden daha fazla zaman kaybetmektedir. Ayrıca kullanıcı bilgisayarla çalışırken, geleneksel olarak yazılmış bir yardımı okumayı da sevmemektedir.

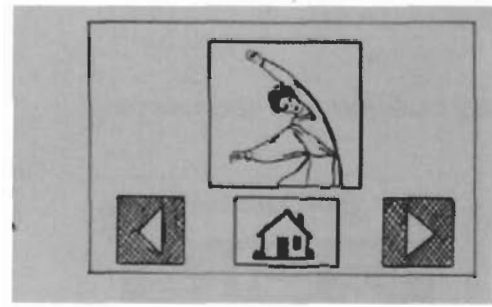
Daha yeni kullanıma sunulmuş tasarım programlarındaysa, bu sorunu hafifletmek için, kâğıda dayalı yardımlar yerine yazılı açıklamalar, multimedya formu içinde sisteme eklenmiştir. Dahası, Apple-Sistem 7.5 sistem ya-

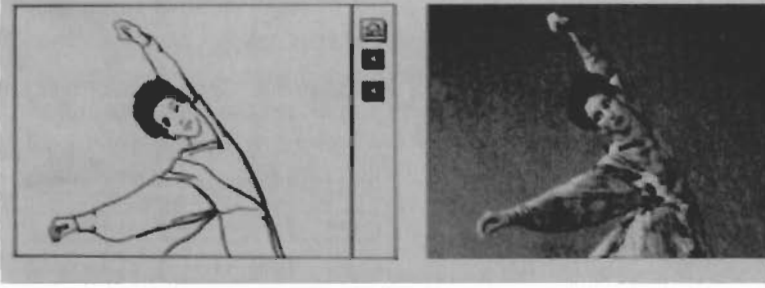


Düğmeler: En anlatımlı yardım düğmeleriyle sağlanır. Çok çeşitli düğme tasarımı yapılacağından bunların ekrana yerleştirilmesi de ayrı bir tasarım işidir.



Düğmeler: En anlatımlı yardım düğmeleriyle sağlanır. Çok çeşitli düğme tasarımı yapılacağından bunların ekrana yerleştirilmesi de ayrı bir tasarım işidir.





Çizgi romanlardaki konuşmaların ifade şekli hatırlattığından dolayı balon grafiği, gelecekte bu tür yardım eklerinin sözlüleriyle yer değiştireceği imajını yaratmaktadır.

Görsel olarak istenilen bir bilgiye nasıl ulaşılabileceği dört farklı grafikte anlatılabilir:

1. Haritalar: Bir bilgiye erişim, hypermedya sisteminin *açılış* bölümünde ortaya çıkan bir harita üzerinden öğrenilebilir. Ancak haritada gösterilen rotanın her zaman hafızada tutulması mümkün değildir. Bunun için, haritanın küçük boyuttaki bir kopyası, kullanıcıya strüktürün neresinde olduğunu hatırlatmak için, sistemin her bir safhası içine yerleştirilir ve kullanıcının bulunduğu yer bu harita üzerinde gösterilir.

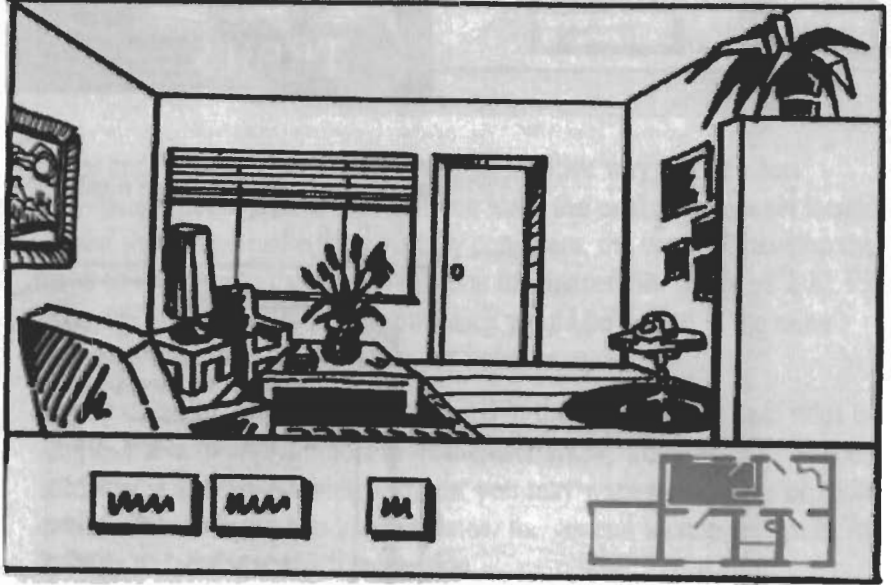
2. Oklar: Bilginin kare kare tarandığı bir sistemde, oklar, rota içinde izlenen aşamaları gösteren en iyi grafik yardımcılarıdır.

3. Üstüste çakıştırılmış görüntüler: Eğer sistem, doğrusal strüktürle kurulmuş ise bir sonraki ve bir önceki karenin kenarı, ekranda bulunan görüntünün altına ve üstüne getirilerek, bu karelere nasıl erişilebileceği kullanıcıya algılatılabilir.

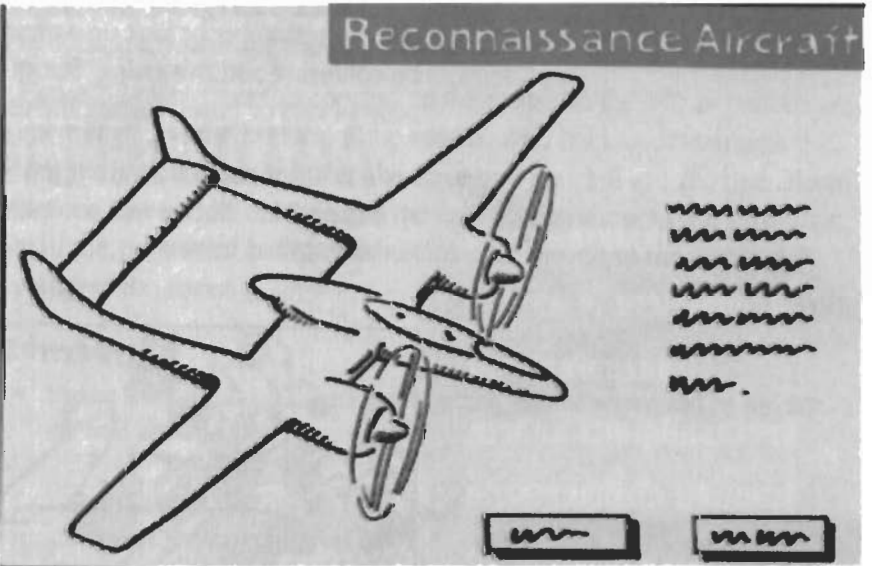
4. Hareket efektleri: Yakın zamanda yapılan araştırmalar göstermiştir ki eğer, rotanın işleyiş şekli görsel hale getirilebilirse, kullanıcı rotayı daha iyi algılayabilir [Mander92]. Bu amaçla, 'wipe', 'dissolve', 'reveal' yada 'strip' gibi hareket efektleri kullanılabilir [MacroMind94 p.47]

Bütün bunların yanında kullanıcının, yazılı ve sözlü mesajlarla uyarılarla sistemi çalıştırması istenebilir.

'LÜTFEN BAŞLAMAK İÇİN HERHANGİ BİR YERE TIKLAYIN!' cümlesi bu amaç için çok sık kullanılmaktadır.

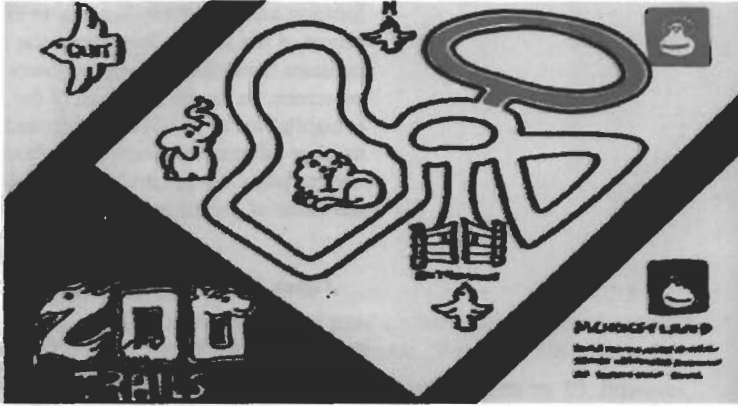


Haritalar- Bu multimedya, mekan içindeki dolaşım sağ alt köşede bir plan üzerinde gösterilmektedir. Kullanıcı bu yolla mekanın hangi noktasından baktığını rahatça algılayabilir.

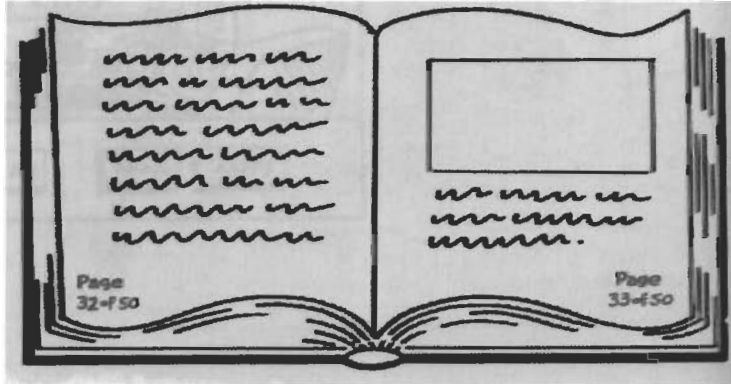


Manşetler- Yukarıda görüldüğü gibi kullanıcı bir takım manşet yazılarla hangi konu başlığı altında gezindiğini yada rotanın neresinde olduğunu anlayabilir. Bu yöntem çok sık ve belkide multimedyanın her karesinde kullanılmaktadır.





Yanıp sönen İmajlar- Yukarıdaki karede tasarımcı kullanıcının multimedyanın neresinde olduğunu göstermek için yanıp sönen bir bölge oluşturmuş, Bu sayede kullanıcı rotasını kaybetmeden yoluna rahatça devam edebilmektedir.



Sayfa Numaraları: çok sık kullanılan diğer bir yöntemde görüntüleri numaralamaktır. Bu sayede kullanıcı sanki sayfa çevirir gibi multimedyasını izler.

Kaynaklar:

[Desktop91] Yazar Adı Yok (1991). **Desktop Machintosh User's Guide**, Apple Computer Inc., İrlanda.

[Mander92] Mander R., Salammon G., Wong Y.Y. (1992) "A 'pile' Metaphor for Supporting Casual Organization of Information", **CHI'92 Konferansı**, ACM Press, ABD, s.627-634

[MacroMind94] Yazar Adı Yok. (1991). **MacroMind Director, Version 4**, User Manual, Macromind Inch., San Francisco.

**Gelecek sayı:
Bir bilgiye erişim
şeklinin tasarımı**