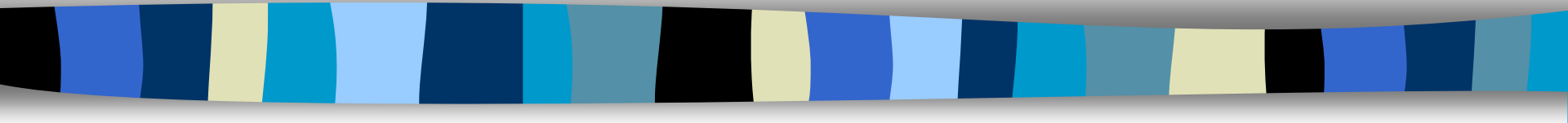


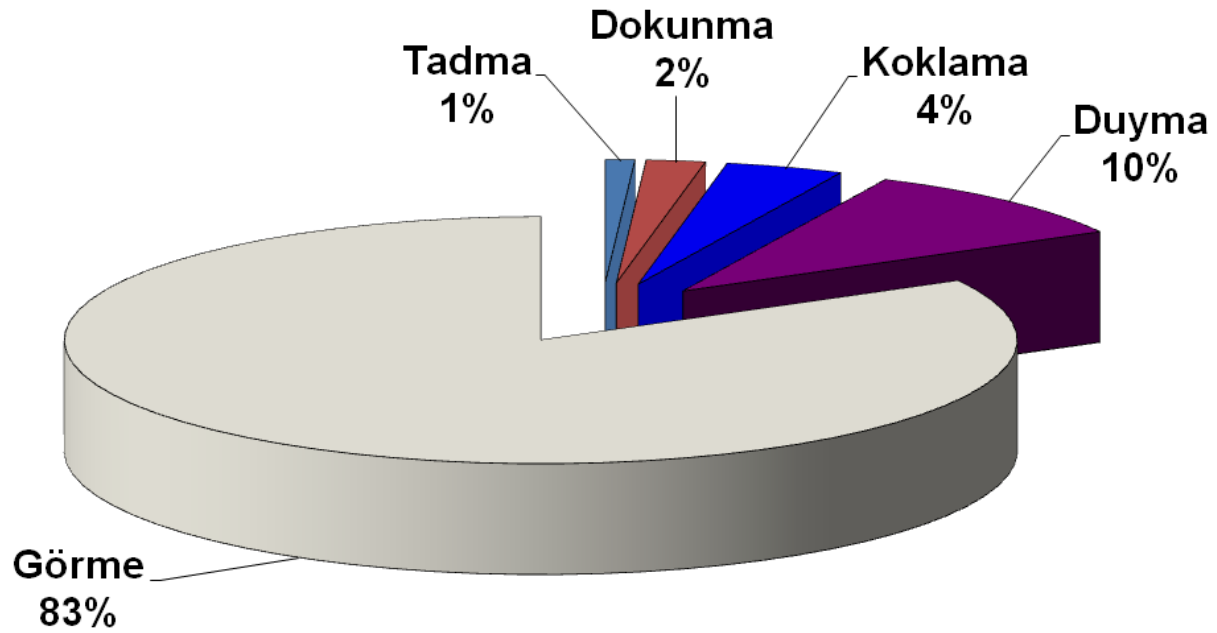
GÖRSEL TASARIM



Bu bölümü bitirdiğinizde

- Görsel tasarım öğelerinden çizgi, şekil, alan, boyut, doku, renk konuları hakkında bilgi sahibi olacak,
- Görsel tasarım ilkelerinden bütünlük, denge, vurgu, hizalama, yakınlık konularında fikir sahibi olacak,
- Bir eğitim materyali geliştirirken dikkat edilmesi gereken noktaları öğreneceksiniz.

Nasıl Öğreniriz?



TASARIM ÖĞELERİ



Tasarım Öğeleri

- Çizgi
- Şekil
- Alan
- Boyut
- Doku
- Renk



Çizgi

- En fazla kullanılan öğedir.
- Çizgi, dikkati belirli bir noktaya çekebildiği gibi belirli bir yolun izlenmesini de sağlayabilir.
- Çizgiler yön ve hareket gösterebilirler.
- Şekilleri ayırma ve birleştirme işlevi görürler.

Çizgi



sanal kampüs • öğrenme ve içerik yönetim sistemleri

ANASAYFA HAKKINDA KAMPÜSLER OYNATICILAR

07 | TEM

Orçun Madran  2 

Sanal Kampüslerden Nasıl Faydalanırım?

Platformumuzun kuruluş amaçları arasında yer alan altyapı desteği sağlanması ile ilgili çalışmalarımız tamamlandı. e-Öğrenme alanındaki en popüler öğrenme ve içerik yönetim sistemlerini sizlerin kullanımına sunmaya başladık. Bu ve benzeri **Sanal Kampüs** hizmetlerinden faydalanmak için tek yapmanız gereken üyelik işlemlerini tamamlamanız.

Ayrıntılı bilgi için [tıklayınız](#).

Belirli bir noktayı (ANASAYFA) işaret eden çizgi kullanımı.

Çizgi



Ankara – İstanbul arası izlenecek yolu gösteren çizgi kullanımı (Google).

Şekil

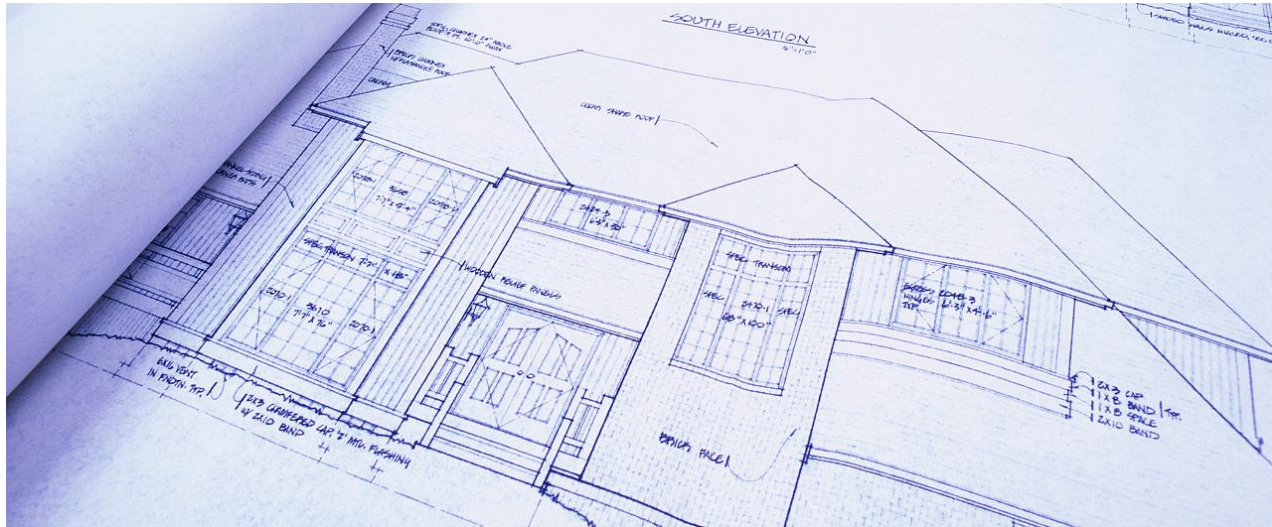
- Şekil bir yüzey üzerine yaratılan iki boyutlu biçimlerdir.
- Farklı şekiller bir araya gelerek anlamlı bir bütün oluşturabilirler.
- Şekiller kimi zaman herhangi bir cismin sadece kenar çizgileri ile görüntülenmesinde kullanılırlar. Bunu siluet olarak ifade etmek de mümkündür.

Şekil



Örnek Siluetler

Şekil



Mimari Çizim Örneği

Alan

- Görsel materyallerde alan kullanımı materyalin anlaşılabilir olması açısından büyük önem taşır.
- Kapalı (dolu) ya da açık (boş) alanlar olarak ikiye ayırabileceğimiz alan kullanımına en güzel örneklerden biri dergi ya da kitap tasarımlarıdır.
- Bu tasarımlarda sayfanın tamamı metin ya da şekiller ile doldurulmaz. Okuyucunun içeriği daha rahat takip edebilmesi için boş alanlara yer verilir.

Alan



"Much of what you know about doing interactive on the web no longer applies."

—Chris Petty, Bluesky North

MOBILE GAMING GROWS UP

Games on mobile phones are nothing new. And that's the crux of the biggest challenge for creatives. "Clients may suggest a certain type of game they'd like to see, often based on previous Java games," says Chris Petty, communications director at UK-based [Bluesky North](#). "There are plenty of people who are just taking Tetris and making it different colors."

With Adobe Flash Lite still emerging as a mobile technology, clients can often be too conservative in their expectations. They want to use it to speed development times, but they don't always see the opportunities for enhanced visual design and interactivity. Plus, says Petty, "there's an industry-wide bias toward developer skills, with the assumption that design skills will follow."

→ SIMPLICITY AND BEAUTY ARE HALLMARKS OF THE GO SUSHI MOBILE GAME, CREATED BY BLUESKY NORTH.



Both games are simple, beautiful, and highly addictive. Navigation leverages the left and right "shoulder keys" found directly under mobile phone screens. "There's no need to recreate the established conventions," explains Petty. The games use a combination of vector and bitmap graphics—vector for scalable, prominent graphics, bitmap for low-K, background graphics.

"Much of what you know about doing interactive on the web no longer applies," says Petty. Use of text, color, and motion all have to make sense on a 2x2 screen. In the case of Fickle Blox, this meant creating 12 simple characters with easily recognizable, emotion-like expressions: a wink, a scowl, a happy face. "If you're coming from a larger-format graphic design background, you may have a tendency to add more detail than necessary," says Petty. "You can put treckles on a character's skin, but your users won't see them on a small screen."

The art of trial and error

"Testing is massively important," says Petty. "You have to be really objective about how things like colors are working together." The new Adobe® Device Central CS3 makes it easy to view and test every aspect of your mobile design on a wide variety of handsets—all from your desktop. [Learn how more.](#)



COVER STORY
THE INCREDIBLE, SHRINKING SCREEN



FEATURE
NATURAL SYNTHESIS



FEATURE
PLAYING WITH PRINT



FEATURE
FINE FILMMAKING (ON A FINITE BUDGET)

CONTENTS



Dergilerde alan kullanımı

Alan

Similarity

Elements that are similar are perceived to be more related than elements that are dissimilar.

The principle of similarity is one of several principles referred to as Gestalt principles of perception. It asserts that similar elements are perceived as a single group or chunk, and are interpreted as being more related than dissimilar elements. For example, a simple matrix containing alternating rows of dots and squares will be interpreted as a set of rows only because the similar elements group together to form horizontal lines. A complex visual display is interpreted as having different areas and types of information depending on the similarity of color, size, and shape of its elements; similar elements are interpreted as being relevant to one another.

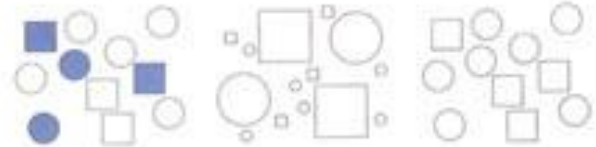
The grouping resulting from similarity reduces complexity and reinforces the relatedness of design elements. Conversely, a lack of similarity results in the perception of multiple, separate chunks, and reinforces differences among the elements. Certain kinds of similarity work better than others for different situations. Similarity of color results in the strongest grouping effect; it is strongest when the number of colors is small, and it decreases in effectiveness as the number of colors increases. Similarity of size is effective when the sizes of elements are clearly distinguishable from one another, and it is an especially appropriate grouping strategy when the size of elements has additional benefits (e.g., large buttons are easier to press). Similarity of shape is the weakest grouping strategy; it is best used when the color and size of other elements is uniform, or when used in conjunction with size or color.

Use similarity to indicate relatedness among elements in a design. Represent elements such that their similarity corresponds to their relatedness, and represent unrelated or antagonistically related items using different colors, sizes, and shapes. Use the broadest colors and simplest shapes possible for the strongest grouping effect, ensuring that elements are sufficiently distinct to be easily detectable.

See also Chunking, Memory, and Self-Similarity

The Gestalt view of similarity is "Gestaltprinzipien der Wahrnehmung" (Principles of Perception in Perceptual Form), by Max Wertheimer, *Psychologische Forschung* 1923, vol. 1, p. 302-312, reprinted in *A Source Book of Gestalt Psychology*, W.D. Dill (ed.), Routledge & Peter Paul, 1958, p. 73-86. See also *Principles of Gestalt Psychology* by Kurt Koffka, Harcourt-Brace, 1935.

Note that a significant portion of the population is color blind, making the strategy of using color alone. Therefore, consider using an additional grouping strategy when using color.



Elements having identical color, size, and shape will group together. Note the strength of color as a grouping strategy relative to size and shape.



The remote control uses color, size, and shape to group buttons. Note the relationship between the central square buttons and the oval buttons and how similar they are to each other.



Similarity in elements used to create shape. For example, the stripes on the fish create the shape of the fish. Similarity in elements used to create shape. For example, the stripes on the fish create the shape of the fish.

Kitaplarda alan kullanımı

Boyut

- Görsel tasarım içerisinde kullanılan bir cismin boyutu çoğu zaman yanıltıcı olabilir.
- Cisim diğer cisimler ile birlikte kullanıldığında boyut açısından bir anlam ifade eder.

Boyut



Ağacın parmaklar arasında durması; ağacın minyatür olduğu ya da ağacı tutanın dev olduğu hissini vermektedir

Boyut



Yapılan arařtırmanın büyüklüğü ifade edilmeye alışılıyor

Doku

- Grsellerin oęu iki boyutludur.
- Bu grsellerde doku ve desen kullanarak ünc bir boyut eklemek mmkn olabilir.
- Doku, grselin hem daha gereki gzkmesine, hem de zeminle cisim arasında oluřan farklılık sayesinde daha rahat algılanmasına yardımcı olur.

Doku



Solda düz kahverengi zemin. Sağda ağaç dokusu

Doku



Solda doku uygulanmamış gitar.

Sağda doku uygulanmış ve üç boyut etkisine sahip olan gitar



Renk

- Renk görsel materyallerde önemli bir unsur olmakla birlikte etkililiği bilinçli kullanılmasına bağlıdır.
- Günümüz eğitim teknolojileri kapsamında kullanılan araç gereçler – özellikle yansıtım (projeksiyon) cihazları – materyallerdeki renk kullanımını daha da önemli hale getirmektedir.
- Yanlış tema ve renk tercihleri materyalin kullanımını olumsuz yönde etkilemekte, özellikle okunabilirlik açısından sorunlara yol açmaktadır.

Renk

Sunum Kaygısını Anlama ve Denetleme

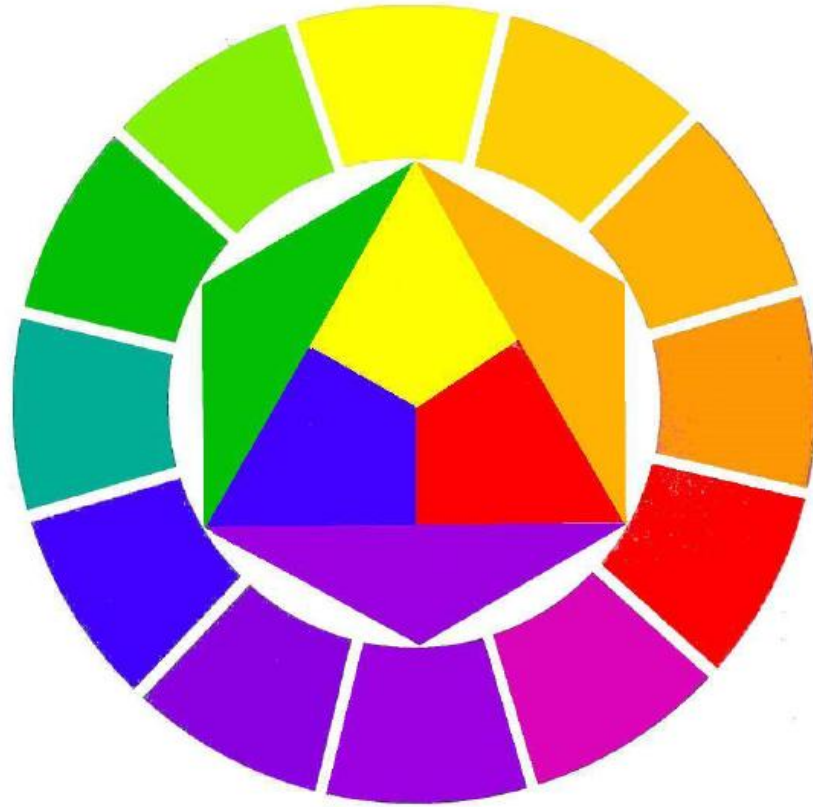


- Tamamen doğal bir durumdur.
- Sunumunuza olumlu etkisi olabilir.
- Durumu ciddiye almanızı sağlar.
- Çok yüksek düzeyde kaygı ya da kaygısızlık sizi olumsuz yönde etkiler.
- Kaygıyı belirli bir düzeyde tutabilmek önemlidir.
- Orta düzeyde bir heyecan dalgası size yeterli enerjiyi verir.



Geri plan ve metin renklerinin hatalı seçilmesi sonucu okunabilirliğin azalması.

Renk emberi



TASARIM İLKELERİ





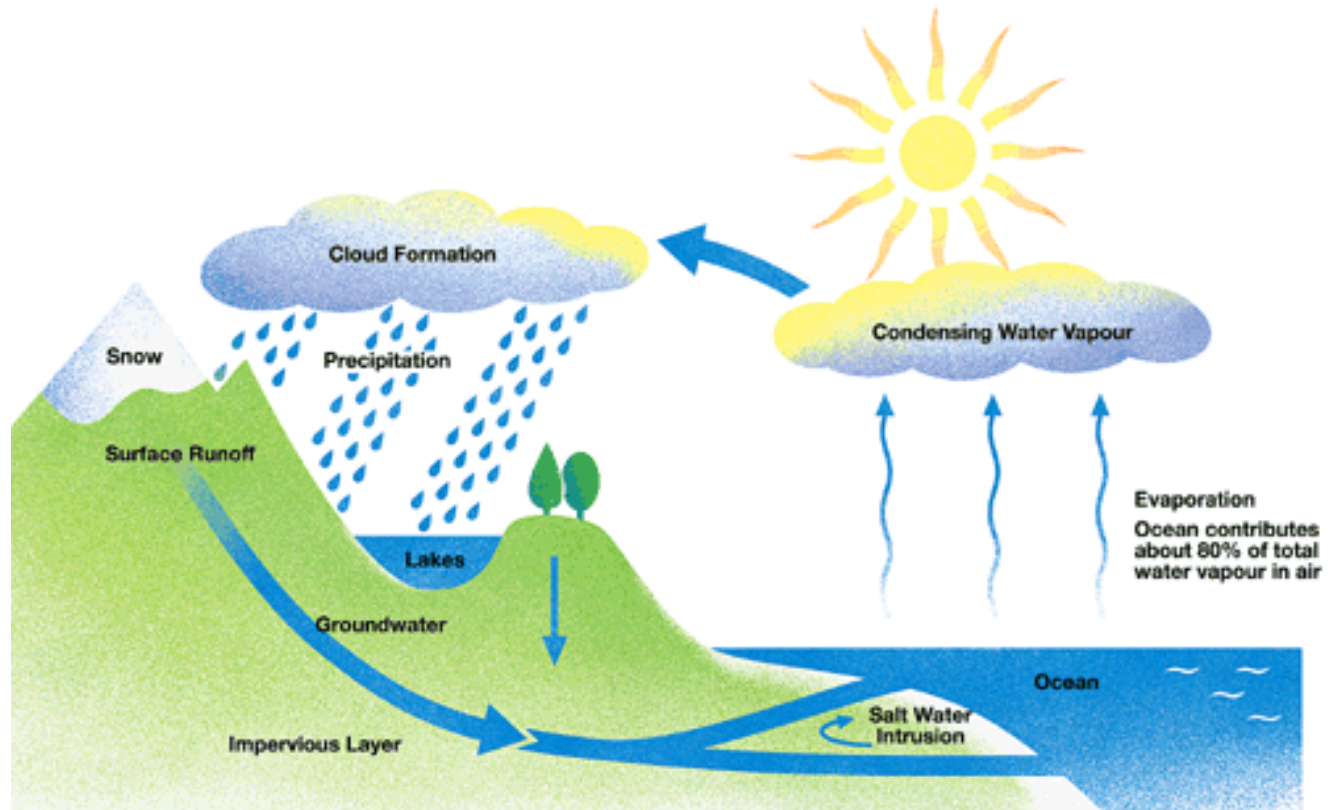
Tasarım İlkeleri

- Bütünlük
- Denge
- Vurgu
- Hizalama
- Yakınlık

Bütünlük

- Bütünlük, bir görseli meydana getiren öğelerin bir bütün olarak görünmesini sağlayan, öğeler arasındaki ilişkidir.
- Bütünlüğü oluşturacak olan ilişkinin kurulabilmesi için bir önceki konuda bahsedilen tasarım öğelerinden (çizgi, şekil, renk, vb.) faydalanılır.
- Materyal içerisinde bütünlüğün sağlanmış olması mesajı anlamayı ve yorumlamayı kolaylaştırır.

Bütünlük



Bütünlük

- Bütünlüğün sağlanması açısından yapılan hataların başında materyalin içinde çok sayıda ve birbiri ile ilişkisi düzgün bir şekilde ifade edilememiş öğelerin kullanımı yer alır.
- Bu tür hataları en aza indirebilmek için verilmek istenen mesaj tasarımcı tarafından açık ve net olarak ifade edilebilmelidir. Tasarımcının aklına gelen tüm fikirler materyale yansıtılmamalıdır.

Bütünlük

SANATÇILARIMIZ	RESTAURANTIMIZ	HALK MÜZİĞİ	MENÜ	YEMEKLERİMİZ	İLETİŞİM
--------------------------------	--------------------------------	-----------------------------	----------------------	------------------------------	--------------------------

MARTESİ ,YELİZ ARAL PAZAR GÜNLERİ SİZİ

DIYAR RESTAURANT & TÜRKÜEVİ İYİ GÜNLER DİLER...



200 kişi kapasiteli düğün ve nişan yemeklerinizin verilebilirsiniz

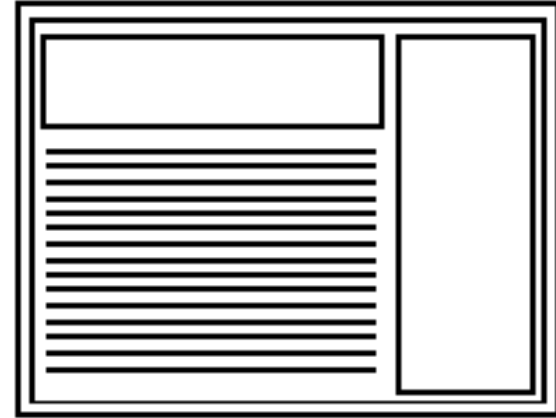
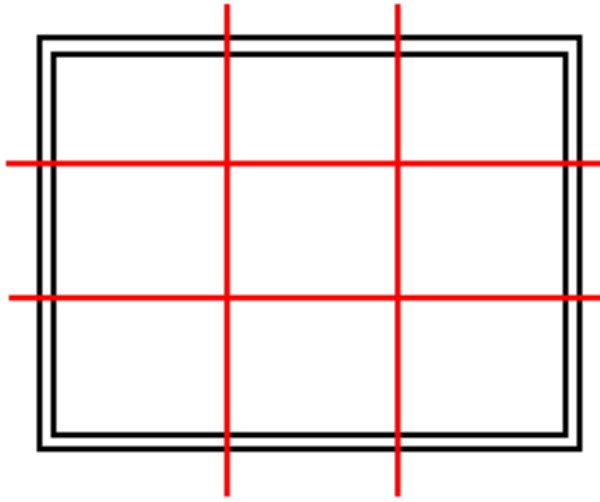




TURİZM BAKANLIĞI DENETİMİNDEYİZ
SİZİN RESTAURANTINIZ

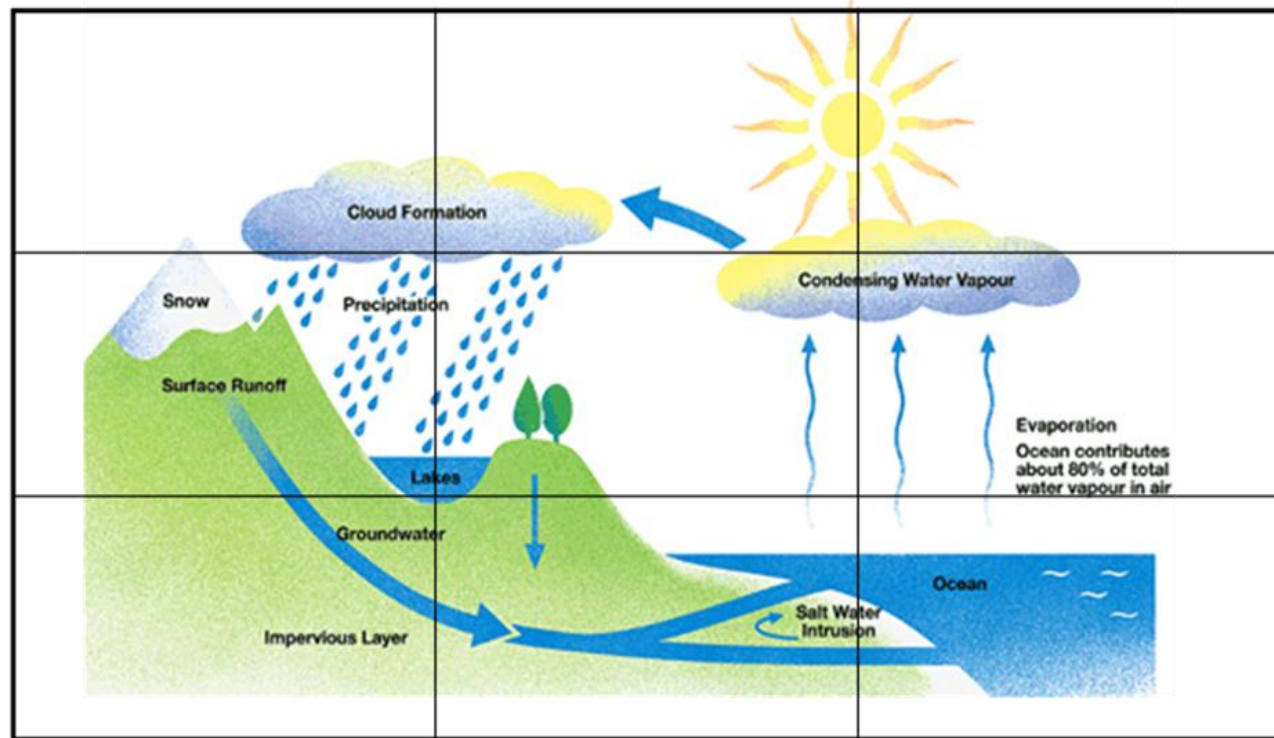
Özel kebab ve kanat tadını türküyle birleştiren tek adres

Bütünlük



“3x3” kuralı ile elde edilen matris

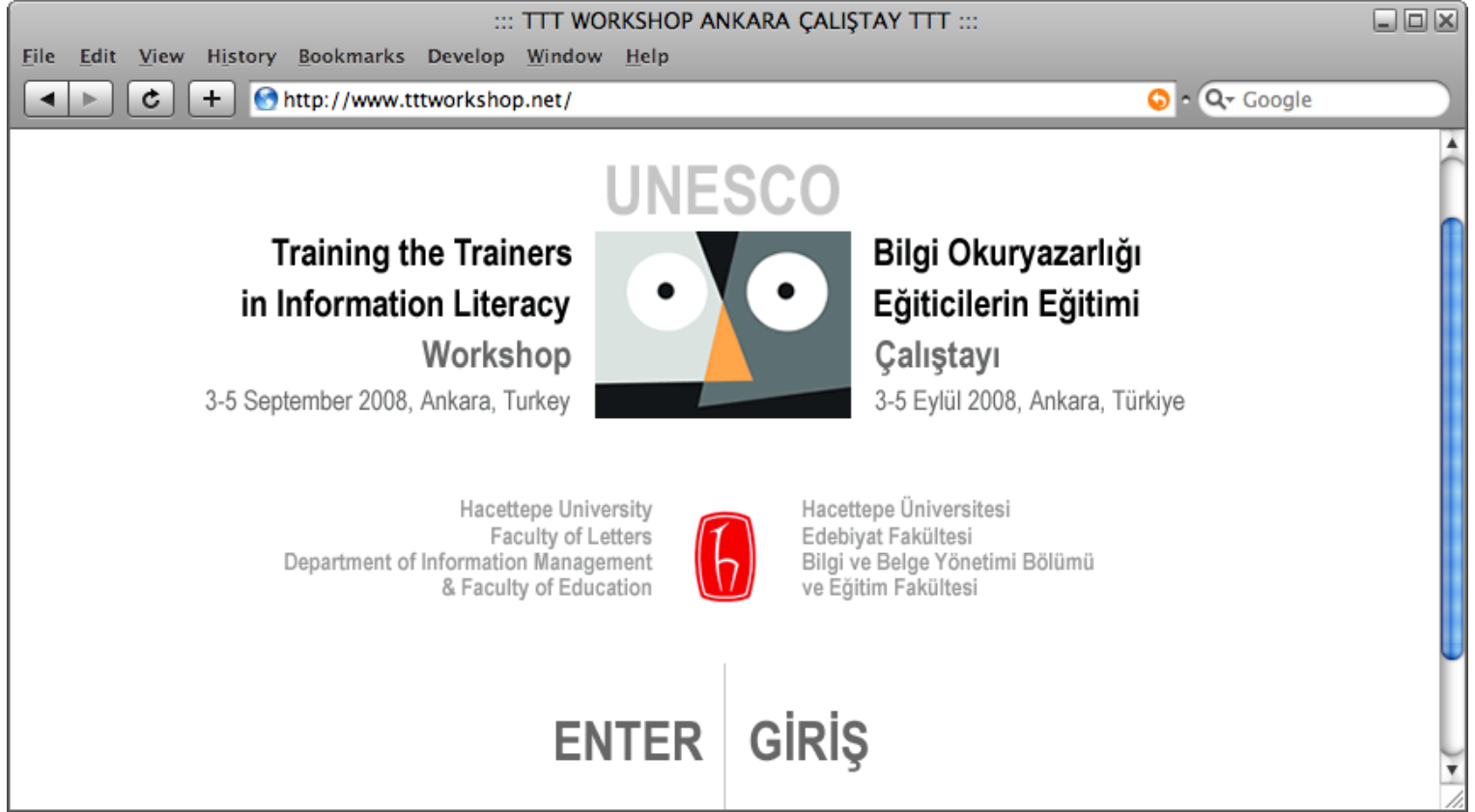
Bütünlük



Denge

- Denge, öğelerin yatay ve dikey olarak materyale eşit ağırlıkta dağıtılması (yerleştirilmesi) yoluyla oluşturulur. İki türlü denge vardır:
- Formal (Simetrik): Bir materyalin ortadan ikiye bölündüğünde öğelerin simetrik olarak (her iki tarafta da birbirinin aynı şekilde) yerleştirilmesi.
- İnfomal (Simetrik olmayan): Ağırlık olarak her iki tarafta eşittir ancak kullanılan öğeler farklıdır. Dengenin informal şekilde sağlanması materyale belirli ölçüde hareketlilik kazandırabilmektedir.

Denge



Formal (Simetrik) olarak kurulmuş denge

Denge



İnformal (Simetrik olmayan) olarak kurulmuş denge

Denge

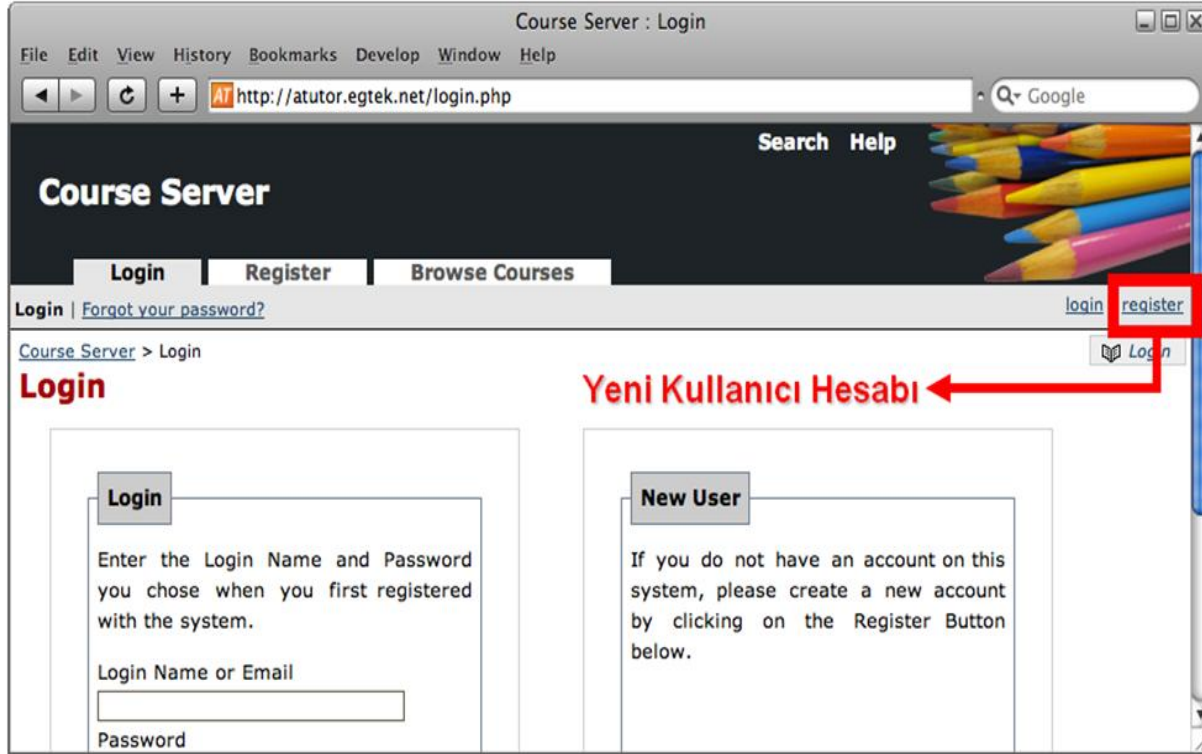


Denge'nin kullanılmadığı (dengesiz) materyal

Vurgu

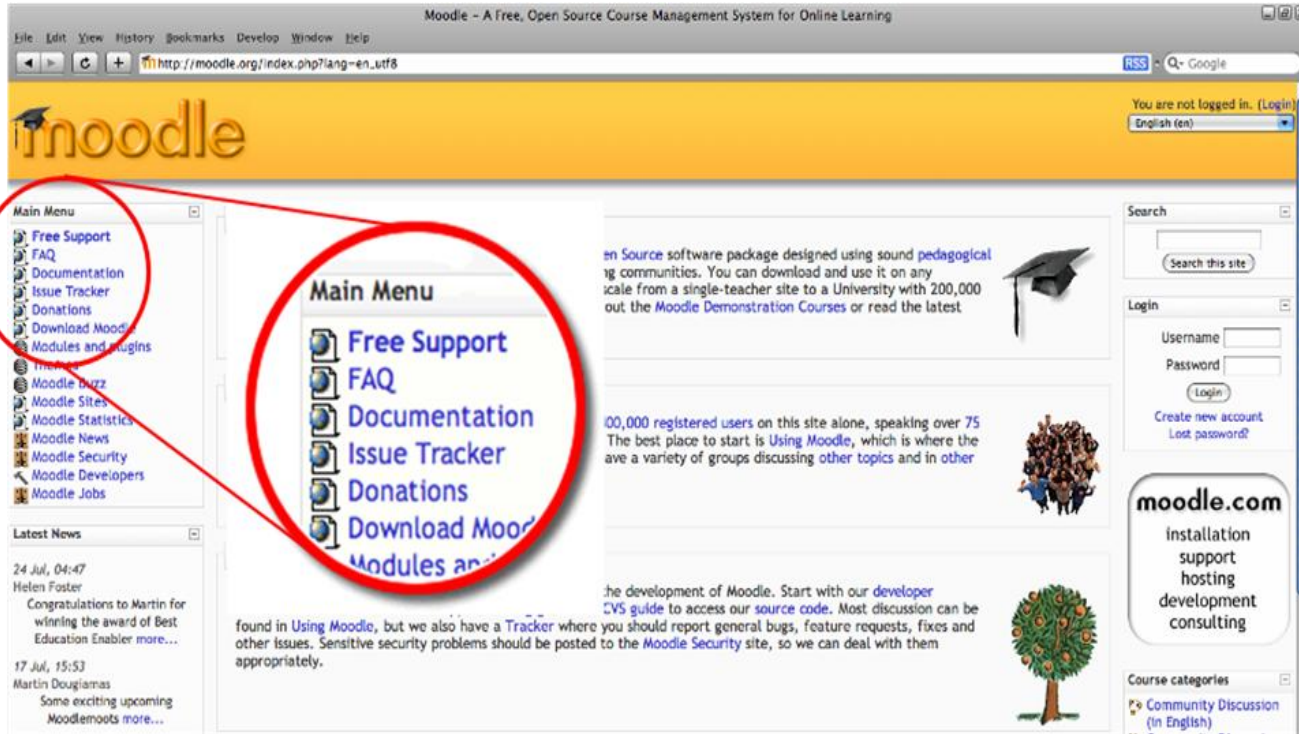
- Materyal’de kullanılan görsellerin belirli bir bölümüne dikkat çekilmek istenebilir. Öğeyi ilgi merkezi haline getirebilmek için kullanılan farklı teknikler bulunmaktadır. Bu teknikler bazıları aşağıda listelenmiştir:
- Ok ve benzeri yön gösteren çizgilerin ve şekillerin kullanılması.
- Odaklanılacak öğenin farklı şekilde boyutlandırılması.
- Farklı renk ve doku kullanımları.

Vurgu



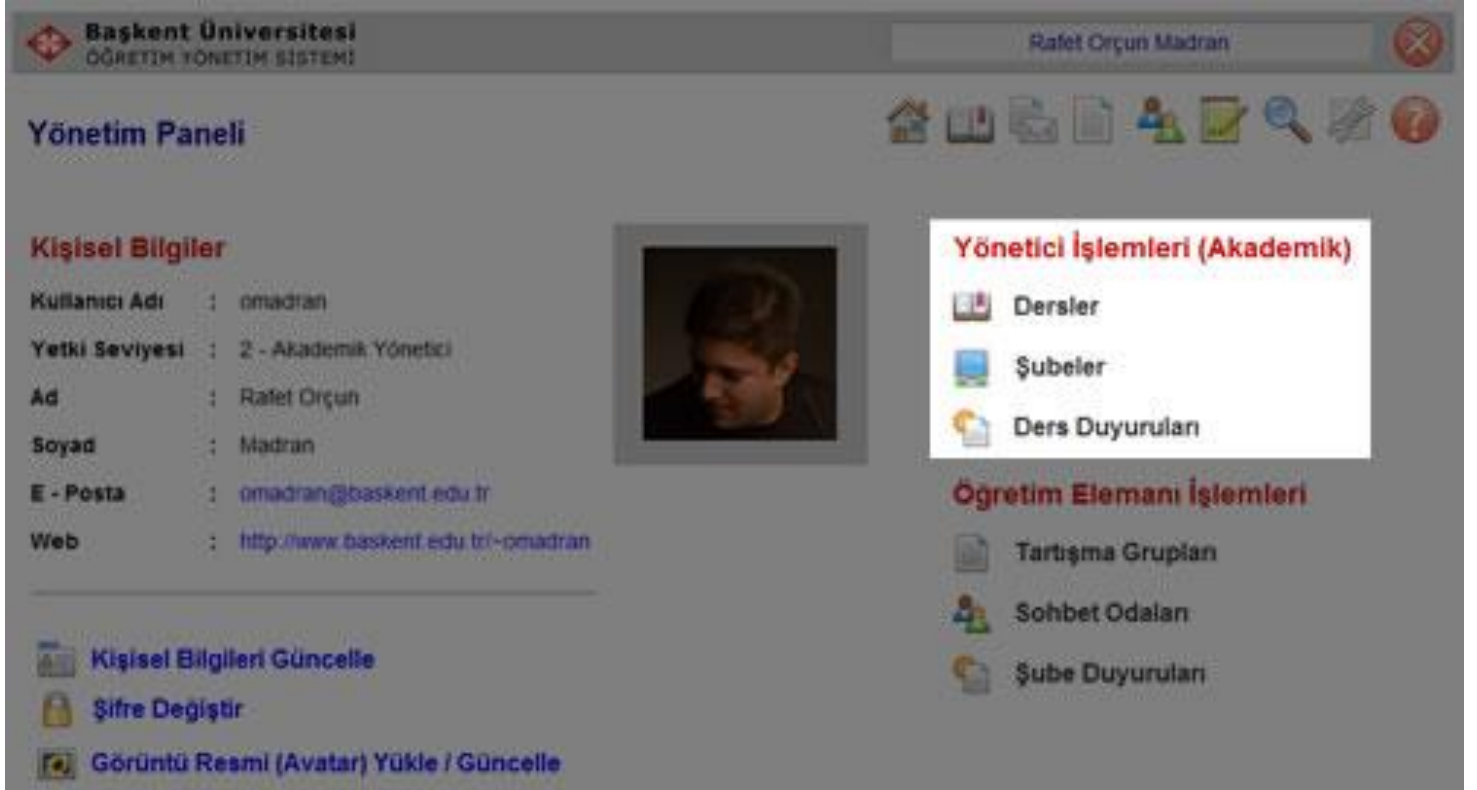
Vurgu'da çizgi ve şekil kullanımı

Vurgu



Vurgu'da farklı boyut kullanımı

Vurgu




Başkent Üniversitesi
ÖĞRETİM YÖNETİM SİSTEMİ

Rafet Orçun Madran




Yönetim Paneli

Kişisel Bilgiler




Kullanıcı Adı : omadran
Yetki Seviyesi : 2 - Akademik Yönetici
Ad : Rafet Orçun
Soyad : Madran
E - Posta : omadran@baskent.edu.tr
Web : <http://www.baskent.edu.tr/~omadran>






Yönetici İşlemleri (Akademik)

-  Dersler
-  Şubeler
-  Ders Duyuruları

Öğretim Elemanı İşlemleri

-  Tartışma Grupları
-  Sohbet Odaları
-  Şube Duyuruları

 [Kişisel Bilgileri Güncelle](#)
 [Şifre Değiştir](#)
 [Görüntü Resmi \(Avatar\) Yükle / Güncelle](#)

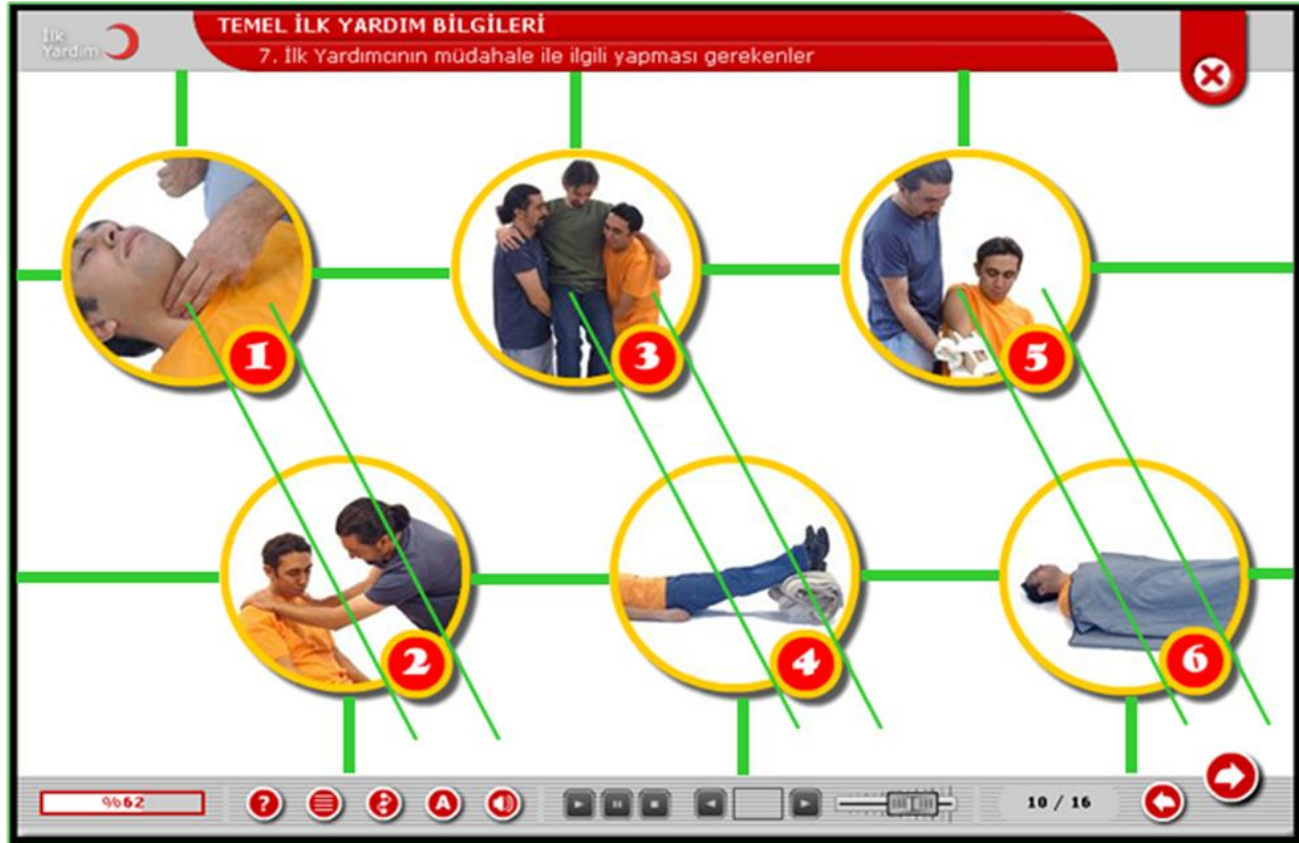
Vurgu'da renk kullanımı



Hizalama

- Hizalama, görsel materyallerin daha kolay algılanmasında, öğeler arasında kurulan ilişkilerin daha rahat anlaşılmasında önemli rol oynar. Materyal içinde düzenli bir şekilde yerleştirilmiş öğeler öğrenmede de kolaylık sağlar.
- Materyalde hizalama kullanımı sırasında, öğeler arası hizalamanın yanı sıra tüm öğelerin materyale göre hizalanmasına da özen gösterilmelidir.

Hizalama

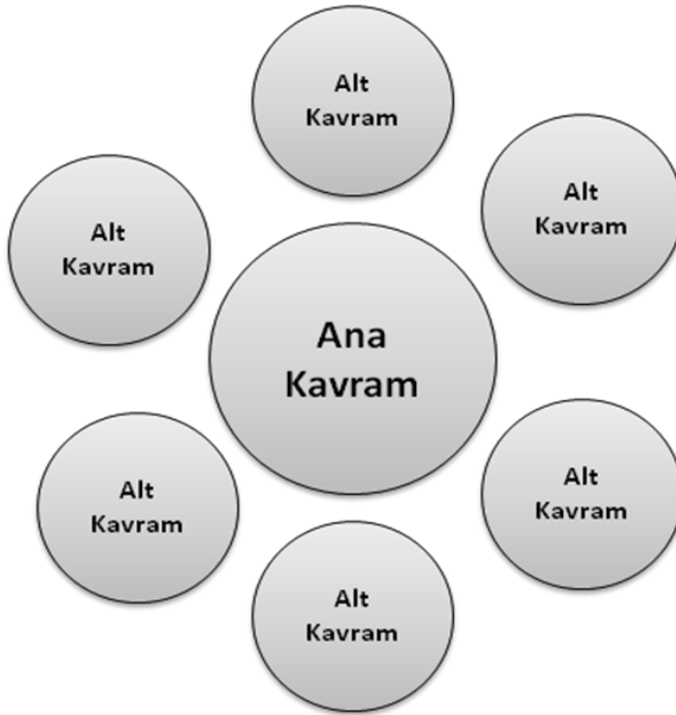


Eğitim materyalinde hizalama kullanımı

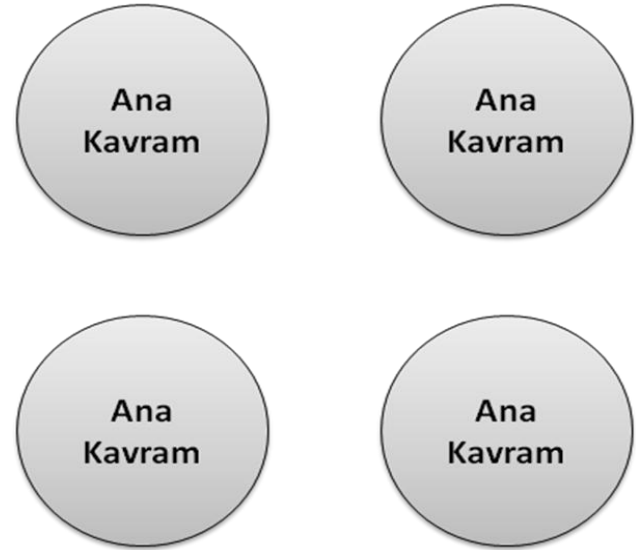
Yakınlık

- Eğitim materyallerinde belirli bir kavramı ifade edebilmek, mesajı iletebilmek için birden fazla öge kullanılabilir.
- Bu ögelerin arasındaki ilişkiyi ögelerin birbirleri arasındaki uzaklıkları ve yakınlıkları belirler.
- Birbirleri ile yakın ögeler ilişkili uzak olan ögeler ise ilişkisiz olarak anlamlandırılırlar.

Yakınlık

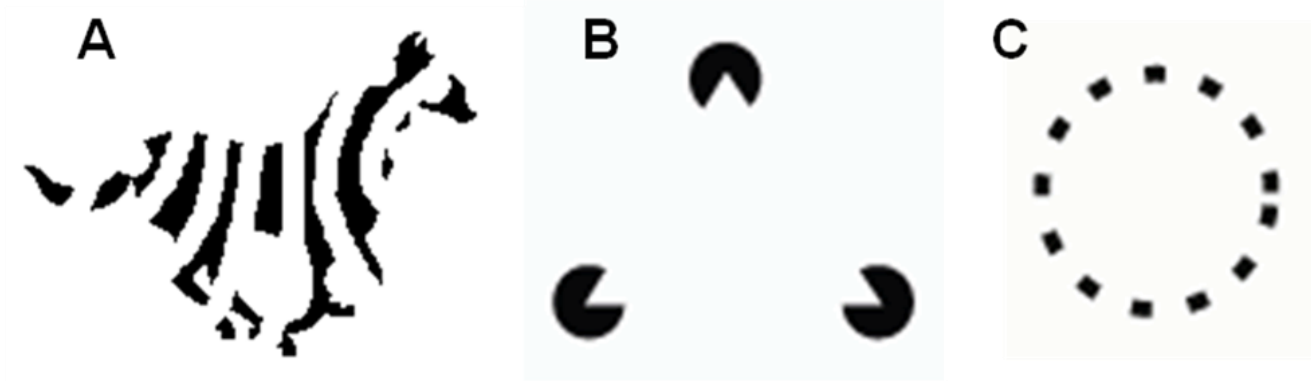


İlişkili Ögeler



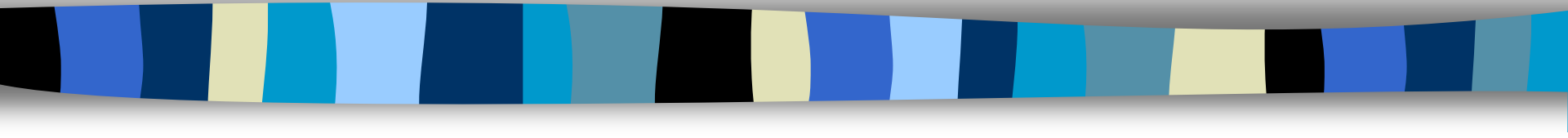
İlişkisiz Ögeler

Yakınlık



Görsel öğelerde yakınlık ve insan algısı üzerindeki etkisi

Eğitsel Materyallerde Görsel Tasarım



Resim, Fotoğraf ve Grafik Kullanımı

- Bu ögelerin kullanımı ne çok soyut ne de çok gerçekçi olmalıdır.
- Gerçek resimler (fotoğraflar) yerine karikatürler, çizimler ya da diyagramlar kullanılmalıdır.
- Bu şekilde çok fazla ayrıntıya girerek öğrencinin dikkatinin dağılması ve odaklanılacak ana konudan uzaklaşması önlenmelidir.

Resim, Fotoğraf ve Grafik Kullanımı



Hızla giden bir arabanın tasviri için çizim kullanılması.
Aynı tasvirin gerçek bir yarış arabası görseli ile yapılması,
öğrencilerin marka, model, renk gibi ayrıntılara
odaklanmasına neden olabilir

Resim, Fotoğraf ve Grafik Kullanımı

- Öğretim amaçlı bir görsel materyal tasarlarken, nesnelerin gerçeklik derecesinden çok anlamsal boyutunu dikkate almak gerekmektedir.
- Boyut açısından öğenin daha iyi ifade edilebilmesi için ölçek kullanılabilir. Rakamsal bilgilerin aktarılmasında grafiklerden faydalanılmalıdır.

Metin Kullanımı

- Görselin genelinde aynı tip yazı tipinin kullanılmasına gayret gösterilmelidir.
- Belirli bir noktaya dikkat çekilmesi amacıyla altı çizili, kalın, renkli ya da italik yazı tipi tercih edilebilir.
 - Duyduğunuz **kaygının** ya da sunum esnasında yaşadığınız **sorunların** çok büyük bir bölümünü dinleyici fark etmez.

Metin Kullanımı

- Sürekli büyük harf ya da yazı tipi efektleri (altı çizili, italik vb.) kullanılması okunabilirliği azaltacaktır. Bu tür kullanımdan kaçınılmalıdır.

EĞİTİMDE KALİTENİN YAKALANABİLMESİ İÇİN GELECEĞİN VE DEĞİŞİMİN ÇOK İYİ ALGILANMASI GEREKİR. BİLGİ VE TEKNOLOJİNİN SAĞLADIĞI DEĞİŞİM VE YAŞANAN GELİŞMELER; SALT BİLGİYİ HATIRLAMA, EZBERLEME, TEKRARLAMA VE DEPOLAMA BECERİLERİ KAZANMAYA YÖNELİK VERİLEN EĞİTİM ANLAYIŞINDAN, BİLGİ TABANLI BECERİLERİN YENİ DURUMLARA TRANSFER EDİLMESİNE ÖNEM VEREN EĞİTİM ANLAYIŞINA DOĞRU BİR DEĞİŞİMİN BAŞLAMASINI ZORUNLU HALE GETİRMİŞTİR.

Eğitimde kalitenin yakalanabilmesi için geleceğin ve değişimin çok iyi algılanması gerekir. Bilgi ve teknolojinin sağladığı değişim ve yaşanan gelişmeler; salt bilgiyi hatırlama, ezberleme, tekrarlama ve depolama becerileri kazanmaya yönelik verilen eğitim anlayışından, bilgi tabanlı becerilerin yeni durumlara transfer edilmesine önem veren eğitim anlayışına doğru bir değişimin başlamasını zorunlu hale getirmiştir.

Metin Kullanımı

Eğitim Teknolojisi



Eğitim teknolojisi "eğitim bilimleri" ailesinde yer almakla birlikte bilgisayar bilimleri, dizge kuramı, bilişsel bilimler, psikoloji, toplumbilim ve diğer bazı bilim dallarından beslenen, kendine has özellikleri olan, çoklu disiplin bir bilim dalıdır. Daha çok bir toplum bilim paradigması içerisinde yer bulsa da doğa bilimleri ile de ilişki içerisindedir. Hem araştırma yöntemleri hem de oluşturulan bilginin uygulanması bağlamında doğa bilimleri ile kesişir.

Eğitim teknolojisi bilim dalını tanımlamak için birçok kurum ve örgüt tarafından bir çok ifade ortaya atılmış ve/veya ilgili kurullarda ve toplantılarda kabul edilmiştir. Yukarıdaki ifade, eğitim teknolojisi bilim dalının uluslararası örgütü olan Association for Educational Communications and Technology'nin (AECT) son eğitim teknolojisi tanımıdır.

Eğitim teknolojisi bir bilim dalının adı olmakla birlikte hem bu bilim dalı çerçevesinde geliştirilen tek bir uygulamanın ifadesi olarak hem de uygulayıcıların meslek adı olarak da kullanılır. Bu bağlamda "Eğitim Teknolojisi" bilim dalının ortaya koyduğu bilgi ve ilkeler doğrultusunda çalışan bireylere Eğitim teknolojisi denir. Ortaya çıkarılan teknolojilerin tamamına birden Eğitim teknolojileri denir.

Eğitim Teknolojisi bilim dalını ifade etmek için öğretim teknolojisi ifadesi de kullanılabilir. Ancak, Öğretim teknolojisi eğitim teknolojisinin kapsadığı başka bir bilim dalıdır. Bizatihi kendisi değildir. Eğitim teknolojisi tüm öğrenmeleri hedef almakta iken öğretim teknolojisi kurumsal, tasarlanmış, müfredatlandırılmış ve istedik öğrenmeleri hedef almaktadır.

Eğitim teknolojilerine örnek vermek gerekirse kalem, kâğıt ve kitap gibi en eski teknolojiler sıralanabilir. Günümüzde elektronik donanımlar ve bu donanımlar üzerinde çalışan yazılımlar biçiminde de eğitim teknolojileri geliştirilmektedir.

Sunum için hazırlanan materyallerde en çok karşılaşılan hatalardan biri örnekte görüldüğü gibi uzun metinlerin ardı ardına kullanılmasıdır

Metin Kullanımı

Eğitim Teknolojisi



Eğitim teknolojisi "eğitim bilimleri" ailesinde yer almakla birlikte bilgisayar bilimleri, dizge kuramı, bilişsel bilimler, psikoloji, toplumbilim ve diğer bazı bilim dallarından beslenen, kendine has özellikleri olan, çoklu disiplin bir bilim dalıdır. Daha çok bir toplum bilim paradigması içerisinde yer bulsa da doğa bilimleri ile de ilişki içerisindedir. Hem araştırma yöntemleri hem de oluşturulan bilginin uygulanması bağlamında doğa bilimleri ile kesişir.

Eğitim teknolojisi bilim dalını tanımlamak için birçok kurum ve örgüt tarafından bir çok ifade ortaya atılmış ve/veya ilgili kurullarda ve toplantılarda kabul edilmiştir. Yukarıdaki ifade, eğitim teknolojisi bilim dalının uluslararası örgütü olan Association for Educational Communications and Technology'nin (AECT) son eğitim teknolojisi tanımıdır.

Eğitim teknolojisi bir bilim dalının adı olmakla birlikte hem bu bilim dalı çerçevesinde geliştirilen tek bir uygulamanın ifadesi olarak hem de uygulayıcıların meslek adı olarak da kullanılır. Bu bağlamda "Eğitim Teknolojisi" bilim dalının ortaya koyduğu bilgi ve ilkeler doğrultusunda çalışan bireylere Eğitim teknoloğu denir. Ortaya çıkarılan teknolojilerin tamamına birden Eğitim teknolojileri denir.

Eğitim Teknolojisi bilim dalını ifade etmek için öğretim teknolojisi ifadesi de kullanılabilir. Ancak, Öğretim teknolojisi eğitim teknolojisinin kapsadığı başka bir bilim dalıdır. Bizatihi kendisi değildir. Eğitim teknolojisi tüm öğrenmeleri hedef almakta iken öğretim teknolojisi kurumsal, tasarlanmış, müfredatlandırılmış ve istendik öğrenmeleri hedef almaktadır.

Eğitim teknolojilerine örnek vermek gerekirse kalem, kâğıt ve kitap gibi en eski teknolojiler sıralanabilir. Günümüzde elektronik donanımlar ve bu donanımlar üzerinde çalışan yazılımlar biçiminde de eğitim teknolojileri geliştirilmektedir.

Zemin ve metin renginin yanlış kullanımı

Renk Kullanımı

- Dikkat çekilmek istenilen öğelerin renk seçimlerinde parlak ve canlı renklere ağırlık verilmelidir.
- Bir bütünü oluşturan öğelerin (örneğin bir sunumu oluşturan yansılardan) her birinde aynı temanın (zemin rengi, yazı tipi rengi vb.) kullanılmasına özen gösterilmelidir.
- Görsellerdeki renk sayısı kısıtlanmalıdır. Renk kullanımında aşırıya kaçmak, görselin rahat takip edilebilmesini engelleyebilir.

Renk Kullanımı

Etkili Sunuř Teknikleri



- Giriř
- Sunum kaygısını anlama ve denetleme
- *Sunuma hazırlık*
- Sunumun hazırlanması
- **Görsel ve işitsel** araçların seçimi ve kullanımı
- Uygulama önerileri ve örnekler
- Sonuç

Görsel içinde aşırı renk kullanımı

Biçim

- Görsel, mümkün olan en sade şekilde hazırlanmaya çalışılmalıdır. Görsel içinde kullanılan öğelerin dengeli bir şekilde yerleştirilmesi gerekmektedir.
- İnsan gözüne uyum sağlayacak şekilde, özellikle yansıtılan materyallerde yatay kullanıma dikkat edilmelidir. Görsel, farklı ışık koşullarında ve değişik uzaklıklardan okunabilir olmalıdır.

Biçim

sanalkampüs

WEB TABANLI ÖĞRENME İÇERİK YÖNETİM SİSTEMİ

 [Rafet Orçun Madran](#) 12 Ekim 2009, Pazartesi

[Anasayfa](#) [Dersler](#) [Mesajlar](#) [Arama](#) [Yardım](#) [Yönetim](#) [Çıkış](#)

 **Ana Sayfa**

 **Haberler - Duyurular - Etkinlikler** [Duyuru Arşivi](#) 


Yayında olan haber, duyuru ya da etkinlikler ile ilgili bilgi bulunmamaktadır.

Daha önce yayınlanmış olan haber, duyuru ya da etkinlikler ile ilgili bilgilere ulaşmak için [tıklayınız](#).

Kısa Yollar 

Mesajlar    
Yeni mesajınız yok.

Kişisel Bilgiler
 [Bilgileri Güncelle](#)
 [Şifre Değiştir](#)

Fotoğraf (Avatar)
[Yükle / Güncelle](#) 

Kaynaklar

- Google. (tarih yok). Eylül 28, 2009 tarihinde Google Maps: <http://maps.google.com> adresinden alındı
- Güven, M. (2008). Öğretim Materyali Tasarım Süreci. K. Selvi içinde, *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı* (s. 165-213). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Madran, R. O. (tarih yok). Eylül 18, 2009 tarihinde Sanal Kampüs: <http://www.sanalkampus.web.tr> adresinden alındı
- Madran, R. O. (tarih yok). *Temel İlk Yardım Bilgileri Eğitimi*. Ekim 1, 2009 tarihinde Orçun Madran'ın Kişisel Web Sitesi: <http://www.baskent.edu.tr/~omadran/projeler/icerikoyunatic/egitim.html> adresinden alındı
- Seferoğlu, S. (2007). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Yalın, H. İ. (2006). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.