

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



YAYIN GRAFİKLERİNDE DİJİTAL TEKNOLOJİLERİN ETKİSİ VE
İTERAKTİF KİTAP VE DERGİLER ÜZERİNDE ARAŞTIRMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sora Tayseer Mohammad ALWIDIAN

Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı

OCAK, 2023

T.C.
İSTANBUL AYDIN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ



YAYIN GRAFİKLERİNDE DİJİTAL TEKNOLOJİLERİN ETKİSİ VE
İTERAKTİF KİTAP VE DERGİLER ÜZERİNDE ARAŞTIRMA

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sora Tayseer Mohammad ALWIDIAN
(Y2012.310001)

Grafik Tasarımı Ana Sanat Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Amir AHMADOGLI

OCAK, 2023

ONAY FORMU

ONUR SÖZÜ

Yüksek Lisans tezi olarak sunulan “Yayın Grafiklerinde Dijital Teknolojilerin Etkisi ve İnteraktif Kitap ve Dergiler Üzerinde Araştırma” başlıklı çalışmanın bilimsel araştırma, yazma ve etik kurallarına uygun olarak tarafımdan yazıldığına ve tezde yapılan bütün alıntıların kaynaklarının usulüne uygun olarak gösterildiğine, tezimde intihal ürünü cümle veya paragraflar bulunmadığına şerefim üzerine yemin ederim.

Sora ALWİDİAN

ÖNSÖZ

“Dijital Teknolojilerin Yayın Grafikleri ve Araştırmalarında Etkileşimli Kitap ve Dergiler Üzerindeki Etkisi” adlı bu çalışma, modern dijital teknolojilerin ve podcast'lerin geleneksel gazete ve kitapların otomasyonunu nasıl etkilediğini inceler ve yayın grafiklerinin bu konudaki etkisini gösterir.

Bu çalışma, birçok insanın emeğinin, sıkı çalışmasının ve katkısının eseridir. Bu araştırma projesini en iyi şekilde yapmamda bana destek olan birçok kişiye özel teşekkür borçluyum.

Girmiş olduğum bu yolda desteklerini sunan çok değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Amir AHMADOGHILI'ya teşekkürü bir borç bilirim.

Bir öğrencinin akademik kariyeri boyunca sahip olması gereken en önemli şeylerden biri, girmiş olduğu bu yolda ona eşlik eden öğretmenlerinin destek ve sevgisidir. Öğrenciyi akademik başarıya sahip olmuş bir seviyede görebilmek için emeklerini esirgemeyen tüm hocalarıma teşekkür ederim.

Tartışma komitesinin üyelerinin tezimi tartışmaya teşvik ettikleri için onlara da şükran borçluyum ve bu mütevazı çalışmanın zenginleşmesine katkıda bulunan herkese teşekkür ederim.

YAYIN GRAFİKLERİNDE DİJİTAL TEKNOLOJİLERİN ETKİSİ VE İNTERAKTİF KİTAP VE DERGİLER ÜZERİNDE ARAŞTIRMA

ÖZET

Bu araştırma önemli konulardan biri olan “*Dijital Teknolojilerin Yayın Grafikleri ve Araştırmalarının Etkileşimli Kitap ve Dergiler Üzerindeki Etkisi*” başlıklı konuyu ele almaktadır. Teknolojik yayın grafiklerini kullanmanın ve etkileşimli kitaplar, dergiler ve diğer konular üzerinde araştırma yapmanın yararlarını ve tehlikelerini açıklığa kavuşturmakadır.

Veri toplama süreci, birçok değişken kullanılarak elde edilebilecek gerekli bilgilerin toplanması ve ölçülmesi yoluyla betimsel çalışmaya dayanmaktadır. Bu nedenle, bu süreç birçok nedenden ötürü çok önemlidir. Bunların en önemlisi, birçok sorunun, sorunun yanıtlarını ve çözümlerini elde etmeye yardımcı olur, karar vermeyi kolaylaştırmaya yardımcı olup alınan kararların kalitesini artırır. Ayrıca farklı çıktıların kalitesinin iyileştirilmesine yardımcı olur.

Bu tezin bulguları, yapay zekânın insan zekâsının yeteneklerinin taklit edildiği süreci ifade ettiği yönündedir. Dijital teknolojilerin ilgili içeriğe bağlı olarak yayın grafikleri ve etkileşimli kitap ve dergi araştırmalarında etkili olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Araştırma, Dijital, Etkileşimli Dergiler, Etkileşimli Kitaplar, Yayın Grafikleri.

THE EFFECT OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN BROADCAST GRAPHICS AND RESEARCH ON INTERACTIVE BOOKS AND MAGAZINES

ABSTRACT

This research discusses one of the important topics, which is entitled “the Effect of Digital Technologies in Broadcast Graphics and Research on Interactive Books and Magazines”. The research aims mainly to talk about the definitions of digital technologies, knowing about broadcast Graphics and Research, clarify the benefits and pitfalls of using technological broadcast graphics and research on interactive books and magazines and other things.

The process of collecting data is based on the descriptive study by collecting and measuring the required information, which can be obtained using many variables. So, and this process is very important for a number of reasons, which are: the most important that It helps in obtaining answers and solutions of many problems and questions, it helps in facilitating the decision-making and increases the quality of decisions that were taken, and also it helps in improving the quality of different outputs.

The findings of this paper are that artificial intelligence refers to the process by which human intellect's capabilities are mimicked. It was found out that digital technologies affect in broadcast graphics and research on interactive books and magazines by its depending on the relevant content.

Keywords: Broadcast Graphics, Digital, Interactive Books, Interactive Magazines Research.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
İÇİNDEKİLER.....	v
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	vii
KISALTMALAR LİSTESİ.....	viii
I. GİRİŞ	1
A. Araştırma Problemi	1
B. Araştırma Önemi	2
C. Araştırma Amaçları	3
D. Tezin Hipotezi	3
E. Anahtar Kavramlar ve Tanımlar.....	4
F. Metodoloji	5
G. Tezin sınırlılıkları.....	5
H. Tezin Zorlukları	5
I. Taslak planı	6
J. Geçici Referanslar	7
II. BÖLÜM 1: ARKA PLAN BİLGİLERİ	8
A. Dijital Teknolojilere Giriş	8
B. Yayın Grafikleri Ve Araştırmalarının Arka Plan Bilgileri	13
C. Etkileşimli Kitapların Ve Dergilerin Arka Plan Bilgileri	19
III. BÖLÜM 2: LİTERATÜR İNCELEMESİ.....	27

A. Yayın Grafiklerinde ve Araştırmalarında Kullanılan Dijital Teknoloji Türleri	27
1. Yapay Zekâ (AI)	27
2. Ses Kontrollü Cihazlar	29
3. NextGen TV – ATSC 3.0 Teknolojisi	29
4. Artırılmış Gerçeklik Grafikleri (AR-GFX).....	29
B. Etkileşimli Kitaplar ve Dergiler Üzerinde Teknolojik Yayın Grafiklerini ve Araştırmaları Kullanmanın Faydaları ve Tuzakları.....	33
C. Yayın Grafiklerinde Dijital Teknolojilerin Etkisi ve Etkileşimli Kitap ve Dergi Araştırmaları	35
D. The Relationship Of Using Augmented Reality Graphics In Interactive Books And Magazines	38
1. New Yorklu:	42
2. Güneşin Ustaları	43
IV. BÖLÜM 3: ANKET	46
A. Anket Soruları	46
B. Anket Analizi	49
V. BÖLÜM 4: TARTIŞMALAR VE BULGULAR	70
A. Tartışmalar.....	70
B. Bulgular	72
VI. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	74
VII. KAYNAKLAR.....	75

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. <i>The New Yorker Dergisi</i>	51
Şekil 2. <i>Masters of The Sun / Güneşin Ustaları</i>	52

KISALTMALAR LİSTESİ

AR: Artırılmış gerçeklik

E-kitap: Elektronik kitap

TV: Televizyon

I. GİRİŞ

Radyo ve televizyon, icat edildiği andan itibaren günlük yaşamımıza uyumunu kısa sürede sağlamıştır. Bunun yanında uzun soluklu programlama, web, canlı yayın, kablolu ve kablosuz iletişim araçları ve çok dilli programlamanın da yaşamımıza uyumunu sağlamak adına yayın medyasını çözümlemek elzemdir.

Yayın medyası; dergiler, televizyon, radyo, Bluetooth ve diğerleri aracılığıyla pazarlama yoluyla mümkün olan en fazla sayıda kişiye bilgi dağıtmak ve iletmek için kullanılan tüm teknik araçları ifade eden teknik bir terimdir.

Dijital teknolojinin grafikleri üzerinde özellikle dijitallerde olmak üzere kitap ve gazetelerdeki yayınların büyük etkisi olmuştur. Çünkü yayın grafikleri, günümüzde internetin ortaya çıkması, yaygınlaşması, güçlü Photoshop programlarına dayanması neticesinde gelişimini giderek artırmıştır. Yayın grafiklerinin ve araştırmalarının geliştirilmesinde ortaya çıkan birçok önemli yeni dijital teknoloji vardır. Bu teknolojiler yapay zekâ ve ses kontrollü cihazlar, artırılmış gerçeklik grafikleri, Sanal Bulut Teknolojisi, NextGen TV - ATSC 3.0 teknolojisi ve diğerleridir (Lawrence, 2022).

Yayın grafikleri, okuyucunun ilgisini çekmek adına interaktif kitap ve dergilerde kullanılagelmıştır; dijital teknolojiden yararlanmıştır. Böylece okuyucunun video, ses, metin yoluyla hikâye anlatımı olaylarının gerçekçi bir şekilde içinde olduğunu hissetmesi sağlanmıştır.

Bu çalışmanın interaktif kitap ve dergilerde kullanılmak üzere yayın grafiklerini geliştirmekle ilgilenen araştırmacılara faydalı olmasını temenni ederim.

A. Araştırma Problemi

İnteraktif kitap ve dergilere harcanan podcast teknolojilerinin birçoğu yanlış seçilebilir ve hedef kitleye uymayabilir. Dijital teknolojik yayın tekniklerinin temel sorunu, yayıncılığın zayıf kişiliğinde ve izleyici seçiminin çeşitliliğinde yatmaktadır. Bunun nedeni, podcast yaratıcılarının zayıf bir deneyim yaşamasıdır. Bundan ortaya çıkan bir diğer temel sorun ise, etkileşimli kitap ve dergilerin, internette internet bağlantısına ihtiyaç duyan sayfalara bağlı çok sayıda köprü oluşturması ve bu bağlantıların çok can sıkıcı olabilmesidir.

Ayrıca interaktif ve dijital kitaplara modern teknolojiye girişin bazı eleştirmenler tarafından olumsuz ve problemlili olduğu belirtilmiştir. Bu sorun eskisi gibi okuma zevkinin yokluğunda temsil edildiği ve birçok yaşlı insanın interneti ve modern teknolojiyi okumak için kullanamamasıdır.

Araştırma problemi şu soruyla sonuçlanır:

“Yayın Grafiklerinde Dijital Teknolojilerin Etkileşimli Kitap ve Dergilere Etkisi Nedir?”

B. Araştırma Önemi

Bu konunun temel önemi, interaktif kitap ve dergilerin dijitalleşme çağıyla orantılı bir şekilde kullanımını geliştirmede yayın grafikleri ve araştırmalarında dijital teknolojilerin önemine odaklanılmasında yatmaktadır.

Araştırmanın önemi, basılı kitaplardan okumaya dayalı geleneksel kitap ve gazetelerin aksine, etkileşimli kitap ve gazeteleri okuyan insan sayısını artırmada yayın grafik teknolojilerinin kullanımının etkinliğinin gösterilmesinde yatmaktadır. Araştırmanın önemi, etkileşimli kitap ve dergilerde gönderici ve alıcı arasındaki etkileşimin mümkün olmasıdır. Ayrıca okunanlar hakkında yorum ve görüş açısından etkileşimli kitap ve dergilerin kullanımının gerektirdiği esneklik ve kolaylık yatmaktadır.

Ekranlarda hareketli dijital grafikler ve gerçek anlamda bir kitabın ya da gazetenin içinde olduğunuzu hissettiren interaktif görüntüler, büyük önem taşıyan ve üzerinde durulması gereken modern yeniliklerin yuvasıdır. Araştırmanın önemi,

sanal stüdyolar ve avatarlar üzerinde görsel etkinin sağlanmasında ve sahnelerin korunmasıdır. Kitap ile dergilere yerleştirilmesinde modern teknolojik tekniklerin etkisinin ifade edilmesinde de ön plana çıkmaktadır. Bu modern teknolojiler, mevcut yeteneklerin mevcudiyeti ışığında dünyanın ulaştığı modern bilimi gösterir.

C. Araştırma Amaçları

Tez temel olarak şunları amaçlamaktadır:

- Dijital teknoloji kavramlarını tanımlar.
- Yayın grafikleri kavramını tanımlar.
- Etkileşimli kitap ve dergi kavramını kavratır.
- Grafik ve araştırma yayınlarında kullanılan dijital teknolojilerin türlerini ortaya çıkarır.
- Etkileşimli medya türlerini ortaya çıkarır.
- Teknolojik yayın grafiklerini kullanmanın ve etkileşimli kitap ile dergiler üzerinde araştırma yapmanın faydalarını netleştirir.
- Teknolojik yayın grafiklerini kullanmanın ve etkileşimli kitap ile dergiler üzerinde araştırma yapmanın tuzaklarını netleştirir.
- Dijital teknolojilerin yayın grafiklerindeki etkisini ve etkileşimli kitap ile dergiler üzerindeki araştırmaları netleştirir.
- Multimedya destekli kitap ve dergilerin okuyucular için geleneksel kitap ile dergi sunumlarından daha faydalı olup olmadığını ortaya çıkarır.
- Etkileşimli kitap ve dergilerde artırılmış gerçeklik grafiklerini kullanma ilişkisini netleştirir.

D. Tezin Hipotezi

Yayın grafiklerinde ve araştırmalarda dijital teknolojiler, etkileşimli kitap ve dergileri olumlu veya olumsuz etkiler. Hipotez, etkileşimli kitap ve dergilerde dijital grafik kullanmanın dezavantaj olduğunu kanıtlamaktadır.

E. Anahtar Kavramlar ve Tanımlar

- **Multimedya:** Multimedya; grafik, etkileşimli uygulamalar, resimler, video ve metin gibi çeşitli medyaların entegrasyonunu ve kullanımını ifade eden en yaygın kullanılan teknik terimlerden biridir. Bu, bir dizi elde etmek için etkileşimli içerik sağlamaya çalışmak içindir. İlgili hedefler, bilgisayarı içeren ve bilgilerin ses metinleri, statik görüntüler ve hareketli görüntüler gibi bir dizi farklı biçimde saklanabildiği bir dizi elektronik uygulama olarak da bilinir.

- **Dijital Teknolojiler:** Dijital teknolojiler, verileri hızlı, dijital bir şekilde depolayan, oluşturan ve işleyen elektronik cihazlar, araçlar, kaynaklar ve sistemler olarak tanımlanmaktadır. Dijital teknolojiler, multimedya, sosyal medya, cep telefonları ile çevrimiçi oyunları içerir. Dijital teknoloji, kullanıcının istediği sonuçlara ulaşmak için dijital sinyal ve verileri kullanan ekipman ve cihazlardır.

- **Yayın Grafikleri:** Yayın grafikleri; başlık kartları, haritalar, stüdyo, çizelgeler ve çizimler gibi televizyon kameralarına yönelik iki boyutlu görseller kümesi olarak tanımlanır. Yayın grafikleri, içeriğe eğlence katar. Ağırlıklı olarak tipografi, illüstrasyon, grafik resim ve fotoğrafın nasıl kombine edilebileceği gösterilir.

- **Görsel Araştırma Yayını:** Görsel yayın araştırması, çizimler, filmler, resimler, fotoğraflar ve heykeller dâhil olmak üzere bilgiyi temsil etmek ve üretmek için sanatsal medyanın kullanımına dayanan nitel araştırmalardan biri olarak tanımlanmaktadır. Görsel araştırma, sanal gerçekliği geliştirdiği için kitaplarda, hikâyelerde veya filmlerde medyayı gerçekte oldukları gibi tasvir eder.

- **İnteraktif Kitaplar:** İnteraktif kitaplar, okuyucunun metinle gerçekmiş gibi etkileşime geçmesini sağlar. Bağlantılar, animasyonlar, videolar ve diğer öğeler gibi izleyicinin doğrudan etkileşime girebileceği bir dizi yayın grafik ögesini içeren bir elektronik kitap grubu olarak tanımlanır.

- **İnteraktif Dergiler:** İnteraktif bir dergi, GIF'ler, videolar, ses klipleri, resimler, yüksek tanımlı bağlantı ve diğer zengin medya dâhil olmak üzere çeşitli bilgiler sağlayan dijital bir dergi/bülten olarak tanımlanır. Etkileşimli dergi genellikle bir URL bağlantısı altında bulunur ve bir dizi ekran için düzenlenir.

F. Metodoloji

Her projede, belirli bir konu hakkında faydalı bilgi aramak için en az bir metodoloji kullanılmalıdır. Bu proje kapsamında sahip olunan bilgi parçalarını elde etmek için bir yöntem kullanmak planlanmıştır. Bu yöntem nitel yöntem / ikincil araştırmadır. Asıl amacı farklı bilgileri aşağıdaki gibi farklı kaynaklardan elde ederek aramak ve keşfetmektir.

Web siteleri, makaleler, dergiler vb. diğer her şey veri toplama, diğer yöntemlere göre birçok sorunun ve sorunun yanıtlarının ve çözümlerinin elde edilmesine ve farklı çıktıların kalitesinin artırılmasına yardımcı olduğu için çok önemlidir.

Veri toplama süreci, birçok değişkenin kullanılmasıyla elde edilebilecek gerekli bilgilerin toplanması ve ölçülmesi ilkesine dayanır. Bu süreç bir dizi nedenden dolayı çok önemlidir. Bunlar birçok soruna ve soruya cevap ve çözüm bulmak, karar vermeyi kolaylaştırmaya ve alınan kararların kalitesini artırmaya ve ayrıca farklı çıktıların kalitesini iyileştirmeye yardımcı olur.

Bu çalışmada kullanılan araç, dijital teknolojilerin yayın grafikleri üzerindeki etkisi ve etkileşimli kitap ve dergiler üzerinde araştırmalar hakkında bilgi sahibi olmak için web sitelerini kullanan nitel verilerdir.

G. Tezin sınırlılıkları

Bu tezin sınırlılıkları şunlardır:

- Zaman sınırı: 2022-2023 eğitim-öğretim yılı.
- Yer sınırları: Türkiye/ İstanbul Aydın Üniversitesi
- Amaç Sınırları: *Yayın Grafiklerinde Dijital Teknolojilerin Etkisi ve Etkileşimli Kitap ve Dergiler Üzerinde Araştırmayı* kapsar.

H. Tezin Zorlukları

Bu tezi hazırlarken karşılaşılan zorluk ve sorunlar:

- Kötü planlama ve organizasyonlar.
- Özellikle bu konudan bahseden pek çok referansın olmaması.

- Anketin çok sayıda olması ve zaman yetersizliği nedeniyle çalışma topluluğunun tüm üyelerine dağıtılmasının zorluğu ve belirli bir sayıda kişiye dağıtılmasının ekonomik olmaması.

I. Taslak planı

Bu tezde izlenecek plan aşağıdakileri içermektedir:

1. Giriş

- Sorun Bildirimi
- Araştırmanın Önemi
- Araştırma Amaçları
- Tezin Hipotezi
- Anahtar Kavramlar ve Tanımlar
- Metodoloji
- Tezin Sınırlamaları
- Tezin Zorlukları

2. Bölüm 1: Arka Plan bilgisi

- Dijital teknolojilere giriş.
- B. Yayın grafikleri ve araştırmaların arka plan bilgileri.
- C. Etkileşimli kitap ve dergilerin arka plan bilgileri.

3. Bölüm 2: Literatür İncelemesi

- Yayın grafiklerinde ve araştırmalarda kullanılan dijital teknolojilerin türleri.
- Teknolojik yayın grafiklerini kullanmanın ve etkileşimli kitap ve dergiler üzerinde araştırma yapmanın yararları ve tuzakları.
- İnteraktif kitap ve dergilerdeki yayın grafikleri ve araştırmalarda dijital teknolojilerin etkisi.
- Etkileşimli kitap ve dergilerde artırılmış gerçeklik grafikleri kullanma ilişkisi.

4. Bölüm 3: Anket

- Anket soruları
- Anket analizi

5. Bölüm 4: Tartışmalar ve Bulgular

- Tartışmalar
- Bulgular

6. Bölüm 5: Sonuç ve Öneriler / Öneriler

- Sonuçlar
- Öneriler

J. Geçici Referanslar

https://www.researchgate.net/publication/261464588_Development_of_an_interactive_book_with_Augmented_Reality_for_mobile_learning

<https://www.moreglobe.com/augmented-reality-books-and-magazines/>

https://www.researchgate.net/publication/347953053_Multimedia_in_Digital_Books_for_Simulation_and_Digital_Communication_for_Vocational_High_School

<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.3102/0034654314566989>

<https://www.scirp.org/journal/paperinformation.aspx?paperid=111646>

<https://blog.ipv.com/broadcast-problems-and-what-to-do>

<https://www.abc.org/features/eye-catching-the-evolution-of-broadcast-graphics/8458.article>

<https://kilowatt.com/blog/what-are-trends-in-digital-technology-on-broadcast-media-and-ip-industry/>

II. BÖLÜM

1. ARKA PLAN BİLGİLERİ

A. Dijital Teknolojilere Giriş

Obukhova, Ekaterina & Ershova, dijital teknolojilerin tüm sosyal ve ekonomik yönlerini yeniden yapılandırıldığını ve uyguladıkları bazı yollarla gelecekteki faaliyetler üzerinde artan etkisi olan mevcut faaliyetlerin bazılarını bozabildiğini ifade etmiştir. Bazı durumlarda, dijital teknoloji mevcut görevlerin ve teknolojilerin yerini alır, ancak bazen bunları tamamlayabilir. Sayısallaştırma çok güçlüdür çünkü sadece otomasyonun gerçekleşmesine izin vermekle kalmaz, aynı zamanda etkinlikler ve görevler hakkında veri ve bilgileri depolar, izler ve iş organize etme, operasyonları iyileştirme fırsatları sağlar (Anna Obukhova, Ekaterina Merzlyakova ve Irina Ershova, 2022).

Dijital teknoloji ile okullardaki öğrenme sürecini desteklemek için bilgisayar ve teknoloji destekli stratejilerin kullanımını kastediyoruz. Bu alandaki yaklaşımlar büyük ölçüde değişir, ancak genellikle öğrencilerin problemleri çözmek veya yenilikçi öğrenmek için tasarlanmış yazılım veya uygulamalar kullandıkları öğrenciler için teknolojinin kullanımını içerir.

Tarihteki diğer tüm unsurlardan daha hızlı, dijital teknoloji, işyeri, iletişim, alışveriş, seyahat ve eğlence de dâhil olmak üzere son birkaç yıldır insan yaşamının neredeyse her yönünü değiştirdi. Günümüzde dünya nüfusunun yarısından fazlasına ulaştı.

Dijital teknoloji, finansal içerme, bağlantıyı geliştirme, kamu hizmetlerine erişim ve ticaret erişimiyle oyun alanını sadece yirmi yılda seviyelendirebilir (Anna Obukhova, Ekaterina Merzlyakova ve Irina Ershova, 2022).

Obukhova, Ekaterina & Ershova, dijital teknolojilerin günümüzde büyük bir büyüme sağladığını belirtmiştir. Çünkü bu büyüme eğitim gibi bir dizi alanı içermektedir. Sağlık, film endüstrisi ve en önemlisi interaktif kitaplar ve dergilerdeki yayın grafikleri ve araştırmalardaki büyümeyi içermektedir (Anna Obukhova, Ekaterina Merzlyakova ve Irina Ershova 2022).

Grafik yayınlamak için dijital teknolojinin tanıtımı, sanal nesneleri, duyuşal uyarınları, sesleri ve dijital unsurları yansıtarak dergiler ve kitapların üretiminde artırılmış gerçeklik teknolojisine bağılı olduğı için insanların kitaplara ve dijital dergilere cazibesini artırır (ND, 2018).

Sabai Khin & Theresa, dijital teknolojilerin verileri oluşturan, depolayan ve daha sonra işleyen bir dizi elektronik cihaz, sistem, araç ve kaynak olarak tanımlanmıştır. Bu teknolojilere örnek olarak cep telefonları, sosyal medya, multimedya, çevrim içi oyunlar ve kitaplar ile dergiler için en geniş grafikler için artırılmış gerçeklik teknolojisidir (Sabai Khin ve Theresa, 2019).

Günümüzde tüm yaşamımız dijital teknolojiye ve bilgisayarlara bağılıdır. Dijital terimi birçok ufka bağılı olup dijital teknoloji bir kişinin uyandığı andan yatmadan öncesine kadar kullanılır. Yani, dijital teknoloji hayatımızın her alanına girmiştir.

Dijital teknoloji, cihazın topladığı, işlediğı ve anlaşılabilirler bilgiler şeklinde sunduğı tüm verileri tanımlamak için iki temel numarayı (0, 1) kullanan teknoloji olarak tanımlanır. Dijital teknoloji, hedeflerine bu şekilde ulaşır.

Dijital teknoloji, esas olarak tüm farklı alanlardaki insanların ihtiyaçlarını karşılamaya hizmet eden ihtiyaçlar yaratmaya ve keşfetmeye bağılı olan teknoloji olarak da bilinmektedir. Şöyle ki: “Tüm elektronik ekipman, donanım ve yazılım, etnik sinyallere (0, 1) kodlandıktan veya kodladıktan sonra verileri işleyen ve bu cihazların çoğı bilgisayardır.” dijital teknolojinin tanımıdır (Sabai Khin ve Theresa, 2019).

Dijital iletişim teknolojisinin, çeşitli bilgilerin, ister elektronik sinyaller şeklinde veri veya bilgilerin, dünya kıtaları arasında iletildiğı anlatır. İkincisi mesafeden etkilenmeden aktarıldığı yöntemi ve bu bilgilerin güvenli olduğunu ortaya koymaktadır. Ayrıca farklı kaynaklardan gelen dalgalar arasındaki parazit ve parazite direnç sağlar. Bu elektronik sinyaller, bir cihazdan diğerine harfler, metinler, grafikler, fotoğraflar, video klipler ve sesler şeklinde verilerin entegrasyonunu ve aktarılmasını sağlar. Tüm özelliklerine sahip dijital elektronik sinyaller de analogdan dijital sinyallere dönüştürülebilir (Olanipekun ve Sutrisna, 2021).

Bilgi teknolojisi bazen şu şekilde adlandırılır: “Bir dizi mikroelektronik bilgi işlem ve uzaktan iletişim cihazları kullanan, yazılı formda olan ses, video ve dijital bilgilerin toplanması, işlenmesi, depolanması ve iletilmesi.” Bunun en geniş sayıda birey ve kuruma aktarılması, işlenmesi, depolanması ve yönetimi olduğunu savunanlar vardır. Aynı zamanda bilgi üretenler arasında sürekli sıralama ve onu kullanma yeteneğine sahip olanlar ve sınırlı becerilerle tüketenler de vardır.

Dijital teknoloji hayatlarımızı benzeri görülmemiş bir hızda değiştiriyor. Yeni teknolojiler, şirketlerin çalışma şeklinde ve insanların kamu ve özel sektörlerle nasıl iletişim kurdukları, bilgi alışverişinde bulundukları ve etkileşim kurma konusunda devrim yaratmıştır (Olanipekun ve Sutrisna, 2021).

Teknolojik gelişme sadece birçok eski kavramın değişimini etkilemekle kalmayıp aynı zamanda dijital sanat gibi bir grup yeni yöntem ve sanat yaratmaya yardımcı oldu; bu da kuruluşundan bu yana gelişen ve çeşitlilerin büyümesine yardımcı olan sanat projelerdir, çünkü etkili ve güçlü araçlar sağlamaktadır. Gilardi'nin çalışması, dijital teknolojinin (Dijital teknolojiye bağlı teknoloji ve bilgisayar programlarının kullanımının, tasarımlardan, proje hazırlama ve proje içindeki diğer mühendislik konularından başlayarak mühendisliğin birçok alanında etkili bir rol haline geldiğini, aksine bu teknoloji mühendislik projelerinin tüm yönleriyle doğrudan ilişkili hâle gelmiştir. Ayrıca mühendislik proje yönetimi de dâhil olmak üzere mühendislerin ileri uzmanlığına ve yetkinliklerine bağlı mühendislik konularını da içerir. Bilgisayar programları, uzun zamandır normal veya basit bir bilgisayar programının yapması zor olabilecek deneyimli mühendislerin yetkinliğine bağlı olan mühendislik projelerinin yönetimini içermektedir. Bu durum kimi zaman mühendislerin kendileri için bile zor olabilmektedir (Gilardi, 2022).

Gunkel, dijital teknolojinin üç ana eleştirisi olduğunu açıklamıştır. Birincisi, gençlerin zihinlerini yok etmesidir. Sosyal ağ sitelerinin insan yalnızlığına son verdiği doğru olabilir, ancak insanların izolasyonunu ve bağlantısını kesmeyi artırdılar. İnsanlar arasındaki kesişme ve sosyal dışlanma fenomeninin tehlikelerini güçlendirdiler. Metin mesajları ve diğer teknolojik faaliyetler yazma uygulamasının, sosyal ilişkilerinizi daha iyi ve daha hızlı ayarlamaya izin verdiği de doğrudur. Ancak aynı zamanda gerçek dünyayla iletişim kurma yeteneğini zayıflatmaktadır.

İstatistikler ayrıca, elektronik cihazlara günlük üç saatten fazla harcayan ergenlerin intihar düşüncesi riskinin diğerlerinden daha da yüksek olduğunu

göstermiştir. Elektronik cihazları kullanarak uzun zaman harcayan kızlarda depresif sendrom insidansı, elektronik cihazları kullanarak uzun zaman geçiren kızlardan yaklaşık yüzde 50 daha yüksektir (Gunkel, 2003).

Dijital teknoloji endüstrisinin **ikinci** eleştirisi, daha fazla para elde etmek amacı ile bağımlılığın kasıtlı bir şekilde, şirketler tarafından kasıtlı bir şekilde yayılmasının kesin bir nedeni olmasıdır. Bu şirketler, kullanıcılar arasındaki bu duyguyu güçlendirmek ve daha eğlenceli, heyecan verici elektronik uygulamalar üreterek sayılarını çoğaltmak için ne yapmaları gerektiğini çok iyi kavramıştır. Bu “teknoloji bağımlısı” kaçamayacağı bağımlılığına devam etmek için bir dizi “zorlama döngüsüne” koymaktadır. Bu şirketler, “bağımlılık davranışına” katılmaya teşvik etmek için her gün kesintisiz olarak iletişim kuran “sadık arkadaşları” ödüllendirmek için otomatik yöntemler tasarlamıştır. Haberlerin elektronik cihazlardan akma şekli dipsiz şişeler gibi hâle geldi ve her sayfa sizi sonsuz bir sonraki sayfaya götürmüştür (Gunkel, 2003).

Üçüncü eleştiri ve belki de en ciddi olanı; Apple, Amazon, Google ve Facebook gibi büyük teknoloji şirketlerinin uygulamalarının kullanıcılarının kişisel yaşamlarına ulaşmasıdır. Bu kir ve kirleticilerin dijital teknoloji endüstrisinden kurtulmak isteyenler olduğu açıktır (Gunkel, 2003).

Birleşik Arap Emirlikleri, toplum üyelerinin refahını artırma ve çeşitli görevlerini kolayca tamamlamalarını sağlayan hizmet çeşitliliği elde etmiştir. Bilgi ekonomisinin, bilgi teknolojisinin ve dijital teknolojilerin öneminin farkındadır. Bilgi ekonomisi, “BAE Vision 2021” ve “BAE Centennial 2071”de belirtildiği gibi. Ulus, ayrıca dijital teknolojilerin, pandeminin bireyler ve nüfus için sosyal ve ekonomik alanlar ve seviyeleri üzerindeki etkilerini sürdürülebilir kalkınma hedeflerine ulaşmak için en etkili araçla başa çıkmanın en pratik yolu haline geldiğini fark etti. Korona virüs salgını ortaya çıkınca küresel ölçeğe yayıldı (Gilardi, 2022).

Mohammad Assaf, Dışişleri ve Uluslararası İşbirliği Bakanı Majesteleri Şeyh Abdullah Bin Zayed Al Nahyan ile belirtildiği gibi: “Birleşik Arap Emirlikleri”nde insan ilerlemesi için bir ön koşul olan yenilikçi zihniyet ve sistemleri satın aldığımıza eminim.” ayrıca BAE’nin tüm stratejilerini birincil hedefe bağladığını da ekliyor.

Sürdürülebilir Kalkınma 2030 “gündeminde belirtilen hedeflere ulaşmaktır (Assaf, 2011).

Covid-19 virüsünün yayılmasının yankıları, vade ile karakterize edilen dijital içeriği sağlayarak bu küresel kriz sırasında çağdaş sanat ve edebiyatın belgelendirilmesinde dijital teknolojinin niteliksel ve hayati rolünü ortaya koymuştur. Yerel izolasyon döneminde sahneler ve içeride yeni ufuklar açarak ortaya koydu. Tüm sosyal sektörlere uygun profesyonel ilham ve yetkinlik ve dijital yayın platformlarından ve sosyal ağ sitelerinden yararlanan en önemli sanat galerilerini, kültürel şovları ve yenilikçi yaratıcılığı vurgulamaktadır (Assaf, 2011).

Teknolojinin gelişmesiyle beraber insanoğlu konumunu da güçlendirdi ve dünyadaki kimi krizler, ülkelerin uygunluğunu ve teknik yapılarının bu tür krizlerle karşılaşmaya hazır olmasının kapsamını bilmek için önemli bir fırsatı temsil etmektedir. BAE'nin mevcut durumu göz önüne alındığında, ülkenin dijital rönesansında büyük adımlar attığına ve olgunluk aşamasının zirvesinde olduğuna şüphe yoktur.

Örneğin BAE, teknolojiyi benimseyen en açık ülkelerden biri olarak kabul edilir ve yapay zekâ, nesnelerin İnterneti ve bulut gibi en son modern teknolojiye dayanan sağlam ve esnek bir teknik altyapı oluşturur (Gilardi, 2022).

Modern dijital teknolojiler çağdaş sanatı her türlü olarak etkiler ve birçok sanat eserinin geleneksel sanatsal görüntüde sunulmadan sadece dijital medya aracılığıyla yaratıldığı ve sunulduğu kendi başına bir sanat hareketi hâline gelmiştir. Bu, modern resim çalışmalarıyla sınırlı değildir, ancak dijital heykel işlerini, dijital kurulumları, dijital performansları, yayın grafiklerini, interaktif kitapları, dergileri ve diğerlerini içerecek şekilde genişler ve sanattaki devrimci teknikler geleneksel konseptinden yeni ufuklara doğru uzaklaşır. Sanat hareketi veya sanatçıların kendileri için tamamen tanıdık değildir (Gilardi, 2022).

Türkiye, grafik tasarım ve interaktif kitap ve dergi üretiminde başarılı olmuştur. Ayrıca grafik tasarımı profesyonel ve umut verici bir şekilde incelemek için yeni çalışmalar da süregelmektedir. Sözgeşi serbest iş fırsatları, finansal kazanç, sanat ve tasarım sevgisini beslemek ve yaratıcılık tutkusuna yatırım yapmak gibi çalışmalar günümüzde artarak devam etmektedir.

Mesele şu ki, grafik tasarım okuduktan sonra, sanatçılar artık işlerinde kendilerini ifade edecek çok alana sahipler. İster logolar, marka bilinci oluşturma, web siteleri, baskılar ve daha fazlasını oluşturur.

Ayrıca etkileşimli kitap kullanan ülkeler arasında yer aldığı için Türkiye'deki okullarda güçlü bir kullanıma sahiptir. Etkileşimli kitaplar, kullanan ülkeler arasında olduğu için Türkiye'de ki okullarda da güçlü bir kullanıma sahiptir.

Etkileşimli kitap okuma alıştırmalarının Türk ilkokul öğrencilerinin okuma becerileri üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Öğrencilerin okulun ilk yıllarında ilerledikçe geliştirdikleri en önemli yeteneklerden biri okumadır. Okuma, tüm konu alanlarında öğrenme için bir temel olarak boş zaman ve kişisel gelişim için kullanılabilirken aynı zamanda küçük çocukların topluluklarına ve toplumlarına daha fazla katılmalarını sağlar.

Etkileşimli okuma olanakları yoluyla sağlanan sosyal etkileşimler, Türkiye’de daha zengin bir dile maruz kalmayı, alıcı dilin ve imlanın büyümesini, kelime dağarcığının genişlemesini ve temel okuryazarlık becerilerinin gelişimini destekler. Ek olarak etkileşimli kitap okuma egzersizleri, anlama ve anlatma becerileri geliştirirken zihinsel hayal kurma beyin bölgelerini uyarır (Çetinkaya, 2019).

B. Yayın Grafikleri ve Araştırmalarının Arka Plan Bilgileri

Yayın Grafiği ve Araştırması Nedir?

“Podcast” hâlâ bilinmemektedir ve özellikle bu kolay yöntemin gelir sorunuyla karşılaşan gazete ve web siteleri için sağladığı ek gelir ışığında, mantıksız görünen nedenlerle Arap medyası tarafından dağıtılmamaktadır.

Rodrigues & Veloso & Meetha, bir podcast'in iki kelimenin bir kombinasyonu olduğunu ortaya koyuyor: “iPad” ve “Podcast”. Bir podcast tanımını kolaylaştırmak için birçok açıdan farklı olmasına rağmen bir internet radyosuna benzetilebilir. “AM” veya “FM” dalgalarında normal radyo ile toplam farkının yanı sıra normal yayın, şirketlere propaganda getiren en fazla dinleyiciye ulaşmayı amaçlamaktadır. Öte yandan podcast tanıtımı içeriğe gömülüdür, radyonun aksine bir podcast,

kendisini sunduğu belirli ve dar içerikle ilgilenen belirli bir dinleyici kategorisine sınırlar (Rodrigues & Veloso & Meetha, 2016).

Grafik tasarım, sinema filminin ve televizyon sahnesinin ayrılmaz bir parçasıdır. Yıllar içinde iki boyutlu hareketsiz görüntülerden ve karakterlerden yayınlara, film yapımına hâkim olan dinamik üç boyutlu animasyona ve interaktif kitaplar ile dergilerin üretimine kadar gelişmiştir. Bu kitaplar kitapla etkileşimi ve okumayı alışılmadık bir şekilde kolaylaştırır, farklı grupları okumaya teşvik eder.

Örneğin animasyonla, haber programları “son dakika haberleri” kelime grubu ile patlayıcı metin kullanılarak sunulabilir ve spor programları animasyonlu skorbordlar, fütüristik dansçılar ve robot futbolcuları kullanılarak dekore edilebilir (Rodrigues & Veloso & Meetha, 2016).

Günümüzde bilgisayar sanatçıları, izleyicinin hayal güçlerinde yakalayabileceği çarpıcı grafikler sunmuştur. Yaratıcılık ve ilerlemede sanki resimlerin hikâyelerini anlatmak için sözlü iletişimi geliştirmeye çalışır, gerçek hayatta izliyormuş gibi yakalayabilmekteler. Böylece kitaplar ve dergiler daha görünür ve gerçekliğe yakın olur. Günümüzde bilgisayar sanatçıları, hikâyeleri anlatmak için görüntülerin yerleştirilmesiyle sözlü iletişimi geliştirmeye çalışmıştır. İzleyicinin gerçek hayatta izliyor veya okuyormuş gibi hayal gücünde yakalayabileceği çarpıcı grafikler oluşturma konusunda bir yaratıcılık ve ilerleme akımına sahiptir. Böylece kitaplar ve dergiler daha canlı ve gerçeğe yakınlaşmıştır.

Kitap ve Dergilerde Basılı Teknolojilerden Dijital Teknolojilere Geçiş Süreci:

Günümüzden 28 yıl önce Kuzey Karolina’da Raleigh’de yerel bir günlük haber kuruluşu olan The News and Observer dünyanın en büyük ikinci gazetesini piyasaya sürdüğünde gazete ve dergi yayıncıları öykülerini sunmanın iyi bir yolu olarak dijital medyaya yöneldiler. State-1994 de ilk çevrim içi yerel, bölgesel ve ulusal haber kapsamı sitesidir. Kimi araştırmacılar basılı gazetelerin nasıl kullanılacağını tam olarak anlamadan dijital platformlara taşındığını vurgulayarak basın kurumu yetkililerinin dijital platformları takipçilerinin haberi anlamasına yardımcı olacak şekilde tasarlaması gerektiğini de ifade etmişlerdir, Ayrıca bu araştırmacılar, bu durumun sadece kullanım kolaylığı için değil, günlük yaşantımızın bir parçası olan günümüz teknolojisinin de işlevlerini de göz önünde bulundurmıştır.

Araştırmacılar, “insanların okuduklarına, duyduklarına veya gördüklerine göre haberlere yaklaşma ve eyleme geçme biçimleri, insan beyninin diğer bilgi türlerini günlük olarak işleme biçiminden farklıdır ve gazete endüstrisinin mevcut durumu ancak insanlar hâlâ gazete okumayı seviyor ve gazetelerin fiziksel olarak planlanması ve yeniden yapılandırılmasının dijital haber platformlarının kullanıcı deneyimlerini geliştirmesine yardımcı olabileceğine inanıyor.”

Araştırmacılar, gazetelerin, dergilerin ve basılı haberlerin gelişiminin zaman içinde ve değişen teknolojinin gelişimine paralel olarak kademeli olarak gerçekleştiğini kabul etmektedir. Okurların ihtiyaç ve beklentilerinin yanı sıra, “bu gelişmenin özellikleri arasında, haber üretimi, tasarımı, dağıtımı ve tüketimine ilişkin unsurların, araçların, girdilerin okuyuculara sağlanan içeriğin oluşturulmasını desteklemek için birlikte etkileşim içinde olmaları” vurgusu yapılmıştır.

Araştırmacılar, “Bu kümülatif ve artımlı gelişme, basılı dergiler dijital platformlara taşındıkça ve tasarım, dağıtım ile tüketimin basılı gazetecilik geleneklerinden açıkça farklı olduğu dijital geçişin etkisinin artması gerekiyor.” diye açıklamaktadırlar. Okuyucuların bilişsel ihtiyaçlarını daha iyi anlamak ve bunlara göre hareket etmek için yeniden değerlendirilmiştir.

Araştırmacılar, dijital dönüşüm sırasında dergi ve basılı kitap yöneticilerinin dikkate alması gereken sekiz görsel faktör belirlediler ve bu faktörler, okuyucuların dijital içerikle etkileşimi ile ilgilidir bunlar şöyledir: Tür, geri alınamazlık, öncelik, güncellik, aşırı ilgililik, erişim kolaylığı, bilgi, uyarlanabilirlik ve etkileşim (Kelim, 2019).

Diğer Çalışmalar:

Simiyu çalışmasında, televizyon grafikleri veya animasyon olarak da bilinen yayın grafiklerinin, illüstrasyonlar, başlık kartları, grafikler, stüdyo ve televizyon gibi televizyon kamerası için tasarlanmış iki boyutlu görseller kümesi olduğunu ortaya koyuyor. 3D de olsa elektronik animasyon, televizyon grafiklerinin ayrılmaz bir parçasıdır. Yayın grafikleri, TV izlemenin keyif ve eğlence yönlerine katkıda bulunur. Ayrıca içeriğe, yani karmaşık içeriğin belleğini ve anlayışını geliştiren ses ve görüntü ile görsel eşlik sağlar (Simiyu, 2015).

Modern teknolojinin ilerlemeleri ve dijital teknolojinin tanıtımı, bilgisayar aracılığıyla tasarlanan ve ses ile görüntü verilerinin işlenmesine, temsiline atıfta bulunan grafiklerin ortaya çıkmasına yol açmıştır.

Bilgisayar tarafından oluşturulan grafiklerin kullanımı sadece endüstriyel tasarım ve insan simülasyonu ile sınırlı değildir. Yakında animasyon üreten görüntüler ve yazıların avantajları kitaplara, gazetelere, televizyon ve sinema endüstrilerine girecek (Simiyu, 2015).

Podcasting'i, bilgilerin birçok farklı ve çeşitli alıcılara iletiildiği süreç olarak özetlenebilir. Geniş fiil, geniş ve birçok yönden çevrilebilir ve döküm kelimesi taşıma veya gösterme olarak çevrilebilir. Bu şekilde, yayın terimini içerik yayınlama, içerik ileme, içerik yayınlama vb. olarak anlayabiliriz.

İnternet ile ilgili olarak bir yayın yayınlamak veya yayınlamamak, bu ağın içeriğın iletilmesine izin verdiğı göz önüne alındığında, ister müzik ister videolar olsun, bir podcast yapmak anlamına gelir (Simiyu, 2015). Buna ek olarak, televizyon ve radyo iletim ortamlarıdır ve podcast veya yayın yayıncılığı örnekleridir.

İletici alıcılar veya antenler, yayıncılıkta kullanılan televizyondan veya radyodan bir sinyal gönderir ve elektromanyetik dalgalar yoluyla, bu sinyali alan televizyon veya radyo ekipmanlarına ulaşır. Böylece, yayın yapmayı multimedya içeriğinin büyük ölçekte iletimi olarak anlaşılabilir. Şimdilik, podcasting işini video akışı ile diğer içerik biçimleri arasındaki denklem olarak düşünülebilir. Temel fikir, akıllı telefonlar gibi teknolojinin geliştirilmesi ve yayılması temposu ile ölçüsü nedeniyle en büyük şirketlerin bile yüz milyonlarca kullanıcıyla aynı anda ve dünyanın farklı bölgelerinde uğraşmakta büyük zorluk çekeceğidir.

Sekreterlik çalışmasında, demokratikleştirmenin teknolojinin üretim ve dağıtımdaki maliyetleri düşürmek ve sadece dünyadaki değil, gezegendeki herkese makul bir fiyat sunmak anlamına geldiğini ortaya koymaktadır (Sekreterlik, 2013).

Üretim ve dağıtım maliyetleri, güçlük ve parayı dengelemek için geniş bir kitleye ihtiyaç olduğu anlamına gelir. Sonuç olarak, mümkün olduğunca çok kitle için ortak olacak içerik üretmek gerekiyor. Şimdi kullanılan yayın grafikleri ile değişen tüm bu değişkenler eğer maliyetler sadece akıllı telefon ve 4G internet bağlantısına eşdeğer bir miktara indirgenebilirse, insanlar aslında içeriği iletip aktarabilir ve izleyecek kitleyi seçebilir (Sekreterlik, 2013).

Son yedi yılda hızlı ilerleme ve kullanımı kolay yayınlar sunan artan hizmet sayısıyla, günlük yaşamlarından herkesin podcast yoluyla hemen hemen her şeyi paylaştığı görülmüştür. Örneğin günlük favori içecekler ve yiyecekler bunlardan bazılarıdır (Sekreterlik, 2013). Buna göre, yayın aşağıdakileri içeren bir dizi bölüme ayrılmıştır (Arnidah Hasfat Anwar, 2020):

- **Canlı Yayın:** İçeriğin canlı aktarımı anlamına gelir ve canlı yayın sürecine tamamen benzer. Bu tür, okuyucu için okuma sürecini kolaylaştıran canlı yayınlara dayalı interaktif kitaplar ve dergiler tasarlamak için kullanılabilir.
- **Dijital Ses Dosyası:** İçerik bir ses dosyası içerdiğinde ve geri kalanı yazıldığında bu türü alırız. Genellikle uygun şekilde hazırlanan karmaşık bir program şeklini alır. Bu durumda, interaktif kitabın/derginin yarısı duyulabilir ve yarısı okuyor.
- **Tek Noktaya Yayınlamak:** Bu içerik, içeriğin bir taşıyıcısı ve yayında bir alıcı olduğunda alınır.
- **Çoklu Yayın:** Bir yayında bir taşıyıcı ve birçok alıcı olduğunda ortaya çıkan durumdur.
- **Web Yayını:** Yayıncılık ses ve görüntüyü yaymak için kullanıldığında ortaya çıkar ve bu, yayınlama grafik kitaplarında ve dergilerinde en çok tercih edilen kullanım türlerinden biridir.
- **Vodcast:** Videoları İnternet üzerinden bir bilgisayar ağına yaymanın bir yolu.

Yayın grafikleri ve araştırmaları için iki önemli tür vardır, bunlar: (Arnidah Hasfat Anwar, 2020)

- **Direct Yayın:** Bir yayın gönderildiğinde ve belirli bir ağdaki birçok alıcıya veya ana bilgisayara yönlendirildiğinde ortaya çıkmaktadır. Yayınlar, yerel bir ağdaki ana

bilgisayarlara yayın göndermek için kullanılır. Örneğin, bir şirketin dâhili ağının bilgisayarları birçok karargah veya ofis içerir.

Limited Broadcast: Yerel bir ağda ana bilgisayarlarla sınırlarla iletişim kurmak için kullanılır. Bu tür, hedefi 255.255.255.255 ile adresi: IPv4'ü kullanır. Yönlendiriciler, bu nedenle, bir IPv4 ağına yönelik bir alan veya podcast etki alanı olarak da adlandırılır. Yönlendiriciler, belirli bir podcast alanı için kullanılan cihazlardır. Bir grup veya paket yayınlarken, ağdan bir kaynak kullanılır, bu da ana bilgisayarların bu alınan kaynağı işlemesine neden olur. Bu durumda, ağın veya diğer cihazların performansı üzerinde olumsuz etkiler yaratmamak için podcast'teki hareketle sınırlıdır. Öte yandan, interaktif kitap ve dergileri tasarlamada kullanılan beş tür yayın grafik hareketi vardır, bu türler şunlardır:

Geleneksel Animasyon: Geleneksel animasyon veya sıvı animasyon en eski animasyon biçimlerinden biridir. İsminden de anlaşıldığı üzere animasyon dizisini oluşturmak için selüloit şeffaf kağıda çizim yapılır ve animatör her bir kareyi çizmelidir ve yakından bakarsanız, aynı mekanizma hareketli film kitabıdır, ancak daha büyük ölçektedir.

2D Animasyon: Animasyon yapmanın en eski ve en basit yolu, teknik araçları daha basit ve daha kolay hâle getiren teknolojinin ortaya çıkmıştır. Yirminci yüzyılın başından beri, canlı en büyük animatörlerden bazıları karikatürlerini çizmek için kalem ve kâğıt kullanmaktadır.

3D Animasyon: Bu animasyon biçimi sadece 1990'larda bilgisayar grafiklerindeki yeniliklerle mümkün oldu ve o zamandan beri yaygın olarak popüler hâle geldi çünkü bilgisayar grafikleri klasik animasyonun yapamayacağı fotogeralist görüntülerin oluşturulmasına izin verdi. Bu yüzden 3D Animasyon veya bilgisayar animasyonu en popüler türdür, ancak bilgisayarlar gerçek grafikler yerine adım attığı için mutlaka daha kolay değildir. Bir bilgisayar sadece başka bir araçtır ve 3D Animasyon hala uzun ve yoğun bir süreçtir.

Hareket Animasyonu: Filmlerde genellikle reklamlar ve başlık dizileri için hareket yanılsaması yaratan dijital grafik parçalarıdır ancak sonuçta izleyiciye bir şeyler iletmek içindir. Genellikle multimedya projeleri için ses ile birleştirilir çünkü işlerde

sıklıkla kullanılan bir animasyon türüdür ve metin genellikle bu tür grafiklerin ana oyuncudur.

Stop-Motion Animation: Durdurma hareketi, özellikle bir bilgisayardaki 3D animasyona kıyasla kesinlikle eski bir animasyon biçimidir ancak animasyon kavramı daha önce uzanır (Disney veya Pixar). Bu, animasyonun en eski ve en ilginç şeklidir. Bu model, fiziksel modellerin, nesnelerin, bebeklerin veya insanların bireysel fotoğraflarını her seferinde bir çerçeve taşıırken çekmeyi içerir, zaman alıcı ve çok zor çalışması nedeniyle popülerdir. Nesneler ve gruplar oluşturma ve her kare için bireysel fotoğraflar çekmektedir.

C. Etkileşimli Kitapların ve Dergilerin Arka Plan Bilgileri

Etkileşimli Kitaplar nedir?

1. Etkileşimli Kitaplar:

Bireylerin çoğunluğu, çocuklarına yüksek sesle okumanın neye benzeyeceği konusunda önceden düşünmüştür. Bir kanepeye kıvrılırken tüm kitabı okumak öngörülmüştür. Tabii ki, bunlar güzel şeyler. Bununla birlikte zaman zaman çocuklarınızı sayfayı kimin çevireceğini kucağınızda savaşıırken bulabilirsiniz. Alternatif olarak, gençleriniz sayfalarla uğraşmaya devam ederse kitabı bitiremeyebilirsiniz. Gençlerinizin böyle günlerde okuma sürecinin hayati bir parçası olmasına yardımcı olan kitaplardan bahsedin (Valerie, 2021).

Etkileşimli e-kitaplarda animasyon kullanımının onları ilk etapta etkileşimli hâle getirebileceğine inanan çok sayıda insan var ancak okuyucu için daha zenginleştirici deneyimler sağlayan araçlar, teknikler ve etkileşimli öğeler de var.

Bir e-kitap, bir bilgisayarda veya başka bir akıllı cihazda üretilen, yayınlanan ve okunan bir dizi metin ve görüntü içeren elektronik bir yayındır ve benzer bir basılı kitaba sahip olabilir ve en baştan elektronik bir şekilde tasarlanabilir. Örneğin dizüstü bilgisayarlar (Valerie, 2021).

Etkileşimli kitaplar aynı anda elektronik ve etkileşimli kitaplardır. Ana işlevi, okuyucunun/kitlenin doğrudan onlarla etkileşime girmesini sağlamaktır ve bu tür kitaplar, okuyucuya bağlantılar ve ses kayıtları, resimler, videolar, etkileşimli içeriklerle etkileşim kurma yeteneği veren birçok iletişim noktası ve yöntem içerir,

bu kitaba dâhildir. Etkileşimli kitap birçok siyasi/ekonomik/sosyal haber/hikâye/roman vb. içermektedir (Valerie, 2021).

Etkileşimli bir e-kitap, bir cep telefonuna indirilebilen ve başkalarıyla paylaşılabilen taşınabilir bir dosya olarak da tanımlanır. Bu kitap aynı zamanda sınavlar, animasyonlar, görüntüler, etkileşimli sorular, ses ve anketler gibi çeşitli kaynaklar içermektedir (Personel, İnteraktif Kitap, 2021).

Etkileşimli e-kitap gelince, öğrencinin bir kâğıt kitap gibi inceleyebileceği ve çevirebileceği birkaç elektronik sayfadır. Sayfalarının her biri, öğrencinin metinleri okuyarak, ses kliplerini dinleyerek, grafikler izleyerek ve aktiviteleri çözme ve bunlarla etkileşime girebileceği yayın grafiklerine dayanan metin, görüntüler, sesler, grafikler ve videolar gibi çeşitli multimedya içerir. Kitapta yer alan uygulamalar, soruları yanıtlamak ve doğrudan geri bildirim almaktadır (Personel, İnteraktif Kitap, 2021).

2. Etkileşimli Dergiler:

Debora Grosu çalışmasında, dergilerin uzun zamandır hem bilgi hem de zevk için güvenilir bir kaynağı olduğunu ortaya koyuyor. İnsanlar boşta olduklarında, çeşitli işletmelerde sırada beklerken veya seyahat ederken daha hızlı zaman geçirmeye bakarlar. Diğerleri dedikoduda güncel kalmak veya dünyanın diğer bölgelerinde neler olduğunu öğrenmek için yayınlara güvenilmektedir (Gozu, 2022).

Günümüzde insanların bir basılı dergi okuduğunu görmek nadirdir. Çoğu zaman, yakın çevrenizdeki insanları bir veya daha fazla mobil cihazda kaydırarak gözlemleyeceksiniz. Bunun nedeni, yayıncılık endüstrisinin yerini esas olarak dijital süreli yayınlarla değiştirmesidir. Elektronik dergiler, erişimi basit, yapmak ve dağıtmak için uygun fiyatlı ve taşınabilir olmak da dâhil olmak üzere bir dizi fayda sağlar (Ericson ve Morrison ve Guzdial, 2015).

Interactive Magazine, basılı ve elektronik derginin, internette bulunan yayınları yayınlamak için dergi, e-posta veya İnternet'e erişmenin başka bir yolu gibi dijital bir kopyasıdır.

Etkileşimli dergi, makalelerin metinlerini bilgisayara girmekte, bunları işlemekte ve yayın grafik reklam medyası eklemektedir. Ayrıca makalenin elektronik olarak görünmesi için elektronik olarak yayınlanmaktadır (Gozu, 2022).

Elektronik interaktif bir dergi, periyodikler, dergiler, gazeteler veya internette yayınlanan ve dağıtılan herhangi bir seridir. Basit elektronik işleme, bazıları basılı derginin tam bir kopyası olan ASCII kodu ve multimedya kullanılabilmektedir. Çoğu bilimsel ve akademik dergi hakemdir ve bazı elektronik dergiler arama motorları, tarama araçları ve bağlantılar içermektedir.

Elektronik interaktif dergi, basılı dergiye benzer, ancak kâğıtsızdır. Düzenli olarak yayınlanır ve ele aldığı konular hakkında en son haberleri, görüşleri ve araştırmaları gerçekleştirir (Gozu, 2022).

Etkileşimli bir elektronik dergi, konuları çeşitli araçlar kullanılarak elektronik olarak işlenmiş bir dergidir ve internette elektronik olarak yayınlanır ve kesintisiz bir formatta yayınlanır, önce basılı bir kopya kullanılabilir. Burada belirtilen konular hakkında en son araştırmaları, haberleri ve görüşleri alınmaktadır (Gozu, 2022).

Etkileşimli elektronik dergi, etkileşimli araçlar kullanılarak elektronik olarak yazılmış, gözden geçirilmiş, düzenlenmiş ve dağıtılmış bir veri gözlemevidir. Elektronik yayınlama kavramının ileri anlamında basılı bir kopyası olmayan bilgi kaynaklarından birini temsil eder çünkü makalelerin verileri girilir, değerlendirilir, kesilir ve elektronik olarak bilgisayar yoluyla okunur. Örneğin telekonferanslar (Ericson ve Morrison ve Guzdial, 2015).

Elektronik interaktif bir dergi, periyodikler, dergiler, gazeteler veya internette yayınlanan ve dağıtılan herhangi bir seridir. Basit elektronik işleme, bazıları basılı derginin tam bir kopyası olan ASCII kodu ve multimedya kullanabilir. Çoğu bilimsel ve akademik dergi hakemdir ve bazı elektronik dergiler arama motorları, tarama araçları ve bağlantılar içermektedir.

Etkileşimli elektronik dergi, etkileşimli araçlar kullanılarak elektronik olarak yazılmış, gözden geçirilmiş, düzenlenmiş ve dağıtılmış bir veri gözlemevidir. Elektronik yayınlama kavramının ileri anlamında basılı bir kopyası olmayan bilgi kaynaklarından birini temsil eder çünkü makalelerin verileri girilir, değerlendirilir, kesilir ve elektronik olarak bilgisayar yoluyla okunmaktadır. Telekonferanslar. (Ericson ve Morrison ve Guzdial, 2015)

Buna ek olarak, etkileşimli dergiler, görüntüler, ses, videolar, artırılmış gerçeklik tekniklerinin ve yapay zekânın kullanımı kullanılarak elektronik açıklayıcı yöntemle bağlı oldukları için haber ve sağlık konularında yaygın olarak kullanılan dergi türlerinden biridir. Örneğin interaktif dergiler, basın tarafından haberlerin anlatımı ile haberlerin alıcısının deneyimi arasındaki entegrasyona dayanarak haberlerde artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanılmaktadır. Alıcı sanal kişiliklere ve yerlere açılır ve bu bilgilerin ve verilerin metin veya görsel olsun, teknolojiler aracılığıyla gerçekliğini simüle ederek yeni bilgiler ve veriler hakkında bilgi edinmesine izin verilmektedir. (Anastasia, 2021)

Tüm bu teknik gelişmelere ve gerçeği daha geniş bir şekilde ortaya koyma ve medya üreticileri ve alıcı arasındaki etkileşimi iyileştirme pozitiflerine rağmen, her zaman gizlilik ve farklı teknolojiler aracılığıyla paylaşılan bilgi ve verilerin kalitesi hakkında sorular ve bu teknolojilerin bireylerin güvenliği için bir tehdit oluşturacaktır. (Anastasia, 2021)

Ericson & Morrison & Guzdial'ın çalışması, yayın grafiklerini kullanmaya bağlı etkileşimli e-kitap ve dergilerin özelliklerinin şunlar olduğunu açıklığa kavuşturmaktadır. (Ericson & Morrison ve Guzdial, 2015)

- Bilgileri, öğrencinin yaşadığı ve bilginin soyut bilgilerden etkileşimli bilgilere dönüştürüldüğü fiziksel gerçekliğe benzeyecek şekilde sunmaktadır.
- Etkileşimli kitabın içeriğine, bilgisayarlara ve diğer dijital akıllı cihazlara erişmek, okumak ve bunlarla etkileşim kurmak kolaydır.
- Etkileşimli kitabı birkaç farklı cihaz arasında aktarmak ve indirmek kolaydır.

- Bu kitap çeşitli sesler, videolar, animasyonlar ve çeşitli efektler multimedya içerebilir. Kitabın içeriğini, içeriğin kısımlarının orijinal kaynağını görüntülemek için alıntılanan bilimsel referanslara bağlama yeteneğidir.
- Okuyucu, elektronik kalemleri kullanarak kitabı görüntülerken bir metin yorumu yazabilir. Benim açımdan, etkileşimli e-kitabın en önemli özelliklerinden biridir.
- E-kitap, kirliliği azaltmaya ve kâğıt üretmeye gerek kalmadan çevrenin korunmasına katkıda bulunur.
- Binlerce kitabı tek bir sabit diskte veya bulutta saklayabildiğimiz için fazla alan kapmaz.
- Kitabın/derginin içeriğini paylaşma yeteneği dergiler ve etkileşimli kitaplarla sunmaktadır.
- **Easier Upgrade:** Normal kitapların aksine, Interactive Book/Magazine, kitabın/dergiyi periyodik olarak güncellemeye izin verir. Bu güncelleme multimedya, tüm dijital varlıkları güncelleme veya görüntüleri ayarlama, biçimlendirme ve benzerlerini içermektedir.
- Erişilebilirlik: Etkileşimli kitaplar/dergiler, e-okuyucular, tabletler, bilgisayarlar veya duyarlı tasarım kontrollerine sahip cep telefonları ve etkileşim katmanı gibi birden fazla cihazdan erişim sağlamaktadır.

Videolar; bilgi, beceriler, eğilimler ve değerler aktarmak ve okuyucu için bilimsel düşünme ve pratik davranış kurallarını pekiştirmek için haberleri okumak için etkili bir araç olarak kullanılmaktadır.

Etkileşimli kitaplarda ve dergilerde kullanılan sıradan ve üç boyutlu görüntüler ve artırılmış gerçeklik grafikleri, ilgisini uyandırdıkları ve gerilim unsurunu artırdıkları için okuyucunun dikkatini çekmenin en önemli unsurları arasındadır. Resmin soyut anlamları ve sözel deneyimleri somutlaştırmak için çalıştığı öğrencilerin tümdengelim düşüncesi, böylece öğrencinin kolayca algılayabilmesini sağlamaktadır. Resim, söylendiği gibi 1000 kelimeye eşittir (Anastasia, 2021).

Zengin medya içeriğinin yayınlanması için etkileşimli e-kitaplar veya dergiler oluşturmak için kullanılabilecek çok sayıda dijital araç vardır (Takacs Swart Bus, 2022):

FlipHTML5: Fliphtml5, zengin medya içeriğini yayınlamak istiyorsanız kullanabileceğiniz en kolay etkileşimli e-kitap yaratıcılarından biridir. Bir PDF dosyasını bu programa sürükleyerek veya içe aktarma simgesini tıklayarak kolayca başlayabilirsiniz. Kitap için güzel bir duvar kâğıdı ayarlamak için bir tema ve sahnenin galerisine kolayca erişebilirsiniz. YouTube ve Vimeo videoları, bağlantılar, slayt gösterileri açılır görüntüler ekleme yeteneği, e-kitabınızın etkileşimine katkıda bulunabilir. Ön izleme seçeneği, son ürünün nasıl görüneceğine dair bir fikir verir. Bu etkileşimli e-kitap yaratıcısını kullanmanın bir başka yararı da, kitabı çevrimdışı görüntüleme için yayınlamanıza izin verilmesidir.

ePubEditor: Sezgisel bir kullanıcı ara yüzü ile bir e-kitap oluşturmak çok basittir. Kullanımı kolay düzenleyici, içeriğin içerikle etkileşimini sağlayabilecek iyi etkileşimli öğeler (animasyon, ses, video vb.) ile zenginleştirme özgürlüğü sağlar. Ek olarak, EPUB2, EPUB3, HTML5 ve SCORM gibi çeşitli dışa aktarılabilir formatlar vardır.

Plutoad: Bu etkileşimli e-kitap oluşturucu, okuyucular için etkileşimli bir dijital deneyim sağlayan içerikler oluşturmayı amaçlamaktadır. Göz kürelerini çekmek için video, slayt gösterisi ve animasyon dâhil zengin medya ekleme yeteneğine sahip olunmaktadır. İçeriğinizi çevrimiçi okuyucularla paylaşmak da kolaydır. İçeriğin performansı da izlenebilmektedir.

Madmags: Hikâyenizi başarılı bir şekilde anlatmak için harika bir dergi oluşturmanıza izin verir. Dergi, video, ses, bağlantılar ve bir içerik tablosu eklemenize izin verilen benzersiz bir metin, resim ve tasarım kombinasyonu olabilir. Marka bilinirliğini artırmak için dergiye logo da eklenebilir.

Magloft: Güzel bir dergi almak için bir PDF dosyası yükleyin. Bu etkileşimli e-kitap oluşturucu, dergi sayfalarınıza etkileşimli öğeler eklemek için kullanabileceğiniz güçlü bir düzenleyiciye sahiptir. Ses ve video gibi ek medya doğrudan sayfalarda çalınabilir. Ayrıca, Ultimate Magazine tüm cihazlarda herhangi bir tarayıcıda çalışabilir.

Instant Magazine: Geliştiriciye veya tasarımcıya gerek yok. Güzel tasarlanmış zengin medya içeriğini kendi başınıza yayınlamak için Instant Magazine'i kullanabilirsiniz. Kullanıma hazır şablonların geniş seçimi olup şablonu

ihtiyaçlarınıza göre özelleştirmek için ücretsizdir. İçeriği ilgi çekici ve etkili bir şekilde sunmak için tam ekranlı bir video arka planı ayarlanabilir.

III.BÖLÜM

2. LİTERATÜR İNCELEMESİ

A. Yayın Grafiklerinde ve Araştırmalarında Kullanılan Dijital Teknoloji Türleri

Yayın grafikleri ve araştırmalarında kullanılan dijital teknoloji türleri nelerdir?

Lawrence, yayın grafiklerinde ve araştırmalarında kullanılan dijital teknolojinin birçok türü ve eğilimi olduğunu ortaya koymaktadır (Lawrence, 2022).

1. Yapay Zekâ:

Yapay Zekâ (AI), bir makinenin veya bilgisayarın insan zihninin işlevlerini taklit etme kapasitesini ifade eder. Çeşitli teknolojilerden yararlanan yapay zekâ, makinelerin bir kişininkine benzer zekâ ile planlamasını, harekete geçmesini, anlamasını, öğrenmesini ve algılamasını sağlar.

Yapay zekâ, insan aklının yeteneklerinin taklit edildiği süreci ifade eder. Yapay zekâ, bilgisayar biliminin alt alanlarından ve temel taşlarından biridir. Teoriler ve felsefe olarak ortaya çıkmış ve daha sonra makine zekâsına rehberlik eden kurallara ve yasalara dönüşmüştür. Dolayısıyla yapay zekâ modern teknoloji sektörünün temeldir.

Yapay zekâ en basit tanımında, bir makinenin tasarlanmış bilgisayar programları aracılığıyla insan zihnini simüle etme yeteneğidir. Bir bilgisayarın veya başka bir makinenin genellikle zekâ gerektiren faaliyetleri gerçekleştirme yeteneğini ifade eder. Makineler geliştirmek ve bu yeteneği onlara eklemekle ilgilidir.

Özellikle makine öğrenimi, yapay zekânın bir dalı, çok sayıda veri bulunabilirliğine bağlıdır. İnternet, bulut bilişim, akıllı telefonlar ve nesnelerin interneti geliştirilmesi nedeniyle büyük veri setleri üretildi ve sürekli olarak genişlemektedir. Muazzam miktarlarda verilerin hızlı ve kesin işlenmesi, bu altın bilgi madeni ve bilgi işlem gücündeki muazzam ilerlemelerle mümkün hâle getirildi.

Tüketiciler genellikle bu dijital çağda seçilmiş bilgiler ve verilere sahip olmayı tercih ederler. Birçok medya ve yayın teknolojisi hizmeti; süreci basitleştirmek, hareketli resimlerle kitap ve dergileri okumayı ve insanların teknik olarak daha fazla

algılayıcı büyüdükçe istediklerini sağlamak için modern teknolojiler sunar. AI tekniklerinden yararlanarak ve algoritmalara dayanarak, iyi bir iş akışı için daha iyi önerilerde bulunmak için çalışmalar yapılabilir.

Yapay zekâ tekniklerine ek olarak, medya şirketleri, yayıncılık evleri ve kurumları, dijital haklar, güvenlik ve ödemelerle ilişkili tüm sorunları ele almak için, bunlarla ilişkili gelişmeleri dikkate alarak blok zincirine dayalı iş modelleri oluşturmak için çalışmaktadırlar.

Makine öğrenimi ve yapay zekâ, özellikle yayınlar, spor haberleri, ekonomi ve hikâyeler gibi kitaplar ve görsel dergiler de çeşitli alanlardaki terimlerden biridir (Lawrence, 2022).

Örneğin Dünya Kupası ve büyük turnuvalar sırasında interaktif dergilerde yayınlanan Sports News, spor video içeriği yapmak için makine öğrenimi ve yapay zekâ tekniklerine dayanıyordu ve basın ve video kliplerinin gelecekteki olanakları artı.

Etkileşimli kitap ve dergi üretiminde yapay zekâ tekniklerinin kullanımı yüksek kaliteli üretim ile karakterizedir. Kitaplar ve dergiler için yayınlar, analitik verilerin kullanımına, anlatıların katılımına ve anlatıların mevcudiyetine bağlıdır. Buna ek olarak, AI büyük miktarda veri işler, anahtar kalıpları ve verimli istatistikleri çıkarır. En önemlisi, bu teknolojiler bireylerin interaktif basın haberlerini veya interaktif kitapları erken ve ilk olarak tahmin etmelerini sağlar.

İnsanlar için kitap ve interaktif dergiler yapımında yapay zekâ tekniklerinin kullanılması, üretim kalitesinin geliştirilebileceği iyi bir yoldur. Makine öğrenimi ve yapay zekâ, bu kitaplarda ve dergilerde bulunan prodüksiyon ekipleri için daha sezgisel ve canlı istatistikler, veri ve tahminler de sağlar. Verilerdeki artış, yayıncıların akıllı otomasyon içindeki bilgi ve verilerden daha kaliteli bir görsel ve okuyucu/izleyici için etiketlenmiş içeriğe dönüştürerek yararlanması için birçok fırsat yaratır (Lawrence, 2022).

İlişkisel makine öğrenimi ve veri gücü AI, hikâyelerin ve dergilerin görsel anlatımına fayda sağlar. Dinamik izleme, görseller ve gerçek zamanlı verileri birleştiren ekipler izleyici katılımını artırır. İzleyiciye sunulan etkileşimli içerik hedeflenmeli, alakalı ve katma değere sahip olmalıdır. İçerik ne kadar hedefli ve alakalı olursa, izleyici sayısı o kadar yüksek olur.

2. Ses Kontrollü Cihazlar:

Etkileşimli kitapların ve dergilerin üretimindeki grafiklere bağlı dijital kontrolün avantajlarından biri, internetteki elektronik kitaplara ve interaktif dergilere ses eklemek için kullanılan sistemler olan ses kontrol cihazlarının kullanılmasıdır. Okuyucu ve dergi/kitap arasındaki etkileşim, ses kontrol yöntemine bağlı teknikler, kullanıcı konforu kazanan ve müşterinin bu teknoloji ile deneyimini tekrarlama şansını artıran en iyi yöntemler arasındadır (Personel, 2021).

3. NextGen TV- ATSC 3.0 Teknolojisi:

Video yayınlamaya yarayan tabletler, akıllı telefonlar gibi TV dışındaki cihazlarda göstermeye dayanan üçüncü nesil teknolojilerden biridir. Medyada NextGen TV-ATSC 3.0 teknoloji inovasyonunun kullanımı, okuyucuyu çekecek ve kârı artıracak şekilde etkileşimli kitaplar ve dergiler hazırlama alanında imkânsızı elde etmek için en iyi fırsatlardan biridir.

ATSC 3.0, kitaplardan ve dergilerden elde edilen en yüksek verimliliği ve kaliteyi elde etmek için yayın grafik teknolojisinin kullanımına dayanan interaktif kitaplar ve dergiler için okuyucunun izleme deneyimini geliştirmek için kullanılan karasal bir yayın sistemidir. Ayrıca hem mobil hem de sabit cihazlar için güçlü bir alım iletimi sağlar. Bu teknoloji, her türlü haberlerin yayılmasını kolaylaştırmak için gelişmiş televizyon sistemleri komiteleri tarafından oluşturulmuştur. Bu teknoloji sayesinde standartlar, saniyede 120 kare oranında 4K çözünürlüğünde 2160 piksel çözünürlüğe sahip video kanalları için HEVC de dâhil olmak üzere en son teknoloji için destek sağlamak üzere tasarlanmıştır. Yüksek dinamik aralık, ayarlanabilir renk gamutu içerir, Mobil TV, MPEG-H 3D Audio, Dolby AC-4 ve veri aktarım özellikleri için güçlü bir destektir. (Destek, 2022)

1. Artırılmış Gerçeklik Grafikleri(AR-GFX):

Bilgisayar tarafından üretilen girdilerle, tasarımcılar, artırılmış gerçeklik (AR) olarak bilinen bir deneyimle tüketiciler için gerçek ortamın belirli yönlerini geliştirebilir. Tasarımcılar, kullanıcının ortamındaki değişikliklere, genellikle harekete gerçek

zamanlı olarak tepki veren dijital malzeme için girdiler üretir. Bu girişler sestten videodan grafiklere GPS kaplamalarına kadar olabilir (Azuma, 2001).

Kamera kullanmadan resim kalıplarını tanıyabilen bir yazılım parçasını ifade eder. Gerçek zamanlı verilerdeki özellikleri analiz ederek, daha az artırılmış gerçeklik, sanal 3D öğeleri gerçek dünyadaki bir ayara ekler. Görevini etkili bir şekilde yerine getirmek için kamera, GPS, dijital pusula ve ivmeölçer gibi herhangi bir akıllı telefonun donanımına bağlıdır. Kameralar, sensörler ve yapay zekâ algoritmalarındaki iyileştirmeler sayesinde, nesne izleme sistemleri artık gerekli değildir.

Yayın Graphics Media; artırılmış gerçeklik grafik teknolojisi, interaktif kitaplar ve dergiler üzerine yayın grafikleri ve araştırmalarının tasarlanmasında kullanılan teknolojik tekniklerden biridir. Okuma zahmetine gerek kalmadan ses duyulur. Bunların hepsi, IKEA Place, Artment, Remote AR ve daha fazlası gibi kullanılan artırılmış gerçeklik teknolojileri sayesinde gerçekleşir.

Artırılmış gerçeklik grafikleri aracılığıyla, görsel veya işitsel olarak görülen hikâyeler üzerinde çalışmak, maliyet ve üretim maliyetlerini azaltmak mümkündür. Ayrıca içeriği çevredeki alanlarla ilişkilendirmek ve krom anahtarlarının aydınlatma kurulumunun rahatsızlığını ortadan kaldırmak da mümkündür (Azuma, 2001).

Grafik Artırılmış Gerçeklik, etkileşimli kitapların/dergiler içindeki büyük posterleri ve grafik kayıtlarını açıklamak için kullanılan araçlardan biri olarak tanımlanır. İzleyicinin kitabı/dergiyi etkileşimli bir dijital formda anlamasının içeriğini derinleştiren gizli bir dijital katmandır. Kitap ve dergileri okurken kullanılan bu teknoloji ile okuyucunun yalnızca videoları, resimleri ve web bağlantılarını görmesi gerekir.

Artırılmış gerçeklik grafikleri, televizyon programlarına veya gazetelere uygulanan bilgi grafiklerini tanımlamak ve bunları elektronik grafiklere dönüştürmek için medyadan görsel perspektifleri ve perspektifleri geliştirmenin, geliştirmenin bir dizi yolunu açıklar. Ayrıca, bu veri ve grafikler, bilgi ve verileri cazip bir şekilde sunan gerçek karakterlerle etkileşime girer.

Artırılmış gerçeklik, canlı video kliplerinin karışık olduğunu veya sanal sahneler, arka planlar, 3D grafikler ve veri güdümlü Chroma-tuş yetenekleriyle karıştırıldığı gerçek görüntülere dayanan grafiklerin görüntülenmesine izin verir. Bu da

etkileşimli kitaplar ve interaktif kitaplar için izleyiciyi artan cazibe ile sonuçlanan Chroma-tuş yetenekleri dergilerdir. Ayrıca, gösteri aktörleri tarafından sunulan verilerin görsel olarak çekici temsillerinin açıklanabileceği ve hikâye anlatımıyla ilgili verileri anlamayı kolaylaştıran sanal bir ortam yaratma fırsatı sağlamaktadır (Klavins, 2020).

Artırılmış gerçeklik grafikleri, veri toplama, tasarım, kamera izleme, sanal gruplar ve çok daha fazlasını içeren ekip çalışmasıdır. Buradan, farklı arka planlar ile sanal ve gerçek varlıklar arasındaki mükemmel entegrasyon, bu etkileşimli kitaplar ve dergilerde, kitabın içindeki hikâyeyi izliyormuş gibi hissettiren veya dergilerde basın bültenini sanki yerdeymiş gibi hissettiren gerçek bir şey haline gelmektedir.

Kitapların okuyucuları başka bir dünyaya taşımak için yüksek bir kapasiteye sahip olduğu bilinmekte ve artırılmış gerçeklik teknolojisinin ortaya çıkması ve geliştirilmesi ile bu çok netleşmiş oldu. Birçok yazar ve gazeteci, gerçeklik tekniğini ve çekici doğasını artıran iyi etkileşim özellikleri nedeniyle, yayınlamanın geleceğinin öncelikle artırılmış gerçeklik teknolojisinde yattığını savunmaktadır (Kotobee, 2022).

Artırılmış gerçeklik, tabletlerde ve mobil cihazlarda çalışan uygulamalar aracılığıyla 3D animasyonu ve kullanıcıların etraflarındaki dünyaların görüşlerine ilişkin görüntüleri üst üste bindirir. Kitap ve dergiler okumada artırılmış gerçeklik kullanarak insanlar etraflarındaki doğal dünyayı daha yakından görebilirler. Artırılmış gerçeklik genellikle eğitim ve okumada daha yaygın olarak kullanılırken reklam ve navigasyon amaçlı da kullanılır.

Teknoloji günlük yaşamlarımıza büyük ölçüde egemen oldu ve bu esas olarak gençler ve genç yetişkinler için geçerlidir bunun karşılığında okuma alışkanlıklarını etkilemektedir. Basılı medya 2012’de %37’ye ve 2016’da da %29’a düştü. Bu durum insanlar tarafından yazılı medyanın düşük kullanımını ve dijital kitaplara ve gazetelere bağımlılıklarını gösteriyor. Öte yandan dijital yayınlar, özellikle bunun nedeni elektronik yayıncılık kitaplarına herhangi bir zamanda ve yerde kolayca erişilebilmesidir. Bu nedenle dijital içerik için etkileşimli ve görsel unsurlar olarak bu kitaplar ve dergiler herkes için en iyi seçimler arasındadır.

Aynı zamanda dijital dünya ve basılı dünya birbirinden ayrılmamalıdır çünkü ikisini birleştirerek dijital kitapların ve dergilerin üretiminde artırılmış gerçeklik

teknolojilerinin kullanılması en harika yollardan biridir. Net vizyon, okuyuculara değer katacak ve artan gerçekliğin öğretimselliğini artırdığı ve baskıyı dijitalleştirecek şekilde birleştirilir (Klavins, 2020).

Artırılmış gerçekliği yayınlama sürecinde kullanmanın en güzel yönlerinden biri, bu teknolojinin farklı bir şekilde insanların bu kitapları ve dergileri okumasını sağlayarak geleneksel yayıncılığı canlandırmasıdır. Ayrıca sanal okuma ile fiziksel dergiler ve kitaplar arasında bir köprü oluşturur. Bu teknoloji, yayıncılığı dönüştürmekte ve her zamankinden daha sürükleyici hâle getirmektedir.

Örneğin artırılmış gerçeklik teknolojisi aracılığıyla, bu kitaplardaki çocuklar için eğitim içeriği, görüntüler, animasyon, video klip veya oyun eklemek için çalışmak mümkündür. Çünkü pazarlama amaçlı gazetelerde ve dergilerde dijital içerikte görselleştirme sağlayabilir (Klavins, 2020).

Bu kitaplar ve dergilerde artırılmış gerçeklik grafiklerinin kullanılması, bu kitaplara ve dergilere yüksek değer veren 3D projeksiyonlar veya sanal turlar gibi etkileşimli deneyimler sunar. Buna ek olarak, artırılmış gerçeklik, fiziksel ortamda kullanılan etkileşimli uygulamalar ve oyunlar oluşturmak için video klipler veya ses yorumu gibi ekstra bir bilgi katmanı ekleyebilir.

Artırılmış gerçeklik uygulamaları çok sayıda olsa da yayıncılar en iyi teknolojiye ulaşmak için en önemli araçları kullanabilirler. Bugüne kadar artırılmış gerçeklik, eğitim kitaplarında hâlâ dijital hikâyeler, kitaplar, dergiler ve çocuk hikâyelerinde kullanılmaktadır (Klavins, 2020).

Okuyucular, yayıncıların belirli mobil uygulamalara göre tanınabilen bir tetikleyici (görüntü stili veya QR kodu gibi) yerleştirmelerini sağlayarak her türlü dijital yayınlarda artırılmış gerçeklik içeriğini görüntüleyebilir. Okuyucuların artırılmış gerçeklik içeriğini görüntülemesi gereken tüm bu uygulamayı tabletlerinde ve akıllı telefonlarına indirmek ve daha sonra cihazın kamerasını oynatıcıya yönlendirmektir ve daha sonra artırılmış gerçeklik içeriği ekranlarında görünür hâle gelmektedir.

Artırılmış gerçeklik grafik teknolojisinin kullanımı, içeriğin yayınlanma şeklini değiştirme ve okuyucular ile yayıncılar için farklı şekillerde daha etkileşimli, kullanışlı hâle getirme yeteneğine sahip teknolojilerden biridir. Buna göre, yayıncılıkta artırılmış gerçekliğin kullanımının birtakım avantajları vardır (Kotobee,

2022): Okuyuculara, zor kavramları basit yollarla anlayabilmeleri için derin bir deneyim sunmaktadır.

- Yayıncıların bir tablet veya mobil cihazda okunabilen etkileşimli 3D içerik oluşturmalarına izin vermektedir.
- Abonelik formları ve uygulama içi satın alımlar gibi yayıncılar için yeni gelir kaynakları sağlamaktadır.
- Mağaza içi etkinlikler ve sanal kitap turları gibi etkileşimli müşteri deneyimleri üzerinde çalışma imkânı sunmaktadır.

B. Etkileşimli Kitaplar, Dergiler Üzerinde Teknolojik Yayın Grafiklerinin ve Araştırmalarının Faydaları ve Zararları

Teknolojik yayın grafiklerini kullanmanın ve etkileşimli kitap ve dergiler üzerinde araştırma yapmanın yararları ve sakıncaları nelerdir?

Takacs & Swart & Bus, etkileşimli kitaplar ve dergilerde teknolojik yayın grafiklerini ve araştırmaları kullanmanın birçok faydası olduğunu ortaya koyuyor (Takacs & Swart & Bus, 2022):

- Etkileşimli kitap ve dergilerde artırılmış gerçekliğin kullanılması, bu kitapların içindeki sanal dünyanın gerçek dünyaya taşınmasına yol açar. Bu yüzden teknolojik yayın grafikleri artırılmış sanal ortama iyi avantajlar sunmakta ve bu da bireyler için yeni etkileşim olanakları sağlamaktadır. Küresel hareketlilik (çeviklik) ve ince motor (yetenek) ile ilgili zorluklar söz konusudur. Bu durumda kullanıcılar, adaptörlere veya etkileşim cihazlarına ihtiyaç duymadan ayakları veya elleriyle bu nesneye dokunurken veya sürüklerken bu sanal nesnelerle gerçek bir şekilde etkileşim kurabilirler.
- Teknolojik yayın grafiklerini kullanmanın ve etkileşimli kitap ve dergi araştırmalarının önemi, ister kitap/dergi/haber ister başka bir şey olsun, her yaştan insanın önündeki metinle etkileşime girmesini sağlayan görsel yardımcılar içermesidir.
- Multimedya öğrenmenin bilişsel teorisi, teknolojik yayın grafiklerinin, kitap ve dergileri bireyler için daha önemli hâle getirmede elzemdir. Ayrıca okuyucunun metinle etkileşime girmesini sağlayan etkileşimli teknik grafikler

içermesi nedeniyle okuyan kişi sayısını artırmaya çalışmış ve bu nedenle bu tür teknikleri benimseyen kişi sayısında artış gözlemlenmiştir.

- Teknoloji sayesinde zenginleştirilmiş kitaplar ile geleneksel basılı kitaplardaki bilgiler birbirine çok yakın olduğu için çocukların hikâyelerini anlama ve onlardan kelime öğrenme olanakları geliştirilebilir. Görüntüler hareket ettiğinde ve yakınlaştırıldığında görsel ve sözel bilgi arasında daha güçlü bir zamansal ilişki vardır çünkü her bir kare sabit görüntülere göre sözlü anlatımı zaman açısından daha fazla temsil edebilir.

- Teknolojik olarak geliştirilmiş kitapların ve dergilerin çoğu, görsel efektler, bulmacalar, eğlenceli görsel veya işitsel efektler ile doludur. Hafıza görevleri, sözlük işlevleri ve etkin nokta etkinleştirildiğinde ortaya çıkan, hafızayı geliştiren ve belleği geliştiren resim veya kelime etiketleri gibi ilgi çekici etkileşimli öğelerle doludur. Öğrenme gücünü çeken veya otizmi olan çocuklara öğrenme ve dinleme fırsatı sunar.

- Öte yandan Takacs & Swart & Bus, teknolojik yayın grafiklerini kullanmanın ve etkileşimli kitap ve dergiler üzerinde araştırma yapmanın birçok zararı olduğunu ortaya koymaktadır (Takacs&Swart&Bus, 2022): Teknolojik yayın grafiklerinin ve etkileşimli kitap, dergi araştırmalarının en önemli olumsuz noktalarından biri okuyucunun dikkatini birden fazla yere dağıtabilmesidir. Ayrıca okuyucuya kendisini başka bir dünyada/sanal dünyada hissettiren resimlere, renklere, herhangi bir animasyona ve 3D teknolojisi veya diğer gerçeklik teknolojileri gibi herhangi bir teknolojiye odaklanabilir.

- Teknolojik yayın grafiklerinin ve etkileşimli kitap, dergi araştırmalarının en önemli olumsuzluklarından biri okuyucu sayılarının yüksek olması, üzerlerinde oluşan yoğun baskı nedeniyle kitap ve dergi sitelerinin çalışmalarını aksatabilmesidir.

- Teknolojik yayın grafiklerinin ve araştırmalarının kullanılması, etkileşimli kitap ve dergilerde, bu kitap ve gazetelerin başta Arapça olmak üzere elektronik ortamda bulunan az sayıda başlığı nedeniyle olumsuz etkilenmektedir.

- Teknolojik yayın grafiklerinin ve araştırmalarının kullanılması, etkileşimli kitap ve dergileri, bu tür kitapların tasarım maliyetlerini artırarak olumsuz etkiler çünkü bu tür kitaplar, kullanılan maliyete harcanmakla ilgili birçok masraf

gerektirir. Örneğin artırılmış gerçeklik pazarı 2020’de 1,98 milyar \$ değerindeydi ve tahmin döneminde (2021-2026) yıllık bileşik büyüme oranının %151,93 olması beklenmekte ve böylelikle teknolojik nesnelerin alım gücünün zorlaştığı da görülmektedir.

C. Yayın Grafiklerinde Dijital Teknolojilerin Etkisi ve Etkileşimli Kitap, Dergi Araştırmaları

Yayın grafiklerinde ve etkileşimli kitap ve dergi araştırmalarında dijital teknolojilerin etkisi nedir?

Wardhani & Sabana & Ira Adriati yaptıkları çalışmalarında, dijital teknolojilerin yayın grafiklerinde kullanımının ve etkileşimli kitap, dergilerdeki araştırmaların önemli bir etkisi olduğunu açıklamışlardır. Yayın grafiğindeki dijital teknolojiler, gazeteler ve dergiler için iki ucu keskin bir kılıçtır çünkü bunların kullanımı konusunda hemfikir olan ve onları geleneksel kitap ve gazetelerden daha iyi bulan insanlar söz konusudur. Öte yandan kullanımı konusunda hemfikir olmayan ve iyi olmadığını, gazetelerin ve dijital dergilerin değerini ortadan kaldırdığını düşünen insanlar da bulunmaktadır (Ariani Wardhani & Setiawan Sabana & Ira Adriati, 2015).

Bu teknolojik rekabet çağında toplumlarımızda okuma, cehaletin yayılması, kitapların yaygınlaşmasındaki düşüş, teknolojik eğlenceye olan talep, dijital bilgi ağları, modern görsel-işitsel cihazlar ve diğer zorluklar da dâhil olmak üzere birçok zorlukla karşı karşıyadır. Dolayısıyla okumaya yönelik eğilim zayıflamaktadır. Bu durum kâğıt kitapların etkileşimli e-kitaplara dönüştürülmesinde önemli rol oynayan ve böylece okuyucu sayısını artıran teknolojinin ortaya çıkmasına neden olmuştur.

Wardhani & Sabana& Ira Adriati, dijital teknolojilerin etkileşimli kitap ve gazetelerde kullanımının okuyucu sayısını artırmada etkili olduğunu anlatır. Çünkü etkileşimli kitabın koruma, dolaşım ve yayma alanında modern teknolojik imkânlarla rekabet hâlinde olduğunu ortaya koymaktadır. Kitabın bittiğine dair sesler peş peşe gelmeye başladığında okuyucular çeşitli formlarda bilgisayar ekranlarına yönelmiştir. Teknolojik gelişmeyle birlikte okumaya yönelik eğilim zayıflamaya başlamış, insanların modern görsel-işitsel cihazlara olan talebi artmış, en alt düzeyden en uç noktaya kadar insanları birbirine bağlayan uyduların ortaya çıkmasıyla birlikte

özellikle elektronik kitapların ortaya çıkışı bu konuda etkili olmuştur (Ariani Wardhani&Setiawan Sabana& Ira Adriati, 2015).

Bu dijital teknoloji sayesinde, genç ve yaşlı insanlar, etkileşimli çizimler ve çeşitli kültürel etkinliklerde bulunur. Okumak için etkinlikler yoluyla motive olurlar çünkü kitap ve etkileşimli dergi, bilgi edinmede bir eğitim ve bilgi aracı olarak hâlâ büyük bir rol oynamaktadır. İçinde bulunduğumuz çağ okuma özgürlüğünün sağlanmasına yönelik imkânlar sunar. Okumak dünyanın herhangi bir yerindeki herkes içindir ve bu sadece bir gereklilik değildir. Dünya Kitap Günü'nde dünyadaki organizatörler, kitapların kütüphanelere ulaşması konusunda faaliyetlerde bulunurlar.

Dijital teknoloji kullanımı artarken dergi tirajı düşüş göstermiştir. 1995 yılında, tamamen çevrim içi olarak sunulan ilk dergi yayınlanmıştır. Site, ortamın potansiyelini göstererek ve çevrim içi gazetecilikte bir artışa ilham vererek, aylık 5,8 milyon kullanıcıya hızlı bir şekilde ulaşmıştır.

Kısa bir süre sonra, diğer dergiler de aynı şeyi yaparak, basılı yayın yerine dijital yayın hayatına geçerek daha fazla tercih edilmiştir (Ariani Wardhani Setiawan Sabana Ira Adriati, 2015).

Günümüzde kitap ve interaktif dergi, kitabın bittiğine dair seslerin yükselmesi ve okurların çeşitli biçimlerde bilgisayar ekranlarına yönelmesiyle bilginin korunması, yayılması alanında modern teknolojik imkânlarla rekabet hâlinindedir. İnsanları dünyanın en alt noktasından sonuna kadar birbirine bağlayan uyduların ve görsel-işitsel yayınlar ortaya çıkmıştır. Özellikle etkileşimli elektronik kitap ve dergilerin ortaya çıkmasından sonra okumaya olan talep azalmıştır. Elbette dijital teknoloji ve dergi/e-kitap, bilgi dolaşımı alanındaki büyük yetenek ve avantajlarına rağmen okuyucular tarafından tercih edilen mecralar değildir. Düşünce, kültür ve edebiyatın yayılmasını uzun yıllar boyunca sürdürülmesinde tercih edilir.

Dijital teknolojinin dergi ve kitap endüstrilerini birçok yönden değiştirdiğini ve etkilediğini ortaya koymaktadır. Yeni teknolojilerin içerik, stil, kalite ve fiyatlandırma üzerinde, içeriğe daha hızlı ve daha kolay erişimi kolaylaştırmaktan yayıncıları alışılmışın dışında yenilik yapmaya zorlamaya kadar etkileri vardır (Muriuki, 2022). Ayrıca dijital teknolojiler kitap ve dergilerin kalitesini artırarak yayın grafiklerinde ve etkileşimli kitap, dergi araştırmalarında etkili olmaktadır.

Uzmanlar, matbaanın ortadan kalkacağını uzun süredir tahmin etse de artık pek çok kişi bunun tersinin aslında doğru olduğuna inanmaktadır. Yayıncılar, baskının dokunsal kalitesinden yararlanır ve çevrim içi ortamın cazibesiyle savaşmak için ürünlerinde birinci sınıf malzemeler kullanmaktadırlar.

Ayrıca dijital teknolojiler, ilgili içeriğe bağlı olarak yayın grafikleri ve etkileşimli kitap ile dergi araştırmalarında da etkili olmaktadır. İnternet, basılı yayınları okuyucuların ilgisini çekmek ve onları etkileşimli kılmak için estetiklerini değiştirmeye zorlarken bile yayıncıların büyüleyici, ilgi çekici ve okuyucu dostu içerik bulmasını kolaylaştırmıştır. Okuyucular, belirli bir iş veya alandaki son dakika haberlerini ve gelişmeleri öğrenmek için büyük olasılıkla internete bağlanacaklarından derinlemesine, anlayışlı ve ilgili materyalleri isterler. Kaliteye yönelik muazzam talep ve artan sayıda serbest yazar, fotoğrafçı ve tasarımcı nedeniyle yayıncılar artık okuyucularına son derece yüksek kaliteli ürünler sunabilmektedir (Muriuki, 2022).

Paige Solomon çalışmasında, yayın grafiğine ve araştırmaya dayalı dijital teknolojilerin, basılı kitap/dergi içeriğini artırarak etkileşimli kitap ve dergileri etkilemesini sağladığını ifade etmiştir. Basılı kitap/dergi müşterilerinin beklentileri artmıştır. Dergilerde ve etkileşimli kitaplarda kullanılan dijital baskılar, içeriği artırmak için video ve bağlantılar kullanan yayınlara dönüşmüştür. Ürününüzü ve sürecinizi geliştirmek için elde ettiğiniz internet verilerini kullanmak, dergi ve kitaplarda dijital teknolojinin avantajlarından yararlanmak için harika bir ek yaklaşımdır (Solomon, 2021).

Mike Harman çalışmasında, e-kitap dağıtımını ve kullanıcı davranışını kolayca analiz ederek yayın grafiklerine ve araştırma etkisine dayalı dijital teknolojilerin etkileşimli kitap ve dergiler üzerindeki etkisini ortaya koymaktadır. Etkileşimli dijital yayın, belirli dağıtım eğilimlerinin izlenmesini mümkün kılar. Etkileşimli kitabın sahibi, e-kitabı kaç kişinin indirdiğini öğrenmek için de kullanabilir. Bu, etkileşimli kitaba kaç kişinin eriştiği ve ne kadar iyi performans gösterdiği gibi bilgilere erişmenizi sağladığı için verileri takip etmek için yararlı bir yöntemdir (Harman, 2022).

Geleneksel yayıncılık modelinde yazarların ve yayıncıların, kitaplarının satış performansı ile ilgili ilgili bilgiler için haftalarca veya aylarca beklemesi gerekir. Analitik sayesinde artık e-kitapların dağıtımı ve tüketimi ile ilgili güvenilir verileri

hızla takip edip elde edebilmektedirler. Bu, işletmelerin etkileşimli e-kitap satış taktiklerini geliştirmelerine ve gerekirse gözden geçirmelerine yardımcı olur.

Yayıncılar ayrıca etkileşimli e-kitap dağıtımı ve kullanıcı kullanımına ilişkin en güncel bilgileri kullanarak karlarını da izleyebilirler (Harman, 2022).

Kullanıcılara etkileşimli okuma deneyimi sunarak etkileşimli kitap ve dergiler üzerinde yayın grafiklerine ve araştırmanın etkisine dayalı dijital teknolojileri kullanırlar. Dijital yayıncılık platformu ile etkileşimli bir okuma deneyimi sağlanmaktadır. Kullanıcılar sayfaları çevirmenin yanı sıra e-kitapta yazı tipi boyutunu değiştirebilir ve gerektiği gibi büyütebilir/küçültebilir. Gönderinizi hedef kitleniz için daha çekici hâle getirmek için çeşitli etkileşimli yönler ekleyebilirsiniz. E-kitabınıza resim ve videolar ekleyebilirsiniz. Kullanıcılar sözlükte terimlere bakabilir, bir kelimeyi veya cümleyi aramak için arama seçeneğini kullanabilirler. Kullanıcıların bilgileri duymasını sağlayan bir sesli okuma seçeneği de ekleyebilirsiniz. Basılı bir kitap bunların hepsini içeremez. Ek olarak, bir e-kitabın etkileşimini ve kullanıcı etkileşimini artıran da budur. Kullanıcılar, internet materyalleri ile sürekli etkileşime girmekte, bu da okuma deneyimlerini geliştirmektedir (Harman, 2022).

Örneğin gazete ve dergilerin manşetlerine artırılmış gerçeklik grafik tekniği eklenerek bu dergilerle etkileşimi artıran bu teknolojiye büyük başarı sağlanmıştır. Bu kitap veya gazetelerde artırılmış gerçeklik grafiklerinden en iyi şekilde yararlanmak için tasarımcı, artırılmış gerçekliğin tekniklerini ve grafiklerini dağıtmak için okuyucular için en çekici ve okunabilir sayfaları belirlemede yazara yardımcı olmalıdır. Artırılmış gerçeklik içeriğine göz atan okuyucular, ögeden %20 tasarruf edebilir. Artırılmış gerçeklikte, aynı anda bir film fragmanı görebilir ve ucuz bilet satın alabilirler. Yalnızca bir sayfa taraması gerektiren basit anketler, editör okuyucular için ödül olarak kullanılabilir. Haberleri okumaktan keyif alan kişiler, sıklıkla belirli konularda fikirlerini ifade etmek ve tartışmak isterler. Bunu yapma şansına sahip olmak, insanların kendilerini değerli hissetmelerini sağlayabilir (Klavinler, 2020).

D. The Relationship of Using Augmented Reality Graphics in Interactive Books and Magazines

Etkileşimli kitap ve dergilerde artırılmış gerçeklik grafikleri kullanmanın ilişkisi nedir?

Gelişmiş görsel ve kültür, birçok insanın okuma stilini büyük ölçüde değiştirmiştir. Genel olarak insanlar ve özel olarak çocuklar, psikolojik ve fiziksel gelişimin kritik aşamalarından geçmiştir. Bu da farkındalık düzeylerini artırmak için görsel kitapların geliştirilmesinde artışa neden olmuştur (Kotobee, 2022).

Artırılmış gerçeklik deneyimlerini öğretim içeriği yayıncılarına yerleştirmek etkileşimi artırır. Yayıncılıkta artırılmış gerçeklikle ilgili sınırsız sayıda olanak vardır ve akıllı cihazların yaygınlaşmasıyla birlikte artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanımı her düzeyde daha faydalı olabilir.

Günümüzde çocuklar, ergenler ve gençler hayatlarının ayrılmaz bir parçası olan birçok teknolojinin içine doğuyorlar ve şu anda dünya nüfusunun yaklaşık 4,5 milyarı internet kullanmakta. Dünya nüfusu, internete oldukça bağımlı hâle gelmiştir. Dolayısıyla bu durum artırılmış gerçeklik grafiklerinin kullanımı ile dijital interaktif gazetelerle entegrasyon arasındaki ilişkinin gücünü ortaya çıkarmaktadır (Klavinler, 2020).

Son zamanlarda, geleneksel matbaa medya tüketimine önemli ölçüde hâkim olurken Avrupa ülkeleri de dâhil olmak üzere birçok ülkede yazılı basının popülerliğini azaltmıştır. Sonuç olarak, günlük gazete tüketim oranında 2012’de %37, 2016’da ise %29’luk oranla keskin bir düşüş yaşanmıştır. Dijital gazeteler okuyucuyu eğlendiren görsel ve hikâye anlatımı içerdiğinden insanlar basılı gazetelerden daha çok interaktif ve dijital gazetelere ilgi duymuştur. Kitaplarda ve geleneksel gazetelerde bulunan çıkmazın aksinedir.

Kitleniz için neyin işe yaradığını test etme ve görme ihtiyacı, tüm endüstriler için geçerli olan bir ilkedir. Ek olarak test, yalnızca bir sayıdaki AR özellikli bir sayfa kullanmanın ötesine geçer. En az altı ay boyunca artırılmış gerçekliği (AR) derginize bütünleştirmek için bilinçli bir çaba gösterilmelidir. Esasen sonuçları ölçebilecek ve bu şekilde okuyucularınızda en çok hangi materyalin yankı uyandırdığını belirlenebilir (Klavinler, 2020).

Günlük ve haftalık gazeteler halka odaklanırken dergilerin çoğu belirli işleri

temsil eder ve önceden belirlenmiş hedef kitlelere sahiptir. Ancak güncel istatistiklere göre 18-29 yaş arası Avrupalıların %50'si ve Amerikalı yetişkinlerin %55'i artık haberlerini sosyal medya aracılığıyla öğrenmektedir. Öyleyse okuyucular hızlı haber güncellemeleri için hemen sosyal medyaya döndüklerinde artırılmış gerçekliği (AR) bir gazeteye dâhil etmeye değer mi? (Kotobee, 2022).

Bu gibi durumlarda işe yaradığı için size tam bir cevap veremem ama sezgisel değildir. Bahsedilebilecek ipuçlarından bazıları, içeriğin dijitalleştirilmesi ve artırılmış gerçeklik teknolojilerinin basın yayını için ayırt edici hâle getirilmesi gerekliliğidir. Amaç ayrıca okuyucuları dergideki haberlerin veya bilgilerin gerçek dünyasında olduklarını hissetme aşamasına getirmek olmalıdır ve okuyucular için bu ruh haline ulaşmanın tek yolu artırılmış gerçeklik içeriği oluşturmaya odaklanmaktır.

Artırılmış gerçeklik teknolojisini dergilerde ve etkileşimli kitaplarda kullanmak için, yayıncıların projektör, ekran veya HMD'ye sahip bir bilgisayara ve ayrıca bir görüntü yakalama cihazına (web kamerası veya video kamera) ihtiyacı vardır. Bu yayınlarda artırılmış gerçeklik teknolojisini kullanmak için ihtiyaç duyulan temel araç, GPS ve HMD gibi işlemcili ve görüntülerin sergilendiği, yakalandığı ve işlendiği bir kask olarak anlaşılabilecek navigasyon cihazlarıdır (A. Tahira & J.B. Ribeir & Kitamura, 2013).

Çalışma aynı zamanda çocuklara yönelik dergi/kitapların geliştirilmesine yardımcı olan modern teknolojileri kullanma ilişkisini de açıklığa kavuşturmuştur. Son zamanlarda bu teknolojilerin çeşitli formlarda gazete ve kitaplarda uygulanmasına büyük bir ilgi var ve *Artırılmış Gerçeklik* teknolojisi bir tür sanal gerçeklik olması nedeniyle son zamanlarda ortaya çıkan yeni terimlerden biridir. Bilgisayardaki gerçek ortamı çoğaltmayı ve parçası olmadığı sanal verilerle geliştirmeyi amaçlayan artırılmış gerçeklik sistemi, kullanıcı tarafından görülen gerçek sahne ile bilgisayar tarafından oluşturulan sanal sahneyi karıştıran ve gerçek sahneyi ek bilgilerle zenginleştiren, kullanıcı için bileşik bir ekran oluşturmaktadır (Wang, 2022).

Artırılmış gerçeklik teknolojisi, geleneksel çocuk kitaplarının biçimini daha etkileşimli kitaplara çevirebilmiş, çocukların bilgi ve çizimleri anlayıp algılamasına ve bunlarla kolayca başa çıkabilmesine yardımcı olmuştur. Artırılmış gerçekliğin alternatif hedefi ise yeni boyutlar - çizimlere ve resimlere yeni derinlikler vermek, onlara önem ve netlik kazandırmak, çocukların kalplerinde daha etkili hâle

getirmektir. İçlerindeki görüntü ve olayları daha gerçekçi bir yanılsama hâline getirmektir. Etkileşim, artırılmış gerçeklik teknolojisinin ana özelliğidir, çünkü kendisi ve kullanıcıları arasında etkileşim olanağı sağlar. Çocuk kitaplarındaki etkileşimli multimedya, özellikle çocuk masalları, çocukların yaratıcı düşünme becerilerini geliştirmede ve çocukların birçok gizli öğrenme becerilerini geliştirmede yardımcı olmuştur (Wang, 2022).

Ayrıca artırılmış gerçeklik teknolojilerinin teknolojik bir teknoloji olarak kitap, dergi ve hikâyelerde kullanılması, otizmli veya öğrenme güçlüğü çeken veya öğrenme sorunu yaşayan kişiler için iyi bir teknolojidir. Bu teknolojiyi kullanmak, bu tür kişilerin bu hikâye ve dergilerle çok hızlı bir şekilde etkileşime geçmesini ve onlardan öğrenmesini kolaylaştırabilmektedir (Kotobee, 2022).

Coles, etkileşimli kitap ve dergilerin yayınlanmasında artırılmış gerçeklik grafiklerinin kullanılmasından kaynaklanan bir takım dezavantajların olduğunu ortaya koymaktadır ve bu dezavantajların en önemlileri şunlardır (Coles, 2020):

- Artırılmış gerçeklik teknolojilerini kullanarak birçok etkileşimli yayın, kitap, dergi ve gazete oluşturmak çok pahalıdır.
- Artırılmış gerçeklik grafiklerinin etkileşimli içerikte bolca kullanılması okuyucunun dikkatini dağıtabilir ve bu da okuyucunun orijinal içeriğe (etkileşimli kitap veya dergi) odaklanmak yerine bu görsellere, grafiklere ve reklamlara yönelmesine neden olabilir.
- Bazı insanlar AR dergilerini ve kitaplarını bunaltıcı ve müdahaleci bulabilir ve geleneksel okuma formatlarıyla okumayı tercih edebilir.
- Artırılmış gerçekliğin dergilerde ve kitaplarda kullanılmasının güzel yanlarından biri de sayılamayacak kadar çok olasılığın önünü açmasıdır. Artırılmış gerçeklik dergilerinde ve kitaplarda kullanılabilecek medya türlerinin birkaç örneği vardır (Kotobee, 2022):

- Metinler
- Videolar
- Resimler
- Ses
- Kullanıcıların Etkileşime Girebileceği 3B Nesneler

Birden fazla medya türünü kullanarak ve birleştirerek, yayıncılar okuyucunun dikkatini çeken harika bir şekilde artırılmış gerçeklik deneyimleri yaratabilirler. Dolayısıyla ilişki doğrudandır, yani etkileşimli kitaplarda/dergilerde kullanılan artırılmış gerçeklik teknolojilerinin sayısı artıkça okuyucu sayısı da artar (A. Tahira & J.B. Ribeir & Kitamura, 2013).

Artırılmış gerçeklik gazeteleri, dergileri ve kitapları yayıncılık deneyimi için kendi türünde yeni bir deneyimdir. Bu yayınlar, bilgisayar tarafından oluşturulan görüntülerin üst üste bindirilmesi yoluyla okuyucuların başka bir dünyaya taşındığı yeni bir deneyim sunmaktadır.

Artırılmış gerçeklik teknolojilerinin dergilerde ilk kullanımı, 2008 yılında bir BMW basılı dergisinin reklamıydı. Buna göre, başarılı bir dijital etkileşimli dergi oluşturmak için artırılmış gerçeklik tekniklerini kullanan bir dizi farklı dergi örneği ve bu örnekler şunlardır (Pereguda, 2020):

1. The New Yorker / New Yorklu:

Bu dergi, benzersiz bir interaktif deneyim sunmak için artırılmış gerçeklik teknolojisini ilk kez 2016 yılında kullanmıştır. Bu, insanları telefonlarına özel bir uygulama indirmeye teşvik ederek ve ardından şehri gerçekte olduğu gibi 3D teknolojisini kullanarak hareket ediyormuş gibi izlemek için kameralarını o derginin kapağına doğrultarak yapılmıştır.

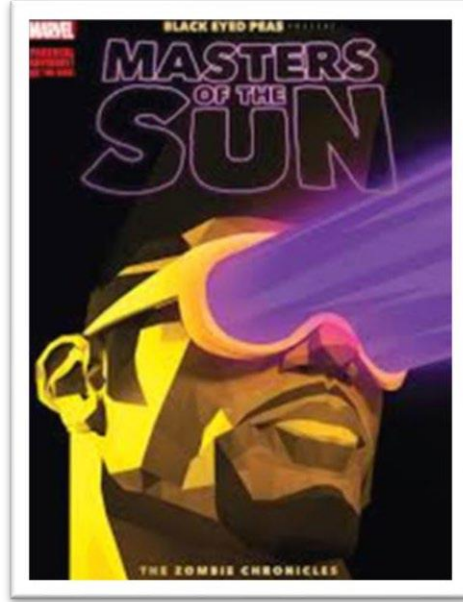


Şekil 1. The New Yorker Dergisi

2. Masters of The Sun / Güneşin Ustaları:

Bu, Marvel ve müzik grubu Black Eyed Peas arasındaki işbirliğinin bir sonucu olarak ortaya çıkan bir çizgi romandır. Bu romanda kullanılan artırılmış gerçeklik teknolojisi sayesinde romanın panoları sayfalardan çıkarak hikâye olaylarını daha canlı ve net hâle getirmiştir.

Bu dergide, artırılmış gerçeklik grafiklerini etkileşimli kitap ve dergilerde kullanmanın ilişkisinin gücünü ve artırılmış gerçeklik teknolojileriyle desteklenen hikâyeler anlatılmıştır. Ayrıca artırılmış gerçekliğin hem medya profesyonelleri, yayıncılar, gazeteciler hem de çocuklar üzerinde nasıl olumlu bir etki yaratabileceğini anlaşılabılır, bu dergilerle etkileşime geçmek ve bunları okumak ve insan zihninin harekete geçirilmesini sağlar.



Şekil 2. Masters of The Sun / Güneşin Ustaları

Etkileşimli Kitapların Dijital Teknoloji ile İlişkisi

Etkileşimli medya, bilgisayar, bellek depolama, dijital (ikili) veri, telefon, televizyon ve diğer bilgi teknolojilerini bütünleştirir. En yaygın uygulamaları arasında eğitim programları, video oyunları, elektronik ansiklopediler ve seyahat rehberleri yer almaktadır. Bir e-kitap merkezi kurmanın temel adımları, metinlerin yazılması, düzenlenmesi, görsellerin oluşturulması, düzenlenmesi, materyallerin düzenlenmesi ve bir depolama birimine kopyalanması ile ilgilenmektedir (Lekakos, 2007).

Dijital teknoloji sayesinde, bu program aracılığıyla üretilen interaktif kitapların herhangi bir bilgisayarda çalışacak şekilde EXE formatında yayınlanması ve bu program aracılığıyla üretilen kitapların *Html* ve *flash* formatlarında yayınlanması ve bulunan herhangi bir sunucuya yüklenmesi mümkündür. Bu sürüm, mobil cihazlar gibi akıllı cihazlarda kullanılır.

Teknikler ve uygulamalar, hem teknik hem de ticari yönleri kapsayan etkileşimli dijital kitaplar alanındaki gelişmeleri sunar. Bu kitap, kavramları, araştırma konularını ve metodolojik yaklaşımları analiz etmeye, araştırmacılar, akademisyenler, profesyoneller ve uygulayıcılar için sistemler ve prototipler gibi mevcut çözümleri sunmaya odaklanmaktadır.

Oluşturan ve tasarlayan bu etkileşimli kitap ve dergiler (Lekakos, 2007):

- **FreeMind'ı Kullanma:** Zihin haritaları, fikirleri ve konuları organize etmenin ve onları anlama sürecini kolaylaştırmanın her zaman iyi bir yolu olmuştur. Onların yardımıyla, bölümlerden veya makalelerden kitabınızın ana hatları üzerinde çalışılabilir. Böylece biraz sanatsal yeteneğiniz varsa kitaba ve konusuna ilişkin genel algı tarzınızı korurken her bölüme ayrı ayrı odaklanabilirsiniz. Kalem ve kâğıtla çizim için işe yarar ancak dijital yaklaşımı tercih edilirse, FreeMind kullanılabilecek en iyi ücretsiz yazılımlardan biridir.

- **OpenOffice / LibreOffice Kullanımı:** İhtiyaç duyabileceğiniz temel program ve araçlardan LibreOffice veya OpenOffice paketlerinin kullanımı kolay ve basittir. Tek ihtiyaç araçlar ve yazı tipleridir. Ayrıca ücretsiz ve farklı işletim sistemleri için kullanılabilir.

- **İnsanlara Yazınızı Okutun:** En önemli şeylerden biri insanların fikirleridir, ancak sadece olumsuz konuşanlardan kaçınmalısınız. Çünkü kitabınızı bitirdikten sonra buna mecbur kalacaksınız ve iyi hazırlandığında fikirlere ihtiyacınız olacak. Beş site ve diğerleri gibi bir denetim hizmeti ve kâr sağlayan sitelerin hizmetlerini kullanabileceğiniz kitabınızın incelemesini yapmak için başkalarına başvurun.

- **Kitabınız İçin Doğru Tasarımı Seçmek:** Dikkat etmeniz gereken en önemli şeylerden biri e-kitap için uygun bir tasarım geliştirmek, çünkü tasarımın güzelliğinin sırlarından biri de budur. Dolayısıyla e-kitap için uygun bir tasarım

geliştirmenizi tavsiye ederim. Kitabınızın tüm bölümlerinin uygun koordinasyonu sağlayın yalnızca siyah ve başka bir renkle sağlamaya çalışmayın.

- **E-Kitabı Yayınlayın:** Son adım, e-kitabı uygun bir web sitesinde veya platformda yayınlamaktır çünkü e-kitabı sitenizde yayınlamanın ve sosyal medya platformlarında tanıtmanın birçok yolu vardır.

Dijital yayın grafikleri, televizyon dünyasında ortaya çıkmıştır dolayısıyla filmler, uzun süredir özellikli grafik tasarıma sahiptir. Dinamik, üç boyutlu animasyonlar, zaman içinde statik, iki boyutlu karakterler ve görüntülerden büyük bir kaymanın ardından artık birçok yayına ve filme hâkimdir. Spor programları hareketli *skorbordlar* ve *fütüristik* dans eden robotik futbolcularla süslenirken haber programları patlayan metinler ve “*son dakika*” bildirimleri ile sunulmaktadır. Gerçek zamanlı hava durumu radar görüntüleri ve hava durumu modellerinin zaman içinde nasıl değiştiğini gösteren canlı, animasyonlu haritalar, hava durumu tahminlerini açıklamak için kullanılır.

Bir masalı görsel olarak tasvir etmek için görüntüleri kullanarak sözlü iletişimi geliştirmek için muhteşem grafiklerin kullanılması, bilgisayar sanatçıları tarafından geliştirilen bir beceri haline gelmiştir.

Bilgisayar teknolojisi geliştikçe bilgisayar tarafından oluşturulan grafikler - resim verilerinin bir bilgisayar tarafından temsili ve işlenmesi - bir gerçeklik hâline gelmiştir. 1960 yılında The Boeing Company’de grafik tasarımcı olan William Fetter, “*bilgisayar grafikleri*” terimini ilk kullanan kişidir (Personel, 2013).

IV. BÖLÜM

3. ANKET

A. Anket Soruları

S1: Cinsiyetiniz nedir?

S2. Kaç yaşındasınız?

S3. Ne iş yapıyorsunuz?

S4. Herhangi bir etkileşimli kitap ve dergide yayın grafikleri ve araştırma izlediniz mi?

S5. Hiç etkileşimli kitap veya dergi okudunuz mu?

S6. Artırılmış gerçeklik grafiklerinin etkileşimli kitap ve dergilerin tasarımında kullanılan en iyi dijital teknoloji olduğuna katılıyor musunuz?

S7. Sanal Bulut Teknolojisi'nin etkileşimli kitap ve dergilerin tasarımında kullanılan en iyi dijital teknoloji olduğuna katılıyor musunuz?

S8. Etkileşimli kitap ve dergilerin tasarımında kullanılan en iyi dijital teknolojinin ses kontrollü cihazlar olduğuna katılıyor musunuz?

S9. İnteraktif kitap ve dergilerin tasarımında kullanılan en iyi dijital teknolojinin yapay zekâ olduğuna katılıyor musunuz?

S10. “Dijital interaktif derginin avantaj etkisi küresel ölçekte okuyuculara ulaşma yeteneğidir.” Buna katılıyor musun?

S11. “Dijital interaktif dergi ve kitapların avantajı, okuyucunun içindeki görüntü ve videolarla sanki yerdeymiş gibi etkileşime girmesini sağlamasıdır.” Buna katılıyor musun?

Q12. “Dijital interaktif dergilerin ve kitapların avantaj etkisi, her an okuma esnekliğidir.” Buna katılıyor musun?

S13. “Dijital interaktif dergi ve kitapların avantajı, metinlerin her an güncellenebilmesidir.” Buna katılıyor musun?

S14. “Dijital etkileşimli dergilerin ve kitapların olumlu etkisi, bağlantıların, resimlerin, animasyonların ve videoların daha alakalı bilgiler içerecek şekilde yenilenebilmesidir.” Buna katılıyor musun?

S15. “İnteraktif kitap ve dergilerdeki animasyon ve ses efektleri anlatımı tam olarak anlamayan çocuklar için iyi olabilir.” Buna katılıyor musun?

S16. “Dijital interaktif dergilerin ve kitapların olumsuz etkisi, teknolojiye tamamen bağımlı olması nedeniyle yaşlıların bunları okuyamamasıdır.” Buna katılıyor musunuz?

S17. “Dijital interaktif dergilerin ve kitapların olumsuz etkisi, okuyucunun yakınlaştırma ve uzaklaştırma yapabilmesi gerektiğinden, okumanın basılı dergilerden daha zor olmasıdır.” Buna katılıyor musun?

S18: “Dijital etkileşimli dergilerin ve kitapların olumsuz etkisi, bazı yayın uzmanları tarafından kullanılan eski yazılım olmasıdır.” Buna katılıyor musun?

S19: Dijital interaktif dergi ve kitapların olumsuz etkisi ses kontrollü cihazların olmasıdır, bunların genellikle ses dosyalarını desteklemediğini kabul ediyor musunuz?

S20. “Dijital interaktif dergi ve kitapların olumsuz etkisi, görsellerin genellikle net olmamasıdır.” Buna katılıyor musun?

S21. Dijital teknolojilerin yayın grafiklerinde kullanılması, insanların okuma oranını düşürerek çevrim içi kitap ve dergileri olumsuz etkiler mi?

S22. “Dijital etkileşimli dergi ve kitapların olumsuz etkisi, bu dergi ve kitaplar için zayıf grafik tasarımıdır (tasarımcıların deneyim eksikliği).” Buna katılıyor musun?

S23. “Teknolojiyle güçlendirilmiş kitaplar ve dergiler, geleneksel basılı kitap sunumlarına kıyasla öğrenmeyi daha fazla teşvik ediyor.” Buna katılıyor musunuz?

S24. “Multimedya destekli kitap ve dergiler çocukların okuryazarlığı için geleneksel kitap sunumlarından daha faydalıydı.” Buna katılıyor musunuz?

S25. “Teknolojiyle zenginleştirilmiş dergilerdeki etkileşimli özellikler, çocukların okuryazarlık öğrenimi pahasına dikkatlerini dağıtmaktadır.” Buna katılıyor musunuz?

S26. “Kitaplara teknolojik eklemeler dezavantajlı çocuk grupları için dezavantajlı olmayan öğrencilere göre daha önemlidir.” Buna katılıyor musunuz?

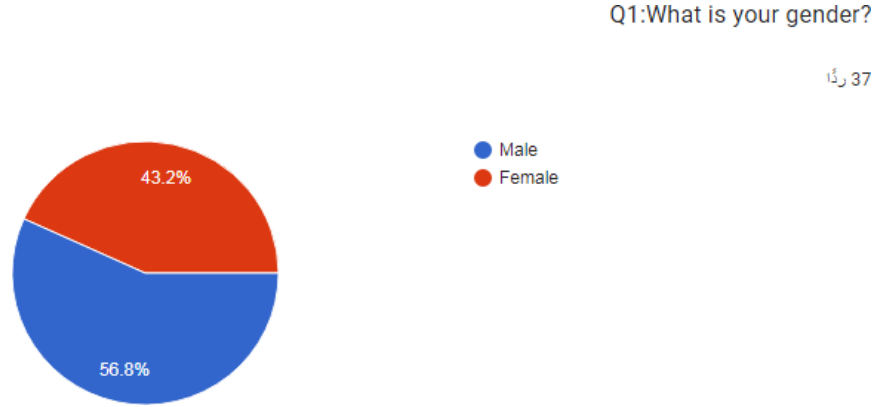
S27. “Etkileşimli kitaplar ve dergiler, pazarlamacılar için kârlarını artırmak için iyi bir araçtır.” Buna katılıyor musunuz?

S28. “Etkileşimli kitap ve dergilerde kullanılan yayın grafikleri, e-okuma becerilerini geliştirmek için iyi bir yoldur.” Buna katılıyor musunuz?

S29. “Etkileşimli kitap ve dergilerde kullanılan yayın grafikleri, video veya animasyondaki tüm bilgileri özetleyebildiği için esnektir.” Buna katılıyor musunuz?

S30. “İnteraktif kitap ve dergilerde kullanılan renkli grafikler birçok insanı okumaya çekiyor.” Buna katılıyor musunuz?

B. Anket Analizi

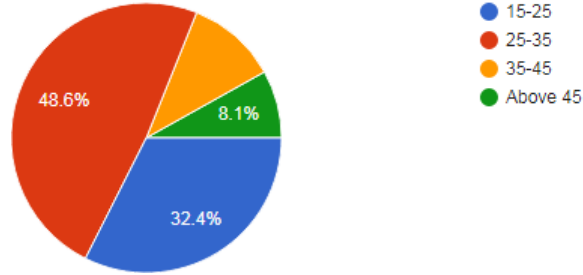


Grafik 1:

Grafik 1 incelendiğinde katılımcı sayısının %56,8'i erkek; %43,2'si kadın olduğu görülmektedir.

Q2. How old are you?

رأى 37

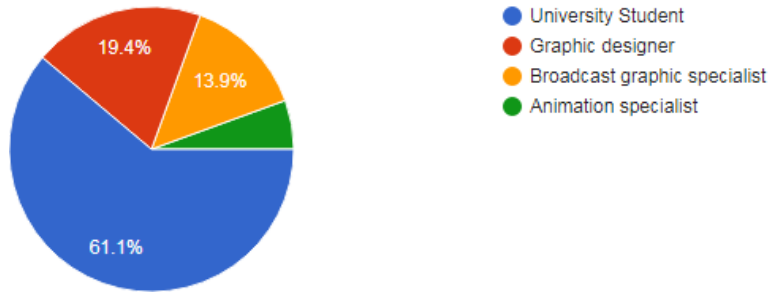


Grafik 2:

Grafik 2 incelendiğinde, katılımcıların %32,4'ünün 15-25 yaş aralığında, %48,6'sının 25-35 yaş aralığında, %10,8'inin 35-45 yaş aralığında ve %8,1'inin 45 yaş aralığında olduğu görülmektedir.

Q3. What is your job?

رأى 36

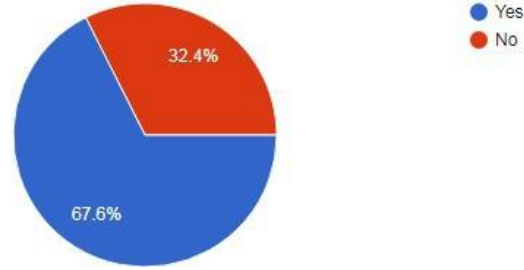


Grafik 3:

Grafik 3 incelendiğinde, katılımcıların %61,1'inin üniversite öğrencisi, %19,4'ünün grafik tasarımcı, %13,9'unun yayın grafik uzmanı ve %5,6'sının animasyon uzmanı olduğu görülmektedir.

Q4. Have you ever watched Broadcast Graphics and Research on any Interactive Books
?and Magazine

رد 37

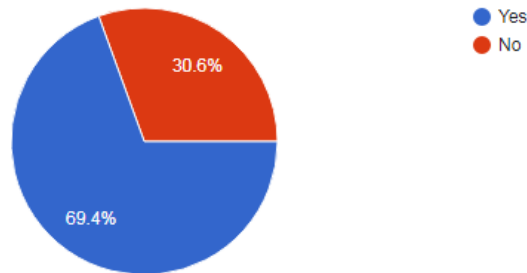


Grafik 4:

Grafik 4 incelendiğinde, katılımcıların %67,6'sının herhangi bir İnteraktif Kitap ve Dergide Yayın Grafikleri ve Araştırma izlediği, %32,4'ünün ise izlemediği görülmektedir.

Q5. Have you ever read Interactive book or magazine?

رد 36

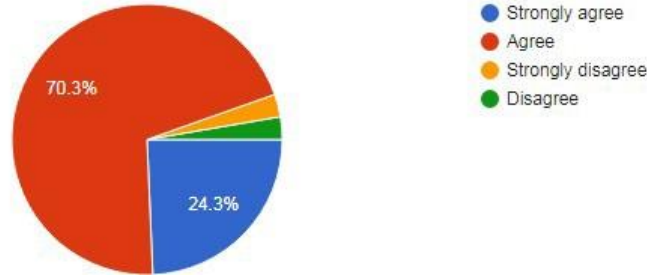


Grafik 5:

Grafik 5 incelendiğinde, katılımcıların %69,4'ünün etkileşimli kitap veya dergi okuduğu, %30,6'sının ise hiç etkileşimli kitap veya dergi okumadığı görülmektedir.

Q6. Do you agree that augmented reality graphics is the best digital technology used in
?designing the interactive books and magazines

رد 37

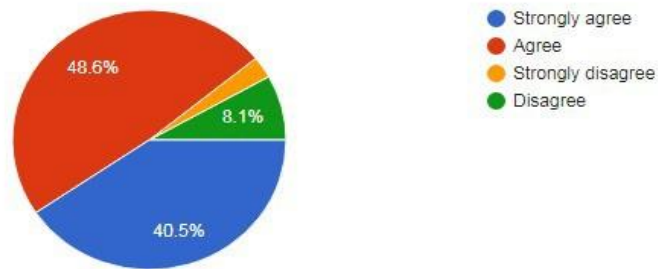


Grafik 6:

Grafik 6 incelendiğinde, katılımcıların %70,3'ünün artırılmış gerçeklik grafiklerinin etkileşimli kitap ve dergilerin tasarımında kullanılan en iyi dijital teknoloji olduğunu kabul ederken, %24,3'ünün kesinlikle katıldığını ortaya koymuş, katılımcıların %2,7'si buna katılmıyor ve %2,7'si kesinlikle katılmıyorum sonucunu ortaya çıkmıştır.

Q7. Do you agree that Virtual Cloud Technology is the best digital technology used in
?designing the interactive books and magazines

رد 37

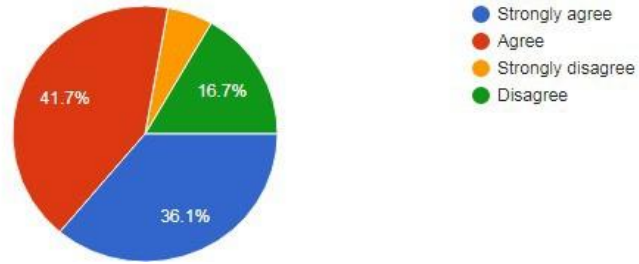


Grafik 7:

Grafik 7 incelendiğinde, katılımcıların %40,5'inin Sanal Bulut Teknolojisinin etkileşimli kitap ve dergi tasarımında kullanılan en iyi dijital teknoloji olduğuna kesinlikle katıldığı, %48,6'sının bu görüşe katıldığı görülmüş; katılımcıların %8,1'inin buna katılmadığı ve %2,7'sinin kesinlikle katılmadığı görülmektedir.

Q8. Do you agree that voice controlled devices is the best digital technology used in
?designing the interactive books and magazines

رد 36

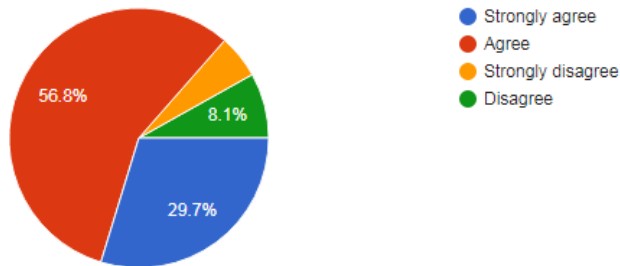


Grafik 8:

Grafik 8 incelendiğinde, katılımcıların %36,1'inin sesle kontrol edilen cihazların etkileşimli kitap ve dergilerin tasarımında kullanılan en iyi dijital teknoloji olduğu konusunda kesinlikle hemfikir olduğunu göstermiş, %41,7'si bu görüşe katılıyor, katılımcıların %16,7'si katılmıyorum ve %5,6'sı kesinlikle katılmıyorum sonucu görülmektedir.

Q9. Do you agree that artificial intelligence is the best digital technology used in
?designing the interactive books and magazines

رد 37

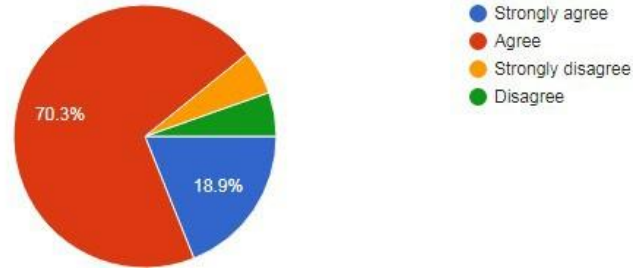


Grafik 9:

Grafik 9 incelendiğinde, katılımcıların %29,7'sinin etkileşimli kitap ve dergilerin tasarımında kullanılan en iyi dijital teknolojinin yapay zekâ olduğuna, %56,8'inin ise etkileşimli kitapların ve dergilerin tasarımında kullanılan en iyi dijital teknolojinin yapay zekâ olduğuna kesinlikle katıldığını, dergilere %8,1'i buna katılmıyor ve %5,4'ü kesinlikle katılmıyor sonucu görülmektedir.

Q10. The advantage effect of digital interactive magazine . is its ability to reach readers
?on a global scale. Do you agree that

37

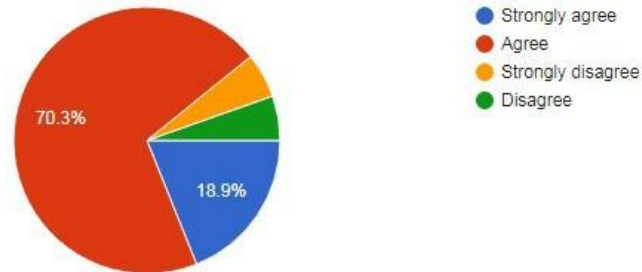


Grafik 10:

Grafik 10 incelendiğinde, katılımcıların %18,9'unun dijital interaktif derginin avantaj etkisinin küresel ölçekte okuyuculara ulaşma yeteneği olduğuna kesinlikle katıldığını, %70,3'ünün ise dijital interaktif derginin avantaj etkisinin erişim yeteneği olduğuna kesinlikle katıldığını gösterdi. Küresel ölçekte okuyucuların %5,4'ü buna katılmıyor ve %5,4'ü kesinlikle katılmıyor sonucuna ulaşılmıştır.

Q10. The advantage effect of digital interactive magazine . is its ability to reach readers
?on a global scale. Do you agree that

37

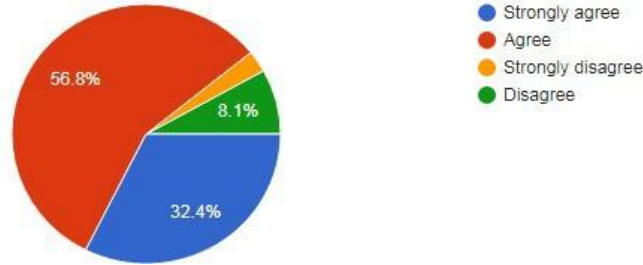


Grafik 11:

Grafik 11 incelendiğinde, katılımcıların %18,9'unun dijital interaktif derginin avantaj etkisinin küresel ölçekte okuyuculara ulaşma yeteneği olduğuna kesinlikle katıldığını, %70,3'ünün ise dijital interaktif derginin avantaj etkisinin erişim yeteneği olduğuna kesinlikle katıldığını göstermiş, küresel ölçekte okuyucular. %5,4'ü buna katılmıyor ve %5,4'ü kesinlikle katılmıyor sonucuna ulaşılmıştır.

Q11. The advantage effect of digital interactive magazines and books is that it enables the reader to interact with the images and ?videos inside it as if they were on the ground.
?Do you agree that

رد 37

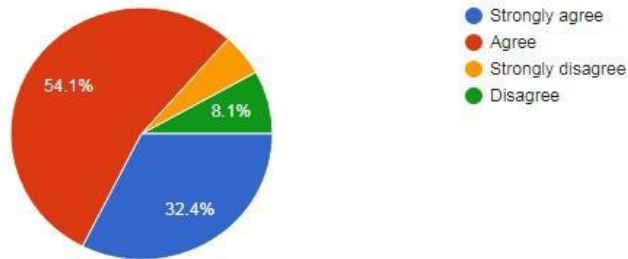


Grafik 12:

Grafik 12 incelendiğinde, katılımcıların %32,4'ünün dijital etkileşimli dergi ve kitapların avantaj etkisinin, okuyucunun içindeki resim ve videolarla sanki yerdeymiş gibi etkileşim kurmasını sağlaması olduğuna kesinlikle katıldığını göstermiştir. %56,8'i dijital etkileşimli dergi ve kitapların avantaj etkisinin, okuyucunun içindeki resim ve videolarla sanki yerdeymiş gibi etkileşime geçmesi olduğunu düşündüğünü, %8,1'i buna katılmıyor ve %2,7'si kesinlikle katılmıyor sonucuna ulaşılmıştır.

Q12. The advantage effect of digital interactive magazines and books is its flexibility to
?read anytime . Do you agree that

رد 37

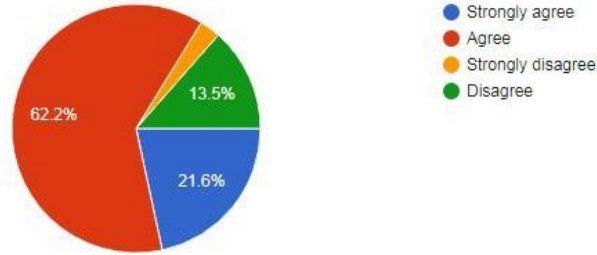


Grafik 13:

Grafik 13 incelendiğinde, katılımcıların %32,4'ünün dijital etkileşimli dergi ve kitapların avantaj etkisinin her zaman okunabilme esnekliği olduğuna kesinlikle katıldığını görülürken %54,1'inin dijital etkileşimli dergi ve kitapların avantaj etkisinin okuma esnekliği olduğuna kesinlikle katılmadığı, %8,1'inin buna katılmıyor ve %5,4'ü kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Q13. The advantage effect of digital interactive magazines and books is that texts can be updated any time, . Do you agree that

37 ر 13

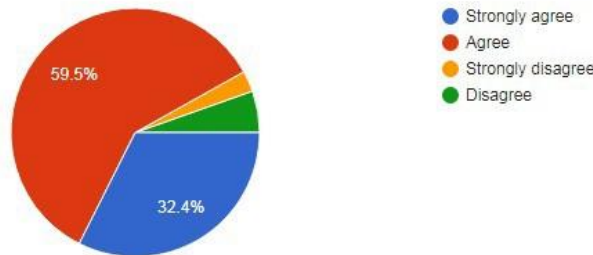


Grafik 14:

Grafik 14 incelendiğinde, katılımcıların %32,4'ünün dijital etkileşimli dergi ve kitapların avantaj etkisinin her zaman okunabilme esnekliği olduğuna kesinlikle katıldığını gösterirken, %54,1'i dijital etkileşimli dergi ve kitapların avantaj etkisinin okuma esnekliği olduğuna kesinlikle katılıyor, istediğin zaman. %8,1'i buna katılmıyor ve %5,4'ü kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Q14. The positive effect of digital interactive magazines and books is that links, pictures, animations and videos can be refreshed to contain more relevant information, . Do you agree that

37 ر 14



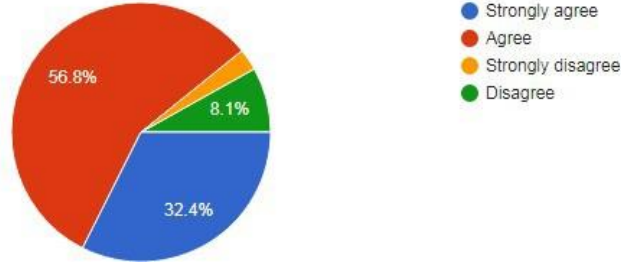
Grafik 15:

Grafik 15 incelendiğinde, katılımcıların %32,4'ünün dijital etkileşimli dergi ve kitapların olumlu etkisinin bağlantıların, resimlerin, animasyonların ve videoların daha ilgili bilgiler içerecek şekilde yenilenebileceği konusunda kesinlikle hemfikir olduğu görülürken %59,5'inin olumlu yönde hemfikirdir sonucuna ulaşılmıştır. Dijital etkileşimli dergi ve kitapların etkisi, bağlantıların, resimlerin, animasyonların ve videoların daha alakalı bilgiler içerecek şekilde yenilenebilmesidir. %5,4'ü buna

katılmıyor ve %2,7'si kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna varılmıştır.

Q15. The animation and sound effects in interactive books and magazines can be good
?for children who do not fully understand the narration . Do you agree that

37

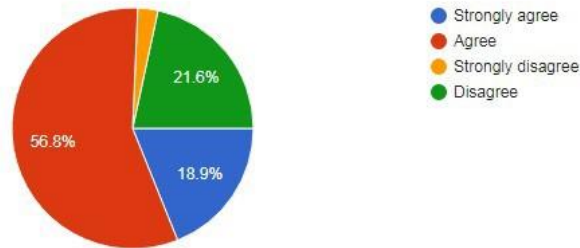


Grafik 16:

Grafik 16 incelendiğinde, katılımcıların %32,4'ünün interaktif kitap ve dergilerdeki animasyon ve ses efektlerinin anlatımını tam olarak anlamayan çocuklar için iyi olabileceğine kesinlikle katıldığı görülmüştür. %56,8'inin ise interaktif kitap ve dergilerdeki animasyon ve ses efektlerinin etkileşimli kitaplar ve dergiler, anlatımı tam olarak anlamayan çocuklar için iyi olabildiğini %8,1'i buna katılmıyor ve %2,7'si kesinlikle katılmıyor sonucuna ulaşmıştır.

Q16. The negative effect of digital interactive magazines and books is the inability of
the elderly to read through it due to its complete dependence on technology
Do you agree that ? ,

37



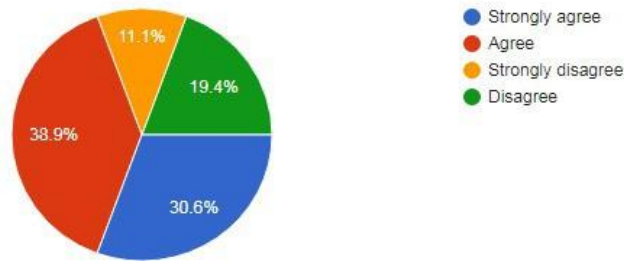
Grafik 17:

Grafik 17 incelendiğinde, katılımcıların %18,9'unun dijital etkileşimli dergi ve kitapların olumsuz etkisinin, tamamen teknolojiye bağımlı olması nedeniyle

yaşlıların okuyamamalarına kesinlikle katıldığı görülürken %56,8'inin olumsuz olduğuna katıldığı görülmektedir. Dijital etkileşimli dergi ve kitapların etkisi, tamamen teknolojiye bağımlı olması nedeniyle yaşlıların okuyamadığına %21,6'sı buna katılmıyor ve %2,7'si kesinlikle katılmıyor sonucuna ulaşılmıştır.

Q17. The negative effect of digital interactive magazines and books is that it is harder to read than printed magazines as the reader must be able to zoom in and out. Do you agree that

رد 36

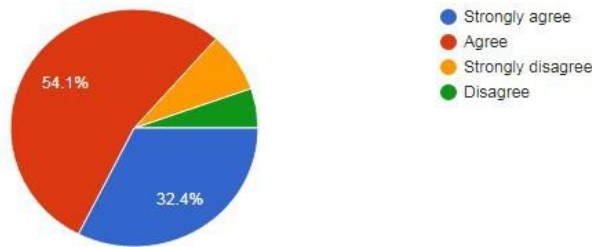


Grafik 18:

Grafik 18 incelendiğinde, katılımcıların %30,6'sının dijital etkileşimli dergi ve kitapların olumsuz etkisinin, okuyucunun yakınlaştırmak uzaklaştırabilmesi gerektiğinden, basılı dergilere göre okumanın daha zor olduğu konusunda kesinlikle hemfikir olduğu görülmüştür. %38,9'u dijital etkileşimli dergi ve kitapların olumsuz etkisinin, okuyucunun yakınlaştırmak uzaklaştırabilmesi gerektiğinden okumanın basılı dergilere göre daha zor olması olduğuna katıldığı, %19,4'ü buna katılmıyor ve %11,1'i kesinlikle katılmıyor sonucuna ulaşılmıştır.

Q18: The negative effect of digital interactive magazines and books is that it is the outdated software that is used by some broadcast specialists. Do you agree that

رد 37



Grafik 19:

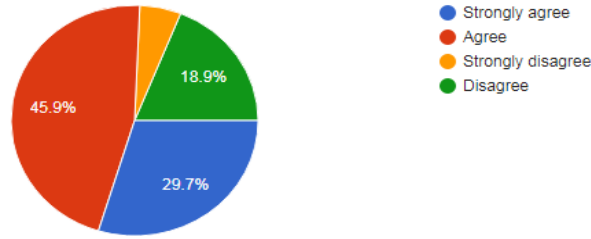
Grafik 19 incelendiğinde, katılımcıların %32,4'ünün dijital etkileşimli dergi ve

kitapların olumsuz etkisinin, bazı yayın uzmanları tarafından kullanılan güncel olmayan yazılımlar olduğu konusunda kesinlikle hemfikir olduğu görülmüş,

%54,1'inin ise dijital etkileşimli dergi ve kitapların olumsuz etkisinin bazı yayın uzmanları tarafından kullanılan güncel olmayan yazılımlar olduğu düşünülmekte %5,4'ü buna katılmıyor ve %8,1'i kesinlikle katılmıyor sonucunu göstermiştir.

Q19: The negative effect of digital interactive magazines and books is that voice controlled devices . . usually do not work to support audio files Do you agree that

37

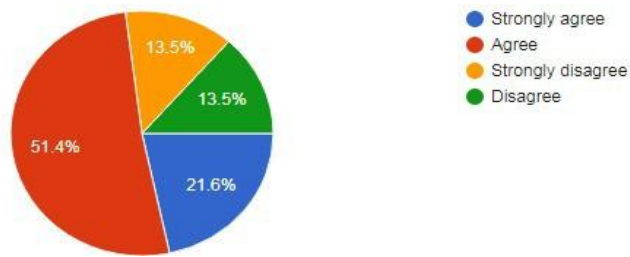


Grafik 20:

Grafik 20 incelendiğinde, katılımcıların %29,7'sinin dijital etkileşimli dergi ve kitapların olumsuz etkisinin sesle kontrol edilen cihazların genellikle ses dosyalarını desteklemek için çalışmaması olduğuna kesinlikle katıldığı görülmektedir. Buna bağlı olarak %45,9'unun ise dijital etkileşimli dergi ve kitapların olumsuz etkisinin sesle kontrol edilen cihazlarda genellikle ses dosyalarını desteklemek için çalışmaması olduğuna katıldığını, %18,9'unun buna katılmıyor ve %5,4'ünün ise kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Q20. The negative effect of digital interactive magazines and books is that the visuals are usually not clear. Do you agree that

37



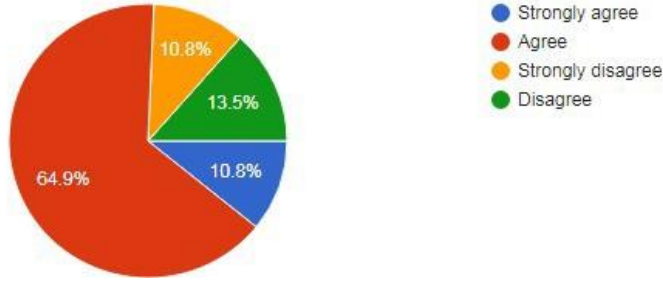
Grafik 21:

Grafik 21 incelendiğinde, katılımcıların %21,6'sının dijital etkileşimli dergi ve kitapların olumsuz etkisinin görsellerin genellikle net olmaması olduğuna kesinlikle

katıldığı görülmüş, %51,4'ünün ise dijital etkileşimli dergi ve kitapların olumsuz etkisinin görsellerin genellikle net olmaması olduğuna katıldığını, %13,5'inin buna katılmıyor ve %13,5'inin kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Q21. Using digital technologies in broadcast graphics affect negatively on online books and magazines by decrease the rate of reading it by people

37

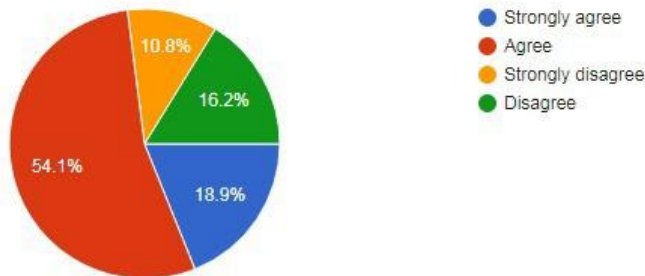


Grafik 22:

Grafik 22 incelendiğinde, katılımcıların %10,8'inin yayın grafiklerinde dijital teknolojileri kullanmanın çevrimiçi kitap ve dergileri insanlar tarafından okunma oranını düşürerek olumsuz etkilediğine kesinlikle katıldığı görülmektedir. Buna bağlı olarak %64,9'unun ise yayın grafiklerinde dijital teknolojilerin kullanılmasının çevrim içi kitap ve dergileri insanlar tarafından okunma oranını düşürerek olumsuz etkilediğini düşünmüş, %13,5'inin buna katılmıyor ve %10,8'inin ise kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Q22. The negative effect of digital interactive magazines and books is its poor graphic design for these magazines and books (lack of experience of designers). Do you agree that

37



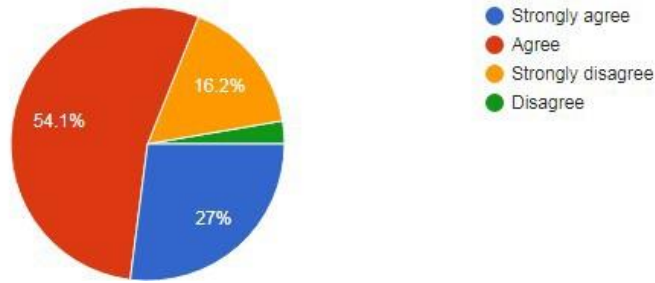
Grafik 23:

Grafik 23 incelendiğinde, katılımcıların %18,9'unun dijital etkileşimli dergi ve

kitapların olumsuz etkisinin, bu dergi ve kitaplar için zayıf grafik tasarımı (tasarımcıların deneyim eksikliği) olduğu konusunda kesinlikle hemfikir olduğu görülmektedir. Buna bağlı olarak %54,1'inin ise dijital etkileşimli dergi ve kitapların olumsuz etkisinin, bu dergi ve kitaplar için zayıf grafik tasarımı (tasarımcıların deneyim eksikliği) olduğuna katıldığını %16,2'sinin buna katılmıyor ve %10,8'inin ise kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna varılmıştır.

Q23. Technology-enhanced books and magazines foster learning more compared with ?traditional print-like book presentations, Do you agree that

رد 37

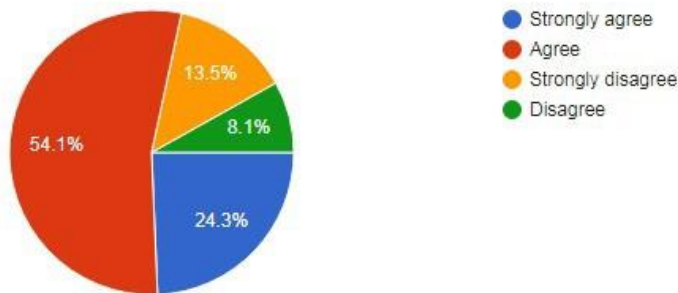


Grafik 24:

Grafik 24 incelendiğinde, katılımcıların %%27'sinin teknolojiyle geliştirilmiş kitapların ve dergilerin, geleneksel baskı benzeri kitap sunumlarına kıyasla öğrenmeyi daha fazla teşvik ettiği konusunda kesinlikle hemfikir olduğu görülmektedir. %54,1'inin teknoloji destekli kitap ve dergilerin geleneksel basılı kitap sunumlarına kıyasla öğrenmeyi daha fazla desteklediğine katıldığını, %2,7'sinin buna katılmıyor ve %16,2'sinin ise kesinlikle katılmıyor sonucuna ulaşılmıştır.

Q24. Multimedia-enhanced books and magazines were more beneficial for children's ?literacy than traditional books presentations, Do you agree that

رد 37

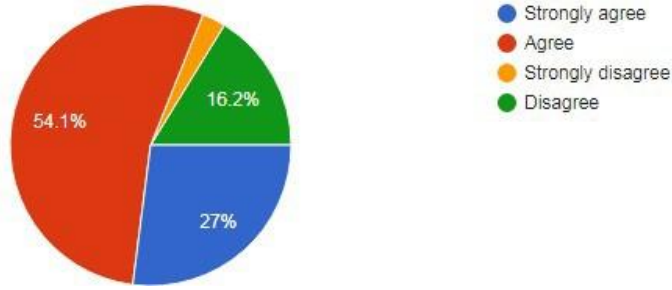


Grafik 25:

Grafik 25 incelendiğinde, katılımcıların %24,3'ünün multimedya destekli kitap ve dergilerin çocukların okuryazarlığı için geleneksel kitap sunumlarından daha faydalı olduğuna kesinlikle katıldığı görülmektedir. %54,1'inin multimedya destekli kitap ve dergilerin çocukların okuryazarlığı için geleneksel kitap sunumlarına göre daha faydalı olduğuna katıldığını %8,1'inin buna katılmıyor ve %13,5'inin ise kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Q25. Interactive features in technology-enhanced magazines were distracting at the expense of children's literacy learning, Do you agree that

37 ردا

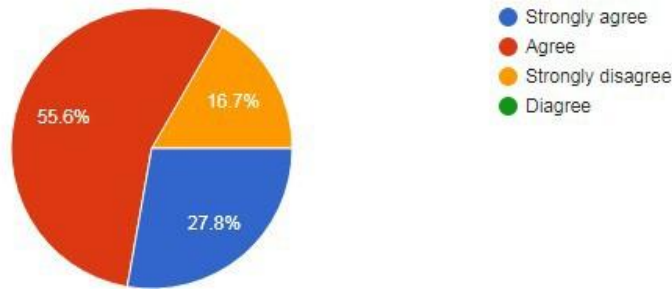


Grafik 26:

Grafik 26 incelendiğinde, katılımcıların %27'sinin, teknolojiyle zenginleştirilmiş dergilerdeki etkileşimli özelliklerin, çocukların okuryazarlık öğrenimi adına dikkatlerini dağıttığı konusunda kesinlikle hemfikir olduğu görülmüştür. %54,1'i teknoloji destekli dergilerdeki etkileşimli özelliklerin çocukların okuma yazma öğrenimi adına dikkat dağıttığını kabul ederken %16,2'sinin buna katılmıyor ve %2,7'sinin ise buna kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Q26. *Technological additions to books were more important for disadvantaged groups of children than for nondisadvantaged students, Do you agree that*

رد 36

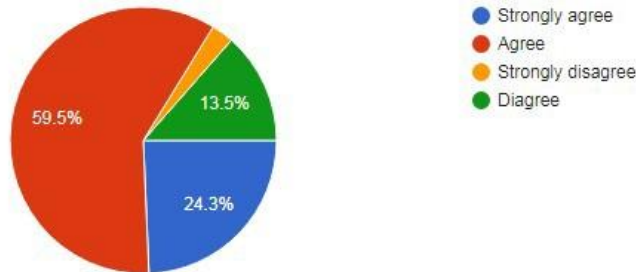


Grafik 27:

Grafik 27 incelendiğinde, katılımcıların %27,8'inin kitaplara teknolojik eklemelerin dezavantajlı çocuk grupları için dezavantajlı olmayan öğrencilerden daha önemli olduğunu kesinlikle kabul ettiği görülmüştür. %55,6'sı kitaplara teknolojik eklemelerin dezavantajlı çocuk grupları için dezavantajlı olmayan öğrencilerden daha önemli olduğuna katılırken, %0'ının buna katılmıyor ve %16,7'sinin ise kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Q27. *Interactive books and magazines are a good tool for marketers to increase their profits, Do you agree that*

رد 37

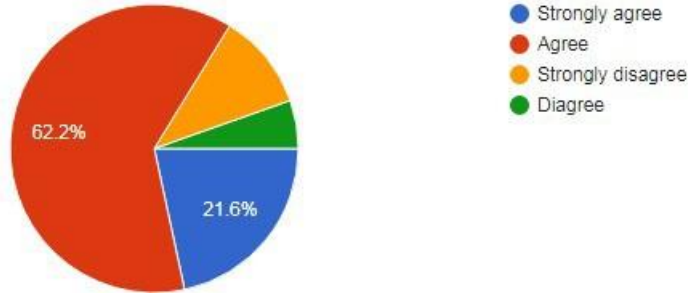


Grafik 28:

Grafik 28 incelendiğinde, katılımcıların %24,3'ünün etkileşimli kitapların ve dergilerin pazarlamacıların kârlarını artırmaları için iyi bir araç olduğu konusunda kesinlikle hemfikir olduğu görülmektedir. %59,5'i etkileşimli kitapların ve dergilerin pazarlamacılar için karlarını artırmada iyi bir araç olduğuna katılırken %13,5'inin buna katılmıyor ve %2,7'sinin ise kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna varılmıştır.

Q28. Broadcast graphics used in interactive books and magazines are a good way to
?develop e-reading skills, Do you agree that

37 رداً

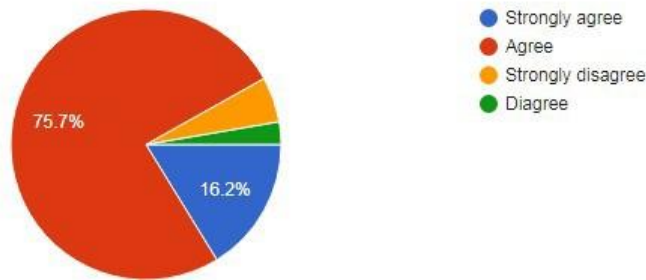


Grafik 29:

Grafik 29 incelendiğinde, katılımcıların %21,6'sının etkileşimli kitaplarda ve dergilerde kullanılan yayın grafiklerinin e-okuma becerilerini geliştirmek için iyi bir yol olduğuna kesinlikle katıldığı görülmektedir. %62,2'si etkileşimli kitap ve dergilerde kullanılan yayın grafiklerinin e-okuma becerilerini geliştirmek için iyi bir yol olduğuna katılırken %5,4'ünün buna katılmıyor ve %10,8'inin ise kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna varılmıştır.

Q29. Broadcast graphics used in interactive books and magazines are flexible because it
?can be summarize all the information in video or animation, Do you agree that

37 رداً

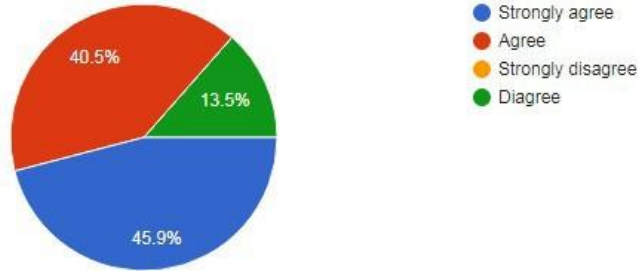


Grafik 30:

Grafik 30 incelendiğinde, katılımcıların %16,2'sinin etkileşimli kitap ve dergilerde kullanılan yayın grafiklerinin, video veya animasyondaki tüm bilgileri özetleyebildiği için esnek olduğuna kesinlikle katıldığı görülmektedir. 75,7'si etkileşimli kitap ve dergilerde kullanılan yayın grafiklerinin video veya animasyondaki tüm bilgileri özetleyebildiği için esnek olduğunu düşünürken, %2,7'sinin buna katılmıyor ve %5,4'ünün ise kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Q30. coloured graphics used in interactive books and magazines attract many people to
?read it, Do you agree that

37



Grafik 31:

Grafik 31 incelendiğinde, katılımcıların %45,9'unun interaktif kitap ve dergilerde kullanılan renkli grafiklerin birçok insanı okumaya çektiğine kesinlikle katıldığını, 40,5'inin ise interaktif kitap ve dergilerde kullanılan renkli grafiklerin birçok insanı okumaya çektiğine katıldığı görülmekte, %13,5'inin buna katılmıyor ve %0'ının ise buna kesinlikle katılmıyor olduğu sonucuna varılmıştır.

BÖLÜM 4

V. TARTIŞMALAR VE BULGULAR

A. Tartışmalar

“Dijital Teknolojilerin Yayın Grafiklerine Etkisi ve Etkileşimli Kitap ve Dergi Araştırmaları” konusu tartışılalmektedir.

Son teknolojik gelişmeler, tamamen dijital teknoloji tarafından kontrol edilen yepyeni bir yayıncılık sanatının doğmasına neden oldu. Dergi ve kitapların üretimi ve yayımı bu yeni teknoloji nedeniyle değişebilir.

Okuma alışkanlıkları ve kişisel davranış, her yaştan çok sayıda insan için basılı medyadan (geleneksel kitaplar ve dergiler) dijital etkileşimli medyaya geçişi etkilemiştir (Ariani Wardhani & Sabana & Ira Adriati, 2015).

Çok sayıda tartışma, teknolojinin gelişiminin bu kitap ve dergilerin üretimi üzerinde nasıl önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermiştir. Ayrıca onları daha etkileşimli hâle getirdiğini göstermiştir. Daha önce, geleneksel kitaplar ve dergiler, grafit veya gümüş nanoparçacıkları içeren özel bir mürekkep türü kullanıyordu. Okuyucunun duyuusal deneyimini geliştirerek doğrudan dijital kitaba ses veya aydınlatma eklemesine izin vermektedir (Ariani Wardhani & Sabana & Ira Adriati, 2015).

Kitabın yaratıcısı, belirli kelimeleri veya cümleleri kitabın sayfalarına gizlenmiş küçük bir hoparlör veya diyotla harmanlayarak bu teknolojiden yararlanmıştır. Bu şekilde, okuyucu ek bilgi alır veya belirli bir ruh haline sahip olur. Bu tür bir kitap, Bluetooth veya USB kablosuyla bir bilgisayara veya mobil cihaza da bağlanabilir. Bunu yaparak metnin vurgulanan pasajları hakkında daha fazla ayrıntı gösterilir. Belirli sıcaklıklara duyarlı olan ve bazı durumlarda ek bilgileri ortaya çıkarabilen termal kâğıdın kullanılması, bu tür *“dokunmatik ekranlı”* kitaplarda sıklıkla kullanılan bir başka yöntemdir -yine de geleneksel kitabın düşüşünü öngören kasvetli kehanetler doğru çıkmamıştır- (Personel, 2019). Buna bir örnek olarak evsiz bireylerin yalnızca donma altı koşullarda okunabilen bir kitap yayınladığı bir Polonya girişimidir. -içerik ancak o zaman görünebilir- Bu,

okuyucunun her kış hayatta kalmak için mücadele etmesi gerekenlerin içinde bulunduğu kötü durumu tam olarak anlamasına yardımcı olur.

Basılı kitaplarda artırılmış gerçeklik teknolojisinin kullanılması onları etkileşimli kitap hâline getirmek okuyucunun duygularını zenginleştiren çok yaygın teknolojik uygulamalardan biridir. Bir akıllı telefon veya tablet, çizimler veya fotoğraflar içeren bir kitapta belirli bir sayfaya yerleştirildiğinde, okuyucu, hareketli 3D animasyonlar aracılığıyla grafiklere hayat verebilir. Daha önce görülmemiş bilgileri ortaya çıkararak yeni bağlam alabilir. Örneğin, 3D pop-up kitaplar gibi çocuk kitapları yayınlayan Şafak Yayınları bu tür çözümleri memnuniyetle karşılamıştır -yine de geleneksel kitabın düşüşünü öngören kasvetli kehanetler doğru çıkmamıştır- (Personel, 2019).

Bu konuda çeşitli konuşmalar yapılagelmiştir ve okuyucu duygularını artıran olağanüstü bir teknolojik proje sağlayan Google'ın Nimble'ı gibi etkileşimli dijital kitapların teknoloji kullanımının başka bir etkisi olduğunu gözlemlenmiştir. Okuyucular ve kütüphaneciler düşünülerek oluşturulmuştur. Bu örnekte artırılmış gerçeklik, etkileşimli bir masaya benzer bir şekil alır. O masaya konulduğu zaman, bir kitap veya dergi yeni bağlamlar alır. Dolayısıyla okuyucu, seçilen pasajları çevirme, kopyalama veya dijital olarak saklama seçeneğine sahiptir. (Ariani Wardhani & Sabana & Ira Adriati, 2015).

Etkileşimli kitaplarda kullanılan, hareketlere tepki veren dokunmatik ekrana sahip bir masa olan Finger Link teknolojisine odaklanan daha fazla tartışma vardır. Artırılmış gerçekliğin geliştirilmiş şekli ve özellikle yaratılan hareketler sayesinde, basılı bir kitabın belirli metin parçaları ve görüntüleri ile dijital etkileşime girmeyi veya etkileşimli dergiyi profesyonel bir şekilde okumayı sağlar. Öte yandan, mobil teknolojilere bağlı başka bir modern teknoloji biçimi daha vardır. Bu nedenle yayıncılar, akıllı telefonun veya tabletin açık bir pencerede özellikle kitabın veya derginin ortasına geldiği bir çözüm bulmuştur. Bu, kitaptaki mobil uygulamaların kullanımında yeni ifade biçimleri ararken gerçekleşir. Siz kitabın sayfalarını çevirdikçe mobil cihaz ekranı değişir ve çevreye sıkı sıkıya bağlı yeni bir bağlama bürünür. Ayrıca grafikler veya videolar görüntüleyebilir hatta ekrana basarak etkileşime davet edebilirsiniz. Çocuk kitapları, resimlerle iyi çalıştığı için genellikle bu parçacığı kullanır.

Yayıncılık da dâhil olmak üzere bir bütün olarak medya sektörü, sosyal medyadan büyük ölçüde etkilenmiştir. Hiç şüphesiz okuyuculara yazarlarla etkileşimde bulunmaları ve yeni kitaplar bulmaları için yeni bir yöntem sağlamıştır. Ancak aynı zamanda bireylerin okumak için harcadıkları zamanı da azaltabilmektedir (Times, 2018).

Çok sayıda tartışma, görme sözcüklerini öğrenme programlarının yanı sıra, okumayı hızlandırma programları, okuma süresini ölçme programları, dakikada kelime hesaplama programları ve çeviri hızları için programların geliştirildiğini göstermiştir. Daha geniş çapta okumak genellikle anlayışı geliştirir. Bağlantılar ve diğer destekleyici materyaller, okuyucunun arka plan bilgilerini oluşturmak için metinler halinde “katmanlara” yerleştirilebilir. Bu bir saptırma değildir çünkü iyi yapıldığında metni bağlamsallaştırabilir (Heick, 2022).

B. Bulgular

Bu bölümde, bu çalışmanın odak noktasındaki problemlerin sonuçlarını özetlenmiştir:

- Grafikler, etkileşimli uygulamalar, fotoğraflar, video ve metin gibi pek çok medyanın kullanımı için en sık kullanılan teknik kelimelerden birinin “multimedya” olduğu görülmüştür.
- Verileri oluşturan, depolayan ve ardından işleyen elektronik donanım, yazılım, kaynaklar ve araçlar koleksiyonuna dijital teknolojiler denildiğini gözlemlenmiştir.
- Etkileşimli kitap ve dergilerde artırılmış gerçeklik kullanımının bu kitapların içindeki sanal dünyayı gerçek dünyaya taşımaya yol açtığını anlatmaktadır. Bunun aksi yöndeki diğer tartışmalar ve etkileşimli kitap ve dergilerde teknolojik yayın grafiklerinin kullanılmasının okuyucuyu birden fazla yerde rahatsız edebileceği söylenmektedir.
- Kitap endüstrisindeki yeni teknolojilerin içerik, stil, kalite ve fiyatlandırma üzerinde, içeriğe daha hızlı ve daha rahat erişimi kolaylaştırır. Yayıncıları alışılmışın dışında yenilik yapmaya zorlamaya kadar bir etkisi olduğu görülmektedir.

- Kitaplarda, dergilerde ve hikâyelerde teknolojik bir teknik olarak artırılmış gerçeklik teknolojilerinin kullanılmasının otizmli veya öğrenme güçlüğü çeken veya öğrenme sorunu yaşayan kişiler için iyi bir teknoloji olduğunu anlatılır.
- Google'ın Nimble, Finger Link teknolojisi ve diğerlerinin kullanılmasının, bir kitap/derginin okuyucu duygularını artıran etkileşimli hâle getirilmesinde kullanılan yeni teknolojiye örnek olduğunu anlatmıştır. Teknoloji kullanımının başka bir etkisi olduğunu anlatılmıştır.

VI. SONUÇ VE ÖNERİLER

Dijital teknolojilerin veriyi oluşturan, depolayan ve daha sonra işleyen bir dizi elektronik cihaz, sistem, araç ve kaynak olduğu gerçeğine ve grafik tasarımın, sinema filmi ve televizyon sahnesinin ayrılmaz bir parçası olduğu ve yıllar içinde iki boyutlu durağan görüntüler ve karakterlerden dinamik üç boyutlu animasyona dönüştüğü sonucuna ulaşmaktayız.

Etkileşimli e-kitabın cep telefonuna indirilebilen ve başkalarıyla paylaşılabilen taşınabilir bir dosya olduğu öğrenildi. Etkileşimli dergi, internette bulunan yayınları yayınlamak için dergi gibi basılı ve elektronik dergilerin dijital bir kopyası olduğunu öğretir.

Bu çalışma, yayın grafikleri ve araştırmalarında kullanılan dijital teknoloji türlerinin yapay zekâ, ses kontrollü cihazlar, NextGen TV - ATSC 3.0 Teknolojisi ve artırılmış gerçeklik grafikleri olduğunu açıklığa kavuşturmaktadır. Artırılmış gerçeklik teknolojilerinin teknolojik olarak kitap, dergi ve hikâyelerde kullanılmasının otizmlili veya öğrenme güçlüğü çeken kişiler için iyi bir teknoloji olduğu sonucuna varılmıştır. Yayın grafiklerinde ve etkileşimli kitap ve dergi araştırmalarında dijital teknolojilerin etkisinin, basılı kitap/dergi içeriğini artırmanın yanı sıra yazarın okuyucular için en çekici ve okunabilir sayfaları belirlemesine yardımcı olduğunu öğretmektedir.

Çok sayıda yayınevinin, daha fazla sayıda okuyucu çekmek için geleneksel kitap ve dergileri etkileşimli dergilere dönüştürme konusunda destek ve onay almasını ayrıca bu konuda daha fazla araştırma yapılmasını temenni eder, bu çalışmanın alanyazına, araştırmacılara ve ilgililere faydalı olmasını umarım.

KAYNAKLAR

- A. Tahira&J.B. Ribeir&Kitamura. (2013). *Development of an interactive book with Augmented Reality for mobile learning*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/261464588_Development_of_an_interactive_book_with_Augmented_Reality_for_mobile_learning
- Anastasia. (2021). *Hidden Benefits of Interactive Magazines*. Retrieved from <https://flippingbook.com/blog/marketing-tips/hidden-benefits-of-interactive-magazines>
- Anna Obukhova&Ekaterina Merzlyakova&Irina Ershova. (2022). *Introduction of digital technologies in the enterprise*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/340122148_Introduction_of_digital_technologies_in_the_enterprise
- Ariani Wardhani&Sabana&Ira Adriati. (2015). The Shift from Printed to Digital Magazine and Its Impact to Women Reader in Jakarta. *Social and Behavioral Sciences*, 310-314. Retrieved from [https://pdf.sciencedirectassets.com/277811/1-s2.0-S1877042815X00279/1-s2.0-S1877042815033443/main.pdf?X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEOv%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2FwEaCXVzLWVhc3QtMSJHMEUCIBBJuWMQ6wBrhZzbUXQRRMWPFvjGvSpPoacpg%2BzK3LyeAiEA4Mk9S%2Bhr](https://pdf.sciencedirectassets.com/277811/1-s2.0-S1877042815X00279/1-s2.0-S1877042815033443/main.pdf?X-Amz-Security-Token=IQoJb3JpZ2luX2VjEOv%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2F%2FwEaCXVzLWVhc3QtMSJHMEUCIBBJuWMQ6wBrhZzbUXQRRMWPFvjGvSpPoacpg%2BzK3LyeAiEA4Mk9S%2Bhr)
- Ariani Wardhani&Setiawan Sabana& Ira Adriati. (2015). The Shift from Printed to Digital Magazine and Its Impact to Women Reader in Jakarta. *Social and Behavioral Sciences*, 310 – 314. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815033443/pdf?md5=20032c3698404a01d1ee4b77cb75e7bc&pid=1-s2.0-S1877042815033443-main.pdf>
- Arnidah&Hasfat&Anwar. (2020). Multimedia in Digital Books for Simulation and Digital Communication for Vocational High School. *1st International Conference on Information Technology and Education*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/347953053_Multimedia_in_Digital_Books_for_Simulation_and_Digital_Communication_for_Vocational_High_School
- Assaf, M. A. (2011). *What Makes the UAE a Knowledge Society?* . Retrieved from

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED517831.pdf>

Azuma, R. (2001). *Recent Advances in Augmented Reality*. Retrieved from <https://www.cc.gatech.edu/fac/Blair.MacIntyre/papers/cga2001.pdf>

Çetinkaya, F. Ç. (2019). *Effects of Interactive Book Reading Activities on Improvement of Elementary School Students' Reading Skills*. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1219280.pdf>

Coles, M. (2020). *Five Problems Facing the Broadcast Industry (& What to do About Them)*. Retrieved from <https://blog.ipv.com/broadcast-problems-and-what-to-do>

Ericson& Morrison&Guzdial. (2015). Analysis of Interactive Features Designed to Enhance Learning in an Ebook. *Proceedings of the eleventh annual International Conference on International Computing Education Research*, 169–178. Retrieved from <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2787622.2787731>

Gilardi, F. (2022). *Digital Technology, Politics, and Policy-Making*. Retrieved from <https://www.cambridge.org/core/elements/digital-technology-politics-and-policymaking/87FD59372FF022F38B1678775FD7A099>

GOODMAN, P. (2022). *20 Examples of Digital Technology*. Retrieved from <https://turbofuture.com/misc/Examples-of-Digital-Technology>

Grosu, D. (2022). *6 benefits of interactive magazines you haven't thought of*. Retrieved from <https://blog.flipsnack.com/interactive-magazines/>

Gunkel, D. J. (2003). Second Thoughts: Toward a Critique of the Digital Divide. *New Media & Society*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/249689529_Second_Thoughts_Toward_a_Critique_of_the_Digital_Divide

Harman, M. (2022). *Digital Publishing Platform: Top 9 Advantages of Using One*. Retrieved from <https://kitaboo.com/advantages-digital-publishing-platform/>

Heick, T. (2022). *Exactly How Technology Can Make Reading Better*. Retrieved from <https://www.teachthought.com/technology/technology-makes-reading-better/>

- Kalim, F. (2019). *How to effectively transition from print to digital: API report*. Retrieved from <https://whatsnewinpublishing.com/how-to-effectively-transition-from-print-to-digital-api-report/>
- Klavins, A. (2020). *Augmented reality for magazines & newspapers: layering up traditional media for the digital era*. Retrieved from *Augmented reality for magazines & newspapers: layering up traditional media for the digital era*
- Kotobee. (2022). *Augmented Reality in Books and Publications*. Retrieved from <https://blog.kotobee.com/augmented-reality-in-books/>
- Lawrence, L. (2022). *The Trends in Digital Technology on Broadcast Media And IP Sector*. Retrieved from <https://kilowatt.com/blog/what-are-trends-in-digital-technology-on-broadcast-media-and-ip-industry/>
- Lawrence, L. (2022). *The Trends in Digital Technology on Broadcast Media And IP Sector*. Retrieved from <https://kilowatt.com/blog/what-are-trends-in-digital-technology-on-broadcast-media-and-ip-industry/>
- Lekakos, G. (2007). *Interactive Digital Television: Technologies and Applications*. Retrieved from <https://www.igi-global.com/book/interactive-digital-television/640>
- Lin, L. (2022). Research on Visualization Development of Broadcast Programs Based on Big Data Analysis in Converged Media Environment. *Journal of Physics Conference Series*, 1742-6596. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/346497166_Research_on_Visualization_Development_of_Broadcast_Programs_Based_on_Big_Data_Analysis_in_Converged_Media_Environment
- Muriuki, P. (2022). *How is Digital Media Affecting the Entertainment Industry?* Retrieved from <https://startup.info/how-is-digital-media-affecting-the-entertainment-industry/>
- nd. (2018). *Digital technology is everywhere*. Retrieved from <https://wellthatsinteresting.tech/what-is-digital-technology-simple-examples/>
- Newth, A. (2022). *What Is a Digital Magazine?* Retrieved from <https://www.easytechjunkie.com/what-is-a-digital-magazine.htm>

- Olanipekun&Sutrisna. (2021). *Facilitating Digital Transformation in Construction— A Systematic Review of the Current State of the Art*. Retrieved from <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fbuil.2021.660758/full>
- Pereguda, L. (2020). *How The New Yorker's augmented reality feature gave voices to ordinary items*. Retrieved from <https://www.storybench.org/how-the-new-yorkers-augmented-reality-feature-gave-voices-to-ordinary-items/>
- Rodrigues&Veloso&Mealha. (2016). Influence of the graphical layout of television news on the viewers: An eye tracking study. *Observatorio (OBS*) Journal*, 67-82. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/296484365_Influence_of_the_graphical_layout_of_television_news_on_the_viewers_An_eye_tracking_study
- Sabai Khin&Theresa . (2019). Digital technology, digital capability and organizational performance: A mediating role of digital innovation. *International Journal of Innovation Science*, 1757-2223. Retrieved from <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/IJIS-08-2018-0083/full/html>
- Sarokin, D. (2019). *5 Components of Multimedia*. Retrieved from <https://smallbusiness.chron.com/5-components-multimedia-28279.html>
- Secretariat. (2013). *Competition Issues in Television and Broadcasting*. Retrieved from <https://www.oecd.org/daf/competition/TV-and-broadcasting2013.pdf>
- SIMIYU, I. N. (2015). *A STUDY OF BROADCAST PROGRAMMES ON DEVELOPMENT: CASE STUDY OF KBC RADIO TAIFA*. Retrieved from http://erepository.uonbi.ac.ke/bitstream/handle/11295/94400/Simiyu_A%20Study%20of%20Broadcast%20Programmes%20on%20Development%20Case%20Study%20of%20Kbc%20Radio%20Taifa..pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Solomon, P. (2021). *How Digital Editions and Print Magazine Can Benefit Each Other*. Retrieved from <https://www.walsworth.com/blog/how-digital-editions-and- print-magazine-can-benefit-each-other>
- Staff. (2013). *The Evolution of Broadcast Graphics*. Retrieved from <https://derekjwalker.wordpress.com/broadcast-graphics/>

- Staff. (2019). *Nonetheless, gloomy prophecies foretelling the decline of the traditional book didn't prove to be true.* Retrieved from <https://www.walstead-ce.com/modern-technology-printed-books/>
- Staff. (2021). *Innovative Voice Controlled Devices on the Market Today.* Retrieved from <https://summalinguae.com/language-technology/best-voice-controlled-devices-market/>
- Staff. (2021). *The Interactive Book.* Retrieved from <https://brevigrapher.github.io/theinteractivebook/>
- SUPPORT, S. (2022). *What is NextGen TV (ATSC 3.0)?* Retrieved from <https://www.sony.com/electronics/support/articles/00258543>
- Takacs&Swart&Bus. (2022). *Benefits and Pitfalls of Multimedia and Interactive Features in Technology-Enhanced Storybooks: A Meta-Analysis.* Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/276334037_Benefits_and_Pitfalls_of_Multimedia_and_Interactive_Features_in_Technology-Enhanced_Storybooks_A_Meta-Analysis
- Times, T. N. (2018). *How Technology Is (and Isn't) Changing Our Reading Habits.* Retrieved from <https://www.nytimes.com/2018/01/17/technology/personaltech/how-technology-is-and-isnt-changing-our-reading-habits.html>
- Valerie. (2021). *Interactive Books for Adults Are Actually a Thing.* Retrieved from <https://baos.pub/interactive-books-for-adults-are-actually-a-thing-fb4649b0eb11>
- Walker, D. (2011). *What Are Broadcast Graphics?* Retrieved from <https://evolutionofbroadcastgraphics.wordpress.com/2011/06/07/what-are-broadcast-graphics/>
- Wang, R. (2022). *Application of Augmented Reality Technology in Children's Picture Books Based on Educational Psychology.* Retrieved from <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2022.782958/full>
- West, C. (2020). *What is an Interactive Ebook and How Do You Create One.* Retrieved from <https://visme.co/blog/interactive-ebook/>