

BÖLÜM 14 / CHAPTER 14

İNSAN BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİNDE STRATEJİK KAVRAMLARIN AÇIK VE UZAKTAN ÖĞRENME BAĞLAMINDA YAPILANDIRILMASI

STRUCTURING STRATEGIC CONCEPTS IN HUMAN COMPUTER INTERACTION IN THE CONTEXT OF OPEN AND DISTANCE LEARNING

Buket KARATOP*, Emel GÜLER**

*İstanbul Üniversitesi- Cerrahpaşa, Teknik Bilimler Meslek Yüksek Okulu, İstanbul, Türkiye

e-posta: buket.karatop@istanbul.edu.tr

**Anadolu Üniversitesi, Açıköğretim Fakültesi, Eskişehir, Türkiye

e-posta: emelgoksal@anadolu.edu.tr

DOI: 10.26650/B/ET07.2020.012.14

ÖZ

İnsan yaratılmış en değerli varlıktır ve eğitim insanların en kutsal ihtiyacıdır. Bu iki unsur bir araya geldiğinde, araştırmacılara ve bilim insanlarına büyük bir sorumluluk yüklemektedir. Bu sorumluluk yüzyıllardır kullanılan araştırma yöntemlerinde, bilgisayar teknolojilerindeki hızlı gelişmelerde, eğitim ihtiyacı ve hizmet sunumunda sürekli değişim yaratmakta ve hatta yeni bir çığır açmaktadır. Bu noktada eğitim için insanın bilgisayarla etkileşimi öğrenmede de yeni bir dönem başlatmıştır. Öğrenme işlevi aynı anda hem kitlelere ulaşmakta hem de bireysel ihtiyaçları karşılayabilmektedir. Hatta, yapay zekayla müfredat tasarımı çalışmaları başlamıştır. Bu bağlamda, makro düzeyde kitleleri ve mikro ölçekte bireyleri ilgilendiren insan bilgisayar etkileşimli açık ve uzaktan öğrenme, toplumlar için stratejik önem arz etmektedir. Proaktif yaklaşım, analitik ve algoritmik yöntemlerle açık ve uzaktan öğrenme ürün ve hizmetleri için stratejilerin belirlenmesi bu açıdan önemlidir. Bu çalışmada, insan bilgisayar etkileşimi çalışmalarındaki stratejik kavramlar, açık ve uzaktan öğrenme bağlamında tartışılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: İnsan Bilgisayar Etkileşimi, Açık ve Uzaktan Öğrenme, Stratejik Kavramlar, Misyon, Vizyon, Temel Değerler

ABSTRACT

When the human being, the most precious being created, humanity and the most sacred need of humanity come together, this puts enormous responsibility on researchers and scientists. With this responsibility, the methods,

developments, research and rapid development of computer technologies that have been used for centuries have changed the need for education and service delivery, and even opened a new way. A new period in education for learning human interaction with computer has also started. The learning function reaches the masses at the same time and can meet individual needs. Even work on curriculum design with artificial intelligence has begun. Human-computer interactive open and distance learning, which concerns masses on a macro scale and individuals on micro-scale, has strategic importance for societies. It is important to determine strategies for open and distance learning products and services with a proactive approach and analytical and algorithmic methods. In this study, strategic concepts in human computer interaction studies are discussed in the context of open and distance learning.

Keywords: Human Computer Interaction, Open and Distance Learning, Strategic Concepts, Mission, Vision, Basic Values

GİRİŞ

Teknolojinin gelişmesiyle insanların istek ve beklentileri, algıları ve yaşam şekilleri hızla değişmiştir. Bu değişimin teknolojinin daha da hızlı ilerlemesine neden olduğunu söyleyebiliriz. İnsan hayatında en önemli eylemlerden biri olan öğrenme de teknolojiyle entegre olarak, açık ve uzaktan öğrenme meydana gelmiştir. Günümüzün hızlı ve yoğun değişim ortamında yaşayan ve bilginin kendisine sınırsız sunulmasını isteyen insan, daha sabırsız ve sonuç odaklı öğrenme istemektedir. Bu öğrenme istek ve beklentisi birey odaklı etkileşimli (interaktif) öğrenmeyi tanımlamaktadır. Bilgisayar destekli öğrenme olan açık ve uzaktan öğrenme, insan bilgisayar etkileşimli bir işlemdir. Ardito ve ark. 2004’ de yazdıkları “Usability of E-Learning Tools - e-öğrenme araçlarında kullanılabilirlik” başlıklı makalede, öğrenme tasarımcıları ve insan bilgisayar etkileşimi (Human Computer Interaction-HCI) araştırmacıları, e-öğrenme yazılımı geliştirilmesini, yeni bir değişim ve bir meydan okuma olarak nitelendirmektedir.

Yeni bilgi ve iletişim teknolojileri, öğretim kaynağından “uzakta” öğrenmeye izin verir. Uzaktan öğrenme platformu, öğrenme ihtiyacı içinde olanlar için önemli fırsatlar sunmaktadır (Ardito ve ark., 2004). Ancak bilgisayar kullanımında acemi ya da yeni öğrenenlerin ilgisini çekebilecek ve destekleyebilecek yazılım araçları geliştirmek, insan bilgisayar etkileşimi (İBE) tasarımcıları için büyük bir zorluk oluşturmaktadır (Ardito ve ark., 2004; Dix ve ark., 2006). “E-learning and Human-Computer Interaction: Exploring Design Synergies for more Effective Learning Experiences” isimli makalesinde Dix ve arkadaşları, öğrenenlerin ilgisini çekebilecek ve çevrimiçi öğrenme etkinliklerini istedikleri zaman ve her yerde sürdürebilecek daha gelişmiş araçların geliştirilme zorluğunu 2006 yılında bahsederken, günümüzde bu zorluklar aşılmıştır.

İBE’de “Kullanıcı Merkezli Tasarım - KMT” (User Centered Design -UCD) tanımı açık ve uzaktan öğrenme de doğal olarak “Öğrenen Merkezli Tasarım - ÖMT” (Learner Cente-

red Design -LCD) tanımına dönüşmüştür. KMT, kullanıcıların ortak kültürünü ve benzer deneyimlerini varsayırken, ÖMT’de kişisel öğrenme stratejileri, öğrenme alanındaki farklı deneyimler gibi konular dikkate alınmalıdır (Ardito ve ark., 2004).

Dix ve arkadaşlarına (2006) göre “İnsan bilgisayar etkileşim teorileri ve metodolojileri, toplumumuzun hem akademik hem de işletme bağlamlarının karmaşık ve hızla değişen gereksinimlerine yanıt veren uygun e-öğrenme ortamlarının tasarımını destekleyebilir. Temel olarak, e-öğrenme uygulamaları, öğrencilerin sistemlerle etkileşimlerini olabildiğince doğal ve sezgisel hale getirmek için kendilerini öğrencilerin öğrenme stillerine adapte edecek kadar yüksek erişilebilirlik ve kullanılabilirlik standartları sağlayacak kadar akıllı hale gelmelidir”. Günümüzde akıllı sistemler her alanda kullanıldığı gibi öğrenme platformlarında bu yazılımların kullanılması için çalışmalar sürdürülmektedir. Ancak yapay zekanın sanayi, pazarlama, e-ticaret .. vb sektörlerindeki gibi yaygın ve etkin kullanımının açık ve uzaktan öğrenme platformlarında henüz kullanıldığını söylemek mümkün değildir.

Başarılı e-öğrenme tasarımlarının gerçekleştirilmesi için süreç yönetimi ile sinerji yaklaşımı fayda sağlayacaktır. İBE araştırmacılarının, süreç boyunca analiz edilen somut kullanıcı senaryolarından gelen geri bildirimleri yeni araçlar tasarlamasında kullanmaları gerekir (Dix ve ark., 2006). Bu nedenle açık ve uzaktan öğrenmede başarılı süreç yönetimi ve tasarımların yapılması için strateji bir bakış açısının oluşturulması etkili ve verimli sonuçların elde edilmesini sağlayacaktır. Bu çalışmada konu kavramsal bir yaklaşımla ele alınmıştır.

AÇIK ve UZAKTAN ÖĞRENMEDE İNSAN BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİ

Açık ve uzaktan öğrenmede insan bilgisayar etkileşimi alanını oluşturan konuların tanımlanması konusunda bir fikir birliği olmadığı görülmektedir. Bununla birlikte, bunun için eğitim materyalleri üretmek ve geliştirmek isteniyorsa, alanın karakterizasyonuna ihtiyaç vardır. Bu nedenle, bu çalışmada en azından neyin öğretileceğine karar verme konusundaki pratik çalışmamıza inmemize izin veren bir tanım sunmaya çalışılmıştır.

İBE, insan kullanımına yönelik etkileşimli bilgisayar sistemlerinin tasarımı, geliştirilmesi, değerlendirilmesi ve uygulanmasıyla ve onları çevreleyen büyük olayların incelenmesiyle ilgili disiplinler arası bir çalışma alanıdır (Hewett ve ark., 1992; Çağıltay, 2011). Kişisel bilgisayarların ortaya çıkmasıyla, dünyadaki herkes potansiyel bir bilgisayar kullanıcısı haline gelmiştir (Koçdar, 2015). Günümüzde bilgisayar kullanan kesimin artması, günlük hayatta bilişim teknolojileri kullanımının yaygınlaşması, etkileşimli teknolojiler ile kurumların güvenliğinin sağlanması gibi konular insan bilgisayar etkileşimi çalışmalarının da önemini

artırmaktadır. İBE çalışmalarının çerçevesi aşağıdaki başlıklar haline sıralanabilir (Booth, 1989; akt. Acartürk ve Çağıltay, 2006):

- İnsanların teknoloji kullanımını etkileyen özellikleri nelerdir?
- Teknolojinin insanların teknolojiyi kullanımına etki eden yönleri nelerdir?
- İnsanlar etkileşimli yeteneklerini nasıl edinir ve kavramlaştırır?
- İnsanların ihtiyaçlarını teknik olanaklarla nasıl eşleştiririz?
- Kullanılabilir (usable) teknolojiler nasıl tasarlanabilir?
- Teknoloji organizasyonları nasıl etkiler?

Çağıltay (2011) ise İBE'nin giderek artan önemi kısaca şu şekilde özetlemektedir:

- Bilgisayar teknolojisinin ucuzlamasıyla, her kesimden kullanıcının bilişim sistemlerini kullanması.
- Organizasyonların bilişim sistemlerini kullanması.
- Tıp, endüstri, ordu, bankacılık vb teknolojinin kritik olarak kullanıldığı alanlarda kullanılması.
- Donanım harcamalarının azalırken, yazılım ve insan masrafının artması.
- Bilişim teknolojilerine yapılan yatırımların artarken, üretkenlik hızının yavaş kalması.
- İnsan davranışları ve bilişsel sistemi anlama çabalarının devam etmesi.

Açık ve uzaktan öğrenme, öğrenenlerin bireysel çalışma yapmasını gerektiren bir disiplindir. Öğrenenler bu süreçte teknolojiyle birebir etkileşime girmektedir. Öğrenme malzemelerinin esnekliği, malzemeye erişilebilirlik, çoklu ortamın görünürlüğü ve verilerin kullanılabilirliği açık ve uzaktan öğrenmenin algılanan yararlarından (Schoech, 2000). Öğrenenlere sunulan içeriklerin birçoğu bilişim teknolojileri aracılığıyla sağlandığı için de bireylerin öğrenme süreçlerinde, daha etkili içerik tasarımı gerekmektedir. Ayrıca kullanılacak teknolojiler de öğrenen tarafından rahat kullanılabilir, etkili ve çekici bir biçimde tasarlanmalıdır. Bu noktada İBE çalışmaları açık ve uzaktan öğrenme alanında büyük önem taşımaktadır.

Yirminci yüzyılın sonlarında dünyada bilişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler, eğitim faaliyetlerinin işleyişini etkileyerek yeni eğitim, öğretim yöntemlerinde paradigma değişimine neden olmuştur. Bu değişimin yansımalarından biri de, 2008 yılında kullanılmaya başlayan ve giderek yaygınlaşan, "MOOC" (Massive Open Online Course)'lardır. İnternetin, Açık ve Uzaktan Öğretimde kullanılmasında yeni bir aşama olarak değerlendirilen Kitleli Açık Çevrimiçi Ders (KAÇD), adından da anlaşılacağı gibi çok büyük katılımcıları hedefleyen dünyanın dört bir yanından gelen kitleli öğrencilerin, yüksek kaliteli, etkileşimli, ücretsiz, yaşam boyu öğrenmek gereksinimini karşılayan çevrimiçi (online) eğitimlerdir. Uzmanların

bir kısmına göre eğitimde devrim olarak nitelendirilen kitlesel açık çevrimiçi dersler, ücretsiz ve kaliteli eğitim verme felsefesiyle oluşturulmuş olsa da yöntem olarak eğitim kurumlarında (ücretli yada ücretsiz) kullanılmaktadır. Kitlesel açık çevrimiçi derslerde, sistem tamamen bireyin öğrenme stiline göre yürümekte ve eğitmen – öğrenci arasındaki engellerin aşılmasına, standart bir müfredata bağlı kalmak zorunda olan öğrenciler için müfredatın esnekleştirilmesi ile kendi isteğine uygun dersler alabilmesine yardımcı olunmaktadır. KAÇD’ler İBE için en çarpıcı bir yöntemlerden biridir (Güler ve Karatop, 2019).

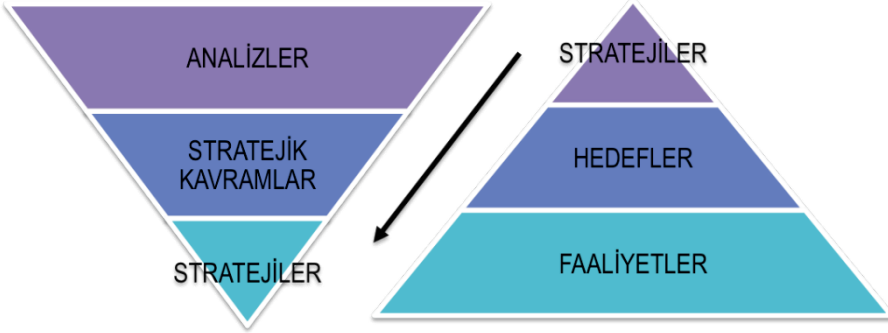
Goh ve ark. (2014), “Massive Open Online Course (MOOC) with Learning Objects and Intelligent Agent Technologies” adlı çalışmalarında, bilgiyi öğrenme nesnesinden ve akıllı ajanın yardımıyla öğrencilerin ihtiyaçlarına göre uyarlayacak öğrenme teknolojisinin geliştirilmesini tasarlanmasını incelemiştir. Akıllı ajanlar, yapay zeka ve İBE için yeni bir araştırma alanıdır. Bu noktada açık ve uzaktan öğrenmede farklı konularda ve bağlamlarda İBE ile ilgili araştırmaların yapılmasını gerekli kılmaktadır. Güler ve Karatop (2019), farklı yapay zeka teknikleriyle kitlesel çevrimiçi bir dersin yapılandırılmasına yönelik olarak, müfredatın yapay zeka teknikleriyle belirlenebileceği veya öğrenme ortamında arayüzün yapay zeka ile çalışabileceği öneriler geliştirmiştir. İşletmelerin stratejilerinin belirlenmesinde kullanılan analitik yöntemlerinin, açık ve uzaktan öğrenme ortamının yapılması için de kullanılması mümkündür. Farklı analiz yöntemleriyle (SWOT, PESTS, paydaş analizi vb) öğrenme stratejileri belirlenebilir. Bu stratejiler hedeflere, hedefler ise faaliyetlere dönüştürülebilir. Ayrıca, öğrenme ortamlarının misyon, vizyon ve temel değer ve ilkeleri de vardır. Bunlar ile birlikte, stratejilerin belirlenmesi ve müfredat oluşturulması için etkili bir tasarım ortaya koyabilecektir. Kitlesel açık çevrimiçi derslerin kişiye özel yapılandırılabilmesi için öğrenenlerin eğitim platformundaki hareketleri, kullanılan materyallere ilişkin algı ve ilgisi gibi birçok veri, yapay zeka tekniği ile geliştirilmiş bir arayüzde depolanabilir. Arayüz modellenirken yapay zeka teknikleriyle belirlenen stratejilerden yararlanılabilir.

AÇIK ve UZAKTAN ÖĞRENMEDE STRATEJİK KAVRAMLAR

Kurumların, bireylerin veya olayların gelecekte nasıl konumlanmaları gerektiğini stratejilerle belirlenmektedir. Stratejiler hedeflere, hedefler ise zamanı, sorumlusu, performans göstergesi belirlenmiş faaliyetlere dönüştürülür. Bu hiyerarşiyi besleyen temel kavramlar ise stratejik kavramlar olarak nitelendirilebileceğimiz misyon, vizyon ve temel değerlerdir. Bu kavramlar stratejilerin oluşturulmasında temel kaynaktır. Aynı zamanda SWOT [Güçlü - Zayıf - Fırsat - Tehdit], PESTS (Politik - Ekonomik - Sosyal - Teknolojik - Sektörel) gibi analizler de stratejilerin oluşturulmasında önemli veri kaynaklarıdır. Uzun yıllardır işletmeler stratejilerini belirlerken de çok dikkatli olmakta ve analitik yöntemleri kullanmaktadır. Analiz-

ler değer yaratıcı stratejilerin oluşmasında kullanılmaktadır. Stratejiler, hedefler ve faaliyetler performans kriterleri ile değerlendirilmektedir (Şekil 1) (Güler ve Karatop, 2019).

Şekil 1’de de görüldüğü gibi, analizler geniş etki alanından elde edilir. İç ve dış çevreden alınan verilerle yapılan SWOT analizi ile sadece dış çevre değerlendirmesi olan PESTS analizi ve aynı zamanda paydaşların değerlendirildiği paydaş analizi geniş alan araştırması gerektirir. Bu analizler stratejik kavramlara dönüştürülürken konsantre hale getirilir. Stratejiler ise stratejik kavramların konsantre halidir. Şekilde analizler, stratejik kavramlara; stratejik kavramlar da stratejilere indirildiğinden üçgensel gösterilmiştir. Benzer şekilde bir stratejinin birden çok hedefi, bir hedefin birden çok faaliyeti olduğu şekilsel olarak anlatılmıştır.



Şekil 1: Stratejik plan süreci (Kaynak: Güler ve Karatop, 2019)

Stratejik planlama sürecinde (Şekil 1) stratejik kavramlar ve hedeflerin anahtar rol oynadığını söyleyebiliriz. Bunun sebebi stratejik kavramlar ve hedeflerin doğru ve eksiksiz kurgulanması kurumu/bireyi/olayı zirveye taşıyabilir.

Açık ve uzaktan öğrenme programlarında anahtar rol taşıyan müfredat ve müfredatın ana bileşeni olan program yeterlilikleri açısından stratejik kavramların yeri şekil 2’de görülmektedir. Şekilde analizden stratejik kavrama konsantre bir şekilde dönüştürme yöntemleri verilmiştir. Gerçek hayat problemlerinin çözümünde kullanılan çok kriterli karar verme ve bulanık mantık yöntemleri bir arada önerilmiştir. Analizlerin (SWOT, PESTS, Paydaş) stratejik kavramlara dönüştürülürken bu yöntemlerin kullanılması ile insan hatasından kaynaklı problemlerin önüne geçilebilir.



Şekil 2: Program Yeterlilikleri belirleme süreci (Kaynak: Güler ve Karatop, 2019)

Kendi sektöründe dev olmuş işletmelerin başarıları incelendiğinde, başarının anahtarı iyi planlamadan geçtiği görülmektedir. Bazen bir şirket sadece çok iyi belirlediği bir vizyonla ve işletmenin tüm dinamiklerini bu vizyon etrafında kenetleyerek büyük başarı hikayeleri elde etmektedir. 1970’lerde odalar büyüklüğünde bilgisayarlar mevcutken Microsoft “Her eve bir bilgisayar ve üzerinde Microsoft’un ürünü” vizyonunu belirlemiştir. Hikayenin devamını hepimiz bilmekteyiz. Bir olay veya birey veya kurum için gelecek projeksiyonunun doğru ve eksiksiz yapılmasıyla stratejik kavramların doğru belirlenmesi stratejilerin yüksek olasılıkla doğru konumlanmasını sağlar ve başarıyı getirir. İşletme yönetiminde başarıyla yürütülen stratejik yönetim prensipleri bu çalışmada ele aldığımız iki önemli alan olan İBE ile açık ve uzaktan öğrenme de başarıyla uygulanması gerekmektedir. Bu konuyla bağlantılı ve farklı bir bakış açısıyla Güler ve Karatop (2019)’un görüşleri şöyledir;

“Eğitim yönetiminin, bir işletme yönetiminden çok daha önemli olduğunu söylemek gerekir. Toplumun geleceği bir işletmenin geleceğinin planlanmasından daha önemli olduğunu hepimiz kabul ederiz. Toplumlar üzerindeki etki alanı düşünüldüğünde, işletmenin sürdürülebilirliği ve başarısında hayati önem taşıyan birçok analizin, öğrenme stratejilerinde önemli yer tutan müfredatların belirlenmesinde de kullanılması gerekir.”

Yönetmek için ölçmek, ölçebilmek için ise tanımlamak gerekir felsefesinden hareketle kurum/birey/olayın gelecekteki konumunu belirlemeye yardımcı olan stratejilerin oluşturulmasında anahtar önemde olan stratejik kavramların da doğru ve eksiksiz tanımlanması ve sürdürülebilirliğinin verimli ve etkin olabilmesi için performans göstergelerinin belirlenmesi gerek şarttır. Stratejik kavramları doğru tanımlayabilmek için öncelikle misyon ve vizyon ifadelerini birbirinden ayırmak gerekir. Vizyon, gelecekte olunmak istenen yer veya şey ile ilgiliyken misyon görevlerle ilgilidir. Stratejileri tetikleyen kavram misyon iken gelecek hedefi büyük hedef vizyondur.

Misyon, vizyon ve temel değerler aşağıda tanımlanmıştır. Aynı zamanda, İBE bağlamında açık ve uzaktan eğitim odaklı bu kavramların teknik olarak oluşturulmasında cevaplanması gereken sorular irdelenmiştir.

Misyon (Özgörev); kurumun, bireyin, olayın var oluş nedeni olarak tanımlandığından tüm strateji, hedef, faaliyet hiyerarşisinin temel kaynağıdır. Stratejilerin oluşturmanın ilk aşaması misyonun belirlenmesidir (Bart C.K., 1996; Pearce II & David, 1987). Misyon, kurumun/ bireyin aldığı temel kararlara bir çerçeve oluşturabilmeli, istendiğinde başvuru kaynağı olmalı, varoluş amacını berrak ve tutarlı bir şekilde açıklamalı, kurumun neden ve ne için var olduğunu kuşkuya yer bırakmayacak biçimde anlatmalıdır (TÜSSİDE, 2007).

Misyon oluşturmak için “Ne?”, “Neden?”, “Nasıl?” ve “Kim?” soruları sorulur. Sorularda ne yapıyorsunuz?, neden yapıyorsunuz?, bunu kim için yapıyorsunuz? sorularının cevabı farklı kurum, birey yada olay için benzerlik gösterir. Benzersiz misyon oluşturulması sağlayacak, fark yaratacak soru “Nasıl?”dir. Burada “Nasıl?” sorusunun cevabı önemlidir. Nasıl sorusu iş yapış şeklini tarif eder ve değerlere atıf yapar.

İnsan ve bilgisayar etkileşimi ile açık ve uzaktan öğrenme açısından misyon oluşturmada sorulan sorular aşağıda verilmiştir.

- İnsan bilgisayar etkileşiminin temel varoluş nedeni nedir? Bu etkileşimden NE bekleniyor?
(Açık ve uzaktan öğrenmenin varoluş nedeni nedir? Açık ve uzaktan öğrenmeden ne bekleniyor?)
- İnsan bilgisayar etkileşimini kimler kullanır? Bunları KİM için yapıyoruz?
(Açık ve uzaktan öğrenme kimler için kurgulanmıştır? Açık ve uzaktan öğrenme ürün ve hizmetlerinden faydalananlar kimlerdir?)
- İnsan bilgisayar etkileşimi ile ne tür Ürün/Hizmetler sunuyorsunuz? Bunlar NEDEN yapılmaktadır? İnsan bilgisayar etkileşimine neden ihtiyaç olmuştur?
(Açık ve uzaktan öğrenme hangi ürün ve hizmetleri sunmaktadır? Bu ürün ve hizmetler neden üretilmiştir ve neden ihtiyaç vardır?)
- İnsan bilgisayar etkileşimi ile ürün/hizmetler NASIL sunulur? Hangi yöntem, yaklaşım ve değerler ile NASIL üretilmektedir ve nasıl çalışır?
(Açık ve uzaktan öğrenmede ürün ve hizmetler nasıl sunulur? Ürün ve hizmetler hangi yöntem, yaklaşım ve değerler ile nasıl üretilmektedir?)

Bu sorular cevaplandığında misyon tanımlanmış olur. Her kurum/birey/olay hakkında karar vericiler misyonu istediği gibi tanımlamada bulunabilir. Ancak doğru ve eksiksiz tanımlama olabilmesi için yukarıdaki sorulara cevap aranması gerekir.

Vizyon (Özülkü); kurum, birey, olayın uzun vadede ulaşmak istediğini durumu tanımlar. Sinerji oluşturan ve kurum, birey, olayın tüm enerjisini tek noktaya yani aynı hedefe odaklanmayı sağlar. Bu sebeple de açık, net ve çekici olması gerekir. Vizyon insanları büyük hedef etrafında birleştirir ve aidiyet duygusunu artırır (Karatop, 2015). Güçlü bir vizyon idealisttir, özgündür, çekicidir (DPT, 2006). Temel olarak “gelecekte ne olmak istendiği ve neyi başarmaya kararlı olduğu” ile “uzun dönemde nereye yönelmek istendiği” vizyonlaştırılır. Vizyonda beklentileriyle ve arzularıyla olması istenen bir gelecekte bahsedilmektedir (Kılıç, 2010).

Başarılı kurumların ortak özelliklerinden biri de, güçlü bir vizyona ve temel değerlere sahip olmalarıdır (Barutçugil, 2013). Güçlü bir vizyon ve temel değerler başarının anahtarıdır. Misyon ise bu başarıyı tamamlar. Özetle stratejik kavramlar başarının anahtarıdır.

Vizyon oluşturmada sorulan sorular, insan bilgisayar etkileşimi ile açık ve uzaktan öğrenme için aşağıda verilmiştir.

- İnsan bilgisayar etkileşimi ürün/hizmetinin geleceği nasıl olması gerektiğini veya nasıl olabileceğini düşününüz?
(Açık ve uzaktan öğrenme ürün ve hizmetinin geleceği nasıl olması gerektiğini veya olabileceğini hayal ediniz.)
- İnsan bilgisayar etkileşimi ürün/hizmetinin paydaşları kim olacak?
(Açık ve uzaktan öğrenme ürün ve hizmetlerinin gelecekte muhtemel paydaşları kimlerdir?Kimlerin paydaş olması istenir?)
- Paydaşlarla ilişkiler nasıl oluşacak?
(Açık ve uzaktan öğrenme paydaşlarıyla ilişkiler nasıl olmalı, olacak?)
- Paydaşlar için üretilen değerler ne olacak?
(Açık ve uzaktan öğrenme paydaşları için üretilen/üretilecek katma değer neler olmalı, ne olacak?)
- Rekabet üstünlüğü ne olacak?
(Açık ve uzaktan öğrenmenin diğer öğrenme yöntemleri ile karşılaştırıldığında rekabet üstünlüğü nedir?)

Bu sorular cevaplandığında vizyon tanımlanmış olur.

Temel Değerler

Değerler, organizasyonun karar alma ölçütlerini ve kuruma yön veren etik alanı belirler; paydaşların güven, inanç ve katılımını sağlar; misyon ve vizyonu şekillendirir. Çünkü misyon ve vizyon değerlerimizin bir yansımasıdır (TÜSSİDE, 2007). Çalışanların kurumu kavradığının önemli bir göstergesi olan değerler, düşünme biçimini, davranışları, standartları, olay-

lar karşısındaki tepkileri belirleyen, kuruma özgü özelliklerdir Başarılı kurumların değerlere önem verdiği bilinmektedir (Kılıç, 2010).

- İnsan bilgisayar etkileşimi ürün/hizmeti için en çok önem verilen (davranışlarımızı etkileyen) ilkeler, yaklaşımlar nelerdir?
(Açık ve uzaktan öğrenme ürün ve hizmeti için en çok önem verilen ilke ve yaklaşımlar nelerdir? Paydaşların davranışlarını etkileyen, iş yapma şeklini etkileyen alışkanlıkları nelerdir?)
- İnsan bilgisayar etkileşimi ürün/hizmeti için ilgili kararların oluşturulmasında nelere (ilkeler, anlayışlar) önem verilir?
(Açık ve uzaktan öğrenme ürün ve hizmetleri için karar alınırken hangi ilke ve anlayışlar önemlidir? Hangi ilke, anlayışa göre karar alınır?)
- Hangi kavramlar, ilkeler, davranış kalıpları insan bilgisayar etkileşimi ürün/hizmetini paydaşlara hatırlatır?
(Hangi kavramlar, ilkeler, davranış kalıpları Açık ve uzaktan eğitim ürün ve hizmetini paydaşlara hatırlatır?)
- Kullanıcılar insan bilgisayar etkileşimi ürün/hizmetini nasıl görüyor, nasıl tanımlıyor?
(Açık ve uzaktan eğitim ürün ve hizmetleri kullananlar, bu ürün ve hizmetleri nasıl algılar ve nasıl tanımlar?)
- İnsan bilgisayar etkileşimi ürün/hizmeti toplumda hangi değerleri hatırlatır? İnsan bilgisayar etkileşimi ürün/hizmetinde hangi değerleri toplumun görmesini isteriz?
(Açık ve uzaktan eğitim ürün ve hizmetleri topluma hangi değer ve ilkeleri hatırlatır? Açık ve uzaktan öğrenme ürün ve hizmetlerinde hangi değer ve ilkeleri toplumun görmesini, algılamasını isteriz?)
- Önümüzdeki yıllarda (5,10, 20,... yıl) insan bilgisayar etkileşimi hangi değerlere sahip olmasını isteriz?
(Önümüzdeki yıllarda Açık ve uzaktan öğrenme ürün ve hizmetlerinin hangi değerlere sahip olması istenir? Hangi değer ve ilkelerin tasarımı gerekir?)
- İnsan bilgisayar etkileşimi kullanıcılarının gözünde nasıl bir imaj oluşturmak isteriz?
(Açık ve uzaktan öğrenme ürün ve hizmetlerinin kullanıcılarının gözünde nasıl bir imaj olsun istenir?)

Kurum/Birey/Olayın gelecekteki hayali ve büyük hedefi olan “vizyon”a; stratejiler, hedefler ve faaliyetlerle ilerlemek mümkündür. Aynı zamanda stratejilerin misyon ve değerler ile uyumlu olması gerekmektedir. Bu kurgunun dışına çıkıldığında sistem işlemez. Gelecekte varılmak istenen büyük hedef hayal olur. Bu sebeple, proaktif bir şekilde doğru yöne ilerlemek için stratejik kavramların belirlenmesi gerek şarttır. Misyon, vizyon ve temel değerler kurum/

birey/olay için tüm karar verme süreçlerini etkilemelidir. Stratejik kavramlar sistemler ve süreçlerin her aşamasını etkilemelidir (Barret, 2006).

SONUÇ VE TARTIŞMA

1990'ların sonunda yükselen eğilimle insan bilgisayar etkileşimi çalışmaları arttığında daha çok kullanılabilirlik üzerine sorunların çözülmesi odaklıydı (Çağatay, 2005). İBE araştırmalarında önce, karşımıza kullanılabilirlik çıkmaktadır. Bu ilk çözülmesi gereken temel bir sorun olarak karşımıza çıkar. Kullanılabilirlik konusunda çok yol katedilmiş, kullanıcılar doğal süreçte eğitilmiş, paydaşların istek ve beklentileri 1990 sonlarına göre çok değişmiş ve gelişmiştir. İlk günden bu yana kullanılabilirlik araştırmaları ve çalışmaları sürdürülmektedir. Ancak günümüzde insan bilgisayar etkileşiminde hukuk, güvenlik, etik gibi çok farklı disiplinlerde devreye girmiş araştırmaların etki alanı çok genişlemiştir. Günümüzde çok geniş perspektiften değerlendirilmeye ihtiyaç vardır. Bu sebeple stratejik kavramlar ışığında bir şirketin gelecek planlarının temelini attığı gibi İBE olayı periyodik aralıklarla değerlendirilmesi gereken önemde bir alandır.

Kalite olgusu, paydaşların şimdiki ve gelecekteki istek ve beklentilerinin karşılanmasıdır (Güler ve Karatop, 2019). Stratejilerde bu kalite olgusunu yerine getirmek için de kurgulanır. Paydaşların kim olduğunun belirlenmesi yeterli olmamakta, analizlerle iyi tanımak gerekmektedir. Bunun için analitik ve algoritmik yöntemler kullanılarak paydaşların bugünkü istekleri belirlenmeli gelecekteki beklentileri tahmin edilmelidir. En iyi strateji, yanlış temel üzerine kurulu ise strateji anlamını yitirir. Bu bağlamda kuruluşun/bireyin/olayın stratejik kavramları çok önem kazanır.

Eğitim ve öğrenmenin insan hayat döngüsünde en önemli işlev olması sebebiyle, başarılı kurumların stratejilerini belirlerken yaptıkları analizlerden daha fazlası hassasiyetle yapılması gerekmektedir. Bu çalışmanın amacı, insan bilgisayar etkileşimi ve bu kavramla çok yakın ilgisi olan açık ve uzaktan öğrenmeye stratejik pencereden değerlendirme yaparak proaktif bir yaklaşım sunmaktır.

KAYNAKLAR / REFERENCES

- Acartürk, C. ve Çağiltay, K. (2006). *İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve ODTÜ'de Yürütülen Çalışmalar*. 8. Akademik Bilişim Konferansı , 9-11 Şubat. Pamukkale Üniversitesi, Denizli.
- Ardito, C., De Marsico, M., Lanzilotti, R., Levaldi, S., Roselli, T., Rossano, V., & Tersigni, M. (2004). Usability of e-learning tools. *In Proceedings of the working conference on Advanced visual interfaces* (pp. 80-84). ACM.
- Barrett, R. (2006). *Building a Vision - Guided, Values - Driven Organization: A WholeSystem Approach to Cultural Transformation*: Butterworth-Heinemann.

- Bart C. K. (1996). The Impact of Mission Statements on Firm Innovativeness. *International Journal of Technology Management*, 11(3/4), 479–493.
- Barutçugil, İ. (2013). Stratejik Yönetim, Kariyer Yayıncılık, İstanbul.
- Çağiltay, K., & ODTÜ, E. F. (2005). E-dönüşümü kullanabilmek? İnsan bilgisayar etkileşimi, kullanılabilirlik ve e-devlet projeleri. 2. *Polis Bilişim Sempozyumu*, 14-15.
- Çağiltay, K. (2011). İnsan Bilgisayar Etkileşimi ve Kullanılabilirlik Mühendisliği: Teoriden Pratige, ODTÜ Yayıncılık, 1. Basım, Ankara.
- Dix, A., Roselli, T., & Sutinen, E. (2006). E-learning and human-computer interaction: Exploring design synergies for more effective learning experiences. *Educational Technology & Society*, 9(4), 1-2.
- DPT, Kamu İdareleri İçin Stratejik Planlama Kılavuzu, 2. Sürüm, Ankara.
- Goh, O. S., Ghani, M. K. A., Kumar, Y. J., Choo, Y. H., & Muda, A. K. (2014, October). Massive Open Online Course (MOOC) with learning objects and intelligent agent technologies. In *2014 International Conference on IT Convergence and Security (ICITCS)* (pp. 1-4). IEEE.
- Güler, E., & Karatop, B. (2019). Using Artificial Intelligence in Massive Open Online Courses: A Conceptual View to Wise MOOCs. In *Handbook of Research on Learning in the Age of Transhumanism* (pp. 116-133). IGI Global.
- Hewett, T. T., Baecker, R., Card, S., Carey, T., Gasen, J., Mantei, M., ... & Verplank, W. (1992). *ACM SIGCHI curricula for human-computer interaction*. ACM.
- Karatop, B. (2015). Yerli Otomotiv Yatırımında Odak Strateji Karar Modeli: Bulanık AHP Uygulaması, ISBN 978-605-5227-... , Doğu Kütüphanesi.
- Kılıç, M. (2010). Stratejik Yönetim Sürecinde Değerler, Vizyon ve Misyon Kavramları Arasındaki İlişki. *Sosyoekonomi*, 13(2).
- Koçdar, S. (2015). *Teknoloji, Toplum ve İnsan. Temel Bilgi Teknolojileri I*. (Ed: T.V. Yüzer, M.R. Okur). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, (ss. 162-177).
- Pearce II, J. A., & David, F. (1987), Corporate Mission Statements: The Bottom Line. *The Academy of Management Executive*, 1(2), 109–115.
- Schoech, D. (2000). Teaching over the Internet: Results of one doctoral course. *Research on Social Work Practice*, 10(4), 467–86. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/104973150001000407> Erişim Tarihi: 02.05.2019
- TÜSSİDE Stratejik Yönetim Çalıştay Notları (2007), Atatürk Üniversitesi, Erzurum.