
İNSAN BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİ: ARAŞTIRMA VE UYGULAMALAR

HUMAN COMPUTER INTERACTION: RESEARCH AND APPLICATIONS

Editörler / Editors

Prof. Dr. Sevinç GÜLSEÇEN

İstanbul Üniversitesi, Enformatik Bölümü, İstanbul, Türkiye

Prof. Dr. Kerem RIZVANOĞLU

Galatasaray Üniversitesi, İletişim Fakültesi, İstanbul, Türkiye

Doç. Dr. Nilgün TOSUN

Trakya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Edirne, Türkiye

Dr. Emre AKADAL

İstanbul Üniversitesi, Enformatik Bölümü, İstanbul, Türkiye

Yayıncı / *Published by*

İstanbul Üniversitesi Yayınevi / *Istanbul University Press*

İstanbul Üniversitesi Merkez Kampüsü, 34452 Beyazıt, Fatih / İstanbul - Türkiye



<https://iupress.istanbul.edu.tr>

İnsan Bilgisayar Etkileşimi: Araştırma ve Uygulamalar /
Human Computer Interaction: Research and Applications

Editörler / *Editors*: Sevinç Gülseçen, Kerem Rızvanoğlu, Nilgün Tosun, Emre Akadal

Kapak Tasarımı / *Cover Design*: Emre Akadal, Zeynep Sude Gül, Batuhan Cihan

E-ISBN: 978-605-07-0726-7

DOI: 10.26650/B/ET07.2020.012

İstanbul Üniversitesi Yayın No / *Istanbul University Publication No*: 5263

Online Yayın Tarihi Ekim, 2020 / *Published Online in October, 2020*

Bu çalışmaya atıfta bulunurken, referansa DOI numarasının dahil edilmesi önerilir.
It is recommended that a reference to the DOI is included when citing this work.

Bu çalışma Creative Commons Atıf-GayrıTicari 4.0 Uluslararası (CC BY-NC 4.0) lisansı altında online olarak yayındadır.

This work is published online under the terms of Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



Kitabın telif hakkı bulunmaktadır. Online olarak yayınlanan Creative Commons versiyonu haricinde, yasal istisnalar ve geçerli lisans sözleşmelerinin koşulları dikkate alınmalıdır.

This work is copyrighted. Except for the Creative Commons version published online, the legal exceptions and the terms of the applicable license agreements shall be taken into account.

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

ÖNSÖZ / PREFACEviii

BÖLÜM 1 / CHAPTER 1

İNSAN VE BİLGİSAYAR / HUMAN AND COMPUTER

Sevinç GÜLSEÇEN 1

BÖLÜM 2 / CHAPTER 2

GENETİK VERİ ORTAMLARININ KULLANILABİLİRLİK ANALİZİ / USABILITY
ANALYSIS OF GENETIC DATA ENVIRONMENTS

Orçun TAŞAR 9

BÖLÜM 3 / CHAPTER 3

EĞİTİMCİLERİN GÖZÜNDEN SCRATCH 3 GÖRSEL PROGRAMLAMA ORTAMININ
ARAYÜZ İNCELEMESİ / AN INVESTIGATION OF THE INTERFACE OF SCRATCH 3
FROM THE PERSPECTIVE OF EDUCATORS

Ali AKKAYA, Kaan ARIK 27

BÖLÜM 4 / CHAPTER 4

İNTERNET ORTAMINDA GÖRSEL VERİ EDİNİM YOLLARI SEÇİMİNDE TELİF
HAKKI HASSASİYETİ / COPYRIGHT SENSITIVITY IN CHOOSING WAYS TO
ACQUIRE VISUAL DATA ON THE INTERNET ENVIRONMENT

Mehmet Tevfik AĞDAŞ 41

BÖLÜM 5 / CHAPTER 5

WEB SİTELERİNDE KULLANICILARIN BİLGİYE ERİŞİM DAVRANIŞLARINDAKİ
ETKİLEŞİMLERİNİN İNCELENMESİ / INVESTIGATION OF USER INTERACTIONS IN
USERS' INFORMATION RETRIEVAL BEHAVIOR ON WEBSITES

Veli Özcan BUDAK, Öznur AYDINER ÇAKIREL Çiğdem SELÇUKCAN EROL 59

BÖLÜM 6 / CHAPTER 6

ÇOKLU ORTAM AYGITLARININ ARAÇ İÇİ YERLEŞİMİNDE EN UYGUN KONUM
TESPİTİ / OPTIMAL LOCATION DETECTION IN IN-CAR PLACEMENT OF
MULTIMEDIA DEVICES

Durmuş KOÇ, Halit IRMAK 81

BÖLÜM 7 / CHAPTER 7

E-İKAMET WEB SAYFASI KULLANILABİLİRLİK ANALİZİ / E-RESIDENCE WEB
PAGE USABILITY ANALYSIS

Assylbek MAKHABBAT 99

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

BÖLÜM 8 / CHAPTER 8

BİR GÖÇMEN KULLANICI DENEYİMİ ARAŞTIRMASI: E-İKAMET SİTESİNİN İNCELENMESİ / AN IMMIGRANT USER EXPERIENCE RESEARCH: REVIEW OF THE E-RESIDENCY SITE

Ceyda Cihan AYDOĞDU 109

BÖLÜM 9 / CHAPTER 9

TÜRKİYE'DE YENİ FAALİYET GÖSTERMEYE BAŞLAMIŞ BİR E-TİCARET WEB SİTESİNİN KULLANILABİLİRLİĞİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ / EVALUATION OF THE USABILITY OF A NEWLY OPERATING E-COMMERCE WEBSITE IN TURKEY

Denizhan DEMİRKOL, Asım Kerem HANCI 129

BÖLÜM 10 / CHAPTER 10

ÇEVİRİMİÇİ PAZAR YERLERİNİN KULLANILABİLİRLİĞİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA / RESEARCH INTO THE USABILITY OF ONLINE MARKETPLACES

Seda TAŞ, Serra ÇELİK 149

BÖLÜM 11 / CHAPTER 11

FİZİKSEL MEKANDAN DİJİTAL BİR UZAMA DOĞRU EVRİLEN ESKİCİLİK MESLEĞİ: LETGO UYGULAMASI KULLANAN ESKİCİLER / THE SECOND-HAND DEALERS AS A PROFESSION EVOLVED FROM A PHYSICAL ENVIRONMENT TO A DIGITAL SPACE: SECOND-HAND DEALERS USING THE LETGO APPLICATION

Betül AYDOĞAN 165

BÖLÜM 12 / CHAPTER 12

ELEKTRONİK KİMLİK DOĞRULAMA RİSKLERİNİN İNSAN BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİ VE GÜNCEL TEKNOLOJİ YÖNÜNDEN İNCELENMESİ / INVESTIGATION OF ELECTRONIC AUTHENTICATION RISKS IN TERMS OF HUMAN COMPUTER INTERACTION AND CURRENT TECHNOLOGY

Cem TURAN 191

BÖLÜM 13 / CHAPTER 13

TRANSMEDYA İÇİN DİJİTAL ÖYKÜLEMEDE YAPAY ZEKA KULLANIMI VE İNSAN BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİ ÇERÇEVESİNDE BİR DEĞERLENDİRME / AN EVALUATION WITHIN THE FRAMEWORK OF USING HUMAN INTELLIGENCE AND HUMAN COMPUTER INTERACTION IN DIGITAL STORYTELLING FOR TRANSMEDIA

Serap UĞUR, Gülsün KURUBACAK MERİÇ 211

İÇİNDEKİLER / CONTENTS

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 223

BÖLÜM 15 / CHAPTER 15

GÖZ İZLEME TEKNİĞİ İLE MOTOSİKLET VE OTOMOBİL KULLANICILARI ARASINDAKİ FARKLARIN İNCELENMESİ / INVESTIGATION OF THE DIFFERENCES BETWEEN MOTORCYCLE AND AUTOMOBILE USERS WITH EYE TRACKING TECHNIQUE

Ekrem KUTBAY 235

BÖLÜM 16 / CHAPTER 16

YENİ NESİL TELEVİZYON İZLEME DENEYİMİ: BLUTV ÜZERİNE BİR İNCELEME / THE NEW GENERATION TELEVISION WATCHING EXPERIENCE: A REVIEW ON BLUTV

Duygu TEMEL 247

BÖLÜM 17 / CHAPTER 17

ALTYAZILI VİDEO İZLEMENİN ETKİLERİ ÜZERİNE BİR ARAŞTIRMA / RESEARCH ON THE EFFECTS OF WATCHING VIDEOS WITH SUBTITLES

Mehmet BOZ, Erokan CANBAZOĞLU 273

BÖLÜM 18 / CHAPTER 18

ÇEVİRİMİÇİ SINAVLARIN FARKLI ZAMAN DİLİMLERİNE GÖRE GÖZ İZLEME TEKNİĞİ İLE İNCELENMESİ / EXAMINING ONLINE TESTS WITH EYE-TRACKING TECHNIQUE ACCORDING TO DIFFERENT TIME PERIODS

Adem KORKMAZ 289

ÖNSÖZ / PREFACE

Bilginin sınıflandırılması için 1965 yılında geliştirilen hipermetin (hypertext), hipermetinlere ulaşmayı kolaylaştıran bir araç olarak 1968 yılında geliştirilmiş olan fare (mouse) ve bilgilerin daha da iyi sınıflanmasını sağlayan semantik web gibi gelişmeler aslında Vannevar Bush'un 1945 yılında yayınlanmış olan "As we may think", Brian Shackel'in 1959 yılında yayınlanmış "Ergonomics for a computer" ve Doug Engelbart'ın 1960 yılında yayınlanmış "Argumenting Human Intellect" isimli makalelerinin müjdelediği gelişmelerdi. 1987 yılına gelindiğinde de Lucy Suchman, "...daha kullanılabilir bilgisayar sistemleri tasarlamaktansa, insanı anlayan sistemler geliştirilmelidir." diyecekti.

Günümüz insanının en büyük korkusu, teknolojiye bağlılığın gittikçe artması sonucunda hakimiyetin teknolojiye geçmesi gerçeği ile yüzyüze kalmak. İnsan Bilgisayar Etkileşimi (İBE) (Human Computer Interaction (HCI)) alanındaki çalışmaların gittikçe önem kazanması, "teknolojiye bağlı insan" değil "insana bağlı teknoloji" gerçeğinin galip geleceğinin işaretlerini taşımakta. Bu gerçeği kurgulamadaki en büyük zorluk aslında insanın kendisi! İnsan duygusaldır, etki altında kalır, öğrenir, zaman içinde değişir, sosyal bir çevrenin içinde yaşar. Yapay Zeka çalışmalarının amacı "insan gibi düşünen" ve "insan gibi hareket eden (davranan)" makineler geliştirmek olunca, insanı anlamak ve bir makineyi ona benzetmenin ne kadar zor olduğu ama bunun yanısıra İBE'nin de ne kadar önemli bir alan olduğu bir kez daha doğrulanmış oluyor.

Bugün, İnsan-Bilgisayar Etkileşimi (İBE) büyük bir literatür üzerine inşa edilmiş disiplinler arası bir araştırma alanı olarak bilim dünyasında dikkat çekiyor. Tasarım, psikoloji ve felsefeden dilbilim ve antropolojiye, yazılım mühendisliğinden robotik ve yapay zekaya uzanan çeşitlilikte bir çok disiplinden bilim insanı, kullanıcıların farklı teknolojilerle etkileşim sürecinde öne çıkan ihtiyaçlarını anlamak üzere karşılıklı işbirliği çerçevesinde özgün araştırmalar sürdürüyor.

Bu bağlamda cevaplanması gereken çok soru olduğu aşikar. Mecralar her geçen gün çeşitleniyor. Masaüstü ve mobil sitelerden sesli asistanlar gibi doğal kullanıcı arayüzlerine; kiosklardan arttırılmış, sanal ve karma gerçeklik ortamlarına uzanan geniş bir yelpazede söz konusu platformlar içinde kullanıcı deneyimini tüm katmanlarıyla anlamak büyük önem arz ediyor. Teknoloji çeşitliği karşısında kullanıcı çeşitliliği de önemli bir diğer araştırma odağı olarak öne çıkıyor. Post-demografik dönemde kullanıcıları sosyo-ekonomik statüleriyle segmentler üzerinde tanımlamak artık yeterli değil. Araştırmacılar kullanıcı ihtiyaçlarını daha doğru tespit edebilmek için her geçen gün bireye odaklanan persona odaklı bakışı daha çok sahipleniyor. Bu anlamda çocuklar, yaşlılar, engelliler gibi kendi has özel ihtiyaçları olan topluluklar üzerine şekillenen araştırmaların sayısı her geçen gün artıyor.

Yukarıda kısaca ifade etmeye çalıştığımız bağlam üzerinden şekillenen İBE araştırmaları yurtdışında hareketli bir araştırma alanını tanımlarken, Türkiye'de bu alanda çalışan araştırmacı sayısı maalesef oldukça kısıtlı. Özellikle doktora seviyesinde açılan İBE odaklı dersler sayesinde alana yeni araştırmacı ve yayın kazandırma doğrultusunda özel bir çaba gösteriliyor. Elinizde tuttuğunuz bu kitap, bu çabanın değerli bir sonucu olarak hazırlandı. Doğrudan İBE alanı içine konumlanan özgün araştırmaları içeren

bu yayın ilgili literatüre Türkçe katkı sağlamak suretiyle çok önemli bir işlevi yerine getiriyor. Son on yıldır Türkiye’de profesyonel dijital sektörün “kullanıcı deneyimi tasarımı”, “kullanıcı arařtırmaları” gibi başlıklar altında İBE alanına yönelik somut ilgisinden bahsetmek mümkün. Elinizdeki bu kitabın sektöre bu bağlamda da ışık tutacağını düşünüyör, bu tarz özgün yayınların sayısının her geçen gün daha da artmasını umuyoruz.

Kitabın editöryal süreçlerinin gerçekleştirilmesinde bize destek sağlayan öğrenci arkadaşlarımız oldu. Zeynep Sude Gül, Batuhan Cihan, Lalah Azar ve Firas Nadheer Khudhur Khudhur’a harcadıkları emek ve destekleri için çok teşekkür ederiz.

Keyifli okumalar!

Editör Kurulu

