

Etkileşimli Medya Ortamlarında Resimleme Kullanımı: Google Doodle Resimlemelerinin İncelenmesi

Doç. Banu Bulduk Türkmen

Makale Geliş Tarihi: 03.12.2020

Yayına Kabul Tarihi: 29.04.2020

Özet

Resimlemeler, betimlenmek istenen bir konunun, durumun ya da olayın anlaşılabilirliğini arttırmak için yapılan, sanatsal değeri olan açıklayıcı ve fikir verici çizimler olarak tanımlanmaktadır. Bu araştırma makalesinde günümüz resimlemeler ve kullanım ve üretim alanları, alternatif tasarım anlayışları üzerinden ele alınmakta, çoklu ortam ve etkileşimli medya ortamlarında kullanılan resimlemelerin incelenmesi çalışmanın başlıca sorunsalını oluşturmaktadır. Etkileşimli medya ortamları Google arayüz ekranlarında görüntülenebilen Doodle resimlemeleri örneği üzerinden değerlendirilmekte, kullanıcı merkezli tasarım anlayışı çerçevesinde Kullanıcı Arayüzü ve Kullanıcı Deneyimi kavramları üzerinde durulmaktadır. Etkileşimli medya ortamlarından arayüz tasarımlarında yer alan Doodle içeriklerinde hareketli görüntü, video, oyun vb. etkileşimli resimlemelerin geliştirildiği örnekler üzerinden açıklanmaktadır. Aynı zamanda bu çalışmada sanatçı üslubuyla özgünleştirilmiş resimlemelerin anlatım teknikleri araştırılmakta, bölgesel ve kültürel bağlamda ele alınıp biçimleri üzerinde durulmakta, dijital çağa özgü mobil cihazlarda ve yeni medya ortamlarında yer alan resimlemelerden hareketle geleneksel sanat malzemeleri ile teknolojinin ne denli bütünleştirildiği örnekler üzerinde ele alınmaktadır. Bu makale kapsamında etkileşimli medya ortamlarında kullanıcı merkezli resimleme kullanımı ve etkisinin değerlendirilmesiyle araştırma sonuçlandırılmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Resimleme, Güncel Resimleme, Doodle, Etkileşimli Medya, Etkileşimli Resimleme.

USE OF ILLUSTRATIONS IN INTERACTIVE MEDIA PLATFORMS: REVIEWING OF GOOGLE DOODLE ILLUSTRATIONS

Abstract

Illustrations are defined as descriptive and illustrative drawings with artistic values that are made to enhance the clarity of a subject, a situation, or event, which is desired to be depicted. In this research article, contemporary painting techniques, usage and production areas are discussed through alternative design concepts and evaluation is done through illustrated formal review of objects. Interactive media platforms are examined through Doodle illustrations, which can be viewed on Google interfaces. User interface and user experience concepts are emphasized within the scope of user-centered design. Elements such as motions, videos, games in doodle contexts which take part in interface designs of interactive media platforms are explained with interactive illustration examples. At the same time, this paper studies instruction techniques of illustrations individuated with artistic styles, emphasizes on their regional and cultural perspective. It also shows the integration of traditional art materials and technology with reference to illustrations taking place in contemporary mobile devices and new media platforms. With the utilization of user-centered illustrations in interactive media platforms and the evaluation of its effects, the research is concluded.

Keywords: Illustration, Contemporary Illustration, Doodle, Interactive Media, Interactive Illustration.

Giriş

Etkileşimli medya ortamları, bilgiye / iletiye erişen kişinin etkinleştirildiği ve tasarımların / görsel elemanların görüntülenebilir ortamlarda sunulduğu tasarlanmış ortamlar olarak adlandırılabilir. Etkileşimli medya tasarımının bileşimlerinden görüntü, metin, ses gibi farklı duyarlar, kişinin öğrenme deneyimini destekleyici role bürünürler. Öyle ki öğrenme deneyimi söz konusu duyarların etkin kullanılması ile ilişkilidir. Kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımı ile onların ihtiyaç ve beklentilerini göz önünde bulundurarak öğrenme ve uygulamayı deneyimleme düzeyini kolaylaştırmakta ve başarılı, eğlenceli, etkileşimli tasarlanmış ürünler yaratılmasını sağlamaktadır. Kullanıcıların ihtiyaçlarının, hedeflerinin ve isteklerinin göz önünde bulundurulmadan etkileşimli ürün tasarlanması düşünülemez. Etkileşimli tasarım deneyimi, birçok faktörü içinde barındıran yapıdadır. Bu faktörler, tasarımın gerçekleştirildiği teknolojinin sınırlılıklarından amaca, tamamlanmış ürünün teslim tarihinden bütçesine değin çeşitliliktedir. Bu faktörlerin dengelenmesi ve kullanıcı ihtiyaç ve isteklerinin dâhil edilmesi zor bir süreci gerektirir (Pratt ve Nunes, 2012: 15). İnternetin kullanılması ve ağ / web teknolojisi, sosyal medya ortamları kullanıcı rolü, etkileşimli oyun tasarımları bu sürecin başlangıcında yol haritasını belirler. Her ortam farklı tasarım gerekliliklerini barındırır. Etkileşimli medya ortamlarında internet tabanlı arayüz tasarımları ve arama motorlarından biri olan Google ekranlarında yer alan Doodle tasarımları ve resimlemelerinin ele alındığı bu makalede, kullanıcı merkezli tasarım anlayışı çerçevesinde Doodle resimlemeleri ve uygulamaları ele alınmaktadır. Doodle teriminin kelime olarak Türkçe karşılığı "karalamak", "rastgele şekiller çizmek" olsa da terim olarak temalı logo anlamına gelmektedir. Bu bağlamda Google'a ve Doodle fikrinin gelişme sürecine kısaca değinmek gerekirse, Google, web tarayıcılarında kullanıcılara uzun yıllardır hizmet veren ve ağ erişim aracı olarak kullanılan bir arama motorunun adıdır. Bilgiye erişimi kolaylaştıran ve erişim olanağı sağlayan Google, "düz beyaz arka plan üzerine yerleştirilen renkli, çocuksu logosuyla, bir günde yapılan yüz milyonlarca aramaya geçerli ve hızlı yanıtlar verme yeteneği sayesinde insanların bilgi edinmek ve günlük haberlere ulaşmak için kullandıkları yolları değiştirmiştir" (Vise, 2006: 9). Böylelikle baskı teknolojisinden ağ teknolojisine evrilen süreç, bireylerin bilgiye erişimini kolaylaştırmayı sağlamıştır. Birçok insanın günlük yaşamında Google'ı kullanma sıklığı, insanların internet ile Google'ı bütünleştiği düşüncesini destekler. Dünya genelindeki kullanımı ise en çok kullanılan arama motoru olması durumuna işaret eder. 1997'de alan adını netleştiren ve 1998 yılında kurulan Google şirketi, Stanford Üniversitesi öğrencileri Larry Page ve Sergey Brin tarafından kurulmuştur.

Google ana sayfasında Doodle adı verilen resimlemelerle kullanıcılara o günün önemi ile ilgili hareketli, etkileşimli veya hareketsiz resimlemeler yayınlanmaktadır. Doodle, "tatil günlerini ve yıl dönümlerini kutlamak, ünlü sanatçıları, kâşifleri ve bilim insanlarını anmak amacıyla Google logosunda yapılan eğlenceli, şaşırtıcı ve bazen de kendiliğinden gerçekleşen değişikliklerdir." (Google Doodles, 2018)¹ olarak tanımlanmaktadır. Söz konusu çizimlerin ekranda görüntülenebilmesi, Doodle tasarımcıları ve mühendislerinden oluşan ekip tarafından geliştirilmektedir. Doodle fikri, Google logosunun geliştirildiği dönemde Google kelimesinin ikinci "o" harfinin arkasına çöpten bir adam çizilmesiyle gelişmiştir. Öyle ki bu çizimde, şirket sahiplerinin şirket dışında oldukları anlamı okunuyordu (Görsel 1). Bu ilk Doodle resimlemesi ile şirket logosunu değiştirip güncelleme fikri geliştiği, özel günleri kutlamak için logo resimlemelerinin hazırlanmasına zemin hazırlamış olduğu söylenebilir (Google Doodles, 2018)².



Görsel 1. İlk Google Doodle resimlemesi, 1998.³

Google ekranında belirli günlere göre tasarlanan ve önemli etkinlikleri kutlamak için şirket logosuna dikkat çekme kaygısıyla ortaya çıkan Doodle tasarımları, kullanıcıların dikkatini çekmede etkili olmakta ve kullanıcıyı ekranda tutmada aktif rol üstlenmektedir. Öyle ki Doodle tasarımcıları, kullanıcıları gülümsetmek ve Google ana sayfasını canlı tutmak için yapılan bir ekip çalışması olarak nitelendirmektedir. Doodle resimlemeleri, gün geçtikçe kullanıcıların dikkatini çekmekte ve beğenisini toplamakta, bu nedenle de yeni teknolojinin sunduğu olanaklardan faydalanarak geliştirilmektedir. Bu duruma oyun animasyonları, kullanıcı etkileşimli uygulamalar ve hareketli grafik uygulamaları ve resimlemelerinin yapılması

¹ <https://www.google.com.tr/doodle4google/doodler.html> adresinden 20.10.2018'de alınmıştır.

² <https://www.google.com.tr/doodle4google/doodler.html> adresinden 20.10.2018'de alınmıştır.

³ <https://www.quora.com/What-was-Googles-first-doodle> adresinden 16.07.2018'de alınmıştır.

örnek verilebilir. Artık Google Doodle resimlemeleri de ilgi çekiciliğini gün geçtikçe söz konusu yeni eklentilerin eklenmesiyle arttırmaktadır.

Google, bünyesinde Doodle yaratan ve dışarıdaki sanatçılarla birlikte çalışan bir tasarımcı ekibi bulundurmaktadır. Ayrıca ABD merkezli bir okula kayıtlı olan K-12 öğrencilerine açık popüler bir Doodle 4 Google yarışması da yapılmaktadır. Kullanıcılara küçük sürprizler sunan yenilikçi etkileşimli tasarımlar üretilmektedir. Doodle tasarımları, kişilerin etkileşimli medya ortamında arama motoru aracılığıyla güncel zamanı yakalamada ilgi çekici ve etken olmaktadır.

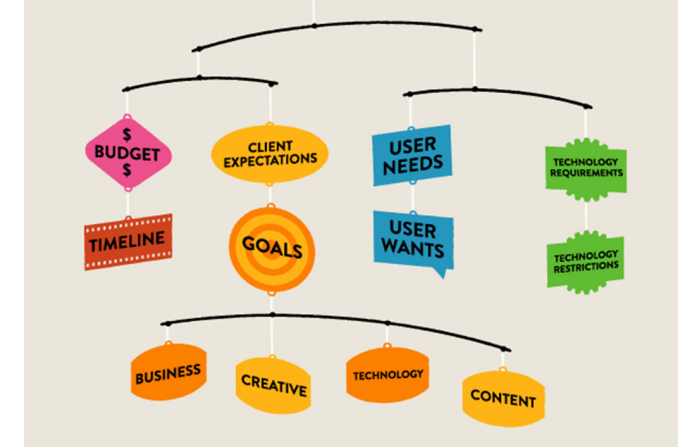
Etkileşimli medya ve ortam analizleri ve uygulamaların geliştirilmesi konusu bir sonraki bölümde ele alınmakta, izleyicilerin tarama motoru ekranında resimlemelerin görüntülenebilmesi için geçirdiği süreç değerlendirilerek incelenmektedir.

1. Etkileşimli Medya ve Tasarımı

Etkileşim kavramı, kullanıcı ile medya içeriğini yakınlaştıran ve medya kullanımını bireyselleştiren bir yapı olarak tanımlanır (İspir, 2013: 18). Tasarımda ya da medya ortamında içeriği yönlendirebilen ve istediği zaman durdurup devam ettirebilen bir konumda etkin olarak rol alan okuyucu kitlesi, etkileşimli çoklu ortamlarda kullanıcı rolü üstlenir. Bu nedenle kullanıcı merkezli tasarım gereksinimi doğmakta, içerik planlaması durağan olmayan web sayfalar ile desteklenmekte, kullanıcılarda merak duygusu uyandıran ve kullanıcılara seçenek sunan zengin içerikli tasarımlar gerçekleştirilmektedir. Carrier Heeter, 1989 yılında etkileşimin altı boyutu olduğuna dair bir sınıflama yapmış, bu sınıflandırma içeriğin etkileşim özelliği içerip içermediğine dair özellikleri barındırmaktadır. "Sunulan seçeneklerin karmaşıklığı, kullanıcının harcaması gereken çaba, kullanıcıya karşılık verilmesi, enformasyon eklemenin kolaylığı, bireylerarası iletişimin kolaylığı ve izleme sisteminin kullanımı" söz konusu sınıflamaları niteler (Birsen, 2013: 43).

Etkileşimli tasarım kavramı, kullanıcı merkezli tasarım kavramının kullanılır olmasını sağlamıştır. Etkileşimli tasarım fikri esasen kullanıcının hareketlerine duyarlı geliştirilen uygulamalar olarak nitelendirilebilir. Okuyucunun kullanıcı olarak aktifleştirdiği bu uygulamalarda kullanıcıların beklentileri ve ihtiyaçları düşünülerek tasarım süreci geliştirilir. Görsel 2, adı geçen kullanıcı merkezli tasarım geliştirmede süreç analizini temsil eder. Geliştirilen ürünün bütçesinden zaman aralığına, işverenin beklentilerinden amaca, kullanıcı ihtiyaç ve isteklerinden teknolojinin gereksinimlerinden ve sınırlılığına değin sarmal bir süreç sonucunda geliştirilir. Süreç ne olursa olsun en

iyi dijital ürünlerin gerçek insanların ihtiyaç ve isteklerinin karşılayanlar olduğu düşüncesi (Pratt ve Nunes, 2012: 15), Görsel 2'de de yer aldığı gibi Kullanıcı Merkezli Tasarım Sürecinin nitelikli geliştirilmesiyle elde edilebilir.



Görsel 2. Kullanıcı Merkezli Tasarım (User Centered Design) geliştirme sürecini açıklayıcı görüntü.⁴

Google arayüz tasarımında yer alan Doodle içerik uygulamalarında da kullanıcılara sürpriz etkileşimli kısa animasyonlar/hareketli grafikler, etkileşimli oyun ve resimlemeler geliştirilmektedir. Bu uygulamalar ile kullanıcıların ekranda daha uzun vakit geçirmeleri sağlanırken, Google ana sayfasını canlandırmakta, kullanıcıları gülümsetmekte ve bilgi erişimleri bağlam biçimlerine işlenen faydalı bilgi sağlama metoduyla desteklenmektedir. İçinde bulunduğu günün yıl dönümlerini ele alması, ilgi çekebilecek etkinliklerin dikkat çekici bir görsel iletişim diliyle işlenmesi, seçilen günlerin/etkinliklerin veya doğum günü olan düşünür/sanatçıların yayınladıkları ülkelere göre seçilip resimlenmesi ve işlenmesi, Google kullanıcılarının merakla takip ettikleri bir uygulama olmasını sağlamıştır. Bu nedenle uygulamanın geliştirilmesi ve içerik planlamasında Doodle tasarımcı yaratıcı ekibin kullanıcı merkezli bir yönelimde oldukları aşikardır. Günlük erişim oranının yüksek olduğu Google arama motoru sayfası ile sıradan bir arama-erişme-öğrenme metodu, Doodle tasarımlarıyla ilgi çekici hale gelmekte, ulaşılmak istenilen bilgi dışında başka iletilere de eğlenceli bir yöntemle erişim sağlanmaktadır. Bu özellik kullanıcı deneyimini olumlu kılan nitelikte değerlendirilir.

⁴ Pratt, Andy & Nunes, Jason. (2012). *Interactive Design An Introduction to the Theory and Application of User-Centered Design*. Beverly: Rockport Publishers, s. 15.

İnternet sitesi ve mobil cihazlar üzerinde kullanıcı etkinliğini yöneten kriterler (UI ve UX), bir sonraki bölümde kısaca ele alınmaktadır. Kullanıcı merkezli tasarım anlayışı ile geliştirilen arayüz- uygulama tasarımlarında ve etkileşimli medya ortamlarında görüntülenen sayfa tasarımlarında, uygulamanın değerini gösteren içeriklerin oluşturulması, söz konusu içerik planlamasında dikkat edilmesi gereken noktadır.

1.1. Etkileşimli Medya Ortamlarında Kullanıcı Arayüzü / User Interface (UI)

Etkileşimli medya ortamları, kullanıcı arayüzü tasarımı kavramıyla yakından ilgilidir. Kullanıcı arayüz tasarımı, insan-bilgisayar etkileşimi çerçevesinde ele alınan bir çalışma disiplininin bir parçası olarak tanımlanır. Arayüz tasarımlarının kullanıcıların etkinliğini arttırmadaki rolü nedeniyle Kullanıcı Arayüzü (User Interface - UI) olarak tanımlanan tasarım kuralları geliştirilmiştir. Tasarım geliştirme sürecinde en başta dikkat edilmesi gereken ayrıntının disiplinler arası bir ekibin oluşturulmasını kapsadığı belirtilmektedir. Alan uzmanlarının içinde bulunduğu söz konusu ekip ile dolaşım ve erişim gibi birçok tasarım problemi giderilebilir. Adı geçen ekip, yazılım ve sistem analizi geliştiriciler, arayüz tasarımı, görsel tasarım, kullanılabilirlik değerlendirme, belgeleme ve eğitim başlıkları etkili tasarım geliştirme sürecinde yer alan disiplinleri tanımlar (Galitz, 2007: 60). Ekipte yer alan uzman kişilerin diğer alanlarda da uzman olması beklenemez. Bu nedenle kendi alanında yetkin kişilerden bir ekip oluşturulması sürecin niteliğini arttıracaktır. Maryland Üniversitesi öğretim üyesi Ben Shneiderman da Designing the User Interface adlı kitabında arayüz tasarımının sekiz altın kuralından söz eder. Tasarımda tutarlı olma, sık kullanıcılar için kısa yolların kullanılması, bilgilendirici geribildirim tasarımı, dolaşım ve sonuçlarla ilgili diyalog hazırlama, bilgilendirici hataların aktarımı, geri alma seçeneğinin sunulması, bireyselleşen tasarım anlayışı ve aşırı yükü azaltıcı tasarım söz konusu kurallar olarak sıralanmaktadır (Salmond ve Ambrose, 2013: 95).

Kullanıcı odaklı tasarımların geliştirilmesi UI tasarımının gerekliliğini ifade eder. Bu nedenle mobil cihazlarda ya da görüntülenebilir ekranlarda yer alan her bir arayüz tasarımı, içerisinde yer alan resimlemelerin de dikkate alındığı bir düzen içerisinde tasarlanmalıdır. Kullanılabilirlik kavramı, ürün geliştirme sürecinde değerlendirilmesinin sürekli yapılmasını gerekli kılar. Arayüz tasarımında belirli menü ve simgelerin olması, yalnızca tek yönlü harekete izin veren dil kullanımı, giriş ve doğrudan yönlendirme, vurgu ve seçme sınırlılığı, açık olmayan adım dizileri, uygulamalar arasında erişim arayüzlerinin fazlalığı, uygulama içerisinde karmaşık bir bağlantı yapısı, yetersiz geribildirim ve onay, sistem beklenti ve bilgilendirme eksikliği, hata mesajları, yardım, öğretici bilgilendirmeler ve belgelerin yetersizliği

bu konuda yaygın olarak tespit edilen problemler olarak sıralanabilir. İyi tasarlanmış bir arayüzün kullanıcı yeteneklerini ve ihtiyaçlarını karşılaması, gösterildiği donanımın fiziksel kısıtlamaları gözetilerek tasarlandığı, kontrol yazılım yeteneklerinin etkin bir şekilde kullanılabilir olması, tasarlandığı iş hedefine ulaşması durumunda nitelikli bir arayüz tasarımı kavramını kullanılabilir (Galitz, 2007: 65, 127).

Kullanıcı verimliliği ve memnuniyetini arttıran UI tasarım ilkeleri, etkileşimli medya ortamlarında tasarım geliştirme aşamasında sürecin başlangıcından itibaren üzerinde durulması gereken bir basamağı temsil eder. Google arama motorunun arayüz tasarımı ve etkileşimli animasyon ve resimlemelerin yer aldığı arayüz sayfa tasarımları, kullanıcı odaklı ve etkinliği göz önünde bulundurularak oluşturulan bir çoklu alan çalışmasının ürünü olması sebebiyle tercih edilirliğinin yüksekliğinden söz edilebilir. Tutarlı bir tasarım anlayışı, minimal grafik elemanların kullanılması, okunabilir yazı karakteri ve anlamlı renk kullanımı, kullanımı basit / açık ve anlaşılır, hatırlanması kolay tutarlı bir tasarım anlayışı ve etkili tipografi kullanımı, UI tasarımında bir araya getirilirken dikkat edilmesi gereken grafik elemanları ve özellikleri tanımlar. Öyle ki Google arayüzleri Doodle tasarımlarında da kullanıcı hareketli nesneyi tahmin eder. Arayüz tasarımının tutarlı ve yalın bir anlatımı ile değişikliği fark eder ve tasarım ögesiyle etkileşime geçmek için eylemde bulunur. Bu durum UI tasarımının kullanıcı alışkanlıkları ile ilişkisini güçlendirir. Arama motorlarında özellikle kullanıcıların hedeflerine ulaşmaları tek bir amacı vardır. Bu süreyi uzatmak ve nitelikli olarak derinleştirmek tasarımcıların kontrolündedir denilebilir. Doodle tasarımları ve resimlemeleri de Doodle tasarımcıları (çizerleri) ve mühendislerden oluşan bir ekip ile gerçekleştirilmektedir.

1.2. Etkileşimli Medya Ortamlarında Kullanıcı Deneyimi / User Experience (UX)

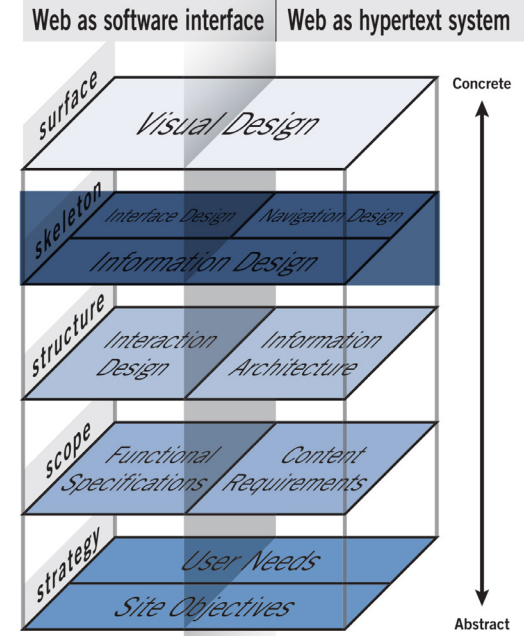
Kullanıcı deneyimi User Experience (UX) tasarımını, Peter Morville Görsel 3'te yer alan petek görünümü ve parçalarıyla açıklamıştır. Bu bağlamda kullanılabilirlik (useful), kullanılabilirlik (usable), çekici / istek uyandıran (desirable), bulunabilir olma (findable), erişilebilirlik (accessible), güvenilir (credible), değerli (valuable) olarak başlıklandırılan elemanlar, başarılı kullanıcı merkezli tasarım ürünü geliştirmede önemli parçalardır. Kullanıcı merkezli tasarımlarda etkileşim faktörü, kullanıcının eylemlerinin öngörülerek tasarlanma sürecini zorunlu kılar. Öyle ki tasarımlarda kullanıcılar beklentilerini karşılamayan tasarımlar üzerinde fazla vakit harcamazlar. Bu nedenle kullanıcının tasarımı deneyimlemesi, söz konusu UX tasarım sürecinin özelliklerinin nitelikli değerlendirilmesiyle paralel olduğu söylenebilir.



Görsel 3. Kullanıcı Deneyimi Tasarım Parçaları / User Experience Honeycomb.⁵

Kullanıcı merkezli tasarım anlayışı çerçevesinde kullanıcı deneyimi tasarımı ile kolay anlama, kolay kullanım ve kullanıcı memnuniyeti mantıksal bağlamda soyut bir içerik ile temellenir. Sürdürülebilirlik ve geliştirilebilir olma özellikleri ile geliştirilen UX arayüz tasarımları ve mobil uygulama ortamları, kullanıcıların yapmak istedikleri işlemi basitleştirme ve sorunsuz yaptırabilme görevi üstlenir. Kullanıcılara iyi bir deneyim yaşatırken, eylem planını gerçekleştirmelerinde adımlarını olabildiğince az tutmalarını sağlar. Bu durum kullanıcının uygulama dışına çıkmasına yol açmadan hedefine ulaşmasını kolaylaştırır. Somuttan soyuta evrilen bir süreci anlatan kullanıcı deneyimi bileşenleri, Jesse James Garrett tarafından Görsel 4'te yer aldığı şekilde çözümlenmiştir. Garrett, kullanıcı deneyimi bileşenleri olarak detaylandığı içerikte, görsel tasarım ögesinin yüzey düzlemini, arayüz, bilgilendirme ve yönlendirme tasarımının iskelet düzlemini oluşturur. Bu yüzey, sitenin/uygulamanın iskeletini barındırır. İskeletsistemi, buton, görsel öge, metin vb. öğelerin düzenini etkili ve verimli kullanılması deneyimi üzerine tasarlanmıştır. Etkileşim tasarımı ve bilgi mimarisinin oluşumun yapı düzlemini ihtiva eder. Kullanıcıların sayfa üzerinde ulaşım yollarını ve varacakları hedefi açıklar. Fonksiyonel özellik ve içerik gereksinimleri ise kapsam düzlemini tanımlar. Kullanıcı ihtiyaç / beklentileri ve site amaçları strateji düzlemini içeren ayrıntılar olarak yorumlanır (Garrett, 2011: 20-21).

⁵ Morville, Peter. (2004). *Semantic Studios. User Experience Design*. http://semanticstudios.com/user_experience_design/ adresinden 19.09.2019'da alınmıştır.



Görsel 4. Kullanıcı Deneyimi Bileşenleri / The Elements of User Experience.⁶

Google Doodle etkileşimli tasarım uygulamalarında kullanıcı merkezli tasarımlar geliştirilmekte, kullanıcı alışkanlıkları göz önünde bulundurularak arayüz tasarımında işlevselliği destekleyen tuşlar, ulaşım yolları açık bir şekilde izleyiciye sunulmaktadır. Sitenin iskelet sistemi, kolay ve hızlı erişimi içeren bir yapı ile geliştirilmiştir. Bu durum tercih edilirliliğini destekleyen özelliktir.

2. Google Serüveni ve Resimleme Kavramı

Google Doodle tasarım ve resimlemeleri, kullanıcıların fikir ve metin temelli tasarlanan imgeler ile karşılaştıklarında hem ilgili gün hakkında bilgi edinmelerini sağlayarak faydalı bilgi edinmelerini görev edinmekte hem de nitelikli resimlemelerle içeriğin anlamını zenginleştiren görsel bir iletişim

⁶ Garrett, Jesse James. (2011). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond*. Berkeley: AIGA New Riders, s. 31.

sağlamaktadır. Resimlemelere eklenen etkileşim ögesi ile öğrenme süreci etkin hale getirilir. Resimlemelere / anlam yüklenen imgelerin algılanması konusunda ise “gerçekliğin bir zihinsel temsilidir, dış dünyaya karşı etkin ve eleştirel bir yaklaşım içerir.” ifadesiyle algının bilgileri düzene sokan bir eylem olduğunu vurgulanır. Bireysel farklılık kavramı bu aşamada devreye girer ve kişilerin öznellik çerçevesinde algı süreci şekillenir. Kültür farklılıkları, dünya görüşü, bilgi dağarcığı vb. etkenlerin kişilerin algılama becerilerini etkilediği bir gerçektir. Öyle ki görsel algılama eylemi bir anda gerçekleşmeyen, bakma eyleminden sonra gerçekleşen “görsel alanın ve imgenin kavranması, göz devinimlerinin birbirini izleyen odaklanmalarıyla gerçekleşen bir keşif...” (Yücel, 2013: 26) olması ile açıklanmaktadır.

Resimleme ve Doodle ilişkisine kısaca yer vermek gerekirse, resimleme kavramının tanımını netleştirmek yerinde olacaktır. Resimleme (illüstrasyon), bir konu ya da fikir hakkında anlatımı güçlendirmek amacıyla metin temelli geliştirilen görsel anlatım dili olarak tanımlanabilir. Bir konuyu ya da düşünceyi, bir fikri veya bir metni anlaşılır kılmak ve açıklamak için yapılan ve Latince karşılığı “lustrate” olan ve aydınlatan anlamını taşıyan bir ifade biçimidir. Bu bağlamda ele alınan konunun sanatçı benliği, görsel belleği ve üslubuyla betimlenerek ele alınması, aynı konunun farklı çizerler tarafından farklı şekilde ifade edilmesini olağan kılar. Bu nedenle görsel iletişim yöntemlerine alternatif bir öge olan resimlemelerin, çizerlerine ve üsluplarına göre çeşitlilik gösterdiği söylenebilir. Grafik tasarımın önemli bir alt çalışma alanı olarak kabul edilen resimlemelerde fikir temelli ve mesaj iletme kaygısıyla geliştirilen görsel betimlemeler, resimlemeyi hem resimden hem de fotoğraftan ayıran özellikleri ifade eder. Resimlemelerde konu, olay, kişi, zaman, an, fikir, mesaj taşıyan kavram ve metin temelli dayanak, onu metinden bağımsız kılan bir tasarıma dönüştürür. Öyle ki kavramların soyutlaştırılması bağlamında resimlemeler, metnin tamamlayıcısı konumundadır. Google Doodle resimlemelerinde de konu temelli bir alt metin üzerinden çizim tasarımları geliştirilir. Her resimleme veya resimlenmiş uygulama bir günü, olayı, konuyu betimler. Soyut ve somut kavramların biçimlenmesinde aracılık eden ve algılamayı kolaylaştırdığı bilinen resimlemeler, üretim teknikleri ve kullanım alanlarıyla geniş bir yelpaze sunmaktadır. Doodle resimlemelerinde ve uygulamalarında gerek kullanılan malzemeler gerek üretim alanları söz konusu çeşitliliğe örnek gösterilebilir.

Google arayüz ekranlarında yer verilen Doodle resimlemeleri, ülkelere ve böylece kültürlere göre değerlendirilen bir tasarım geliştirme ekibinin çalışmasıyla biçim bulur. Öğretmenler Günü resimlemelerinin/anlatımlarının veya babalar günlerinin yayınlandığı bölgedeki kullanıcıların kültürel özelliklerine göre tasarlanması, kullanıcıların etkili bir kullanma deneyimi

yaşamalarını destekler. Resimlemelerde bölgelere göre bireysel farklılıkların duyarlı bir yaklaşımla göz önünde bulundurulması, mesaj iletme görevini etkin kılar. Her ülkenin özel günleri farklı tarihlerde olabilmektedir. İlgili Doodle’ın yayınlandığı bölgelere göre uyarlanması tasarımın da ele alınış biçimini farklılaştırabilmektedir. Görsel 5’te yer alan Doodle resimlemesi, Öğretmenler Günü kapsamında hazırlanmış bir Doodle tasarımıdır. Doodle, 10 Eylül 2013 tarihinde yalnızca Çin bölgesinde yayınlanmıştır. Tayvan ve Türkiye’de de aynı Doodle’ın farklı tarihlerde yayınlandığı görülmektedir. Doodle resimlemesinde, dört farklı not kâğıdı üzerine çocuk/öğrenci resimleri vurgusuyla çizilen figürler yer almaktadır. Öğretmen ve öğrenci ilişkilerinin ele alındığı resimlemelerde öğrencilerin öğretmenlerine çiçek aldıkları ve kutlamalarda buldukları sahneler yer almaktadır. Doodle tasarımcısı çizim tekniğinde geleneksel boya malzemesi deneyimleyerek, çocuk çizimlerini karakterleri oluştururken dikkatle ele almıştır. İçerik ile bağlantılı bir resimleme dili kullanıldığı söylenebilir.



Görsel 5. Öğretmenler Günü (Çin) konulu Google Doodle resimlemesi, 2013.⁷

Hareketli resimleme ile geliştirilen bir diğer Doodle uygulaması da 2015 ve 2016 yıllarında farklı tarihlerde belirli ülkelerde (bölgelerde) yayınlanan Öğretmenler Günü uygulamasıdır (Görsel 6). Google yazısı hareketli görüntüde tasarım ve resimleme ile uyumlu bir yazı karakteriyle biçimlendirilmiştir. İzleyici öğrenci ya da öğretmen rolüyle etkinleştirilmektedir. Uygulamada biri büyük ve biri küçük bireye ait olan iki el tahta üzerinde işlem yapmaktadır. Yazma gerecini kullanarak sırayla işlemi sonuçlandıran iki farklı kişiye ait el, en son sahnede işlemin sonucunu bulunduğunu anlatan bir pekiştirme (el çakma hareketi) işlemi doğru yaptıklarını onaylarlar. Uygulama, 2015 yılında Hindistan, Panama, Kanada, Bulgaristan ve Ekvador’da yayınlanmıştır. Resimlemede bir sınıf yazı tahtasına, farklı derslere ait görseller el ile çizilmiş etkisi ile ele alınmıştır.

⁷ <https://www.google.com/doodles/teachers-day-2013-china> adresinden 13.11.2019’da alınmıştır.

Google yazısı da bu kompozisyonda aynı etkide işlenen ve yer verilen bir öge olarak kullanılmıştır. Bu Doodle, etkileşim özelliği olmayan hareketli görüntülerden oluşmaktadır. Doodle sanatçısı renk paletinde üç renk kullanmıştır.



GörSEL 6. Öğretmenler Günü (Meksika) konulu hareketli Google Doodle resimlemesi, 2016.⁸

Bir diğer uygulama ise 2014 yılında yayınlanan Anneler Günü konulu Doodle resimlemeleridir. Bölgelere göre özel günlerin tarihlerinin değişmesiyle aynı Doodle farklı günlerde belirli bölgelerde görüntülenmiştir. GörSEL 7’de yer alan Doodle tasarımı, etkileşim özelliği eklenmeyen ve ilgili günün önemini vurgulayan resimlemeye örnek verilebilir. Çocuklarına kitap okuyan ve onların hayal gücünü destekleyen ve geliştiren rolüyle biçim bulan anne figürü, zengin imgelerle çevrelenen bir ortamda okuma eylemini gerçekleştirmektedir. Çocuklarının zihninde canlandırdıkları imgelerden kurgusal bir çerçevede düzenlenen Google yazısı belli belirsiz okunmaktadır. 19 Ekim 2014 tarihinde yalnızca Arjantin’de yayınlanan Doodle tasarımının benzeri 21 Mart 2014 tarihinde Orta Doğu ülkelerinde (Suudi Arabistan, Mısır, Cezayir, Fas, Libya ve Umman) görüntülenmiştir (GörSEL 7, ortada). Google Doodle tasarım ekipleri, uluslararası kültürlerin özelliklerini dikkate alan bir yaklaşımla resimlemeleri güncellemektedir. Bölge halkının ten rengi göz önünde bulundurularak Doodle resimlemesindeki anne ve çocuk karakterlerin ten renginin koyulaştırıldığı görülür. Bu durum geliştirilen uygulamalarda kullanıcıların bireysel ve kültürel farklılıklarına göre özellik eklenmesi noktasına örnek teşkil eder. 26 Mayıs 2014 tarihinde yalnızca Polonya’da yayınlanan aynı Doodle resimlemesinde de figürlerin saç renk-

⁸ Morville, Peter. (2004). *Semantic Studios. User Experience Design*. http://semanticstudios.com/user_experience_design/ adresinden 19.09.2019’da alınmıştır.

lerinin ve ten renklerinin açık tonlarda değiştirildiği görülür (GörSEL 7, altta). Resimlemelerinde geleneksel boya malzemelerinden pastel boya etkisi ile teknik geliştiren sanatçı, konuyu özgün bir yaklaşımla yorumlamıştır.



GörSEL 7. Anneler Günü 2014 (Arjantin) konulu Google Doodle resimlemesi, 2014. (Üstte)⁹

Anneler Günü (Orta Doğu) konulu Google Doodle resimlemesi, 2014. (Ortada)¹⁰

Anneler Günü (Polonya) konulu Google Doodle resimlemesi, 2014. (Altta) ¹¹

3. Etkileşimli Medya Ortamlarında Resimleme Kullanımı ve Google Doodle İncelemeleri

Etkileşimli medya ortamları, görsel ve işitsel duylara aynı anda hitap eden ve farklı disiplinlerin bir arada çalışmasıyla üretimin gerçekleştirildiği bir çalışma alanı olarak tanımlanmaktadır. Arayüz tasarımlarında kullanıcı ile doğru bir etkileşim gerçekleştirmek, 1989 yılında kabul gören bazı ilkelere gerçekleşmesine ve kullanılmasına bağlıdır. İnsan bilgisayar etkileşimi anlamına gelen Human Computer Interaction (HCI) ve Kullanıcı Grafik Arayüzü olan Graphical User Interface (GUI) nitelikli grafik ürünlerin

⁹ <https://www.google.com/doodles/mothers-day-2014-argentina> adresinden 13.11.2019’da alınmıştır.

¹⁰ <https://www.google.com/doodles/mothers-day-middle-east> adresinden 13.11.2019’da alınmıştır.

¹¹ <https://www.google.com/doodles/mothers-day-2014-poland> adresinden 13.11.2019’da alınmıştır.

tasarlanması, kullanılması ve uygulanması aşamasında belirlenen ilkeler göz önünde bulundurularak değerlendirilmektedir. HCI tasarım ilkelerini Nicholas V. Iuppa, arayüz tasarımının tutarlı olması, fonksiyonel bir kullanım içermesi, kullanıcı ile iletişim kuran bir tasarım geliştirilmesi, yalın bir yaklaşımla tasarımın yapılması, kullanıcının hareketleri kontrol edebilmesinin sağlanması olarak özetlenmekte ve animasyon (hareketli görüntü) ögesinin kullanıcının dikkatini ekranda tutabilmesinin en önemli yolu olduğunu ifade etmektedir (Iuppa, 2001: 67, 68). 2006 yılında bu yana ise etkileşim tasarımı kavramının sıklıkla kullanılır olmasından dolayı kabul gören adı geçen ilkelerin sayısı artmıştır. Kullanıcıya kontrol yetkisi verme, görünür olma, doğrudan müdahale, benzeşik şekil kullanımı, sezinlenebilir olma, kullanıcı kontrolü, ipuçlarıyla yönlendirme ve uyarma, affedici olma, estetik uyum, anlaşılır olma, kullanıcının düşünme yetisine uygun olma, kolay algılanır olma söz konusu kurallar olarak sıralanmaktadır (Özcan, 2008: 39, 40).

Etkileşimli medya ortamlarından birisi olan internet siteleri arayüz tasarımları, kullanıcılara kullanıcı merkezli tasarım anlayışı içerisinde tasarımlar geliştirmektedir. Yaygın olarak kullanılan arama motorlarından biri olan Google, bu konuda örnek verilebilir etkileşimli uygulamalar gerçekleştirmektedir. E-postadan sonra internetteki en popüler bir uygulama olarak görülen Google, yeni fikirlerin doğmasına yardımcı olan, iş ortakları ve arkadaşları birbirine yakınlaştıran, pazar araştırması, veri toplama, reklam verme konusunda da girişimcileri destekleyen ortam sağlamaktadır (Vise ve Malseed, 2006: 161). Google yönetimince geliştirilen planlama stratejisinin bir uzantısı da Doodle tasarımlarıdır. Doodle tasarımları, içinde Google yazısını barındıran ve eğlenceli bir düzenleme ve içerisinde okutabilen, "videonun teknolojik olarak yapısal bir ögesi" olarak ifade edilen (Kılıç, 2013: 63) ses ögesiyle desteklenen, kullanıcıları zaman zaman etkinleştiren ve ilgili gün hakkında bilgi edinmelerini sağlayan bir çalışma alanıdır. Bu bölümde Google Doodle resimlemelerinden seçilmiş örnekler üzerinden kullanıcı deneyimi arayüz tasarımı ilkeleri çerçevesinde inceleme yapılmaktadır.

3.1. Google Doodle Resimlemeleri İncelemesi

Dünyaca ünlü bir heykeltıraş olan Auguste Rodin'in 172. Doğum günü (12 Kasım 2012) için tasarlanan Doodle tasarımında, Doodler olarak kullanılan Doodle tasarımcısı Matthew Cruickshank, fikir geliştirme sürecini anlatırken, sanatçının muazzam bir anatomi bilgisi yeteneğinden yola çıktığından ve bu nedenle fotoğraftan ziyade eserlerini görerek çizmenin daha nitelikli sonuçlar çıkaracağı bilincinde olmasından söz eder. Doodle tasarımcısına

Düşünen Adam / The Thinker bu konuda ilham olmuştur (Görsel 8). Fikir taslakları ve kavram ve heykel inceleme eskizlerinin de yer aldığı çalışmaları Görsel 8'de (altta) yer verildiği gibidir. Bu Doodle aynı anda Dünya genelinde yayınlanmıştır. Google yazısının resimleme ile ilişkili kullanılması, o harfi ile Düşünen Adam heykelinin bütünleşik bir yorumlama ile kurgulanması dikkat çeker.



Görsel 8. Auguste Rodin'in 172. Doğum Günü konulu Google Doodle resimlemesi, Matthew Cruickshank, 2012.¹² (Üstte)

Auguste Rodin'in 172. Doğum Günü konulu Google Doodle resimlemesi taslak çalışmaları, Matthew Cruickshank, 2012.¹³ (Altta)

¹² <https://www.google.com/doodles/auguste-rodins-172nd-birthday> adresinden 14.11.2019'da alınmıştır.

¹³ <https://www.google.com/doodles/auguste-rodins-172nd-birthday> adresinden 14.11.2019'da alınmıştır.

2013 yılında birçok ülkede aynı anda yayınlanan Kadınlar Günü temalı Doodle tasarımında ise tasarımcı Betsy Bauer, nüfusun yarıdan fazlasının kadınları oluşturduğu düşüncesinden yola çıktığından söz eder. Farklı geçmiş ve yaşam tarzlarına sahip olan kadınları bir arada kullanarak Google yazısını negatif boşlukta görünür kılmaktadır (Görsel 9, üstte). Her insanın yüzünün birbirinden farklı karakteristik özelliklere sahip olması, resimlemede dikkat çekici olmaktadır. Sanatçı, tasarım sürecinde birçok portre eskizi yapmış, kişilerin mimik analizleri üzerinde çalışmıştır (Görsel 9, altta). Sanatçının özgün yorumlama dili, metinsel ve resimsel öğeleri kurgulama becerisi ile resimlemede olması gereken fikir temelli yapı ile geliştirilen Doodle, etkileşim özelliği olmayan içeriği ile izleyicilere sunulmuştur.



Görsel 9. Kadınlar Günü konulu Google Doodle resimlemesi, Betsy Bauer, 2013. (Üstte) ¹⁴
Kadınlar Günü konulu Google Doodle resimlemesi taslak çalışması, Betsy Bauer, 2013. (Altta) ¹⁵

Ülkelere göre tasarlanan Doodle uygulamaları, ilgili özel günlerde yayınlanmakta ve içeriklerine uygun biçimlendirilmektedir. Hindistan Bağımsızlık Günü için tasarlanan Doodle, Hindistan'da doğup büyüyen bir sanatçı olan Shaivalini Kumar tarafından tasarlanmıştır (Görsel 10). Temel değerler, inanç ve güçler bir Hint kırkyama (patchwork) görüntüsüyle işlenmiştir. Kumar, Hint motiflerinden hareketle Hindistan'ın büyüme girişimleri olan alt-

¹⁴ <https://www.google.com/doodles/womens-day-2013> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.
¹⁵ <https://www.google.com/doodles/womens-day-2013> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

yapı, demokrasi, bilim ve eğitim kavramları ile yama işini oluşturduğundan söz eder. (Doodle Arşivi, 2019¹⁶). Karmaşık gibi görünen ancak birbiriyle uyumlu olan yama işi, Hindistan'ın özgürlüğünü ve bağımsızlığını temsil etmekte kullanılan belirgin gösterge olmaktadır. Yama işi olarak adlandırılan geleneksel Hint kumaşı görüntüsünün her bir parçasında farklı anlamı barındıran görsel imgeye yer verilmekte, Google yazısı her bir ayrı parça içinde yer alarak, genel dizilimde okunur olmaktadır. Resimlemede kullanılan renkler, Hindistan'ın kültürünü yansıtan bir görünümüdür. İki boyutlu bir resimleme yaklaşımı, kültürel motifleri yansıtmaya becerisi, parçalardan bütünü oluşturabilme yeteneği ile Doodle amacına ulaşmıştır.



Görsel 10. Hindistan Bağımsızlık Günü konulu Google Doodle resimlemesi, 2019.¹⁷

Bir diğer bölgesel Doodle tasarımı ise Endonezya Bağımsızlık Günü için tasarlanan resimlemedir (Görsel 11). Endonezya Bağımsızlık Günü'nde yapılan yağlı direklere tırmanma, un içinde bozuk para bulma vb. kutlamalardan biri olan gelenekselleşmiş çuval yarışı betimlemesi, Doodle tasarımında yer verilen bir ayrıntıdır. Figürlerde bölgede yaşayan insanlara benzer karakter oluşturma yaklaşımı (ten rengi, kafatası yapısı vb.) Google kullanıcılarını arayüz ile yakınlaştıran bir detaydır. Deniz ticaret yolu üzerinde bulunan Endonezya'nın bu özelliği ise kırmızı beyaz bayrağıyla renklendirilen deniz aracı betimlemesiyle biçim bulmaktadır. Doodle etkileşim ve hareket özellikleri barındırmayan tasarımı içerir. Google yazısı, resimleme ile ortak bir dil kullanılarak bütünleştirilmiştir.

¹⁶ <https://www.google.com/doodles/india-independence-day-2019> adresinden 19.11.2019'da alınmıştır.
¹⁷ <https://www.google.com/doodles/india-independence-day-2019> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.



Görsel 11. Endonezya Bağımsızlık Günü 2018 konulu Google Doodle resimlemesi, 2018.¹⁸

Avusturya Ulusal Günü için yapılan Doodle resimlemesi, 26 Ekim 2018 tarihinde Google ana sayfasında yalnızca Avusturya'da yayınlanmıştır (Görsel 12). 2018 yılının özelliği ise Alman Avusturya Cumhuriyeti'nin kuruluşundan bu yana 100 yılın geçmiş olmasıdır. Bu nedenle resimlemede 100 yazısına yer verilmektedir. Viyana'da Parlamento binası önündeki Pallas-Athene-Brunnen Çeşmesi bilgelik tanrıçası figürüne yer verilen Doodle'da, Avusturya'nın yüzüncü yılını kutlamak için bir kuşak giymektedir. Google yazısının, mermer kaide üzerine yazılan yazı biçiminde tasarlandığı görülür.



Görsel 12. Avusturya Ulusal Günü 2018 konulu Google Doodle resimlemesi, 2010.¹⁹

Google, 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı için 2007 yılından bu yana Doodle yayınlamaktadır. 29 Ekim tarihinde yalnızca Türkiye'de yayınlanan Doodle resimlemelerinde, Türk Bayrağı, ay yıldız ve meclis binası kullanılan göstergelerdir. 2019 yılında yayınlanan Doodle resimlemesinde dalgalanan

¹⁸ <https://www.google.com/doodles/indonesia-independence-day-2018> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

¹⁹ <https://www.google.com/doodles/austria-national-day-2018> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

bayrak yer alarak hareketli bir görsel olarak dikkat çeker. 2010 yılından yayınlanan Doodle resimlemesinde, Atatürk'e yer verilmekte, Google yazısının "o" harfinin ay yıldız ile ilişkilendirilerek tasarlandığı görülmektedir (Görsel 13, üstte). 2013 yılında yayınlanan Doodle da ise, Türk Milleti'nin bayramda sokakları ve binaları bayraklarla ve Atatürk portreleriyle donatması geleneği betimlenmiştir (Görsel 13, altta). Google yazısının binalarda asılı bayraklarda çözümlenmesi ise fikri destekleyen bir uygulamayı niteler.



Görsel 13. 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı konulu Google Doodle resimlemesi, 2010.²⁰ (Üstte)

29 Ekim Cumhuriyet Bayramı konulu Google Doodle resimlemesi, 2013.²¹ (Altta)

Google Doodle tasarımcıları, 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı temalı bir Doodle tasarımı, 23 Nisan 2016 tarihinde Türkiye'de Google ana sayfasında yayınlanmıştır (Görsel 14, üstte). Türkiye Cumhuriyeti'nin hem bağımsızlığının kutlandığı hem de gençlere armağan edildiği bu özel günde oyunlar, danslar, gösteriler vb. geleneksel etkinliklerle kutlamalar yapılır. Doodle tasarımında da çocukların kalemi eline aldığı vurgusu aktarılmakta, Google yazısı ve ay yıldız imgesi çocukların bir araya gelerek yazmasıyla anlatılmaktadır. Türk bayrağı rengi olan kırmızı ve beyaz rengin hâkim olduğu resimlemede, dünya çocuklarının bir araya gelmesi ile farklı kültürleri öğrenmeleri mesajı da okunabilmektedir.

²⁰ <https://www.google.com/doodles/turkish-national-day-2010> adresinden 19.11.2019'da alınmıştır.

²¹ <https://www.google.com/doodles/republic-day-turkey-2013> adresinden 19.11.2019'da alınmıştır.



Görsel 14. 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı konulu Google Doodle resimlemesi, 2016.²² (Üstte)

23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı konulu Google Doodle resimlemesi, 2013.²³ (Altta)

Meksika Çocuk Bayramı için 30 Nisan 2014 tarihinde yalnızca Meksika'da yayınlanan Doodle resimlemesi de yayınlandığı bölgeye ait kültürel izler taşımaktadır (Görsel 15, üstte). Meksika'nın geleneksel oyuncacı bez bebek resimlemede kullanılmış, ahşap oyuncaklarla tasarlanan Google yazısı bebek figürünü çevreleyen oyun alanı vurgusunu desteklemiştir. Aynı yıl Kanada, İsveç, Finlandiya, Fransa ve Yunanistan vb. farklı ülkelerde yayınlanan aynı Doodle da oyuncak figürünün Meksika bez bebeğinden oyuncak ayı figürüne dönüşmesi dikkat çeker (Görsel 15, altta).

1 Mayıs 2014 tarihinde Rusya'da görüntülenen Doodle resimlemesi, emekçilerin ve baharın coşkuyla karşılanması temasını işlemektedir (Görsel 16). Resimlemede yer alan kutlama etkinliğinde bulunan figürlerin ellerinde balonlar bulunmakta, balonların üzerinde Rus alfabesiyle 1 мая / 1 Mart yazmaktadır. Figürlerin ten ve saç renkleri, Rus halkını betimleyen ipuçlarını barındırmaktadır.

¹⁸ <https://www.google.com/doodles/indonesia-independence-day-2018> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

¹⁹ <https://www.google.com/doodles/austria-national-day-2018> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.



Görsel 15. Çocuk Bayramı 2014 – Meksika konulu Google Doodle resimlemesi,²⁴ 2014. (Üstte)

Çocuk Bayramı 2014 – Birden Fazla Ülke konulu Google Doodle resimlemesi, 2014.²⁵ (Altta)



Görsel 16. Bahar ve İşçi Bayramı konulu Google Doodle resimlemesi,2014.²⁶

²⁴ <https://www.google.com/doodles/childrens-day-2014-mexico> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

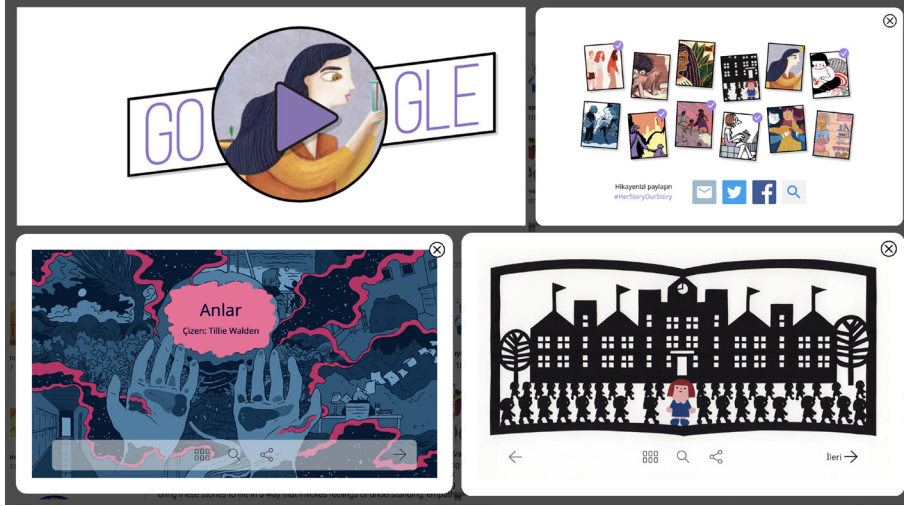
²⁵ <https://www.google.com/doodles/childrens-day-2014-multiple-countries> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

²⁶ <https://www.google.com/doodles/spring-and-labor-day-russia> 13.11.2019'da alınmıştır.

3.2. Etkileşimli Google Doodle Resimlemeleri / Uygulamaları İncelemesi

Hareketsiz Doodle resimlemelerinin yanı sıra etkileşim özellikli resimlemeler, oyunlar ve hareketli görüntülerden oluşan Doodle tasarımları da mevcuttur. Kullanıcıları etkinleştiren bu özellikleri içeren etkileşimli Doodle resimlemeleri incelemeleri bu başlık altında ele alınmaktadır.

2018 yılında yayınlanan Dünya Kadınlar Günü konulu etkileşimli çoklu ortam uygulaması niteliğindeki Doodle tasarımı gerek içerik gerek çalışma ekibinin çeşitliliği ile dikkat çeker (Görsel 17). Kullanıcı deneyimi tasarım planlamasına uygun tasarlanmıştır. İzleyicilerin kolay erişim, ulaşma ve bilgi edinme deneyimleri etkin bir süreç ile gerçekleşir. Özellikle içerik gereksinimleri ve fonksiyonel özellik ve dolaşım paneliyle kullanıcı deneyimi planlı tasarlanmış olması dikkat çekmektedir. Sonuca erişen bir içerik geliştirilmiş olup, etkileşimli açılır görüntü ile ekranda akış kurgulanmıştır. Uygulamanın açıklamasında Google, tarih boyunca kadın bilim insanlarını, mucitlerini, sanatçıları vb. kadınları özel dönümlerde ele alıcı Doodle resimlemeleri tasarlanmıştır.

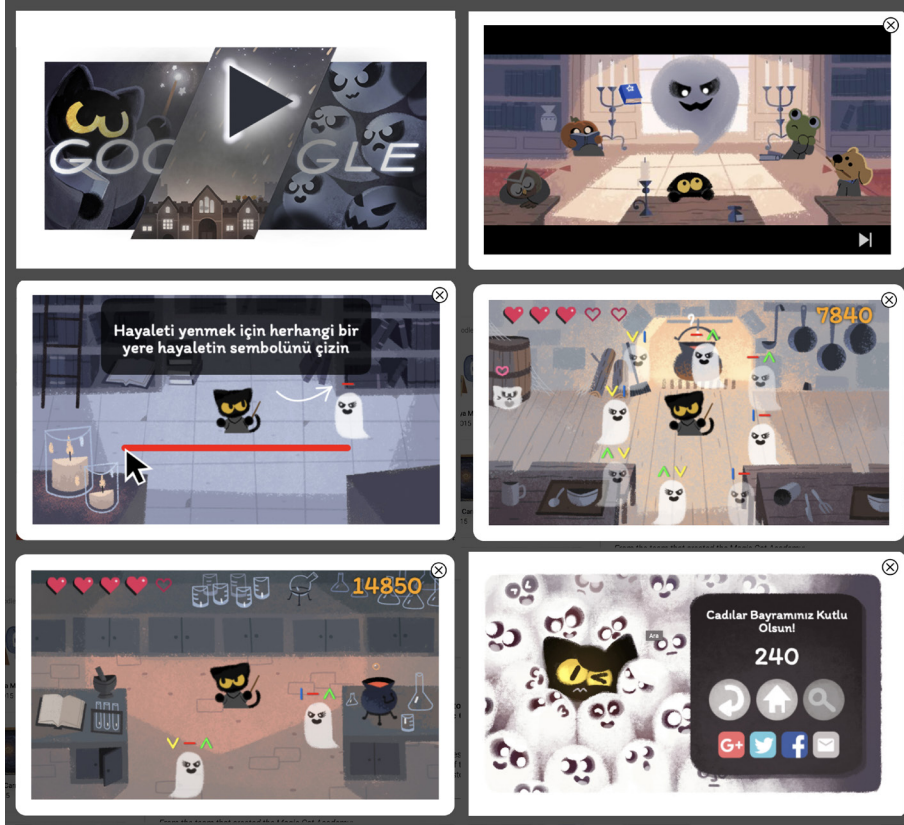


Görsel 17. Dünya Kadınlar Günü konulu Google Doodle etkileşimli uygulama, Lydia Nichols & Alyssa Winans Tasarımcıları & IWD 2018 Proje Liderleri, 2018.²⁷

Bu Doodle uygulamasında da gündelik yaşamı konu edinen 12 kadın sanatçı ile iş birliği yapılmıştır. Her sanatçının kendi üslubuyla geliştirdiği resimlemelere verilmektedir. Sanatçılar, her hikâyede hayatlarını etkileyen bir anı, kişiyi ya da olayı temsil etmektedir. Her sanatçının hikayesi farklı bir kurguda olup temaları evrensel niteliktedir. Bu nedenle izleyiciler mutlaka kendilerinden bir anı bulurlar. Söz konusu etkileşimli uygulamanın ekip çalışanları ise proje liderleri, mühendisler, UI / UX tasarımcısı, üretici, pazarlama lideri ve Doodle takım liderinden oluşmaktadır. Uygulama ile kullanıcının ekranda daha uzun kalması sağlanmakta, keyifli vakit geçirme deneyimi yaşamaları desteklenmektedir.

Cadılar Bayramı / Halloween 2016 için yapılan etkileşimli Doodle tasarımı ve resimlemesi, Amerika Birleşik Devletleri, Kanada ve Avustralya olmak üzere pek çok ülkede Google ana sayfasında görüntülenmiş bir uygulamadır (Görsel 18). Oyun, kullanıcıları sihir okulunu kurtarma görevi olan kedi Momo'ya yardım etmeye davet etmekte, giriş / intro da oyunun amacı izleyicilere iletilmektedir. Kullanma deneyimi tasarımı, kullanıcı alışkanlıkları göz önünde bulundurularak tasarlanmış, kılavuz işaretleriyle ve açıklayıcı metinleriyle kullanıcıların oyunu etkin kullanma becerileri desteklenmiştir. İçerik planlamasında kullanıcı olarak etkileştirilen izleyiciler, ana büyü kitabını çalan hayaletlerle savaşmaktadır. Momo karakterinin hayaletlerin üzerine yerleştirilen işaretlere uyararak savaşma girişimi, kullanıcıların kontrolüne bırakılmıştır. Uygulamanın Doodle tasarımcısı Juliana Chen, Momood adlı kara kedisinden ilham aldığını belirtmektedir. Uygulama beş seviye ile oluşturulmuş, her seviye tasarımına farklı bir kavram belirlenmiştir. Kütüphane, kafeterya, sınıf, spor salonu ve bina çatısı söz konusu seviye tasarımlarının temalarını belirler. Ekip çalışması olarak üretilen bu uygulamada, sanat ve tasarım, mühendislik, üretim ve dış kaynak (müzik), uygulamanın çalışma ekibini oluşturmaktadır. Oyun mekaniği ile oyun grafiklerinin uyumlu iş birliği, oyunun hızlı, akıcı ve keyifli ilerlemesini etkilemektedir. Oyunun son ekranında ise Cadılar Bayramını kutlayan metin yer almakta, ekran görüntüsünün çeşitli sosyal medya ortamlarında görüntülenebilmesi için paylaşım ikonları bulunmaktadır. Google yazısının oynat / play ikonuyla bütünleştirildiği arayüz tasarımlarında, resimlemeler her yaşta kullanıcı kitlesine hitap eden bir dille oluşturulmuştur. Karakterler, iki boyutlu resimleme yaklaşımıyla ele alınmış, özgün bir yaklaşım ile renk paleti kullanılmıştır. Özgün karakter tasarımların ve stilize edilmiş formların kullanılmasıyla sanatçı üslubu etkili bir şekilde yansıtılmaktadır.

²⁷ <https://www.google.com/doodles/international-womens-day-2018> adresinden 14.11.2019'da alınmıştır.

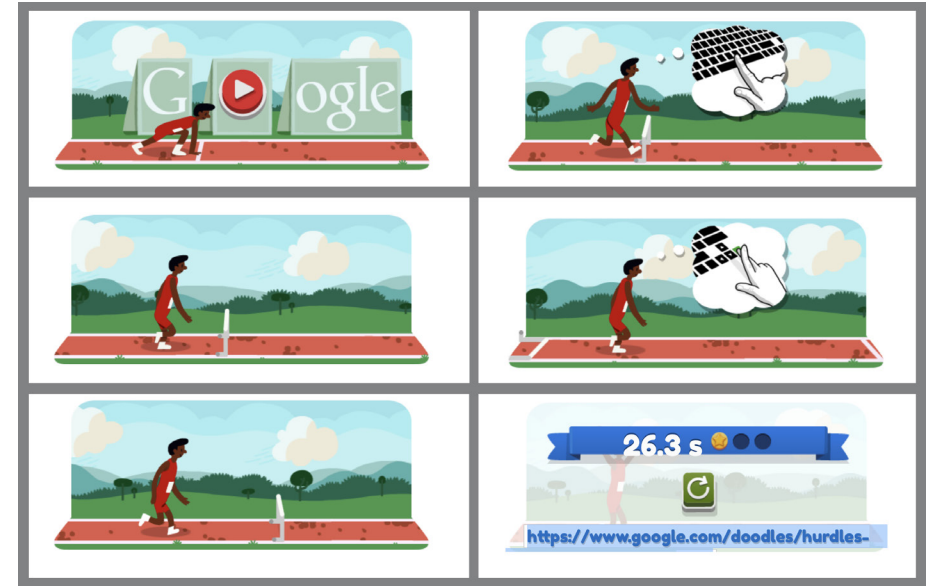


Görsel 18. Cadılar Bayramı 2016 konulu Google Doodle etkileşimli uygulaması, 2016. ²⁸

Oyun kategorisinde değerlendirilen bir diğer etkileşimli uygulama ise Engelli Koşu 2012 için tasarlanan ve 07 Ağustos 2012 tarihinde dünya genelinde yayınlanan Doodle uygulamasıdır (Görsel 19). Uygulama, Google yazısının resimleme ile bütünleştirildiği ilk ekran ile başlamaktadır. Google'ın "o" harfi, oyna / play tuşuyla ilişkilendirilmiştir. İzleyici tuşa basarak sporcu hareket ettirmektedir. Sporunun koşma ve engelleri zıplama hareketlerini açıklayan yönlendirme işaretleri kullanıcıya sunulmaktadır. Söz konusu işaretler resimleme ile ilişkili tasarlanmış olup, sporunun konuşma balonunda yer verilecek şekilde konumlandırılmıştır. Yönlendirmeler renk ve biçim ilişkisi açısından algılanabilir düzeydedir. Kullanıcı arayüzü, anlaşılır düzeyde ele alınmıştır. Okunabilirlik düzeyi göz önünde tutulmuştur.

²⁸ <https://www.google.com/doodles/halloween-2016?hl=tr> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

Sporcunun hızını, kullanıcı klavye tuşlama hızıyla belirlemekte, kontrol izleyiciye bırakılmaktadır. Kullanıcı etkileşimli bir uygulama olan Doodle resimlemesi, iki boyutlu dijital resimleme tekniği ile geliştirilmiş olup, beş katmandan oluşan arka sahneler, paralaks etkisiyle kullanılarak derinlik algısı yaratılmıştır.

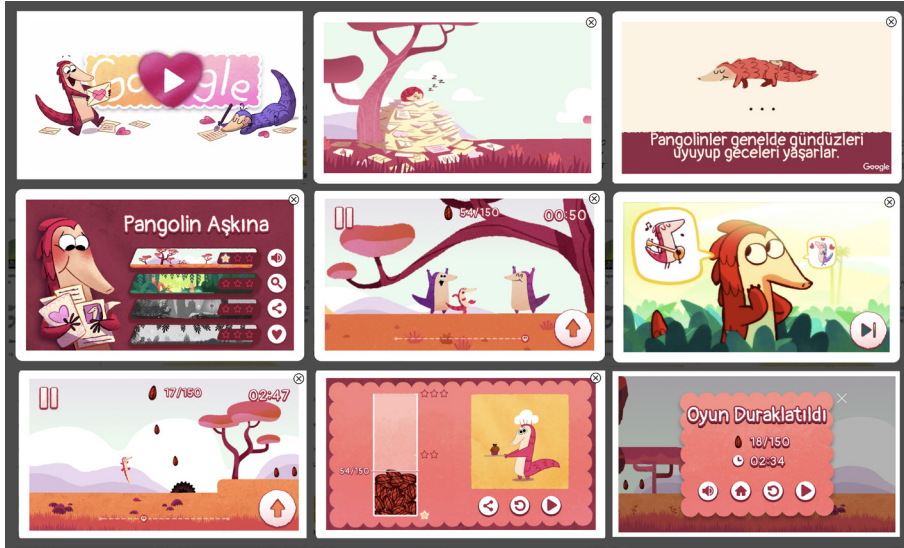


Görsel 19. Engelli Koşu 2012 konulu etkileşimli Google Doodle resimlemesi, 2012. ²⁹

11 Şubat 2017 tarihinde Amerika Birleşik Devletleri, Portekiz, İzlanda, Belarus ve Yunanistan gibi belli bölgelerde yayınlanan Doodle uygulaması ise, Sevgililer Günü için tasarlanan etkileşimli oyun tasarımıdır (Görsel 20). Asya ve Afrika sınırlarında yaşayan dünyadaki tek pullu memeli olan Pangolin'lerden esinlenen resimlemelerde, temayı yansıtan pembe rengin hâkim olduğu renk paleti kullanılmıştır. Google yazısı ve oyna / play ikonu kalp işaretiyle biçimlendirilmiştir. Pangolin'lerin koku alma duyarlarının gücü, oyunun içeriğini şekillendirmektedir. Oyun için dört seviye tasarımı geliştirilmiştir. Pangolin'in en çok ticareti yapılan bir canlı olması, beslenme şekilleri, yaşam alanları ve özellikleri gibi çeşitli bilgilere oyun giriş sahnelerinde yer verilmekte olup, Google kullanıcılarının Pangolin hakkında bilgi edinmeleri okunurluk düzeyi yüksek tipografik yaklaşımla sağlanmaktadır. Pangolin'in sevgilisine en uygun hediye

²⁹ <https://www.google.com/doodles/hurdles-2012> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

alması macerasını konu edinen Doodle, kullanıcı etkileşimli bir uygulama olup, Pangolin'e bu süreçte yardımcı olacak ve kahve çekirdeği toplayarak hediye almaya yakınlatacak kullanıcıları çağırılmaktadır. Kullanıcılar Google sayfasında Pangolin'e Sevgililer Günü temasından hareketle yardımcı olma görevi üstlenerek, keyifli ve uzun vakit geçirme deneyi yaşayabilmektedir. Oyun tasarımında UI ilkeleri, kullanıcı alışkanlıkları ve görüntülenebilir ekranlara optimizasyonu sağlanarak tasarlanmıştır. Uygulama, farklı ortamlarda (tablet, dizüstü, masaüstü, cep telefonu) da rahatlıkla görüntülenebilir çalıştırılmaktadır. UI tasarımlarında en küçük ekran boyutuna göre tasarlanan eleman dizilimi, bu bağlamda kullanıcıların oyun içerisinde dolaşımını ve iletileri okumalarını kolaylaştıran etkendir denilebilir. Pangolin'in kendine özgü özelliklerinin karakter tasarım sürecinde göz önünde bulundurularak stilize edildiği gözlemlenmektedir. Espriyi bir anlatım ve hikâye kurgusu, resimleme diline de yansımıştır. Her bir seviye tasarımının kendine özel renk paleti vardır. Resimlemeye uygun bir tipografi ile kullanıcıya bilgi iletimi sağlanmaktadır. İçeriğe uygun ses tasarımının kullanılması, ses, görsel öge ve metinsel öge bileşenlerinin çoklu ortam tasarım ilkelerine göre bir arada kullanıldığı gözlemlenmektedir.



Görsel 20. Sevgililer Günü 2017 konulu etkileşimli Google Doodle resimlemesi, 2017. ³⁰

³⁰ <https://www.google.com/doodles/valentines-day-2017-day-1> adresinden 16.11.2019'da alınmıştır.

4. Sonuç

Etkileşimli medya ortamlarında resimleme kullanımının yaygın hale geldiği günümüzde, kullanıcıların tasarıma dahil olduğu medya ortamları, hareketli ve hareketsiz olarak tasarlanan resimlemeler ile ilgi çekici hale gelmektedir. Etkileşim duyarlılığı ile izleyicilerin tasarıma müdahale edebilme özelliği, eser ile izleyici arasında bir ilişki kurma noktasında etken olmaktadır. Bu nedenle kullanıcı hareketlerinin de düşünülerek tasarlandığı etkileşimli resimleme çalışmalarının Google Doodle örnekleri üzerinden incelendiği bu makalede, resimlemelerin mesaj iletmeye özelliği ile etkileşimli medya ortamlarında görüntülenen bir nesne konumuna dönüşmesi incelenmiştir. Biçimsel analizi, mesaj iletmeye özelliği ve kullanıcı etkileşimli gelişen ve elektronik ortamda görüntülenebilir dikkat çekici tasarlanmış bir ürün olan Doodle resimleme ve uygulamaları, farklı medya ortamlarında görüntülenebilir ve kullanıcılara bilgi aktarma ve aktarırken eğlendiren konumda durmaktadır. Her bir Doodle tasarımının kendi ekibinin olması, görüntülenip çalıştırabilmesi için farklı disiplinlerinden yetkin kişileri barındırması ve içerik planlamasında ilgi çekici konuların ve özel günlerin belirlenmesi, Doodle resimlemelerini zengin kılan ayrıntılardır.

Kişilerin içinde yaşadığı dış çevreye ilişkin izlenimlerinin önemli bir bölümünü görme duyusuyla elde ettikleri bilinmektedir. Bu bilgiden hareketle, görme duyusunun insanların çevrelerini algılama, anlamlandırma ve çevresiyle ilişki kurmalarında önemli boyutu temsil ettiği söylenebilir (Inceoğlu, 2004: 82). Algılama eylemini görme, duyma, tatma, koklama, dokunma ve hissetme duyularıyla elde eden birey, görsel kanal ile gerçekleşen görsel algılama aşamasını yaşar. Bu süreçte görsel duyuya hitap eden tasarım ve resimlemelerin yapılması görsel algılamanın yaşanması için gerekli olmaktadır. Bu bağlamda görsel duyuya hitap eden ve kullanıcı etkileşimli tasarlanan Doodle resimlemelerinde, kullanıcı/izleyici duyma ve dokunma kavramlarını ses ve tıklama eylemleri ile deneyimler. Bu bağlamda, ekran üzerinde yer alan Doodle uygulamasının kullanıcının dikkatini çekme noktasında iyi bir yol olduğu ve kullanıcıları etkinleştirmesi anlamında Google sayfasının ilgi çekiciliğini artırdığı söylenebilir.

Bu makale kapsamında kullanıcı merkezli tasarım disiplini bağlamında, Doodle resimlemeleri ve etkileşimli uygulamaları, etkileşimli tasarım ilkeleri açısından ele alınmış, kullanıcı arayüz tasarımları ve deneyimleri gözlemlenerek irdelenmiş, Doodle resimlemelerinde ele alınan konuların yayımlandıkları bölgelere göre değişiklik göstermeleri ve kültürel özelliklere göre göstergeler barındırmaları, Doodle resimlemeleri üzerinden incelenmiştir. Aynı konunun farklı bölgelerde yayınlanırken resimlemelerin

bölgeye özgü ayrıntılar taşıması, Doodle resimlemeleri üzerindeki kültür etkisini ifade etmektedir. İleti aktarımında kullanıcıları eğlendirerek zaman geçirmelerini sağlamakta, kullanıcının zaman yönetimi ve uygulamayı etkili kullanma deneyimi, alan uzmanlarınca oluşturulan ekiplerce geliştirilmektedir. Doodle tasarımcılarının her bir konuya ve kültüre ait önemli güne olan yaklaşım biçimleri birbirinden farklı ve özgün olmaktadır. Bu makalede ele alınan başlıca sorunsal, etkileşimli medya ortamlarında görüntülenen resimlemelerin, Doodle örnekleri sınırlılığı içerisinde ele alınmasıdır.

Başka bir bakış açısıyla değerlendirilecek olursa, Doodle resimlemeleri, Google kullanıcılarının gözünde Google'ın marka değerinin artmasına destekleyen bir yaklaşım sunmaktadır. Bu yaklaşımla, Google bilinirliğini, tanınırlığını ve kullanılabilirliğini arttırmakta, ayrıca Google tasarımcılarının her kültüre özel Doodle tasarımı geliştiren ekip ile çalışması, o kültüre ait kişilerin kendisini özel hissetmesini sağlamaktadır. Bu nedenle, kendisinden ve ülkesinden izler ve işaretler bulan kullanıcının gözünde Google'ın marka değeri artmaktadır. Bu durum kullanıcının Google arama motorunu tercih etmesini etkilemekte ve bireyselleştirilebilen tasarımlarla markaya olan bağlılıkları desteklenmektedir.

Google markasının temalı logo uygulaması olan Doodle tasarımlarındaki resimlemeler, kullanıcı arayüz tasarımı ve deneyimi, göstergebilim, görsel iletişim ve teknik analiz bağlamında ele alınmıştır. Bu makalede, bir konuyu aydınlatma, metni anlaşılır kılma ve açıklama özellikleri olan resimlemelerin etkileşimli medya ortamlarında ve sosyal iletişim kanallarında da kullanılabilir olması ele alınmakta, bu doğrultuda bilgiye erişen izleyicilerin / kullanıcıların, bilgi erişiminde, paylaşımında ve aktarımında resimlemeleri sıkça kullandıkları, etkileşim özelliği ile keyifli bir öğrenme deneyimi yaşadıkları, markaların toplumların ve kültürlerin analizlerini yaparak tasarım süreci gerçekleştirmeleri gerçeği fark edilebilir olmaktadır.

Kaynakça

Birsen, H. (2013). Değişim Aracı Olarak Yeni Medya. M. Canan Öztürk. (Editör). Dijital İletişim ve Yeni Medya. Ankara: Anadolu Üniversitesi Yayınları, s. 26 - 49.

Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience User-Centered Design For The Web and Beyond (2nd Ed.). Berkeley: New Riders.

Galitz, W. O. (2007). The Essential Guide to User Interface Design An Introduction to GUI Design Principles and Techniques. (3rd Ed.). Indianapolis: Wiley Publishing.

Iuppa, N. V. (2001). Interactive Design for New Media and the Web. Butterworth-Heinemann: Focal Press.

İnceoğlu, M. (2004). Tutum, Algı, İletişim. Ankara: Elips Kitap.

İspir, B. (2013). Yeni İletişim Teknolojilerinin Gelişimi. M. Canan Öztürk (Editör). Dijital İletişim ve Yeni Medya. Ankara: Anadolu Üniversitesi Yayınları, s. 2 - 25.

Kılıç, L. (2000). Görüntü Estetiği. İstanbul: İnkılap Kitabevi.

Özcan, O. (2008). İnteraktif Media Tasarımında Temel Adımlar. İstanbul: Pusula Yayıncılık.

Pratt, A. ve Nunes, J. (2012). Interactive Design An Introduction to the Theory and Application of User-Centered Design. Beverly: Rockport Publishers.

Salmond, M. ve Ambrose, G. (2013). The Fundamentals of Interactive Design. London: AVA Publishing.

Vise, A. ve Malseed, M. (2006). Google Hikâyesi (çev. G. Köse). İstanbul: Koridor Yayıncılık.

Yücel, H. (2013). İmgeden Yoruma. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

İnternet Kaynakları

İnternet: Doodle Arşivi. Web: <https://www.google.com/doodles/india-independence-day-2019> adresinden 19.11.2019'da alınmıştır.

İnternet: Garrett, J. J. (2000). The Elements of User Experience. Web: <http://www.jjg.net/elements/pdf/elements.pdf> adresinden 19.09.2019'da alınmıştır.

İnternet: Google Doodles. Erişim: 20.10.2018. <https://www.google.com.tr/doodle4google/doodler.html>

İnternet: Morville, P. (2004). Semantic Studios. User Experience Design. Web: http://semanticstudios.com/user_experience_design/ adresinden 19.09.2019'da alınmıştır.

Görsel Kaynakları

Görsel 1. İlk Google Doodle resimlemesi, 1998. <https://www.quora.com/What-was-Google-first-doodle> adresinden 16.07.2018'de alınmıştır.

Görsel 2. Kullanıcı Merkezli Tasarım (User Centered Design) geliştirme sürecini açıklayıcı görüntü. Pratt, Andy & Nunes, Jason. (2012). Interactive Design An Introduction to the Theory and Application of User-Centered Design. Beverly: Rockport Publishers, s. 15.

Görsel 3. Kullanıcı Deneyimi Tasarım Parçaları / User Experience Honeycomb. Morville, Peter. (2004). Semantic Studios. User Experience Design. http://semanticstudios.com/user_experience_design/ adresinden 19.09.2019'da alınmıştır.

Görsel 4. Kullanıcı Deneyimi Bileşenleri / The Elements of User Experience. Garrett, Jesse James. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond. Berkeley: AIGA New Riders, s. 31.

Görsel 5. Öğretmenler Günü (Çin) konulu Google Doodle resimlemesi, 2013. <https://www.google.com/doodles/teachers-day-2013-china> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 6. Öğretmenler Günü (Meksika) konulu hareketli Google Doodle resimlemesi, 2016. <https://www.google.com/doodles/teachers-day-2016-thailand> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 7. (Üstte) Anneler Günü 2014 (Arjantin) konulu Google Doodle resimlemesi, 2014. <https://www.google.com/doodles/mothers-day-2014-argentina> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır. (Ortada) Anneler Günü (Orta Doğu) konulu Google Doodle resimlemesi, 2014. <https://www.google.com/doodles/mothers-day-middle-east> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır. (Altta) Anneler Günü (Polonya) konulu Google Doodle resimlemesi, 2014. <https://www.google.com/doodles/mothers-day-2014-poland> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 8. (Üstte) Auguste Rodin'in 172. Doğum Günü konulu Google Doodle resimlemesi, Matthew Cruickshank, 2012. <https://www.google.com/doodles/auguste-rodins-172nd-birthday> adresinden 14.11.2019'da alınmıştır. (Altta) Auguste Rodin'in 172. Doğum Günü konulu Google Doodle resimlemesi taslak çalışmaları, Matthew Cruickshank, 2012. <https://www.google.com/doodles/auguste-rodins-172nd-birthday> adresinden 14.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 9. (Üstte) Kadınlar Günü konulu Google Doodle resimlemesi, Betsy Bauer, 2013.

<https://www.google.com/doodles/womens-day-2013> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

(Altta) Kadınlar Günü konulu Google Doodle resimlemesi taslak çalışması, Betsy Bauer, 2013. <https://www.google.com/doodles/womens-day-2013> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 10. Hindistan Bağımsızlık Günü konulu Google Doodle resimlemesi, 2019. <https://www.google.com/doodles/india-independence-day-2019> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 11. Endonezya Bağımsızlık Günü 2018 konulu Google Doodle resimlemesi, 2018. <https://www.google.com/doodles/indonesia-independence-day-2018> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 12. Avusturya Ulusal Günü 2018 konulu Google Doodle resimlemesi, 2010. <https://www.google.com/doodles/austria-national-day-2018> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 13. (Üstte) 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı konulu Google Doodle resimlemesi, 2010. <https://www.google.com/doodles/turkish-national-day-2010> adresinden 19.11.2019'da alınmıştır. (Altta) 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı konulu Google Doodle resimlemesi, 2013. <https://www.google.com/doodles/republic-day-turkey-2013> adresinden 19.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 14. (Üstte) 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı konulu Google Doodle resimlemesi, 2016. <https://www.google.com/doodles/national-sovereignty-and-childrens-day-2016> adresinden 10.11.2019'da alınmıştır. (Altta) 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı konulu Google Doodle resimlemesi, 2013. <https://www.google.com/doodles/national-sovereignty-and-childrens-day-2013> adresinden 12.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 15. (Üstte) Çocuk Bayramı 2014 – Meksika konulu Google Doodle resimlemesi, 2014. <https://www.google.com/doodles/childrens-day-2014-mexico> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır. (Altta) Çocuk Bayramı 2014 – Birden Fazla Ülke konulu Google Doodle resimlemesi, 2014. <https://www.google.com/doodles/childrens-day-2014-multiple-countries> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 16. Bahar ve İşçi Bayramı konulu Google Doodle resimlemesi, 2014. <https://www.google.com/doodles/spring-and-labor-day-russia> 13.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 17. Dünya Kadınlar Günü konulu Google Doodle etkileşimli uygulama, Lydia Nichols & Alyssa Winans Tasarımcıları & IWD 2018 Proje Liderleri, 2018. <https://www.google.com/doodles/international-womens-day-2018> adresinden 14.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 18. Cadılar Bayramı 2016 konulu Google Doodle etkileşimli uygulaması, 2016. <https://www.google.com/doodles/halloween-2016?hl=tr> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 19. Engelli Koşu 2012 konulu etkileşimli Google Doodle resimlemesi, 2012. <https://www.google.com/doodles/hurdles-2012> adresinden 13.11.2019'da alınmıştır.

Görsel 20. Sevgililer Günü 2017 konulu etkileşimli Google Doodle resimlemesi, 2017. <https://www.google.com/doodles/valentines-day-2017-day-1> adresinden 16.11.2019'da alınmıştır.