



■ Orijinal Makale / Original Article ■

Bartın İli Rekreasyon Alanlarının Tanıtımına Yönelik Mobil

Uygulamanın Geliştirilmesi*

Development of Mobile Application for the Promotion of Recreation Areas in Bartın Province

Fatma ÜNAL^{ABCD}

Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü

<https://orcid.org/0000-0003-1829-2999>

Şemsettin AKDENİZ^{⊗ABCD}

Bartın Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü

<https://orcid.org/0000-0002-2880-3660>

Gamze TAŞ^{BC}

Bartın Üniversitesi

<https://orcid.org/0009-0005-3205-4649>

Onurkan CEYLAN^{BC}

Bartın Üniversitesi, Fen Fakültesi, Bilgisayar Teknolojisi ve Bilişim Sistemleri

<https://orcid.org/0009-0006-9618-3949>

*A Çalışma Deseni (Study Design)- B Verilerin Toplanması (Data Collection)- C Veri Analizi (Statistical Analysis)-
D Makalenin Hazırlanması (Manuscript Preparation)-E Maddi İmkânların Sağlanması (Funds Collection)*

* Bu çalışma 5. Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresinde bildiri olarak sunulmuştur. Ayrıca bu çalışma TÜBİTAK "2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı 2022 yılı 1. Dönem Çağrısı" ile desteklenen "Bartın İli Rekreasyon Alanlarının Tanıtımına Yönelik Mobil Uygulamanın Geliştirilmesi ve Kullanımı" projesi kapsamında hazırlanmıştır.

⊗ Sorumlu Yazar, Corresponding Author: Şemsettin AKDENİZ, sakdeniz@bartin.edu.tr,

Çıkar Çatışması, Yok – Conflict of Interest, No, Etik Kurul Raporu veya Kurum İzin Bilgisi- Ethical Board Report or Institutional Approval, Var/Yes

Özet

Bu çalışmanın amacı Bartın ili içindeki rekreasyon alanlarını kullanıcılara tanıtmak, rekreasyon alanlarının etkin ve verimli kullanımına yönelik bilgilendirme yapmak ve onlara rehberlik edecek bir mobil uygulama geliştirmektir. Çalışmanın diğer amacı ise geliştirilecek olan mobil uygulamanın kullanıcı görüşlerine göre değerlendirilmesidir. Bu çalışmanın araştırma yöntemi iki aşamalı olarak gerçekleştirilmiştir. Birinci aşamada tasarım tabanlı araştırma yöntemi, ikinci aşamada ise kullanıcıların geliştirilen mobil uygulamaya ilişkin görüşlerini almak amacıyla nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli kullanılmıştır. Çalışma kapsamında Bartın ili içinde yer alan 103 rekreasyon alanına ulaşılmış ve oluşturulan içerik geliştirilen mobil uygulamaya eklenerek "Google Play Store"da yayımlanmıştır. Geliştirilen mobil uygulamaya yönelik anket yoluyla alınan kullanıcı görüşleri incelendiğinde ise; uygulamanın biçimsel ve içerik yönünden kullanıcılar tarafından yüksek düzeyde yeterli görüldüğü belirlenmiştir. Ayrıca katılımcılar, ankette yer alan uygulamayı kullanmaya devam edeceklerini ve yakınlarına önereceklerine ilişkin ifadelerle yüksek düzeyde katıldıklarını belirtmişlerdir. Rekreasyon alanlarının tanıtımına yönelik geliştirilen mobil uygulama ile Bartın'da yaşayan insanların bilgi eksikliğine dayalı rekreasyon engellerinin aşılmasında ve şehre ait olan rekreasyon alanlarını daha verimli kullanmalarında faydalı bulunduğu belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: *Rekreasyon, boş zaman değerlendirme, tanıtım, mobil uygulama*

Abstract

The aim of this study is to introduce the recreation areas in Bartın province to the users, to inform them about the effective and efficient use of recreation areas, and to develop a mobile application to guide them. The other aim of the study is to evaluate the mobile application to be developed according to user opinions. The research method of this study was carried out in two stages. In the first stage, the design-based research method was used, and in the second stage, the survey model, one of the quantitative research methods, was used to obtain the opinions of the users about the developed mobile application. Within the scope of the study, 103 recreation areas in Bartın province were reached, and the content created was added to the developed mobile application and published in the "Google Play Store." When the user opinions obtained through the questionnaire for the developed mobile application were analyzed, it was determined that the application was considered highly sufficient by the users in terms of form and content. In addition, the participants expressed a high level of agreement with the statements in the questionnaire that they would continue to use the application and recommend it to their relatives. With the mobile application developed for the promotion of recreation areas, people living in Bartın can overcome recreation barriers based on lack of information and use the recreation areas of the city more efficiently.

Keywords: *Recreation, leisure, promotion, mobile application*

Extended Summary

Introduction and Aim: With the spread of urban life, many problems encountered in daily life, such as increasing environmental problems, fatigue, and stress caused by the pace of work, can cause individuals to suffer from various mental and physical ailments. For this reason, people turn to recreational activities to spend their free time efficiently and to ensure their mental and physical renewal. In terms of the benefits it brings, recreation protects and maintains body and mental health, socializes people, enables the development of individual skills and abilities, increases creativity, and increases work success and efficiency. In many studies conducted in Turkey, it has been determined that the most important factor preventing participation in recreational activities is "lack of knowledge.". In this context, it is especially important to develop a mobile application that will provide promotion and guidance services, especially for recreation areas. The aim of this study is to introduce the recreation areas in Bartın province to the users, inform them about the effective and efficient use of recreation areas, and develop a mobile application that will guide them. The other aim of the study is to evaluate the mobile application to be designed according to user opinions.

Material & Method: The project's research method was carried out in two stages. In the first stage, the design-based research method was used, and in the second stage, the survey model, one of the quantitative research methods, was used to obtain users' views on the mobile application developed. The participants of the study consisted of undergraduate students studying at Bartın University. A total of 63 students, who were determined using the convenience sampling method and who voluntarily participated in the research, were reached. The data for this study were collected through the "Recreation Mobile Application Evaluation Questionnaire" developed by the project team. In the questionnaire developed in accordance with the five-point Likert type, there are 14 questions in total, 13 of which are elective and 1 of which is open-ended. The data obtained from the questionnaire forms developed to obtain the participants' opinions about the recreation mobile application were analyzed with the SPSS package program. The arithmetic means and standard deviation values of the expressions the participants gave for each item were analyzed.

Result and Discussion: Within the scope of the project, various academic and internet resources were utilized while reviewing the literature in order to determine the recreation areas of Bartın province. In addition, field research was conducted by the executive. In this context, recreation areas that are not included in the literature, especially due to their recent construction, were identified by visiting and interviewing local residents. The recreation areas reached as a result of these studies were classified into five categories. These are 16 cultural recreation areas, 16 tourism recreation areas, 22 nature recreation areas, 20 physical recreation areas, and finally, campus recreation areas consisting of 29 contents, which were created to be helpful in the orientation process of Bartın University students and consisted of 103 contents in total.

To develop a mobile application to upload the content created within the scope of the project, the relevant literature was first reviewed, and suggestions were received from experts in the field. At the end of the process, it was decided to develop a web page in line with the purpose of the project. The mobile application developed afterward was created to display the content on this website. The content formed as a result of the study can be accessed from the link address <https://bartinrekreasyon.online/>.

When the user opinions obtained through the questionnaire for the developed mobile application were analyzed, it was determined that the application was considered highly sufficient by the users in terms of form and content. In addition, the participants expressed a high level of agreement with the statements in the questionnaire that they would continue to use the application and recommend it to their relatives. The answers to the open-ended question "Based on your answers above, what are your suggestions for improving the user experience of Bartın recreation application?" at the end of the questionnaire are combined under the themes of "positive opinions" and "suggestions." The responses generally consist of statements that the application is good, beautiful, interesting, and useful, and suggestions that sample activities that can be done in recreation areas should be included and the application logo should be improved. Based on all these findings, it can be said that the developed application serves its purpose and is found sufficient by the users.

1. GİRİŞ

Kent yaşamının yaygınlaşmasıyla birlikte gittikçe artan çevresel sorunlar, iş temposunun yarattığı yorgunluk ve stres gibi günlük yaşamda karşılaşılan birçok sorun bireylerin zihinsel ve fiziksel olarak çeşitli rahatsızlıklara yakalanmasına yol açabilmektedir. Her türlü efor sarf edilen işte olduğu gibi insanlar günlük iş temposu ve yaşam rutinlerinde de molaya ihtiyaç duymaktadır. Bu nedenle insanlar boş zamanlarını verimli bir şekilde geçirerek zihinsel ve fiziksel yenilenmelerini sağlamak için rekreasyon faaliyetlerine yönelmektedir.

Rekreasyon insanların fiziksel gücünü ve ruh halini iyileştirmeye yönelik boş zamanlarında dilediği gibi yaptıkları gönüllülük gerektiren etkinliklerdir. Latince "recreatio" kökünden gelen boş zamanı değerlendirme; bireyin kendini yenilemesidir. Bu kavram dilimize İngilizce "recreation" kelimesinden geçmiştir (Kılbaş, 2010). Rekreasyonun en önemli özelliği fiziksel sağlığa olan faydasıdır. Teknolojinin gelişimiyle birlikte çalışırken fiziksel enerji gereksinimi de azalmıştır. Vücuttaki fazla enerjinin yakılması vücut kompozisyonu ve becerilerini olumlu etkiler. Bu nedenle vücut sürekli hareket halinde olmalı ve bu hareketsizlikten kurtulmalıdır. Fiziksel sağlığın dışında rekreasyon, zihinsel olarak sağlığımızı koruması açısından da oldukça önemlidir. Çünkü birey aktif uyaranlar içeren bir rekreasyon türü ile uğraşırken günlük yaşantının beraberinde getirdiği sorunlarını ve kaygılarını unutabilmektedir. Ayrıca rekreasyon, yaparak ve yaşayarak öğrenme açısından çeşitli olanaklar sağlar. Rekreasyon alanları, sosyal ilişkilerin geliştirilmesi için en uygun ortamlardır. Rekreatif faaliyetler yoluyla kişi sınırlara saygı duymayı ve sosyal yapı içerisinde kendi yerinin ne olduğunu öğrenebilmektedir (Tekin, Tekin ve Çalışır, 2017).

Birçok insan için kamp yapmak, balık tutmak, gitar çalmak, yürüyüş yapmak veya fotoğraf çekmek rekreatif etkinliklerdir. Ancak aynı etkinlikler bir iş veya zorunluluk olması nedeniyle rekreatif faaliyet olmaktan çıkabilmektedir. Burada önemli olan nokta yapılan bu etkinliklerin birey tarafından dış etkenlere bağlı kalmaksızın tamamen içsel motivasyonla özgürce seçilmesi, bireye zevk vermesi ve fayda getirici olmasıdır (Taştan, 2020). Getirdiği fayda noktasında rekreasyon; vücut ve ruh sağlığını koruyarak bunun sürdürülmesini sağlar, insanı sosyalleştirerek bireysel beceri ve yeteneğinin gelişmesini sağlar, yaratıcılığını artırır, çalışma başarısı ve iş verimini yükseltir (Ardahan, Turgut ve Kalkan, 2016). Bu açıdan rekreasyon faaliyetleri, 1739 sayılı Millî Eğitim Temel Kanunu'nun 2. maddesinde ifade edilen "Türk Millî Eğitiminin Genel Amaçları" ile "Türk Millî Eğitiminin Temel İlkeleri" esas alınarak hazırlanan MEB öğretim programlarında da ifade edildiği gibi; "Öğrencilerin bireysel gelişim süreçleri göz önünde bulundurularak bedensel, zihinsel ve duygusal alanlarda sağlıklı şekilde gelişimlerini desteklemek" amacına da hizmet etmektedir. Rekreasyon faaliyetleri kişilerin keyifli vakit geçirmesi ve gelişimi açısından önemli olmasının yanında çevre farkındalığı sağlayarak çevrenin sürdürülebilirliğine de katkı sağlamaktadır. Nitekim Akkuç ve Yordam (2021), çalışmalarında rekreasyon deneyiminin turistlerde memnuniyet ve çevreye duyarlı davranışı olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuşlardır.

T. C. Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı tarafından yayınlanan On Birinci Kalkınma Planı'nda (2019-2023) "*Öğrencilerin bilimsel, kültürel, sanatsal, sportif ve toplum hizmeti alanlarındaki etkinliklere katılımları desteklenecek, öğrenci yeterliliği üzerindeki etkisi izlenecektir.*" ifadesi geçmektedir (11. KP, 2019:129). Rekreasyon faaliyetleri, destekleneceği belirtilen bu etkinlik türlerinin birçoğunu kapsamaması nedeniyle proje kapsamında geliştirilen mobil uygulamanın On Birinci Kalkınma Planı'nın bu hedefinin gerçekleşmesine katkıda bulunacağı düşünülmektedir. Türkiye'de "boş zaman engelleri" üzerine üniversite öğrencileriyle yapılan bazı çalışmalarda özellikle "bilgi eksikliği (nereden öğreneceğini, nerede katılacağını bilememek, öğretecek kimsenin olmaması)" boyutunda verilen cevapların yüksek puana sahip olduğu görülmektedir (Beşikçi, 2020; Ayçiçek, 2019; Karadeniz, Müftüler ve Gülbeyaz, 2019; Keskin, Akova ve Öz, 2015; Lakot, 2015; Tolukan ve Yılmaz, 2014; Özşaker, 2012; Demirel ve Harmandar, 2009). Bu bağlamda özellikle rekreasyon alanlarına yönelik tanıtım ve rehberlik hizmeti sağlayacak bir mobil uygulamanın geliştirilmesi oldukça önemlidir. Öter'in (2008) Bartın kent merkezi ve yakın çevresi rekreasyon alanlarının saptanması ve değerlendirilmesi üzerine yaptığı yüksek lisans tez çalışmasında rekreasyon alanlarının tanıtımında ve bu alanlar hakkında halkın bilinçlendirilmesi konusunda eksikliklerin olduğu belirlenmiştir. Proje kapsamında Bartın ili güncel rekreasyon alanları ve özelliklerini içerecek bir mobil uygulamanın geliştirilmesiyle rekreasyon alanlarına yönelik kullanıcıların bilgi eksikliklerinin giderilmesi amaçlanmıştır.

Young, Ross ve Barcelona (2003), üniversite öğrencilerinin kampüs rekreasyonel faaliyetlerine katılımında algılanan engelleri araştırdığı çalışmalarında bilgi eksikliği nedeniyle öğrencilerin sportif rekreasyon etkinliklerine yeterince katılım gösteremediklerini belirlemişlerdir. Proje kapsamında geliştirilen mobil uygulamada yer alan "kampüs rekreasyon alanları" seçeneğiyle bu olası eksikliğin de giderilmesine çalışılmıştır. Google Play Store'da yer alan mobil uygulamalar tarandığında "Eva Games TR" tarafından geliştirilen "Bartın Amasra Gezi Rehberi" isimli bir mobil uygulamaya rastlanılmıştır. Bu uygulama Bartın'ın bir ilçesi olan Amasra'da yer alan turizm rekreasyon alanlarını oldukça sınırlı bir şekilde tanıtmaktadır. Bu proje kapsamında geliştirilen mobil uygulamada ise Bartın ilinin tamamında yer

alan tüm rekreasyon alanları sınıflandırılarak ayrıntılı bir şekilde tanıtımı yapılmıştır. YÖK Tez Merkezi, Google Akademik ve TÜBİTAK destekli projeler veri tabanında yapılan alanyazın taramasında rekreasyon alanlarının tanıtımına yönelik herhangi bir mobil uygulama geliştirme çalışmasına rastlanmamıştır. Bu durum yürütülen projenin özgün değerini ortaya koymaktadır.

Birleşmiş Milletler (BM) Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları'nda "Nitelikli Eğitim" başlığında "4.7. 2030'a kadar sürdürülebilir kalkınma ve sürdürülebilir yaşam tarzları için eğitim, insan hakları, toplumsal cinsiyet eşitliği, barış ve şiddete başvurmama kültürünün geliştirilmesi, dünya vatandaşlığı ve kültürel çeşitliliğin ve kültürün sürdürülebilir kalkınmaya katkısının takdiri yoluyla bütün öğrenciler tarafından sürdürülebilir kalkınmanın ilerletilmesi için gerekli bilgi ve becerinin kazanımının sağlanması" ifadesi ile kapsayıcı ve hakkaniyete dayanan nitelikli eğitimi sağlamak ve herkes için yaşam boyu öğrenim fırsatlarını teşvik etmek amaçlanmaktadır. Yapılan bu proje ile özellikle bir şehre ilk defa gelen, geçici ya da kalıcı yerleşenlerin doğru bilgi almasını, bilinçlenmesini sağlayacak bir mobil uygulama geliştirerek rekreasyon alanlarını tanıtmak ve doğru yönlendirme yapabilmek amaçlanmıştır. Sadece maddi durumu iyi olan ya da imkân olanlara değil, sürdürülebilir bir yaşamın önemli bir parçası olan rekreasyon alanları ile ilgili bilgiyi herkesi ulaştırmak projede önemsenmiştir. Sürdürülebilir Kalkınma Amaçlarından "Toplumsal Cinsiyet Eşitliği" ile ilgili olarak ise "5.b. Kadınların güçlenmelerinin ilerletilmesi için özellikle bilgi ve iletişim teknolojileri olmak üzere etkinleştirme teknolojisinin kullanımının geliştirilmesi"ne yönelik proje kapsamında geliştirilen mobil uygulamanın etkin olacağı düşünülmektedir. BM Sürdürülebilir Kalkınma Amaçlarından "Sürdürülebilir Şehirler ve Topluluklar" ile ilgili olarak "11.7.2030'a kadar kadınlar, çocuklar, yaşlılar ve engellilerin güvenli, kapsayıcı ve erişilebilir yeşil alanlara ve kamu alanlarına erişimlerinin güvence altına alınması"na yönelik proje kapsamında güvenli yeşil ve rekreatif alanlara herkesin kolay erişimini sağlamaya yönelik yönlendirmelerin yapılabilmesi projede önemsenen diğer bir husustur. Aynı şekilde "11.4 Dünyanın kültürel ve doğal mirasının korunması ve gözetilmesi çabalarının artırılması" Sürdürülebilir Kalkınma amacına yönelik olarak da proje kapsamında geliştirilen uygulamayla bilgilendirme ve bilinçlendirme çalışmalarına yer verilmiştir.

1. Bartın İli rekreasyon alanları konusunda kullanıcıları bilgilendirmek,
2. Türkiye'nin farklı şehirlerinde yaşayıp Bartın Üniversitesini kazanarak şehirde yeni yaşamaya başlayan öğrencilerin rekreasyon faaliyetlerine yönelik oryantasyon sürecini desteklemek,
3. Literatür taranarak ve gerekli saha keşifleri yapılarak mobil uygulama içeriklerini derlemek,
4. Derlenen içeriğin hedef kitleye aktarılacağı android tabanlı bir mobil uygulama geliştirmek,
5. Geliştirilen mobil uygulamanın ücretsiz ve herkese açık olmasını sağlamak,
6. Kullanıcıların mobil uygulama ve içeriklere yönelik görüşlerini değerlendirmek.

2. MATERYAL VE YÖNTEM

Araştırma Modeli

Proje araştırma yöntemi iki aşamalı olarak gerçekleştirilmiştir. Birinci aşamada tasarım tabanlı araştırma yöntemi, ikinci aşamada ise kullanıcıların geliştirilen mobil uygulamaya ilişkin görüşlerini almak amacıyla nicel araştırma yöntemlerinden tarama modeli kullanılmıştır.

Wang ve Hannafin (2005)'e göre tasarım tabanlı araştırma, araştırmacılar ve katılımcıların iş birliğiyle sistematik, esnek ve döngüsel olarak eğitim uygulamalarını geliştirmeyi amaçladığı, sonucunda tasarım ilke ve teorileri ortaya koyan inceleme, analiz, tasarım, geliştirme ve uygulama basamaklarını içeren bir araştırma yöntemidir. Tasarım tabanlı araştırmanın uygulama basamakları net olmamakla birlikte bağlama göre araştırma süreçleri büyük farklılıklar gösterebilmektedir. Ancak genel olarak izlenecek yol şöyledir: ilk olarak tasarımın prototipi geliştirilir ve uygulamaya konulur. Uygulamadan elde edilen deneyimler sonucu tasarım sistematik olarak gözden geçirilerek gerekli düzeltmeler yapılır. Sürecin sonunda yapılan tasarım en kullanışlı halini alır. (Kuzu, Çankaya ve Mısırlı, 2011).

Tarama modelinde, özellikle sosyal bilimlerde geniş gruplar üzerinde sıklıkla kullanılır. Grup içindeki bireylerin bir olgu veya olayla ilgili olarak görüş ve tutumlarının alınarak betimlenmeye çalışıldığı araştırmalardır (Tanrıöğen, 2014).

Araştırma Grubu

Araştırmanın katılımcılarını, Bartın Üniversitesi bünyesinde öğrenim gören lisans öğrencileri oluşturmaktadır. Uygun örnekleme yöntemi kullanılarak belirlenen ve araştırmaya gönüllü olarak katılan 63 öğrenciye ulaşılmıştır. Katılımcılardan öncelikle mobil uygulamayı incelemesi istenmiş sonrasında anket yoluyla uygulamaya ilişkin görüşleri alınmıştır.

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmanın verileri, proje ekibi tarafından geliştirilen “Rekreasyon Mobil Uygulaması Değerlendirme Anketi” yoluyla toplanmıştır.

Rekreasyon Mobil Uygulaması Değerlendirme Anketi: Anket maddeleri belirlenmeden önce literatür taranarak soru havuzu oluşturulmuştur. Oluşturulan maddeler 1 Türkçe dil uzmanı, 1 ölçme değerlendirme uzmanı ve 2 alan uzmanına başvurularak son haline getirilmiştir. Beşli likert tipine uygun olarak geliştirilen ankette 13’ü seçmeli 1’i ise açık uçlu olmak üzere toplamda 14 soru yer almaktadır.

Verilerin Toplanması

Geliştirilen uygulama, araştırmacılar tarafından ulaşılabilen Bartın Üniversitesi öğrencilerine sunularak kullanmaları sağlanmıştır. Sonrasında anket aracılığıyla uygulamaya ilişkin görüşleri alınmıştır.

Verilerin Analizi

Katılımcıların rekreasyon mobil uygulamasına yönelik görüşlerini almak amacıyla geliştirilen anket formlarından elde edilen veriler SPSS 23.00 paket programıyla analiz edilmiştir. Katılımcıların her bir maddeye verdikleri ifadelerle ilişkin aritmetik ortalama ve standart sapma değerlerine bakılmıştır. Elde edilen ortalamalar aşağıdaki değer aralıklarına göre yorumlanmıştır:

- 1.00-1.80 = “Hiç Katılmıyorum”
- 1.81-2.60 = “Çoğunlukla Katılmıyorum”
- 2.61-3.40 = “Orta Derecede Katılıyorum”
- 3.41-4.20 = “Çoğunlukla Katılıyorum”
- 4.21-5.00 = “Tamamen Katılıyorum”

Anket sonunda yer alan açık uçlu soruya verilen yanıtlar ise betimsel analiz yöntemiyle çözümlenmiştir.

3. BULGULAR

3.1. Uygulama İçeriğinin Oluşturulması

Tablo 1. Ulaşılan Bartın İli Rekreasyon Alanları ve Kategorileri

Kültür	Turizm	Doğa	Fiziksel	Kampüs
Amasra Kalesi	Akkonak Plajı	Ağlayan Ağaç	140. Yıl Parkı	Ağdacı Halı Saha
Amasra Müzesi	Bozköy Plajı	Akarsu Camping	Abdipaşa Futbol Sahası	Spor Bilimleri Fakültesi
Kent Müzesi	Çakraz Plajı	Ardıç Yaylası	Açık Tenis Kortu	Eğitim Fakültesi
Bedesten	Delikli Şili	Bakacak Tepesi	Ali Baysal Parkı	Kahveland
Çekiciler Çarşısı	Göçkün Plajı	Balamba Tabiat Parkı	Amasra Futbol Sahası	Kutlubey Kütüphanesi
Fatih Cami	Güzelcehisar	Drahna Vadisi	Amasra Spor Salonu	Kutlubey Rektörlük
Ihlamur Cafe	Hatipler Plajı	Gavurtaş Şelalesi	Atatürk Stadyumu	Üniversite Koordinatörlükleri
Kemer Köprü	Kapısıyu Plajı	Çağlayan Piknik Alanı	Çağdaş Spor Merkezi	Edebiyat ve İslami Bilimler Fakültesi
Kuşkaya Yol Anıtı	İnkumu	Gergece Şelalesi	Kapalı Tenis Kortu	Yemekhane
Küçük Kilise (Şapel)	Kızilkum Plajı	Gezen Yaylası	Gazhane Kültür Parkı	Mediko Sosyal Merkezi
Kültür Merkezi ve Kent Belleği Araştırma Kütüphanesi	Küçük Liman Plajı	Ahatlar Tabiat Parkı	Köy Park	Ağdacı Kütüphanesi
Mustafa Kemal Atatürk ve Şehitlerimiz Müzesi	Karaman Köyü Plajı	Çakraz Seyir Tepesi	Çok Amaçlı Spor Salonu (Sporcu Fabrikası)	Ağdacı Orman Fakültesi
Millet Konağı	Mugada Plajı	Değirmen Alabalık	Kumluca Futbol Sahası	Mühendislik ve Mimarlık Fakültesi
Şadırvan	Tarlaağzı Plajı	Göldere Şelalesi	Kurucaşile Futbol Sahası	Sağlık Bilimleri Fakültesi
Şehir Hamamı	Tekkeönü Plajı	Kemerli Mağarası	Ömer Tepesi Futbol Sahası	Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu

Tarihi Kemere Köprü	Yardibi Plajı	Kırlangıç Şelalesi	Ömer Tepesi Spor Salonu	Yaşam Merkezi
		Gürcüoluk Mağarası	Ulus Futbol Sahası	Üniversite Araştırma Merkezleri
		Küre Dağları Milli Parkı	Vefa Park	Öğrenci İçin İhtiyaç Duyulan Bağlantılar
		Tavşan Adası	Yalı Sevgi Parkı	Üniversite İdari Birimleri
		Ulukaya Şelalesi	Yarı Olimpik Yüzme Havuzu	Sayısal Derslik
		Uluyayla		Spor Bilimleri Fakültesi Uzak Doğu Sporları
		Zoni Yaylası		Spor Bilimleri Fakültesi Güreş- Judo Salonu
				Spor Bilimleri Fakültesi Dart Salonu
				Spor Bilimleri Fakültesi Çok Amaçlı Spor Salonu
				Spor Bilimleri Fakültesi Bireysel Spor Salonu
				Spor Bilimleri Fakültesi Açık Alan Tenis Kortu
				Spor Bilimleri Fakültesi Fitness Salonu
				Psikolojik Danışma ve Rehberlik Uygulama ve Araştırma Merkezi
				Spor Bilimleri Fakültesi Halk Dansları ve Jimnastik Salonu

Tablo 1’de yer alan rekreasyon alanlarına yönelik tanıtıcı içerikler yazıldıktan sonra bu alanları en iyi şekilde yansıtabilecek fotoğraflar eklenmiştir. Tespit edilen bu rekreasyon alanlarına ait fotoğraflar, başta proje ekibi tarafından bizzat çekilmiştir. Ancak eksik kalanlar için hem ekonomik hem de daha profesyonel olması nedeniyle bu alanlara ait hali hazırda üretilmiş fotoğraflar bulunarak telif hakkı problemi yaşamamak için sözlü ve yazılı olarak izinleri alınmıştır. Kamu kurumlarından talep edilen fotoğraflar için ise resmi yazılar yazılarak görsel kullanım izinleri alınmıştır. Elde edilen fotoğraflar proje ekibi tarafından elenerek alanı en iyi yansıtan fotoğraflar belirlenmiştir. Yazılı ve görsel içerik bir arada uzman görüşüne sunulularak son haline getirilmiştir.

3.2. Mobil Uygulamanın Geliştirilmesi

Proje kapsamında Bartın ilinin rekreasyon alanlarını içerecek bir mobil uygulama geliştirme amacıyla öncelikle ilgili literatür taranmış ve alan uzmanlarından öneriler alınmıştır. Süreç sonunda projenin amacı doğrultusunda bir internet sayfası geliştirilmesine karar verilmiştir. Sonrasında geliştirilen mobil uygulama da bu internet sayfasında yer alan içerikleri gösterecek şekilde oluşturulmuştur. Daha sonra uygulamanın geliştirilme aşamasında ihtiyaç duyulan yazılım ve hizmetlerin satın alımları tamamlanmıştır. Satın alımı yapılan yazılım ve hizmetler şu şekildedir;

- Web Hosting (internet sayfasının barındırılacağı sunucu)
- Alan Adı (İnternet sayfasının adresi)
- Adobe Photoshop
- Google Play Yayıncı Hakkı

Yukarıda yer alan yazılım ve hizmetler haricinde kullandığımız ve tamamen ücretsiz olan yazılım ve hizmetler de şu şekildedir;

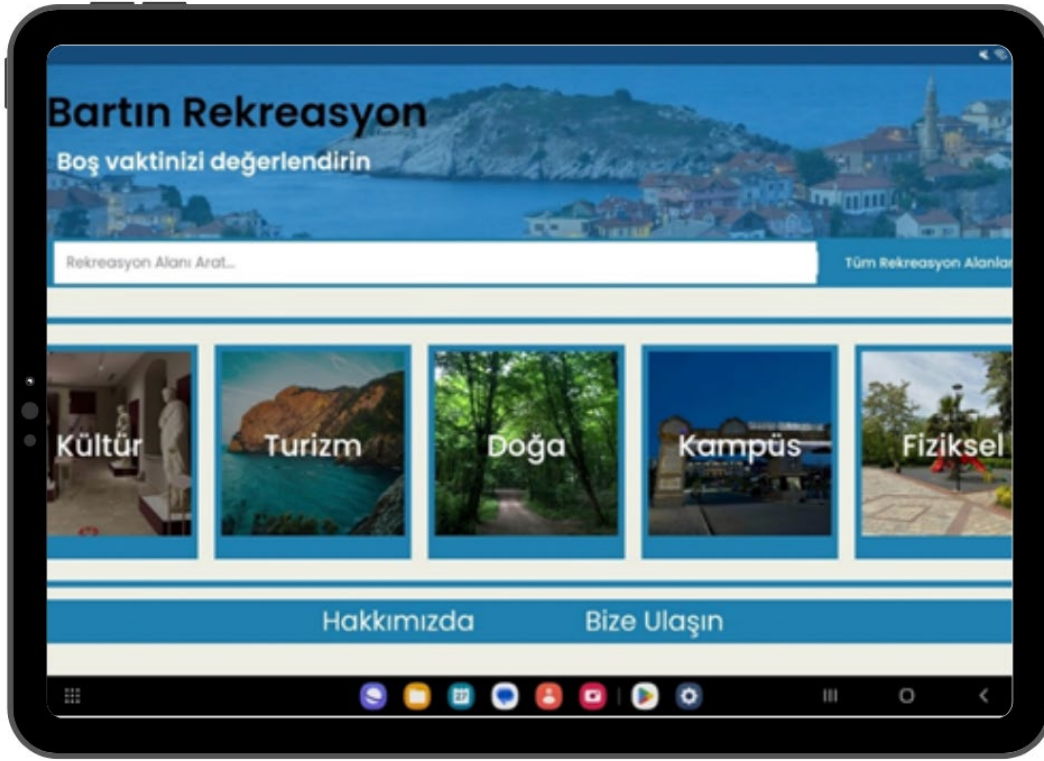
- Wordpress (İnternet sayfaları için içerik yönetim sistemidir.)
- Android Studio (Android mobil uygulama geliştirme yazılımıdır.)

Yazılım ve hizmet satın alımı tamamlandıktan sonra geliştirilecek internet sayfası için ilgili alanyazın araştırılarak ve uzman görüşleri alınarak tasarımda dikkat edilecek hususlar belirlenmiştir. Yapılan araştırmalar ve alınan uzman görüşleri sonucunda aşağıdaki maddelere ulaşılmıştır;

- **Yalınlık:** Tasarım her şeyin kolayca anlaşılabilceği şekilde olmalıdır.
- **Devamlılık:** Sayfaların tasarımları birbirleriyle uyumlu olmalıdır.
- **Hiyerarşi:** Tasarım içindeki görsel unsurlar, vurgulamak istenen mesaja göre ölçülendirilmelidir.
- **Ritim:** Görsel tasarım içerisindeki nesnelere belirli bir ahenk içinde olması gerekir.

İnternet sayfasının tasarımını yukarıdaki maddeler göz önünde bulundurularak her cihaza uyum sağlayacak şekilde tamamladıktan sonra İnternet sayfası tabanlı mobil uygulama geliştirme aşamasına geçilmiştir. Mobil uygulama, Android Studio programı kullanılarak internet sayfasına uygun hale getirilmiştir.

İnternet sayfası ve mobil uygulama tamamlandıktan sonra uzman görüşlerine göre internet sayfası ve mobil uygulamada değişiklikler yapılmıştır. Yapılan bu değişiklikler aşağıda yer alan şekiller üzerinden gösterilmiştir.



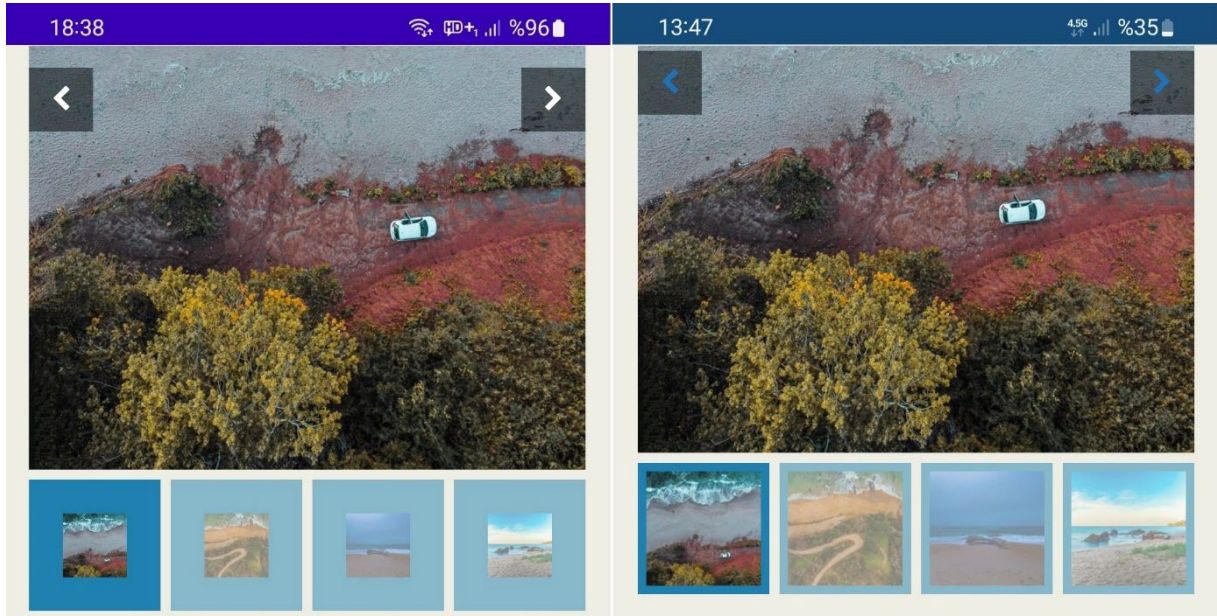
Şekil 1. Bartın Rekreasyon Uygulaması Ana Menüsü

Şekil 1’de yer alan uygulama ana menüsünde yer alan kategoriler seçilmek istendiğinde yalnızca yazı üzerine tıklanmadığı takdirde seçim yapılamadığı için bu seçenekler bir bütün olarak seçilebilir hale getirilmiştir. Ayrıca projeye ve uygulamaya yönelik bilgiler içeren “Hakkımızda” ve kullanıcıların istek, öneri ve şikayetlerini hızlıca iletebileceği “Bize Ulaşın” seçenekleri ana menüye eklenmiştir. Son olarak kırmızı olan uygulama renk teması mavi ile değiştirilmiş, rekreasyon alanı arama motorunun dile İngilizce’den Türkçe diline çevrilmiştir.



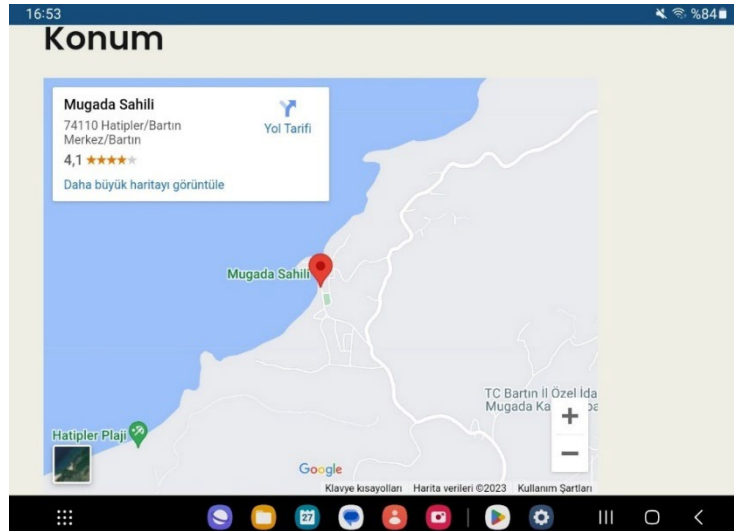
Şekil 2. Uzun İsmine Sahip Olan Rekreasyon Alanları

Şekil 2’de yer alan rekreasyon alanlarının uzun isimleri, satır arası boşlukların yetersizliği nedeniyle üst üste binmekteydi. Sonrasında bu satır araları genişletilmiştir.



Şekil 3. Rekreasyon Alanı Fotoğraf Galerisinin Çerçeve Kalınlıkları

Şekil 3'te görüldüğü üzere öncesinde sol tarafta yer alan görselde olduğu gibi oldukça kalın olan fotoğraf galerisi çerçeveleri sağ görseldeki gibi inceltilmiştir.



Şekil 4. Rekreasyon Alanı Konum Bilgisi

Son olarak Şekil 4'te yer alan örnekte olduğu gibi rekreasyon alanlarının içerik bölümünün altına konum bilgisi de paylaşılmıştır.

3.3. Katılımcılardan Elde Edilen Anket Verilerinin İncelenmesi

Bu bölümde katılımcıların kullanıcı deneyimlerine ilişkin veri toplamak amacıyla uygulanan anket sonuçları incelenmiştir. Elde edilen verilere ilişkin analiz sonuçları Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Bartın Rekreasyon Mobil Uygulaması Değerlendirme Anketi Sonuçları

Maddeler	X	SS
1. BRU'nun ana menüsü görsel açıdan sade ve anlaşılırdır.	4,24	1,03
2. BRU'da yer alan seçeneklerin ismi rahatlıkla anlaşılmakta ve içeriği yansıtmaktadır.	4,21	1,06
3. BRU'da kullanılan tema rengi uygundur.	4,17	1,06
4. BRU'nun kullanımı genel olarak kolaydır.	4,25	1,03
5. BRU'da kullanılan yazı tipi ve boyutu uygundur.	4,30	,93
6. BRU'da ihtiyaca yönelik içerik rahatlıkla bulunur.	4,25	1,02
7. BRU, içerik açısından oldukça zengindir.	4,03	1,16
8. BRU'da yer alan içerikler, dil ve anlatım açısından anlaşılırdır.	4,35	,95
9. BRU'da yer alan görseller ilgili rekreasyon alanı hakkında gerçekçi fikirler vermektedir.	4,17	1,04
10. BRU, şehrimde boş zamanlarımı daha verimli geçirme noktasında beni teşvik eder.	3,98	1,11
11. BRU, şehrimde yer alan rekreatif alanları tanımamda bana yardımcı olur.	4,00	1,22
12. BRU'yu rekreasyon faaliyetlerime karar verirken kullanmaya devam edeceğim.	4,00	1,05
13. BRU'yu yakınlarıma öneririm.	4,21	,95

Tablo 2 incelendiğinde uygulama kullanıcısı katılımcıların ankette yer alan maddelere genel olarak yüksek düzeyde katıldıkları görülmektedir. Aritmetik ortalamalara bakıldığında katılımcıların 1,2,4,5,6,8 ve 13. maddelere “kesinlikle katılıyorum”, 3,7,9,10,11 ve 12. Maddelere ise “katılıyorum” düzeyinde görüş bildirdikleri görülmektedir.

Anketin sonunda yer alan “Yukarıdaki yanıtlarınızdan yola çıkarak BRU'nun kullanıcı deneyiminin iyileştirilmesine yönelik önerileriniz nelerdir?” açık uçlu sorusuna ise sadece 9 kişi yanıt vermiştir. Yanıtlar betimsel olarak analiz edildiğinde sadece iki tema ortaya çıkmaktadır. Birinci tema “olumlu görüşler” ikinci tema ise “öneriler” şeklindedir. Olumlu görüşler “Ben çok faydalı buldum, görseller çok ilgi çekici olmuş.”, “Güzel”, “Çok iyi”, “Bence güzel sıkıntı yok” ve “Gayet güzel zaten uygulama bu yüzden önerim olmayacak” ifadelerinden oluşmaktadır. Öneriler ise “belirlenen alanlarda yapılacak örnek faaliyetler de sayfaya eklenebilir”, “Uygulama logosu çok sade kendini belli etmiyor ve ana konuyu yansıtmıyor. Daha canlı renkler ve ilgi çekici bir logo olmalı”, “Dizayn konusunda geliştirilebilir olduğunu düşünüyorum” ve “Tema rengi daha güzel olabilir” ifadelerinden oluşmaktadır.

4. TARTIŞMA VE SONUÇ

Geliştirilen uygulama, araştırmacılar tarafından ulaşılabilen Bartın Üniversitesi öğrencilerine sunulacak kullanmaları sağlanmıştır. Sonrasında bir anket aracılığıyla uygulamaya ilişkin görüşleri alınmıştır. Mobil uygulama değerlendirme anketi ile kullanıcılarda elde edilen veriler incelendiğinde; uygulamanın ana menüsünün görsel açıdan sade ve anlaşılır olduğu, seçeneklerine verilen isimlerin rahatlıkla anlaşıldığı ve içeriği yansıttığı, kullanımının genel olarak kolay olduğu, uygulamada kullanılan yazı tipi ve boyutunun uygun olduğu, içeriklerin dil ve anlatım açısından anlaşılır olduğu, ihtiyaca yönelik içeriğin rahatlıkla bulunabildiği ve son olarak uygulamayı yakınlarına önerebilecekleri görüşlerine “tamamen katıldıklarını” belirtmişlerdir. Kullanıcıların tamamen katıldıklarını belirttiği maddeler incelendiğinde genel olarak uygulamanın biçimsel özelliklerine yönelik olduğu görülmektedir. Bütün bunlardan hareketle

katılımcıların mobil uygulamanın biçimsel özelliklerine yönelik kullanıcı deneyimlerinden yüksek derecede memnun oldukları söylenebilir. Ayrıca kullanıcılar; uygulamanın içerik açısından oldukça zengin olduğu, uygulamada kullanılan görsellerin rekreasyon alanı hakkında gerçekçi bilgiler verdiği, uygulamanın boş zamanlarını daha verimli geçirme noktasında kendilerini teşvik edeceği ve rekreasyon faaliyetlerinde uygulamayı kullanmaya devam edecekleri ifadelerine “katıldıklarını” belirtmişlerdir. Ayrıca katılımcılar şehirdeki rekreatif alanları tanımalarında mobil uygulamanın kendilerine yardımcı olacağı görüşüne de katıldıklarını ifade etmişlerdir. Öter (2008) tarafından yapılan bir araştırmada Bartın iline ait rekreasyon alanlarının tanıtımında ve bu alanlar hakkında halkın bilinçlendirilmesi konusunda eksikliklerin olduğu belirlenmiştir. Nitekim Türkiye’de “boş zaman engelleri” üzerine üniversite öğrencileriyle yapılan birçok araştırmada da özellikle “bilgi eksikliği”nin önemli bir boş zaman engeli olduğu bulgulanmıştır. (Beşikçi, 2020; Ayçiçek, 2019; Karadeniz, Müftüler ve Gülbeyaz, 2019; Keskin, Akova ve Öz, 2015; Lakot, 2015; Tolukan ve Yılmaz, 2014; Özşaker, 2012; Demirel ve Harmandar, 2009). Bu bağlamda geliştirilen mobil uygulamanın “bilgi eksikliği” boş zaman engelini aşmada kullanıcılara yardımcı olduğu söylenebilir.

Anketin sonunda yer alan “Yukarıdaki yanıtlarınızdan yola çıkarak BRU’nun kullanıcı deneyiminin iyileştirilmesine yönelik önerileriniz nelerdir?” açık uçlu sorusuna verilen yanıtlar “olumlu görüşler” ve “öneriler” temaları altında birleşmektedir. Verilen yanıtlar genel olarak; uygulamanın iyi, güzel, ilgi çekici ve faydalı olduğuna ilişkin ifadeler ile rekreasyon alanlarında yapılabilecek örnek faaliyetlere de yer verilmesi ve uygulama logosunun geliştirilmesi gerektiğine ilişkin önerilerden oluşmaktadır. Bütün bunlardan hareketle geliştirilen uygulamanın amacına hizmet ettiği ve kullanıcılar tarafından yeterli bulunduğu söylenebilir.

Proje kapsamında Bartın ilinin rekreasyon alanlarının belirlenmesi amacıyla literatür taranırken çeşitli akademik ve internet kaynaklarından yararlanılmıştır. Ayrıca yürütücü tarafından saha araştırmaları yapılmıştır. Bu kapsamda özellikle yakın zamanlarda inşa edilmesi nedeniyle literatürde yer almayan rekreasyon alanları gezilerek ve yerli şehir sakinleriyle görüşülerek tespit edilmiştir. Bu çalışmalar sonucunda ulaşılan rekreasyon alanları beş kategori altında sınıflandırılmıştır. Bunlar; 16 kültür rekreasyon alanı, 16 turizm rekreasyon alanı, 22 doğa rekreasyon alanı, 20 fiziksel rekreasyon alanları ve son olarak Bartın Üniversitesi öğrencilerine oryantasyon süreçlerinde faydalı olması amacıyla oluşturulan ve 29 içerikten oluşan kampüs rekreasyon alanları olmak üzere toplamda 103 içerikten oluşmaktadır.

Proje kapsamında oluşturulan içeriğin yükleneceği bir mobil uygulama geliştirme amacıyla öncelikle ilgili literatür taranmış ve alan uzmanlarından öneriler alınmıştır. Süreç sonunda projenin amacı doğrultusunda bir internet sayfası geliştirilmesine karar verilmiştir. Sonrasında geliştirilen mobil uygulama da bu internet sayfasında yer alan içerikleri gösterecek şekilde oluşturulmuştur. Çalışma sonucunda oluşturulan içeriğe <https://bartınrekreasyon.online/> bağlantı adresinden erişilebilmektedir.

5. SINIRLIKLAR VE ÖNERİLER

Bu çalışmanın sonuçları, bazı metodolojik ve içeriksel sınırlılıklardan etkilenmektedir. Bu araştırma; Ulaşılan ulusal ve uluslararası literatür, veri toplama aracı olarak “Rekreasyon Mobil Uygulaması Değerlendirme Anketi”, katılımcı olarak Bartın Üniversitesi bünyesinde öğrenim gören lisans öğrencileri ve Bartın şehrine ait rekreasyon alanlarının tanıtımı ile sınırlıdır.

Öneriler;

- Bu çalışma kapsamında Bartın ili rekreasyon alanlarına ilişkin sadece Android mobil uygulaması ve web sitesi geliştirilmiştir. Bundan sonra yapılacak çalışmalarda uygulamanın diğer işletim sistemlerine de uygun hale getirilmesi önerilmektedir.
- Çalışma kapsamında uygulamaya yönelik veriler sadece anket yardımıyla toplanmış ve betimsel istatistik işlemlerinden yararlanılmıştır. Sonrasında yapılacak araştırmalar için uygulamanın etkililiğini ölçmek adına çeşitli ölçeklerin kullanılması ve çıkarımsal istatistik yöntemlerinden faydalanılması önerilmektedir.
- Bu çalışmanın sonuçlarına dayanarak başka şehirlere ait rekreasyon alanlarının tanıtılması amacıyla da mobil uygulamaların geliştirilmesi önerilmektedir.

6. ÇIKAR ÇATIŞMASI VE ETİK KURUL ONAY

Yazarlar, eğer varsa bu bölümde çıkar çatışmasına neden olabilecek her türlü maddi destek veya ilişkiyi beyan etmelidir.

Çıkar çatışması: Yazarlar tarafından çıkar çatışması olmadığı bildirilmiştir.

Finansal destek: Bu çalışma "TÜBİTAK 2209-A Üniversite Öğrencileri Araştırma Projeleri Destekleme Programı 2022 Yılı 1. Dönem Çağrısı" ile finansal destek almaya hak kazanan "Bartın İli Rekreasyon Alanlarının Tanıtımına Yönelik Mobil Uygulamanın Geliştirilmesi ve Kullanımı" başlıklı projeden üretilmiştir.

Etik Onayı: Makalede, ulusal ve uluslararası araştırma ve yayın etiğine uyulduğunu yazarlar beyan eder. Aksi bir durumun tespiti halinde **Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Dergisinin** hiçbir sorumluluğu olmayıp, tüm sorumluluk makale yazarlarına aittir.

Etik Kurul Onayı: Bu çalışma 23.11.2022 tarihli Bartın Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurul'u onayıyla hazırlanmıştır (Karar sayısı: E-23688910-050.01.04-2200125610 Oturum no: 27).

Bilgilendirilmiş Onam: Katılımcılardan bilgilendirilmiş onam alınmıştır.

7. KAYNAKÇA

- Akkuç, Ç. ve Yordam, S. (2021). Rekreasyon deneyimi, memnuniyet ve çevreye duyarlı davranış ilişkisi: horma kanyonu örneği. *Turizm Akademik Dergisi*, 8 (1), 15-28.
- Ayçiçek, C. N. (2019). *Beden eğitimi öğretmeni adaylarının serbest zaman aktivitelerine katılımını kolaylaştıran ve engelleyen faktörlerin belirlenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Trabzon Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Trabzon.
- Beşikçi, T. (2020). *Üniversite kampüslerinde rekreasyon uygulamalarının serbest zaman engelleri, kolaylaştırıcıları ve doyumu üzerine etkileri* (Doktora Tezi). Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Demirel, M. ve Harmandar, D. (2009). Üniversite öğrencilerinin rekreasyonel etkinliklere katılımlarında engel oluşturabilecek faktörlerin belirlenmesi. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 6(1), 838-846.
- Karadeniz, F., Müftüler, M. ve Gülbeyaz, K. (2019). Üniversite öğrencilerinin serbest zaman aktivitelerine yönelik tutum ve engellerinin incelenmesi (muğla sıtıkı koçman üniversitesi örneği). *Spor ve Rekreasyon Araştırmaları Dergisi*, 1(2), 21-36.
- Keskin, M., Akova, O. ve Öz, M. (2015). Turizm eğitimi alan öğrencilerin rekreasyonel etkinliklere katılımlarının önündeki engellerin belirlenmesine yönelik bir çalışma. *Journal of Recreation and Tourism Research*, 2(4), 37-45.
- Kuzu, A., Çankaya, S. ve Mısırlı, Z. A. (2011). Tasarım tabanlı araştırma ve öğrenme ortamlarının tasarımı ve geliştirilmesinde kullanımı. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 1(1), 19-35.
- Lakot, K. (2015). *Beden eğitimi öğretmeni adaylarında serbest zaman algısı ve engelleri* (Yüksek lisans tezi), Karadeniz Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Milli Eğitim Temel Kanunu (1973). Resmi Gazete. Yayımlı Tarihi: 24.06.1973. Sayısı: 14574. Numarası: 1739.
- Öter, A. (2008). *Bartın kent merkezi ve yakın çevresi rekreasyon alanlarının saptanması ve değerlendirilmesi üzerine bir araştırma* (Yüksek Lisans Tezi), Zonguldak Karaelmas Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Zonguldak.
- Özşaker, M. (2012). Gençlerin serbest zaman aktivitelerine katılmama nedenleri üzerine bir inceleme. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*, 14(1), 126-131.
- T. C. Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı (2019). Onbirinci Kalkınma Planı: 2019-2023, T. C. Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı Yayını, Ankara, https://www.sbb.gov.tr/wp-content/uploads/2021/12/On_Birinci_Kalkinma_Planı-2019-2023.pdf (Erişim Tarihi: 15.06.2022).
- Taştan, N. (2020). Her açıdan rekreasyon. İçinde C. Taşkın (Ed.), *Rekreasyon paradigması* (s. 1-32). Ankara: Gazi kitabevi.
- Tekin, A., Tekin G. ve Çalışır M. (2017). Rekreasyonel spor. İçinde S. Karaküçük, S. Kaya ve B.M. Akgül. (Editörler), *Rekreasyon bilimi 2* (s.3-37). Ankara: Gazi kitabevi.
- Tolukan, E. ve Yılmaz, B. (2014). Özel yetenekle ilgili bölümlerde okuyan öğrencilerin rekreasyonel aktivitelere katılımlarına engel olabilecek unsurların belirlenmesi. *International Journal of Sport Culture and Science*, 2(1), 525-539.

Wang, F. ve Hannafin, M. J. (2005). Design-based research and technology-enhanced learning environments. *Educational Technology Research and Development*, 53(4), 5-23.

Young, S.J., Ross, C.M. ve Barcelona, R.J. (2003). Perceived constraints by college students to participation in campus recreational sports programs. *Recreational Sports Journal*, 27(2), 47-62.