

Giriş

Dünyanın en değerli markaları arasında artık ilk sıraları teknoloji firmaları paylaşmaktadır. Ağır sanayi, petrol ya da gıda sektörü firmalarının önüne geçen bu firmalar, bizlere dünyada nasıl bir süreç yaşandığına dair ipuçları vermektedir. Gücünü sanayiden alan sanayi toplumundan sonra temel üretim ve güç faktörü “bilgi” olmuş ve “bilgi toplumu” olabilmek büyük önem kazanmıştır.

Temel Kavramlar

Bilgi her zaman önemli olmuştur ama günümüzde bilgiye ulaşmak, bilgi edinmek ve bilgi üretimine katılmak güncel bilgi ve iletişim teknolojilerinin sağladığı olanaklarla daha kolay hale gelmiştir. Yeni teknolojiler yardımıyla daha geniş çerçevede enformasyon kaynaklarına ulaşabiliyor ve daha fazla veriyi bilgisayarları kullanarak yorumlayabiliyoruz.

Çevrim içi ortamlarda gerçekleştirilen her eylem bir bilgi üretir. Küresel bilgisayar ağları içinde üretilen ve geleneksel veri tabanları ile düzenlenemeyecek büyüklükteki veri için Büyük Veri terimi kullanılmaktadır.

• Bir Zettabayt Ne Kadar Büyük

Bilgi teknolojilerini kullanarak ulaşabildiğimiz bilgi miktarının boyutlarını daha iyi anlamak için dijital enformasyon ölçü birimi olan bayt ve katlarının ne kadar veri taşıyabildiğini dair kitabımızın 5. sayfasında bulunan Tablo 1.1’i inceleyiniz ve günlük yaşam ile bağlantı kurunuz.

Veri, enformasyon, bilgi ve bilgelik kavramlarını bir piramit şeklinde ifade edersek en alt katmanda veri olmak üzere sırasıyla enformasyon, bilgi ve bilgelik gelecektir. Bu hiyerarşiye göre yer alan aşamalar temelden tepeye doğru:

- Veri: ”Gerçek”
- Enformasyon: ”Ne olduğunu bilme”
- Bilgi:” Nasılı bilme
- Bilgelik: ”Nedenini bilme”

şeklinde sıralanmıştır.

Veri, Enformasyon (Malumat), Bilgi ve Bilgelik (İrfan)

Veri ne kadar somut ise bilgelik o kadar soyut bir boyutta yer alır. Yani veriden bilgeliğe gittikçe kavramlar daha soyut bir hal alır.

Yeni teknolojiler enformasyona ulaşmayı daha kolay hale getirmektedir buna karşın, doğru ve güvenilir, yeterli enformasyona ulaşmak zordur.

Veri herhangi bir biçimde kullanılabilir ya da kullanılamaz halde bulunabilir, kendi başına bir anlamı yoktur. Yani veri, nesnelerin özelliklerini, olayları ve ilişkileri inceleyen sembollerdir.

Enformasyon(Malumat) verinin ilişkili bağlantılar sonucunda anlam kazanmış hâlidir denilebilir.

Bilgi,

Bilgi, bilen tarafından içselleştirildiği, tecrübe ve algıları tarafından şekillendirildiği için genellikle kişisel ve öznedir. Örtülü (kişisel) ve açık bilgi (sözle iletilip kodlanabilir) olmak üzere iki grupta incelenebilir.

Bilgelik (İrfan) ise ileriye görebilme ve sağlıklı değerlendirme ve karar verme konusunda bilgiyi nasıl kullanacağımıza ilişkin anlayış kazanma durumu olarak tanımlanabilir. Bilgelik keşfetme ve buluş aşamasıdır.

Veri, enformasyon, bilgi ve bilgelik konusunda kitabınızın 8.sayfasında yer alan Şekil 1.2’yi inceleyiniz.

Bilgi İşleme Modeli ve Bilgi İşleme Süreçleri

Yeni bilgiyi dışardan nasıl aldığımız, nasıl işlediğimiz, nasıl depoladığımız ve geri getirip kullandığımız gibi sorular bilgi işleme ile ilgilidir. İnsanlarda bilgi işleme sistemi yapısal ve bilişsel süreçler olmak üzere iki sistemden oluşmaktadır.

Algısal Bellek(Duyusal/Anlık Bellek)

Algısal bellek duyuusal bilginin çok kısa sürelerle işlendiği bellektir. Kapasitesi sınırsızdır ama bilginin kalış süresi sınırlıdır ve işlenmezse kaybolur. Algısal bellekte yalnızca dikkat edilen (bir anlamda süzülen) sınırlı sayıdaki bilgi kısa süreli belleğe aktarılır.

Kısa Süreli Bellek(İşler/Çalışan Bellek)

Kısa süreli bellek algısal bellekten aktarılan ve uzun süreli bellekten çağrılan bilgileri işlemek için kullanılır. Kısa süreli bellekte bilgiler belirli bir süre içinde sınırlı bir şekilde tutulur. Bilgideki benzerlikle ve ilişkiler, bilginin doğru kodlanması ve uzun süreli belleğe aktarılması için çok önemlidir.

Uzun Süreli Bellek

Uzun süreli belleğin diğerlerinin aksine kapasite veya süre sınırlaması yoktur. Bu bellek milyonlarca bilgi parçasını neredeyse sonsuza dek saklayabilir. Uzun süreli belleğe transfer edilirken kuvvetli ilişkiler, bağlantılar kurduğumuz yeni bilgiler daha kolay geri çağrılabilir, hatırlanabilir.

Uzun süreli bellek temel olarak öyküsel ve işlevsel olarak ikiye ayrılabilir. Öyküsel bellek (ne olduğunu bilmek) bilinçli bir şekilde geri çağrılabilen gerçekler ve etkinliklerin depolandığı bellektir. Öyküsel bellekte olaysal ve anlamsal olmak üzere iki boyutta incelenebilir.

Olaysal bellek tecrübelerimizi ve zaman kurgusu içinde gerçekleşen olayları depoladığımız bellektir. Anlamsal bellekte ise daha belirgin kalıplar şeklinde gerçekler, anlamlar ve dış dünyaya ait bilgi tutulur. Harflerin anlamları, kelimelerin tanımları, renklerin adlarını hatırlamak gibi.

Bilgisayarların Bileşenleri



Bilgi işleme süreçleri arasındaki ilişkiler için kitabımızda sayfa 10'da yeralan Şekil 1.4 bellek türleri ve bilgi işleme şemasını inceleyiniz.

Bu kitapta genel amaçlı bilgisayarlar üzerinde durulacaktır. Genel amaçlı bilgisayarlar farklı yazılımları çalıştırabilen, farklı amaçlarla kullanılabilen bilgisayarlardır. Yazılım bilgisayarların istenen işlemleri yerine getirmesini sağlayan komutlar bütünü olarak ifade edilebilir. Uygulama yazılımlarının bilgisayarda çalışabilmesi için bilgisayarda işletim sisteminin olması gerekir. İşletim sistemi bilgisayarı oluşturan parçaların (bellek, disk, ekran kartı,vb) uyumlu ve doğru bir şekilde çalışmasını sağlar.(Örneğin masaüstü bilgisayarlar için Windows, MAC,OS, Linux, cep telefonları için Android, iOS yazılımları)

Bilgisayarları sunucu, masaüstü ve taşınabilir olmak üzere üç kısımda inceleyebiliriz. Taşınabilir bilgisayarlara dizüstü bilgisayarlar, tablet bilgisayarlar ve akıllı cep telefonları örnek olarak verilebilir. Sunucu bilgisayarlar yüksek işlem gücüne sahiptirler. Genellikle çok sayıda kullanıcıya hizmet veren işlemlerde kullanılırlar. Masaüstü bilgisayarları genellikle ekran, kasa ve çevre birimlerinden oluşur. Kasada yeralan parçalar ise anakart, işlemci, bellek ve sabit disklerdir. Kasada yeralan bütün donanım anakart üzerinden iletişim kurar. İşlemci yuvası, RAM belleğin takılacağı yuva, ses, ekran ve video kartları için gerekli slotlar sayesinde bu donanımlar doğrudan anakarta takılabilirler. Sabit disk ve DVD-ROM gibi aygıtların veri kabloları anakarta bağlıdır fakat bu cihazlar doğrudan anakarta takılı değildir.

Verinin çoğunun işlendiği donanım işlemcidir gücü arttıkça bilgisayar daha hızlı çalışır. İşlemci bilgisayarın beyni olarak düşünülebilir. İşlemcinin gücü arttıkça bilgisayar daha hızlı çalışır. Bilgisayar yazılımın yönergeleri işlemci tarafından yerine getirilir. Bunlar aritmetik, mantıksal, kontrol ve girdi/çıkış yönergeleri/komutları olabilir.

Ram(Random Access Memory/ Rastgele Erişimli Bellek) elektrik akımı olduğu sürece veriyi üzerinde tutan bellek birimidir, yetersiz olması durumunda bilgisayarın performansı düşer. Ram miktarı anakart üzerindeki yuvalara yeni RAM modülleri eklenerek artırılabilir.

Rom (Read Only Memory /Sadece Okunabilir Bellek)bilgisayar ilk açıldığında çalışması için gerekli bilgileri üzerinde barındıran bellektir. ROM bilgisayar ilk açılırken donanımı test etmek, bütün komutları kontrol etmek ve işletim sistemini başlatmak olarak açıklanabilir.

Bilgisayar yazılımları genellikle sabit diske (harddisk)kurulur. Kalıcı olarak saklanması istenen veri sabit diske kaydedilebilir. Sabit disk manyetik disklerden oluşur ve büyük miktarda veriyi barındırabilir.

Bilgisayara veri girilmesi için kullanılan bütün donanımlara girdi birimi adı verilir.(Klavye, tarayıcı ve mikrofon gibi)

Depolama birimleri ise, bilgisayarda işlenen sayısal verinin (resim, video, ses vb)kalıcı olarak saklanabildiği birimlerdir.

Bilgi İşleme ve Teknoloji

Bilginin toplanmasında, işlenmesinde, depolanmasında, bir yerden bir yere iletilmesinde ve kullanıcıların hizmetine sunulmasında yararlanılan bütün teknolojiler, bilgi işlemek için kullandığımız bütün maddi cihazlar ve kavramsal araçlar bilgi teknolojileri olarak adlandırılabilir. Bilgi işleme süreçleri yedi başlık altında toplanabilir.

Toplama, Düzenleme, Analiz, Kaydetme ve Geri Çağırma, İşleme, Aktarma ve Alma ve Gösterim.

a. Toplama(Collecting)

Bilgi işleme sürecinin ilk basamağıdır ve bu süreç hangi veriye ihtiyaç duyulduğuyula nereden ve nasıl alınacağını içerir.(örn; markette ürünlerin barkodlarının okutulması) toplama için farklı donanımlar kullanılabilir.(tarayıcı, dijital kamera, mikrofon vs)

Toplama süreci için farklı donanımlar kullanılabilir. Bu donanımlara tarayıcı ve dijital kameralar, mikrofon ve sayaçlar örnek verilebilir.

Bu süreçte kullanılacak yazılımlara en iyi örnek internettir. İnternette çok sayıda veri kaynağı bulunur.

b. Organize Etme

Bu aşama diğer bilgi işleme süreçlerine hazırlık aşamasıdır. Veri üzerinde değişiklik yapılmadan nasıl tanzim edileceği ve gösterileceği belirtilir.

c. Analiz

Orijinal verinin değiştirilmeden kullanılabilir veri haline getirildiği aşamadır. Verinin seçilmesi, sıralanması ve karşılaştırması gibi süreçleri içerir.

d. Kaydetme ve Geri Çağırma

Veri farklı formatlarda İnternet üzerinden ya da kayıtlı bir ortamda internet'e bağlanmadan kaydedilebilir ya da kayıttan geri alınabilir. Kayıt için bilgisayara doğrudan bağlı bir donanım kullanılabileceği gibi ağ üzerinden (internet/bulut) kayıt ve geri çağırma gerçekleştirilir.

e. İşleme

Bu aşamada önceki veri güncellenerek değiştirilir.

f. Aktarma ve Alma

Veri ve bilginin bilgi sistemi içinde ve bilgi sistemleri arasında aktarılmasıdır. Bu süreç, gönderici, ortam ve alıcı olmak üzere üç ana aşamadan oluşur.

g. Gösterim

Bilgi sisteminden bilginin çıktısının alınması sürecidir. Bu süreçte çıktıda bilginin nasıl sunulacağına ilişkin bazı kararlar alınır. Gösterim aşamasında bilgisayar ekranı, yazıcı ya da hoparlör gibi bir çıktı cihazına ihtiyaç duyulur.

Sosyal Hayatta Teknoloji

İnsanlık tarihi avcı-toplayıcı, tarım, sanayici ve bilgi toplumu olmak üzere dört farklı aşamada incelenebilir.

İnsanların teknolojiyi kullanmaları doğal kaynakları basit araçlara dönüştürmeleriyle başlamıştır diyebiliriz. Bilgi toplumu öncesinde zenginliğin kaynağı kişisel yetenek, toprak, enerji kaynakları ve sanayi olurken bilgi toplumunda zenginliğin kaynağı bilgidir. Bilgi toplumunda bilgi potansiyel güçtür.

Teknolojik gelişmelerin yakın gelecekteki olası etkileri için 3 boyutlu yazıcılardan bahsedilebilir. Bilgisayarda tasarlanan nesnelere üç boyutlu olarak farklı malzemeler kullanılarak yazdırılabilmektedir. 3 boyutlu yazıcılar ile sadece mekanik parçalar değil deri, kemik, kalp dokusu, böbrek, kulak gibi organlar da yazılabilmektedir.

Bilgi işlemek için kullanılan teknolojiler daha önce işlenemeyen boyutta verinin işlenmesini mümkün kılmıştır.

Mobil cihazlar veriye ulaşmayı, üretmeyi ve paylaşmayı zaman ve mekandan bağımsız hale getirmiştir.

Bilgi ve teknoloji geliştikçe dünyayı algılayışımız da ve bu teknolojilerden beklentilerimiz de değişmiştir. Artık dünyada, bilgi toplumu üyesi olabilmek için bilgi teknolojilerini en verimli şekilde kullanmalıyız.

Sözcük İşlemcilerin Gelişimi

İlk olarak 1960'lı yılların başlarında geliştirilen ve yaygınlaşan daktilo makineleri yüzyıldan uzun bir süre devlet daireleri ve ofislerde resmî mektuplar ve evraklarda kalıcı ve okunaklı metinler oluşturmak amacıyla kullanılmıştır. Kişisel bilgisayarlar ve yazıcıların yaygınlaşmasıyla önce iş yerlerinden başlayarak zamanla toplumun geneli tarafından kalıcı yazıları yazma, düzenleme, biçimlendirme ve bastırma işlemleri “sözcük işlemci” adı verilen yazılımlarla gerçekleştirilmeye başlanmıştır. Sözcük işlemciler günümüzde yazı yazan herkesin vazgeçilmez araçlarından birisi hâline gelmiştir.

“Sözcük İşlemci” terimi de ilk kez 1960'larda geliştirilen ve sadece bir satırlık metin üzerinde işlem yapma olanağı sağlayan elektrikli daktilolar döneminde ortaya atılmıştır. 1970'lerde düşük kapasiteli ev bilgisayarları, 1980'lerde de kişisel bilgisayarlar metin düzenleyicisi ve sözcük işlemci yazılımların geliştirilmesini sağlamıştır. 1990'larda grafik kullanıcı arayüzlerinin yaygınlaşmasıyla bilgisayar kullanımı ve sözcük işlemcilerin kullanımı kolaylaşmıştır. 2000'lerde blog, wiki, sosyal medya, belge paylaşım siteleri ve benzeri Web 2.0 uygulamalarıyla kullanıcılar web üzerinde zengin metin biçimli içerikler oluşturabilmişlerdir.

Güncel Sözcük İşlemciler

Günümüzde masaüstü ve dizüstü bilgisayarlarda, tabletlerde ve akıllı telefonlarda ücretli ya da ücretsiz, önceden yüklü ya da mağazalardan indirilebilir metin düzenleyici ve sözcük işlemciler bulunmaktadır.

Windows işletim sisteminde düz metin dosyaları düzenlemek için NotePad, zengin metin biçimli dosyaları düzenlemek için WordPad uygulamaları ücretsiz olarak bulunmaktadır. MacOS işletim sisteminde ise TextEdit uygulaması hem düz metin hem de zengin metin biçimli dosya oluşturmak için işletim sistemiyle birlikte gelmektedir.

Ayrıca bulut üzerinde bir hizmet olarak çalışan Word Online ve Google Docs gibi çevrim içi sözcük işlemlerin kullanımı da yaygınlaşmaktadır.

Karakter, Sözcük ve Paragraf Düzenleme

Bir sözcük işlemcide en temel işlemler karakterler üzerinde gerçekleştirilir. Klavyeler sözcük işlemcilerde belge içerisinde gezinebilmek ve karakterleri düzenleyebilmek için özel tuşlar barındırırlar. Bir harfe aynı anda “Shift” tuşu ile basarak büyük harf yazılabilmekte, “CapsLock” tuşu ile klavye büyük harfe kilitlenebilmektedir. Hatalı bir karakter yazıldığında, “Backspace” tuşu ile imlecin solundaki karakter silinebilmekte, “Delete” tuşu ile imlecin sağındaki karakter silinebilmektedir. “Home” tuşu imleci aynı satırda satır başına, “End” tuşu satır sonuna getirmektedir. “Page Up” ile bir önceki sayfaya, “Page Down” ile bir sonraki sayfaya geçilir. Sağ, sol, aşağı ve yukarı yön tuşlarıyla imleç sağa, sola, yukarıya ve aşağıya hareket

ettirilebilir. Bu tuşlara “Ctrl” tuşuyla birlikte basılarak daha hızlı hareket etmek mümkündür.

Belge üzerinde “seçme” işlemi, fare ile seçilecek bölgenin başına gelerek ve farenin sol tuşuna basılı tutarak, fareyi seçilecek bölgenin sonuna kadar sürüklemekle ya da klavyede hareket tuşlarının “Shift” tuşuyla birlikte kullanılmasıyla gerçekleştirilebilir.

Karakterlerle sözcükler, sözcüklerle cümleler, cümlelerle paragraflar oluşturulur. Belgede seçili bir metin parçası üzerinde yazı tipi, yazı stili, yazı boyu, yazı efekti, yazı rengi, zemin rengi, vurgu ve kenarlık belirlenebilir. Paragraflar üzerinde sayfaya hizalama, girintileme, maddeleme ve numaralama, satır ve paragraf arası büyüklüğünü değiştirme işlemleri gerçekleştirilebilir.

Sözcük işlemcide karakter, sözcük, paragraf ya da sayfa düzenlerken oluşan hatalı bir işlem farkedildiğinde “Geri Al”(Ctrl+Z) tuşu ile bu işlemin öncesine dönülerek yapılan hata giderilebilir.

Sözcük işlemcilerde hatasız yazmak için “Yazım denetleme” işlevi kullanılmalıdır. Bu işlev Word belgelerinde “GÖZDEN GEÇİR” sekmesindeki seçeneklerle otomatik olarak gerçekleştirilir. Belgelerin kolay düzenlenmesine olanak sağlayan diğer kolaylaştırıcılara “Eş Anlamlılar”, “Çevir” ve “Biçim Boyacı” örnek olarak verilebilir.

Belgelere Eklenebilir Öğeler

Bir belgede metnin yanı sıra metin aralarına resim, tablo, grafik, şekil, akıllı şekil, sanatsal yazı, denklem, metin kutusu ve video gibi öğeler yerleştirilebilir.

Word uygulamasında “EKLE” sekmesi ve Writer ekranında “Ekle” araç çubuğu ve “Ekle” menüsü belgeye öğeler eklemek için kullanılan düğmeleri barındırırlar.

Writer yazılımında belgelere eklenebilecek öğeler arasında resimler, tablolar, çizelgeler (grafikler), çizimler (şekiller), yazı sanatı (sanatsal yazılar), videolar ve formüller (denklemler) bulunmaktadır. Word uygulamasında ek olarak akıllı çizimlere, ekran görüntüsü kırpmaya ve metin kutularına yer verilmektedir. Ayrıca ofis takımı içerisindeki PowerPoint ve Excel gibi diğer uygulamalara ait içerikler birer nesne olarak sözcük işlem belgelerine eklenebilmektedir. Resim ve video dışındaki öğeleri sözcük işlemci uygulamalarının içerisinde karşı gelen araçlarla oluşturmak ve düzenlemek mümkündür. Bu şekilde oluşturulan öğeler gerektiğinde kopyalanarak ve diğer ofis uygulamalarına yapıştırılarak kullanılabilir. Öğeleri metin içerisine metinle birlikte gelecek biçimde yerleştirmek ya da sayfaya sabit bir biçimde yerleştirmek mümkündür. Word belgesine eklenmiş herhangi bir öğeye çift tıklanarak öğeyi düzenlemeye başlanabilir. Bu durumda ilgili öğeye ait araç gruplarını içeren şerit sekmeleri görünür hâle gelir. Öğeyle düzenleme işlemi bittiğinde ilgili şerit sekmesi ekrandan kalkar. Eklenen öğeleri metin içerisinde herhangi bir yere yerleştirmek için sürüklemek yeterlidir.

Kısaca kullanıcılar belgelere eklenebilecek öğelere sözcük işlemci içerisinde erişebilir, resim ve video dışındaki öğeleri sözcük işlemci içerisinde oluşturabilir ya da düzenleyebilir. Ayrıca bu öğeleri gruplandırabilir ve öne-arkaya kaydırabilir.

Sayfa Düzenleme İşlemleri

Sözcük işlemcilerde sayfa düzenlemesi genellikle sayfanın boyutunun, yönünün, kenar boşluklarının, sütun sayısının belirlenmesiyle gerçekleştirilir. Sözcük işlemcilerde kullanıcı yeni bir boş belge oluşturduğunda uygulama varsayılan sayfa düzenine uygun olarak hazırlanmış bir sayfa getirecektir. Sayfa boyutu varsayılan olarak A4 (21 cm X 29,7 cm) büyüklüğündedir. Sayfanın yönü “Dikey”; sütun sayısı “Bir” olarak belirlenecektir. Kenar boşlukları ise varsayılan olarak Normal (Üst, Alt, Sağ ve Sol kenar boşluklarının hepsi Word uygulamasında 2,5 cm, Writer uygulamasında ise 2 cm ayarıyla gelecektir.

Sözcük işlemcilerle sadece raporlar ve ödevler değil, broşürler, el ilanları, bültenler kartvizitler, adres etiketleri gibi çok çeşitli belge oluşturulabilir. Bu değişik belge türlerinin tasarımı esnasında farklı sayfa büyüklüğü, sayfa yönü, sütun sayısı ve kenar boşluklarının kullanımı gerekir.

Sayfa düzeni belirlendikten sonra oluşturulacak belgenin gereksinimlerine göre sayfalarda alt bilgi, üst bilgi, kenarlık, filigran ve sayfa rengi öğeleri belirlenebilir. Sayfaya üstbilgi ya da altbilgi eklemek bilgi ve Altbilgi” grubundaki açılır listeler, Writer uygulamasında ise “Ekle” menüsündeki “Altbilgi” ve “Üstbilgi” düğmeleri kullanılır.

Sözcük işlemcilerde sayfaların üst ve alt bilgi bölümlerine eklenebilecek alanlar genellikle sayfa numarası, sayfa sayısı, tarih, saat, belgeye ait bilgiler (yazar, dosya adı, dosya yolu, belge başlığı) ve resimler olabilmektedir.

Bazı resmî belgelerde sayfaların zeminine filigran yerleştirilmesi gerekebilir. Genellikle belge kopyalandığında nereden kopyalandığının belirlenmesini sağlayacak biçimde kurum adı ve bilgileri filigrana yerleştirilir. Gizli ve kopyalanmaması gereken belgelerde de “Gizli” ve “Kopyalamayın” ibareleri filigran olarak kullanılmaktadır.

Belge Düzenleme İşlemleri

Sözcük işlemcilerde temel dosyalama işlemleri arasında yeni bir boş belge dosyası oluşturma, varolan bir belge dosyasını açma, üzerinde çalışılan belgeyi kaydetme, belgeyi farklı isimle kaydetme, belgeyi yazıcıya yazdırma, belgeleri başkalarıyla paylaşma ve belgeyi başka dosya formatlarında dışarıya aktarma işlemleri bulunur. Bu işlemlere Word uygulamasında “DOSYA” sekmesiyle Writer uygulamasında ise “Dosya” menüsünden erişilir. Her sözcük işlemci uygulaması varsayılan olarak kendisine ait dosya biçimini tercih eder. Örneğin Word uygulaması varsayılan olarak “.docx” dosya uzantısına

sahip dosya oluştururken Writer uygulaması “.odt” uzantısına sahip dosya oluşturur.

Belgeler genellikle bilgisayarın sabit diskine kaydedilirler. Günümüzde bulut saklama hizmetlerinin yaygınlaşmasıyla belgeler artık OneDrive, Google Drive ve Drop-box gibi bulut ortamlarına saklanmaktadır. Böylece aynı belgelere, taşımaya gerek kalmadan, başka bilgisayarlardan tekrar erişmek kolaylaşmaktadır.

Belgenin farklı bir formatta kaydedilmesine “dışarı aktarma” adı verilir. Belgeler dijital ortamda dağıtılmak amacıyla yaygın olarak PDF formatına aktarılırlar. PDF belgeleri genellikle sadece okunmak ve yazdırılmak amacıyla kullanılırlar. Belgenin özellikle orijinal yapısının korunması istendiğinde PDF tercih edilir. Belgenin web sayfası biçiminde dışarı aktarılması da mümkündür. Böylece Word ya da Writer belgesinden İnternet ortamında yayımlanabilir HTML belgesi elde edilir.

Okuyucunun belgenin istediği bölümüne kolayca erişimini sağlamak amacıyla başlıklar oluşturulabilir. Word uygulamasında belge içerisinde yeni başlık belirledikçe ekranın solundaki “Gezinti” bölmesinin “BAŞLIKLAR” sekmesinde belgedeki başlıklar hiyerarşik olarak görüntülenecektir. Kullanıcı bu sekmedeki herhangi bir başlığa tıklayarak belgede başlığın bulunduğu sayfaya geçiş yapabilir.

Bir belgeye “İçindekiler Tablosu” eklendikten sonra başlıkların bulunduğu sayfa numaraları değiştiğinde Word uygulamasında “BAŞVURULAR” sekmesinde “Tabloyu Güncelleştir” düğmesine; Writer uygulamasında içindekiler tablosu üzerindeyken bağ- lam menüsündeki “Dizini/Tabloyu Güncelle” seçeneğine tıklanmalıdır.

Word uygulamasında belgeye dipnot eklemek için belge içinde dipnot numarası eklenecek yere konumlanılır ve “BAŞVURULAR” sekmesindeki “Dipnot Ekle” düğmesine tıklanır. Seçili bir resim ya da tabloya Resim Yazısı ya da Tablo Yazısı eklemek amacıyla “Resim Yazısı Ekle” düğmesi kullanılır. Açılan “Resim Yazısı” iletişim kutusundaki “Etiket:” seçenekleri arasında Denklem, Şekil ve Tablo bulunmaktadır.

Writer uygulamasında dipnot eklemek için belge içinde dipnot numarası eklenecek yere konumlanılır ve “Ekle” menüsünde “Dipnot/Sonnot...” seçeneği kullanılır. Resim ve Tabloya başlık eklemek için öge seçildikten sonra bağlam menüsünde “Başlık” seçeneğinden kategori seçilir ve başlık metni girilir. Bir belgedeki tüm tablolara ve şekillere resim yazısı eklendiğinde, belgeye İçindekiler Tablosu gibi sayfa numaralarının otomatik olarak güncellendiği Şekiller Listesi ve Tablolar Listesi eklemek mümkündür.

Belgeye eklenebilen öğelerden biri de dizindir. Word uygulamasında belge içerisinde dizinlenmesi istenen bir sözcük seçilip “Girdiyi İşaretle” ile dizin girdisi olarak tanımlanırsa “Dizin Ekle” ile belge sonuna eklenecek bir dizin listesinde, belge içerisinde yer aldığı sayfaların

numaralarıyla birlikte bu sözcük görüntülenir. Daha sonra başka sözcükler de dizine girdi olarak eklenebilir ve dizin güncellendiğinde listede yer alırlar.

Akademik belgelerde sık yer verilen diğer yayımlardan yapılan alıntılar ve bu yayınların listesini oluşturan kaynakçadır. Bu amaçla Word uygulamasında hazırlanan bir belgede kullanılan kaynaklar “BAŞVURULAR” sekmesinde “Yeni Kaynak Ekle...” ile tek tek tanımlanır ve belge içerisinde bu kaynaklara yapılan başvurular ilgili yerlere “Alıntı Ekle” ile eklenir. Son olarak belge sonuna “Kaynakça” açılır listesinden istenilen biçimde bir kaynakça eklenir.

Kitap ve rapor gibi uzun belgelerin bir kapak sayfasının bulunması dosyaların ve dökümlerinin birbirinden kolayca ayırt edilmesini sağlayacaktır. Word uygulamasında bu amaçla “EKLE” sekmesinde “Kapak Sayfası” düğmesine tıkladığı zaman listelenen hazır kapaklardan biri seçilebilir. Hazır kapaklarda belge, yazar ve şirket adı gibi alanlara yer verilmektedir.

Hazır tema seçimi ile bir belgede kullanılan tüm stillerin birbiriyle tutarlı bir şekilde topluca değiştirilmesi mümkündür. Böylece kullanıcı belgenin niteliğine ve hedef kitlesine daha uygun bir tasarım seçebilir. Bir tema seçildikten sonra renk kümesi, gövde ve başlıklar için kullanılan yazı tipi, paragraf aralığı ve efektlerde gerçekleştirilen değişikliklerle oluşturulan yeni temayı “Geçerli Temayı Kaydet” ile kaydederek daha sonra tekrar kullanmak mümkündür.

Tez, makale ve bildiri gibi akademik belgelerde yazım kuralları ayrıntılı olarak belirlenmiştir ve yazarın bu kuralları uygulaması istenir. Eğer hazır stiller uygulanması istenen yazım kurallarına uygun değilse, kullanıcılar kendi stillerini oluşturabilir, bütün belgeye uygulayabilir ve bu stil kümelerini kaydedebilirler.

Sözcük işlemciler kullanıcıların üretkenliğini artırmak amacıyla etkili ve görsel açıdan tutarlı belgeler oluşturmak için hazır şablonlar barındırırlar. Örneğin Word uygulaması çok sayıda hazır şablonla gelir ve ayrıca Microsoft Office sitesinden yeni şablonlar da indirmek ve kullanmak mümkündür. Sık yararlanılan sözcük işlemci şablonları arasında öz geçmişler, takvimler, kartvizitler, broşürler, iş formları, zarflar, sertifikalar, gazeteler, bültenler, etiketler, yıllık raporlar, davetiyeler, iş mektupları, dilekçeler, el ilanları, faks kapakları, CD/DVD etiketleri, planlayıcılar vb. yer almaktadır. Bir şablonu indirdikten ve içeriğini düzenledikten sonra “TASARIM” sekmesindeki “Temalar”, “Yazı Tipleri” ve “Renkler” düğmeleri yardımıyla görünümünü değiştirmeniz mümkündür. “Temalar”, belgede tutarlı bir genel görünüm oluşturmak için benzersiz bir renk, yazı tipi ve efekt kümesini içerirler. “Renkler” ile belgedeki tema renklerine farklı bir renk paleti uygulanabilir. “Yazı Tipleri” ile metnin tümünde kullanılan “gövde” ve “başlık” yazı tipleri topluca değiştirilebilir.

Ekip çalışmalarında bir belge üzerinde birden fazla kişinin çalışması gerekebilir. “GÖZDEN GEÇİR” şerit sekmesindeki “Açıklamalar”, “İzleme” ve “Değişiklikler” gruplarındaki araçlar belge üzerinde birden fazla kişinin yaptığı değişikliklerin izlenmesini sağlar.

Belge üzerinde çalışan yazarlar “Yeni Açıklama” düğmesiyle belge üzerindeki herhangi bir konuma kendilerine ait bir açıklama ekleyebilirler. Belgeye erişen diğer yazarlar bu açıklamayı kimin yaptığını görebilirler.

“Değişiklikleri İzle” seçeneği ile yazarların hangi satırlarda değişiklikler yaptığını, bu değişikliklerin neler olduğunu ve ne zaman yapıldığına dair verileri görüntüleyebilirler.

Belgeyi oluşturan yazar daha sonra diğer yazarların gerçekleştirdiği değişiklikleri gözden geçirerek bu değişiklikleri “Değişiklikler” grubundaki düğmelerle kabul edebilir ya da ret edebilir. Birlikte çalışma işlemi eğer OneDrive üzerindeki bir belgede Word Online ile gerçekleştiriliyorsa yazarlar belge üzerinde aynı anda çalışabilirler. Bir belge üzerinde yazarların aynı anda çalışabilmesi Google Drive üzerindeki bir belgenin Google Docs ile düzenlenmesiyle de sağlanabilir.

Yazımı ve biçimlendirmesi tamamlanan bir belgenin başkalarınınca değiştirilmemesi için önlemler almak mümkündür. Örneğin Word uygulaması “DOSYA” şerit sekmesindeki “Belgeyi Korum” düğmesindeki seçenekler ile belge salt okunur hâle getirilebilir, parola ile şifrelenebilir, düzenleme ve erişim olanakları kısıtlanabilir, belgeye dijital imza eklenerek bütünlüğü sağlanabilir.



BİL101U-TEMEL BİLGİ TEKNOLOJİLERİ

Ünite 3: Sunum Teknolojileri



Etkili Sunumun Adımları

Sunum, birden fazla iletişim kanalının kullanıldığı bilgi aktarma ve paylaşım aracıdır. Sunumlar;

- Bir konu hakkında bilgi vermek,
- Bir konuyu açıklamak,
- Bir ürün veya hizmet tanıtımını yapmak,
- Katılımcıları bir yolu izlemeye ikna etmek

vb. amaçlarla hazırlanabilir.

Günümüz eğitim ve iş yaşamında sunumlardan yararlanmak vazgeçilmez hale gelmiştir. Sunumlarda görsel ve işitsel malzemeler kullanılarak;

- Sunumun anlaşılabilirliği kolaylaştırılmış,
- Hafızalarda yer edinmesi sağlanmış,
- Konuşmacıya büyük ölçüde yardımcı olunmuş

olacaktır.

Başarılı bir sunum için en önemli adım **hazırlanma** aşamasıdır. Hazırlanma aşamasında;

- sunum yapma amacı, sunumun süresi belirlenir,
- katılımcılar hakkında bilgi toplanır (yaş, cinsiyet, eğitim durumu, deneyim...),
- katılımcıların gereksinim ve sunudan beklentileri göz önünde bulundurulur,
- katılımcılardan gelebilecek sorulara karşı hazırlık yapılır.
- sunumu etkili kılacak görsel malzemelerin seçimi yapılır,
- sunum yapılacak mekânın incelenmesi (ışık, havalandırma vb.), oturma düzeninin ve aksesuarların gözden geçirilmesi sağlanır,
- sunum aşamalarının planlanması

gibi işlemler gerçekleştirilir.

Araştırmalar, insanların görsel, işitsel ve kinestetik öğrenme tarzlarına sahip olduğunu ortaya koymuştur:

- **Görsel öğrenme tarzına sahip olanlar:** bilgiyi resim, çizim, grafik, tablo ve yazılarla daha kolay kazanır.
- **İşitsel öğrenme tarzına sahip olanlar:** bilgileri dinleyerek diğerleriyle tartışmayı, onları dinleyerek onlara yardımcı olmayı tercih eder.
- **Kinestetik öğrenme tarzına sahip olanlar ise** bilgiyi aktif katılım yoluyla elde etmeyi tercih ederler.

Sunumdan önce bir prova yapılması, sunucunun zamanı, sunum hızını, ses tonunu ayarlaması açısından önemlidir.

Aktarma aşaması, sunucunun konuyla ilgili bilgi ve deneyiminin yanında kişisel özelliklerinin de ön plana çıktığı aşamadır. Sunum yapan kişinin katılımcılarda oluşturduğu ilk etki çok önemlidir.

Sunum yapan kişinin;

- Vermek istediği mesajı basit ve net bir şekilde; en fazla 10-15 kelimedenden oluşan kısa cümlelerle ve etken fiiller kullanarak vermesi,
- Herkes tarafından anlaşılması güç jargon ve klişelerden uzak durması,
- Genel ifadeler yerine somut örnekler vererek net ifadeler kullanması,
- Sözcükleri isabetli seçmesi,
- Çok bilinenen az bilinene doğru ilerlemesi,
- Mizahi öğelere yer vermesi,

anlaşılmayı kolaylaştırır ve sunuyu akıcı kılar.

Sunum sırasında diyagramlar, tablo/haritalar, istatistikler/ölçümler, resimler, posterler/resim kartları, filmlerden kesitler/müzik gibi anlatımı güçlendirecek öğelerin kullanımı sunumun amacına ulaşmasına yardımcı olur.

Sunumlarda aktarma süresinin en fazla 20 dakikayla sınırlandırılmasında fayda vardır.

Kapanışta, sunumda anlatılanların en önemli noktalarını içeren kısa bir özet yapılır. Dinleyenlere katılımları için teşekkür edilmesi ve mutlaka bir soru-cevap bölümüne yer verilmesi, etkileşimin sağlanması ve sunumla verilmek istenen mesajın pekiştirilmesi açısından önemlidir.

Sunumlarda Yapılan Bazı Hatalar

Sunumlarda, sunumu yapan kişiden ve hazırlanan sunum materyalinden kaynaklanan, katılımcıları olumsuz etkileyen bazı hatalar söz konusu olabilmektedir:

- Sunumda çok sayıda slayda yer vermek
- Slaytlarda yazılanları aynen tekrarlamak
- Kolay okunmayan görsel malzeme kullanmak
- Görsel malzemeyi çok fazla yazılı metinle, resimlerle veya çok farklı renklerle doldurmak
- Sunucunun dinleyicilere sırtını dönmesi
- Sunucunun çok hızlı, çok yavaş ya da okuma biçiminde monoton bir şekilde konuşması
- Sunucunun, sunum boyunca kartlar üzerindeki notlardan okuması



- Sunuda fazla sayıda ve farklı seviyelerde yazı kullanılması
- Farklı büyüklüklerde yazı puntosu kullanılması
- Okumayı zorlaştıran koyu renk fon kullanılması
- Sunuda çok fazla bilgi, renk ve görsel kullanılması
- Yazıların altı çizili kullanılması

Sık Kullanılan Sunum Teknolojileri

Eğitim ya da ticari amaçlı geliştirilen birçok sunum aracı vardır. Bunlardan birkaçı şunlardır:

- Microsoft PowerPoint
- Prezi
- Google Sunu
- VoiceThread
- SlideShare
- Popplet

Microsoft PowerPoint önceden belirlenmiş bir konuyu belirli bir gruba yazılı, görsel, işitsel ve görsel-işitsel öğeler yoluyla tanıtmak, öğretmek, bilgilendirmek, ikna etmek ya da açıklama yapmak maksadıyla kullanılan, etkili iletişim sağlamada kullanılabilen bir sunum programıdır ve;

- PowerPoint dosyalarının uzantısı PPTX'dir.
- PowerPoint dosyalarına SUNU adı verilir.
- PowerPoint programındaki her bir ekrana SLAYT denir.

Microsoft PowerPoint sunum programının nasıl başlatılacağı, temel bölümlerinin hangi işlemlere sahip olduğu ve nasıl kullanılabileceğine yönelik bilgiler, ders kitabınızın 52-59. sayfaları arasında ekran resimleriyle birlikte açıklanmaktadır.

Prezi ise çevrim içi olarak; <http://www.prezi.com> web adresi üzerinde çalıştırılabilen, sunumlara görsellik kazandırarak ilgi çekici slaytlar oluşturmayı sağlayan bir sunum programıdır.

Prezi, kullanıcılara şu olanakları sunar:

- Sunumların çevrim içi ortamda saklanması
- İstendiğinde sunum üzerinden değişiklik yapılması
- Başka kullanıcılarla aynı sunum üzerinde birlikte çalışılması
- Daha önceden hazırlanmış sunumların bilgisayara indirilebilmesi

Prezinin çeşitli kullanımları söz konusudur. Bu kullanım türlerinden, sunum programının işlevlerinden ve nasıl

sunum hazırlanabileceğinden, ders kitabınızın 60-65. sayfaları arasında ekran resimleriyle birlikte söz edilmektedir. Bu ekran resimlerini inceleyiniz.

Hesap Tabloları ve Yazılımlar

Hesap tablosu kullanıcıların verilerini tablo yapısında organize ederek veriler üzerinde hesaplama, analiz ve raporlama yapmalarını sağlayan genel amaçlı uygulama yazılımlarıdır. İlk kez 1961 yılında bir muhasebe hesap tablosu ana bilgisayar üzerinde programlanarak tablo olarak gösterilmiştir. 1978'lere gelindiğinde artık kullanıcıların tamsayı girişi yapabildiği 5 sütun ve 20 satırdan oluşan elektronik tablolar kullanılmaya başlanmıştır. Bugün kullandığımız hesap tabloları sadece muhasebe için değil bireysel ve iş ihtiyaçlarını karşılamak için oldukça gelişmiş yazılımlardır.

Hesap tablosu yazılımları verileri satır ve sütunlardan oluşan hücreler şeklinde organize ederler. Hesap tablosunda hücrelere erişim için iki boyutlu matrisin referans sistemine benzer bir yapıda sütunlar harf, satırlar ise rakam ile kodlanır. Örneğin "A2" adresi bir hesap tablosunun ilk sütununun ikinci satırındaki hücreyi ifade eder. Böylece hücrelerde yer alan verilerden hesap yapılabilecek etkin bir referans sistemi oluşturulur. Hesap tablolarında üzerinde işlem yapılan hücre ya da hücrelerin seçili olması gerekmektedir. Bu nedenle aktif hücre ve aktif sayfa kavramları kullanılmaktadır.

Bireysel ihtiyaçlar ve iş hayatında yoğun olarak kullanılan hesap tabloları form tasarlamada, nesnelerin listesini hazırlamakta, finans ve muhasebe işlemlerinde, basit istatistiksel analizlerde faydalanılan uygulama yazılımlarıdır. Hesap tabloları kolay ve hızlı kullanım özellikleri ile hesaplama, özetleme, sıralama, analiz, görselleştirilme amacıyla yaygın olarak kullanılmaktadır.

Hesap tablosu yazılımlarını işleyiş açısından çevrim içi uygulamalar ve masaüstü uygulamalar olarak sınıflandırabiliriz. Google e-tablolar, Microsoft Office 365 Excel uygulamaları web tarayıcı üzerinde herhangi bir uygulama kurmadan ve içeriğin ilgili bulut depolama alanında saklandığı yeni nesil hesap tablolarına örnek verilebilir. Masaüstü hesap tabloları yazılımlarının en yaygın kullanılan ve bilinen örnekleri olarak Microsoft Excel, OpenOffice Calc, Numbers, Libre-Office Calc ve Lotus 1-2-3 yazılımlarıdır.

Tabloların Oluşturulması ve Düzenlenmesi

Hesap tablolarının temel yapı taşı hücrelerdir. Hücreler metin ve sayısal olmak üzere iki tür veri içerirler. Bir hesap tablosuna veri girişi sadece klavye kullanılarak yapılmaz. Bazen diğer programlardan kopyala-yapıştır işlemi ile bazen de dış veri kaynaklarından veri alınarak yapılabilmektedir. Dış veri kaynaklardan veri almak bir hesap tablosu yazılımının en önemli özelliklerinden biridir. Bunun nedeni günümüzdeki birçok bilgi sisteminde oluşan verilerin veri tabanlarında, web sayfalarında ve metin dosyalarında bulunmasıdır.

Hesap tablolarının önemli özelliklerinden biri de hücrelerinde sakladıkları verilerin farklı biçimlerde görüntüleyebilmeleridir. Aslında veri yapısı açısından bakıldığında hesap tabloları hücreleri sayı ve metin türü olmak üzere iki farklı tür olarak barındırır. Hesap tablosu yazılımları hücrede saklanan verinin biçimlenmesini kolaylaştırmak için kullanışlı ara yüzler tasarlamıştır. Sayısal verilerin gösterimi için birçok biçim seçeneği sunan hesap tabloları, tarih, saat, tamsayı, bilimsel gösterim, para birimi gibi görünüşleri desteklerler.

Hücrelerin veri biçimleme özelliğinin yanı sıra görselliği sağlayacak **şekilsel biçimleme** özellikleri oldukça gelişmiştir. Hesap tablosu yazılımları kullanıcıların kolay ve hızlı olarak görsel tasarımlar gerçekleştirmeleri için önceden tasarlanmış hazır stiller sunarlar. "Hücre Biçimlendir" menüsünün sekmelerinde yer alan "Sayı", "Hizalama", "Kenarlık" ve "Dolgu" bölümleri bir hücrenin biçimlendirilmesi için gerekli işlevleri sağlarlar.

Hizalama: Verinin hücre içinde yerleştirileceği konumu, yönlendirme biçimini ve metin denetimi ayarlamalarının yapılacağı sekmedir. Genellikle bir ayarlama yapılmaz ise metin veriler hücrenin sol alta sayısal veriler ise hücrenin sağ alt kısmına yerleştirilir.

Yazı Tipi: Hücre içinde görüntülenecek verinin yazı tipi, büyüklüğü, rengi ve vurgu türünü (kalın, italik) belirleyen biçimlemedir. Ayrıca metinlerin alt simge, üst simge gibi efektleri genellikle yazı tipi kısmından ayarlanabilmektedir.

Kenarlık ve Dolgu: Tablonun şekillendirilmesinde kenarlıklar ve dolgu da mutlaka bilinmesi gereken biçimlendirme işlevleridir. Bir hücrenin ya da seçilmiş hücrelerin kenarlıklarındaki çizgilerin kalınlığı, şekli ve rengi bu kısımdan belirlenebilir. Hücrenin zemin rengi ya da başka bir ifade ile dolgu renginin belirlenmesi için birçok farklı seçenek sunulmaktadır.

Koşullu biçimlendirme hücre içine girilecek verinin değerine göre daha önceden belirlenmiş biçimlerin otomatik olarak uygulanmasını sağlayan biçimlendirme türüdür. Bu özellik hesap tablosu yazılımlarının tamamı tarafından desteklenir. Bu biçimlendirme şekli sayesinde kullanıcılar veri içinde dikkat çekmek istedikleri değerleri önceden belirledikleri ayarlamalar ile tanımlarlar. Bu özellik ile hatalı veri girişini engelleyebildiği gibi verinin büyüklüğü görsel olarak anında ölçülenebilmektedir.

Formüller ve İşlevler

Hesap tabloları formülleri ve işlevleri barındırır. Bir hücreye formül tanımlamak için o hücrenin ilk karakterinde "eşittir" (=) işlecinin kullanılması zorunludur. "eşittir" (=) işleci kullanılmadan bir hücreye girilen herhangi bir rakam ya da iki sayının çarpımı, toplamı gibi aritmetik işlemler hücrede metin olarak görüntülenir.

Formüllerde diğer hücrelerin adreslerini kullanmak oldukça basittir. Önce sütun harfinin sonra da satır numarasının yan yana gelmesi ile ilgili hücre adreslenebilir. Hesap tablolarında bir satır için yazılmış formül alt satırlara kopyalandığında otomatik olarak içerisindeki hücre referansları alt satıra göre değiştirilir. Hücre referanslarında satır ya da sütun ifadelerinin önüne konulan \$ işareti, ilgili referansın başka hücelere kopyalanırken sabit kalmasını sağlar.

Kullanıcıların formülleri ve hücre referanslarını kolayca yazmasını sağlayan birtakım özellikler yazılımlar tarafından sunulmaktadır.

- Formül girişi esnasında diğer hücelere tıklanması, tıklanan hücrenin adresinin imlecin bulunduğu yere otomatik olarak yazılır.
- Formül içindeki adresler farklı renklerle ifade edilerek tablo üzerinde işaret edilirler.
- İşlev ve parantezlerin yazılmasında hatanın engellenmesine yönelik çözümler sunarlar.
- Hatalı girilen ya da sonuçlanan formül girişinin sonucu hücrede gösterilir.

Hücrelerde hatalı işlem yapılırsa, hücrelerde uyarı ya da hata mesajları alınabilir. Böylece kullanıcı yapılan hata hakkında bilgilendirilir. Kullanıcıların karşılaşılabilecekleri temel hatalar arasında;

- sıfıra bölme hatası “#SAYI/0!”,
- işlevlere hatalı veri türünün parametre olarak girilmesi durumunda “#DEGER!”,
- formülde hatalı referans yazımı “#BASV!”,
- bir arama işlevinin değer bulamaması durumunda “#YOK”,
- hatalı ad kullanımı “#AD?” ifadeleri hücrede görüntülenir.

Bu bölümde özetlenen bilgileri daha iyi kavramak için kitabınızın 78 ve 79. Sayfalarındaki Tablo 4.3 ve Tablo 4.5’ de verilen örnekleri inceleyiniz.

Hesap tablosu yazılımlarında çok geniş işlev kütüphaneleri ile bu işlevlerin kolay kullanımına yönelik sihirbazlar ve yardımcıları bulunmaktadır. Hesap tablolarında farklı amaçlara yönelik yüzlerce işlev bulunmaktadır. İşlev ekleme yardımcısı işlevleri finansal, tarih saat, matematik ve trigonometri, istatistiksel, arama ve başvuru, veri tabanı, metin, mantıksal vb. gruplara bölerek kolay ulaşılmasını sağlamaktadır.

“İşlev ekle” iletişim kutusunda seçilen işlevin ne ise yaradığı ve nasıl kullanıldığı hakkında kısa bir açıklama yer alır. Ayrıca “bu işlev hakkında yardım” kısmına basılarak işlev hakkında örnekleri ile birlikte ayrıntılı bilgi alınabilmektedir. İşlevin kullanımına karar verdikten sonra yine işlevin parametreleri ve çalışınca elde edilen sonuç fonksiyon giriş ekranında görülebilmektedir. Kitabınızın 80. sayfasında verilen Tablo 4.5’de mantıksal ve

matematiksel işlemlere yer verilmiştir.

Veri Listeleri ile Çalışmak

Veri listeleri, gerçek dünya varlıklarının dijital ortamda ifade edilmelerinde kullanılan iki boyutlu tablolar olarak tanımlanabilir. Bu tabloların dikey boyutu (satırlar) listelemek istediğimiz nesnelere, yatay boyutu (sütunlar) ise ilgili nesnenin ilgilendiğimiz özelliklerini temsil eder. Veritabanları tablolarına benzeyen bu yapıya veritabanı terminolojisinde satırlara kayıt sütunlara ise alan adı verilmektedir. Bir okuldaki öğrencilerin listesi, veri listelerine örnek olarak verilebilir.

Hesap tablosunda oluşturulan listenin satır sayısında sınır bulunmaktadır. Önceleri 65.535 olan bu sayı 1.048.576 olarak genişletilmiştir. Bir hesap tablosu bir milyon satır verinin depolanması için kullanılabilir. Ancak bu veri ile yoğun hesap yapılması durumunda kullanıcının ihtiyacını görecek yazılım türü hesap tablosu değil bir veritabanı yönetim sistemi olacaktır.

Hesap tablolarında da **veri listelerini sıralamak** için gelişmiş sıralama seçenekleri yer almaktadır. Bir listenin sıralanması için izlenmesi gereken adımlar aşağıda listelenmiştir.

1. Öncelikle sıralanacak listenin tüm satır ve sütunları seçilir.
2. Daha sonra genellikle veri menüsünde yer alan sırala komutu seçilir.
3. Sıralamanın yapılacağı sütunlar sırası ile seçilir.
4. Sıralamanın hücrenin hangi özelliğine göre yapılacağı belirlenir.
5. Sıralama düzeni seçilir. Sıralanacak alanlar artan ya da azalan sıralanabilir.
6. Sırala komutu tamamlanır.

Hesap tablolarında listeler sadece hücre değerlerine göre değil hücre rengine, yazı rengine ve hücre sembolüne göre de sıralanabilir. Bir listedeki mevcut alanlardan (sütunlardan) hesaplanarak elde edilmiş yeni alana hesaplanmış alan denir. Hesaplanmış alanlara göre listeleri sıralamak mümkündür. Kitabınızın 81. sayfasındaki Resim 4.6’yı inceleyiniz.

Veri listelerini filtrelemek başka bir deyişle sınırlamak ya da süzmek hesap tablolarında sıklıkla başvurulan veri işleme şekilleridir. Mevcut veri listesinin istenilen koşullara uyan alt kümelerini elde etmek için filtreleme işlemi kullanılır. Hesap tablolarında bir veri listesini filtrelemek için veri listesinin tamamı seçilerek aşağıdaki komutlar sırası ile uygulanır.

1. Filtreleme işlemi sonrası sütun başlıklarının sağında beliren oklara basılarak filtreleme seçenekleri görüntülenir.
2. Seçilen alanda yer alan veriye göre filtre özellikleri seçilir.

3. Filtreleme türü belirlenir (büyük, küçük, arasında, içerir vb.)
4. Filtre değerleri girilerek işlem tamamlanır.

Grafik ve Özet Tablolarla Çalışmak

Hesap tabloları kullanıcıların sahip oldukları veriyi tanımalarına ve analiz etmelerine yardımcı olabilecek birçok araç sunar. Grafikler ve özet tablolar da (Pivot Table) bu araçlardandır. Grafikler satır ve sütunlar hâlinde bulunan verilerin görselleştirilmesini sağlayan araçlardır. Veri tablolarına bakıldığında fark edilemeyen büyüklük, ilişki, trend gibi olgular doğru bir grafik oluşturulduğunda kolayca ortaya çıkabilir. Ayrıca verinin raporlanması ve sunumunda grafikler her zaman daha ilgi çekici ve anlaşılır bir görünüm oluşturmaktadır. Hesap tablolarının çizimini desteklediği genel grafik türleri aşağıda sıralanmıştır.

- **Sütun grafik:** Veri büyüklükleri sütunlar hâlinde oranlanarak görselleştirilir.
- **Çubuk grafik:** Sütun grafiğin yatay olarak çizilmesi ile oluşturulur.
- **Pasta grafik:** Bir bütünün parçalarının bütündeki oranını göstermek için çizilir.
- **Alan grafiği:** Değişikliğin büyüklüğünü vurgulamak için kullanılan grafiklerdir.
- **Çizgi grafiği:** Zaman içerisindeki farklı değişkenlerin durumunu izlemek için kullanılır.
- **Dağılım grafiği:** Veri serileri arasındaki ilişkilerin gösterilmesi için çizilir.
- **Radar grafiği:** Birden çok eksenli bir grafikte ağ şeklinde çizilmesini sağlar.

Hesap tablolarında grafik çizimi için öncelikle veri seçilmeli daha sonra grafik çizmek için ilgili araç çalıştırılmalıdır. Grafik çiziminde dikkat edilmesi gereken konu grafik türünün ve veri serilerin doğru seçimi olmaktadır. Grafik çizim sürecini basit hâle getiren adım adım çalışan yardımcıları sayesinde istenilen grafiğin çizilmesi mümkündür.

Özet tablo, veri listelerini özetlemede hızlı ve kolay kullanıma sahip yaygın bir araçtır. Özet tablolar listelerdeki sütun başlıklarının bir tablo üzerine yerleştirilerek o alanlardaki verilerin sayılması, toplanması ya da birtakım hesapların yapılmasını otomatik olarak gerçekleştirirler. Hesap tablolarında özet tablo oluşturma adımları aşağıda sıralanmıştır.

1. Özet tablosu hazırlanacak verinin seçilmesi
2. Özet tablo komutunun seçilmesi
3. Özet tablonun nereye oluşturulacağını seçilmesi (yeni bir sayfada ya da aynı sayfada başka bir konuma)
4. Listenin sütun başlıklarından oluşan alan adlarını özet tablo şablonunda ilgili yere yerleştirilmesi ve hesaplama seçeneklerinin belirlenmesi

Veri listesi seçilip özet tablo oluşturma komutu verildikten sonra hesap tablosu “Filtreler”, “Satırlar”, “Sütunlar” ve

“Değerler” yazan dört bölgeyi içeren boş bir şablon ve üzerinde veri listesinin sütun başlıkları görüntülenir. Kullanıcının ihtiyacına göre ilgili sütun isimleri özet tablo şablonuna taşınır. Böylece özet tablo oluşturulur. Özet tablo bölmelerinin sağ altındaki değerler bölümünde hesaplama türü toplama, sayma, ortalama, en büyük, en küçük, çarpım, standart sapma şeklinde ayarlanabilir. Kitabınızın 85. sayfasındaki Resim 4.9’da yer alan Özet tablo örneklerini inceleyebilirsiniz.

Giriş

Radyonun dünya çapında 50 milyon kullanıcıya ulaşması 38 yıl, televizyonun ise 13 yıl almasına karşın internetin aynı sayıda kitleye 9 ayda ulaşması, tarihin en hızlı iletişim aracı olmasını sağlamıştır.

Akıllı telefonlarımız ve diğer mobil cihazlarımızla Wifi, CDMA ve GSM gibi kablosuz internet teknolojilerinden yararlanıp İnternet'e bağlanarak hareket halindeyken bile bilgilere erişip paylaşımda bulunabiliyoruz. Kitap, dergi, gazete ve ansiklopedi gibi basılı materyaller arasında herhangi bir konuda araştırma yapabiliyor, bankacılık işlemlerini ve devlet dairelerindeki resmi evrak işlemlerini hiçbir yere gitmeden yapabiliyoruz.

İnternet'in Temel Kavramları

İnternet, kelime anlamı olarak kendi aralarında bağlantılı ağlar anlamına gelmektedir. Diğer bir ifadeyle İnternet, ağların ağı olarak da tanımlanabilir.

İnternet'in temelini oluşturan en yaygın kullanılan ve sıklıkla duyduğumuz temel kavramlarından öne çıkanları; html, www, http, URL, IP ve DNS'tir.

HTML: 1989 yılında CERN'de Tim Berners Lee tarafından geliştirildi. Hypertext Markup Language kelimelerinin kısaltılmasından oluşan HTML, Zengin Metin İşaretleme Dili anlamına gelmektedir. HTML'in en önemli özelliği linklerdir. Linkler sayesinde tek bir tıklamayla ilgili sayfaya veya Web sitesine ulaşabiliyoruz.

WWW: World Wide Web kelimelerinin kısaltmasıdır. İnternet'in en çok kullanılan bölümü olan WWW temelde sunucu mantığına dayanmaktadır. Milyonlarca resim, video ve metinden oluşan İnternet'in en çok kullanılan bölümü olan WWW temelde sunucu mantığına dayanmaktadır. Web siteleri, tek tek kullanıcılara ulaştırmak yerine sunucu adı verilen bilgisayarlara kaydedilerek herkese açık hâle getirilir.

Http: İnternet'te Web sitelerinin bulunduğu sunucu bilgisayar ile kullanıcı bilgisayarları arasında bilgilerin nasıl aktarılacağına dair kurallar ve yöntemleri düzenleyen bir sistemdir. Https ise http protokolüne güvenli ağ protokolünün eklenmesiyle oluşturulmuştur.

URL: Uniform Resource Locator kelimelerinin kısaltması olup Standart Kaynak Bulucu anlamına gelmektedir. URL bir Syntax, yani söz dizimidir. Temel olarak URL, bir web sitesine erişmek için yazdığımız Web adresidir.

IP: Internet Protocol kelimelerinin kısaltılmasından oluşan IP'yi İnternet'e doğrudan bağlı her bilgisayarın sahip olduğu kimlik numarası olarak tanımlamak mümkündür. IP adresleri, ikili sayı sisteminde sekizer haneden oluşan dört grup sayının bileşiminden oluşur.

DNS: Domain Name System kelimelerinin kısaltılmasından oluşan DNS alan adı sistemi anlamına gelmektedir. DNS sistemi İnternet uzayını bölümlenmeye, bölümleri adlandırmaya ve bölümler arası iletişimi sağlamaya yarayan bir sistemdir.

Mobil İnternet

Dünyada olduğu gibi ülkemizde de günden güne artmakta olan Mobil İnternet mobil cihazlar (cep telefonu, akıllı telefon, tablet gibi) üzerinden gerçekleşir.

İlk çalışmalar Japonya'da geliştirilen birinci nesil kablosuz telefon ağı (1G) teknolojisiydi. Sayısal yayına geçilmesi ikinci nesil kablosuz telefon ağı (2G) teknolojisinin geliştirilmesi ile mümkün oldu.

1G'nin en büyük eksikliği sayılabilecek iletimde güvensizlik 2G'de şifreleme yoluyla giderildi. Daha sonra Avrupa'nın kullandığı "Global System for Mobile Communications" (Küresel Sistemde Mobil Haberleşme) baş harflerinin alınarak oluşturulan GSM bireysel iletişim standardı geliştirildi.

İlk ticari GSM servisi 1991 yılında Telecom Finland tarafından Finlandiya'da başladı.

General Packet Radio Servis" baş harfleri alınarak oluşturulan **GPRS ise**, saniyede 28.8 Kbps'den 115 Kbps'ye kadar hızlara ulaşabilen paket temelli mobil iletişim servisidir. GPRS'ten sonraki aşama olan **EDGE**, veri aktarım hızını 384 Kbps'ye çıkarmıştır. Kullanıcıların çoklu ortam uygulamalarını kullanmalarına 3G kadar hızlı olmasa da izin vermektedir.

3G teknolojisi özellikle ses ve görüntü servisleri, veri haberleşmesi, kısa mesaj servisleri (SMS) gibi hizmetlerin daha hızlı veri transferi, kullanıcı hareketliliğinin genişletilmesi ve kullanıcıların çoklu ortam uygulamalarına olan eğilimlerini karşılamaya yönelik başlatılmış olup, kablolu bağlantının olmadığı yerlerde yüksek hızlı İnternet erişimini olanaklı hâle getirmiştir.

ABD, Japonya ve Güney Kore gibi ülkelerde kullanılmakta olan **4G**'nin amacı, mevcut merkezi hücresele ağları, IP tabanlı dünya çapında tek bir merkezi hücresele ağ standardında birleştirmektir.

"Nesnelere İnterneti" kavramı kullandığımız çay makinası, radyo, güvenlik kapısı gibi cisimlerin İnternete bağlı olması ve kullanıcıların hayat tarzlarına göre programlanabilmesi anlamına gelmektedir.

- 1G = analog (9.6 Kbps)
- 2G = digital, ses (28,8 Kbps)
- 2.5G = veri eklendi (GPRS) (115 Kbps)
- 2.75G = daha hızlı ver (EDGE) (384 Kbps)
- 3G = Sayısal ve paketli veri aktarma (WCDMA, EvDO) (28 Mbps)

- 4G= LTE kablosuz (wireless) ve daha geniş bant veri aktarımı (100 Mbps)
- 5G= henüz tanımlı değil

İnternetin Gelişim Süreci

İlk bilgisayar ağı 1970’te Amerika Birleşik Devletlerinde 15 bilgisayarın birbirine bağlanmasıyla oluşturulan ARPANET, Amerikan Gelişmiş Savunma Araştırmaları Dairesi Ağıdır. İlk e-mail sistemi 1972 yılında Roy Tomlinson tarafından ARPANET için geliştirildi. 1973’te FTP protokolü geliştirildi. TCP ve IP, 1 Ocak 1983 tarihinde ARPANET’te kullanılmaya başlandı.

Tim Berners Lee 1989 yılında NeXT marka bir bilgisayar kullanarak html işaretleme dilini geliştirdi ve ilk web sunucusunu oluşturdu. WWW teknolojisi, 30 Nisan 1993 tarihinde, telifsiz olarak isteyen herkesin kullanımına açıldı.

Türkiye’de İnternet’in Gelişimi

İnternet bağlantısının Türkiye’de gelişim süreci, 1986 yılında TÜVEKA (Türkiye Üniversiteler ve Araştırma Kurumları Ağı) geniş alan ağına bağlanmasıyla başladı. 12 Şubat 1987 tarihinde bu ağa EARN ve BITNET ağı dâhil oldu. Sadece eğitim kurumlarına özel bir ağ teknolojisi olan BITNET’in sonraki yıllarda hat kapasitesinin yetersiz kalması ve gereksinimleri karşılamaması üzerine 1991 yılında ODTÜ ve Türkiye Bilimsel ve Teknik Araştırma Kurumu (TÜBİTAK)’nın ortak çabaları ile İnternet bağlantısını ülke içinde sağlamak ve yaymak üzere Türkiye İnternet Proje Grubu (TR-NET) kuruldu.

İlk bağlantı 1992 yılında Hollanda’ya yapıldı, ardından 1993 yılında PTT’den sağlanan 64 Kbps kapasiteli kiralık hat ile ODTÜ Bilgi İşlem Daire Başkanlığında yer alan yönlendiriciler üzerinden TCP/IP protokolü kullanılarak ABD Washington NSFNet geniş alan ağına dâhil olundu.

1996 yılında 176 birime hizmet veren Ulusal Akademik Ağ (ULAKNET) kuruldu. 1997 tarihinde ULAKNET’in ilk ulusal bağlantısı ise Ege Üniversitesi ile gerçekleştirilmiş olup, aynı yılın Ekim ayı itibarıyla 39 üniversiteyi bağlar duruma geldi. 1997 yılında ULAKNET-UUNet (ABD) arasında 2Mbps bağlantı kuruldu, ODTÜ NSFNet kapatıldı, ULAKNET’e bağlı uç sayısı 64’e yükseltildi. (Şekil 5.2)

İnternetin ticari kuruluşlara ve halka ulaşmasını sağlayan proje TURNET, Türk Telekom tarafından hayata geçirildi. İkisi İstanbul (2 Mbit/s – 512 Kbps) biri Ankara’da (2 Mbps) olmak üzere üç ticari hat üzerinden İnternet servis sağlayıcılara erişim sunulmaya başlandı. 1997 yılında İnternet servis sağlayıcılarının sayısı 80’i bulmuştur.

2000’li yıllara gelindiğinde ULAKNET toplam 114 noktadan 80 üniversite ve araştırma kurumu İnternet hizmetinden yararlanır duruma gelmiş, yurtdışı hatlar ise Ankara’dan ABD’ye 3 ayrı hattan toplam 10 Mbps’e ulaşmış, İnternet genişbant bağlantı altyapı çalışmaları hızlanmıştır. 2010 sonrası ULAKNET’e bağlı uç sayısı toplamda 923’e, ana uç sayısı 183’e yükseltilmiş, toplam İnternet bağlantı kapasitesi 23 Gbps’e çıkarılmıştır. (Tablo 5.1’i inceleyiniz)

Web Tarayıcıları

Web tarayıcıları, İnternet’te sunucu bilgisayar üzerinde bulunan Web sitelerine ulaşmamızı sağlayan yazılımlardır. Yani WWW üzerindeki bir HTML sayfasına HTTP protokolüyle ulaşmamızı sağlayan yazılımdır. Ses, metin, resim ve videoları açabilir, bu çoklu ortamları kaydedebilir veya paylaşabilir.

Web tarayıcıları; İnternet bağlantı seçeneklerini belirlememizi, kullanım amaçlarımıza uygun olarak ayarlamamızı, sık kullanılanlar listesi oluşturmamızı, çıktı almamızı, geçmiş listesine ulaşmamızı, linklerle sayfa ve sitelerde dolaşmamızı, çalışan sayfalarda nesnelere bulmamızı, e-posta hesaplarımıza erişmemizi, e-posta atmamızı ve gelen e-postaları okumamızı sağlarlar.

Hız, görünüm, güvenlik ve uygulama zenginliği yarışından sadece bazı Web tarayıcıları başarıyla çıkabilmiştir.

Mozilla Firefox:

Mozilla Vakfı aracılığıyla geliştirilen Web tarayıcı, e-posta, takvim, arıza takip sistemi ve geliştirme araçlarını birlikte sunan bir açık kaynak yazılım projesidir. Firefox 80 farklı dilde, Windows, Mac OS, Linux ve Android işletim sistemlerinde çalışabilmektedir. Özelleştirilebilir arayüzü vardır.

Windows Internet Explorer:

Microsoft şirketi tarafından geliştirilen bir Web tarayıcısıdır. İlk sürümü 1995 yılında ortaya çıkmıştır. Önce Mac OS ve Windows desteği sonra SSL, HTTP çerezleri desteği sağlandı. Daha sonra CSS, Java, ActiveX, HTML5, Direct3D, WebGL, JavaScript ve WebCrypto desteği sağlandı. İnternet Explorer son yıllarda liderliği Google Chrome ve Mozilla Firefox tarayıcılarına bırakmıştır.

Google Chrome:

2008 yılında Google tarafından geliştirilen ve Türkiye’de yaygın olarak kullanılan web tarayıcılarından. Google Chrome’da yapılan değişiklikler anlık senkronize edilir ve birden fazla cihazda oturum açıldığında tüm değişiklikler diğer cihazlardaki Google Chrome web tarayıcısına yansıtılır. Senkronize edilen veriler, Google sunucularında kriptografik anahtar kullanılarak şifrelenir. Chrome, web’e göz atarken kötü amaçlı yazılım saldırılarına karşı korunmaya yardımcı olacak özellikler içermektedir.

Safari:

Apple firmasının tüm ürünlerindeki varsayılan web tarayıcısıdır. Apple, kapalı bir sisteme sahiptir ancak kendi ürünleri arasında tutarlı, etkili ve verimli kullanıcı deneyimi sağlar. Örneğin MAC bilgisayarınızda Safari tarayıcıya kaydettiğiniz okuma listenizi, iCloud isimli bulut tabanlı uygulama aracılığıyla kullandığınız iPhone, iPad gibi diğer Apple ürünlerindeki Safari tarayıcı üzerinden erişebilmeniz için güncellemelere izin verir.

Arama Motorları

Arama motoru İnternet'te bulunan içeriklere ulaşmamızı sağlayan, web robotu, arama indeksi ve kullanıcı arabiriminden oluşan bir mekanizmadır. Web robotu, Web siteleri arasındaki bağlantıları, URL'leri, kullanarak İnternet'teki web sitelerini otomatik olarak gezer ve gezindiği Web sitelerinin sayfa içeriklerini saklar. Bu içerikler arama indeksleri biçiminde saklanarak hızlı bir şekilde sorgulanabilir hâle getirilir. Kullanıcı arabirimi ise anahtar kelimeler ve arama operatörleriyle bu indeksler içerisinde arama yapmamızı sağlar.

- Bir kelimenin veya sitenin önüne tire (-) eklediğinizde o kelimeyi veya siteyi içeren sonuçlar hariç tutulur. Örneğin *Açıköğretim forum* biçiminde sorgulama yaptığımızda içinde forum kelimesi geçen siteler hariç tutularak sonuçlar listelenecektir.
- Bir kelimenin veya sitenin önüne tire (+) eklediğinizde o kelimeyi veya siteyi içeren sonuçlar dâhil edilir.
- Bir kelimeyi veya kelime öbeğini tırnak içinde ("") yazdığınızda, sonuçlarda yalnızca aynı kelimeyi aynı sırada, tırnak içinde verildiği gibi içeren sayfalar sıralanır.
- Bilinmeyen terimler için bir yer tutucu olarak yıldız işareti (*) ekleyebilirsiniz.
- AND veya & ile tüm terimleri veya tümcecikleri içeren web sayfalarını bulabilirsiniz.
- NOT veya - ile bir terim veya tümcecik içeren web sayfalarını dışlayabilirsiniz.
- OR veya | ile terimlerden veya sözcük gruplarından herhangi birini içeren web sayfalarını bulabilirsiniz.

Google Arama Motoru:

1998 yılında kurulan Sergery Brin ve Lary Page tarafından kurulan Google, dünyada ve Türkiye'de en çok kullanılan arama motorudur. Web sitelerini, 200'den fazla sinyal ve patentli PageRank™ algoritması gibi bir dizi teknik kullanarak değerlendirir. PageRank™, web sitelerinin başka hangi web sayfaları tarafından en iyi bilgi kaynağı olarak gösterildiğini analiz eder. Makaleler, tezler, bildirimler, raporlar gibi akademik çalışmalara

yönelik belgeleri aramak için Google, Akademik arama motoru geliştirmiştir.

Bing Arama Motoru:

Microsoft şirketinin daha önce bilinen adıyla Live Search, Windows Live Search ya da MSN Search yerine kullanıma sunduğu bir arama motorudur. 2009 yılında deneme çalışmaları başlayan Bing arama motoru kullanıcıların İnternet'te arama yapma alışkanlıklarını değiştirme iddiasıyla ortaya çıktı. Bing' deki en önemli yenilik ise Web sitelerine bağlantı vermenin dışında alt başlıklar hâlinde bilgilerin de listelenmesidir. En önemli avantajlarından biri de Microsoft şirketinin sahip olduğu MSN, Office365 ve Outlook gibi hizmetleri arayüzünde sunmasıdır.

Yandex Arama Motoru:

Kullanıcılarına İnternet'te aramanın yanı sıra haberler, e-posta, çeviri, harita gibi birçok farklı İnternet servisi sunmayı amaçlayan bir arama motoru ve web bilgi portalıdır. Harita özelliği ile kullanıcıların bulunduğu konuma ilişkin hava sıcaklığını gösterir. Rusya piyasasında liderliğini sürdüren Yandex arama motoru, son yıllarda Türkiye'de oldukça popüler olmaya başlamıştır. İnternet uygulaması arasında Yandex Trafik'in öne çıktığı gözlenmektedir.

Yahoo Arama Motoru:

1995 yılında kurulduğunda arama motoru olarak hizmet vermeyi amaçlayan Yahoo, zamanla e-posta, haber, hava durumu, seyahat, sinema, müzik, iş arama, finans gibi hizmetleri bünyesine ekleyerek dünyada en çok ziyaret edilen siteler arasına girmeyi başarmıştır. İleri arama özelliği ile ayrıntılı arama yapılabilmektedir. Yine bu özelliği kullanarak arama yapmak istediğiniz ülkeyi, dili, alan adını seçebilir, arama sonuçlarına yönelik dosya formatlarını belirleyebilirsiniz.

Mynet Arama Motoru:

1998 yılında kurulan Türkiye'nin ilk Türkçe portalı olan Mynet'te çeşitli kategoriler içinde arama yapabilirsiniz. Sunduğu resim seçeneği ile görsellere ulaşmak oldukça kolaydır. Arama sonuçları, tarihe ve konuyla ilgili olma kriterlerine göre listelenir.

E-Devlet

Türkiye'de e-Devlet Kapısı, kamu bilgi bankası işleviyle birlikte vatandaşların İnternet üzerinden sunulan kamu hizmetlerinden tek noktadan ve güvenli bir şekilde faydalanabilmeleri amacıyla kurulmuştur. e-Devlet Kapısı sistemine entegrasyonu tamamlanan kurumların hizmetleri, www.turkiye.gov.tr adresi üzerinden sunulabilmektedir.

e-Devlet şifresi, üzerinde T.C. Kimlik Numarasının bulunduğu fotoğraflı kimlik ile şahsen başvuru yaparak yurt içinde PTT Merkez müdürlüklerinden veya yetkili şubelerden, yurt dışında Elçilik ve Konsolosluklardan temin edilebilir.

Şifre değişikliği sayfasında şifre güvenlik kriterleri bulunmaktadır.

e-Devlet Kapısı üzerinden bilgilendirme hizmetleri, bütünleşmiş elektronik hizmetler, ödeme işlemleri, kamu kurumları arasında bilgi ve belgelerin paylaşımı işlemleri sağlanmaktadır. Ayrıca 43 ilde bulunan 108 belediye ve 4 yerel hizmet kurumu tarafından sunulan elektronik hizmetlere de e-Devlet Kapısı sisteminin erişilebilmektedir. e-Devlet Kapısı sisteminin sunduğu hizmetler her geçen gün artmaktadır.

Dünyada e-Devlet Uygulamaları

Gelişmiş ülkeler başta olmak üzere birçok ülke, kaynakların etkin kullanımı ve maliyetlerin düşürülmesi, hükümet politikalarının hesap verilebilirliği ve şeffaflığı, piyasa ekonomisinin etkin şekilde tesis edilmesi, demokrasinin din, dil, ırk, zengin, fakir, statü ayrımı yapılmaksızın her yere ve herkese nüfuz etmesi, hükümete güven ve bağlılığın artırılması, kamu mal ve hizmetlerine en hızlı ve adil bir şekilde erişim sağlanması gibi amaçlarla e-Devlet uygulamalarını kullanmaktadır.

Birleşmiş Milletlerin 2014 yılında yayınladığı rapora göre, Güney Kore, Avustralya ve Singapur e-Devlet uygulamalarında ilk sıradaki ülkelerdir. (Tablo 5.2 inceleyiniz)

Kullanıcı sayısı dünya genelinde üç milyarı aşan İnternet günlük hayatımızın bir parçası hâline gelmiştir. Her gün akıllı telefon ve bilgisayarlarımızdan sosyal medya platformlarını takip etmemiz, e-posta hesaplarımızı kontrol etmemiz arama motorlarında defalarca arama yapmamız bu durumu desteklemektedir.

Giriş

Teknolojinin hayatımızın büyük bir bölümünde yer bulması, taşınabilir teknolojilerle daha kolay bir hal almıştır. Taşınabilirlik ve kullanılabilirlik bağlamında günümüz teknolojisi daha önceki dönemlerle karşılaştırıldığında nasıl bir gelişme gösterdiği daha net bir biçimde ortaya çıkacaktır.

Teknolojinin taşınabilirlik özelliğindeki en önemli değişim, cihazların ihtiyaç duydukları enerji kaynağına sabit bir şekilde bağlanmaktan kurtulup şarj edilebilir bataryaların kullanımıyla olmuştur. Taşınabilir teknolojilerin kablodan kurtulup yeniden şarj edilebilen bataryalarla kullanılabilmesi hem üstünlük hem de sınırlılık olabilir. Çünkü bataryaların sürekli kullanım halinde ömürleri kısalabilmektedir.

Taşınabilir Teknolojiler

Taşınabilir teknolojilerle cepte taşınabilmesi mümkün olan küçük bilgisayar sistemleri kastedilmektedir. Bu sistem; bazen internete erişimi ve paylaşımı mümkün kılan bazen de günlük etkinlikleri düzenleme, epostaların okunmasına olanak tanıyan ya da bir fotoğraf makinesi işlevi gören bir araç halini alabilmektedir.

Taşınabilirlik sadece kablodan bağımsız olmak değil, aynı anda tüm iletişim ve çalışma ihtiyaçlarının bir çalışma ortamına bağlı olmadan ihtiyaç anında herhangi bir yerde karşılanabilmesi esnekliği anlamına da gelmektedir. Taşınabilir teknolojiler daha hızlı, üretken ve bilinçli yaşamayı desteklemektedir. Kullanım oranları bakımından karşılaştırıldığında; internet erişimi olan taşınabilir teknolojiler, dizüstü ve masaüstü cihazlarını oldukça geride bırakmıştır.

Taşınabilir Teknolojilerin Özellikleri

Taşınabilir teknolojilere; akıllı cep telefonları, dizüstü bilgisayarlar, tablet bilgisayarlar ve giderek yaygınlaşan giyilebilir teknolojiler örnek olarak verilebilir.

Günümüzde telefon dendiğinde, artık çoğu kişinin aklına kablolu ve sabit telefonlar değil, akıllı cep telefonları gelmektedir. Telefon artık; taşınabilir, akıllı ve pek çok işlevi olan bir teknoloji ürünü olarak algılanmaktadır.

Cep telefonlarının yeni nesli olan akıllı telefonlar pek çok teknolojiyi bir araçta birleştirmiştir. Fotoğraf makinesi, video kamera, sesli ve görüntülü ortam oynatıcıları, taşınabilir oyun araçları, internet erişim araçları, arttırılmış gerçeklik uygulamaları ve daha birçok uygulama tek bir cihazda toplanmıştır. Aynı zamanda bir çok teknik özellik bakımından akıllı cep telefonları çoğu dizüstü ve masaüstü bilgisayarlarından daha üstün bir konumda olabilmektedir.

Çocuklar ve gençler, yeni teknolojilerin sunduğu fırsat ve olanaklara çok çabuk uyum sağlayabilmektedirler. Cep telefonlarında da benzer durum söz konusudur. Bu taşınabilir akıllı telefonlar kullanıcılara hiç olmadığı kadar özgürlük ve bağımsızlık sunmakta bunu yaparken de sürekli bir bilgi erişimi ve eğlence kaynağı rolünü

sürdürmektedir. İletişim ve paylaşımı mümkün kılan bu teknoloji aynı zamanda etkili güvenlik ve korunma gibi farklı bir çok olanağı da sunabilmektedir.

Cep telefonlarının hayatımızdaki yeri ve sağladığı faydaların yanında bir çok olumsuzlukları da beraberinde getirebildiği göz ardı edilmemelidir. Kullanılan teknoloji ne olursa olsun yararlı ya da zararlı olma durumu, onun nasıl ve ne amaçla kullanıldığı ile doğrudan ilişkilidir. Dolayısıyla herhangi bir teknolojinin doğrudan kendisinin zararlı olduğunu söylemektense, teknolojinin etkin kullanılmadığını ve sonuç olarak bu durumun insan hayatını olumsuz etkilediğini söylemek daha doğru olacaktır.

Ülkemizde akıllı telefonlar daha çok internet erişimi ve özellikle sosyal ağları kullanmak için kullanılmaktadır. Bunu; fotoğraf ya da video çekmek, müzik dinlemek, eposta kullanmak ve oyun oynamak gibi nedenler takip etmektedir (S:118, Tablo 6.1).

Akıllı cep telefonları beraberinde bazı kavramların da ortaya çıkmasına neden olmuştur. “Mobil bankacılık ya da internet bankacılığı” onlardan birkaçıdır. Kişiler artık cep telefonları aracılığıyla birçok bankacılık işlemlerini yerine getirebilmektedirler.

Akıllı telefonların ortaya çıkışıyla birlikte hayatımıza giren diğer bir kavram da “mobil sağlık” hizmetleridir. Kırsal bölgelerdeki sınırlı koşullarda çalışmak zorunda olan sağlık ekipleri, gerektiğinde cep telefonları yoluyla bazı hastalıklar ve tehlikelere karşı uzman ekiplerden yardım ve destek almakta, kritik hastaların zamanında donanımlı merkezlere ulaşmasını kolaylaştırmaktadır.

Akıllı cep telefonları sayesinde dünya çapında birbirine çok yönlü bir şekilde bağlı, etkileşimi yüksek bir “iletişim ağı” oluşmuştur. Diğer bir ifadeyle insanlar dünya çapında bir ağın birbirine bağlı öğeleri durumuna gelmiştir. İnsanların birbirine bağlı olmasının yanında kurum, kuruluş, topluluk ve devlet kurumları da bu ağın bir parçası olmuştur.

Bütün bu sözü geçen konulara ek olarak; akıllı telefonlar sayısız öğrenme araç ve uygulamasını içermektedir. Bu uygulamalar yerinde ve zamanında kullanıldığında, akıllı cep telefonları kişilerin hayatını olumlu yönde etkilemeye ve değiştirmeye devam edecektir.

Akıllı telefonların sağladığı bu özellikleri (erişim, izleme, öğrenme gibi) doğru veya yanlış kullanmak, kullanıcının elinde olan bir seçenektir! Bunların kötü kullanımı, teknolojinin kötü olduğunu değil, kullanıcının kötü niyetini ye da bilinçsizliğini göstermektedir.

Uzmanlar, hem çocukların hem de gençlerin bu teknolojiyi kullanırken daha dikkatli olmalarını söylerken bazı kurallar çerçevesinde hareket edilmesini önermektedirler. Aksi bir durum söz konusu olduğunda bazı olumsuzluklarla karşılaşılabilir.

Akıllı telefonların ve diğer taşınabilir teknolojilerin sürekli kullanılmasının 1-5 yaş arasında gelişmekte olan çocukların devinsel ve bilişsel becerileri ile sosyal gelişimlerini etkileyeceği ifade edilmiştir.

Teknoloji bağımlısı olan ebeveynlerde de teknolojinin sürekli kullanılma durumu söz konusudur. Ebeveynlerin küçük çocuklarını ihmal edecek seviyede bir teknoloji bağımlısı olmaları çocukları için bir takım tehlikelere davetiye çıkartabilmektedir. Uzmanlar; çocuklar anne-babalarının ilgilerinin ve kontrollerinin kendileri üzerinde olmadığını hissettiklerinde, risk almaya ve dolayısıyla hata yapmaya daha fazla meyilli olabileceğini belirtmektedirler.

Söz edilen bu olumsuzluklara, akıllı telefonların ve diğer taşınabilir teknolojilerin yanlış kullanılması durumunda bedensel rahatsızlıklar da eklenebilir. Gençler üzerine yapılan bazı araştırmalarda, şikayetçi olunan sırt ve boyun ağrılarının ana sebebinin telefon, tablet veya dizüstü bilgisayarları kullanırken vücudun duruşuna dikkat edilmemesi olduğu ortaya çıkmıştır.

Telefonun ekranındaki küçük boyutlu yazılara sürekli bakmak ve metinlerdeki sık satırları takip etmek, çoğu zaman çeşitli göz ve boyun rahatsızlıklarına, baş ağrılarına sebep olabilmektedir.

Akıllı cep telefonlarının yanlış kullanılmasının ortaya çıkaracağı sorunlara psikolojik rahatsızlıklar da eklenebilir. Cep telefonu yanına alınmadığında veya telefon kapalı olduğunda kendini kötü hissetmek, bir an önce telefona ulaşmak ve açmak isteği şeklinde görülen psikolojik durum “nomofobi” olarak ifade edilir.

Cep telefonlarının çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri kısaca şu şekilde sıralanabilir:

- Cep telefonları, çocukları diğerleriyle gerçek sosyal etkileşimden uzaklaştırmaktadır.
- Cep telefonları, çocuklarda görmeyle ilgili sorunlara ve kayıplara neden olmaktadır.
- Cep telefonlarının aşırı kullanımı, beyin gelişimini ve sağlığını olumsuz etkilemektedir.
- Cep telefonları, çocukların bedensel gelişimlerini olumsuz yönde etkilemektedir.

Masaüstü bilgisayarların daha uyumlu ve tek parça türleri dizüstü bilgisayarlar (laptop) olarak tanımlanabilir. Notebook olarak da isimlendirilebilen dizüstü bilgisayarları masaüstü bilgisayarın tüm işlevlerini yerine getirebilirken taşınabilme olanağı mevcuttur. Taşınabilirliği, şarj edilebilen pillerin kullanılmasıyla kazanmıştır.

Dizüstü bilgisayarlar, sürekli seyahat eden ve o sırada genellikle bilgisayarlara ihtiyaç duyan yetişkinler ve öğrenenler için üretilmiş, bu yüzden de kullanımı pratik ve hızlı bir bilgisayar türü olarak da tanımlanabilir.

Dizüstü bilgisayarlar kullanıcıların hemen hemen tüm ihtiyaçlarına cevap verebilmektedir. İnternette gezinme,

oyun oynama, televizyon izleme gibi günlük gereksinimleri karşılarken mesleki anlamda da etkili, esnek ve hızlı çözümler sağlayarak hayatımızı kolaylaştırmakta ve verimliliği artırmaktadır.

Günümüz dizüstü bilgisayarlarında artık dahili kamera ve mikrofon da bulunabilmektedir. Masaüstü sistemlerinde harici donanım olarak kullanılan bu teknolojiler sayesinde dizüstü bilgisayarları hem eğitim ve hem de iş yaşamında yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Kamera ve mikrofonun sisteme dahil olması ve bunun yanında diğer bazı ortam ve teknolojilerin de işe koşulmasıyla gerek iş amaçlı gerekse eğitim amaçlı sosyal ve birebir etkileşim gereksinimi etkili bir şekilde karşılanmaktadır.

Tablet bilgisayarlar dokunmatik ekranı, diğer sistem ve devre bileşenleri ile şarj edilebilir bir bataryayı tek bir ünite olarak sunan en küçük ve taşınabilir kişisel bilgisayar türüdür. Tabletler, farklı bileşenleri olan bir dizi sensör, kamera mikrofon ve ivme ölçer bileşenleriyle genelde parmak hareketi veya hassas kalem ile etkileşen dokunmatik ekran bileşenlerine sahiptir.

Hem cep telefonlarında hem de dizüstü bilgisayarlarında kullanılan özellikleri ve uygulamaları barındıran tabletler; cep telefonlarından büyük ve dizüstü bilgisayarlardan küçük olarak tasarlanmış sistemlerdir. Günümüz teknolojisiyle tasarlanmış tabletler ince, hafif ve parmakla dokunarak iş yapmayı ve etkileşimi olanaklı kılar. Akıllı cep telefonları gibi tablet bilgisayarlar da internet erişimini Wi-fi ya da mobil geniş bant (3G) teknolojisiyle sağlar. Bazı tabletler özel hayatın veya iş yaşamının gerektirdiği bazı uygulama ve işleri hareket halindeyken yapmaya odaklanırken bazıları da eğlence ve eğlencenin her yere taşınmasına odaklıdır.

Tabletler kullandığı işletim sistemlerine göre 3 türü vardır: Android, iOS ve Windows. Tabletler donanım açısından ele alındığında ise yine 3 türle karşılaşılacaktır. Bunlar; tam ekran tabletler, değiştirilebilir tabletler ve hibrit tabletler.

Kullanıcılar birçok farklı nedenden dolayı tabletleri diğer taşınabilir teknolojilere göre daha çok tercih edebilmektedirler. Bu nedenlerin başında taşıma kolaylığı, işletim sistemi kullanışlılığı, hızlı başlama ve kapanma yer almaktadır (S:126, Tablo 6.2).

Giyilebilir Teknolojiler

Giyilebilir teknolojiler, insanların üzerinde taşıyıp giyebildikleri elektronik veya bilgisayar temelli teknolojilerdir.

Taşınabilir teknolojilerde geline son nokta olarak nitelendirilen günümüz giyilebilir teknolojileri, temelde üzerindeki algılayıcı sensörlerle veri toplama ve bu verileri kullanarak geri bildirim sağlama şeklinde bir çalışma mantığı vardır. Bu algılayıcılar teknolojiye göre değişiklik gösterse de genel olarak; jiroskop, ivme ölçer,

yer çekimi algılayıcısı, ışık algılayıcısı ve benzeri algılayıcılar olarak bu teknolojilerde bulunmaktadır.

Giyilebilir teknolojiler, diğer taşınabilir teknolojilerin (akıllı cep telefonları, tablet bilgisayarlar ve dizüstü bilgisayarları) gerçekleştirdiği bir çok işlevi yerine getirebilmesinin yanında diğer taşınabilir teknolojilerle karşılaştırıldığında bir takım algılama ve tarama, iz sürme işlevleri gibi üstün yanları da vardır.

Günümüz giyilebilir teknolojilerinin temel işlevlerinden biri de iletişimi sağlamak ve kullanıcılara gerçek zamanlı verilere erişim olanağı sağlamaktır. Başlıca giyilebilir teknolojilere; saatler, gözlükler, kontak lensler, e-tekstiller ve akıllı kumaşlar, saç veya kafa bantları, kask, kep veya bereler, yüzük bilezik gibi takılar, küpe şeklinde tasarlanmış iştirme cihazları örnek verilebilir. Bu teknolojilerin vücuda yerleştirilen türleri de vardır. Mikroçipler veya akıllı dövme bu bağlamda kullanıcıların tercihleri arasında yerini almıştır. Teknoloji türü ne olursa olsun, sonuç olarak giyilebilir teknolojiler farklı amaçlara yönelik olarak vücut üzerindeki elektronik ortamlara veya bilgisayar sistemlerine sürekli, kesintisiz, esnek, taşınabilir ve en önemlisi el değmeden erişim sağlamayı amaçlamaktadır.

Giyilebilir teknolojiler başlangıçta askeri ve sağlık alanlarında kullanılırken günümüzde; iletişim, sağlık, kişisel bakım, sağlıklı yaşam, yaşlanma, bedensel engeller, eğitim, ulaşım, girişimcilik, finans, oyun ve müzik gibi birçok alanda kullanılabilmektedir. Giyilebilir teknolojilerin amacı, bu alanların her birine işlevsel ve taşınabilir bir şekilde elektronik ve bilgisayar sistemlerini entegre etmektir.

Giyilebilir teknolojilerin en yaygın olanlarından biri şüphesiz ki akıllı saatlerdir. Android, iOS ve Windows gibi işletim sistemlerine sahip akıllı cep telefonlarıyla eşleştirilebilen akıllı saatler, telefona ulaşmaya gerek kalmadan birçok uygulamanın çalıştırılabilmesini sağlamaktadır. Bu saatler sayesinde kişisel sağlık ve form tutma gibi işlevlerinin yanında telefona gelen iletileri alabilme cevap verebilme işlevleri de yerine getirebilir. Aynı zamanda yol ve hava durumu bilgilerine güncel olarak erişimi sağlar. Akıllı saatlerin bir benzeri de özellikle sporculara hitap eden akıllı bilekliklerdir. Bu bileklikler sayesinde sporcular aktivite anında harcadıkları kalori miktarından kat ettikleri mesafeye kadar bir çok veri hakkında bilgi sahibi olabilmektedirler.

Giyilebilir teknolojilere bir diğer örnek de akıllı gözlükler verilebilir. Akıllı gözlükleri kullanarak üzerindeki kamera ile fotoğraf ve video çekebilir, bunları yine cihaz üzerinden internet erişimiyle farklı ortamlarda paylaşabilirsiniz. Bu gözlükler aynı zamanda bir navigasyon aracı olarak da yardımcı olabilmektedir. Kullanıcının görüş mesafesinde bulunan her görüntü gözlüğe veri olarak aktarılır ve sonuç olarak işlenen bu veriler kullanıcıya yeni bilgi ve uyarılar olarak geri döner.

Taşınabilir teknoloji alanındaki en yoğun gelişmelerin, yakın gelecekte giyilebilir teknolojilerde gerçekleşeceği ve bu teknolojilerin, şu an hayatımızdaki bazı taşınabilir teknolojileri ve uygulamaları gölgede bırakacağı tahmin edilmektedir. Uzmanlar, geleceğin taşınabilir teknolojilerinin çok uzun süre dayanan bataryaları ve esnek ekran tasarımlarıyla çok daha güçlü olacağı konusunda birleşmektedirler.

Taşınabilir Teknolojilerle İlgili Bazı Hizmet ve Protokoller

Taşınabilir teknolojiler sağladığı olanakları kullandığı standart ve protokoller sayesinde sunabilmektedir.

Cep telefonlarında kullanılan kısa mesaj servisi SMS (kısa mesaj servisi) ve MMS (çokluortam mesajlaşma hizmeti) olarak isimlendirilmektedir. SMS, 160 karakterle sınırlandırılmış metin tabanlı bir mesajlaşma servisedir. MMS ise mesajlara görsel eklemeye olanak tanıyan diğer mesajlaşma servisedir.

ePosta (elektronik posta), internet üzerinden gönderilen sayısal bir mektup olarak isimlendirilebilir. Her türlü dosya türü bu elektronik postalara eklenip diğer kullanıcıya bir ileti şeklinde gönderilebilir. Bazı protokoller aracılığıyla (POP3, IMAP gibi), ağ (web) sayfası veya çeşitli programlardan da ilgili iletiye ulaşılır.

3G geniş bant aboneliği olan cep telefonlarında video görüşme olanağı vardır. Ancak kullanılan cep telefonunun da görüntülü görüşmeyi desteklemesi gerekmektedir. Bütün bu gereksinimler sağlanıyorsa cep telefonuna yüklenecek bir mobil uygulama (Skype, Google Hangouts, Apple Facetime vb.) yardımıyla görüntülü görüşme yapılabilir.

Akıllı telefonlar, tabletler veya diğer taşınabilir teknolojilerde çalışmak üzere tasarlanmış bilgisayar yazılımları mobil uygulama olarak tanımlanır. Bu uygulamalara belirli paylaşım platformlarından (Apple AppStore, Google Play, Windows Phone Store ve BlackBerry App World) uygulamanın niteliğine göre ücretli ya da ücretsiz olarak ulaşılabilir.

Ekran araçları olarak da tanımlanabilen Widget'ler hazır işlevsel görsel uygulamalardır. Görsel programlamada, bir kütüphanedeki grafik bileşenleri şeklinde de tanımlanabilir. En yaygın türleri; hava durumu, takvim, not defteri, borsa bilgi çubuğudur.

İki dijital ürün arasında, kızılötesi ışınlar aracılığıyla iletilen sinyaller ile sağlanan veri bağlantısı Irda – Infrared olarak tanımlanır. Eski olarak nitelendirilebilecek olan bu teknolojinin yerini Bluetooth teknolojisine bırakmıştır.

Bluetooth, kablo bağlantısını ortadan kaldıran kısa mesafe radio frekansı (RF) teknolojisine verilen isimdir. Bluetooth, bilgisayar sistemi, çevre birimleri ve diğer araçların birbirleri ile kablosuz olarak haberleşmelerini sağlar.

Bulut sistem, kullanıcıların verilerine ve programlarına dünyanın herhangi bir yerinden, internet bağlantısı olan herhangi bir bilgisayarla erişmesine imkan tanıyan teknolojidir. Kullanıcının verileri, bulut olarak nitelendirilen ama aslında fiziksel bir makinanın sabit diskinde saklanmaktadır.

Taşınabilir teknolojilerin hızla yaygınlaştığı günümüzde mevcut ağ katmanı yapısına önemli eklemeler yapılmasını gerektirmektedir. Bu özelliği destekleyen internet yapısı ve protokollerinin tümüne Mobil IP denilmektedir. Taşınabilir teknolojilerin bağlantı noktası ne olursa olsun IP adresi değişmeden internette bağlı kalmasına olanak tanıyan bir protokoldür.

GSM (mobil iletişim için küresel sistem), cep telefonu iletişim protokolüdür. En yaygın olarak kullanılan bir cep telefonu standardıdır. Kullanıcıların aynı hat ile farklı ülkelerden görüşme yapabilmelerine olanak tanır. Bu hizmet roaming olarak bilinir. Roaming, bir şebeke operatörü abonesinin, bu aboneliğini diğer ağlarda da (örneğin yurt dışında) kullanabilmesini anlatan ve "dolaşım" anlamına gelen özelliktir. Kapsama alanı, bir taşınabilir teknoloji ağ sisteminde konuşmaların yapılabileceği ya da sunulan hizmetlerin kullanılabilceği alana verilen isimdir.

GPRS, mevcut 2G cep telefonu şebekesi üzerinden veri iletimini sağlayan teknolojidir.

EDGE, GSM gelişimi için artırılmış veri hızları anlamına gelen bu teknoloji sayesinde, GSM şebekelerinde verilerin daha hızlı bir şekilde iletilmesini sağlamaktadır.

3G, GSM şebekesi üzerinden yüksek hızda internet erişimine izin veren 3G teknolojisi, cep telefonları üzerinden en az ADSL hızında internet bağlantısı sağlayan bir mobil hızlı internet teknolojisidir. ADSL, internet erişimi için kullanılan bir bağlantı tekniğidir.

Wi-Fi, kablosuz bağlantı teknolojisinin adıdır. Wi-Fi, taşınabilir teknolojilerin belli bir mesafedeki kablosuz erişim noktaları aracılığıyla yerel alan ağına bağlanabilmesini sağlar.

Kablosuz uygulama protokolü olarak nitelendirilen WAP kablosuz iletişim kullanan uygulamalar için kurulmuş uluslararası bir standarttır. Taşınabilir teknolojiler üzerinde internet içeriği sağlayan bir teknolojidir. WAP ile hazırlanmış sayfalar, cep telefonlarına uygun olarak tasarlanmış özel sayfalardır.

Küresel konumlama sistemi anlamına gelen GPS, düzenli olarak kodlanmış bilgi yollayan bir uydu ağıdır ve uydularla arasındaki mesafeyi ölçerek dünya üzerindeki kesin yeri tespit etmeyi sağlar. Kullanıcıların yerlerini belirlemede ve rotalarını izlemelerinde yardımcı olur.

Giriş

Günümüzde sosyal ağ siteleri ağ toplumu yaklaşımının temel aldığı iletişim araçları arasında yer almaktadır. Ağ toplumu yaklaşımı toplumsal dönüşümü bilgi iletişim teknolojilerine dayalı olarak açıklar. Ağ, birbiriyle bağlantılı düğümler dizisi olarak tanımlanmaktadır. Sosyal ağlar toplumların internet ve bilgisayar teknolojilerinin ortam hazırladığı hızlı enformasyon akışına ve bilgi paylaşımına dayalı olarak dönüşümleri açıklayan sosyolojik bir kavramdır. Aynı zamanda bilişim teknolojileri açısından enformasyonun anlık yayılmasına fırsat vermektedir. Ağ toplumu yaklaşımı, küreselleşme ve karşılıklı bağımlılığın anlaşılmasına yardım olmaktadır. Ağların sınırsız, esnek yapıları ve yeni düğümlerle bütünleşebilmeleri toplumsal açıklık ve esnekliği beraberinde getirmektedir. Ağların bireyleri ve toplumları kaplaması veya dışlaması toplumsal süreçleri belirler. McLuhan'ın küresel köy saptamasına göre, elektronik medyanın ileri teknolojiye geçmesiyle ve toplumlar arasında sınırların kalkmasıyla teknolojiyi kullanabilen herkes coğrafi sınırlar ve sınırlamalar olmaksızın dilediği kişiyle iletişim kurabilecekti. Sosyal ağlar ile bu dönüşüm gerçekleşiyor.

Web 2.0'nın Sunduğu Olanaklar ve Sosyal Ağların Özellikleri

Bilgisayar ve internet teknolojileri, yeni iletişim teknolojilerinin temel özelliklerini yansıtır. Bunlar arasında, kullanıcı merkezli olma, çoğunluğun kendi istediği enformasyona ulaşabilmesi, karşılıklı etkileşimin mümkün olması ve eş zamansız olabilme sayılabilir.

Dünya Çapında Ağın amacı, kullanıcılara web siteleriyle bilgi sunmaktır. Web 1.0'da tek yönlü olan sunumda kullanıcılar pasif durumdadır. Web 2.0'da kullanıcılar içerik geliştirebilir ve paylaşabilirler. Web 2.0'da sosyal etkileşim olanakları kullanıldığı için Web 2.0 araçları, sosyal medya olarak isimlendirilir. Kullanıcılar sosyal ağlar, bloglar (ağ günlükleri), wikiler (bilgi sayfaları) ve forumlar (tartışma panoları) aracılığıyla deneyimlerini ve bilgilerini paylaşır, tartışabilirler. Facebook, Twitter, Youtube gibi siteler örnek Web 2.0 uygulamalarıdır. Katılım, açıklık, karşılıklı konuşma, topluluk ve bağlantısallık, sosyal medyanın genel özellikleri arasında sınıflandırılabilir.

Sosyal ağ, bireyler arasındaki kişisel veya profesyonellerin oluşturduğu bir ağ olarak tanımlanmaktadır. Sosyal ağ sitelerinde bireyler kendilerine profil oluşturarak, diğer kullanıcılar ile bağlantı kurabilirler. Her sitenin kendine özgü özelliği vardır. Sosyal ağlar bireylere, öncelikle sosyalleşme, alışveriş, ticaret, eğitim olmak üzere farklı alanlarda hizmetler sunabilmektedir. Sosyal ağlar bireylere sanal kimlikler oluşturma fırsatı sunmaktadır. Böylece bireyler gerçek yaşamda sahip olmadıkları ortamları sanal olarak yaşayabilirler. Sosyal ağ sitelerinde sanal topluluklar aracılığıyla bireylerin içerik üretmesi, bilgi paylaşımı vb fırsatlar sunulmaktadır. Sosyal ağ

sitelerinde farklı profil seçenekleri mevcuttur. Yaş, cinsiyet, yaşanılan yer, fotoğraf vb bilgilerin yer aldığı profiller, bireylerin kendilerine sunulan gizlilik ayarları ile yapılandırılabilir.

Sosyal Ağların Farklı Kullanım Amaçları

Başlıca kullanım amacı sosyalleşmek olan sosyal ağ sitelerinde kullanıcılar, çevresindeki kişiler hakkında bilgi sahibi olmak, günlük olaylardan haberdar olmak, diğer kullanıcılar ile iletişime geçmek için bu sitelere üye olmaktadır. Kullanıcıların sosyal ağ sitelerinde geliştirdikleri iletişim becerileri, onların yaşamboyu öğrenme ve mesleki gelişimleri açısından da önem taşımaktadır. Kullanıcı, sosyal ağlarda ilgi duyduğu alanda, özellikle akran desteğiyle, ucuz ve kolay bir şekilde kendi için öğrenme ortamı bulabilir. Bilgi, dosya paylaşımı yapmak, farklı kullanıcıların görüşlerinden faydalanmak, ortak projeler gerçekleştirmek gibi işlevler siteler aracılığıyla kolaylıkla yapılabilmektedir. Bu ortamların mobil iletişim teknolojileri ile uyumlu olması, sosyal ağların kullanımında önemli bir etkidir. Eğitim ortamlarında bireylerin sosyal ağlar aracılığıyla girdiği etkileşimler onları motivasyon ve iletişim yönünden olumlu etkilerken, onların aidiyet duygularını da artırabilmektedir. Bireyler mesleki gelişimlerine yönelik etkinlikleri de sosyal ağlar aracılığıyla paylaşma imkanına sahiptir. İnsan kaynakları ve kariyer odaklı siteler sayesinde iş başvuruları, özgeçmiş/CV paylaşımı yapılabilir. Bireylerin farklı meslek gruplarıyla bir araya gelebileceği ortamlar sayesinde mesleki gelişimlerini olumlu yönde geliştirebilir. Arkadaşlık sitelerinden farklı olarak bu ortamda birey gerçek hayatta sahip olmak istediği kariyer, mesleki gelişim için sanal kimliğinden kurtulup kendi kimliğini yansıtmalıdır.

Elektronik ticaretin yaygınlaşması, sosyal ağlar üzerinden pazarlama, ürün tanıtımı, promosyonlar, kampanyaların kullanımını sağlamaktadır. Üreticiler, sosyal ağ sitelerini reklam ve halkla ilişkiler ortamı olarak kullanarak, aynı anda çok daha fazla kişiye ulaşabilmektedir.

TÜİK 2014 Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması'na göre, Türkiye'de internet kullananların oranı %53,8'dir. Bireylerin %78,8'i sosyal ağ sitelerine katılmak, %30,8'i internet üzerinden hizmet ve mal satın alma amacıyla interneti kullanmaktadırlar. Oldukça ilgi gösterilen bir ortam olarak sosyal ağ siteleri, işletmeler için de önemli fırsatlar sunabilir. İşletmeler, hedef kitle analizi yaparak, sosyal ağlar için geliştirilen uygulamalar ile etkili iletişim kurabilir, kendi hizmet ve ürünlerinin reklam ve pazarlamasını yapabilir. İşletmeler, reklamlar aracılığıyla ürün ve markalarını tanıdık tavsiyeleriyle tanınmasını sağlayan viral pazarlama yapabilir.

İşletmeler, küçük uygulamalar (widgets) ile internet trafiği oluşturmaktadırlar (Örneğin, kendi ürün ve markaları ile ilgili oyun oynatarak müşteriye yorum yaptırma). İnternet trafiği, internet üzerindeki veri akışıdır; gönderilen ve alınan mesajların miktarı ve yönü, web sitesine giren

ziyaretçi sayısı, ziyaret edilen sayfalar gibi verilerin takibi anlamındadır.

Sosyal ağlar ayrıca toplumsal hareketlerin, kamuoyuna ulaşmak üzere kampanyaların düzenlenmesine fırsat tanımaktadır. İçeriklerin kullanıcılar tarafından üretilip, resim, metin ve videoların paylaşıldığı yurttaş gazeteciliği kavramı sosyal ağlar ile gelişmektedir.

Sosyal ağ siteleri başlıca sosyalleşme, eğlence, alışveriş, ticaret, eğitim, mesleki gelişim amacıyla kullanılmaktadır. Sosyalleşme başlığı altında ise , kolay erişim ve ulaşılma, arkadaş edinme, gösteriş yapma, günlük sıkıntılardan kaçma/kaçınma, koordine olma ve etkinlikler düzenleme gibi motivasyonlar sayılabilir. Bireylerin ağları kullanım amaçları, onların yaş, cinsiyet ve sosyal statülerine göre farklılık göstermektedir.

Örnek Sosyal Ağ Siteleri

We Are Social tarafından hazırlanan Küresel Dijital İstatistikler 2014 Raporuna göre Türkiye’de en yaygın kullanılan sosyal ağ siteleri şu şekildedir.

- Facebook (%93)
- Twitter (%72)
- Google+ (%70)
- LinkedIn (%33)
- Instagram (%26)

Sosyal ağ siteleri, üyelik sistemi ile çalışmakta ve siteye üye olan diğer kişiler ile bağlantı kurmaya izin vermektedir. Çevrimiçi sosyal ağ siteleri için internet erişimi gerekmektedir. Kullanıcı e-posta hesabı ve belirlediği şifre ile sisteme kolaylıkla üye olabilir. Birçok site ücretsiz hizmet sunumu yaparken bazı siteler ek özellikler için ücret talep etmektedir. Sosyal ağ sitelerinde farklı uygulamalar kullanıcılara sunulmaktadır. Bu uygulamalar kullanıcılardan bazı bilgilerine ulaşmak için erişim izni istemektedir. Bu konuda, kullanıcılar hangi uygulamaların hangi bilgilere erişim istediği dikkatle incelenmelidir.

Sosyal ağların özellikleri ve kullanım amaçları şu şekilde sıralanabilir:

Facebook: Kullanıcının tanıdıklarıyla iletişim kurma ve hayatında olanları paylaşma ortamı sunmaktadır. Bu sitede, kullanıcı kendi profilini oluşturarak, bilgi, resim, video gibi paylaşımlarda bulunabilir, farklı kişiler ile bağlantı kurabilir, onların paylaştıklarını beğenebilir ve(ya) yorum yapabilir. Facebook’ta ortak ilgi alanlarına sahip kişiler gruplar aracılığıyla iletişim kurabilirler. Sergi, düğün, konferans vb. etkinlikler düzenlenerek kişilere davet gönderilebilir.

Facebook, güvenlik durumu kontrolleri seçeneğinde, bir afet durumunda kişilerin güvende oldukları bilgisini arkadaşları ve aileleriyle hızla paylaşmalarına olanak sağlar ve önemsedikleri insanlarla iletişim kurmalarına yardımcı olur.

Twitter: Anlık iletişime dayalı bir sosyal ağ ve mikroblog sitesidir. Günlük bilgi ve haberlerin paylaşıldığı bir ortam olan Twitter’da, Tweet’ler fotoğraf, video, internet bağlantısı veya en fazla 140 karakterlik metinlerden oluşmaktadır. Tweet’ler, yanıtlanabilir, yorum yapılabilir, diğer kullanıcılar tarafından yeniden paylaşılabilir (retweet), beğenildiyse favorilere eklenebilir ve belirli bir konuda olduğunu vurgulamak için etiketlenir (hashtag). Twitter’da etiketlere göre aramalar yapılarak belli bir konuda atılan tweetlere erişilebilir.

Google+: Facebook ortamı ile benzer bir yapıya sahip olan bu sosyal ağ, kullanıcılara profil sayfası oluşturma izni vererek, paylaşımlar yapmalarını sağlamaktadır. Metin, fotoğraf, internet bağlantısı, video, etkinlik, anket formatında yayınlar yapılabilir. Yapılan yayınların beğenilmesi, paylaşılması ve yorum eklenmesi mümkündür.

Tumblr: Farklı konularda çeşitli formatta gönderilerin yer aldığı bloglara erişim sağlamaktadır.

Instagram: Mobil cihazlara yüklenen uygulama ile kullanıcılar fotoğraf ve video paylaşabilirler. Programın sunduğu düzenleme özellikleri sayesinde fotoğraflara filtreler uygulanabilir. Instagram, özellikle görsele dayalı pazarlama politikası güden markalar için önemli fırsatlar sunabilmektedir.

LinkedIn: Dünyanın en büyük profesyonel sosyal iletişim ağıdır. Profesyonellerin birbirleriyle iletişim kurmaları sağlanarak, daha verimli ve başarılı olmaları amaçlanmaktadır. LinkedIn’de ilgili kişiler, iş ilanları, haberler ve güncellemelere erişilebilir. Site, ücretsiz ve ücretli üye olma seçenekleri sunar. Kullanıcı, sistemde özgeçmişini oluşturabilir, tanımadığı alanında uzman olan kişiler ile iletişim kurma şansı bulabilir.

Youtube: Kullanıcılar tarafından orijinal olarak oluşturulmuş, videoların keşfedilmesi, izlenmesi ve paylaşılmasını sağlar. Aynı zamanda reklam verenler için dağıtım platformu işlevi görmektedir. Kullanıcı üye olmadan video izleyebilirken, video yüklemek, yorum yapmak, kendi kanalını oluşturmak gibi işlemler ise üyelik gerektirmektedir.

Sosyal Ağlarda Medya Okuryazarlığı ve Akıcılığı

Sosyal ağların taşıdığı riskler göz önünde bulundurulduğunda medya okuryazarlığı ve akıcılığı kavramları ön plana çıkmaktadır. Medya okuryazarlığı içeriğe erişim için teknolojiyi kullanabilme becerisi, sunulan içeriği anlamının yanısıra içeriği değerlendirebilme yeteneğidir. Medya okuryazarlığı kısaca, erişim, analiz edebilme, değerlendirme ve içerik üretimini kapsayan becerilerdir. Sosyal ağlar düşünüldüğünde, içerik oluşturma, üretme, yazma ve düzeltme gibi yeterlilikler gerekmektedir. Eleştirel medya okuryazarlığı, medya metinlerinin eleştirel okunmasıyla ilgilidir. Sosyal ağları kullanan kişilerin gerekli bilgi ve beceriye sahip olmaması, yasa dışı, taraflı içerik, bilgi

paylaşımına ve nefret söylemine sebep olabilir. Nefret söylemi, bireylere bireysel ayrımcılık temelinde yöneltilen nefreti içeren ve teşvik eden söylemlerdir. Bu konuda hem çocukları hem yetişkinlerin bilinçlendirilmesi, sosyal ağlarda yaşanan etik sorunları önlemeye yardımcı olabilir.

Sosyal ağlar ile ilişkilendirildiğinde mesaj ve mesajın sunulduğu ortamların ayırt ve analiz edilmesi, değerlendirilmesi aşamalarına dayanan medya akıcılığı kavramı tüketilen ve üretilen içeriğe göre iki şekilde değerlendirilebilir. Tüketici konumunda verilecek mesaj, verildiği ortamın etkilerinden arındırılmalı, anlaşılır olmalı ve analiz edilmelidir. Ortam, biçim, akış ve uyum açısından değerlendirilmelidir. Üretici konumunda ise mesajın içeriğinin ne olacağı belirlendikten sonra, içeriğin verileceği ortam, sunulacağı hedef kitle, üreticinin ortamı kullanma yeterlilikleri göz önünde bulundurulmalıdır.

İletişim araçlarının etkin kullanılması konusunda özellikle internet kullanma deneyimi ile ilgili olarak dijital akıcılık kavramından söz edilebilir. İnternetin kullanım amacını bilme, içerikleri eleştirel şekilde değerlendirme, bilgilerin geçerli ve güvenilir olup olmadığını kontrol edebilme, kullanıcı çeşitliliğinin farkında olma dijital akıcılık kavramı ile ilişkili özelliklerdir. Sosyal ağ ortamlarının giderek yaygınlaşması, kullanıcıların artması ve özellikle kullanıcı profiline genç yaşta itibaren bu ortamları kullanmaya başlaması medya okuryazarlığı ve akıcılığı kavramlarını önemli konuma getirmektedir. Sosyal ağların faydalarının yanında risklerinin de olabileceğini belirtmek için bireylere erken yaşta farkındalık kazandırılmalı ve bilinçlendirilmelidir.

Giriş

İnsanın varoluşu ile birlikte ortaya çıkan ihtiyaçları teknolojinin gelişmesine yol açmıştır. İnsanlar, içinde buldukları dönemin özellik ve ihtiyaçlarına göre teknolojiden farklı şekillerde yararlanmış, süreç içinde teknolojinin ve bilimin de gelişmesini sağlamışlardır. Özellikle teknolojideki bu gelişme, insanların ve toplumların yaşam biçimini önemli ölçüde etkilemiştir.

İnsanlık Tarihi Boyunca Çeşitli Toplumlarda Teknoloji Kullanımı ve Yaşam Biçimi

Teknolojiyi alet, araç veya uygulama olarak karşımıza çıkabilmektedir. İnsan ırkı başarısını, teknoloji üretebilecek maharetli ustalara ve bu bilginin diğer nesillere aktarılabilmesine borçludur. Tarihsel süreç içinde 4 tür toplumdaki bahsedilebilir.

Avcı-Toplayıcı Toplum ve Özellikleri

- Yeni besin kaynakları ararlar
- Av hayvanlarını izlerler
- Küçük gruplar halinde göçebe olarak yaşarlar
- Mağara veya kaya sığınakları gibi yerlerde yaşarlar
- Yaşadıkları ortamda bulunan sebze ve avlanma ile beslenmişlerdir.

Bu dönemde gelişmemiş taş aletler ve ateş, temel teknolojik gelişme olarak gösterilebilir.

Tarım Toplumu ve Özellikleri

- Göçebe hayattan yerleşik hayata geçiş başlamıştır
- Yiyecek toplamadan yiyecek üretimine geçilmiştir
- Balta ve kesici aletlere ek olarak çiftçilik ve hayvancılıkta kullanılabilen bir çok alet kullanılmıştır.
- Giyinme gereksinimi nedeniyle dokumacılık ortaya çıkmıştır.
- Saklama ihtiyacına yönelik olarak çömlekçilik gelişmiştir.
- Ağaç, kerpiç ve taştan kalıcı yapılar inşa edilmiştir.
- Doğal ham bakır kullanılmaya başlanmıştır.
- Yerleşik hayata geçiş ile ortak alan, özel alan ve konukseverlik gibi kavramlar çıkmıştır.
- Yiyecek üretimi ile birlikte nüfus da artmıştır
- Ticaret merkezler ve kasabalar ortaya çıkmıştır

Sanayi Toplumu ve Özellikleri

- Buhar makinesi, döner çark ve metalürjinin gelişimi damga vurmuştur.
- El aletlerinin yerini makineler almıştır.
- İletişim teknolojileri gelişmiştir.
- Teknolojik ve toplumsal gelişim hızlanmıştır
- Köyden kente göç başlamış ve işçi nüfusu artmıştır.
- Aile merkezli üretim modeli değişmiştir.
- Kitlelilik ve standartlaşma öne çıkmıştır.

Bilgi Toplumu ve Özellikleri

- Mikro-elektrik, bilgisayar ve telekomünikasyon alanındaki gelişmeler internetin ortaya çıkmasında etkili olmuştur.
- En önemli sermaye "bilgi" haline gelmiştir.
- Kablosuz ağ ve mobil iletişim araçları önemli gelişmeler arasındadır.
- Her an her yerde bilgiye erişim mümkün hale gelmiş, zaman ve mekan kısıtı azalmıştır.
- Teknoloji hemen her alanda yer etmiştir.
- İletişim teknolojilerinin gelişimi toplumlar arası sosyal ve kültürel ilişkileri de arttırmıştır.
- Bilgiye erişim hızı giderek artmaktadır.

Teknolojinin Olumsuz Etkileri

İşsizlik, toprak kalitesinin düşmesi, çevre kirliliği, ve savaşların etki alanlarının artması, teknolojinin olumsuz etkileri arasında sayılabilir. İnsan ilişkileri açısından mobil donanımlar ve internet, yüz-yüze iletişimi olumsuz etkilemiştir. Gerçeklikten uzaklaşma ve gerçek hayata uyum sorunları ortaya çıkmıştır.

Yeni Kavramların Ortaya Çıkması

Marc Prensky, 1980'den önce doğanları dijital göçmen, sonra doğanları ise dijital yerli olarak tanımlamıştır. Dijital yerlilerin teknolojiyi 5 farklı bağlamda kullandıkları söylenebilir. Bunlar;

- Kişisel ilgi veya eğlence
- Sosyal iletişim
- Günlük Kullanım
- Profesyonel Çalışma
- Ders Çalışma

Dijital göçmenler, teknoloji ile sonradan tanıştığı için uyum sağlamaya çalışmakta zorlanabilmektedir.

Teknoloji Felsefeleri

Teknoloji ile ilgili olarak 3 temel felsefi yaklaşıma yer verilebilir

Kullanıma Odaklanan Belirlenimcilik

Bu yaklaşım teknolojinin kendi başına bir etkisi olmadığını, bu etkinin kullanıcıya bağlı olduğunu ileri sürmektedir. Teknoloji araçtır ve bireyler bu araçlar üzerinde kontrol ve özerkliğe sahiptir.

Sosyal Belirlenimcilik

Bu görüşte, bireylerin teknoloji kullanım yöntemleri sosyal yapılar tarafından etkilenmektedir. Sosyal etkileşimler ve yapılar ise davranışları ve teknoloji kullanımını belirlemektedir.

Teknolojik Belirlenimcilik

Bu görüşe göre toplumsal yapı ve kültürel değerler teknoloji tarafından belirlenmektedir. Bu nedenle bazı düşünürler ütopyan bir bakış açısı ile bu durumun demokratikleşmeyi arttıracığını savunurken, bazı düşünürler distopyan bakış açısı ile bunun tersini savunmaktadır.

Bu üç yaklaşımda doğruluk payı olsa da, tek boyutlu bir bakış açısı yerine daha geniş bir bakış açısı gereklidir. Teknoloji, toplum ve insan öğeleri arasındaki karmaşık etkileşimin ve diğer öğelerin birlikte dikkate alınması gereklidir.

Sosyal Paylaşım Araçlarında Sosyalleşme ve Kendini Sunum Davranışları

Sosyal paylaşım araçları teknolojinin de gelişimi ile güç kazanmış ve bu da sosyalleşme kavramına yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu sosyal ortamda yeni bir toplum türü ortaya çıkmakta, insanlar bu ortamda fiziksel dünyadaymış gibi değerlerini ve kimliklerini ifade edebilmekte ve yeni yaşam tarzlarını deneyebilmektedir.

Sosyal paylaşım ağları bireylere, zaman ve mekandan bağımsız olarak iletişim kurma imkanı tanıyarak, bireylerin bir araya gelme ihtiyaçlarını azaltmıştır.

Sanal dünyalarda alternatif kimliklere bürünmek teknolojik olanla insan kimliğini birleştirerek bütünüyle yeni bir şeye dönüştürmektedir.

Yeni ortamlar, birey-birey, birey-grup, grup-birey etkileşimlerine olanak tanıyan bir toplumsal iletişim ortamı olarak da görülmektedir. İnsanların topluluklar içinde bir araya gelme ve ait olma isteklerinin şiddeti, yeni topluluk mekanlarının oluşmasını kaçınılmaz kılabilir.

Sanal mekanların tanımlayıcı özelliği, kullanıcı ve bilgisayar arasındaki ilişkide değil, kullanıcı ve varsayılan bir topluluk arasındaki ilişkide aranmalıdır. Bu ortamlar aynı zamanda “-miş gibi yapalım” anlayışından hoşlanan kullanıcılar için de uygundur.

Castronova (2001) sanal dünyaları, sentetik dünyalar olarak nitelendirmekte ve gerçek dünyadan farklı olarak şu seçenekleri sunduğunu ortaya koymaktadır:

- Kullanıcılara fırsat eşitliği sunması
- Parasız yer alabilme
- Yetenek, cinsiyet, ten rengi seçme özgürlüğü

Yeni bir yaşama başlayabilme imkanı sunan bu ortam, kolay bir kaçış yeridir.

Sosyal Paylaşım Ortamlarında Kendini Sunum Davranışları

Benlik, kişinin kendisini

- Algılayış şekli,
- Nasıl gördüğü ve
- Değerlendirmesidir.

Postmodernizmde benlik, sadece merkezden uzaklaşmaz, aynı zamanda sınırsız sayıda bölünmektedir. Bu durumun temel nedenlerinden biri, benliğin özgürce, kısıtlanmamış etkileşimlerde bulunmasıdır.

Genelde kim ve ne olduğunu bilen birey, kendini sunma çabası içine girer. Kendini sunma, kişinin toplumsal veya kültürel açıdan kabul edilen normlara uygun ve arzu edilen imajı bırakacak şekilde ifade edilmesidir.

Sanal ortamlarda ortaya konan görünümün kontrolü, sosyal karşılaştırmalarda aktarılan bilgiyi kontrol edebilmede ve yönlendirmede yatmaktadır.

Elektronik iletişim, bireylere sosyal ağlarda gizemli bir hava vermesine ve kendini farklı tanıtmaya imkan vermektedir. Profil fotoğrafları, yazılar ve avatarlar kullanıcıların kendilerini farklı sunmaya yarayan özelliklerdendir. Benzer şekilde bireyler yüz-yüze ortamda söylemek isteyip söyleyemedikleri rahatça ifade edilebilmektedir. Bazı insanlar için sanal ortam sadece destekleyici bir işlev olarak da kullanılabilir. Genel olarak baktığımızda, çevrim-içi ortamlardaki kendini sunum davranışları normal ve yaygın görülmeye başlanmıştır.

Kullanıcıların kendini sunum davranışlarını yönetme ihtiyacı;



- sanal partner edinme,
- sanal sohbet
- cinsiyet değiştirme,
- fiziksel görünüm değiştirme,
- giyim tarzını değiştirme ve
- arkadaş edinebilme amaçlarını taşıyabilmektedir.

Çevrim-içi ortamlarda kendini sunma davranışlarından biri de özçekim (selfie) uygulamasıdır.

Yabancılaşma ve İnternet Bağımlılığı

Zamanının büyük kısmını ekranların başında geçiren insanlar teknolojinin esiri olmakta, bu da sosyal, mesleki ve özel hayatlarında sorunlara yol açabilmektedir.

İnternet bağlantısının her yerde her zaman kurulabilmesi, sosyal ağlara her zaman bağlanabilmesine imkan sağlayarak bireyin mekanla bağlantısını koparmış ve ruhsal olarak yalnızlaşmaya itmiştir.

İnternet bağımlılığı giderek artarken, bu ortamda üretilen dil ve kodlar kuşaklar arasındaki iletişimi zorlaştırmaktadır.

İnsan Bilgisayar Etkileşimi

70'li yılların sonuna kadar sadece uzmanların ve konuya özel ilgi duyan kişilerin etkileşime girebildiği bilgisayar, kişisel kullanıma olanak vermesiyle herkesi potansiyel kullanıcı haline getirmiştir.

İnsan bilgisayar etkileşimi, insanların bilgisayarlar ile nasıl etkileşime girdiğini inceleyen disiplinler arası bir alandır. Bu alan;

- Psikoloji,
- Bilişsel bilimler,
- Bilgisayar teknolojileri,
- Yazılım mühendisliği,
- Ergonomi,
- Grafik tasarımı,
- Endüstriyel tasarım,
- Sosyoloji,
- Antropoloji ve eğitim bilimleri gibi alanlarla ilişkilidir.

Bu alan için geliştirilen sistemlerin amacı, bilgisayarı daha hızlı ve insana daha doğal gelecek yollarla kullanılabilir hale getirmektir.

İnsan bilgisayar etkileşiminin odak noktası "kullanılabilirlik"tir. İnsan bilgisayar etkileşimine

verilebilecek en çarpıcı örneklerden biri, ALS hastalığına yakalanan Stephen Hawking'dir. Bu hastalık, Hawking'i tekerlekli sandalyeye yaşamaya mahkum etmiştir. Hawking'in gözlüğüne yerleştirilen küçük bir alet, onun insanlarla iletişim kurabilmesini sağlamaktadır.

