Premium e-Journal of Social Sciences

Premium Sosyal Bilimler E-Dergisi
Uluslararası Hakemli Dergi- International Refereed Journal
ISSN: 2687-5640

Received / Makale Geliş Tarihi 18.07.2026
Published / Yayınlanma Tarihi 31.08.2026
Volume (Issue) Cilt (Sayı) 10 (69)
pp / ss 1286-1294

Research Article /Araştırma Makalesi
10.5281/zenodo.22218233
Mail: editor@pejoss.com

Doç. Dr. Aynur Karagöl
https://orcid.org/0000-0001-9247-2483
Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat BölümümGrafki Tsasarımı An Sanat Dalı, İstanbul / TÜRKİYE
ROR Id: https://ror.org/0547yzj13

Etkileşimli Mobil Uygulama Tasarımda Kullanıcı Deneyimi (UX) ve Kullanıcı Arayüzü (UI) Geliştirme Süreçlerinde Eskizleme Yöntemleri

Sketching Methods in User Experience (UX) and User Interface (UI) Development Processes in Interactive Mobile Application Design

ÖZET

Tasarımda etkileşim kavramı insan ve bilgisayar arasında oluşan bağlantının gelişmesiyle başlamıştır. Bilgisayarın ardından cep telefonlarının birer bilgisayara dönüşmesiyle akıllı telefonlar ortaya çıkmıştır. Telefonların günlük hayatın içinde bulunması insanların etkileşime girmesini kolaylaştırmıştır. Böylece mobil tasarımların hem görsel hem içerik hem de yazılım noktalarından üretimi yoğunlaşmıştır. Mobil tasarımda kullanıcının verimli bir deneyim yaşaması için deneyimin ve tasarımın başarılı bir şekilde planlanması gerekmektedir. Başarılı bir mobil tasarım planlama süreciyle başlamaktadır. Bu planlama sürecinin ilk aşaması eskizlerle ortaya çıkmaktadır. Eskiz geçmişten günümüze farklı araçlar ve yüzey kullanımları açısından zengilnleşmiştir. Genellikle çalışmanın başlarında sistem akışı kağıt üzerine simgesel şekillerle aktarılır. Tasarımın görsel başlangıcı böylece gerçekleştirilir. Mobil tasarımda farklı katmanlarda eskizler yapılmaktadır. Kullanıcı akışı eskizleri (user flow sketching), tel kafes eskizleri (wireframing) mobil uygulamanın görsel düzenlemesinin içeriğin mimarisine kompozisyonun sayfa üzerindeki konumlarına odaklanmaktadır. Hedef kullanıcılar üzerinden mobil uygulamaları hikâye resimleme (storyboarding) çalışması ile sağlanmaktadır. Mobil tasarım işlev ve görsel bakımdan çeşitli yönlerden geliştirilen bir çalışma olduğu için birden fazla eskiz yöntemiyle kullanıcıya hazırlanmaktadır. Bu çalışma eskizlemenin mobil tasarımdaki yeri ve işlevi ile ilgili olarak eskiz türleri ve eskizin tasarıma katkılarını değerlendirmektedir. Başarılı bir mobil uygulama için etkileşimin kullanıcı bakışıyla tasarlanması, detayların bilinçli bir şekilde değerlendirilmesi eskiz çalışmalarının değerli katkısı sağlabileceği anlaşılmaktadır.
Anahtar Kelimeler: mobil tasarım, eskiz, tasarım.

ABSTRACT

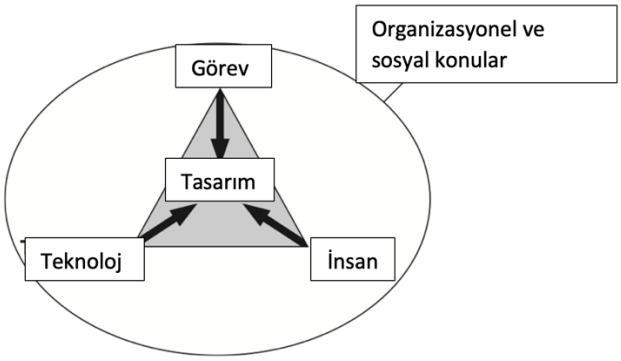
The concept of interaction in design began with the development of the connection between humans and computers. Following computers, mobile phones transformed into computers, leading to the emergence of smartphones. The presence of phones in daily life has facilitated human interaction. Thus, the production of mobile designs has intensified in terms of visuals, content, and software. For a user-friendly experience in mobile design, successful planning of both the experience and the design is necessary. A successful mobile design begins with a planning process. The first stage of this planning process is sketching. Sketching has become richer in terms of different tools and surface uses from the past to the present. Generally, at the beginning of the work, the system flow is transferred onto paper using symbolic shapes. The visual beginning of the design is thus realized. Sketches are made in different layers in mobile design. User flow sketches and wireframing sketches focus on the visual arrangement of the mobile application, the architecture of the content, and the positions of the composition on the page. Storyboarding is used to create mobile applications based on target users. Since mobile design is a work developed in various aspects in terms of function and visuals, it is prepared for the user using multiple sketching methods. This study evaluates the types of sketches and their contributions to design in relation to the place and function of sketching in mobile design. It is understood that sketching can make a valuable contribution to a successful mobile application by designing interaction from the user's perspective and consciously evaluating details.
Keywords: mobile design, sketching, design.

1. GİRİŞ

Sanat ve tasarım çalışmalarında zihinde oluşan fikir ve imgelerin iki boyutlu ortama kağıt veya dijital ekranlara aktarmı ile tasarımın ilk görsel adımları atılmış olur. Tasarımcı önce bir fikirle başlar, fikirlerini zihin dünyasında geliştirilir ve görsel nesnelere dönüşerek çeşitli araç ve gereçler vasıtasıyla eskiz çalışmasını üretir. Tasarım ihtiyacı 20. yüzyılda marka kavramının ortaya çıkmasıyla önem kazanmıştır. Tasarım, seri üretimde olan üreticilerin rakiplerinden kendilerini ayırt etmeleri için gereklidir. 21. Yüzyılda ise internetin ortaya çıkması bilgisayarların kişisel kullanımını sağlamıştır. İnsanın elekronik araç gereçle ilişkisinin gittikçe artması bireysel kullanıcılar için zorlaşmaya başlayınca insan ve bilgisayar arasındaki etkileşimin nasıl iyi hale getirilebilieceğine dair bilim alanı olan insan bilgisayar etkileşimi doğmuştur. Bu alan bireylerin çeşitli araç ve gereçleri nası daha işlevsel biçimde kullanabileceği üzerine araştırma yapmaktadır. Kullanılabilirlik testleri bu amaçla bilimsel biçimde çoğunlukla laboratuvar ortamında incelenmektedir. Teknoloji ile iletişim ve ekonomi beraber büyüme fırsatı yakalamıştır. Süreç içerisinde en etkili gelişme akıllı telefonların geliştirilmesiyle yaşanmıştır. İnternet ortamında bilgisayar ile yapılan neredeyse tüm işlemler akıllı telefonlar tarafından geçleştirmektedir. Mobil araçlar uygulama arayüz tasarımları ile işlendirilemektedir. Ekran arayüzleri eğlence, alışveriş, çeşitli işler için kullanılmaktadır. "Mobil uygulamalar 2025 yılında dünya çapında 149 milyar indirme sayısına ulaşarak 2026 pazar raporlaması için en son referans noktasını oluşturdu (Lee & Elad, 2026)." Mobil uygulama tasarımları gelişimini sürdürmekte ve büyümektedir. Tasarım süreç olarak önce düşünce ve fikirle başlamakta ardından bu fikirlerin görsele dönüşmesi için eskizler üretilmektedir. Bu aşamada eskizler mobil tasarım için çeşitlilik göstermektedir. Kağıt üzerine veya dijital olarak kullanıcı akışı eskizleri (user flow sketching), tel kafes eskizleri (wireframing), hikaye resimleme (storyboarding) farklı açılardan mobil tasarımı ele almayı sağlarken güçlü ve kullanılabilir bir tasarım oluşturmak için önemli bulunmaktadır.

2. ETKİLEŞİMLİ TASARIM VE MOBİL UYGULAMALAR

Etkileşim insanın çevresiyle olan ilişkisinin bir sonucu olarak ortaya çıkmaktadır. "Birbirini karşılıklı olarak etkileme işi (tdk)" şeklinde tanımlanan etkileşim kavramının çift yönlü "iki yönde veri akışına olanak veren herhangi bir dizge (kelimeler.gen.tr, 2026)" oluşu önemli iki noktasıdır. Etkileşim kavramı iki aşama şeklinde değerlendirildiğinde ilk aşaması iki yönde veri akışı ile karşılıklılık, ikinci aşama ise bu karşılıklılığın meydana çıkardığı etkileme işidir. Etkileme işi iki tarafta da değişikliklere yol açmaktadır. Özellikle gelişen makinalarla çeşitli arayüz tasarımlarıyla etkileşime giren kullanıcı şeklinde adlandırılan birey 'İnsan Bilgisayar Etkileşimi' (Human Computer Interaction) bilim alanı tarafından incelenmektedir. İnsan bir görevi veya işlemi yerine getirmek içini bilgisayarı kullanmakta giriş yaptığı her bir verinin bilgisayar tarafından bir karşılığı bulunmaktadır. Kullanıcının bir görev ile karşı karşıya gelmesiyle etkileşimin tasarlanması gereksinimi doğurmuştur (Şekil 1). "Etkileşim tasarımı (interaction design) genellikle alanın yöntemlerini, teorilerini ve yaklaşımlarını tanımlamak için kullanılan genel terimdir (Sharp vd., 2019: 9)". Kullanıcı konumuna geçen birey, tasarlanmış bir deneyimin en iyi şekilde sonuç vermesini beklenen tasarımları beklemektedir. Kullanıcı deneyimi (user experience) kavramı da buradan doğmaktadır. "UX ise sektörde mesleği ifade etmek için daha yaygın olarak kullanılır (Sharp vd., 2019: 9)". Her türlü arayüzü olan ürün ve sistem için muhakkak biçimde bir tasarlama süreci bulunmaktadır. Etkileşimli tasarım alanında "(UI) User Interface (Kullanıcı Arayüzü), (UX) User Experience (Kullanıcı Deneyimi), UXD: User Experience Designer, (Kullanıcı Deneyimi Tasarımcısı), UID: User Interface Designer, (Kullanıcı Arayüzü Tasarımcısı) ID: Interaction Design (Etkileşim Tasarımı) şeklinde insan bilgisayar etkileşiminin tasarımında çeşitli tanımlamalar mevcuttur. Bu iş bölümleri ile tasarımın kullanıcı gözünde en iyi deneyimi sunması en önemli amaç kabul edilmektedir.



Şekil 1. Kullanıcı Deneyim tasarımı (Murray, 2010: 44)

> Tanınmış bir kullanıcı deneyimi (UX) gurusu olan Alan Cooper (2018), günümüz yazılımlarının çoğunun yaklaşık 20 yıl önceki etkileşim hatalarından muzdarip olduğu gerçeğinden yakınmaktadır. Etkileşim tasarımının 25 yılı aşkın bir süredir var olduğu ve artık sektörde her zamankinden çok daha fazla UX tasarımcısının olduğu göz önüne alındığında, "neden hala durum böyle?" demektedir. Yeni ürünlerdeki arayüzlerin 1990'larda geçerli kılınan etkileşim tasarımı ilkelerine uymadığına dikkat çekmektedir. Örneğin, birçok uygulamanın "geri alma" seçeneği sunmak gibi en temel UX ilkelerini bile takip etmediğini belirtmektedir. Kendisi, "bu ihlallerin bugün yeni ürünlerde yeniden ortaya çıkmaya devam etmesinin açıklanamaz ve affedilemez" olduğunu haykırmaktadır (Sharp vd., 2019: 2).

Cooper (2018) etkileşim tasarımının kullanıcı için verimli bir yapıda olması için geçerli ilkeleri tamamen uygulanamadığına ve 1990'lardan itibaren kullanılabilir bir tasarım için belli ilkelerin gerekliliğine dikkat çekmektedir. Ancak tasarım süreçlerinde geri dönüşlerle zaman alan ilkelerin uygulanması için zaman ve insan kaynağının yeterli şekilde kullanılamaması bir etken olabilmektedir. Alan Dix, Janet E. Finlay, Gregory D. Abowd ve Russell Beale'in (2004: 260) yazdığı "İnsan Bilgisayar Etkileşimi (*Human-Computer Interaction)"* kitabında, kullanılabilirlik üç ilkeye ayrılmıştır. "Öğrenilebilirlik (*Learnability*) yeni kullanıcıların etkili bir etkileşime başlama ve maksimum performansa ulaşma kolaylığı, esneklik (*flexibility)* kullanıcı ile sistemin bilgi alışverişinde bulunabileceği yolların çeşitliliği, sağlamlık (*robustness)* hedeflere başarıyla ulaşılmasının ve bu hedeflerin değerlendirilmesinin belirlenmesinde kullanıcıya sağlanan destek düzeyi"dir. Öğrenilebilirlik yeni birşeyi öğrenmenin yanında eski bilgiyi yeni bir şekilde yorumlama şeklinde de değerlendirilebilir. Akıllı telefon öncesi dokunmatik ekranlar bulunuyordu. İnsanlar çeşitli panelleri yüzeyler üzerinden kumanda edebiliyordu. Ancak telefon ve bilgisayarı birleştiren bir telefonun dokunmatik kullanımı yeni yaklaşımdı. Kullanıcıların geçmiş deneyimlerinin yeni karşılaşılan araç ve arayüzle ile yeni bir deneyime dönüşmesi söz konusu olmuştur. Bilimsel bir bakış açısıyla sorularla İnsan bilgisayar etkileşiminin kullanılabilrliği için örnek sorular aşağıdaki gibi olabilir. Bu sorular sorulabilecek onlarca farklı sorudan birkaçıdır.

> 1. Öğrenilebilirlik: Yeni bir kullanıcı arayüzde gezinmeyi ne kadar kolay öğrenebilir?
>
> 2. Esneklik: Bir kullanıcı sistemle kaç farklı şekilde etkileşim kurabilir?
>
> 3. Sağlamlık: Kullanıcılar hatalarla karşılaştığında onları ne kadar iyi destekliyoruz? (Dix vd., 2004: 260).

Nielsen kullanılabilirlik üzerine çalışmakta olup konuyu on ilke ile açıklamaktadır (2024): Kullanıcının etkileşime girdiği sistemi en verimli, etkin kullanması için sistemin durum görünürlüğü, sistem ile gerçek dünya arasındaki uyum, kullanıcı kontrolü ve özgürlüğü, tutarlılık ve standartlar, hata önleme: hatırlama değil, kullanım esnekliği ve verimliliği, estetik ve minimalist tasarım, kullanıcıların hataları tanımalarına, teşhis etmelerine ve gidermelerine yardımcı olmak ile yardım ve dökümantasyon ile desteklenmelidir.

Sistem durumunun görünürlüğü ile tasarım, kullanıcılara uygun bir süre içinde uygun geri bildirim olmalıdır. Yapılan işlemler neticesinde gelişen durumlarla ilgili sürekli olarak bilgi akışı sağlanmalıdır. Sistem tarafından sürekli verilen bilgi akışı sayesinde kullanıcılar sistemin mevcut durumunu bilmeleri sayesinde önceki etkileşimlerinin sonuçlarını öğrenir ve sonraki adımları belirlerler. Böylece öngörülebilir etkileşimler sağlanırken kullanıcının ürüne ve markaya olan güveni artırmaktadır. Sistem ile gerçek dünya arasındaki uyum ne kadar iyi ise sistem o kadar başarılı görülmektedir. Bu yönüyle tasarım, kullanıcıların günlük dilini kullanmalıdır. Sistemleri kullanıcılar tarafından yaygın biçimde kelimeler, ifadeler ve kavramlar kullanılmalıdır. Gerçek dünya kurallarına uyulmalı, bilgiler doğal ve mantıklı bir sırayla sunulmalıdır. Kullanıcı kontrolü ve özgürlüğünü hissetmelidir. Kullanıcıların yanlış yapma konusunda telaş duymadan yanlışlıkla işlemler yapma riski gerçekleştirebilirler. Ayrıca istenmeyen işlemi uzun bir süreçten geçmek zorunda kalmadan sonlandırabilmeleri için iptal seçeneği olmalıdır. Tutarlılık ve standartlar sağlanmalıdır. Böylece kullanıcıların kelime, durum veya eylemlerle ilgili aynı anlama gelip gelmediğini merak etmek zorunda kalmaması gerekmekledir. Platform ve sektör kurallarına uyumlu bir tasarım anlayışı benimsenmelidir. Hata önleme kullanılabilirlik kriterlerinde önemli bir yer tutmaktadır. İyi tasarımlarla sorunların baştan oluşmasını dikkatlice önlemelidir. Hataya yol açabilecek durumları ortadan kaldırmak gerekmektedir. Kullanıcıya işlemi gerçekleştirmeden önce bir onay seçeneği sunulmalıdır. Hatırlama yerine tanıma öğeleri, eylemleri ve seçenekleri görünür hale getirilerek kullanıcının hafıza yükünü en aza indirmek gerekmektedir. Kullanıcının arayüzün bir bölümünden diğerine bilgi hatırlamasına gerek kalmamalıdır. Tasarımı kullanmak için gerekli bilgiler kolay şekilde arayüzde görülebilmedir. Özellikle arayüzü kullanıcı tarafından yönlendirmeyi sağlayan menü öğeleri sayfa üzerinde görünür olmalı veya gerektiğinde kolayca erişilebilir olmalıdır. Kullanım esnekliği ve verimliliği tasarıma veya içeriğe

uyarlamak gerekmektedir. Yeni veya acemi kullanıcıların öğrenmesinin beklenmediği kısa yolların sunulması uzman kullanıcı için etkileşimi hızlandırabilir; böylece tasarım hem deneyimsiz hem de deneyimli kullanıcılara hitap edebilir. Kullanıcıların sık kullandığı eylemleri özelleştirmelerine sistem izin vermelidir. Tasarımın estetik ve minimalist bir biçimde arayüz çalışılmalıdır. Arayüzde ilgisiz ve içerikte sürekli görülmesi gerekmeyen bilgilere yer verilememelidir. Gerekli olmayan bilgilerin arayüzde yer alması ilgili bilgi birimleriyle rekabet eder ve bunların göreceli olarak görünürlüğünü azaltabilir. Sistem kullanıcıların hataları tanımalarına, teşhis etmelerine ve gidermelerine yardımcı olmalıdır. Gerekli olduğu zaman sistem hata mesajları sade bir dille ifade etmeli sorunu açıkça belirtmeli ve yapıcı bir çözüm önerisi sunmalıdır. Çözüm önerileri yardım ve dokümantasyon ile desteklenmelidir. Sistemin ek bir açıklamaya ihtiyaç duymaması gerekmektedir. Bununla birlikte, kullanıcıların görevlerini nasıl tamamlayacaklarını anlamalarına yardımcı olmak için dokümantasyon sağlanmalıdır. Nielsen (2024) "nngroup" internet sitesinde bir sistemin en iyi anlaşılması için yapılan sorularla konuyu derinlemesine incelemektedir.

1. Öğrenilebilirlik: Yeni bir kullanıcı arayüzde gezinmeyi ne kadar kolay öğrenebilir?

2. Verimlilik: Kullanıcılar görevleri ne kadar hızlı gerçekleştirebilir?

3. Akılda Kalıcılık: Bir kullanıcı sistemi uzun süredir ziyaret etmediyse, arayüzü ne kadar iyi hatırlayacaktır?

4. Hatalar: Kullanıcılar kaç hata yapıyor ve hatalardan ne kadar hızlı kurtulabiliyorlar?

5. Memnuniyet: Kullanıcılar arayüzü kullanmaktan keyif alıyorlar mı ve sonuçlardan memnunlar mı?"

Yukarıda yer alan sorular sistemin kullanıcı tarafından nasıl bir deneyimle sağlandığını tespit etmeye dayalıdır. Sistemi öğrenecek olan hedef kitle kullanıcılarıdır. Bu sistem için öğrenilebilir, verim alınan, akılda kalıcı, hata yapılabilen ve hatalardan öğrenilebilinen böylece memnuniyet oranı yüksek olan bir sistem üretmek mümkün olacaktır.

Son olarak, uluslararası standart (ISO 9241) tasarıma kullanılabilirliğin katkılarını aşağıda şöyle özetlemektedir:

a) Kullanıcıların verimliliğini ve kuruluşların operasyonel verimliliğini artırmak;

b) Daha kolay anlaşılır ve kullanılabilir olması, böylece eğitim ve destek maliyetlerini azaltmak;

c) Daha geniş bir yelpazedeki yeteneklere sahip kişiler için kullanılabilirliği artırmak ve böylece erişilebilirliği artırmak;

d) Kullanıcı deneyimini iyileştirmek;

e) Rahatsızlığı ve stresi azaltmak;

f) Örneğin marka imajını iyileştirerek rekabet avantajı sağlamak;

g) Sürdürülebilirlik hedeflerine katkıda bulunmak (Alekvs.com, 2026).

Bir tasarım sürecinin başarılı bir şekilde sağlanması için "kullanılabilir" bir yapıda olması belli kriterler ile sağlanabildiği düşünülmektedir. Bu sebeple de tüm tasarım süreçlerinde subjektif bir yaklaşımdan kaçınılarak ortak temalar üzerinde durulmalıdır. "Kullanılan tasarım ögelerinin mesajı en yaratıcı ve en basit anlaşılacak şekilde anlatması gereklidir (Öztürk Göçmen, 2022: 69)."

3. ESKİZLEME ve MOBİL TASARIMDA ESKİZLEME

Eskiz, Fransızcadan dilimize geçen "mimari eserler ve resim için çizimlerle yapılan ön çalışma; taslak" anlamında sanat ve tasarım dünyasında yapılacak sanat ve tasarım eserlerinin taslak halini anlatan bir terim olarak kullanılmaktadır (Güncel Türkçe Sözlük, t.y.). Düşüncenin ilk imgesel yansımaları ile kağıt ve dijital ortamlarda iki veya üç boyutlu şekilde görsel bir düzenlemelerle eskiz yapılmaktadır. Tasarımda birinci adım çalışılacak konunun araştırılmasıyla başlamaktır. Bu araştırma projenin süresiyle de orantılı şekilde geniş bir zaman dilimini kapsayabilir. Ancak bir noktada bu araştırmanın daraltılması ve elde edilen verilerin ışığında tasarımın ilk örnekleri olarak eskizleri düzenlenmesi ile görselleştirilmesidir. Eskiz aşamasında farklı tasarım yaklaşımlarıyla ilgili denemeler söz konusu olur. Çeşitli görüş alışverişleri ile bir eskizden tasarıma ilk hali verilir. Tasarım bu ilk hali ile kullanıcılar tarafında denenir. Kullanıcı deneyimleri ile gerekli revizyonlarla tasarım süreci ilerletilerek tamamlanma aşamasına kadar getirilmektedir. Tasarımda eskiz aşaması projenin düşünce, fikir boyutundan ileriye taşınarak görsel bir bütünlüğe ilerlemesi sağlamaktadır. "Eskiz, gerçekte var olan şeylerin ya da hayal gücünün geliştirdiği bazı

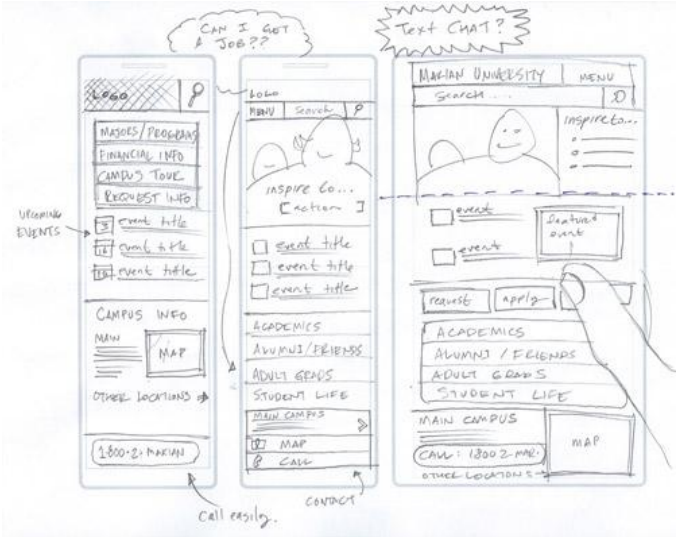
ilişkilerin soyut veya somut biçimde kağıt üzerinde üretimine dayanmaktadır (Yücel, vd. 2024: 110).” Çalışmanın eskiz aşaması tamamlandığı takdirde tasarımda önemli bir aşama kaydedilmekte böylece tasarımın son şekline doğru ilk adım sağlanmaktadır.

Eskizleme yapılırken çeşitli malzeme, teknik ve amaç gibi nedenlerle çalışmanın gereklilikleri değişiklik göstermektedir. Bu farklı eskiz yaklaşımları farklı başlıklarla açıklanmaktadır. Kâğıt Eskizleme (Paper Sketching): Tasarım fikirleri en hızlı ve kağıt ve kalrmle gerçekleştirilen maliyeti olmayan yaygın bir yaklaşımdır. Bu eskizleme yöntemi genel olrak bütün sanat ve tasarım üretimlerinde bir fikri anlatmak bir çalışmaya başlamak için kullanılmaktadır. Bu yönüyle en yaygın eskizleme yöntemi olarak görülmektedir. Kullanıcı Akışı Eskizleri (User Flow Sketching): Birden fazla ekran için yapılması planlanan tasarımlar içinde sayfalar arasındaki geçişlerin planlanması çalışmanın akışının planlanmasıdır. Bununla birlikte sayfaların ana geçiş aracı butonların kompozisyondaki yeri ve kullanıcı adımlarını ok tasarımlarıyla birbirine bağlandığı kompozisyonların şemalarının düzenlenmesidir. Tel Kafes Eskizleri (Wireframing): Mobil uygulama tasarımlarında çalışmanın görsel üretimi kısmına başlamadan kompozisyonun sayfa üzerinde yerleşiminin tasarlanmasıdır. Aynı zamanda çalışmanın bilgi mimarisini tarafların gözlerinin önüne sermekte böylece tasarımın iskelet çizimlerinin oluşturulmasıdır. Hikâye resimleme (Storyboarding): Tasarım çalışmalarında kullanıcının tasarım uygulamasının gerçek hayatta nasıl kullanacağına dair fikir veren eskizleme yöntemidir. Senaryo sayesinde ürünün nasıl kullanılacağını adım adım kullanıcıya gösteren çizgi roman veya illüstrasyon tarzı eskizlerdir.

Mobil teknolojilerin gelişimi akıllı telefonların bulunmasıyla başlamıştır. Bilgisayar fonksiyonlarının küçük ekranlarla kısmende olsa çalışması söz konusudur. Bilgisayar teknolojisinin kişisel kullanımda öne çıktığı 1990’lı yıllar itibariyle gelişmenin ilk adımları atılmaya başlanmıştır. “1993 yılında IBM tarafından genel kullanım için duyurulan ilk akıllı telefon, hesap makinesi, dünya saati, takvim ve rehber gibi özelliklerle donatılmıştı. 2002 yılında piyasaya sürülen BlackBerry Akıllı Telefon, mobil uygulama geliştirme alanındaki bir sonraki büyük başarıydı ve eski adıyla Research In Motion Limited (RIM) olan BlackBerry Limited tarafından kablosuz e-posta yenilikçi konseptiyle entegre edilerek üretildi (Rajput, 2015).” Böylece gerçek dünyada kullanılan araçlar dijital ekranlara taşınmaktadır.

3.1. Kağıt Eskizleme (Paper Sketching)

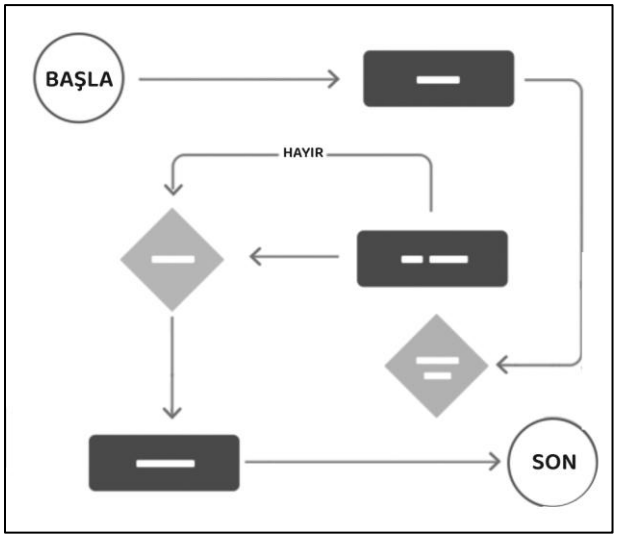
Bir fikrin düşüncenin aktarılmasında en etkin ve en eski yöntemlerden biri olan kağıt üzerine kalem ile fikirlerin düşüncelerin aktarılmasını sağlamaktadır. Burada kompozisyonun tüm ögeleri çalışma alanı içerisinde değerlendirilir. Bu değerlendirme yapılırken çalışmanın genel hatları, içerik ve kompozisyon açısından ilk görsel düzenlemenin sağlanamsını içermektedir. Kağıt üzerine çalışmak tasarımcı için düşüncesinin görsel bir imge veya düzenlemeye dönüştüğü alan bulmaktadır. İnsanın okuma yazma faaliyetinin gelişmesiyle kağıt ve kalemle ilişkisi iletişimin sağlandığı en temel alandır. Tasarımcı fikir aşamasından görsel üretme açasına geldiğinde “el ile yapılan çizimler, taslaklar görsel bir tasarım yapan her tasarımcının en önemli yardımcısıdır (Uçar, 2019: 241).” Tasarımcı araştırdığı zihninde yoğurduğu tasarım fikirlerini kağıt üzerinde görsel bir betimlemeye dönüştürür. Şekil 2’de bir mobil arayüz tasarımının ilk eskizi bulunmaktadır. İlk tasarım fikirlerinin oluşturulmasında kağıt üzerine yapılan eskizler tasarımcıya hızlı bir ifade alanı sağlamaktadır.



Şekil 2. Kağıt üzerine eskiz oluşturma (Smashing Magazine, 2012)

3.2. Kullanıcı Akışı Eskizleri (User Flow Sketching)

İnteraktif arayüzle etkileşime giren kullanıcıların uygulama içerisinde nasıl bir yol izleyeceklerini belirleyen bir akış sunulmaktadır. Bu akış tasarımcı, yazılımcı için bir rehber oluşturmaktadır. Aşağıdaki basit şema bir görevin başlangıcından sonuna kadar belli kararlarla ilerleyen kullanıcının yapması greken seçimleri ve sarf edeceği eforun da izlencesi durumdadır (Şekil 3). Bu eskizler çalışmanın akışını planlarken görsel ögenin nasıl bir tasarıma sahip olacağıyla ilgilenmemektedir. Ancak bir tasarım nesnesinin ekran üzerinde bir aksiyonu nasıl tetikleyeceğini ve etkileşimi sağlayacağını belirtmektedir. Akışın doğru belirlenmesi tasarımda gerekli olacak görsel düzenlemeyi de şekillendirecektir.



Şekil 3. Kullanıcı akışı eskizi (User Flow Sketching) örneği, 2026.

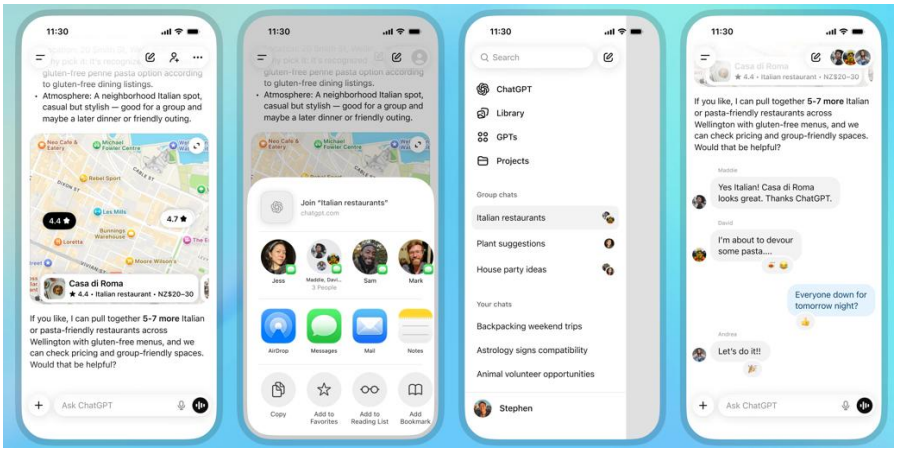
3.3. Tel Kafes (Wireframing) Eskizi

Mobil tasarımda bir başka önemli bir eskiz yöntemi ise tel kafes eskizleri (wireframing) ile yapılmaktadır. Bu eskizde amaç tasarımın kullanıcı akışının belirlenmesinden sonra adım adım tasarıma doğru şekillenen çalışmanın düzenlenmesini sağlamaktır. Tel kafes aşamasında belirlenen öğeler aşağıda sıralanmaktadır (Figma, 2026):

- Ekran düzenleri
- Gezinti çubukları
- Kullanıcı deneyimi (UX) ve kullanıcı arayüzü (UI) tasarımının bileşenleri
- Etkileşimli öğeler

Ekran düzenleri, sayfa tasarımı kuralları çerçevesinde planlanmalıdır. Bu planlama mobil tasarımda diğer iki boyutlu dijital ekranlara göre küçük bir yüzeyde tasarıma izin vermektedir. Bu sebeple mobil tasarımda yüzey kullanımı önemlidir. Gezinti çabukları sınırlı bir yüzeyde dolaşım için fırsat sağlamaktadır. Tasarımın içeriğe göre geliştirilen tüm ögelerin bütünlük içinde kullanımının düzeni tel kafeste belirlenmektedir.

Ekran üzerindeki yerleştirmeler tesadüfi değil mutlaka bir planlama sonucu oluşturulmalıdır. Mobil tasarımda “ChatGPT, 2025 yılında dünya çapında 770 milyon indirme ile TikTok ve Instagram'ı geride bırakarak en popüler uygulama oldu (Curry, 2026).” Open AI’nin önemli bir projesi olan ChatGPT’nin tüm ekranlarda kullınma uygun şekilde tasarladığı ve yaygın olan mobil uygulamasının etkin biçimde kullanıldığı görülmektedir. ChatGPT tasarım ilkeleri ve akış seması incelendiğinde sade, net, açık görsel dili ve akış şeması dikkat çekmektedir. ChatGPT ekranın kompozisyonunda okuma yönüne göre soldan sağa bir düzen görülmektedir (Şekil 4). Diyaloğa dayalı bir akış olduğu için cep telefonların mesajlaşma görsel düzeninin takip edildiği anlaşılmaktadır. Yapay zeka uygulamasının sayfa düzeni ve kompozisyonunda özenli bir çalışma ve genel belirlenen ilkelerin çizdiği çerçevenin tasarımın oluşturulmasında kullanıldığı anlaşılmaktadır.

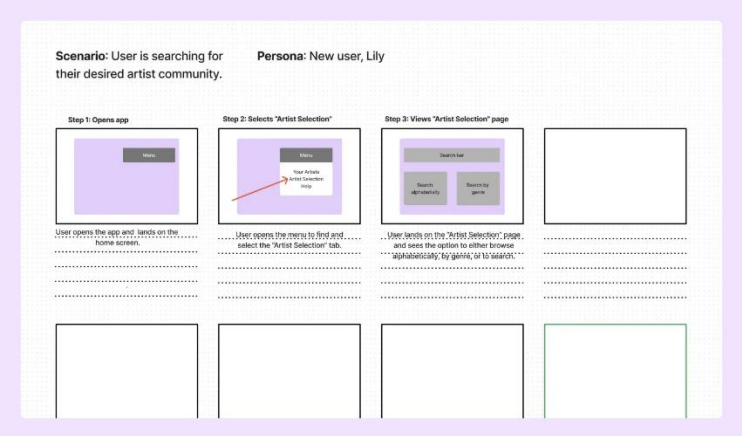


Şekil 4. ChatGPT ekran tasarımı, 2026.

3.4. Hikaye Panosu (Storyboarding) Eskizi

Bir tasarım fikrinin görsel bir hikâye şeklinde anlatılmasına ve anlatılan görsel hikâyenin sunulmasında kullanıcı deneyiminin etkisinin görsel olarak izlenmesi sağlanmaktadır (Şekil 5). Resimleme panosu, hikâye resimleme, hikaye panosu olarak isimlendirilen "storyboard" çalışması "1930'ların başlarında Walt Disney'deki film yapımcıları ve animatörler tarafından kullanılan görsel bir senaryo taslağı, birkaç olayın sırasını içeren senaryoları grafiksel olarak temsil etmenin bir yolu olarak kullanılırdı (Jacob, 2026)." Mobil tasarımda kullanıcıların farklı senaryolar üzerinden tasarım aşamasında değerlendirilmesi çalışma ekibinin konuyu güncel yaşama entegre etmesi, kullanıcı profilinin seçimleri açısından değerlendirmesini de kolaylaştırmaktadır.

Hikâye panosunda kağıt üzerine ve dijital ekran üzerine iki şekilde tasarım çalışması yapılabilmektedir. Farklı senaryo eskzileri yapılarak çalışmanın denemeleri yapılmaktdır. Böylece etkileşimli mobil arayüz tasarımlarında ekibin ortak bir biçimde tartışılabildiği çeşitli senaryolarla uygulamanın kullanılabilirlik açısından gelişimi sağlamaktadır.



Şekil 5. Hikâye Panosu (Storyboarding) Eskizi Örneği (Figma, 2026)

3.5. Prototip oluşturma

Bir tasarımın kullanıcı ile etkileşiminde maksimum verimi almak için çeşitli testlere gerek duyulmaktadır. Bunlardan sonuca yakın en önemli adım prototip üretmektir. Bu noktada tam olarak "Tamamen işlevsel bir sistem oluşturmak yerine, önce prototip oluşturmak ve bu tasarım çözümünü (önce tasarım ekibiyle, sonra da tepkileri için kullanıcılarla) test etmek daha hızlıdır, çünkü insanlar genellikle somut tasarımlara ve fiziksel maketlere veya kısmi prototiplere tepki vermekte iyidirler (Murray, 2010: 44)." Prototip oluşturmada kağıt modüllerden, düşük çözünürlüklü eskizlere veya simülasyonlara kadar farklı formatlarda deneme son tasarıma kadar daha işlevsel versiyonlarına doğru ve test etme döngüsünün tekrarlanmaktadır (Şekil 6). Böylece tasarımın eksikleri kullanıcı gözünden tespit edilmektedir. Kusurların giderilmesi için testlerin hataların düzeltilmesi gerektiği kadar test yapılması hedeflenmektedir.

Şekil 6. Kağıt mobil uygulama tasarım prototip üretimi (kickstarter, t.y)

4. SONUÇ

Etkileşimli tasarımın gündelik hayatımızın en önemli parçası haline gelen akıllı telefonlarla birlikte etki alanı artmıştır. Akıllı telefonların birer bilgisayar gibi işlev görmesi telefonun konuşma ve mesajlaşma fonksiyonlarının yanında iş, eğlence, alışveriş gibi gereklilikler için bir araç haline gelmiştir. Etkileşim tasarımı önceleri teknolojinin gelişmesiyle birlikte bireysel yaşamımıza giren bilgisayar ve gündelik işlerimizde yardımcı küçük, büyük ev aletleri, ofislerde kullanılan fotokopi, tarayıcı gibi araçların kullanımı üzerine çalışmaktaydı. Ancak dokunmatik ekranların telefon ekranlarında kullanım sağlanması önemli değişim sağlamıştır. İnternet sitelerinden sağlanan çevirimiçi hizmetlerin mobil ekranlara taşınması gerekmiştir. Böylece mobil tasarımlar için etkili bir etkileşim kurmak için çeşitli kurallar belirlenmiştir. Böylece etkileşimli tasarımın, tasarım aşamaları ortaya çıkmıştır. Tasarımda fikir ile başlayan sürecin araştırma ve sonucunda eskizle görselleştirilmesi söz konusudur. Eskiz görselleştirmenin ilk adımıdır. Kağıt veya dijital ekranda üretilen eskizler ekipler arasında paylaşılabilen, tartışılabilen birer poje çıktısına dönüşmektedir. Mobil tasarımlarda kullanıcı akışı eskizleri (user flow sketching), tel kafes eskizleri (wireframing), hikâye resimleme (storyboarding) eskizleri ile tasarımın protiplerinin üretilmesi ve denenmesi ile tasarım tamamlanmaktadır. Başarılı bir mobil tasarım için kağıt üzerinde başlayarak hem görsel kısmının hemde etkileşim kısmının eskizlerle çalışılması önem arz etmektedir.

KAYNAKÇA

Alekvs. (t.y). https://www.alekvs.com/wp-content/uploads/2025/06/iso-9241-210.pdf

Curry, D. (2026). Most Popular Apps https://www.businessofapps.com/data/most-popular-apps/

Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2004). *Human-computer interaction* (3. baskı). Pearson Education.

Figma. (2026). https://www.figma.com/resource-library/how-to-create-a-ux-storyboard/

Güncel Türkçe Sözlük. (t.y.). https://sozluk.gov.tr/kelime/Eskiz

Jacob, R. (2026). *Storyboarding in ux design: learning the what, when, why, and how.* https://mobilelive.ai/blog/storyboarding-in-ux-design-learning-the-what-when-why-and-how

Kelimeler.gen. (t.y). https://kelimeler.gen.tr/cift-yonlu-nedir-ne-demek-73710

Kickstarter. (t.y). https://www.kickstarter.com/projects/1990245787/sticky-jots

Lee, R. A. and Elad, B. (2026). *Mobile app statistics 2026: downloads, revenue, and more.* https://sqmagazine.co.uk/mobile-app-statistics/

Murray, D. (2010). *Interaction design* (ders kılavuzu / Subject guide). University of London International Programmes.

Nielsen, J. (2024). *10 usability heuristics for user ınterface design* https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/

Öztürk Göçmen, P. (2022). "Görsel İletişim Tasarımında Kullanıcı Deneyimi Tasarımı ve...", *Görsel İletişimi Tasarlamak 001* içinde (Editörler: Ömer Durmaz, Murat Ertürk), ss. 56-72, Yem Yayın, İstanbul.

Rajput, M. (2015). *Mobil uygulamaların tarihini ve evrimini izlemek*. https://tech.co/news/mobile-app-history-evolution-2015-11 .

Sharp, H. Preece J. & Rogers Y. (2019). *Interaction design: beyond human-computer interaction*, Fifth Edition. Indianapolis. John Wiley & Sons, Inc.

Smash Magazine. (2012). https://www.smashingmagazine.com/2012/06/sketching-a-new-mobile-web/

Uçar, T. F. (2019). *Görsel iletişim ve grafik tasarım*. İnkılâp Kitabevi.

What is Wireframing? (t.y). https://www.figma.com/resource-library/what-is-wireframing/

Yücel, A., Eribol, C. & Özdemir, M. (2024). Eskiz yaparken görsel ve sözel düşünmenin yaratıcılığa etkisinin incelenmesi. *Bab Journal of FSMVU Faculty of Architecture and Design*, *5*(2), 107-125.