**KAYBOLMA AÇISINDAN KULLANIŞLI ÇOKLU ORTAMLARIN TASARLANMASI**

**Öğr.Gör.Dr. Şirin KARADENİZ**Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi   
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü   
sirin@gazi.edu.tr

**Özet**

Bu çalışmada, hiper metin, hiper ortam ve çoklu ortamların kullanışlılığını etkileyen en önemli sorunlardan biri olan kullanıcıların ortam içerisinde kaybolması ve bu kaybolma sorunun belirlenmesi için kullanılan ölçme yöntemleri ele alınmıştır. Öncelikle bu ortamlarda kullanışlılık ve kaybolma kavramları incelenmiştir. Ardından kullanışlılığı yüksek ortam tasarımlarında dikkate alınması gereken noktalar kaybolma sorunun giderilebilmesi veya azaltılabilmesi açısından incelenmiştir. Son olarak bu ortamların kullanışlılığının belirlenmesi için kaybolmanın hangi yöntemlerle ölçüldüğü ve bu yöntemlerin kaybolmanın betimlenmesindeki doğruluk payları açısından tartışılmıştır.

**Anahtar Sözcükler:**hiper metin, hiper ortam, çoklu ortam, kullanışlılık ve kaybolma

[**Tam Metin**](http://efdergi.yyu.edu.tr/makaleler/cilt_III/aralik/s_karadeniz_11.doc)

**DESIGNING USABLE MULTIMEDIA IN TERMS OF DISORIENTATION**

**Abstract**

In this study; usability of hypertext, hypermedia and multimedia, user disorientation which has very important effect on usability and measurement methods of disorientation are considered. First; usability and disorientation were examined. Then in order to design multimedia which has high usability, some design issues which could be taken into consideration to reduce disorientation problem were examined. Consequently; measurement methods of disorientation and their correctness to make a decision for usability of multimedia were discussed.

**Keywords:**hypertext, hypermedia, multimedia, usability and disorientation

[**Full Text**](http://efdergi.yyu.edu.tr/makaleler/cilt_III/aralik/s_karadeniz_11.doc)