

Grafik Tasarım Dersinde Uzaktan Eğitim Yönteminin Kullanımına Yönelik Bir Uygulama ve Öğrenci Algıları: Gazi Üniversitesi Örneği

Perceptions of Students and an Application about the Use of Distance Education Method in Graphic Design Course: Gazi University Case

Sümeyra AKÇAY

Özel Ayşeabla Okulları, Ankara.

Armağan GÖKÇEARSLAN

Gazi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Grafik ve Tasarım Bölümü, Ankara.

Makalenin Geliş Tarihi: 13.04.2015

Yayına Kabul Tarihi: 17.11.2015

Özet

Bu çalışmada, uzaktan eğitim yönteminin grafik tasarım derslerinde kullanımı ile ilgili olarak öğrenci algıları araştırılmıştır. Öğrenci algıları Teknoloji Kabul Modelinde yer alan üç farklı değişkene göre araştırılmıştır: Teknolojinin motivasyona olan etkisi, algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığı. Uzaktan eğitim süresince Adobe Connect sanal sınıf aracı kullanılmıştır. 65 üniversite öğrencisi dört hafta boyunca haftada iki ders saati olmak üzere Adobe Connect aracılığıyla ders almışlardır. 51 öğrenci ankete katılmıştır. Çalışmada nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nicel veriler Tuşak tarafından geliştirilen anket kullanılarak toplanmıştır. Bulgulara göre; Adobe Connect platformunun grafik tasarım derslerinde kullanılması yönünde öğrencilerin olumlu algıya sahip oldukları görülmüştür. Adobe Connect platformu, öğrencilerin motivasyonlarını olumlu yönde etkilemiştir. Ayrıca öğrencilerin bu platformu faydalı ve kolay kullanılabilir buldukları görülmüştür. Sonuç olarak grafik tasarım bölümlerinde uzaktan eğitim yönteminin kullanılmasının; geleneksel eğitimin iyileştirilmesi ve eş zamanlı teknolojilerin yaygınlaştırılması açısından etkili olacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda gelecekte yapılacak araştırmalara ve uygulayıcılara öneriler geliştirilmiştir.

***Anahtar Kelimeler:** Adobe Connect, uzaktan eğitim, eş zamanlı, sanal sınıf, Teknoloji Kabul Modeli, grafik tasarım dersi.*

Abstract

This study investigated the perceptions of students, about the use distance education method in graphic design education at universities. Student perceptions are investigated in terms of three factors on Technology Acceptance Model: effects of the use of this technology on their motivation, the perceived usefulness and the perceived ease of use of this technology. In this study, Adobe Connect virtual classroom tool was used to create a synchronous virtual classroom. 65 students got involved in lessons offered via Adobe Connect. In these lessons, students attended lessons 2-hour a week in four weeks period. 51 students attended the questionnaire. In this

study, quantitative research methodology is used for data collection and analysis. Quantitative data was gathered by using questionnaire that was developed by Turşak. The findings of the study showed that students stated that synchronous virtual classroom environment is useful and easy to use since it provides learning anywhere and anytime with low cost, increases motivation and allows using multimedia learning materials. As a result, it is thought that using distance education methods in graphic design departments will be effective in terms of improving of traditional education and making widespread of synchronous technologies. In this context, suggestions are proposed for further researches and practitioners

Keywords: *Adobe Connect, Distance Education, Synchronous, Virtual Classroom, Technology Acceptance Model, Graphic Design Lesson.*

1. Giriş

Günümüz çağını bir bilgi çağı olarak değerlendirmek mümkündür. Yaşamın her alanında teknolojinin kullanımı, bilgiye anında ulaşabilmek ve bilgiyi sınır tanımadan paylaşabilmek günümüz çağının bilgi çağı olmasının en temel göstergeleridir. Bireylerin ihtiyaçları doğrultusunda kendini yenileyen ve sürekli gelişen teknoloji, her alanda olduğu gibi eğitim alanında da büyük bir öneme sahiptir. Geleneksel yöntemler artık geçerliliğini yitirmekte yerini teknolojinin etkin olarak kullanıldığı yeni bir eğitim anlayışı almaktadır. Teknolojik olanakların kullanılmadığı bir eğitim modeli toplumun ve dolayısıyla bireylerin ihtiyaçlarına cevap vermemektedir (Karasar, 2004, s.117). Bilgisayar, cep telefonu ve internet gibi bilişim teknolojilerinin yaygın olarak kullanımı, bilgiyi daha hızlı transfer edebilmeyi, paylaşmayı ve öğrenmeyi sağlamaktadır.

Günümüzde pek çok yeni teknoloji, eğitim-öğretim etkinlikleri içinde etkin bir biçimde kullanılmaktadır. Teknolojik gelişmeler nedeniyle geleneksel yöntemlerin yerini, bilişim teknolojilerinin kullanıldığı küresel eğitim anlayışının alması kaçınılmazdır. Uzaktan eğitim de, bu eğitim anlayışını benimseyen modellerden birisidir (İşman, 2011, s.3).

Uzaktan eğitimin, eğitim-öğretim sürecine pek çok olumlu katkısı bulunmaktadır. Bu olumlu katkılar şu biçimde sıralanabilir:

- İnsanlara farklı eğitim alternatifini sağlama,
- Fırsat eşitsizliğini azaltma,
- Daha kolay bir kitle eğitimi sağlama,
- Eğitim programında standardizasyona ulaşma,
- Mali bakımdan daha ucuz eğitim olanağı sunma,
- Daha nitelikli bir eğitim olanağı sağlama,
- Öğrenciyi serbesti sağlama,
- Öğrenciyi zengin bir eğitim ortamıyla buluşturma,
- Eğitim-öğretimde mekan sınırını ortadan kaldırma,
- Bireyselleştirilmiş öğrenmeyi destekleme,
- Öğrenme bağımsızlığı sağlama,

- Öğrenme konusunda bireye sorumluluk kazandırma,
- Bilgiyi ilk kaynaktan sağlama,
- Daha fazla kişinin uzmanlardan yararlanmasını sağlama,
- Aynı koşullarda başarının belirlenmesini sağlama,
- Eğitimi kiteselleştirebilmenin yanı sıra bireyselleştirebilme,
- Belli bir zamanda ve belli bir kapalı alanda bulunma zorunluluğunu ortadan kaldırma” (Kaya, 2002, s.19).

Moore (2007, s. xviii) ise uzaktan eğitimin tercih edilme nedenlerini uzaktan eğitim ile birçok gruba ulaşabilmek, interaktif olmak, doküman ve simülasyon gibi ekonomik açıdan pahalıya mal olan bu uygulamaları avantaja çevirmek şeklinde ifade etmektedir. Uzaktan eğitim, senkron (eş zamanlı) ve asenkron (farklı zamanlı) olmak üzere iki farklı şekilde yapılabilmektedir.

Asenkron eğitim; katılımcıların aynı yerde ve aynı anda sistemde olmasalar bile e-posta yoluyla, mesaj panolarıyla ya da forum gibi çevrimiçi ortamlarla iletişim kurabildikleri bir uzaktan eğitim yöntemidir (Hrastinski, 2008, s.51). Işık, Karaca, Özkaraca ve Biroğul (2010, s.362) **senkron eğitimi**, öğrencilerin ve öğretmenlerin çeşitli yöntemler aracılığıyla bir araya geldikleri sanal bir sınıf sistemi olarak tanımlamıştır. Eşzamanlı yani senkron eğitimde kullanıcılar birbirleriyle yazılı, görüntülü ve sesli iletişim kurabilmektedirler. Landay’e (2010, parag.4) göre kullanıcılar, eşzamanlı eğitime katılacaklarsa mutlaka bir web konferansı aracının kullanılması gerekmektedir.

Uzaktan eğitim sürecinde online eğitimin gerçekleşmesini sağlayan birçok öğrenme platformu mevcuttur. Bu uygulamalar sahip oldukları özelliklere göre uzaktan eğitimi uygulayacak kurum ya da öğretmenler tarafından tercih edilmektedir.

Soumplis, Koulocheri, Kostaras ve Karousos’un (2010, s.38) bildirisinde yer alan verilere göre, en fazla olumlu kullanıcı yorumu alan uzaktan eğitim platformları; Adobe Connect, Angel, Blackboard, Claroline, Elluminate Live!, Ideal, Moodle, Nefsis, Saba Centra Live ve Web Ex platformlarıdır.

Araştırmada uzaktan eğitimi gerçekleştirmek için bir web konferans aracı olan **Adobe Connect** platformu kullanılmıştır. Adobe Connect platformu, dosya paylaşımı, ekran paylaşımı, anlık anketler, görüntülü ve sesli ders anlatımına olanak sağlayan beyaz tahta uygulaması gibi örgün eğitime ilişkin tüm özellikleri web tabanlı gerçekleştiren bir platformdur (“Öğrenme Yönetim Sistemi”, 2013). Aynı zamanda Adobe Connect, sanal sınıf ortamlarında yaygın olarak tercih edilen bir platformdur. Öğrencilerin ilgisini çeken ve dinamik sanal sınıf yönetimi araçlarıyla öğretmenlerin etkinliğini arttıran Adobe Connect platformu, “Gazi Üniversitesi Uzaktan Eğitim” biriminde de kullanılmaktadır (Işık, Karaca, Özkaraca ve Biroğul, 2010, s.366).

Bu araştırmada kullanılan Adobe Connect platformunun kullanıcılar tarafından iyi bir şekilde anlaşılması ve kabul görmesi; uzaktan eğitim sistemlerinin grafik tasarım derslerinde kullanılmasını yaygınlaştıracaktır. Bu nedenle uzaktan eğitim teknolojisi ile

öğrenciler tarafından kabul edilebilirliğini görmek amacıyla Davis (2009) tarafından ortaya konulan **Teknoloji Kabul Modeli / *Technology Acceptance Model*** bu çalışma için temel oluşturmaktadır.

Teknoloji Kabul Modeli, eğitim-öğretim sürecinde internet gibi bilişim teknolojilerinin, kullanıcılar tarafından kabulü ve yeterince kullanılıp kullanılmadığının saptanması gibi konularda yaygın bir biçimde kullanılmaktadır (Martinez, Torres ve diğerleri'nden aktaran Turan ve Çolakoğlu, 2008, s.111).

Dünyada birçok ülkede uzaktan eğitim yöntemini benimsemiş üniversiteler ve kurslar mevcuttur. Bu eğitim kurumlarında birçok farklı branşta olduğu gibi grafik tasarım alanında da eğitimler verilmektedir. Devry University-Amerika, Full Sail University-Amerika, University of Southern Queensland-Avustralya gibi pek çok eğitim kurumu grafik tasarım eğitimini lisans, yüksek lisans ve doktora düzeyinde uzaktan eğitim yöntemiyle vermektedir.

- Grafik tasarım derslerinin uzaktan eğitim yöntemiyle verilmesinin birçok olumlu yönü bulunmaktadır:

- Dünyanın herhangi bir yerinde yaşayan bir öğrenci, yaşadığı şehirden uzak mesafelerdeki herhangi bir üniversiteye ulaşarak grafik tasarım eğitimi alabilmektedir.

- Fiziksel ve sosyal sorunlar (fiziksel engel, aile ve iş hayatında yaşanan sorunlar, bireysel sorunlar vb.) ya da maddi sorunlar nedeniyle eğitim alamamış ancak, kendini mesleki anlamda geliştirmek isteyen bireyler grafik tasarım eğitimi alabilmektedirler.

- Zaman ve mekân esnekliği sayesinde öğrenciler, günlük hayatlarındaki işleyişi etkilemeden istedikleri anda ve mekânda öğrenim görebilirler.

- Bilgi ve iletişim teknolojilerini (bilgisayar, tablet, cep telefonu vb.) günlük hayatlarında sıklıkla kullanan öğrenciler, bu teknolojiler aracılığıyla kısa sürede kolay öğrenme sağlayabilirler.

- Öğrencilerin ihtiyaç duydukları anda ders içeriklerini tekrar edebilmeleri, öğretmenleri ve arkadaşlarıyla günün her saatinde iletişim kurabilmeleri, hızlı geri dönüş alabilmeleri öğrenmelerine olumlu katkı sağlamaktadır.

- Öğrenciler farklı kültürden bireylerle tanışarak kültür alışverişinde bulunabilmekte, bakış açılarını zenginleştirmektedirler.

- Türkiye'de uzaktan eğitim yöntemi ile eğitim vermekte olan yaklaşık seksen iki üniversite bulunmaktadır ("Uzaktan Eğitim Veren Üniversiteler", 2012). 1982-1983 yıllarında Açık ve Uzaktan Eğitim Sistemi ile eğitim veren ilk fakülte olarak hizmete başlayan ve uzaktan eğitim modeli ile eğitim veren üniversitelerin öncülerinden biri sayılan Anadolu Üniversitesi Açık Öğretim Fakültesi, İktisat ve İş İdaresi lisans programını açmıştır ("Açık Öğretim Sistemi", 2013). Ardından Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ), 1998 yılında Bilgi Teknolojileri Sertifika Programı (BTSP)'ni internete dayalı farklı zamanlı eğitim sistemi ile hayata geçirmiştir ("ODTÜ Sanal Kampüsü", 2013). Daha sonra video konferans sistemi kullanılmaya başlamıştır. 1996 yılında video konferans sistemini kuran üniversitelerden biri Bilkent Üniversitesi diğeri de İstanbul

Üniversitesi'dir (Antalyalı, 2004, s.27).

Türkiye'de uzaktan eğitim yöntemi ile eğitim veren üniversite ve kurslarda sadece belirli branşlarda uzaktan eğitim yöntemi tercih edilmektedir: Bilgisayar Mühendisliği, Endüstri Mühendisliği, Tarih, İngiliz Dili ve Edebiyatı, Yönetim Bilişim Sistemleri, Bilgisayar ve Eğitim Teknolojileri Eğitimi gibi lisans programlarında ("Uzaktan Eğitim Lisans Programları", 2013) ve Bilgisayar Mühendisliği, İşletme Yönetim Bilişim Sistemleri, Eğitim Yönetimi ve Denetimi, Sağlık Kurumları İşletmeciliği gibi yüksek lisans programlarında ("Uzaktan Eğitim Yüksek Lisans Programları", 2013) uzaktan eğitim yöntemi kullanılmaktadır.

Dünyada grafik tasarım programlarının ön lisans ve lisans düzeylerinde uzaktan eğitim yöntemini kullanan eğitim kurumları oldukça yaygındır ancak Türkiye'de son birkaç yıldır "Grafik Tasarıma Giriş" düzeyinde bir ya da iki uzaktan eğitim uygulama girişimi gerçekleştirilmiştir.

Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü ve Ankara İl Millî Eğitim Müdürlüğü "kursiyer.meb.gov.tr" uygulaması ile belirli bilgisayar programlarının kullanımına yönelik eğitim videoları hazırlanmıştır. Sertifikalı bir uzaktan eğitim uygulaması olmayan "Kursiyer" uygulamasında, Adobe programlarının videoları da yer almaktadır. Kursiyer sitesinin oluşturulmasındaki amaç; kullanıcıların eğitim almakta zorlandıkları bilgisayar programlarını, web tabanlı bir ortamda kolaylıkla öğrenmelerine olanak sağlamaktır (Kahraman, 2011, s.1).

Gazi Üniversitesi Uzaktan Eğitim Merkezi'nin 12 Mayıs–27 Haziran 2014 tarihleri arasında 7 haftalık bir grafik tasarım sertifika programı açmasına karşın gerekli alt yapının hazır olmaması nedeniyle eğitim başlamamıştır ("Grafik ve Tasarım Sertifika Eğitim Programı", 2015).

Türkiye'nin birçok yerinde uygulama merkezine sahip olan Plato Meslek Yüksekokulu, 2013-2014 eğitim-öğretim yılında "İnternete Dayalı Karma Eğitim" yöntemi ile Grafik Tasarım eğitimleri vermiştir ("Plato Meslek Yüksekokulu-Programlar", 2015). İnternete dayalı karma eğitim ile bazı dersler, derslerin belirli kısımları, uygulamalar, stajlar veya laboratuvar çalışmaları yüz yüze eğitim şeklinde verilebilmektedir ("Uzaktan Eğitim Programları Yönergesi", 2015, s.5). Uzaktan eğitimler bir öğretim yönetim sistemi olan Blackboard ile verilmektedir ("Plato Meslek Yüksekokulu-E-Öğrenme", 2015).

Afyon Kocatepe Üniversitesi ise uzaktan eğitim yöntemi ile "Photoshop ile Grafik Tasarım" kursunu vermektedir. Kurs ile öğrenciler grafik tasarımın temelleri, renk bilgisi, kurumsal kimlik tasarımı ve Photoshop programı kullanımı hakkında eğitim almaktadırlar ("Photoshop ile Grafik Tasarım", 2015).

Grafik tasarım dersinin uzaktan eğitim yöntemi ile verilmesi konusundaki bir diğer girişimin ise Yıldız Teknik Üniversitesi Sürekli Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi tarafından gerçekleştirilmesi planlanmaktadır. 31 Ocak – 15 Mart 2015 tarihleri arasında düzenlenmesi planlanan 54 saatlik grafik tasarım eğitiminde, Adobe Photoshop ve AdobeIllustrator programlarının görüntülü anlatımları yer alacaktır ("Grafik Tasarım Eğitimi", 2015).

Dünya’da ve Türkiye’de uzaktan eğitime olan ilgi her geçen gün artmaktadır. Türkiye’de bazı alanlarda uzaktan eğitim uygulamalarına rastlanmaktadır ancak grafik tasarım alanında herhangi bir uzaktan eğitim uygulamasının bulunmaması büyük bir eksikliklerdir. Türkiye’de grafik tasarım eğitiminin uzaktan eğitim yöntemiyle verilmesine ilişkin teorik temelli herhangi bir araştırmaya da rastlanmamıştır. Bu nedenle araştırmada; Türkiye’de grafik tasarım eğitiminin uzaktan eğitim yöntemiyle verilmesinin örnek bir uygulaması gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma ile uzaktan eğitimin grafik tasarım derslerinde kullanılmasının öğrencilerin motivasyonuna olan etkisi, algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığı bulgularına ulaşılmıştır. Grafik tasarım alanında öğrenim görmekte olan öğrencilerin algıları, Türkiye’de grafik tasarım disiplini ilk kez uzaktan eğitim yöntemiyle öğretileceği için önemlidir. Bu çalışmanın gelecekte Türkiye’de grafik tasarım disiplininin uzaktan eğitim yöntemiyle uygulanması ve yaygınlaşmasına katkı sağlayacağı öngörülmektedir. Bu nedenle bu araştırmada “**Grafik Tasarım Dersinde Uzaktan Eğitim Yönteminin Kullanımına Yönelik Bir Uygulama ve Öğrenci Algıları: Gazi Üniversitesi Örneği**” konusu problem durumu olarak ele alınmaktadır.

Teknoloji Kabul Modeli (TKM)

Teknolojide yaşanan hızlı değişimler, insanların bu teknolojilere karşı geliştirdikleri tutumları etkilemektedir. Özellikle bilgi teknolojisinde yaşanan yenilikler hem öğrencileri hem de öğretmenleri yakından ilgilendirmektedir. Dolayısıyla yeni teknolojilerin kabulü sürecindeki kullanıcı algılarını ölçmek ve değerlendirmek oldukça önemlidir.

Günümüze dek bilgi teknolojilerine yönelik kullanıcıların tutumlarını belirleyen etmenleri anlamak için birçok teorik model geliştirilmiştir. Gerekçeli Eylem Teorisi, Teknoloji Kabul Modeli (TKM), Planlı Davranış Teorisi, Motivasyon Modeli, Öz-Yeterlilik Teorisi bu teori ve modellere örnek olarak sayılabilir (Saade, Nebebe ve Tan, 2007, s.176)

TKM, Davis (1989) tarafından geliştirilmiş ve Sebep Davranışlar Teorisi’ne (Theory of Reasoned Action – TRA) dayanan bir teoridir. TRA ise, Fishbein ve Ajzen (1975) tarafından geliştirilmiş ve sosyo-psikoloji temelli bir davranış teorisi. TRA, sosyal davranışların, bireylerin tutumlarına bağlı olduğunu ve bilgi teknolojileri kullanıp, kullanmama davranışının birey davranışından etkilendiğini savunmaktadır (Davis’ten aktaran Turan, 2008, s.726)

Ülkemizde yeni yaygınlaşmakta olan uzaktan eğitim gibi teknolojilerin kullanıcılar tarafından kabullenilmesi, faydalı ve kullanımı kolay olması gibi tespitler konusunda Teknoloji Kabul Modeli (TKM), etkin bir teorik alt yapı oluşturmaktadır.

TKM bireysel düzeyde yeni teknolojilerin kabulünü araştıran en kuvvetli ve en yaygın kullanılan davranışsal teoriler temelli bir teori olarak Yönetim Bilişim Sistemleri literatüründe yerini almıştır (Lee, Kozar ve Larsen, 2003, 752).

TKM’nde algılanan fayda (AF) ve algılanan kullanım kolaylığı (AKK) iki temel belirleyici olarak kabul edilir (Davis, Bagozzi ve Warshaw, 1989, s.985).

Algılanan fayda, kullanıcıların teknoloji kullanımı sonrasında yaptıkları işteki performans artışları ile ilgili sahip oldukları olumlu ya da olumsuz düşüncelerdir. Algılanan

kullanım kolaylığı ise; kullanıcının uygulama esnasında daha az çaba sarf etme avantajını yakalamasıdır (Davis, 1989, s.320). Örneğin insanlar kullandıkları teknolojilerin iş performanslarını arttırmalarını isterler. Bu bir algılanan fayda durumudur. Ancak insanlar kullandıkları teknolojilerin ne kadar faydalı olduklarına inansalar da eğer bu teknolojinin kullanımı zor ise; bu durum onların performansını olumsuz yönde etkileyecek ve algılanan faydayı devre dışı bırakacaktır. Bu da bir algılanan kullanım kolaylığı durumudur (Davis, Bagozzi ve Warshaw, 1989, s.985).

TKM’ndeki diğer kavramlar ise tutum ve niyettir.

Tutum, bir kişinin söz konusu olan davranışı gerçekleştirmeden önce takındığı olumlu ya da olumsuz yargılarıdır. Tutum, bir davranış değil, davranışa hazırlayıcı bir eğilimdir (Turan, 2011, s.30).

TKM’nde tutum, AF ve AKK tarafından istatistiksel olarak doğrusal regresyon ile tahmin edilerek, ortaklaşa saptanmaktadır (Davis vd., 1989, s.986).

Niyet ise bir bireyin söz konusu olan davranışı göstermeye yönelik isteği olarak tanımlanmaktadır (Turan, 2011, s.30).

Gerçekleşen davranış, bireylerin davranışsal niyeti tarafından belirlenmekte ve bu niyeti de kişilerin ortaya koydukları tutum belirlemektedir (Chen, Gillenson ve Sherrell, 2002, s.705).

TKM, bireyin bilişim teknolojilerini kullanmaya yönelik tutumunun oluşmasında, bireyin bilişim teknolojisine yönelik olan fayda ve kullanım kolaylığı algılarının önemli etkileri olduğunu belirtmektedir. Fayda ve kullanım kolaylığı algıları, bireyin davranışsal niyetini dolaylı olarak etkilemekte ve bu dolaylı etkiler bireyin gerçek kullanıma doğru olan eğilimini de değiştirmektedir. Bireyin fayda ve kullanım kolaylığı algılarının oluşumunda dışsal etkenler önemli bir rol oynamaktadır (Çivici ve Kale, 2007, s.121).

Teknoloji Kabul Modeli, bilgisayar teknolojilerinin ve kullanıcıların üç temel unsura dayanarak teknolojiyi kullanma istek ve niyetlerini ölçen bir teoridir (Çolakoğlu ve Turan, 2008, s.112).

Araştırma Modeli

Çalışma **nicel araştırma** metodu kapsamında yürütülmüştür. Erişti (2013, s.9) nicel araştırma yöntemini; olgu ve olayların gözlemlenmesini, ölçülmesini ve sayısal verilerle ifade edilmesini sağlayan araştırma yaklaşımı olarak tanımlamıştır. Nicel kısımda katılımcıların uygulama sonrasında uzaktan eğitime yönelik algıları araştırılmıştır. Uzaktan eğitimin Teknoloji Kabul Model’ine göre motivasyona olan etkisi, algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığı bulguları değerlendirilmiştir.

Araştırmada, bir tek gruba bağımsız değişkenin uygulandığı ve etkinin bağımlı değişken üzerinde ölçüldüğü, deneysel desenin deneme öncesi modellerinden **tek grup son test modeli** kullanılmıştır (Karasar, 2005, s.88). Yeni bir öğrenme yöntemi, yeni bir program, yeni bir sınıf düzeni gibi herhangi bir şeyin etkililiğini ölçmek ve sonucu olumlu ise, bundan yararlanılarak önerilerde bulunmak için bu modele ihtiyaç duyulmuştur (Ekiz, 2003, s.99).

Çalışma Grubu

Araştırma 2013-2014 Akademik yılı Bahar döneminde Gazi Üniversitesi Grafik Tasarım Bölümü 2. ve 4. sınıfında öğrenim gören ve gruba ulaşım kolaylığı göz önüne alınarak elverişli örnekleme yoluyla belirlenen 65 lisans öğrencisi ile yürütülmüştür. Anket sorularını cevaplayan öğrenci sayısı 51'dir.

Adobe Connect Programının Tercih Edilme Sebebi

Uygulama aşamasına geçmeden önce uzaktan eğitim sürecinde kullanılacak **Dimdim, WizQ, Adobe Connect** gibi bazı uzaktan eğitim teknolojileri belirlenmiş ve bu platformlarla ilgili çalışmalar incelenmiştir. Işık ve diğerleri (2010, s.366), uzaktan eğitim verecek olan veya sanal sınıf uygulaması gerçekleştirilecek eğitim ortamlarında Adobe Connect platformunun kullanılmasının daha uygun olduğunu belirtmektedir. Çınar ve diğerleri (2011, s.454), eş zamanlı sanal sınıf araçlarını kıyaslamış, Adobe Connect platformunun şifreli iletişim dışında tüm olumlu özellikleri taşıdığı sonucuna ulaşmıştır.

Adobe Connect platformunun tercih edilmesinin sebepleri arasında; bir aylık ücretsiz deneme sürümünün olması, basit ve anlaşılır bir ara yüze sahip olması ve ses / görüntü iletiminin diğer platformlara göre daha kaliteli olması yer almaktadır. Ayrıca Gazi Üniversitesi Uygulama ve Araştırma Merkezi'nin de Adobe Connect platformunu kullanıyor olması tercih sebebinde etkili olmuştur.

Diğer eş zamanlı sanal sınıf araçlarında olduğu gibi Adobe Connect platformunun da eş zamanlı gerçekleşmesi için geniş bir bant ağına yani iyi bir internet bağlantısına ihtiyacı vardır.

Adobe Connect ile Eğitim Süreci

Eş zamanlı sanal sınıf ortamı uygulamasında öğretim elemanı, planladığı şekilde 2.sınıf öğrencilerine "Animasyon" dersini ve 4. sınıf öğrencilerine "Televizyon Grafiği" dersini Adobe Connect platformu aracılığıyla anlatmıştır. Eğitim ücretsiz olarak verildi ve 4 hafta sürdü.

Animasyon dersinde öğretim elemanı sırasıyla, canlandırma sinemasının ilk dönemi ve öncü sanatçılar, Walt Disney, Walt Disney'e karşı çıkış ve yeniden yapılanma dönemi gibi konuları slaytlardan yararlanarak anlatmıştır. Öğrenciler, animasyon projelerinin senaryolarını ve animasyon çizimlerini **Edmodo** ve **e-posta** aracılığıyla göndermişlerdir. Edmodo, öğrencilerin, öğretmenlerin ve velilerin etkileşim içerisinde olduğu eğitsel bir sosyal ağ sitesidir (Durak, Çankaya ve Yünkül, 2014, s.311).

Televizyon Grafiği dersinde öğretim elemanı, jenerik hakkında teorik bilgi vermiş, öğrencilerden Dünyadan ve Türkiye'den iyi ve kötü jenerik örneklerini Edmodo ve e-posta aracılığıyla iletmelerini istemiştir. Ders sırasında bu jenerikler izlenmiş, öğrenciler ve öğretim elemanı görüşlerini bildirmişlerdir. Öğretim elemanı uzaktan eğitim yöntemiyle anlatılması güç olarak düşünülen bir video düzenleme programı olan **Adobe After Effects** programını anlatmıştır. Öğretim elemanı anlattığı konularla ilgili uygulama çalışmalarını ödev olarak istemiş, öğrenciler ödevlerini Edmodo ve

e-posta aracılığıyla iletilmişlerdir.

Uygulama sürecinde öğretim elemanı; öğrencileri için hazırladığı dokümanları, sunumları ve videoları Edmodo aracılığıyla öğrencileriyle paylaşmıştır. Dersi sesli ve görüntülü olarak Adobe Connect üzerinden anlatmış, öğrencilerin derse ilişkin sorularını yanıtlamış ve öğrencilerle yazışmalar yapmıştır.

Verilerin Toplanması

Uzaktan eğitim yöntemi ile verilen grafik tasarım derslerine toplam 65 öğrenci katılmıştır. Araştırmada öğrencilere dört bölümden ve otuz dokuz sorudan oluşan **Turşak (2007) tarafından hazırlanan ve Akçay (2009) tarafından Türkçe'ye uyarlanan anket** uygulanmıştır. Anketin ilk bölümünde bilgisayar temel becerilerine yönelik dokuz soru, ikinci bölümde web tabanlı öğrenme ortamları hakkında geçmiş deneyimlere yönelik dört soru bulunmaktadır.

Teknoloji Kabul Model'ine uygun olarak hazırlanmış, üçüncü bölümde algılanan fayda ve motivasyon etkisine yönelik on sekiz soru ve dördüncü bölümde algılanan kullanım kolaylığına yönelik sekiz soru bulunmaktadır.

Turşak'ın (2007) anketinde bilgi almak amaçlı yer alan ve istatistiksel sonuçları etkilemeyen beşinci bölümde; öğrenilen teknolojinin derste ve ders dışında ne sıklıkta kullanıldığına ilişkin iki soru yer almaktadır. Araştırmada Adobe Connect platformunun derste kullanım sıklığı öğretim elemanı tarafından belirlendiği için ankette beşinci bölüme yer verilmemiştir.

Veri toplama süreci sonunda internette yer alan anket formunu toplam 51 öğrencinin başarıyla doldurup gönderdiği görülmüştür. Bu nedenle 51 öğrencinin anket sonuçları değerlendirmeye alınmıştır.

Ankette yer alan bölümler ve soru sayıları Tablo 1'de belirtilmiştir.

Tablo 1. Ankette Yer Alan Bölümler ve Soru Sayıları

Bölüm	Bölümlerin Adları	Soru Sayısı
1.Bölüm	Bilgisayar Temel Becerileri	9
2.Bölüm	Web Tabanlı Öğrenme Ortamları Deneyimleri	4
3.Bölüm	Algılanan Fayda ve Motivasyon	18
4.Bölüm	Algılanan Kullanım Kolaylığı	8

Geçerlik

Araştırmada geçerliği sağlamak amacıyla, alt ölçekler ve sorular 1 ölçme uzmanı ve 9 alan uzmanı tarafından gözden geçirilmiş (Turşak, 2007, s.53), Akçay (2009) tarafından Türkçe'ye uyarlanmış anket soruları kullanılmıştır.

Güvenirlilik

Turşak (2007) tarafından geliştirilen anketin güvenilirliği, uzmanların desteği ile iki defa değerlendirilmiştir. Anket sorularının güvenilirliğini tespit etmek amacıyla Turşak

(2007, s.54), ilk olarak pilot bir çalışma yapmıştır. Pilot çalışma 13 öğrenciden oluşan bir gruba uygulanmış ve çalışma sonunda anketin Cronbach Alpha değeri 0,966 bulunmuştur (Tuşak, 2007, s.55). Tuşak (2007, s.55), “Programlama Dili Derslerinde Uzaktan Erişim Teknolojisinin Kullanımı İle İlgili Öğrenci ve Öğretmenlerin Algıları: Bir Durum Çalışması” konulu araştırmasını ise 52 öğrenciye uygulamış ve Cronbach Alpha değerini 0,946 olarak bulmuştur.

Akçay (2009, s.62) tarafından Türkçe’ye uyarlanan ve 1 ölçme uzmanı ve 7 alan uzmanından destek alınan anket soruları, “Bilgisayar Derslerinde Çocuk Programlama Dili Kullanımı İle İlgili Öğrenci ve Öğretmenlerin Algıları” konulu çalışmada 68 öğrenciye uygulanmış ve Cronbach Alpha değeri 0,927 olarak bulunmuştur. Bu araştırma sonunda ise Cronbach Alpha değeri 0,880 olarak bulunmuştur. Özdemir’e (s.5) göre, Cronbach Alpha değeri 0,8 ile 1 arasında bir değer ise anket, yüksek güvenirlik taşımaktadır.

Verilerin Analizi

Veri analiz yöntemi olarak nicel veri toplama analiz yöntemi kullanılmıştır. Bu çalışmada nicel analizler öğrencilerin teknoloji kabul modeline göre hazırlanmış ankete verdikleri cevapların frekansları (f), yüzdeleri (%), aritmetik ortalamaları (X) ve standart sapmaları (SS) verilmesi şeklinde gerçekleşmiştir. Nicel verilerin analizinde SPSS 15.0 (The Statistical Package for the Social Sciences) programı kullanılmıştır.

2. Bulgular Ve Yorumlar

Bu bölümde elde edilen bulgular araştırmanın alt problemleri doğrultusunda düzenlenerek açıklanmış ve yorumlanmıştır. Bu bölümde öğrencilerin cinsiyet dağılımı ve ankete ilişkin bulgular yer almaktadır.

Öğrencilerin Cinsiyet Dağılımı

Çalışma grubu 4 erkek (%7,8) ve 47 kız (%92,2) öğrenciden oluşmaktadır.

Öğrencilerin Bilgisayar Temel Becerilerine İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan öğrencilerin temel bilgisayar becerilerine ilişkin durumları incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 2’de yer almaktadır.

Tablo 2. Öğrencilerin Temel Bilgisayar Becerilerine İlişkin Bulgular

	Hiç Kullanmadım		Başlangıç		Orta Düzey		Uzman	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Web Tarayıcılar	0	0	2	3,9	35	68,6	14	27,5
Arama Motorları	1	2,0	2	3,9	35	68,6	13	25,5
E-Posta	0	0	1	2,0	32	62,7	18	35,3
Çevrimiçi Forumlar Web Günlükleri	7	13,7	18	35,3	20	39,2	6	11,8
Çevrimiçi Mesajlaşma Uygulamaları	0	0	8	15,7	28	54,9	15	29,4

	Hiç Kullanmadım		Başlangıç		Orta Düzey		Uzman	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Microsoft® Word	0	0	0	0	28	54,9	23	45,1
Microsoft® Excel	3	5,9	16	31,4	25	49,0	7	13,7
Microsoft® PowerPoint	0	0	0	0	28	54,9	23	45,1
Uzaktan Eğitim Platformları	7	13,7	24	47,1	20	39,2	0	0
Genel Ortalama		3,9		15,4		54,6		25,9

Tablo 2’de yer alan verilere göre, öğrencilerin %54,6’sı kendilerini temel bilgisayar teknolojilerini kullanabilme açısından orta düzey olarak tanımlamışlardır. Öğrencilerin %25,9’luk bir bölümü de bu teknolojileri uzman düzeyde kullanabildiğini belirtmiştir. Bu teknolojileri hiç kullanmadığını söyleyen ortalama %3,9 öğrenci söz konusudur. Uzaktan eğitim platformlarını uzman düzeyde kullanan öğrenci bulunmaktadır. Bu duruma göre, öğrencilerin temel bilgisayar becerilerinin yeterli düzeyde olduğu söylenebilir.

Öğrencilerin Web Tabanlı Öğrenme Ortamları İle İlgili Geçmiş Deneyimlerine Yönelik Bulgular

Araştırmaya katılan öğrencilerin web tabanlı öğrenme ortamları ile ilgili geçmiş deneyimlerine ilişkin durumları incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 3’te yer almaktadır.

Tablo 3. Web Tabanlı Öğrenme Ortamlarına İlişkin Bulgular

	Evet		Hayır	
	f	%	f	%
Bugüne kadar herhangi bir web tabanlı ya da çevrimiçi kurs aldınız mı?	13	25,5	38	74,5
Bugüne kadar herhangi bir web tabanlı grafik tasarım eğitimi aldınız mı?	26	51,0	25	49,0
Bugüne kadar derslerinizle ilgili çalışmalarınızda interneti kullandınız mı?	50	98,0	1	2,0
Bugüne kadar herhangi bir web tabanlı eğitim platformu kullandınız mı?	27	52,9	24	47,1

Tablo 3’te yer alan verilere göre, sadece bir öğrenci derslerinde interneti kullanmadığını belirtmiştir. Öğrencilerin web tabanlı eğitim alıp almadıklarına ilişkin soruların, öğrenciler tarafından net anlaşılmadığı görülmektedir.

Açıklama: Aşağıdaki tabloların yorumlanmasında olumlu sonuçlar yüzdesel olarak “**Katılıyorum**” ve “**Kesinlikle Katılıyorum**” değerlerinin toplamı olarak belirtilmiştir. Olumsuz sonuçlar “**Katılmıyorum**” ve “**Kesinlikle Katılmıyorum**” değerlerinin toplamı olarak belirtilmiştir

Uzaktan Eğitim Yönteminin Grafik Tasarım Derslerinde Kullanılmasına Yönelik Öğrenci Algılarına İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan öğrencilerin uzaktan eğitim yönteminin grafik tasarım derslerinde kullanılmasına ilişkin durumları incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 4’de yer almaktadır.

Tablo 4. Öğrenci Algılarına Yönelik Bulgular

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Fikrim Yok		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum		Ortalama	Standart Sapma
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Motivasyon	1,3	2,6	10,3	20,3	10,8	21,2	20,5	40,2	8,9	15,4	3,45	0,787
Algılanan Fayda	1,4	2,7	11,4	22,3	8,9	17,4	22,5	42,2	6,6	13	3,42	0,823
Algılanan Kullanım Kolaylığı	1,3	2,5	5,2	7,4	6	9,8	26,3	51,5	14,9	29,3	3,98	0,675
Genel Ortalama		2,6		16,6		16,1		44,6		19,2	3,62	0,628

Tablo 4’de yer alan verilere göre, Adobe Connect platformunun grafik tasarım derslerinde kullanılması öğrencilerin %55,6’sının motivasyonlarını olumlu yönde etkilemiştir. Öğrencilerin %55,2 si sanal sınıf ortamını faydalı bulurken, %80,8’i kolay kullanılabilir olduğunu belirtmiştir. Öğrencilerin %63,8’i uzaktan eğitim yönteminin grafik tasarım derslerinde kullanılması yönünde olumlu algıya sahiptir.

“Motivasyon” faktörüne ilişkin “İlgi, Yeterlik, Niyet, Katılım” alt faktörleri ile ilgili bulguların genel ortalamaları Tablo 5’te yer almaktadır.

Tablo 5. Motivasyon Faktörüne İlişkin Alt Faktörler ve Bulguları

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Fikrim Yok		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum		Ortalama	Standart Sapma
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
İlgi	0,6	1,3	7,3	14,3	11,3	22,2	20,3	39,8	11,3	22,2	3,67	0,852
Yeterlik	2	3,9	13	25,5	11	21,6	20	39,2	5	9,8	3,25	1,074
Niyet	1,3	2,6	10,6	20,9	13	25,4	21,3	41,8	4,6	9,1	3,34	0,753
Katılım	1,5	2,9	10,5	20,5	8	15,7	20,5	40,2	15	20,5	3,55	0,934
Genel Ortalama		2,6		20,3		21,2		40,2		15,4	3,45	0,787

Tablo 5’te yer alan verilere göre öğrencilerin %55,6’sı uzaktan eğitim yönteminin motivasyonlarına olan etkisi yönünde olumlu algı geliştirmişlerdir. Turşak(2007, s.77) ise üniversite öğrencilerine yaptığı araştırmasında motivasyon algısını %45,7 değerinde bulmuştur. Çalışma grubu ilkökul öğrencilerinden oluşan Akçay (2009, s.76) ise motivasyon konusunda %79,6 gibi yüksek bir değere ulaşmıştır. Bu durumda ilkökul öğrencilerinin üniversite öğrencilerine göre motivasyon algılarının daha yüksek olduğu söylenebilir.

“Algılanan Fayda” faktörüne ilişkin “Hızlı Çalışma, Performans, Üretkenlik, Etkililik, Kolaylık, Kullanışlılık” alt faktörleri ile ilgili bulguların genel ortalamaları Tablo 6’da yer almaktadır.

Tablo 6. Algılanan Fayda Faktörüne İlişkin Alt Faktörler ve Bulguları

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Fikrim Yok		Kathıyorum		Kesinlikle Kathıyorum		Ortalama	Standart Sapma
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Hızlı Çalışma	2	3,9	7,5	14,7	6	11,7	27	52,9	8,5	16,6	3,64	0,906
Performans	1,5	2,9	8	15,7	11	21,5	23,5	33,8	7	13,7	3,52	0,860
Üretkenlik	2	3,9	13	25,5	10	19,6	21	41,2	5	9,8	3,27	1,078
Etkililik	1	2,0	16	31,4	11	21,6	16	31,4	7	13,7	3,24	1,106
Kolaylık	1	2,0	9	17,6	5	9,8	29	56,9	7	13,7	3,63	0,999
Kullanışlılık	1	1,9	15	29,4	10,5	20,6	19	37,2	5,5	10,8	3,25	0,924
Genel Ortalama		2,7		22,3		17,4		42,2		13	3,42	0,823

Tablo 6’da yer alan verilere göre, öğrencilerin %69,5’i “Hızlı çalışma” faktörüne, %47,5’i “Performans” faktörüne ilişkin olumlu yönde algı geliştirmişlerdir. Öğrencilerin %51’i ise “Üretkenlik” faktörüne, %45,1’i “Etkililik” faktörüne ilişkin olumlu geri bildirimlerde bulunmuşlardır. Öğrencilerin % 70,6’sı “Kolaylık” faktörüne, % 48’i “Kullanışlılık” faktörüne yönelik olumlu algı geliştirmişlerdir. Genel olarak öğrencilerin %55,2’si, Adobe Connect platformunun grafik tasarım derslerinde kullanımının fayda sağladığı yönünde olumlu algı geliştirmişlerdir.

Turşak (2007, s.82) araştırmasında algılanan fayda faktörünü %53,5 değerinde bulmuştur. Turşak’ın araştırma grubu ile elde edilen sonuçlar benzerlik göstermektedir. Akçay (2009, s.85) ise algılanan fayda faktöründe %83,9 gibi yüksek bir değere ulaşmıştır.

“Algılanan Kullanım Kolaylığı” faktörüne ilişkin “Öğrenme Kolaylığı, Kullanım Kolaylığı, Beceri Kazanma Kolaylığı, Açık ve Anlaşılır Olma” alt faktörleri ile ilgili bulguların genel ortalamaları Tablo 7’de yer almaktadır.

Tablo 7. Algılanan Kullanım Kolaylığı Faktörüne İlişkin Alt Faktörler ve Bulguları

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Fikrim Yok		Kathıyorum		Kesinlikle Kathıyorum		Ortalama	Standart Sapma
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%		
Öğrenme Kolaylığı	1	2	2,5	4,9	3	5,9	28	54,9	18	35,3	4,17	0,776
Kullanım Kolaylığı	2	3,9	3	5,9	2	3,9	25	49	19	37,3	4,1	1,005
Beceri Kazanma Kolaylığı	0	0	4	7,8	11	21,6	25	49	11	21,6	3,84	0,857
Açık Anlaşılır Olma	2,2	4,4	11,5	11,2	8	7,8	27,2	53,4	11,7	23	3,79	0,569
Genel Ortalama		2,5		7,4		9,8		51,5		29,3	3,98	0,675

Tablo 7’de yer alan verilere göre, öğrencilerin %90,2’si “Öğrenme Kolaylığı” faktörüne, %86,3’ü “Kullanım Kolaylığı” faktörüne ilişkin olumlu yönde algı geliştirmişlerdir.

mişlerdir. Öğrencilerin %70,6'sı ise "Beceri Kazanma Kolaylığı" faktörüne, %76,4'ü "Açık ve Anlaşılır Olma" faktörüne ilişkin olumlu geri bildirimlerde bulunmuşlardır. Genel olarak öğrencilerin %80,8'i, Adobe Connect platformunun grafik tasarım derslerinde kullanılmasının kolaylığı yönünde olumlu algı geliştirmişlerdir.

Teknoloji Kabul Modelinin üç temel faktörlerinden biri olan algılanan kullanım kolaylığı Çam'ın (Çam, s.108) bulut teknolojilerinin kabulü konusundaki araştırmasında da olumlu sonuçlanmıştır. Böylelikle kullanıcıların kullanım kolaylığı konusundaki olumlu algıları davranışsal niyetlerini de olumlu etkileyecektir.

3. Sonuç ve Tartışma

Bu bölümde araştırmadan elde edilen bulgulara göre tartışma, sonuçlar ve sonuçlara ilişkin öneriler yer almaktadır.

Tartışma

İletişim teknolojilerinde yaşanan gelişmeler pek çok alanı etkilediği gibi eğitim alanını da yoğun olarak etkilemekte, eğitim ortamını hızla değiştirmekte, eğitimde mekana bağlı sınırlamalar ortadan kalkmaktadır. Hayat boyu öğrenme kavramı, iletişim teknolojilerinin sunduğu olanaklarla bir araya geldiğinde, her an her yerde bilgiye ulaşma ve öğrenme gerçekleşmektedir. Bu da eğitim kurumlarının iletişim teknolojilerini kullanarak, mekândan bağımsız bir şekilde, Dünyanın her hangi bir yerindeki bireye ulaşılabilir hale gelmesini gerektirmektedir. Uzaktan eğitim ve özellikle de sanal sınıf uygulamaları ile bireyler eğitim kurumuna gitmeden eğitim ve öğretim faaliyetlerini yerine getirebilmektedirler. "Doğru yöntem ve uygun teknoloji kullanıldığı, öğrenci ve öğretmen arasındaki iletişim gerektiği şekilde sağlandığı takdirde, internetle uzaktan eğitim uygulamalarının, örgün eğitim uygulamaları kadar başarılı olabileceği düşünülebilir" (Yılmaz ve Horzum, 2005, s.113).

Uzaktan eğitimin sunduğu olanaklar yükseköğretime olan talebi artırmıştır. Bilim, teknoloji ve araştırma amacıyla, yurt dışında yükseköğretim düzeyinde eğitim almak isteyen yabancı öğrencilerin sayılarında, son 30 yılda artış olmuştur (Doğan'dan aktaran Yılmaz ve Horzum, 2005, s.116). Uzaktan eğitim, sunduğu olanaklarla birlikte yükseköğretim kurumları için bazı sorunları da beraberinde getirmektedir. Bunlardan bir tanesi de finansman olarak bütçeye getirdiği aşırı yüklerdir. İnternet alt yapısı, teknik ekip, program geliştirme ekibi, teknik donanım (bilgisayar, projeksiyon cihazı, kamera vb.), öğretim elemanları için hizmet içi eğitimler gibi harcamalar üniversiteleri maddi anlamda zorlamaktadır. Aksoy'a (2003, s.16) göre bir diğer sorun ise yükseköğretim kurumları arasındaki rekabetin eğitim kalitesinden çok sahip olunan maddi olanaklarla ilişkili bir yarışa dönüşmesidir. "Üniversitelere kamu kaynaklarından ayrılan payların gittikçe azaldığı bir ortamda, bu tür maddi problemler, üniversitelerin araştırma işlevlerine de zarar vermektedir" (Yılmaz ve Horzum, 2005, s.118).

Eğitim kurumları başlangıç maliyetleri kapsamında aşağıdaki giderleri dikkate almalıdır:

- İnsan kaynakları (alan uzmanı, içerik geliştirme ekibi, eğitmen, yönetici vs ma-

aşları ve eğitim giderleri),

- Malzeme (sunucu, bilgisayar, video konferans sistemleri, öğrenme merkezi mobilyaları, yazılım ücretleri)
- Materyaller (telif hakkı ücretleri, basılı materyal ücretleri vb)
- Programın tanıtımı, pazarlaması maliyetleri” (Lewis, 2003, s.44).

Uzaktan eğitim, getirdiği tüm olanaklar ve zorluklarla birlikte birçok ülkede ve özellikle üniversitelerde yaygın olarak kullanılmaktadır. Geleneksel eğitim yöntemi ile verilen bütün dersler internet ortamına taşınabilmekte ve böylelikle mesleki anlamda kendini geliştirmek isteyen; coğrafi uzaklık, fiziksel ve sosyal sorunlar nedeniyle eğitim alamayan bireylere ulaşılabilir.

Ülkemizde ise birçok farklı branşta uzaktan eğitim uygulamalarına rastlamak mümkündür. Oysaki “Grafik Tasarım” gibi yaygın olarak tercih edilen bir branşın uzaktan eğitim ile verilmesi konusunda az sayıda uygulama gerçekleştirilmiştir.

Bu sebeple “Grafik Tasarım” derslerinin de diğer ülkelerde olduğu gibi uzaktan eğitim yöntemi ile verilebileceği konusunda bir araştırma ve uygulama yapılmıştır. Uygulamada en çok tercih edilen uzaktan eğitim ortamlarından biri olan eş zamanlı sanal sınıf ortamı kullanılmıştır. Böylelikle uzaktan eğitim yönteminin sunduğu tüm olanakların yanı sıra geleneksel sınıf etkileşimi de sağlanmıştır.

Uzaktan eğitim ortamını oluşturabilmek için en çok tercih edilen eş zamanlı sanal sınıf aracı; Adobe Connect platformundan yararlanılmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin uzaktan eğitim yöntemi kullanılarak grafik tasarım dersleri almaları sağlanmış ve sonrasında öğrencilerin uzaktan eğitim yöntemine ilişkin algıları değerlendirilmiştir. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin kullanıcılar tarafından kabulüne ilişkin veriler sunan Teknoloji Kabul Modeli (TKM)’ne göre hazırlanan ve araştırmada kullanılan ankette (Türşak, 2007) çeşitli bulgular elde edilmiştir. Bu bulgular algılanan motivasyon etkisi, algılanan fayda ve algılanan kullanım kolaylığı başlıkları altında değerlendirilmiş ve eş zamanlı sanal sınıf ortamının grafik tasarım derslerinde kullanılmasına ilişkin öğrenci algıları elde edilmiştir.

Uzaktan Eğitim Yönteminin Grafik Tasarım Derslerinde Kullanılmasına Yönelik Öğrenci Algularına İlişkin Sonuçlar

Benzer araştırmalarda olduğu gibi (Saade ve diğerleri, 2007; Smedley ve diğerleri, 2013) bu araştırma da göstermektedir ki Teknoloji Kabul Modeli kullanıcıların uzaktan eğitim yöntemlerini kullanma konusundaki niyetlerini görmek için oldukça etkili bir modeldir.

Araştırmada elde edilen bulgulara göre, uzaktan eğitim yöntemiyle verilen derslere katılan öğrencilerin %63,8’inin Adobe Connect platformunun grafik tasarım derslerinde kullanılması yönünde olumlu algıya sahip oldukları görülmektedir. Bunun en büyük nedeni, Adobe Connect platformunun öğrenmesi ve kullanması kolay bir program olmasının yanı sıra geleneksel sınıf ortamına oldukça yakın olması şeklinde ifade edilebilir.

Adobe Connect platformu, öğrencilerin %55,6'sının motivasyonlarını olumlu yönde etkilemiştir. Ayrıca öğrencilerin %55,2 si bu platformu faydalı bulurken %80,8'i kolay kullanılabilir olduğunu ifade etmiştir.

Teknoloji Kabul Modeli'nin kullanıldığı bir araştırma göstermektedir ki algılanan fayda, Web tabanlı öğrenme ortamları gibi uzaktan eğitim araçlarının öğrenci üzerindeki memnuniyeti açısından kritik bir role sahiptir (Sahin ve Shelley, 2008).

Davis, Bagozzi ve Warshaw'a (1989, s.985) göre, insanların kullandıkları teknolojilerin faydalı olması yeterli değildir. Eğer bir teknoloji faydalı olmasına rağmen kullanılması zor bir teknoloji ise kullanıcılar tarafından tercih edilmeyecektir. Bu nedenle kullanıcıların mevcut teknolojiyi **kolay kullanılabilir** olarak algılaması, sonrasında da **faydalı** olduğuna inanması gerekir. Böylelikle bu teknolojinin getirdiği **motivasyon** artacaktır.

Elde edilen bulgular değerlendirildiğinde öğrenciler, uzaktan eğitim yöntemi ni faydalı ve kullanımı kolay bulmuşlardır. Davis (1989, s.320)'e göre, "fayda ve kullanım kolaylığı algıları bireyin davranışsal niyetini dolaylı olarak etkilemekte ve bireyin gerçek kullanım isteğini değiştirmektedir". Bu nedenle öğrencilerin uzaktan eğitim yöntemi ile ilgili olumlu yargıya vardıklarını söylemek mümkündür.

Sonuç olarak, birçok ülkede olduğu gibi Türkiye'de de Grafik Tasarım eğitimi ve tasarıma yönelik uygulama gerektiren eğitimler; uzaktan eğitim yöntemi ile verilebilir. Tüm derslerin bu yöntem ile işlenmesinin yanı sıra geleneksel sınıf ortamları uzaktan eğitim uygulamaları ile desteklenerek karma eğitim ortamı oluşturulabilir. Balcı'ya (2010, s.88) göre "karma model ise programdaki bazı derslerin (genellikle uygulamalı dersler) bazı konularının sınırlı saatlerde yerleşke ortamında yüz yüze işlenmesine dayanan bir modeldir".

Yüz otuz üç öğrenci üzerinde yapılan bir araştırma (McCarthy ve Halawi, 2008) göstermektedir ki uzaktan eğitim yöntemi ile yapılan eğitimler geleneksel sınıf ortamlarına göre öğrenci memnuniyetini ve motivasyonunu artırmaktadır.

Grafik tasarım eğitimlerinin uzaktan eğitim ile verilmesi aşamasında, üniversite öğrencilerinin motivasyonlarını olumlu yönde arttıran ve öğrenciler tarafından faydalı ve kullanımı kolay bulunan eş zamanlı sanal sınıf aracı **Adobe Connect** platformu tercih edilebilir. Eğitim kurumunun mevcut olanakları, öğrencilerin hazır bulunuşlukları, öğretmenin ilgi ve isteği doğrultusunda derslerin tamamı veya bir bölümü uzaktan eğitim teknolojileri ile verilebilir.

Öneriler

Uygulamaya İlişkin Öneriler

Üniversitelerin grafik tasarım bölümlerinde geleneksel eğitimin yanı sıra uzaktan eğitim yöntemleri de tercih edilmelidir. Öğrencilerin motivasyonlarını arttırmak, zaman ve ulaşım açısından tasarruf sağlamak, ders ortamını zenginleştirmek, öğrenci ve öğretmenlerin mevcut eğitim teknolojilerini kullanmalarını sağlamak, fiziksel ve sosyal sorunlar nedeniyle eğitim alamayan ve/veya mesleki anlamda kendini geliştirmek

isteyen bireylere ulaşmak gibi nedenlerden dolayı uzaktan eğitimin önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

Uzaktan eğitim uygulaması grafik tasarım dersleri için ön lisans düzeyinde başlatılabilir. Böylelikle süreçte yaşanan sorunlar tespit edilip gerekli önlemler alındıktan sonra lisans düzeyinde uzaktan eğitimler planlanabilir. Ayrıca grafik tasarım derslerinin yanı sıra Resim-İş Öğretmenliği, Görsel İletişim ve Tasarım gibi bölümlerin dersleri de uzaktan eğitim yöntemi ile verilerek bu alanlarda eğitim almak isteyen bireylere ulaşılabilir.

Uzaktan eğitim uygulamalarına yer veren üniversitelerin bünyesinde uzaktan eğitim uygulamalarının tasarımı ve yönetimiyle ilgilenen özel birimlerin (Bilgi İşlem Birimi, Program Geliştirme Ekibi, Finansman Ekibi vb.) kurulmasında yarar vardır.

Grafik tasarım derslerinin hangi uzaktan eğitim yöntemi ile verileceği konusunda program geliştirme ekibinden destek alınabilir. Eş zamanlı sanal sınıf ortamlarından biri olan ve bu araştırmada grafik tasarım dersi alan 51 öğrenci tarafından motivasyonu arttırdığı, faydalı olduğu ve kullanımının kolay olduğu görüşüne varılan; Adobe Connect eş zamanlı sanal sınıf aracı tercih edilebilir. Kullanıcı dostu bir arayüze sahip olan Adobe Connect platformu ile eş zamanlı bir sanal sınıf ortamı oluşturularak gelecekteki sınıf ortamındaki gibi bir etkileşim ortamı sağlanabilmektedir.

Uzaktan eğitim yöntemi ile ders verecek olan öğretmenlerin temel düzeyde bilgisayar kullanma becerilerine sahip olmaları beklenmektedir. Bilgi işlem ekibi tarafından öğretim elemanlarına uzaktan eğitim sisteminin işleyişi ve kullanımı ile ilgili olarak hizmet içi eğitim vermeleri ve uzaktan eğitim sürecinde yaşanacak teknik sorunlarda destek olmaları önerilmektedir. Aynı şekilde bilgi işlem ekibinin öğrencilere de sistemin işleyişi hakkında bilgi vermeleri ve teknik destek sağlamaları önerilmektedir.

Grafik tasarım dersi müfredatlarının bir program geliştirme ekibi tarafından incelenmesi ve uzaktan eğitim yöntemi ile ders verecek olan öğretim elemanlarının da görüşleri alınarak multimedya ders içeriklerinin (ses, görsel, sunu, video, animasyon vb.) oluşturulması önerilmektedir.

Uzaktan eğitim yöntemiyle verilen dersin sağlıklı bir şekilde işlenebilmesi ve kullanıcılar arasında etkileşimin devam edebilmesi için internet bağlantısının sorunsuz olarak çalışması ve teknik alt yapının eğitim ortamına göre düzenlenmesi önerilmektedir. Bunun için üniversitelerin bir finansman planı yaparak uzaktan eğitim için gerekli bütçeyi temin etmeleri önerilmektedir.

Uzaktan eğitim teknolojilerinin yükseköğretim kurumlarında yaygın olarak kullanılması devlet tarafından desteklenmeli, ülke çapında bu sistemlerin sorunsuz bir şekilde kullanılması için bütçe ayrılmalıdır. Bu bütçe teknik alt yapının düzenlenmesi ve teknik alt yapıda oluşan problemleri çözecek teknik elemanların yetişmesi için ayrılmalıdır.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Alan yazında eş zamanlı sanal sınıf ortamlarının kullanıldığı araştırmalara daha

sık yer verilmelidir.

Öğrencilerin yanı sıra öğretim elemanlarının da uzaktan eğitim yöntemine ilişkin görüşlerinin alındığı geniş kapsamlı bir araştırma yapılabilir. Öğretim elemanlarının görüşleri; uzaktan eğitim teknolojilerini kullanabilme becerileri, gönüllü olup olmadıkları, daha fazla deneyim kazanmayı isteyip istemedikleri gibi farklı değişkenler açısından da incelenebilir.

4. Kaynakça

- Açık öğretim Sistemi. 26 Haziran 2013 tarihinde http://w2.anadolu.edu.tr/aos/aos_tanitim/aos.aspx sayfasından erişilmiştir.
- Ajzen, I., M. Fishbein, (2009), The Influence of Attitudes on Behavior, Ed. Albarracin, D., Johnson, B. T., Zanna, Mark. P., The Handbook of Attitudes, 173-221.
- Akçay (2009). Bilgisayar Derslerinde Çocuk Programlama Dili Kullanımı İle İlgili Öğrenci ve Öğretmen Algıları. Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Antalyalı, Ö. L. (2004). Uzaktan Eğitim Algısı ve Yöneyim Araştırması Dersinin Uzaktan Eğitim İle Verilebilirliği. Yüksek Lisans Tezi. Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.
- Balcı, B. (2010). E-Öğrenme Sistemindeki Başarı Faktörleri. Gonca Telli Yamamoto, Uğur Demirey ve Mehmet Kesim (Ed.), "Türkiye'de E-Öğrenme Gelişmeler ve Uygulamalar I" içinde (ss. 465-480). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Çam, H. (2012). Türkiye'deki Üniversitelerde Bulut Bilişim Teknolojisinin Uygulanabilirliğinin Teknoloji Kabul Modeli Yaklaşımıyla Belirlenmesi. Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Çınar, M., Tüzün, H., Yıldırım, D., Akıncı, A., Kalaycı, E., Bilgiç, H. G., & Yüksel, Y. (2011, 2-4 Şubat). Uzaktan Eğitimde Kullanılan Eşzamanlı Sanal Sınıf Araçlarının Karşılaştırılması. 13.Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri'nde sunulmuş bildiri, İnönü Üniversitesi, Malatya.
- Çivici, T., Kale, S. (2007), Mimari Tasarım Bürolarında Bilişim Teknolojilerinin Kullanımını Etkileyen Faktörler: Bir Yapısal Denklem Modeli. 4. İnşaat Yönetimi Kongresi Bildiriler Kitabı, 119-128.
- Davis, F.D. (1989). PerceivedUsefulness, PerceivedEase Of Use, And User Acceptance Of InformationTechnology. MIS Quarterly, 13, 3; ABI/INFORM Global, 319-340.
- Davis, F.D.,Bagozzi, R.P., Warshaw, P.R. (1989). User Acceptance of ComputerTechnology: A Comparison of TwoTheoreticalModels. Management Science, 35(8). 22 Ağustos 2014 tarihinde <http://www.cob.calpoly.edu/~eli/Class/p6.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Durak, G., Çankaya, S., Yünkül, E. (2014). Eğitimde Eğitsel Sosyal Ağ Sitelerinin Kullanımı: Edmodo Örneği. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 41, 309-316.
- Erişti, S. (2013). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.
- Grafik Tasarım Eğitimi. 7 Ocak 2015 tarihinde http://www.sem.yildiz.edu.tr/site/program_alt/id/1388/grafik-tasarimi sayfasından erişilmiştir.
- Grafik ve Tasarım Sertifika Eğitim Programı, 7 Ocak 2015 tarihinde <http://guzem.gazi.edu.tr/posts/view/title/grafik-ve-tasarim-sertifika-egitim-programi-115810> sayfasından erişilmiştir.
- Hrastinski, S. (2008). AsynchronousandSynchronous E-Learning. EducaseQuarterly. 4, 51-55. 2 Eylül 2014 tarihinde <http://net.educause.edu/ir/library/pdf/EQM0848.pdf> sayfasından erişilmiştir.

- Işık, A. H., Karaca, A., Özkaraca, O. ve Biroğul, S. (2010, 10-12 Şubat). Web Tabanlı Eş Zamanlı (Senkron) Uzaktan Eğitim Sistemlerinin Karşılaştırmalı Analizi. Akademik Bilişim'10 - XII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Muğla Üniversitesi, Muğla.
- İşman, A. (2011). Uzaktan Eğitim. Ankara: Pegem Akademi.
- Kahraman, A. D. (2011, 22-24 Eylül). Uzaktan Eğitim ve Grafik Tasarım (Kursiyernet.gov.tr). V. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu, Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Karasar, Ş. (2004). Eğitimde Yeni İletişim Teknolojileri: İnternet ve Sanal Yüksek Eğitim. Doğu Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi TOJET Journal, 3(4), 117-125.
- Kaya, Z. (2002). Uzaktan Eğitim. Ankara: PegemA.
- Landay, S. (2010). Online Learning 101: Part III Tools for Web Conferencing and Learning-Management Systems. eLearn Magazine. 5 Haziran 2013 tarihinde <http://elearnmag.acm.org/feature.cfm?aid=1821988> sayfasından erişilmiştir.
- Lee, Y., Kozar, K.A., Larsen, K.R.T. (2003). The Technology Acceptance Model: Past, Present, and Future. Communications of the Association for Information Systems 12(1), 751-781.
- Lewis, R. ve Whitlock, A. (2003). How to Plan and Manage an E-learning Programme. UK: Gower
- Moore, M. (2007). Handbook of Distance Education. New York: Routledge.
- Odtü Sanal Kampüsü İnternete Dayalı Eğitim - Asenkron. 26 Haziran 2013 tarihinde <http://idea.metu.edu.tr/?pid=29> sayfasından erişilmiştir.
- Öğrenme Yönetim Sistemi (Lms) ve Görüntülü Sohbet Sistemi. 28 Haziran 2013 tarihinde http://www.enesme.org/pdf/tr/uzaktan-egitim-tr-ogrenme-yonetim-sistemi_r.pdf sayfasından erişilmiştir.
- Photoshop ile Grafik Tasarım. 16 Ocak 2015 tarihinde <http://www.aku.edu.tr/web/Sayfa.aspx?ID=57JQM25NDAU181632AQ101> sayfasından erişilmiştir.
- Plato Meslek Yüksekokulu - EÖğrenme. 15 Ocak 2015 tarihinde <http://www.plato.edu.tr/Page.aspx?id=21> sayfasından erişilmiştir.
- Plato Meslek Yüksekokulu - Programlar. 16 Ocak 2015 tarihinde <http://www.plato.edu.tr/Bolumler.aspx> sayfasından erişilmiştir.
- Saade, G., Nebebe, F., Tan, W. (2007). Viability of the “Technology Acceptance Model” in Multimedia Learning Environments: A Comparative Study. Interdisciplinary Journal of Knowledge and Learning Objects 3, 175-184.
- Sahin, I., & Shelley, M. (2008). Considering Students’ Perceptions: The Distance Education Student Satisfaction Model. Educational Technology & Society, 11(3), 216-223.
- Smedley, A.J., Ahmad, A.J., Al A. (2013). Exploring students acceptance of e-learning using Technology Acceptance Model in Jordanian universities. International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology (IJEDICT), 9(2), 4-18.
- Soumpis, A., Koulocheri, E., Kostaras, N. ve Karousos, N. (2010, 4-5 Kasım). The evolution of e-learning 2.0. Social Applications for Lifelong Learning konferansında sunulmuş bildiri, Yunanistan.
- Turan, A.H. ve Çolakoğlu, B.E. (2008). Yüksek Öğretimde Öğretim Elemanlarının Teknoloji Kabulü ve Kullanımı: Adnan Menderes Üniversitesinde Ampirik Bir Değerlendirme. Doğu Üniversitesi Dergisi, 9(1), 106-121.

- Turşak, M. (2007). Programlama Dili Derslerinde Uzaktan Erişim Teknolojisinin Kullanımı İle İlgili Öğrenci Ve Öğretmenlerin Algıları: Bir Durum Çalışması. Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Uzaktan Eğitim Lisans Programları. (2013, 12 Ocak). 26 Haziran 2013 tarihinde <http://www.uzaktanegitimrehberi.com/uzaktan-egitim-lisans-programlari> sayfasından erişilmiştir.
- Uzaktan Eğitim Programları Yönergesi. 16 Ocak 2015 tarihinde <http://plato.edu.tr/assets/yonetmelikler/uzaktan-egitim-yonergesi.pdf> sayfasından erişilmiştir.
- Uzaktan Eğitim Veren Üniversiteler. (2012, 7 Aralık). 2 Haziran 2013 tarihinde <http://www.uzaktanegitimrehberi.com/uzaktan-egitim-veren-universiteler> sayfasından erişilmiştir.
- Uzaktan Eğitim Yüksek Lisans Programları. (2013, 29 Ocak). 26 Haziran 2013 tarihinde <http://www.uzaktanegitimrehberi.com/uzaktan-egitim-yuksek-lisans-programlari> sayfasından erişilmiştir.
- Yılmaz, K., ve Horzum, M. B. (2005). Küreselleşme, bilgi teknolojileri ve üniversite. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(10), 103-121.

EXTENDED ABSTRACT

It is possible to name today's age as the age of information. The use of technology in every area of the life, the ability to instantly reach the information and the possibility to share the information without any limits are the most basic indicators that today's age is the age of information. Technology, which continuously develops and renews itself in line with the needs of individuals, has a great importance in the field of education, as in every other field. Traditional methods have been losing their validity and it has been replaced by a new conception of education in which technology is actively used. A model of education that does not use the opportunities of technology would not meet the needs of society and thereby the needs of individuals (Karasar, 2004, p.117). More common use of information technologies such as computers, mobile phones and the Internet enables faster transfer of information, sharing and learning.

Today, many new technologies are being actively used in educational activities. Due to technological developments, the traditional methods are inevitably replaced by a global concept of education in which information technologies are used. Distance education is one of the models that adopt this concept of education (İşman, 2011, p.3). In the system of distance education, students can receive education at different places and at different times. In the process of education, the communication is provided through the use of current information technologies. Distance education is generally preferred when the education cannot be provided for the students through tradition methods. Totally eliminating the problem of time and space, the distance education practices enables the provision of education at any time and at any place. Rather than being a system designed as an alternative for the traditional education, the distance education is a type of education that facilitates the learning conditions of those who want to receive education.

The general aim of this research is to practice an application for simultaneous delivery of graphic design courses in a virtual classroom environment and to discover the perceptions of the students after the practice. The research attempts to answer the following questions in line with this general aim: What are the characteristics of students related to the ability to use a computer and to distance education? What are the perceptions of students regarding the use of simultaneous virtual classroom environment in graphic design courses? What are the views of students regarding the

simultaneous virtual classroom environment?

Quantitative research method was used in the study. Erişti (2013, p.9) defines the quantitative research method as a research approach that enables the observation and measurement of instances and phenomena and their expression as numerical data. In the quantitative part, the perceptions of students towards the simultaneous virtual classroom environment after the practice was examined. Findings were evaluated in relation to the effect of the simultaneous virtual classroom environment on motivation according to the Technology Acceptance Model, the perceived benefit, and the perceived ease of use.

One-group post-test model was used in the research, which is a pretest experimental design model in which independent variable is applied to only one group and the effect is measured on the dependent variable (Karasar; 2005, p.88). This model was considered necessary in order to measure the effectiveness of anything such as a new learning method, a new program, a new classroom order, etc. and, if the result is positive, to make suggestions by benefiting from such measurement (Ekiz, 2003, p.99).

The target population of the research covers those departments of the Turkish universities which provide education on graphic design. The study group comprised of the Graphic Design Department of the Art and Design Faculty of Gazi University. The sampling of the research is made up of totally 51 students including second-grade students taking the "Animation" course and fourth-grade students taking the "Television Graphics" course in the Graphic Design Department of the Art and Design Faculty of Gazi University.

Totally 65 students took part in the graphic design courses which were provided in a simultaneous virtual classroom environment. In the research, the students filled in the questionnaire prepared by Turşak (2007 and adapted to Turkish by Akçay (2009) which comprises of four parts and thirty nine questions. The first part of the questionnaire includes nine questions about basic computer skills and the second part includes four questions about past experience with web-based learning environments. The third part, which is prepared according to the Technology Acceptance Model, included eighteen questions regarding the perceived benefit and motivation effects while the third part includes eight questions about the perceived ease of use. The fifth part of Turşak's (2007) questionnaire, which aims at getting information and does not affect the statistical results, includes two questions on how often the learned technology is used during and out of course hours. The fifth part was excluded from the questionnaire as the frequency of the use of Adobe Connect platform during the course had been already determined by the lecturer.

In the end of the data collection process, it was found that 51 students successfully filled and submitted the online questionnaire form. Therefore, the questionnaire results of 51 students were taken into consideration.

The findings of the research indicates that 63.8% of the students that took part in the simultaneous virtual classroom environment had a positive perception about the use of Adobe Connect platform in graphic design courses. The main reason for this can be asserted to be the close similarity of the Adobe Connect platform, which was used as a simultaneous virtual classroom environment, to the traditional classroom environment, in addition to the fact that this program is easy to learn and use.

Adobe Connect platform positively affected the motivation of 55.6% of the students. Furthermore, 55.2% of the students found this platform useful while 80.8% reported that it was easy to use.

*According to Davis, Bagozzi and Warshaw (1989, p.985), the usefulness of the technologies used by the people is not sufficient by itself. If a technology is useful but difficult to use, it will not be preferred by the users. Therefore, the users should perceive the current technology as **easy to use** and as **useful**. Then the **motivation** provided by such technology will increase.*

*Consequently, Graphic Design and similar courses can be provided through distance education method in Turkey, as in many other countries. In addition to the delivery of all courses through this method, it is also possible to create a **mixed education** environment by supporting the traditional classroom environments through distance education practices. According to Balcı (2010, p.88), "the mixed model is based on the face-to-face delivery of certain topics of certain courses (mostly practical courses) in the program at certain times and within the campus".*

*The **Adobe Connect** platform, which is a simultaneous virtual classroom tool that positively increases university students' motivation and is found to be easy-to-use, can be used in the delivery of graphic design courses through distance education. All or a certain part of the courses can be delivered through distance education technologies in line with the current facilities of the institution of education, the readiness of students, and the teacher's interest and willingness.*