**Metaverse Ortamlarında Görsel Tasarım İlkelerinin Rolü: Bir Tasarım Önerisi**

**The Role of Visual Design Principles in Metaverse Environments: A Design Proposal**

**Sara BAŞ\* Ertan TOY\*\***

**Özet**

Metaverse ve sanal gerçeklik kavramları gelişen teknoloji ile birlikte ortaya çıkmış olup gelecek zaman teknolojisi olarak görülmeye başlanmıştır. Geleceğin medyasında sanal gerçeklik ve metaverse, insanların hayatına etki edecek önemli unsurlar haline gelmiştir. Gerçek dünya ile sanal dünyayı birleştiren birçok farklı platforma sahip olan metaverse, kendi içerisinde oluşturmuş olduğu ekonomik ve sosyal etkileşimi bulunan bir sistem kurmaktadır. Sanal arsalar ile ortaya çıkan sanal mimari kavram, ortam tasarımlarını etkileyen büyük bir unsur haline gelmektedir. Kullanıcıların oluşturmuş oldukları ortam tasarımlarındaki yapıların ve nesnelerin estetik görünümleri sanal mimari için önem arz etmektedir. Araştırmada, metaverse platformunda incelenen birkaç ortamdan tasarımda tutarsızlıklar tespit edilmiş olup bu tutarsızlıklar göz önüne alınarak örnek bir çalışma oluşturulmuştur. Örnek çalışmada, metaverse platformlarındaki ortamların nasıl tasarlanabileceği, hangi unsurlara dikkat edilebileceği üzerinden çözüm önerileri geliştirilmesi amaçlanmıştır. Tasarlanan ortam, görsel öge ve ilkeler dâhilinde incelenmiş olup araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İnceleme neticesinde metaverse ortam tasarımlarında mekân, zaman ve tasarım stilinin belli olması ile daha estetik ve tutarlı bir tasarımın ortaya çıktığı gözlemlenmiştir.

***Anahtar Kelimeler:*** *Metaverse, Sanal Gerçeklik, Görsel Tasarım İlkeleri, Sanal Ortam Tasarımı, 3B Modelleme*

**Abstract**

The concepts of metaverse and virtual reality have emerged with the developing technology and have begun to be seen as future technology. In the media of the future, virtual reality and metaverse have become important elements that will affect people's lives. Metaverse, which has many different platforms that combine the real world and the virtual world, establishes a system with economic and social interaction within itself. The virtual architectural concept that emerges with virtual plots is becoming a major factor affecting environment designs. The aesthetic appearance of structures and objects in the environment designs created by users is important for virtual architecture. In the research, inconsistencies in the design were detected in several environments examined on the metaverse platform, and a sample study was created by taking these inconsistencies into consideration. In the case study, it was aimed to develop solution suggestions based on how environments on metaverse platforms can be designed and which elements should be taken into consideration. The designed environment was examined within the scope of visual elements and principles, and the content analysis method, one of the qualitative research methods, was used in the research. As a result of the analysis, it was observed that a more aesthetic and consistent design emerged when space, time and design style were determined in metaverse environment designs.

***Keywords:*** *Metaverse,* *Virtual Reality, Visual Design Principles, Virtual Environment Design, 3D Modeling*