Bölüm 3.3: Microsoft PowerPoint

Bilgisayar ve Programlamaya Giriş

Sunum planı | Slayt düzeni | Görseller | Hareket | Sunum yapma

Sercan KÜLCÜ · Giresun Üniversitesi

© Sercan Külcü. Tüm hakları saklıdır. · Sunumun etkileşimli HTML sürümü: https://sercankulcu.github.io/files/computer/slides/Bolum_03_03_Microsoft_PowerPoint.html

GİRİŞ

Öğrenme Çıktıları

Planlama

Amaç, hedef kitle ve anlatı akışını belirlemek.

Slayt yönetimi

Düzen, tema ve slayt sırasını etkili kullanmak.

Görsel anlatım

Metin, görsel, tablo ve grafikleri okunaklı yerleştirmek.

Sunum yapma

Notlar, Sunucu Görünümü ve gösteri denetimlerini kullanmak.

GİRİŞ

PowerPoint Ne İçin Kullanılır?

Ders ve konuşma
Konuşmacının anlatımını görsel olarak destekler.

Proje sunumu
Amaç, yöntem, bulgu ve sonuçları yapılandırır.

Raporlama
Veri ve bulguları grafiklerle özetler.

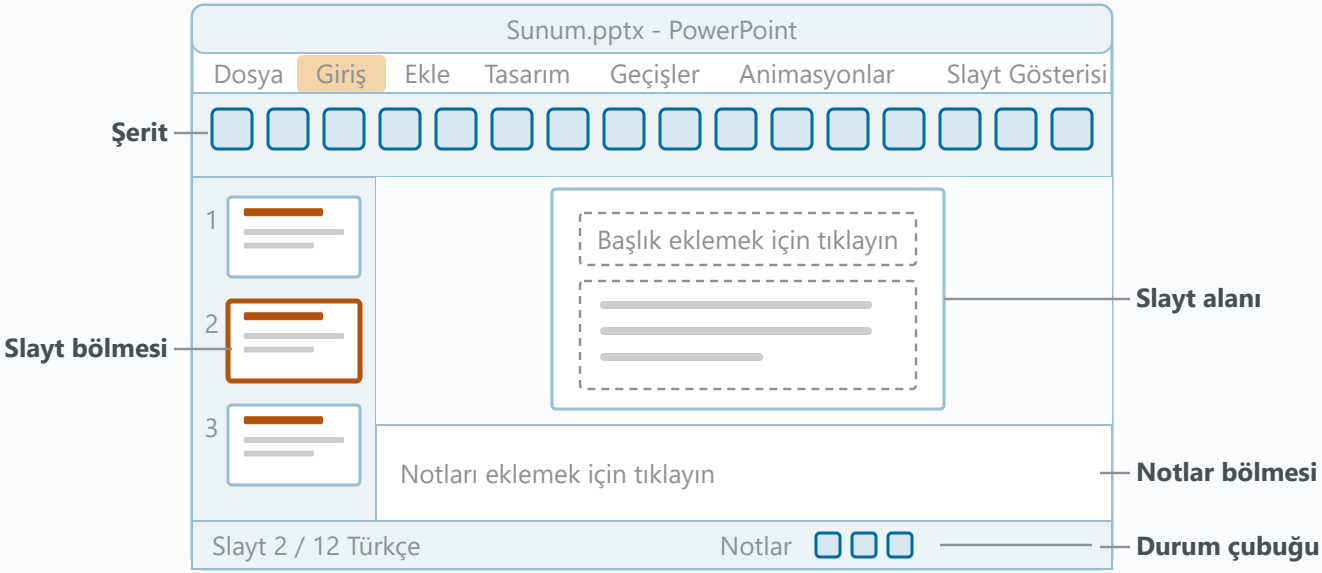
Eğitim materyali
Adım, örnek ve alıştırmaları düzenler.

Kiosk / ekran
Kendi kendine ilerleyen bilgilendirme içeriği sunar.

Kayıt ve video
Sesli anlatımla paylaşılabilir çıktı üretir.

ARAYÜZ

PowerPoint Çalışma Alanı



Slayt bölmesi

Küçük resimler: seç, sırala, çoğalt.

Notlar bölmesi

Konuşmacıya özel açıklamalar.

Bağlamsal sekmeler

Resim, tablo veya şekil seçilince çıkar.

ARAYÜZ

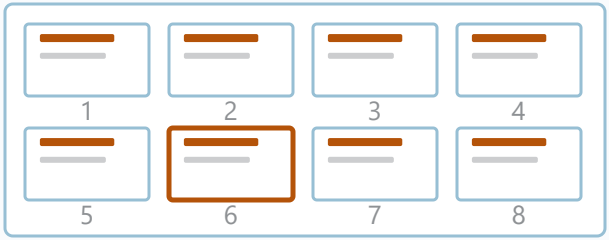
Sunu Görünümleri

Görünüm	Kullanım
Normal	Slayt içeriğini düzenlemek
Anahat Görünümü	Başlık ve maddeleri metin olarak kurmak
Slayt Sıralayıcısı	Akışı topluca görmek ve slaytları sıralamak
Not Sayfası	Konuşmacı notlarını sayfa düzeninde hazırlamak
Okuma	Sunuyu pencere içinde oynatmak
Asıl Slayt	Tüm sunuya uygulanacak düzenleri yönetmek
Slayt Gösterisi	Sunuyu izleyiciye tam ekran sunmak

Normal



Slayt Sıralayıcısı



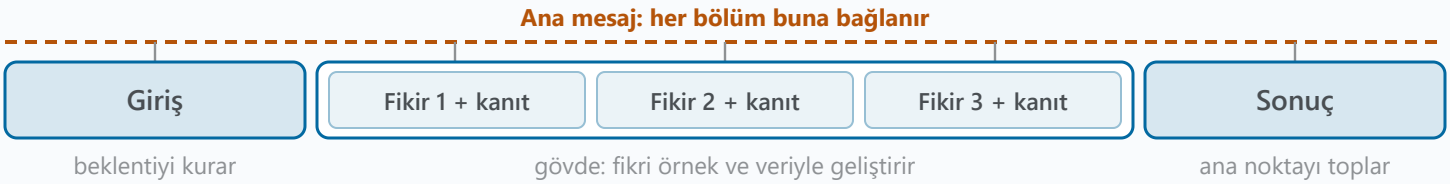
PLANLAMA

Sunum Planı

Amaç → **Hedef kitle** → **Ana mesaj** → **Kanıt ve örnek** →

Akış → **Kapanış**

- Her slaydın tek ve açık bir amacı olmalıdır.
- Slaytlar konuşmanın metin dökümü değil, anlatım desteğidir.
- Giriş beklentiyi kurar, gövde fikri geliştirir, sonuç ana noktayı toplar.



PLANLAMA · ÖRNEK

Süreye Göre Slayt Planı

Bölüm	Süre	Slayt	İçerik
Giriş ve problem	2 dk	2	Konu, neden önemli olduğu
Yöntem	3 dk	3	Her adım için bir slayt
Bulgular	4 dk	3	Her slaytta tek bulgu ve bir grafik
Sonuç	1 dk	1	Ana mesajın tekrarı
Toplam	**10 dk**	**9**	+ başlık ve kaynak slaydı

Ölçü

Bir slayt ortalama 1–1,5 dakika konuşma taşır; 10 dakikaya 30 slayt sığmaz.

Soru–cevap

15 dakikalık oturum = 10 dakika sunum + 5 dakika soru; süre plana baştan yazılır.

Yedek slayt

Ayrıntı tabloları sona gizli slayt olarak eklenir; soru gelirse açılır.

PLANLAMA

Slayt Ana Hatları (Anahat)

Anahat

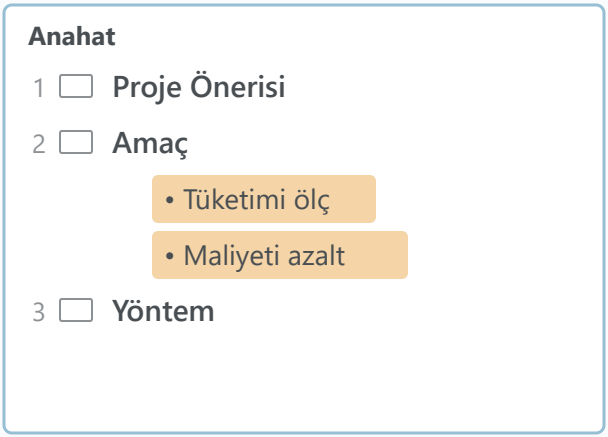
1. Proje Önerisi
2. Amaç
3. Tüketimi ölç
4. Maliyeti azalt
5. Yöntem

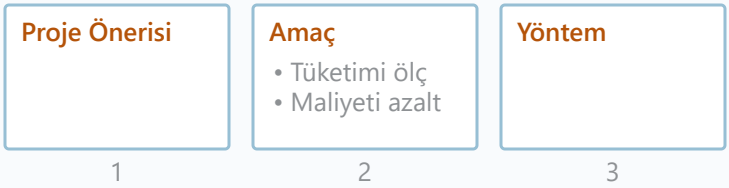


Görünüm → **Anahat Görünümü**: yazılan her satır yeni bir slaydın başlığı olur. 5 satır → 5 slayt.

PLANLAMA

Slayt Ana Hatları (Anahat)





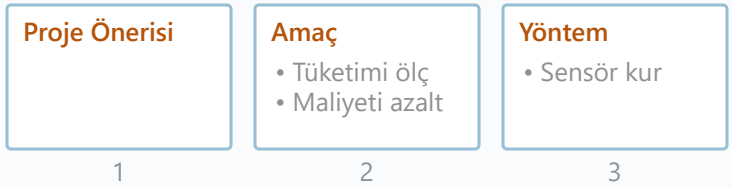
3. ve 4. satırda **Tab**: düzeyleri düştü, “Amaç” slaydının maddeleri oldu. Slayt sayısı 3'e indi.

PLANLAMA

Slayt Ana Hatları (Anahat)

Anahat

1. **Proje Önerisi**
2. **Amaç**
   - Tüketimi ölç
   - Maliyeti azalt
3. **Yöntem**
   - Sensör kur



“Yöntem”den sonra Enter + Tab ile madde eklendi. Önce anahat, sonra tasarım: içerik akışı slaytlardan önce kurulur.

BELGE YÖNETİMİ

Yeni Sunu ve Dosya Biçimleri

.pptx
Düzenlenebilir standart PowerPoint sunusu.

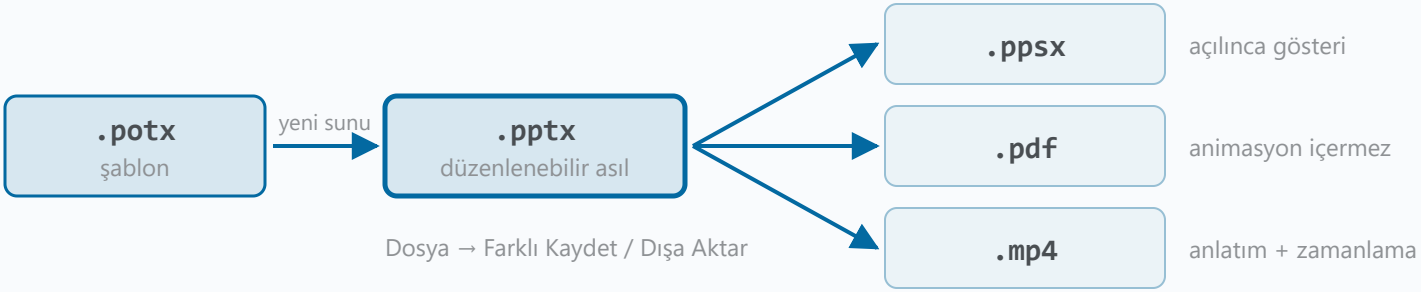
.ppsx
Açıldığında doğrudan gösteri olarak başlayan dosya.

.potx
Yeni sunular için şablon.

.pdf
Düzeni sabit paylaşım veya baskı çıktısı.

Video
Zamanlama ve anlatımla dışa aktarılan medya.

Kaydet / Farklı Kaydet
Mevcut dosyayı güncelleme veya yeni kopya oluşturma.



SLAYT YÖNETİMİ

Slayt Düzeni



- Düzen, yer tutucuların (kesikli kutular) türünü ve konumunu belirler; Giriş → Düzen ile değiştirilir.
- Boş slayda tek tek kutu eklemek yerine uygun düzen seçmek tutarlılığı artırır.

SLAYT YÖNETİMİ

Slayt Ekleme ve Düzenleme



Yeni slayt

Seçili slayttan sonra uygun düzenle eklenir.

`Ctrl+M`

Çoğalt

Benzer yapı veya tasarım için kopya oluşturur.

Sil

Gereksiz slaydı sunudan kaldırır.

Sıralama

Küçük resim veya Slayt Sıralayıcısı görünümünde sürüklenir.

Bölüm

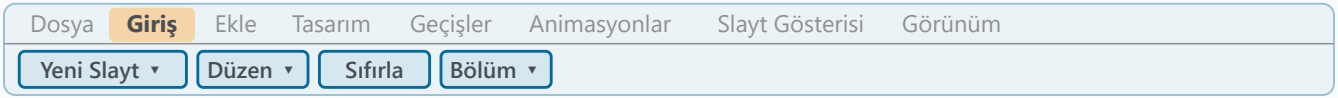
Uzun sunuları konu gruplarına ayırır.

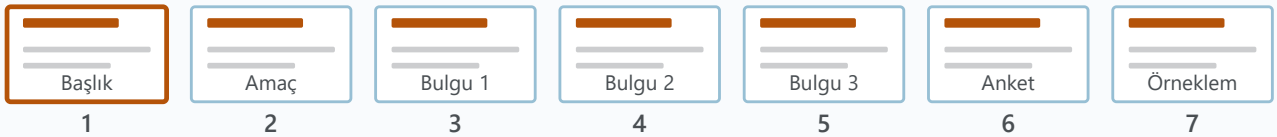
Gizle

Slaydı dosyada tutup normal gösteri akışından çıkarır.

SLAYT YÖNETİMİ · ADIM ADIM

Bölüm Ekleme ve Yeniden Sıralama





Yedi slaytlık sunuda yöntem slaytları (Anket, Örneklem) yanlışlıkla bulguların arkasında kalmış. Bölümler, slaytları gruplayıp grup grup taşımayı sağlar.

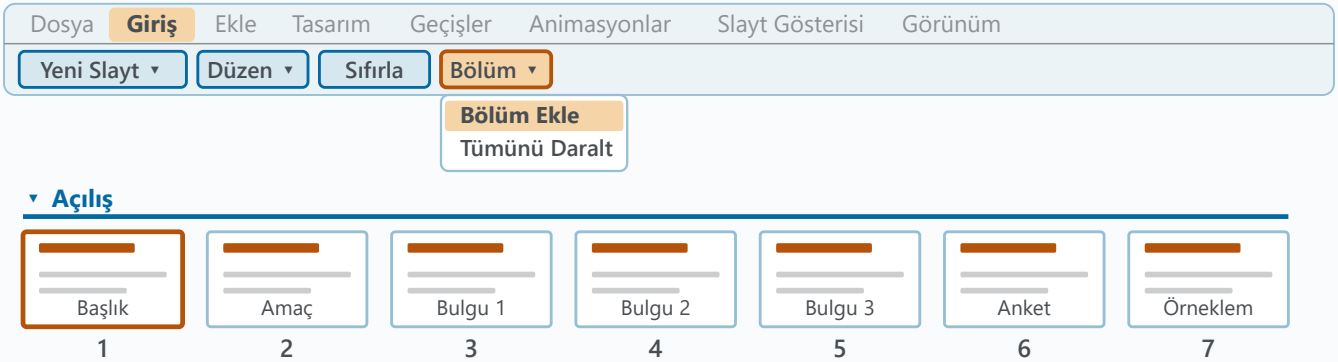
Adım 1 / 6

```
▶ Slayt 1'i seç
2 Giriş → Bölüm → Bölüm Ekle: “Açılış”
3 Slayt 3'ü seç → Bölüm Ekle: “Bulgular”
4 Slayt 6'yı seç → Bölüm Ekle: “Yöntem”
5 “Yöntem”e sağ tık → Bölümü Yukarı Taşı
6 Bölüm adına sağ tık → Tümünü Daralt
```

DEĞİŞKENLER

`bölümler = –` `seçili = Slayt 1`

Bölüm Ekleme ve Yeniden Sıralama



Bölüm Ekle, seçili slayttan başlayan bir bölüm açar ve **Bölümü Yeniden Adlandır** kutusunda ad ister. Şimdilik yedi slaydın hepsi “Açılış” bölümünde.

Adım 2 / 6

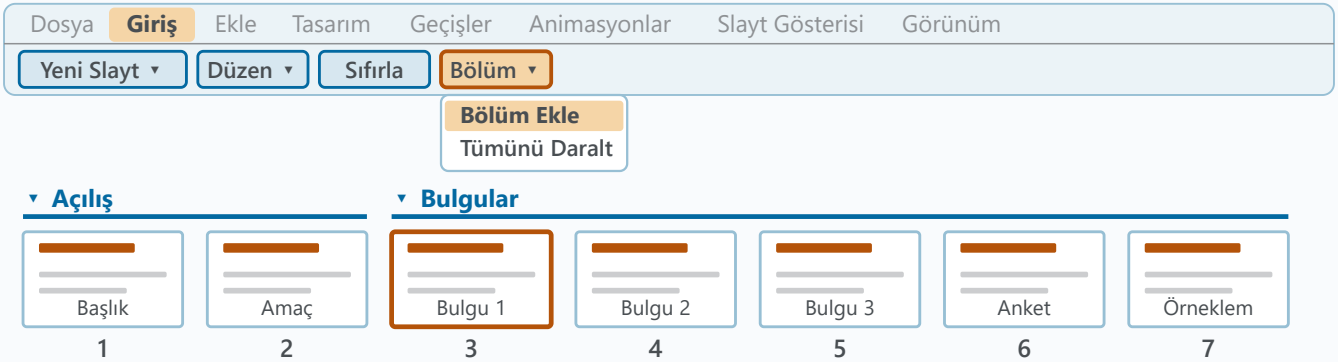
```
1 Slayt 1'i seç
▶ Giriş → Bölüm → Bölüm Ekle: “Açılış”
3 Slayt 3'ü seç → Bölüm Ekle: “Bulgular”
4 Slayt 6'yı seç → Bölüm Ekle: “Yöntem”
5 “Yöntem”e sağ tık → Bölümü Yukarı Taşı
6 Bölüm adına sağ tık → Tümünü Daralt
```

DEĞİŞKENLER

`bölümler = Açılış 1–7`

`seçili = Slayt 1`

Bölüm Ekleme ve Yeniden Sıralama



Yeni bölüm seçili slayttan (3) başlar; öncekiler “Açılış”ta kalır.


```
1 Slayt 1'i seç
2 Giriş → Bölüm → Bölüm Ekle: “Açılış”
▶ Slayt 3'ü seç → Bölüm Ekle: “Bulgular”
4 Slayt 6'yı seç → Bölüm Ekle: “Yöntem”
5 “Yöntem”e sağ tık → Bölümü Yukarı Taşı
6 Bölüm adına sağ tık → Tümünü Daralt
```

DEĞİŞKENLER

`bölümler` = **Açılış 1–2 · Bulgular 3–7**

`seçili` = **Slayt 3**

Bölüm Ekleme ve Yeniden Sıralama



Üçüncü bölüm Slayt 6'dan başlar. Yöntem bölümü sunuda hâlâ bulgulardan sonra.


```
1 Slayt 1'i seç
2 Giriş → Bölüm → Bölüm Ekle: “Açılış”
3 Slayt 3'ü seç → Bölüm Ekle: “Bulgular”
▶ Slayt 6'yı seç → Bölüm Ekle: “Yöntem”
5 “Yöntem”e sağ tık → Bölümü Yukarı Taşı
6 Bölüm adına sağ tık → Tümünü Daralt
```

DEĞİŞKENLER

`bölümler = Açılış 1–2 · Bulgular 3–5 · Yöntem 6–7`

`seçili = Slayt 6`

Bölüm Ekleme ve Yeniden Sıralama



Bölümü Yukarı Taşı: bölüm, içindeki iki slaytla birlikte bir üste geçti; slayt numaraları yeniden verildi (Anket artık 3).

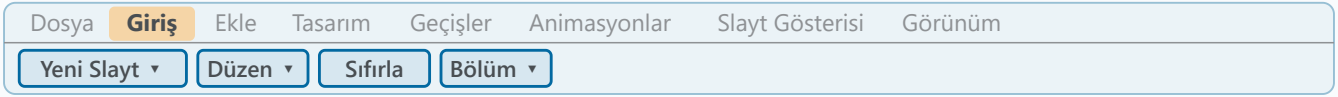

```
1 Slayt 1'i seç
2 Giriş → Bölüm → Bölüm Ekle: “Açılış”
3 Slayt 3'ü seç → Bölüm Ekle: “Bulgular”
4 Slayt 6'yı seç → Bölüm Ekle: “Yöntem”
▶ “Yöntem”e sağ tık → Bölümü Yukarı Taşı
6 Bölüm adına sağ tık → Tümünü Daralt
```

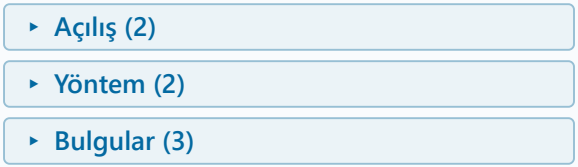
DEĞİŞKENLER

```
bölümler = Açılış 1–2 · Yöntem 3–4 · Bulgular 5–7
seçili = –
```

SLAYT YÖNETİMİ · ADIM ADIM

Bölüm Ekleme ve Yeniden Sıralama





Daraltılmış bölümler: yalnızca ad ve slayt sayısı görünür.

Tümünü Daralt: uzun sunuda gezinme kolaylaşır. Bölümler gösteride görünmez; yalnızca düzenleme ve gezinme içindir.

Adım 6 / 6

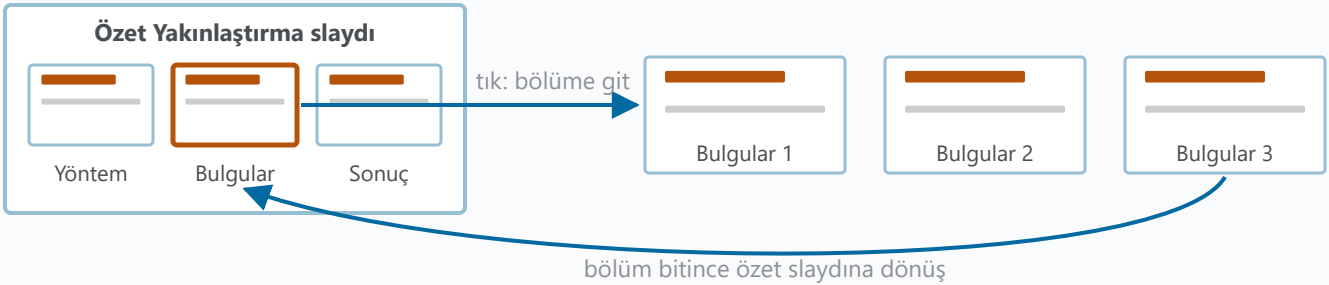
```
1 Slayt 1'i seç
2 Giriş → Bölüm → Bölüm Ekle: “Açılış”
3 Slayt 3'ü seç → Bölüm Ekle: “Bulgular”
4 Slayt 6'yı seç → Bölüm Ekle: “Yöntem”
5 “Yöntem”e sağ tık → Bölümü Yukarı Taşı
▶ Bölüm adına sağ tık → Tümünü Daralt
```

DEĞİŞKENLER

```
bölümler = Açılış (2) · Yöntem (2) · Bulgular (3)
seçili = –
```

SLAYT YÖNETİMİ

Yakınlaştırma ve Köprülerle Gezinme



Özet Yakınlaştırma

Ekle → Yakınlaştırma. Seçilen bölümlerden tıklanabilir küçük resimli bir içindekiler slaydı kurar.

Bölüm / Slayt Yakınlaştırma

Tek bir bölüme ya da slayda atlar; soru–cevapta ilgili ayrıntıya hızlıca gidilir.

Köprü ve eylem düğmesi

Ekle → Bağlantı ya da Şekiller → Eylem Düğmeleri: başka slayda, dosyaya veya web adresine gider.

Gösteri artık yalnızca doğrusal ilerlemez; izleyicinin ilgisine göre sıra değişebilir. Yakınlaştırma güncel sürümlerde vardır; PDF çıktısında yakınlaştırma hareketi olmaz.

TASARIM

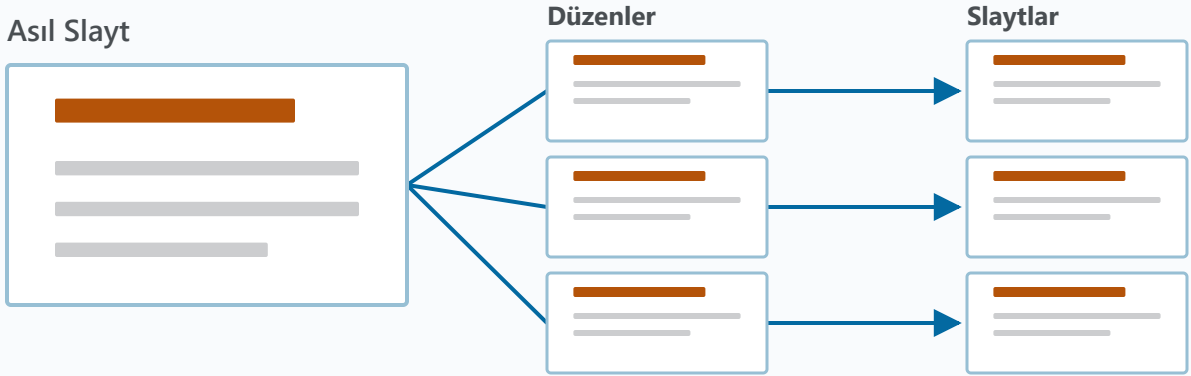
Tema ve Asıl Slayt

Tema

Renk, yazı tipi, efekt ve arka plan sistemini belirler.

Asıl Slayt

Düzenlerin ortak yerleşim, logo, yazı tipi ve altbilgi kurallarını yönetir.



Görünüm → **Asıl Slayt**: en üstteki asıl slaydın kuralları (yazı tipi, renk, konum) düzenlere, düzenlerden slaytlara aktarılır.

TASARIM

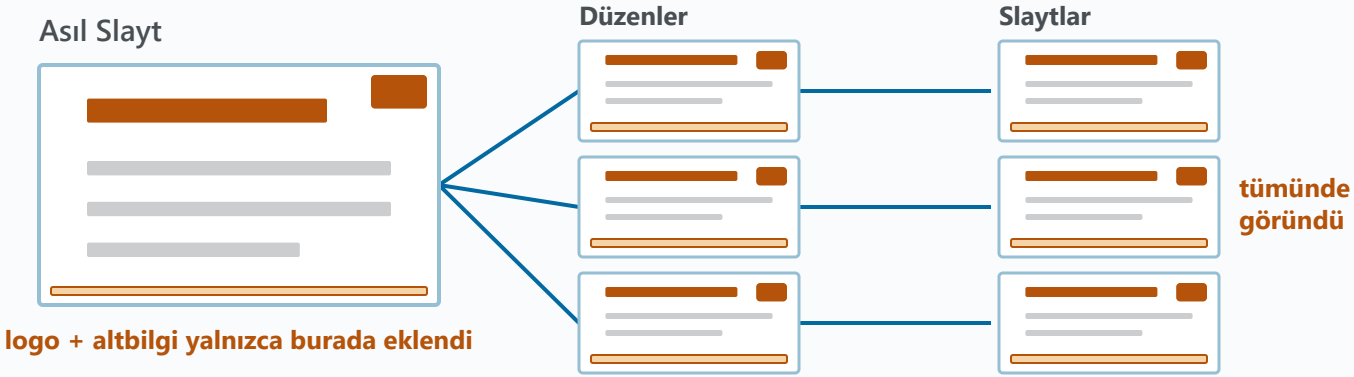
Tema ve Asıl Slayt

Tema

Renk, yazı tipi, efekt ve arka plan sistemini belirler.

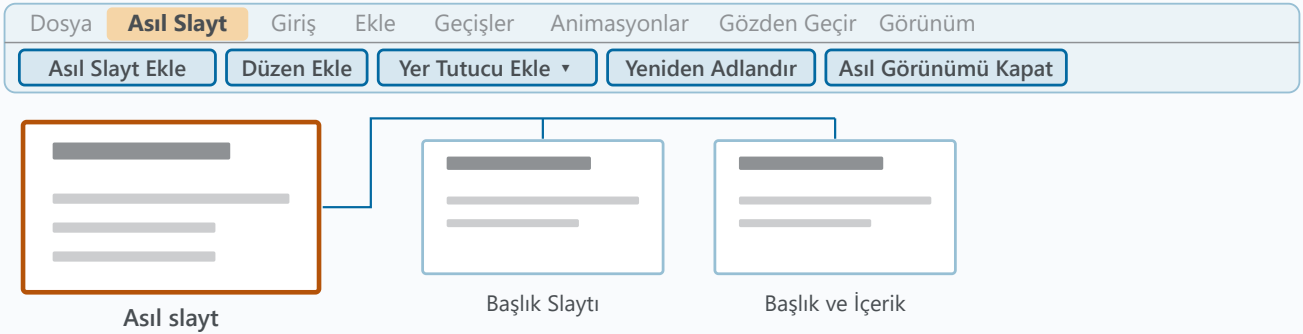
Asıl Slayt

Düzenlerin ortak yerleşim, logo, yazı tipi ve altbilgi kurallarını yönetir.



Logo ve altbilgi yalnızca Asıl Slayt'a eklendi: bütün düzenlerde ve slaytlarda aynı yerde göründü. Tek tek slayt düzeltmekten daha güvenli ve tutarlı.

Asıl Slaytta Değişiklik ve Elle Biçim



Asıl Slayt sekmesi açılır. En üstteki asıl slaydın kurallarını ona bağlı bütün düzenler alır. Slayt 2'nin başlığı daha önce elle kırmızı yapılmıştı.

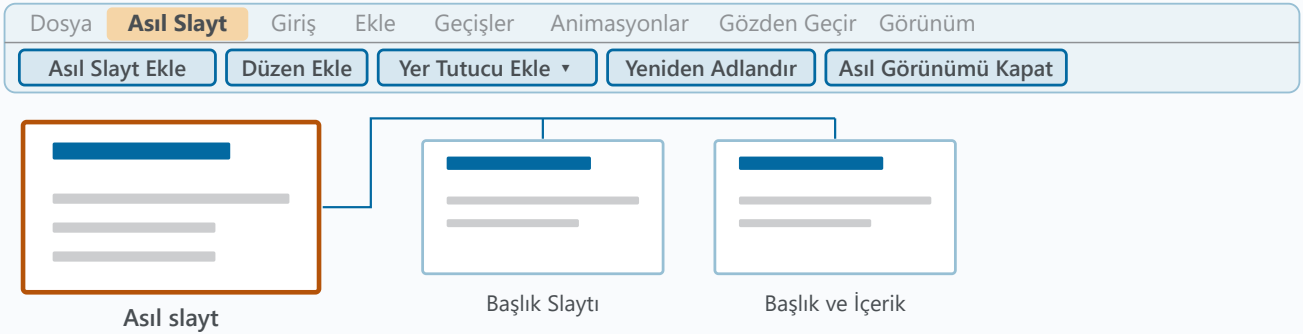
Adım 1 / 7

```
▶ Görünüm → Asıl Slayt
2 Asıl slayt: başlık rengi → lacivert
3 Düzen Ekle → Yer Tutucu Ekle → Resim
4 Yeniden Adlandır: “Başlık ve Resim”
5 Asıl Görünümü Kapat
6 Slayt 2'yi seç → Giriş → Sıfırla
7 Yeni Slayt → Başlık ve Resim
```

DEĞİŞKENLER

- asıl başlık = **varsayılan**
- S1 = **varsayılan**
- S2 = **kırmızı (elle)**
- S3 = **varsayılan**
- düzen = **2**

Asıl Slaytta Değişiklik ve Elle Biçim



Asıl slaydın başlık yer tutucusuna lacivert renk verildi; bütün düzenlerin başlığı da laciverte döndü.


```
1 Görünüm → Asıl Slayt
▶ Asıl slayt: başlık rengi → lacivert
3 Düzen Ekle → Yer Tutucu Ekle → Resim
4 Yeniden Adlandır: “Başlık ve Resim”
5 Asıl Görünümü Kapat
6 Slayt 2'yi seç → Giriş → Sıfırla
7 Yeni Slayt → Başlık ve Resim
```

DEĞİŞKENLER

`asıl başlık = lacivert` `S1 = lacivert`

`S2 = kırmızı (elle)` `S3 = lacivert`

`düzen = 2`

Asıl Slaytta Değişiklik ve Elle Biçim



Düzen Ekle başlıklı boş bir düzen açar; **Yer Tutucu Ekle** → **Resim** ile resim alanı çizilir. Başlık rengi asıl slayttan gelir.

Adım 3 / 7

```
1 Görünüm → Asıl Slayt
2 Asıl slayt: başlık rengi → lacivert
▶ Düzen Ekle → Yer Tutucu Ekle → Resim
4 Yeniden Adlandır: “Başlık ve Resim”
5 Asıl Görünümü Kapat
6 Slayt 2'yi seç → Giriş → Sıfırla
7 Yeni Slayt → Başlık ve Resim
```

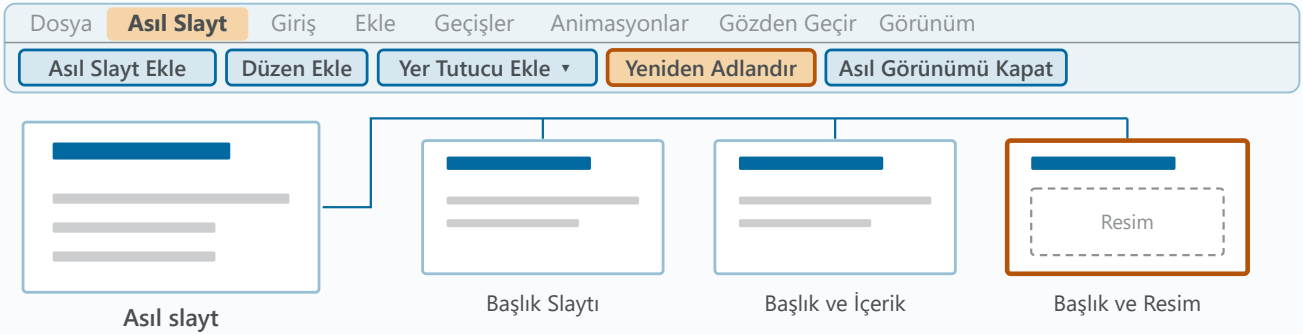
DEĞİŞKENLER

`asıl başlık = lacivert` `S1 = lacivert`

`S2 = kırmızı (elle)` `S3 = lacivert`

`düzen = 3`

Asıl Slaytta Değişiklik ve Elle Biçim



Yeniden Adlandır: düzen, Giriş sekmesindeki düzen listesinde bu adla görünecek.


```
1 Görünüm → Asıl Slayt
2 Asıl slayt: başlık rengi → lacivert
3 Düzen Ekle → Yer Tutucu Ekle → Resim
▶ Yeniden Adlandır: “Başlık ve Resim”
5 Asıl Görünümü Kapat
6 Slayt 2'yi seç → Giriş → Sıfırla
7 Yeni Slayt → Başlık ve Resim
```

DEĞİŞKENLER

- `asıl başlık = lacivert`
- `S1 = lacivert`
- `S2 = kırmızı (elle)`
- `S3 = lacivert`
- `düzen = 3`

TASARIM · ADIM ADIM

Asıl Slaytta Değişiklik ve Elle Biçim



Asıl Görünümü Kapat. Slayt 1 ve 3 lacivert; Slayt 2'deki elle verilmiş kırmızı **korunur**: slayttaki elle biçim, asıl slayttan önceliklidir.

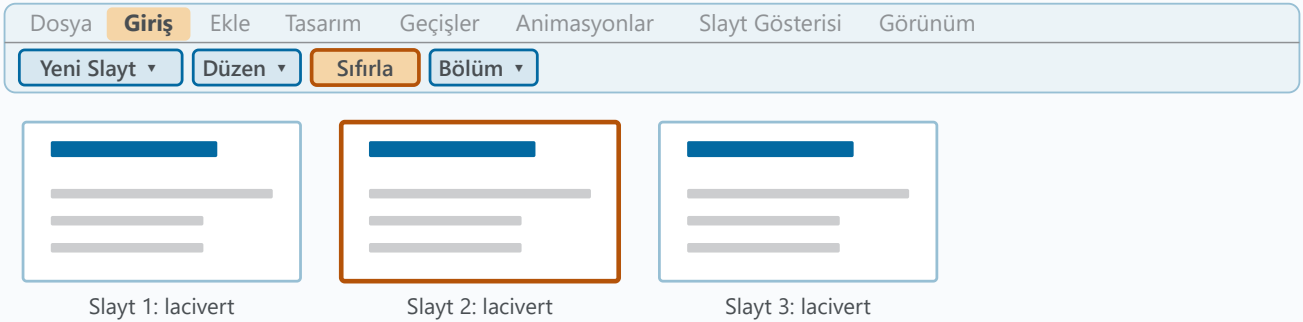
Adım 5 / 7

```
1 Görünüm → Asıl Slayt
2 Asıl slayt: başlık rengi → lacivert
3 Düzen Ekle → Yer Tutucu Ekle → Resim
4 Yeniden Adlandır: “Başlık ve Resim”
▶ Asıl Görünümü Kapat
6 Slayt 2'yi seç → Giriş → Sıfırla
7 Yeni Slayt → Başlık ve Resim
```

DEĞİŞKENLER

- asıl başlık = **lacivert**
- S1 = **lacivert**
- S2 = **kırmızı (elle)**
- S3 = **lacivert**
- düzen = **3**

Asıl Slaytta Değişiklik ve Elle Biçim



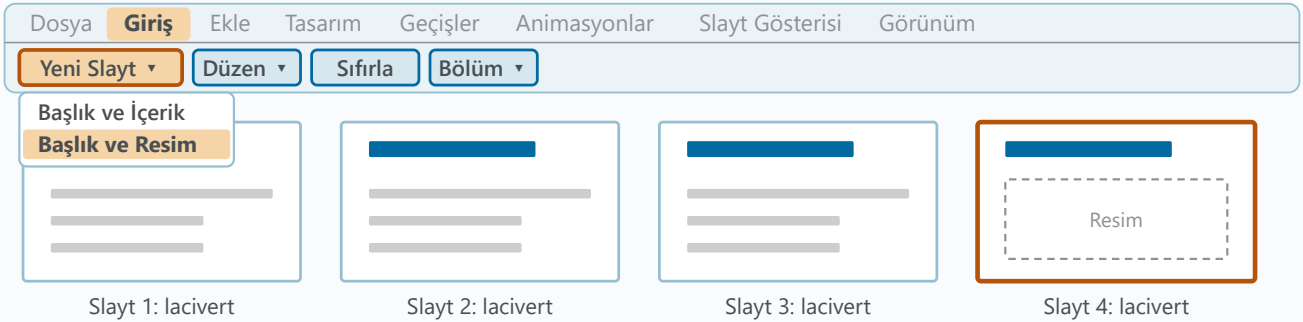
Sıfırla: yer tutucular düzendeki konum, boyut ve biçime döner; elle verilen kırmızı silinir, başlık lacivert olur.


```
1 Görünüm → Asıl Slayt
2 Asıl slayt: başlık rengi → lacivert
3 Düzen Ekle → Yer Tutucu Ekle → Resim
4 Yeniden Adlandır: “Başlık ve Resim”
5 Asıl Görünümü Kapat
▶ Slayt 2'yi seç → Giriş → Sıfırla
7 Yeni Slayt → Başlık ve Resim
```

DEĞİŞKENLER

- asıl başlık = **lacivert**
- S1 = **lacivert**
- S2 = **lacivert**
- S3 = **lacivert**
- düzen = **3**

Asıl Slaytta Değişiklik ve Elle Biçim



Yeni düzen **Yeni Slayt** ve **Düzen** listelerinde yer alır: Slayt 4 başlık ve resim alanıyla, lacivert başlıkla gelir.


```
1 Görünüm → Asıl Slayt
2 Asıl slayt: başlık rengi → lacivert
3 Düzen Ekle → Yer Tutucu Ekle → Resim
4 Yeniden Adlandır: “Başlık ve Resim”
5 Asıl Görünümü Kapat
6 Slayt 2'yi seç → Giriş → Sıfırla
▶ Yeni Slayt → Başlık ve Resim
```

DEĞİŞKENLER

- `asıl başlık = lacivert`
- `S1 = lacivert`
- `S2 = lacivert`
- `S3 = lacivert`
- `düzen = 3`
- `S4 = lacivert`

TASARIM

Biçimi Kopyalama ve Toplu Değiştirme

Araç	Yer	Ne yapar?
Biçim Boyacısı	Giriş	Seçili nesnenin yazı tipi, renk ve kenarlık biçimini başka nesneye kopyalar; çift tıklanırsa birden çok nesneye uygulanır.
Animasyon Boyacısı	Animasyonlar	Bir nesnenin animasyon efektini ve zamanlamasını başka nesneye kopyalar.
Tümüne Uygula	Geçişler	Seçili geçişi ve süresini bütün slaytlara verir.
Sıfırla	Giriş	Yer tutucuların konum, boyut ve biçimini düzene döndürür.
Yazı Tiplerini Değiştir	Giriş → Değiştir	Sunuda kullanılan bir yazı tipini her yerde başka bir yazı tipiyle değiştirir.

Elle biçim her nesnede ayrı durur ve değişiklik gerektiğinde tek tek düzeltilir; tema ve Asıl Slayt bir kez değiştirilir, her yere yansır.

TASARIM

Görsel Hiyerarşi

Önce

Kayıt sonuçları

2023 yılında 1.200 öğrenci kayıt oldu.

2024 yılında 1.656 öğrenci kayıt oldu.

Bu yaklaşık %38 artış demektir.

Yeni bölümler ve burslar etkili oldu.

Kaynak: Öğrenci İşleri, 2024.



Önce: başlık, ana bulgu ve kaynak aynı boyut ve ağırlıkta. İzleyici en önemli bilgiyi (artış oranı) aramak zorunda.

Adım 1 / 2

Başlık

Konuyu veya ana sonucu doğrudan söyler.

Boyut ve renk

Önem sırasını gösterir; süs değildir.

Boşluk ve hizalama

Öğeleri gruplar, göze yol çizer.

TASARIM

Görsel Hiyerarşi

Sonra

Kayıtlar %38 arttı

%38

1.200 → 1.656 öğrenci

yeni bölümler ve burslar

Kaynak: Öğrenci İşleri, 2024

Sonra: başlık sonucu söylüyor, ana sayı (%38) en büyük öğe, ayrıntı küçük, kaynak soluk. Göz önce en önemliye gider.

Adım 2 / 2

Başlık

Konuyu veya ana sonucu doğrudan söyler.

Boyut ve renk

Önem sırasını gösterir; süs değildir.

Boşluk ve hizalama

Öğeleri gruplar, göze yol çizer.

TASARIM

Slaytta Metin

Kısa ifade
Konuşmanın tamamı yerine ana noktayı gösterir.

Okunabilir boyut
Salondaki uzak izleyici düşünülür.

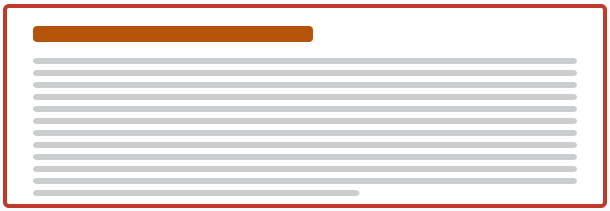
Tutarlı dil
Başlıklarda ve listelerde benzer dil yapısı kullanılır.

Kontrast
Metin ve arka plan belirgin ayrılır.

Satır uzunluğu
Gözün takip edebileceği ölçüde tutulur.

Konuşmacı notu
Slayda sığmayan anlatım ayrıntısı notlara taşınır.

✗ Metin duvarı



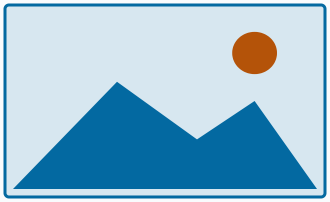
✓ Kısa ifade + konuşmacı notu



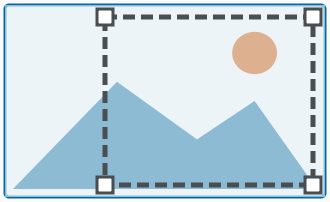
Sunum slaydı belge sayfası değildir: izleyici aynı anda hem uzun metni okuyup hem konuşmayı izleyemez.

GÖRSELLER

Resim ve Görsel Kullanımı



Özgün



Kırpma: oran korunur



✗ Uzatma: oran bozulur

Amaç

Görsel konuyu açıklamalı veya kanıtlamalıdır.

Çözünürlük

Sunum ekranında net görünecek kaynak kullanılmalıdır.

Kırpma

Önemli bölgeyi öne çıkarır; oran bozulmamalıdır.

Alternatif metin

Görselin amacını erişilebilir kılar.

Kaynak

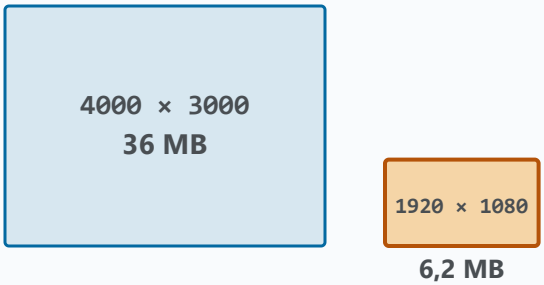
Lisans ve atıf gereksinimleri kontrol edilir.

Tutarlılık

Benzer görseller ortak oran ve yerleşimle kullanılır.

GÖRSELLER · ÖRNEK

Resim Boyutu ve Sıkıştırma



Örnek: 4000 × 3000 piksellik fotoğraf, 16:9 slaytta tam ekran gösterilecek; ekran 1920 × 1080 pikseldir.

Sıkıştırılmamış (piksel başına 3 bayt): 4000 × 3000 × 3 = **36 MB** · 1920 × 1080 × 3 ≈ **6,2 MB**

Fazladan piksel ekranda görünmez, yalnızca dosyayı yaklaşık **5,8 kat** büyütür.

Resimleri Sıkıştır

Resim Biçimi sekmesinde; hedefe göre çözünürlük seçilir (ör. web için 150 ppi).

Kırpılan alan

Kırp ile gizlenen bölüm dosyada kalır; sıkıştırırken silinmezse boyut azalmaz.

Arka Planı Kaldır

Resmin arka planını saydam yapar; nesne slayt rengine oturur.

GÖRSELLER

Şekiller, Simgeler ve SmartArt

- Planla
- Hazırla
- Prova et
- Sun

Sıralı adımlar düz madde listesi olarak yazılmış: sıra ilişkisi görünmüyor.

Adım 1 / 2

Şekil

Basit vurgu, süreç ve ilişki göstermek için.

Simge

Tanıdık kavramı küçük alanda temsil etmek için.

SmartArt

Liste veya süreci hazır düzenle görselleştirmek için.

Metin kutusu

Yer tutucu dışında sınırlı metin konumlandırmak için.

Bağlayıcı

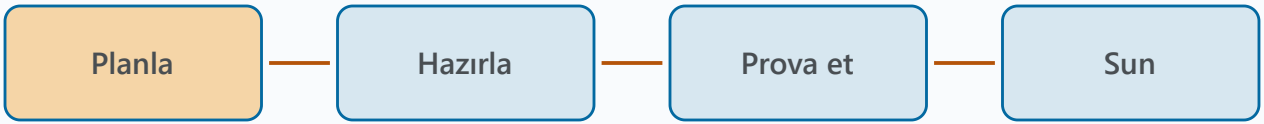
Şekiller arası ilişkiyi koruyan çizgi için.

Düzenleme

Renk, kalınlık ve stil bütün sunuda tutarlı tutulur.

GÖRSELLER

Şekiller, Simgeler ve SmartArt



Giriş → **SmartArt'a Dönüştür** → Temel Süreç: aynı metin oklarla bağlı kutulara dönüştü; sıra ilk bakışta anlaşılır.

Adım 2 / 2

Şekil
Basit vurgu, süreç ve ilişki göstermek için.

Simge
Tanıdık kavramı küçük alanda temsil etmek için.

SmartArt
Liste veya süreci hazır düzenle görselleştirmek için.

Metin kutusu
Yer tutucu dışında sınırlı metin konumlandırmak için.

Bağlayıcı
Şekiller arası ilişkiyi koruyan çizgi için.

Düzenleme
Renk, kalınlık ve stil bütün sunuda tutarlı tutulur.

Tablolar

✗ Yoğun: 6 sütun, küçük sayılar

S1	S2	S3	S4	S5	S6
47	10	63	26	79	42
84	47	10	63	26	79
31	84	47	10	63	26
68	31	84	47	10	63
15	68	31	84	47	10

✓ Sade: yalnızca mesaj için gerekenler

Yıl	Kayıt
2023	1.200
2024	1.656

Başlık satırı
Sütunların anlamını açıklar.

Az sütun
Sunumda yalnızca karşılaştırma için gerekli alanlar gösterilir.

Vurgu
Önemli hücreler ölçülü renk veya kalınlıkla belirginleştirilir.

Hizalama
Metin sola, sayılar karşılaştırmaya uygun biçimde hizalanır.

Kaynak
Verinin kaynağı ve tarihi gerektiğinde belirtilir.

Alternatif
Yoğun tablo yerine grafik veya birkaç ana sayı düşünülebilir.

GÖRSELLER

Grafikler

Mesaj	Grafik	Örnek
Kategorileri karşılaştır	Çubuk / sütun	
Zaman içindeki değişim	Çizgi grafik	
Parça-bütün	Az kategorili pasta grafik veya yüzde çubuk	
İki değişkenin ilişkisi	Dağılım grafiği	

- Grafik başlığı ana sonucu açıkça belirtmelidir.
- Eksenler ve birimler görünür olmalıdır.
- Gereksiz 3B efektler karşılaştırmayı zorlaştırır.

GÖRSELLER

Excel Grafiği: Gömülü mü, Bağlı mı?

Tür	Nasıl oluşur?	Veri nerede?	Excel dosyası değişince
Gömülü grafik	Ekle → Grafik; ya da yapıştırırken çalışma kitabını ekleme seçeneği	Sunu dosyasının içinde	Grafik değişmez; veri Verileri Düzenle ile sunu içinde güncellenir
Bağlı grafik	Yapıştırırken veriyi bağlama seçeneği	Kaynak Excel dosyasında	Grafik güncellenebilir; dosya taşınır ya da silinirse bağlantı kopar
Resim	Yapıştırırken resim seçeneği	Veri yok, yalnızca görüntü	Değişmez; grafik artık düzenlenemez

Başka bilgisayarda sunum

Gömülü grafik dosyayla birlikte taşınır; bağlantı kopma riski yoktur.

Her ay güncellenen rapor

Bağlı grafik, Excel'deki yeni rakamları tek tek kopyalamadan sunuya taşır.

TASARIM

Hizalama ve Yerleşim

Hizala
Nesnelerin kenar veya merkezlerini ortak çizgiye getirir.

Dağıt
Nesneler arasındaki boşluğu eşitler.

Kılavuz
Slayt boyunca tutarlı yerleşim çizgileri sağlar.

Grupla
Birden fazla nesneyi birlikte taşır ve boyutlandırır.

Öne / arkaya
Üst üste binen nesnelerin sırasını değiştirir.

Seçim bölmesi
Nesneleri ad, görünürlük ve katman sırasıyla yönetir.





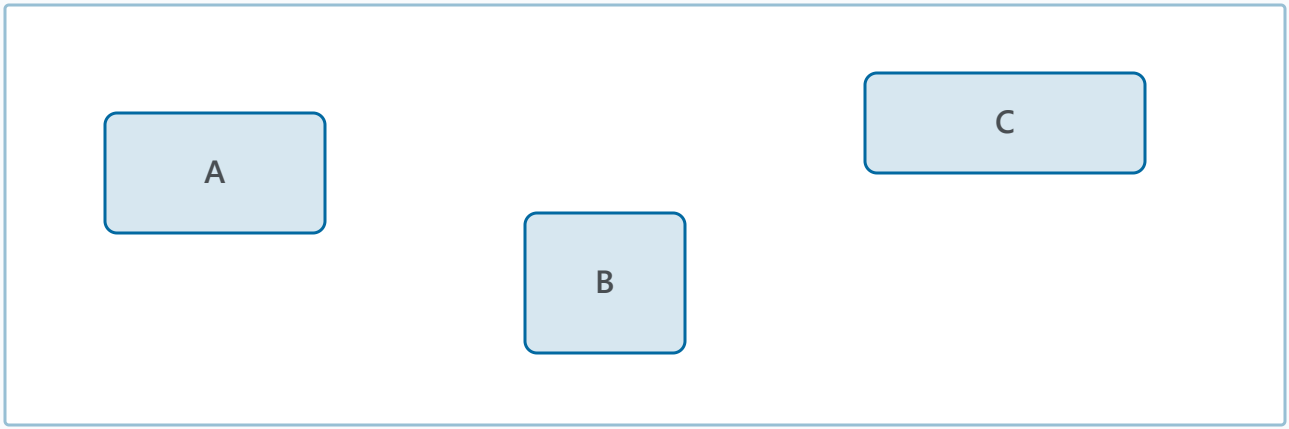
Listede üstteki = slaytta en öndeki

Öne Getir / Arkaya Gönder sırayı değiştirir

göz: gizle / göster

TASARIM

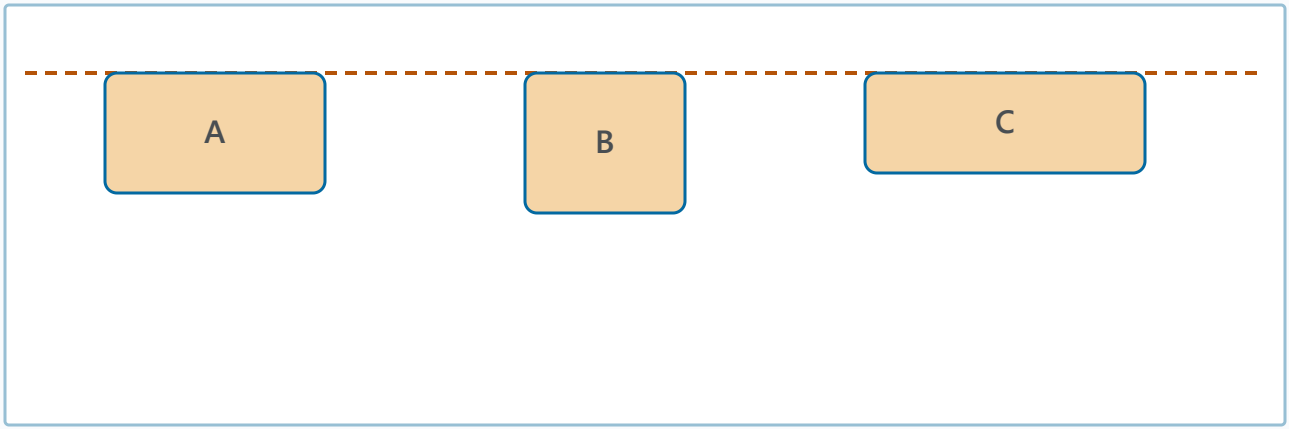
Hizala ve Dağıt Adım Adım



Üç şekil gözle yerleştirilmiş: üst kenarlar ve aralıklar farklı. Slayt düzensiz görünür.

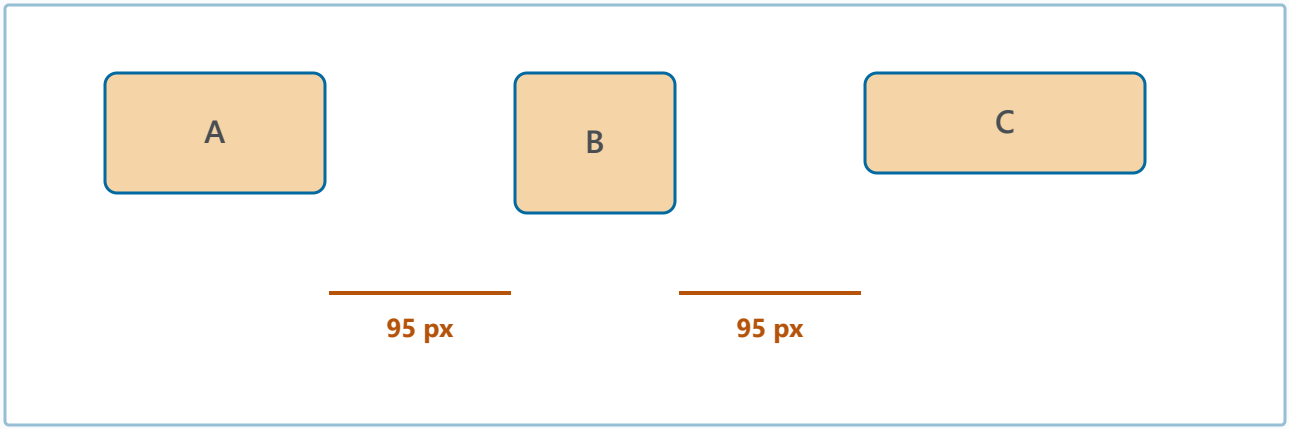
TASARIM

Hizala ve Dağıt Adım Adım



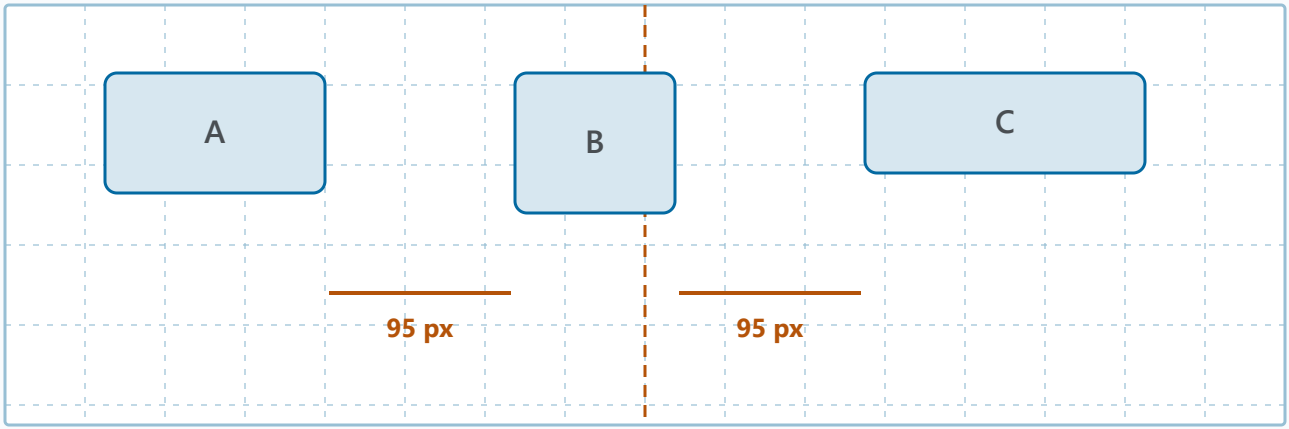
Hepsi seçilip Şekil Biçimi → Hizala → **Üste Hizala**: üst kenarlar en üstteki şeklin çizgisinde (y = 40).

Hizala ve Dağıt Adım Adım



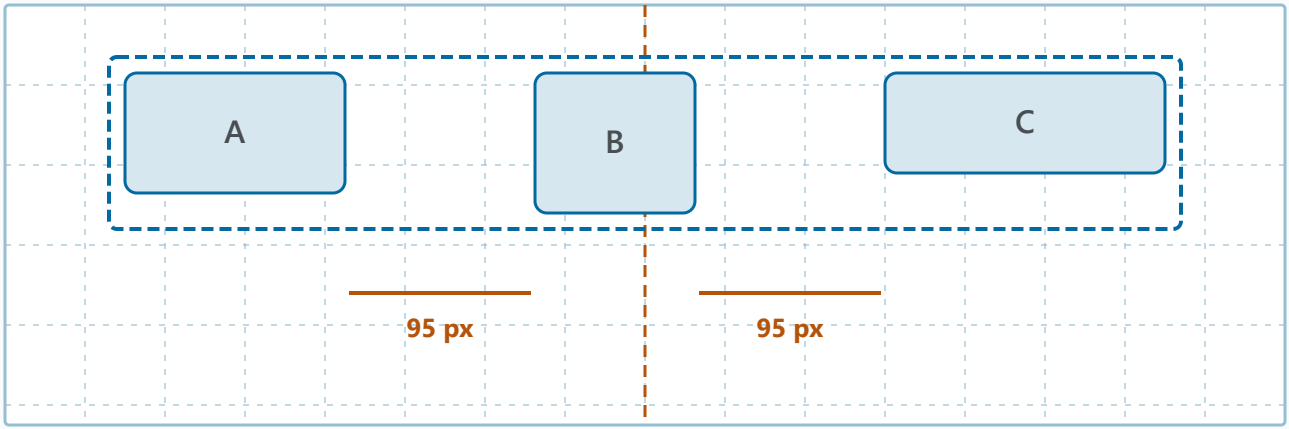
Hizala → **Yatay Dağıt**: en soldaki ve en sağdaki yerinde kaldı, aradaki boşluklar eşitlendi (95 px).

Hizala ve Dağıt Adım Adım



Görünüm → **Kılavuzlar / Izgara**: ortak çizgiler slaytlar arasında aynı yerleşimi korumaya yardım eder; ortadaki kesikli çizgi slayt merkezi.

Hizala ve Dağıt Adım Adım



Hepsi **Grupla**nıp Ortala ile slayt merkezine alındı (+10 px kaydı): artık tek nesne gibi taşınır, aralıklar bozulmaz.

HAREKET

Geçiş ve Animasyon Farkı

Başlangıç



Gösteri başladı: ekranda Slayt 1 var.

Adım 1 / 6

Hareket, dikkat yönetmek veya süreci açıklamak için kullanılmalıdır; sırf süs amacıyla aşırı kullanım anlatımı zayıflatır.

HAREKET

Geçiş ve Animasyon Farkı

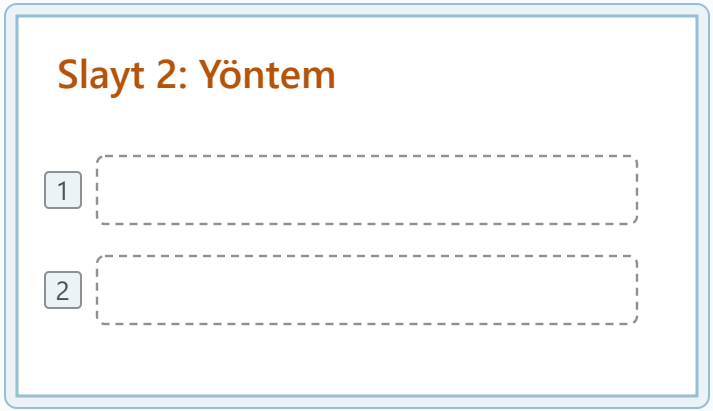


Tıklama → **geçiş** efekti (İtme): Slayt 2 sağdan gelip Slayt 1'i iterek ekranı değiştiriyor. Geçiş slaydın bütününe uygulanır.

Hareket, dikkat yönetmek veya süreci açıklamak için kullanılmalıdır; sırf süs amacıyla aşırı kullanım anlatımı zayıflatır.

HAREKET

Geçiş ve Animasyon Farkı



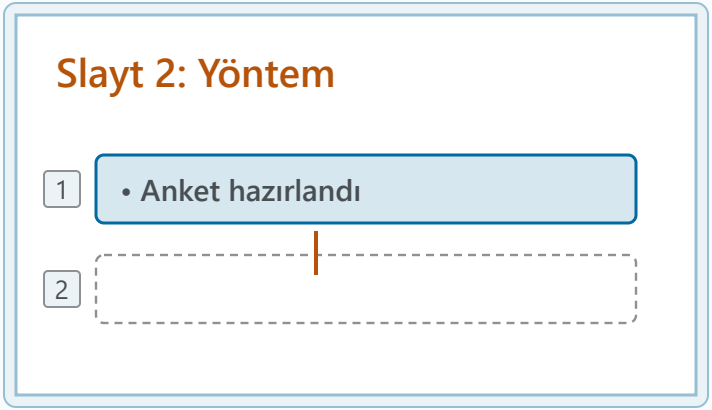
Slayt 2 ekranda; maddelere animasyon verilmiş, henüz görünmüyor. Küçük numaralar animasyon sırasını gösterir (yalnızca düzenlemede).

Hareket, dikkat yönetmek veya süreci açıklamak için kullanılmalıdır; sırf süs amacıyla aşırı kullanım anlatımı zayıflatır.

HAREKET

Geçiş ve Animasyon Farkı

Tık



ANİMASYON

nesne: giriş (Uçarak Gir)

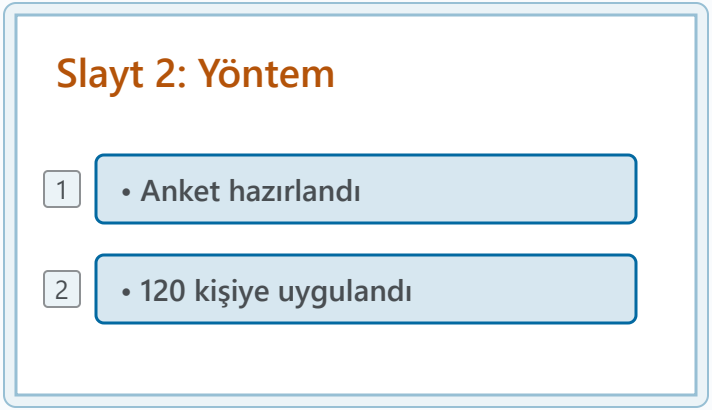
Tıklama → 1. madde **giriş animasyonu** ile belirdi. Slayt değişmedi; yalnızca slayt içindeki bir nesne hareket etti.

Hareket, dikkat yönetmek veya süreci açıklamak için kullanılmalıdır; sırf süs amacıyla aşırı kullanım anlatımı zayıflatır.

HAREKET

Geçiş ve Animasyon Farkı

Tık



ANİMASYON
nesne: giriş

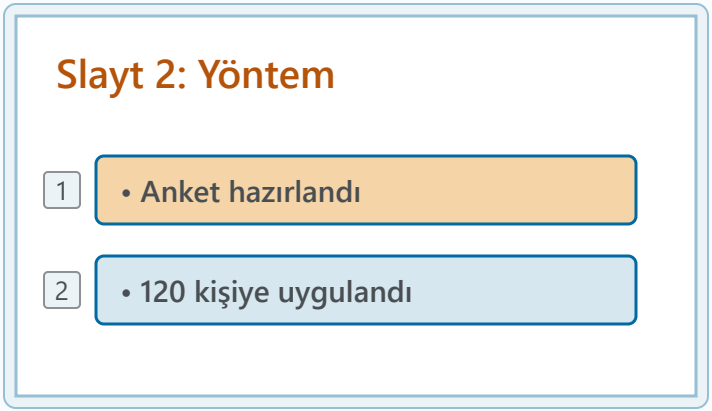
Tıklama → 2. madde geldi. Anlatım adım adım ilerliyor; izleyici henüz konuşulmayan maddeyi okumuyor.

Hareket, dikkat yönetmek veya süreci açıklamak için kullanılmalıdır; sırf süs amacıyla aşırı kullanım anlatımı zayıflatır.

HAREKET

Geçiş ve Animasyon Farkı

Tık



ANİMASYON

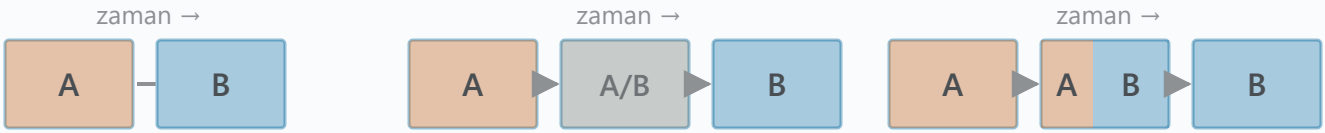
nesne: vurgu (Renk)

Tıklama → 1. maddeye **vurgu** animasyonu: zaten görünen nesneye dikkat çekildi.

Hareket, dikkat yönetmek veya süreci açıklamak için kullanılmalıdır; sırf süs amacıyla aşırı kullanım anlatımı zayıflatır.

HAREKET

Geçişler



Kesme

Soluklaşma

İtme

Efekt
Slaydın ekrana nasıl geldiğini belirler.

Süre
Geçişin ne kadar süreceğini ayarlar.

Efekt seçenekleri
Yön veya varyasyonu değiştirir.

Tümüne uygula
Seçilen geçişi bütün slaytlara verir.

İlerleme
Tıklama veya zamanlama ile sonraki slayda geçer.

Tutarlılık
Bir sunuda az sayıda geçiş türü kullanılır.

HAREKET

Tasarım Önerileri, Dönüşüm ve Copilot

Tasarım Önerileri (Designer)

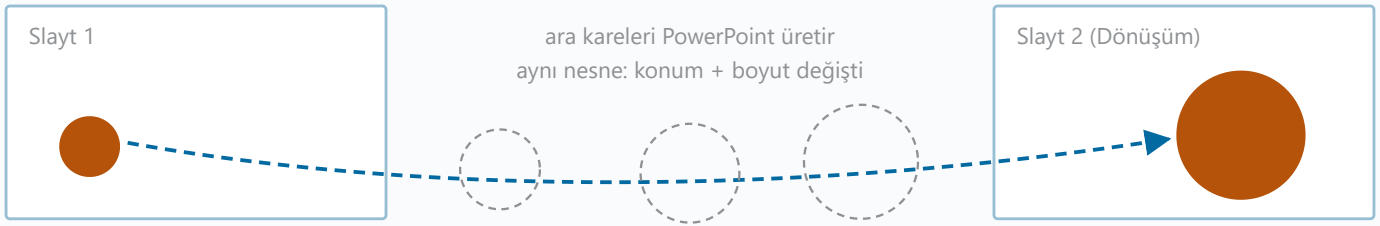
Tasarım sekmesi → Tasarım Önerileri. Slayt içeriğine göre düzen önerileri sunar; öneriler internet bağlantısı ve Microsoft 365 aboneliği gerektirebilir.

Dönüşüm (Morph)

Geçişler sekmesi → Dönüşüm. Aynı nesnenin iki slaytta farklı konum, boyut veya renkte olması hâlinde aradaki hareketi otomatik üretir.

Copilot

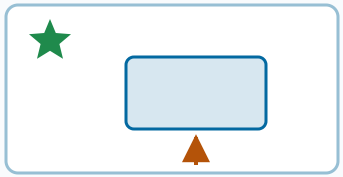
Taslak oluşturma ve özetleme gibi yapay zekâ yardımı sunar. Bireysel Microsoft 365 aboneliğinde aylık yapay zekâ kredisiyle, kurumsal hesapta ayrı Copilot lisansıyla çalışır.



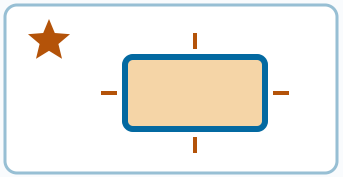
Bu özelliklerin varlığı ve adı PowerPoint sürümüne, lisansa ve güncelleme düzeyine göre değişir; sekme ve düğme adları kullanılan sürümde farklı olabilir.

HAREKET

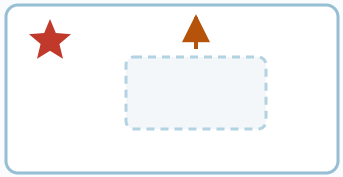
Animasyon Türleri



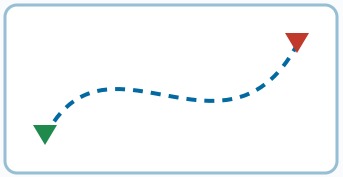
Giriş



Vurgu



Çıkış



Hareket yolu

Giriş
Nesnenin slaytta görünmesini sağlar.

Vurgu
Zaten görünen nesneye dikkat çeker.

Çıkış
Nesneyi slayttan kaldırır.

Hareket yolu
Nesneyi belirli rota üzerinde taşır.

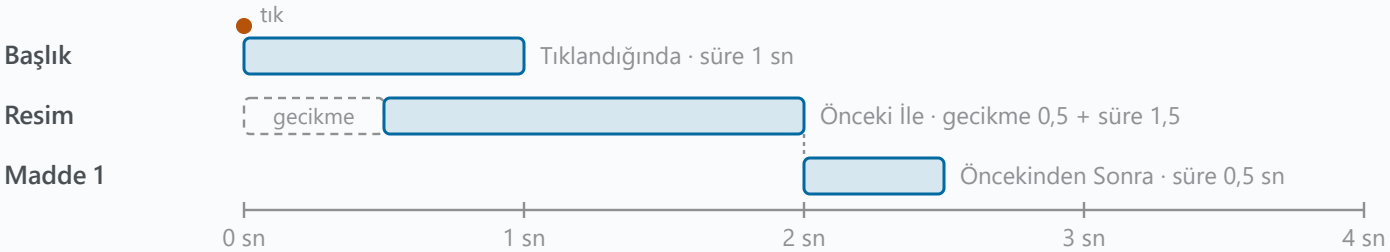
Tetikleyici
Belirli nesne tıklandığında animasyonu başlatır.

Animasyon bölmesi
Sıra, başlangıç, süre ve gecikmeyi yönetir.

HAREKET

Animasyon Zamanlaması

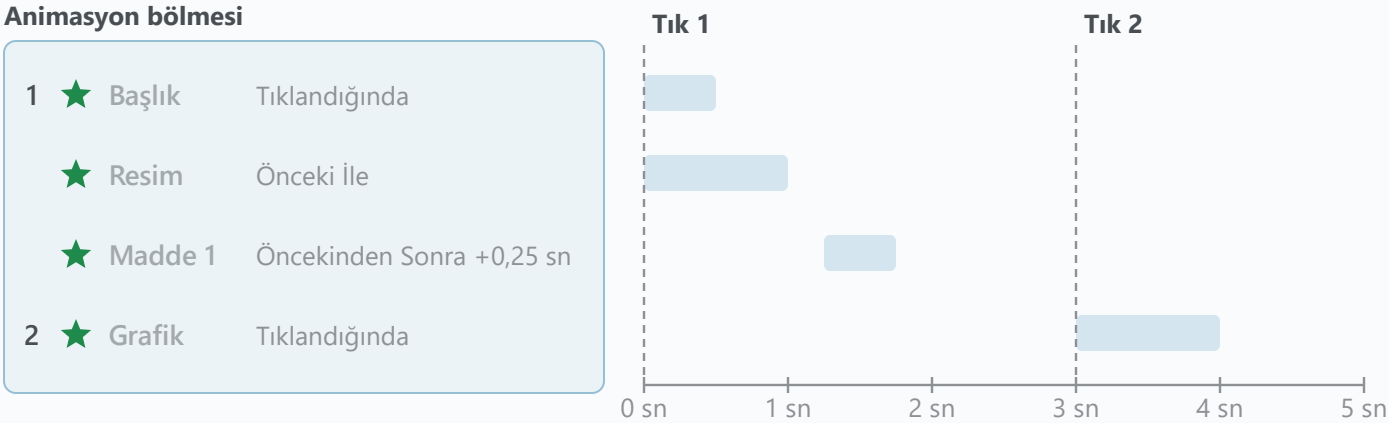
Başlangıç	Davranış
Tıklandığında	Sunucu ilerlettiğinde başlar
Öncekiyle birlikte	Önceki efektle aynı anda başlar
Öncekinden sonra	Önceki efekt tamamlanınca otomatik başlar



- Süre efektin hızını, gecikme başlamadan önceki beklemeyi belirler.
- Animasyonlar gösteri görünümünde prova edilmelidir.
- Erişilebilirlik için hızlı yanıp sönme ve gereksiz hareketten kaçınılmalıdır.

HAREKET

Animasyon Zaman Çizelgesi

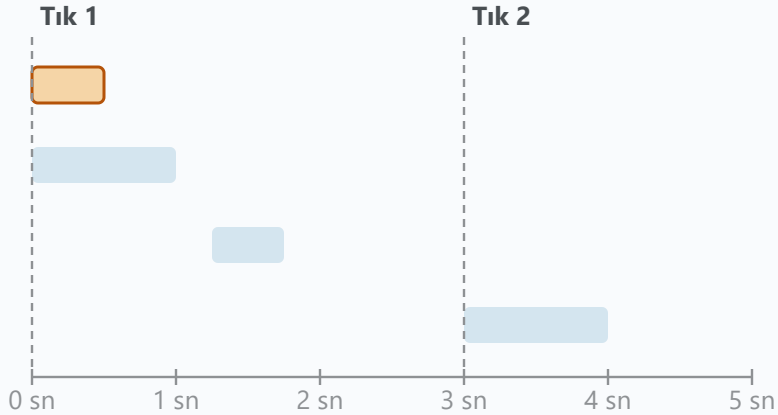


Animasyon bölmesi: dört efekt ve başlangıç türleri. Numara, efektin hangi **tıklamayla** başladığını gösterir.

Animasyon Zaman Çizelgesi

Animasyon bölmesi

1	★	**Başlık**	Tıklandığında
	★	Resim	Önceki İle
	★	Madde 1	Öncekinden Sonra +0,25 sn
2	★	Grafik	Tıklandığında

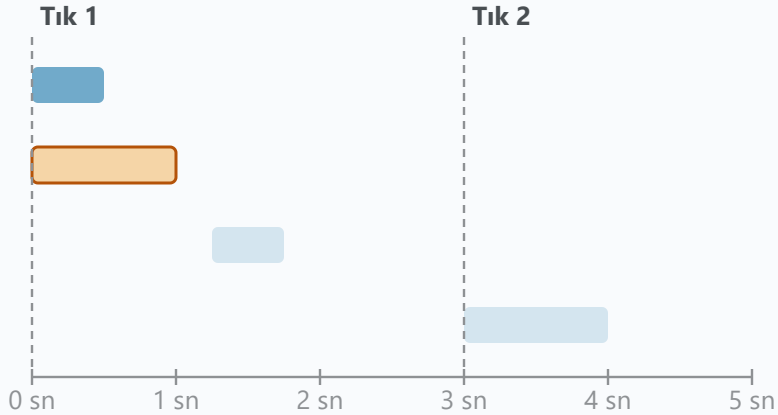


Tık 1: “Başlık” **Tıklandığında** başlar: 0–0,5 sn.

Animasyon Zaman Çizelgesi

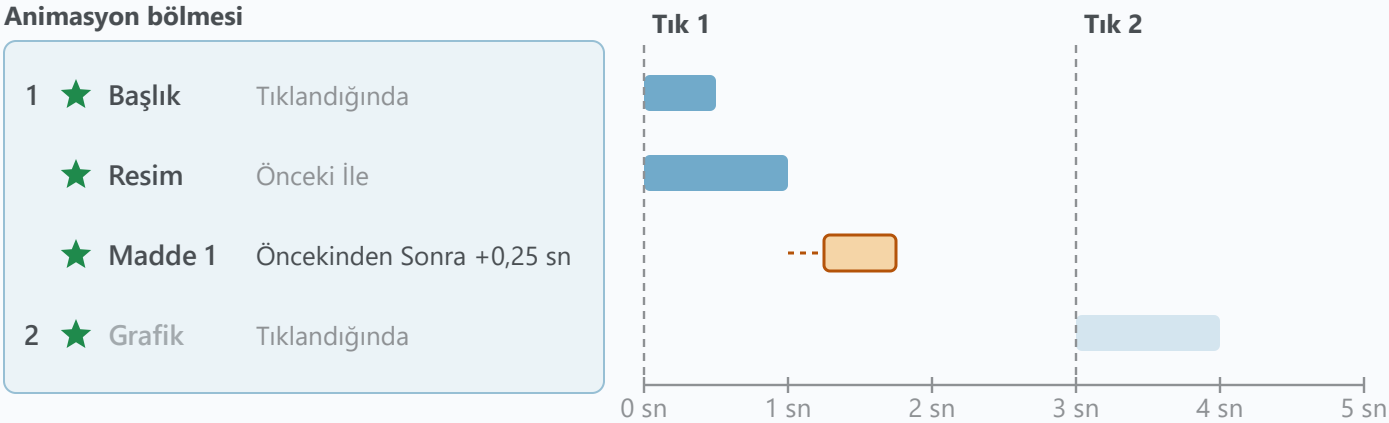
Animasyon bölmesi

1	★	Başlık	Tıklandığında
	★	Resim	Önceki İle
	★	Madde 1	Öncekinden Sonra +0,25 sn
2	★	Grafik	Tıklandığında



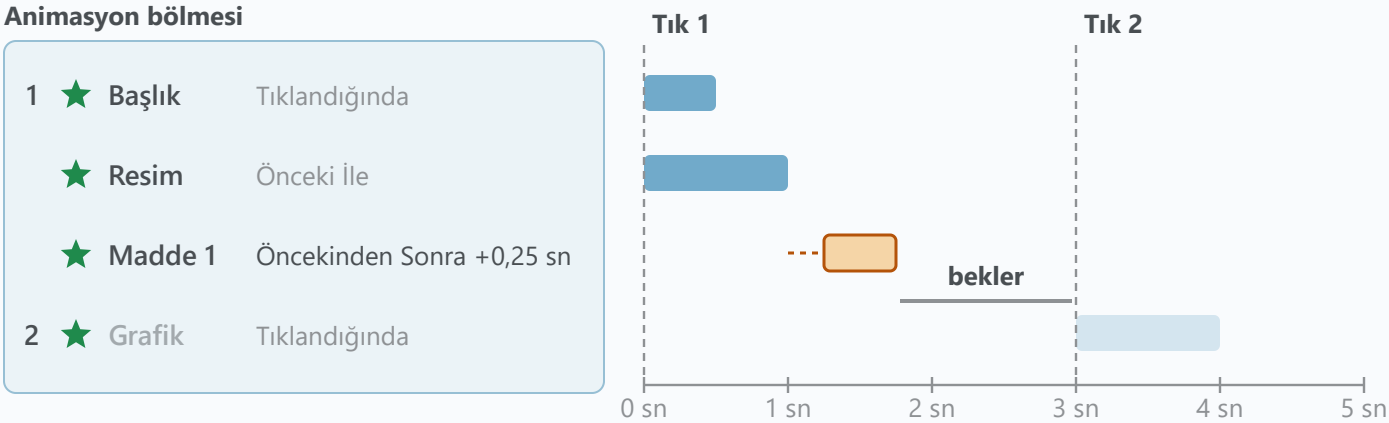
"Resim" **Önceki İle**: başlıkla aynı anda başlar (0–1 sn); ayrı tıklama gerekmez.

Animasyon Zaman Çizelgesi



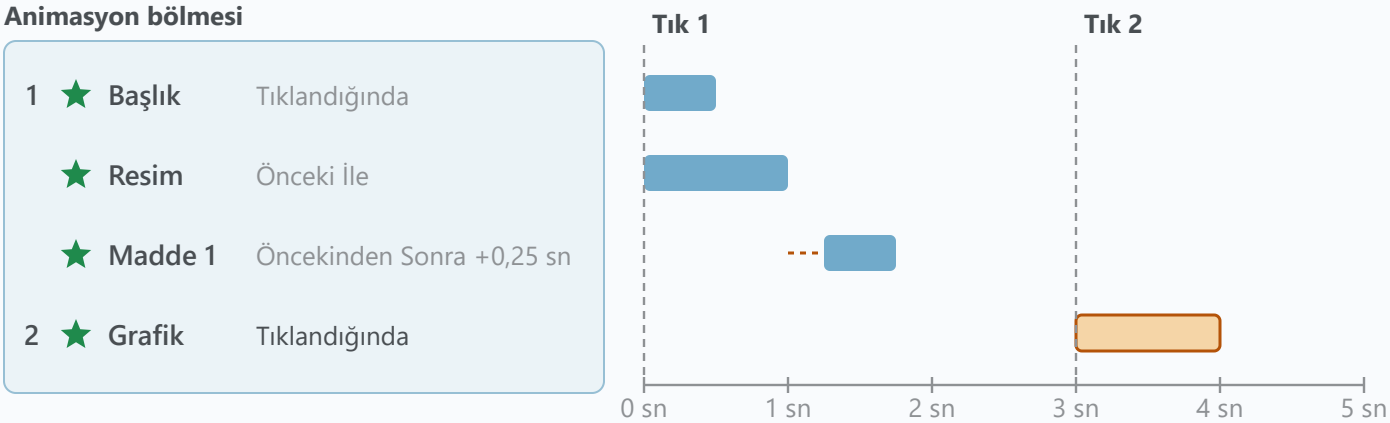
"Madde 1" **Öncekinden Sonra**, 0,25 sn gecikme: önceki efekt (Resim) 1 sn'de bitince bekler, 1,25 sn'de başlar.

Animasyon Zaman Çizelgesi



Otomatik zincir bitti. Sonraki efekt tıklamayla başladığı için PowerPoint sunucunun tıklamasını **bekler**.

Animasyon Zaman Çizelgesi



Tık 2 (sunucu 3. saniyede tıkladı): “Grafik” başlar, 3–4 sn. Süre efektin hızını, gecikme başlamadan önceki beklemeyi belirler.

HAREKET · ADIM ADIM

Animasyon Sırasını Düzenleme



Efektler eklendikleri sırayla listelenir: grafik yanlışlıkla ilk eklenmiş. Slayttaki küçük numaralar bölmedeki tıklama sırasıdır.

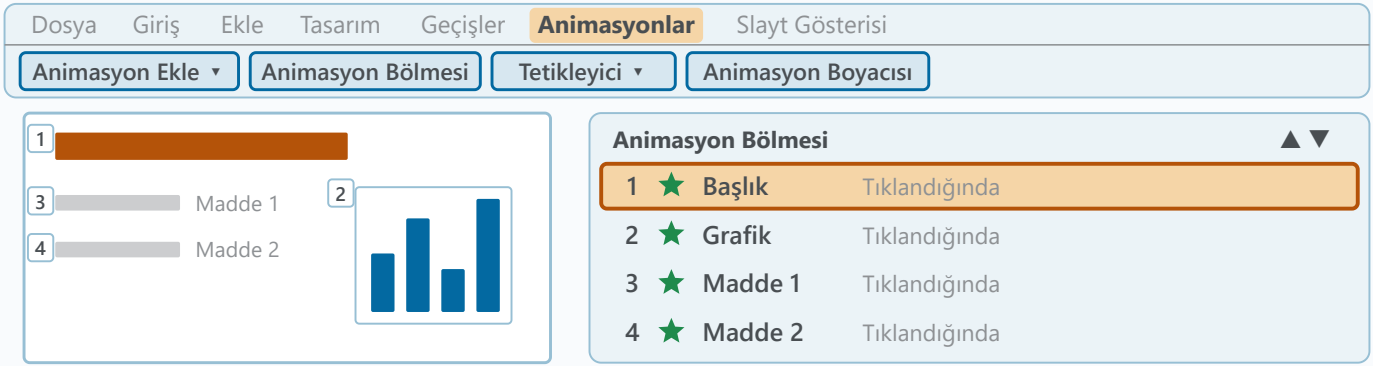
Adım 1 / 5

```
▶ Animasyonlar → Animasyon Bölmesi
2 "Başlık"ı seç → ▲ (bir üste)
3 "Grafik"i seç → ▼ ▼ (en sona)
4 "Madde 2": Başlangıç → Öncekinden Sonra
5 Slayt Gösterisi'nde dene
```

DEĞİŞKENLER

```
sıra = Grafik, Başlık, Madde 1, Madde 2
tıklama = 4
```

Animasyon Sırasını Düzenleme



Seçili efekt bölmedeki ▲ düğmesiyle (ya da sürüklenerek) bir üste taşındı; numaralar yeniden verildi.

Adım 2 / 5

```
1 Animasyonlar → Animasyon Bölmesi
▶ "Başlık"ı seç → ▲ (bir üste)
3 "Grafik"i seç → ▼ ▼ (en sona)
4 "Madde 2": Başlangıç → Öncekinden Sonra
5 Slayt Gösterisi'nde dene
```

DEĞİŞKENLER

```
sıra = Başlık, Grafik, Madde 1, Madde 2
tıklama = 4
```

Animasyon Sırasını Düzenleme



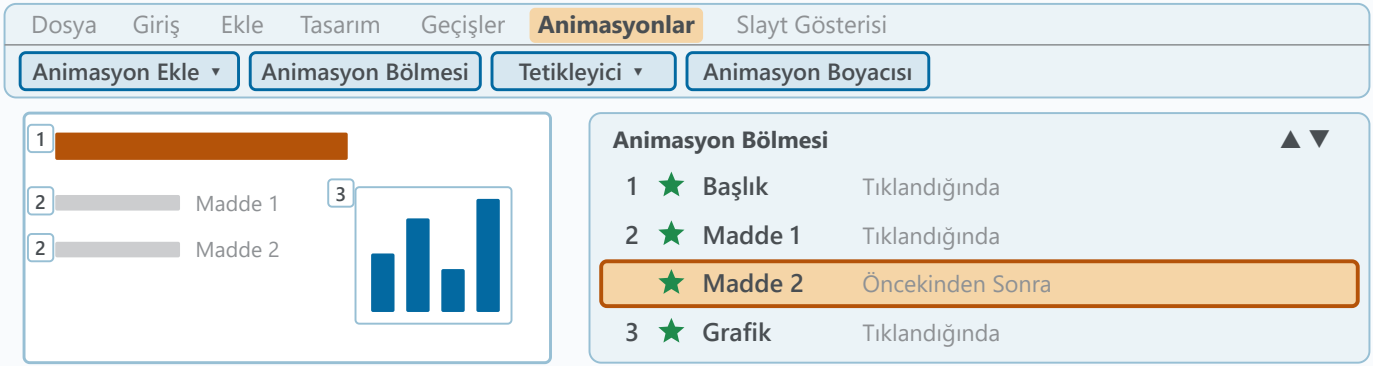
▼ iki kez: grafik, anlatımın sonuna kaldı. Sıra artık konuşma akışıyla aynı.


```
1 Animasyonlar → Animasyon Bölmesi
2 "Başlık"ı seç → ▲ (bir üste)
▶ "Grafik"i seç → ▼ ▼ (en sona)
4 "Madde 2": Başlangıç → Öncekinden Sonra
5 Slayt Gösterisi'nde dene
```

DEĞİŞKENLER

```
sıra = Başlık, Madde 1, Madde 2, Grafik
tıklama = 4
```

Animasyon Sırasını Düzenleme



Öncekinden Sonra ayrı bir tıklama almaz: bölmede numarası kalkar, slaytta Madde 1 ile aynı numarayı (2) taşır. Tıklama sayısı 4'ten 3'e indi.

Adım 4 / 5

```
1 Animasyonlar → Animasyon Bölmesi
2 "Başlık"ı seç → ▲ (bir üste)
3 "Grafik"i seç → ▼ ▼ (en sona)
▶ "Madde 2": Başlangıç → Öncekinden Sonra
5 Slayt Gösterisi'nde dene
```

DEĞİŞKENLER

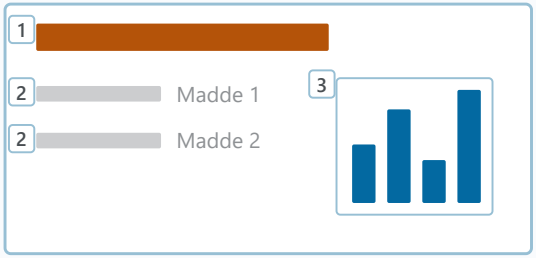
sıra =	Başlık, Madde 1, Madde 2, Grafik

tıklama = 3

Animasyon Sırasını Düzenleme

Dosya Giriş Ekle Tasarım Geçişler **Animasyonlar** Slayt Gösterisi

Animasyon Ekle ▾ | Animasyon Bölmesi | Tetikleyici ▾ | Animasyon Boyacısı



Gösteri: tıklama sırası

Tık 1	Başlık gelir
Tık 2	Madde 1, bitince Madde 2 kendiliğinden
Tık 3	Grafik gelir

Gösteride üç tıklama yeter. Dördüncü tıklama sonraki slayda geçer: bütün efektler bitmeden slayt değişmez.

Adım 5 / 5

```
1 Animasyonlar → Animasyon Bölmesi
2 "Başlık"ı seç → ▲ (bir üste)
3 "Grafik"i seç → ▼ ▼ (en sona)
4 "Madde 2": Başlangıç → Öncekinden Sonra
▶ Slayt Gösterisi'nde dene
```

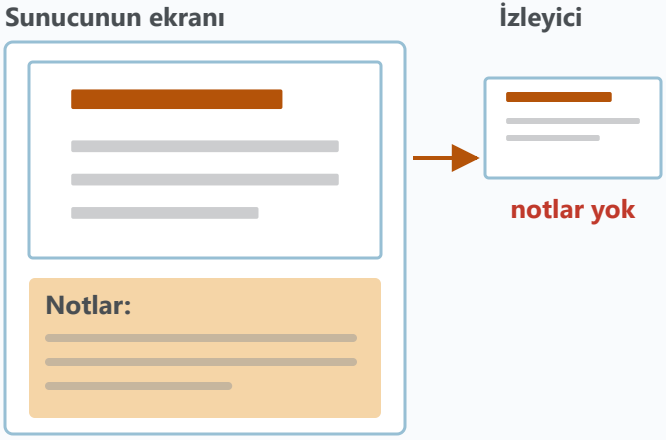
DEĞİŞKENLER

```
sıra = Başlık, Madde 1, Madde 2, Grafik
tıklama = 3
```

SUNUM YAPMA

Konuşmacı Notları

Notlar, konuşmacının açıklama, örnek, süre ve geçiş ifadelerini saklar; normal gösteride izleyiciye görünmez.



İçerik

Slaytta yer almayan anlatım ayrıntısı.

Hatırlatıcı

Ana örnek, soru veya kaynak notu.

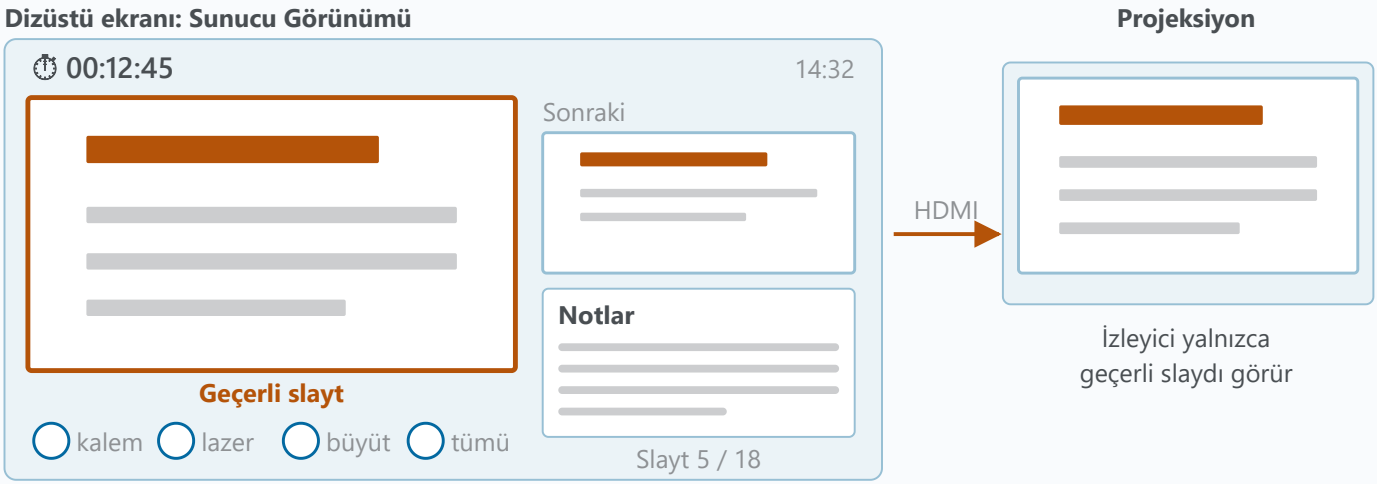
Süre

Bölüme ayrılacak zaman bilgisi.

Çıktı

Not sayfaları konuşmacı için yazdırılabilir.

Sunucu Görünümü



Zamanlayıcı

Geçen süreyi ve saati gösterir; duraklatılabilir.

Kalem ve işaretçi

Sunum sırasında belirli alanı vurgular.

Slayda atlama

Tüm slaytlar görünümüyle akışı bozmadan geçiş.

İkinci ekran bağlıyken gösteri başlayınca açılır; Alt+F5 doğrudan Sunucu Görünümü ile başlatır.

SUNUM YAPMA

Gösteri Kısayolları

Baştan başlat	`F5`	Geçerli slayttan	`Shift+F5`
Sonraki	`→` / `Space`	Önceki	`←`
Siyah ekran	`B` veya `.`	Beyaz ekran	`W` veya `,`
Belirli slayt	`numara+Enter`	Gösteriyi bitir	`Esc`

SUNUM YAPMA

Slayt Boyutu, Altbilgi ve Ses/Video

Slayt boyutu

Tasarım → Slayt Boyutu: 16:9 (geniş ekran) günümüz ekranlarına uygundur; 4:3 eski projektörler içindir. Sunuya başlamadan seçilmelidir.

Altbilgi ve slayt numarası

Ekle → Üstbilgi ve Altbilgi: slayt numarası, tarih ve altbilgi metni eklenir; Tümüne Uygula ile bütün slaytlara yayılır.

Ses ve video

Ekle → Video / Ses ile eklenir. Eklenen ortamın Kayıttan Yürüt sekmesinden başlatma, kırpma ve ses ayarları yapılır.

Yazı tipi gömme

Dosya → Seçenekler → Kaydet → Dosyaya yazı tiplerini ekle. Başka bilgisayarda yazı tipi bozulmasını önler; bazı yazı tipleri gömülemeyebilir.

Çoğaltma

Seçili slaydı veya nesneyi aynı yerde kopyalar.

`Ctrl + D`

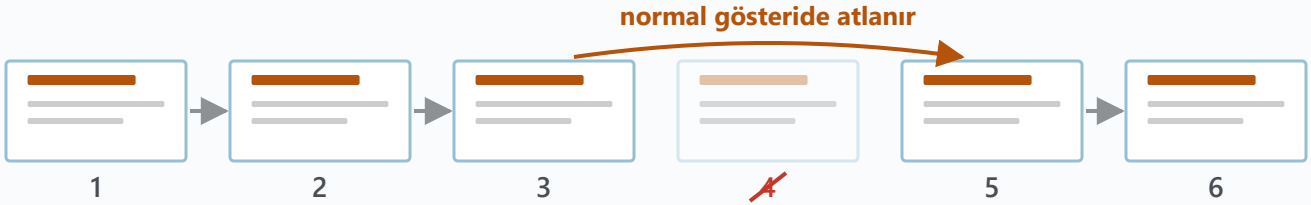
Kalem ve lazer

Slayt gösterisi sırasında kalemle çizer veya lazer işaretçiyle gösterir.

`Ctrl + P` · `Ctrl + L`

SUNUM YAPMA

Özel Gösteri ve Gizli Slayt



Özel gösteri “Kısa”: 1 → 3 → 6

Slayt Gösterisi → Özel Slayt Gösterisi

Gizli slayt

Dosyada kalır ancak normal gösteride atlanır.

Özel gösteri

Aynı sunudan farklı hedef kitleler için seçili slayt dizisi oluşturur.

Kullanım

Ayrıntı slaytlarını soru-cevap için hazır tutmak.

Dikkat

Gizli slayttaki hassas içeriği dosyayı alan kişi görebilir.

Zamanlama Provası ve Otomatik Gösteri



Zamanlamaları Prova Et gösteriyi başlatır; köşedeki araç çubuğu slaytta geçen süreyi ve toplam süreyi sayar.

Adım 1 / 6

```
▶ Slayt Gösterisi → Zamanlamaları Prova Et
2 Slayt 1 konuşulur: 8 sn → sonraki
3 Slayt 2: 12 sn, Slayt 3: 10 sn, Slayt 4: 10 sn
4 Zamanlamalar kaydedilsin mi? → Evet
5 Slayt Gösterisini Ayarla → bilgi noktası
6 F5: gösteri kendiliğinden ilerler
```

DEĞİŞKENLER

`süreler = –` `toplam = 0 sn`

`tür = konuşmacı` `ilerleme = tıklama`

Zamanlama Provası ve Otomatik Gösteri



Konuşma gerçek hızında prova edilir; ilerleme tıklamasında Slayt 1'in süresi (8 sn) kaydedilir.

Adım 2 / 6

```
1 Slayt Gösterisi → Zamanlamaları Prova Et
▶ Slayt 1 konuşulur: 8 sn → sonraki
3 Slayt 2: 12 sn, Slayt 3: 10 sn, Slayt 4: 10 sn
4 Zamanlamalar kaydedilsin mi? → Evet
5 Slayt Gösterisini Ayarla → bilgi noktası
6 F5: gösteri kendiliğinden ilerler
```

DEĞİŞKENLER

`süreler = 8` `toplam = 8 sn`

`tür = konuşmacı` `ilerleme = tıklama`

Zamanlama Provası ve Otomatik Gösteri

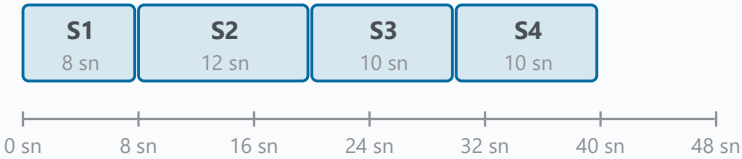
Dosya | Giriş | Ekle | Tasarım | Geçişler | Animasyonlar | **Slayt Gösterisi** | Görünüm

Baştan | Geçerli Slayttan | Slayt Gösterisini Ayarla | Zamanlamaları Prova Et

→ ‖ 0:00:10 ↻ 0:00:40

Slayt 4

Kaydedilen süreler: toplam 40 sn



Bütün slaytlar bitti: 8 + 12 + 10 + 10 = **40 sn**.

Adım 3 / 6

```
1 Slayt Gösterisi → Zamanlamaları Prova Et
2 Slayt 1 konuşulur: 8 sn → sonraki
▶ Slayt 2: 12 sn, Slayt 3: 10 sn, Slayt 4: 10 sn
4 Zamanlamalar kaydedilsin mi? → Evet
5 Slayt Gösterisini Ayarla → bilgi noktası
6 F5: gösteri kendiliğinden ilerler
```

DEĞİŞKENLER

süreler = 8, 12, 10, 10

toplam = 40 sn | tür = konuşmacı

ilerleme = tıklama

Zamanlama Provası ve Otomatik Gösteri



Kaydedilen süreler her slaydın geçiş ayarına (Geçişler sekmesi → **Sonra**) yazılır ve Slayt Sıralayıcısı'nda küçük resimlerin altında görünür.


```
1 Slayt Gösterisi → Zamanlamaları Prova Et
2 Slayt 1 konuşulur: 8 sn → sonraki
3 Slayt 2: 12 sn, Slayt 3: 10 sn, Slayt 4: 10 sn
▶ Zamanlamalar kaydedilsin mi? → Evet
5 Slayt Gösterisini Ayarla → bilgi noktası
6 F5: gösteri kendiliğinden ilerler
```

DEĞİŞKENLER

`süreler = 8, 12, 10, 10`

`toplam = 40 sn` `tür = konuşmacı`

`ilerleme = otomatik`

Zamanlama Provası ve Otomatik Gösteri



Bilgi noktası (kiosk) türü: gösteri tam ekran açılır, tıklamayla ilerlemez ve Esc'ye basılana kadar döngüde kalır. Bu yüzden zamanlama şarttır; yalnızca köprüler ve eylem düğmeleri çalışır.

Adım 5 / 6

```
1 Slayt Gösterisi → Zamanlamaları Prova Et
2 Slayt 1 konuşulur: 8 sn → sonraki
3 Slayt 2: 12 sn, Slayt 3: 10 sn, Slayt 4: 10 sn
4 Zamanlamalar kaydedilsin mi? → Evet
▶ Slayt Gösterisini Ayarla → bilgi noktası
6 F5: gösteri kendiliğinden ilerler
```

DEĞİŞKENLER

`süreler = 8, 12, 10, 10`

`toplam = 40 sn` `tür = bilgi noktası`

`ilerleme = otomatik`

Zamanlama Provası ve Otomatik Gösteri



Son slayttan sonra gösteri başa döner. t = 46 sn'de ekranda yine Slayt 1 vardır: 46 − 40 = 6, ikinci turun 6. saniyesi.

Adım 6 / 6

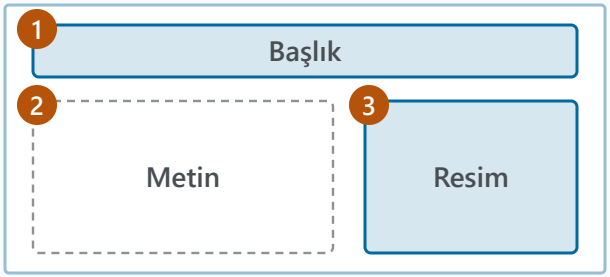
```
1 Slayt Gösterisi → Zamanlamaları Prova Et
2 Slayt 1 konuşulur: 8 sn → sonraki
3 Slayt 2: 12 sn, Slayt 3: 10 sn, Slayt 4: 10 sn
4 Zamanlamalar kaydedilsin mi? → Evet
5 Slayt Gösterisini Ayarla → bilgi noktası
▶ F5: gösteri kendiliğinden ilerler
```

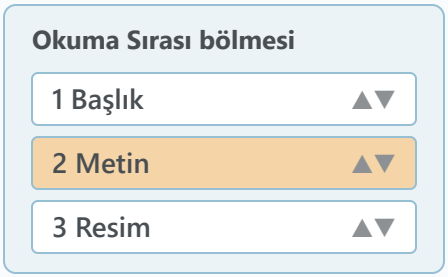
DEĞİŞKENLER

- `süreler = 8, 12, 10, 10`
- `toplam = 40 sn`
- `tür = bilgi noktası`
- `ilerleme = otomatik`

KALİTE

Erişilebilir Sunu





Ekran okuyucu bu sırayla okur; görsel konum değil.

Okuma sırası

Nesnelerin ekran okuyucu tarafından mantıklı sırada okunması.

Alternatif metin

Anlamlı görselleri açıklar.

Başlık

Her slaydın benzersiz ve açıklayıcı başlığı.

Kontrast

Metin ile arka plan arasında yeterli ayrım.

Renk

Bilginin yalnızca renk farkıyla verilmemesi.

Altyazı

Video, ses veya canlı anlatım için uygun olduğunda kullanılması.

KALİTE

Paylaşmadan Önce Denetleyiciler

Araç	Yer	Neyi bulur?
Erişilebilirliği Denetle	Gözden Geçir	Alternatif metni olmayan görseller, başlıksız slaytlar, düşük kontrast, karışık okuma sırası
Belgeyi İncele	Dosya → Bilgi → Sorunları Denetle	Açıklamalar, yazar gibi kişisel bilgiler, konuşmacı notları, slayt dışında kalan nesneler
Uyumluluğu Denetle	Dosya → Bilgi → Sorunları Denetle	Eski PowerPoint sürümlerinde çalışmayacak özellikler
Yazım Denetimi	Gözden Geçir	Dil ayarına göre yazım hataları

Rapor, düzeltme değildir

Erişilebilirlik denetleyicisi sorunu ve nedenini listeler; alternatif metni yazmak ve sırayı düzeltmek sunu sahibinin işidir.

Geri alınamaz

Belgeyi İncele ile kaldırılan notlar ve açıklamalar geri getirilemez; işlem bir kopya üzerinde yapılır.

KALİTE

İş Birliği ve Gözden Geçirme

Açıklamalar
Slayt veya nesne üzerinde geri bildirim.

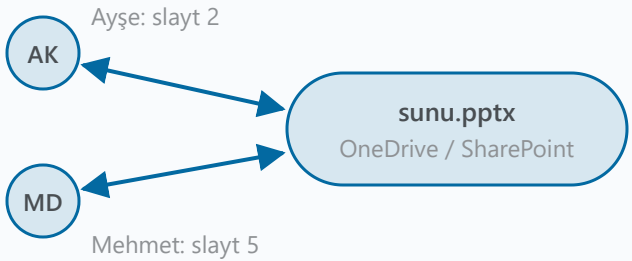
Ortak yazarlık
Desteklenen bulut konumunda eş zamanlı düzenleme.

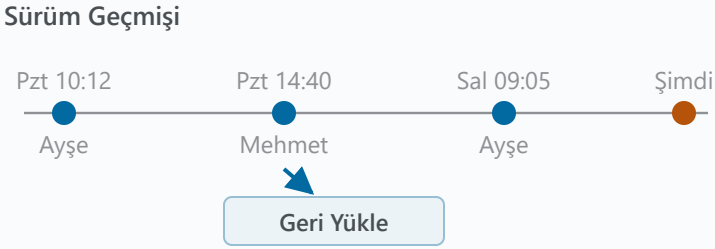
Sürüm geçmişi
Önceki kayıtlı sürümlere erişim.

Karşılaştırma
Farklı sunu kopyalarındaki değişiklikleri inceleme.

Yazım denetimi
Dil ayarına göre olası hataları gösterme.

Son kontrol
Açıklama, gizli slayt ve kişisel bilgileri paylaşım öncesi inceleme.





PAYLAŞIM

Kayıt ve Dışa Aktarma

Sunuyu kaydet

Slayt süreleri, ses ve işaretçi hareketleri kaydedilebilir.

Video dışa aktar

Kayıtlı anlatımı izlenebilir video dosyasına dönüştürür.

PDF

Sabit düzenle paylaşım veya baskı sağlar; animasyonları içermez.

Dinleyici notları

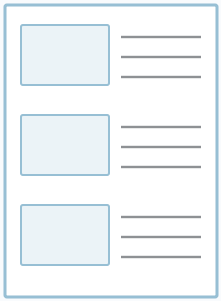
Bir sayfaya birden fazla slayt basılabilir.

Paketleme

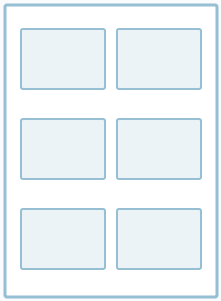
Bağlı medya ve yazı tipleri başka bilgisayarda kontrol edilmelidir.

Dosya boyutu

Görsel ve videolar uygun biçimde sıkıştırılabilir.



3 Slayt
yanında not satırları



6 Slayt
sayfaya daha çok slayt



PAYLAŞIM · ÖRNEK

Yazdırma Seçenekleri

Yazdırma düzeni	Sayfada ne var?	Kim için?
Tam Sayfa Slaytlar	Her sayfada bir slayt	Slaytların kendisi
Not Sayfaları	Üstte slayt, altta konuşmacı notu	Konuşmacı
Anahat	Yalnızca başlık ve madde metni	Metni gözden geçiren
Dinleyici Notları	Sayfa başına 1, 2, 3, 4, 6 ya da 9 slayt; 3'lü düzende yanında not satırları	İzleyici

Örnek: 30 slaytlık sunu

Tam sayfa: 30 sayfa. 6'lı dinleyici notu: 30 ÷ 6 = **5 sayfa**; çift taraflı basılırsa 3 yaprak. 9'lu düzen 4 sayfaya iner (30 ÷ 9 = 3,3 → 4) ama slaytlar okunamayacak kadar küçülebilir.

SUNUM YAPMA

Etkili Sunum Yapma

- Sunum gerçek ekran ve bağlantılarla önceden prova edilir.
- Slayt okunmaz; izleyiciyle göz teması ve iletişim kurulur.
- Her bölüm açıkça ana mesaja bağlanır.
- İşaretçi ve animasyon yalnızca dikkati yönlendirmek için kullanılır.
- Süreye uyulur; soru-cevap için pay bırakılır.
- PDF yedeği, adaptör ve çevrim dışı kopya gibi alternatifler hazır tutulur.

KALİTE

Son Kontrol Listesi

İçerik
Amaç, doğruluk, kaynak ve anlatı akışı.

Tasarım
Başlık, yazı boyutu, kontrast, hizalama ve boşluk.

Teknik
Yazı tipleri, medya, bağlantılar ve animasyonlar.

Erişilebilirlik
Başlık, okuma sırası, alternatif metin ve altyazı.

Sunum
Notlar, zamanlama, gösteri ve ekran ayarları.

Paylaşım
Dosya adı, biçim, gizli slayt ve kişisel bilgiler.

KALİTE

Sık Yapılan Sunum Hataları

Sık yapılan hata	Sonuç	Çözüm
Konuşmanın tamamını slayda yazmak	İzleyici okur, dinlemez	Ana nokta slaytta, ayrıntı notlarda
Her slaytta başka yazı tipi ve renk	Dağınık, özensiz görünüm	Tema ve Asıl Slayt
Her nesneye farklı animasyon	Dikkat içerikten harekete kayar	Az sayıda, amaçlı efekt
Küçük yazı ve soluk renk	Arka sıralar okuyamaz	Büyük punto, yüksek kontrast
Slayt boyutunu en sonda değiştirmek	Nesneler ölçeklenir, yerleşim bozulur	16:9 ya da 4:3 baştan seçilir
Bağlı videolu dosyayı yalnız kopyalamak	Gösteride video açılmaz	Gömülü medya ya da paketleme
Bilgiyi yalnızca renkle vermek	Renk ayırt edemeyen izleyici kaçırır	Renk + etiket ya da simge

ÖZET

Bölüm Özeti

- Etkili sunum, amaç ve hedef kitleye göre planlanan bir anlatı akışına dayanır.
- Tema ve Asıl Slayt bütün sunuda tutarlı tasarım sağlar.
- Slayt başlığı konuyu, görsel hiyerarşi önceliği açıklar.
- Geçiş slaytlar arasında, animasyon slayt içindeki nesnelerde çalışır.
- Konuşmacı notları ve Sunucu Görünümü anlatımı destekler.
- Erişilebilirlik, teknik prova ve son kontrol paylaşım öncesi tamamlanmalıdır.

ÖZET

Kontrol Soruları

1. Slayt düzeni ile tema arasındaki fark nedir?
2. Asıl Slayt hangi tür değişiklikler için kullanılmalıdır?
3. Geçiş ve animasyon nasıl ayrılır?
4. Yoğun bir tablo sunum için nasıl sadeleştirilir?
5. Konuşmacı notları izleyiciye görünür mü?
6. Sunu başka bilgisayarda açılmadan önce hangi teknik kontroller yapılmalıdır?

ÖZET

Alıştırmalar

1. Anahat Görünümünde 5 slaytlık bir sununun başlık ve maddelerini yazın; sonra düzen ve tema uygulayın.
2. Asıl Slayt'a logo ve altbilgi ekleyin; bütün slaytlarda aynı yerde göründüğünü kontrol edin.
3. Metin duvarı olan bir slaydı başlık + ana sayı + 3 kısa madde olacak şekilde yeniden tasarlayın; ayrıntıyı notlara taşıyın.
4. Üç kutuyu Hizala / Dağıt ile düzenleyin; biri tıklandığında, biri önceki ile, biri öncekinden sonra başlayan animasyon kurun.
5. Tüm slaytlara tek tür geçiş uygulayın; bir slaydı gizleyip 3 slaytlık bir özel gösteri oluşturun.
6. Sunucu Görünümü ile 3 dakikalık bir prova yapın; notları ve zamanlayıcıyı kullanın.

Kaynaklar

- Microsoft Support, PowerPoint help and learning.
- Microsoft Support, Add, change or remove transitions.
- Microsoft Support, Give a presentation in PowerPoint.

Son

Microsoft PowerPoint

Sonraki sunum: Algoritmalar · Çalışma soruları · Simülatör: PowerPoint Animasyon Zaman Çizelgesi · Terim sözlüğü