

## UMUT İÇİN TASARIM VE TASARIM İÇİN UMUT

### Giriş

İlki 2014, ikincisi 2016 yılında düzenlenen Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı, tasarım ve tasarım araştırmaları alanına dair güncel gelişmeleri izlemek ve paylaşmak için zemin oluşturdu; bu alandaki eğitimcileri, araştırmacıları, uygulayıcıları ve öğrencileri bir araya getirerek, tanışma, paylaşma ve kaynaşma için bir platform yarattı. Bu konferans serisinin üçüncüsünde de tasarımın birleştirici ve yapıcı gücüyle, alana ilişkin yeniliklere yön vermeyi umut ederek bir araya gelmeyi amaçladık.

Tasarım alanının tarihsel gelişimi ve güncel durumu göz önünde bulundurulduğunda daha iyi bir dünya yaratmak için önerilen tasarım yaklaşımlarının ön plana çıktığını görüyoruz. Uluslararası düzeyde tasarım alanının bilinirliğini ve yeterliliklerini tanıtmayı amaçlayan ve bu yönde aktiviteler düzenleyen Dünya Tasarım Örgütü (World Design Organization), Birleşmiş Milletler tarafından önerilen Sürdürülebilir Kalkınma Hedeflerinden (Sustainable Development Goals) birçoğuna tasarım ile çözüm getirilebileceğini savunmaktadır. Bu hedefler, fakirlik ve açlığı sonlandırılması, eğitimin erişilebilir hale getirilmesi, bireysel iyi oluş ve sağlığın desteklenmesi, temiz kaynak kullanımı, iklim değişikliği ile mücadele ve sosyal eşitsizliğin engellenmesi gibi amaçları içermektedir. Hedeflere ulaşmak için değişimin gerekliliği açıktır. İnsan ve insan yapımı çevre arasındaki ilişkiyi kuran en temel unsur olan “tasarım”, hayatımızı, toplumu ve bireyler arası ilişkileri biçimlendirerek değişime ön ayak olmalıdır. Değişim için ise önce “umut” etmek sonra tasarlamak gerekir.

Bahsedilen konuları göz önünde bulundurarak, UTAK 2018 için belirlemiş olduğumuz “tasarım ve umut” teması kapsamında, “bireysel ve toplumsal ölçeklerde

tasarımın umuda etkisi”, “yaratıcılık ve yenilikçilik bağlamında umudun işlevselliği” ve “mesleki ve akademik bağlamda tasarım alanının geleceği için umut” konularını irdelemeyi hedefledik. Bu anlamda hem “geleceğe yönelik umut için tasarım” hem de “tasarım alanının geleceği için umut” konuları konferansın odağında yer aldı. Bu doğrultuda, konuya yönelik güncel bakış açılarını temel alan, alanlarında özelleşmiş araştırmacılar tarafından önerilen beş farklı tema belirlendi ve alandaki araştırma ve uygulamaya yönelik güncel çalışmaların paylaşılabilmesi için konferansa katılım çağrısı yapıldı. Çağrı kapsamında, gerçekleştirilen araştırmaları bilimsel çerçevede sunan tam metinli bildirimler ve alandaki uygulamaları paylaşan ve kısa metinli bildiri formatında sunulan vaka çalışmaları davet edildi. Bütün tam metinli ve kısa metinli bildirimler en az iki farklı hakeme gönderilerek değerlendirildi; süreç sonunda, 33 tam metinli bildiri ve yedi kısa metinli vaka çalışması bildiri kitabında yer almak ve konferansta sunulmak üzere kabul edildi.

Temalar kapsamında düzenlenen oturumlara dâhil edilen tam metinli ve kısa metinli bildirimlerin hakem belirleme ve seçim süreçleri temayı öneren oturum başkanları tarafından yürütüldü. Bahsedilen beş tema dışında kalan diğer bildirimler, konferans düzenleme kurulu tarafından iki ayrı tema altında gruplandı. Böylece konferansta sunulacak olan bildirimler, tasarım ve umut ekseninde toplamda yedi farklı tema ile ilişkilendirildi. Bu noktada, temaları ve içeriklerini kısaca özetlemenin okuyucu için yönlendirici olacağını düşünüyoruz.

### **Yeni Kolektif Yaratıcılık Toplumsala Dönüş mü? Türkiye’den Alternatif Pratikler**

H. Kaygan, Korkut, Altay ve Gürdere Akdur’un başkanlığını yürütmüş olduğu oturumda, daha iyi bir dünya için tasarımla toplumsal sorunlara çözüm arayan ve bu sorunları “yeni kolektif yaratıcılık” ve “ortak tasarım” yaklaşımlarıyla ele alan çalışmaların yer alması amaçlandı. Çağrıya cevap veren altı bildiri ve kısa bildiri formatında sunulan üç vaka çalışması, bildiri kitabında yer almak üzere seçildi. Çalışmalar arasında, tasarım eğitimcileri ve öğrencilerinin, yerel halk ve yerel yönetimlerle, bölge yararına yürüttüğü ortak çalışmaların yoğunlukta olduğunu görüyoruz. Bu kapsamda, Ateş Akdeniz ve Öz, bildirimlerinde mimarlık öğrencileri ve öğretim elemanları ile Erdek’teki yerel yönetim, sivil toplum kuruluşları ve yerel halkın iş birliğinde gerçekleştirdikleri tasarım projesinin sürecini ve sonuçlarını paylaşıyorlar. Konuya ilişkin iki vaka çalışmasından, Hough, Kıyak İngin ve Tarcan’ın çalışması, Urla ilçesi Barbaros Köyü yerel bilgisi temel alınarak yürütülen ve bölge halkı ile iş birliği içinde gerçekleştirilen sürdürülebilir tasarım konulu dersi tanıtırken, Fışgın, Cipriani ve Er ise, Torino ve Kadıköy Belediyeleri çalışanları ile gerçekleştirilen servis tasarımı odaklı iki ayrı çalışmayı ve çalıştayların sonuçlarını sunuyorlar.

Oturumda yer alan bir diğer konu sürdürülebilirliğin yerel bilgi, beceri, malzeme ve üretim ile desteklenmesiydi. Bu doğrultuda, Tokat ve Doğan, Ankara Kalesi bölgesindeki zanaatkarları ve onların aktivitelerini inceledikleri çalışmalarında,

kaybolmakta olan yerel bilgi ve becerilerin canlandırılabilmesi için tasarımıla getirilebilecek çözümleri arıyorlar. Benzer şekilde, Ozan Avcı ve Doğan'ın yürüttüğü çalışmada da yerel bilgi ve beceriler kullanılarak uyarlanan kişiselleştirilebilir ürünlerin, ürün ömrünün uzatılabilmesine etkileri ve bu yolla sürdürülebilirliğe katkıları değerlendiriliyor.

Yaratıcılık ve toplumsal işleyiş süreçleri incelendiğinde tasarım alanına önemli bilgiler sağlayabilecek topluluklarla ilgili çalışmalar da oturum kapsamında gündem bulan konulardan bir diğeri oldu. Ağca ve Akbulut'un Yörük yaşamı ve konargöçerlik üzerine yaptığı inceleme ve Dilek ve Kaya Pazarbaşı'nın yapıcı (maker) kültürü üzerine yürüttüğü araştırma bu konuyu örnekliyor. İnsan topluluklarına odaklanan bu tür incelemelerin yanı sıra, yaşadığımız toplumun bir parçası olan engelli sokak hayvanlarının problemleri de diğer toplumsal problemler kadar göz önünde bulundurulmayı hak ediyor. Bu düşünceyle, Baş ve Yücekule, üç boyutlu yazıcıların ve yazıcı kullanılarak elde edilen tasarımların engelli hayvanların yaşam standartlarını yükseltmedeki rolünü inceliyorlar.

Oturumun odaklandığı temel konulardan bir diğeri ortak tasarımın gerçekleştirildiği çalışmaların konferansta sunulmasıydı. Bu bağlamda, oturumda ayrıca Demir, Ekin ve Balaban'ın sigorta şirketi çalışanlarıyla gerçekleştirdikleri katılımcı tasarım atölyeleri yoluyla tasarladıkları dijital acente portalının ve portalın geliştirme sürecinin anlatıldığı vaka çalışması yer aldı.

### **Tasarımda İş Birliği**

Oygür İlhan ve P. Kaygan tarafından düzenlenen bu oturumda, tasarım süreçlerinde katılımcılar arasındaki iş birliğinin etkili bir şekilde yapılandırılmasının, tasarımın disiplin olarak gelişmesinde önem taşıdığı düşünülerek, tasarım ve iş birliği ara kesitinde yürütülen çalışmaların yer alması amaçlandı. Bu amaç doğrultusunda, farklı disiplinlerin iş birliği süreçlerine odaklanan dört bildiri ve bir vaka çalışması bildiri kitabında yer almak üzere bu oturuma dâhil edildi. Oturumda, birlikte yapma süreçlerinde bilgi, yetenek ve deneyimlerin paylaşılmasına yönelik deneyimlere ve yaklaşımlara odaklanan çalışmaların ön plana çıktığı görülüyor. Tezel'in süreç ve çıktılarını paylaştığı küresel göç ve mülteci krizi kavramlarına odaklanan çok kültürlü atölye çalışması, farklı yetenek ve sosyal alt yapıdan gelen katılımcıların birlikte tasarlama ve üretme sürecini aktarıyor. Benzer bir şekilde, Can, Öztürk ve P. Kaygan, disiplinler arası bir ekip tarafından yürütülen bir tasarım projesinin süreçlerini, farklı disiplinlerden oluşan proje ekip üyelerinin sürece yönelik deneyimlerini ve değişen rollerini sunuyorlar. Büyükkeçeci ve Turan ise gulet ve motor yat tasarım ve yapım süreçlerinde tasarımcının diğer paydaşlarla etkileşimini, bu süreçlerdeki rollerini ve tasarımcıya yönelik farklı yaklaşımları aktarıyorlar.

İş birliklerinin yaşanmakta olan sosyal dönüşümlerden etkilendiği görülüyor. Temeltaş ve Pazarbaşı'nın, yeni ürün geliştirme amacıyla zanaatkarlarla yürütülen

üç farklı vakayı değerlendirdiği ve bu iş birliklerinin zanaatkâr için önemini “yeni zanaatkârlık” kavramı üzerinden tartıştığı çalışması, bu dönüşümü örnekliyor. İş birliği sırasında yaşanan bilgi aktarımının, yenilikçi tasarım çözümleri geliştirilmesine yönelik fayda sağlayabileceği söylenebilir. Bu konuyu örnekleyen bir çalışma olarak, Kapkın ve Acar sundukları vaka çalışmasında, ders programı çizelgelerinin etkili bir şekilde hazırlanmasını sağlayacak bir yazılımı geliştirmek amacıyla birlikte çalışan farklı disiplinlerden paydaşların birlikte yapma süreçlerini aktarıyorlar.

### **Olumluyu Tasarlamak: Yaşam Kalitesini Yükselten Kullanıcı Deneyimleri**

Başkanlığını Coşkun, Günay, Karahanoğlu ve Töre Yargın’ın yürüttüğü oturum, yaşam kalitesini sağlayan ve yükselten olumlu deneyimlerin tasarımıyla nasıl yaratılabileceğine odaklanan çalışmaları kapsamayı amaçladı. Bu amaç doğrultusunda, birey ve toplumun refah seviyesini ve iyi oluşunu merkeze alan olumlu kullanıcı deneyimlerini araştırmaya ve bu bağlamda tasarlamaya yönelik altı bildiri kapsama dâhil edildi. Oturumda kullanıcılara anlamlı teknolojiler sunarak daha iyi bir yaşamı hedefleyen bildiriler ön plana çıkıyor. Şener, Hasdoğan ve Pedgley’in tasarım stüdyosu eğitiminde gerçekleştirdikleri yaşlılara yönelik e-sağlık çözümlerini içeren projesi, Coşkun ve Şener’in kullanıcıların akıllı ev teknolojilerine yönelik beklentilerini anlamak için geliştirdiği “Geleceği Düşleme Yöntemi” ve Tuna ve Hasdoğan’ın nesnelerin internetine yönelik deneyimlerin tasarlanmasında kurgusal tasarımın olası katkılarını inceleyen çalışması, teknolojinin insan yararına geliştirilmesi sürecinde tasarım bakış açısının bizlere ne şekilde fayda sağlayabileceğini örnekliyor.

Teknolojiler için bu tür olumlu deneyimleri tasarlarken göz önünde bulundurulması gereken etmenlerden biri de kullanıcıda olumlu algı oluşturabilecek tasarım detaylarının kullanılmasıdır. Derviş ve Börekçi, bilgisayar farelerinde kullanılan malzeme özelliklerinin kullanıcıda oluşturduğu algıları inceledikleri çalışmada, olumlu deneyimi bu detay seviyesinde ele alıyor. Detaydan bütüne ve genele geçildiğinde, toplu taşıma kullanımı gibi farklı tipte kullanıcıların ortak deneyimlediği bir sistemin tasarımında, bütüncül yaklaşımın kaçınılmaz olarak gerektiğini söyleyebiliriz. Ekmekçioğlu, bu tarz bir ortak deneyimi incelediği çalışmasında, deneyimleri kodlayarak sisteme ilişkin olumlu ve olumsuz yanları ortaya koyuyor. Bahsedilen ortak deneyimlerin olumlu hale getirilmesi toplumsal iyi oluşu sağlayabilme açısından önemli bir adım olabilir. Bununla birlikte, toplumsal iyi oluşun bireysel düzeyde davranış değişiklikleri ile gerçekleşebileceği açıktır. Oturumda bu konuya yönelik, Karaman’ın gıda israfı nedenleri, bireylerin israfa yönelik kaygıları ve israfı önlemek için geliştirdikleri stratejileri incelediği çalışması yer aldı.

## **Tasarım ve Anlatı**

Bağlı, Bakırlıoğlu, Coşkun ve Özgen Koçyıldırım tarafından yürütülen bu oturumda, bireysel ve toplumsal algıyı etkileyebilen ve dolayısıyla, umudun yaratılmasında ve yaşatılmasında da önemli rol oynayan, deneyimleri şekillendiren ve aktaran anlatılarla ilgili çalışmaların yer alması amaçlandı. Bu amaç doğrultusunda, eğitimde, fikir geliştirmede, tasarım araştırmasında ve gündelik hayatta tasarım ve anlatıya odaklanan beş bildiri kapsama dâhil edildi. Oturumda eğitime ilişkin bildirimler arasından Keleşyılmaz ve Bağlı'nın çalışması, tasarım eğitiminin önemli bir parçası olan ürün anlambilimi konusunun Türkiye bağlamındaki durumunu ve aynı zamanda Türkiye'deki tarihsel sürecini inceliyor. Videonun tasarım eğitiminde bir anlatı aracı olarak kullanılması fikrinden hareketle, Özdemir'in sunmuş olduğu bildiri, video-deneme pratiklerinin stüdyo eğitiminde kavramsal tasarım sürecine dâhil edilmesini ve bu süreçten elde edilen sonuçları araştırıyor. Videonun yanı sıra, kartlar ve veri tabanları gibi çeşitli araçların da kavramsal tasarım sürecini desteklemek amacıyla kullanıldığını görüyoruz. Yıldırım ve Gürsu, fikir geliştirme aşamasında bu tür araçların metafor ve analogi transferini hangi şekillerde etkilediklerine ve fikir geliştirme sürecini daha iyi destekleyebilmek için nasıl geliştirilebileceklerine odaklanıyor.

Anlatı, tasarım araştırması sürecinde de araştırmanın aktarımı anlamında önemli bir konu olarak karşımıza çıkıyor. Gürtekin ve H. Kaygan, otoetnografik bir anlatı formatında sundukları araştırmalarında, kamera kullanımı gibi uzman kullanım içeren bir ürün-kullanıcı etkileşimini ve bu etkileşim sırasında gerçekleşen bedensel deneyimi fenomenolojik açıdan inceliyorlar. Bu tür anlatıların yanı sıra, ürünün oluşturduğu anlamların incelenmesi de oturum kapsamında ele alındı. Bu doğrultuda, Ateş Akdeniz gündelik hayatta kulaklık ile müzik dinleme pratiklerindeki anlama odaklanıyor; müzik dinleyen kişilerin, kulaklığı bir araç olarak görmelerinin ötesinde, kulaklıklara yükledikleri anlamları ve kimlikleri sorguluyor.

## **Çocuklar ile Çocuklar için Tasarım: Hayalleri Anlamak ve Tasarımla Anlatmak**

Süner ve Baykal tarafından yürütülen oturum, tasarım sürecinde çocuk kullanıcıları söz sahibi yapan ve bu anlamda onların değerlerini, hayallerini ve beklentilerini anlamaya odaklanan çalışmaları kapsamak amacıyla çağrıya açıldı. Oturuma, geleceğin umudu olarak çocuğu merkeze alan altı bildiri ve bir vaka çalışması dâhil edildi. Çocuklar için tasarım sürecinde, ürün geliştiricilerin çocuklara ilişkin yetişkin kurgularını temel alması, tasarım sürecinde tasarlayan ve tasarımı kullanan arasında güç eşitsizliğine neden oluyor. Bu durumun sorgulanması oturumun hedefleri arasındaydı. Süner ve Erbuğ'un mevcut alanyazında çocuk kullanıcının tanımlanma ve temsil biçimlerini ele alan çalışması hem bahsedilen güç eşitsizliğinin sorgulanması hem de tasarım sürecinde çocuklar ile nasıl çalışılabileceği konusunda tasarımcıların bilgilendirilebilmesi anlamında katkıda bulunuyor. Ta-

sarımcının çocuklar gibi farklı kullanıcı gruplarını anlayabilmek ve onlarla empati kurabilmek için çeşitli yöntem ve araçlara ihtiyaç duyduğunu biliyoruz. Umulu ve Korkut bu çerçevede kurguladıkları yöntemde, tasarım öğrencilerini çocuklarla ortak tasarım konusunda desteklemeyi amaçlıyorlar.

Gelişen teknoloji hepimizin yaşantısına olduğu gibi çocukların hayatına da nüfuz etmiş durumda. Hem gündelik yaşamlarında hem de eğitim süreçlerinde, çocukların kullanımına uygun teknolojiler sağlamak, tasarım araştırmalarının gündeminde olan konulardan biri olarak karşımıza çıkıyor. Günümüzde giderek daha küçük yaşlarda teknoloji ile iç içe yaşamaya başladığını görüyoruz. Baykal, Göksun ve Yantaç, okul öncesi dönemdeki çocukların mekânsal-uzamsal becerilerini geliştirmeyi amaçlayan elle kavranabilir bir etkileşimli arayüzü tasarımın erken aşamasında kâğıt prototipler yoluyla çocuklar ile birlikte deniyor ve çalışma sonuçlarını bizlerle paylaşıyorlar. Benzer yaş düzeyinde, robotik gibi yeni yerleşmekte olan teknolojiler de çocukların hayatında yer edinmeye başlıyor. Dönmez ve Börekçi hem okul öncesi hem ilköğretim seviyesi çocukların robotik oyuncaklarla etkileşimini gözlemliyor ve gözlem sonucu oluşturdukları iç görülerini etkileşim tasarımı bağlamında sunuyorlar.

Çocuklar ilköğretim seviyesinde Teknoloji ve Tasarım derslerinde hem teknolojik gelişmelere ilişkin bilgi ediniyor hem de yaratıcı düşünme pratiklerini deneyimliyorlar. İrkin Gündüz ve Akbulut, bu ders kapsamında geliştirdikleri örnek tabanlı tasarım platformu ile çocukların yaratıcılıklarını desteklemeyi amaçlıyor. Ayrıca, çocuklar için teknolojiye yönelik eğitim kapsamında programlama becerileri kazandırmanın en temel adımlardan biri olduğunu görüyoruz. Bu doğrultuda, M.R. Toksöz, Çeterez, S. Toksöz, Tunalı, ve Alpay, programlamanın temeli olan algoritmik düşünceyi desteklemek amacıyla geliştirdikleri dijital oyunu kullanıcılarının katılımıyla değerlendirerek, oyunun katılımcılar üzerinde etkisini gözlemliyorlar. Benzer bir şekilde, Sabuncuoğlu ve Erkaya da sundukları vaka çalışmasında, kolay erişilebilir malzemeler ile kullanılacak düşük maliyetli bir program olan CodeNotes uygulamasını ve uygulamanın kullanıldığı programlama eğitimi sürecinde edindikleri içgörülerini aktarıyorlar.

## **Eğitimde Umut**

Eğitimde yapılabilecek gelişmelerin, tasarım alanın geleceğine ilişkin umut duya-bilmemizi sağlayacak en önemli unsurlardan biri olduğunu söyleyebiliriz. Çağrıda yer alan temaların dışında teslim edilmiş bildirilerden tasarım eğitiminin geleceğine ışık tutan nitelikteki üç tam metinli bildiri ve iki vaka çalışması Eğitimde Umut teması altında değerlendirildi. Bu kapsamda, tasarım eğitiminde proje geliştirme sürecine odaklanan Karadoğaner ve Börekçi'nin çalışması, süreçte kullanılan temsil araçlarının masa kritikleri ve ürün geliştirme süreci üzerindeki etkilerini anlatmayı amaçlıyor. Oturumda ayrıca, tasarım eğitiminde giderek önem kazanan sürdürülebilirlik konusu ve bu konuya ilişkin eğitim çalışmaları ön plana çıkıyor. Doğan, bildirisinde mutfak pratikleri, açık tasarım ve sürdürülebilirlik

konuları odaklı dersi tanıtıyor ve bu ders kapsamında geliştirilen, kullanıcı odaklı tasarım ve doğadan öğrenen tasarım yaklaşımlarını bir araya getiren proje örneklerini aktarıyor. Benzer şekilde, Şatır ise sürdürülebilirlik, tasarım ve yaratıcılık konularındaki araştırmaları sentezleyerek yürüttüğü derste geliştirilen öğrenci projelerini örnekleyerek sunuyor. Yine bu kapsamda, Yılmaz ve Tüfekçioğlu'nun vaka çalışmasında, atık konusunun ele alındığı sürdürülebilir tasarım dersi kapsamında öğrencilerin gerçekleştirdiği projeler inceleniyor ve dersin uygulamasına ilişkin çıkarımlar sunuluyor. Bunlara ek olarak, Öngün, vaka çalışması olarak sunduğu bildiriye, ortaöğretim seviyesi teknoloji ve tasarım dersi kapsamında, temel tasarım bilgisinin biyobenzetim ile ilişkilendirip pekiştirilmesinin önemini aktarıyor.

### **Tasarım Tarihinden Gündelik Hayata**

Gündelik hayatta kullandığımız ürünlerin dönemsel değişimlerine ve ihtiyaçlar doğrultusundaki dönüşümlerine odaklanan çalışmalar bu tema altında gruplandı. Tasarım anlayışı var olduğu dönemin sosyal, kültürel ve ekonomik etkileriyle işlevsel ve biçimsel olarak bir dönüşüm içerisindedir. Ezenci ve Şen, üretimi günümüzde devam eden ve zamansız olarak nitelendirilen oturma elemanlarının tasarım, üretim ve malzeme bilgilerini, ilk üretildiği dönemle karşılaştırılmalı olarak inceleyerek bu dönüşümü örnekliyor. Dönemsel değişimlerin yanı sıra, nesnelerin gündelik hayat içerisinde, kullanıcıların ihtiyaçlarına göre dönüştürüldüğü görülür. Bu bağlamda, Horsanalı, Altay ve Öz, İstanbul'da kent mekânlarında yer alan dönüştürücü icraatları belgeleyerek, gündelik olanın tasarıma olası katkısını inceliyor. Bunların yanı sıra, Oğuz ve Korkut'un üç boyutlu marka olarak korunan üç boyutlu şekilleri, tasarım, mimarlık ve teknoloji ikonları ana başlıkları altında gruplayarak, tasarım tarihi ve fikri mülkiyet koruması tarihi eksenlerinde inceledikleri görsel vaka çalışmaları da bu oturumda yer alır.

### **Posterler ve Çalıştaylar**

Çağrı kapsamında, konferansta sunulmak üzere ayrıca poster sunumları ve konferansta gerçekleştirilecek çalıştaylara ilişkin öneriler davet edildi. Teslimler arasından, tasarım ve umut teması çerçevesinde dört poster konferans kurulunun değerlendirmesi ile kabul edildi. Posterlerde, tasarımcı bakış açısıyla mültecilerin sorunlarına çözüm arayan, annesi ile hapisshanede yaşamak zorunda olan çocukların yaşam kalitesini artırmak amacıyla ürün ve hizmet geliştiren, görme bozukluğu olan kullanıcılara yemek siparişi vermede olumlu deneyim sağlayan ve tasarımcılar için kullanıcı deneyimi alanındaki kariyer olanakları ve adımlarına odaklanan çeşitli çalışmalar ele alındı. Bunlara ek olarak konferansta yürütülmesi planlanan sekiz çalıştay önerisi, konferans kurulunun değerlendirmesi sonucu programa dâhil edildi. Posterler, poster özetleri ve çalıştay özetleri geleceğe yönelik bir arşiv oluşturabilmek adına bildiri kitabında yer aldı.

## **Sonu**

Konferans kapsamında sunulacak olan alıřmalar hem geleceęe ynelik umut iin tasarlamak hem de tasarım alanının geleceęi iin umut etmek konularında yn gsterici katkılarda bulunuyor. Bylesi geniř bir konu yelpazesi, alan iin umudun her zaman ve en canlı řekliyle var olduęunu bizlere gsteriyor. Serinin gelecek konferanslarının bu ruh ile devam edeceęini umuyor, 2020’de yeniden bir araya gelebilmeyi heyecanla diliyoruz.

Glřen Tre Yargın  
Alper Karadoęaner  
Dilruba Oęur