

TASARIM VE ÖNGÖRÜ

Giriş

Bu yıl dördüncüsü düzenlenen Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı için bir tema belirlerken, çok çeşitli kavramlar ve fikirler üzerinde düşündük. Bunlar arasından bir seçim yapabilmek için, beyin fırtınasıyla ortaya attığımız fikirleri, tasarım araştırması yapma alışkanlığımızdan gelen bir yaklaşımla, tematik olarak kodladık. Bu sistematik çalışmamız sonucunda öne çıkan “öngörü” teması, düzenleme kurulu olarak bizleri çok heyecanlandırdı: Değişen ve dönüşen dünyada, tasarım alanındaki tüm güncel konular bu temaya işaret ediyordu. Öngörüleni ve öngörülemeveni tartışmak üzere yaptığımız konferans çağrısından birkaç ay sonra da seçimimizin ne kadar geçerli olduğunu üzümlere gördük. Bütün dünyayı sarsan Covid-19 pandemisi bizlere öngörülemevenin sadece tasarım alanını değil, tüm yaşantımızı nasıl etkileyebileceğini çarpıcı bir şekilde gösterdi. Bu deneyim tasarımcılara, tasarım araştırmacılarına ve eğitimcilerine öngörünün, değişime uyum sağlamanın ve gerekli esnekliğe sahip olmanın önemini bir kez daha gösterdi.

Çağrı metninde de belirttiğimiz gibi, öngörü bir işin ilerisini tahmin etme, takip eden aşamalarını önceden anlama ve ona göre davranışlarını kurgulama becerisidir. Öngörü nasıl geliştirildiğine bağlı olarak, duygusal ve bilişsel süreçlerimiz, dolayısıyla eylemlerimizi etkileyerek bireysel ve toplumsal bütün yaşamımızı şekillendirir. Ancak, bu eylemlerimizin sonuçları zaman zaman öngörülerimizin dışına çıkar. Bu sapma bazen toplumsal bir krize neden olurken, bazen de bilimsel bir buluşa olanak tanıyabilir.

Tasarım, uzak ya da yakın geleceğe müdahale etmeyi hedefler. Tasarımcı bu müdahaleyi öngörülerini doğrultusunda kurgular. Bu müdahalenin sonucu, tasarım sürecinin çok yönlülüğü, öngörülenin kapsamı ve bağlamın değişkenliğiyle iliş-

kilidir. Öngörülemediyi de kabul ederek, deęişime ve dönüşüme açık öneriler geliştirebilen tasarım süreçleri, çözümlerin sürdürülebilirliği açısından önemlidir.

Geleceęe dönük çevre, ekonomi, toplum ve saęlıkla ilgili kaygıların giderek yükseldięi ve geçmişin geleceęe dönük adımlar için sürekli irdelendięi bu dönemde tasarım ve öngörü temasını şu sorulardan yola çıkarak irdelemeyi hedefledik:

1. Tasarım eğitiminde, pratiğinde ve araştırmalarında bir beceri olarak öngörünün yeri nedir, nasıl oluşturulur?
2. Öngörülmeenin başrolde olduęu tasarım süreçleri ne söyler?
3. Tasarım eğitimi, pratięi ve araştırmasının geleceęini nasıl öngörüyoruz?

Bu bağlamda, UTAK 2020’de öngörü kavramı beş farklı temalı oturumla tartışmaya açıldı. Bilim kurgudan eğitime kadar geniş bir perspektifte konuyu ele alan bu temalara 21 bildiri kabul edildi. Temalı oturumlar dışında tasarım ve öngörü kapsamında kabul edilen dokuz bildiri ise iki ayrı tema altında değerlendirildi. Konferansa kabul edilen tüm bildirimler oturum başkanlarının ön incelemesinin ardından, iki hakeme gönderilerek değerlendirildi. Toplamda 59 hakem tarafından değerlendirilen, 16 üniversiteden ve üç kurumdan 51 yazarın katkıda bulunduęu bu 30 bildiride, tasarım pratięi, araştırması ve eğitimi, öngörünün geniş yelpazesi altında çok farklı şekillerde incelendi. UTAK 2020’de ele alınan yedi tema ve bunlar dahilinde sunulan bildirimler takip eden bölümlerde özetlenmiştir.

Bu bildirimlere ek olarak konferans kapsamında iki konuşma ve bir panel düzenleniyor. “Eğitim Projeleri Odaklı Sürdürülebilir Tasarım Yaklaşımları” başlıklı konuşmasında Doęan, katılımcı ve yenilikçi tasarım yöntemleri kullanılarak geliştirilen lisans ve lisansüstü düzeyde öğrenci projelerini sürdürülebilir tasarım ölçütleriyle ilişkilendirerek sunuyor. Etkinlik sponsorlarımızdan MagicLab’dan Karaata ve Bakar “Oyun Sektöründe Tasarımın Rolü ve Geleceęi” adlı sunumlarında oyun sektörüne dair gelecek öngörülerini ve tasarımcıların oyun sektöründeki var olan ve potansiyel rollerini tartışmaya açıyorlar. Etkinlik sponsorlarımızdan ETMK’nın düzenledięi “Öngörülmeenin Covid-19 için Tasarım İnisyatifleri Deneyimi” adlı panelde ise Covid-19’a karşı önlemler geliştirmek amacı ile ortaya çıkan tasarım inisyatiflerinin deneyimleri aktararak tartışmaya açılıyor.

Bilimkurgu ve Alternatif Senaryoların Tasarımı

Kaygan, Akın ve Aydınoęlu tarafından yürütölen bu oturumda, geleceęi öngörmek için kullanılan yöntemlerin nasıl beslendięine, alternatif gelecek senaryolarının tasarım pratikleriyle nasıl örtüştüęüne ve tasarım pratiklerinin bilimkurgu ve alternatif senaryoların inşasında nasıl bir rolü olduęuna odaklanıldı. Bu amaç doğrultusunda oturuma, bilim kurgu senaryolarından yola çıkarak kir ve kirlilięe bakıştaki deęişimi sorgulayan ve tasarım eğitiminde sürdürülebilirlik için gelecek senaryolarını nasıl öngörebileceęimize odaklanan iki farklı bildiri dahil oldu.

Toplumsal dönüşüm ile bilim kurgu senaryolarının ilişkisi bağlamında Özçelik, kir ve kirliliğin farklı şekillerde anlamlandırıldığı dönemlerin distopyaları olan Yevgeni Zamyatin'in We'si (1920) ve Octavia Butler'ın Parable of the Sower'ı (1993) üzerinden, bugünlerde günlük hayatımızda bir tartışma konusu olan kir kavramının değişimini ve anlamsal karşılığını tartışıyor. Bu çalışmayla Özçelik, ütopyaların kire karşı duruşunun aksine, asıl kurtuluşun distopyaların kire ve kirliliği olanı ötekileştirmeyen görüşünü esas alarak, kirliliğin benzer şekilde tasarım pratiklerinin öznesi ve kurtuluşu olabileceğini savunuyor.

Tasarım eğitiminde alternatif senaryolar ve öngörü geliştirmeye yönelik yaklaşımlar kapsamındaki Talu'nun çalışmasında, tasarım öğrencilerinden öyküleme tekniği ile sürdürülebilir kaygılar içeren anlatı taslakları üretmeleri isteniyor. Tasarımın geleceği değiştirme ve dönüştürme potansiyeli esas alınarak, anlatı taslaklarının ve tasarım önerilerinin, öngörülen bağlamlara yönelik alternatif aksiyonlar olarak tanımlanarak söylemselleştirilmesi amaçlanıyor. Bu çalışmanın analizleri tasarım öğrencilerinin kavram geliştirmede kullanabilecekleri bir yöntem olarak öneriliyor.

Dönüşen Dünyada Tasarım Eğitimi ve Pratiğinin Geleceği

Özdemir ve Kaygan'ın yürüttüğü bu oturumda, teknolojik gelişmelerin, bilgiye erişimdeki değişikliklerin, bilgi ve iletişim araçlarının gelişiminin ve dönüşen iş dünyasındaki beklentilerin tasarım eğitimine etkilerinin tartışılması amaçlandı. Bu kapsamda, dönüşen tasarım eğitimde müfredata, kullanılan araç ve yöntemlere, öğrenci ve öğretim elemanları profillerine ve öğrenci merkezli tasarım eğitimi-ne yönelik dokuz farklı bildiri oturuma dahil edildi.

Özgen Koçyıldırım ve Tönük çalışmalarında yeni teknolojilerin tasarımcıların yetkinliklerini ve rolünü ve buna bağlı olarak da tasarım eğitimini nasıl bir değişime yönlendirdiğini ele alıyorlar. Bu bağlamda, temel tasarım stüdyosuna dahil ettikleri dijital teknolojileri önceki senelerle karşılaştırılarak inceliyorlar ve buna dair değerlendirme ölçütleri belirleyerek bu ölçütlerin değerlendirmeye katkısını tartışıyorlar. Endüstriyel tasarım eğitimine bir başka açıdan bakan Kaya, Erdem ve Ercömert de Endüstri 4.0 ve Toplum 5.0 ile hayatımıza giren kodlama, programlama, etkileşim analizi, büyük veri işleme gibi güncel konuların tasarım eğitiminde karşılığını endüstriyel tasarım bölümlerinin müfredatlarını inceleyerek sunuyorlar. Çalgüner ise çalışmasında geleneksel yaklaşımların sınırlayıcı etkisinden kurtulmuş, geleceğe dönük, evrensel anlamda geçerli ve kapsamlı bir tasarım eğitimi programının hangi kilit kavramlar üzerinden kurulabileceğini araştırıyor.

Dönüşen dünyada tasarım eğitiminde öngörüler geliştirmek için kullanılan araç ve yöntemlere yönelik bildiriler kapsamında Aydın ve Maralcan Gülmen, tasarım öğrencilerine kapsayıcı tasarım kavramının aktarılabilmesi amacıyla yürütülmüş bir stüdyo projesinin sürecini ve çıktılarını sunuyorlar. İnsanın sağlık durumlarını sınıflandıran Enabler modelinin yanı sıra, beden fırtınası ve günlük çalışması gibi

yöntemlerin bir lisans stüdyosu kapsamında kullanımı ile, öğrencilerin projeye daha hızlı entegre oldukları, daha rahat bir tasarım süreci geçirdikleri ve daha kapsayıcı, ayrıntılı ve verimli ürün senaryoları ve tasarım çıktıları elde ettikleri görülüyor. Gündelik yaşamın ayrılmaz bir parçası olan sosyal medyanın tasarım süreçlerine katkısı, bir dijital platform olarak Instagram kullanımı örneği üzerinden endüstriyel tasarım öğrencileriyle yapılan Tüfek Şerifoğlu ve Efilti'nin çalışmasında irdeleniyor. Bildiride öğrencilerin bu platformu tasarım süreçlerinin hangi aşamalarında, ne amaçla ve motivasyonlarla kullandıkları ampirik bir çalışmayla sunuluyor. Yurt, Özkan ve Töre Yargın'ın çalışmasında üçüncü ve dördüncü sınıf tasarım öğrencilerinin fikir üretme süreçlerinde kullandıkları yöntemler ve karşılaştıkları problemler öğrencilerin bakış açısıyla inceleniyor. Böylece, çalışmanın sonuçlarının tasarım müfredatının geliştirilmesine yönelik katkıda bulunması amaçlanıyor. Tasarım eğitiminde sıkça kullanılan kullanıcı odaklı tasarım yöntemlerinin farklı bir disipline tanıtılmasını ele alan Fışkın ve Akın'ın bildirisinde ise, tasarım alanının mimarlık alanına katkısına odaklanılıyor. Bu kapsamda tasarım alanından gelen araştırmacıların mimarlık öğrencilerine verdikleri Deneysel için Tasarım dersi kapsamında yürütülen bir çalışma sunuluyor.

Geçmişten günümüze değişen öğrenci ve öğretim üyesi profilleri, tasarım eğitimindeki yaklaşımları ve işleyişi de etkiliyor. Bu bağlamda, Ercömert ve Güneş bildirilerinde stüdyo eğitimindeki değişimi kuşak teorileri kapsamında tartışıyorlar. Farklı kuşaklardan tasarım öğrencileri ve öğretim üyeleriyle yapılan çalışmalar ile, tasarım pratiğinde ve eğitimindeki değişimleri desteklemeye açık bir yaklaşımın gelecek kuşaklar için tasarım eğitiminin şekillenmesinde etkili olacağını vurguluyorlar. Yine değişen ve dönüşen tasarım eğitiminde öğrencilerin bireysel farklılıklarını konu alan Ateş Akdeniz ve Turan, tasarım eğitiminin daha verimli bir şekilde yürütülmesi için öğrencilerin bireysel farklılıklarının göz önünde bulundurulması gerektiğini savunuyorlar. Bu kapsamda, çalışmalarında öğrencilerin öz düzenlemeli öğrenme stratejilerini kullanma yaklaşımlarındaki ilişkiyi bireysel, davranışsal, çevresel ve motivasyonel faktörler üzerinden irdeliyorlar.

Kullanıcı Deneyiminde Gelecek Öngörülleri

Coşkun ve Şener tarafından yürütülen bu oturumda, kullanıcı deneyimi için tasarım ve araştırmalarda mevcut durumu, karşılaşılan sorunları, geleceğe dair öngörülleri ve alanı geliştirecek yeni yaklaşım ve yöntem önerilerini tartışan çalışmaların yer alması amaçlandı. Bu amaç doğrultusunda, hızla gelişen teknolojilere ayak uydurmaya çalışan tasarımcının, akademik araştırma ve pratik arasında, ne tür yöntem ve araçlara ihtiyaç duyduğunu ve geleceğe dair ne tür ürün/servis ve kullanıcı deneyimleri öngördüğünü konu alan dört bildiri oturuma dahil edildi.

Şen ve Şener'in "Otomobil Yolcularına Yönelik Bilgi-eğlence Sistemlerinde Kullanıcı Beklentileri ve Tasarım Öngörülleri" başlıklı çalışmasında, ön koltuk yolcusu için tasarlanmış bir bilgi-eğlence sisteminin, bir seyahat senaryosu içinde, sanal gerçeklik simülasyonu ile deneyimlendiği bir prototipleme çalışması sunuluyor.

Hem kullanılan araştırma yönteminde hem de öngörülen gelecek senaryosunda gelişen teknolojilerden faydalanan çalışma, tasarım eğitim ve araştırmalarının ne yöne ilerlediğine güzel bir örnek teşkil ediyor. Ayrıca, gelecekte yaygınlaşması beklenen otonom araçlarda sürücünün de bir yolcu haline geleceği durumları değerlendirerek teknolojinin kullanıcı-ürün etkileşimini nasıl yeni baştan tanımlayabileceğine işaret ediyor. Teknolojinin sağlayabileceği imkanlara değinen bir diğer bildiri de, Şener ve Pedgley’in ürün-kullanıcı deneyiminde dokunma hissini konu alan çalışması. Sesli - veya ekran üzerinden - etkileşimin mümkün olmadığı durumlar için alternatif sunan dokunsal iletişim modunun araştırıldığı çalışmada, bir yüksek lisans dersi kapsamında yapılmış olan “Giyilebilir Dokunsal İletişim” projesinin sonuçları ayrıntılarıyla aktarılıyor. Öğrencilerle gerçekleştirilmiş bu çalışma aracılığıyla, ürün arayüzünün görsel ve sesli modalitelerin ötesine nasıl taşınabileceğine bakılıyor ve farklı kullanıcı deneyimlerine yönelik tasarım önerileriyle, yeni etkileşim biçimlerine dair öngörüler sunuluyor.

Altıparmakogulları’nın “Mağaza Atmosferinin Duyusal Deneyime Etkilerinin İncelenmesi” başlıklı çalışması, teknoloji odağıyla değil de kullanıcı deneyiminde farklı duyuların rolüne bakmasıyla, Şener ve Pedgley’in bildiriyle paralellik gösteriyor. Genelde tasarımda önceliği olan görmeyle yetinmeyen araştırmacı, tat, koku ve ses gibi diğer duyuları da dikkate alarak kullanıcıların duyusal olarak algılamış oldukları çevresel faktörlerin deneyime etkisine bakıyor. Kuyum mağazaları özelinde yapılan incelemede, tat ve koku duyularının deneyime olan etkileri açısından öne çıktıkları görülüyor. Ancak, farklı duyulara yönelik deneyim tasarım ve araştırmalarının, içinde bulunduğumuz pandemi nedeniyle yeniden değerlendirilmesi gerektiği de belirtiliyor. Son olarak, odağı duyulardan duygulara kaydıran “Kullanıcı Deneyimi Dinamiklerinde Zamana Bağlı Beklenti Değişimleri; Kahve Demleme Ekipmanlarının Hedonik Açından Değerlendirilmesi” başlıklı çalışma, kullanıcı deneyiminde hedonik, yani hazla ilgili niteliklerin etkilerini irdeliyor. Eser ve Altıparmakogulları’nın yürüttüğü bu araştırmada, kahvenin en mükemmel halini keşfetme olarak ifade edildiğinden dolayı hedonik nitelik gösterdiği düşünülen üçüncü nesil kahve yapımı ele alınıyor. Bu akım kapsamında kullanılan demleme ürünlerinde kullanıcı deneyiminin zamana bağlı değişimi hedonik nitelik çerçevesinde irdeleniyor.

Sürdürülebilirlik ve Tasarım: Araştırma ve Eğitimde Açık Tasarım, Kişiselleştirme ve Maker Kültürü

Doğan, Bakırloğlu ve Ozan Avcı tarafından yürütülen bu oturuma, sürdürülebilirlik için tasarım eğitimi, araştırması ve uygulamasında olanakları öngörmeyi sağlayacak yeni araştırma, yöntem ve araçları ortaya koyan çalışmalar davet edildi. Bu bağlamda, kullanıcı, tasarımcı ve üretici tanımını ve bunlar arasındaki etkileşimi yeniden ele alan, yerel değerlerin ve kullanıcıların değişen tercih ve ihtiyaçlarının tasarım çözümlerine aktarılmasını ve tasarım eğitiminde vurgulanmasını hedefleyen üç bildiri kapsama dahil edildi. Bu üç bildiri sırasıyla, tüketici-

tasarımcı arasındaki rol değişimlerine, tüketicilerin yeniden ve daha ayrıntılı olarak tanımlanmasına ve sürdürülebilirlik kavramlarının daha etkili şekilde tasarım eğitiminde yer bulmasına odaklanıyor.

Yazırlioğlu, Özçelik ve Kaplan'ın çalışmasında, lindy hop, jonglörük ve parmak kaykayı gibi hobilerle ilgilenen ve hobilerine özgü ihtiyaçlar doğrultusunda üretim yapan tüketicilerin, kullanıcı rolünden üretici rolüne geçiş motivasyonları sunuluyor. Ürün-kullanıcı arasındaki kişisel anlam yaratımının bu bağlamda nasıl gerçekleştiğini açıklamayı hedefleyen bildiride, farklı kullanıcı bilgi ve becerilerinin tasarım çözümlerinde bir araya geldiği ve böylelikle kişiselleştirme, yerelleştirme ve ortak yaratım gibi sürdürülebilirlik kavramlarının ortaya çıktığı gözlemleniyor. Coşkun'un araştırması evsel gıda israfını azaltmaya yönelik farklı kullanıcı gruplarının belirlenmesi hedefliyor. Bu kapsamda, Sürdürülebilir Davranış için Tasarım müdahalelerinin daha yaygın etki yaratabilmesi için, kullanıcı yönelim haritası kullanılarak, koruyucular, düşünceliler, isteksizler ve müsrifler olarak isimlendirilen dört farklı kullanıcı tanımlanıyor. Çalışmanın sonucunda tasarımcılara hangi tip kullanıcı grubu için hangi tip tasarım seçilebileceği konusunda öneriler de veriliyor. Sevgül, Yavuzcan ve Eren'in endüstriyel tasarım öğrencileriyle yürüttükleri vaka çalışmasında, döngüsel ekonomi için tasarım esaslarından olan, yeniden kullanım için tasarım ve geri dönüşüm için tasarım yaklaşımlarına özel, stüdyo dersinde kullanılacak sorgulama araçları oluşturmak hedefleniyor. Bu tür daha pratik ve kolay kavranabilir yöntem ve araçlar ile, tasarım öğrencilerine tasarımın yeni gücünün daha iyi aktarılacağı ve böylece, tasarımcıların döngüsel ekonomide öncü rollerde bulunacağı öngörülüyor.

Tasarımcının Rolü ve Tasarım Süreçleri Üzerinden Otorite, Katılım ve Öz-düşünümsellik

Bakırlioğlu, Yetiş ve Turhan, yürüttükleri oturumda, tasarımın bugünkü anlamını, tasarımcının kendi deneyim ve konumlanışı üzerinden anlamlandırdığı ve şekillendirdiği rolünü, ve bu rolün tasarım süreçleri üzerindeki etkilerini sorgulamayı hedeflediler. Bu kapsamda, yerel ve parçalı bilgi ve pratikleri tercüme ya da yorum imkanlarını geliştiren ve bağımsız katılımcılar arasında iletişimi irdeleyen üç bildiri oturuma dahil edildi.

Bodur ve Yavuzcan'ın "İşbirlikli Tasarım Süreçlerinde Tasarımcının Rolü ve Dijital Adaptasyon" isimli çalışmalarında, teknolojiyi temel alan projelerin gerçekleştirildiği sektörlerde, tasarımcıların rolündeki değişim, teknolojik gelişmelere adaptasyonları ve tasarım kavramının bu değişimlere göre işbirlikli ürün geliştirme süreçlerinde nasıl konumlandırıldığına bakılıyor. Tasarımcının yerel bilgi, deneyim ve bakış açılarına eklenmesine, bunlar arasında iletişimi sağlamasına ve böylece üstlenebileceği yetki ve sorumluluklara değiniliyor. Berktaş ve Dimli Oraklibel'in "Ikea-Hack'ların Mekân ve Ürün Kategorilerine Göre İncelenmesi" başlıklı çalışmalarında, tasarım sürecinin çıktılarının kişiselleştirme, kendin-yap ve açık kaynaklı tasarım gibi yaklaşımlarla dönüşüme ve yorumlamaya açık hale

geldiği görülüyor. IKEA firmasının tasarladığı bağlamın dışına çıkararak ürünleri hack'leyen kişilerin, hem firmanın otoritesini sorgulayan ve sarsan hem de kendi yaptıkları ürünü kullanmalarıyla tüketen-üreten bir eylem sergiledikleri belirtiliyor. Örnekoğlu Selçuk ve Arda, son yıllarda yaygın olarak karşılaştığımız günübirlik kendin-yap atölyelerinin ortak bir amaç için bir araya gelmiş bağımsız katılımcıların arasındaki iletişim biçimlerinin anlaşılabilmesi için incelenmeye değer olduğunu belirtiyorlar. “Günübirlik Kendin-Yap Seramik Atölye Çalışmalarında Sosyal Kazanımlar” isimli bildiriye, katılımcı tasarım veya beraber-tasarım gibi yaklaşımlara benzer şekilde, uzman olmayan katılımcıların, kendi elleriyle bir ürün oluşturma deneyimini tatmanın yanı sıra, sosyalleşme fırsatı buldukları ve sosyal kazanımları önemli bir motivasyon kaynağı olarak gördükleri aktarıyor.

Tasarım, Eğitim, Yaratıcılık

Tasarım pratiği karşılaşılan problemlere olduğu kadar var olmayan problemlere, henüz var olmayan çözümler üretmeyi de kapsar. Var olmayan problemin öngörülerek tanımlanması ve tanımlanan bu problemin var olmayan benzersiz çözümünü geliştirmek yaratıcı düşünmeyi tasarım sürecinin tüm aşamalarında kilit bir pozisyona yerleştirir. Bu noktada tasarımcı ihtiyaç duyduğu teorik ve pratik bilgi ile birlikte öngörü ve yaratıcı düşünme becerilerine ve bunları destekleyecek araçlara ihtiyaç duyar. Bu bağlamda tasarım eğitiminin sağladığı bilgi ve becerilerin, öngörü ve yaratıcı düşünme becerileri ve araçlarını da kapsamının bir zorunluluk olduğu söylenebilir. Bu bağlamda temalarımız dışında bize gelen bildirimler arasında öngörü ve yaratıcı düşünme becerilerine ve bunları destekleyen araçlara odaklanan dört bildiri öne çıktı. Bu nedenle bu bildirimleri Tasarım, Eğitim, Yaratıcılık teması altında sizlerle buluşturmak istedik. Oturumun ilk bildirisini olan “Tasarım Sürecinde Kullanılan Fikir Geliştirme Yöntemlerinin Etkisini Nicelik Yönünden Değerlendirmek için Bir Ölçüm Tekniği Önerisi” başlıklı bildirimleriyle Bayırlı ve Evyapan, tasarım sürecinde fikir geliştirme aşamasını ve fikir geliştirme yöntemlerinin başarısını nicel olarak değerlendirmek amacıyla geliştirdikleri ölçüm tekniği önerisini aktarıyorlar. Bayırlı ve Evyapan’ın çalışmasında geliştirdikleri ölçüm tekniği, bir proje kapsamında yürütülen fikir geliştirme aşamasının başarısını ölçmenin yanı sıra öğrenci temelinde de değerlendirmelere ve yeni geliştirilmiş ya da kullanılan fikir geliştirme yöntem ve araçlarını da test etmeye olanak tanıyor. Oturumda yer alan ikinci bildiriye Karadoğaner, öğrencilerin form geliştirme süreçlerinde kullanabilmeleri amacı ile geliştirdiği bir form geliştirme stratejisini ve stratejinin etkilerini incelediği çalışmasını paylaşıyor. Öztürk ve Korkut’un “Tasarım Odaklı Düşünme Yaklaşımı ile STEM Eğitimi Etkinliği Geliştirme” isimli çalışmaları tasarım odaklı düşünme (TOD) yaklaşımının disiplinlerarası eğitime katkısı ve STEM eğitimi etkinliği planlaması ve uygulaması üzerine etkilerine odaklanıyor. Oturumun son bildirisinde Şatır “Mekân ve Nesnelere Farklı Bir Bakış: Yapısal Paralaks” başlıklı bildiriyle farklı bakış açılarının tasarım düşüncesinde yaratacağı farklılığı ortaya koymaya çalışıyor. İki farklı görüş hattı boyunca görüntülenen bir nesnenin görünür pozisyonundaki yer değiştirmesi

veya farkı olarak tanımlanan paralaksın, bir yüksek lisans dersinde yürütülen proje kapsamında, mekân tasarımına uygulanması ve sonuçları sunuluyor.

Zamanla Değişen Teknoloji ve Tasarım

Yarattığımız şeylerle iç içe olduğumuz ve tam da bu nedenle onlardan kendimizi ayıramadığımız bir dünyada yaşıyoruz. Üstelik kurduğumuz dünyanın insan yapımı olduğu halde bizden daha güçlü bir sistem oluşturduğunu da söylemek mümkün. Bu bağlamda, beş bildiri inşa ettiğimiz maddi kültür içinde farklı ürünlerle, bunlar arasında iki bildiri de zaman faktörünü işin içine katarak nasıl ilişkiler kurduğumuza, onları nasıl algıladığımıza odaklanıyor. Şahin “Gösterge ve Kullanıcı Deneyiminin Teknolojiye Bağlı Değişimi: Kol Saatinden Akıllı Saate Geçiş” başlıklı çalışmasında kullanıcı deneyiminin zamansal boyutu ile ilişki kurarak göstergelerin anlamsal değişimini inceliyor ve tasarım süreci ve kullanıcı araştırmalarına katkı sağlamak amacıyla, gelecekte yaşanabilecek potansiyel değişikliklerin öngörülebilmesi ya da anlaşılabilmesini sağlayacak bir yaklaşım sunuyor. Karpov’un “Eurovision Şarkı Yarışması Sahnelerinin Geleceğini Tasarım Haritasıyla Öngörmek” adlı çalışmasında tarihsel bir inceleme sunuluyor. Ticari perspektif ve teknik yeterlilikler arasındaki ilişkinin dinamik örüntülerini vurgulamak ve bu örüntüler arasında yeni ilişkileri kurmak için 1956 -2017 yılları arasındaki Eurovision sahne tasarımının nasıl değiştiğine tasarım yol haritası yöntemiyle bakılıyor. Sahne konseptlerini etkileyen faktörlerin Avrupa Yayıncılar Birliğinin, paydaşlarının stratejik diyalogunu sağlamak için kullanabileceği bir tasarım yol haritasının temellerini de oluşturacağı öngörülüyor. Narter’in “Ürün Tasarım Sürecinde Ürün Okunabilirliği Kavramının Sesli Düşünme Protokolü ile Ölçülmesi: Karşılaştırmalı Ürün Analizi” çalışmasında ürün iletişimi kavramı ve bu kavramın tasarlama süreçlerindeki etkileri irdeleniyor ve kullanıcı deneyimi testi olan “sesli düşünme protokolü” (SDP) yöntemi ile ürün okunabilirliğine dair anlamlı ve yorumlanabilir sonuçlar elde etmek amaçlanıyor. İlhan ve Togay’ın “Ürünlerin Estetik Beğeni Odaklı Değerlendirilmesinde Göz İzleme Teknolojisinin Kullanımı- Bir Araştırma Önerisi” başlıklı bildirimleri tasarımcı-ürün-kullanıcı üçlü ilişkisindeki estetik kaygıya odaklanıyor. Kullanıcıların estetik beğenisini anlamak için gözlerin insanın iç dünyasının yansıması olduğu fikrinden yola çıkarak, göz hareketlerini kaydetmek üzere göz izleme teknolojisi kullanılıyor ve bu teknolojinin tasarım disiplininde kullanımına dair bir yöntem önerisi de hedefleniyor. Bintaş ve Erkarlan’ın “Bilgisayar Destekli Tasarım Programı ÇİZEN’in Verimlilik Analizi ve Kullanıcı Deneyimi Araştırması ile Kullanıcı Odaklı Yalın Arayüz Geliştirilmesi” isimli bildirimlerinde Türkiye’de bilgisayar destekli tasarım programlarının kullanılmaya başlanmasının Avrupa Birliği’ne göre yaklaşık 20 yıl gecikmiş olduğu ve yabancı programların lisans ücretlerinin yüksek olmasından dolayı tüm sektörlerde yaygın olamadıkları belirtiliyor. Bu ihtiyaca cevaben, Endüstri 4.0’ın gereklerine uygun, sac kalıp tasarım sektörüne özgü ÇİZEN isimli programın kullanıcı deneyimi araştırmasıyla geliştirilme süreci anlatılıyor.

Çalıştaylar

UTAK 2020 çağrısı kapsamında, tasarım pratiğine, araştırmasına veya eğitimine katkı verecek, hem araştırma sürecinde kurgulanan bir uygulamayı veya bir yöntemi deneyen hem de yeni bir yaklaşımın tanıtılmasını, ortak çalışmaların yürütülmesini veya disiplinlerarası bakış açısının aktarılmasını ya da yorumlanmasını hedefleyen çalıştaylara ilişkin öneriler davet edildi. Konferans düzenleme kurulunun değerlendirmesi sonucunda birlikte tasarım yaklaşımıyla geliştirilen yöntemlerden, evdeki imkanlarla tasarım deneylerine, küresel salgın için fikir geliştirmeden sürdürülebilir kullanım davranışlarına ve müşteri ihtiyaçlarına yönelik marka ve mekân tasarımına kadar geniş bir yelpazede beş farklı çalıştay programa dahil edildi. Çalıştay özetlerine de bu bildiri kitabında yer verildi.

Sonuç

2018’de Tasarım ve Umut temasıyla yola çıkan üçüncü UTAK’ta takip eden yıllarda da aynı ruhun devam etmesi dilenmişti. Ancak, UTAK 2020 4. Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansının temasını öngörü olarak belirlerken Covid-19 pandemisiyle karşı karşıya kalacağımızı öngörememiştik. Buna rağmen aynı ruh halini devam ettirip, tasarıma özgü bir şekilde, bir kısıtlama olarak algılanabilecek olan bu durumu bir olanağa dönüştürmeyi hedefledik. Koşullar gereği çevrimiçi olmasına karar verdiğimiz bu konferansla daha büyük bir kitleye ulaşmanın mümkün olacağını düşündük ve bu hedefle konferansımızı katılım bedeli olmadan yapmaya karar verdik. Yeni bir formatta konferans düzenlemek bizim için hem heyecan verici hem de farklı durumlara çözüm üretmemizi gerektiren bir deneyim oldu. Bu deneyim süresince Düzenleme Kurulunda birlikte çalıştığımız sevgili Aslihan Tokat’a, Sıla Umulu’ya ve Sezen Yüksel’e; Bölüm Sekreterlerimiz Tülay Yıldız ve Ebru Pehlivanoğlu’na; hem özet hem de bildiri kitabının yayına hazırlanması sürecindeki emekleri için Güliz Korkmaz’a ve Naz A.G.Z. Börekçi’ye; konferans süresince bizlerle birlikte çalışan destek ekibindeki bölüm asistanlarımızın tümüne; sponsorlarımız MagicLab ve Endüstriyel Tasarımcılar Meslek Kuruluşuna (ETMK); konferans konuşmacılarına ve panelistlerine, temalı oturum önerileriyle farklı konularda tartışma ortamı sağlayan oturum başkanlarına, bildirileri değerlendiren Bilim Kuruluna ve bildiri sunarak ve çalıştay düzenleyerek konferansımıza katkı veren tüm katılımcılara teşekkür ediyoruz. Her beklenmedik durumun beraberinde olumlu şeyler de getireceğine inancımızı koruyor ve UTAK 2022 Düzenleme Kurulunun bizleri daha sağlıklı günlerde beşinci kez bir araya getirmesini diliyoruz.

Senem Turhan
Mehtap Öztürk Şengül
Dalsu Özgen Koçyıldırım