

# ÇEVİRİMİÇİ YANSIMALI ETKİLEŞİMLER: ENDÜSTRİYEL TASARIM STÜDYO DERSİNDE İLETİŞİMİ DESTEKLEMELİK İÇİN SOSYAL AĞ SİTELERİNİN KULLANIMI

Simge Hough

Şebnem Timur Ögüt, İstanbul Teknik Üniversitesi

Tasarım eğitiminin temeli olan tasarım stüdyosu dersinde öğrenme ve öğretme süreçleri yansımali sosyal bir ortamda gerçekleşir. Öğrencilerin diğer öğrenciler ve stüdyo hocaları ile sosyal etkileşim ve iletişim içinde buldukları bu sosyal ortam tasarım eğitiminde esastır. Bu etkileşim ve iletişim süreçlerinin başında hocaların öğrencileri projeleri üzerine yönlendirdikleri stüdyo kritikleri gelir. Bu alanda yapılan bazı çalışmalar, stüdyodaki iletişim süreçlerinin, bir başka deyişle *yansımali etkileşimlerin* gerçekleşmesinde engeller olduğuna değinir. Bu engeller, öğrencilerin birbirleriyle serbest fikir alışverişi içinde bulunmaları, hocaların ve öğrencilerin stüdyodaki bütün öğrencilerin proje süreçlerine ulaşabilmeleri, hocaların kendilerinin ve diğer hocaların kritikleri üzerine yansımaya yapabilmeleri gibi başlıklar ile ilişkilidir. Stüdyo dersi içerisindeki iletişim süreçlerinde karşılaşılan bu engeller üzerine yapılan bazı çalışmalar, stüdyo sürecine paralel olarak çevrimiçi ortamların kullanımlarına odaklanmaktadır. Bu çalışmalar, hocalar ve öğrencilerin fikir alışverişi içinde buldukları çevrimiçi ortamlar geliştirmekte zorluklarla karşılaşmıştır. Bu literatüre göre, bu gibi çevrimiçi ortamların oluşturulmasında, tasarım süreci ve tasarım stüdyosu sürecinden yola çıkılabilir. Bu çalışmada, stüdyo sürecine paralel kullanılacak ve stüdyodaki sosyal ortamı destekleyecek çevrimiçi bir platform için, tasarım ve tasarım stüdyosu süreçleri ile benzerlikler gösteren sosyal ağ sitelerinin örnek alınması önerilmektedir. Önerinin test edilmesi için, stüdyodaki *yansımali etkileşimleri* destekleyecek bir sosyal ağ sitesinin, hocalar ve öğrenciler tarafından kullanılması tasarlanmıştır. Eylem araştırması yöntemi ile üç döngülü bir uygulama oluşturulmuş, İstanbul'daki iki endüstriyel tasarım bölümünün bazı tasarım stüdyosu derslerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda, böyle bir platformda, fikir alışverişinin bazı hocalar ve öğrenciler arasında düzenli olarak gerçekleştiği gözlemlenmiştir. Bu siteler düzenli olarak kullanıldığında proje süreçleri ve kritik alışverişlerinin kaydedildiği bir arşiv sağlamıştır. Ayrıca, stüdyodaki herkes tarafından ulaşılabilir olan bu platformlarda her hoca ve her öğrenci arasında birebir iletişim kanalları oluşturmuştur. Son olarak, tasarım eğitiminde çevrimiçi ortamların kullanımı, tasarım stüdyosunun zamansal ve mekansal kısıtlarının ötesinde, etkileşim ve iletişimi evrensel düzeyde destekleyecek platformlar sağlayacaktır. Bu bildiride sunulan araştırma İstanbul Teknik Üniversitesi (İTÜ) Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü bünyesinde 2013 Haziran ayında tamamlanan aynı başlıklı doktora tez çalışmasıdır.

**Anahtar Kelimeler:** Tasarım stüdyosu eğitimi, yansımali etkileşim ve iletişim, sosyal ağ siteleri

## **Giriş**

Tasarım stüdyosu dersi, tasarım disiplinlerinin eğitim süreçlerinde merkezi bir yere sahiptir. Tasarım ile ilgili bölümlerin müfredatlarında baskın bir yeri bulunan stüdyo dersi, tasarım öğrenme ve öğretme süreçlerinin gerçekleştiği ana eğitim ortamıdır. Bu derste tasarım öğrencileri, stüdyo hocalarının danışmanlığında ve gözetmenliğinde tasarım yapmayı öğrenirler. Stüdyo dersliklerinde öğrenciler, hocalar tarafından kendilerine verilen tasarım problemleri üzerinde çalışırlar. Geleneksel olarak, öğrencilerin kendi çizim masaları, dolapları bulunan bu dersliklerde, öğrenciler ve hocalar çeşitli sosyal etkileşim ve iletişim süreçleri içine girerler (Andia 2002). Stüdyo dersinin yapısında bulunan bu sosyal ortam ve bu etkileşim ve iletişim süreçleri, tasarım eğitiminde gerekli ve temel olarak kabul edilir (Schön 1985). Bu etkileşim ve iletişim süreçlerinin başında öğrencilerin tasarım projeleri üzerine yaptıkları çalışmalar hakkında stüdyo hocaları tarafından yönlendirildikleri “stüdyo eleştirileri” gelir (Goldschmidt vd. 2010; Schön 1985; Uluoğlu 2000). Stüdyo eleştirileri sırasında stüdyo hocaları öğrencilere tasarım yapma sürecini öğrencilerin projeleri bağlamında birebir gösterirler (Kvan 2001; Schön 1985). Stüdyo hocaları projeler ile “eylem içinde yansıma” üzerinden bir diyalog içine girerler (Schön 1987). Öğrenciler, hocalar ve tasarım projeleri arasındaki bu diyalogu izleyerek kendileri de yansımali bir süreç izlerler (Schön 1985). Bu yansımali etkileşimler tasarım stüdyosundaki sosyal ortam içerisinde farklı şekillerde yer alır. Ders süresince öğrenciler kendi projeleri ile, stüdyo hocaları ile, diğer öğrenciler ve diğer öğrencilerin projeleri ile yansımali etkileşimler içinde bulunurlar. Tasarım eğitimi bu etkileşim ve iletişim süreçleri sırasında gerçekleşir.

## **Problem Tanımı**

Tasarım eğitimi ve stüdyo eğitimi üzerine yapılan bazı çalışmalar, bu etkileşim ve iletişim süreçlerinde var olabilecek bir takım eksiklikler ve engeller üzerine vurgu yapmaktadır. Öncelikle, öğrenciler daha iyi notlar almak için birbirleriyle rekabet içinde buldukları bu stüdyo dersi ortamında, orijinal fikirlerini birbirlerine göstermekten kaçınmaktadırlar (Craig ve Zimring 2000). Stüdyodaki sosyal ortam içerisinde bazı öğrencilerle projelerini ve fikirlerini paylaşırken diğerleriyle paylaşım içine girmemeyi tercih edebilirler (Ashton ve Durling 2000). Bu durum öğrenciler arasında gerçekleşmesi beklenen ve gereken yansımali etkileşimleri engelleyecektir. Bir başka konu, stüdyo hocalarının kendi öğretme süreçleri üzerine yapmaları gereken yansıma ile ilgilidir. Stüdyo hocaları çoğunlukla kendi tasarım alanlarında çalışan akademisyenler veya profesyonel uzmanlardır. Stüdyo eğitimi ve tasarım eğitimi üzerine pedagojik bir eğitimleri yoktur (Goldschmidt vd. 2010). Bu alandaki literatür iyi bir tasarımcı olmak ile iyi bir tasarım stüdyosu hocası olmak arasındaki farka vurgu yapar (Uluoğlu 2000). Bu bağlamda, stüdyo hocaları da öğrenciler gibi bir öğrenme süreci içindedirler. Tasarım yapmayı öğretmeyi, bu öğretme aşaması içerisinde “yaparak öğrenirler”. Bu nedenle

verdikleri tasarım eğitimi üzerine yansıma yapmaları esastır. Ayrıca, diğer stüdyo hocalarının eğitim süreçleri üzerine de yansıma yapmaları ve diğer stüdyo hocalarının da kendi süreçleri üzerine yansıma yapmaları gerekir. Stüdyo hocaları çoğunlukla stüdyo eleştirileri üzerinden tasarım eğitimi verdikleri için, yansımalarını da kendi verdikleri eleştiriler üzerine yapmaları gerektiği önerilmektedir (Goldschmidt vd. 2010; Schön 1985). Yapılan çalışmalarda vurgulanan bir diğer konu ise öğrencilerin bütün tasarım süreçlerinin tüm stüdyo hocaları ve diğer öğrenciler için görülebilir ve ulaşılabilir olması gerekliliğidir (Aytaç vd. 2008). Öğrencilerin projeleri üzerine yaptıkları ilk araştırmaları ve eskizlerinden tasarımlarının son haline kadar olan bütün çalışmaları, tasarım projelerini oluşturur. Bu süreç, özellikle tasarım eğitimi bağlamında, bir bütün olarak görüldüğü ve gözlemlendiği zaman bir anlam ifade eder. Aytaç ve diğerleri (2008), tasarım stüdyosu dersinde öğrencilerin öğrenme dinamiklerinin ve stüdyo hocalarının öğrencilerin öğrenme süreçlerini değerlendirme mekanizmalarının, öğrencilerin tasarladıkları son ürüne değil, ürünü tasarlama süreçlerine bağlı olduğunu vurgularlar. Bu nedenle, İzmir Teknoloji Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı programında yürütülen bir stüdyo dersinde, öğrencilerden her derse proje süreçleri içerisindeki bütün çalışmalarını getirmeleri istenmiştir. Ancak, fiziksel stüdyo ortamında bütün öğrencilerin bütün proje süreçlerini tüm stüdyo hocaları ve diğer öğrencilerin görmeleri ve takip etmeleri konusunda engeller ortaya çıkabilmektedir (Lawson 2006).

Tasarım stüdyosu dersindeki yansımali etkileşim ve iletişim süreçlerinde karşılaşılan bu engeller ve eksiklikler konusunda yapılan çalışmaların bazıları, stüdyoda çevrimiçi ortamların kullanımları üzerine odaklanmaktadır. Bu çalışmalarda, öğrencilerin tuttıkları çevrimiçi yansımali günlükler (Gulwadi 2009), öğrencilerin proje süreçlerini hikayeleştirerek çevrimiçi bir ortamda birbirleriyle paylaşmaları (McKillop 2004), öğrenciler arasında serbest fikir alışverişinin gerçekleşmesi için “yapılanmamış işbirliği” içine girecekleri çevrimiçi ortamların oluşturulması (Craig ve Zimring 2000) gibi farklı konular ve öneriler işlenmektedir. Ancak stüdyo hocaları ve öğrencilerin serbest fikir alışverişi için kullanacakları çevrimiçi ortamlar geliştirmek konusunda sorunlar ve zorluklarla karşılaşmaktadır (Craig ve Zimring 2000; Schadewitz ve Zamenopoulos 2008). Bazı çalışmalar, stüdyo ders süreci içerisinde kullanılacak, stüdyo hocaları ve öğrencilerin serbest fikir alışverişi içinde bulunacakları bu tip çevrimiçi ortamların oluşturulması konusunda tasarım süreci ve tasarım stüdyosu eğitim sürecinden yola çıkılmasını önermektedir (Craig ve Zimring 2000). Ancak, bu alandaki literatür daha çok yeni teknolojilerin geliştirilmesine ağırlık verirken stüdyo eğitimin temelini oluşturulan sosyal etkileşim ve iletişim mekanizmaları ve süreçleri üzerine yapılan çalışmalar ikinci planda kalmıştır (Bradfoot ve Bennett 2002; Shao vd. 2007).

## Öneri ve Amaç

Bu bildiriye açıklanan tez çalışmasında, stüdyo dersi sürecine paralel olarak ve stüdyodaki sosyal ortamı desteklemek amacı ile kullanılacak çevrimiçi bir platform için günümüz çevrimiçi sosyal ağ sitelerinin örnek veya model olarak alınması önerilmektedir. Tasarım süreci ve tasarım stüdyo dersi yapısının ihtiyaçları ve gereklilikleri ile çevrimiçi sosyal ağ siteleri arasındaki benzerlikler yapılan bazı çalışmalarda vurgulanmaktadır (Kwan 2010; Schadewitz ve Zamenopoulos 2008). Kullanıcıların belli bir ağ yapısı içerisinde birbirleriyle ilişkili veya bağlantılı olmaları, site içeriğinin kullanıcıların site içerisindeki aktiviteleri yoluyla oluşturulması, kullanıcıların paylaştıkları içeriklere diğer kullanıcıların ulaşabilmesi ve bu içerikten faydalanabilmesi bu benzerliklerden bazılarıdır (boyd 2010; boyd ve Ellison 2008; O'Reilly 2005). Bu tez çalışması kapsamında, böyle bir önerinin test edilmesi amacıyla, stüdyodaki yansımali etkileşim ve iletişim süreçlerini desteklemek üzere bir sosyal ağ sitesi yapısının, stüdyo ortamında hocalar ve öğrenciler tarafından kullanıldığı bir uygulama programı kurgulanmıştır. Bir çevrimiçi sosyal ağ sitesinin, stüdyo dersi ortamında kullanılmasının, bütün hocaları ve öğrencileri birbirleriyle bağlantı içine geçirmesi, bütün öğrencilerin tasarım süreçlerinin tüm stüdyo hocaları ve diğer öğrenciler tarafından görülebilir ve ulaşılabilir olması, stüdyo hocalarının birbirlerinin stüdyo eleştirileri ve eğitim süreçlerinden haberdar olmaları gibi sonuçlarının olması beklenmektedir.

## Araştırma Sorusu

Yukarıda sunulan problem, öneri ve amaç bağlamında çalışmanın araştırma sorusu şöyledir: Tasarım stüdyosu dersindeki yansımali etkileşim ve iletişimi desteklemek için kullanılacak bir çevrimiçi sosyal ağ sitesi yapısı, hocalar ve öğrencilerin *serbest* fikir alışverişi içine girecekleri bir platform sağlar mı? Böyle bir çevrimiçi platformun stüdyo dersine paralel olarak kullanımı, stüdyodaki öğrencilerin proje süreçlerine erişimi, öğrenciler arasında *serbest* fikir alışverişi, hocalar arasında paylaşım gibi yansımaliardaki kısıtlara ne şekilde cevap verir?

## Yöntem

Yukarıda belirtilen önerinin test edilmesi amacıyla, eylem araştırması yöntemi kullanılarak üç döngüden oluşan bir uygulama programı oluşturulmuştur. Somekh (2006) eylem araştırması yöntemini, gerçek sosyal ortamlardaki gerçek süreçler içerisinde uygulanan, araştırmacının bu sosyal ortamdaki bilgi ve karar yapılarına ulaşabilecek ve katılabilecek bir role sahip olduğu, “sistemik müdahaleler” olarak tanımlar. Eylem araştırmasını birbirini takip eden döngüler temelinde açıklayan Zuber-Skerritt (2001) her bir döngünün “planlama”, “uygulama”, “gözlem” ve “yansıma” olmak üzere dört adımdan oluştuğunu vurgular. Bu tanımlar çerçevesinde, bu tez çalışmasının uygulama aşaması, tasarım stüdyosu dersinin gerçek sosyal ortamındaki gerçek sosyal etkileşim ve iletişim süreçlerine, çevrimiçi bir platform yoluyla, “sistemik bir müdahaledir”. Ayrıca uygula-

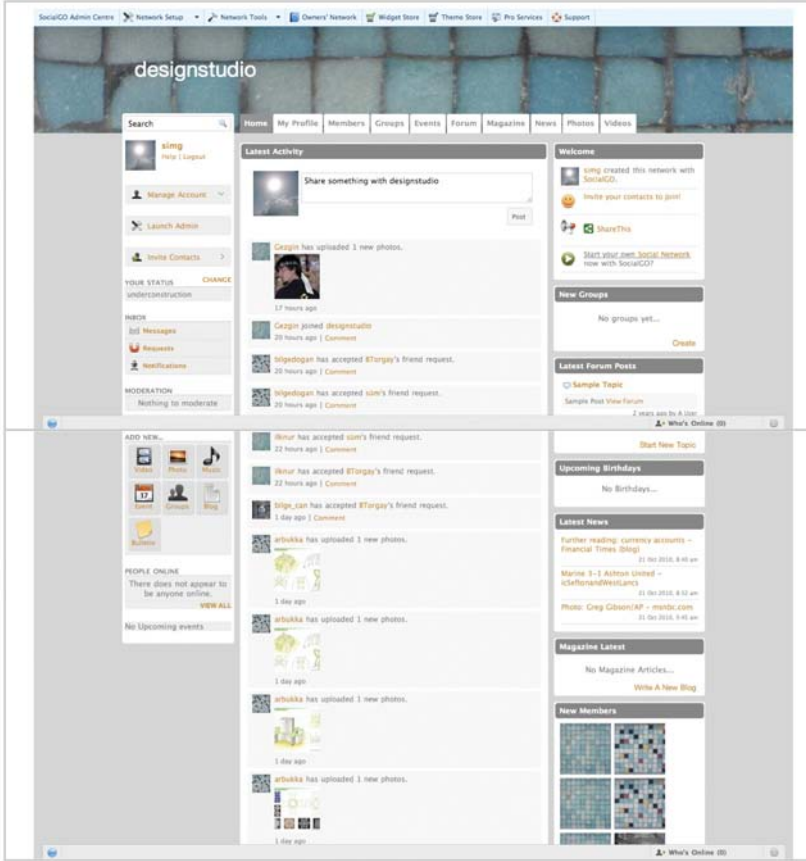
ma süreci birbirini takip eden ve yukarıda belirtilen adımları içeren üç döngüden oluşmaktadır. İlk döngü, pilot çalışması olup, bu döngüdeki başlangıç verileri bu alanda yapılan çalışmalardan elde edilmiştir. İlk döngünün bulguları ikinci döngünün başlangıç verilerini oluşturmuş, benzer bir ilişki ikinci ve üçüncü döngüler arasında kurulmuştur. Üçüncü döngünün bulguları tez çalışmasının bulgularını oluşturmuştur.

Her döngü içerisinde, bir dönemlik zaman aralıkları boyunca, gerçek bir tasarım stüdyosu dersi kapsamında, çevrimiçi bir sosyal ağ sitesi hocalar ve öğrenciler tarafından stüdyo dersi sürecine paralel olarak kullanılmıştır. Bu kullanım süreçleri, kullanılan sosyal ağ siteleri üzerinden kaydedilmiş ve her döngü sonunda sitelerin içerikleri eldeki kriterler üzerinden içerik analizi yöntemi kullanılarak incelenmiştir. Bunun yanında, her döngü sonunda, uygulamaya katılan öğrenciler ve hocalarla anket çalışmaları yapılmış ve bu çevrimiçi sosyal ağ sitesinin stüdyodaki kullanımı üzerine birebir bilgi edinilmiştir. Site içerikleri ve anket cevapları ortak bir kodlama üzerinden analiz edilmiştir (Krippenddorf 1989; Neuendorf 2002).

Ayrıca, uygulama yapılan bölümlerin tasarım stüdyo derslerinde sosyal etkileşim ve iletişim süreçleri üzerine karşılaşılan problemler ve eksikliklerin belirlenmesi amacıyla, bu bölümlerin hocaları ve öğrencileriyle derinlemesine görüşmeler ve anket çalışmaları yapılmıştır (Denzin 2009). Bulgular, literatürde belirtilen problem ve eksikliklerle karşılaştırmalı olarak incelenmiş, elde edilen sonuçlar uygulama aşamasına temel oluşturmuştur.

## **Uygulama**

Bu eylem araştırmasının ilk döngüsü olarak bir pilot çalışma uygulanmıştır. Bu pilot çalışma 2010-2011 Akademik yılının güz döneminde İTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü 4. sınıf stüdyosunda gerçekleştirilmiştir. Pilot çalışmada, bu stüdyo dersini alan öğrenciler ve dersi veren hocalar, stüdyonun normal işleyişine paralel olarak çevrimiçi bir sosyal ağ sitesi platformu kullanmışlardır. Bu platformun kullanılmasındaki temel amaç, yukarıda belirttiği gibi, dersin hocaları ve öğrencileri arasında dersin içeriğine dair sosyal etkileşim ve iletişim süreçlerinin, çevrimiçi bir paylaşım ortamı ile desteklenmesidir. Tez çalışması bağlamında bu pilot çalışmanın amacı, böyle bir uygulamanın teknik ve kullanım süreçlerini test etmek, hocaların ve öğrencilerin böyle bir çevrimiçi ağ sitesini nasıl kullandıklarını gözlemlemek, böyle bir uygulamanın adımlarını ve olası olumlu ve olumsuz getirilerini belirlemektir. Bu döngüde, internetteki hazır sosyal ağ sitesi şablon servisleri kullanılarak bir çevrimiçi sosyal ağ sitesi başlatılmış ve tasarım stüdyosuna paralel olarak hocalar ve öğrencilerin kullanımına sunulmuştur. Bu kullanımların ve öğrenciler ve hocalar ile yapılan anket çalışmalarının incelenmesi sonucu, böyle bir çevrimiçi sosyal ağ sitesinin bir tasarım stüdyosu dersindeki kullanım dinamikleri ve temel kullanım süreçlerine dair veri elde edilmiştir. Bu bulgular, araştırmanın sonraki döngüleri için temel oluşturmuştur. Bu ilk döngü



Resim 1. www.designstudio.socialgo.com sosyal ağ sitesinin anasayfası

sonucunda, sonraki döngülerde Facebook sosyal ağ sitesindeki grup yapısının kullanılması ve İTÜ'deki stüdyo dersliklerinin teknolojik altyapısının geliştirilmesi için başvuruda bulunulması olmak üzere iki temel karar verilmiştir.

Eylem araştırmasının ikinci döngüsünde yer almaları için, Türkiye'deki devlet üniversitelerinde bulunan endüstriyel tasarım bölümlerine öneride bulunulmuştur. Tasarım stüdyo dersi süreci üzerine literatürde belirtilen bir takım problemlerle örtüşen nedenlerden dolayı bazı bölümler uygulamaya katılmamışlardır. Bu süreç sonunda İTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü araştırmanın ikinci döngüsüne katılmıştır. Bu sonuç, yatay tasarım stüdyosu düzeni ile eğitim veren İTÜ ve dikey tasarım stüdyosu yapısına sahip MSGSÜ arasında karşılaştırma yapılabilmesini sağlamıştır. Beraber eğitime başlayan öğrencilerin dört sene boyunca farklı hoca gruplarının yürüttüğü stüdyolarda beraber eğitim gördükleri sınıf sistemine da-

yali *yatay stüdyo sistemi* ile her öğrencinin her dönem başka bir hoca tarafından yürütülen ve farklı dönemlerden öğrencilerden oluşan yeni bir proje grubuna katıldığı *dikey stüdyo sistemi*, stüdyodaki sosyal ortam bağlamında temel farklılıklar göstermektedir. Bu nedenle bu iki stüdyo sistemi arasındaki karşılaştırma bu tez çalışması kapsamında önemlidir. Ayrıca İTÜ’de farklı üçüncü ve dördüncü sınıf stüdyolarında uygulama yapılarak farklı stüdyo ve sınıf yapıları arasındaki farklılıklar ve benzerlikler belirlenmiştir.

Pilot çalışmanın bulgularının ve uygulamanın yapılacağı stüdyo dersliklerinin belirlenmesi üzerine, 2010-2011 Akademik yılı bahar döneminde, İTÜ 3. ve 4. sınıf tasarım stüdyosu derslerinde ve MSGSÜ’deki tipik bir dikey proje stüdyo dersinde, her bir stüdyo için ayrı kurulan kapalı (gizli) Facebook grupları kullanılmıştır. Bu döngüdeki amaç, böyle bir uygulamada kapalı Facebook gruplarının kullanımını test etmek, farklı yapı ve özellikleri olan üç farklı stüdyodaki kullanımları karşılaştırmalı olarak değerlendirmek, böyle bir platformun stüdyodaki iletişim süreçleri ile ilgili belirtilen problem ve engellere cevap verip vermediğini gözlemlemek ve öğrenciler ve hocaların birebir fikir ve görüşlerini kaydetmektir. Her stüdyodaki kullanımın sonuçları kendi içlerinde ve karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Bu döngüdeki veriler, Facebook gruplarında kaydedilen birebir kullanımlar ve bölümlerdeki hocalar ve öğrencilerle yapılan görüşmeler ve anket çalışmaları yoluyla elde edilmiştir.

İkinci döngü sırasında, İTÜ ve MSGSÜ endüstriyel tasarım bölümlerindeki uygulamaya katılan ve katılmayan bazı hocalar ve öğrencilerle derinlemesine görüşmeler yapılmış ve bu bölümlerin stüdyo derslerindeki yansımali etkileşim ve iletişim süreçlerine dair problem ve engeller belirlenmiştir. Hocalar ve öğrencilerin cevapları “masa”, “duvar”, “jüri” ve “genel” olmak üzere dört ayrı stüdyo eleştirisi durumu üzerinden sınıflandırılmıştır. Bu dört tür stüdyo eleştirisi durumu içerisinde sekiz farklı yansıma biçimi tanımlanarak, cevaplar bu alt başlıklar üzerinden de değerlendirilmiştir. Görüşme cevapları üzerine yapılan bu sınıflandırma sonucu tasarım stüdyo dersindeki sosyal etkileşim ve iletişim süreçlerine dair problemler ve engeller beş ana başlık altında toplanmıştır: “zaman-sal kısıtlamalar”, “mekansal kısıtlamalar”, “arşivlemeye yönelik kısıtlamalar”, “ilişkisel kısıtlamalar” ve “hiyerarşik kısıtlamalar”. Döngülerdeki kullanımlar ve anket cevapları belirlenen bu kısıtlamalar temelinde değerlendirilmiştir. İçerik analizi bağlamında, bu kısıtlamalar üzerinden bir kodlama yapılmış ve veriler bu kodlama üzerinden incelenmiştir.

İkinci döngünün önemli verilerinden biri, Facebook gruplarının, İTÜ’deki 3. ve 4. sınıf tasarım stüdyolarında belli bir yoğunlukta kullanılırken, MSGSÜ’deki stüdyo dersinde çok az bir yoğunlukta kullanılması olmuştur. Bu farklılıktaki en büyük etken, İTÜ’deki stüdyolarda uygulamaya katılım ve Facebook grubu kullanımının bir ders gerekliliği, MSGSÜ’deki stüdyoda ise öğrenci ve hocaların kendi seçimleri olmasıdır. Uygulamanın MSGSÜ stüdyosunda başarılı olmaması



nedeniyle üçüncü uygulamanın sadece İTÜ'deki bir stüdyoda yapılmasına karar verilmiştir. Bu döngü sırasında İTÜ'deki stüdyolar arasından 4. sınıf stüdyosu, son dönem tasarım stüdyosunun yürütülüş biçimine de bağlı olarak 3. sınıfa göre daha az kullanılmıştır. Bu nedenle, uygulamanın son döngüsünün İTÜ'deki 3. sınıf stüdyosunda gerçekleştirilmesine karar verilmiştir.

2011-2012 akademik yılı bahar döneminde İTÜ'deki 3. sınıf tasarım stüdyosu dersinde üçüncü bir döngü uygulanmıştır. Bu döngüdeki amaç belirlenen beş ayrı kısıtlama üzerinden tüm stüdyo öğrencileri ve hocalarının birebir görüşlerini almak, ikinci döngü sırasında teknolojik altyapısı geliştirilen stüdyolarda uygulamayı denemek ve uygulamanın belirlenen kısıtlamalara ne kadar cevap verdiğini belirlemektir. Uygulama stüdyonun ilk projesi sırasında gerçekleştirilmiş ve elde edilen veriler çalışmanın son bulgularını oluşturmuştur. Bütün bu uygulama döngülerinin verileri analiz edilerek, araştırma sonuçlandırılmıştır.

### **Bulgular ve Sonuç**

Uygulama kapsamında yapılan içerik analizi yukarıda belirtilen beş kısıtlama üzerinden kurgulanmıştır. Bu analiz yapısı üzerinden elde edilen bulgular aşağıda sunulmaktadır.

#### *Zamansal Kısıtlamalar Bağlamında Zamansal Esneklik*

Uygulama stüdyolarında bazı hocalar grup kullanımının getirdiği zamansal esnekliği stüdyo saatleri dışında kritik paylaşımı için kullanmışlardır. Duyuru ve örnek paylaşımında çoğunlukla zamansal esneklik kullanılmıştır. Proje teslimleri gruplar üzerinden jüriler öncesinde yine stüdyo saatleri dışında yapılmıştır. Ayrıca pek çok hoca ve öğrenci grup içeriğini stüdyo saatleri dışında takip ettiklerini belirtmişlerdir. Ancak grup kullanımı öğrenci ve hocaların stüdyo saatleri dışında da aktif olmaları gibi beklentileri de getirmiştir.

#### *Mekansal Kısıtlamalar Bağlamında Sanal Mekan*

Gruplardaki “anasayfa” veya “duvar sayfası” ortamları ortak paylaşım alanı olarak kullanılmıştır. Facebook gruplarının yapısı nedeniyle özel veya yarı özel alt alanlar oluşturamayan öğrenciler kendi aralarında paylaşım için ayrı gruplar başlatmışlardır. Ayrı proje alanlarını oluşturmak için araçlar sağlandığında öğrencilerin kendi kişisel alanlarını oluşturdukları ve böylece proje süreçlerinin kolaylıkla takip edilebildiği gözlemlenmiştir.

#### *Arşivlemeye Yönelik Kısıtlamalar Bağlamında Çevrimiçi Kayıt Tutma*

Gruplardaki kritik paylaşımları ve proje teslimleri bir ders gerekliliği olarak tanımlandığında, arşivleme özelliği grupların en önemli işlevlerinden biri olmuştur. Öğrencilerin ve hocaların grup içi aktivitelerini kaydetmek için gösterdikleri ortak çaba tüm stüdyo sürecinin görünür, kronolojik ve kalıcı bir kaydının oluşmasını sağlamıştır. Bu çevrimiçi kayıt sadece dönem içinde stüdyo sürecini takip etmek için değil, dönemler ve stüdyolar arası bilgi aktarımı için



de kullanılmıştır. Grup kullanımındaki düzen ve yoğunluk oluşan arşivi birebir etkilemiştir.

### *İlişkisel Kısıtlamalar Bağlamında Sosyal Bağlantısallık*

Gruplardaki ağ yapısı tüm grup üyeleri ve paylaşımları arasında görünmez birebir bağlantılar kurmuştur. Bu birebir bağlantılar özellikle “beğen” gibi araçlarla görünür hale getirilmiştir. Bağlantıların herkes tarafından ulaşılabilir ve görünebilir olması öğrencilerin kendilerini sınıf içinde konumlandırmasını ve grupta şeffaflığı sağlamıştır. “Beğen” gibi araçlar gruptaki periferik bağlantıları görünür hale getirerek daha çeşitli etkileşim ve iletişim süreçlerini kapsayan bir yansımali ağ oluşturmuştur.

### *Hiyerarşik Kısıtlamalar Bağlamında Üniiform Sosyal Roller*

Öğrenciler ve hocalar grupta daha az resmi bir sosyal ortamın olduğunu olumlu ve olumsuz şekillerde belirtmişlerdir. Kullanılan çevrimiçi ortamın öğrenci ve hocaların stüdyo dışı kişisel sosyal ağlarını kapsayan bir platform içinde bulunması sözü edilen az resmi ortamın oluşmasında etkili olmuştur. Aynı zamanda çevrimiçi sosyal ortamın fiziksel sosyal dinamikleri, sosyal roller ve ilişkileri yansıttığı gözlemlenmiştir.

Uygulama gruplarının, öğrenciler ve hocalar tarafından düzenli olarak kullanıldığında, proje teslimleri, stüdyo eleştirileri, duyurular, örnekler ve daha az resmi paylaşımları içeren *yansımali etkileşimlerin* kaydedildiği ve herkes tarafından ulaşılabilirdiği bir platform sağladığı gözlemlenmiştir. Tasarım stüdyosu üzerine literatürde belirtilen, çevrimiçi platformlarda öğrenciler ve hocalar arasında serbest fikir alışverişinin oluşmasında yaşanan zorluk (Crig and Zimring 2000) bu çalışmada da gözlemlenirken, gruplar uygulama boyunca bazı öğrenciler ve hocalar tarafından düzenli olarak bu tür iletişim için kullanılmıştır.

### **Kaynakça**

- Andia, A. 2002. “Internet Studios: Teaching Architectural Design On-Line between the United States and Latin America.” *Leonardo* 35(3).
- Ashton, P. ve D. Durling. 2000. “Doing the Right Thing: Social Processes in Design Learning.” *The Design Journal* 3(2).
- Aytaç, A., H. Gencol, D. Irkdas ve A. Velasco. 2008. “A Thick Industrial Design Studio Curriculum.” İçinde *Proceedings of 24. National Conference on the Beginning Design Student*, Atlanta, Georgia Institute of Technology.
- boyd, d. m. (2010). “Social Networks Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications.” İçinde *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, derleyen Zizi Papacharissi.

- boyd, d. m. ve N. B. Ellison. 2008. "Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship." *Journal of Computer-Mediated Communication* 13.
- Bradfoot, O. ve R. Bennett. 2002. "Design Studios: Online? Comparing Traditional Face-to-Face Design Studio Education with Modern Internet-Based Design Studios." İçinde *Apple University Consortium Academic and Developers Conference Digital Voyages 2003: Proceedings of the Apple University Consortium Conference*, 9-20. 28 Eylül-1 Ekim 2003.
- Craig, D. L. ve C. Zimring. 2000. "Supporting Collaborative Design Groups as Design Communities." *Design Studies* 21(2).
- Goldschmidt, G., H. Hochman. ve I. Dafni. 2010. "The Design Studio 'Crit': Teacher-Student Communication." *Artificial Intelligence for Engineering Design, Analysis and Manufacturing* (24).
- Gulwadi, G. B. 2009. "Using Reflective Journals in a Sustainable Design Studio." *International Journal of Sustainability in Higher Education* 10(2).
- Krippendorff, K. 1989. "Content Analysis." Departmental Papers (ASC), Annenberg School for Communication, University of Pennsylvania.
- Kvan, T. 2001. "The Pedagogy of Virtual Design Studios." *Automation in Construction* 10.
- Kwan, K. 2010. "A Proposal for the Web 2.0 Revolution in Online Design Education: Opportunities for Virtual Design Learning Using Social Networking Technologies." İçinde *Proceedings of the DRS 2010 Conference*, Montreal. <http://www.designresearchsociety.org/docs-procs/DRS2010/>
- Lawson, B. 2006. *How Designers Think: The Design Process Demystified*. 4. bas-  
kı. Elsevier Architectural Press.
- McKillop, C. 2004. "Stories About Assessment: Supporting Reflection in Art and Design Higher Education Through Online Storytelling." *International Narrative and Interactive Learning Environments Conference, NILE*.
- Neuendorf, K. A. 2002. *The Content Analysis Guidebook*. Sage Publications.
- O'Reilly, T. 2005. "What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software." Erişim tarihi: 13 Ekim 2012. <<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>
- Schadewitz, N. ve T. Zamenopoulos. 2008 "Towards an Online Design Studio: A Study of Social Networking in Design Distance Learning." *International Association of Societies of Design Research IASDR 2009*, Seul.
- Schön, D. A. 1985. *The Design Studio: An Exploration of its Traditions and Potentials*. Londra: RIBA.

- Schön, D. A. 1987. *Educating the Reflective Practitioner: Toward a New Design for Teaching and Learning in the Professions*. Josey-Bass Publishers.
- Shao, Y. J., L. Daley ve L. Vaughan. 2007. "Exploring Web 2.0 for Virtual Design Studio Teaching." İçinde *Proceedings Ascilite Singapore 2007*, Nanyang Technological University.
- Somekh, B. 2006. *Action Research: A Methodology for Change and Development*. Open University Press.
- Uluođlu, B. 2000. "Design Knowledge Communicated in Studio Critiques." *Design Studies* 21.
- Zuber-Skerritt, O. 2001. "Action Learning and Action Research: Paradigm, Praxis and Programs." İçinde *Effective Change Management through Action Research and Action Learning: Concepts, Perspectives, Processes and Applications*, derleyenler Sankara, S., B. Dick ve R. Passfield. Southern Cross University Press.