

TASARIM ÖĞRENCİSİNİN ÖĞRENME SÜREÇLERİNDE SOSYAL MEDYA ETKİSİ: BİR ARAŞTIRMA VE SERGİLEME ARACI OLARAK INSTAGRAM

Tuğçe Ecem Tüfek Şerifoğlu, İstanbul Bilgi Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

Pelin Efilti, İstanbul Teknik Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

Sosyal medyanın gündelik yaşantının ayrılmaz bir parçası haline gelmesi ile birlikte, bu platformların tasarım alanında da çeşitli amaçlarla kullanılmaya başlandığı gözlemlenmektedir. Özellikle, görsel paylaşım platformu olarak ortaya çıkmış olan Instagram uygulaması, görsel ve metin tabanlı bilgi verme potansiyeli ile tasarım süreçlerine katkı sağlayan bir kaynak haline gelmiş, araştırmacılar tarafından tasarım eğitimindeki pedagojik bir araç olarak incelenmeye başlanmıştır. Tasarım eğitiminin geleceğine dair bir öngöründe bulunmayı amaçlayan bu çalışma ise, lisans öğrencilerinin tasarım süreçlerinin bir parçası haline gelmiş Instagram uygulamasını kullanma pratiklerini ve motivasyonlarını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu nedenle, yedi farklı üniversitenin Endüstri Ürünleri Tasarımı/Endüstriyel Tasarım Bölümlerinde [1] eğitim gören 63 lisans öğrencisinin katılımı ile ampirik bir çalışma yürütülmüştür. Kalitatif açıdan zengin veri sağlamış olan çalışmanın bulguları analiz edildiğinde, öğrencilerin bu platformu araştırma yapmak için kullandıkları ve güncel bir “tasarım arşivi” olarak gördükleri bulunmuştur. Öğrencilerin, bazen karşlarına çıkan “görsellere maruz kalarak”, dolaylı bir şekilde tasarım süreçlerinin etkilendiği bazen de proje süreçlerinin başında fikir edinmek için bu platformdan yararlandıkları, proje/ürün ve çizim/eskiz örnekleri ile ilgilendikleri ve bunları kaydettikleri ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin, bu platformda tasarım süreçlerine/projelerine ait görselleri de paylaştıkları, yapılan bu paylaşımlarda kendilerini “iyi bir şekilde sergileme” kaygısı içinde oldukları anlaşılmıştır. Katılımcılar, “iyi bir model/çizim” yaptıklarında “başkalarını haberdar etme çabası” içinde olduklarını, böylece “zamansız kritik” alabiliyor olduklarını belirtmişlerdir. Sonuç olarak, Instagram uygulaması öğrencilerin tasarım süreçlerini besleyen ve tamamlayan bir araştırma ve sergileme aracı olarak kullanılmaktadır. Günümüzde tasarım sürecinin bir parçası haline gelmiş bu mecra, tasarım eğitiminin geleceğine dair sıkıştırılmış bir versiyonunu resmetmektedir.

Anahtar Kelimeler: Tasarım eğitimi; tasarım süreci; sosyal medya; Instagram.

GİRİŞ

Eski medya teknolojilerinin (Web 1.0) sanal ortamdaki tek taraflı (Goodchild, 2007) ve sınırlı (Güler, 2015) bilgi sağlama tutumu, yeni teknolojiler sayesinde değişime uğramıştır. Yeni medya teknolojileri (Web 2.0), görsel olarak çekici,

yüksek etkileşimli zengin uygulamalar oluşturmak için gelişmiş araçlar kullanılmaktadır (Gibson, 2007). Bu açık kaynak araçları sayesinde, bilgiyi birlikte üretme ve etkileşimde olma pratiklerine imkân sağlanmıştır (Abel, 2015). Böylece, sanal platformların kullanım pratikleri de değişime uğramış, “pasif dinleyiciler” olarak görülen kullanıcılar, “aktif oyuncular” haline gelmiştir (Özata, 2013, s. iv).

Sosyal medya platformları da bu yeni medya teknolojilerinin (Web 2.0) bir uzantısıdır ve kullanıcılara içerik üretme, paylaşımında bulunma ve iletişim ağı oluşturma imkânı sunmaktadır (Güler, 2015; Özata, 2013). Sosyal medya teknolojileri, katılım ve etkileşim sağlayan olanakları sayesinde kısa süre içerisinde gündelik yaşamın bir parçası haline gelmiştir. Bu teknolojiler, gündelik kullanımlarının yanı sıra, eğitim alanında da yeni kullanım alanları oluşturmuş, sundukları uygulamalar ile yeni iletişim kurma pratiklerine imkân vermiş, öğretme ve öğrenmeyi şekillendiren sosyal medya odaklı bir kültürün oluşmasına yol açmışlardır (Mao, 2014).

Sosyal medya platformlarının, eğitim için benimsenen temel teknolojilerden olmamasına rağmen (Mao, 2014), üniversite öğrencilerinin öğrenim süreçlerini desteklemek amacıyla bu yeni medya teknolojilerini kullanma pratiklerinin yapıcı sonuçlar doğurduğu (Roblyer vd., 2010), interaktif uygulamalar aracılığıyla akran etkileşimi ve akademik başarıya karşı daha olumlu tutumlar gösterdiği bulgulanmıştır (Yang ve Chang, 2011). Ayrıca, sosyal medya platformları, yeni bir pedagojik yaklaşım olarak kişisel öğrenme ortamları oluşturma ve öz düzenlemeli öğrenmeyi teşvik etme potansiyeline sahiptir (Dabbagh ve Kitsantas, 2011). Bu nedenle, sosyal medya, birçok araştırmacı ve akademisyen tarafından etkili bir eğitim aracı olarak görülmekte, sağladıkları ampirik bulgular sayesinde, özellikle yetişkin öğrenme süreçlerine entegre edilmeye çalışılmaktadır (Alsaadat, 2018; Tess, 2013).

Bu nedenle, sosyal medyanın eğitim alanında kullanımı ve bu alana entegre edilmesi, özellikle yüksek öğrenim seviyesinde daha görünür hale gelmektedir. Çünkü öğretmenler, öğretim yöntemlerini geliştirmek ve iyileştirmek, aynı zamanda öğrenciler için aktif öğrenmeyi teşvik etmek için yeni medya teknolojilerinin eğitim sistemine ve öğrenim süreçlerine dahil edilmesini önemsemektedirler (Tess, 2013).

Sosyal medya platformlarının ve kullanım pratiklerinin, güçlü medya işlevleri ve sosyal etkileşimi mümkün kılmaları sayesinde (Chai ve Fan, 2017), tasarım eğitimi bağlamında da çeşitli amaçlarla kullanıldığı ve incelendiği gözlemlenmektedir.

TASARIM EĞİTİMİNDE SOSYAL MEDYA ETKİSİ

Temel olarak tasarım stüdyosu dersi çevresinde şekillenen tasarım eğitimi (Attoe ve Mugerauer, 1991), sadece ham bilginin aktarımı ile değil, tasarım sürecinin deneyimlenmesi üzerinden kurgulanır (Brusasco vd., 2000). Uygulamaya dayalı

öğretim yaklaşımları ve öğrenme tekniklerine dayanan tasarım eğitimi, özneliği ve öğrencinin öz-düzenlemesini bilgi oluşturma sürecine dahil etmektedir (Schön, 1987). Tasarım öğrencisi görerek, deneyimleyerek ve hatta taklit ederek tasarım sürecinde kendi yaklaşımını geliştirmektedir (Tovey, 2015).

Stüdyo ortamında öğrenme, öğrencinin bu ortamda daimî veya geçici olarak var olan diğer aktörler ile karşılaşmaları sırasında gerçekleşir. Öğrenciler, bu karşılaşmalarda stüdyo yürütücülerinden, akranlarından ve fakülte dışından destek veren katılımcılardan çalışmalarına dair kritikler alırlar. Tasarım eğitiminin temelinde yer alan jüriler ve kritikler, öğrencinin tasarım yaklaşımını geliştirmesinde önemli bir rol oynar (Oh vd., 2013).

Geleneksel stüdyo eğitimi ve kullanılan pedagojik araçlar, gelişen teknoloji ve artan sosyal medya kullanımı sebebiyle çevrimiçi ortamlarla ilişkilendirilmektedir. Fleischmann (2013; 2018), günümüzde hızla yaşanan teknolojik gelişmelerin ve artan sosyal medya kullanımının geleneksel tasarım eğitimi yaklaşımını birçok açıdan değiştirmeye zorladığını ve tasarım eğitiminin bu hıza adapte olmakta güçlük yaşadığını ifade etmiştir. Fakat yine de günümüzde sosyal medya, stüdyo ortamının dijital bağlama taşınmasında ve yeni deneyimlerin kazandırılmasında bir araç görevi görmektedir.

Chai ve Fan (2017) çalışmalarında sosyal medya kullanım pratikleri ve tasarım eğitiminde yaratıcı ifade yöntemlerinin ilişkisini analiz etmiş, sosyal medya uygulamalarının yaratıcılığı pozitif bir şekilde etkilediğini, dünyayı anlamak ve ilham vermek için önemli bir imkân sunduğunu söylemişlerdir. Aynı şekilde Güler (2015), grafik tasarım öğrencileri ile yaptığı çalışmada tasarım stüdyosunda sosyal medya tabanlı bir etkileşim platformu kullanmanın öğrenci performansını olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Bu olumlu etkinin en önemli sebepleri olarak “iletişim kolaylığı”, “sınırsız sergileme imkânı”, “arşivleme ve geriye dönük takip imkânlarını” söylemektedir. Benzer bir şekilde Hough (2016), çevrimiçi sosyal iletişim ağlarının tasarım stüdyosu eğitimine paralel olarak kullanılma pratiklerini incelemiş, bu platformların aktörler arası etkileşimi ve iletişimi destekleyici bir rolü olduğunu ortaya koymuştur. Bu çevrimiçi platformların, zamana bağlı olmadan kullanılabilmesi, tasarım stüdyosu pedagojisinin temeli olan kritik alma-verme süreçlerinin devamlılığını sağlayabilmesi, fiziksel stüdyodaki sosyal dinamikleri gerçekleştirebilmesi ve geçmişe dönük kayıt tutabilmesi sebebiyle tasarım eğitiminde ve öğrenim süreçlerinde kullanılacak araçlar olduğu söylenmiştir.

Ayrıca, sosyal medya uygulamaları sanal dünya ve gerçeklik arasındaki sınırları kaldıran bir potansiyele sahip olmaları (Chai ve Fan, 2017) ve bu şekilde alternatif öğrenim alanlarını mümkün kılmaları (Gürdağ vd., 2018), öğrencilerin zaman ve mekan kısıtlarına bağlı kalmadan yeni iletişim ve etkileşim ortamlarına ulaşımını sağlıyor olmaları (Cochrane ve Bateman, 2010), kişisel bilgi sisteminin ve

yaratıcılığın geliştirilmesinde rol almaları (Chai ve Fan, 2017) sebebiyle tasarım eğitime ve öğrenim süreçlerine entegre edilmeye çalışılmaktadır.

Sosyal Medya Platformlarının Tasarım Öğrenimi Süreçlerinde Kullanımı

Günümüz popüler sosyal medya platformlarının, yükseköğretimdeki ve özellikle tasarım eğitimindeki kullanım alanları birbirinden farklı olabilmektedir.

Örneğin, Facebook ve Twitter uygulamaları, kullanıcılarına metin tabanlı etkileşimde bulunma imkânı sunmaktadır. Bu uygulamaların bir iletişim platformu oluşturma, öğrenci katılımını ve enformel öğrenmeyi destekleme potansiyelleri sayesinde, öğrenme aktivitesi fiziksel ortamının dışında da gerçekleşebilmektedir. Bu uygulamaların fiziksel tasarım stüdyosuna uygun bir alternatif olduğunu öne süren yazınların ve incelemelerin yanı sıra, bazı çalışmalar öğrencilerin Facebook’u ve Twitter’ı stüdyo uygulamalarının bir tamamlayıcısı olarak kullandıklarını göstermektedir (Souleles, 2012).

Bir diğer sosyal medya platformu olan Pinterest uygulaması, kolaj veya kayıt defteri oluşturmak için kullanılabilen dijital bir öğretim ara yüzü olarak görülmektedir (Pearce ve Learmonth, 2013). Bu nedenle, tasarım öğrencilerinin Pinterest uygulamasını mesleki açıdan ilgili araştırma projelerine ulaşmak için kullandıkları belirtilmiştir (Filgo ve Martinsen, 2017).

Multimedya elemanları ile öğrenme süreçlerinin etkili sonuçlar doğurması sebebiyle (Zahn vd., 2010), bir video ve görsel materyal paylaşım platformu olan Youtube uygulaması da farklı eğitim alanlarına dahil edilmiş ve bu alanlardaki etkileri incelenmiştir. Bu bağlamda, sanat ile ilgili alanlarda öğretim aracı olarak kullanılma potansiyeline sahip olduğu anlaşılmıştır (DeWitt vd., 2013).

Öğrencilerin sosyal medya kullanım tercihlerini ve bu platformları yükseköğrenime dahil etme konusundaki görüşlerini inceleyen araştırmacılar, Instagram uygulamasının Facebook, Twitter ve YouTube’dan daha yüksek bir orana sahip olduğunu belirtmektedirler (Al-Bahrani vd., 2015). Araştırmacılar, Facebook ve Twitter uygulamalarının eğitim literatüründe yüksek popülariteye sahip olduğunu söylemekte, fakat Instagram gibi sosyal medya kullanıcıları tarafından hızla yükseleşmiş diğer platformların da bu bağlamda araştırılması gerektiğini vurgulamaktadırlar (Martin vd., 2018).

Görüldüğü üzere, sosyal medya teknolojileri, eğitimciler için öğrenme alanlarını genişletebilecekleri imkânlar sağlamaktadır (Abel, 2015). Öğrenciler ise yeni medya araçları sayesinde yaratıcılıklarını geliştirme, uyarlama yaparak ve paylaşımında bulunarak kolektif bilgi oluşturma konularında yetki sahibi olabilmektedirler (Seo, 2013). Sonuç olarak, görsel temsiller içeren sosyal medya uygulamalarının tasarım eğitiminde gerek öğrenciler gerekse yürütücüler tarafından sıklıkla kullanılması ve kullanımının teşvik edilmesi, bu platformlara yeni roller atfedilmesinin önünü açmıştır. Bu platformların kullanım pratikleri tasarım eğitiminin bazı pedagojik elemanlarına da karşılık gelebilmektedir. Bu nedenle, sosyal

medya teknolojilerinin ve uygulamalarının tasarım eğitimine olan etkisinin derinlemesine incelenmesi gerekmektedir.

Instagram Uygulamasının Kullanım Pratikleri

Bir paylaşım platformu olarak ortaya çıkmış olan Instagram uygulaması, görsel ve metin tabanlı bilgi sağlama potansiyeli sayesinde tasarım süreçlerine katkı sağlayan bir kaynak haline gelmiştir. Hatta günümüzde, araştırmacılar tarafından tasarım eğitimindeki pedagojik bir araç olarak incelenmeye başlanmıştır.

Bu uygulama, tasarım öğrencileri için ilham alabildikleri, güncel yaklaşımları takip edebildikleri ve kendi süreçlerini paylaşabilecekleri, tasarım becerilerini geliştirebilecekleri içeriklere erişim sağlayan, örnek projelere, ürünlere ve hatta tasarım yarışmalarının duyurularına ulaşabilecekleri bir bilgi edinme mecrasına dönüşmüştür. Bu nedenle, Instagram uygulamasının kullanım pratiklerinin günümüz tasarım eğitimine ve geleceğine yönelik yansımaları, bu çalışmanın konusu haline gelmiştir.

ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Bu çalışma, tasarım eğitiminin geleceğine dair bir öngöründe bulunmayı amaçlamakta ve Endüstri Ürünleri Tasarımı/Endüstriyel Tasarım Bölümlerinde eğitim gören lisans öğrencilerinin Instagram uygulamasını, kullanım pratiklerini ve motivasyonlarını tasarım stüdyosu eğitimine özgü süreçler üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır.

Bu nedenle çevrimiçi bir anket çalışması hazırlanmıştır. Çalışma, katılımcıların eğitim gördükleri kurum, bölüm ve sınıf gibi demografik bilgileri almayı hedefleyen soruların yanı sıra Instagram uygulamasını kullanım pratiklerinin tasarım süreçlerine/projelerine olan etkisine dair bilgi toplamayı amaçlayan açık uçlu ve çoktan seçmeli sorular içermektedir. Açık uçlu sorulara verilen cevaplar temalar oluşturacak şekilde gruplandırılmış, çoktan seçmeli sorulara verilen cevaplar ile karşılaştırılarak analiz edilmiştir.

Anket çalışması, amaçlı örneklem yöntemi kullanılarak spesifik bir gruba, Endüstri Ürünleri Tasarımı/Endüstriyel Tasarım bölümlerinin lisans programlarında eğitim gören öğrencilere ulaştırılmıştır. Çalışma, Türkiye'deki yedi farklı üniversitede eğitim gören 63 öğrencinin katılımıyla tamamlanmıştır. Katılımcılardan bir tanesi birinci sınıfta eğitim gördüğünü belirtirken, 26'sı ikinci sınıfta, 18'i üçüncü sınıfta ve 17'si de dördüncü sınıfta eğitim gördüklerini belirtmişlerdir (Tablo 1).

Bulgular

Katılımcılar, öncelikle Instagram uygulamasını kullanım durumlarını değerlendirmiştir. Yirmi altı katılımcı uygulamayı *çok sık* kullandıklarını belirtirken, 24 katılımcı *sık* kullandığını belirtmiştir. Yalnızca üç katılımcı Instagram uygulamasını *sık kullanmadıklarını* ifade etmişlerdir.

Tablo 1. Çevrimiçi anket çalışmasına dahil olan katılımcı profili

Eğitim Kurumu	Katılımcı Profili	
Üniversite A	2. Sınıf	11
	3. Sınıf	9
	4. Sınıf	11
Üniversite B	1. Sınıf	1
	2. Sınıf	13
Üniversite C	3. Sınıf	4
	4. Sınıf	1
Üniversite D	2. Sınıf	1
	3. Sınıf	1
	4. Sınıf	2
Üniversite E	3. Sınıf	2
	4. Sınıf	2
Üniversite F	2. Sınıf	1
	3. Sınıf	1
Üniversite G	3. Sınıf	1
<i>belirtilmemiş</i>	2. Sınıf	1
	4. Sınıf	1

Katılımcılardan, Instagram uygulamasının tasarım süreçlerine olan etkisini değerlendirmeleri istenmiş; bir öğrenci, bu uygulamayı kullanım sıklığının çok az olduğunu, bu nedenle de uygulamanın tasarım süreçleri/projeleri üzerinde bir etkisi olmadığını düşündüğünü belirtmiştir. Beş katılımcı, Instagram uygulamasını kullanım sıklığının yüksek olduğunu ama bu platformun tasarım süreçlerine etki etmediğine inandıklarını belirtmişlerdir. Diğer katılımcılar ise, Instagram uygulamasının tasarım süreçleri için faydalı olduğunu belirtmiştir.

Bazı katılımcılar, tasarım süreçlerinde fikir edinmek ve bilgi almak için bu uygulamaya başvurduklarını söylemiş, bazıları ise dolaylı bir etkisi olduğunu, günlük kullanım esnasında karşılıklarına çıkan “görsellere maruz kaldıkları” için tasarım süreçlerinin etkilendiğini belirtmişlerdir

“Farklı fikirlere ve tasarımlara kolayca erişmemi sağlıyor.” (Katılımcı 09, Üniversite B, 2. Sınıf)

“Bir şey yapmak istediğim zaman girip bakmasam da günlük hayatımda sürekli bu tarz görsellere maruz kalmanın beni geliştirdiğini düşünüyorum.” (Katılımcı 19, Üniversite B, 2. Sınıf)

“Tasarım sürecinden ziyade, günlük Instagram kullanımım sırasında dikkatimi çeken paylaşımları (*post*) Instagram’ın kaydet özelliğini kullanarak [*tasarım*] (*design*) klasö-

rüne kaydediyorum. Tasarım sürecimde bazen kaydettiğim gönderilere bakarak ilham alıyorum.” (Katılımcı 48, Üniversite E, 4. Sınıf)

Katılımcılar arasından 60 kişi Instagram uygulamasında tasarım projeleri/pratikleri ile ilgili paylaşım yapan hesapları takip ettiklerini ifade etmiştir. Elli beş öğrenci *ilham almak* için bu hesapları takip ettiğini ifade ederken, 44 öğrenci *bilgi edinmek*, 38 öğrenci *fikir geliştirmek*, 33 öğrenci *tasarım becerilerini geliştirmek*, 25 öğrenci ise *araştırma yapmak* için ilgili hesapları takip ettiklerini belirtmişlerdir:

“...fikir edinme, bilgi toplama ve en önemlisi farklı insanların tasarım süreçlerini gözlemlememde oldukça yardımcı bir platform.” (Katılımcı 06, Üniversite A, 2. Sınıf)

“Fikir edinmemde yardımcı oluyor, bakarken aklıma yeni bir tasarım fikri gelebiliyor veya kullanılan materyalle başka neler yapılabilir diye düşünmemi sağlıyor.” (Katılımcı 28, Üniversite A, 3. Sınıf)

“Araştırma fazında ilham alıyorum... Daha çok rengarenk ortam görüntüleri (*render*), sanatsal çalışmalar, soyut çizimler, farklı materyal denemeleri vs. gördükçe aklımda ürün fikirleri oluşmaya başlıyor.” (Katılımcı 41, Üniversite A, 4. Sınıf)

Katılımcılar takip ettikleri bu hesaplarda hangi paylaşımları beğendikleri veya kaydettikleri ile ilgili de bilgi vermişlerdir. Kırk sekiz öğrenci hem *proje ve ürün örneklerini* hem de *konsept fikirler* ile ilgili paylaşımları, 43 öğrenci *çizim/eskiz çalışmalarını*, 20 öğrenci hem *model/maket çalışmalarını* hem de *dijital tasarım araçları ile ilgili bilgileri*, 17 öğrenci ise *pafta örneklerini* beğendiklerini/kaydettiklerini ifade etmişlerdir:

“Pafta ve skeç örneklerini görebiliyor, tasarımlarımı kâğıda nasıl aktarabileceğim hakkında fikir sahibi oluyorum.” (Katılımcı 09, Üniversite B, 2. Sınıf)

“...yapmakta olduğum ya da yapabileceğimi düşündüğüm projeleri kaydediyorum. Grafik tasarım, pafta düzenleri benim için en ilgi çeken kısmı. Tüm ülkelerden tasarım öğrencilerinin proje paylaşımlarını düzenleyen hesapları da takip ediyorum ve fikir sürecinde yardımcı oluyor.” (Katılımcı 46, Üniversite A, 4. Sınıf)

Ayrıca, 16 öğrenci Instagram uygulaması üzerinden *yarışma duyurularına*, 15 öğrenci *üretim yöntemleri* ile ilgili paylaşımlara ulaşabildiklerini, üç öğrenci ise *tasarım tarihi* hakkında bilgi edindiklerini belirtmiştir:

“Gündemden haberdar olmak, dünyanın çeşitli yerlerindeki sistemleri ve tasarım üretim şekillerini öğrenmek...” (Katılımcı 43, Üniversite A, 3. Sınıf)

Katılımcılar, Instagram uygulamasında tasarım sürecine dair paylaşımlarda bulunup bulunmadıklarını, hangi aşamalarda paylaşımda bulduklarını ve nasıl motive olduklarını da ifade etmişlerdir. Yirmi yedi öğrenci *model yapma süreci* ile ilgili, 18 öğrenci *çizim yapma süreci* ile ilgili, 17 öğrenci ise *grup çalışması süreçlerinde* paylaşımda bulduklarını belirtmiştir:

“Grup çalışmaları eğlenceli geçiyor bu yüzden grupça toplandığımız zaman paylaşım yapıyorum.” (Katılımcı 20, Üniversite B, 2. Sınıf)

“Model yaparken istediğim gibi olmayıp sorun çıktığı zaman veya yaptığım modelin denenme sürecini paylaşıyorum. Aynı zamanda grup çalışması yaparken çoğu zaman eğlenceli ve komik anlar yaşıyor. Normalden farklı ve her yerde görülmeyecek şeyler oldukları için paylaşıyorum.” (Katılımcı 11, Üniversite B, 2. Sınıf)

On iki öğrenci *fikir/konsept gelişme sürecinde*, beş öğrenci *araştırma sürecinde*, üç öğrenci ise *son aşamada* paylaşımda bulduklarını ifade etmiştir:

“Çıkan üründen memnunsam bunu da yaptım diye paylaşım (*post*) atıyorum.” (Katılımcı 12, Üniversite B, 2. Sınıf)

Katılımcıların, tasarım süreçlerine dair genellikle memnun kaldıkları süreç ve sonuç ile ilgili paylaşımda buldukları, paylaşımlarında kendilerini “iyi bir şekilde sergileme” kaygısı içinde oldukları anlaşılmıştır:

“Yapılan üründen/çizimden memnunsam bunu yakın çevremle paylaşmak hoşuma gider.” (Katılımcı 29, Üniversite A, 3. Sınıf)

“Yapabildiklerimden insanları haberdar etme çabası...” (Katılımcı 12, Üniversite B, 2. Sınıf)

“Sürece dair fikir vermek, vardığım sonuçtan memnunsam diğerlerine bu sonucu göstermek...” (Katılımcı 09, Üniversite B, 2. Sınıf)

“İyi çizim yapmak, tebrik almak, başkalarına ilham olmak...” (Katılımcı 63, Üniversite F, 3. Sınıf)

Katılımcıların paylaşımda bulunmalarının bir diğer motivasyonu ise, paylaşımlarına aldıkları geri dönüşler sayesinde “zamansız kritik” alabiliyor olmalarıdır:

“Paylaşımlara yapılan geri dönüşler, insanların tasarım hakkındaki fikirlerimi değerlendirmeme izin veriyor.” (Katılımcı 17, Üniversite B, 2. Sınıf)

“Diğer okullarda endüstri ürünleri okuyan arkadaşlarımla paylaşımlarımı görmesini ve onların fikrini alarak bunun üzerinden sohbet etmeyi geliştirici buluyorum.” (Katılımcı 18, Üniversite B, 2. Sınıf)

Katılımcıların, Instagram uygulamasını bir “arşiv” olarak gördükleri, kendi süreçlerini bu platform üzerinde kaydederek, takip ettikleri anlaşılmıştır:

“Kendi metotlarımı paylaşmak ve Instagram’ın arşivleme özelliğini kullanmak...” (Katılımcı 33, Üniversite A, 3. Sınıf)

“Ayrı bir hesapta kendime arşiv tutuyorum sayılır; sadece tasarım süreci paylaşıp gelişimimi görebiliyorum.” (Katılımcı 16, Üniversite B, 2. Sınıf)

Katılımcılar arasındaki 27 öğrenci ise Instagram uygulamasında tasarım süreçlerine/projelerine dair bir paylaşımda bulunmadıklarını belirtmişlerdir. Bu hususta, bazı öğrencilerin mensup oldukları sınıf göz önüne alındığında, fikri mülkiyet haklarını korumaya çalıştıkları ve bu konular ile ilgili çekinceleri olduğu anlaşılmıştır:

“Benzer konu üzerine çalışanlar tarafından sürecim alınabilir. Paylaşma ihtiyacı duymuyorum...tasarımlarımın 3. kişiler tarafından alınmasını istemiyorum.” (Katılımcı 40, Üniversite A, 4. Sınıf)

“Bir projenin korunmasının alınmadan paylaşılmasını, projenin çalınma olasılığına açık olmasından dolayı doğru bulmuyorum.” (Katılımcı 58, Üniversite D, 4. Sınıf)

Öğrencilerin Instagram uygulamasında tasarım süreçlerine/projelerine dair paylaşım yapmama nedenlerinden bir diğeri ise; kendilerini yeterli ve yetkin görmüyor olmalarından kaynaklanmaktadır:

“Paylaşım yapacak yetkinlikte hissetmiyorum.” (Katılımcı 15, Üniversite B, 2. Sınıf)

“Henüz güzel bir şeyler yaptığımı düşünmediğim için gerek duymuyorum.” (Katılımcı 54, belirtmemiş, 4. Sınıf)

“Paylaşacak kadar yeterli olduğunu düşünmüyorum.” (Katılımcı 56, Üniversite D, 4. Sınıf)

BULGULARIN TARTIŞILMASI

Özellikle açık uçlu sorulardan edinilen bulgular, Instagram uygulamasının sağladığı imkânların tasarım stüdyosuna özgü bazı pedagojik süreçlere bir araç olarak entegre olduğunu göstermiştir. Bu çalışma kapsamında yapılan incelemede, öğrencilerin Instagram uygulamasından *araştırma*, *fikir geliştirme* ve *sunum* aşamalarında faydalandığı ortaya çıkmıştır.

Araştırma Arşivi Oluşturma

Çalışmanın bulguları incelendiğinde, öğrencilerin Instagram uygulamasında tasarım projeleri ve pratikleri hakkında paylaşım yapan hesapları takip ettiği ortaya çıkmıştır. Bu hesapların takip edilmesinin başlıca motivasyonları arasında; ilham almak, bilgi edinmek, fikir ve konsept geliştirmek, tasarım becerilerini geliştirmek ve araştırma yapmak gelmektedir. Öğrencilerin bu motivasyonları göz önüne alındığında, Instagram uygulamasını kendi tasarım stüdyosu süreçlerindeki *araştırma* yapma aşamalarında kullanabildikleri ortaya çıkmıştır. Açık uçlu sorulara verilen cevaplarda Instagram uygulamasının araştırma amaçlı kullanımına dair ifadeler sıklıkla yer almaktadır. Örneğin, birden fazla katılımcı Instagram’ı malzeme araştırması yapmak için kullandıklarını belirtmiştir. Bazı katılımcılar ise, benzer konularda daha önceden çalışılmış ürünleri incelemek için bu platformdan faydalandıklarını ifade etmişlerdir. Bu katılımcıların Instagram uygulamasını bir nevi market araştırması yapmak için kullandıklarını söylemek mümkün olabilir.

Instagram uygulamasının araştırma aşaması ile ilgili olan bir diğer özelliği ise arşivleme imkânı sağlıyor oluşudur. Birçok katılımcı Instagram’da geçirdikleri vakit süresince projeleri ile ilgili olduğunu düşündükleri paylaşımları, uygulamanın sağlamış olduğu klasörleme özelliğinden faydalanarak kaydettiklerini ve bu kayıtları daha sonraki tasarım süreçlerinde de kullandıklarını söylemişlerdir. Bu şekilde Instagram uygulaması, öğrencilere geri dönüp bakabilecekleri bir *araştırma arşivi* sunmaktadır.

Etkileşim İçinde Fikir Geliştirme

Katılımcıların, tasarım projeleri ve pratikleri ile ilgili paylaşım yapan hesapları takip etmelerindeki bir başka motivasyon, tasarım eğitimi sürecindeki bir diğer basamak olan *fikir geliştirme* aşaması ile ilişkilendirilebilir. Katılımcılar, Instagram'ı çeşitli tasarım projeleri ve süreçlerine ulaşmalarını kolaylaştırıcı bir platform olarak gördüklerini ve olabildiğince çok proje inceleyerek kendi projeleri için “ilham alabildiklerini” belirtmişlerdir. Katılımcılardan (11) biri özellikle bu aşamada yaşadığı “tikanıklarda” Instagram'ın kendisine bir başka görsel tabanlı paylaşım platformu olan Pinterest'ten daha çok yardımcı olduğunu ifade etmiştir. Bir diğer katılımcı (28) ise Instagram'ın “yeni bir tasarım fikri” oluşturma sürecinde kendisine fayda sağladığını belirtmiştir.

Öğrencilerin kendi süreçlerine dair paylaşımda bulunma motivasyonlarına bakıldığında ise, Instagram uygulamasının görsel paylaşımda bulunabilme özelliğinin yanı sıra, yorum yapma ve mesajlaşma gibi metin tabanlı özelliklerinin de etkili olduğu görülmüştür. Verilen cevaplar ışığında, fikir geliştirme aşamasının önemli bir kısmını oluşturan ve aslında tasarım stüdyosunun pedagojik bir bileşeni olan *kritik alma* süreçlerinin Instagram uygulaması üzerinden de gerçekleştirilebildiği anlaşılmıştır. Katılımcılardan (31) birinin deyişiyle “zamansız kritik” alabilmek, birçok katılımcının tasarım süreçlerine dair paylaşımda bulunma nedenlerinin başında gelmektedir.

Öğrenciler, farklı üniversitelerde eğitim gören meslektaşlarından veya aynı proje foyu üzerinde çalıştıkları sınıf arkadaşlarından kritik almanın gelişimlerini olumlu etkilediğini söylemişlerdir. Böylece, akran kritiğinin tasarım sürecinde önemli bir yeri olduğu da anlaşılmıştır.

Görsel Vitrin Oluşturma

Tasarım eğitimi sürecinde sunumlar ve jüriler çokça tekrarlanan süreçlerdir. Katılımcıların tasarım süreçlerine dair paylaşımlarda bulunma nedenlerine bakıldığında, verilen cevapların bir diğer tasarım stüdyo süreci olan *sunum* aşaması ile bağlantılı olduğu görülmüştür.

Veriler incelendiğinde, katılımcıların tasarım süreçleri ile ilgili paylaşım yaparken görsel olarak “beğendikleri” ve “iyi” buldukları veya “kendilerini mutlu eden” çıktılarını paylaştıkları anlaşılmıştır. Kendilerini yeterli görmeyen katılımcılar ise herhangi bir paylaşım yapmamaktadırlar. Bir katılımcının (33) belirttiği gibi Instagram aslında “herkesin içerik üretici olduğu bir bağlam” haline gelmiştir. Dolayısıyla bu platform, tasarımcının kendini ve işlerini sunduğu bir *vitrin* görevi de görmekte ve aslında kendi tasarımcı kimliğini oluşturduğu bir alan haline gelmektedir.

SONUÇ

Kalitatif açıdan zengin veri sağlamış olan çalışmanın sonuçları analiz edildiğinde, Instagram uygulamasının geleneksel tasarım stüdyosu sürecini kompanse eden, tamamlayan bir rol üstlendiği gözlemlenmiştir. Araştırma bulgularına göre, öğrencilerin bu platformu kullanım pratikleri tasarım sürecindeki *araştırma*, *fikir geliştirme* ve *sunum* süreçleri ile doğrudan ilişkilidir.

Fotoğraf ve video gibi görsel içerikler paylaşmayı ve bu materyallere ulaşmayı mümkün kılan Instagram uygulamasının, özellikle araştırma aşamasında öğrenciler tarafından malzeme çeşitleri, üretim yöntemleri veya üretilmiş ürünleri araştırmak ve arşivlemek için kullanıldığı anlaşılmıştır. Aynı şekilde öğrencilerin, bazen karşılırlarına çıkan “görsellere maruz kalarak”, dolaylı bir şekilde fikir geliştirme süreçlerinin etkilendiği, bazen de süreçlerinin başında ilham almak ya da kritik almak için doğrudan bu platformdan yararlandıkları, proje/ürün ve çizim/eskiz örnekleri ile ilgilendikleri ve bunları kaydettikleri ortaya çıkmıştır. Son olarak, öğrencilerin, bu platformda tasarım süreçlerine/projelerine ait görselleri de paylaştıkları ve bu paylaşımlarında kendilerini “iyi bir şekilde sergileme” kaygısı olduğu anlaşılmıştır. Katılımcıların “iyi bir model/çizim” yaptıklarında “başkalarını haberdar etme çabası” içinde olması, sunum yapma süreci ile yakından ilişkilendirilmiştir.

Sonuç olarak, Instagram uygulamasının tasarım eğitimi ve öğrenim süreçlerine tamamlayıcı bir araç olarak entegre edildiği anlaşılmıştır. Öğrenciler bu uygulamayı tasarım süreçlerini besleyen bir araştırma ve sergileme aracı olarak kullanmaktadırlar. Tasarım sürecinin bir parçası haline gelmiş bu mecra, tasarım eğitiminin ve öğrenim süreçlerinin geleceğe dair sıkıştırılmış bir versiyonunu resmetmektedir. Bir başka deyişle, Instagram uygulaması stüdyoda sıralı bir şekilde gerçekleşen proje aşamalarının, farklı katmanlarda ve aynı anda yaşanmasına olanak sağlamaktadır. Sosyal medya uygulamalarının bu potansiyelinin, tasarım sürecinde yeni bir proje geliştirme platformu sağlayabileceği, bu nedenle de tasarım eğitimi ve öğreniminin geleceğini şekillendireceği düşünülmektedir.

ÖNERİLER

Çalışma bulgularına göre, bazı öğrencilerin Instagram uygulamasında çizimlerini, modellerini ve süreçlerini aktif olarak paylaşarak kendilerine daha profesyonel bir kimlik oluşturmaya çalıştıkları anlaşılmıştır. İleriki çalışmalarda bu öğrenciler ile derinlemesine görüşülerek, uygulamanın sunduğu imkânlar ve kullanım pratikleri hakkında daha detaylı bilgiler edinilebilir.

Ayrıca, tasarım eğitiminin ve sürecinin bir parçası haline gelmiş olan Instagram uygulaması, sadece öğrencilerin değil, tasarım öğretmenlerinin ve profesyonel tasarımcıların da çeşitli süreçlerde faydalanabileceği bir araç olma esnekliğine sahiptir. Bu nedenle, bu uygulamanın kullanım pratikleri profesyonel ve akademik bağlamda da incelenebilir.

NOTLAR

[1] Türkiye'deki Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümlerinin adı 11.03.2020 tarihli YÖK Yürütme Kurulu Toplantısında alınan kararla Endüstriyel Tasarım olarak değiştirilmiştir.

KAYNAKÇA

Abel, T. D. (2015). Design Education: Teaching Design Science By Incorporating Eye-tracking Data Into Undergraduate Visual Communication Design Studios.

Al-Bahrani, A., Patel, D. ve Sheridan, B. (2015). Engaging Students Using Social Media: The Students' Perspective. *International Review of Economics Education*, 19, 36-50.

Alsaadat, K. (2018). The Impact of Social Media Technologies on Adult Learning. *International Journal of Electrical and Computer Engineering (IJECE)*, 8(5), 3747-3755.

Attoe, W. ve Mugerauer, R. (1991). Excellent Studio Teaching in Architecture. *Studies in Higher Education*, 16(1), 41-50.

Brusasco, P. L., Caneparo, L., Carrara, G., Fioravanti, A., Novembri, G. ve Zorgno, A. M. (2000). Computer Supported Design Studio. *Automation in Construction*, 9, 393-408.

Chai, J. ve Fan, K. (2017). Constructing Creativity: Social Media and Creative Expression in Design Education. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(1), 33-43.

Cochrane, T. ve Bateman, R. (2010). Smartphones Give You Wings: Pedagogical Affordances of Mobile Web 2.0. *Australasian Journal of Educational Technology*, 26(1), 1-14.

Dabbagh, N. ve Kitsantas, A. (2011). Personal Learning Environments, Social Media, and Self-regulated Learning: A Natural Formula for Connecting Formal and Informal Learning. *Internet and Higher Education*, 15, 3-8.

DeWitt, D., Alias, N., Siraj, S., Yaakub, M. Y., Ayob, J. ve Ishak, R. (2013). The Potential of Youtube for Teaching and Learning in the Performing Arts. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 1118-1126.

Filgo, E. H. ve Martinsen, M. (2017). ReframingPpinterest: Information Literacy for Interior Design Sstudents. *Internet Reference Services Quarterly*, 22(2-3), 107-121.

Fleischmann, K. (2013). Big Bang Technology: What's Next in Design Education, Radical Innovation or Incremental Change?. *Journal of Learning Design*, 6(3), 1-17.

Fleischmann, K. (2018). Hype or Help? Technology-Enhanced Learning in the Design Classroom: an Experiment in Online Design Collaboration. *International Journal of Arts & Sciences*, 11(1), 331-341.

Gibson, B. (2007). Enabling an Accessible Web 2.0. *16th International World Wide Web Conference*. May 07-08, 2007, Banff, Canada.

Goodchild, M. F. (2007). Citizens as Voluntary Sensors: Spatial Data Infrastructure in the World of Web 2.0. *International Journal of Spatial Data Infrastructures Research*, 2, 24-32.

Güler, K. (2015). Social Media-Based Learning in the Design Studio: A Comparative Study. *Computers & Education*, 87, 192-203.

- Gürdağ, B., Akkavak, K. K. ve Elibol, G. C. (2018). Tasarım Eğitiminde Alternatif Mekan Olarak Sosyal Medya. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC*, 8(2), 166-177.
- Hough, S. (2016). Online Reflective Interactions on Social Network Sites in Design Studio Course. P. Lloyd & E. Bohemia (Eds.), *DRS2016: Design + Research + Society - Future-Focused Thinking bildiriler kitabı* içinde (751-766).
- Mao, J. (2014). Social Media for Learning: A Mixed Methods Study on High School Students' Technology Affordances and Perspectives. *Computers in Human Behavior*, 33, 213-223.
- Martin, F., Wang, C., Petty, T., Wang, W. ve Wilkins, P. (2018). Middle School Students' Social Media Use. *Educational Technology & Society*, 21(1), 213-224.
- Oh, Y., Ishizaki, S., Gross, M. D. ve Yi-Luen Do, E. (2013). A Theoretical Framework of Design Critiquing in Architecture Studios. *Design Studies*, 34(3), 302-325.
- Özata, F. Z. (2013). *Sosyal Medya*. T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını, 2877.
- Pearce, N. ve Learmonth, S. (2013). Learning beyond the Classroom: Evaluating the Use of Pinterest in Learning and Teaching in an Introductory Anthropology Class. *Journal of Interactive Media in Education*.
- Roblyer, M. D., McDaniel, M., Webb, M., Herman, J. ve Witty, J. V. (2010). Findings on Facebook in Higher Education: A Comparison of College Faculty and Student Uses and Perceptions of Social Networking Sites. *Internet and Higher Education*, 13, 134-140.
- Schön, D. A. (1987). *Educating the Reflective Practitioner*. USA: John Wiley & Sons.
- Seo, K. (2013). *Using Social Media Effectively in the Classroom: Blogs, Wikis, Twitter, and More*. New York, NY: Routledge.
- Souleles, N. (2012). Perceptions of Undergraduate Graphic Design Students on the Educational Potential of Facebook. *Research in Learning Technology*, 20(3).
- Tess, P. A. (2013). The Role of Social Media in Higher Education Classes (Real and Virtual)- A Literature Review. *Computers in Human Behavior*, 29, A60-A68.
- Tovey, M. (2015). Introduction. M. Tovey (Ed.), *Design Pedagogy: Developments in Art and Design Education* içinde (1-14). Surrey: Gower Publishing Limited.
- Yang, C. ve Chang, Y.-S. (2011). Assessing the Effects of Interactive Blogging on Student Attitudes towards Peer Interaction, Learning Motivation, and Academic Achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 28, 126-135.
- Zahn, C., Pea, R., Hesse, F. W. ve Rosen, J. (2010). Comparing Simple and Advanced Video Tools as Supports for Complex Collaborative Design Processes. *The journal of the learning sciences*, 19, 403-440.