

TASARIM KURGUSU KULLANARAK KULLANIM BİLGİSİ TOPLAMA VE TASARIM ÖNGÖRÜLERİ OLUŞTURMA

Nagihan Tuna, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü

Emre Çağlar, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü

Çalıştayda, tasarım kurgusu literatüründen oluşturulmuş yöntemler kullanılarak yakın gelecekteki bağlantılı ve akıllı bir mutfak ürününün erken tasarım ve fikir oluşturma süreçleri denenecektir. İki aşamalı olarak planlanan çalıştayın ilk aşamasında katılımcılar onar kişilik iki gruba ayrılacaklardır. Her grup bir araştırmacı tarafından gözlemlenecektir. İlk aşamada, her bir gruptaki katılımcılardan, sırayla akıllı ürün ve o ürünün kullanıcısı rolüne girip, karşılıklı etkileşimi not etmeleri beklenmektedir. İlk aşamanın sonunda, elde edilen bilgi toplama yöntemlerini birlikte analiz eden katılımcıların, akıllı bir mutfak ürününün toplaması gereken bilgileri ve kullanması beklenen sensörleri belirlemesi ve bu bilgilerin hangi arayüzler aracılığıyla toplanabileceğine dair çıkarımlarda bulunarak bir bilgi/davranış şeması hazırlaması amaçlanmıştır. İkinci aşamada ise, katılımcıların ilk aşamada oluşturdukları bilgi/davranış şemalarını, kendine özgü şartları barındıran bir dünyada, Philip K. Dick'in 1969 tarihli Ubik isimli bilim kurgu romanının şartlarında değerlendirmeleri istenecektir. İkinci aşamada, ekipler halinde Ubik dünyası için yeni bir akıllı mutfak ürününe ait *diyajetik* (kurgu dünyasına ait) prototiplerin üretilmesi amaçlanmıştır. İkinci aşamanın sonunda oluşturulan prototiplerin, tüm katılımcılarla birlikte ortak bir tartışma dâhilinde sorgulanmasıyla tasarım öngörülerinin oluşması beklenmektedir. Çalıştayda nesnelerin interneti dâhilindeki akıllı ve bağlı ürünlerin tasarımında, günümüz tasarımcılarının yetilerinin ve rollerinin sorgulanması, ardından da tasarım kurgusu yardımıyla artırılması ve anlamlandırılmasına dair yöntemlerin denenmesi amaçlanmaktadır. Bu sayede katılımcılara, sahip oldukları mesleki yetilerini, karmaşık yazılım, sürekli bağlantı, akıllı ve değişken ürün-servis yapıları, yapay zekâ ve makine öğrenimi gibi hızla gelişen yeni ürün alanlarında anlamlandırabilecekleri yöntemlerin kazandırılması amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım kurgusu; kullanıcı senaryoları; bilimkurgu; dünya oluşturma; nesnelerin interneti.