

ÇALIŞTAY 2 / SİMÜLASYON VE KARAKTER (PERSONAS): GÖRME ENGELİ OLAN ÇOCUKLARIN OYUNCAK TASARIMINDA EVRENSEL TASARIM YAKLAŞIMI VE EMPATİ YÖNTEMİNİN ROLÜ

21 Eylül 2016 Çarşamba, 13:30-17:30

Yasemin Afacan, Bilkent Üniversitesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı
Bölümü

Çalıştayın ana konusu evrensel tasarım yaklaşımında empati yönteminin rolünün araştırılmasıdır. Evrensel tasarım yaklaşımı ürün, yapılı çevre ve kentsel çevrenin yaş, boyut ve engel gözetmeksizin herkes için tasarlanmasını ve eşit olarak kullanılması amaçlamaktadır. Empati araçları, tasarımcıların kullanıcı anlayışı ile empati geliştirmelerine yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Her ne kadar bilimsel kaynaklarda ve standartlarda belirtilen farklı kullanıcı ihtiyaçları, kullanıcı kaynaklı sayısal ve ergonomik veriler ve farklı kullanıcı gruplarının (engelli, yaşlı, çocuk, vb.) bireysel bakış açılarını yansıtan fotoğraflar tasarımcılar için bilgi ve ilham kaynağı oluşturuyor olsa da, empati yöntemi tasarımcıların ilk elden deneyim kazanmasını ve kullanıcı gibi hissedebilmesini sağlamaktadır. Bu amaçla bu çalıştay kapsamında, simülasyon ve karakter (*personas*) olan empati araçları kullanılarak görme engeli olan çocukların oyuncak tasarımında ihtiyaç ve istekleri araştırılmış ve örnek oyuncak önerisi sunulmuştur.

Çalıştay grup çalışması olarak yürütülmüştür. Gruplar simülatör aracını kullananlar, karakter olarak adlandırılan *personas* (kurgusal kullanıcı) aracını kullananlar, ve hem simülasyon hem de *personas* aracını birlikte kullananlar olarak çalışmıştır. Her grup üç görme bozukluğu altında (sarı nokta-makula dejenerasyon, diyabetik retinopati ve tavuk karası-retinitis pigmentosa) çalıştay yürütücüsü tarafından 3-6 yaş arası çocuklar için getirilmiş olan üç adet ahşap malzemeden üretilmiş oyuncak evrensel tasarım prensipleri altında incelemişler ve problemleri alanları tespit etmişlerdir. Sonuç olarak, kurguladıkları oyuncak için tasarım önerilerini görsel ve yazı kullanarak 50x70 cm poster formatında ve çalışma maketi ile sunmuşlardır.

Anahtar Kelimeler: Kullanıcı-odaklı tasarım; görme engelli çocuklar; empati; simülasyon; karakter (*personas*).