

BİR ÜRÜN FİKRİ GELİŐTİRME YÖNTEMİ OLARAK HİKÂYE TAMAMLAMA

Tuęçe Ecem Tüfek, İstanbul Bilgi Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, tecemtufek@gmail.com

Koray Gelmez, İstanbul Teknik Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü, gelmez@itu.edu.tr

Birer pratik olarak ele alındıklarında tasarlama ile yazma süreçleri arasında çeşitli paralelliklerden bahsedilebilir (Orr & Blythman, 2002). Yazma aktiviteleri, tasarımın pratik ve bilişsel süreçlerinin çeşitli aşamalarına bir teşvik unsuru olarak entegre edilebilir. Tasarım alanına başka alanlardan yazma aktiviteleri adapte edebileceęi gibi sırf bu alana özel yazma pratiklerini geliştirilmesi de önemlidir (Lockheart & Wood, 2007). Hikâye tamamlama yöntemi kişilerin belirli konular hakkındaki deneyimlerini, görüşlerini ve anlamlandırma süreçlerini keşfetmek amacıyla özellikle psikoloji ve eğitim gibi farklı alanlarda uygulamaları olan nispeten yeni bir yaklaşımdır (Gravett & Winstone, 2021; Moller & Tischner, 2019). Hikâye tamamlama yöntemi kapsamında hem bireysel hem de çoklu katılımı destekleyen birtakım alt-teknikler geliştirilebilir. Bu yöntemde katılımcılar, arařtırmacı tarafından arařtırmanın hedeflerine göre önceden tasarlanmış bir ‘hikâye kökü’nden yola çıkarak bir hikâye kurgularlar. Hikâye tamamlama başta projektif bir veri toplama yöntemi olarak ortaya çıkmış olsa da gelecek öngörülerini oluşturmak için de kullanılabilmiştir (Troiano vd., 2021). Hikâye tamamlama yönteminin henüz yeni ve uyarlanabilir doğasından ötürü tasarım alanında çok seslilięi destekleyecek çeşitli uygulamaları olabilir. Bu çalıştay da hikâye tamamlama yönteminin ürün fikri geliştirme sürecine muhtemel entegrasyonunu ve etkilerini anlamak amacıyla kurgulanmıştır.

Telif Hakkı © 2022. Bu konferans bildirileri ile ilgili her bir makalenin telif hakkı yazar(lar)ın mülkiyetindedir. Bu eserlerin kopyalarının yukarıdaki konferansla ilgili amaçlar doğrultusunda çoęaltılması için yazar(lar), kaynak ve telif hakkı bildirimini her kopyaya dahil edilmesi koşuluyla izin verilir. Genişletilmiş alıntılar da dahil olmak üzere dięer kullanımlar için lütfen yazar(lar)la iletişime geçin.

Çalıştay kapsamında katılımcılara hikâye tamamlama bir ürün geliştirme yöntemi olarak tanıtılacaktır. Çalıştayın ilk aşamasında katılımcılara “hikâye tamamlama yöntemi” ve “kartopu yazma tekniği” hakkında bir bilgilendirme sunumu yapılacaktır. Sonrasında katılımcılarla verilecek tasarım problemine uygun birer hikâye şablonu paylaşılacaktır. Katılımcılar öğrendikleri yöntemleri kullanarak birer hikâye kurgulayacak ve *storyboard* oluşturacaklardır. Son aşamada üretilen bu çıktılar ürün fikri geliştirmek için kullanılacaktır. Çalıştay, çıktılarının ve deneyimlerin paylaşıldığı bir oturum ile sonlandırılacaktır.

Çalıştay kapsamında kurgulanan etkinlikler sayesinde katılımcıların, hikâye tamamlama yönteminin kullanıldığı ürün fikri geliştirme sürecini önceki deneyimleri ile karşılaştırması mümkün olabilecektir. Bu sayede yürütücüler bu yeni yöntemin ile katılımcıların normalde izledikleri süreçler arasındaki benzerlik ve farklılıklar hakkında bilgi alabileceklerdir. Çalıştay sonucunda hikâye tamamlama yönteminin ürün fikri geliştirme sürecine olası entegrasyonu ve etkilerine yönelik çıktılar elde edilmesi beklenmektedir.

Anahtar Kelimeler: Hikâye tamamlama yöntemi; hikayeleştirme; fikir geliştirme; ürün tasarımı.

Kaynakça

Gravett, K., ve Winstone, N. E. (2021). Storying students' becomings into and through higher education. *Studies in Higher Education*, 46(8), 1578-1589.

Lockheart, J., ve Wood, J. (2007). Editorial The ethical purpose of writing in creative practice. *Journal of Writing in Creative Practice*, 1(1), 5-11.

Moller, N., ve Tischner, I. (2019). Young people's perceptions of fat counsellors: “How can THAT help me?” *Qualitative Research in Psychology*, 16(1), 34-53.

Orr, S., ve Blythman, M. (2002). The process of design is almost like writing an essay. *The Writing Center Journal*, 22(2), 39-54.

Troiano, G. M., Wood, M., Sonbudak, M. F., Padte, R. C., ve Harteveld, C. (2021). “Are We Now Post-COVID?": Exploring Post-COVID Futures Through a Gamified

Story Completion Method. *Designing Interactive Systems Conference 2021* içinde (48-63). New York: ACM.