



## GRAFİK TASARIM ÖĞRENCİLERİNİN GÖZÜNDEN TASARIMCI OLMAK VE TASARIM SÜRECİ

*THE DESIGNER AND THE DESIGN PROCESS IN THE PERSPECTIVE OF GRAPHIC DESIGN STUDENTS*

Aytaç ÖZMUTLU<sup>1</sup>

### Öz

Bu araştırmanın amacı grafik tasarım bölümü öğrencilerinin “tasarımcı olmak” ve “tasarım süreci”ne yönelik bakış açılarını incelemektir. Araştırmada nitel araştırma modeli içinde yer alan temel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Araştırmanın çalışma grubu, amaçlı örnekleme yöntemi içinde yer alan ölçüt örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Çalışma grubuna dâhil edilecek olan bireylerin belirlenmesinde grafik tasarım bölümünde öğrenim görmek ölçütü olarak belirlenmiştir. Grafik tasarım bölümünün 1, 2, 3 ve 4. sınıflarında öğrenim görmekte olan 45 lisans öğrencisi araştırmanın çalışma gurubunu oluşturmaktadır. Araştırma verileri, grafik tasarım bölümü öğrencilerinin tasarımcı olmak ve tasarım süreci konularına ilişkin düşüncelerini belirlemeyi amaçlayan yansıtıcı düşünme formu aracılığıyla toplanmıştır. Veri analizinde tekrarlı okuma ve karşılaştırmaların yapıldığı bir süreç takip edilmiştir. Grafik tasarım bölümü öğrencilerinin nitelikli bir tasarım sürecinin içeriğine, tasarımcı ve diğer insan farkına, tasarım sürecinin zorluklarına, tasarım sürecinde motive eden şeylere, tasarım öğrencisinin yapması gerekenlere ve nitelikli bir tasarımcıda bulunması gereken özelliklere ilişkin bakış açıları araştırmanın bulgular bölümünde kategorik yapılar altında özetlenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** *Tasarım, Grafik Tasarım, Görsel İletişim Tasarımı, Tasarım Eğitimi.*

### Abstract

The aim of this research is to examine the graphic design department students' perspective on being a designer and the design process. In the research, the basic research method which is included in the qualitative research model has been adopted. The study group of the research has been determined by the criterion sampling method included in the purposeful sampling method. Studying in graphic design has been determined as a criterion in determining the individuals to be included in the study group. 45 undergraduate students studying in 1st, 2nd, 3rd and 4th grades of the graphic design department constitute the working group of the research. The research data have been collected through the reflective thinking form, which aims to determine the thoughts of graphic design students about being a designer and the design process. In the data analysis, a process of repeated reading and comparisons have been followed. The perspectives of graphic design students regarding the content of a qualified design process, the design and other human difference, the difficulties of the design process, the motivating things in the design process, what a design student should do, and the features that a qualified designer should have, are summarized under categorical structures in the findings section of the research.

**Keywords:** *Design, Graphic Design, Visual Communication Design, Design Education.*

1. Dr. Öğr. Üyesi, Ordu Üniversitesi,  
aytaozmutlu@gmail.com,  
<https://orcid.org/0000-0003-2649-083X>

**Makale Türü**                      **Article Type**  
Araştırma Makalesi              Research Article

**Başvuru Tarihi/Application Date**  
11.01.2021

**Yayına Kabul Tarihi/Acceptance Date**  
18.02.2021

**DOI**  
10.20875/makusobed.858613

**Bu makaleye atıf yapmak için:**

Özmutlu, A. (2021). Grafik tasarım öğrencilerinin gözünden tasarımcı olmak ve tasarım süreci. *MAKU SOBED*, (33), 141-153.  
<https://doi.org/10.20875/makusobed.858613>

## **EXTENDED SUMMARY**

### **Background**

This research has been carried out in order to present the design process of graphic design students and their point of view to designers. This research provides the opportunity to examine the graphic design students' perspectives in categorical structures. In this respect, it will increase the awareness of graphic design educators about design students' perspectives on the field. This awareness will pave the way for a student-centered understanding in graphic design education. On the other hand, the research reveals how the design process of undergraduate students is experienced. These experiences will enable the design of methods, techniques and strategies in line with the research data on how graphic design education should be structured.

### **Purpose**

In this research, the perspectives of graphic design students regarding being a designer and the design process are investigated. Within the scope of the research, the perspectives of graphic design students based on the following headings have been examined. a) The content of the qualified design process, b) The nature of the design process c) The designer and other human differences, d) The difficulties of the design process, e) Things that motivate the design process f) What the design student should do.

### **Method**

In the research, the basic research method in the qualitative research model has been adopted. The answers to what and how questions are investigated with the basic research method. Since the aim of the study is to define the undergraduate students' perspectives on "graphic design process" and "being a graphic designer", graphic design students in 1st, 2nd, 3rd and 4th grades have been reached. In this context, 45 students have been determined as a study group. The research data have been collected through a reflective thinking form, which aims to determine graphic design students' thoughts about being a designer and the design process. Repeated reading and comparison process has been followed in the analysis of the data.

### **Finding and Conclusion**

In this study, an explanation is made based on the design process of graphic design students and their perspective to the designer. In the research, first of all, the perspectives of graphic design students towards "components of a qualified design process" have been examined. This review shows that the components of a quality design process for students are to analyze in depth, sketch, focus, make timing and planning habits, focus on what they can do differently, and apply research and design principles. The students have stated that the difference between designers and non-designers stems from the perception process, problem solving, decision-making process, expression process, and lifestyle. In the study, graphic design students have explained 38 different characteristics related to the characteristics that a designer should have. The top three most frequently recurring features in the review appear to be creative, original, and current.

## 1. GİRİŞ

Grafik tasarımın tanım ve kapsamı her geçen gün genişlemekte, buna bağlı olarak grafik tasarımcısının rol ve sorumluluklarına dair tanımlar yeniden güncellenmektedir. Bu güncellemelerin hiçbiri, bir önceki tanımı geçersiz veya değersiz kılmamakta aksine eklemlenerek gelişmesinin yolunu açmaktadır. Yaygın tanımıyla grafik tasarım, bir mesajı veya bilgiyi izleyiciye iletmek için kullanılan bir görsel iletişim şekli olarak ifade edilmektedir. Grafik tasarım görsel öğelerin yaratılmasına, seçilmesine ve düzenlenmesine dayanan bir fikrin görsel temsili olarak da tanımlanabilir (Robin Landa, 2014). Landa'nın bahsettiği “*görsel temsil*”in çeşitli formlara sahip olması grafik tasarımın bir disiplin olarak tanımını yapmayı zorlaşmasına neden olmaktadır. Grafik tasarımın tanımında meydana gelen bu sürekli genişleme bu form çeşitliliğinden kaynaklanmaktadır.

Grafik tasarım veya iletişim tasarımının sürekli bir dönüşüm içerisinde olduğunu ifade eden Heller ve Talarico (2011)'e göre basılı mecradan dijital platformlara geçişle birlikte eğitim uygulama ve süreçlerinin yansırı tasarım alanına özgü faaliyetleri tanımlayan ve kapsamını belirleyen felsefi kavramların da yeniden değerlendirilmesi gerekli hale gelmiştir. Buna göre grafik tasarımı salt sanatsal bir uğraşı olarak görmek artık geçerli bir tanım değildir. Geleneksel anlamda grafik tasarım, tipografik temelli bir uygulama olarak harf ve görüntünün iki boyutlu düzlemde düzenlenmesi yoluyla mesajın iletilmesi olarak tanımlandığında modası geçmiş bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Tanımı veya görsel temsili hangi formda olursa olsun grafik iletişimin amacı, bir mesajı açık, ekonomik ve estetik yolla iletmektir (Becer, 1997). Bu açıdan grafik iletişimin amacını kişinin salt estetik zevklerinin gelişmesine ve giderilmesine bir araç olarak ifade etmek yeterli olmayacaktır. Grafik iletişim aynı zamanda günlük yaşamda karşılaşılan görsel içerikli iletişim kanallarındaki çeşitli sorun ve ihtiyaçların giderilmesi konusunda işlevsel roller üstlenerek bireyin hayatına katkıda bulunmaktadır. Günümüzde basın yayın ve matbaa sektöründen televizyon ve sinema sektörüne, reklamcılık ve tanıtım sektöründen internet yayıncılığı ve dijital medya sektörüne, endüstriyel tasarımdan iletişim teknolojilerine, etkileşimli oyun ve eğlence sektöründen eğitim materyallerinin tasarımına dek birbiriyle bağıntılı ya da bağımsız birçok alan ve sektör grafik tasarımın çalışma alanını oluşturmaktadır (Sakman, 2019). Bu gelişmeler neticesinde grafik üretim süreçleri yeniden şekillenmekte, grafik tasarımcı kimliği ise yeniden tanımlanmaktadır. Kapsamı ne derece genişlerse genişlesin odağına iletişimi yerleştirmiş olan grafik tasarım süreci, Çaydere (2015)'nin de belirttiği gibi mesajın en yalın ve açık haliyle verilmesinin arayışı olarak açıklanabilir. Bu süreçte ortaya konulacak çalışma anlaşılabilir olması açısından, hedef kitle özelliklerinin belirlenmesine ihtiyaç duymaktadır. Hedef kitlenin ilgi merkezi, dili, yaşı, cinsiyeti, toplumsal değerleri tasarımdaki mesajın amacına ulaşması açısından önemli olduğunu ifade etmek önemlidir.

Tasarım sürecinin aşamalarına yönelik alanyazın incelendiğinde birbirini destekler ya da tamamlar nitelikte tanımlar dikkat çekmektedir. Becer (1997)'e göre tasarım süreci, “problemin tanımı, bilgi toplama, yaratıcılık ve buluş süreci, çözüm bulma, uygulama” olarak aşamalandırılırken; “Grafik Tasarım ve Reklam” kitabında Teker (2003), problemin belirlenmesi ve tasarım öncesi araştırma aşamasına ek olarak, uygulamaya giden yolda en uygun çözümün alternatif yaklaşımlar arasında seçilmesi gerektiği üzerinde önemle durmaktadır. Yaratıcı tasarımın nasıl sunulacağını bilmenin bir tasarımcı için çok önemli bir beceri olduğunu belirten Ambrose ve Billson (2013)'e göre ise sunum, tasarım sürecine dair tüm noktaların detaylıca anlaşılmasını sağlayan önemli bir aşamadır ve olumlu bir ilk izlenim bırakmak için çağın elektronik sunum ortamları da etkili şekilde kullanılmalıdır. Yaklaşık 25 yılı kapsayan bir dönem içinde belirli aralıklar ile yapılmış bu tanımlar yeni koşullara göre biçimlenen tasarım sürecinin aşamalarına yönelik temel ve güncel yaklaşımları ortaya koymaktadır.

Görsel iletişim tasarımcısı adayı olarak grafik tasarım öğrencilerinin tasarım sürecini oluşturan aşamaları planlayabilir ve uygulayabilir olmaları son derece önem taşımaktadır. Bu da içerisinde yer aldıkları alanın sınırlılıklarını geleneksel ve de gelecekçi bakış açılarıyla gözlemleyebilmeleri ile mümkündür. Bu bakış açısı, nitelikli bir tasarım sürecinin nasıl planlanıp yürütülmesi gerektiği konusunda onlar için yol gösterici olurken bir grafik tasarımcı olarak kendilerini nasıl ve nerede konumlandıkları, hangi donanımlara sahip olmaları gerektiği sorularına cevap bulmalarını sağlayacaktır.

İçinde bulunduğumuz yüzyıl bireylerin dijital teknolojileri hem günlük yaşamda hem de iş hayatında kullanımını bir gereklilik haline getirmiştir. Bu durum diğer profesyonel alanlarda olduğu gibi Grafik Tasarımı alanında da üst nitelikte bireylere ihtiyaç duyulmasına neden olmuştur (Topal ve Akgün, 2014). Bu realiteye göre güzel sanatlar fakültelerindeki grafik tasarım ve görsel iletişim tasarımı gibi mevcut bölümlerin öğretim planlarının günümüz gelişmelerine cevap verebilecek nitelikte güncel tutulmalıdır

(Sakman, 2019). Söz konusu iyileştirmeler alanda gerçekleştirilmiş amprik arařtırmaların yapılmasını gerektirmektedir.

Günümüzde lisans düzeyinde grafik tasarım eğitimi, çağdaş tasarım içinde yaratıcı ve özgün üretimler tasarlama yetisini, teknolojinin sağladığı olanakları etkili olarak kullanabilmeyi, disiplinlerarası yaklaşımlardan yararlanmayı, deneysel ve arařtırmacı bir tavrın benimsenmesini gerektirmektedir (Buçukođlu, 2020). Yükseköğretimde grafik tasarım eğitimi öğrenciye bağımsız bir bakış açısı kazandırmanın yanında onu üst düzey düşünme ve üretme becerileri ile donatmalıdır. Tasarım eğitimi, kuram ve uygulamanın birbirini beslediği bir bütünlük ve uyum içinde gerçekleştirilmelidir (Buçukođlu, 2020). Bu açıdan grafik tasarım eğitiminde gelişime ve yaratıcılığa açık, gözleme, deneye ve teknolojiye dayanan, tekniklerin kurallarını terk etmeyen ve çağdaş grafik eğitimi yöntemlerini içeren bir prensipler bütünü içinde öğrenciye yaklaşılmalıdır (Boztaş, 2011).

Bu arařtırma, grafik tasarım bölümü öğrencilerinin tasarım süreci ve tasarımcılara yönelik bakış açılarına ilişkin geniş bir betimleme sunmak amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu arařtırma grafik tasarım bölümü öğrencilerinin bakış açılarını kategorik yapılar içinde inceleme fırsatı sunmaktadır. Arařtırma bu yönüyle grafik tasarımı eğitimi için tasarım öğrencilerinin bakış açılarına ilişkin farkındalığı artırmayı sağlayacağı söylenebilir. Bu farkındalık ise grafik tasarım eğitiminde öğrenen merkezli bir anlayışın gerçekleştirilebilmesinin yolunu açabilir. Öte yandan arařtırma tasarım sürecinin lisans öğrencileri açısından deneyimlenme biçimlerini ortaya çıkarmaktadır. Bu deneyimler grafik tasarım eğitiminin nasıl yapılandırılması gerektiği konusunda arařtırma verileri doğrultusunda yöntem, teknik ve stratejilerin tasarlanması sürecine rehberlik edebilir. Arařtırma aynı zamanda grafik tasarım bölümü öğrencilerinin tasarım sürecine yönelik duygusal deneyimlerini de betimlemektedir. Tasarım sürecinde yaşadıkları zorlukların ve motive edici durumların öğrencilerin gözünden ifade edilmesi, tasarım eğitimcilerinin eğitim öğretim sürecinde öğrencilerini tanımaya yönelik veriye dayalı bilgiler sunmaktadır. Grafik tasarım bölümü öğrencilerinin tasarım süreci ve tasarımcı olmaya yönelik bakış açıları grafik tasarım eğitimi programlarının yapılandırılması sürecine yönelik önemli geri bildirimler sağladığı söylenebilir. Lisans eğitimi öğrencilere bilgi ve beceri edindirmenin yanında onların gelişimsel bakış açıları kazanmalarını da sağlamalıdır. Bu incelemeler sayesinde öğrencilerin gelişimlerini destekleyen ya da engelleyen bakış açıları görülebilir hale gelmektedir. Kuşkusuz bu bulgular lisans eğitimi süresince eğitimciler tarafından odaklanması gereken noktalara işaret etmektedir. Grafik tasarım bölümü öğrencilerinin arařtırma kapsamında incelenen bakış açılarının, grafik tasarım eğitime kılavuzluk edecek bilgiler sağlayacağına inanılmaktadır.

Bu arařtırma: “Grafik tasarım öğrencilerinin tasarımcı olmaya ve tasarım sürecine yönelik bakış açıları nasıldır?” sorusuna aşağıda yer alan alt problemler doğrultusunda yanıt aramayı amaçlamaktadır.

Grafik tasarım öğrencilerinin;

- a. Nitelikli tasarım sürecinin içeriğine,
- b. Tasarımcının diğer insanlardan farkına,
- c. Tasarım sürecinin zorluklarına,
- d. Tasarım sürecinde motive eden şeylere,
- e. Tasarım öğrencisinin yapması gerekenlere ve
- f. Nitelikli bir tasarımcıda bulunması gereken özelliklere ilişkin bakış açıları nasıldır?

## 2. YÖNTEM

Arařtırmanın uygulanması öncesinde Ordu Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Arařtırmaları Etik Kurulu tarafından 27.05.2020 tarih ve 2020-44 karar sayılı sayılı etik kurul izni alınmıştır.

### 2.1. Arařtırma Deseni

Arařtırmada nitel arařtırma modeli içinde yer alan temel arařtırma yöntemi benimsenmiştir. Temel arařtırma yöntemi ile ne ve nasıl sorularının cevabı arařtırılır. Bir olguyu arařtırırken o olgu ile ilgili gerçekliğin doğasına ulaşmayı hedefler. Temel arařtırmanın amacı anlamak, açıklamak ve arařtırma olgusuna ilişkin temel örüntüleri aramaktır (Patton, 2014). Temel arařtırma yöntemini uygulayan arařtırmacılar, insanların yaşamlarını nasıl yorumladığı, dünyalarını nasıl inşa ettiği ve deneyimlerine ne anlam kattığı ile ilgilenmektedir. İnsanların hayatlarını ve deneyimlerini nasıl kavradığını anlamaya çalışır. Temel arařtırmanın öncelikli amacı bu anlamları açığa çıkarmak ve yorumlamaktır (Merriam, 2009). Bu

araştırmada, öncelikli olarak grafik tasarım bölümünde öğrenim gören öğrencilerin grafik tasarımcısı ve grafik tasarım sürecine yönelik deneyimlerini nasıl kavradıklarını anlamak amaçlanmaktadır. Araştırmada, grafik tasarım bölümünde öğrenim gören öğrencilerin tasarım süreci ve tasarımcı olmaya yönelik düşüncelerini anlamak ve açıklamak bu yapılarla ilişkin temel örüntülere ulaşmak amaçlandığından temel araştırma yöntemi benimsenmiştir.

## 2.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu, amaçlı örnekleme yöntemi içinde yer alan ölçüt örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. Çalışma grubuna dâhil edilecek olan bireylerin belirlenmesinin ölçütü “grafik tasarım bölümünde öğrenim görmek” olarak belirlenmiştir. Araştırmada lisans öğrencilerinin “*grafik tasarım süreci*” ve “*grafik tasarımcı olma*”ya yönelik bakış açılarının geniş çeşitlilikte bir betimlemesini amaçlandığından grafik tasarım bölümünün 1, 2, 3 ve 4. sınıfında öğrenim gören öğrencilere erişilmesi planlanmıştır. Bu kapsamda grafik tasarım bölümünün 1, 2,3 ve 4. sınıflarında öğrenim görmekte olan 45 lisans öğrenci çalışma grubu olarak belirlenmiştir. Çalışma grubuna dâhil olan lisans öğrencilerinin tamamı aynı devlet üniversitesinde öğrenim görmektedirler.

**Tablo 1.** Çalışma Grubuna İlişkin Bilgiler

Sınıf/ Cinsiyet	Erkek	Kadın	Toplam
1.sınıf	4	5	9
2.sınıf	5	9	14
3.sınıf	4	5	9
4.sınıf	2	11	13
<b>Toplam</b>	<b>15</b>	<b>30</b>	<b>45</b>

## 2.3. Veri Toplama Aracı

Araştırma verileri, grafik tasarım bölümü öğrencilerinin tasarımcı olmak ve tasarım sürecine ilişkin düşüncelerini belirlemeyi amaçlayan yansıtıcı düşünme formu aracılığıyla toplanmıştır. Üst düzeyde bireysel ve bilişsel bir süreç olması nedeniyle yansıtıcı düşünmenin, grafik tasarım bölümü öğrencilerinin düşüncelerine ulaşmanın en etkili yolu olduğu düşünülmektedir. Veri toplama aracının geliştirilmesinde aşağıda ifade edilen adımlar takip edilmiştir.

1. Adım. Formun kuramsal dayanaklarının oluşturulması: Bu aşamada “*grafik tasarım süreci*” ve “*grafik tasarımcısı olma*” anahtar kelimelerini içeren akademik çalışmalar ve grafik tasarım bölümü lisans öğretim programlarının incelemesi yapılmıştır.

2. Adım. Alanyazında benzer amaçlarla lisans öğrencilerine uygulanan yansıtıcı düşünme formlarının içerik ve yapı olarak incelenmesi: Bu aşamada yansıtıcı düşünmeyi lisans öğrencilerinin zihinsel yapılarına ulaşmak için kullanan akademik çalışmalar kapsamında geliştirilen formlar incelenmiştir.

3. Adım. Formun sorularının oluşturulması: Grafik tasarım bölümü öğrencilerinin “*tasarımcı olmak*” ve “*grafik tasarım süreci*”ne yönelik düşüncelerini ortaya çıkaracak açık uçlu sorular oluşturulmuştur. Bu süreçte alanyazın incelemelerinde elde edilen veriler temele alınmıştır.

4. Adım. Birinci deneme uygulamasının yapılması: Taslak form farklı anabilim dalı ve sınıflarda öğrenim gören 3 lisans öğrencisine uygulanmıştır.

5. Adım. Uzman görüşünün alınması: Birinci deneme uygulamasında elde edilen veriler temelinde taslak forma ilişkin 2 alan uzmanının görüşüne başvurulmuştur. Uzmanlarla yüz yüze görüşülmüştür.

6. Adım. Görüşme formuna son halinin verilmesi: Uzmanlardan elde edilen veriler temelinde formun son şekli verilmiştir.

## 2.4. Veri Analizi

Temel araştırmada veri analizi, veriyi karakterize ederek tekrarlayan örüntüleri belirlemeyi içerir. Bulgular, bu yenilenen kalıplar ya da türetildikleri veri tarafından desteklenen temalardır (Merriam, 2009). Veri analizinde tekrarlı okuma ve karşılaştırmaların yapıldığı bir süreç takip edilmiştir. Araştırma kapsamında yürütülen veri analizi süreci üç aşama altında açıklanabilir.

*Birinci aşama. Tekrarlı okuma:* Analizin ilk aşamasında 45 grafik tasarım öğrencisinden elde edilen veri seti bir bütün halinde tekrarlı olarak okunmuştur.

*İkinci aşama. Açık Kodlama:* Analizin ikinci aşamasında veri seti üzerinde açık kodlama yapılmıştır. Açık kodlama aşamasında tüm veri seti, satır satır okunmuştur. Bu yöntemde araştırmacı elindeki veriyi kelime kelime detaylı olarak incelemektedir. Bu işlemde veri, bakış açılarını yansıtan ifadeler temelinde çözümlenmiştir. Bu işlem sonrasında veri setinden, 511 düşünce ifadesi elde edilmiştir. Açık kodlama sürecinde her düşünce ifadesi vivo kod kullanılarak kodlanmıştır. Vivo kodlar, bizzat görüşmeye katılanların kullandıkları kelimeler kullanılarak oluşturulan kodlardır. Bu işlemde kod ismi, düşünce ifadesinin içinden seçilmektedir. Vivo kodlar, düşünce ifadesinin anlamını en iyi şekilde karşılayan kelime ya da kelime gruplarıdır. Kod isimlerinin, düşünce ifadelerinin içinden seçilmesi, araştırmacının etkisini en alt düzeye indirgeyerek kodlama sürecinde araştırmacıdan kaynaklanabilecek olası hataların önüne geçmektedir. Özetle bu aşamada tüm veri seti, araştırmacının en küçük birimi olan düşünce ifadelerine ayrıştırılarak, taşıdığı bakış açısını yansıtan kelime ya da kelime grupları ile kodlanmıştır. Bu işlemin sonunda 511 düşünce ifadesi, vivo kod kullanılarak etiketlenmiş duruma kavuşmuştur.

*Üçüncü aşama. Sınıflandırma:* Bu aşamada, vivo kod ile etiketlenen düşünce ifadeleri, yansıttığı bakış açıları temelinde sınıflanmıştır. Analiz sürecinde, yansıttığı bakış açısı nedeniyle birlikte olmayacak kadar farklı olduğuna karar verilen düşünce ifadeleri için geçici alt kategoriler oluşturulmuştur. Sürekli karşılaştırma analiz yönteminin kullanıldığı bu aşama Glaser (1965) tarafından, verinin aynı kategori altında kodlanan diğer veriyle karşılaştırılması olarak tanımlanmaktadır. Bu aşamadaki analiz, alt kategoriler değişmeyen duruma gelinceye kadar devam etmiştir. Analizin bu aşamasında ifadeler, sahip olduğu bakış açısı temelinde herhangi bir isim verilmeden, harfler kullanılarak isimlendirilen kümeler altında sınıflandırılmıştır. Kümeler, sürekli olarak birbiri ile karşılaştırılarak gerekli görülen birleştirme ve ayırma işlemleri sürdürülmüştür. Tekrarlı okumaların ardından sınıflamanın tamamlandığına kanaat getirilene kadar isim verme işlemi gerçekleştirilmemiştir. Sınıflama işleminin tamamlanmasının ardından, sınıflama kümelerini, kapsam olarak en iyi şekilde karşıladığı düşünülen sözcük ya da sözcük grupları kullanılarak isim verme işlemi gerçekleştirilmiştir. Sınıflama kümeleri, düşünce ifadelerinin işaret ettiği anlamı en iyi tanımlayan özellikler temelinde betimlenmiştir.

### 3. BULGU VE YORUMLAR

#### 3.1. Araştırmanın Birinci Alt Problemlerine Yönelik Bulgular

Araştırmanın bu alt probleminde grafik tasarım bölümünde öğrenim gören öğrencilerin “*nitelikli bir tasarım sürecinin neler içerdiği*”ne ilişkin bakış açılarını incelemek amaçlanmaktadır. Bu kapsamda grafik tasarım bölümü öğrencilerinden elde edilen bulgular üzerinde gerçekleştirilmiş olan analiz sonrasında ulaşılan kategoriler ve kategorilere yönelik doğrudan alıntılar aşağıda görüldüğü gibidir.

**Tablo 2.** Grafik Tasarım Öğrencilerinin Nitelikli Tasarım Sürecinin İçeriğine İlişkin Bakış Açıları

Kategoriler	Öğrenci İfadelerinden Alıntılar
Hedefi derinlemesine çözümlenmek	“Tasarım hedefinin derinlemesine çözümlenmesi gerekiyor.”
Eskiz alışkanlığına sahip olmak	“Bol gözlem, inceleme, hayal gücü... Ardından kabaca kurgulanan şeyler eskiz halinde çizilir, üzerinde denemeler değişiklikler yapıp temize çekilerek tasarım ortaya çıkarılır.”
Odaklanmak	“İlk önce kendimi işe odaklamaya çalışıyorum”
Zamanlama ve planlama	“Tasarımı yapım aşamasındayken kendime kurallar belirleyip o kurallar doğrultusunda gitmeye çalışırım. Eğer kurallara uygun gidersem iyi gider fakat uygun gitmezsem ve tasarımdan sıkılırsam sıkıntı yaşarım ve istediğim gibi olmaz.” “İlk olarak planlı ve düzen içerisinde çalışmak gerekir.”
Neyi farklı yapabileceğini sorgulamak	“Ben neyi farklı yapabilirim ya da neyi kendime göre yorumlayabilirim bunu düşünüyorum.”
Araştırma	“Tasarıma başlamadan önce konu üzerinde bence kesinlikle bir araştırma yapılmalıdır. Böylelikle fikirlerimiz daha çabuk oturur ve süreci hızlandırabiliriz.”
Tasarım prensiplerini uygulamak	“Nitelikli bir tasarım, önce tasarım prensiplerini (denge, hiyerarşi, örüntü, ritim, boşluk doluluk, hareket, vurgu, uyum, oran v.b.) uygulamayı içerir.”

Araştırma grafik tasarım bölümü öğrencilerinin nitelikli bir tasarım sürecinin bileşenlerine yönelik düşüncelerinin yedi alt kategoride incelenebileceğini göstermektedir. Bunlar; “*hedefi derinlemesine çözümlmek, eskiz alışkanlığına sahip olmak, odaklanmak, zamanlama ve planlama, neyi farklı yapabileceğini sorgulamak, araştırmak ve tasarım prensiplerinin uygulanması*”dır.

### 3.2. Araştırmanın İkinci Alt Problemlerine Yönelik Bulgular

Araştırmanın bu alt probleminde grafik tasarım bölümünde öğrenim gören öğrencilerin “*tasarımcının diğer insanlardan farkı*”na ilişkin bakış açılarını incelemek amaçlanmaktadır. Bu kapsamda grafik tasarım bölümü öğrencilerinden elde edilen bulgular üzerinde gerçekleştirilmiş olan analiz sonrasında ulaşılan kategoriler ve kategorilere yönelik doğrudan alıntılar aşağıda görüldüğü gibidir.

**Tablo 3.** Grafik Tasarım Öğrencilerinin Tasarımcının Diğer İnsanlarda Farkına İlişkin Bakış Açılı

Kategoriler	Öğrenci İfadelerinden Alıntılar
Algılama Süreci Farkı	“Herkesin görebildiği gibi değil de bir şeyin görünmeyen taraflarını da görür.”
Problem Çözme Farkı	“Sıradan insanların sıkıntı yaşadığı çoğu problemler için işlevsel çözümler üretirler ve bu çözümleri estetik açıdan ele alırlar.”
Karar verme Süreci Farkı	“Tasarımcılar, kararlarını verirken en mantıklı seçeneği düşünürler. Daha sonrasında durum duygusal bir şeyse kalbiyle, aksi durumlarda ise akıllarını kullanarak karar verirler. Genelde de verdikleri kararlar en doğru ve akla mantığa yatanlardır. Sıradan insanlar ise nasıl karar vereceklerini şaşırırlar ve sonunda verdikleri karardan çoğunlukla pişman olurlar.”
İfade Süreci Farkı	“Soyut tabanlı hayal gücü kavramını; düşündüğü, algıladığı ve zihninde planlanan olguyu, somut evrene döküp bunu izleyiciye anlatabilme, görsel anlamda aktarabilme gücü daha yüksek olan kişilerdir. Sıradan insanlara göre tasarımcıyı ayıran en büyük faktör olarak bunu gösterebiliriz.”
Yaşam Tarzı Farkı	“Yaratıcı insanlar, boş zamanlarını genelde kafalarını dinlemek ve düşüncelere dalmak için kullanırlar. Sıradan insanlar ise televizyon, telefon gibi şeylerle ilgilenerek geçirirler. Boş vakitlerinizi mümkün oldukça verimli geçirmelisiniz.”

Araştırma grafik tasarım bölümü öğrencilerinin tasarımcının diğer insanlardan farkına ilişkin düşüncelerinin beş alt kategoride incelenebileceğini göstermektedir. Bunlar; “*algılama süreci farkı, problem çözme farkı, karar verme süreci farkı, ifade süreci farkı ve yaşam tarzı farkı*”dır.

### 3.3. Araştırmanın Üçüncü Alt Problemlerine Yönelik Bulgular

Araştırmanın bu alt probleminde grafik tasarım bölümünde öğrenim gören öğrencilerin “*tasarım sürecinin zorluklarına ilişkin bakış açıları*”nı incelemek amaçlanmaktadır. Bu kapsamda grafik tasarım bölümü öğrencilerinden elde edilen bulgular üzerinde gerçekleştirilmiş olan analiz sonrasında ulaşılan kategoriler ve kategorilere yönelik doğrudan alıntılar aşağıda görüldüğü gibidir.

**Tablo 4.** Grafik Tasarım Öğrencilerinin Tasarım Sürecinin Zorluklarına İlişkin Bakış Açılı

Kategoriler	Öğrenci İfadelerinden Alıntılar
Aklındakileri yansıtamamak	“Aklımdaki tasarımı yansıtamadığımı düşündüğümde sıkıntı yaşıyorum.”
Anlaşılmamak	“Geliştirdiğim fikrin anlaşılacağı hissi...”
Beğenilmemek	“Karşı tarafın tasarımı beğenmeme kuşkusunu.”
Özgün olamamak	“Tasarım yaparken biraz korkak davranıyorum. Acaba yapıldı mı, kesin aynı yapılmıştır gibi düşüncelere giriyorum. Bu konularda kendimi aşmam gerekiyor.”
Zamanlayamamak	“Bir işi bitirmenin alacağı zamanı ölçmekte iyi değilim.”
Odaklanamamak	“Genel olarak sıkıntı yaşadığım konulardan biri konuyla ilgili araştırma yaparken ilgi odağımı sürekli kaybetmem ve bundan dolayı araştırma sürecinin çok uzun sürmesi. Kendimi bir şeye odaklayamıyorum ve sürekli farklı farklı şeyler gördükçe karar değiştiriyorum. Böylece tasarıma başlayamadan konuya olan ilgim azalmaya başlıyor.”

(Tablo 4'ün devamı)

Kategoriler	Öğrenci İfadelerinden Alıntılar
Sıklık	"Tekrar tekrar aynı şeylerin üzerinde durmak..."
Baskı Hissetme	"Baskı altında hissetmek..."
Yoğun dikkatin neden olduğu zihinsel yorgunluk	"Kısıtlı zaman, uzun süreli çalışma sonrası zihinsel yorgunluk."
Ne beklenildiğini anlayamamak	"Karşımda ki insanın kendini anlatamaması..."
Sevilmeyen konularda çalışmak zorunda kalmak	"Eğer tarzım olmayan bir iş yapıyorsam o iş bana bitmek bilmez."
Özgünlük ve yaratıcılığın sınırlandırılması	"Belirli kalıpların içinde tasarım devam ettirmek, kısıtlanmak, belirli tarzın dışına çıkamamak....Tarz arayışı, özgünlük ve yaratıcılığın sınırlandırılması."
Fikir Bulamama	"Bazen fikir bulamamak motivasyonumu aşırı düşürüyor."
Bulunan fikri geliştirememek	"Fikri bulup onu geliştirmeye başladığımda bir yerde tıkanıyorum ve ilerleyemiyorum."
Fiziksel donanım yetersizliği	"Huzursuz bir çalışma ortamı beni sıkıntıya sokabilir. Yetersiz internet, şarj problemi veya gürültülü bir ortam tasarım sürecimi negatif bir şekilde etkilemektedir."

Araştırma grafik tasarım bölümü öğrencilerinin tasarım sürecinin zorluklarına ilişkin düşüncelerinin 15 alt kategoride incelenebileceğini göstermektedir. Bunlar; "aklındakileri yansıtamamak, anlaşılmamak, beğenilmemek, özgün olamamak, zamanlayamamak, odaklanamamak, sıkılmak, baskı hissetmek, yoğun dikkatin neden olduğu zihinsel yorgunluk, ne beklenildiğini anlayamamak, sevilmeyen konularda çalışmak zorunda kalmak, özgünlük ve yaratıcılığın sınırlandırılması, fikir bulamamak, bulunan fikri geliştirememek ve fiziksel donanım yetersizliği"dir.

### 3.4. Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine Yönelik Bulgular

Araştırmanın bu alt probleminde, grafik tasarım bölümünde öğrenim gören öğrencilerin "tasarım sürecinde motivasyonu artıran şeyler"e ilişkin bakış açılarını incelemek amaçlanmaktadır. Bu kapsamda grafik tasarım bölümü öğrencilerinden elde edilen bulgular üzerinde gerçekleştirilmiş olan analiz sonrasında ulaşılan kategoriler ve kategorilere yönelik doğrudan alıntılar aşağıda görüldüğü gibidir.

Tablo 5. Grafik Tasarım Öğrencilerinin Tasarım Sürecinde Motivasyonu Artıran Şeylere İlişkin Bakış Açıları

Kategoriler	Öğrenci İfadelerinden Alıntılar
Kullanılan ekipmanlar/ortamlar	"Konforlu ve rahat bir ortam, hoşlandığım müzikler."
Yeni fikirlerin belirmesi	"Çözüm sürecinde bulunan fikre karşı çocuksu sevinç."
Fikri somutlaştırma	"Tasarım sürecinde bana en çok coşku veren aşama zihnimde tasarlamış olduğum fikri somut bir veri haline aktarma aşaması denilebilir."
Yeni şeyler öğrenme	"Tasarım sürecinde yeni şeyler öğrenmek bana coşku veriyor."
Çözüm bulma	"Tasarım sırasında karşılaşılan sorunlara çözüm getirebilmek coşku veriyor."
Kendini ifade edebilme	"Tasarım sürecimde genelde kendi alt yapıma ve bilgime uygun tasarım fikirleri bulup uygulamak beni motive etmektedir. Bunun sebebi yaptığım tasarımda kendimden bir parçayı koymuş olmamdır."
Beğenilme	"Fikrime, düşünceme, tasarıma beklediğim saygı ve değer verilmesi bana bu süreçte hem bilişsel hem performans anlamında çok şey katıyor."

Araştırma grafik tasarım bölümü öğrencilerinin tasarım sürecinde motivasyonu artıran şeylere ilişkin düşüncelerinin yedi alt kategoride incelenebileceğini göstermektedir. Bunlar; "kullanılan ekipmanlar/ortamlar, yeni fikirlerin belirmesi, fikri somutlaştırma, yeni şeyler öğrenme, çözüm bulma, kendini ifade edebilme ve beğenilme"dir.

### 3.5. Araştırmanın Beşinci Alt Problemlerine Yönelik Bulgular

Araştırmanın bu alt probleminde grafik tasarım bölümünde öğrenim gören öğrencilerin "tasarım öğrencisinin yapması gerekenler"e ilişkin bakış açılarını incelemek amaçlanmaktadır. Bu kapsamda grafik tasarım bölümü öğrencilerinden elde edilen bulgular üzerinde gerçekleştirilmiş olan analiz sonrasında ulaşılan kategoriler ve kategorilere yönelik doğrudan alıntılar aşağıda görüldüğü gibidir.



**Tablo 6.** Grafik Tasarım Öğrencilerinin Tasarım Öğrencisinin Yapması Gerekenler İlişkin Bakış Açılı

Kategoriler	Öğrenci İfadelerinden Alıntılar
Tutkulu ve adanmış olmalı	“Ödevlerini ödev gibi değil, en çok yapmayı sevdiği eğlencesi gibi görmelidir.”
Yaratıcı olmalı	“...Yaratıcılığını genişletmeli”
Estetik Algısını Geliştirmeli	“Estetik algısını güçlendirmeli”
Zaman Yönetiminde Ustalaşmalı	“Zaman planlamasını yapabilmek...”
Tasarımcıların işlerini Yakından Takip Etmeli	“Sürekli gözü diğer kişilerin yaptığı çalışmalarda olmalıdır bence. Çünkü ufku ve fikirleri gelişir. Kendini geliştirmesinde de bu çok yardımcı olur.”
Dayanıklı Olmalı	“Uykusuz gecelere hazır olmalı...”
Değişimle Senkronize Olmalı	“Hey şey çok hızlı geliyor, farklılaşıyor. Dünyayı takip edip her zaman yeniliklere açık olmalıdır.”
İletişim Becerilerine Sahip Olmalı	“Bir tasarımcı olarak kendimde en dikkat ettiğim ve eksik gördüğüm nokta çalışmalarımı savunma ve ifade etme aşamasında yaşadığım zorluklar diyebiliriz. Çünkü bir tasarımda ifade etme en önemli faktörlerden biridir ve yaptığımız işi ifade etme konusunda sıkıntı yaşıyorsak o fikrimizi pazarlama ve müşteriye etkileme aşamasında sıkıntı yaşarsınız. Neticede sunulan iş ile alakalı fikir sunduğumuzda buna inanmalı emin olmalı ve müşteriye acabaya düşürecek çelişkiler yaşatmamalıyız.”
Kendi Dilini Yaratmalı	“Bu alandaki herkes kendi görsel dili ile üretiyor bu da tasarımı kişiselleştiriyor. Bir tasarımda kim tarafından yapıldığı az çok tahmin ediliyor. O yüzden isim yaptığımızda tabi ki kendimi çok sınırlandırmama durumuyla birlikte bir üslupla bunu gerçekleştirmektir.”
Rekabete Dayalı Ortamlar Girmeli	“Yarışmalar takip etmek kendini geliştirmek adına her şeyi öğrenmeye çalışmak.”
Kendini Tanımali	“Tasarım dediğimiz dünyanın ucu bucağı yok. Ve biz bu tasarım dünyasının neresinde yer almak istiyoruz. Elbette her şeye hâkim olmak mümkün ama bir alanda profesyonel olmak adınızın bununla özdeşleşmesi demektir. Bu anlamda gerçekten ne yapmak istiyoruz ve yapmak istediğimiz şey için yeteneklerimiz, birikimimiz yeterli mi? Önce bunun üzerine kendimizi güzelce bir dinlemeliyiz. Sizin olayınız özellikle hangisi? Tipografi mi Kurumsal Kimlik mi, animasyon mu, ya da illüstrasyon mu?”
Öğrenmeye Açık ve Araştırmacı Olmalı	“Çok araştırma yapmalı ve çok kaynak incelemeli”
Teknik/Alana Özgü Becerilerde Uzmanlaşmalı	“Programların hepsine hâkim olmalıdır.”
Entelektüel Donanıma Sahip Olmalı	“Sinema tiyatro kitap okuma müzik seyahat gibi çok temel etmenleri gerçekleştirmeye çalışmalı. Kültürel anlamda aktif olmalı.”
Profesyonel Çevre İle Etkileşim İçinde Olmalı	“Özellikle bu alandaki yetkin kişilerin peşini bırakmamalıyız. Arkadaşlarınızdan herkesten fikir alın. Olumsuz dönüşler dahi olsa bunları mantık çerçevesinde değerlendirmeliyiz. Bu çalışma anında da geçerli. Sonuçta belki siz yaklaşık son üç saattir o tasarıma bakıyorsunuz diyelim. Artık beyniniz farklılıkları ayırt edemiyor. O anda farklı bir gözün size yardımcı olacağı çok açık.”

Araştırma grafik tasarım bölümü öğrencilerinin tasarım öğrencisinin yapması gerekenlere ilişkin düşüncelerinin 15 alt kategoride incelenebileceğini göstermektedir. Bunlar; “*tutkulu ve adanmış olmalı, yaratıcı olmalı, estetik algısını geliştirmeli, zaman yönetiminde ustalaşmalı, tasarımcıların işlerini yakından takip etmeli, dayanıklı olmalı, değişimle senkronize olmalı, iletişim becerilerine sahip olmalı, kendi dilini yaratmalı, rekabete dayalı ortamlara girmeli, kendini tanımalı, öğrenmeye açık ve araştırmacı olmalı, teknik/alana özgü becerilerde uzmanlaşmalı, entelektüel donanıma sahip olmalı, profesyonel çevre ile etkileşim içinde olmalı*”dır.

### 3.6. Araştırmanın Altıncı Alt Problemine Yönelik Bulgular

Araştırmanın bu alt probleminde grafik tasarım bölümünde öğrenim gören “*nitelikli bir tasarımcıda bulunması gereken özellikler*”e ilişkin bakış açılarını incelemek amaçlanmaktadır. Bu kapsamda grafik tasarım bölümü öğrencilerinden elde edilen bulgular üzerinde gerçekleştirilmiş olan analiz sonrasında ulaşılan kodlar ve bu kodlara yönelik doğrudan alıntılar aşağıda görüldüğü gibidir.

**Tablo 7.** Grafik Tasarım Öğrencilerinin Nitelikli Bir Tasarımcıda Bulunması Gereken Özelliklere İlişkin Bakış Açılı

Özellik	f	%	Özellik	f	%
Adanmış	2	1.31	Güncel Kalan	9	5.92
Algısı yüksek	8	5.26	Hırslı	3	1.97
Araştırmacı	2	1.31	Güçlü içgüdülere sahip	2	1.31
Bağımsız	3	1.97	İyi iletişimci	4	2.63
Cazibeli	1	0.65	İnisiyatif almak	1	0.65
Çok yönlü	4	2.63	Kendini aşma arzusu	1	0.65
Özgün	14	9.21	Lider	3	1.97
Disiplinli	2	1.31	Özgüvenli	5	3.29
Dönüştürücü	1	0.65	Meraklı	4	2.63
Dürüst	1	0.65	Muzip	1	0.65
Düzenli	2	1.31	Öğrenmeye açık	1	0.65
Eşduyu	1	0.65	Planlı	2	1.31
Entelektüel	2	1.31	Pratik	2	1.31
Enerjik	2	1.31	Problem çözen	8	5.26
Esnek	1	0.65	Rekabetçi	2	1.31
Estetik	5	3.29	Sabırlı	2	1.31
Olağan dışı	2	1.31	Yazılımlara hâkim	6	3.85
Üretken	3	1.97	Yetenekli	4	2.63
Yaratıcı	26	17.1	Zamanı etkin kullanan	5	3.29

Araştırmada grafik tasarım bölümü öğrencilerinin bir tasarımcının sahip olması gereken özelliklere ilişkin 38 farklı özellik açıklamışlardır. İncelemede en fazla tekrarlanan ilk üç özelliğin yaratıcı, özgün ve güncel kalan olduğu görülmektedir. Problem çözme, yazılımlara hâkim olma, algıların yüksek olması, meraklı, zamanını etkin kullanma ve estetik yönünün gelişmiş olması gibi özelliklerin de öğrenciler tarafından orta sıklıkta ifade edildiği görülmüştür. Bununla birlikte inisiyatif almak, çalışma disiplinine sahip olmak, entelektüel olmak, öğrenmeye açık olmak ve planlı olmak gibi nitelikli bir tasarımcı için önemli olduğu düşünülen özelliklerin ise öğrenciler tarafında çok az dile getirildiği görülmektedir.

### 4. SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu araştırmada grafik tasarım bölümü öğrencilerinin tasarım süreci ve tasarımcıya yönelik bakış açıları temelinde bir betimleme gerçekleştirilmiştir. Araştırmada ilk olarak grafik tasarım bölümü öğrencilerinin “*nitelikli bir tasarım sürecinin bileşenleri*”ne yönelik bakış açıları incelenmiştir. Öğrencilerin bakış açıları, “*hedefi derinlemesine çözümlemek, eskiz alışkanlığına sahip olmak, odaklanmak, zamanlama ve planlama, neyi farklı yapabileceğine odaklanmak, araştırmak ve tasarım prensiplerinin uygulanması*” olarak kategorilendirilmiştir. Öğrenciler, tasarımcı ile diğer insanlar arasındaki farkın oluşmasında “*algılama süreci, problem çözme, karar verme, ifade ve yaşam tarzı farkı*”nın etken olduğunu ifade etmişlerdir. Bir tasarımcının sahip olması gereken 38 farklı özellik betimleyen öğrencilerin en fazla tekrarladığı üç özelliğin “*yaratıcılık, özgünlük ve güncel kalma*” olduğu görülmüştür.

Grafik tasarım bölümü öğrencilerinin tasarım sürecine ilişkin duygusal durumlarını incelemeye izin veren alt problemlerden biri de öğrencilerin tasarım sürecinde zorlandıkları alanların ne olduğu ile ilgilidir. Grafik tasarımı bölümü öğrencilerinin bu konudaki cevapları “*aklındakileri yansıtamamak, anlaşılmamak, beğenilmemek, özgün olamamak, zamanlayamamak, odaklanamamak, sıkılmak, baskı hissetmek, zihinsel yorgunluk, ne beklenildiğini anlayamamak, sevilmeyen konularda çalışmak zorunda kalmak, özgünlük ve yaratıcılığın sınırlandırılması, fikir bulamamak ve bulunan fikri geliştirememek*”tir. Bu bilgiler şüphesiz grafik tasarım eğitimi sürecinin öğrenen merkezli bir boyuta taşınması ve öğrencilerin nelere gereksinim duyduklarının anlaşılması konusunda önemli ipuçları vermektedir. Grafik tasarımı öğrencilerinin tasarım sürecine ilişkin duygusal durumlarını incelemeye imkân veren bir diğer alt problem ise “*tasarım sürecinde öğrencileri motive eden şeyler*”dir. Araştırma, öğrencileri motive eden şeylerin “*kullanılan ekipmanlar/ortamlar, yeni fikirlerin belirmesi, fikri somutlaştırma, yeni şeyler öğrenme, çözüm bulma, kendini ifade edebilme ve beğenilme*” olduğunu ortaya koymaktadır. Öğrenme sürecinde motivasyon

sağlamanın önemi dikkate alındığında, söz konusu unsurların grafik tasarım eğitiminde yer bulmasının ne denli önemli olduğu görülmektedir.

Son olarak grafik tasarım bölümü öğrencilerinin “kendilerini değerlendirme ve gelecek planları”na ilişkin incelemeler yapmaya izin veren alt problem, nitelikli bir tasarımcı olmak için neler yapmaları gerektiği ile ilgilidir. Bu kapsamda öğrencilerin verdiği yanıtlar incelendiğinde “*tutkulu ve adanmış, yaratıcı, estetik algısı gelişmiş, zaman yönetiminde ustalaşmış, tasarımcıların işlerini yakından takip eden, dayanıklı, değişimle senkronize olan, iletişim becerilerine sahip, kendi dilini yaratmış, rekabete dayalı ortamlar giren, kendini tanıyan, öğrenmeye açık ve araştırmacı, teknik/alana özgü becerilerde uzmanlaşmış, entelektüel donanıma sahip ve profesyonel çevre ile etkileşim içinde olmak*” olduğu görülmektedir. Öğrencilerin gelişmek için öncelik verdikleri alanlarda geniş erişim fırsatları yaratmanın grafik tasarım eğitiminin temel bir görevi olduğu düşünülmektedir. Bu açıdan bu kategoride yer alan cevapların, grafik tasarım eğitiminin planlanması sürecine kılavuzluk edeceği düşünülmektedir.

Grafik tasarım bölümü öğrencilerinin nitelikli bir tasarımcıya yönelik en fazla vurguladıkları beceriler “*yaratıcı düşünme, özgünlük ve güncel kalmak*” olarak ifade edilmektedir. Bu becerileri öğrencilere kazandırabilecek bir grafik tasarım eğitimi yaratıcı ve özgün eserler üretebilme becerisini, teknolojiyi etkin kullanabilmeyi, disiplinlerarası bir yaklaşımdan yararlanmayı, deneysel ve araştırmacı bir tavrın benimsenmesini gerekli kılmaktadır (Buçukçuoğlu, 2020). Grafik tasarım eğitimi veren kurumlarda öğrencilerin üst düzey düşünme becerileri kazanma olanaklarını genişletme konusunda bilimsel çalışmalar gerçekleştirmeli ve bu bulgular program geliştirme çalışmaları kapsamında kullanılmalıdır.

Grafik tasarım süreci, öğrencilerin bilgi kaynaklarını doğru bir sentez içinde çözümleyebilmelerini, tasarım uygulamalarını bu temelde şekillendirebilmelerini gerektirir (Buçukoğlu, 2020). Grafik tasarım süreci oldukça karmaşık ve üst düzey düşünme becerilerinin kullanımını gerektirmektedir. Öte yandan grafik tasarımı oldukça geniş bir alanda uygulanmaktadır. Her bir konu farklı teknik alt yapı ve donanımların tasarım sürecine dâhil edilmesini gerektirmektedir. Çaydere (2015) öğrencilerin lisans eğitimleri süresince tüm bu becerilere hâkim olamamasının kendilerini başarılı olarak tanımlamamalarının sebebi olabileceğini ifade etmektedir. Benzer bir biçimde bu araştırma, grafik tasarım bölümü öğrencilerinin tasarım sürecinde zorlandıkları pek çok alan olduğunu göstermiştir. Bunların başında aklındakileri yansıtamamak, fikir bulamamak ve bulunan fikri geliştirememek gelmektedir.

Araştırmaya katılan öğrenciler, tasarımcılar ve diğer insanlar arasında görülen farkın problem çözme, karar verme ve ifade becerilerinden kaynaklandığını ifade etmişlerdir. Bu ifadeler, öğrenciler tarafından tasarımcıların kendine özgü nitelikleri olan güçlü bir kimlik olarak tanımlandığını göstermektedir. Bu üst niteliklerle paralel olarak grafik tasarım bölümü öğrencilerinin geliştirmek istedikleri özelliklerinden birinin de kendilerine özgü bir tasarım diline sahip olmak olduğu görülmüştür. Öğrencilerin tasarım sürecinde zorlandıkları noktaların da bu niteliğe işaret ettiği görülmektedir. Grafik tasarım eğitiminin planlanmasında yukarıda ifade edilenlerin dikkate alınmasının oldukça önemli olduğu düşünülmektedir.

Sürekli gelişim içinde olan teknolojinin yarattığı imkânlardan istifade edemeyen bir eğitimin, çağın toplumsal ve bireysel beklenti ve ihtiyaçlarına cevap veremeyeceği düşünülmektedir (Karasar, 1999). Araştırmaya katılan grafik tasarım öğrencilerinin en fazla üzerinde durduğu özelliklerden biri güncel kalma ve entelektüel donanımdır. Grafik tasarım eğitiminin tasarımcı adaylarına bu özelliği nasıl kazandıracığı konusu üzerinde durulmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Bu özellik diğer yandan araştırmacı olmak ile yakından ilgilidir. Benzer biçimde öğrencilerin geliştirmeleri gerektiğini düşündükleri yönleri “*değişimle senkronize olmak, öğrenmeye açık ve araştırmacı olmak, entelektüel donanıma sahip olmak ve profesyonel çevre ile etkileşim içinde olmak*” olarak ifade ettikleri görülmektedir. Ancak burada ifade edilen araştırmanın sadece var olan çalışmaların incelenmesi olarak anlaşılması gerekmektedir. Nitelikli bir tasarımcının gerektiğinde tasarım konusu temelinde veriye dayalı araştırmalar gerçekleştirmesi de gerekmektedir. Bu açıdan grafik tasarım bölümlerinde araştırma yöntemleri eğitime gerekli özenin gösterilmesi önem taşımaktadır. Çaydere (2015)’nin araştırmasında grafik tasarımı eğitimi alan öğrencilerin çok az sayıda bir bölümünün sanatsal kaygılarla araştırma yaptığı sonucuna ulaşılmıştır. Tasarım sürecinde araştırma yapmanın önemi öğrenciler tarafından hatırı sayılır ölçüde vurgulanmıştır ancak araştırmanın sadece dijital platformlarda tarama yapmanın daha ötesinde bir uğraş olduğunun altını çizmek önemlidir.

Nitelikli bir eğitim bireye araştırma yapma, bilgiye ulaşma ve elde ettiği verileri işleme ortamı sağlamalıdır. Yükseköğretimde grafik tasarım eğitimi öğrenciye bağımsız bir bakış açısı kazandırmanın yanında onu üst düzey düşünme ve üretme becerileri ile donatmalıdır. Araştırma bulguları da bu görüşü destekler niteliktedir. Öğrencilerin gerek geliştirmeleri gerektiğini düşündükleri nitelikler gerekse de tasarım

sürecinin bileşenlerine ilişkin açıklamaları incelendiğinde, araştırma yapmanın ve üst düzey düşünme becerilerini etkin olarak kullanmanın alan için ne denli önemli olduğunun bilincinde oldukları görülmektedir. Bu açıdan grafik tasarım eğitiminde, öğrencilerin araştırma ve üst düzey düşünme becerilerinin geliştirilmesine odaklanılmalıdır.

Bu çalışmanın neredeyse her alt probleminde tasarım sürecinde araştırmaya vurgu yapıldığı görülmektedir. Grafik tasarım eğitiminde tasarım sürecinin doğasını yansıtan araştırma aşamasının öğretimi üzerinde durulmasının ve tasarım öğrencilerine uygulamaya dayalı çalışmalar yaptırılmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Grafik tasarım eğitimine dâhil edilecek bu yaklaşımların araştırmada öğrencilerin ifade ettiği “*aklındakileri yansıtamamak, fikir bulamamak ve bulunan fikri geliştirememek*” gibi sorunlarının giderilmesinde etkili olacağı düşünülmektedir. Araştırma eğitimine yönelik yukarıda ifade edilen çabalar kuşkusuz grafik tasarımcının kendini güncel tutmasının bir yolunu sunacaktır.

Bu araştırma bir devlet üniversitesinin grafik tasarım bölümünde öğrenim görmekte olan öğrencilerin tasarım süreci ve tasarımcıya yönelik bakış açılarını ortaya koymaktadır. Bu bakış açıları nitelikli bir grafik tasarım eğitiminin nasıl olması gerektiğine yönelik çok sayıda çıkarımda bulunmaya imkân tanıyacağı düşünülmektedir. Grafik tasarım eğitiminin planlanması ve uygulanmasında araştırma bulgularının işaret ettiği noktaların dikkate alınmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Bu araştırma katılımcıların veri toplama aracına verdikleri yanıtlar ile sınırlıdır. Gelecek araştırmacılar daha geniş örneklem gruplarıyla daha farklı veri toplama araçlarını da dâhil ettikleri araştırmalar desenleyebilirler.



#### **Makale ile ilgili notlar**

Araştırmanın uygulanması öncesinde Ordu Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu tarafından 27.05.2020 tarih ve 2020-44 karar sayılı sayılı etik kurul izni alınmıştır.

Makale, araştırma ve yayın etiğine uygun olarak hazırlanmıştır. Araştırmanın tüm süreci, makalenin beyan edilen tek yazarı tarafından gerçekleştirilmiştir.

## KAYNAKÇA

- Ambrose, G., ve Aono-Billson, N. (2013). *Grafik tasarımı dil ve yaklaşım*. Literatür Yayınları.
- Becer, E. (1997). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Boztaş, E. (2011). Grafik tasarım eğitimi için görsel çoklu ortam materyali geliştirme. *Ege Eğitim Dergisi*, 12(2), 43-62.
- Buçukoğlu, S. M. (2020). Üniversitelerde grafik tasarım eğitimi ve öğrenme-öğretme süreci içinde “deneysel tipografi” dersi. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 10(4), 573-586.
- Çaydere, O. (2015). Grafik tasarım programlarına ilişkin öğretim elemanları ve öğrenci görüşleri. *Gazi Üniversitesi İletişim Fakültesi Süreli Elektronik Dergi*, (40), 346-376.
- Çuhadar, C., Gündüz, Ş., ve Tanyeri, T. (2013). Bilgisayar ve öğretim teknolojileri eğitimi bölümü öğrencilerinin ders çalışma yaklaşımları ve akademik öz-yeterlik algıları arasındaki ilişkinin incelenmesi, *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 251- 259
- Glaser, B. G. (1965). The constant comparative method of qualitative analysis. *Social Problems*, 12(4), 436-445.
- Heller, S., ve Talarico, L. (2008). *Design entrepreneur: Turning graphic design into goods that sell*. Rockport Publishers.
- İz Bölükoğlu, H. (2004). Eğitim fakültelerinde grafik tasarım eğitiminde bilgisayar kullanımının değerlendirilmesi. *TOJET (The Turkish Online Journal Of Education Technology) Dergisi*, 3(2), 142-148.
- Landa, R. (2018). *Graphic design solutions*. Cengage Learning.
- Merriam, S. B. (2009). *Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber*. (S. Turan Çev.) Nobel Yayıncılık.
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. Sage Publications.
- Sakman, S. (2019). Uluslararası sanad kongresi bildiri kitabı. Sağer, T. Arapgirlioğlu, H., Akgül, K.P. ve Sürmeli, K. (eds.) içinde, *Grafik tasarım eğitiminde yeni yaklaşımlar* (ss. 591-599). Gece Yayınları.
- Teker, U. (2003). *Grafik tasarım ve reklam*. Dokuz Eylül Yayıncılık.
- Topal, M., ve Akgün, Ö. E. (2014). Eğitim fakültesinde okuyan öğretmen adaylarının eğitim amaçlı internet kullanımı öz-yeterlik algılarının incelenmesi: Sakarya üniversitesi örneği, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23 (1), 343-364.