

**dr. öğr. üyesi menşure kübra müezzinoğlu** (sorumlu yazar|corresponding author)  
selçuk üniversitesi, mimarlık ve tasarım fakültesi, iç mimarlık bölümü  
kubramznn@selcuk.edu.tr orcid: 0000-0001-5808-6618

**arş. gör. mehmet noraslı**  
selçuk üniversitesi, mimarlık ve tasarım fakültesi, iç mimarlık bölümü  
mehmetnorasli@selcuk.edu.tr orcid: 0000-0002-6080-919X

## İÇ MEKÂN TASARIMINDA TASARIM ODAKLI DÜŞÜNME MODELİ; KIRMIZILI KADIN BELGESELİ

araştırma makalesi|research article  
başvuru tarihi|received: 02.01.2021 kabul tarihi|accepted: 12.01.2021

### ÖZET

Tasarım odaklı düşünme, tasarım kavramlarının geliştirildiği bilişsel süreci temsil etmek için kullanılan bir olgudur. Özellikle son yıllarda yaygın bir kullanıma sahip olup, deneysel öğrenme metotları arasında yer almaktadır. Bu çalışmada, iç mimarlık eğitiminde tasarım odaklı düşünme modeli kullanımının yaratıcı fikirlerin ortaya çıkmasında ne tür katkılar sağladığı araştırılmıştır. Çalışma aracılığıyla, tasarım sürecinde öğrencinin yaratıcı düşünme geliştirme potansiyelini artırmak, kavram geliştirme becerisini ortaya koymak, soyut düşünme becerisini geliştirmek ve sonuç olarak tasarım eğitimine bilişsel bir katkı sağlanması hedeflenmiştir. Çalışmada; Konya ili özelinde ilgi çekici bir karaktere sahip ve Kırmızılı Kadın olarak tanınan Sultan Özcan'a ait öğretimsel mesaj içeren bir belgesel film izletilmiştir. Sonrasında ise; tasarım odaklı düşünme metodu kullanılarak tanımlanan kullanıcı için yaşama mekânı tasarımı yapılmıştır. Ele alınan çalışmada kullanılan tasarım odaklı düşünme yöntemi beş aşamadan oluşmaktadır. Yapılan araştırmaya, üç grup ile toplamda on iki adet öğrenci katılmıştır. Ortaya çıkan nihai tasarımlar üzerinden çeşitli okumalarla öğrencilerin yaratıcılıklarının gelişim durumları gözlemlenmiştir. Tasarım odaklı düşünme modeli (d.school) aracılığıyla gerçekleştirilen bu çalışma sonucunda; yapılan projelerin konseptte yönelik olarak niteliğinin arttığı tespit edilmiştir. Buradan hareketle tasarım eğitiminde yaratıcılığın ele alındığı konsept çalışmalarda, tasarım odaklı düşünme metodu gibi deneysel yöntemler kullanılarak sürecin yönetilmesi önerilmektedir.

**Anahtar Kelime:** Tasarım Odaklı Düşünme Modeli, İç Mimarlık, Tasarım Eğitimi, Yaratıcılık, Belgesel.

# DESIGN-FOCUSED THINKING MODEL IN INTERIOR DESIGN; WOMAN IN RED DOCUMENTARY

## ABSTRACT

Design thinking is a phenomenon used to represent the cognitive process in which design concepts are developed. Especially in recent years it has been widely used and is among the experiential learning methods. This study investigates contributions of the design-oriented thinking model in interior architecture education on the emergence of creative ideas. Through the study, it is aimed to increase the creative thinking development potential of the student in the design process, to reveal the concept development skills, to improve the abstract thinking skills and as a result, to make a cognitive contribution to the design education. In the study; a documentary film with an instructional message about Sultan Özcan, known as the Woman in Red, who is considered an interesting character in Konya province, was watched. Afterwards; the living space was designed for the user, which was defined using the design-oriented thinking method. The design-oriented thinking method used in the study consists of five stages. Three groups consisting of twelve students participated in the research. The development of students' creativity was observed through various readings on the final designs that emerged. As a result of this study carried out through the design thinking model (d.school); it has been determined that the quality of the projects carried out in terms of the concept has increased. From this point of view, it is recommended to manage the process by using experiential methods such as design-oriented thinking method in concept studies that deal with creativity in design education.

**Keywords:** Design Thinking Model, Interior Architecture, Design Education, Creativity, Documentary.

Dünyada gerçekleşen sosyal, kültürel, ekonomik ve teknolojik değişmelere paralel olarak dönüşüme uğramak zorunda kalan düşünce sistemi; kuşkusuz tüm canlıların yaşam ve öğrenim biçimlerini etkilemektedir. Küreselleşme ile birlikte daha kimlikli ve nitelikli tasarım çıktılarının nasıl ortaya çıkabileceğinin öğretmesinin hedeflendiği tasarım eğitiminde de bu değişimin yaşandığı görülmektedir. Tüm bu değişimin tartışma ve sorgulamalarla birlikte ortaya çıktığı tasarım eğitiminde, en önemli konulardan biri de yaratıcı düşünebilme veya düşündürebilme yetisinin nasıl kazandırılması gerektiğidir.

Geleneksel olarak kabul gören öğrenme/öğretme yöntemleriyle gerçekleşen eğitim süreci, farklı bakış açılarına yeteri kadar açık olamadığından bireydeki yaratıcılığı kısıtlamakta, böylelikle özgün tasarımların ortaya çıkmasını engellemektedir. 21. yüzyılın değişen dinamiklerinin de etkisiyle bu konu hakkındaki farkındalık düzeyi artmıştır. Tasarımcılardan ezber bozan, küresel çapta rekabet edebilen aynı zamanda da estetik ve işlevselliğin ön planda tutulduğu tasarımları ortaya çıkarmaları istenmektedir. Tasarımda yaratıcılık, bireyin kendini keşfettiği, sınırlarını zorladığı, aşına olunan kabulleri yıktığı, soyutlama ve analogilerle zihinsel tasarımlara yönlendiği, ezberleme yönteminin kullanılmadığı bir süreç ile birlikte açığa çıkartılabilir. Bu sebeple tasarım eğitiminin merkezi olduğu düşünülen tasarım eğitiminin verildiği ortamlarda, yaratıcı düşüncenin farklı bakış açıları ile desteklenerek ortaya çıkarılmasını ve ortaya çıkan sonuç ürünlerinin de daha nitelikli olmasını sağlamak adına birçok farklı yaklaşım ve metot uygulanmaktadır.

Bu çalışmada; öncelikle Konya ili özelinde çok önemli ve ilgi çekici bir karaktere sahip olduğu bilinen "Kırmızılı Kadın" olarak simgeselleşmiş Sultan Özcan'a ait öğretimsel mesaj içeren bir belgesel filmi öğrenci grubuna izlettirilmiştir. Daha sonra, tasarım odaklı düşünme metodu kullanılarak tanımlanan kullanıcıya ait bir yaşama mekânı tasarımının yapılması istenmiştir. Ortaya çıkan iç mekân tasarımları üzerinden çeşitli okumalarla öğrencilerin yaratıcılıklarının gelişim durumları gözlemlenmiştir. Öğretimsel mesaj içeren bir belgesel film ile tasarım odaklı düşünme metodunun bir arada kullanımı ile mekân tasarlama eylemindeki fırsat ve zorlukların keşfedilmesi amaçlanmaktadır. Ele alınan araştırma yöntemi dâhilinde iç mimarlık eğitiminde tasarım odaklı düşünce modeli kullanımının yaratıcı fikirlerin ortaya çıkmasında ne tür katkılar sunduğu araştırılmıştır. Bu çalışmadan elde edilen bulguların, tasarım eğitim yaklaşımına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Ayrıca tasarım eğitimcilerine ve tasarımcı adaylarına farklı bir bakış açısı ile yol gösterici olması hedeflenmektedir.

## KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Tasarım, "bir sorunun çözümü için bir plandır, bir idedir" (Tunalı, 2004: 20). Tasarımcı ise, "süreç, duyum, algı, düşünme ve hayal gücü" gibi sahip olduğu yetileriyle kendi dünyasında yarattığı nesneyi, gerçek düzleme taşıyan kişidir (Tunalı, 2004: 20). Tasarım sürecine bakıldığında, "yaratıcılık" kavramını içeren, "düşün, yeni şeyler üret, nesnelere veya durumları farklı açılardan gör ve beceriyi kazan" süreçlerini kapsadığı görülmektedir (Beşgen, 2015: 425).

Tasarım eğitiminde esas amaç, öğrencilere nasıl tasarlanacağını veya kendi tasarım yöntemlerini nasıl keşfedeceklerini öğretmektir (Ulusoy, 1999: 124). Tasarım eğitimi üzerine yapılan birçok çalışmada, tasarlama eylemindeki yaratıcılık olgusunu geliştirebilmek için farklı deneysel metotları kullanmanın önemine vurgu yapılmıştır (Plsek, 1996; Bacanlı vd., 2011; Ramm vd., 2013; Charles ve Runco, 2001'den aktaran Kim vd., 2015).

Yaratıcılık kavramı insanlık tarihi kadar eski olmasına rağmen özellikle 15. ve 19. yüzyıllar arasında yalnızca güzel sanatlar alanıyla alakalı bir olgu olarak benimsenmiştir (San, 2004). Başlangıçta felsefenin, daha sonra psikoloji biliminin önemli araştırma konularından birini oluşturan yaratıcılık, tarihsel perspektif içinde sanat, tasarım, mühendislik, tıp vb. gibi birçok disiplinde geliştirilmeye çalışılan interdisipliner bir kavramdır. Yaratıcılık; Wallach ve Kogan tarafından "çok sayıda, özgün çağırışım üretebilmek; ancak bunları yaparken sorudan da büsbütün ayrılmamak" (Jersild, 1983: 587); Gardner (1993) tarafından ise "yeni

ürünler ortaya çıkarma ya da olaylara ve sorunlara özgün çözümler bulmak" şeklinde tanımlanmıştır (Woolfolk'tan aktaran Kuru Turaşlı, 2010: 10). Benzer bir yaklaşımla Robinson (2003: 84-86) ise, problemi çözmenin ele alındığı bir süreç olarak tanımlamaktadır. Tasarım eğitiminde yaratıcılığın nasıl geliştirileceği ile alakalı yapılan araştırmalara bakıldığında, yaratıcılığa dair gerçekleştirilen çalışmalar ve sahip olunan farklı bakış açılarının yaratıcılık kuramlarında farklılık meydana getirdiği görülmektedir.

21. yüzyıl; bilimin hızla geliştiği, teknolojinin sınırlarını zorladığı aynı zamanda yaratıcılığın eş zamanlı kullanılmak zorunda kaldığı bir bilim çağı olarak karşımıza çıkmaktadır. Böylelikle yaratıcılığın etkin bir şekilde ele alınması gereken tasarım eğitiminde de büyük değişim ve dönüşümler meydana gelmektedir. Bu değişim ve dönüşümler ile eğitimdeki mevcut anlayış farklılaşarak, bilginin direkt verilmesi yerine bilgiye nasıl ulaşılır sorusuna verilecek cevapların öğretilmesinin önemi ortaya çıkmaktadır. Tasarımda yaratıcılık başlangıçta beyinde gerçekleşmesine rağmen birden farklı boyutta ortaya çıkabilmektedir. Bundan dolayı, tasarımın yapıldığı eğitim ortamlarında, öğrencinin sorumluluğu bizzat üstlendiği ve daha önceki edindiği bilgilerden farklı olarak yeni edindiği bilgi ve becerileri arasında bağlantı kurmasını sağlayan yeni bir oluşum meydana gelmektedir. Ortaya çıkan bu oluşum, odak noktasına öğrenciyi alarak birçok farklı tasarlama yöntem ve metodunun sıklıkla kullanılmasını sağlamıştır (Kesici, 2019: 233-234). Aydın (2015: 17) farklı öğretim metodları ile tasarım eğitimindeki yaratıcılığı ortaya çıkartmanın ne derece önemli olduğundan, Sayın (2007) da bu durumun bütüncül bir bakış açısıyla değerlendirilmesinin tecrübesel ve rastlantısal öğrenim ile alakalı olduğundan bahsetmektedir. Benzer bir görüş ortaya koyan Tucker ve Abbasi (2015: 420) ise, bunlara ek olarak ekip çalışmasının çok boyutlu sonuç ürünlerini ortaya çıkarmada faydalı olduğundan bahsetmektedir.

Tasarım süreci, deneyimsel öğrenme yöntemleri ile uyum içerisindedir. Tasarım eğitiminin verildiği her alanda daha etkili bir öğrenimin nasıl gerçekleşebileceğini tespit etmek, öğretim yöntem ve metodlarındaki farklılaşmanın yaratıcılık üzerindeki etkilerini araştırmak ve karşılaşılan problemler ile başa çıkabilmek adına yöntem ve beceri geliştirmeye teşvik etmek hususlarında, deneyimsel öğrenme yöntemlerinin etkin bir öğretim yöntemi olduğu yapılan birçok araştırmada görülmektedir (Davis vd., 1997; Razzouk ve Shute, 2012; Müezzinoğlu, 2017; Akçaova, 2019; Cantwell, 2019; Köse Doğan, 2019). Deneyimsel öğrenme metodları doğru ve etkin kullanıldığında öğrenciler için oldukça kreatif bir durum ortaya koymaktadır. Pedagojik süreçte ise; öğrencilerin bir konuyla alakalı olarak empati kurabilmesine, iş birliği yapıp deneysel modellerini oluşturabilmelerine imkân sağlamaktadır. Öğrencilerin sezgisel düşünce ve beyin fırtınasıyla bir olgu ortaya koyabilmelerini, iş birliği yaparak risk almalarını ve bunların sonucunda da hem tümevarımsal hem de tümdengelimsel mantıklarını geliştirmektedir (Vanada, 2014: 32).

Deneyimsel öğrenme metodlarından olan tasarım odaklı düşünme, öğrencilerin eleştirel düşünebilme yetilerinin gelişmesine katkı sağlayabilecek en önemli araçlardır (Razzouk ve Shute, 2012: 340-342). Tasarım odaklı düşünce kavramı 1987 yılında ortaya çıkmış olup, sıklıkla araştırma konusu olarak tercih edilmiştir (Owen, 2007; Brown, 2008; Ambrose ve Harris, 2009). Tasarım odaklı düşünme metodu, disiplinlerarası kullanıma uygun olduğundan oldukça yoğun bir ilgi görmektedir (Dorst 2010; Koh vd., 2015; Dolata ve Schwabe, 2016; Liedtka, 2018). Özellikle tasarlama eyleminin içerisinde var olduğu eğitimde, ilköğretimden lisansüstü seviyesine kadar her aşamada farklı yaklaşımlarla kullanıldığı tespit edilmiştir. Bu metod, problemlerin çözümünde sonuç odaklı bir yaklaşım imkân sunması ile mevcut ihtiyaç ve beklentilere de yaratıcı çözümler getirmektedir. 2004 yılında Stanford Üniversitesi Hasso Plattner Tasarım Enstitüsü'ndeki öğrencilere, kendilerini daha yaratıcı görmelerini ve kendi imajlarını değiştiren bir dizi deneyim yaşamalarını sağlamak için d.school isimli bir merkez kurulmuştur. Bu merkezde, işletme, hukuk, tıp, sosyal ve beşerî bilimler gibi daha geleneksel bilimlerin ürün tasarımı eğitimine entegre olmasını sağlayan tasarım odaklı düşünme modeli geliştirilmiştir (Brown, 2008; The Interaction Design Foundation [IDF], 2020; Pande ve Bharathi, 2020). Bu metodun ilkokullardan,

dünyanın en büyük şirketlerine kadar tüm kurumlarda uygulanabilen bir yöntem ve düşünce biçimi olduğu bilinmektedir. Bu modele göre tasarım odaklı düşünme beş aşamadan oluşmaktadır. Bunlar sırası ile empati kurma, problemi tanımlama, fikir, prototip ve test aşamasıdır (Görsel 1).



Görsel 1. d.school Tasarım Odaklı Düşünme Modeli.

Tasarım odaklı düşünme modeli olarak d.school; problemin tespit edilerek bağlamın belirlenmesi ile başlamaktadır. Sonrasında, bir şeyi tasarlayan insanları (kullanıcıları) anlamının sağlandığı empati aşaması ile devam etmektedir. Empati aşamasından sonra duruma netlik getirmek ve tasarlanana odaklanmak; üstlenilmesi gereken anlamlı zorluğu belirlemenin gerçekleştiği tanımlama aşamasına geçilmektedir. Yeni fikirlerin ortaya çıkması için tasarımcılar grubu beyin fırtınasını, eskiz yapmayı veya yeni fikirlerin ortaya çıkmasını teşvik eden bir şeyi fiziksel olarak yapmayı içeren fikir üretme aşamasını tamamlarlar. Daha sonra prototip aşaması ile test edildiğinde belirli soruları cevaplayacak bir şey inşa etmeyi içeren aşama tamamlanmış olur. Son olarak, kullanıcılardan prototipler hakkında geri bildirimde bulunmanın gerçekleştirildiği aşama ile tasarım odaklı tasarlama süreci tamamlanmış olur (The Interaction Design Foundation [IDF], 2020; Cantwell, 2019; Design Council, 2021).

Tasarım odaklı düşünme ve yaratıcılık arasındaki paralel ilişkinin bir sonucu olarak, birçok ülkenin bu düşünme metodunu eğitim müfredatlarına dahil ettiği yapılan literatür analizi sonucunda anlaşılmaktadır. Tasarım odaklı düşünme süreçleri ile akademik ve mesleki alanları birleştiren, bireyin becerilerini ortaya çıkaran müfredatın eğitimde olmasının tasarlama sürecindeki yaratıcılığı arttırdığı görülmektedir (Goldman, 2002; Education Commission, 2002; Heskett, 2003; Design Commission, 2011; Pande ve Bharathi, 2020). Yaratıcılık gibi toplumsal bir sorunun tasarım odaklı düşünme metodu ile ele alınması, alanda yapılan akademik çalışmaların gözden geçirilmesi ve sonrasında yapılacak çalışmalara yol göstermesi bakımından önemlidir. Tasarım odaklı düşünme metodunun yaratıcılık üzerindeki etkisini ele alan bazı çalışmaların sonuçları aşağıda verilmiştir.

Tasarım odaklı düşünme metodunu kullanmaya teşvik ettirilen öğrencilerin tasarlama sürecinde daha istekli oldukları, öğrenim çıktılarının belirginleştiği ve tasarım sürecini daha hızlı yürüttükleri gözlemlenmiştir (Assaf, 2009). Wrigley ve Straker (2017) çalışmalarında, 28 üniversitede yürütülmekte olan 51 adet birbirinden farklı lisans dersinde tasarım odaklı düşünme metodolojisinin öğrencilerin öğrenme performansları üzerindeki etkisini araştırmışlardır. Çalışmada; ürün, proje, işletme ve profesyonel seviyelerden oluşan bir "Eğitim Tasarımı Merdiveni" geliştirilmiştir. Çalışma sonuçlarına göre; tasarım odaklı düşünmenin yaklaşımda farklılığı ortaya çıkarmakta önemli bir yöntem olduğu tespit edilmiştir. Benzer bir yaklaşım; Luka (2014) tarafından yürütülen çalışmada da görülmektedir. Çalışma sonuçlarına göre tasarım odaklı düşünme yoluyla problem çözmeye insan merkezli bir yaklaşımın ön plana çıktığını ve bunun ortaya çıkan sonuç üründe önemli bir farklılaştırıcı olduğunu vurgulanmıştır. Moirano vd. (2019) tarafından yürütülen bir başka çalışmada ise tasarım odaklı düşünme metodu ile yaratıcılıkta disiplinler arası iş birliği yapmanın artan bir eğilim olduğu ifade edilmektedir. Lindberg vd. (2010) ise çalışmalarında tasarım odaklı düşünme metodunun meta-disiplin iş birliğini nasıl geliştirebileceği araştırılmıştır. Çalışma sonucunda, tasarım odaklı düşünme ile deneysel öğrenme sürecinde tasarımcının kendini keşfetmesinin daha kolay olduğu vurgulanmaktadır. Yapılan araştırmaların birçoğunda, bireylerin tasarım için gerekli olan yetilere sahip

olduğu, fakat yaratıcılık gerektiren sorunları çözebilmek ve farklılık yaratabilmek için gerekli olan becerilere, tasarım odaklı düşünme metodunun aktif olarak kullanıldığı zamanlarda ulaşılabileceği ifade edilmektedir.

Sonuç olarak, tasarım odaklı düşünme metodunun kullanımı her geçen gün artarak 21. yüzyıl tasarımcılarının yeteneklerini geliştirmenin önemli bir aracı olduğu görülmektedir. Tasarım odaklı düşünme metodu, doğru yöntemler ile kullanıldığında tasarımcılara, gelecekte küresel toplumun karşı karşıya kalacağı ve sürekli gelişen zorlukları etkin bir şekilde ele alabilecek nitelikleri kazandırmaktadır (Rauth, 2010; Teixeira, 2010; Koh vd., 2015; Majithia, 2017; Cantwell, 2019). Bu noktadan hareketle, tasarım odaklı düşünce modelinin tasarım eğitimindeki yaratıcılık fikirlerinin oluşmasına katkısının tespitine yönelik oluşturulan araştırma hipotezi aşağıda verilmiştir.

**Hipotez:** İç Mimarlık bölümü öğrencilerinin özgün ve yaratıcı fikirleri ortaya çıkarabilmesi, tasarım odaklı düşünme metodolojisi çerçevesinde geliştirilebilir.

## ÇALIŞMANIN YÖNTEMİ

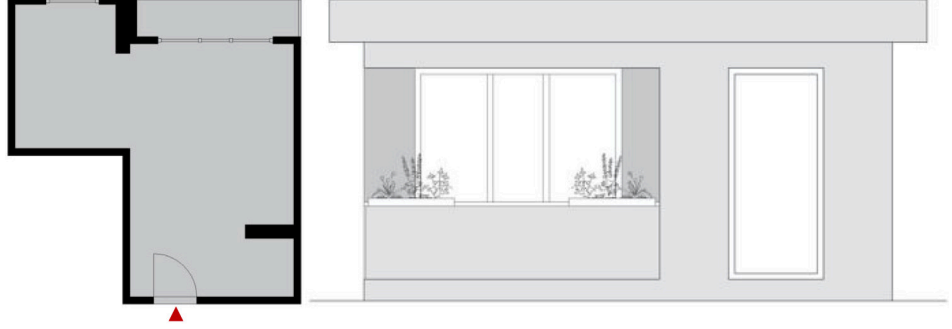
Bu çalışma, Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü ikinci sınıf öğrencileri ile 2018-2019 Bahar yarıyılında almış oldukları Artistik Perspektif dersi kapsamında yürütülmüştür. Çalışmanın yönteminde, yapılan tasarımlarda yaratıcılığın ön plana çıkabilmesi amacıyla tasarım odaklı düşünme metodolojisi kullanılmıştır. Bu doğrultuda, belirlenen konu üzerinden belgesel izletirilerek "Kırmızılı Kadına Ait Yaşama Alanı Tasarımı" yapılmıştır. Yapılan çalışmada tek plan örneği üzerinden üç farklı iç mekân tasarımı ortaya konulmuştur. Projeler, dörder kişilik gruplar halinde toplam on iki öğrenci ile yürütülmüştür. Belirtilen amaç ve yöntem kapsamında gerçekleştirilen tasarımlar, Tablo 1'de gösterildiği gibi tasarım odaklı düşünme yönteminin çakralarını oluşturan "empati kurmak, tanımlamak, fikir üretmek, prototip geliştirmek ve test etmek" aşamaları ile on dört haftalık bir süreçte tamamlanmıştır.

Tablo 1. Çalışmanın Aşamaları ve İş Akış Süreci.

AŞAMA	SÜREÇ	YAPILANLAR	İSTENİLENLER
EMPATİ KURMAK	1. Hafta	Belirlenen konunun tanıtımı ve sürecin anlatılması	"Kırmızı, tasarım, belgesel" kavramlarına ilişkin literatür araştırması.
	2. Hafta	Belgeselin izletilmesi.	Belgesel hakkında duygu ve düşüncelerin rapor halinde yazılması.
	3. Hafta	Belgesel ve raporların tartışılması.	Yerinde gözlem yaparak kullanıcı Sultan Özcan ile röportaj yapılması.
	4. Hafta	Verilerin analiz edilerek empati kurulması.	"Kelime bulutu" yöntemi ile anahtar kelimelerin çıkarılması.
TANIMLAMAK	5. Hafta	Anahtar kelimeler ile tasarımın somutlaştırılması.	Konsept çalışması.
	6. Hafta	Konsept çalışması ve ihtiyaç listesinin çıkarılması.	Plan şeması verilerek fonksiyon şemasının çıkarılması.
	7. Hafta	Fonksiyon şeması ve leke etüdünün yapılması.	Plan üzerinden tefriş ve tasarımın yapılması.
FİKİR ÜRETMEK	8. Hafta	Plan üzerinden tefriş ve tasarımın revize edilmesi.	Plan üzerinden tefriş ve tasarımın yapılması.
	9. Hafta	Plan üzerinden tefriş ve tasarımın revize edilmesi.	Plan üzerinden tefriş ve tasarımın yapılması.
	10. Hafta	Plan ve üç boyut üzerinden tasarımın yapılması.	Üç boyut üzerinden tasarımın yapılması.
	11. Hafta	Üç boyut üzerinden tasarımın revize edilmesi.	Üç boyut üzerinden tasarımın yapılması.
PROTOTİP GELİŞTİRMEK	12. Hafta	Plan, üç boyut ve tüm verileri kapsayacak şekilde konsept paftasının yapılması.	Plan, üç boyut ve tüm verileri kapsayacak şekilde konsept paftasının yapılması.
	13. Hafta	Plan, üç boyut ve tüm verileri kapsayacak şekilde konsept paftasının revize edilmesi.	Plan, üç boyut ve tüm verileri kapsayacak şekilde konsept paftasının yapılması.
TEST ETMEK	14. Hafta	On üç haftalık süreci kapsayan tüm aşamaları göz önünde bulundurarak ders sorumluları tarafından, yapılan çalışmaların 'tasarım odaklı öğrenme yöntemine göre' değerlendirilerek analiz edilmesi.	Ders yürütücüleri tarafından yapılan analizler sonucunda proje sürecinin tamamlanması.

Tasarım odaklı düşünme metodu ile kurgulanan çalışmanın ana hatlarını, izletilen belgeselden edinilen bilgilerin fikre dönüştürülüp somutlaştırılmasıyla gerçekleştirilen konsept tasarım ve öğrencilere tasarlamaları için verilen örnek

plan şeması oluşturmaktadır. Eşit sınırlılıklar içerisinde farklı tasarımların çıkması amacıyla tüm gruplara aynı plan şeması verilerek farklı çözüm önerilerini sunmaları beklenmektedir. Kırmızılı kadının belgeselde geçen yaşam alanına uygun mevcut ölçütler göz önünde bulundurularak, Görsel 2’de de görüldüğü gibi 82 m<sup>2</sup>’ye sahip stüdyo daire (1+1) plan şeması oluşturulmuş ve çalışma alanı olarak belirlenmiştir. Plan şemasının dış duvarları sabit tutularak iç mekânın biçimlenişi ve çevresel faktörler, öğrencilerin özgün tasarımlarına bırakılmıştır.



Görsel 2. Plan Şeması ve Görünüş.

### BULGULAR VE DEĞERLENDİRMELER

Çalışmanın yöntemine göre edinilen bulgular, tasarım odaklı düşünme metodu kapsamı doğrultusunda ele alınan empati kurma, tanımlama, fikir üretme, prototip geliştirme ve test etme aşamaları ile analiz edilerek değerlendirilmiştir.

#### • Birinci Aşama - Empati Kurmak:

Çalışmanın ilk aşamasında konu ile ilgili belgesel film izletilmiştir. Öğrenciler tarafından belgeselde geçen kullanıcı ile birebir iletişim kurularak, röportaj yapılmıştır. İzlenen belgesel ile kişinin yaşam biçimi ve alanı hakkında doğrudan bilgi edinilmiş; yapılan yerinde gözlem ve röportajlar ile de doğrudan etkileşim sağlanmıştır. Tüm bu verilerin elde edilmesinin ardından duygu ve düşüncelerin rapor halinde yazılması ve ortaya çıkan raporların grup üyeleri tarafından tartışılması, konu hakkında empati kurulmasını sağlamıştır. Belgeselde geçen kırmızılı kadının günlük yaptığı rutinelere göre; geçmişe dönük yaşadığı, hatıralarına önem verdiği, sık sık fotoğraf albümüne baktığı, kırmızı renge tutkun olduğu ve kullandığı çoğu materyalde bu renge yöneldiği, kıyafetlerini kendisinin diktiği, Türk filmi izlemekten keyif aldığı, kuşları beslemeyi sorumluluk haline getirdiği ve her gün yürüyüş yaptığı anlaşılmaktadır. Öğrenciler için yaratıcılıklarının ana kaynağını oluşturan kırmızılı kadına ait belgesel filmde geçen kareler Görsel 3’te görülmektedir.



Görsel 3. Kırmızı Belgesel Filminden Görüntüler.

• İkinci Aşama - Tanımlamak:

Edinilen bilgiler doğrultusunda oluşan imgeleri somutlaştırmak ve daha nitelikli hale getirerek tasarıma yansıtmak amacı ile belgeselde geçen kırmızılı kadına yönelik anahtar kelimeler, öğrenci grupları tarafından çıkarılmıştır. Çıkarılan anahtar kelimeler tartışılarak ortak bir havuzda toplanıp, Görsel 4'te görüldüğü gibi kelime bulutu yöntemi ile ifade edilmiştir. Böylelikle projelerin konseptini belirleyecek olan doneler toparlanmış, tasarım için edinilen veriler tanımlanmıştır. Ayrıca belgeseldeki yaşam, yerinde gözlem ve röportajlardan edinilen bilgilere dayanarak kullanıcının mekânsal ihtiyaçları belirlenmiştir. Oluşturulan konsept ve belirlenen ihtiyaçlar, yapılan projelere işlev ve biçim yönünden zenginlik katmıştır.



Görsel 4. Oluşturulan Kelime Bulutu.

• Üçüncü Aşama - Fikir Üretmek:

Empati kurma ve tanımlama aşaması sonrasında, edinilen veriler değerlendirilmiş ve belgeselde geçen kırmızılı kadına ait yaşama alanı tasarlama aşamasına geçilmiştir. Öğrenci çalışma grupları tarafından, projenin plan ve üç boyut çalışmaları yapılmıştır. Fikir üretmek adına yapılan tüm eylemler bu aşamada gerçekleştirilmiştir. Gruplar tarafından yapılan tasarımlarda, kelime bulutlarından yararlanarak çıkarılan anahtar kelimeler bazen somut bazen de soyut olarak oluşturulan iç mekânlara yansıtılmıştır. Bu kapsamda belgesel ve röportajlara göre kırmızılı kadının sıklıkla eski çekilmiş fotoğraflarına baktığı, yazılmış mektupları zaman zaman okuduğu, doğayı çok sevdiği ve kırmızı renge tutkun olduğu gözlemlenmiştir. Bu bağlamda, grupların ürettiği projeler içerisinde kırmızı rengin hâkim olduğu mekânlar, hatıra köşeleri, kuş temalı düşey yüzey tasarımları, televizyon köşesi gibi tasarım öğeleri yer almaktadır (Tablo 2).

Tablo 2. Plan Şemaları ve Üç Boyutlar.

GRUPLAR	PLANLAR	ÜÇ BOYUTLAR
1. GRUP		
2. GRUP		
3. GRUP		



#### • Dördüncü Aşama - Prototip Geliştirmek:

Tasarlanarak üretilen fikirlerin, iki ve üç boyutlu ifadelerinin ardından konsept paftaları ile tasarımın prototipi geliştirilmiştir. Yapılan paftaların tasarımında, kırmızılı kadının karakteristik özelliklerinin esas alındığı görülmektedir. Ayrıca konsept paftaları, farklı teknikler kullanılarak hazırlanmıştır. Paftaların içerisinde ifade edilen planların, üç boyut etkisi göz önünde bulundurularak tasarlanmış olması dikkat çekicidir. Yapılan görseller ise dijital ortamda çizilerek açıklayıcı metinler aracılığı ile desteklenmiştir. Prototip geliştirmek amacı ile yapılan konsept paftaların grafiksel düzenlemesi, çalışmanın plan ve üç boyutlarında olduğu gibi kırmızılı kadına özgü nitelikleri içeren tasarım kararları doğrultusunda ortaya çıkmıştır (Tablo 3).

Tablo 3. Konsept Paftaları.



#### • Beşinci Aşama - Test Etmek:

Tasarım odaklı düşünme yöntemi ile gerçekleştirilen kırmızılı kadına ait yaşam alanı tasarımının en son aşamasını oluşturan test etme süreci, ders sorumluları tarafından gerçekleştirilmiştir. Test etme aşamasında, iç mimarlık temelinde yapılan tasarımların belirtilen metodolojiye uygun olarak yapılması esas alınmıştır. Bu kapsamda proje gruplarının prototipleri, sonuç çıktı olarak kabul edilerek on dört haftalık sürecin tamamı, yöntemin aşamalarına göre test edilmiştir. Yapılan değerlendirmelerde ele alınan kriterler şu şekildedir:

- Empati kurma aşamasında oluşan verilerin elde edinimi ve analiz edebilme gelişimi,
- Tasarlama aşamasında gerçekleştirilen konsept çalışmaları ve tasarıma başlangıç süreci,
- Fikir üretme aşamasında yapılan plan ve üç boyutlu çizimlerin ifadeleri ve konsept ile bütünlüklüğü,
- Prototip geliştirme aşamasında ortaya çıkan sonucun teknik olarak doğruluğu, konsept olarak uygunluğu ve tasarım olarak niteliğinin genel olarak değerlendirilmesi.

Yukarıda belirtilen kriterler göz önünde bulundurularak yapılan genel değerlendirmeye göre, belgesel film izleyerek ve yerinde gözlem ile röportaj yaparak edinilen verilerin analiz edilmesiyle tasarımların daha kolay bir şekilde somutlaştırıldığı gözlemlenmiştir. Gruplar tarafından oluşturulan anahtar kelimelerin incelenerek bir kelime bulutunda toplanması, mekân içerisinde yapılan tasarımların sürece göre hızını arttırmış ve yapılan tasarımlara nitelik kazandırmıştır. Genel olarak ortaya çıkan tasarımlarda işlevselliğin göz önünde bulundurulduğu, kırmızı rengin her proje grubunda hâkim olduğu, hatıraları kapsayan geçmişe yönelik nostaljik tasarım öğelerinin yer aldığı ve kişiye özgü iç mekân tasarımının ortaya çıktığı gözlemlenmiştir.

## SONUÇ

İç mimarlık eğitiminde tasarımın, kavramsal olarak ele alınarak prototipe nitelikli bir şekilde dönüştürülmesi, tasarlama sürecinde yaşanan en önemli sorunlardan biridir. Tasarım eğitiminde geleneksel yöntemler bu sorun karşısında yetersiz kalmaktadır. Çağdaş yaklaşımlarla ele alınmayan ya da bir metod dâhilinde sürecin yönetilemediği tasarımlarda; Aydın (2015), Koh (2015) ve Kanca (2020)'nin çalışmalarında da belirtildiği gibi alternatif çözüm yolları üretmeyip karmaşık durumları kontrol altına alamama, tasarım problemi üzerine etkin bir şekilde yoğunlaşamama, form oluşturmaya hangi aşama ile başlayacağını bilememe, kavramları iki ve üç boyutlu düşünce sistematığı ile yeterince ifade edememe gibi birtakım sorunlarla karşı karşıya kalınmaktadır. Bu tür sorunlar, konsept fikirlerin somutlaştırılmasını ve sonuç ürünlerin niteliğini olumsuz yönde etkilemektedir. Yapılan tasarımların, belirlenen amaçlar doğrultusunda sorunsuz bir şekilde gerçekleştirilebilmesi için bilimsel olarak kanıtlanmış metodlar dâhilinde sürecin yönetilmesinde fayda vardır. Tasarım odaklı düşünme metodolojisi, tasarım eğitimlerinde uygulanan ve sürece katkı sağlayan yöntemlerden en etkili olanıdır.

Tasarım odaklı düşünme metodu aracılığı ile yürütülen bu çalışma beş aşamadan oluşmaktadır. Birinci aşama olan empati kurmada, belgesel film izleyerek mekânsal verilerin elde edilmesi öğrencilerin ilgisini uyandırmış ve dikkatlerini çekmiştir. Belgeselde hayatına tanık oldukları kişi ile röportaj yapmaları ise projenin sahiplenme değerini arttırarak konsept fikirler için motivasyon ortamını sağlamıştır. İkinci aşama olan tanımlama da, verilerin tüm proje gruplarına açık bir şekilde analiz edilerek tartışılması, tasarımların zenginleşmesini ve çok boyutlu olmasını sağlamıştır. Böylece üçüncü aşama olan fikir üretmede ortaya konulan plan ve üç boyutlar konseptte yönelik bir şekilde ifade edilmiştir. Dördüncü aşama olan prototip geliştirmede ise, ortaya çıkan sonuç ürünler, konsept ve teknik ifadelerine uygun şekilde tamamlanmıştır. Son aşama olan test etmede ise üretilen projelerin, belirtilen sınırlılıkların içerisinde nitelikli bir tasarım örneği oluşturup oluşturmadığı alanında tespit edilmiştir.

Elde edilen bu sonuçlar genel itibari ile daha önce Goldman (2002), Heskett (2003), Luka (2014), Pande ve Bharathi'nin (2020) çalışmalarında ulaşılan sonuçlar ile örtüşmektedir. Çalışmadan elde edilen veriler neticesinde; "İç Mimarlık bölümü öğrencilerinin özgün ve yaratıcı fikirleri ortaya çıkarabilmesi, tasarım odaklı düşünme metodolojisi çerçevesinde geliştirilebilir." hipotezinin desteklendiği görülmektedir. Tasarım odaklı düşünme modeli (d.school) aracılığıyla gerçekleştirilen bu çalışma sonucunda; yapılan projelerin konseptte yönelik olarak niteliğinin arttığı tespit edilmiştir. Buradan hareketle tasarım eğitiminde yaratıcılığın ele alındığı konsept çalışmalarda, tasarım odaklı düşünme metodu gibi deneysel yöntemler kullanılarak sürecin yönetilmesi önerilmektedir.

### Araştırmacıların Katkı Oranı Beyanı

Yazarlar çalışmaya eşit oranda katkı sağlamıştır.

### Çatışma Beyanı

Herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### Etik Kurul Beyanı

Etik kurul onayı gerektiren bir çalışma değildir.

## KAYNAKÇA

Akçaova, A., Köse Doğan, R. (2019). İç mimarlık eğitiminde deneyimleyerek öğrenme: 107 ve 225 numaralı atölye. Uluslararası Disiplinlerarası ve Kültürlerarası Sanat, 4(9), 1-11. <http://dx.doi.org/10.29228/ijjia.94>

Ambrose, G. & Harris, P. (2009). *Design Thinking*. Ava Publishing.

Assaf, M. A. (2009). Teaching and thinking: a literature review of the teaching of thinking skills. *Online Submission*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED505029.pdf>

- Aydınlı, S. (2015). Tasarım eğitiminde yapılandırıcı paradigma: "Öğrenmeyi öğrenme". *Tasarım Kuram Dergisi*, 11(20), 1-18.
- Bacanlı H., Dombaycı, M. A., Demir, M., Tarhan, S. (2011). Quadruple thinking: creative thinking. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 12(2011), 536-544. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.02.065>
- Beşgen, A. (2015). Teaching/learning strategies through art: painting and basic design education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, 420-427. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.812>
- Brown, T. (2008). Design thinking. *Harvard Business Review*, 86, 84-92.
- Cantwell, M. (2019). *DEEP design thinking*. Deep Design thinking. <https://www.deepdesignthinking.com> (20.12.2021).
- Davis, M., Hawley, P., McMullan, B. & Spilka, G. (1997). *Design as a Catalyst for Learning*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Design.
- Design Commission. (2011). *Restarting Britain 1: Design education and growth*. World Documents. <https://fddocuments.net/document/design-commission-restarting-britain-design-education-and-growth-2011.html> (20.12.2021).
- Design Council. (2021). *What is the framework for innovation?* Design Council. <https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/whatframework-innovation-design-councils-evolved-double-diamond> (20.12.2021).
- Dolata, M. & Schwabe, G. (2016). Design thinking in IS research projects. In *Design thinking for innovation*. Springer International Publishing.
- Dorst, K. (2010). The nature of design thinking [Conference presentation abstract] *DTRS8 Interpreting Design Thinking: Design Thinking Research Symposium Proceedings*, 131-139. <http://hdl.handle.net/10453/16590>
- Education Commission. (2002). *Progress report on the education reform (1)*. Hong Kong Education Bureau. [https://www.e-c.edu.hk/eng/reform/report\\_html](https://www.e-c.edu.hk/eng/reform/report_html) (20.12.2021).
- Goldman, S. (2002). Instructional design: Learning through design. In J. Guthrie (Ed.), *Encyclopedia of Education*, 1163-1169. Macmillan Reference USA.
- Heskett, J. (2003). *Shaping the future: Design for Hong Kong—A strategic review of design education and Practice*. The Design Task Force (DTF), School of Design, Hong Kong Polytechnic University.
- Jersild, A. (1983). *Çocuk psikolojisi* (G. Günce, Çev.). Ankara Üniversitesi Yayınları.
- Kanca, H. G. (2020). *Mimari tasarım eğitimi sürecinde destekleyici uygulamalar bütünü olarak allosterik öğrenme temelli bir metodoloji* [Doktora Tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Karadeniz Teknik Üniversitesi].
- Kesici, A. (2019). Eğitimde postmodern durum: Yapılandırıcılık, *İnsan ve İnsan*. 20(6), 219-238.
- Kim, M. J., Ju, S. R., Lee, L. (2015). A cross cultural and interdisciplinary collaboration in a joint design studio. *International Journal of Art & Design Education*, 34(1), 102-120.
- Koh, J. H. L., Chai, C. S., Wong, B. & Hong, H. (2015). *Design thinking for education: Conceptions and applications in teaching and learning*. Springer. [http://dx.doi.org/10.1007/978-981-287-444-3\\_3](http://dx.doi.org/10.1007/978-981-287-444-3_3)
- Köse Doğan, R., Noraslı, M. (2019). İç mimarlıkta eğitim modeli: deneyimleyerek öğrenme. *IDA: International Design and Art Journal*, 1(1), 99-108.
- Kuru Turaşlı, N. (2010). Yaratıcılıkta temel kavramlar ve yaratıcılığın doğasını anlamak. E. Çelebi Öncü (Ed.), *Erken çocukluk döneminde yaratıcılık ve geliştirilmesi* İçinde. Pegem Akademi.
- Liedtka, J. (2018). *Exploring the Impact of Design Thinking in Action*. Darden Working Paper Series.
- Lindberg, T., Noweski, C. & Meinel, C. (2010). Evolving discourses on design thinking: How design cognition inspires meta-disciplinary creative collaboration. *Technoetic Arts A Journal of Speculative Research*, 8(1), 31-37. <https://bit.ly/30PnzAu> (15.12.2021).
- Luka, I. (2014). Design thinking in pedagogy. *The Journal of Education, Culture, and Society*, 2, 63-74. <https://doi.org/10.15503/jecs20142.63.74>

- Majithia, R. K. (2017). What's next in design education? Transforming role of a designer and its implications in preparing youth for an ambiguous and volatile future. *Design for Next: Proceedings of the 12th European Academy of Design Conference, Sapienza University of Rome, April, Rome, Italy, 1521-1529*, ISBN 978-1-138-09023-1.
- Moirano, R., Sánchez, M. A. & Štěpánek, L. (2019). Creative interdisciplinary collaboration: A systematic literature review. *Thinking Skills and Creativity*. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2019.100626>
- Müezzinoğlu, K. M., Sungur, M., Çınar, H. (2017). Tasarım eğitiminde, biçimsel soyutlamamın yaratıcı düşünceye etkisi. *The Journal of Academic Social Sciences*, 61(5), 408-417. <https://doi.org/10.16992/ASOS.13203>
- Owen, C. (2007). Design thinking: notes on its nature and use. *Design Research Quarterly*, 2(1), 16-27.
- Pande, M. & Bharathi, S. V. (2020). Theoretical foundations of design thinking—A constructivism learning approach to design thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 36. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100637>
- Plsek, P. E. (1996). *Applied Imagination*. Charles Scribner's Sons. <http://www.directedcreativity.com/pages/WPModels.html>
- Ramm J., Tjøtta S. & Torsvik G. (2013). *Incentives and creativity in groups*. University of Stavanger. [http://www.uis.no/getfile.php/13115229/Forskning/Bilder/09%20%C3%98konomi/\(20.12.2021\)](http://www.uis.no/getfile.php/13115229/Forskning/Bilder/09%20%C3%98konomi/(20.12.2021)).
- Rauth, I., Köppen, E., Jobst, B. & Meinel, C. (2010). Design thinking: An educational model towards creative confidence. In *DS 66-2: Proceedings of the 1st international conference on design creativity (ICDC 2010)*.
- Razzouk, R. & Shute, V. (2012). Design thinking and why is it important? *Review of Educational Research*, 82(3), 330–348.
- Robinson, P. (2003). The cognition hypothesis, task design, and adult task-based language learning. *Studies in Second Language Acquisition*, 21(2), 45-105.
- San, İ. (2004). *Sanat ve eğitim. Ütopya Yayınevi*.
- Sayın, T. (2007). *Mimarî tasarım eğitimine bütüncül / metaforik bir yaklaşım* [Doktora tezi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul].
- Teixeira, C. (2010). The entrepreneurial design curriculum: Design-based learning for knowledge-based economies. *Design Studies*, 31, 411-418.
- The Interaction Design Foundation [IDF] (2020). *5 Stages in the Design Thinking Process*. Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/5-stages-in-the-design-thinking-process> (20.12.2021).
- Tucker, R., Abbasi, N. (2015). The architecture of teamwork: examining relationships between teaching, assessment, student learning and satisfaction with creative design outcomes. *Architectural Engineering and Design Management*, 11(6), 405-422.
- Tunalı, İ. (2004). *Tasarım felsefesine giriş*. Yapı Yayınları.
- Ulusoy, Z. (1999). To design versus to understand design: the role of graphic representations and verbal expressions. *Design Studies*, 20(2), 123-130.
- Vanada, D. I. (2014). Practically creative: The role of design thinking as an improved paradigm for 21st century art education. *Techne Series A*, 21(2), 21-33.
- Wrigley, C. & Straker, K. (2017). Design thinking pedagogy: The educational design ladder. *Innovations in Education and Teaching International*, 54(4), 374–385. <https://doi.org/10.1080/14703297.2015.1108214>

#### GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1. d.school Tasarım Odaklı Düşünme Modeli. *Tasarım odaklı düşünme*. Abba innolab. <https://abainnolab.com/egitimler/tasarim-odakli-dusunme> 'den uyarlanmıştır (10.01.2022).
- Görsel 3. Demir, A. (2017). Kırmızı. [Belgesel]. Türkiye: Gümüşhane Film Atölyesi (GÜFA). <https://www.youtube.com/watch?v=sMTWOuSP-No> (20.12.2021).