



Mimari Bağlamda Kullanıcı Odaklı Tasarım

Elife BÜYÜKÖZTÜRK^{1*}

¹Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, Mimarlık Tasarım ve Güzel Sanatlar Fakültesi, Mimarlık Bölümü, 80000, Osmaniye

¹<https://orcid.org/0000-0001-8616-3641>

*Sorumlu yazar: ebuyukozturk@osmaniye.edu.tr

Araştırma Makalesi

Makale Tarihi:

Geliş tarihi: 04.01.2024

Kabul tarihi: 22.04.2024

Online Yayınlanma: 10.12.2024

Anahtar Kelimeler:

Kullanıcı odaklı tasarım

İşlevlendirme

Atölye çalışması

ÖZ

Mekânın insan ile ilişkisi farklı disiplinlerin yaklaşımıyla sıkça karşımıza çıkan bir konudur. Mimarlık özelinde ise kullanıcı odaklı tasarıma dikkat çekmek amacıyla iç mimarlık bölümü 4. sınıf öğrencileriyle 2023-2024 güz döneminde “yeniden işlevlendirme” konulu bir atölye çalışması gerçekleştirilmiştir. Örnek alan olarak Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Karacaoğlan Yerleşkesi, Öğrenci Yurtları ve diğer eğitim yapılarına yakın konumlanan, ancak öğrencilerin vakit geçirmek için tercih etmediği saptanan “Karaçay Yürüyüş Yolu ve Beymail Kafe” seçilmiştir. Çalışmanın yöntemini yerinde tespit, gözlem, fotoğrafçılık teknikleri ve 2d, 3d programların kullanıldığı İç Mimarlık 4.sınıf öğrencileri aracılığıyla yürütülen bir atölye çalışması oluşturmaktadır. 3 aşamada gerçekleştirilen atölye çalışmaları sonucunda doğru kullanıcı kitlesi tarafından kullanılabilirliği etkin kılacak öneri işlevler öngörülmektedir. Atölye çalışmalarında yeniden işlevlendirme önerileri işlevsellik, erişilebilirlik, güvenlik, esneklik, görsellik parametreleri kapsamında geliştirilmiştir. Bu işlevlendirmeler ile alan genelinde yapılacak olan iyileştirme çalışmaları beraberinde alanın kullanılabilirliğine katkı sağlanmış olacaktır.

User-Oriented Design in the Architectural Context

Research Article

Article History:

Received: 04.01.2024

Accepted: 22.04.2024

Published online: 10.12.2024

Keywords:

User-oriented design

Functioning

Workshop

ABSTRACT

The relationship of space with people is a frequently encountered issue with the approach of different disciplines. In terms of architecture, it stands out in a user-oriented context. In this publication, a workshop on "re-functioning" was held with 4th grade students of the interior architecture department in the fall semester of 2023-2024 in order to draw attention to user-oriented design. "Karaçay Walking Path and Beymail Café", which is located close to Osmaniye Korkut Ata University Karacaoğlan Campus, Student Dormitories and other educational structures but determined that students do not prefer to spend time, were selected as the sample area. The method of the study consists of a workshop conducted by 4th grade Interior Architecture students using on-site detection, observation, photography techniques and 2D and 3D programs. As a result of the workshops carried out in 3 stages, suggested functions that will enable usability by the right user group are foreseen. In the workshops, re-functional suggestions were developed within the scope of functionality, flexibility and visuality parameters. With these functionalizations, the improvement works to be carried out throughout the area will contribute to the use of the area.

To Cite: Büyükoztürk E. Mimari Bağlamda Kullanıcı Odaklı Tasarım. Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi 2024; 7(5): 1982-1998.

1. Giriş

Bir mekânın var olması merkezindeki insan kavramı ile doğrudan ilişkilidir (Erap ve ark., 2021). Norberg-Schulz “mekân insan eylemlerine göre şekillenir” cümlesiyle, insan ve mekân arasındaki ilişkiye dikkat çekmektedir (Norberg-Schulz, 1971). Öztürk (2021)’e göre de mekân tasarlama eylemi kullanıcısı olan insan tarafından yürütülen bir süreçtir. İnsan, kullanıcı bir birey olarak mekânı şekillendirirken toplumun öznesidir. Mekân ise toplumunun şekillenmesinde kullanıcının algısı, eylemleri, alışkanlıkları ve deneyimi ile önem kazanmaktadır (Erap ve ark., 2021).

İhtiyaca dayalı çözüm arayışında her tasarım insanın beden, eylem ve kullanım olgusu bağlamında şekillenmiştir. İnsan bedenini ölçüt olarak oluşturulan ergonomik alan, mobilya tasarlama olgusu mimari çalışmalara her zaman yön vermiştir. Ergonomi ve evrensel tasarım yaklaşımında insan eylemlerinin etkileri ayrı ayrı değerlendirildiğinde bu ortak payda ile sürekli karşılaşılmaktadır (Erap ve ark., 2021). Son 30 yıldır ise kullanıcı odaklı tasarımlar birçok disiplin araştırmalarına konu olmaktadır (Traş, 2015). Sanders ve Stappers (2008)’e göre mimarlık pratiği kullanıcısını sürece dahil eden tasarım yaklaşımına doğru evrilmektedir.

Bir mekânda iyi bir tasarımdan söz edebilmek için mekânın ihtiyaca yönelik tasarlanması gereklidir. İhtiyacı doğrultusunda tasarlanan yapılar; sürdürülebilir, uzun ömürlü ve yaşayan alanlardır. Mekânlar kullanıcısına uygun tasarlanmakla değer ve anlam kazanarak, yaşayan alanlara dönüşürler (Körlü, 2015). Çünkü kullanıcısına uygun çözüm arayarak hizmet veren yapılar, bireyin yaşadığı alanı en verimli noktaya getirmeyi amaçlarlar ve bu doğrultuda çözüm önerileri sunarlar.

Gelişmiş ülkelerde başarılı olarak değerlendirilen kentsel ya da mekânsal tasarımlar, kullanıcısı odağa alınarak yapılandırılan projelerdir (Ersoy, 2010). Mekânın kullanılabilirliği etkin kılınarak başarılı olarak nitelendirilmesi, ancak onu kullanacak olan hedef insan kitlesinin doğru saptanıp, buna uygun tasarlanmasıyla mümkündür. Kullanıcısına uygun tasarımlar yapılırken yapılan literatür taramalarında bazı ölçütler geliştirildiği saptanmıştır. Tankut (2021) bu ölçütleri; mekânsal organizasyon, görsel parametreler, işitsel ve termal konfor, mekânların örgütlenmesi ve erişilebilirlik ve esnekleri başlıklarında toplamıştır. Kuru (2015) ise mekânların fiziksel ve duygusal parametrelerin düşünülerek tasarım yapmak gerektiğine değinmiştir.

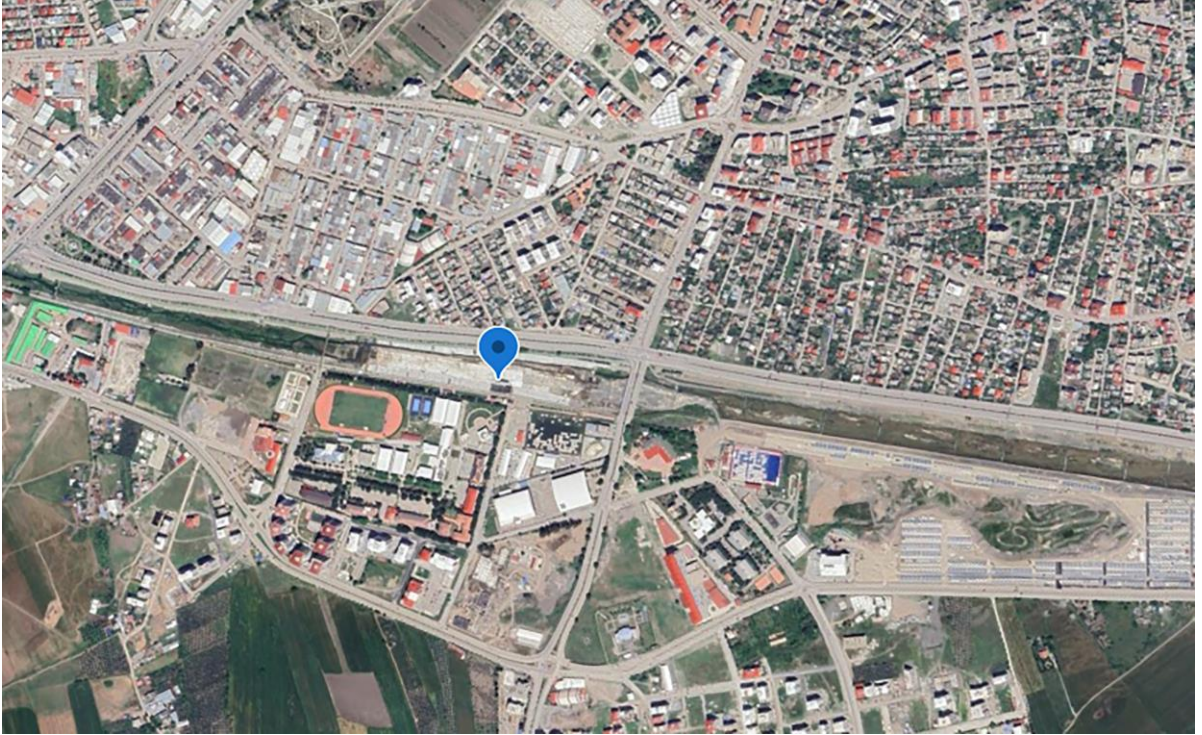
Kullanıcı odaklı katılımcı tasarım anlayışı, kullanıcı ihtiyaçlarına daha uygun ve kullanıcıya daha fazla değer katan ürünler ortaya koymaktadır. Literatürde, katılımcı tasarımın farklı alanlarda ve farklı yöntemlerde uygulamaları bulunmaktadır (Olsson ve Jonsson, 2005; Bruno ve ark., 2010; Vines ve ark., 2013; Lukyanenko ve ark., 2016; Demir ve ark., 2018). Kullanıcı odaklı katılımcı tasarım uygulamaları tasarım sürecinin ilk evrelerinde, tasarım fikirlerinin paylaşılması ve kullanıcıyla birlikte geliştirilmesini sağladığından, tasarım yöntemi olarak önemli bir veri oluşturmaktadır (Kang ve ark., 2014).

Çalışmanın amacı “bir mekânın ya da alanın hedef kitlesine yani kullanıcısına uygun tasarımı, alanın kullanılabilirliğini artırarak sürdürülebilirliğine katkı sağlayacaktır” hipotezini örnek bir alan üzerinden test etmektir. Bu bağlamda Osmaniye ili, Fakiuşağı mahallesinde, Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi ve Liseler kampüsüne yakın bir çevrede bulunan; “Karaçay Yürüyüş Yolu ve Beymail Kafe” alanının

çevresindeki yapılara uygun işlevlendirilemediği gözlem yoluyla tespit edilerek, çalışmanın örneklem alanı olarak seçilmiştir. Çalışma kapsamında saha alanında kullanıcı odaklı tasarımlar ve iyileştirme önerileri içeren bir atölye çalışmasında deneyimlenerek, aktarılmıştır. Literatür verileri kapsamında incelenen kriterlerden işlevsellik, erişilebilirlik, güvenlik, esneklik, görsellik parametreleri “Karaçay Yürüyüş Yolu ve Beymail Kafe ve yakın çevresi” üzerinde değerlendirilmiştir.

2. Materyal ve Metot

Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi 2023-2024 güz döneminde İç Mimarlık Bölümü 4. sınıf öğrencileriyle kullanıcı odaklı tasarıma farkındalık yaratmak amacıyla “yeniden işlevlendirme” konulu bir atölye çalışması gerçekleştirilmiştir. Çalışma 18-23 yaş aralığında olan 37 öğrenciden oluşan 7 grup ile yüz yüze yürütülmüştür. Dönem içerisinde ders çalışmalarına ek olarak öğrencilerin istekleri doğrultusunda toplantılar yapılmış, süreçle ilgili ders yürütücüsünün görüşleri alınmıştır. Gruplar gönüllülük ilkeleri doğrultusunda öğrenciler tarafından oluşturulmuştur. Öğrencilerin kullanıcı odaklı tasarım hakkında bilgi edinerek, tasarım ürünleri ortaya koymalarına olanak tanıyacak olan bu çalışmanın ana hedefi doğru kullanıcı kitlesine uygun tasarıma dikkat çekmektir. Bu kapsamda Osmaniye ili Fakiuşağı Mahallesi, Güney çevre yolu bitişiği, Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Karacaoğlan Yerleşkesi, öğrenci yurtları ve diğer eğitim yapılarına yakın konumlanan, üst kesimin kullanımı için tasarlanan “Karaçay Yürüyüş Yolu ve Beymail Kafe” örneklem alanı olarak seçilmiştir (Şekil 1).

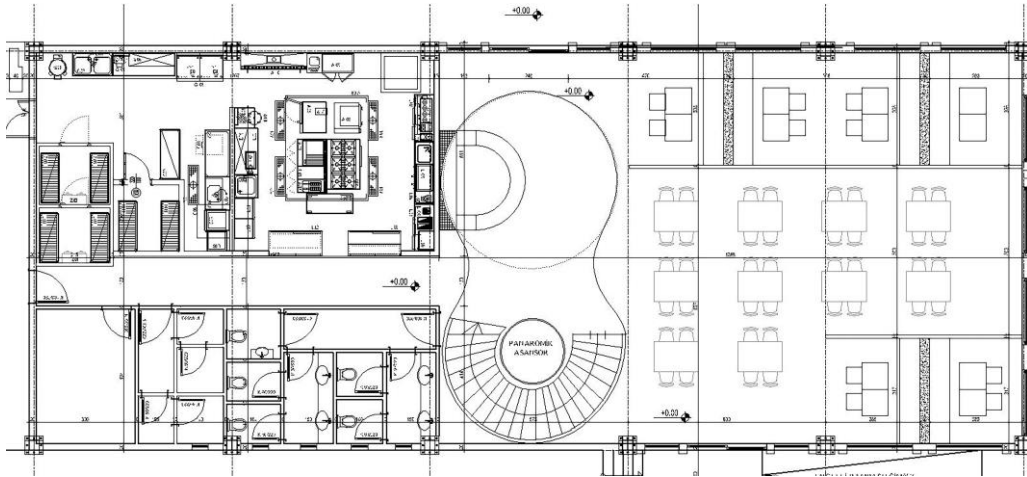


Şekil 1. Çalışma alanı (URL 1).

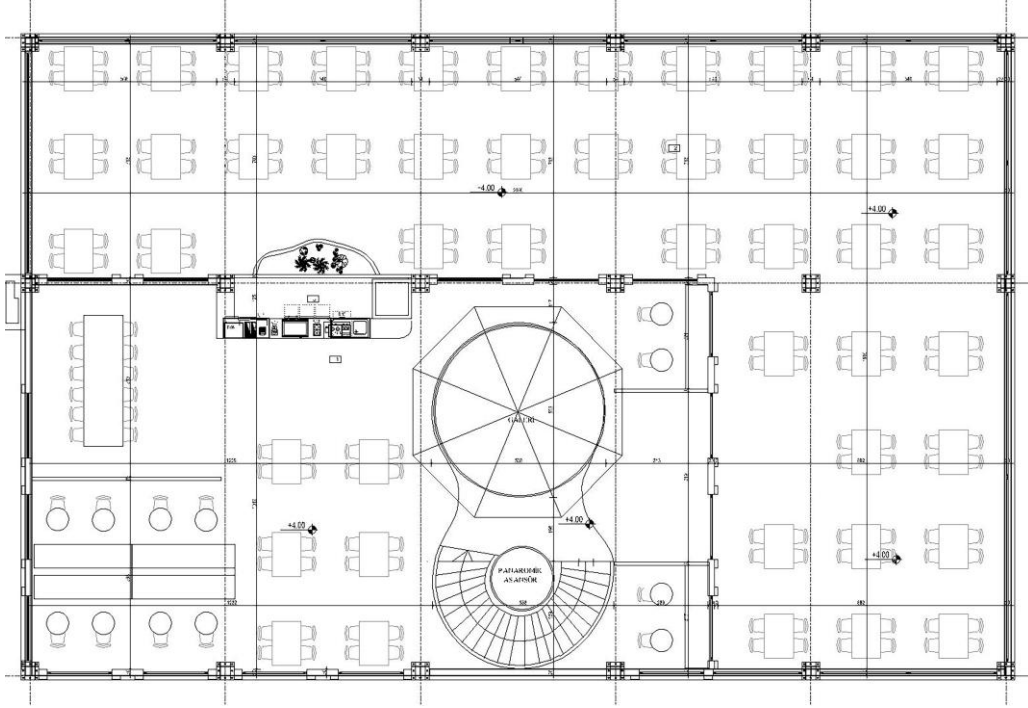
Örnekleme alanı; park, 2 adet çocuk oyun alanı, 25 metre derinliğinde Karaçay deresi, mesire alanı, yürüyüş ve bisiklet yolları vb. birçok aktiviteye olanak sağlamaktadır. Ayrıca alan içerisinde 2017’de inşa edilen bir adet kafe bulunmaktadır. 2022’de kafe işleyişinde yaşanan bazı aksaklıklar (ıslak hacim sorunu, alt kat-üst kat arası erişim problemi) sebebiyle yapının 10 metre uzağına yeniden tasarlanarak inşa edilmesi gündeme gelmiştir. Kafe projesinde özellikle kentin ekonomik anlamda üst kesimi dikkate alınarak, nezih bir ortam oluşturulmak hedeflenmiştir. Çalışmada, henüz inşaat aşamasında olan bu yapı ve âtil durumda kalacak olan eski yapı “kullanıcı odaklı tasarım” yaklaşımı ile öğrenciler aracılığıyla yeniden işlevlendirilmiştir. Öğrenci kullanımına yürüme mesafesi yakınlığında olan bu alanın neden kullanılmadığının sorgulanmasıyla başlayan çalışma süreci, alanın kullanıcısı düşünülerek doğru işlevlendirilmesi gerekliliği belirlenip sürdürülmüştür. Çalışma esnasında öğrenciler işlev seçiminde serbest tutulmuştur. Öğrencilerin seçtikleri işlev doğrultusunda ders yürütücüsü ihtiyaç listeleri belirlemiştir. İhtiyaç listeleri belirlenen projelerin işlev akış şemaları ise alınan kritiklerle revize edilmiştir. Projelendirme esnasında seçilen yapıların ortak kullanım alanları, sosyal alanları, ıslak hacimleri, teknik birimleri çözümlenmesi sağlanmıştır. Ayrıca benzer atölye çalışmalarında da bu sürecin işlev seçimi, akış şeması, plan gerekliliği doğrultusunda gerekli çizimler kapsamında yürütülüp, bir standart sisteme yerleştirilebileceği düşünülmektedir.

3. Bulgular

Çalışma kapsamında saha alanının tarihçesi, çevresi, içinde bulunduğu kültürel çevre ve kullanıcılarının gereksinimlerinin araştırılması ve bu amaçla iç mekân kurgularının tasarlanması amacıyla atölye çalışmaları üç aşamada yürütülmüştür. İlk aşamada proje bilgileri öğrencilere aktararak, alana yönelik analiz çalışmaları yapılmıştır. Yapı kentin kesimin kullanımına yönelik kafe, restoran projesi olarak kurgulanmıştır. Projelendirilmesinde zemin katta mutfak, kasa ve oturma birimleri, 1. katında ise toplantı alanı ve açık teras çözümlenmiştir (Şekil 2, 3). Analizler doğrultusunda alanın potansiyel kullanıcıları saptanmıştır. İkinci aşamada yeni kullanıcı kitlesine uygun işlev önerileri geliştirilmiş, üçüncü aşamada ise yeniden işlevlendirme kapsamında yapının iç mekânı tasarlanmıştır.



Şekil 2. Mevcut proje zemin kat planı



Şekil 3. Mevcut proje 1.kat planı

Tasarım Süreci

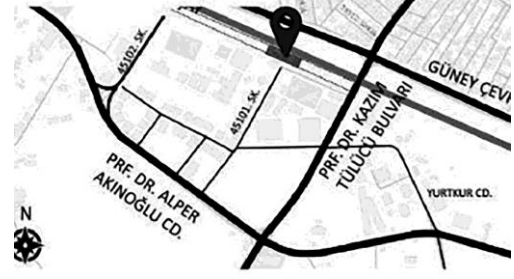
Üniversitelerde bulunan Mimarlık, İç Mimarlık bölümlerinde öğrenciler atölyelerde maketler yapmakta, projeler çizmekte ve ürettikleri projeleri yine aynı atölyede akademisyenlerden oluşan ders yürütücülerine sunmaktadır. Dolayısıyla Mimarlık, İç Mimarlık Bölümü atölyeleri kullanıcı bir iyileştirme çalışmaları için en verimli ortamlardandır (Öztürk, 2023). Bu kapsamda ele alınan çalışmada ilk hafta öğrencilere kullanıcı odaklı tasarım konusunda bilgi verilmiş, proje çalışma programı aktarılmıştır. Ardından alanda ders dışında teknik geziler yürütülmüştür. Alan öğrencilerin daha önce buldukları, ancak kullanımına uygun işlev olmaması sebebiyle tercih etmedikleri bir bölgedir. Alanın üniversiteye ve kyk yurtlarına yakın konumlanması, öğrencilerin alanda sık sık bulunup, gözlem yapabilmelerine olanak tanımıştır. Veri toplama aşamasından sonra bulgular grup olarak tartışılmış ve değerlendirilmiştir. Ön proje çalışmaları ders içi-ders dışı alınan kritiklerle yeniden şekillendirilmiştir.

Aşama 1: Analiz Aşaması

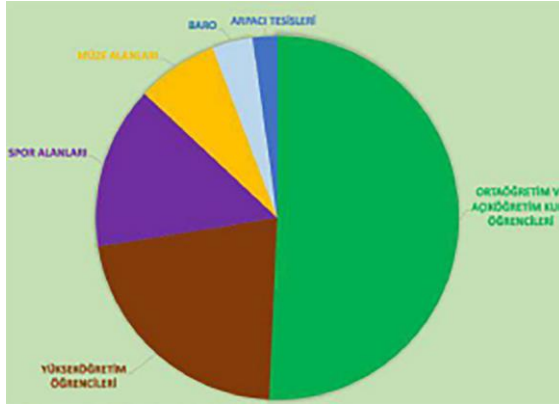
Çalışmaların ilk aşamasında öğrenciler tarafından bölgedeki morfolojik analizler kapsamında doluluk boşluk oranı, işlev, ulaşım durumu analizleri yapılmıştır (Şekil 4, 5, 6, 7). Yapılan analizlerde alanın eğitim tesislerine potansiyel yakınlığına dikkat çekilerek, alan kullanıcısı 14-24 yaş aralığındaki öğrenciler ve akademisyenler olarak belirlenmiştir.



Şekil 4. Doluluk boşluk oranı analizi
(Grup 1 çalışması)



Şekil 5. Ulaşım analizi
(Grup 1 çalışması)



Şekil 6. Kullanıcı kitlesi analizi
(Grup 1 çalışması)



Şekil 7. İşlev analizi
(Grup 1 çalışması)

Grup 2 ise Swot Analizi yaparak alanın güçlü yönlerini mekâna erişimin kolaylığı (erişilebilirlik), açık yeşil alan olanakları; zayıf yönlerini ise görsel parametreler kapsamında aydınlatma eksikliği, çevre kirliliği olarak belirlemişlerdir. Fırsatlar kapsamında Karaçay deresinin ve barajının bulunması, tehditler başlığında ise güvenlik sorununu dile getirmişlerdir.

3. ve 4. grup ise kullanıcıların istek ve ihtiyaçlarını belirlemeye yönelik gözlem ve fotoğraflama yöntemiyle çevre analizleri yaparak bölgede; lise kampüslerinin, üniversitenin ve öğrenci yurtlarının bulunmasına dikkat çekmişlerdir (Şekil 8).

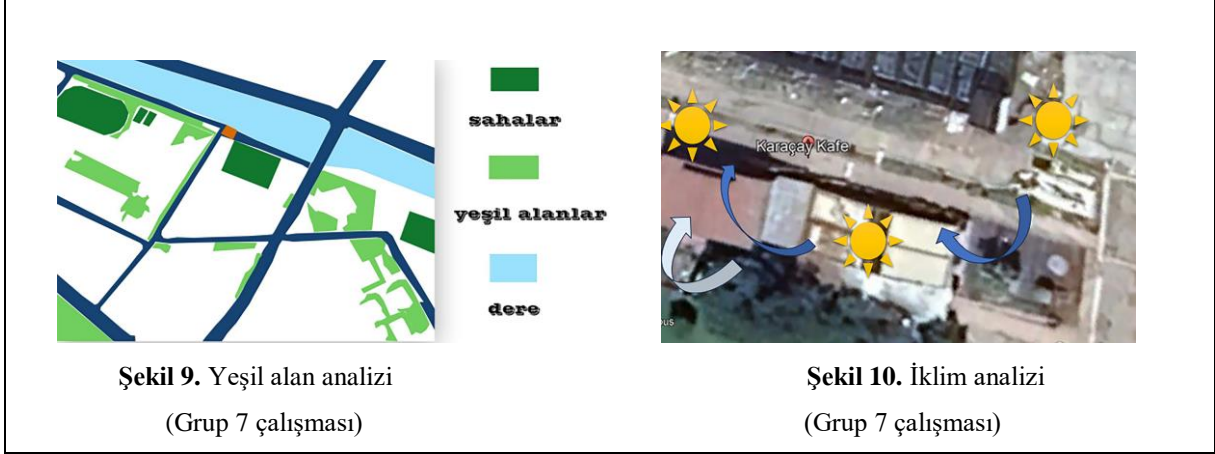


Şekil 8. Grup 3 çevre analizi

Grup 5 katılımcıları analiz çalışmaları sonucunda bölgedeki eğitim yapılarının yoğunluğuna ve kente çok uzak olmaması sebebiyle kentli tarafından kullanımının uygunluğuna dikkat çekerek her iki kesimin birlikte kullanımına olanak tanıyacak tasarım yaklaşımı benimsemiştir. Bu bağlamda öğrenciler yerel halk ile sözlü mülakatlar gerçekleştirilerek “Karaçay Yürüyüş Yolu ve Beymail Kafe” örneklem alanında farklı kullanıcı gruplarının alana bakışını sorgulamışlardır. Mülakat kapsamında nelerin eksik olduğu ve nasıl bir alan görmek istedikleri soruları halka yöneltilmiş ve alınan yanıtlar kapsamında güvenlik, erişilebilirlik ve görsellik parametreleri doğrultusunda iyileştirmelere olanak tanıyan tasarım yaklaşımları benimsenmesi gerekliliği ortaya çıkmıştır.

Grup 6, alandaki her yaş grubuna uygun tasarlanmış çocuk oyun alanlarına dikkat çekerek, halk ve öğrenci kitlesine uygun işlevlendirilmesinin yanı sıra çocukları göz ardı etmeyen tasarım üzerinde çalışmışlardır. Bu kapsamda öğrenciler alanı kullanan farklı yaş gruplarını, farklı zamanlarda gözlemleyerek ihtiyaçlarını belirlemişler ve bu doğrultuda tasarım kararları almışlardır.

Grup 7’deki öğrenciler ise diğer gruplar tarafından yapılan analizlere ek olarak iklim ve yeşil alan analizi yaparak tasarım kararlarına yansıtılmışlardır (Şekil 9, 10).



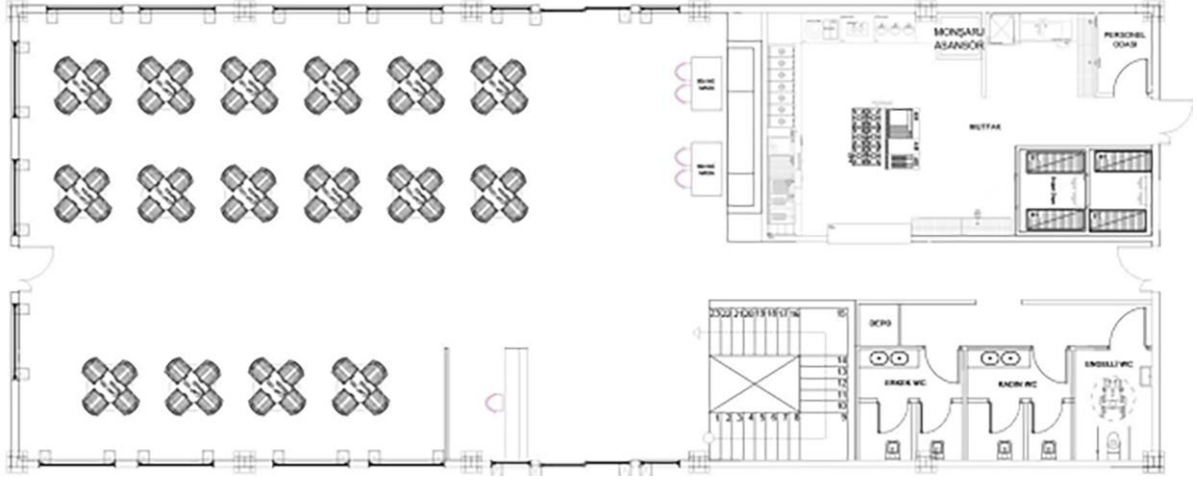
Aşama 2: Yeniden İşlevlendirme

Öğrenciler yeniden işlevlendirme yaparken Aşama 1'deki analizleri tasarım bulgusu olarak kullanarak, alandaki hedef kitleyi esas almışlardır. Bu kapsamda Grup 1 yeni yapılan binayı birçok işleve hizmet veren bu alanda yeme içme birimi olarak belirlemiş ve bu doğrultuda şekillendirmiştir. Ayrıca yapının arka bölümünde kalan eski binayı hobi atölyeleri olarak tasarlamışlardır. Grup 2, alanı öğrencilerin vakit geçirmesine imkân tanıyacak boş vakitlerini değerlendirebilecekleri oyun salonu olarak öngörmüştür. Grup 3 katılımcıları, öğrenciler ve akademisyenler için bir sanat atölyesi tasarlamıştır. Grup 4, öğrenciler için ders çalışma, kitap okuma eylemi için bir yapının eksikliğine vurgu yaparak yapının işlevini kitap kafe olarak değiştirmiştir. Grup 5 dış mekândaki peyzajı iç mekâna taşıyan, bitkilendirme merkezli bir oyun salonu + kafe tasarımına karar vermişlerdir. Grup 6 her kesime hitap edebilecek bir yapı tasarlamış ve çocuklar için de ayrı bir oyun alanının bulunması gerekliliğine değinmiştir. Grup 7 zemin katının yeme içme birimlerine hizmet verdiği üst katın ise daha özelleşerek metropol kentlerde örneklerine sıkça rastlanan öğrencilerin yabancı dillerini geliştirmeye yönelik oyunların bulunduğu bir kafe projesi öngörmüşlerdir.

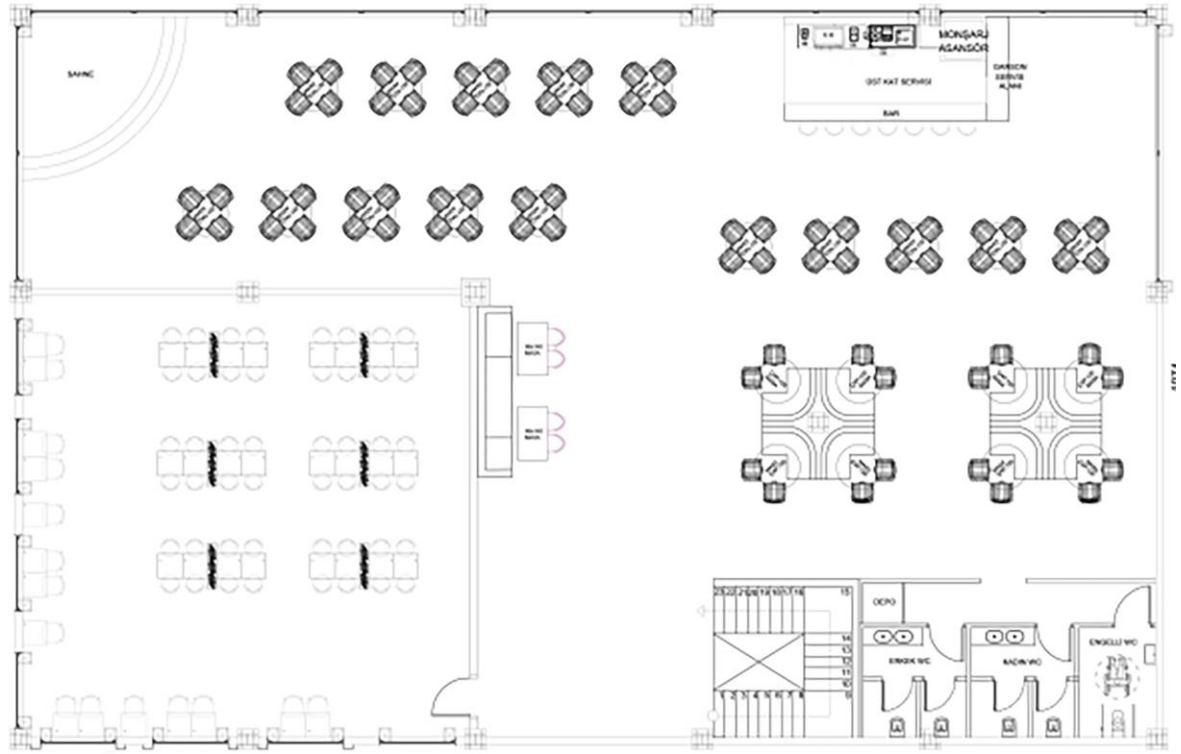
Aşama 3: Mekân Tasarımı

Çalışmanın 3. aşamasında yapılan analizler kapsamında kullanıcı potansiyeli belirlenen alanın iç mekân tasarım kurgusuna yer verilmiştir.

Grup 1 Tasarım Kararları: Grup 1 iklim analizleri sonucunda Osmaniye'de kış mevsiminin ağır geçmediğini tespit etmiş ve bu doğrultuda eski ve yeni yapıyı birleştirmeyi öngören senaryo kurgulamıştır. Bu kapsamda yeni yapının eski yapıya bakan cephesini tasarlarken şeffaf malzeme tercih etmişlerdir. Yapının girişini karşılıklı iki yürüyüş yolu aksından sağlayarak, zemin katında şeffaf tasarlanan bu cam cephenin ters tarafına mutfak, wc gibi kapalı mekânları yerleştirmişlerdir. 1. katta ise wc, mini bar, sahne, açık ve kapalı oturma elemanları yer almaktadır (Şekil 11, 12, 13).

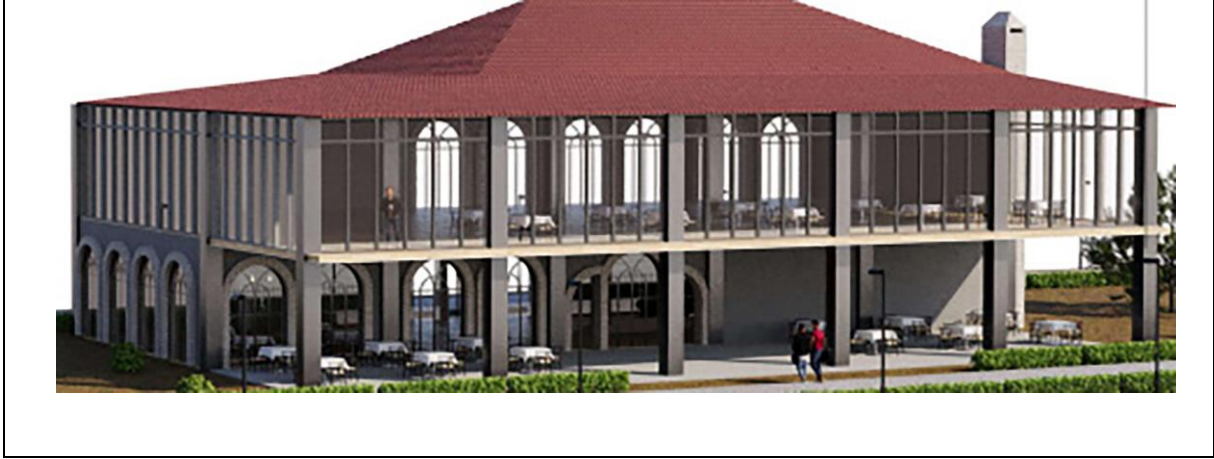


Şekil 11. Grup 1 projesi Zemin Kat Planı



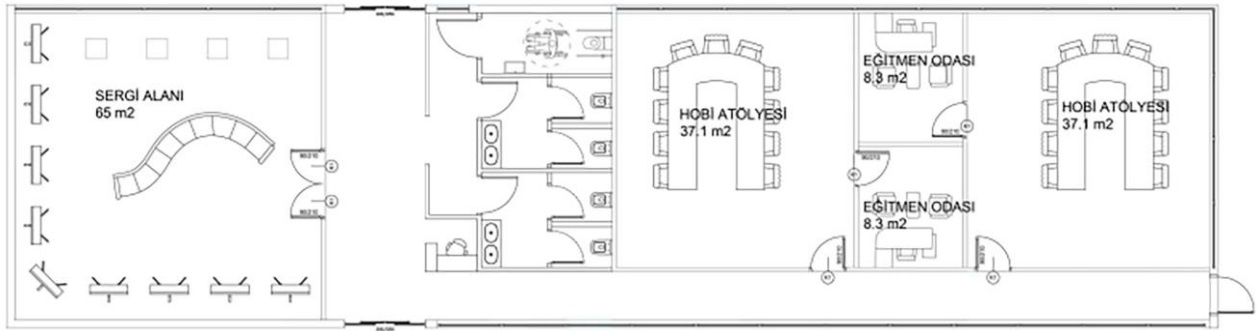
Şekil 12. Grup 1 projesi 1. Kat Planı





Şekil 13. Grup 1 projesi üç boyutlu çalışmalar

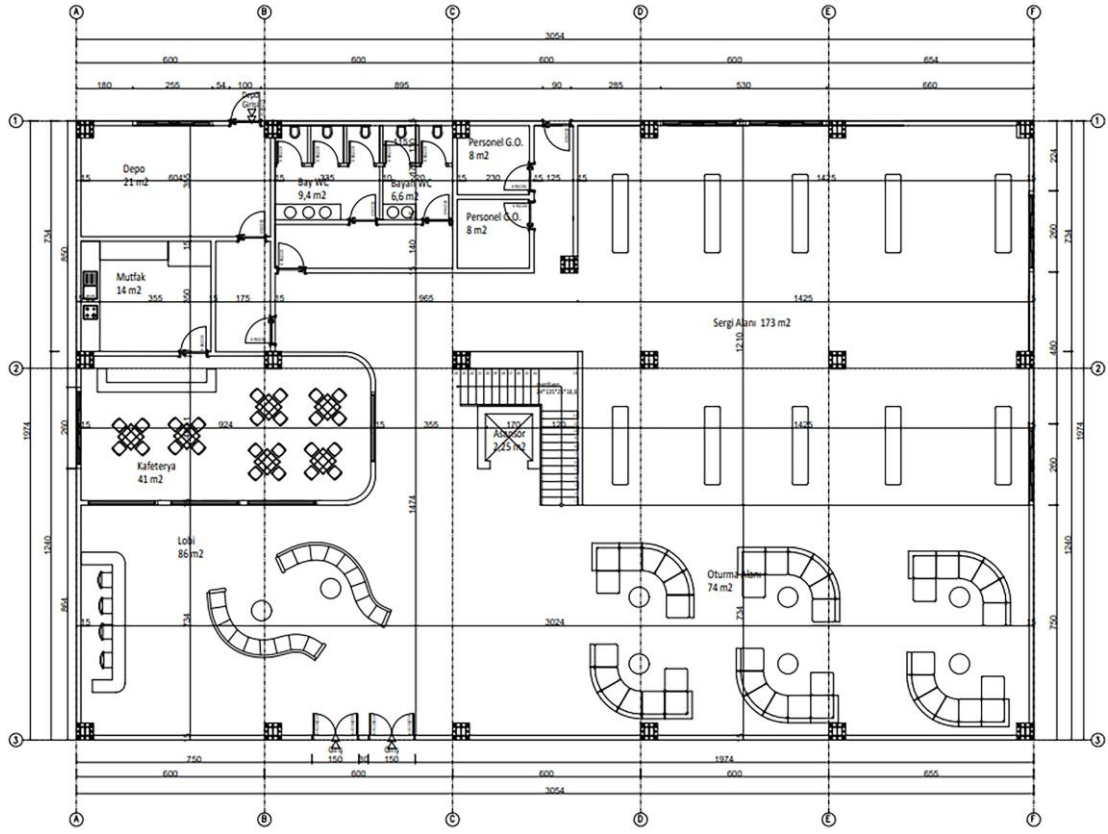
Eski yapı tasarımında ise hobi atölyesi tasarlayarak bir üretim mekânı kurgulamışlardır. Projede, potansiyel kullanıcı kitlesi için vakit geçirmelerine olanak tanıyacak hobi atölyeleri ve sergi salonu düzenlenmiştir (Şekil 14).



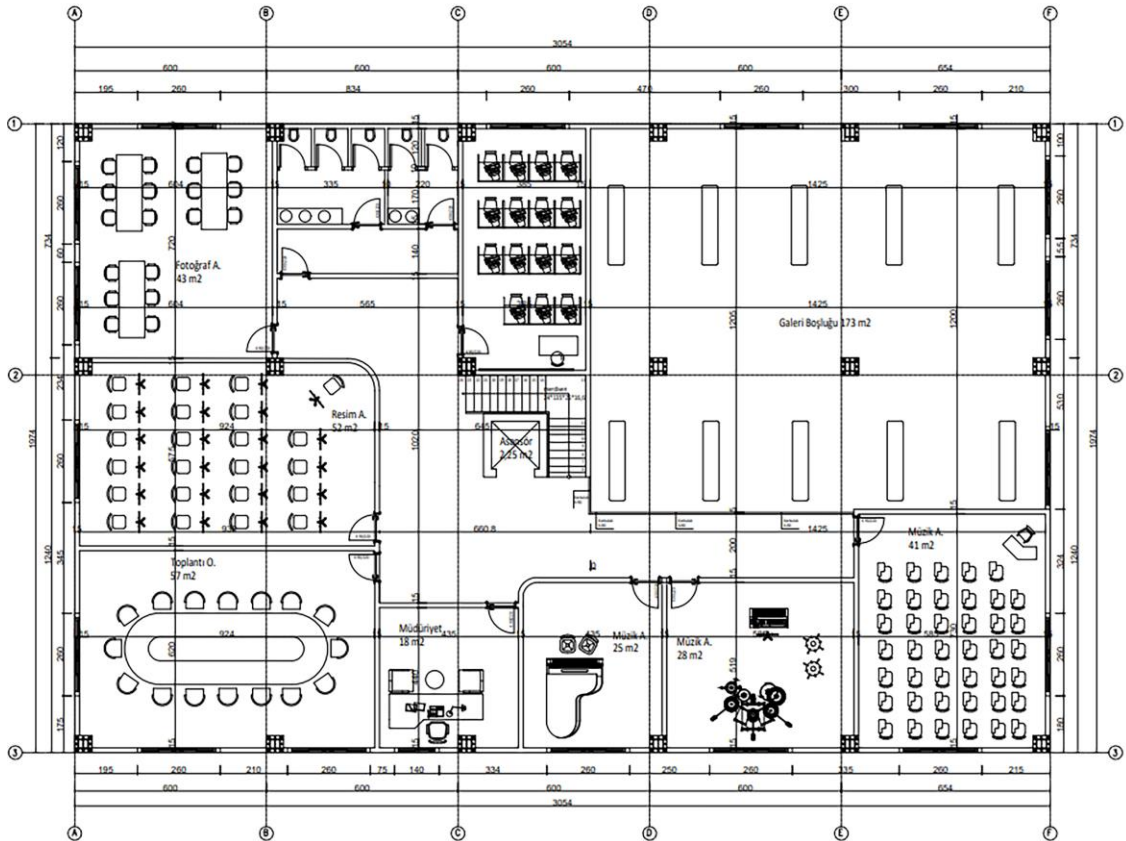
Şekil 14. Eski yapı yeniden işlevlendirme projesi

Grup 2 Tasarım Kararları: Araştırma analizleri ışığında, alanın yeni işlevini oyun salonu olarak belirleyen Grup 2 öğrencileri, yapının zemin katında oyun alanlarına ek olarak wc, mutfak, 1. katında ise açık teras alanında oturma, oyun elemanlarına birlikte yer vermişlerdir.

Grup 3 Tasarım Kararları: Bina çevresindeki eğitim yapılarının yoğunluğuna bağlı olarak bir sanat atölyesi yapma kararını benimseyen Grup 3 öğrencileri, yürütülen çalışma sonuçlarına göre yapının zemin katında küçük bir kafeterya, sergi alanı ve mutfak, 1. katında ise yönetim, müzik, resim ve fotoğraf atölyeleri kurgulamışlardır. Yapının girişini yürüyüş yolu tarafından alarak tek noktadan sağlamışlardır. Yapının arka tarafını otopark alanına baktırarak, mutfak, depo ve wc'leri bu bölümde konumlandırmışlardır (Şekil 15, 16).



Şekil 15. Grup 3 projesi Zemin Kat Planı



Şekil 16. Grup 3 projesi 1. Kat Planı

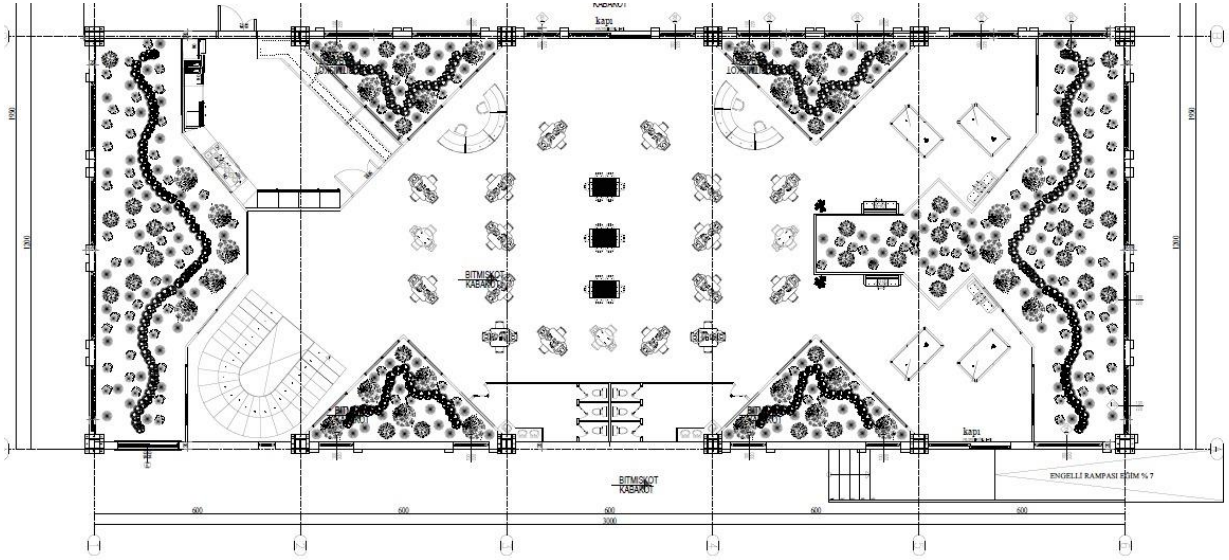
Grup 4 Tasarım Kararları: Yeniden işlevlendirme kapsamında ele alınan alanın kitap kafe olarak tasarlanması yaklaşımının benimsendiği yapıda, Grup 4 öğrencileri tarafından ortak, grup, bireysel çalışma-dinlenme alanları, öğrencilerin fotokopi vs. ihtiyaçlarını karşılayacak mini kırtasiye ve self servis kullanım imkânına sahip barista tasarlanmıştır. Serbest ders çalışma alanları için masalar arası bölücü separatörler kurgulanmış, dış cephe yüzeyinde ise fazla ışık ve sese karşı güneş kırıcılar ve ses yalıtım malzemeleri kullanılmıştır. Grup 4 öğrencileri, tasarımlarında yapının tüm duvarlarını, merdivenini ve her iki girişini koruma kararı almış ve bu doğrultuda tasarımlar öngörmüşlerdir.

Grup 5 Tasarım Kararları: Dışarıdaki peyzajı iç mekâna aktarmayı öngören yaklaşımlar benimseyen Grup 5 öğrencileri, yalnızca iç mekânda değil, dış mekânda da iyileştirmelerin gerekliliğine dikkat çekmişlerdir. Osmaniye kenti için de sınırlı sayıda bulunan açık alan, yürüyüş, bisiklet vb. aktivitelerin bulunduğu Karaçay Park ve mesire alanının iyileştirilmesinin kentli ve öğrenciler için büyük önem teşkil ettiğini belirtmişlerdir. Bu bağlamda yapı ve çevresini kapsayan erişilebilirlik, güvenlik, temizlik (görsel) problemlerinin giderilmesinin alanın canlandırılmasına büyük ölçüde katkı sağlayacağı öngörülmektedir. Bu yaklaşımlar doğrultusunda Grup 5; sorunların giderilmesine yönelik alanın güvenlik kulübesine, giriş kapısına, yürüyüş yollarına, dere kenarına revize çalışmaları hazırlamıştır (Şekil 17).

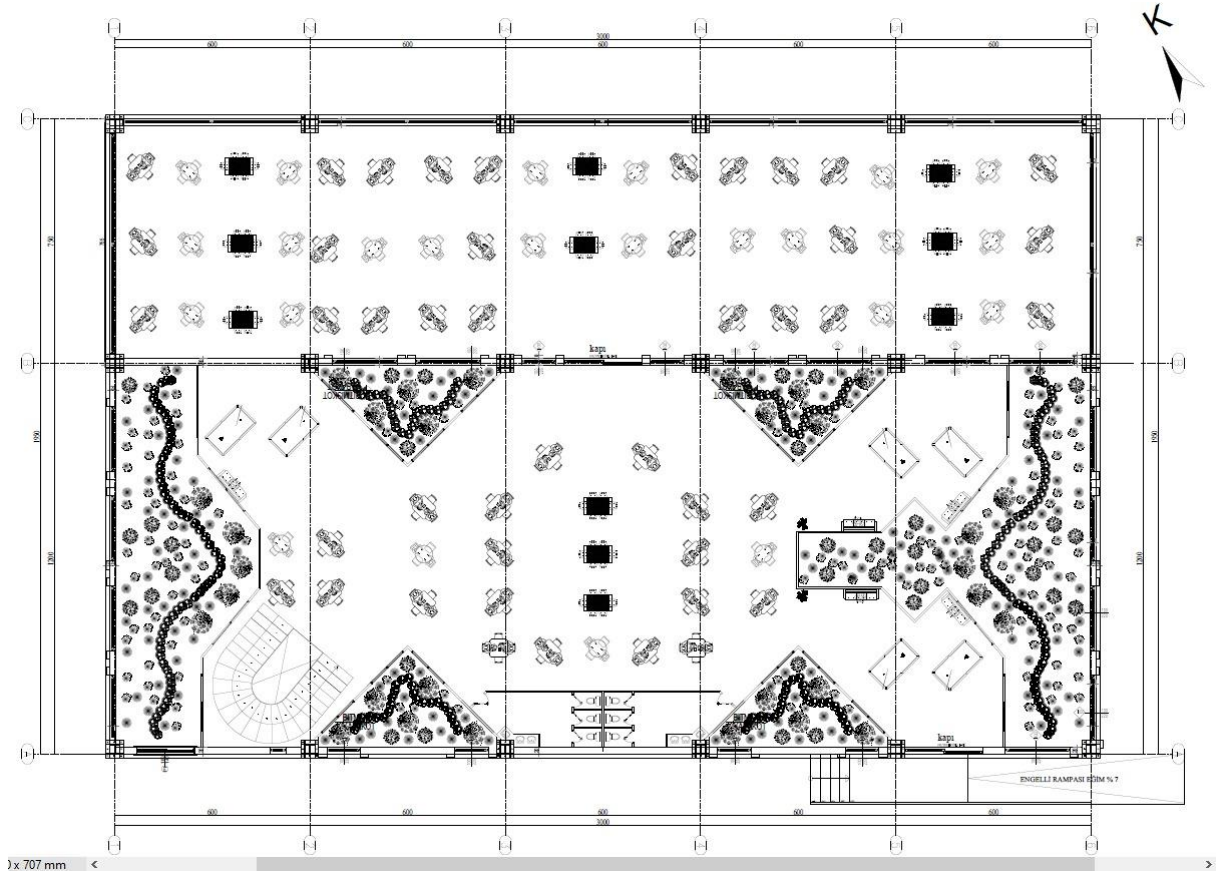


Şekil 17. Grup 5 Karaçay Park ve mesire alanı iyileştirme önerileri

Grup 5, yapının her iki girişini yerinde konumlandırarak, kafe işlevini korumuştur. Çalışmalarına alana özellikle hedef kitle olarak belirledikleri öğrencileri çekmek için oyun alanları eklemişlerdir. Yapının projelendirilmesinde mutfak, wc, oyun masaları ve oturma elemanları çözümlenmiştir (Şekil 18, 19).



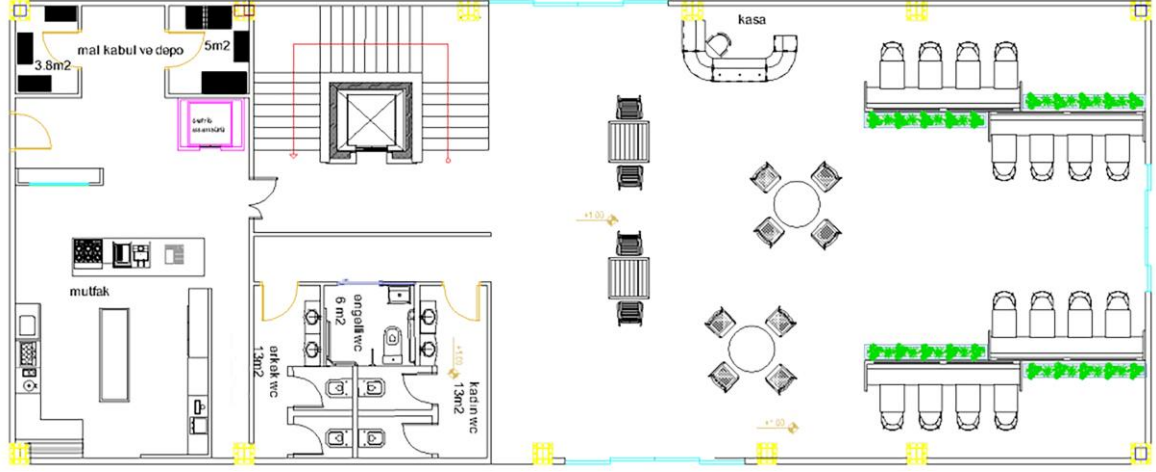
Şekil 18. Grup 5 projesi Zemin Kat Planı



Şekil 19. Grup 5 projesi 1. Kat Planı

Grup 6 Tasarım Kararları: Tek mekânda birden farklı kullanıcı grubunun bulunması yaklaşımını benimseyen Grup 6 öğrencileri projelerinde toplantı, çocuk, eğlence alanı tasarlamışlardır. Projelendirmede zemin katta mutfak, yönetim, wc, her iki katta da oyun ve oturma alanlarına yer vermişlerdir.

Grup 7 Tasarım Kararları: Alanın eğitim yapılarına yakınlığı gerekçesiyle öğrenciler, kente uzak konumlanmaması ve açık alan kullanımına iklim gereği elverişli olması gerekçesiyle halkın kullanımına uygun olduğu Grup 7 öğrencileri tarafından yapılan analizlerde saptanmıştır. Bu kapsamda yapı içinde zemin kat genel (öğrenci, halk, çocuk) kullanım, üst kat ise özelleştirilerek öğrencilerin kullanımı için tasarlanmıştır. Alan genelinde erişime engel olduğu düşünülen kod farklarını düzenleyerek tüm girişleri 0.00 koduna getirilmiştir. Yapı girişleri karşılıklı iki aksa alınarak daha kontrollü olması sağlanmıştır. (Şekil 20).



Şekil 20. Grup 7 Zemin Kat Planı Çözüm Önerisi

Arka yapıya ise iklim gereği açık alan kullanımında ihtiyaç olan ve kültürel anlamda bölgede sıklıkla kullanılan kendin pişir kendin ye mekânları tasarımı önerisi getirmişlerdir.

4. Tartışma

Eğitim tesislerine yakın mesafede konumlanan ancak öğrencilerin ve akademisyenlerin kullanım açısından tercih etmediği saptanan örnek alanın atölye çalışmaları kapsamında değerlendirilmesi ve yeniden işlevlendirilmesi sürecini konu edinen bu çalışmada doğru işlevlendirmenin önemine dikkat çekilmek istenmiştir. Bu kapsamda 7 grup halinde yürütülen çalışmada yapılan analizler doğrultusunda 4 grup tarafından hedef kitlesi öğrenciler ve akademisyenler, 3 adet grup tarafından da öğrenci ve akademisyenlere ek olarak halkın da kullanımına yönelik işlevler önerilmiştir. İncelenen öğrenci projeleri kapsamında yeniden işlevlendirmek üzere çalışılan sahada, öğrencilerin kitap kafe, kütüphane, sanat atölyeleri, oyun salonları görmek istedikleri tespit edilmiştir. Örnek alanına hedef kitlesi tarafından yüklenen işlevlerin getirilmesi alanın canlandırılmasında önemli rol oynayacaktır. Ayrıca yapılan bu çalışma ile kullanıcı odaklı tasarımın yanı sıra, tasarım sürecine kullanıcı katılımına da dikkat çekilmektedir. Bu çalışmada öğrenciler, “Karaçay Yürüyüş Yolu ve Beymail Kafe” nin kullanıcısı olabilecek potansiyel kitle durumundayken, kendilerine yönelik işlevler bulunmaması gerekçesi ile alanı tercih etmemektedirler. Atölye çalışmaları kapsamında öğrenciler saha alanını doğru hedef kitlesine

yönelik tasarlamışlar ve alanda iyileştirmelerin gerekliliğine değinmişlerdir. Farklı çalışmalarda ise tasarlanacak alanın mevcut kullanıcısı saptanarak proje sürecine yerel yönetimler, gönüllü kuruluşlar aracılığı ile kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımı kapsamında dâhil edilebilir. Bu bağlamda yurt dışında özellikle Kentsel Dönüşüm çalışmalarına alan kullanıcısı dâhil edilmekte, atölye çalışmaları yürütülmekte ve kullanıcı ihtiyaçları doğrultusunda tasarım parametreleri belirlenmektedir. Bu çalışmada kullanıcısıyla birlikte geliştirilen çalışmaların Mimarlık, İç Mimarlık disiplinde iç ve dış mekân olarak ayırt edilmeksizin tüm alanlarda kullanılabilirliğine dikkat çekilmek istenmiştir. Ancak kullanıcısıyla birlikte gerçekleştirilen işlevlendirmeler ve alan genelinde yapılacak olan iyileştirme çalışmaları sayesinde insanların kendilerini ait hissedecekleri, yaşanabilir çevreler/mekânlar ortaya çıkacaktır.

5. Sonuçlar

Kullanıcı ihtiyacı doğrultusunda tasarlama süreci son zamanlarda yaygın kullanılmakta olup, birçok disipline konu olmaktadır. Özellikle mimari bağlamda kullanıcısına yönelik alanlar tasarlamak, yaşamayan, kullanmayan, boşluk, niteliksiz mekânlar oluşturmamak anlamında önemli bir yaklaşımdır. Kullanıcı odaklı tasarım yaklaşımının öğrenci ve yürütücü geri bildirimleri üzerinden deneyimlendiği bir 4.sınıf iç mimarlık dersi sürecini aktararak kullanıcı odaklı işlevlendirmenin önemine değinen (Tuğlu Karşlı ve ark., 2023) bu çalışma, 3 aşamada yürütülmüştür. Yapılan analizler kapsamında alanda öğrenci, akademisyenler ve halkın birlikte kullanımına yönelik işlevler önerilmesi gerekliliği saptanmıştır. Öğrenciler için yürüme mesafesinde olan bu alanın neden tercih edilmediğinin sorgulanmasıyla başlayan atölye çalışmalarında, kullanıcı odaklı işlevlendirmenin önemi vurgulanmaktadır. Yapılan bu çalışma ile kentsel ve mekânsal tasarımlara kullanıcı odaklı yaklaşılması gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Kullanıcı odaklı katılımcı tasarımla gerçekleştirilen çalışmalar yaşayanların aidiyet duygusunu arttırarak, alanın kullanımına sürdürülebilirlik noktasında olumlu katkılar sağlayacaktır.

Dolayısıyla gündemde olduğu bilinen kullanıcı odaklı tasarımın, yeni tasarlanan mekânlarda kullanılması önemli bir başlıktır. Ayrıca çalışma kapsamında analiz, işlevlendirme, mekân tasarımı olarak yürütülen 3 aşama projelendirme süreçlerinde tasarımsal olarak doğru kararlar alabilmek için yalnızca ders kapsamında değil tüm tasarımlarda kullanılabilir nitelikte bir altlıktır.

Çıkar Çatışması Beyanı

Makale yazarı herhangi bir çıkar çatışması olmadığını beyan eder.

Araştırmacıların Katkı Oranı Beyan Özeti

Yazar makaleye %100 oranında katkı sağlamış olduğunu beyan eder.

Etik Kurul Kararı

Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi Fen Bilimleri Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunun 29.11.2023 tarihinde almış olduğu 2023/8/13 sayılı karar çerçevesinde etik kurul kararı alınmıştır.

Kaynakça

- Bruno F., Muzzupappa M. Product interface design: a participatory approach based on virtual reality. *International Journal of Human Computer Studies* 2010; 68: 254-269.
- Demir E., Ekin G., Balaban M. Kullanıcı deneyimi tasarımı pratiğinde katılımcı tasarım: dijital acente portalı tasarımında katılımcı tasarım atölyelerinin kullanılması. *UTAK Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı*, 12-14 Eylül 2018; 117-127, Ankara.
- Erap, BBN., Hilmioglu S., Seçer Kariptaş F. Kamusal mekânlarda deneyim ve kullanıcı merkezli tasarım. *Sanat ve Tasarım Dergisi* 2021; 28: 335-347.
- Ersoy Z. Mimari tasarımda kullanıcı odaklı süreçler. *Mimarlık Dergisi* 2010; 351: 68-72.
- Kang M., Choo P., Watters CE. Design for experiencing participatory design approach with multidisciplinary perspectives. *Procedia-Social and Behavioral Sciences* 2014; 174: 830-833.
- Körlü E. Kentsel sağlıklaştırma çalışmalarında koruma sorunlarına kullanıcı odaklı yaklaşım Osmaniye Rahime Hatun Meydanı analizi. *Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi*, sayfa no: 103, Konya, Türkiye, 2015.
- Kuru A. Teknolojik ürünlerde kullanıcı deneyimi üzerine bütünsel bir model. *Süleyman Demirel Üniversitesi Mühendislik Bilimleri ve Tasarım Dergisi* 2015; 3(3) ÖS: *Ergonomi* 2015: 567-574.
- Lukyanenko R., Parsons J., Wiersma Y., Sieber R., Maddah M. Participatory design for user-generated content: understanding the challenges and moving forward. *Scandinavian Journal of Information Systems* 2016; 28(1): 1-34.
- Norberg-Schulz C. *Existence, space & architecture*. New York: Praeger Publishers 1971. <https://www.scribd.com/document/399929581/326413831-Existence-Space-and-Architecture-Art-eBook-pdf>
- Olsson E., Jansson A. Participatory design with train drivers – a process analysis. *Interacting with Computers* 2005; 17(2): 147-166.
- Öztürk SV. Özel eğitim mekanlarının down sendromlu bireyler için yapı biyolojisi kapsamında değerlendirilmesi. *Akdeniz Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi*, sayfa no: 97, Antalya, Türkiye, 2021.
- Öztürk V. Tarihi yapıların yükseköğretim yapısı olarak işlevlendirilmesi: Frej Apartmanı. *İdealkent Dergisi* 2023; 41(15): 558-575.
- Sanders EBN., Stappers PJ. Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign* 2008; 4(1): 5-18.
- Tankut B. Üniversite eğitim yapısına dönüştürülmüş binalardaki ara mekânlara yönelik bir mekânsal kalite incelemesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi*, sayfa no: 285, İzmir, Türkiye, 2021.

Traş F. An exploration of user experience on products: multiple outlets as a case of design. İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, sayfa no: 73, İstanbul, Türkiye, 2015.

Tuğlu Karşlı HU., Eyüpgiller KK., Köşürgeli E. Yeniden kullanıma adaptasyon sürecinde araştırmaya dayalı tasarım: İETT trolleybüs kuvvet merkezi örneği. Yapı Dergisi 2023; 483: 74-81.

URL 1. Google Earth,
<https://earth.google.com/web/@37.05458217,36.23494305,125.86923978a,4723.50389333d,35y,14.88501892h,6.80271986t,-0r/data=OgMKATA>. [Erişim tarihi 24.12.2023].

Vines J., Clarke R., Wright P., McCarthy J., Olivier P. Configuring participation: on how we involve people in design. SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems bildiriler kitabı içinde 2013; 429-438.