

UTAK2016 2. Ulusal Tasarım Arařtırmaları Konferansı

Sorumluluk, Bađlam, Deneyim ve Tasarım

ÇALIřTAY PROGRAMI

Konferansta 11 çalıřtay yer almaktadır. Çalıřtayların gerekleřtirilebilmesi iin en az sayıda katılımcı sađlanması gerekmektedir.

Çalıřtaylara katılım iin konferansa kayıt olmak gerekmektedir. Çalıřtaya kayıt yaptırmak iin, **Konferans Kayıt Formu** üzerinden ilgilendiđiniz çalıřtayları iřaretlemeniz, bu formdaki diđer bilgileri eksiksiz doldurmanız ve formu **kayıt banka dekontu** ile birlikte utak@metu.edu.tr adresine göndermeniz gerekmektedir.

Çalıřtaylara katılmak isteyenlerin, katılım kontenjanlarını göz önünde bulundurarak, erken kayıt yaptırmaları önerilmektedir.

Bir katılımcı, aynı saate denk gelmemesi kořuluyla birden fazla çalıřtaya kayıt olabilir.

1. Gün / 21 Eylül 2016 Çarşamba

ÇALIŞTAY 1

DENEYİM HARİTALAMA: GÖRSELLER İLE VERİ SENTEZİ

Anahtar Kelimeler: Deneyim haritalama; tasarım araştırması; veri analizi; veri sentezi; tasarım kriterleri.

Saat 09:30-12:30

Toplam Süre 3 saat

Yer Stüdyo Rm 27

Yürütücü **Engin Kapkın** (Anadolu Üniversitesi)
ekapkin@anadolu.edu.tr

Katılımcı niteliği

Tasarım öğrencileri, tasarımcılar, eğitimciler.

Katılımcılardan basit düzeyde tasarım araştırma yöntemleri konusunda (gözlem, anket hazırlama, vs.) fikir sahibi olmaları beklenmektedir.

Katılımcıların Adobe Illustrator programını kullanıyor olmaları, şart olmamakla beraber, tercih edilmektedir.

Katılımcıların Adobe Illustrator programı yüklenmiş dizüstü bilgisayarlarını getirmeleri istenmektedir.

Minimum katılımcı sayısı 4-6

Maksimum katılımcı sayısı 14-16

Tasarım araştırma yöntemleri, tasarım sürecinin bir çok aşamasında sıklıkla kullanılmaktadır. Dolayısıyla araştırma yöntemlerinin uygulanması ve bu yöntemler yolu ile elde edilen verilerin analizi konusunda bir çok kaynağa rastlamak mümkündür. Fakat, bulguların görselleştirilmesi ve sentezlenmesi ile ilgili yöntem ve kaynakların limitli olduğu gözlemlenmiştir. Bu çalıştay tasarım araştırma bulgularının görsel ifade edilmesini ve bulguların sentezlenmesini hedefleyen deneyim haritalama (*experience mapping*) metodunu konu almaktadır. Çalıştayda bu metot kullanılarak tasarım araştırma sonuçlarının tasarım kriterlerine dönüştürülmesi süreci katılımcılar ile birlikte deneyimlenecektir.

Çalıştay sonunda katılımcı gruplarının bir deneyim haritası ortaya çıkarmaları beklenmektedir. Katılımcılar süreç ve ortaya çıkan haritalar üzerinden tartışmalar yapacaktır. Katılımcılar özellikle bu metodun faydalı ve sakıncalı olduğu yönlerini, nerede ve hangi zamanda kullanılabileceğini tartışacaklardır. Çalıştay sonucunda katılımcıların deneyim haritalama metodu konusunda farkındalıklarının artması beklenmektedir.

1. Gün / 21 Eylül 2016 Çarşamba

ÇALIŞTAY 2

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

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

Saat 13:30-17:30

Toplam Süre 4 saat

Yer Stüdyo Rm 27

Yürütücü **Yasemin Afacan** (Bilkent Üniversitesi)
yasemine@bilkent.edu.tr

Katılımcı niteliği Tasarım lisans öğrencileri.
İsteyen katılımcılar dizüstü bilgisayarlarını getirebilir.

Minimum katılımcı sayısı 6

Maksimum katılımcı sayısı 15

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

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

1. Gün / 21 Eylül 2016 Çarşamba

ÇALIŞTAY 3

KENDİLİĞİNDEN ÖRGÜTLENEN SİSTEMLERDE ORTAK DENEYİMİN TASARIM SÜRECİNE KATILIMI: İSTANBUL TOPLU TAŞIMA SİSTEMİNDE MİNİBÜS SİSTEMİ ÖRNEK OLAYI

Anahtar Kelimeler: Sosyal inovasyon; kendini örgütleyen sistemler; ürün-hizmet hibritleri; ortak deneyim.

Saat 13:30-17:30

Toplam Süre 4 saat

Yer Stüdyo Rm 35

Yürütücüler **Deniz Ekmekçioğlu** (*Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi*)
dekmekcioglu@gmail.com

Yrd. Doç. Dr. Meltem Şen Özkaraman (*Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi*)
meltemsen@gmail.com

Katılımcı niteliği Endüstriyel tasarımcılar, eğitimciler ve endüstriyel tasarım/endüstri ürünleri tasarımı son sınıf öğrencileri.
Katılımcılar kişisel çizim araçlarını getirebilirler.

Minimum katılımcı sayısı 6

Maksimum katılımcı sayısı 15

Kendini örgütleyen sistemlerin yapısına bakıldığında, temel hizmetlerin yetersiz kaldığı durumlarda, yerel toplumun marjinalleşmiş bir sistem yapısı ile problem çözme çabaları görülmektedir. Bu yapılar genellikle ürün-hizmet hibrit yaklaşımlarından oluşmaktadır. Bu çabalar çerçevesinde, hem sistemin tasarımları hem de yöneticileri sistemin paydaşları olan yerel toplum bireylerinden oluşmaktadır. Fakat bu sistemler, çeşitli nedenlerle üst örgütler (*belediye, devlet, sivil toplum kuruluşu, firmalar, vb.*) tarafından mevcut sistem bütününe entegre edilmek için tekrar ele alınmak istenmektedir. Bu durum, sistemin tekrar kurgulanmasını gerektirmekte ve bir tasarım problemi oluşturmaktadır. Temel problem, sistemin tekrar ele alınması ve sistem bileşenlerinin (*hizmet, ürün*) tekrar tasarlanması sürecinde, kendini örgütlemiş sistemin paydaşlarının oluşturduğu bilginin sürdürülebilir bir şekilde yeni sistemde kullanılmasıdır. Bu bağlamda sistem paydaşlarının ortak deneyimleri tasarımcılar için sürdürülebilir bir bilgi kaynağı olacaktır.

Bu yapıda örnek olay olarak İstanbul Toplu Taşıma Sistemi'nde Hatlı Minibüs Taşımacılığı ele alınacaktır. Çalıştay, sistem paydaşlarından elde edilen ortak deneyim verilerinin tasarımcılar ile buluşmasını sağlayarak, sistemde var olan geçmiş bilginin yeni tasarım sürecinde kullanımı deneyimleyecektir.

Çalıştay kapsamında kendini örgütleyen sistemlerdeki ortak deneyimlerin tasarım sürecinde kullanılması hedeflenmektedir ve dört aşamalı bir çalışma önerilmektedir.

2. Gün / 22 Eylül 2016 Perşembe

ÇALIŞTAY 4

DİSİPLİNLERARASI TASARIM DENEYİMİ: TÜRKİYE'DEKİ MÜLTECİLERİN GEÇİCİ VE KALICI YAŞAMLARI İÇİN TASARIM FİKRİ GELİŞTİRME ÇALIŞTAYI

Anahtar Kelimeler: Tasarım odaklı düşünme; sosyal tasarım; disiplinlerarası tasarım.

Saat 09:00-13:00

Toplam Süre 4 saat

Yer Stüdyo Rm 27

Yürütücü **Aslıhan Yılmaz** (Özyeğin Üni., Tasarım, Teknoloji ve Toplum Doktora Programı öğrencisi; Okan Üni., EÜTB yarı zamanlı öğretim görevlisi)
aslihan.yilmaz@ozu.edu.tr

Katılımcı niteliği Tasarım lisans öğrencileri.

Minimum katılımcı sayısı 12

Maksimum katılımcı sayısı 16

Bu çalıştay, endüstri ürünleri tasarımı lisans öğrencilerinin, tasarım disiplininin doğal dinamiği olan tasarım metodolojisini lisans eğitiminin odaklandığı 'nesne' tasarlamanın dışında kullanmaya yönelik bir deneyim atölyesidir. Bu deneyim atölyesi, değişen dünya düzeninde gelişen tasarım uygulamalarının farklılıkları ve benzerlikleri dönüştürerek tanımladığı yeni tasarım alanlarından 'sosyal tasarım, toplumsal yenilik için tasarım' yenilikçi fikirlerin etkinliğini arttıran 'servis tasarımı, kullanıcı deneyimi tasarımı' bakış açıları ile disiplinlerarası bir düşünme sürecidir.

Türkiye'deki mültecilerin geçici veya kalıcı yaşam koşullarına ilişkin bir sistem önerisi geliştirilmesi kapsamında bu çalıştay, 'Mültecilere ilişkin bilgilerin toplanması, kullanılması', 'Mültecilerin ev sahibi toplumun düzenine uyumlanması, kendi toplulukları içerisinde yaşam kurmaları', 'Mültecilerin kişisel ve topluluk potansiyellerinin keşfedilmesi, geliştirilmesi, gerçekleştirme alanlarının açılması', ve 'Mültecilerin ev sahibi toplum ile etkileşimlerinin sağlanması' konularında gruplara ayrılarak tasarım odaklı düşünme yaklaşımıyla fikir üretmeyi amaçlamaktadır.

Mültecilere ilişkin açık kaynakların, veri tabanının etkin olmadığı, akademik çalışmaların görünür olmadığı bu konuda katılımcıların bilgi ve deneyimlerinin olmaması doğaldır ve tam da bu nedenle konu olarak seçilmiştir. İnsiyatifin katılımcıda olduğu, katılımcıya özgü düşünceyi odağına alan bu süreçte, katılımcıların konuya ilişkin 'gözlemleri, sosyal medya ve ana akım medya haberleriyle ilgili görüşleri de dahil olmak üzere' öz kaynakları ile çalıştay öncesinde paylaşılan bilgiler çerçevesinde yaratıcı drama teknikleriyle hayal etme, insan odaklı düşünme etkinlikleriyle birlikte konuya bir tasarımcı gibi yaklaşarak, yaratıcı ve stratejik düşünerek, yenilikçi ve işlevsel çözümlerin ana fikrini geliştirmeleri hedeflenmiştir.

2. Gün / 22 Eylül 2016 Perşembe

ÇALIŞTAY 5

TASARIM ÇİZİMİ VE MAKET ÜRETİMİ

Anahtar Kelimeler: Tasarım çizimi; bilgisayar destekli çizim; serbest el çizimi; hızlı prototipleme; form.

Saat 09:00-13:00

Toplam Süre 4 saat

Yer Stüdyo Rm 35

Yürütücüler **Engin Kapkın** (Anadolu Üniversitesi)
ekapkin@anadolu.edu.tr

Levent Burgazlı (Anadolu Üniversitesi)
lburgazli@anadolu.edu.tr

Katılımcı niteliği

Tasarım öğrencileri (2. sınıf ve üzeri), tasarımcılar, eğitimciler.

Katılımcıların basit düzeyde el çizimi bilmeleri, Rhino3d programını kullanmaları gerekmektedir.

Katılımcılar, Rhino3D, 123D Make ve Adobe Illustrator programları yüklenmiş dizüstü bilgisayarlarını getirmelidirler.

Katılımcılardan kişisel çizim malzemelerini yanlarında getirmeleri istenmektedir.

Minimum katılımcı sayısı 4-6

Maksimum katılımcı sayısı 12-14

Bu çalıştay endüstriyel tasarım sürecinde kullanılan ürün tasarımı çizimi konusunu ele almaktadır. Tasarım çizimi bir çok yönü ile pek çok araştırmaya konu olmuştur. Bu konu kapsamında tartışmaların bir kısmı serbest el çizimi ile bilgisayar destekli çizim arasındaki farklılıklara yoğunlaşmıştır. Konu ile ilgili özellikle dikkatimizi çeken bir problem öğrencilerin tasarım sürecinde ürettikleri çizimler ile üç boyutlu modelleri ve maketleri arasında ürün formunda gözlemlenen farklılık ve tutarsızlıklar olmuştur. Çalıştay bu problemin minimuma indirilmesi konusunda pedagojik bir yaklaşımı katılımcılara deneyimletmeyi amaçlar. Çalıştay, ürün formunun geliştirilmesinde serbest el çizimi, bilgisayar destekli tasarım araçları ve basit hızlı maket yapım tekniklerinin bütünleşik kullanımını önerir.

Katılımcıların her birinden çalıştay sonunda bir ürünün el çizimini, bilgisayar çizimini ve maketini ortaya çıkarmaları beklenmektedir. Katılımcıların uygulanan bu metodun faydalı ve sakıncalı olduğu yönlerini, nerede ve hangi zamanda kullanılabileceğini tartışmaları beklenmektedir.

2. Gün / 22 Eylül 2016 Perşembe

ÇALIŞTAY 6

Açık Tasarım: Mutfak Pratikleri

Anahtar Kelimeler: Açık tasarım; sürdürülebilirlik için tasarım; yaratıcı tasarım araçları; küçük mutfak aletleri.

Saat 13:30-17:30

Toplam Süre 3 saat 45 dakika

Yer Stüdyo Rm 27

Yürütücüler **Yekta Bakırlıoğlu** (ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, Sustain!DRL)
yektab@gmail.com

Dilruba Oğur (ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü, Sustain!DRL)
dilrubaogur@gmail.com

Senem Turhan (Sustain!DRL)
turhan.senem@gmail.com

Katılımcı niteliği Herkese açık.

Minimum katılımcı sayısı 6

Maksimum katılımcı sayısı 12

Bu çalıştay, açık bir paylaşım ortamını taklit ederek, açık ve sürdürülebilir tasarım çözümlerinin bu geniş ve şeffaf beraber yaratım sürecinde nasıl geliştiğini veya değiştiğini keşfetmeyi amaçlar. Çalıştay sürdürülebilir tasarım kapsamında *ürün ve parça ömrünün uzatılması* konusuna odaklanır. Bu konuyla ilişkili olarak *kişiselleştirme için tasarım, duygusal dayanıklılık, kullanım sonrası süreçler için tasarım (bakım, tamir, yeniden kullanım, yenileme)* ve *parça standartlaşması* gibi konular da irdelenecektir.

Çalıştay teması, her katılımcının az çok kullanma deneyimi olan küçük mutfak aletleri etrafında şekillenen mutfak pratikleridir. Çay demleme, tost yapma, çorba yapma, vb. çalıştay teması kapsamındaki pratiklere örnek olarak verilebilir. Katılımcılar seçtikleri pratikler için, çalıştayın sürdürülebilirlik konuları ışığında açık tasarım çözümleri üretecek ve diğer katılımcıların ürettikleri açık tasarım çözümlerini geliştirecek veya değiştirecektir.

Bu çalıştay kurgusu sayesinde katılımcılar yaratıcı tasarım araçları yardımıyla fikir geliştirme ve açık tasarım sürecini deneyimleme şansı edineceklerdir. Geliştirdikleri açık tasarım çözümlerinin başkaları tarafından ne şekillerde kullanılabilirdiğini ve farklı tasarım problemlerine cevap verebilmek için nasıl değiştiklerini görebileceklerdir.

Çalıştay, temel olarak fikir geliştirme sürecinin üç kere tekrarlanması ile gerçekleşecektir. *Açık, sürdürülebilir tasarım sürecinin taklit edilmesi* adı verilen bu aşamada, en az üç grup oluşturulur ve üç farklı pratik hakkında en az 9 adet açık, sürdürülebilir tasarım çözümü geliştirilir.

2. Gün / 22 Eylül 2016 Perşembe

ÇALIŞTAY 7

ÜRÜN TASARIMI SÜRECİNDE ARKA PLAN

Anahtar Kelimeler: Ürün; arka plan; tasarım.

Saat 13:30-17:30

Toplam Süre 4 saat

Yer Stüdyo Rm 32

Yürütücü **Yrd. Doç. Füsun Curaoğlu** (Anadolu Üniversitesi)
fcuraoglu@anadolu.edu.tr

Katılımcı niteliği Tasarım lisans öğrencileri.

Minimum katılımcı sayısı 8

Maksimum katılımcı sayısı 20

Endüstriyel tasarım eğitiminde proje dersleri ve proje jürilerinde öğrencilere yöneltilen eleştirilerin yoğunlaştığı öncelikli başlıklardan bir tanesi de ürün-arka plan ilişkisinin sorgulanmaması ve kurgulanmayan bu gerçekliğin yarattığı sorunlar üzerinedir. Bu kapsamda yürütülen araştırmada, öğrencinin problem tespiti ve çözümü için geliştirdiği proje sunumlarında, ürünün arka planının bileşenlerine dair, ürün-kullanıcı ilişkisinin yer almakta olduğu, ancak aynı sunumda ürünün diğer bileşenlerle ilişkilerinin sorgulanmadığı gözlemlenmiştir.

Bu çalıştayın amacı endüstriyel tasarımda proje sürecinin önemli sorunlarından biri olan ve öğrencilerin bu süreç kapsamında öncelikleri içerisinde olmadığı tespit edilen ürün ve arka planının ilişkisinin sorgulanması ve farkındalığının artırılmasıdır. Çalıştaya katılacak öğrenciler, çalıştay öncesi açılacak sosyal medya hesabından, çalıştayın içerik, süreç ve yöntemi konusunda bilgilendirilecektir.

3. Gün / 23 Eylül 2016 Cuma

ÇALIŞTAY 8

DİJİTAL ÜRÜN TASARIMI: HABER ETKİLEŞİMİNDE SANAL GERÇEKLIK DENEYİMİ

Anahtar Kelimeler: Sanal gerçeklik (VR); gazetecilik; kullanıcı deneyimi tasarımı; dijital ürün.

Saat 09:00-13:00

Toplam Süre 4 saat

Yer Stüdyo Rm 27

Yürütücüler **Gizem Ünaler** (Hürriyet)
gunaler@hurriyet.com.tr

Eda Utku Küngör (Hürriyet)
eutku@hurriyet.com.tr

Mert Öztopkara (Hürriyet)
mtopkara@hurriyet.com.tr

Ozan Can (Hürriyet)
ocan@hurriyet.com.tr

Katılımcı niteliği
Etkileşim tasarımı, kullanıcı deneyimi tasarımı, VR, gazetecilik, yeni medya gibi konularla ilgilenen herkes çalışmaya katılabilir.
Katılım için şart olmamakla birlikte, varsa, katılımcılar akıllı telefon ve dizüstü bilgisayarlarını getirebilirler.

Minimum katılımcı sayısı 20

Maksimum katılımcı sayısı 24

Çalıştay sanal gerçeklik (VR) cihazlarıyla deneyimlenen haber içeriklerinde hangi tür yaratıcı fonksiyonlar üretilebileceği üzerine yapılacaktır. Katılımcıların içerikten bağımsız olarak, VR ile haber deneyimleyen okuyucular için, yeni etkileşim fonksiyonları (*yorum yapma, yorum okuma, paylaşma, vb.*) tasarımları istenecektir.

Bütün dünya VR tüketime geçerken, oyun dışı sektörlerden biri olan habercilik alanını deneyimleme şansı bulacak olan katılımcılar, kullanıcı deneyimi araştırma yöntemlerini, dijital ürün tasarımı süreçlerini ve ürünün hayata geçme kurgusunun oluşturmasını deneyimleyeceklerdir.

Kullanıcıların ürüne dair ihtiyaçlarının belirlenmesi, bu ihtiyaçların bir akışa oturtulması, kullanıcı yolculuğu haritalarının çıkartılması ve hemen ardından ürünün hayatına başlaması kurgusu kullanılacaktır.

3. Gün / 23 Eylül 2016 Cuma

ÇALIŞTAY 9

TASARIMCI İÇİN GİRİŞİMCİLİK VE KANVAS İŞ MODELİ ÇALIŞTAYI

Anahtar Kelimeler: Girişimci-tasarımcı; girişimcilik; inovasyon; yapılabirlik araştırması.

Saat 09:00-13:00

Toplam Süre 4 saat

Yer Stüdyo Rm 32

Yürütücüler **Handan Temeltaş** (İstanbul Arel Üni., Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü)
handantemeltas@arel.edu.tr

Ayşegül Ataman Scharning (Karadeniz Teknik Üni., İşletme ABD Pazarlama YL öğrencisi)
328260@ogr.ktu.edu.tr

Katılımcı niteliği
Tasarım lisans (3. veya 4. sınıf öğrencileri) veya yüksek lisans öğrencileri.
Katılımcılardan yanlarında dizüstü bilgisayarlarını getirmeleri istenmektedir.
Ayrıca katılımcılar kendi renkli tükenmez ve kurşun kalemlerini getireceklerdir.

Minimum katılımcı sayısı 10

Maksimum katılımcı sayısı 25

Bu çalıştay Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü öğrencilerinin tasarladıkları ürünler veya projeler üzerinden bu ürünleri nasıl hayata geçirebilecekleri konusunda farkındalık yaratmayı amaçlamaktadır. Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü yeni ürün geliştirme konusunda ana aktör olarak inovasyonu gerçekleştirme potansiyeli en yüksek olan disiplinlerden biridir. Günümüzde gerek kitlesel fonlama imkânlarının artması gerekse girişimcilik destekleri nedeniyle endüstri ürünleri tasarımı bölümü mezunları kendi tasarladıkları ürünleri hayata geçirmek üzere iş kurmayı geçmişe nazaran daha fazla tercih etmektedirler. Fakat üzerinde yeterince düşünülmemiş yapılabirlik araştırması neticesinde, bu firmaların yaşam süresi olumsuz biçimde etkilenmektedir. *Persona ve kanvas iş modeli oluşturma* girişimcilik eğitimlerinin bir parçası olmakla beraber ürün-kullanıcı ilişkisine, ve ürünün rekabet ve yapılabirlik araştırmasına yalın ve herkesin anlayabileceği bir bakış açısı getirmektedir. Bu sebeple bu uygulamalar kapsamlı bir işletme ya da yönetim eğitimi almamış olan tasarımcılar için anlamlı bir çıktı sunabilir.

Çalıştay sırasında bir iş fikri ya da tasarlanan yenilikçi ürünü hayata geçirmek için *persona oluşturma* ve *kanvas iş modeli* çalışmaları uygulanacaktır. Bu yolla tasarım öğrencilerinin girişimcilik ve tasarladıkları ürüne ait yapılabirlik konusunda pratik bir çalışmayı yürütmesi sağlanacaktır. Bu pratik çalışma sonunda her katılımcı kendilerine verilen sürede iş fikirlerini sunup, yatırımcı karşısında karşılaşılabilecekleri zorluklar konusunda da sunum becerilerini geliştirmiş olacaklardır.

3. Gün / 23 Eylül 2016 Cuma

ÇALIŞTAY 10

OYUNLAŞTIRMA ÖĞELERİ İLE YENİDEN KURGULANMIŞ “BRIEF” TASARIMI

Anahtar Kelimeler: Tasarım eğitimi; oyunlaştırma; brief.

Saat 13:30-17:30

Toplam Süre 4 saat

Yer Stüdyo Rm 27

Yürütücüler **Duysal Tütüncü** (Anadolu Üniversitesi)
duysaltutuncu@gmail.com

Şebnem Timur Öğüt (İstanbul Teknik Üniversitesi)
sebnem.timur@gmail.com

Katılımcı niteliği 3. ve üzeri sınıflarda proje/ürün tasarımı dersi alan öğrenciler.
Katılımcılardan Adobe Illustrator/Photoshop programlarından birisi yüklenmiş dizüstü bilgisayarlarını getirmeleri beklenmektedir.
Katılımcıların ayrıca kişisel çizim kalemlerini getirmeleri gerekmektedir.

Minimum katılımcı sayısı 15

Maksimum katılımcı sayısı 30

Yeni neslin belirgin özelliklerinden biri, günlük yaşam teknolojileri vasıtası ile erken yaşlardan itibaren dijital oyunlar ile tanışmış olmasıdır. Dijital oyunlarda kazanılmış olan reflekslerin öğrencilerin “motive olma” ve “katılımcı olma” süreçlerinde yeni beklentilere neden olduğu gözlenmektedir. Yakın dönem çalışmalarda oyun oynama alışkanlıklarının lisans eğitimi alanında öğrenme araçlarının ve ortamının tasarımında da etkili olduğu görülmektedir.

Ürün tasarımı derslerinde kullanılan tasarım “brief”leri bir proje dönemi boyunca sürecin bileşenlerini oluşturması, kontrol etmesi ve değerlendirilmesi açısından oldukça kapsayıcı bir boyut oluşturmaktadır. Yeni neslin öğrenme özellikleri göz önünde bulundurularak tasarım sürecinin yürütülmesine ilişkin olarak yeni bir “brief” tasarımı önerisi için kriterlerin ortaya konması oldukça önemli görülmektedir. Bu çalıştay ile oyun ile ilişkili kavramların ve eylemlerin oyun bağlamı dışındaki aktiviteler dahilinde kullanılarak bu aktivitelerin daha efektif ve faydalı geçmesini amaçlayan bir felsefe ve yöntemler bütünü olarak tanımlanan “Oyunlaştırmanın” tasarım eğitiminde oldukça önemli olan tasarım “brief”i için yaratacağı potansiyelin ortaya çıkarılması istenmektedir. Bunun için öğrencilerin katılımı ile proje derslerinde kullanılan mevcut bir tasarım “brief”inin interaktif bir şekilde yeniden kurgulanması planlanmaktadır. Yeni nesil öğrencilerin brief ile ilişkili beklentilerinin tespiti bu çalıştayın önemli amaçlarından biridir.

3. Gün / 23 Eylül 2016 Cuma

ÇALIŞTAY 11

GELECEK KÜRELERİ

Anahtar Kelimeler: Gelecek senaryoları; tasarım metodları; gelecek araştırmaları; senaryo planlaması.

Saat 13:30-17:30

Toplam Süre 4 saat

Yer Stüdyo Rm 35

Yürütücü **Fazıl Akın (İstanbul Bilgi Üniversitesi)**
fazilakin@gmail.com

Katılımcı niteliği Her disiplinden öğrenci, eğitimci veya profesyonel.
Katılımcıların dizüstü bilgisayarlarını getirmeleri gerekmektedir.
Katılımcılardan ayrıca eskiz defteri, çizim araçları ve kalem gibi, kendi istedikleri çizim malzemelerini yanlarında getirmeleri istenmektedir.

Minimum katılımcı sayısı 6

Maksimum katılımcı sayısı 12

Senaryo planlaması yöntemi gelecek araştırmaları alanında 1970'lerden itibaren yaygın bir şekilde kullanılmaya başlanmıştır. Bu yöntemin temel argümanı geleceğin tek bir olgu olarak öngörülememesi ve bu nedenle farklı gelecek senaryolarının geliştirilmesi gerektiğidir. Ürün tasarımını da geleceğe yönelik bir çalışma olarak görmek mümkün. Bazen bu gelecek 6 ay sonrası bazen 6 yıl sonrası da olsa, senaryo planlaması yönteminin tasarım pratiğine katkıda bulunabileğini söylemek yanlış olmaz. Bu çalıştay sürecinde senaryo planlaması yöntemi hakkında kısa bir bilgiden sonra belirlenen bir konu üzerine katılımcılarla birlikte alternatif gelecek senaryoları oluşturulup bu senaryolar fiziksel olarak görselleştirilecektir.

Çalıştay sonucunda gelecekte bizi bekleyen yemek kültürü adına farklı senaryoların oluşturulması beklenmektedir. Bu senaryolar fiziksel bir medya ile seyircilere aktarılarak üzerinde tartışılacaktır.