



UTAK 2018 3. Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı *Tasarım ve Umut*

ÇALIŞTAY PROGRAMI

Konferans kapsamında 8 adet çalıştay yürütülecektir. Çalıştayların gerçekleştirilebilmesi için en az sayıda katılımcı sağlanması gerekmektedir.

Çalıştaylara katılım için konferansa kayıt olmak gerekmektedir. Çalıştaya kayıt yaptırmak için, **Konferans Kayıt Formu** üzerinden ilgilendiğiniz çalıştayları işaretlemeniz, bu formdaki diğer bilgileri eksiksiz doldurmanız ve formu **kayıt banka dekontu** ile birlikte utak@metu.edu.tr adresine göndermeniz gerekmektedir.

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

Bir katılımcı, aynı saate denk gelmemesi koşuluyla birden fazla çalıştaya kayıt olabilir.

	12 Eylül		13 Eylül		14 Eylül
	10:30-12:30	13:30-17:00	9:30-12:30	13:30-17:00	9:30-12:30
H Salonu	ÇALIŞTAY 1		ÇALIŞTAY 4		ÇALIŞTAY 7
C Salonu	ÇALIŞTAY 2		ÇALIŞTAY 5		ÇALIŞTAY 8
E Salonu		ÇALIŞTAY 3	ÇALIŞTAY 6		

ÇALIŞTAY 1 - TASARIM KURGUSU KULLANARAK KULLANIM BİLGİSİ TOPLAMA VE TASARIM ÖNGÖRÜLERİ OLUŞTURMA

ÇALIŞTAY 2 - İŞİN TASARIMI: "HAYALİMDEKİ MESLEK"

ÇALIŞTAY 3 - MODELLEME KARTLARI VE TASLAK MODEL KULLANARAK FORM GELİŞTİRME

ÇALIŞTAY 4 - GÖLGE TASARIM ATÖLYESİ

ÇALIŞTAY 5 - ÇOCUKLAR İÇİN EMPATİK TASARIM

ÇALIŞTAY 6 - BULUNTU VERİ: TASARIM ARAŞTIRMASINDA FİKİR GELİŞTİRİCİLER OLARAK ÇEVİRİMİÇİ VİDEOLAR

ÇALIŞTAY 7 - KARŞIT HİSLER ARACILIĞI İLE ÜRÜN TASARIMI (iptal edilmiştir)

ÇALIŞTAY 8 - IOT ODAKLI İNOVASYON VE TASARIM ÇALIŞTAYI



1. Gün | 12 Eylül 2018 Çarşamba

ÇALIŞTAY 1	TASARIM KURGUSU KULLANARAK KULLANIM BİLGİSİ TOPLAMA VE TASARIM ÖNGÖRÜLERİ OLUŞTURMA
Anahtar Kelimeler	Tasarım kurgusu, kullanıcı senaryoları, bilimkurgu, dünya oluşturma, nesnelere interneti
Saat – Toplam Süre	10:30-12:30, öğle arası, 13:30-17:00 – 6 saat 30 dakika
Yer	H Salonu
Yürütücüler	Nur Nagihan TUNA, Emre ÇAĞLAR
Kurum	Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
Katılımcı niteliği	Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümlerinde okuyan lisans 3. ve 4. sınıf öğrencileri ve bu bölümlerden lisans mezunları
Minimum - Maksimum katılımcı sayısı	10 - 15
<p>Çalıştayda tasarım kurgusu literatüründen oluşturulmuş yöntemler kullanılarak yakın gelecekteki bağlantılı ve akıllı bir mutfak ürününün erken tasarım ve fikir oluşturma süreçleri denenecektir. İki aşamalı olarak planlanan çalıştayın ilk aşamasında katılımcılar onar kişilik iki gruba ayrılacaklardır. Her grup bir araştırmacı tarafından gözlemlenecektir. İlk aşamada, her bir gruptaki katılımcılardan sırayla akıllı ürün ve o ürünün kullanıcı rolüne girip, karşılıklı etkileşimi not etmeleri beklenmektedir. İlk aşamanın sonunda, elde edilen bilgi toplama yöntemlerini birlikte analiz eden öğrenciler akıllı bir mutfak ürününün toplaması gereken bilgileri, kullanması beklenen sensörleri ve bu bilgilerin hangi ara yüzler aracılığıyla toplanabileceğine dair çıkarımlarda bulunarak bir <i>bilgi/davranış</i> şeması hazırlanması amaçlanmıştır. İkinci aşamada ise, katılımcıların ilk aşamada oluşturdukları bilgi/davranış şemalarını, kendine özgü şartları barındıran bir dünyada, Philip K. Dick'in 1969 tarihli Ubik isimli bilim kurgu romanının şartlarında değerlendirmeleri istenecektir. İkinci aşamada, ekipler halinde Ubik dünyası için yeni bir akıllı mutfak ürününe ait diyajetik (Kurgu dünyasına ait) prototiplerin üretilmesi amaçlanmıştır. İkinci aşamanın sonunda oluşturulan prototipler, tüm katılımcılarla birlikte ortak bir tartışma dahilinde sorgulanarak tasarım öngörülleri oluşması beklenmektedir. Çalıştayda nesnelere interneti dahilindeki akıllı ve bağlı ürünlerin tasarımında, günümüz tasarımcılarının yetilerinin ve rollerinin sorgulanması, ardından da tasarım kurgusu yardımıyla artırılması ve anlamlandırılmasına dair yöntemlerin denenmesi amaçlanmaktadır. Bu sayede tasarımcılara, sahip oldukları mesleki yetilerini karmaşık yazılım, sürekli bağlantı, akıllı ve değişken ürün-servis yapıları, yapay zekâ, makine öğrenimi gibi hızla gelişen yeni ürün alanlarında anlamlandırabilecekleri yöntemlerin kazandırılması amaçlanmaktadır.</p>	



1. Gün | 12 Eylül 2018 Çarşamba

ÇALIŞTAY 2	İŞİN TASARIMI: “HAYALİMDEKİ MESLEK”
Anahtar Kelimeler	Tasarım odaklı düşünme, girişimcilik, iş modeli kanvası
Saat – Toplam Süre	10:30-12:30, öğle arası, 13:30-17:00 – 6 saat 30 dakika
Yer	C Salonu
Yürütücüler	Hümanur BAĞLI ¹ , Ozan SOYUPAK ²
Kurum	¹ İstanbul Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü ² Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
Katılımcı niteliği	Lisans 3. ve 4. sınıf öğrencileri
Minimum - Maksimum katılımcı sayısı	10 - 15

Tasarımcıların bir probleme yaklaşma ve çözme şekilleri, artık günümüz iş dünyasında popülerleşmiş ve aktif olarak kullanılan ilke ve yöntemlere dönüşmüştür. Günümüzde; iş yapış biçimlerindeki değişimden iş planları da etkilenecek yerini iş modeli kanvası, yalın kanvas gibi araçlara bırakmaktadır. Aynı zamanda bu kanvaslar; bir düşünme, fikir üretme aracı olarak da kullanılmaktadır. Bu çalıştay ile bir meslek kurgusu üzerinden tasarım öğrencilerinin ürünün ötesini tasarlama ve sorgulama üzerine bir uygulama gerçekleştirilecektir. Güncel girişimcilik literatüründe yer alan iş modeli kanvası ve yalın kanvas bu çalıştayda yararlanılacak temel araçlardır. Ayrıca öğrencilerin, bu kanvaslarda yer alan temel kavramların tasarım literatüründe de karşılığı olan kavramlar olduğunu görmeleriyle, girişimcilik ile kendilerine tasarım eğitimi aracılığı ile kazandırılan yetiler arasındaki benzerlikleri fark etmeleri amaçlanmaktadır.

Tasarım disiplini kökenli öğrencilerin girişimcilik kavram ve ekosistemi üzerine farkındalıklarının oluşması ve iki literatürdeki farklı kavramlar arasında bağ kurabilmeleri çalıştayın beklenen çıktıları arasındadır. Meslek ve iş fikirlerini geliştirmenin kendisinin de hem bir tasarım olması hem de ürün tasarımını etkileyebilen bir faktör olması düşüncesiyle, bu süreçten çıkan fikirlerin ürün/servis ile ilişkisinin de değerlendirilmesi yapılacaktır.

Çalıştayın programı aşağıdaki gibi detaylandırılmıştır:

1. “Hayalimdeki meslek” başlığı üzerinden genel bir tartışma.
2. Girişimcilik üzerine genel bir giriş
3. Kanvaslar yardımıyla hayallerdeki mesleğin detaylandırılması.
4. Kanvasların alt bileşenlere ayrılması ve analiz.
5. Farklı kanvaslardaki alt bileşenler ve bölümler yardımıyla yeni kanvasların oluşturulması.
6. Kanvas yardımı ile yaratıcı tasarım ve iş modeli önerileri geliştirilmesi.
7. Ortaya çıkan fikirlerin görselleştirilmesi (ürün ya da servis olarak)
8. Çıktılar üzerine tartışma ve geri bildirimlerin toplanması.
9. Girişimcilik ekosisteminde tasarımın rolünün tartışılması



1. Gün | 12 Eylül 2018 Çarşamba - 2. Gün | 13 Eylül 2018 Perşembe

ÇALIŞTAY 3	MODELLEME KARTLARI VE TASLAK MODEL KULLANARAK FORM GELİŞTİRME
Anahtar Kelimeler	Üç boyutlu model, taslak model, form geliştirme, üç boyutlu modelleme kartları
Saat – Toplam Süre	13:30-17:00 (12 Eylül), 9:30-12:30 (13 Eylül) – 7 saat
Yer	E Salonu
Yürütücüler	Alper KARADOĞANER, Dilruba OĞUR
Kurum	Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
Katılımcı niteliği	Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü lisans, yüksek lisans ve doktora öğrencileri, akademisyenler ve profesyoneller. Katılımcıların üç boyutlu modelleme bilgisinin olması ve çalıştayda üç boyutlu modelleme aşamaları için gereken bilgisayarların katılımcılar tarafından getirilmesi ve bilgisayarlarında üç boyutlu modelleme programlarının yüklü olması gerekmektedir.
Minimum - Maksimum katılımcı sayısı	Maksimum 15 kişi
<p>Üç boyutlu model ve taslak model, profesyonel tasarımcıların ve tasarım öğrencilerinin form geliştirme sürecine olumlu katkılar sağlayan araçlardır. Form geliştirme sürecinde, tasarım fikirlerinin el çizimlerinden üç boyutlu modele ve taslak modele geçiş yapılarak birbirlerini destekleyecek şekilde kullanılmaları tasarım sürecini daha etkili hale getirmektedir. Bu tasarım fikirlerinin üç boyutlu modele etkili bir şekilde aktarılması tasarımcılar açısından önemli bir süreçtir. Bu kapsamda çalıştay yürütücüleri tarafından geliştirilen <i>modelleme kartları</i>, el çizimlerinin üç boyutlu modele aktarılması sürecinde tasarımcılara destek olabilecek bir tasarım aracıdır. Bu kartlar, farklı formların üç boyutlu modellenmesi sürecinde kullanılan modelleme komutlarını aşamalar halinde gösterir. Modelleme kartları kullanılarak hazırlanacak üç boyutlu modellerin geliştirilmesinde taslak model hazırlanması önemlidir. Tasarımcıların, hazırladıkları üç boyutlu modelleri taslak model üzerinden görerek değerlendirme yapması ve model üzerinden geliştirmeye devam etmesi form geliştirme sürecini hızlandıracak ve pozitif katkı sağlayacaktır.</p> <p>Bu bağlamda düzenlenecek çalıştayda, modelleme kartlarının ve taslak modellerin üç boyutlu modelleme ile form geliştirme sürecine entegre edilmesini ve bu araçların form geliştirme sürecine sağladığı katkının değerlendirilmesini amaçlamaktadır. İki farklı gün ve iki aşamada gerçekleştirilmesi planlanan çalıştayın ilk aşamasında, <i>modelleme kartlarının</i> tanıtılması ve bu kartlarda yer alan 3B modellerin ve bu modellerden üretilmiş taslak model örneklerinin gösterilmesi planlanmaktadır. Sonrasında, katılımcıların çalıştay öncesinde hazırlayacakları ilham paftalarını kullanarak hızlı fikir geliştirme seansını gerçekleştirmeleri ve geliştirilen fikirlerden (azami) iki farklı formu seçerek bunları üç boyutlu olarak modellemeleri beklenmektedir. İlk aşama bitiminde tamamlanan 3B modellerden çalıştay yürütücüleri tarafından üç eksenli CNC ile taslak modeller oluşturulacaktır. Çalıştayın ikinci aşamasında, hazırlanan taslak modeller katılımcılar ile birlikte değerlendirilecek ve her katılımcı seçtiği taslak modeli dijital model üzerinden geliştirecek ve detaylandıracaktır. Çalıştay sonunda katılımcılarla sürecin ve kullanılan araçlarla değerlendirmesi yapılacaktır.</p>	



2. Gün | 13 Eylül 2018 Perşembe

ÇALIŞTAY 4	GÖLGE TASARIM ATÖLYESİ
Anahtar Kelimeler	Gölge, ışıklılık, renk
Saat – Toplam Süre	9:30-12:30, öğle arası, 13:30-17:00 – 7 saat
Yer	H Salonu
Yürütücüler	Seda CENGİZ, Oylum DİKMEN GÜLERYÜZ
Kurum	İzmir Ekonomi Üniversitesi
Katılımcı niteliği	Lise eğitimine devam eden ya da tamamlamış olan herkes
Minimum - Maksimum katılımcı sayısı	Maksimum 20

Düzenlemek istenilen “Gölge Tasarım Atölyesi”, 2 boyutlu renkli bir görselin ‘ışıklılık’ analizinin yapılarak farklı katmanlar üzerinde yeniden şekillenmesine yönelik bir tasarım çalışmasıdır. Çalışmanın amacı, katılımcıların iki boyutlu tasarım araçları kullanarak üç boyutlu bir tasarım çıktısı elde etmelerini sağlamaktır. Bu çalışma farklı şekillerde İzmir Ekonomi Üniversitesi Meslek Yüksekokulu’nda verilen Temel Tasarım İlke ve Prensipleri dersi kapsamında final projesi olarak öğrencilere birçok kez çalıştırılmıştır. Bu çalışmalardan başarılı sonuçlar elde edildiği için, etkileri değerlendirilmek üzere farklı öğrenci grupları üzerinde bu çalıştayın yapılmasının faydalı olacağı kanaatindeyiz.

Atölye çalışmasının tam günlük bir çalışma olması planlanmaktadır. Gölge Tasarım Atölyesi’nin 3 aşamadan oluşması beklenmektedir. İlk aşamada, katılımcılara 1 adet renkli görsel dağıtılarak bu görseli ‘ışıklılık’ açısından analiz etmeleri istenecektir. Bu analiz işlemi lejant yöntemi ile yapılacaktır. Analiz işleminin ardından, ikinci aşama olarak, eidinger kağıdı üzerine kalıp çıkarılacaktır. Üçüncü aşamada, bu kalıplar ışıklılığa göre renkli asetatlara aktarılacaktır. Dördüncü aşamada ise; bu iki boyutlu tasarım çıktıları, çerçeve üzerine oturtularak üç boyutlu bir gölge tasarlanması hedeflenmektedir.

Çalıştay başlangıcında katılımcılara projenin genel bir sunumu yapılacak, daha sonra her aşama başında o aşamada yapmaları gerekenler tahtada eskizler ve notlarla aktarılacaktır. Çalıştay öncesi ve sonrasında katılımcı öğrencilere birer anket dağıtılarak öğrencilerin kazanımları ve tasarım algıları üzerine etkilerinin ölçülmesi hedeflenmektedir. Buradan elde edilen veriler ile hem atölye içeriğinin geliştirilmesi, hem de öğrencilerin derslerinde uzun bir sürece yayılmış olan bir çalışmanın tek güne sıkıştırılmış olarak, tasarım algıları üzerindeki etkilerinin ölçülmesi hedeflenmektedir.

Çalıştay sonunda her katılımcıdan birer adet ‘Işıklılık Analizi’ ve ‘Gölge Tasarımı’ çerçevesi ve ikişer adet anket elde edilmesi amaçlanmaktadır.



2. Gün | 13 Eylül 2018 Perşembe

ÇALIŞTAY 5	ÇOCUKLAR İÇİN EMPATİK TASARIM
Anahtar Kelimeler	Çocuklar için tasarım, empatik tasarım, fotoğraf makinesi
Saat – Toplam Süre	9:30-12:30, öğle arası, 13:30-17:00 – 7 saat
Yer	C Salonu
Yürütücüler	Sedef SÜNER ¹ , Aslı GÜNAY ² , Mert KULAKSIZ ²
Kurum	¹ TED Üniversitesi ² Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
Katılımcı niteliği	Endüstri ürünleri tasarımı 3. ve 4. sınıf öğrencileri ile tasarım, kullanıcı deneyimi ve insan-bilgisayar etkileşimi gibi ilgili alanlarda yüksek lisans ya da doktora yapan öğrenciler ve profesyoneller Dileyen katılımcılar kendi çizim malzemelerini getirebilir.
Minimum - Maksimum katılımcı sayısı	Maksimum 20

Kullanıcılarla empatik bağ kurabilmek, tasarımcılar için kullanıcı ihtiyaçlarına ve beklentilerine anlamlı karşılıklar üretebilmek açısından önemli bir araçtır. Çocuklar için ürün ve sistemler geliştirirken onlarla kurulacak empatik bağ, tasarımcılar açısından kritik bir öneme sahiptir; çünkü tasarımcı ve kullanıcı perspektifleri arasındaki farklılıklar, nesil farkıyla da birleşerek iyice açılmaktadır. Çocuk kullanıcılar genellikle yetişkin bakış açısıyla karakterize edilmekte; çocukların ilgi, bilgi ve becerilerine dair varsayımlar tasarım sürecinde yaygın bir kullanıcı girdisi olarak kullanılmaktadır. Hâlbuki çocuklar da yetişkinler gibi ürün deneyimine yönelik çok yönlü ve çeşitli duygu ve düşüncelere sahiptirler. Çocuk kullanıcıların ürün kullanım deneyiminin bağlamsal koşulları ve öznel kullanıcı perspektiflerinin özümsemesi, onların kaygıları, motivasyonları, öncelikleri ve beklentileri konusunda tasarımcılara daha isabetli öngörüler sunacaktır.

Bu çalıştayın amacı, tasarımcıların çocuk kullanıcılarla doğrudan erişim olmadan empati kurabilmelerini sağlayabilecek yöntem ve araçların örnek bir vaka üzerinden denenecek değerlendirilmesidir. Bu kapsamda daha önce çocukların fotoğraf makinelerine dair algıları ve ürün kullanım deneyimlerine yönelik çocuk kullanıcılarla gerçekleştirilmiş bir alan çalışmasının bulguları çeşitli formatlarda (bağlamsal kullanım senaryoları, videolar, personalar, kavramsal şemalar, vb.) katılımcılarla paylaşılacak ve grup içi tartışmalarla çocuk kullanıcıların gözünden fotoğraf çekme deneyimi sorgulanacaktır. Katılımcı gruplardan bu bulgular ve sorgulamalar ışığında birer kullanıcı odaklı tasarım projesi tanımı ve tasarım kriterleri belirlemeleri, ardından bu kriterleri ilgili ürün konseptlerine dönüştürmeleri istenecektir. Son olarak, sunulmuş olan alan çalışması bulgularının çocuk kullanıcılarla empati kurabilme ve tasarım kriterlerine ve fikirlerine aktarılabilme açısından faydaları tartışılacaktır.



2. Gün | 13 Eylül 2018 Perşembe

ÇALIŞTAY 6	BULUNTU VERİ: TASARIM ARAŞTIRMASINDA FİKİR GELİŞTİRİCİLER OLARAK ÇEVİRİMİÇİ VİDEOLAR
Anahtar Kelimeler	Çevrimiçi video, tasarım araştırması, tasarım eğitimi, fikir geliştirme, buluntu veri
Saat – Toplam Süre	13:30-17:00 – 3 saat 30 dakika
Yer	E Salonu
Yürütücüler	Gizem Hediye EREN ^{1 2}
Kurum	¹ Orta Doğu Teknik Üniversitesi ² Anadolu Üniversitesi
Katılımcı niteliği	Endüstri Ürünleri Tasarımı 3. ve 4. sınıf ve lisansüstü öğrencileri
Minimum - Maksimum katılımcı sayısı	Maksimum 12 kişi

Çalıştay, tasarım araştırmasının erken aşamalarında buluntu veri olarak çevrimiçi videolardan yararlanma yollarını ele alacaktır. Tasarım öğrencileri, tasarım sürecinin erken aşamalarında yeterince zengin bir arka plan oluşturmak için problem alanını keşfe ihtiyaç duyarlar. Tasarım araştırmasında kullanıcılara doğrudan erişimin güç olduğu ya da sakıncalar içerdiği durumlarda veya öğrencilerin sınırlı bilgiye ve deneyime sahip oldukları problem alanlarında çevrimiçi videolar zengin bir destekleyici veri sağlarlar. Buluntu veri olarak çevrimiçi videolar, fikir geliştirmeyi sağlayan içgörülerini edinmede tasarımcıyı desteklerler. Çalıştayda, tasarım öğrencilerinden fikir geliştirmek için kullanıcılar tarafından oluşturulan çevrimiçi videoları tarama ve kullanma yollarını keşfetmeleri istenecektir. Amaç, kullanıcılar tarafından oluşturulan çevrimiçi videoları fikir geliştirmek için yorumlama yollarını deneyimlemek ve videolara yalnızca göz atmak yerine yapılandırılmış bir biçimde kullanmak için stratejiler geliştirmektir. Yürütücünün bu konuda yaptığı araştırmalar, çevrimiçi videoların öğrencileri, eldeki tasarım problemi hakkında daha derin ve güvenilir bilgi edinmeye ve sorgulamaya yönelttiğini göstermiştir. Çalıştayda ele alınacak problem alanıyla ilgili konuk bir uzman da bulunacak, çalıştayın belli aşamalarında öğrencilerin sorularını yanıtlayarak sürece katkı verecektir. Çalıştayda katılımcılara, tasarım araştırması ve fikir geliştirme için kullanıcılar tarafından oluşturulan çevrimiçi videolardan yararlanacakları bir problem tanımı ve proje yönergesi verilecektir. Çalıştayda yer alacak aktivitelerin aşamaları şöyledir: İlk olarak katılımcılara çevrimiçi videoların tasarım araştırmasında kullanımı ile ilgili bilgilendirme yapılacaktır, çalışma grupları oluşturulacaktır ve proje yönergesinin dağıtılacaktır. İkinci aşamayı video tarama, izleme ve videolardan çıkarımları tartışıp konu hakkında konuk uzman eşliğinde, bir sunuş haline getirme çalışmaları oluşturacaktır. Üçüncü aşama fikir geliştirme aşamasıdır. Son aşama ise katılımcıların video posterlerini ve fikir eskizlerini sunarak, her katılımcının farklı yorum ve yaklaşımları paylaşmalarını ve ilerideki tasarım projelerinde bunlardan faydalanabilmelerini amaçlar.



3. Gün | 14 Eylül 2018 Cuma

ÇALIŞTAY 7	KARŞIT HİSLER ARACILIĞI İLE ÜRÜN TASARIMI (iptal edilmiştir)
Anahtar Kelimeler	Görsel dil, hisler, ürün tasarımı, ürün formu
Saat – Toplam Süre	9:30-12:30 – 3 saat 30 dakika
Yer	H Salonu
Yürütücüler	Ümit BAYIRLI, Zeliha Didem YANPAR
Kurum	Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
Katılımcı niteliği	Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü'nde okuyan 3., 4. Sınıf öğrenciler ve mezunlar. Katılımcılardan eskiz yapımında kullanılacak renkli kalem veya markör seti ve araştırma yapabilecekleri bilgisayar, cep telefonu ya da tablet beklenmektedir.
Minimum - Maksimum katılımcı sayısı	Maksimum 20

Ürünler, fiziksel ve teknik özelliklerinin yanı sıra, kullanıcı üzerinde uyandırdıkları hisler ile ilişkili sıfatlarla da nitelendirilebilir. Bu hisler, hedef kitlenin satın alma kararlarını etkileyebileceği gibi tasarımcıların ürün geliştirme süreçlerini de şekillendirebilir. Yapılacak olan çalıştayın amacı da, tasarımcıları hisleri göz önünde bulundurarak tasarlamayı deneyimlemeleri ve bu deneyimin ürün tasarım sürecini nasıl etkilediğini değerlendirmelerini sağlamaktır.

Çalıştayda önceden belirlenmiş ürün grupları için (ulaşım araçları, elektrikli ev aletleri, tüketici elektroniği, vb.) için kullanıcıda uyandırdığı karşıt hislerden (agresif x sakin, sağlam x kırılabilir, sevimli x itici, fütüristik x geleneksel, vb.) yola çıkılarak ürün tasarımına yönelik eskiz çalışmaları yapılacaktır. Çalıştay sonucunda anlamlı çıktılar oluşabilmesi için 8-20 katılımcı beklenmektedir. Çalıştayın ilk kısmında katılımcılarla birlikte önceden belirlenmiş karşıt hisler değerlendirilecek ve yeni öneriler alınacaktır. Sonrasında kura yöntemi ile katılımcılarla bir adet ürün grubu ve bir adet karşıt sıfat çifti eşleştirilecektir. Katılımcılar ürün gruplarından herhangi bir ürünü seçmekte özgür olacaklardır. Yapılacak çalışmaların sonunda farklı ürün gruplarının farklı hisler göz önünde bulundurularak tasarlandığı bir havuz oluşacaktır. Çalıştayın son aşamasında katılımcılarla yapılacak olan fikir alışverişi ile hangi ürün gruplarıyla hangi hislerin anlamlı ilişkiler kurguladığı değerlendirilecek ve hisler göz önünde bulundurularak tasarlanan ürünlerin formlarının karakteristik özellikleri belirlenecektir.

Çalıştay sonunda, katılımcıların, ürünlerin kullanıcı üzerinde uyandıracığı hislerle ilişkili olarak tasarım süreçlerine ve tasarlanan sonuç ürüne dair farkındalıklarını artırmak; kullanıcı odaklı tasarımda, ürünleri niteleyen hisleri bir veri olarak kullanma deneyimi kazanmalarını sağlamak ve kullanıcıda uyandırılmak istenen hislere yönelik tasarımcıların yararlanabilecekleri bir form havuzu oluşturulması hedeflenmektedir.

3. Gün | 14 Eylül 2018 Cuma

3. Gün 14 Eylül 2018 Cuma	
ÇALIŞTAY 8	IOT ODAKLI İNOVASYON VE TASARIM ÇALIŞTAYI
Anahtar Kelimeler	bilim merkezleri, iot, ürün tasarımı
Saat – Toplam Süre	9:30-12:30 – 3 saat 30 dakika
Yer	C Salonu
Yürütücüler	Mustafa DALCI, Caner ARAS
Kurum	Userspots ve IOX Dijital
Katılımcı niteliği	Herkese açık bir çalıştay. Yeni teknolojilere, IoT teknolojisine ilgi duyan, bu alanlarda fikir geliştirmek isteyen katılımcılar.
Minimum - Maksimum katılımcı sayısı	Yaklaşık 20
<p>Çalıştay; katılımcıların IoT bir ürüne ve servise yönelik fikirler geliştirmesini destekleyici uygulamalar yapmak üzerine kurulu. Temelde elimizde; görevlerden ve IoT teknolojisinin feedback verme, etkileşim biçimleri gibi tasarım odaklı uzantılarından oluşan kartlar var. Katılımcılara rastgele bu kartlardan seçtirerek. Ortaya verdiğimiz görevleri yerine getiren bir ürün fikri ortaya çıkarmaya teşvik ediyoruz. Fikir üretme sürecini eğlenceli ve çizimlerle desteklenir hale getiriyoruz.</p> <p>Nihai durumda, elimizde somut ürünlere ve servislere gidebilecek prototipler çıkartabileceğimiz fikirler oluşmakta.</p>	