

Öz

Eğitim ve öğrenimde belirlenen hedeflere ulaşmak; ancak bu alandaki paydaşların ilgili, istekli ve sürekli katılımcı olmasıyla mümkündür. Eğitim mekanları ve mekanların bir parçası olan mobilyalar da paydaşların ilgi, istek ve sürekliliğini sağlamada yardımcı rol üstlenir. Özgün ve uygun tasarımlarla eğitim mekanları kullanıcılarının fiziksel ve duygusal ihtiyaçlarını giderecek iyileştirmeler yapmak ve çağdaş çözümler sunmak mümkündür. Bu araştırmada özgün mobilya tasarımlarının, eğitim sürecinde taşıdığı potansiyel irdelenmektedir. Bu bağlamda, Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Kampüsü kullanıcılarının gereksinimleri çözümlenerek, bu gereksinimlere uygun mobilya tasarımları gerçekleştirilmiş ve önerilen tasarımların yarattığı etki değerlendirilmiştir.

Abstract

In order to achieve educational goals, all of the partners in the education mechanism should be interested, eager and continuous participants. Educational spaces and furniture as parts of these spaces support willingness, interest and continuity of the participants. With the help of original and suitable designs, it is possible to offer contemporary solutions and to improve educational spaces by meeting physical and emotional needs of the users. In this study, potential of original furniture designs is examined for education process. Within this perspective, needs of users from Marmara University Faculty of Fine Arts are analyzed, suitable furniture design projects are realized and impact of new designs are evaluated.

Anahtar Kelimeler: Eğitim mekanı, mobilya, tasarım, üretim

Keywords: Educational space, furniture, design, production

Eğitim Mekânlarında Mobilya Tasarımı ve Aidiyet Duygusu: Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Kampüsü Projesi*

^{ID} Meltem Eti Proto

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

^{ID} İlayda Soyupak

Düzce Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

^{ID} Ceren Koç Sağlam

Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü

Başvuru tarihi/Received: 26.01.2019, Kabul tarihi/Final Acceptance: 23.05.2019

Giriş

Çağın teknoloji kullanımı, tüm yaşam işlevlerini değiştirmektedir. Buna bağlı olarak öğrenme ve çalışma biçimleri de farklılaşmaktadır. Teknolojinin de katkısıyla eğitim-öğretim alanları olan dersliklerin dışında da devam eden çalışma ve öğrenme, süreklilik göstermektedir. Reeves (2015) Phillips'ten aktararak, öğrenmenin gerçek dünyada yaşayan gerçek insanları ve karmaşık sosyal bağlamları içeren bir olgu olduğuna dikkat çeker. Bu çerçevede, öğrenmenin gerçekleştiği eğitim mekanlarının mevcut kullanıcılara yönelik çözümlere sahip olması gereklidir. Eğitim mekanlarının, kullanıcılarının farklı çalışma ve öğrenme biçimlerini destekliyor nitelikte olması eğitimin ve öğrenmenin sürekliliğini sağlamak açısından önemlidir. Eğitim mekanlarında kullanılan mobilya tasarımlarıyla kullanıcıların fiziksel ve duygusal gereksinimleri karşılanarak, eğitim süreci desteklenebilir. Bu doğrultuda, MÜGSF (Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi) kampüsünde öğrenme eylemini desteklemek, yaşam kalitesini artırmak, çağın teknoloji ile değişen çalışma – üretme biçimlerini desteklemek; aidiyet duygusunun artırmak, iç mimarlık öğrencilerinin kampüs tasarımına aktif katılımını sağlamak ve disiplinlerarası çalışma becerilerini geliştirmek amacıyla, MÜGSF

iç mimarlık, grafik tasarımı ve fotoğraf bölümü araştırmacılarının yürütücülüğünde gerçekleşen bilimsel araştırma projesi kapsamında mekan-mobilya kullanımına ilişkin özgün tasarım önermeleri gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada, iç mimarlık eğitimi kapsamında öğrenciler tarafından gerçekleştirilen çözümler; öğrencilerin bilgiyi ortaya çıkarma, geliştirme ve karar verme becerileri desteklemekte ve John Dewey'nin savunduğu günümüz yaparak öğrenme yaklaşımını taşımaktadır (National Research Council, 2000). Hall (2017) Könings ve McKenney'den aktararak eğitim yapıları tasarımında müfredat ve yapı arasındaki uyumsuzluğa dikkat çeker; bu çalışmada gerçekleştirilen tasarım uygulamaları, güncellenen eğitim programlarına göre eğitim mekanlarını da yeniden düzenlemiş ve eğitim yapılarını bütün paydaşlara yaklaştırmıştır.

MÜGSF kampüsü projesi, proje araştırmacıları ve öğrencilerinin ortaklaşa çalışarak, kampüs mekanlarının eğitimi destekleyici niteliklerini artırmak amacıyla yeni mobilya tasarım önermeleri geliştirmeleri ve gerçekleştirmeleri aşamalarından oluşmaktadır. Proje sürecinde öncelikle kampüs kullanıcılarının gereksinimlerinin saptanarak, MÜGSF İç Mimarlık Bölümü öğrencileri tarafından ürün tasarım öneri-

* **Teşekkür:** Bu projenin araştırma ve uygulama sürecini destekleyen Marmara Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projeleri Birimi'ne (BAPKO), Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'ne (MÜGSF) ve Fakültemiz Dekanı Prof. Dr. İnci Deniz Ilgın'a; araştırmacılarımız Doç. Tonguç Tokol, Öğr. Gör. Mehmet Ali Müstecaplıoğlu, Öğr. Gör. Mustafa Bilge Satkın ve Yrd. Doç. Seylan Öztürk'e; Stüdyo Mobilya 3-4 dersi yürütücüsü Öğr. Gör. Tahsin Emre Eke'ye; anket çalışmasında bize yardım eden Arş. Gör. Aslı Taş ve Arş. Gör. Refia Anıl Ağrılı'ya; proje sürecinde destek olan Kemal Latifoğlu ve ekip arkadaşlarına ve de katılımcı öğrencilerimize teşekkür ederiz.

Not: Tüm fotoğraflar, BAPKO Projesi kapsamında araştırmacı Öğr. Gör. Mustafa Bilge Satkın tarafından çekilmiştir.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

leri geliştirilmiştir. Daha sonra, öğrenciler tarafından uygulanan gerçek boyutlu tasarımlar ile çalışma alanı olarak seçilen kampüs iç ve dış mekanlarının kullanıcıların evrensel - güncel gereksinimlerine göre düzenlenmesi hedeflenmiş; geliştirilen tasarım önerilerinin bu gereksinimleri ne yönde karşıladığı araştırmacılar ve kullanıcılar tarafından değerlendirilmiştir (Resim 1).

Bu çalışmada sırasıyla kullanıcı gereksinimi analizleri paylaşılacak, elde edilen veriler ışığında geliştirilen tasarımlara yer verilecek, daha sonra sonuç ürünlerin kullanıcı deneyimini ve kullanıcılar arası etkileşimi nasıl etkilediği tartışılacaktır.

MÜGSF Kampüsü Kullanıcı Gereksinimleri Analizi

Kampüs iç ve dış mekanlarında kullanıcı deneyimlerini iyileştiren çözümler getirmek için kullanıcıların fiziksel ve duygusal gereksinimlerinin doğru çözümlenmiş olması gerekmektedir. Bu projede kullanıcı gereksinimlerini çözümlemek için uygulayıcıların gözlemleri ve deneyimleri sonucu elde ettikleri verilerden ve MÜGSF kampüsü kullanıcıları ile yapılan anket çalışmasının sonuçlarından faydalanılmıştır. Kampüs mekanlarında aidiyet duygusunu araştırmak üzere kişisel yoruma dayalı açık uçlu sorulardan oluşan bu anket çalışmasına toplam 304 kişi katılmıştır. Katılımcılar kampüsü kullanan kişiler ile sınırlandırılarak internet ve yüz yüze görüşme yoluyla nitel ve nicel veriler toplanmıştır.

MÜGSF Kampüsü Kullanıcıları Anketi Sonuçları

Kullanıcı gereksinimlerine ilişkin verileri toplamak amacıyla İç Mimarlık Bölümü Yüksek Lisans ve Lisans programlarında yer alan mobilya tasarımı dersleri kapsamında, kullanıcıların demografik yapısı; kampüs kullanımı; kampüs mekanlarının mevcut durumu; kullanıcıların kampüs mekanlarından beklentilerini ölçmeye yönelik bir anket çalışması gerçekleştirilmiştir.

Temel Değerlendirme Başlıkları ve Sonuçlar

Marmara Üniversitesi Güzel sanatlar Fakültesi kampüs mekanları ve bu mekanlara

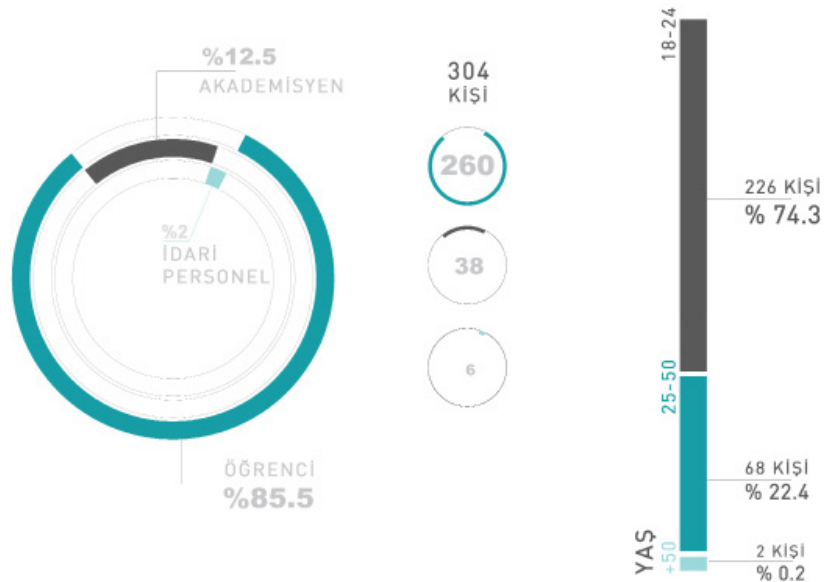


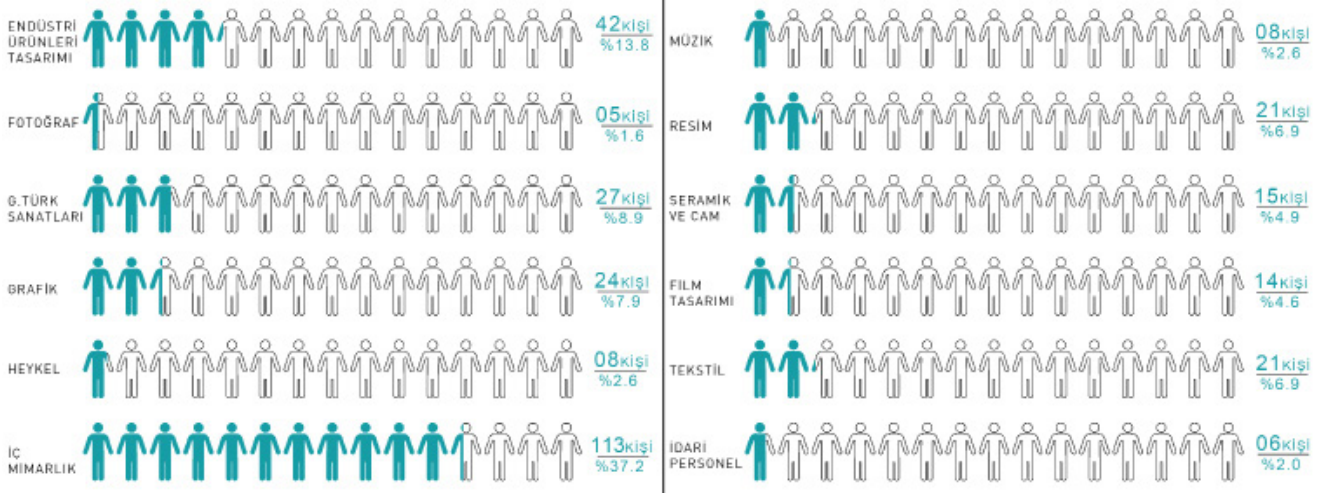
Resim: 1
Çalışmada kullanılan yöntem adımları.

ait temel kullanıcı gereksinimlerini tespit eden anket değerlendirmeleri aşağıda genel başlıklar halinde sınıflandırılmıştır.

- Genel Bilgiler: Ankete katılan kişiler hakkındaki genel bilgiler yer almaktadır.
- Kampüs kullanımı ve tespitler: Ankete katılan kişinin kampüs kullanımına ait görüşleri sorulmaktadır.
- Kampüse ait fiziksel imkanlar ve alt-yapı: Ankete katılan kişinin kampüs mekanlarının mevcut durumu hakkındaki düşünceleri sorgulanmıştır.
- Kampüs kullanımına yönelik beklentiler: Ankete katılan kişinin kampüs kullanımına ilişkin beklenti ve önerileri yer almaktadır.

Resim: 2
Ankete katılan kişi sayısının birimlere ve yaş aralığına göre dağılımı.





Resim: 3
Fakülte kullanıcılarına göre bölümlere/birimlere ait katılımcı dağılımı.

Kampüs kullanıcıların beklentileri araştırılarak, kampüs mekanlarının nasıl daha iyi düzenlenebileceğine ait veriler elde etmek amacı ile yapılan anket çalışmasına toplam 304 kişi katılmıştır. Yaş, bölüm/birim gibi bağımsız değişkenlere ilişkin dağılım grafiklerine göre; katılımcıların 260'ı fakülte öğrencisi olup diğer katılımcılar akademisyen ve idari personelden oluşmaktadır (Resim 2).

Resim: 4
Katılımcıların kampüs kullanım sıklığını gösteren dağılım.

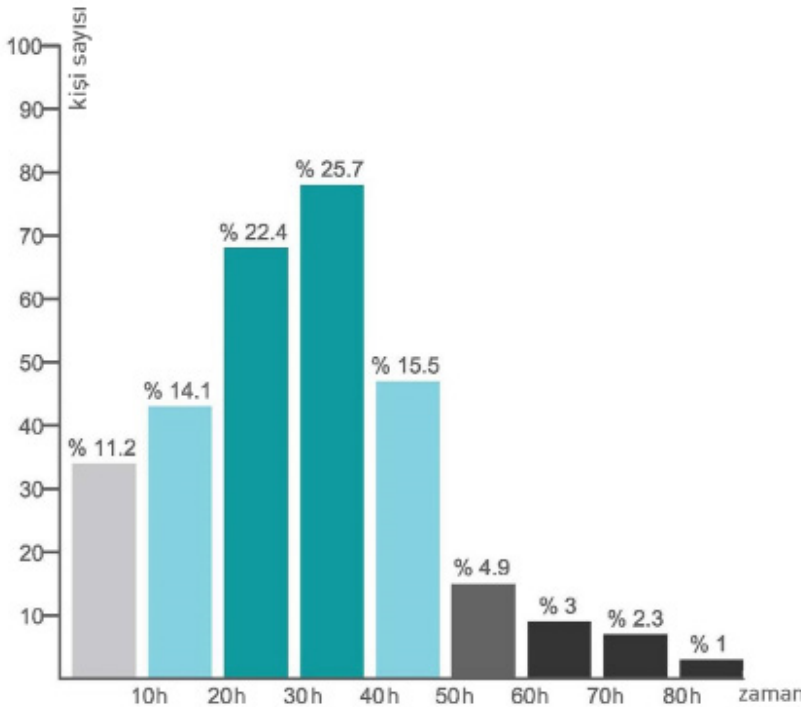
Resim 2'de, 50+ yaş aralığı %0.2'lik oranla en düşük kullanıcı grubunu oluştururken; %74.3 oranla 18-24 yaş ve %22.4

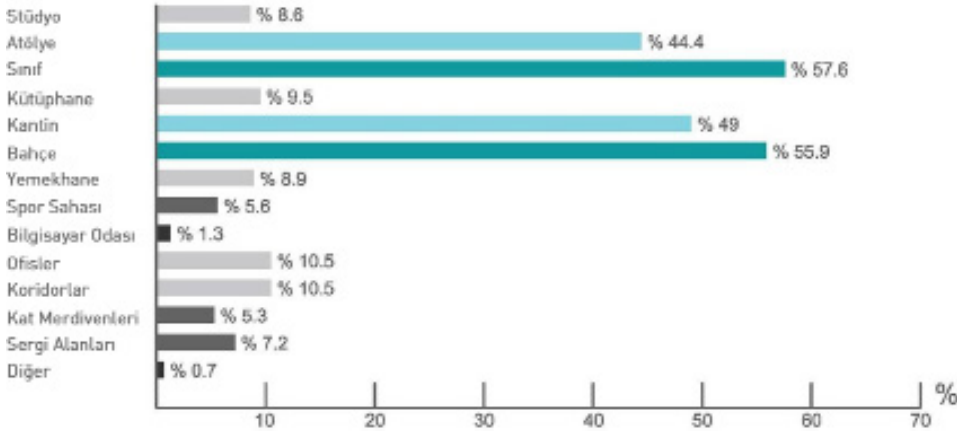
oranla 25-50 yaş aralığının daha yüksek katılım oluşturduğu görülmektedir.

Bölgelere göre en yüksek katılımın; 113 kişi ile %37.2'sinin İç Mimarlık, 42 kişi ile %13.8'inin Endüstri Ürünleri Tasarımı, 27 kişi ile %8.9'unun Geleneksel Türk Sanatları ve 24 kişi ile %7.9'unun Grafik Bölümlerine ait olduğu görülmektedir (Resim 3). Fakülte kullanıcılarından oluşan bölüm ve birimlere ait kullanıcılardan anket çalışmasına katılan 304 kişinin Resim 3'teki dağılım verilerine bakıldığında, en düşük oranları, %1.6 ile Fotoğraf Bölümü, %2 ile İdari Birimler, %2.6 ile Müzik ve Heykel bölümleri, %4.6 ile Film Tasarımı Bölümü, %4.9 ile Seramik ve Cam Bölümü ve %6.9 ile Resim ve Tekstil Bölümlerinin aldığı görülmektedir.

Ankete katılan kişilerin kampüs kullanımına ait görüşlerini tespit etmek üzere kullanıcıların kampüste geçirdikleri zaman aralığı ve bu zaman aralığında kullandıkları mekanlar derecelendirilmiştir (Resim 4 ve 5).

Katılımcıların kampüsü haftalık kullanımını gösteren dağılım; 34 kişi %11.2 ile 0-10 saat, 43 kişi %14.1 ile 10-20 saat, 68 kişi %22.4 ile 20-30 saat, 78 kişi %25.7 ile 30-40 saat, 47 kişi %15.5 ile 50-60 saat, 19 kişi ise %6.3 ile 60 saat ve üzeri şeklindedir. Katılımcıların haftalık kampüs kullanım sürelerine göre kullanıcıların fiziksel ve duygusal gereksinimlerini belirlemek amacıyla kampüste zaman geçirdikleri mekanlar sorgulanmıştır. Katılımcılar çoklu seçim yaparak ankete katılmışlardır.





Resim: 5

"Kampüste daha çok nerede zaman geçiriyorsunuz?" sorusuna yanıtlar.

Kullanıcıların anket sorularına vermiş oldukları cevaplardan ortalaması en yüksek olarak belirlenen ilk üç mekan sırasıyla;

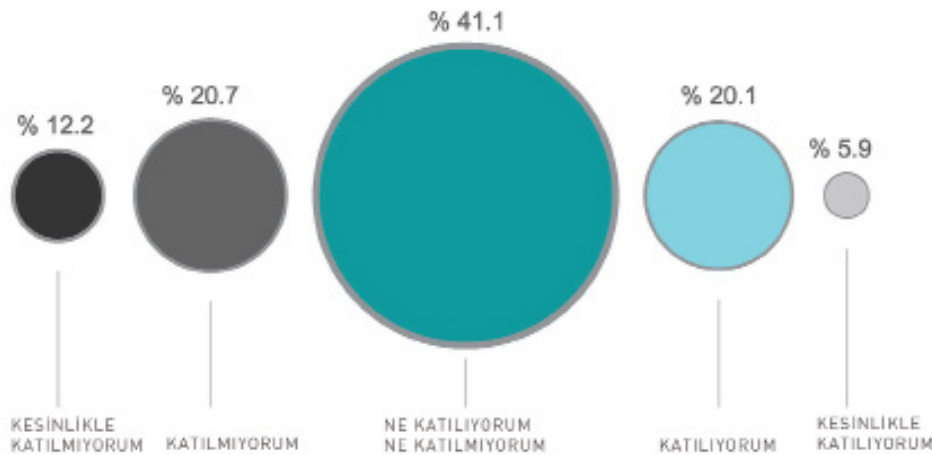
- %56.7 ile Derslikler, %44.4 ile Atölyeler, %10.5 ile Ofisler, %9.5 ile Kütüphane ve %8.9 ile Stüdyoların oluşturduğu "Çalışma Çevreleri",
- %55.9 ile Bahçe, %49 ile Kantin, %8.9 ile Yemekhane ve %5.6 ile Spor Sahası'nın oluşturduğu "Sosyal Alanlar",
- %10.5 ile Koridorlar, %7.2 ile Sergi Alanları ve %5.3 ile Merdivenlerin oluşturduğu "Sirkülasyonlara ait alanlar" şeklinde gruplanabilir.

Farklılaşan öğrenme ve çalışma biçimlerinden yola çıkarak kampüs kullanıcı gereksinimleri sorgulayan anket çalışmasında; kampüste en çok kullanılan mekanlardan ilki çalışma çevreleri olarak saptanmıştır (Resim 5).

Kampüs mekanlarının öğrenme ve çalışma süreçlerinde etkili olup olmadığı ortaya koymak üzere kullanıcıların çalışma çevresi tercihleri sorgulanmıştır (Resim 6).

Maslow'un (1943) ihtiyaçlar hiyerarşisi kuramında savunduğu fiziksel gereksinimler, güvenlik, ait olma, saygı ve kendini gerçekleştirme başlıklarından oluşan temel güdüler çevresinde yaşamına devam eden birey, teknolojinin hayatına girmeye başlamasıyla birlikte çeşitli güncel gereksinimlerle karşı karşıya kalmıştır. Bu bağlamda çeşitli araştırmalar çağın teknoloji ile değişen güncel anlam arayışlarına odaklanmıştır. Örneğin Pollan (2008), farklı algılardan ve boyutlardan beslenen güncel mekan kurgularının temsiline, duymasal ve fiziksel yönden kullanıcıyla iletişime ve etkileşime geçebileceği en güncel ifade ortamlarından birinin kullanıcı-mekan arasındaki arakesit arayışı olduğuna işaret etmektedir. Bu noktada şu soru akla

KAMPÜSTE ÇALIŞMAYI EVDE ÇALIŞMAYA TERCİH EDERİM



Resim: 6

Kullanıcıların ev ve kampüse ait çalışma çevresi tercihlerine göre dağılımı.

fakültede çalışmayı tercih etme / etmeme nedenleri

Çalışma çevrelerinde altyapı ve donanım yetersiz	Uygun çalışma imkanları	Toplu çalışma imkanları	Çalışmak için yeterince mekan yok
Kalabalık, gürültülü ortam	Okulun akşam kapanması, çalışma zamanının kısıtlanması	Teknolojik imkanlar yetersiz	Temizlik yetersiz
İşe odaklanmak daha kolay	Kişisel alan eksik	Dinlenme alanları eksik	Kütüphane var

evde çalışmayı tercih etme / etmeme nedenleri

Rahatlık	Yalnız çalışma	Kişisel alan	İyi donanım ve altyapı
Yetersiz donanım	İyi odaklanma	Dikkat dağıtıcı unsur	Sessizlik

Resim: 7
Kullanıcıların ev ve kampüse ait çalışma çevresi tercihleri.

gelmektedir: Kampüs kullanıcıları arasında fiziksel ve duygusal gereksinimler, kullanıcıların çalışma çevresi tercihlerinde ne tür beklentiler meydana getirmektedir? Resim 7’de kullanıcıların ev ve kampüse ait çalışma çevresi tercihleri gösterilmektedir.

Çoklu tercih karşılaştırmaları incelendiğinde; kullanıcıların ev ve kampüse ait çalışma çevresi tercihleri açısından, evde çalışmayı tercih eden ile kampüste çalışmayı tercih eden kullanıcıların farklılaştığı

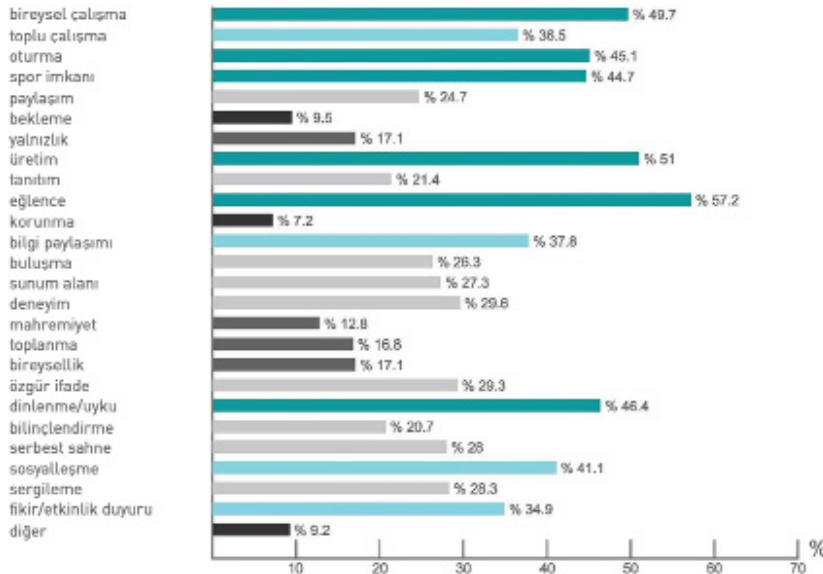
sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu sonuçlara göre; evde çalışmayı kampüste çalışmaya tercih eden kullanıcılar, kampüsün fiziksel eksiklikleri ve bireysel gereksinimler üzerine yoğunlaşmışlardır. Bu gereksinimleri tespit etmek üzere kullanıcıların fakülte mekanlarında bulunmasını istedikleri fiziksel ve duygusal gereksinimler tespit edilmiştir (Resim 8). Belirtilen tercih tespitleri incelendiğinde, en güçlü gereksinimlerin eğlence, üretim, bireysel çalışma, dinlenme-uyuma, oturma, spor, toplu çalışma ve sosyal etkileşim arasında olduğu dikkati çekmektedir.

Anket katılımcılarının büyük çoğunluğunun kampüs mekanlarında geçirdiği süre, günlük hayatlarının büyük bir bölümünü kaplamaktadır. Bir mekana aidiet hissedilmesi, gündelik hayatta kişinin o mekanda geçirdiği zaman ile orantılı olarak kurduğu ilişkisinin sonucudur. İnsanların keyif aldıkları ve içinde bulunmak istedikleri mekanlar aidiet duygusunun gelişmesine yardımcı olur. İhtiyaçlar hiyerarşisi yaklaşımından hareket ederek; kullanıcıların kampüs kullanımına ait olan tercihlerine ilişkin fiziksel gereksinimleri ve kampüs ile kurdukları duygusal bağ aidiet duygusunun oluşmasında belirleyici olacaktır. Resim 8’de çıkan sonuçlar, tespit edilen mevcut eksiklikler veya beklentilere çözüm üretmek üzere çalışmanın tasarım aşamasında altlık olarak kullanılacaktır.

Gözlem Sonuçları

Tasarım araştırmasında proje uygulayıcılarının belirtilen konu üzerindeki deneyimleri ve gözlemleri araştırma için veri sağlayan kaynaklardır. Araştırmacılar tarafından, MÜGSF kampüsü iç ve dış mekanlarında öğrencilerin teknolojiyi kullanabildikleri, çoklu çalışma ve dinlenme ihtiyaçlarına cevap verebilen mevcut alanların ve mobilyaların daha çok tercih edildiği belirtilmektedir. Teknoloji ve çalışmanın iç içe geçtiği günümüz eğitiminde MÜGSF kampüs kullanıcılarının, elektronik aletlerini rahatça kullanabilecekleri, şarj edebilecekleri çevrelerde kümelenildiği görülmektedir. Buna ek olarak genç yaştaki kullanıcıların çoğunlukta olduğu MÜGSF yerleşkesinde, bu kullanıcılar tarafından var olan çevreye

Resim: 8
Kullanıcıların fakülte mekanlarında bulunmasını istediği gereksinimlere ait dağılım.



ve çevresel öğelere eğlence işlevi eklenmeye çalışıldığı gözlenmiştir. Genç kullanıcıların iç ve dış mekanlara tasarım ve sanat eğitiminin temeli olan yaratım sürecini sürekli kılacak, paylaşım ve sosyalleşme ortamları yaratacak küçük müdahalelerde bulunduğu da kaydedilmiştir. Öğrencilerin gerçekleştirdiği tasarımlardaki bu eğilimleri, Kember ve diğerlerinin (2010) yükseköğrenimde motivasyonu arttıran öğeler olarak ileri sürdüğü ilgi oluşturma, bağ kurma, aidiyet duygusu geliştirme durumları ile de örtüşmektedir. Proje uygulayıcıları tarafından sanat ve tasarım disiplinlerinin taşıdığı özgünlük, esneklik, iletişim / etkileşim, disiplinler arası olma gibi değerlerin sanat ve tasarım eğitiminin sürdürüldüğü mekanlarda ve mobilyalarda bulunmasının gerekliliğine de vurgu yapılmıştır. Bu özelliklere sahip mekanlarda sanat ve tasarım öğrenimi gören kişilerde aidiyet hissinin ve bu kavramların pekiştiği belirtilmektedir. Bu konuda yapılmış araştırmalar da araştırmacıların eğitim mekanlarında tasarımın önemi üzerine ortaya koydukları savlarını destekler niteliktedir. 2013 yılında Toronto Üniversitesi Mimarlık ve Peyzaj Yüksek Lisans programında 98 öğrencinin katılımıyla yapılan güncel bir araştırma sonuçlarına göre fakülte mekanlarının tasarım yoksunu olmasının öğrencide bırakmış olduğu deneyimin zihinsel ve fiziksel sorunlara yol açtığı ortaya konulmaktadır (GALDSU Executive Council, 2014). AIAS (Mimarlık Öğrencileri Amerikan Enstitüsü) ve NAAB (Ulusal Mimarlık Akreditasyon Kurulu) stüdyo ve öğrenme kültürü üzerine yazılı bir politika ile stüdyo mekanlarının ilerici bir mekan kültürüne sahip olmasının temelinde denge, esneklik, çeşitlilik, etkileşim, disiplinler arası ve sürdürülebilirlik ilkeleri bulunması gerekliliğini vurgulayarak stüdyo mekanlarının bu ilkelerle şekillendirilmesinin ülke genelinde okulların akreditasyonu için gereklilik olduğu konusunu tartışmaya açmıştır (Bashier, 2014).

Bu projede araştırmacılar, öğrenciler okulda büyük sosyal, ekonomik ve kültürel baskı altında olduklarına ve bu nedenle de çoğunun eğitimlerinin oluşumunda çok daha etkin olabileceklerini düşünemedik-

lerine de değinmiştir. Varsayılan eğilimin, öğrencilerin var olan stüdyo-kampüs alanlarını kabul etmeleri ile sonuçlandığı belirtilerek; bu kabullenişin profesyonel bir ofiste bir astın işleyişine benzediğine; öğrenciler çoğu zaman bu davranışları ortama uyarak şekillendirdiğine dikkat çekmektedir.

MÜGSF Kampüsü için Mobilya Tasarımı Süreci

Bu projede, öğrencilerin mekanı şekillendirmede kendi rollerini anlamaları ve etkin rol oynamaları üzerine bilinçlenmeleri hedeflenmiştir. Bu nedenle, bu çalışmada öğrenciler hem kullanıcı olarak, hem de tasarımcı ve uygulayıcı olarak kendi eğitim mekanları üzerinde söz sahibi olmuşlardır (Resim 9).

Resim: 9
Tasarımların üretim ve uygulama süreci.



Çoğunluğunu öğrencilerin oluşturduğu anket katılımcılarının verdiği yanıtlara dayanarak MÜGSF kampüsünde çalışma mekanlarının azlığı, teknolojiyi destekleyecek donanım ve altyapının yetersizliği, dinlenme alanlarının olmaması gibi sorunlar önerilen mobilya tasarımlarının işlevlerinde belirleyici olmuştur. Anket sonuçlarına ek olarak, özgünlük, esneklik, iletişim / etkileşim, disiplinler arası olma gibi değerlerin izleri önerilen tasarımlarda yansıtılmaya çalışılmıştır. MÜGSF’de eğitim sürecinde çeşitli yaratıcı işlemlerin gerçekleştiği stüdyo eğitimi alışkanlığına destekleyici olarak, kampüs içi mekanların da eğitim sürecine katılarak disiplinler arası etkileşimi tetiklemesi hedeflenmiştir. Kampüs içi mekanların çalışma-iletişim ortamına katkı sağlaması ile öğrenci-akademisyen arası etkileşimde esnek çalışma ortamları oluşturulmaya çalışılmıştır. Stüdyo, farklı eleştiri, tartışma ve öğrenme ortamlarıyla oynamak ve denemek için alan yerine “patron” içeren bir iş gibi görünmektedir. Yeniden canlanan etkileşimli bir stüdyo kültürü için bu atmosferi dönüştürmek, kampüs alanlarını da eğitim-etkileşim sürecinin içine alabilmek gereklidir. Önerilen mobilya tasarımlarında öğrencinin eleştiren, tartışan, müdahil, güç sahibi, deneyen birey olması desteklenmiştir. Yaratıcılık çok seslilik, çok kültürlülük ve sürekli gelişim gerektirir. Bu nedenle tasarımcılar ve sanatçılar için yapılı çevre ve sosyal çevre hayati önemdedir. Hızlı

teknolojik değişim karşısında, tasarımcıların ve sanatçıların diğer alanlarda genişleyen birçok alanla iş birliği içinde çalışmayı öğrenmeleri zorunludur. Bu nedenle iletişimin kampüs alanlarında artırılması ve stüdyolar dışında da etkileşimin sağlanması önemli olmaktadır. Disiplinler arası eğitim modelleri / alanları bu mesleklerin geleceği için zorunludur. Bu zorunluluğun gereği önerilen tasarımlarda karşılanmaya çalışılmıştır. Don Norman (2004) kişilerin ürünlerle kurduğu bağları yansıtıcı, davranışsal ve içgüdüsel olarak üçe ayırır.

Norman’a göre (2004) yansıtıcı tasarım; verilme istenen mesajla, kültürle ve ürünün ya da ürünün kullanımının anlamı ile ilgilidir. Buna örnek olarak, anket sonuçlarından çıkan gereksinimlerden biri olan ‘eğlence’ kavramıyla ilişkilendirilerek tasarlanan mobilyalar gösterilebilir (Resim 10). Bu ürünler kullanıcının geçmişine dokunarak çocukluğuyla bağ kurmasını sağlar.

Davranışsal tasarım ise kullanıcının ürünü nasıl kullanacağını işaret eden durumdur. Önemli olan iyi bir davranışsal tasarımın gerektirdiği dört koşulun düşünülmüş olmasıdır, bunlar; işlev, anlaşılabilirlik, kullanılabilirlik ve fiziksel histir (Norman, 2004). Bu projede kullanıcı deneyimleri incelendiğinde, Donald Norman’ın savunduğu bu dört koşulu sağlayabilen tasarımların, kampüs içerisinde en çok ilgi çeken ve kullanılan mobilyalar olduğu gözlemlenmiştir (Resim 11).

Resim: 10
Yansıtıcı tasarım örnekleri.

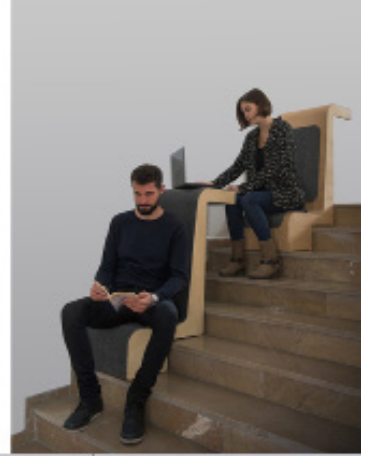


Norman içgüdüsel tasarımı ise, herhangi bir ürüne karşı verilen ilk tepkilerle (görünüş, dokunma, ses gibi duylara karşılık verilen duygusal tepkiler) ilgili olan durum olarak tanımlar. Bu bağlamda, proje kapsamında ortaya çıkan bazı tasarımlarda tercih edilen renkler, dolu-boş ilişkisi, denge ve geometrik formu işlevden daha önce dikkat çekmektedir. İlk bakışta ilgi çekici bir algı oluşturarak kullanıcı yönelimi sağlamaktadır (Resim 12).

Bu kapsamda tasarlanan ürünler İç Mimarlık Bölümü atölyesinde araştırmacılarımızın, öğrencilerimizin ve uzmanlarımızın katkıları ile farklı üreticilerden destek alınarak üretilmiştir.

MÜGSF Kampüsü'nde Uygulanan Mobilya Tasarım Önermelerinin Değerlendirilmesi

Proje kapsamında üretilen mobilya prototipleri İstanbul Tasarım Bienali Akademi Programı 2015 sergisinde ve 2017 yılında MÜGSF kampüsünde yapılan sergide kullanıcılara sunulmuştur. Sergi dönemleri dışında da kampüs içinde çeşitli noktalarda konumlandırılan mobilyalar kullanıcılar tarafından deneyimlenmektedir. Üretimi gerçekleştirilen tasarımlar ve bu tasarımlara ilişkin kullanıcı deneyimleri araştırmacı gözlemleri ve kullanıcılarından alınan geri dönüşler çerçevesinde değerlendirilmiştir. Üretilen tasarımlar içerisinde eğlence ve dinlenme gereksinimini karşılayan mobil-



yaların daha çok tercih edildiğini gözlemlenmiştir (Resim 13).

Buna ek olarak, mobilyaların kampüs içinde konumlandırıldığı noktaların da mobilyanın kullanım sıklığını ve tasarımın

Resim: 11
Davranışsal tasarım örnekleri.



Resim: 12
İçgüdüsel tasarım örnekleri.



Resim: 13
Eğlence ve dinlenme gereksinimini karşılayan tasarım örneği.

işlevi üzerine kullanıcıların beklentilerini etkilediği görülmektedir (Resim 14).

Önerilen tasarımların deneyimlerken kullanıcının tasarımın form, malzeme, işlev gibi değerlerini geçmişleriyle ilişkilendirerek duygusal bağ kurmasının olumlu etki yarattığı düşünülmektedir. Aykırı ya da yabancı formlara, farklı işlevlere sahip mobilyalara kullanıcının daha temkinli yaklaştığı gözlemlenmiştir (Resim 15).

Resim: 14
Konumlandırıldığı nokta nedeniyle tercih edilen tasarım örneği.



Kampüs içine yerleştirilen mobilyalara, kullanıcılardan açık uçlu geri dönüş almak ve kullandıkları tasarımlardaki deneyimlerini paylaşmaları için defterler bırakılmıştır. Buna ek olarak teknoloji ve yeni nesille iletişim kurmanın önemli olduğu bu projede, sosyal medya kanalları üzerinden de kullanıcılardan geri dönüş alınmıştır. Kullanıcılardan alınan geri dönüşler de araştırmacıların gözlemleriyle paralellik göstermektedir. Kullanıcıların en çok tahterevallı ve salıncak formunda oturma birimlerine olan olumlu duygularını belirtmeleri projenin ilk aşamalarında vurgulanan eğlence ve sosyalleşme unsurlarının gerekliliğini ve kullanıcıların geçmiş deneyimleriyle bağ kurdurmanın önemini ortaya koymaktadır. Eğlence, sosyalleşme, duygusal bağ kurma gibi unsurlar; kullanıcıların eğitim yapıları ile kurdukları mesafeli ilişkiyi kırarak daha sıcak, aidiyet duygusunu geliştiren mekanlar yaratmıştır. Alınan geri dönüşlerde, uyku alanı ve dış dünyadan yalıtılmış mikro mekanlar oluşturan tasarımların kullanıcılarda olumlu etki yarattığı görülmektedir. Sanat ve tasarım fakültelerinin yoğun temposunun ve stüdyo çalışma biçiminin sonucu olarak kullanıcılarda ortaya çıkan

uyku ve dinlenme ihtiyacının karşılanmasına yönelik çözümler sunan tasarımlar, eğitimde sürekliliği desteklemektedir.

Sonuç

Bu çalışmada mekan tasarımının aidiyet duygusu üzerine etkisi projenin hedefi olarak belirlenmiş, Güzel Sanatlar Fakültesi kampüsü mekan kullanım kültürünü zenginleştirmek amaçlanmıştır. Proje önerisi öncelikle çağın değişen çalışma ve öğrenme biçimlerine alan oluşturma, kullanıcılar arası iletişim-etkileşimi artırmak üzerinde durmaktadır. Proje kapsamında; kampüs içinde farklı disiplinlerden düşüncelerin yan yana gelmesi, üretim alanlarının artırılması, farklı çalışma biçimlerini destekleyen alanların oluşturulması, tartışma, üretme ve dinlenme işlevli mikro-mobilyalardan oluşan özel alanlarının oluşturulması amaçlanmıştır. Kendi eğitim ortamlarında etkin ve yönlendirici rol alan öğrenciler, bu doğrultuda tasarım uygulamaları gerçekleştirmişlerdir.

Kampüs alanının bütünüyle bir derslik, üretme, tartışma, interaktif yaşam alanına dönüştürülmesi akademik gelişime katkıda bulunarak öğrenciler-akademisyenler-diğer kullanıcılar arasındaki iletişimi artırması hedeflenmiştir. Bu mikro-mekan önerileri kampüs kullanıcılarının iletişimini artırarak disiplinler arası çalışmayı olanaklı hale getirmeyi amaç edinmiştir. Alınan geri dönüşler ve yapılan gözlemler; önerilen tasarımlarla aidiyet duygusunun, bağ kurmanın, iletişimin ve sosyalleşmenin desteklendiğini gösterir niteliktedir. Bu noktadan hareketle, insanı ihtiyaçlar olan “eğitime-birlikte üretmeye-iletişime-etkileşime-eğlenmeye-birlikte gülmeye-dinlenmeye-bireyselleşmeye-bilinçlendirmeye olanak sağlayan bu mobilya önermelerinin kampüste daha çok vakit geçirerek kullanıcılarda mekana-eğitime ilişkin aidiyet duygusunun artacağı öngörülmektedir.

Eğitim yapılarının kendilerine özgü dinamiklerinin değerlendirilip yorumlanmasıyla oluşturulacak tasarım önermeleri, eğitimin ve etkileşimin sürekliliğini sağlamayı ve çağı yakalamayı destekleyebilir. Bu projenin çıktıları etkileşim, sosyalleşme, iletişim, süreklilik, aidiyet



Resim: 15

Aykırı ve yabancı deneyimler sunan tasarım.

kavramlarının tasarımla geliştirilebileceğini ortaya koymaktadır. Eğitim yapılarında benzer tasarım çözümleri uygulamalarının geliştirilmesinin, eğitimin bütün paydaşlarının etken role sahip olabilmesinin eğitim sürecine olumlu yansımaları olacağı düşünülmektedir. Bu projenin etkisini yaygınlaştırmak adına, gençlerin kentlerine etkisini kavramaları ve kentleriyle bağ kurmalarını destekleyecek tasarım önermeleri yerel yönetimlerle paylaşılmıştır●

Kaynakça

- Bashier, F. (2014). Reflections on architectural design education: the return of rationalism in the studio. *Frontiers of Architectural Research*, 3 (4), 424-430. doi:10.1016/j.foar.2014.08.004.
- GALDSU Executive Council. (2014). GALDSU Mental Health Report [çevrimiçi]. Erişim yeri: https://issuu.com/joelleon1/docs/galdsu_mentalhealth_report2014 [Erişim tarihi: 22 Ekim 2017].
- Hall, T. (2017). Architecting the 'third teacher': solid foundations for the participatory and principled design of schools and (built) learning environments. *European Journal of Education*, 52 (3) 318-326. doi:10.1111/ejed.12224.
- Kember, D., Ho, A., & Hong, C. (2010). Characterising a teaching and learning environment capable of motivating student learning. *Learning Environments Research*, 13(1), 43-57. doi:10.1007/s10984-009-9065-8.
- Maslow, A.H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50 (4), 370-396. doi:10.1037/h0054346.
- National Research Council. (2000). *How people learn: brain, mind, experience, and school: expanded edition*. National Academies Press.
- Norman, D. A. (2004). *Emotional design: why we love(or hate) everyday things*. New York: Basic Civitas Books.
- Pollan, M. (2008). *A place of my own: the architecture of daydreams*. Londra: Penguin Books.
- Reeves, T. C. (2015). Educational design research: signs of progress. *Australasian Journal of Educational Technology*, 31 (5), 613-620. doi: 10.14742/ajet.2902.