



## İÇ MİMARLIK ÜÇÜNCÜ EVRE TASARIM STÜDYOSU: KAZANILAN BİLGİNİN DÜŞÜNSEL AKTARIMI

INTELLECTUAL TRANSFER OF THE KNOWLEDGE GAINED IN INTERIOR  
ARCHITECTURE THIRD PHASE DESIGN STUDIO

### Betül BİLGE ÖZDAMAR

Dr. Öğr. Üyesi, Başkent Üniversitesi,  
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı,  
Ankara/Türkiye.  
Asst. Prof. Dr., Başkent University,  
Interior Architecture and  
Environmental Design,  
Ankara/Turkey.  
bbilge@baskent.edu.tr

**ORCID ID:** 0000-0002-3897-1596

### Soufi MOAZEMİ GOUDARZİ

Dr. Öğr. Üyesi, Başkent Üniversitesi,  
İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı,  
Ankara/Türkiye.  
Asst. Prof. Dr., Başkent University,  
Interior Architecture and  
Environmental Design,  
Ankara/Turkey.  
soufi@baskent.edu.tr

**ORCID ID:** 0000-0002-9367-2249

### Makale bilgisi | Article Information

**DOI:** 10.47994/usbad.932299

**Makale Türü / Article Type:** Araştırma Makalesi / Research Article

**Geliş Tarihi / Date Received:** 05.05.2021

**Kabul Tarihi / Date Accepted:** 24.11.2021

**Yayın Tarihi / Date Published:** 20.12.2021

**Yayın Sezonu / Pub Date Season:** Aralık / December

**Bu Makaleye Atıf İçin / To Cite This Article:** Özdamar, B. B. & Goudarzi, M. S.  
(2021). Temel Tasarımda Eğitimde Kazanılan Bilginin İç Mimarlık İkinci Sınıf Tasarım  
Stüdyosuna Düşünsel Aktarımı. *USBAD Uluslararası Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 3(7),  
1683-1705.

**İntihal:** Bu makale intihal.net yazılımınca taranmıştır. İntihal tespit edilmemiştir.

**Plagiarism:** This article has been scanned by intihal.net. No plagiarism detected.



**İletişim:** Web: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/usbad>  
mail: [usbaddergi@gmail.com](mailto:usbaddergi@gmail.com)

**Öz:** Tasarım eğitime yönelik deneyimleyerek öğrenme, öğrenci ile öğretici arasında birebir etkileşim sonucu gerçekleştirilmektedir. Bu süreç; dört yıla yayılan, ardışık evreleri ile aşamalı olarak ele alınan, evresine yönelik farklı öğretim girdileri ile öğrenim çıktıların alınacağı tamamlayıcı bir tasarım eğitimi çalışmasıdır. Bu bağlamda, öğrencilerin 1. ve 2. evre temel tasarım öğretiminde edindiği temel farkındalık ile yapabilirlikler, 3. ve 4. evre tasarım stüdyosunda; iç mekâna yönelik kavramsal, işlevsel, esnek bir kişisel bilgi sürecine dönüşmekte ve düşünsel aktarım süreci başlamaktadır. Bu çalışma iç mimarlık tasarım stüdyosunun 3. evresine odaklanmaktadır. Çalışmanın amacı, ardışık tasarım eğitimi sürecinde edinilen bilginin, 3. evre tasarım stüdyosunda oluşturulan sistem kurgusu içerisinde değerlendirilmesidir. Değerlendirmeler, oluşturulan stüdyo dizgesinin tasarım aşamalarındaki dönüşümlerine yönelik aktarımların incelenmesi temelinde tutulmuştur. Bu çalışmanın odağını üçüncü evre tasarım stüdyosunun tasarım girdileri ve öğrenim çıktıları üzerinden geliştirilen çalışma kurgusu tartışması oluşturmaktadır. Bu çalışmanın kapsamı, iç mimarlık tasarım eğitiminde bütüncül kurgu takibinin öğrenme kazanımları ve öğretim girdilerinin değerlendirilmesi çerçevesinde tutulmuştur. Başkent Üniversitesi 2018-2019 güz dönemi 3. evresinde gerçekleştirilen "Mikrokozmos Oda" örnek çalışmasında; yaşam biçimine ait mekânsal karşılıkların aranması istenmiştir. Çalışmada anlamın biçime aktarımında yöntem arayışına dair bir yaklaşım denenmiştir. İçmimarlık eğitiminde 3. evre tasarım stüdyosunun kazanım değerlerini oluşturan nitelikler işlev, kullanıcı ve kavram gelişimi ekseninde tartışılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** İç Mimarlık Eğitimi, Tasarım Stüdyosu, Kavram Üretimi, Üçüncü Evre Tasarım Stüdyosu

**Abstract:** Experiential learning for design education is realized as a result of one-to-one interaction between the student and the instructor. This process is a complementary design education study that covers four years in which different teaching inputs and learning outputs are taken for each phase, which is handled gradually with successive phases. The basic awareness and capabilities that students acquire in the first and second stage (first-year) basic design teaching turn into a creative, conceptual, flexible knowledge process in the third stage design studio, and the intellectual transfer process begins. The aim of this study is to evaluate the third stage design studio and to discuss the method. The aim of the study is to evaluate the knowledge gained in the sequential design education process within the system setup created in the 3rd phase design studio. The evaluations were made on the basis of the analysis of the transfers regarding the transformations of the created studio system during the design phases. The focus of this study is the discussion of the work setup developed over the design inputs and learning outputs of the third phase design studio. The scope of this study has been kept within the framework of the evaluation of learning outcomes and teaching inputs of holistic fiction follow-up in interior design education. At third period studio study in the fall term of 2018-2019 was requested to search for the

spatial equivalents of the lifestyle in the "Microcosmos Room" and an approach to search for a method in transferring the meaning to the form has been tried. The qualities that constitute the acquisition values of the 3rd period design studio in interior architecture education are discussed in terms of both basic design education knowledge, function, user and concept development.

**Key Words:** Interior Design Education, Design Studio, Concept Development, Third Phase Design Studio

## GİRİŞ

İçmimarlık disiplini; mekânın işlevsel gereksinimlerine yönelik tasarım ve düzenlemelerin; kullanıcı gereksinimleri paralelinde ergonomik, algısal, estetik ve konfor değerlerini karşılayıcı biçimi ile bütüncül değerlerini oluşturan bir yapılanma yaklaşımını içermektedir. Meslek disiplini içerisinde "organizasyon ilişkisinde bütüncül yaklaşım" olarak adlandırılabilir olan bu ele alış biçimi, karmaşık iki ve üç boyutlu bir ilişki sistemini içermektedir. Sorgulayıcı ve yaratıcı bir oluşum sürecini içinde barındırması gereken tasarım sürecinin temeli, analiz ve tasarımcının ele alış biçim ve değerlendirmesi ile ilişkili olarak gelişmektedir. Bu noktada yenilikçi ve değişen dinamiklere adaptasyonu kuvvetli, sorgulayıcı ve yaratıcı tasarımcıların yetişmesi gerekmektedir. Meslek eğitime yönelik olarak kurgulanması gereken içmimarlık eğitim programları, disiplinin gerekliliği olan ve tasarım üzerinde etkili; kültürel, sosyal, psikolojik, çevresel, teknik ve ekonomik dinamiklerin farklı değerlerini öğrencilere kazandırmaya yönelik hazırlanmalıdır. Elbette bu derece çoklu bir ilişki dinamiğine sahip olunan meslekte, tüm kazanımların aynı değerde ve kapsayıcı biçimde kurgulanması pek olası değildir. Meslek eğitimi, uygulamaya yönelik olarak alan stajları ile desteklenmeye çalışılsa da yeterli olamamaktadır. Bu açıdan bakıldığında mesleki eğitiminin sadece lisans döneminde değil, mezuniyet ile başlayarak, tüm profesyonel hayat boyunca devamlılık gösterdiğinden söz etmek mümkündür. Böyle bir çerçevede eğitim sürecinde öğrenciye sadece temel bilgi ve teknik kazanımların verilmesi yeterli olmamaktadır. Geleceğin meslek profesyonellerinin tasarım ve uygulamada yenilikçi, yaratıcı ve değişen dinamikleri analiz ederek algısal kavrama becerilerini kullanabilen bireyler olabilmesi açısından; aldıkları tasarım eğitiminin bilgiyi çoğaltıcı bir analitik düşünce sistemi kazanımını sağlaması gereklidir. Bunun yanı sıra, sanatsal ve estetik duyarlılıkları kuvvetli bir bakış ile değerlendirme becerisinin kazandırmasını da hedeflenmelidir. Günümüzde hızla gelişen ve değişen iletişim ve teknolojinin, sosyal, toplumsal ve kültürel yansımaları da çok daha hızlı olmakta, yaşam ve davranış biçimlerine de bir o kadar hızlı yansımaktadır. Bu durum hızla değişen

şartlara adapte olan insan yaşamı ve paralelinde farklılaşan gereksinimleri ile tasarım temelli ve ilişkili tüm disiplinleri etkilemektedir. Farklılaşan düşünce ve algılama biçimleri sonucu yeni eğilimlerin doğurduğu ihtiyaçlar, tüm alanlarda olduğu gibi içmimarlık eğitim alanında da farklı arayışların ana nedenini oluşturmaktadır. Tasarım eğitiminde anlam ve biçim arayışındaki ilişkiyi tutarlılıkla kurgulayan, yaratıcı düşünce anlayışına ihtiyaç duyulduğu düşünülmektedir. Yeni bilginin üretimi, paylaşımı ve tartışılması, öğrencilerin bu değişime ve çeşitliliğe cevap verebilecek düşünme yollarının farkında olmasını da sağlayıcı olabilecektir (Garip ve Garip, 2012). İç mimarlık eğitim programlarında yer alan dersler ve ders içeriklerinin kurgusunda, dönemin şartları ve beklentileri değerlendirilerek, öğrencinin algı değişim süreçleri göz ardı edilmeden koşul ve süreçlerin oluşumuna yönelik çalışmaların yapılması gereklidir. Belirlenecek olan yöntem yaklaşımlarında tasarım eğitiminin sadece öğrenme değil, aynı zamanda deneyimleme ve araştırma süreci olduğu düşünüldüğünde; ihtiyaçlara yönelik karşılıkların, eğitime katkı sağlayıcı unsurlar ile ele alınarak çalışılması ön görülmektedir.

Tasarım eğitimi anlayışında farklı dinamiklerin eğitim kurgusu içerisinde yer alması düşüncesi ile eğitim anlayışında da değişen görüşler söz konusudur. "Öğretme" temelli olan eğitim; "öğrenme" temelli yeni stratejilerin geliştirilmesine de odaklanmaktadır. Bu odaklanmanın yansımaları daha çok tasarım stüdyolarında gözlemlenmektedir. Onur ve Zorlu (2017), tasarım stüdyolarında yer alan aktif eğitim sisteminde yaklaşımın "bilginin aktarılması" yerine; "bilgiye ulaşma yollarının öğretilmesi" esasına dönüştüğünden bahsetmektedir. Tasarım ilişkili bilgi, duyumsal değerler ile düşünme biçimlerini geliştirebilme yeteneğinin deneyimlenmesi ile öğrenilmektedir. Tasarım stüdyosu yaklaşımında öğrenciye bilgiyi doğrudan sunmayan, düşünmeye ve sorgulamaya yönlendiren ve yaratıcı potansiyelini geliştiren entelektüel bir süreç ortamı sunulmalıdır. Ayrıca, öğrencinin farkındalık düzeylerinin artması, anlama ve yapabilme becerilerinin gelişmesi de hedeflenmektedir. Aydın ve Yalçın (2007) bu yaklaşımda amacın kesin bilgi yerine "deneyimsel bilginin" (Onur ve Zorlu, 2017) "kavramsal bilgi" ile bütünleştirilerek, esnek bilgi yapılarını geliştirme yönelik beceriyi motive etmek olduğundan bahsetmektedir. Bu sayede "öğrenmek" ve "bilmek" arasında var olan geçişin farkındalığını sağlamak, yorumlama ve anlama becerisini geliştirmek hedeflenebilecektir.

Günümüz iç mimarlık bölümleri lisans programlarında yer alan tasarım derslerinin ortak ve ayrışan içerik ve değerleri, bu çeşitlilik ihtiyacının bir yansıması olarak düşünülebilir. Değişken ve dinamik bir bilgi ve çoklu

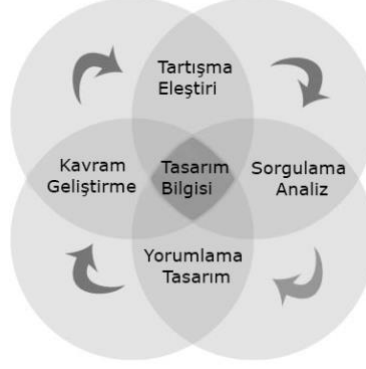
uygulama içeriğine sahip meslek disiplininde kazanılan bilgi ve edinimlerin farklılaşması ve çeşitlenmesi de bu temele dayanacaktır (Garip ve Garip, 2012). Bu açıdan iç mimarlık disiplinine yönelik kurgulanmış lisans eğitim programlarının yatay ve dikey ders yapılarının iyi planlanması gerekmektedir (Manav, 2015). Ders ilişkileri ve birbirleri ile tamamlayıcı içerik ilişkilerinin tanımlanması, aynı şekilde ders beklenti ve kazanım değerlerinin de belirlenmesi açısından önemlidir. Manav (2015), bu yaklaşımda bir yapılanmanın, dersleri hücrenel sistemden çıkararak, bütünlük bir sisteme yaklaştırdığını ve eğitim planlamasında daha esnek bir yapılanma sağladığından bahsetmektedir.

### **TASARIM EĞİTİMİ VE TASARIM STÜDYOSU İLİŞKİSİ**

Tasarım yaklaşımları, bulunduğu döneminin yaşam biçimi, kullanıcı algısı ve ihtiyaçları paralelinde, çağın gelişmelerine bağlı olarak değişim göstermektedir. Öğrencinin bilgiyi alış ve değerlendirme biçimi farklılık göstermektedir. Tasarım stüdyosu eğitimi, verilen problemi yaratıcı bir çözüme dayalı olarak bilgiyi elde etme, dönüştürme ve tasarıma veri olarak aktarma aşamalarında tüm paydaşların katılımıyla süreklilik gösteren deneysel bir ortamdır. Bu açıdan tasarım stüdyoları ile diğer derslerden kazanılan bilgi ve becerilerin entegrasyonu da önemlidir (Cordan vd., 2012). Schön'e (1985) göre, tasarım eğitimini stüdyo ortamında gerçekleştiren bir öğrenme süreci, mimarlık ve iç mimarlık eğitimini diğer alanlardan ayrıcalıklı kılan ve özelleştiren bir bileşenidir. Tasarım eğitiminde uygulamalı ve teorik bilginin harmanlanarak aktarıldığı ders ortamı tasarım stüdyolarıdır. Tasarım eğitiminin temel bilgi ve anlayışını edinim mantığı, büyük ölçüde bilginin aktarımından çok değerlendirilmesinin yapıldığı stüdyo dersleri ile şekillenmektedir (Yürekli ve Yürekli, 2004). Tasarım stüdyosu çalışması bireysel deneyime olanak sağlayan, tasarım probleminin ele alınış sürecinin kişiselleşmesini sağlayan bir yaklaşım içermekte ve bu anlayış paralelinde ele alınmaktadır (Yıldırım ve Güvenç, 1995). Duyusal ve düşünsel pratiklerin ve tasarımı ele alış ve ilişkileneş biçimlerinin öğretildiği yer olan stüdyolar, değişen anlayışların, algıların ve öğrenim biçimlerinin de değişimi yakalamak zorundadır. Yenilenme ihtiyaçları doğrultusunda bir mecburiyete dönüşen bu değişim gereksinimi sebebi ile tasarım stüdyoları sürekli olarak sorgulanmaktadır. Dolayısıyla, tasarım eğitiminin bel kemiğini oluşturan tasarım stüdyoları, günümüz koşullarında benimsenen eğitim anlayışını yakalayabilmek adına değişimlerden en çok etkilenen çalışma alanları olmuş ve yenilenmeye uğramıştır (Onur ve Zorlu, 2017).

Tasarım ve yaratıcılık temelli olan bu eğitim, diğer disiplinlere göre farklı ele alınması gereken, kendi iç dinamiklerini oluşturan bir süreç

çalışmasıdır. Yeni arayışların düşünmeye ve sorgulamaya yönelik ele alınmasının desteklemesi, var olan, alışagelmış olarak tanımlayabileceğimiz yaklaşımların da sorgulanmasını sağlayıcı olabilecektir. Öğrencilerden ilişkilendirme, bağlantı kurma, ele alış biçimini kurgulama arayışları sonucu, farkındalık düzeylerinin artması beklenmektedir (Şekil 1).



Şekil 1: Tasarım Bilgisini Oluşturan Bileşenler (Çelik ve Aslan, 2012)

İnteraktif ve dinamik bir ilişki sürecini kapsayan tasarım stüdyo evrelerinde temel amaç; değişen dinamikler çerçevesinde aynı hızla değişen öğrenci profili algısı ve bilgiyi edinme becerileri dikkate alınarak, bilginin edinim yönteminin kurgulanması olmalıdır. Onur ve Zorlu (2017) tasarım stüdyolarında yaratıcı düşünce tekniklerinin öğretilmesi ve tasarım sürecinin deneyimlenmesi ile tasarımcı adayların yaratıcı sorun çözme becerilerinin de güçleneceğinden bahsetmektedir. Bu açıdan öğrenci ve öğretici arasındaki ilişki önem kazanmaktadır. Çelik ve Aslan (2012) bu ilişkiyi; öğrenme yeni bilgi üretimi ise; bilinenin aktarılması yerine bilinmeyenin beraber aranması olarak tariflemektedir.

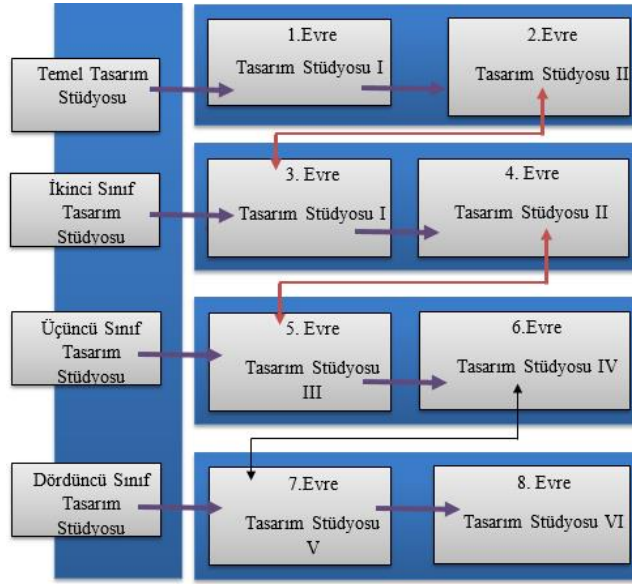
Bu açıdan ele alındığında; bilginin işlenmesi ve pekişerek çoğalması açısından, bir önceki stüdyo evresinde edinilen bilginin öğrenme kazanımlarının, bir sonraki stüdyo evresinin öğretim girdilerini oluşturması; tasarım stüdyoları arasındaki etkileşim ve ilişkinin kurgusunda bütüncül yaklaşımın sağlaması açısından değerli ve gerekli bulunmaktadır. Evreler arası bilginin aktarımında, sürece yönelik sistem kurgusunun, her evrede yeniden ele alınarak öğretim girdilerinin kazanımına yönelik yeni yöntem arayışlarının yapılması sağlanmalıdır. Ardışık tasarım eğitiminde evreler arası edinilen bilginin aktarım kodlarının da oluşturulması, sistem kurgusunun oluşumunda ve bilgi edinim yönteminin belirlenmesinde belirleyici olacaktır.

### **Bütüncül Tasarım Eğitimi Sürecinde 3. Evre Tasarım Stüdyosu**

Tasarım eğitimine yönelik deneyimleyerek öğrenme, tasarım stüdyoları çerçevesinde ele alınarak öğrenci ile birebir etkileşim ile gerçekleştirilmektedir. Tasarım stüdyoları içmimarlık eğitiminin temelini ve deneyimsel odağını oluşturmaktadır. Stüdyo tasarım eğitimi, ardışık ve aşamalı bir eğitim sistemine sahip olduğundan, bütüncül bir yapı içerisinde kurgulanmaktadır. İç mimarlık eğitim programında yer alan iki evre (güz/bahar) yatay stüdyo ve toplamda sekiz evreyi (dört yıl) kapsayan dikey stüdyo eğitimi, öğrenciye kazandırılan farklı öğrenme kazanımları ve öğretim girdi değerleri ile ele alınan bir süreç çalışmasını içermektedir. Bu süreç; dört seneye yayılan ve iki dönemlik tamamlayıcı çalışmalar kapsamında aşamalı olarak ele alınmaktadır. Her stüdyo çalışması evresi, dönemine yönelik farklı girdi ve öğrenime dair kazanımların ön görüldüğü, ardışık ve ilişkili bir eğitim çalışması olarak değerlendirilmelidir. Aşamalı ve takip niteliği taşıyan bir sistemi oluşturacak olan kurgu, iç mimarlık lisans programlarının yaklaşımı ve biçimlenişi ile ilişkilidir. Statik ve kalıba dayalı bir yaklaşımı içermez. Tam tersine, dinamik bir kurguyu içinde barındıran, deneyimlemeye açık bir ortamın var olmasını sağlar. Tasarım eğitiminde çoğulcu yaklaşım ve alternatifli proje çıktısı kazanımlarının sebebi de budur. Bu çeşitliliğin eğitimde statik bir çizgi oluşumunu engellediği ve dinamik bir yapının kazanımına olanak sağladığından bahsetmek mümkündür. Bu noktada iç mimarlık lisans programlarının, tasarım stüdyosunu besleyici farklı yaklaşım ve arayışlar ile eğitimde kaliteyi geliştirmeye yönelik arayışları gerçekleştirmeleri, alana katkı sağlayıcı olacaktır.

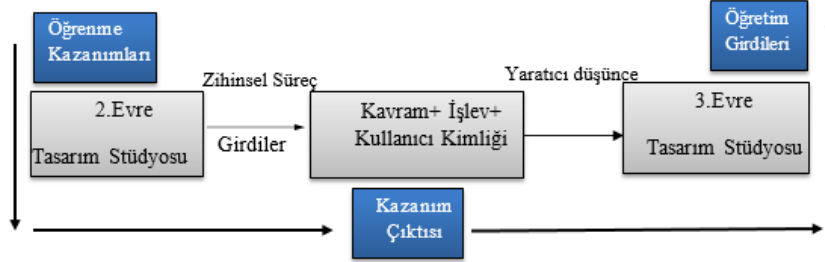
Sayfa | 1689

İç mimarlık öğrencilerine lisan eğitimlerinin ilk yılında iki aşamalı olarak verilen ilk iki evreyi kapsayıcı temel tasarım öğretisinin amacı ve kurgusu; öğrencinin tasarım yaklaşımlarını öğrenmesi, araştırması, deneme ve değerlendirmesi ile yaratıcı düşünce gücünü geliştirmek olmaktadır. Biçimlendirmede temel tasarım öğeleri, temel tasarım ilkelerine bağlı olarak sentezlenmektedir. Edinilen temel farkındalık, anlama ve yapabilirlikler, ikinci sınıf tasarım stüdyosunda yaratıcı, kavramsal, esnek ve kişisel bilgi sürecine dönüşmekte ve düşünsel aktarım süreci başlamaktadır. Öğrencinin 2. Evre tasarım stüdyosu sonunda temel tasarım eğitimine yönelik edinmesi beklenen bilgi ve becerilerine sahip olduğu düşünüldüğünde; iç mekâna yönelik tasarım probleminin bütüncül boyutları ile ilk defa ele alındığı üçüncü evre stüdyo çalışması, farklı bir yöntem ve ele alınış biçimini gerektirmektedir. Alan disiplinine yönelik lisans programları incelendiğinde genel yaklaşım bu biçimde ele alınmaktadır (Şekil 2).



Şekil 2: Tasarım Stüdyosu Süreci-Yatay ve Düşey İlişkide Bilginin Aktarımı

İkinci evre tasarım stüdyosu sürecinin sonucu öğrencinin edindiği öğrenme kazanımları ile geline üçüncü evre tasarım stüdyo çalışması kurgusunun temel dayanımı ve öğrenci yapabilirlik beklentileri, yine öğrenim kazanım değerleri üzerinden olmaktadır. Başka bir deyişle; temel tasarım stüdyo (1. ve 2. evre) eğitiminde edinilen öğrenim kazanım değerleri, üçüncü evre tasarım stüdyosunun öğretim girdisi değerlerini oluşturacaktır (Şekil 3). Evreler arası bilginin aktarımında öğretim girdi değerlerinin bilgi aktarımına yönelik kodlarının oluşturulması ve bilginin aktarım yönteminin saptanması gerekmektedir.



Şekil 3: 2. ve 3. Evre Tasarım Stüdyosu Öğrenme Kazanımı-Öğretim Girdisi İlişkisi

Bu çalışmada ortaya konmak istenilen evreler arası aktarım süreçleri kurgusuna yönelik bir sistem yaklaşımını, 3. evre tasarım stüdyosu örneği üzerinden sunmaktır. Stüdyo evreleri ara kesitine bakışı sağlayacak bu yaklaşım, tüm dikey ilişki ara kesitleri için geçerli bir yöntem ilişkisini kapsayıcı olacaktır. Dikey ve yatay süreçlerin temel yaklaşım değerleri elbette eğitim programlarının misyon ve vizyon yaklaşımları basamağından başlayan, bilginin edinim ve kazanım değerleri ile temellenen tüm yaklaşımları içermektedir. Bu dinamik değer sistemi içerisinde öğretici,



farklı yöntemlerin arayışları ile bilginin aktarım kodlarını çeşitlendirecek ve tasarım stüdyosunun yöntemini belirleyecektir. Bu sayede kurgulanan ardışık stüdyo eğitiminde içerik ve süreç takibi yapılabilecek, öğrencinin bilgiyi ve düşünel aktarımı farklı biçimlerde görmesi sağlanabilecektir (Şekil 4).



Şekil 4: 2. ve 3. Evre Tasarım Stüdyosu Yöntemi

Deneyerek, sezinleyerek ve çizerek öğrenmekte olan öğrenci; eğitim sürecinde sorgulamaya, akıl yürütmeye, bilgiyi dönüştürme ve düzenlemeye yönelik becerilerini kazanmaya başlar. Tasarım eğitiminin ilk yılında “neyin öğrenilmesi gerektiğini” bilememe durumu ile “öğrencinin bildiğini çizememe ilişkisi ve çizmiş olduğunu ders yürütücüsüne anlatamama paradoksu”, zamanla bu açmazdan kurtulmaya başlar. Her ne kadar zorlu ve karmaşık bir süreç olarak görünse de aslında bu durum tasarım dilinin oluşumunu sağlayan, karmaşayı ortadan kaldıran, çizim aktarım dilini ve üç boyutlu tasarlama becerisinin öğrenciye kazandırılması yöntemi olmaktadır. (Bilgiç vd., 2016’den akt. Özdamar ve Bilge, 2018).

### 3. Evre Tasarım Stüdyosu Dizgesi

Çalışmanın evrenini; Başkent Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı eğitim programı, 3. Evre Tasarım Stüdyosu oluşturmaktadır. Yöntem kurgusunda evreler arası bilginin aktarımının sağlanmasına yönelik ilk olarak 2. ve 3. Evre tasarım stüdyoları arasında “öğrenme kazanımları”- “öğretim girdileri” ilişkisi kurulmuştur. İlişki kurgusunun 2. Evre öğrenme kazanımları içeriği, ilgili bölümün eğitim programı bilgi paketine temellendirilerek 3. Evre öğretim girdileri oluşturulmuştur.

2. Evre Tasarım Stüdyosu Öğrenme Kazanımları	3. Evre Tasarım Stüdyosu Öğretim Girdileri
Mekân tasarımında temel tasarım ilkelerinden yararlanmak ve kullanabilmek	Tasarım olgusunu anlamak, değerlendirmek ve sentez ilişkisinin kurgulamak

Temel antropometri ve ergonomi bilgisine sahip olmak	Oran, ölçü ve ölçek kullanımı kapsamında ergonomik yaklaşımların farkındalığını kazanmak
Mekân tasarımında biçim-işlev ilişkisini sorgulayabilmek	Mekânın biçim ve fonksiyon analizinin yapılarak verilen tasarım problemini etkili biçimde çözmek
Belirli bir konsept dahilinde ve sınırlılığında çalışma becerisi kazanmak	Kavramsal bilgiyi oluşturma, görsel ve çizgisel bilgiye dönüştürme becerisi
Bir düşünceyi, bir kavramı veya bir olguyu görsel yolla yaratıcı biçimde ifade etme becerisi kazanmak	Analitik düşünce becerisini geliştirmek ve iletişim açısından araştırma ve tasarım problemlerini sunma becerini kazandırmak
Görme ve gördüklerini çizgi ile ifade edebilme becerisi kazanmak	Ders tanımı içerisinde eskiz çalışması, plan, kesit, perspektif, çizim tekniklerinin geliştirilmesi, maket yapma becerisinin kazandırılması

Tablo 1: 2. ve 3. Evre Arası Bilginin Aktarımı (Başkent Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Bilgi Paketi)

Üçüncü evre tasarım stüdyosunun ele alınış biçiminin değerlendirilmesi ve yöntem kurgusunda bir önceki dönemden elde edilen öğrenim kazanım değerleri üzerine yapılandırılan öğretim girdileri (Tablo 1), evreler arası bilginin aktarım verilerini oluşturmuştur. Bu bağlamda, içmimarlık eğitimi üçüncü evre tasarım stüdyosunun ele alınış biçimi, bir önceki evrenin bilgi ve kazanım verileri ile değerlendirilerek düşünülmekte, Stüdyo içeriği ve yöntemine temel oluşturmaktadır. Yöntem kurgusunun oluşumu için 3. evre tasarım stüdyosu öğretim girdileri kazanım değerleri oluşturulmuştur (Tablo 2).

<b>3. Evre Tasarım Stüdyosu Öğretim Girdileri</b>	<b>3. Evre Öğretim Girdileri Kazanım Değerleri</b>
Tasarım olgusunu anlamak, değerlendirmek ve sentez ilişkisinin kurgulamak	Süreci kontrol etme ve tasarım metotlarının geliştirilmesi becerisi (kavrama seviyesi)
Oran, ölçü ve ölçek kullanımı kapsamında ergonomik yaklaşımların farkındalığını kazanmak	İç mekân organizasyonun kurgulanması (kavrama seviyesi)
Mekânın biçim ve fonksiyon analizinin yapılarak verilen tasarım problemini etkili biçimde çözmek	Fonksiyon geliştirme ve mekânsal ilişkinin kurulması (kavrama seviyesi)
Kavramsal bilgiyi oluşturma, görsel ve çizgisel bilgiye dönüştürme becerisi	Kavramsal bilgiyi dönüştürme ve ifade etme becerisi (kavrama seviyesi)

Analitik düşünce becerisini geliştirmek ve iletişim açısından araştırma ve tasarım problemlerini sunma becerini kazandırmak	Teknik çizim kurallarının kullanımı (yeterlilik seviyesi) Tasarım fikirlerinin görsel sunum teknikleri ile ifadesi (kavrama seviyesi)
Ders tanımı içerisinde eskiz çalışması, plan, kesit, perspektif, çizim tekniklerinin geliştirilmesi, maket yapma becerisinin kazandırılması	Tasarım sürecinde dokümantasyon ve eskiz kullanım alışkanlığı kazanımı (kavrama seviyesi)

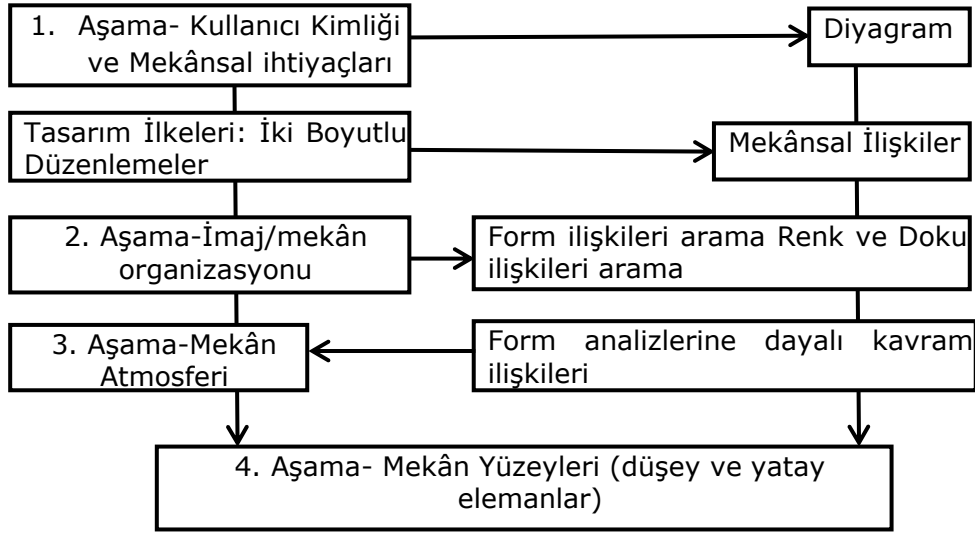
Tablo 2: 3. Evre Tasarım Stüdyosu Öğretim Girdileri Kazanımları (Başkent Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Bilgi Paketi)

Elde edilen kazanım değerleri üzerinden bilgi aktarımının sağlanmasına yönelik olarak aktarım kodları oluşturulmuştur. Değerler üzerinden elde edilen çıkarım kodları, stüdyo sürecinde izlenecek yöntemin kurgusunu oluşturmaktadır (Tablo 3).

<b>Bilginin Aktarım Kodları</b>	
<b>Yöntem</b>	<b>Veriler</b>
Analiz ve sentez (Analitik Yöntemi)	Kullanıcı Kimliği ve Mekânsal İhtiyaçlar
Görsel analizi ve kavramsal yaklaşım	İmaj-Mekân Organizasyonu İlişkisi
Biçim-fonksiyon ilişkisi kurmak	Mekân Atmosferi
Maket- Eskiz- Diyagram oluşturmak	Mekân Yüzeyleri Tasarımı Düşey ve Yatay Elemanların Tasarımı

Tablo 3: 3. Evre Tasarım Stüdyosu Bilginin Aktarım Kodları

3. evre tasarım stüdyosu dersinin amacı, tasarım olgusunu anlama, değerlendirme ve sentez ilişkisinin kurgulanarak öğrenciye genel bir bakış kazandırılmasıdır. Bu süreçte; mekânın biçim ve fonksiyon analizini yapılarak verilen tasarım problemini etkili biçimde çözümü amaçlanmaktadır. Aktarım kodlarının 1. Aşamasını oluşturan analiz ve sentez becerisi; analitik düşünce becerisini geliştirmek ve iletişim açısından araştırma ve tasarım problemlerini sunma becerini kazandırmak açısından stüdyo çalışmasının alt hedeflerini oluşturmaktadır. Bu doğrultuda verilen mekâna yönelik ihtiyaç ve kullanıcı kimliğinin tanımı, diyagramların kullanımları ve iki boyutlu düzenlemeler araçlığı ile mekânsal ilişkilerin kurgusunda tanımlayıcı olacaktır (Şekil 5).



Şekil 5: Üçüncü Evre Tasarım Stüdyosu Bilgiyi Edinim Yöntem ve Aşamaları

Tasarım eğitimi yapısı gereği geniş kapsamlı, sınırları belirgin olmayan, tanımlanması, sınıflandırılması ve biçimlendirilmesi karmaşık ve çelişkili bir yapıya sahiptir (Yürekli ve Yürekli, 2004). Bilginin edinim aşamalarında soyut ve somut ilişki kurgusunu kapsayıcı olan mekan atmosferinin oluşum kararları da süreç çalışmasına dahil edilmelidir (Şekil 5). Soyut ve somut bir ilişkinin temelinde biçim ve formun birliktelik arayışında olan tasarım eğitimi, bilgi ve donanımların kazanılmasına yönelik öğretimin yanı sıra öğrencilerin yaratıcılıklarını arttırmaya ve yeteneklerine dayalı eylemlerin kaynağı olarak "sözsüz" ifade edilen bilgiyi kazandırmaya odaklı olmaktadır (Hodgkin, 1985: 146). Bu bağlamda, içmimarlık eğitimi birçok farklı bileşenden oluşan bütüncül bir eğitim yaklaşımı olarak kabul edilerek duyumsal ve eleştirel yönler ile öğrencinin görsel, zihinsel ve algısal değerlendirme yeteneğini geliştirmeyi aramaktadır. Bu arayışların amacı; öğrencilerin yaratıcı yönlerini geliştirmek, üç boyutlu düşünce sistematiğini oluşturmak, tasarım geometrisi ve form yaratma becerisi geliştirmek, kalıplaşmış bakış açılarına farklı ve çok yönlü açılar kazandırarak yeni algı ve becerileri kazandırmaktır. Yaratıcılık üzerine yapılan araştırmalara göre bu süreçte yer alan farklı düşünme, imgelem kurma, sezgi, yeniden duyumsama, sınama gibi beceriler, çeşitli teknik ve tasarım iletimi yöntemleri ile geliştirilebilmektedir. Yaratıcı düşünceleri geliştirmeyi amaçlamakta olan farklı metotlar bir bütün olarak ele alındığında ve sürece yayılarak uygulandığında, öğrencinin algısal gelişimi ve farkındalık kazanımlarının üzerinde etkili olmaktadır (Onur ve Zorlu, 2017).

Bu yöntemler aracılığı ile uygulanan stüdyo eğitimi, öğrencide bireysel düşünce becerisini geliştirerek, edinilen bilginin dönüşümünü ve aktarımını

sağlayıcı olacaktır. Böylece öğrenci verilen problemi iyi tarifleyerek kullanıcıyı tanımakla birlikte, kullanıcı ile katılımcı arasındaki iletişimi sağlayacaktır. Dolayısıyla eğitim sürecinde öğrencinin yaratıcı tasarım düşüncesini geliştirecektir. Bu amaçlar üçüncü evre tasarım stüdyosu kazanım değerleri hedefini de tanımlamaktadır.

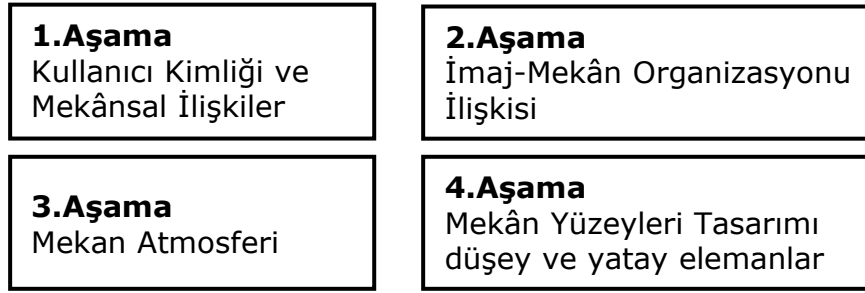
## **ÖĞRENİLEN BİLGİNİN DÜŞÜNSEL AKTARIMI; “MİKROKOZMOS” YAŞAM BİÇİMİ ÖRNEĞİ**

Başkent Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü 2018-2019 güz döneminde, İÇT 201 ikinci sınıf- 3. Evre Tasarım Stüdyosu dersi kapsamında “yaşam biçimleri karşılıklarının” aranmasına yönelik, aşamalı bir mekân tasarımı projesi deneyimlenmiştir. Üçüncü dönem “İÇT 201 tasarım stüdyosu”, öğrencilerin temel tasarım stüdyosunu tamamlamalarının ardından alınmaktadır. Üçüncü dönem tasarım stüdyosu “kavram kurgusu”, “tasarım geometrisi”, “kullanıcı ve fonksiyon ilişkisi” ile ele alınan ve iç mekân tasarım probleminin çözümlenmesi beklenen ilk proje dönemidir. Bu ara stüdyo dönemi, temel tasarım stüdyosunda kazandırıldığı düşünülen becerilerin temelinde yeni bilgi ve öğrenim değerlerinin yapılandığı mekânsal deneyim alanını oluşturmaktadır. Öğrencinin algısal sürecini tamamlayarak yeni bilginin üretiminin sağlanması ve edinilen bilginin adaptasyonu açısından sancılı bir süreç çalışmasına dönüşebilmektedir.

Sayfa | 1695

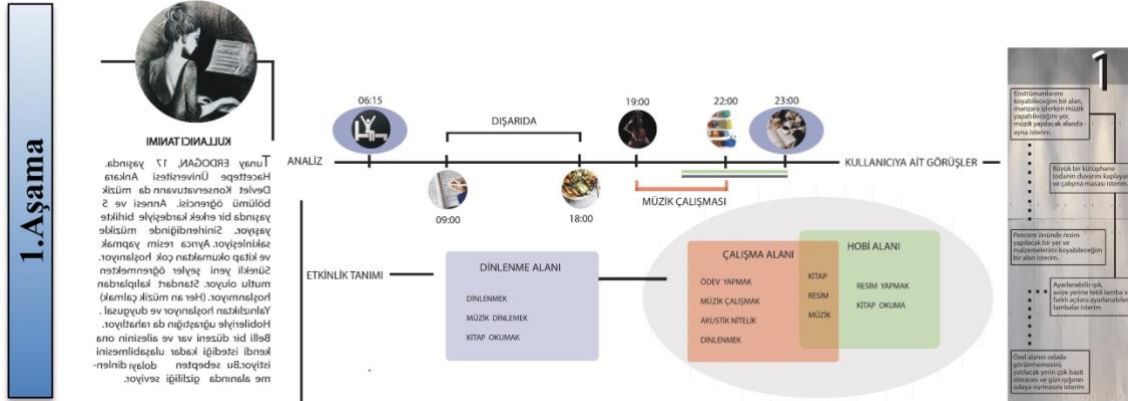
**Stüdyo Gündemi:** Mekân ve kullanıcı arasındaki yoğun ilişki göz önünde tutularak İÇT201 | Tasarım Stüdyosu I dersi kapsamında kullanıcı analizi üzerinden bir mekân tasarım deneyimi kurgulanmıştır. Mekânın kullanıcı tarafından nasıl anlaşıldığı, farklı gündelik yaşam rutinlerinin nasıl farklı mekânlar oluşturduğunu kavramak, stüdyonun ana amacını tanımlamaktadır. Ayrıca mekân tasarımının bir deneyim vaadi olduğu hatırlatılarak, stüdyo kurgusunda da mekân atmosferi, deneyim ve kullanıcı kavramlarının odak noktasını oluşturduğu belirtilmiştir. Stüdyo kapsamında [3-18 yaş aralığında] seçilen bir kullanıcıya ait olan, 4m\*9m [36m<sup>2</sup>] ölçülerinde bir yaşam alanı [oda: mikrokozmos] tasarlanması beklenmiştir. Ölçüleri verilen bu yaşam alanının mimari bir kabuk içinde konumlandığı varsayılmış, bu konum ve odanın cephe açıklıkları ise öğrencinin geliştireceği tasarım yaklaşımı doğrultusunda belirlenmiştir.

**Stüdyo Kurgusu:** İÇT 201 Stüdyosu birbirini takip eden aşamalar ile kurgulanmıştır. Kullanıcı ve mekân, bu sürecin iki önemli ögesidir.



Şekil 6: Oda "Mikrokozmos" Projesi Tasarım ve Süreci

Birinci aşamada kullanıcı kimliğinin öğrenci tarafından belirlenmesi ve belirlenen kullanıcının yaşam rutinindeki mekânsal ihtiyaçlarına dair analizlerin yapılması aşamasıdır. Yaşam rutini, bir günlük yaşam akışının tanımlanması ve 24 saatlik zaman çizelgesinin oluşturulması temeline dayanır. İhtiyaçların belirlenmesi, günlük pratiklerin tarifi üzerinden gerçekleştirilerek mekânsal ihtiyaçlar tanımlanmıştır. Bu analiz sonunda tasarımın ana kurgusu ve mekân ilişkilerine dair bir tasarım kararının alınması beklenmektedir.



Şekil 7: İÇT 201 Tasarım Stüdyosu 1. Aşama Çalışması (Öğrenci Tuğrul Karadeniz Projesi)

Kullanıcı, mekân deneyimi ve atmosfere yönelik kavramların oluşumu üzerinden mekân tasarımını ele alan stüdyonun ana hedefi; tasarım sürecinin deneyimlenmesidir. Bu nedenle sonuç üründen daha değerli olan nokta; sürecin kendisidir. Süreç; verili bilgilerin analizi ve bu doğrultuda ulaşılan problemin tanımlanması ile bu probleme getirilen çözüm önerilerini kapsamaktadır. Sürecin aşamalarında ele alınacak mekânsal ilişkilere dair tanımlar, "stüdyo sözlüğü" ile öğrencilere aktarılmıştır (Tablo 4).

### **Stüdyo Sözlüğü**

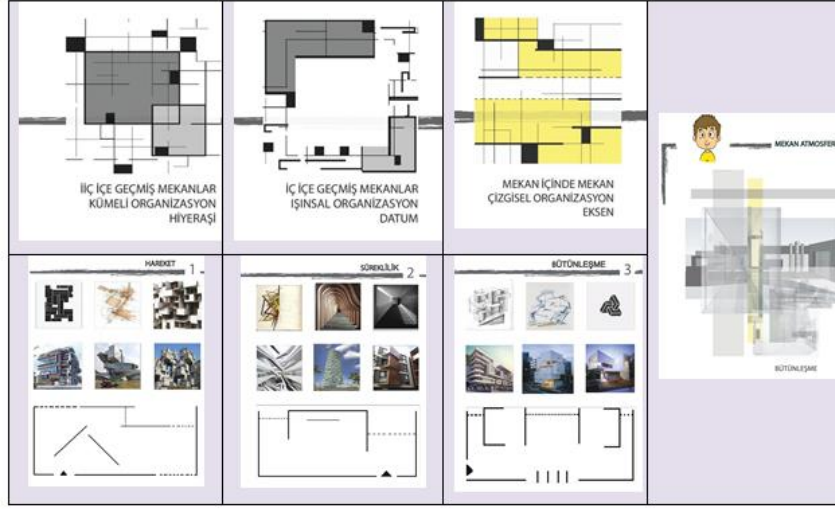
Mekân	İç Mekân   Kullanıcı
Mekânsal Elemanlar	Yüzeyler
Mekânsal İlişkiler	Merkezi, Çizgisel, Işınsal, Gridal vb.

Düzenleme İlkeleri	Simetri, Hiyerarşi, Datum, Ritim vb.
Atmosfer	...
Deneyim	...
Mekânsal Algı	...

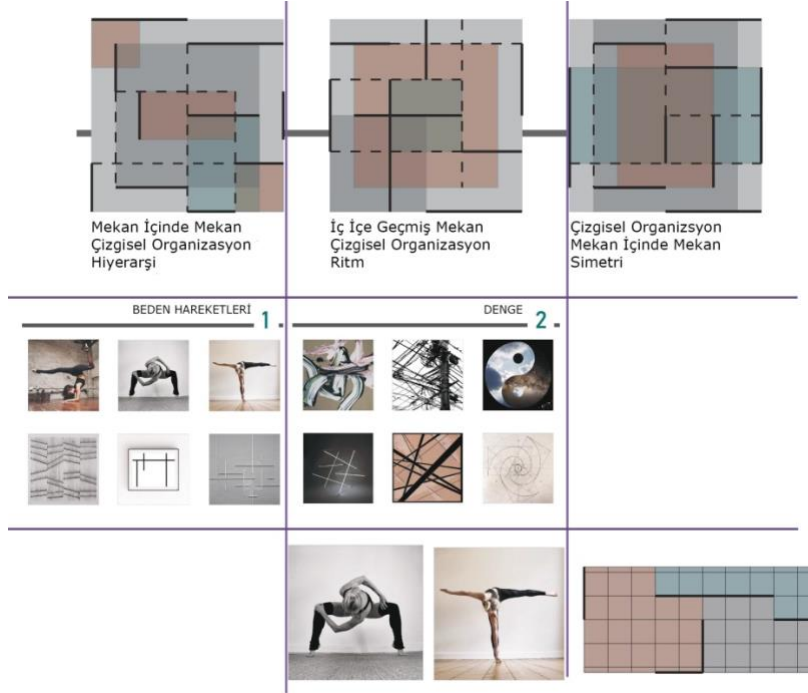
Tablo 4: İÇT 201 Tasarım Stüdyosu Sözlüğü

Tasarım probleminin çözümü için izlenecek yöntem; problemin farklı bakışlarla ele alınması, alternatif düşünceler üretilmesi ve bu çeşitlenme içinde optimal olanın saptanmasıdır. Analiz edilen yaşam döngüsünden ve var olan kullanıcı profilinden edinilen veriler, tasarım süreci içerisinde bir soyutlama işlemine sokulmuş ve zihinde belirlenen tasarım ilkeleri, imajlar ve soyut veriler ile bir araya getirilerek kendi iç dinamiği olan süreci yaşatmıştır. 1. aşama; kullanıcı ihtiyaçları doğrultusunda elde edilen verilerin, üç farklı alternatif oluşturacak tasarım organizasyonu kararlarına yönelik biçim ve leke çalışması ile tamamlanmıştır. Bu aşama sonunda; aynı kullanıcı analizine karşılık, tasarımda farklı organizasyonlar ile çalışabilme farkındalığının öğrencide oluşturulması amaçlanmıştır.

İkinci aşama, kullanıcı analizi ile belirlenen günlük rutin ve ihtiyaçlarına yönelik olarak alınacak alternatifli iki boyutlu mekân organizasyonu kararlarıdır. Bu aşamanın ilk basamağı, kullanıcı analizine göre elde edilen anahtar kelimelerin saptanmasıdır. Her öğrenciden kullanıcılarının kişilik, ihtiyaç, yaşam anlayışı ya da hobilerine yönelik anahtar kelimelerin seçilmesi ve kavramsal görsel karşılıklarının aranması talep edilmiştir. Bu noktada birinci aşama sonunda elde edilen her bir alternatif ile ilişki kuracak biçim ve yaklaşımların gözetilmesi beklenmiştir. Bu bağlamda tasarım bilgisinin öğretilen değil, ancak edinilen bir bilgi süreci olduğunu söylemek mümkündür. Çalışmada beklenen tasarım bilgisi girdi ve çıktısı, her öğrencinin ortaya koyacağı kendine ait bir davranış türünü açığa çıkarmaktadır. İkinci aşama; elde edilen üç farklı kavram ve görsel ilişkisinin, dikey süreci takiben birinci aşamada elde edilen biçim/leke çalışması ile bağlantısı kurularak "tasarım geometrisi" çalışması ile sonlandırılmıştır. Bu aşama ile dikey sürecin ilişkilendirilme durumu üç farklı alternatif çalışması sonlanmıştır.



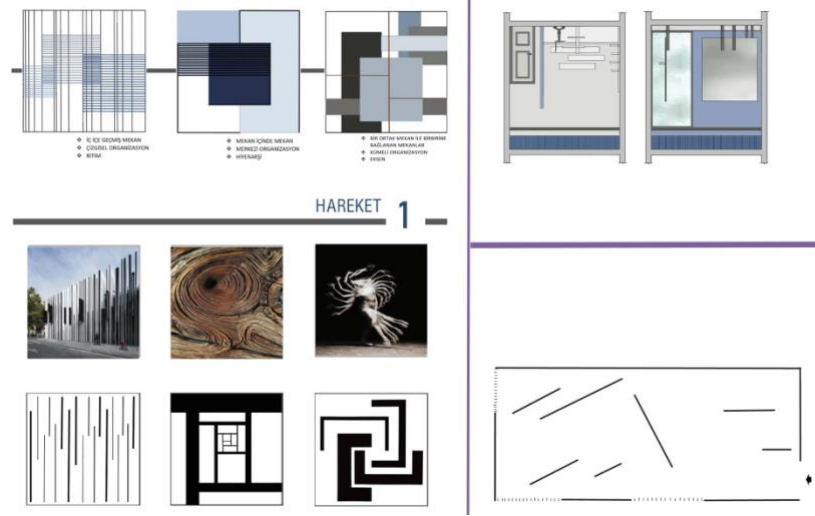
Şekil 8: İÇT 201 Tasarım Stüdyosu 2. Aşama Çalışması (Öğrenci Dilara Güler Projesi)



Şekil 9: İÇT 201 Tasarım Stüdyosu 2. Aşama Çalışması (Öğrenci Ece Deniz Kurt Projesi)

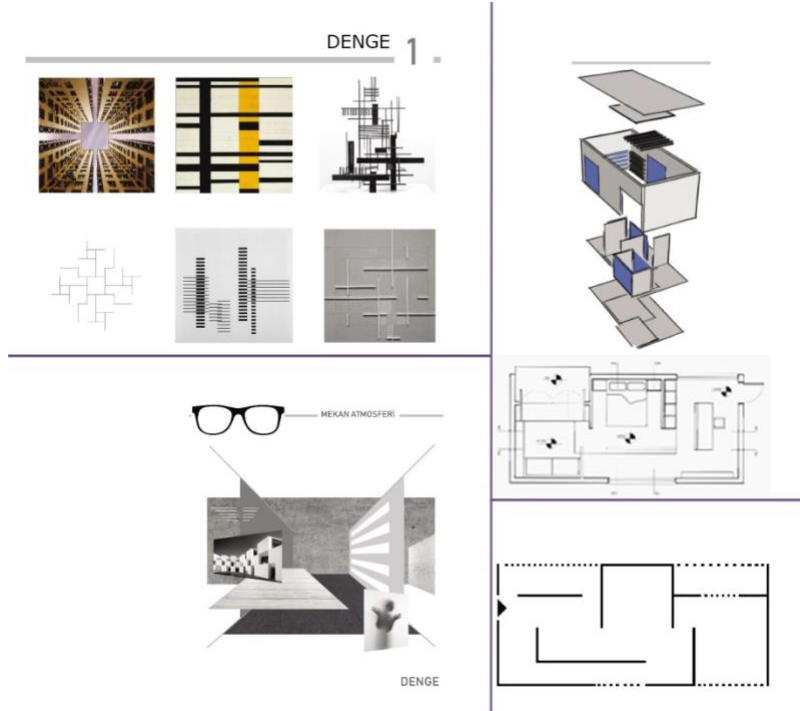
Üçüncü aşama; ikinci aşamada alternatifli dikey bağlantıda çalışılan görsel bilgi ve mekânsal organizasyon ilişkisinin, üçüncü boyutta nasıl bir mekânsal deneyim üzerinden tasarlanacağını kararı, yani mekân atmosferinin oluşturulmasıdır. Çalışmanın ikinci aşamasında elde edilen alternatiflerden biri seçilerek üçüncü aşamaya geçiş yapılmıştır. Bu aşamada öğrenciden mekân atmosfer kararı ile "zemin-duvar", "duvar-duvar" ve "duvar-tavan" ilişkilerinin leke çalışmalarının yapılması beklenmiştir.





Şekil 10: İÇT 201 Tasarım Stüdyosu 2. ve 3. Aşama Çalışması (Öğrenci Selin Sude Saraç Projesi)

Dördüncü aşama; oluşturulan mekân atmosferi doğrultusunda mekâna ait tasarım kararlarının plan, kesit, görünüş ve üç boyut teknik çizim aktarımlarının yapılmasıdır.



Şekil 11: İÇT 201 Tasarım Stüdyosu 3. Aşama Çalışması (Öğrenci Sezin Nida Aslan Projesi)

## SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

İç mimarlık; farklı tasarım disiplinlerini kapsayıcı, interaktif ilişki biçimlerini içinde barındıran tasarım ve uygulama temelli bir disiplindir. Disiplini gereği; kültürel, sosyal, ekonomik, psikolojik ve teknik gibi verileri,

ihtiyaç ve tanımlamalara göre farklı değerler ile kurgulayarak ele almaktadır. Tasarım ve uygulama temelli olan bu alan, eğitim sistemi içerisinde de farklı değer ve arayışlar ile bir bilim dalı olarak yer almaktadır.

Türkiye’de bulunan üniversitelerin içmimarlık /içmimarlık ve çevre tasarımı bölümlerinde farklı programlar ve içerikler söz konusudur. Program yapıları ve ders içeriklerindeki bu farklılıklar, eğitimde alana yönelik katkı ve kaliteyi geliştirmek üzere yapılan arayışların sonucudur. İçmimarlık lisans eğitimi sistemi alan disiplini gereği yaratıcılığı geliştirici, öğrenci yapabilirlikleri destekleyici, geleceğe yönelik öngörülü, yenilikçi ve besleyici olmalıdır. Eğitim sisteminde farklı yöntemler ile yeni bilginin üretimi, paylaşımı ve tartışılması, değişime ve çeşitliliğe yönelik öğrenimin gelişimini sağlayıcı olacaktır. Bu arayışlar yeni dinamiklere göre cevap verebilecek düşünme yollarını geliştirici ve destekleyici bir değer taşıyacaktır. Yapılan ve yapılacak olan çalışmalar, süreç içerisinde kendi karşılık değerlerini bulacak, ekleme ve çıkarımlar ile yöntem arayışlarının yönünü belirleyecektir.

Tasarım eğitimde yeni yöntem denemeleri sadece öğrenme temelli değil, deneyim ve kullanıcı temelli ihtiyaçlarda yaşanan değişim dinamiklerini de düşünerek kurgulanır ise; bilginin aktarımında etkili olacağı düşünülmektedir. İçmimarlık eğitiminde yeni stratejilerin geliştirilmesinde artık öğretim temelli değil, öğrenme ve araştırma temelli yöntemlerin arayışı, tasarım stüdyoları aracılığı ile daha etkin bir biçimde yapılmaktadır. Stüdyo eğitiminin özünde var olan etkileşimli iletişim, bilgiye ulaşma yollarının öğretilmesinde etkin bir araçtır. Bu sayede “kesin bilgi” aktarımı yerini; “deneyimsel ve kavramsal bilgi” öğretilmesine çevirmekte ve esnek bilgi yapıları oluşturma ve geliştirme becerisine dönüştürebilmektedir. Var olanın kabulü yerine artık yorumlama ve değerlendirerek anlama süreci ön plana taşınmalıdır. Stüdyo eğitimi, bu yaklaşımı destekleyici olarak sonuç odaklı değil, süreç odaklı, bütüncül bir yaklaşımı benimsemiştir. Bu yaklaşım sadece kendi stüdyosunun çerçevesi içerisinde sınırlarını belirleyerek kalmamalıdır. Bütün bir sistem kurgusu düşünüldüğünde; eğitimin birbirine destek veren, tamamlayan ve aktaran bir yapıya sahip olması önemlidir. Bu aktarım ancak öğretim girdileri ve öğrenci kazanımlarının değerlendirilmesi ve tanımlanması ile daha başarılı olabilecektir.

Bu çalışmada hedeflenen; edinilen bilginin yeni dönüşümünü sağlamak, farklı deneyimler ile alternatif çözüm yollarını aramak ve üretebilmek, mekân kurgusunun kavram-tasarım geometrisi-mekân atmosferi ekseninde, farklı verilerin bir araya getirilişi üzerinden kurgulanmasını sağlamak olmuştur. Yapılan çalışmada öğrenciden

kullanıcısını birebir iletişim kurarak tanımlaması ve problemi tariflemesi beklenmiştir. Yaratıcı tasarım dönüşümünü gerçekleştirmesini desteklemek üzere farklı aşamalar kendi içerisinde değerlendirilmiş ve edinilen bilginin bir sonraki aşamada dönüşümü ve aktarımı beklenmiştir. Bu noktada mekân kurgusu, öğrencinin temel tasarım stüdyosunda edindiği kazanım değerleri üzerine temellendirilerek, ilişkilendirilmiştir. Bu aşamada işleve yönelik ihtiyaçların mekânsal ilişkileri, biçim ve mekân örüntüleri şeklinde örgütlenen temel yaklaşımlar ile ele alınmıştır. İkinci aşamada belirlenen kavram kararları görsel imgeler ile biçimsel dönüşüme aktarım yapılarak elde edilmiştir. Üçüncü ve dördüncü aşama, üç boyutlu kararların alındığı mekânsal deneyim çalışması ile tamamlanmıştır. Bu çalışmada kurgulanan tasarım stüdyosu proje yöntem çalışması gibi farklı yöntem aktarım ve edinim yaklaşımları ve deneyimlerinin, tasarım eğitimi alan öğrencilerde bilgiyi yeniden üretme becerisini destekleyici ve geliştirici olacağı düşünülmektedir.

## KAYNAKÇA

Aydınlı S., & Yalçın P. (2007). *How to Transform Visual Thinking into Critical Thinking*. International Symposium Entitled Ingenieur des 21. Jahrhunderts, 2, St. Petersburg, 275-283.

Cordan, Ö., Görgül, E., Çinçik, B., & Numan, B., (2012). İç Mimarlık Eğitiminde Günceli Yakalamak: İTÜ Örneği. *İÇMEK/Interior Architecture Education 2nd National Congress*, Istanbul, Turkey, Dec 20-2012, 13.

Çelik M., & Aslan Ş. (2012). Mekan Tasarımı Eğitiminde Temel Tasarım Eğitimi Dersi ve Dersin İzlenebilirliğine Yönelik Bir Yaklaşım. *İÇMEK İçmimarlık Eğitimi 2. Ulusal Kongresi Bildiri Kitabı*, 54-64.

Hodgkin, R. A. (1985). *Playing and Exploring: Education Through the Discovery of Order*. London: Methuen. 146.

Garip, E., & Garip, B. (2012). İç Mimarlık Eğitiminde Yaratıcılık ve Yarışmalar. *İÇMEK İçmimarlık Eğitimi 2. Ulusal Kongresi Bildiri Kitabı*. 24-33

Manav, B. (2015). Renk-Anlam-Mekân İlişkisi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC 5(3)*, 23-27

Onur, D., & Zorlu, T. (2017). Tasarım Stüdyolarında Uygulanan Eğitim Metotları ve Yaratıcılık İlişkisi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC 7(4)*, 542-555.

Özdamar, M., & Bilge, B. (2018). İçmimarlık Eğitiminde Kazandırılan Dijital ve El Çizimi Teknik İfade Biçimlerinin, Profesyonel Yaşam Beklentileri

Çerçevesinde Değerlendirilmesi. 3. *Sanat Tasarım Eğitimi Sempozyumu ve Çalıştayı*, Ankara.

Yıldırım, S., & Güvenç, K. (1995). Mimarlık Eğitiminde Tasarım Atölyeleri. Forum 1: Nasıl Bir Gelecek. *Memos ITU*, 182-186.

Yürekli, İ., & Yürekli, F. (2004). Mimari Tasarım Eğitiminde Enformellik, İTÜ Dergisi, Mimarlık, Planlama. *Tasarım Dergisi 3(1)*, 53-62.

**GENİŞLETİLMİŞ ÖZET:** İletişim ve teknolojinin hızlı gelişimi, küreselleşmenin etkisi ile eğitim alanında yansımalarını bulmakta ve sosyo-kültürel boyutları ile alansal karşılıklarını yeniden oluşturmaktadır. Tasarım eğitime yönelik deneyimleyerek öğrenme, öğrenci ile birebir etkileşim sonucu gerçekleştirilmektedir. Bu süreç; dört seneye yayılan, iki dönemlik tamamlayıcı çalışmalar kapsamında aşamalı olarak ele alınan, dönemine yönelik farklı öğretim girdileri ile öğrenim çıktılarının alındığı, ardışık ve ilişkili bir eğitim çalışmasıdır. Sorgulayıcı ve yaratıcı bir oluşum sürecini içinde barındırması gereken tasarım sürecinin temeli, analiz ve tasarımcının ele alış biçim ve değerlendirmesi ile ilişkili olarak gelişmektedir. Bu noktada yenilikçi ve değişen dinamiklere adaptasyonu kuvvetli, yenilikçi tasarım yaklaşımlarını sunabilecek, sorgulayıcı ve yaratıcı tasarımcıların yetişmesi gerekmektedir. Bu açıdan; içmimarlık eğitim programlarında yer alan dersler ve ders içeriklerinin kurgusunda, dönemin şartları ve beklentileri değerlendirilerek, öğrencinin algı değişim süreçleri göz ardı edilmeden koşul ve süreçlerin oluşumuna yönelik çalışmaların yapılması gereklidir. Tasarım eğitimi anlayışında farklı dinamiklerin eğitim kurgusu içerisinde yer alması düşüncesi ile eğitim anlayışında da değişen görüşler söz konusudur. "Öğretme" temelli olan eğitim; "öğrenme" temelli yeni stratejilerin geliştirilmesine de odaklanmaktadır. Bu odaklanmanın yansımaları daha çok tasarım stüdyolarında gözlemlenmektedir. Tasarım stüdyosunun yaklaşımı; öğrenciye bilgiyi direk sunan değil, onu düşünmeye ve sorgulamaya yönelten, yaratıcı potansiyellerini geliştirici bir düşünsel süreç ile deneyim ortamına dönüşmesi olmalıdır. Günümüz içmimarlık bölümleri lisans programlarında yer alan tasarım stüdyosunda; öğrencilerin birinci sene temel tasarım öğretiminde edindiği temel farkındalık ile yapabilirlikler, ikinci sınıf tasarım stüdyosunda yaratıcı, kavramsal, esnek ve kişisel bilgi sürecine dönüşmekte ve düşünsel aktarım süreci başlamaktadır. Bu çalışmanın amacını; üçüncü evre tasarım stüdyosunun ele alış biçiminin değerlendirilmesi ve yöntem tartışması oluşturmaktadır. Bu çalışmanın kapsamı, tasarım eğitimi yöntem ve yaklaşımlarının içmimarlık tasarım stüdyolarının bütüncül kurgusu çerçevesinde ele alınarak, eğitim girdi/aktarımları ve çıktı/kazanımları çerçevesinde tutulmuştur. Bu bağlamda, 2018-2019 güz döneminde Başkent üniversitesi İÇT 201 ders kapsamında gerçekleştirilen "Mikrokozmos Oda" stüdyo çalışmasında yaşam biçimine ait mekânsal karşılıkların aranması istenmiştir. Çalışmada anlamın biçime aktarımında yöntem arayışına dair bir yaklaşım denenmiştir. Birinci aşamada kullanıcı kimliğinin öğrenci tarafından belirlenmesi ve belirlenen kullanıcının yaşam rutinindeki mekânsal ihtiyaçlarına dair analizlerin yapılması aşamasıdır.

İhtiyaçların belirlenmesi, günlük pratiklerin tarifi üzerinden gerçekleştirilerek mekânsal ihtiyaçlar tanımlanmıştır. Bu analiz sonunda tasarımın ana kurgusu ve mekân ilişkilerine dair bir tasarım kararının alınması beklenmektedir. Kullanıcı, mekân deneyimi ve atmosfere yönelik kavramların oluşumu üzerinden mekân tasarımını ele alan stüdyonun ana hedefi; tasarım sürecinin deneyimlenmesidir. Süreç; verili bilgilerin analizi ve bu doğrultuda ulaşılan problemin tanımı ile bu probleme getirilen çözüm önerilerini kapsamaktadır. İkinci aşama, kullanıcı analizi ile belirlenen günlük rutin ve ihtiyaçlarına yönelik olarak alınacak alternatifli iki boyutlu mekân organizasyonu kararlarıdır. Bu aşamanın ilk basamağı, kullanıcı analizine göre elde edilen anahtar kelimelerin saptanmasıdır. Her öğrenciden kullanıcılarının kişilik, ihtiyaç, yaşam anlayışı ya da hobilerine yönelik anahtar kelimelerin seçilmesi ve kavramsal görsel karşılıklarının aranması talep edilmiştir. İkinci aşama; elde edilen üç farklı kavram ve görsel ilişkisinin, dikey süreci takiben birinci aşamada elde edilen biçim/leke çalışması ile bağlantısı kurularak "tasarım geometrisi" çalışması ile sonlandırılmıştır. Bu aşama ile dikey sürecin ilişkilendirilme durumu üç farklı alternatif çalışması sonlanmıştır. Üçüncü aşama; ikinci aşamada alternatifli dikey bağlantıda çalışılan görsel bilgi ve mekânsal organizasyon ilişkisinin, üçüncü boyutta nasıl bir mekânsal deneyim üzerinden tasarlanacağına kararı, yani mekân atmosferinin oluşturulmasıdır. Çalışmanın ikinci aşamasında elde edilen alternatiflerden biri seçilerek üçüncü aşamaya geçiş yapılmıştır. Bu aşamada öğrenciden mekân atmosfer kararı ile "zemin-duvar", "duvar-duvar" ve "duvar-tavan" ilişkilerinin leke çalışmalarının yapılması beklenmiştir. Dördüncü aşama; oluşturulan mekân atmosferi doğrultusunda mekâna ait tasarım kararlarının plan, kesit, görünüş ve üç boyut teknik çizim aktarımlarının yapılmasıdır. Çalışmada İçmimarlık eğitiminde 3. dönem tasarım stüdyosunun kazanım değerlerini oluşturan nitelikler, gerek temel tasarım eğitim bilgileri, gerekse işlev, kullanıcı ve kavram gelişimi ekseninde değerlendirilmiştir. Tasarım eğitimde yeni yöntem denemeleri sadece öğrenme temelli değil, deneyim ve kullanıcı temelli ihtiyaçlarda yaşanan değişim dinamiklerini de düşünerek kurgulanır ise; bilginin aktarımında etkili olacağı düşünülmektedir. Stüdyo eğitiminin özünde var olan etkileşimli iletişim, bilgiye ulaşma yollarının öğretilmesinde etkin bir araçtır. Bu sayede "kesin bilgi" aktarımı yerini; "deneyimsel ve kavramsal bilgi" öğretisine çevirmekte ve esnek bilgi yapıları oluşturma ve geliştirme becerisine dönüştürebilmektedir. Bu çalışmada hedeflenen; edinilen bilginin yeni olana dönüşümünü sağlamak, farklı deneyimler ile alternatif çözüm yollarını aramak ve üretebilmek, mekân kurgusunun kavram-tasarım geometrisi-mekân atmosferi ekseninde, farklı verilerin bir araya getirilişi üzerinden kurgulanmasını sağlamak olmuştur. Bu çalışmada kurgulanan tasarım stüdyosu proje yöntem çalışması gibi farklı yöntem aktarım ve edinim yaklaşımları ve deneyimlerinin, tasarım eğitimi alan öğrencilerde bilgiyi yeniden üretme becerisini destekleyici ve geliştirici olacağı düşünülmektedir.

**EXTENDED ABSTRACT:** The rapid development of communication and technology finds its reflections in the field of education with the effect of

globalization and recreates its socio-cultural dimensions and spatial equivalents. Experienced learning for design education is achieved through one-to-one interaction with the student. This process is related educational work that spans four years, which is handled within the scope of two-term complementary studies, where different educational inputs and learning outcomes are obtained for the period. The basis of the design process which includes creative formation process develops in relation to analysis and the way the designers handling and evaluation. At this point, it is necessary to train inquisitive and creative designers who are able to offer innovative design approaches with strong adaptation to innovative and changing dynamics. At this point; in the design of the courses and course contents in interior architecture education programs, it is necessary to evaluate the conditions and expectations of the period and to work on the formation of conditions and processes without ignoring the perception change processes of the students. There are different opinions regarding the view that different dynamics in design education should be included in the educational setup. In "teaching" based education, it also focuses on developing new strategies based on "learning". The reflections of these targets are mostly observed in design studios. In the design studio approach, the student should be presented with an intellectual process environment that not directly presents the information, but directs them to think and question, and develops their creative potential. In the design studio courses in the undergraduate programs of interior architecture departments; the basic awareness and capabilities that students acquire in the first-year (first and second phase) basic design teaching turn into a creative, conceptual, flexible knowledge process in the second-year (third and fourth phase) design studio, and the intellectual transfer process begins. The aim of this study is to evaluate the third period design studio and to discuss the method. The discussion framework is the evaluation of design education methods and approaches of all design studios, in line with educational input / transfer and output / gain. At third period studio study in the fall term of 2018-2019 was requested to search for the spatial equivalents of the lifestyle in the "Microcosmos Room" and an approach to search for a method in transferring the meaning to the form has been tried. In the first stage, the user identity was determined by the students and the spatial needs of the user in the life routine were analyzed. Spatial needs are defined by determining the needs through the description of daily practices. As a result of this analysis, it is expected that a design decision will be taken regarding the main fiction and space relations of the design. The main goal of the studio, which deals with space design through the formation of concepts related to the user, space experience and atmosphere, is the student's experience of the design process. This process includes the analysis of the given information, the definition of the problem reached in this direction and the solution suggestions brought to this problem. The second stage is the decisions of alternative two-dimensional space organization to be taken in line with the daily routine and needs determined by user analysis. The first step of this phase is determining the keywords obtained according to user

analysis. Each student was asked to identify the keywords for the users' personality, needs and understanding of life and to search for their visual equivalents for the concept definition. The form/pattern study of three different concepts and visual relations obtained in the second stage was made and ended with the search for "design geometry". In the third stage, the search for the third dimension of the spatial atmosphere of the relation between visual information and spatial organization was carried out. In the third stage the students were expected to design for "floor-wall", "wall-wall" and "wall-ceiling" parallel to the atmosphere. In the fourth stage, plan, section, view and three-dimensional technical drawing transfer of the design decisions of the space were made. The qualities that constitute the acquisition values of the 3rd period design studio in interior architecture education are discussed in terms of basic design education knowledge, function, user and concept development. It is thought that the transfer of knowledge will be effective if the experiments of new methods in design education are not only learning-based, but also considering the dynamics of change in experience and user-based needs. Interactive communication in studio education is an effective tool in accessing information. In this way, the transfer of "exact knowledge" turns into "experiential and conceptual knowledge" teaching and creates flexible knowledge structures. In this study, it is aimed to provide the transformation of the acquired knowledge, to search for and produce alternative solutions with different experiences. It was ensured that the student brought together the spatial setup in the axis of concept-design geometry-place atmosphere. It is thought that the search for methods, such as different method transfer and acquisition approaches designed in the study, will support and develop the ability to reproduce knowledge in design education students.