

TASARIM EĞİTİMİNDE İNOVASYON VE GİRİŞİMCİLİĞE DAİR BECERİLER VE BİR DERS MÜFREDATI

Begüm EKEN
Hacettepe Üniversitesi, Türkiye
begumeken@hacettepe.edu.tr
<https://orcid.org/0000-0002-1870-6672>

<i>Atıf</i>	Eken, B. (2023). Tasarım Eğitiminde İnovasyon ve Girişimciliğe Dair Beceriler ve Bir Ders Müfredatı. The Turkish Online Journal of Design Art and Communication, 13 (1), 1-12.
-------------	--

ÖZ

İnovasyon, mevcut çözümleri araştırmaya dayanır, bir şeyin “yeni” olması demek değil, var olanı iyileştirmeye, geliştirmeye ve ihtiyaca yönelik çözüm bulmak demektir. Bu noktada tasarım ve inovasyon temel bağlamda büyük benzerlikler göstermektedir. Tasarım problem çözme sanatı olarak tanımlanırsa, yaratıcı endüstriler daima kullanıcı ihtiyaçlarını göz önünde bulundurarak yaratıcı ve yenilikçi yönü kuvvetli sonuçlar elde etmek için çabalarlar. Bu sebeple, tasarım eğitiminin en temel amaçlarından biri öğrenciye yenilikçi, yaratıcı ve eleştirel bir bakış açısı kazandırmaktır. Yenilikçi düşünme yeteneği eğitim yöntemlerini de geliştirerek öğrencileri problemleri çözmek için daha yüksek bir düşünme düzeyi kullanmaya zorlar. Tasarımın çok yönlü ve çok disiplinli bir yapıya sahip olması tasarım eğitiminin de bu şekilde düzenlenmesini gerekli kılmaktadır. Tasarım eğitimi alan bir öğrenci yaratıcı kabiliyetinin yanında bu fikirleri gerçekleştirebilecek girişimde bulunacak bilgiye de sahip olmalıdır. Bu çalışma uygulamalı bir araştırmanın ön hazırlığı niteliğinde bir ders önerisi içermektedir. Yaratıcı endüstri bölümlerinden mezun olan öğrenciler çoğu zaman çok disiplinli ortamlarda; işletme, girişimcilik, pazarlama alanlarında da faaliyet gösterdikleri için bir temel oluşturması adına bu çalışmada tasarım eğitiminde okutulmak üzere inovatif düşünme, inovasyon yaratımı ve girişimcilik temel kavramlarını konu alan bir ders önerisinde bulunulmuştur. Araştırma sürecinde birincil ve ikincil kaynaklardan yararlanılarak, metin analizi yöntemiyle yazılmış kaynak taramaları ve doküman incelemeleri yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Tasarım Eğitimi, Tasarım Odaklı Düşünme, Girişimcilik, İnovasyon.

INNOVATION AND ENTREPRENEURIAL SKILLS IN DESIGN EDUCATION AND A COURSE SYLLABUS

ABSTRACT

Innovation is based on finding solutions to existing problems. It does not mean necessarily that something is “new”, rather it means improved solutions for user needs. Design and innovation show great similarities at a basic level. If design is defined as the art of problem solving; creative industries always strive to achieve creative and innovative results while considering user needs. For this reason, one of the most basic prospects of design education is to provide students with an innovative, creative and critical perspective. Innovative thinking ability also enhance educational methods, encouraging students to use a higher level of critical thinking to solve problems. The fact that design has a versatile and multi-disciplinary structure makes it necessary to plan the design education in a way that offer this versatility. A student who receives a design education should have the knowledge to take the initiative to realize their ideas as well as their creative ability. Students who graduate from creative industry departments in higher education later often works in multidisciplinary environments; In this study, a

course syllabus on the basic concepts of innovative thinking, innovation creation and entrepreneurship has been proposed to be taught in design education in order to provide a basis for their activities in the fields of business, entrepreneurship and marketing. In the research process, literature reviews and document analyzes were made using textual analysis method from primary and secondary sources.

Keywords: *Design Education, Design Thinking, Entrepreneurship, Innovation.*

GİRİŞ

Bilgi çağı ile gelinen noktada teknolojinin ve getirdiklerinin önemi yadsınamaz boyuttadır. Teknolojinin insan yaşamına negatif etkilerinin olup olmadığı konusu bir çok alan tarafından tartışılır olsa da yaşamı bir çok açıdan kolaylaştırdığı, yeni ufuklar ve deneyim olanakları açtığı da kesindir. Yapay zeka alanındaki teknolojik gelişmelerin sonucu olarak da artık bilgi çağını geride bıraktığımız ve deneyim çağına geçiş yaptığımız yönünde görüşler mevcuttur (Bennet).

Datanın artması ve bilgiye her geçen gün filtrelenmemiş bir şekilde maruz kalınması, beraberinde bazı seçici gereklilikleri de getirmiştir. Bilgiye ulaşmak artık saniyeler sürmektedir ve bu süreç çok basitleşmiştir. Bu noktada önemli olan artık sadece bilgiye ulaşmak değil bunu kişiye özel tasarlanmış bir kullanıcı deneyimi şeklinde sunmasıdır. İnsanın maruz kaldığı bilgiyi yapay zeka teknolojileri sayesinde elekten geçirebilmesi ve bu teknolojilerin kişiye özel seçici içerikler sunabilir olmasıyla bilgi çağı yerini “Deneyim” çağına bırakmıştır. Burada anahtar kelime “yeni” değil “yenilikçi” olmalıdır. Yenilik ve ilk olmak teknolojinin belki de en önemli bileşenlerinden biridir. Özellikle günümüz koşulları düşünüldüğünde, her gün yeni teknolojiler denenmekte, yeni fikirler ortaya atılmaktadır. Burada da farklı olmak, ayrıcalıklı olmak, fark yaratmak önem kazanmaktadır. Fark yaratabilmek için de konuya yenilikçi bir pencereden bakmak gerekmektedir. Yenilikten bahsedilirken de sadece yeni bir oluşumdan, daha önce hiç denenmemiş bir girişimden bahsedilmemektedir. Konuya yeni bir soluk getirmek, farklı bir açıdan görebilmek, rakiplerin arasında sıyrılabilme ve rekabeti kızıştırabilme adına yenilikçi bir duruş sergilemek gereklidir. Bu açıdan bakıldığı zaman günümüz koşullarında tasarım eğitiminin de öğrencilere bu yenilikçi bakış açısını kazandıracak nitelikte güncellenmesi gerekliliği dikkat çekmektedir. Bu makale, tasarım eğitimi bağlamında yenilikçi düşünce yapısının pekiştirilmesi ve girişimcilik becerilerinin kazandırılmasının önemi açıklayarak, bu becerilerin kazandırılmasını hedefleyen bir ders müfredat önerisi içermektedir. Bu ders önerisi üniversitelerin tasarım, sanat, mimarlık ve güzel sanatlar fakültelerinin bölümlerinde okutulması amacıyla yaratıcı düşüncenin yanında yenilikçi düşünce becerisinin de kazandırılması için planlanmıştır.

ÇALIŞMANIN AMACI

Bu çalışma, tasarım eğitiminde yaratıcı düşünceye olduğu kadar yenilikçi düşünceye de yer verilmesi gerektiği üzerinde durmaktadır. Yenilikçi becerilerin benimsenmesi ve etkin kullanımı ile yaratıcı sürecin olumlu yönde gelişeceği, tasarımda yenilikçi yaklaşımların inovatif girişimciliği de destekleyerek toplumların ekonomik ve kültürel açıdan gelişmesine katkı sağlayacağı üzerinde durulmuştur. Çalışmada, öğrenciye tasarımda yenilikçi düşünce alışkanlığı kazandırmak ve inovatif girişimcilik için aşamalı ve uygulamalı anlatımlı bir temel oluşturmak amacıyla bir ders önerisi hazırlanmıştır. Amaca yönelik geliştirilen ders önerisi ile öğrencilerin yenilikçi fikir üretme gelişiminin arttırılması hedeflenmektedir.

ÇALIŞMANIN KAPSAM VE YÖNTEMİ

Çalışmanın kapsamını yenilikçi düşünce becerilerinin kazandırılmasının tasarım eğitimine ve yaratıcılığa katkısı üzerine yapılmış çalışmaların incelenmesi ve bu konuda önerilen yöntemlerin açıklanması oluşturmaktadır ve örnekler bu alanda sınırlandırılmıştır. Çalışmada önerilen ders bilgi paketi üniversitelerin sanat, tasarım, mimarlık gibi tasarım eğitimi veren bölümleri için hazırlanmıştır. Araştırma sürecinde birincil ve ikincil kaynaklardan yararlanılarak, metin analizi yönteminden faydalanılmıştır.

İNOVASYON BECERİLERİ VE GİRİŞİMCİLİĞİ ETKİLEYEN FAKTÖRLER

İnovasyon kelimesi Türkçeye yenilik olarak çevrilebilse de tam kelime anlamını vermemektedir. Yenilik katmak / yenilikçi olmak, yenileştirmek, farklılaştırmak ve geliştirmek kavramları inovasyonu daha doğru karşılar niteliktedir. Esdal da inovasyonu sadece bir yenilik olarak değil “bir şeyleri farklı şekillerde yapmak” olarak tanımlamaktadır (Esdal, 2017). Yenilik(inovasyon) girişimcilik tarafından yönlendirilir. “Enerji, vizyon, tutku, bağlılık, muhakeme ve risk almanın bu güçlü karışımı, inovasyon sürecinin arkasındaki itici gücü sağlamaktadır. İster tek başına bir start-up girişimi, isterse de ürünlerini veya hizmetlerini yenilemeye çalışan yerleşik bir işletmedeki kilit bir grup da olsa aynı durum geçerlidir” (Bessant ve Tidd, 2007: 37).

Alt branşı ne olursa olsun tasarım eğitimi alan bir öğrenci hayata atıldığı andan itibaren mesleğini icra ederken her zaman yaratıcı ve yenilikçi(inovatif) olmalıdır. Endüstriyel ürünler tasarlayan bir tasarımcı da, bir etkileşim tasarımcısı, grafik tasarımcı, yönetmen ya da bir mimar da her yaptığı işte fark yaratmayı hedefler. İçinde buldukları piyasada fark yaratabilmek ve ayırmak, tasarlanan ürün veya hizmetin sunduğu fonksiyonun kullanıcının hayatını ne kadar kolaylaştırdığına, işe yarar olmasına, estetik açıdan tercih edilebilir ve kullanılabilir/uygulanabilir olmasına bağlıdır. Tasarımcı Bob McKinnon bu konuda “dünyayı ileriye taşıyabilecek yarattığımız veya tasarladığımız her şeyi sosyal inovasyon olarak görüyorum. Bu bir kişi, bir topluluk veya tüm gezegen için olabilir. Herhangi bir şey tasarlarken kendimize her zaman ‘Bu, birinin hayatını daha iyi hale getiriyor mu?’ sorusunun sorulması gerekir. Cevap ‘hayır’ ise, belki de tamamen vazgeçilmelidir. Cevap ‘evet’ ise, bundan faydalanabilecek daha fazla insana bu fikrin nasıl ulaştırılacağı düşünülmelidir.” demiştir (Heller ve Vienne, 2015: 154). Bu yeniliği elde etmek için de tasarımcılar daha önce düşünülmeveni düşünmek veya hali hazırda var olanı iyileştirmek için yenilikçi yaratıcı yaklaşımlar göstermeye çabalarlar. Yaratıcı endüstri tanımı; güzel sanatlar, tasarım, mimarlık, grafik tasarım, etkileşim tasarımı, oyun ve animasyon, dijital sanat, film, müzik, uygulamalı ve performans sanatları gibi yaratıcılık içeren disiplinleri açıklamak için kullanılmaktadır (Peris-Ortiz, Cabrera-Flores ve Serrano-Santoyo, 2019: 4). Yaratıcı endüstriler ve yenilikçi girişimcilik farklı uzmanlık alanları gibi görünse de temelde benzer beceriler gerektirir.

Bir girişimin yenilikçi (inovatif) sayılabilmesi için; ayırt ediciliğin ve pazarda rekabet edecek gücünün olmasının yanı sıra, bir şeyin bir probleme çözüm getirmesi gerekmektedir. Bu fikirden çıkışla, sadece yenilikçi bir fikre sahip olmak girişimcilikte tek başına başarıyı getirmekte yeterli olmayacağı sonucuna varılabilmektedir. İnovasyon aynı zamanda beraberinde belli riskleri taşır ve dikkatli ve sistemli bir planlama gerektirir. İnovatif girişimciliğin temel noktalarından belki de en önemlisi finansmana erişimdir (Bessant ve Tidd, 2007). Bu noktada yaratıcı yönleri kuvvetli olan sanat ve tasarım eğitimi alan öğrenciler fikir bulma aşamasında yoksunluk çekmese bile, çoğunlukla hayata atıldıklarında bu girişimlerini finanse edebilecek bilgi birikimine sahip olmamaktadır. Yenilikçi bir girişimin ayakta kalabilmesi, pazarda yerini koruyabilmesi ve sonrasında büyüebilmesi için doğru finansman kaynaklarının kullanımı oldukça önemlidir. İnovatif girişimcilerin büyümelerini finanse etmenin kendi kaynaklarını kullanmak, öz sermaye, krediler veya krediler ve devlet teşvikleri gibi borç finansmanı, risk sermayesi, melek yatırımcı gibi yollardan yararlanmak gibi birkaç yolu vardır. Bunun yanında dış borçlanma fonları üzerinden izlenen her finansman türünün kurulan işi tanımlayan detaylı ve iyi hazırlanmış bir iş planına ihtiyacı vardır (Bessant ve Tidd, 2007). Borçlanma ihtiyaçlarına bağlı olarak, ek finansman için genellikle bankalara başvurulabilir veya risk sermayesi firmaları hisse karşılığı yüksek meblağlı yatırımlar yapabilirler. Devlet teşviki, danışmanlık ve AR-GE programları da işletmenin hisse kaybı yaşamamasına sebep olmayacak şekilde sınırlı da olsa başlangıç için yeterli olabilecek bir finansman sağlamaktadır.

Yenilikçi girişimde bir diğer temel politika ise bilgiye erişimdir. Bilimsel çalışmaların birinci adresi olan üniversiteler ve bu üniversitelerin araştırma kurumlarının ve sanayi kuruluşlarının proje geliştirdikleri ve inovasyon çalışmalarının tamamlandığı Teknokent, CyberPark gibi iş merkezleri yenilikçi girişimciliğin beslendiği önemli kuruluşların başında gelmektedir. Üniversiteler ve inovasyon arasında doğru orantılı bir ilişki vardır. Özellikle bir araştırma üniversitesinin yenilikçi fikirler ve araştırmaları merkezinde tutan bir kurum olması beklenmektedir. Aynı zamanda da inovasyonun

beraberinde getireceği değişiklik ve yeniliğe de uyum sağlayacak esnek bir yapıda olması gerekmektedir. Resnick'e göre, içinde bulunduğumuz çağda, üniversitenin sınırları sadece bir öğrenme merkezi olmaktan, genç zihinleri eğitmekten, bilgi ve kültür aktarıcısı olmaktan çıkmış, profesyonel gelişimin ve bilgi toplumunun sosyal gelişiminin önemli bir temsilcisine dönüşmüştür (Resnick, 2012). Resnick aynı zamanda özellikle Amerika'daki üniversitelerin birer küresel kuluçka merkezi haline geldiğinden bahsetmektedir. Küreselleşme ve bilgi iletişim teknolojileri sayesinde bir dönüşümün ortasında bulunan üniversiteler, hem içinde bulunduğu toplumu sosyal ve kültürel açılarından etkilemekte, hem de toplumun sosyo-kültürel ve diğer yapısal özelliklerinden beslenen kurumlardır (2012). Dolayısıyla, yeni fikirlerin üretildiği araştırıldığı ve uygulamaya konulduğu üniversiteler ve teknoloji merkezlerinin yaratıcı endüstriler ve yenilikçi girişimcilik ile çok yakından bir ilişkisi vardır.

Yenilikçi girişimci işletmelerin ayırt edici yanını ön plana çıkartabilecek ve pazarda fark yaratmalarına yardımcı olabilecek bir diğer konu da nitelikli iş gücünü çekebilecek bir ortam oluşturulmasıdır. Vasıflı iş gücü bir girişimi başarıya taşıyabilecek ana unsurlardan biriyken, düşük nitelikli iş gücü de bir o kadar yıkıcı etkilere sebep olabilmektedir. Bill Gates bu konu ile alakalı "Bizim için bir numaralı anahtar, her zaman çok zeki insanları işe almak olmuştur. Tüm hızla ilerliyoruzken hala harika insanları işe almaya devam etmeseydik geride kalmak ve vasat bir şirket haline gelmek kolay olurdu." demiştir (Petrono, 2014). Bu alanda yapılmış önemli çalışmalar, çalışan yaratıcılığının - bir birey veya birlikte çalışan bir grup birey tarafından yeni ve yararlı fikirlerin üretilmesi - gerekli olduğunu ve örgütsel yenilik ve etkinliğe temelde katkıda bulunabileceğini göstermektedir.(Amabile, 1988, 1996; Shalley, Zhou ve Oldham, 2004; akt. Zhou, 2015). Zhou'ya göre, çalışanların yetkilendirilmesi ve takım çalışmaları, çok disiplinli çalışma grupları yaratıcılığı ve yenilikçiliği olumlu yönde etkilemektedir (2015).

YARATICI GİRİŞİMCİLİK VE EĞİTİM

Zaman ilerledikçe, yeni ürünler, yeni teknolojiler, yeni yöntemler ve yaklaşımlar geliştikçe de değişim de gerçekleşmiş olur. Tim Brown, Tasarım Sayesinde Değişim (Change by Design) kitabında "İhtiyacımız olan şey yeni seçenekler -bireylerin ve bir bütün olarak toplumun ihtiyaçlarını dengeleyen yeni ürünler; sağlık, yoksulluk ve eğitimin küresel zorluklarını ele alan yeni fikirler; önemli farklılıklar ve bunlardan etkilenen herkesin ilgisini çeken bir amaç duygusuyla sonuçlanan yeni stratejiler." (Brown, 2009: 23). Yeniliğin, yeni fikirlerin önü de ancak bir toplumda inovasyon ve girişimcilik kültürü benimse gerçekleşebilir.

Bir ülkede yenilikçi girişimcilik örneklerinin sık olması bu konuda toplumda gerekli kültürel altyapının kurulmuş olduğunu anlamına gelmektedir. İş ve girişimcilik faaliyetleri sürdürme becerileri geliştirebilmek uzun bir süreçtir ve sıklıkla eğitim gerektirir. Resnick'in bahsettiği Amerikan üniversitelerinin global bir kuluçka haline gelmiş olması gelişmiş ülkelerin yenilik ve yaratıcılığa daha açık olduğu ve bunu destekleyecek çalışmaların önünü açtığını ileri sürmeyi mümkün kılmaktadır. Bu kuluçka merkezleri adeta bir yetenek avcısı gibi keşiflerde bulunmaktadır. Bazı ülkelerde bu keşifler için destek programları mevcuttur. Ülkelerin kalkınmasında yeniliklerin hangi sektörde daha faydalı bir model haline geleceği hakkında yönlendirmek çok önemlidir. Kaynaklar ve fikirler doğru eşleşmeler ile birlikte kullanıldığında toplumu değiştirip geliştirecek yönelimler elde edilmiş olur. İş geliştirme merkezleri, danışmanlık hizmetleri, bilimsel çalışmaların yürütüldüğü Teknokent gibi kuluçka merkezleri veya hızlandırıcı programlar bu kapsamda dikkat çeken kuruluşlardır. Yenilik içeren fikirlerin teknolojik ekipman, cihaz ve AR-Ge çalışmaları için genellikle daha çok finansman kaynaklarına ihtiyacı vardır. Bu aşamada üniversitelerin teknoloji merkezleri yenilikçi girişimci adayına teknolojiye erişim konusunda destek olacağı gibi, bu kuluçka merkezlerinin sunduğu düşük maliyetli fiziksel alanlar finansman açısından da bu işletmelere bir fayda sağlayabilir. Kamu tarafından sağlanan destek ve teşvik programları sayesinde ülkenin kalkınması için açık olan iş kollarına yönlendirme sağlayarak aynı zamanda bireysel girişimcilere bu alanlarda teşvik sunarak onları bu alanlarda çalışması için yönlendirmiş olmaktadır.

Girişimcilik kültürü, "bir kurum veya kuruluşta gelir elde etmek için çalışan bir grubun veya bireylerin tutumu, değerleri, becerileri ve gücü" olarak tanımlanmıştır (Danish, vd., 2019). Bu becerinin

toplumdaki çoğu kişiye kazandırılmasının yolu erken dönemde alınacak eğitimden geçmektedir. Politik, sosyal, teknolojik veya ekonomik bağlamlardan farklı olarak kültür, ekonomik davranış, yenilikçilik ve girişimcilikle yakından alakalıdır. Turró ve diğerlerinin çalışmalarında ortaya attıkları hipotezlere göre;

- “1- Bireylerin girişimcilik kültürüne dahil olduklarında kurumsal girişimci olmaları daha olasıdır.
- 2- Medya sık sık başarılı yeni işletmeler hakkında hikayeler bildirdiğinde, bireylerin kurumsal girişimciler haline gelmesi daha olasıdır.
- 3- Kurumsal girişimcilik için prosedürlerin sayısının etkisi kültür tarafından yönetilmektedir; girişimcilik kültürüne sahip bir ülkede, bir şirket kurmak için ne kadar çok prosedür gerekli olursa, bireylerin kurumsal girişimci olma olasılığı o kadar azdır.” (Turró, vd., 2014:3).

Sosyo-kültürel faktörler önemli olduğu kadar aile faktörü de girişimci kişiliği belirlemede önemlidir. Bireylerin yetiştiği ortam, bir çok davranışsal özelliği etkilemektedir ve aile içinde cesaret kırıcı olmayan davranışların bireyde kendine güvenme, birey olmayı öğrenme, tek başına hareket edebilme ve karar verebilme gibi kişilik özellikleri kazanmasında etkili olmaktadır (Bozkurt, 2006: 97). Buradan yola çıkarak hem ailedeki hem de okullarda verilen eğitimin girişimcilik becerilerini geliştirmede çok önemli bir rol oynadığı sonucuna varılabilir.

Turró ve diğerlerinin bahsettiği zorlaştırıcı prosedürler yenilikçi girişimciliği negatif yönde etkilemektedir. Bu sebeple regülasyonların girişimci yanlısı tutum sergileyecek şekilde esneklik tanınması önem arz etmektedir. Ulusal ekonomik, sosyal bağlam ve bir ülkenin karşılaştığı özel kalkınma zorlukları, girişimciliğin geliştirilmesine yönelik genel yaklaşımı büyük ölçüde belirleyecek olsa da, girişimcilerin yaratmak, sürdürmek ve gelişmek için uymaları gereken belli regülasyonlar olmalıdır. Ve bu düzenlemelerin girişimci yararına optimize edilmesi gerekmektedir. Birleşmiş Milletler Ticaret ve Kalkınma Konferansı (UNCTAD)’a göre, özellikle kalkınmakta olan ülkeler için “Düzenleyici çerçeve, insanları kendi işlerini kurmaya, yeni iş fikirleri denemeye ve hesaplanmış riskleri almaya teşvik etmeli, idari yükleri kamu politikasını ve sürdürülebilir kalkınma hedeflerini desteklemek için gereken asgari düzeyde tutmalıdır.” (UNCTAD, 2012:14)

Eğitimin belli alanlarında öğrencilerin girişimcilik kavramına maruz kalmaları sağlanarak küresel etkinlikler aracılığı ile algı ve tutumun şekillenmesine yönelik çalışmalar yapılmaktadır. Girişimcilik kültürü becerisinin toplumdaki çoğu kişiye kazandırılmasının yolu erken dönemde alınacak eğitimden geçmektedir. UNCTAD’a göre, “girişimcilik becerileri, bir yandan sebat, ağ kurma ve kendine güven gibi tutumlar, diğer yandan temel başlangıç bilgisi, iş planlaması, finansal okuryazarlık ve yönetim becerileri dahil olmak üzere kolaylaştırıcı beceriler etrafında merkezlenir.” (2021: 22). Bu kültürü yerleştirecek şekilde planlanmış bir eğitim müfredatında kişisel yeterlilikler, operasyonel yetenekler ve işletme yeteneklerinin oluşturulması hedeflenmektedir. Kişisel yeterliliklerde takım çalışması, kendine güven, öz farkındalık, risk alma, problem çözüme, yaratıcılık, çalışan yerine işveren gibi düşünme ve belirsizlikle girişimci bir şekilde başa çıkma gibi yetenekler kazandırılmalıdır. Operasyonel yetenek için matematik, muhasebe, iletişim, Bilgi İletişim Teknolojileri (BİT) ve yerel ticaret hukuku gibi temel bilgiler verilirken, işletme yetenekleri kapsamında da rekabet avantajı analizi, pazar araştırması, iş planı geliştirme, pazarlama, finansal yönetim, satış ve insan kaynakları gibi bilgiler verilmelidir (UNCTAD, 2021: 24).

Ülkelerin gelişme ve kalkınma sürecinde girişimcilik kavramının önemi çok büyüktür. Yenilikçi girişimcilik toplumlar için hayat standartlarını iyileştirme ve ekonomik refah yaratma yetisine sahip olduğu için her geçen sene daha da önemli hale gelen ve devletlerce de teşvik edilen bir kavramdır. Teknoloji ile birlikte her geçen sene girişimciler sayesinde yenilikçi yaklaşımlarla geliştirilmiş ürünler için yeni pazarlar ortaya çıkmaktadır. Diğer yandan girişimcilik zihniyetine sahip olmak sadece bir girişimde bulunacak işletmeler için faydalı değildir, yenilikçi ve girişimci bir zihniyete sahip olmak, sorunları hızlı bir şekilde fark edip, zamanında çözüm üretmeye de yardımcı olmaktadır. Bu sayılan özellikler aynı zamanda yaratıcı endüstrileri de tanımlar nitelikte karakteristik özelliklerdir. Bu noktada tasarımcı/girişimci beceri ve kişilik yapıları gereği çok yerde örtüşen ve benzeşen kavramlar olarak

dikkat çekmektedir. Risk almaktan korkmadan, harekete geçerek zor zamanlarda bile ilerlemeye devam edecek motivasyonu bulmak eleştirel ve yaratıcı zihniyeti benimsemiş olanlar için karakter yapısını oluşturacak özellikler olabilmektedir. Yenilikçi yaklaşımlar içeren işletmeler toplumu geliştireceği gibi aynı zamanda istihdam yaratır ve toplumsal sorunları daha iyi bir şekilde çözen yeni fikirler sunarlar. Buna örnek olarak bir yaratıcı endüstri tasarım ve girişim örneği olarak GameMyHealth akıllı telefon uygulaması verilebilir. Bu uygulamanın tasarım sürecindeki amaç kullanıcıları daha sağlıklı hayat tarzı alışkanlığı kazanmaları konusunda motive etmek ve bunu çeşitli oyunlar tasarlayarak yapmaktır. Bu sayede kullanıcılar hem eğlenme yolu ile öğrenecek ve daha sağlıklı bireyler olmaları yönünde uygulama tarafından yöreklendirilecektir. Bir sosyal sorumluluk hiyilebilir teknoloji tasarım projesi olarak tasarlanan bu telefon uygulaması; tasarım, teknoloji ve girişimciliğin çok-disiplinli bir ortak ürünüdür. “Giyilebilir teknolojiler son zamanlarda sağlık hakkında davranış değişikliğini hedefleyen müdahalelerinin geliştirilmesi için kilit bir alan haline gelmişti” (Peris-Ortiz vd.: 139). Girişimcilik zihniyetinin bu şekilde benimsendiği toplumlarda üretkenliğin arttığı, girişimciliğin toplumu daha rekabetçi kıldığı ve toplumun gelişip büyümesini teşvik ettiği de görülmektedir.

Bu noktada girişimciliğin teşvik edilmesi, adayların yöreklendirilmesi için belli adımlar atılması büyük önem taşımaktadır. Lowe’a göre “girişimci doğmaz ama yaratılır” (2006: 11). Lowe, girişimci zihniyetini öğrenmenin mümkün olduğunu savunurken, organizasyonlar içinde, daha yenilikçi bir kültürü benimsemek isteniyorsa, yöneticilerin daha yaratıcı olmasını ve günlük karar alma süreçlerinde daha az riskten kaçınmalarını öğrenmeye teşvik edilebileceğinden bahsetmektedir. Bağımsız duruş ve özgüveni teşvik etmek için çocukların okullarda nasıl eğitildiği burada önem kazanmaktadır. Lowe aynı zamanda daha derin de geniş bir girişimcilik kültürünün kurulmasının yolunun okullarda eğitim verilerek olması gerektiğini savunmaktadır (2006: 108).

Yaratıcı endüstriler için üretilen tasarım/fikir/ürün veya hizmetler özellikle inovasyon içeriyorlarsa bazı özel destek unsurlarına ihtiyaç duymaktadır. Bir tasarımcının eser ve tasarım haklarını nasıl ve hangi hukuki yollar ile koruyacağını bilmesi piyasada hem kendini hem de ürünü koruyabileceği anlamına gelir. Bu sebeple fikri mülkiyet hakları tasarım eğitimi alan ve yaratıcı alanlar için çalışacak tasarımcı adayları için oldukça önemlidir. Özellikle bir yenilik barındıran fikir lisans, patent, faydalı model ya da telif hakları gibi yasal düzenlemelere ihtiyaç duyacaktır. Bu tip durumlarda profesyonel destek alabilecekleri gibi fikri mülkiyet hakkında temel bir bilgiye sahip olmaları neye ihtiyaçları olduğuna karar vermeleri konusunda da öğrenciye ışık tutacaktır.

Türkiye’de de girişimciliğin gelişmesi adına bazı çalışmalar mevcuttur. “Girişimciliğin eğitim sisteminde islenen konular içine alınması ve küçük yaşta girişimcilik kültürünün aşılması, üniversite-sanayi işbirliğinin girişimciliği geliştirici yönde de kullanılması, akademisyen ve öğrencilerin ar-ge ve girişimcilik faaliyetlerinin desteklenmesi, sadece sanayi, hizmetler, ticaret sektörlerinde değil tarım sektöründe de girişimciliğin yaygınlaşması” onuncu kalkınma planı dahiline alınmıştır (Asuman, 2014: 47).

Tasarım odaklı düşünme süreci en az 5 basamaktan oluşan kullanıcının istek ve ihtiyaçlarına cevap vermek için bir dizi prototip ve testler sayesinde yenilikçi ve yaratıcı çözümler oluşturmak için kullanılan doğrusal olmayan bir problem çözme yöntemidir. “Tasarım odaklı düşünme, problem yerine bir hedef belirleyerek başlayan çözüm odaklı bir yöntemdir. Bu şekilde süreç mantık, hayal gücü, sezgi ve sistemik akıl yürütmeyi gerektiren kullanıcı odaklı bir yaklaşımı teşvik eder” (Armitage, 2017: 48). Yükseköğretim kurumlarında son senelerde tasarım dışındaki alanlarda da sıkça başvuru tasarım odaklı düşünme metodu alan ayırmaksızın her öğrenciye öğretilmeli ve uygulanmalıdır. Tasarım odaklı düşünme, çeşitli kavram ve fikirlerin geliştirildiği stratejik bir süreci ifade etmektedir. Kullanıcı odaklı, çözüm odaklı bir yaklaşım olduğu için sadece tasarımcılar ve yaratıcı endüstriler için değil aynı zamanda işletmelerin girişimci, inovasyon yapıları için de çok uygun bir yöntemdir. Tasarım odaklı düşünme yöntemi girişimcilikte de önemli bir rol oynar ve inovatif ürün/hizmetlerin tasarlanma aşamasına ve tasarım odaklı düşünme metodu kullanılarak elde edilen fikirlerin a bazı ortak noktaları belirlenmiştir (Guldmann vd. 2019: 46; Parlar vd. 2017: 1109; Kaya ve Erden, 2019: 39). Bunlar;

- Bu yöntemle kullanıcı istek ve ihtiyaçları daha iyi anlaşılacaktır,
- Kullanıcının ihtiyaçlarına daha yaratıcı çözümler bulabilmektedir,
- Daha sistemli bir tasarım ortaya çıkartabilmek,
- Çözüm odaklı yapısı sebebiyle talebi direk karşılayabilmek,
- Teknik kısıtlar daha doğru belirlenebilmektedir,
- Yenilikçi ve yaratıcı özelliği ile başarılı bir ürün olma konusunda daha avantajlı olmaktadır.

Tasarım sürecinin de bir inovasyon yaratım süreci olduğu söylenebilir. Yenilik ve yenilikçi yaklaşımlar her zaman bir teknoloji barındırmak zorunda değildir. Burada teknoloji yenilikçi yaklaşım için sadece bir araç olabilir. Teknolojik bir gelişmeden faydalanılmadan da yeni ve yaratıcı fikirler ortaya atılabilir. “Tasarımcılar, bilgisayarların yapamayacağı şeyler olan kavramsal inovasyonlar ve yeni içgörüler sunmalıdır. Bu meydan okuma, tasarımı bir hizmet alışverişinin ötesine taşıyarak kültür yorumlayıcısı rolüne taşıyacaktır” (Heller, 2015: 45). Tasarımda inovatif bir yaklaşım teknolojik bir çözümü içerebilir ama her teknoloji inovasyonu getirir ya da teknoloji barındırmayan bir çözüm inovatif olamaz çıkarımları doğru değildir (Mootee, 2013:73). “İnovasyon fikri, öğrenilmiş olanın tersine çevrilmesini veya sorgulanmasını varsayar” (Heller, 2015: 45). Dolayısıyla tasarım eğitimi alan yaratıcı ve eleştirel düşünme üzerine çözümler üreten her öğrenci aslında inovasyon da yaratabilecek donanıma sahiptir. Tasarım eğitiminde verilen proje ve alıştırmalar öğrencinin her zaman eleştirel ve sorgulayıcı yanını harekete geçirmek üzere tasarlanmalıdır. Bu sayede yenilikçi, sıradışı çözümler elde edilebilir. Grafik tasarımcı Paul Rand’e göre tasarımda “yenilik yapmak -benzersiz bir şey inşa etmek- için tasarımcının bir oyun sahnesi kurgulaması gerekir. Bu aktivite bir tasarımcının sayısız olasılığı özgürce keşfetmesine izin verir. Yine de, her oyunun kendi kuralları vardır ve dedikleri gibi, kurallar çiğnenmek içindir. Oyun, ihlal edilen yeni sınırlar yaratır - bu yeniliktir.” (Heller, 2015: 165). Lars Esdal, "Eğitimde İnovasyonun Dört Boyutu"nda, eğitimde inovasyonu durumu “yeni” bir şekilde ele almak olarak tanımlamaktadır. İnovasyon bir şeyi farklı yapmak, bir yaklaşım, süreç, ürün veya strateji geliştirmeyi gerektirir” (Esdal, 2017). Buna örnek olarak şarap şişesi ambalajları konusunda inovatif yaklaşımı ile oldukça dikkat çeken kendisini rakiplerinden çok farklı bir yol ile konumlandırmayı başarmış “Wine that loves” (...’ı seven şarap) olarak çevrilebilecek şarap şişesi ambalaj tasarımı verilebilir. Raflardaki birbirinden farklı şarapları üzümlerine veya üretim yeri veya yılına göre ayırmak yerine yenilikçi ve sıradışı bir yöntem seçerek hangi yiyeceklerle uyumlu olduğunu gösteren bu ürün tasarımı hem perakendecileri hem de tasarımcıların oldukça ilgisini çekmiştir. Makarna, kırmızı et, beyaz et, pizza gibi çeşitli yiyeceklerin illüstrasyonlarının olduğu şişeler renk kodları ile ayrılmış örneğin “makarnayı seven şarap” olarak tüketiciye seçim konusunda birkolaylık yaratmayı hedeflemiştir. Ambalaj tasarımı alanı için bu yaratıcı fikir süreci bir inovatif yaklaşımdır sonucuna varılabilmektedir (Landa, 2018: 292).

Esdal, bir eğitimin nasıl planlanacağına dair modası geçmiş düşüncelerin gençlerin eğitiminde ortalamanın altında performansa yol açtığını açıklamaktadır. Esdal, "Öğrenme deneyimleri, öğrencilerin ilgi alanları ve kariyer yollarıyla çok daha alakalı olacak, yetenek ve yeteneklerine göre kişiselleştirilecek ve kültürlerine ve kimliklerine duyarlı olacak şekilde yeniden tasarlanabilir" demektedir (2017). Tasarım eğitiminde yenilikçi yaklaşımların benimsenmesi, eğitimcileri ve öğrencileri keşfetmeye, araştırmaya ve yeni bir şeyi ortaya çıkarmak için tüm araçları kullanmaya teşvik edecektir (Heller, 2004: 76). Tasarım odaklı düşünme süreci öğrencilerin yaratıcılıklarını ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olacaktır. Tasarım odaklı düşünme yüksek öğrenimde özellikle pazarlama, işletme, girişimcilik eğitimi için kullanılan bir metottur ve her geçen sene farklı uzmanlık alanları da müfredatlarına bu yaklaşımı almaktadır (Panke, 2019). Önerilen ders kapsamında dersi alacak öğrencilerin bir kısmının tasarım bölümleri haricinde başka alanlardan olması multidisipliner inovatif girişimcilik projeleri üretme aşamasında da faydalı olacaktır. İnovasyona yönelik tasarım odaklı düşünme yaklaşımında çok disiplinli ekip çalışması temel bir gerekliliktir (Sonalkar, Mabogunje, Pai, Krishnan ve Roth, 2016’dan aktaran Panke, 2019). Bu sayede farklı uzmanlık alanlarını bir araya getirerek, yenilikçi fikirleri sentezlemek ve üretmek için farklı alanlardan deneyimleri birleştirmek amaçlanmaktadır.

TASARIMDA YENİLİKÇİ YAKLAŞIMLAR VE GİRİŞİMCİLİK I ve II - DERS ÖNERİSİ

Dersin Düzeyi

Lisans

Öğrenim Türü

Örgün Öğretim

Dersin Türü

Seçmeli - Teorik

Dersin Amacı

Bir problem çözme sanatı olarak tasarım her zaman yenilikçi ve eleştirel düşünme içeren bir süreç barındırır. Düşünülmeveni düşünmek, denenmeyi denemek, var olan sorunlara yenilikçi çözümler bulmak tasarımcının en önemli görevlerindedir. Bu nokta aynı zamanda inovasyon ve girişimcilik ile birleştiği noktadır. Yaratıcı süreçler, yaratıcı endüstrilerin tamamında etkin bir biçimde kullanılmaktadır ve çoğunlukla da tasarımcının etkin bir rolü vardır. Bu derste geleceğin tasarımcısı olacak öğrencilere temel düzeyde girişimcilik becerileri kazandırılması hedeflenmiştir. Dersin amacı öğrencinin girişimcilik ve inovasyon ile ilgili temel politikalara hakim olması ve yenilikçi düşünme alışkanlıklarını hayata geçirme konusunda bir kılavuz görevi görmektir. Aynı zamanda öğrenciler tasarım odaklı düşünme metodu ile inovasyon yaratımı konusunda pratik yaparak yaratıcı ve eleştirel düşünme yeteneklerini yenilikçi yaklaşımlar için uygulayabilir duruma gelecektir.

Dersin İçeriği Bilgi:

- Girişimcilik prensipleri ve temel kavramları
- Girişimcilik ve inovasyon yasal yapıları
- İnovasyon kültürü
- Durum ve örnek çalışmaları
- İş planı ve teşvikler

Beceri:

- İnovasyon yaratımı becerileri
- Finansmana erişim temel bilgisi
- İş planı hazırlama ve teşvik başvuru sürecini anlama

Yetkinlik:

- Tasarımcının yenilikçi düşünce yeteneğine sahip olma, bu yeteneği inovasyon yaratımı için kullanabilme
- Sosyal sorumluluk ve topluma faydalı inovasyon tasarımı

Tasarımda Yenilikçi Yaklaşımlar ve Girişimcilik I

1. Hafta	Yenilikçi (İnovatif) Tasarım Nedir? Örnek İncelemeler
2. Hafta	Tasarımda Yenilikçi Yaklaşımlar
3. Hafta	İnovasyon Nedir? Yaratıcılık ve İnovasyon ile İlgili Temel Politikalar
4. Hafta	Girişimcilik Nedir? Girişimcilikte Yasal Yapılar
5. Hafta	Yaratıcı Girişimcilik Modelleri
6. Hafta	Vaka Analizi
7. Hafta	Vaka Analizi
8. Hafta	Ara Sınav
9. Hafta	İnovasyon Türleri ve İnovasyon Kültürü - Baskın Tasarım ve Jenerik Marka
10. Hafta	Tasarım Odaklı Düşünme Metodu Nedir ve Nereelerde Kullanılır?
11. Hafta	Yaratıcı Endüstride Tasarım Odaklı Düşünme Metodunu Kullanan Firmalar
12. Hafta	Tasarım Odaklı Düşünme Metodu ile Yaratıcı ve Yenilikçi Tasarım Proje
13. Hafta	Tartışma ve Kritik

14. Hafta	Sunum – Ödev Teslim - Tasarım Odaklı Düşünme Metodu ile Yaratıcı ve Yenilikçi Tasarım Proje Raporu
-----------	--

Tasarımda Yenilikçi Yaklaşımlar ve Girişimcilik II

1. Hafta	İş Planı Nedir?
2. Hafta	Başarılı İş Planı Örnekleri
3. Hafta	İnovatif Tasarımda Başarılı Vaka Analizleri
4. Hafta	İnovatif Tasarımda Başarısız Vaka Analizleri
5. Hafta	Girişimcilikte Başarı Kriterleri
6. Hafta	Girişimcilikte Finansman Kaynakları - KOSGEB, AR-GE, Tubitak Projesi Hibe ve Destekler
7. Hafta	Hibe, Teşvik ve Devlet Destek Programları Hazırlık ve Başvuru Süreçleri
8. Hafta	Ara Sınav –
9. Hafta	Tekno-Girişimcilik Nedir?
10. Hafta	Tekno-Girişimcilik Örnek İncelemeleri
11. Hafta	Marka, Tasarım ve Sanat Eser Hakları – Patent, Tescil ve Faydalı Model Başvuru Süreçleri
12. Hafta	Tasarımda rekabet ve pazarlama Stratejileri
13. Hafta	İş Planı Hazırlama Kritik ve Tartışma
14. Hafta	İş Planı Hazırlama Proje Sunumları ve Rapor Teslimi

Ders Kaynakları

Armstrong, G., Adam, S., Denize, S., & Kotler, P. (2014). *Principles of marketing*. Pearson Australia.

Becer, E. (2015). *İletişim ve grafik tasarım*. Dost Kitabevi Yayınları.

Bessant, J., Tidd, J. (2007). *Innovation and entrepreneurship*. John Wiley & Sons.

Brenner, W., Uebernickel, F. (2016). *Design thinking for innovation*. Research and Practice.

Carayannis, E. G., Samara, E. T., & Bakouros, Y. L. (2015). *Innovation and entrepreneurship: theory, policy and practice*. Springer.

Lowe, R., Marriott, S. (2006). *Enterprise: entrepreneurship and innovation: concepts, contexts and commercialization*. Routledge.

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). *Business model generation: a handbook for visionaries, game changers, and challengers*. John Wiley & Sons.

Özgül, E. KOSGEB. *Girişimciliğin Temel Kavramları*

Peris-Ortiz, M., Cabrera-Flores, M. R., & Serrano-Santoyo, A. (2019). Cultural and creative industries. *A Path to Entrepreneurship and Innovation*, 3.

Zhou, J. (2015). *The Oxford handbook of creativity, innovation, and entrepreneurship*. Oxford University Press.

Dersin Öğrenme Çıktıları

Alanı ne olursa olsun bir tasarımcı problem çözücü ve fikir üreticisidir dolayısıyla bir deðişle de potansiyel bir girişimcidir. Girişimcilik kültürünün tam yerleşmemiş olduğu ülkelerde girişime atılmak çoğu zaman tehlikeli ve büyük riskler içeren bir atılım olarak görülmektedir ve en çekinilen taraflarından biri nereden başlanacağını bilememek veya finansal kaynaklara nasıl ulaşabileceğini kestirememek

olabilir. Bir tasarımcı eleştirel bakış açısı yeteneği sayesinde etrafındaki eksik ve açıkları fark edecek ve bunları iyileştirecek fikirler üretmekte son derece yetkindir. Fakat çoğu zaman bu parlak fikirler uygulamaya konmaya bile çabalanmadan zihinlerin bir kenarında kalmaktadır. Bu ders önerisi kapsamında öğrencilere tasarım çerçevesinden inovatif yaklaşımların nasıl girişimciliğe dönüştürülebileceğinin temel düzeyde eğitiminin verilmesi hedeflenmiştir. Bu sayede geleceğin tasarımcısı olan öğrencilere, çeşitli kurum veya kuruluşlarda veya freelance çalışmaktan başka bir yol olan start-up süreci konusunda bilgi verilmesi ve seçeneklerini değerlendirmeleri sağlanacaktır. Yenilikçi fikir üretimi aşamasında ise öğrencilerin tasarım odaklı düşünme metodunu kullanmaları teşvik edilecektir. Öğrenci tasarım odaklı düşünme metodunu kullanarak yaratıcı ve yenilikçi, fark yaratacak fikirler üretmeyi öğreneceği gibi aynı zamanda bunu gerçekleştirmek ve hayata geçirmek istediği anda neler ile karşılaşacağı ve hangi yolları takip etmesi gerektiği konusunda bilgi edinecektir.

Dersin sonunda öğrenci yenilikçi bir girişimin ayakta kalabilmesi, pazarda yerini koruyabilmesi ve sonrasında büyüebilmesi için doğru finansman kaynaklarını seçmeyi öğrenecek, inovatif girişimcilerin büyümelerini finanse etmenin kendi kaynaklarını kullanmak, öz sermaye, krediler veya krediler ve devlet teşvikleri gibi borç finansmanı, risk sermayesi, melek yatırımcı gibi yollardan yararlanmak gibi yolları hakkında bilgi alacaktır. Kurulan iş tanımlayan detaylı ve iyi hazırlanmış bir iş planının nasıl olması gerektiğini bilecektir. Devlet teşviki, danışmanlık ve AR-GE teşvik programlarının başvuru sistemi hakkında detaylı bilgi ve alt yapıya sahip olacaktır.

Dersin en önemli çıktılarından biri de öğrenciye olası bir girişimcilik adımında finansmana ulaşmakta en büyük etken olacak bir iş planı hazırlamayı öğretmektir. Başarılı bir iş planının mutlaka bir de pazarlama stratejisinin olması gerekir. Girişim planı için uygun olan hedef kitleyi seçmek, yenilikçi girişimlerde rekabet stratejisini doğru kurgulamak ve pazarlama metodlarını iyi seçmek doğru bir başlangıç için gerekli adımlardan biridir. Bu noktada sadece iç pazar değil aynı zamanda dış pazarı da düşünmek global bir marka ve fikir olma yolunda başarının da büyümesine olanak sağlayacak etkenlerden biridir. Bu aşamada ders süresince başarılı hazırlanmış iş planları incelenerek, sık yapılan hatalar üzerinde durulacaktır. Aynı zamanda vaka analizleri ile beraber sağlam kurgulanmış iş planları doğrultusunda başarıyı yakalayan küresel firmalar ele alınacaktır. Bu noktada seçilen işletmeler yaratıcı endüstrileri kapsayacak şekilde sınırlandırılacaktır.

ÖNERİLER

Tasarım odaklı düşünme metodu, sadece yaratıcı endüstrilerde kullanılır algısının yıkılarak tüm sektör ve işletmeler için kullanılabilirliği vurgusu sadece tasarım eğitiminde değil sosyal bilim alanları için de yapılmalı, bu sürecin karmaşık görünen kısımları daha açıklayıcı bir şekilde gerekirse sektör örnekleri üzerinden anlatılarak açıklanmalıdır. İşletmelerin tasarım odaklı düşünme yöntemini benimsemelerinin katkıları gelecekte yapılacak araştırmalarda daha detaylı nicel araştırma yöntemleri ile test edilebilir. Yabancı literatürde tasarım odaklı düşünme metodu ile yaratıcı çözümler üretildiği hakkında ve bu metodun yaratıcı düşünmeyi pekiştirdiği gerekçesiyle yüksek öğretimde kullanılması hakkında oldukça fazla çalışmanın ve önermenin olduğu görülmüştür. Bu sebeple bu yöntemin işletmeler üzerindeki başarısı da görüldükten sonra bu yöntemin okullarda okutulması ve benimsetilmesi önemini arttırmaktadır.

Tasarım odaklı düşünme yöntemleri problemleri tespit etmek ve çözmek için diğer yaklaşımları destekleyecek niteliktedir. Bu yöntem şirketlerin problem çözmeye yönelik ihtiyaçlarını çözmelerine yardımcı olacak kadar net sonuçlar elde edebilir. Bu sebeple yüksek öğretim seviyesinde geleceğin tasarımcı adaylarına bu yöntemin benimsetilmesi ve uygulanması sayesinde gelecekte karşılaşacakları tasarım problemlerini daha yenilikçi ve yaratıcı yollar bularak çözebilecekleri sonucuna varılabilir.

Tasarım eğitiminde öğrenciler çeşitli uygulamalı dersler sayesinde yaratıcı ve eleştirel düşünce pratiği yapmaktadır. Fakat bu pratiklerini gerçek hayatta kişisel girişimler olarak hayata geçirmek istediklerinde çoğu zaman bir bilinmezlik ile karşılaşmaktadır. Öğrencilerin yaratıcı ve yenilikçi tasarım fikirlerinin hayata geçirilme aşamasında ne gibi adımların izlendiğini bilmesi önce kendilerine, sonra ulusal, son olarak da uluslararası katkı sağlayacak boyutta bir fayda sağlayacak bir adımdır.

Girişimcilik kültürünün eğitim kurumlarında öğretilmesi bireylerin girişimciliğe ait ön yargılarını kırarak, var olan riskleri hangi yollar ile aşabilecekleri konusunda cesaret verecektir. Başarılı bir iş planı hazırlamak, doğru kaynaklardan doğru finansmana ulaşabilmek, doğru pazarlama stratejisi ile pazara dahil olmak olası girişimin başarısını da destekleyecek unsurlardır. Yaratıcı fikirler her zaman uygulanabilir ya da başarılı girişimlere dönüşecek algısı kırılmalı, bunun yanında diğer faktörlerin önemi vurgulanarak öğrenciler bu konuda hayata hazırlanmalıdır.

SONUÇ

Bir toplumun girişim ve inovasyon becerisi, o toplumun refah seviyesini arttırdığı gibi ekonomik, sosyal ve politik olarak da büyük bir etkiye sahiptir. Teknoloji pozitif amaçlarla olduğu gibi negatif amaçlar için de kullanılabilir bu sebeple teknoloji toplumların gelişip ilerlemesinde bir sebep değil sadece bir araçtır. Teknolojiyi araç olarak kullanıp, her geçen gün gelişen teknolojinin insan hayatını pozitif yönde etkileyecek ve yönlendirecek atılımlar yapma sorumluluğunu üstlenen toplumlar için girişimcilik çok önemlidir. Bu sebeple girişimcilik kültürü eğitim müfredatlarına alınarak öğrencilerin bu alanda bilgi sahibi olması büyük önem taşır. Yenilikçi ve yaratıcı atılımlar ve fikirler de çoğunlukla yaratıcı endüstriler tarafından üretilmektedir. Tasarım disiplini, var olan problemlere akılcı ve yaratıcı çözümler sunan bir uzmanlık alanıdır. Akılcı ve yaratıcı fikirler üretmeye çalışırken de bazı yaratıcı problem çözme yöntemlerinden faydalanılabilir. Yaratıcı düşünme ve yaratıcı çözüm bulma yöntemlerinden en sık kullanılanlardan biri tasarım odaklı düşünme metodudur. Tasarım odaklı düşünme metodu adından ötürü ilk anda sadece yaratıcı endüstriler için üretilmiş bir yöntem olarak algılansa da, aslında etkili inovatif çözümler yaratmanın en çok yönlü yoludur ve sürekli ilerleme kaydetmek, değişen zamana ayak uydurmak, gelişmek isteyen hemen hemen tüm endüstrilerde uygulanabilen bir süreçtir. Bu yöntem, işletmelerin inovasyonu ilerletmeye yardımcı olan tüketici odaklı ve problem çözme yaklaşımını kazanmasını sağlar. Bu çalışmada girişim ve inovasyon yaratımı becerilerinin yüksek öğrenimde öğrenciye kazandırılmasının önemi açıklanmaya çalışılarak bir ders önerisi sunulmuştur. Bu ders kapsamında yaratıcı endüstriler için temel düzeyde girişimcilik ve inovasyon alt yapısı verilmek hedeflenmektedir. Bu sayede bir öğrenci tasarımcı olarak mezun olduğunda sadece bir çözüm üreten kişi değil aynı zamanda bunu hayata geçirebilecek adım ve atılımları yapabilecek bilgiye sahip bir profesyonel olması amaçlanmaktadır. Girişimciliğe dair temel politikalar, yasal çerçeveler, teşvik ve destek programları, iş planı hazırlaması gibi teknik bilgiler sayesinde tasarımcı adaylarının yaratıcılıklarına destek olacak bir bilgi kaynağı olması hedeflenmektedir. Yaratıcı yönü kuvvetli olan bu öğrencilerin, yeri geldiğinde multidisipliner çalışma ortamlarında bir ekip ile birlikte çeşitli metodları kullanarak inovatif yaklaşımlar tasarlaması teşvik edilerek geleceğe hazırlık yapmaları beklenmektedir. Önerilen ders sonucunda öğrenci yaratıcılık ve yenilik üretimi arasındaki farkı öğrenerek, ikisini birleştirerek fikir üretmeyi öğrenecektir. Son olarak tasarım odaklı düşünme metodu ile inovasyon yaratımı, inovasyon yaratımı ve girişimcilik becerilerinin tasarım öğrencilerine kazandırılmasının gelecekte öğrenciye katkıları ayrı bir araştırma konusu olup, bu konu hakkında ampirik bir çalışma yürütülmesine ihtiyaç olduğu görülmektedir. Uygulama modeli olarak bir araştırma üniversitesi olan Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Bölümü seçilmiş olup, bu dersin fakülteye ortak açılması ile tasarım öğrencilerinin bu yönde eğitim alması hedeflenmektedir. Eğitim sonucunda elde edilecek veriler odak grup görüşmesi, anket ve diğer nitel yöntemler ile test edilerek uzun vadede dersin alana katkısı ölçülmeye çalışılacaktır.

KAYNAKÇA

Armitage, A., Cordova, A. & Siegel, R. (2017). *Design-thinking: the answer to the impasse between innovation and regulation*. UC Hastings Research Paper, (250).

Asuman, A. S. (2014). *Türkiye’de girişimcilik ve Türk girişimci profili üzerine bir analiz*. Yönetim ve Ekonomi: Celal Bayar Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 21(2), 41-58.

Bennet, Sharon. *The Experience Age Has Arrived*. BATimes: <https://www.batimes.com/articles/the-experience-age-has-arrived.html>

Bessant, J. & Tidd, J. (2007). *Innovation and entrepreneurship*. John Wiley & Sons.

- Bozkurt, Ö. (2006). *Girişimcilik eğiliminde kişilik özelliklerinin önemi*. Girişimcilik ve kalkınma dergisi.
- Brown, T. (2019). *Change by design, revised and updated: how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. HarperCollins.
- Carayannis, E. G., Samara, E. T. & Bakouros, Y. L. (2015). *Innovation and entrepreneurship: theory, policy and practice*. Springer.
- Danish, R. Q., Asghar, J., Ahmad, Z., & Ali, H. F. (2019). *Factors affecting "entrepreneurial culture": the mediating role of creativity*. Journal of Innovation and Entrepreneurship, 8(1), 1-12.
- Esdal, L. (2017). *Opinion four dimensions of innovation in education*.
<https://www.edweek.org/education/opinion-four-dimensions-of-innovation-in-education/2017/03>
- Heller, S. (2004). *Design literacy: Understanding graphic design*. Simon and Schuster.
- Heller, S. (2015). *The education of a graphic designer*. Simon and Schuster.
- Heller, S. & Vienne, V. (2015). *Becoming a graphic and digital designer: A guide to careers in design*. John Wiley & Sons.
- Landa, R. (2018). *Graphic design solutions*. Cengage Learning.
- Lowe, R. & Marriott, S. (2006). *Enterprise: entrepreneurship and innovation: concepts, contexts and commercialization*. Routledge.
- Mootee, I. (2013). *Design thinking for strategic innovation: What they can't teach you at business or design school*. John Wiley & Sons.
- Panke, S. (2019). *Design thinking in education: Perspectives, opportunities and challenges*. Open Education Studies, 1(1), 281-306.
- Peris-Ortiz, M., Cabrera-Flores, M. R., & Serrano-Santoyo, A. (2019). *Cultural and creative industries*. A Path to Entrepreneurship and Innovation, 3.
- Petrone, P. (2014). *The Real Secret To Bill Gates' Success*. From Business2Community:
<https://syr.us/Fgz>
- Resnick, D. P. (2012). *Innovative universities: When, why and how*. International Journal of Educational Planning & Administration, 26(2), 331-341.
- Turró, A., Urbano, D. & Peris-Ortiz, M. (2014). *Culture and innovation: The moderating effect of cultural values on corporate entrepreneurship*. Technological Forecasting and Social Change, 88, 360-369.
- UNCTAD, U. (2012). *Entrepreneurship Policy Framework and Implementation Guidance*. Geneva: United Nations Conference on Trade and Development
- Zhou, J. (2015). *The Oxford handbook of creativity, innovation, and entrepreneurship*. Oxford University Press.