



Tasarım Kavramının Geniş Çerçevesi: Tasarım Odaklı Yaklaşımlar Üzerine Bir İnceleme

Wide Framework Of Design Concept: An Investigation On Design-Driven Approaches

Nihan AKDEMİR¹

Geliş Tarihi: 13.01.2017 / Düzenleme Tarihi: 17.02..2017 / Kabul Tarihi: 01.03.2017

Özet

Bu araştırma ve inceleme makalesinde; yaygınlığı yıldan yıla, günden güne artan tasarım odaklı yaklaşımlar üzerine bir derleme yapılarak konuya ilişkin bilgi aktarımı sağlayabilmek amaçlanmıştır. Metin oluşturulurken literatür tarama yöntemine başvurulmuştur. Bu bağlamda ulusal ve uluslararası kaynaklardan literatür taraması yapılmıştır. Böylelikle tasarım odaklı yaklaşımlar hakkında bilgiler toplanmış ve yaklaşımların eleştirilen noktalarına da değinilerek, farklı bakış açılarından da konu ele alınmaya çalışılmıştır. Tasarımın kelime anlamının ve içeriğinin dar bir çerçeveden ziyade geniş bir perspektiften ele alınmasının, tasarım odaklı yaklaşımların temelini algılayabilmek açısından önemli olduğu düşünüldüğünden metinde öncelikli olarak tasarım olgusu irdelenmiştir. Kelime olarak tasarımın zihinde ilk oluşturduğu algının yanıltıcılığı; bu kelimenin zihin, fikir ve ürün gibi kavramlarla bütünleşerek oluşturduğu derinliğin açıklanmasıyla aydınlatılmaya çalışılmıştır. Literatür taraması ile elde edilen bulgulardan katılımcı odaklı tasarımın, tasarım odaklı inovasyonun, tasarım odaklı düşünmenin ve kullanıcı merkezli tasarımın kavram ve içerikleri açıklanarak, araştırma örneklerle desteklenmeye çalışılmıştır. Böylelikle tasarımın sadece ürün değil, tasarlama eyleminin ise sadece ürün ortaya çıkartmak için olmadığı, gelişen dünyada ise bu noktadaki değişim algısının hayli önemli olduğu söylenebilmektedir.

Anahtar kelimeler: Tasarım, Katılımcı Odaklı Tasarım, Tasarım Odaklı İnovasyon, Tasarım Odaklı Düşünme, Kullanıcı Merkezli Tasarım

Abstract

In this research and review article; an compilation has been done about design-oriented approaches which its prevalence increasing day to day and year to year, to transmit information about it. Literature search method was used when text was created. The issue which was compiled by scanning from national and international sources, has been also handled with criticized points of approaches for getting different perspectives. It is thought that the handling of the word meaning and content of the design from a wide perspective instead of a narrow perspective is important for perceiving the basis of design-oriented approaches. Therefore, the concept of design has been examined primarily in the text and then has been focused on design-oriented approaches. The misconception of the first in the mind of the design as a word; it was tried to be illuminated by explaining the depth that this glove is formed by integrating concepts such as mind, idea and product. Findings obtained by literature search such as participatory design, design-driven innovation, design thinking, user-centered design are explained and research has been tried to be supported by examples. Thus, the design is not just the product, the designing is not just to produce the product and in the developing world, it can be said that the perception of change at this point is very important.

Key words: Design, Participatory Design, Design-Driven Innovation, Design Thinking, User-Centered Design

Giriş

Gelişen dünya ile birlikte tasarımın hem kavramının hem alanının genişlediği ve karmaşıklaştığı görülmektedir. Bir sözcük olarak tasarımın sayısız belirtisi bulunurken, açıklık ve kesinlik sağlayan sınır çizgilerini taşımadığı söylenebilir. İnsan yaşantısının her noktasında, her ayrıntısında tasarımı görmek mümkünken sınırlarından söz etmek güçleşmektedir. Bu bağlamda, neyin sanat olduğu ya da olmadığı gibi bir soru, neyin tasarım olduğu ya da olmadığı gibi bir yaklaşımı da beraberinde getirebilmektedir. Teymur'un (1998:ii) da belirttiği gibi "Tasarım çok değişkenli, çok-verili, çok-yönlü-çok-özneli ve bunlardan dolayı çok disiplinli ve çok ortamlıdır". Belki de tasarımın bu kadar çok yönlü oluşundan kaynaklı olarak, değişen dünya tasarım odaklı paradigmalara da geliştirmeye başlanmıştır. Conklin (2001) 'Age of Design' adlı makalesinde, bilim çağından tasarım çağına geçişin yaşandığı bir dönemde olduğumuzu savunmuştur. Geçmiş iki yüzyılın, bilim vasıtasıyla doğal dünyayı açıklamaya odaklı ve bunu

¹ Yrd. Doç., İstanbul Kemerburgaz Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü. İstanbul, Türkiye. E-Posta: nihanakdemir@hotmail.com.

teknolojinin donanımlarıyla işleyip dönüştüren, bariz bir şekilde bilime dayalı bir dönem olduğunu öne süren Conklin, zamanın kötü problemlerinin bilimin mutlak gerçekleriyle, tanımlarıyla ve algılarıyla çözülemeyeceğini savunmuştur. “Conklin gibi Hatchuel de tasarım teorilerinin geniş uygulamalarını ve ekonomiyle, innovasyonla ilişkilerinin de yeniden düzenlenmesini savunmuştur” (Hobday, Boddington ve Grantham, 2012).

Bu noktalarda ortaya konan bazı kuramlar, yaklaşımlar olmuştur. Bunlardan bazıları şunlardır: *Participatory Design* (Katılımcı Odaklı Tasarım), *Design-Driven Innovation* (Tasarım Odaklı İnnovasyon), *Design Thinking* (Tasarım Odaklı Düşünme), *User-Centered Design* (Kullanıcı Merkezli Tasarım). Bu yaklaşımların, terim olarak, farklı kaynaklarda farklı çevirileri olduğu görülmüştür. Terimlerin tam Türkçe karşılıklarıyla ilgili, bazı sorunlar olduğu söylenebilir. Dolayısıyla şu aşamada İngilizce terimleri kullanmak ortaya çıkabilecek yanlış anlaşımaları engelleyebilir.

Tasarım Kavramının Geniş Çerçevesi

Dizayn (design) sözcüğü Latince *disignare* sözcüğünden gelmektedir. “Rönesans’tan sonra ‘tasarım’ sözcüğü Fransızca *dessiner*, İtalyanca *disegno*’dan İngilizce’ye girdi. Sözcük, bugün çizim, eskiz ve aynı zamanda planlama ve tasarlama anlamlarına gelen şeyleri içeriyordu. Fikir ve onu ortaya koymak için kullanılan araçlar anlamına geliyordu” (Barnard, 1998/2002: 92).

“Tasarımın tartışılması bu sözcüğün kendisinden kaynaklanan bir başlangıç sorunu yüzünden oldukça güç bir iştir. Tasarım terimi o kadar çok anlam basamağına sahiptir ki bu bile tek başına bir karmaşa kaynağıdır” (Heskett, 2002/2013: 12). İngilizce’deki ‘design’ (‘tasarım’) sözcüğü üzerinden yaptığı örneklemede, “Design is to design a design to produce a design./ Tasarım, bir tasarım üretmek için tasarım tasarlamaktır”, diyen Heskett (2002/2013: 13), karışıklığın derinleşmesini, tasarım pratiğinin ve terminolojisinin geniş bir alana yayılmasına bağlamaktadır. İsim olarak tasarım kavramında kullanıcının ‘ürün’ veya ‘hizmet’ olarak algıladığı, fiil, eylem olarak tasarım kavramında ise tasarımcının bu algıyı yarattığı süreç anlaşılabilir. Eylem olarak ‘tasarım’ yani tasarım yapmak ile ilgili olarak Erengözün (1998) “Bir şeyin biçimini zihinde canlandırmaktır. Zihinsel seviyede yapılan bu işlemin iki ana evresi vardır. 1. Zihindeki gelişim 2. Dış dünyaya yansımaları” der.

Tasarım için, olmayan bir şeyi düşünme yetisinin bir sonucudur da denilebilir. “Tasarım, karmaşıklığı düzenleme veya kaosun içinde netlik bulmanın bir yoludur” diyen Kolko (2010/2014), aynı makalesinde Jeff Veen’in (Adaptive Path’in kurucusu) iyi tasarımcı kavramına da yer vermiştir. Veen’e göre; “iyi tasarımcılar kaos olmadan denge yaratabilenlerdir”.

Tasarım kavramıyla ilgili farklı ifadeler bulunmaktadır. Bunların bazıları birbirlerine benzerlerken bazıları konuyu farklı tanımlamışlardır. Sıradan insanlar tarafından günlük bir temelde kullanılan bütün nesnelere, Pevsner’in tasarım tanımının dışında kalırken, Reyner Banham 1950’ler ve 1960’larda gündelik kullanım için tasarlanmış sıradan nesnelere çok ilgilenmiştir. Margolin ise tasarım için yapay olanın kavramsallaştırılması ve planlanması demiştir (Barnard, 1998/2002:77,79).

“Dizayn ilkin bir ide olarak düşüncede var olan bir tasavvurdur, ama bu ide, bir tasavvur bir biçim(form) verme dinamiğini içerir ve bu oluşum süreci içinde biçim kazanmış bir ide olarak dışlaşır, somutlaşır” (Tunalı, 2004: 12). “Düşünce üretme akıl ve duygunun kesişimi ile ideayı oluşturur” (Yamaçlı,2008). Bu bağlamda her tasarım olgusunda bir ide ve tasarlanmış bir nesne bulunmaktadır.

Tasarım insanın nesnelere kurduğu en temel iletişim kipidir (Tunalı, 2004: 13). Tasarlama; tümüyle çevredeki nesnelere görünüşlerini biçimlendirmek değil, aynı zamanda yaşamı şekillendirmek olarak da ifade edilmiştir (Yurdakul, 1988: 112). “Şuan içinde bulunduğumuz dünyanın biçim ve yapılarının ezici bir çoğunlukla insan tasarımının bir sonucu olduğu şeklindeki önerme belki açık ama yine de vurgulamaya değer bir önermedir” (Heskett, 2002/2013: 15). “Tasarım; kentin dönüşümü ve yeniden kurgulanmasıdır. Ama tasarım, kenti var eden bütün detayların, mesela köprülerin, yolların, kaldırımların, park ve bahçelerin de dizayn edilerek ortaya çıkma meselesidir aynı zamanda” (Gezgin, 2007).

Genel bir tanımlamayla tasarımın insan bilincinin bir eylemi olduğunu, bu eylemi yönlendiren dürtülerin ise maddi ve ruhsal dünyanın gereksinimleri olduğunu söylenebilir. Bilim ve sanayinin gelişimi yeni makinaların tasarlanmasına olanak sağlamıştır. Yeni makinalar yeni tekniklerin, yeni teknikler ise yeni malzemelerin tasarlanmasını sağlamıştır. Yeni malzemeler ise yeni ihtiyaçların yaratılmasını olanaklı kılmıştır. Bu gereksinimleri karşılayabilecek tasarımları ortaya koyabilmek içinse yeterli bilgi donanımına sahip olmak gerekmektedir.

Alpay Er (2009) ise tasarım ne olmadığını şu şekilde açıklamıştır:

- Sadece “çizim” değildir.
- Sadece görüntüyle ilgili, “kozmetik” değildir.
- Tasarım “sanat”, tasarımcı “sanatçı” değildir.

Victor Papanek 1971 yılında "Tüm insanlar tasarımcıdır. Tasarım temel bir insani özellik olduğu için, yaptığımız her şey, hemen her zaman tasarımdır" demiştir. Bu bağlamda tasarımın insanın var oluş süreciyle eş zamanlı olarak ilerleyen bir olgu olduğu söylenebilir. Yaşamsal her türlü gelişime ve değişime karşılık insanın tasarlama yetisinin sürekliliğini korumuş olduğu yönünde bir yaklaşım yanlış olmayabilir. Çünkü ilk çağlarda avcılık için basit aletler tasarlayan insanoğlunun, günümüzde hem düşünsel hem de ürün tasarımlarında farklı boyutlara ulaşmış olduğu görülmektedir.

Günümüzde tasarım kavramıyla beraber yaratıcılık ve inovasyon kelimelerinin sıkça kullanıldığı görülmektedir. Tasarımın, yaratıcılık ve inovasyon arasındaki bağlantı olduğu söylenmektedir. Yaratıcılık mevcut problemlere yeni bir gözle bakabilmenin düşünsel boyuttaki eylemidir ve bu eylem gelişen teknoloji veya pazarda fırsatları fark ederek yeni fikirler ve yaklaşımlar üretmeyi sağlamaktadır. İnovasyon ise yeni fikirlerin ve yaklaşımların başarılı bir şekilde kullanılması suretiyle yeni ürünlere, hizmetlere hatta yeni iş yapma biçimlerine dönüşmesini sağlamaktır.

Businessweek 2005 yılında "... when people talked about innovation in the '90s, they really meant technology. When people talk about innovation in this decade, they really mean design.

"... 90'larda insanlar inovasyondan bahsettiklerinde aslında kastettikleri teknolojiydi. Şimdi inovasyon denildiğinde gerçekte kastettikleri şey tasarım." şeklinde bir açıklama yapmıştır (.Er, 2009). Bu açıklama aslında tasarım kavramının zaman ilerledikçe hem daha karmaşık bir hal almasını hem de önemini arttığını ayrıca tasarım olgusuyla ilgili farkındalığın boyutunun da değişmeye başladığını ifade ediyor olabilir.

Tasarım Odaklı Yaklaşımlar

Tasarım odaklı yaklaşımları ilk olarak Participatory Design'dan incelemeye başlarsak; 1960lı yıllarda İskandinavya'da doğduğu bilinmektedir. *Cooperative Design* olarak ta geçen bu kavram Amerika'da *Co-Design* olarak bilinmektedir.

Participatory Design; genel çerçevede, tüm ilgili kesimin (stakeholder) tasarımın süreç ve prosedürlerine aktif olarak dâhil edildiği bir tasarım yaklaşımı olarak açıklanabilir. Participatory Design yaklaşımında kullanıcılar, işverenler, müşteriler tasarım sürecinde pay sahibi olarak kabul edilmekte ve hatta sürecin içine alınmaktadır. Fakat Bjövingsson, Ehn ve Hillgren (2012) yayınladıkları makalede, 'thing' kelimesi üzerinde durmuşlardır. Bu kavramın kökenine inerek iki açıklamada bulunmuşlardır. Birincisi İngilizce 'deki kelime karşılığı olan 'thing' yani madde, obje, şey anlamındaki sözcüktür. Diğeri ise; eski Kuzey Avrupa ve Alman toplumlarındaki hâkim kurumları ifade etmektedir. Bu 'Pre-Christian Things'dir ve 'thing'² cemaatler, ritüeller ve anlaşmazlıkların çözüldüğü, politik kararların alındığı yerler olarak tanımlanmıştır. Participatory Design açıklamasını yaparken 'Seen as design Things' demişlerdir. Burada vurgulanmak istenen noktanın 'otoriter kurumlara bağlı tasarım anlayışı' olduğu da söylenebilir. Bu nedenlerden ötürü 1960lerde ortaya çıkan Participatory Design'ında teoride ve pratikte bu kurumların (Things) modern örneği olarak görülebileceğini iddia etmişlerdir. "Janet Wolff'tan aktarmaya çalışırsak, toplumsal kurumlar, kimin bir sanatçı ya da tasarımcı olacağını, nasıl sanat ya da tasarım eylemlerini gerçekleştireceklerini ve çalışmalarının kamuya sunulmasını nasıl garanti altına alacaklarını belirlerler" (Barnard, 1998/2002: 111). Bu bağlamlarda ele alınan himaye (klise, saray, özel, kamu vs) sistemlerinin sanatçının ya da tasarımcının kendi istekleri doğrultusunda yaratmasını kısıtladığı da ifade edilmektedir. Bu yaklaşımın tasarımcıyı özgür olmak yerine bağımlı hale getiren bir yaklaşım olması sebebiyle bazı noktalarda eleştirildiği görülmüştür.

Bu noktalarda irdelenmesi gereken nokta ise 'katılım' kavramının bizzat kendisi, içeriği olabilir. Katılım kavramı; söz hakkı elde edenin ya da söz hakkı verenin kim olduğuyla mı, demokratik ve şeffaf bir sürecin sağlanıp sağlanmadığıyla mı yoksa insan ihtiyaçlarına daha iyi cevap vermelerinin sağlanması amacıyla araçların, ürünlerin, çevrenin, işletmelerin, toplumsal kurumların süreçlere dâhil edilmesi olarak mı ele alındığıdır.

"Tasarım alanlarının gündemine bugün katılım fikrinin geri döndüğünü gözlemliyoruz. Kullanıcıların tasarım süreçlerine – ya doğrudan karar alma süreçlerinde rol oynayarak ya da dolaylı bir biçimde bilgi ve deneyimlerini sunarak – dâhil edildiği tasarım ve tasarım araştırması pratiklerini tariflerken sıklıkla "katılımcı tasarım", "birlikte tasarım" (co-design) gibi kavramlar ve "yerel katılım" (community participation) gibi fikirlerden söz ediliyor" (Kaygan ve Süner, 2014).

Tam da bu noktada devreye giren başka bir yaklaşım aslında Participatory Design kavramının eksik ya da eleştirilen hususlarına karşılık, 'katılım'ın amacını bir nevi net bir şekilde ortaya koymaktadır: User-Centered Design. Burada merkez kullanıcı olduğu için, onunla kurulan empati, onun tasarım sürecine dahil edilme şeklinin en etkili yöntemi olabilmektedir. Kullanıcının beklentisi, olumlu ve olumsuz yönlerdeki eleştirileri doğrultusunda tasarlanan bir ürün, odak noktası olarak kullanıcısının tasarlama sürecine katılımını sağlamış olacaktır.

İlk olarak Donald Norman tarafından ortaya atılan User-Centered Design, tasarımın nasıl olması gerektiğini kullanıcıların ihtiyaçlarını anlama yoluyla tanımlayan, günümüzde yaygın addedilen bir felsefi yaklaşım olarak tanımlanabilir (C.Chen, Nivala ve B. Chen, 2011). "Kullanıcı davranışlarının bilimsel araştırma verileriyle tanımlandığı, davranış hedeflerinin tasarım kararlarına veri oluşturduğu, yanıtları ve kararları profesyonellerle birlikte kullanıcının verdiği, tasarımcının tasarım eylemine rehberlik ettiği, çevre ve davranış araştırmaları bilgisinden tam olarak yararlandığı, etkilerin sıklıkla geri bildirimlerle değerlendirildiği bir tasarım sürecini kastediyor" (Ersoy,2010). "Kullanıcı merkezli tasarım, ürün tasarımının kullanıcı beklentileri altında şekillendiği ergonomi odaklı bir ürün geliştirme yaklaşımıdır" (Akay ve Kurt, 2008). User- Centered Design yaklaşımında tasarım,

² Latour da thing kavramını 'object-oriented politics'(obje -tabanlı politika) olarak ifade etmiştir.

kullanıcı dostu, müşterinin ürüne karşı hissi, kullanılabilirlik ve ergonomi gibi özellikleri temel alan 'ürün' bazında ele alınmaktadır. Buradaki tasarımcı kavramı ise; ürün tasarlayan, bu eylem sırasında kullanıcının gereksinimlerini ve beklentilerini düşünen kişi olarak tanımlanabilir. Yani bu yaklaşımın 'kullanıcıyı temel alan ürün' odaklı tasarım temeline dayandığını söylemek yanlış olmayabilir. Kullanıcı odaklı olduğu içinde, 'ürün kullanılabilirliği' önemli bir noktayı oluşturmaktadır. "Ürünlerin kullanıcı merkezli (kullanılabilir) tasarımı için araştırılan kriterler, ergonomi literatüründe iki başlık altında toplanmaktadır. Bunlar, performans ve hissel beklentilerdir... Performans, kullanıcının ürünü kullanırken, fiziksel ve zihinsel olarak ne kadar çaba harcadığının veri olarak kullanılmasıdır... Hissel Beklentiler: Görünüm, izlenim ve etki yönü, bir ürünle ilgili düşünce ve duygularla, ondan edinilen etkiyle ya da ürünle ilgili değerlendirme görüşleriyle ilgilidir" (Akay ve Kurt, 2008).

Yine Donald Norman tarafından ortaya atılan ve User-Centered Design yaklaşımıyla bağlantılı olan diğer bir yaklaşım ise *Emotional Design*'dir. Bu yaklaşımda Donald, tasarımın sadece bilişsel bölümleri değil insancıl duyguları da kapsamı gerektiğini iddia etmiştir. Bu yüzden hissiyatın üç boyutunu (duygu davranış ve biliş) ortaya koymuştur. Başka bir deyişle tasarım, kullanıcının hem bilişsel hem de hissel birleşimi olarak uyarlanmalıdır şeklinde ifade edilmiştir (C.Chen ve diğerleri, 2011).

Human Centred Design (İnsan Odaklı Tasarım) ise Norman'ın User-Centered Design yaklaşımıyla oldukça bağlantılı olan, çoğu zaman bununla paralel ilerleyen ve temelde çok benzer olan bir yaklaşımdır. User-Centered Design'ın daha çok ürün ve kullanıcı tabanlı, Human Centred Design'ın ise daha çok insan odaklı, sosyal sorumluluk, proje vs. gibi konularla ilişkili olduğunu söylemek mümkün görünmektedir. Tasarım terminolojinde 90'larla birlikte var olmaya başlayan Human Centred Design, merkezinde insan olan her türden problemi, yeniliği, çözümü, fikri kapsamaktadır. Dolayısıyla farklı disiplinleri ve farklı disiplinlerden gelenleri bir araya getirebilmektedir. İnsan odaklı tasarım süreci kullanılarak, gerçek sorular ve gerçek sorunlar keşfedilip tasarım yoluyla çözümler üretilebilir. "İnsanlar için insanlar tarafından şeklinde özetlenebilecek olan bu yaklaşım; kişisel, bölgesel, kentsel ve küresel sorunların; keşif, araştırma, geliştirme, uyarılma ve uygulama metotları ile çözülmesini sağlar" (Sosyal Yenilik, 2017).

Design-Driven Innovation (Tasarım Odaklı İnovasyon), Roberto Verganti tarafından ortaya konulmuş bir yaklaşımdır. Bu yaklaşımın odak noktası yenilikçi tasarımıdır. Bu aynı zamanda pazar için riskli bir durumdur. Çünkü alışılmış biçimlerin dışındaki bir tasarım nesnesine insanların nasıl tepki verebilecekleri konusundaki öngörüler yanıltıcı da olabilir. Fakat pazarda aynı oranda kabul görmüş bir yaklaşımdır. Çünkü rekabeti körüklemektedir. Burada önemli olan insanların duygusal bağ kurabileceği, beğenebileceği yenilikçi tasarımı yakalayabilmektir. Verganti ve Dell'era (2014) makalelerinde tasarımı 'bir şeyin formu olarak tasarım' ve 'yaratıcı problem çözen tasarım' olarak iki bakış açısından ele almışlardır. Birinci bakış açısında tasarım dar bir perspektifle bir nesnenin formu olarak ifade edilmiş ve insanların çoğunlukla tasarım denilince form odaklı bir düşünceye kapıldıklarını söylemişlerdir. Eğer mühendisler teknolojiyi kullanarak fonksiyonel ürünler yapıyorlarsa, tasarımcılarda bir şeyleri güzel yaparlar gibi bir düşünceyi sınırlı bulmuşlardır. Eğer form olarak tasarım dar bir çerçeveye ise yaratıcı aktiviteler eklenerek çerçeve esnetilip genişletilebilmelidir diyen Verganti ve Dell'era aynı zamanda radikal tasarımın teknolojiyle insanlara sunulması gerektiğini ifade etmişlerdir (Verganti ve Dell'era (2014)).

Nintendo, Apple, Artemide, Alessi gibi firmaları design-driven innovation yaklaşımıyla gerçekleştirdikleri radikal değişimi örnek olarak gösteren Verganti, aynı zamanda bu firmaların bu yaklaşımla sahip oldukları ekonomik durumdan da bahsetmiştir.

Kazmierczak (2003) "bazı tasarım araştırmacıları hala kullanıcı olmadan tasarım var olamaz fikrini tartışmaktadırlar" demektedir ve bu durumu bir nevi eleştirmektedir. Çünkü günümüzde tasarım kavramı ürün odaklı olmanın ötesine geçmiştir, tıpkı Design Thinking'in (Tasarım Odaklı Düşünme) fikir odaklı bir yaklaşım olması gibi. Stanford Üniversitesi'nde ortaya çıkmış olan Design Thinking çok genel çerçevede, tasarımı estetik nesne boyutundan çıkartan, bunun yerine sorunlara karşı yaratıcı çözümlerin sunulması fikrini savunun bir yaklaşımdır da aynı zamanda. Problem çözmekten süreç iyileştirmeye kadar geniş bir alanda kullanılan son dönemin en popüler yaklaşımları arasında yer almaktadır. "Önceleri fiziksel nesnelere yapmak için kullanılan tasarım odaklı düşünme, bir müşterinin bir hizmeti nasıl deneyimlediği gibi daha karmaşık ve soyut konularda da kullanım alanı bulmaya başladı. Tasarım odaklı düşünen kişiler, bağlamdan bağımsız biçimde keşfetmek, tanımlamak ve iletişim kurmak için tasarımsal araçlar olarak adlandırılan fiziksel modeller kullanmaya başladı" (Kolko 2015).

Design Thinking konusunda dünyanın lider firması IDEO'nun kurucusu ve Ceo'su Tim Brown bu yaklaşımı; insanların ihtiyaçlarını teknolojik olarak uygun ve yapılabilir olanla iş stratejisi gibi birleştirmek olarak açıklamaktadır.

Yani tasarımı bir obje olarak değil bir düşünce sistemi olarak ele alan bu yaklaşım; olaylara, durumlara tasarım odaklı çözümler bulabilme fikrini savunmaktadır. Tom Peters (2014) "Tasarım, yalnızca güzel nesnelere oluşturmak için değildir. Tasarımın asıl önemi, karar alma, problem çözme ve değer yaratma faaliyetlerine bütüncül bir yaklaşım getirmesinden gelir" demektedir. Tasarımı, bir problem çözme ve karar alma modeli haline getiren bu yaklaşımda, problemin ortamıyla empati kurulması, gözlem yapılması ve sonucunda yaratıcı çözümün bulunması temel oluşturmaktadır. Dolayısı ile 'çözüm tabanlı düşünce sisteminin' bu yaklaşımın metodu olduğu söylenebilir. Bjögvinnsson ve diğerleri (2012) Design Thinking yaklaşımının modern tasarımın yeni teorilerinde ve araştırmalarında iyi sebeple temel bir mesela haline geldiğini söylemişlerdir. Kolko'da "Büyük ölçekli organizasyonlarda bir değişim yaşanıyor ve bu değişim, tasarımı kurumun merkezine daha da yakın bir noktaya

konumlandırıyor. Ancak yaşanan değişim estetikle ilgili değil. Tasarım prensiplerini insanların çalışma biçimlerine uygulamakla ilgili” diyerek bu yaklaşımın önemine dikkat çekmektedir (Kolko,2015) .

İnovasyon ve tasarım odaklı düşünme konusunda dersler veren Columbia Üniversitesi öğretim üyesi Don Buckley bir röportajında (Öndeş,2015) “Yenilikçilik ‘tasarım odaklı düşünme’den geçiyor”, diyerek inovasyon ile tasarım odaklı düşünme arasındaki bağı kurmaktadır. Buckley aynı zamanda “İnovasyon ve icat aynı şey değil. İcat, olmayan bir şeyi oluşturmak anlamına gelirken, inovasyon elde var olan malzemeyi farklı bir şekilde kullanmaya işaret ediyor. Yani imkânsız bir şey değil. İnovasyon sadece Türkiye’de değil, ABD’de de problem. İnovasyon aslında bir zihniyet, kültürel değişim, olgu” demektedir (Öndeş,2015).

Sonuç

Tasarım odaklı yaklaşımların genel çerçevede derlemesinin yapıldığı çalışmada, tasarım kavramına ilişkin algının, ürün ve ürünün tasarımcısı şeklindeki sınırların ötesine geçmiş olduğunu görmek mümkün olmuştur. Elde edilen verilerin ışığında Design Thinking yaklaşımının tasarımın düşünce, fikir boyutuyla daha ilişkili olduğu ve diğer yaklaşımlardan bu yönüyle bir nebze ayrıldığı söylenebilir. User-Centered Design ve Human Centred Design yaklaşımlarının merkeze insanı koyduğu sonucuna varmak mümkündür. Ayrıldıkları ince fark ise User-Centered Design’da insan kavramı kullanıcı kavramıyla dolaylı olarak da ürünle eşleşirken, Human Centred Design kullanıcı kavramını ikinci plana alarak, sosyal sorumluluk bağlamında da insanı ilk sıraya almaktadır. Design-Driven Innovation ise yenilikçi, yaratıcı aynı zamanda teknoloji ile gelişen ve değişen tasarım nesnelere odaklanmaktadır. Araştırmalarda düşünce sisteminin, tasarım kavramının fikir geliştirme ve çözüm bulma içeriğiyle ilişkili olarak yeniden değerlendirildiği de görülmüştür. Sadece ürün bazında dahi olsa kullanıcının söz hakkının ve tasarım sürecine katılımının, ürünün gelişimine ve dolayısıyla talep artışına sağladığını katkı bağlamında da oldukça önemli olduğu söylenebilir. Gelişen ve değişen sosyal, teknolojik ve ekonomik ortamlarda mevcut soruna yeni yaklaşımlarda bulunmanın yaratıcı söylemi tasarım odaklı yaklaşımlar, ister insan ister düşünce tabanlı olsun çağımızın en güncel konularından olmaya ve gelişmeye devam edecek gibi görünmektedir.

Kaynaklar

Akay,D. ve Kurt, M.(2008). Kullanıcı merkezli tasarım ve ürün kullanılabilirliği üzerine bir literatür araştırması, *Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 23(2), 295-304.

Barnard, M. (2002). *Sanat, tasarım ve görsel kültür* (çev. G. Korkmaz). Ankara: Ütopya Yayınları. (Eserin orijini 1998’de yayımlandı)

Bjögvinsson E., Ehn P. and Hillgren P. (2012). Design things and design thinking: contemporary participatory design challenges. *Design Issues*, 28(3), 101-116.

Chen, C.C.R., Nivala WC-Yan ve Chen C-B. (2011). Modeling the role of empathic design engaged personas: an emotional design approach. *Universal Access in Human-Computer Interaction. Users Diversity Lecture Notes in Computer Science*, 6766, 22-31.

Conklin, J. (2001). Age of Design, cognexus.org/ageofdesign.pdf adresinden 18 Eylül 2014’te alınmıştır.

Er, A. (2009, 25 Haziran). *Tasarım teknolojisi ve inovasyon*. 8. Teknoloji Ödülleri ve Kongresi, TÜBİTAK-TTGV-TÜSİAD’da sunuldu, İstanbul.

Ersoy, Z. (2010) Mimari Tasarımda Kullanıcı Odaklı Süreçler, Mimarlık, 351 Ocak-Şubat 2010 <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=365&ReclD=2288> adresinden 13 Ocak 2017’de alınmıştır.

Erengözgin, Ç. (1998). Tasarım ve bilgisayar-I. *Tasarım*, 85, 118-119.

Gezgin, T. (2007). Sanat-tasarım olgusunun zamansal izdüşümü ve 19. yüzyıl genel karakteri içinde sanat-tasarım gerçekliği. *Anadolu Sanat*, 18, 37-51.

Heskett, J. (2013). *Tasarım* (çev. E.Uzun). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları. (Eserin orijinali 2002’de yayımlandı).

Hobday M., Boddington A. and Grantham A. (2012). An innovation perspective on design :part 2. *Design Issues*, 28(1), 18-29.

Kazmierczak , E., (2003) Design as meaning making:from making things to the design of thinking. *Design Issues*, 19, 45-59.

Kolko, J. (2010). Abductive thinking and sensemaking: the drivers of design synthesis. *Design Issues*, 26(1), 15-28.

Kolko J. (2015). Tasarım Odaklı Düşünme Rüştünü İspatlıyor, <http://hbrturkiye.com/dergi/tasarim-odakli-dusunme-rustunu-ispatliyor> adresinden 3 Ocak 2017'de alınmıştır.

Öndeş,Ö. (2015) Yenilikçilik 'tasarım odaklı düşünmeden geçiyor

<http://www.hurriyet.com.tr/yenilikcilik-tasarim-odakli-dusunme-den-geciyor-30061112>

adresinden 10.01.2017 alınmıştır.

Peters, T. (2014). Design rules. <http://tompeters.com/writing/manifestos/> adresinden 5 Ocak 2017'de alınmıştır.

Sosyal Yenilik, http://www.kentselvizyon.org/assets/sosyalyeniliktasarimi_rehberi.pdf adresinden 2 Ocak 2017'de alınmıştır.

Süner, S. ve Kaygan H.. (2014) Tasarım aktivizmi olarak katılımcı tasarım ve tasarımcının katılım deneyimi.

ODTÜ Asistan Dayanışması örneği. UTAK 2014 Bildiri Kitabı: Eğitim, Araştırma, Meslek ve Sosyal Sorumluluk, 10–12 Eylül 2014, ODTÜ, Ankara. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi.

Teymur, N. (1998). *Temel tasarım, temel eğitim*. Ankara: Odtü Mimarlık Fakültesi. ii.

Tunalı, İ. (2004). *Tasarım felsefesine giriş* (İkinci Baskı). İstanbul: Yapı Yayın,

Verganti, R. and Dell'era C. (2014). *Design-Driven innovation: meaning as a source of innovation*. United Kingdom: Oxford University Press, 139.

Yamaçlı, R. (2008). Tasarım: sanat+bilim+iletişim+...*Evrensel Kültür*,194, 46-47.

Yurdakul,İ. (1988). Genel çizgileriyle tasarım. *Sanat Yazıları III. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları*. 109-110-112.

Summary

Along with the developing world, it is seen that both the concept and the field of design is widening and becomes more complicated. While there are countless signs of design as a word, it can be said that it does not carry boundary lines that provide clarity and precision. In this context, a question such as what is art or not, it can bring with it an approach such as what is design or not. So can be said that design is multivariate, multi-lingual, multi-faceted, multi-subject, and therefore multi-disciplinary and multi-media. Perhaps because of its versatility in design, design-oriented paradigms are beginning to develop in the changing world. Like Conklin's approach in 'Age of Design' that we are in the period of transition from the age of science to the age of design. This is so important. Because now a days the way of thinking is more important than the doing of something. So the approach to the problems with creative and innovative solutions is more important. And this is one of the, maybe the best one, meaning of design. But it is out of a first point that comes to mind about design. Because generally the first perception about design is a kind of products that we use during our lifes all time. But It can also be said that design is the result of the ability to think of something that is not. The dimension of the awareness about the design phenomenon has begun to change. Some theories and approaches has been put forward at this point. Some of them are: Participatory Design, Design-Driven Innovation, Design Thinking and User-Centered Design. Participatory Design which was appeared in Scandinavia during 1960's, can be described as a design approach in which the stakeholder is actively involved in the design process and procedures in the general framework. User-Centered Design which first introduced by Donald Norman, can be described as a philosophical approach that is now widely regarded as defining what the design should be like by understanding the needs of users. The User-Centered Design approach based on product which should be user-friendly, usability and ergonomics. Human Centred Design is an approach that is very much in common with Norman's User-Centered Design approach, which is often very parallel and essentially similar. User-Centered Design has more product and user base, and Human Centred Design has more people-oriented, social responsibility projects etc. Design-Driven Innovation is an approach developed by Roberto Verganti. The focus of this approach is innovative design. Design Thinking, which emerged at Stanford University, is an approach that advocates the design as a idea of presenting creative solutions to problems instead of aesthetic objects. It is one of the most popular approaches in the last period, which used a wide area from problem solving to process improvement. This approach advocates the idea of finding design-oriented solutions to events, situations. The creative discourse of design-centered approaches to finding new approaches to the current problem in the evolving and changing social, technological and economic environments seems to be the most up-to-date issues of our time, whether human or thought-based, and will continue to evolve.

