

## Kamusal Mekânlarda Deneyim ve Kullanıcı Merkezli Tasarım

Bedriye Begüm Nazlı Erap  
Dr. Öğr. Üyesi Sennur Hilmioğlu  
Prof. Dr. Füsün Seçer Kariptaş

Makale Geliş Tarihi: 16.04.2021  
Yayına Kabul Tarihi: 21.10.2021

### Özet

Bir mekânın var olma nedeni olarak insan ele alındığında aslında tasarımın odak noktası olduğu görülmektedir. İnsan ve mekân ilişkisinde, alanın algıya dayalı varoluşu ve eyleme bağlı şekillenmesi boşluğun tasarımını oluşturur. Bu boşluk, hareket ve davranışlardan etkilenen bir alan olduğu sürece olası problemler karşısında kullanıcı odaklı çözümler aranmaktadır. Mekânın kullanılabilirliğinden gelen sorunlara çözüm arayışı beraberinde iyi bir tasarım ihtiyacını doğurmaktadır. Bu bağlamda, kullanıcı merkezli tasarım (UCD- User Centered Design) kavramının süreç üzerindeki etkilerini gözlemlemek mümkündür. Ayrıca sözü edilen döngüdeki kullanıcı deneyimi tasarımı kavramının değerlendirilmesi ve ölçülmesi, tüm tasarım disiplinlerinde olduğu gibi iç mimaride ve kamusal alanlarda da sonucu etkileyen bir katma değer oluşturmaktadır. Son dönemlerde tasarlanan geleneksel mimari yapılardan öteye, kullanıcı davranışını ölçüt alan yenilikçi, çözümücü ve etkileşime dayalı kamusal alanların tasarımları ele alındığında, kullanıcı merkezli tasarım ve kullanıcı deneyiminin iç mekâna nitelik katan etkisi gözlemlenmektedir. Bu çalışmada insanın bir kullanıcı olarak değerlendirilip, deneyim ve alışkanlıklarına yönelik mekân tasarımı arayışları kamusal mekân örnekleri üzerinde iç mimarlık bağlamında incelenmiş ve mekân-kullanıcı ilişkisi üzerinden değerlendirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Kullanıcı Merkezli Tasarım, Kullanıcı Deneyimi Tasarımı, Tasarım Yaklaşımları, İnsan ve Mekân, Kamusal Mekân Tasarımı

### EXPERIENCE IN PUBLIC SPACES AND USER CENTERED DESIGN

#### Abstract

The human is the focal point of design when considering him as there as on for existence of the space. In the connection between human and place; the existence of the space based on perception and taking a form as action create the design of space. This space as long as it is an area that is affected by movement and behavior, user-centered solutions are searched against possible problems. Here, these arching for solutions of the problems which is becoming from the usability of the space creates the need for good design. The design; it creates a design cycle by evaluating the interaction received from the user at the end of the process as; determining the need, identifying and solving possible problems, providing flexible use with technology and transforming it into an aesthetic form. The validity of this cycle is seen in multidisciplinary areas from the interfaces of digital screens to architectural design, city planning, industrial design, and visual media of communication design. In the common purpose of all design approaches, an ideal design is based on human-centeredness that serves firstly from individual to society. In this context; it is possible to observe the effects of the human centered design (HCD) concept on the process. In addition, in the mentioned cycle; evaluating and measuring the concept of user experience design creates an added value that affects the result in interior architecture and public spaces as well as in all design disciplines. Recently, beyond the traditional architectural structures, when considering the designs of innovative, analytical and interactive public spaces based on userbehavior, it is observed that the human-centered design and user experience add quality to the interior space. In this study, the search for space design for the experience and habits of the human being as a user has been examined in the context of interior architecture on public space examples and evaluated through the space-user relationship.

**Keywords:** User Centred Design (UCD), User Experience Design (UXD), Design Approaches, Human and Space, Public Space Design

Bedriye Begüm Nazlı Erap, Haliç Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İç Mimarlık Programı, Yüksek Lisans Öğrencisi, İstanbul. E-posta: bbegumnazli@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-4606-9356  
Dr. Öğr. Üyesi Sennur Hilmioğlu, Haliç Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İstanbul. E-posta: sennurhilmioğlu@halic.edu.tr. ORCID: 0000-0002-8162-3407  
Prof. Dr. Füsün Seçer Kariptaş, Haliç Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, İstanbul. E-posta: fusunsecer@halic.edu.tr. ORCID: 0000-0003-1594-6061

## Giriş

İnsanın varoluşundan bugüne barınma ve korunma ihtiyacı ile başlayan, teknoloji ile konfor ihtiyacına doğru uzanan tüm bu süreçte yapılan her tasarım, bir probleme yanıt aranması sonucu geliştirilmiştir. Günümüzün teknoloji ile evrimleşen toplumsal yapısında, daha iyiyi talep eden, kolay yaşamı benimsemiş bireysel kullanıcıların varlığı ile karşılaşmaktayız. Bugün gerek bir mekân gerekse bir nesne adına yapılan tasarımlarda estetik olmasının yanı sıra öncelikle probleme çözüm olma kaygısı güdülmektedir.

İhtiyaca dayalı çözüm arayışındaki her tasarım temelinde insanın beden, eylem, davranış, algı ve yaşam biçimi ile hacim kazanmıştır. İnsan bedenini ölçüt alan antropometrinin ergonomiye yön vermesi, yapabilesi ve eylemlerin evrensel tasarım ilkelerini oluşturması gibi temel tasarım yaklaşımlarında da bu insan merkezlilik gözlemlenmektedir. Gerek ergonomi gerek evrensel tasarım gerekse katılımcı tasarım yaklaşımı olsun her süreçte insan eylemlerinin etkileri ayrı ayrı değerlendirildiğinde bu ortak payda ile karşılaşmaktadır. Burada son dönemlerde özellikle nesne-insan ilişkisinde çok karşılaşılan bir kavram olarak insan merkezli tasarım kavramından (HCD) sadece yeni bir tasarım yaklaşımı biçimi olarak değil, multidisipliner alandaki tüm tasarım süreçlerinin merkez noktası olarak da söz edilmektedir. Bu insan merkezli tasarım kavramı hümanist bir düşünce kavramı olan ve insanı yaşanılan doğa-kültürde merkeze alan insan merkezlik ideolojisinden tamamen bağımsız olarak, insanı bir kullanıcı olarak değerlendirmektedir. Yaşadığı toplumda teknoloji ve kültürün birlikteliğinde üretici-tüketici olarak insan, yaşadığı toplumsal yapıda gruplar halinde veya birey olarak kullanıcı formuna bürünmüştür. Burada tasarım ve mimari karşısında kullanıcıya dönüşen insan mekânla ilişkisinde kullanıcı merkezli tasarım (User centered design – UCD) kavramı üzerinden ele alınmaktadır. Kullanıcı merkezli tasarım, kullanıcı-nesne ve mekân ilişkisini inceleyerek iyi bir tasarım nihai sonucuna odaklanır. İyi bir tasarımdan söz edebilmek için, yapının oluşumu, dönüşümü ya da geliştirilmesi noktasında ihtiyaca dayalı en ideal çözümü sunması gerekmektedir. İhtiyacın belirlenerek olası problemlerin tespit edilmesi, teknolojiyle esnek kullanım sağlanarak estetik bir biçime büründürülmesi sonucunda kullanıcıdan aldığı etkileşimin değerlendirilmesiyle bir tasarım döngüsü oluşmaktadır. Bu döngünün geçerliliği, dijital ekranların ara yüzlerinden, mimari tasarıma, şehir planlamaya, endüstriyel tasarıma, iletişim tasarımının görsel mecralarına kadar multidisipliner alanlarda görülmektedir. Tüm tasarım yaklaşımlarının ortak amacında önce bireye, devamında topluma hizmet eden kullanıcı odaklı çözüm arayışları yer almaktadır.

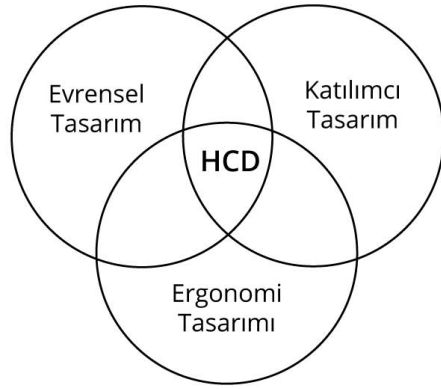
Evrensel tasarım bağlamında bakıldığında; kullanıcıya hizmet eden bir tasarım, bireyin yaşam alanını en verimli noktaya getirmeyi amaçlar ve bu yönde çözüm önerileri sunar. O halde bir yapının evrensel tasarım normlarına uygun olarak planlanmasında insan merkezli tasarım kuramının etkisi gözlemlenebilir. Bununla beraber, planlanan yapının kullanıcı kitlesinin deneyiminin ölçümlenmesi de tasarımda verimlilik adına artı değer üretmekte hatta bazı noktalarda sistemin ana mekanizmasını bile oluşturabilmektedir. Özellikle bugünün detaylı hesaplanmış kamusal alanlarında uygulanan ergonomik tasarımın ve evrensel tasarım kurallarına uygun icra edilmiş bir mimari tasarımın, kullanıcı üzerindeki etkilerine bakıldığında, kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımı gözlemlenmektedir. İnsan kullanıcı olduğu mekânın bir diğer taraftan da bireysel ve toplumsal hareketleri ile şekillendiricisi konumundadır. Burada mekân, deneyim ve etkileşim sonucu kültürel etkenlere bağlı bir oluşum ve dönüşüm sonucu şekillenmektedir (Erap, Yurttaş, Kariptaş, 2021). İnsanın bir kullanıcı olarak ele alınıp, ihtiyaçları ve yapabiliteğini bireysel boyuta indirgeyerek çözüm arayışına giren her tasarımın toplumsal oranda bir tasarım değerine sahip olduğundan da söz etmek mümkündür.

## 1.Tasarım Yaklaşımları ve Kullanıcı-Tasarım İlişkisi

Bireyin; çalışma ve yaşam alanların da nesnelere ilişkisi, mekânla iletişimi, rutin davranışlarında karşılaştığı yeni durumlarla etkileşiminden çıkacak sonuçla; tüm yaşamı sürecinde tasarıma gösterdiği esneklik uyumuna, fonksiyonelliğine, yapılabiliğine ve kullanılabilirliğine ihtiyaç duyulmaktadır. Kullanıcının çevresi ile bu değerler altında etkileşimini inceleyen ergonomi bilimi, günümüzün tüm tasarım birimlerinde olduğu gibi iç mekânda da insanı bir kullanıcı olarak değerlendirip merkeze alan bir tasarım yaklaşımı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kullanıcısının ideal çalışma ve yaşam kalitesini artırmayı hedefleyen ergonomi tasarımı, insanı fizyolojik yapabilirlikleri, kültür farklılıkları, algısal ve sezgisel bütünlüğü gibi özellikleri ile bireysel bazda incelemektedir. Bu incelemede hedef kitlenin neredeyse %99'una ulaşmayı hedefleyen ergonomi tasarımı ve evrensel tasarım kavramlarının ortak kesişimleri görülebilir. "Evrensel Tasarım" kavramı; fiziksel ve entelektüel açıdan değişen olanakların sadece birkaç kişinin özel durumu olmadığı, insan olmanın ortak bir özelliği olduğu gerçeğinden yola çıkarak geliştirilmiştir. Bu kavram, tasarlanmış çevrenin, baştan itibaren mümkün olduğunca fazla insan için kullanışlı ve sorunsuz bir şekilde işlemlerini hedeflemektedir (Hilmioğlu, 2017). 1980'li yıllarda ortaya atılan evrensel tasarım ilkeleri doğrultusunda kategorisel bir planlama ile toplumsal gruplara yönelik çözüm önerileri sunma şeklinde

bir çalışma sistemi düzenlenmiş, ancak bu sistemin zaman zaman tüm bireylerin problemlerini karşılayamadığı görülmüştür. Bu konuda Donald Norman, herkese uygun tek bir çözüm arayışını bir sorun olarak görmektedir. "Ortalama insan diye bir şey yoktur. Genellikle herkes için tek tip bir tasarım yapma çözümüne erişen bir tasarımcı için bu spesifik bir sorun teşkil edebilir. Ayrıca gözlemlere göre evrensel bir tasarımın %90 ve üzeri oranda insana hitap etmesi beklentileri karşılamaktadır." (Norman,2016). Fakat Norman'ın bu olguda hesaplamalarına göre; dünyada 7 milyar insan varken %99'u için yapılan tasarım dahi dünyanın yüzde dilimine bakıldığında 70 milyon insan dışarıda kalmaktadır (Norman, 2016). Burada herkes için tasarım olgusunun tam anlamıyla karşılanabilmesi için farklı yöntemlerin arayışına girilmesi gerektiğini görmek mümkündür. Bu düşünce doğrultusunda herkes için yapılan değerlendirme özünde birey hedef alınırken, toplumun bir kategorisi için yapılan tasarım bireysel baza indirgenmekte ve her tasarım yaklaşımında insan merkezli tasarım kavramı açığa çıkmaktadır. İnsan merkezli tasarımın bir takım bakış açılarına göre de 1950'lerin sonlarında engelsiz tasarım kavramı ile başlayan ancak evrensel tasarım kavramını takip eden bir yaklaşımın ortaya çıktığı görülmektedir. Dünyanın farklı ülkelerinde "evrensel tasarım" kavramını çağrıştıran değişik terimler kullanılmaktadır. "Herkes için tasarım" (design for all), "kapsayıcı tasarım" (inclusive design), "kullanıcı odaklı tasarım" (user needs design), "gerçek yaşam için tasarım" (real life design), "ömür boyu için tasarım" (life span design), "kuşaklararası tasarım" (transgenerational design) bunlardan bazılarıdır.<sup>1</sup> İnsan merkezli tasarım yaklaşımının, her ne kadar tüm tasarım yaklaşımlarını takip eden bir manifestoya sahip gibi görünse de aslında multidisipliner tasarım alanlarının ortak sürecini kapsadığı görülmektedir (Şekil 1).



Şekil 1. İnsan Merkezli Tasarım ve Tasarım Yaklaşımları

Kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımı ile aynı yıllarda ortaya çıkan insan merkezli tasarım (human centered design) yaklaşımının, ergonomi ve antropometri bilgileri ile bireyin algısal ve sosyo-kültürel özelliklerinden doğan verileri birleştiren tasarım ilkelerini barındırdığı görülmektedir (Acırcı, 2020). Burada söz edilen insan merkezli tasarım ve kullanıcı merkezli tasarım kavramı bağımsız ya da dolaylı iki kavram değildir. ISO'nun açıklamasına göre; "İnsan merkezli tasarım" terimi, bu belgenin sadece kullanıcı modeli üzerine kurgulanması değil, bir dizi paydaş üzerindeki etkilerini de vurgulamak için "kullanıcı merkezli tasarım" yerine de kullanılmaktadır. Bununla birlikte, pratikte, bu terimler genellikle eş anlamlı olarak kullanılmaktadır (ISO 9241-210, 2019). Bugün, kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımı ISO (International Organization of Standardization) tarafından onaylanmış, 9241-210 kaynağınca teknik standartları belirlenmiştir. Burada tasarımın insan merkezliliğinden bahsederken teknik detayların ve deneyimin ölçülmesinde kullanıcı odaklılığından söz edilmektedir.

Kullanıcıların ihtiyaçlarını tespit etmek adına ergonomi ve kullanılabilirlik bilgileriyle entegreli çalışması ile kullanıcı merkezli tasarımın diğer yaklaşımlarla kesiştiği görülmektedir.

Kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımı ergonomik kriterlerin uygulanması ve kullanılabilirlik teknikleri bilgisi ile kullanıcıların ihtiyaçlarına ve ilgi alanlarına odaklanan etkileşimli sistemlerin gelişimini ele almaktadır. Bu yaklaşım insan sağlığını, erişilebilirliğini, sürdürülebilirliğini iyileştirmekte ve bunların farklı etkilerini hesaba katarak sağlık, güvenlik ve kullanıcı performansının etkileşimini yansıtmaktadır (Chammas, 2015).

## 2. Mekânda Kullanıcı Deneyimi

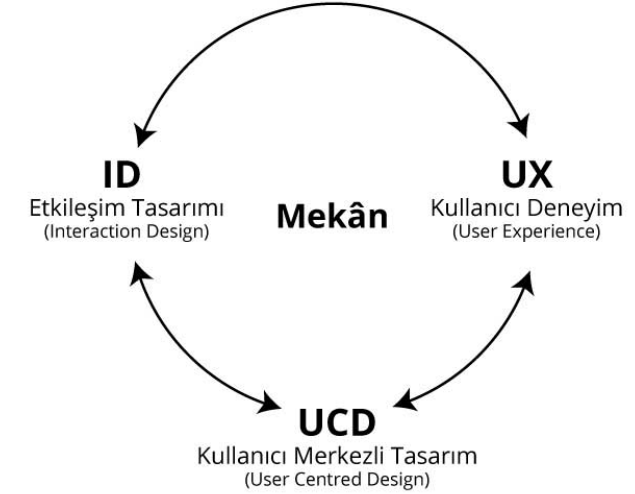
Mekân algısı genel anlamda beyinde başlayan fiziksel aktivitelerin, insanın çoklu sensörleri doğrultusunda bulunduğu mekânla etkileşimi sonucu oluşmaktadır. Bir mekânın kullanımı insanın zihninde oluşturduğu algısı ve bedeni ile kavrayışındaki bilinçdışı eylemlerinin ardında gözlemlenebilir. İnsanın bulunduğu yeri algılama biçimi, görsel ve sezgisel algıya dayalı hafızadaki bilgi birikiminin oluşturduğu etkileşimlerle ilişkilidir. Bu etkileşim gerek deneyimleri gerekse sezgilerden süregelen bedenin eylemleri doğrultusunda gerçekleşmektedir. Mekânla etkileşimde, mekânın geometrik biçim bilgisi, insanın eklemlerin açısı ve kemiklerinin pozisyonuyla doğrudan ilişkilidir (Dervişoğlu,2008). Bu etkileşimi verimli kılmak adına insanın anatomik özellikleri, fiziksel hareketleri, sezgisel algısı ve antropometrik ölçüleri tasarıma yön vermektedir. İnsan bedeniyle mekânda var olur, zihni ile kavrar, eylemleri ile etkileşimde bulunur ve bu etkileşim ile mekânı deneyimler. Bu olgu Schulz'un şu sözü ile özetlenebilir: "İnsanın bulunduğu yer

<sup>1</sup>(Url-1)

mekânın merkezidir ve mekân insanın eylemlerine göre şekillenir" (Schulz, 1971). Bir mekânın varoluşu ve aktif ritmi; insanın alanın boşluğundaki eylemleri ve etkileşimi ile mümkündür. Hatta bir mekândan elde ettiği deneyimlerinin diğer mekânlarla ilişkisi de bu oluşumun etkin bir parçasıdır. Her mimari dokunuş deneyimi çok duyusaldır; boşluk, madde ve ölçek nitelikleri; göz, kulak, burun, cilt, dil, iskelet ve kas tarafından eşit olarak ölçülür (Pallasmaa, 2005). Mimarının insan bedeni üzerinden ölçülmesi, antropometrinin oluşumu, evrensel tasarım arayışı beden-mekân ilişkisindeki somut bir arakesit, bir diğer açıdan beden eylemsel varlığının mekânı şekillendirmesi olarak da görülebilir. O halde kullanıcı merkezli tasarım kavramı, mimari tasarım bağlamında bakıldığında insanın mekân ve ona bağlı nesnelere etkileşimi ve iletişimidir. Burada insan birey olarak ele alınsa da mekân yalnızca salt bireye dayalı bir boşluk olarak değil toplumsal bir alan niteliğinde de kullanıcılarının etkileşiminde var olmaktadır. Toplumsal mekân toplumun mekânıdır. İnsan sadece kelimelerle yaşamaz; her 'özne' kendini tanıdığı ya da yitirdiği, dolayısıyla yararlandığı ya da değiştirdiği bir mekânın içine yerleşir (Lefebvre, 1991). Kullanıcı bir birey olarak mekânı şekillendirirken toplumun bir öznesi niteliğindedir. Mekân kendi toplumunun şekillendirmesi ölçüsünde kullanıcının algısı, eylemleri, alışkanlıkları ve deneyimi önem kazanmaktadır. Deneyimin arkasında zihin-beden-eylem olarak tümüyle insanı ele almak bir ölçü birimi olarak görülmüştür. 90'lı yıllarda ortaya çıkan başta insan merkezli tasarım olarak ele alınan kullanıcı merkezli tasarım kavramı çoğunlukla endüstriyel tasarımlar, ürün kullanılabilirliği ve dijital arayüzlerin kullanımı devamında otomobil sektörü üzerinden değerlendirilmiş olsa da bugün tüm tasarım disiplinlerinde olduğu gibi mimaride de etkin varlığını gözlemlemekteyiz. Mekân ve kullanıcı etkileşiminde kullanılabilirliğin ölçümlenebilmesi kullanıcı deneyimine dayalı bir yapıdır. Bu yapıda; mekânda, etkileşim tasarımı ve kullanıcı deneyimi döngüsünün kullanıcı merkezli tasarımla ilişkisini gözlemlemekteyiz (Şekil 2).

Kullanıcı deneyimi tasarımı kavramı bütünüyle;

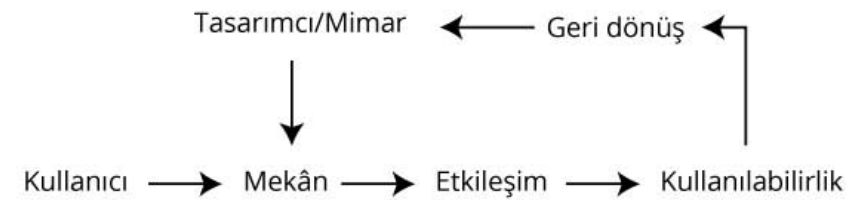
- Bir mekâna giriş sağlayan kullanıcının çoklu duyusal yönleri ile mekânı algılaması,
- Yapabilirlikleri doğrultusunda nesnelere erişebilmesi,
- Buradaki boşluk ve nesnelere etkileşimindeki kullanılabilirliğin sağlanması,
- Bu etkileşim ile ortamı deneyimlemesi ve



Şekil 2. Mekâna bağlı Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (UXD)

- Bu deneyimi tekrar eden girişlerinde ya da diğer mekân iletişimlerinde kullanması sürecini içerir (Şekil 3).

Tasarımcıların ve mimarların kullanıcı etkileşiminden edindiği geri dönüşleri ölçümlemesi ve değerlendirmesi ile elde ettiği veriler mekânın şekillenmesini



Şekil 3. Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Süreci (UXD)

etkileyecek bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu sayede mekânın algılanabilirliği ve kullanılabilirliği maksimum verimlilikte sağlanmakta ve estetik detayların eklenmesi ile deneyime dayalı, kullanıcıya hizmet eden bir mimari yapı olarak tasarım değeri oluşturmaktadır. Dijital ara yüz tasarımları, bilgisayar tabanlı sistemler ve ekran tasarımları gibi interaktif mecralar üzerinde bir çalışma alanı olarak aktif varlığını kabul ettirmiş

kullanıcı deneyimi tasarımı; bir ölçümleme birimi olarak net verilerle mimaride henüz yerine oturmuş değildir. Fakat varlığının etkisi ve önemi konusunda diğer tasarım yaklaşımları ile bağdaşık yapısı sonucu araştırma konusu haline gelmeye başlamıştır. Deneyim üzerine tasarlanan yapılar ya da yapının kullanılabilirliğinin test edildiği çeşitli yöntemlerde de bu farkındalık görülmektedir.

### 3. Kamusal Örneklerde Deneyime Dayalı Mekân Tasarımları

Günümüzde kullanıcının olası davranışları hesaplanarak kullanıcıya bireysel ya da toplumsal etkileşimde bulunabilecekleri alanlar oluşturmak üzere, deneyime dayalı kullanıcı merkezli mekân örneklerinin inşası ile karşılaşmaktayız. Kendi coğrafyalarında benzersiz sayılan bu örnekler mimariyi statik olmaktan çıkararak dinamik ve insan hareketine göre şekil alan bir yapıya dönüştürmektedir. Bu yapılarda form işlevi takip ederken insanı, mekânı ve hizmeti kullanmaya davet eden bir rolü üstlenmektedir. Son günlerde işlevsel etkileşim yapıları olarak ele alınan Avrupa menşeli kamusal mimari örnekler ile karşılaşmaktadır.

#### 3.1. Oodi Helsinki Merkez Kütüphanesi

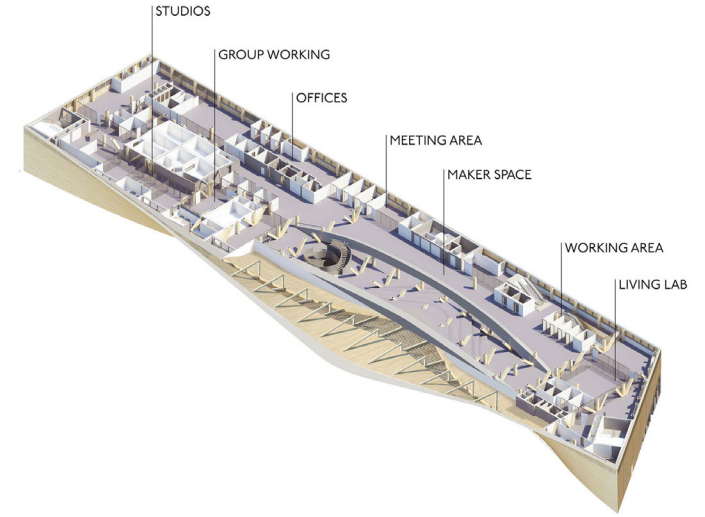
İnsan merkezli tasarımın uygulandığı yapıya ilk örnek, kullanılmak üzere tasarlanmış boşluklara sahip bir kütüphane olarak tasarlanan Oodi Helsinki Merkez Kütüphanesi (Oodi Helsinki Central Library) ele alınabilir (Resim 1).



Resim 1. Helsinki Oodi Merkez Kütüphanesi-Finlandiya<sup>2</sup>

<sup>2</sup> (Url-2)

Bu yapının tasarımı kütüphanenin işlevlerini üç farklı seviyeye ayırma fikrine dayanmaktadır: Aktif bir zemin kat, sakin bir üst kat ve daha spesifik fonksiyonları içeren kapalı bir ara hacim.<sup>3</sup> Oodi'nin zemin katı, girişteki hareketlilik nedeniyle geniş bir lobi olarak tasarlanmış halka açık tesisler ve etkinlik alanları içermektedir. İkinci katta ortak çalışma alanları, aktivite, öğrenme ve etkileşime hizmet eden odalar mevcuttur.<sup>4</sup> Ayrıca ortak etkileşimi içeren stüdyolar, toplantı alanları, oyun odaları ve atölyeler de yine bu katta konumlanmıştır.



Resim 2. Helsinki Oodi Merkez Kütüphanesi-Finlandiya 2. Kat Planı<sup>4</sup>

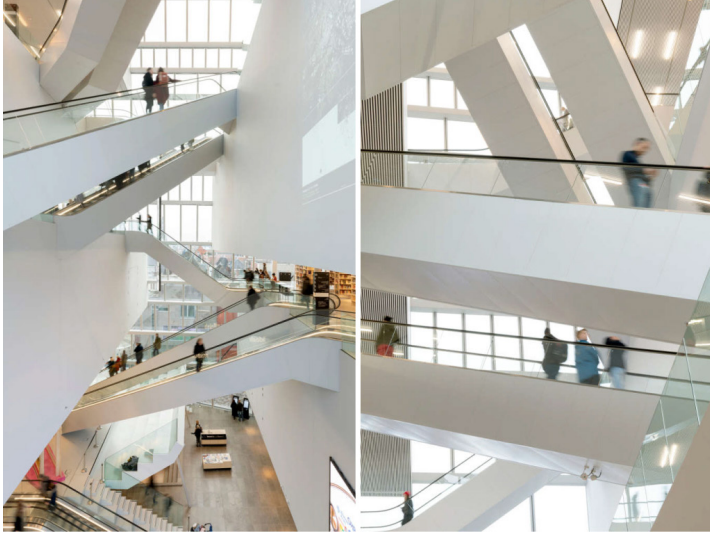
Üçüncü kat ise hareketin minimuma indirildiği, sakinlik ihtiyacı duyan bir alan olarak kütüphane olarak tasarlanmış, okuma alanları ve kafeler ile araştırma ve dinlenme alanı olarak planlanmıştır. Ayrıca kentle birleşimini sağlayan geniş bir seyir terası da bu bölümde konumlandırılmıştır. Tamamen kullanıcıların talepleri, davranış ve etkileşim sonuçları, kullanıcı deneyimi göz önüne alınarak hesaplanmış ve insan merkezli tasarım bu mimari yapıda vücut bulmuştur.

#### 3.2. Forum Groningen

Davranış modeli üreten bu mimari yapılara bir diğer örnek de 'İletişimsel Mimarlık' kavramıyla kurulan NL Architects' in Hollanda'da toplum davranışı üzerine tasarladığı bir kültür merkezi olan Forum Groningen'dir (Resim 3).

<sup>3</sup> (Url-3)

<sup>4</sup> (Url-4)



Resim 3. Forum Groningen-Hollanda <sup>5</sup>

İçerisinde sinema salonları, sergi alanları, toplantı salonları, restoran ve kitaplarla dolu olan bu yapı tek başına bir alışveriş merkezi, kütüphane, müze ya da sergi alanı olarak konumlanmayan çok işlevli bir bina olarak karşımıza çıkmaktadır. Kamusal etkileşim alanlarını birleştirerek bu alanlardaki geleneksel sınırları ortadan kaldıran bir yapı örneği sunmaktadır. Bilgi ve fikir alışverişini hızlandırmayı hedefleyen bir boşluk yapısı ile sinema, kitap koleksiyonu, fuar, oditoryum gibi tüm işlevleri birbirine bağlayan mekânsal bir ara yüz olarak çalışmaktadır<sup>5</sup>. Kullanıcının mekânla etkileşime girmesi ve iletişimde bulunmasını amaçlayan bu mimari yapı da kullanıcı deneyimini değerlendiren insan merkezli bir tasarımın bir mekânda ne şekilde uygulanabileceğini, nasıl farklı yaklaşımlarda bulunup artırılabilir değerler üretilebileceğini örneklemektedir.

## Sonuç

Mimari tasarımın kullanıcıları özelinde ve toplum üzerinde olumsuz etkilerinin önlenmesi hatta yeni değerler oluşturarak problemlerinin en üst verimlilikte çözümlenebilmesi adına tasarımcılar ve mimarlar tarafından daha büyük sorumluluklar alınması gereken yeni bir dünya düzeni söz konusudur. İnsan-mekân ilişkisinde bireysel ve toplumsal olarak mekân kullanım sorunlarını çözmeye yönelik bir yapı oluşturulması tasarımcı ve mimarlar için tasarım sürecindeki bir öncelik halini almıştır. Daha sürdürülebilir, yaşanabilir, bireyin konfor ve ihtiyaçlarını gözeten, herkes için tasarıma odaklanmış mekân arayışlarında bütün bu yaklaşımları göz önünde bulundurarak ideal tasarımı gerçekleştirmek hedef olmalıdır. İç mimari ve kullanıcılar arasındaki birincil iletişim bugün bireysel çalışma ve yaşam alanlarından toplumsal sosyalleşme ve etkileşim alanlarına kadar tüm mekânlarda gözlenmekte ve nesnelerin diziliminden mekânın oluşumuna kadar tüm mimarinin tamamen kullanıcı tarafından koordine edildiği görülmektedir. Bu nedenden ötürü ki, tüm tasarım yaklaşımları doğrultusunda ve diğer tasarım disiplinleri ile ilişkisinde kullanıcı merkezli çalışmaların bütününü iç mekânla ilişkili ve bu ilişkinin temeli de kullanıcı deneyimi tasarımına dayanmaktadır. Mekânda kullanıcı deneyimini ölçülemeye dair var olan verilerin kullanılmasının yanı sıra yeni teknikler geliştirmek, ar-ge ve uygulama kapsamında sürece dahil etmek tasarımın gerekliliği olarak ortaya çıkmaktadır. Bu araştırma bağlamında hem yeni yetişen tasarımcı ve mimarların öğrenme sürecinde hem de sektördeki kıdemlilerin proje uygulama sürecinde iyi bir tasarım adına kullanıcı merkezli tasarım ve kullanıcı deneyimi faktörlerini gözetilebilecekleri vurgulanmaktadır. Sadece toplumsal gruplar oluşturarak değil kullanılacak olan mekânın hedef kitlesi üzerinden ya da bireyin ihtiyaçlarına göre kişiselleştirilebilecek tasarımlarla yeni çözümlere odaklanılabilir. Tasarımda modüler olmak, hedef kitle analizi, doğru kullanıcı senaryoları oluşturmak gibi birçok yöntem kullanılabilir gibi kişiselleştirilebilir tasarım mekanizmaları kurgulamak ile de aranan ideal sonuçlar elde edilebilir. Tüm bu değerler kapsamında temel amaç değişen insan ve yaşam faktöründe, kullanıcı merkezli tasarım yaklaşımı üzerinden kullanıcı deneyimi tasarımının iç mekân tasarımına nitelik katacak bir süreç olarak ele alınmasıdır. Kullanıcı-mekân ilişkisinde etkileşim ve deneyimin tasarlanacak yapının başlangıç süreci olarak değerlendirmek talep edilen ideal tasarıma ulaşabilmeyi sağlayabilir.

<sup>5</sup> (Url-5)

## Kaynakça

- Acırlı, Z. ve Kandemir, Ö. (2020). IDA-International Design Art and Journal. Tasarım Kavramında Değişen İnsan Faktörü ve Değişen Kapsayıcı Tasarım Yaklaşımları, 2(2)
- Chammas, A., Quaresma, M., &Mont'Alvão, C. (2015). A Closer Look on the User Centred Design. Procedia Manufacturing, 3, 5397–5404.
- Dervişoğlu, E. (2008). Beden Mekân İlişkisi: Bedenin Mekânla Kavrayış Üzerinden Değerlendirilmesi. İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Erap, B. N., Yurttaş, M. K. ve Karıptaş, F. S. (2021). “ Posthuman Space, User Experience in Anthropocene Age”, *LivenARCH-VII : OTHER ARCHITECT/URE(S) Congress, 28-30 October, 2021*, Trabzon
- Hilmioğlu, S. (2017). Çok Aile Konut Tasarımına Yönelik Bir Evrensel Tasarım Modeli. İstanbul Teknik Üniversitesi.
- ISO 9241-210 (2019) ISO 9241-210. Ergonomics Of Human-System Interaction – Part 210: Human-Centred Design For Interactive Systems. www.iso.org, 2019.
- Lefebvre, H. (1991). *Production of the Space*. Basil Blackwell.
- Norman, D. (2016). The Design of Everyday Things. In The Design of Everyday Things . Basic Books. s. 243
- Pallasmaa, Y. (2005). The Eyes of the Skin. John Wiley & SonsLtd, s.41
- Schulz, N. C. (1971). Existence, Space and Architecture. Studio Vista.

## İnternet Kaynakları

- Url-1 :<http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=361&RecID=2062> (Son erişim tarihi : 11.03.2021)
- Url-2: <https://archello.com/project/oodi-helsinki-central-library#story-3> (Son erişim tarihi: 12.02.2021)
- Url-3: <http://ala.fi/work/helsinki-central-library/> (Son erişim tarihi : 08.03.2021)
- Url-4:<https://www.arkitera.com/proje/oodi-helsinki-merkez-kutuphanesi/> (Son erişim tarihi : 05.12.2021)
- Url-5:<https://www.avontuura.com/forum-groningen-by-nl-architects/> (Erişim tarihi: 22.02.2021)

## Görsel Kaynaklar

- Şekil 1 – İnsan Merkezli Tasarım ve Tasarım Yaklaşımları, ilk yazar tarafından çizilmiştir, 2021, İstanbul
- Şekil 2 – Mekâna Bağlı Kullanıcı Deneyimi Tasarımı (UXD), ilk yazar tarafından çizilmiştir, 2021, İstanbul
- Şekil 3 – Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Süreci (UXD), ilk yazar tarafından çizilmiştir, 2021, İstanbul