

## ARAŞTIRMA MAKALESİ/ (Research Article)

<sup>1</sup>Bilgehan Yılmaz,  
Orcid: 0000-0003-4199-0648

<sup>2</sup>Elif Şen,  
Orcid: 0000-0001-8473-632X

<sup>1</sup>Prof.Dr. Konya Technical University,  
Faculty of Architecture and Design,  
Department of Architecture, Konya,  
Türkiye

<sup>2</sup> Asst.Dr. Necmettin Erbakan University,  
Faculty of Fine Arts and Architecture,  
Department of Architecture, Konya,  
Türkiye

**Sorumlu Yazar (Corresponding Author):**  
Elif ŞEN  
ebuluc@erbakan.edu.tr

## Mimari Tasarım Eğitiminde Enformel Uygulamalarla Yaratıcılığın Geliştirilmesi: Moda-Mimarlık Etkileşimli DeneySEL Bir Uygulama

Informal Practices in Architectural Design Education for Developing  
Creativity: An Experimental Study on Fashion–Architecture Interaction

DOI: 10.54976/tjfdm.1549639

**Alınış (Received):** 23.09.2024

**Kabul Tarihi (Accepted):** 25.06.2025

### ÖZ

Küresel dünyada her alanda yaşanan değişim mimarlık disiplinine de etki etmektedir. Özellikle çağımızın bilişsel dünyasına ayak uydurmak için, mimarlık eğitimi alan bireylerin “yaratıcı düşünce üretebilme” yetilerini geliştirmeleri oldukça önem arz etmektedir. Diğer yandan mimarın sadece mimarlık alanıyla sınırlı kalmadığı, farklı disiplinlerle de işbirliği içerisinde olduğu çağımızın gerçeğidir. Tüm bu gelişmeler ışığında eğitimin üniversitedeki formel eğitimle sınırlandırılması 21.yy’ın gerektirdiği niteliklere sahip olma bakımından yetersiz kalmaktadır. Hem interdisipliner bir yaklaşımla, hem de formel eğitimin yanı sıra enformel eğitim yöntemlerinin de mimari tasarım eğitimine dahil edilmesi gerekliliği ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmada mimarlık eğitimi için de enformel tasarım araçlarının ve yöntemlerinin kullanımına dair deneyimsel bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Çalışma genel anlamda öğrencilerin tasarım aşamalarını mimarlık ve moda disiplinlerinin kesişiminde deneyimleyerek, uygulayarak üretmelerini ve yaratıcılık niteliklerinin gelişmesini sağlamıştır. Tüm bu kazanımların yanı sıra grup halinde bir yarışmaya hazırlanırken 21.yy’ın gerektirdiği işbirliği ve kolektif üretme becerilerinin de gelişmesine katkı sağlamıştır.

### ABSTRACT

In the globalized world, changes occurring across various fields are also affecting the discipline of architecture. Particularly, to keep pace with the cognitive demands of our era, it is crucial for individuals pursuing architectural education to develop their ability to generate "creative thinking." Moreover, it is a reality of our time that architects do not confine themselves to the field of architecture alone but also collaborate with various other disciplines. In light of these developments, limiting education to formal instruction within universities proves insufficient in meeting the qualifications required by the 21st century. There is a need to integrate both interdisciplinary approaches and informal education methods alongside formal education into architectural design training. This study presents an experiential investigation into the use of informal design tools and methods within architectural education. The research generally demonstrates how students can experience, apply, and produce design stages at the intersection of architecture and fashion disciplines, thereby fostering the development of their creative attributes. Additionally, it has contributed to the enhancement of collaboration and collective production skills required by the 21st century, especially while preparing for group competitions.

### Anahtar Kelimeler:

*Mimari Tasarım Eğitimi, İnterdisipliner  
Eğitim, Enformel Uygulama, Yaratıcılık*

### Keywords:

Architectural Design Education,  
Interdisciplinary Education, Informal  
Practices, Creativity

**Kaynak gösterimi:** Yılmaz, B., Şen, E. (2025). Mimari tasarım eğitiminde enformel uygulamaların tasarımcının yaratıcılığına etkisi. *Turkish Journal of Fashion Design and Management*. 7(2), 215-234, <https://doi.org/10.54976/tjfdm.1549639>

**How to cite:** Yılmaz, B., Şen, E. (2025). The effect of informal practices on designer's creativity in architectural design education. *Turkish Journal of Fashion Design and Management*. 7(2), 215-234, <https://doi.org/10.54976/tjfdm.1549639>

## Giriş

Küreselleşen dünya, teknolojik ve bilişsel değişimlerle birlikte meslek disiplinlerini yeniden şekillendirmektedir. Bu dönüşüm, mimarlık ve moda tasarımı gibi tasarım odaklı disiplinlerde giderek daha fazla hissedilmektedir. Mimarlık ve moda, insanın yaşadığı fiziksel çevreyi biçimlendiren, işlevsellik ve estetik kaygıları ortak bir zeminde buluşturan iki temel tasarım alanıdır. Her iki disiplin de biçim, malzeme, oran-orantı, doku ve yapısal bütünlük gibi kavramlarla yakından ilişkilidir (Güldür ve Bayram, 2016). Mimari, insanın mekânla olan ilişkisini tanımlarken; moda tasarımı, bireyin bedeniyle olan etkileşimini düzenleyen bir yapı ortaya koymaktadır. Moda ve mimarlık arasındaki benzerlikler tarihsel süreçte de dikkat çekmektedir. Modern mimarlık ve moda akımları incelendiğinde, her iki alandaki tasarımcıların benzer estetik kaygılarla hareket ettiği görülmektedir (Tezel, 2014). Her iki disiplinin ortak noktası, insan ölçeğini temel alan bir tasarım anlayışına sahip olmasıdır.

Mimarlık, hem sanat hem de teknik faktörleri barındıran çok yönlü bir disiplindir. Mimarlık eğitiminde tasarım süreci, bireyin teorik ve pratik tasarım bilgisini edindiği ve bu bilgiyi kendi yaratıcı yorumuyla tasarım modeline dönüştürdüğü süreçtir (Schön, 1984). Mimari tasarım eğitiminde öğrenme, bireysel deneyimle gerçekleşen bir süreç olup, bu sürecin temelinde etkileşim ve iletişimin ön planda olduğu bir diyalog yer alır (Şen, 2025). Eğitim sürecinde birey tasarım olgusu ile ne kadar çok etkileşim içinde olursa, mimari bilgi birikimini ve deneyimini o derecede artırmış olur. Dolayısıyla mimarlık eğitimi aktif öğrenme yöntemi ile ilerlemektedir.

Üniversitelerde verilen mimarlık eğitimi, stüdyo temelli mimari tasarım projelerinin ağırlıkta olduğu, kuramsal içeriklerle de desteklenen bir yapıya sahiptir. Ciravoğlu (2003), formel mimarlık eğitimini bir mimar adayının tamamlaması gereken kuramsal ve uygulamalı derslerin tümü olarak tanımlamaktadır. Ancak günümüzde formel mimarlık eğitimi, hayat boyu sürecek öğrenme sürecinin başlangıcı için bir katalizör işlevi görmekle birlikte, mimarlık bilgisinin öğreniminde tek başına yeterli olamamaktadır (Gökmen ve Gökmen, 2023). Vadeboncoeur (2006), literatürde eğitimin örgün, yaygın ve enformel olarak tanımlandığını belirtirken, Werquin (2010) örgün eğitimin yaşam boyu öğrenilenlerin tümünü kapsamadığını ve bu nedenle diğer eğitim biçimlerine yönelik ilginin arttığını ifade etmektedir (Ertgin ve Soygeniş, 2014). Bu bağlamda, değişen dinamiklere uyum sağlanabilmesi için öğrenme deneyimlerini çeşitlendiği, alternatif eğitim yöntemlerinin sürece entegre edilmesi gerekmektedir.

21. Yüzyılda, mimarlık eğitimi ile bireye yenilikçi ve yaratıcı düşünce üretme becerilerinin kazandırılmasının ön plana çıktığı görülmektedir. Bu bağlamda mimarlık eğitimi, farklı disiplinlerden beslenen ve enformel öğrenme süreçleriyle desteklenerek zenginleştirildiğinde, çağdaş eğitim dinamiklerini yansıtacaktır.

Enformel eğitim, geleneksel müfredatın ötesinde, deneyimsel öğrenmeye dayalı bir yaklaşımı içermektedir. Kuramsal olarak enformel öğrenme, Vygotsky'nin (1978) sosyo-kültürel öğrenme teorisi ile ilişkilendirilebilir. Vygotsky, öğrenmenin bireylerin sosyal etkileşimleri ve çevresel faktörler aracılığıyla gerçekleştiğini savunmaktadır. Enformel öğrenme, öğrencilerin kendi başlarına veya akranlarıyla etkileşim içinde bilgi edindikleri, yapılandırılmamış öğrenme süreçlerini kapsar (Ertgin ve Soygeniş, 2014). Gökmen ve Gökmen (2023), enformel eğitimin genellikle bireysel keşif ve deneyime dayandığını belirtirken, Adıgüzel (2012), mimarlıkta enformel eğitimin temel taşlarını yarışmalar, atölyeler ve saha gezileri gibi uygulamaların oluşturduğunu belirtmektedir. Bu bağlamda enformel öğrenme süreçleri, öğrencilerin profesyonel kimliklerini oluşturdukları, eleştirel düşünme becerilerini geliştirdikleri ve yaratıcı tasarım süreçlerine katıldıkları sosyal bir ortam sunar (Pelman ve Zoran, 2023).

Çağımız gerçekliklerinde mimari tasarım eğitimi üniversitedeki formel eğitimle sınırlandırılabilir bir yapıya sahip değildir. Dolayısıyla günümüz akademik eğitim sisteminde öğrencileri üretken bilgiyi almaya hazırlamak, yani öğrenciye öğrenmeyi öğretmek önem kazanmaktadır. Değişen ve gelişen koşullar doğrultusunda kendini her anlamda besleyip, geliştirip yaratıcılık düzeyini arttırarak üretmek çağımız tasarımcıları için kaçınılmaz bir durumdur. Bu bağlamda mimari tasarım eğitimi sürecine enformel uygulamaların entegre edilmesi yoluyla daha kalıcı ve yaratıcı bir öğrenme ortamı oluşacaktır.

Çalışmanın amacı, mimarlık eğitiminde geleneksel formel eğitim yöntemlerinin yanı sıra enformel öğrenme süreçlerinin de eğitim modeline entegrasyonunun önemini vurgulamaktır. Özellikle küreselleşen dünyada ve teknolojik değişimler ışığında, öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirebilmeleri için öğrenme deneyimlerinin çeşitlendirilmesi gerektiği ifade edilmektedir. Ancak bunu öğrencinin aktif katılımı ve motivasyonu olmadan sağlamak mümkün değildir. Özellikle yaratıcı bilinç geliştirme bağlamında tasarımcının bireysel öğrenme isteğinin de önemli olduğu bir gerçektir. Bu bağlamda, çalışma ile Konya Teknik Üniversitesi mimarlık bölümünde verilen moda ve mimarlık içeriğine sahip seçmeli ders kapsamında düzenlenen yarışma aracılığıyla, enformel eğitim yöntemlerinin nasıl uygulanabileceğini incelemek amaçlanmaktadır. Sürecin bir yarışmaya dönüştürülmesiyle öğrencilerin tasarım olgusunu, mimarlık ve moda disiplinlerinin kesişiminde tanımlayarak öğrenmesi ve yaratıcı düşünce üretebilme becerisi kazanmaları amaçlanmaktadır. Bu sayede öğrenciler, hem mimarlık alanında önemli yapıların tasarım özelliklerini öğrenmekte hem de bu bilgileri moda tasarımı ile disiplinler arası bir şekilde yorumlayarak tasarım yetkinliklerini geliştirmektedir. Mimarlık eğitiminde uygulanan bu enformel öğrenme yönteminin, öğrencilerin bilgiye aktif katılımının artırılarak, onları üretken ve inovatif düşünmeye teşvik eden bir öğrenme ortamı sunduğu savunulmaktadır.

## Mimari Tasarım Eğitiminde Yaratıcılık ve Enformel Uygulamalar

Mimarlık eğitiminin ilk örneklerinin, inşa edilen yapılar üzerinde ustaların yanında çıraklık yaparak öğrenme yoluyla gerçekleştiği görülmektedir (Onur ve Zorlu, 2017). Ancak bu modelin sınırlılıkları, mimarlık alanında daha sistematik bir eğitim ihtiyacını ortaya çıkarmıştır (Pekdaş ve Kutsal, 2021). Geleneksel olarak usta-çırak ilişkisi ile başlayan bu eğitim modeli, zaman içinde akademik kurumlara evrilmiş ve formel bir sistem haline gelmiştir (Dikmen, 2011). Bu sistemde yaparak öğrenme üzerine kurgulanan mimari tasarım stüdyoları eğitimin temelini oluştururken, kuramsal ve seçmeli derslerle de mimarlık eğitimi desteklenmektedir.

Özellikle günümüz dijital çağında bireylerin, yaratıcı ve esnek düşünebilme, kolektif çalışabilme ve eleştirel düşünce üretebilme becerilerinin geliştirilmesi önem arz etmektedir. Tasarımcılar, hayal edilen bir gelecekteki gerçeklik üzerinde çalışırlar; tasarımcı için (henüz var olmayanın), önceden görülenin tanımlanması ve var edilmesi söz konusudur (Jones, 1982). Bu ise yaratıcı düşünebilme becerisi ile ilişkilidir. Tasarım sürecinde yaratıcılık, bireyin bilişsel şeması ile probleme ilişkin verilerin kesişiminde ortaya çıkan bir olgudur. Newell ve Simon (1972), tasarım sürecinde yaratıcılık olgusunu özel bir problem çözme davranışı olarak tanımlar. Tasarım sürecindeki yaratıcılık, bireyin zihinsel faaliyetleri doğrultusunda üretme ve keşfetme aşamalarını içeren sezgisel bir düşünme biçimidir (Smith vd, 1995). Dolayısıyla yaratıcı düşünce üretme ve problem çözme eylemleri temelde aynı bilişsel aktivite olarak tanımlanmaktadır (Akin, 1984). Bu bağlamda tasarım öğrencileri için problem çözme, yaratıcı düşünme üretme ve geliştirme becerilerini öğrenmek önemlidir.

Yaratıcılık kavramı tasarımcının kişisel niteliklerine de bağlı olan, teknik ve düşünsel faaliyetlerinin bir bütünüdür (Şen, 2025). Fleith (2000), yaratıcılığın kapsamlı bir şekilde anlaşılabilmesi için bireyin, yaratıcılığın ortaya çıkmasını destekleyen çevresel koşulların ve birey ile çevre arasındaki etkileşimin bütüncül bir şekilde değerlendirilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Yaratıcı düşünme, varılan istasyon değil, seyahat etme şekli olarak tanımlanmaktadır (Demirtaş ve Baltaoğlu, 2010). Dolayısıyla yaratıcı düşünceyi üretmek, bakış açısını geliştirmek tasarım sürecinin bütününde gerçekleşebilen bir durumdur. Schön (1984), mimari tasarım eğitimini tasarımcı-öğrenci için yeni bir dil olarak tanımlar. Formel bir eğitim sisteminden çıkan öğrenci için tasarım süreci karmaşık ve sancılı bir süreç olmaktadır. Bu süreci daha verimli geçirebilmek adına, enformel uygulamalardan faydalanmak, tasarımcının yaratıcılığının gelişmesine ve sürece adapte olmasına katkı sağlayacaktır. Yürekli ve Yürekli (2004), enformel ortamları, insanların sezgilerine göre davrandıkları, kişiselliklerini daha rahat ortaya koydukları, -sık rastlanan bir deyimle- içlerindeki çocuğa izin verdikleri ortamlar olarak tanımlamaktadır. Bu bağlamda mimarlık eğitiminde enformel uygulamalar yoluyla yaratıcılığın geliştirilmesi, kişinin kendi isteğiyle, özgür bir biçimde çalışmasından dolayı daha kolay gerçekleşecektir.

Mimarlık disiplininde enformel uygulamalar yoluyla öğrenme çalışmaları yeni bir olgu değildir. Mimari tasarım eğitiminde enformel uygulamalar yaparak öğrenme, deneysel öğrenme, inşa ederek öğrenme, 1:1 uygulama gibi yöntemleri bünyesinde barındıran bir eğitim yöntemidir. Ciravoğlu (2003), günümüz tasarım stüdyolarında süregelen eğitimi formel uygulama olarak tanımlarken, okul dışı atölye çalışmalarını, workshopları enformel uygulamalar olarak tanımlamaktadır. Bir başka ifadeyle ise enformel uygulamalar geleneksel derslik ya da stüdyo dışında, öğrenci ile öğrenme deneyimi arasındaki bütün karşılaşmalar olarak tanımlanmaktadır (Şen Bayram vd., 2023). Mimarlık eğitiminde enformel öğrenmenin en yaygın biçimlerinden olan atölyeler (workshoplar) ve yarışmalar, öğrencilere pratik deneyim kazandırarak, yaratıcı problem çözme yetilerini geliştirmelerine olanak tanır (Adıgüzel, 2012). Yarışmalar, öğrencilerin mesleki rekabet ortamına hazırlanmasını sağlarken, aynı zamanda disiplinler arası çalışmaları da teşvik etmektedir (Ertgin ve Soygeniş, 2014). Bu yaklaşımların eğitim müfredatına entegre edilmesi, mimarlık eğitiminde çağın gerekliliklerine uygun bir yöntem olarak değerlendirilmektedir.

Rogers (2014), enformel öğrenim süreçlerinde öğrencilerin daha aktif rol alabileceklerini, öğreneceklerini biçimlendirebileceklerini ve yüksek motivasyonla süreci benimseyebileceklerini belirtmektedir. Bilimde enformel öğrenme deneyimlerinin, daha fazla sorgulamaya, keyif almaya ve bilim öğrenmenin kişisel olarak ilgili ve ödüllendirici olabileceği hissine yol açtığını göstermektedir (Ertgin ve Soygeniş, 2014). Öğrenci, eğitim sürecindeki pasif alıcılıktan sıyrılıp aktif katılımcıya dönüşerek yaratıcılığını ortaya çıkarabilecektir. Çünkü enformellik öğrencinin yaratıcılığını harekete geçirmek için gerekli özgür düşünce ortamını yaratır (Ciravoğlu, 2003).

Yürekli ve Yürekli (2004), mimari tasarım eğitiminde enformelliğin bir yöntem olarak kullanılması ile ilgili olarak yaptıkları değerlendirme sonucunda şu önerileri sunmuşlardır;

- Enformel eğitim sayesinde farklı fikirlerin bir araya geldiği bir iletişim ortamı oluşturulabilmekte, tasarımcılarda motivasyon artışı ile beraber kendini rahat ifade edebilme kazanımları sağlanır.
- Enformel uygulamalarda mevcut eğitim ortamından farklı bir sistem olması, yeni bir ortamla birlikte farklı bakış açılarının oluşmasına yardımcı olur.
- Tasarımcılar için enformel uygulama ortamında olayların yaratılması, ortamların oluşturulması deneyimi birebir gerçekleştirilir.
- Formel eğitime kıyasla enformel uygulamalar ile esnek eğitim, hayat boyu eğitim gibi günümüz gereklilikleri daha çok sağlanır.
- Enformel uygulamalar da bir eğitimidir ve eğlence ortamı ile ayrımı net olmalıdır.



- Enformel uygulamada yürütücünün önemi oldukça fazladır. Konuya fazlasıyla hâkim olup yetkinliğini sağlamakla birlikte, geri planda kalarak tasarımcıların yaparak öğrenmesine destek olur.
- Enformel yöntemler ön hazırlık gerektirir. Katılımcıların kişilik farklılıkları ve birebir uygulama yapmasından kaynaklı, çalışma stratejilerinin önceden belirlenmesi gerekir.

Mimarlık disiplininin tasarlama ve çözüm üretme sanatı olmasının yanı sıra; üretim, denetleme ve organizasyon sanatı olduğu da gözden kaçırılmaması gereken bir olgudur (Yılmaz Çakmak vd., 2024). Soyut ve somut olguları beraber barındıran, hem teknik hem de sanatsal değerleri olan bir disiplin olarak mimarlık çok yönlülüğüyle dikkat çekmektedir. Dolayısıyla mimarlığın hem büyük bir tatmin sağlayan hem de zorlayıcı olabilen yönü, bu özelliklerinin birleşiminden kaynaklanan açık uçluluğudur (Cook, 1996). Günümüz küresel dünyasında mimar sadece mimarlık alanıyla sınırlı kalmamakta, farklı disiplinlerle de işbirliği içerisinde olmaktadır. Resim, heykel, moda, medya, sinema, teknoloji, toplum bilimleri, tarih vb. birçok alanda günümüzde mimarlar aktif olarak boy göstermektedir. Disiplinlerarası yaklaşım, gelişen teknolojik imkânların sağladığı yeni olanaklar sayesinde, yaratıcılığı teşvik etmek için tasarımda öğretim uygulamalarını iletme potansiyeli olan bir yöntem olarak karşımıza çıkmaktadır (Fartushenko, 2012). Formel eğitim sisteminde, her eğitim kurumunda yaygın olmamakla birlikte, bu tür interdisipliner eğitim örneklerine rastlanmaktadır. Bu durum, globalleşen dünyada mimari tasarım sürecinin çok yönlülüğü dikkate alındığında, göz ardı edilmemesi gereken bir durumdur. Bu bağlamda, mimari tasarım eğitiminde de kuram ve teori bütünselliğinde, uygulamalı bilim, teknoloji ve sanat alanlarının entegre edildiği bütünlük bir yaklaşıma ihtiyaç duyulmaktadır. İnterdisipliner eğitimin enformel uygulama yöntemi ile bütünlükleştirilerek öğretime dahil edilmesi yaratıcılığın geliştirilmesinde farklı bir bakış açısı olması bakımından önemlidir.

## **Moda Tasarımı ile Mimari Tasarım Arasındaki İlişki**

Mimari tasarım eğitiminde enformel yöntemlerin önemli kullanım alanlarından birisi moda tasarımıdır. Moda ve mimarlık, tarih boyunca birbirini besleyen ve etkileyen iki önemli tasarım disiplindir. Adolph Loos (1898), mimarlık ile giyinme pratiği arasındaki ilişkinin kökenlerine dikkat çekerek, insanın nasıl bina yapacağını öğrenme sürecinin, nasıl giyineceğini öğrenmesiyle başladığını ifade etmektedir (Yılmaz Çakmak vd., 2016). Mimarlık ve moda, estetik, işlevsellik ve malzeme kullanımı açısından ortak paydalar taşır. Başlangıçta bedeni dış etkenlerden koruma amacıyla kullanılan giysiler, zamanla bireyin kimliğini ve estetik anlayışını ifade eden bir araç haline gelmiştir (Güldür ve Bayram, 2016). Dolayısıyla moda sadece giyim üzerinden cümle kurulan bir disiplin değil, aksine tarz üslup yorum ve bağlam kavramlarını kapsayan geniş bir kavram ağıdır.

Moda ve mimarlık arasındaki temel benzerlikler, form, doku, malzeme ve yapı gibi tasarım unsurları üzerinden incelenebilir. Her iki disiplin de belirli bir yüzey veya malzemenin üç boyutlu bir forma dönüşmesi sürecini içerir. Mimarlık, makro ölçekte mekânlar inşa ederken, moda tasarımı mikro ölçekte insan bedenini çevreleyen yapılar yaratır. Ancak her ikisi de tasarım sürecinde oran-orantı, denge, ritim, hareket, ılık-gölge gibi temel estetik kavramları kullanır (Güldür ve Bayram, 2016). Doku ve malzeme kullanımı açısından da mimarlık ve moda benzer bir yaklaşım sergiler. Orta Çağ döneminde gotik mimarının süslemeli yapıları, aynı dönemin kıyafetlerinde de yoğun dantel ve işlemeler olarak kendini göstermiştir (Pürlüsoy ve Köse Doğan, 2019). Aynı şekilde, modernist mimarlık anlayışıyla birlikte moda tasarımlarında da minimalizmin ön plana çıktığı görülmektedir. “Less is more” (Az çoktur) ilkesi, hem modern mimari hem de moda tasarımında sadeliğin gücünü vurgulayan bir yaklaşım olmuştur (Yılmaz Çakmak vd., 2016).

Mekân, beden ve hacim kavramları moda ve mimarlık arasındaki en önemli ortak paydalardan biridir. Moda, bedeni çevreleyen bir form yaratırken, mimarlık bu bedeni içine alan daha geniş bir mekânsal çerçeve sunar. Bu bağlamda, moda ve mimarlık arasındaki ilişki, bireyin çevresiyle olan etkileşimi ve mekânsal algısını da etkilemektedir. Pürlüsoy ve Köse Doğan (2019), giyim ve mekân arasındaki ilişkinin tarihsel süreçte sürekli değiştiğini ve toplumsal yapılarla şekillendiğini belirtmektedir. Özellikle postmodern dönemde, mekânın yalnızca fiziksel bir alan olmadığı, aynı zamanda bireysel ve kültürel kimliğin bir yansıması olduğu vurgulanmaktadır.

Mimarlık eğitiminde enformel öğrenme yöntemleri, öğrencilerin tasarım süreçlerini daha yaratıcı ve deneyimsel bir şekilde keşfetmelerine olanak tanımaktadır. Bu bağlamda, moda tasarımı uygulamaları, mimarlık öğrencilerine form, doku, malzeme ve mekânsal ilişkileri farklı bir ölçekten deneyimleme fırsatı sunmaktadır. Bu tür uygulamalar, öğrencilerin tasarım sürecine farklı bir perspektiften yaklaşmasını sağlayarak, soyut kavramları somutlaştırma yetilerini geliştirmekte ve çok disiplinli bir düşünme becerisi kazandırmaktadır (Önal ve Karakoç, 2019). Ayrıca, enformel öğrenme kapsamında moda tasarım süreçlerinin kullanılması, öğrencilerin mekânsal algılarını güçlendirmekte ve geleneksel stüdyo eğitimine alternatif bir pedagojik yöntem sunmaktadır (Güldür ve Bayram, 2016). Bu nedenle, mimarlık eğitimi sürecinde moda tasarımının bir öğrenme aracı olarak kullanılması, öğrencilerin yaratıcılığını teşvik eden ve disiplinler arası etkileşimi artıran, yenilikçi bir yaklaşım olarak değerlendirilebilir.

## **Materyal ve Yöntem**

Mimari tasarım eğitimi birçok bileşeni içerisinde barındıran, sabit bir sistemi olmayan çok yönlü bir eğitim sistemidir. Özellikle çağımızın bilişsel dünyasına ayak uydurmak için, tasarımcı bireyin yaratıcı düşünce üretebilme yetisini geliştirmesi oldukça önem arz

etmektedir. Bu çalışma kapsamında, enformel uygulamaların mimari tasarım eğitimi katkısını incelemek üzere deneysel bir çalışma gerçekleştirilmiştir.

## Yöntemin Kurgusu

Çalışma öznel değerlendirmeler, yönlendirmeler ışığında; yaparak ve deneyimleyerek öğrenme ilkelerine dayanan yarışma formatında kurgulanmış, interdisipliner yaklaşımla mimarlık ve moda tasarımı disiplinlerini bütünleştirmeyi hedefleyen deneysel temelli enformel öğrenme süreçlerini içermektedir. Çalışmanın değerlendirme yöntemi, nitel içerik analizi yaklaşımı ile yapılandırılmıştır.

Çalışmanın amacı, öğrencilerin seçtikleri yapıya ait tasarım kodlarını bir kıyafet üzerinde yeniden tasarlayarak öğrenmelerini sağlamaktır. Yapararak öğrenme üzerine kurgulanan ve bir yarışmaya dönüştürülerek tasarımcıların teşvik edildiği enformel öğrenme yönteminde, hem mimarlık alanında önemli değerlere sahip olan yapılara dair bilgi edinilmesi, yapıların tasarım kodlarının öğretilmesi, hem de bu kodları bir kıyafet tasarımı üzerinden yeniden kurgulayarak yaratıcılık seviyelerinin artırılması hedeflenmektedir.

## Model Temelli Aşamalı Değerlendirme

Bu çalışma interdisipliner eğitim ortamında enformel uygulamanın deneysel biçimde gerçekleştirildiği kapsamlı bir yöntem olarak değerlendirilmektedir. Moda ve mimarlık disiplinlerinin entegre edilmesi ile oluşturulan deneysel çalışma yöntemi, Şekil 1.'de aktarıldığı üzere, modanın evrimi, tekstür çalışması, mimarlardan öğrenmek, tasarım ve üretim aşaması, sunum ve defile aşaması olmak üzere beş aşamada ele alınmaktadır.



Şekil 1. Metodoloji (yazarlar tarafından hazırlanmıştır)

Figure 1. Methodology (prepared by the authors)

İlk aşamada öğrencilerden moda ve mimarlık ilişkisini anlayıp, kavraması ve bunu poster çalışması olarak aktarması istenmektedir. İkinci aşamada tekstürde kullanılabilecek mimari doku elemanlarının araştırılmasına yönelik bir fotoğraf çalışması istenmektedir. Üçüncü aşamada, öğrencilerin seçtiği mimari yapıyı analiz ederek, moda ve mimarlık disiplinlerinin ortak kullanımı olan tasarım kodlarını oluşturmaları istenmektedir.



Dördüncü aşama tasarım ve üretim aşamasıdır. Burada yapılan eskiz ve provalar ile tasarım fikrinin geliştirilmesi istenmektedir. Son olarak yarışma bağlamında defile hazırlığı ve ön provalar ile süreç sonlanmaktadır.

Tasarım sürecine yönelik geçmişte teorisyenler tarafından birçok farklı model tanımlamaları yapılmıştır. Tasarım süreci modellerinin ilk örneklerinden olan ve Jones (1963) tarafından geliştirilen model, temelde analiz, sentez ve değerlendirme aşamalarından oluşmakta olup, bazı metodologlar tarafından doğrudan benimsenirken, bazıları tarafından geliştirilmiştir (van der Voordt ve van Wegen, 2007). Günümüzde tasarım süreci, ulusal veya uluslararası düzeyde standart bir modele bağlı kalmaksızın ilerlemekte olup, özellikle mimari tasarım eğitiminde bu durum, eğitmenin süreci yorumlama ve yönlendirme biçimiyle doğrudan ilişkilidir (Şen, 2025). Bu bağlamda, hem mimari problemin hem de moda tasarım probleminin çözümünde aynı yolun izlediği gerçeği göz önüne alındığında, mimarlık eğitiminde enformel öğrenme yöntemi ile gerçekleştirilen bu deneysel çalışmaya yönelik tasarım süreci modeli problemin tanımı, bilgi toplama, yaratıcılık, buluş süreci, çözüm bulma ve uygulama/değerlendirme aşamaları olarak tanımlanmıştır. Döngüsel olan bu yaratıcı süreç, değerlendirme sonrası yeni bir problemin ortaya konulması ile yeniden başlayan bir süreçtir.



**Şekil 2.** Deneysel çalışmaya yönelik tasarım süreci modeli (yazarlar tarafından hazırlanmıştır)  
**Figure 2.** Design process model for experimental research (prepared by the authors)

Yapılan deneysel çalışmanın bulgularını değerlendirmek üzere ise, oluşturulan model bağlamında: problemin tanımı, bilgi toplama, yaratıcılık ve buluş, çözüm bulma ve uygulama başlıkları altında niteliksel bir analiz gerçekleştirilmiştir.



Şekil 3. Değerlendirme kriterleri (yazarlar tarafından hazırlanmıştır)

Figure 3. Evaluation criteria (prepared by the authors)

## Alan Çalışması

Alan çalışması kapsamında, Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü, 2023-2024 bahar yarıyılı seçmeli dersi olan “Moda Trendler ve Mimari” dersinde, mimarlık öğrencileri ile interdisipliner yaklaşımla enformel eğitim yönteminin uygulandığı bir yaratım-tasarım süreci yürütülmüştür. Tasarım sürecini verimli yönetebilmek adına, sekiz yarıyıldır tasarım deneyimine sahip olan son sınıf mimarlık öğrencileri ile süreç deneyimlenmiştir. Mimari tasarım eğitiminde öğretilmek istenen değerli mimari yapıların tasarım kodlarının ortaya çıkarılması mimarlık perspektifinden verilse de, akılda kalıcılığı arttırmak için daha yaratıcı bir alan üzerinde deneyimlemek gerekmektedir. Bu noktada moda tasarımı alanı mimarlık eğitiminde yeni bir bakış açısı sunmaktadır. Moda tasarım süreçlerinin mimarlık eğitime entegrasyonu, yaratıcı düşünme ve deneysel tasarım yaklaşımlarını teşvik etmekte, mekân, beden ve hacim kavramlarının ortak kullanımı ise bu iki disiplin arasındaki ilişkiyi daha da derinleştirmektedir. Bu bağlamda ders kapsamında “ArchFashion 2024” isminde bir yarışma düzenlenerek tasarım süreci üzerinden deneysel bir çalışma gerçekleştirilmiştir.

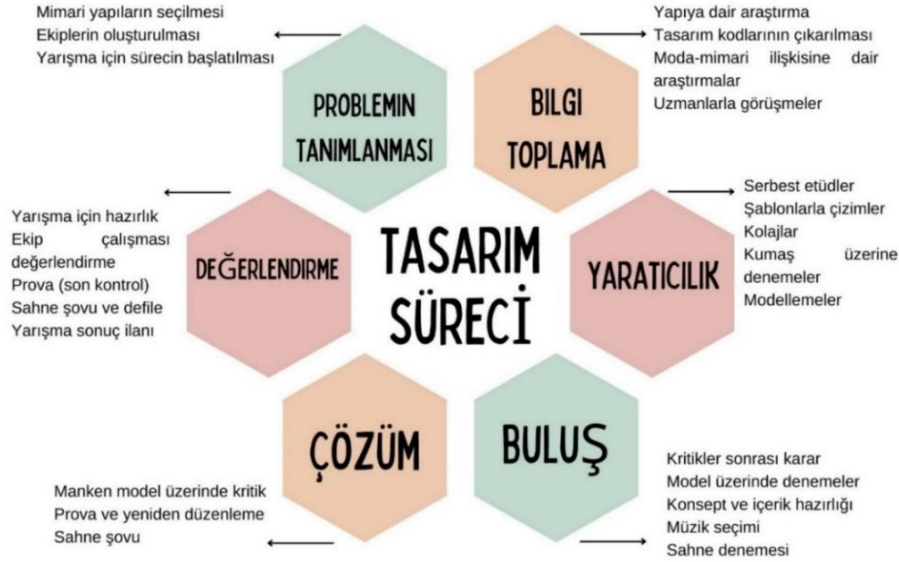
## Görsel, Sözel ve Eylemsel Çıktılarla Değerlendirme



Şekil 4. Yarışma duyuru poster ve afiş (yazar tarafından hazırlanmıştır)

Figure 4. Contest announcement poster and banner (prepared by the author)

Yarışmaya katılan ekipler için önerilen tasarım süreci, mimarlık ve moda etkileşiminde enformel bir deneysel öğrenme yöntemi olarak ele alınmıştır. Uygulama özelinde tasarım sürecine ilişkin detaylar Şekil 5.'de ifade edilmiştir.



Şekil 5. ArchFashion enformel uygulamasının tasarım süreci (yazar tarafından hazırlanmıştır)

Figure 5. Design process of ArchFashion informal application (prepared by the author)

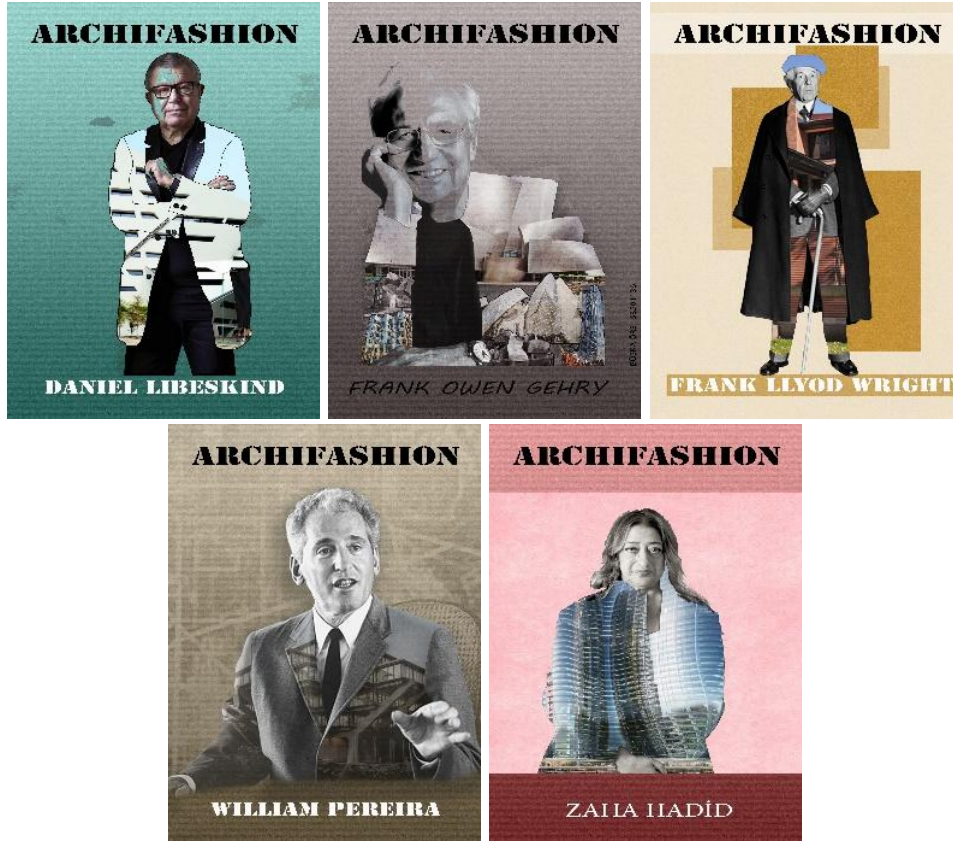
Yarışmaya katılan ekipler için aşağıdaki çoklu aşamalarda öznel değerlendirmelerde bulunmaktadır: (1) Poster tasarımları ve sahne sunumları ile görsel-işitsel değerlendirme, (2) Jüri değerlendirmesi ile ürün ve süreç temelli gözlem, (3) Öğrenci geri bildirimleri (nitel, sözel veri) ile deneysel değerlendirme, (4) Moda-mimarlık tasarım kodları üzerinden yapılan öznel eşleştirme.

## Bulgular

### 1. Problemin Tanımı:

Bir tasarım probleminin çözümündeki ilk aşamayı, problem tanımlı biçiminde düşünmek mümkündür. Tasarım problemi çevresel, kültürel, ekonomik ya da sosyolojik bir soruna çözüm üretmek olabilir. Verilen konunun ne olduğunu tam olarak anlama ve o konuyu benimseyebilmektir. Görünen ve sunulan problemin ötesinde tasarımcı konunun özüne inebilmeli, ana fikre ve konunun tasarım kodlarına ulaşabilmelidir.

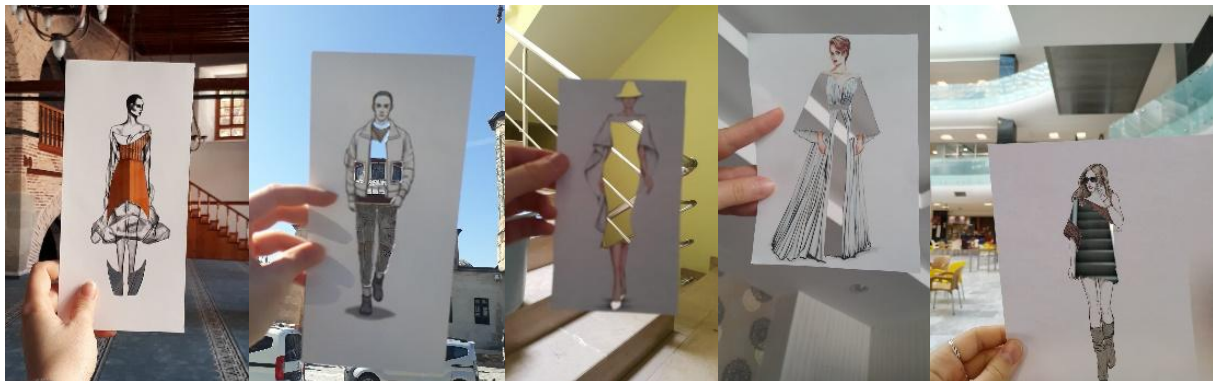
Bu aşamada öğrencilerin mimarları ve moda tasarımcılarını araştırmaları, ortak noktalarını belirlemeleri ve temsil araçlarından kolaj ve yerleştirme teknikleri ile özümledikleri tasarımcıları kendi eserleri ile bütünleştirmeleri istenmiştir.



**Şekil 6.** Kendi tasarladıkları binaları giyen “mimarlar kolaj” çalışması (öğrenci çalışmaları B.Örs, G.Çöndü, E.İ.Akşit, A.S.Çalışkan)

**Figure 6.** “Collage of architects” wearing the buildings they designed themselves (student works by B.Örs, G.Çöndü, E.İ.Akşit, A.S.Çalışkan)

Ayrıca modanın ve mimarinin birbirlerinden aldıkları ilhamı ve yaratıcılığı ortaya koymak için kısmi parçalarını kestikleri moda çizimlerini alarak bir gözlem çalışması yapmışlardır. Öğrenciler, çevrede gördükleri mimari unsurların moda tasarımı alanına nasıl etki edebileceğini görmek amacıyla boşluklar içinden mimari elemanların görünümünü test ederek moda-mimari ilişkisini ortaya koymuşlardır.



**Şekil 7.** Mimari çevreye moda penceresinden bakan “doğadan esinlenme” çalışması (öğrenci çalışmaları B.Örs, G.Çöndü, E.İ.Akşit, A.S.Çalışkan)

**Figure 7.** “Inspiration from nature” study looking at the architectural environment from a fashion perspective (student works by B.Örs, G.Çöndü, E.İ.Akşit, A.S.Çalışkan)



## 2. Bilgi Toplama:

Yapılacak tasarımda bir hareket noktası bulabilmenin tek yolunun, problem hakkında mümkün oldukça çok bilgi toplayabilmek olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda verilen probleme dair teknik sosyal ve anlamsal araştırmalar yapılmalı, veri toplama aşaması çok yönlü olarak yapılmalıdır. Sadece bilgilerin arşivlenmesi değil, çözüm için problem ve tasarım kodlarının çıkarılması bu aşamanın en önemli çıktısıdır. Amaç, mimari yapıların başka bir disiplin üzerinden öğretilmesi olduğu için bu aşamada mimari yapıların tasarım kodları çıkartılmış ve seçilen yapılar analiz edilmiştir.



Şekil 8. Bir mimarın ve binalarının tasarım kodlarının çıkarılması (yazara ait eskiz çalışması)  
Figure 8. Extracting the design codes of an architect and his buildings (sketches by the author)

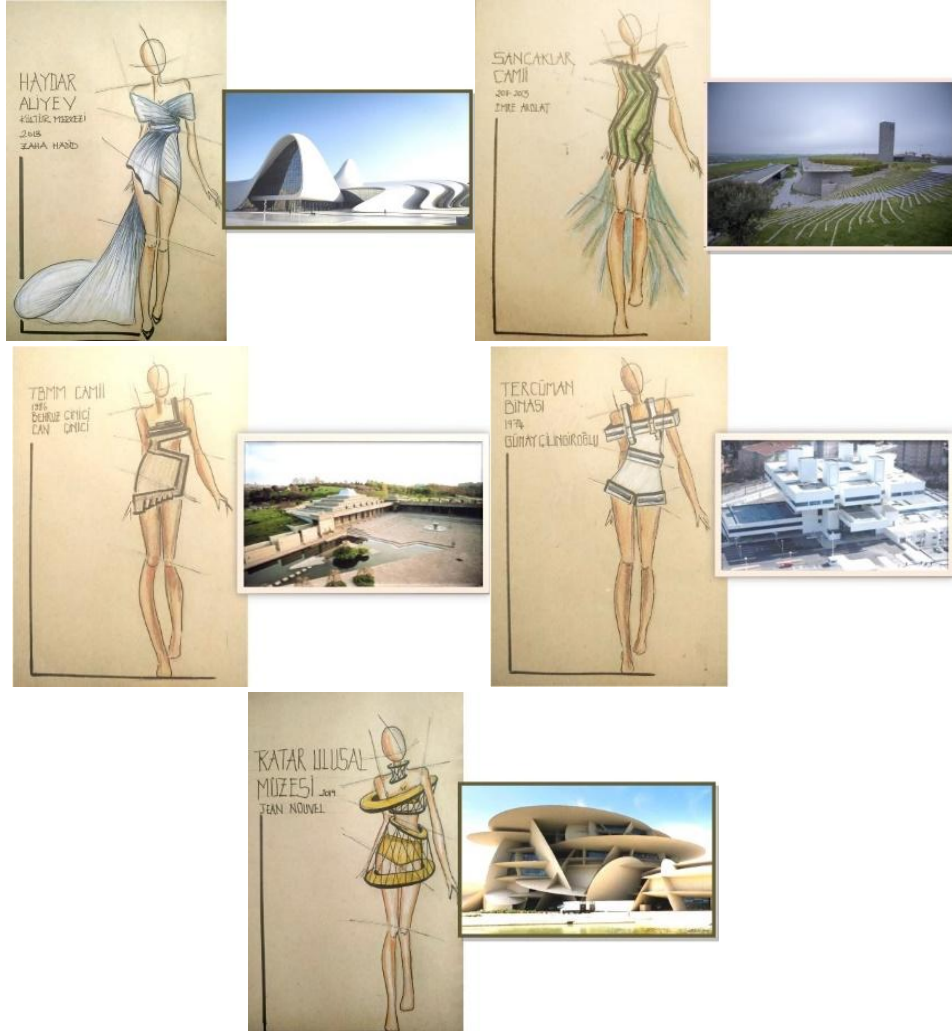


Şekil 9. Bir mimarın ve binalarının tasarım kodlarının çıkarılması (öğrenci çalışmaları, B.Örs, G.Çöndü, E.İ.Akşit)  
Figure 9. Extracting the design codes of an architect and his buildings (student works by B.Örs, G.Çöndü, E.İ.Akşit)



### 3. Yaratıcılık ve Buluş:

Tasarımcı, konu ile ilgili araştırmalar yapıp gerekli bilgi ve verileri topladıktan sonra sentez aşamasına geçilir ki, sözkonusu deneysel çalışmada yürütülen bu süreç beyin fırtınası şeklinde ilerleyen yaratıcı bir süreç biçiminde ele alınmaktadır. Yaratıcılık, tasarım sürecinin en kritik ve aynı zamanda en zorlu aşamalarından biridir. Bu süreçte, diğer disiplinlere başvurulması, çok yönlü düşünme tekniklerinin kullanılması, ilk elde edilen fikirlerin yeniden gözden geçirilmesi gibi uygulamalarla yaratıcı üretim gerçekleştirilebilmektedir. Her zaman tek bir buluş ile sonlanmayan bu süreç, çoklu çözümler veya buluşlar bütünü olarak da sonlanabilmektedir. Sözkonusu deneysel çalışmada yürütülen bu süreçte ise model ve deneme uygulamaları serbest çizimler, kumaş ile denemeler ve kolajlarla ifade edilmiştir. Belirli bir olgunluğa ulaşan fikirler, yürütücü kritiği sonrasında geliştirilerek, konsept ve içerik netleştirilmiştir.



**Şekil 10.** Bir mimari eserin tasarım kodlarını kullanarak üretilen moda tasarım eskizleri (yazara ait eskiz çalışması)

**Figure 10.** Fashion design sketches produced using the design codes of an architectural work (sketch work of the author)

#### 4. Çözüm Bulma:

Yaratıcılık ve buluş süreci, problemin ortaya konması ve olasılıkların araştırılmasına yönelik çalışmaları içermektedir. Çözüm bulma ise bu olasılıklar hakkında bir karara varılarak, araştırmanın sona erdirilmesi şeklinde yorumlanabilir. Çözüm olarak seçilen olasılıklar, daha sonra ayrıntılı taslaklar halinde hazırlanır. Taslakların maket model yada prototip üretimi gibi sonuç ürünün izlenmesine dair somut ürünler ile çözüme katkı vermesi beklenir. Deneysel çalışmanın bu aşamasında manken üzerinde 1:1 uygulama için yeniden çalışılmış, yarışma provaları yapılmıştır. Denemeler, kritikler ve sahne şovunun netleştirilmesi ile bu aşama tamamlanmıştır.



Şekil 11. Tasarım kodlarından çözüme yönelik prototip üretilmesi (öğrenci çalışması)

Figure 11. Producing prototypes for solution from design codes (student work)

#### 5. Uygulama-Değerlendirme:

Tüm aşamalardan geçmiş olan tasarımın sunulmaya hazır hale getirilmesi ve podyum sunumunun gerçekleştirilmesi aşamasını içermektedir. Burada görsel sunum, ifade teknikleri, yürüyüş tarzı (postür ve jestler), ışıklandırma ve ses gibi öğelerin nitelikli kullanımı önemlidir. Deneysel çalışmada yürütülen bütün aşamalar sonrasında, her grup poster tasarımı ile birlikte sahne gösterisini gerçekleştirilmiştir. Gösteride grupların sunum tekniği, seçtikleri müzikten, yürüyüş ve duruş akışına kadar kullandıkları temsil teknikleri dikkate alınmıştır. Jüri katılımı ile ürünlerin değerlendirmesi yapılmış ve yarışma tamamlanmıştır (Şekil 12. ve 13.).



**Şekil 12.** Yarışmaya katılan katılımcıların posterlerinden örnekler (yazara ait resimler)  
**Figure 12.** Examples of the posters of the participants in the competition (pictures by the author)



**Şekil 13.** Yarışmaya kendi tasarladıkları kıyafetleri giyerek ve podyumda sunan ekipler (yazara ait resimler)  
**Figure 13.** Teams wearing the clothes they designed and presenting them on the catwalk (pictures by the author)

Tablo 1.'de her yarışmacıya ait mimari eser ismi, grup ismi, yapıdan çıkarılan ana tasarım kodları ve moda tasarımı için ilham veren detay kodları görülmektedir. Ayrıca modamimarlık tasarım kodları üzerinden yapılan öznel eşleştirmeye dayalı jüri değerlendirmesi sonucuna göre yarışmanın kazananlarının dereceleri de yer almaktadır.



**Tablo 1. Seçilen yapılar, tasarım kodları ve derece**  
**Table 1. Selected structures, design codes and degree**

| Mimari Eser İsmi                                       | Yarışma Grup İsmi | Mimari Yapı Ve Kodları                                                                                                       | Moda Tasarımı Kodları                                                                                                                                                   | Derecesi |
|--------------------------------------------------------|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| 1. VİLLA SAVOYE<br>Le Corbusier                        | LE PIERRE         | Yalın, beyaz, kübik, bant pencereler                                                                                         | Elbise, siyah ve beyaz, yatay bantlar                                                                                                                                   |          |
| 2. GUGGENHEIM MÜZESİ<br>Frank Gehry                    | BRUTAL GÖLGE      | Parlak yansımali cephe, kıvrık ve eğrisel yüzeyler, metal kabuklar                                                           | Dokulu ve yansıyan kumaş kaftan. Akan bant kumaşlar                                                                                                                     |          |
| 3.ŞELELE EVİ<br>Frank Lyod Wright                      | AKIŞIN ZERAFETİ   | Dikdörtgen kütsel katlar, doğa ile iç içe tasarım, taş duvar ve yüzeyler                                                     | Beyaz yalın sade bir elbise, taş duvarı betimleyen omuz detayı, yeşil bitki ile aksesuar                                                                                |          |
| 4. HAYDAR ALİYEY KÜLTÜR MERKEZİ<br>Zaha Hadid          | GRATİA            | Beyaz hareketli ve kıvrımlı zeminden gelen kabuk içinde gri cam cephe iç hacim.                                              | Gri esnek kumaş iç elbise üzerine kıvrılan ve bedeni saran beyaz kabuk katmanlar                                                                                        |          |
| 5. YAHUDİ MÜZESİ<br>Daniel Liebeskind                  | LEGENDARY         | Keskin hatlarla lineer dekonstrüktif bir kütle, keskin ve irrasyonel açılan pencereler, soykırımın anlatıldığı ağır ruh hali | İçli dışlı iki elbise, iç kırmızı üst pelerin gri. Yırtıklar ve kesikler iğnelerle tutturularak acıyı sembolize eder.                                                   | 2.       |
| 6. IŞIK KİLİSESİ<br>Tadao Ando                         | LUMİERE           | Yalın, brüt beton, kübik ve sade iç mekân. Haç işareti olan yırtıktan giren ışık tanrıyı betimler. Sert ve keskin formlar.   | Gri ham kumaş, akan ve yalın pileler, başı ve bedeni örten bir kıyafet üzerine açılan ve farklı konumlanan yırtıklar. Sert ve keskin vatkalr ile güçlü ve etkili ifade. | 1.       |
| 7. SANCAKLAR CAMİİ<br>Emre Arolat                      | İTİDAL            | Yere eğilen kademeli gelen topoğrafyaya uyum. Yalınlık sadelik                                                               | Beyaz gösterişsiz sade bir iç elbise\ölümü andıran. Üzerine siyah kırık bantlar ve akan çizgiler.                                                                       |          |
| 8. AYOSOFYA MÜZESİ                                     | ROHANLILAR        | Cami ve kilise mimarisi iç içe. Payandalar, heybetli ve pembemsi renkte kubbeyi taşıyan taş kemerler.                        | Gri ve pastel renklerde kıyafet üzerine payandaları anımsatan vatkalr ile güçlendirilmiş omuz. Üzerinde hilal ve haç sembolleri birarada.                               |          |
| 9. SÜMELA MANASTIRI                                    | APLAS             | Trabzon'da kayalara oyulan manastır mimarisi. Taş ve ahşap malzeme kullanımı.                                                | Geleneksel karadeniz desenleri kullanılarak yere ait hissini elde edilmesi,                                                                                             |          |
| 10.GALATA VE KIZ KULESİ                                | GRUP İLMEK        | İstanbulu simgeleyen iki kule yapısı, tarihi yapı taş malzeme ve gözlem                                                      | Galata kulesi metoforu için dürbün kullanan gözcü kıyafeti, kesme taş işlemeli kaftan                                                                                   |          |
| 11. ATATÜRK KÜLTÜR MERKEZİ<br>Hayati-Murat Tabanlıoğlu | DİNAMİZMİN RENGİ  | Yenilenen modern cephe ve ışık geçiren bölmeli cam cephe. İçinde kırmızı küreden oluşan konser salonu                        | Gri bantlardan oluşan elbise ve kalbinde kırmızı küre.                                                                                                                  |          |
| 12.DOMİNO TOWER                                        | ARCHTEMİSİA       | Mavi cam ve kıvrılarak yükselen gökdelen mimarisi                                                                            | Mavi ve bedeni saran, kıvrılan kumaş, suyun ve ışığın akışkanlığı                                                                                                       |          |
| 13. ROYAL ONTARIO MÜZESİ                               | MODAROM           | Eski tarihi taş yapıyı saran çelik ve modern müze binası                                                                     | Taş ve tuğla renklerinde kare parçalardan giyilen kıyafet üzerine omuzdan saran üçgen çelik prizma.                                                                     | 3.       |



## Tartışma ve Sonuç

Bu çalışmada mimarlık eğitiminde, interdisipliner yaklaşım ve enformel öğrenme yönteminin bütünleştirilerek uygulandığı deneysel bir model gerçekleştirilmiştir. Süreç çok yönlü ve birçok sanat alanlarının bir arada kullanıldığı bir çalışma gerektirmiştir. İlk eskiz ve tasarım geliştirme de resim ve kolaj teknikleri, prototip üretimi ve model aşamasında maket ve üç boyutlu teknikler, sunum sırasında sinema, müzik ve görsel sanat teknikleri, koreografi hazırlığında ses, müzik, dans ve tiyatro teknikleri gibi birçok disiplinin kolektif çalışması kullanılmıştır. Çalışma genel anlamda öğrencilerin tasarım aşamalarını mimarlık ve moda disiplinlerinin kesişiminde deneyimleyerek, uygulayarak üretmelerini ve yaratıcılık niteliklerinin gelişmesini sağlamıştır. Tüm bu kazanımların yanı sıra grup halinde bir yarışmaya hazırlanırken 21. y.y.'ın gerektirdiği işbirliği ve kolektif üretme becerilerinin de gelişmesine katkı sağlamıştır.

Mimari tasarım eğitiminde yaratıcılığın geliştirilmesi çalışmalarında, yaşanan gelişmeler ve değişen şartların bilincinde olarak hareket etmek 21. y.y. eğitim sisteminin gereklilikleri arasında sunulabilir. Bu bağlamda mimarlık eğitiminin çok yönlü disiplinlere açık uygulama alanları sunması müfredatların bu anlamda geliştirilmesi ve esnek üretim alanları bırakılması önem arz etmektedir. Enformel uygulama yaklaşımlarının eğitim sistemine daha çok dâhil edilmesinin tasarımcıların yaratıcılık düzeylerinin gelişmesine katkı sağlayacağı öndörülmektedir.

Yarışmaya katılan ve süreci yürüten öğrencilerin deneyimlerine dair sözel geri bildirim alındığında, öğrencilerin yaratıcılıkla üretilen farklı bir mimarlık üretimi yaşadıklarını belirtmeleri önemlidir. Öğrenciler, mimari tasarım ve üretim sürecinin sadece bina yapmak olmadığını, aynı sürece başka bir sanat disiplini üzerinden deneyimlemenin öğretici yanlarının çok olduğunu dile getirmişlerdir. Ayrıca öğrenciler, eğitimlerinin son yılında özgüven, cesaret ve ekip çalışması konularını deneyimledikleri bir pratik alan üretilmesi bağlamında da, anı biriktirilen mimari bir süreç olduğunu belirtmişlerdir.

Tüm bu geri bildirimler ve sürecin deneyimlenmesi sonucunda bu çalışma mimarlık eğitimi için de enformel tasarım araçlarının ve yöntemlerinin kullanımına dair deneyimsel bir çalışma olarak sunulmaktadır. Farklı sanat alanları üzerinde deneysel ve deneyimsel çalışmaların yapılmasının mimarlık eğitimi geliştireceği ve zenginleştireceği öngörülmektedir. İnterdisipliner bir yaklaşımla mimarlık ve moda tasarımı disiplinlerini bütünleştirmeyi amaçlayan ve deneyimleyerek öğrenme ilkeleri doğrultusunda yarışma formatında kurgulanan bu deneysel çalışma, ilerleyen dönemlerde farklı disiplinlerde gerçekleştirilecek benzer atölyelere öncülük edebilecek potansiyele sahiptir. Ayrıca, ölçülebilir çıktılar üretmeyi mümkün kılan yapıyla, tasarım odaklı disiplinlerde nicel yöntemlerle desteklenebilecek alternatif bir eğitim modeli önerisi sunmaktadır.

## Etik Beyan ve Teşekkür

Bu makalede yer alan öğrenci çalışmalarının kullanımı için öğrencilerin açık onayı alınmıştır. Öğrenciler, çalışmalardaki görsellerin ve içeriklerin bilimsel bir yayında kullanılmasına rıza göstermiştir. Tüm katılımcılara katkılarından dolayı teşekkür ederiz.

## Kaynakça

- Adıgüzel, D. (2012). Mimarlığın enformel eğitim alanı olarak çevresel yaklaşım konulu yarışmalar: Ekopavyon Proje Yarışması Örneği. In GreenAge Symposium.
- Akın, Ö. (1984). An exploration of design process. *Development in Design Methodologies*, 189-208.
- Ciravoğlu, A. (2003). Mimari tasarım eğitiminde formel ve enformel çalışmalar üzerine. *Yapı Dergisi*, 257, 43-47,
- Cook, P. (1996). Primer, *Academy Editions*, Londra.
- Demirtaş, V.Y. ve Baltaoğlu, M.G. (2010). Öğrenme Stillere Göre Öğrencilerin Yaratıcılık Düzeyleri. *Education Sciences*, 5(4), 1308-7274, <https://dergipark.org.tr/en/pub/nwsaedu/issue/19822/212272>
- Dikmen, Ç. B. (2011). Mimarlık eğitiminde stüdyo çalışmalarının önemi. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 6(4), 1509-1520.
- Erktin, E. ve Soygeniş, S. (2014). Learning by experiencing the space: Informal learning environments in architecture education. *Bogazici University Journal of Education*, 31(1), 81-92, <https://dergipark.org.tr/en/pub/buje/issue/14783/328233>
- Fartushenko, L. (2012). An interdisciplinary approach to promote creativity. *Designedasia*, 3(1), 1-8.
- Fleith, D. (2000). Teacher and Student Perceptions of Creativity in The Classroom Environment, *Roeper Review*, 22(3), <https://doi.org/10.1080/02783190009554022>
- Gökmen, N. Ö., ve Gökmen, H. S. (2023). Enformel Öğrenme Ortamlarının Organizasyonel Yapıları Bağlamında İrdelenmesi. *Mimarist Dergisi*, Cilt 1.
- Guzel, Z. T. (2024). An evaluation of personalized learning by online informal education in case of design education. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 25(2), 246-262.
- Güldür, M. M., & Bayram, S. (2016). Disiplinler Arası Etkileşim Üzerine Bir Çalışma: Moda ve Mimari Arasındaki Etkileşim. *The Journal of International Lingual, Social and Educational Sciences*, 2(2), 59-74.
- Jones, J.C. (1982). *Design Methods*, Van Nostrand Reinhold Company, New York.
- Newell, A., and Simon, H.A. (1972). *Human problem solving*, Englewood Cliffs, NJ.
- Onur, D., Zorlu, T. (2017). Tasarım stüdyolarında uygulanan eğitim metotları ve yaratıcılık ilişkisi, *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 7(4), 542-555.
- Önal, B., ve Karakoç, E. (2019). Giyilebilir Mimarlık: Dönüşebilen Bir Mimari Prototip. XIII. *Mimarlıkta Sayısal Tasarım Ulusal Sempozyumu*.
- Pekdaş, E. ve Kutsal, B. (2021). Covid-19 pandemisinin mimarlık tasarım stüdyosu eğitimi üzerindeki etkisi. *International Journal of Engineering, Design and Technology*, 3(1-2), 1-15.

- Pelman, B., and Zoran, A. R. (2023). Informal learning in architectural education through sociomaterial approaches: Towards a network-based pedagogy in design education. *The Design Journal*, 26(5), 776-797.
- Pürlüsoy, İ., ve Köse Doğan, R. (2019). Moda Bağlamında Yapı ve Mekân Üzerine Bir Değerlendirme. *Yakın Mimarlık Dergisi*, 3(1).
- Rogers, A. (2014). Interactions between Informal Learning and Formal/Non-Formal Learning. In A. Rogers (Ed.). *The Base of the Iceberg: Informal Learning and Its Impact on Formal and Non-formal Learning* (pp. 59-76). Verlag Barbara Budrich.
- Schön, D. A. (1984). The architectural studio as an exemplar of education for reflection-in-action. *Journal of architectural education*, 38(1), 2-9, <https://doi.org/10.1080/10464883.1984.10758345>
- Smith S.M., Ward T.B. and Finke R.A. (1995). Creative Cognition Approach, *MIT Press*, Cambridge, London.
- Şen Bayram, A. K., Güzelci, O. Z., ve Alaçam, S. (2023). Informal Learning in the Context of Digital Design Pedagogy in Architecture. *Journal of Computational Design*, 4(1), 01-16.
- Şen, E. (2025). *Mimari Tasarım Eğitiminde Yaratıcılığı Geliştirmeye Yönelik Bir Model Önerisi*, Konya Teknik Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Doktora Tezi, Konya.
- Tezel, E. (2014). Disiplinler arası tasarım işbirliği: Çok katmanlı tasarım problemlerine çözüm arayışları için bir pilot proje uygulaması ve sonuçları. *Bahçeşehir Üniversitesi Yayınları*.
- van der Voordt, D.J.M., and van Wegen, H.B. (2007). *Architecture in use*. Routledge.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Vol. 86. Harvard university press.
- Yılmaz Çakmak, B., Alkan Bala, H., ve Biçer, H. (2016). *Çağdaş Mimari ile Moda Tasarımı İlişkisinde 'Fark Yarat Mimari Tasarım Atölyesi' Deneyimi*. Selçuk Üniversitesi Mimarlık Fakültesi Yayınları.
- Yılmaz Çakmak, B., Özdemir Erdoğan, T., Burkut E.B. (2024). An Analytical Overview to Futuristic Strategies in the Practice of Multi-Disciplinary Architecture Education, *SAR Journal*.
- Yürekli, İ., ve Yürekli, H. (2004). Mimari tasarım eğitiminde enformellik. *İTÜDERGİSİ/a*, 3(1).