TMD
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF DESIGN AND ARCHITECTURE

COVID-19 SÜRECİNDE UZAKTAN TASARIM STÜDYOSU EĞİTİMİ VE MEKÂN KAVRAMININ GELİŞTİRİLMESİNDE MODELLEMENİN ETKİSİ [1]

DISTANCE DESIGN STUDIO EDUCATION IN THE COVID-19 PROCESS AND THE EFFECT OF MODELING ON DEVELOPMENT OF SPACE CONCEPT

Banu KARAŞAH[1], Derya SARI[2]

[1-2]Artvin Çoruh Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Artvin / Türkiye

ORCID ID: 0000-0001-5079-5313[1], 0000-0001-9440-7343[2]

Öz: Amaç: Bu çalışmada temel tasarım eğitimi alan öğrencilerin derste elde ettikleri kazanımlarını mekân kurgularına dönüştürerek somutlaştırmaları ve bu süreçte verilen problem doğrultusunda topoğrafyayı nasıl biçimlendirdiklerinin ortaya konulması amaçlanmıştır. **Yöntem:** Öğrencilerin belirli bir konsept doğrultusunda esin kaynakları bulmaları, sonrasında bu esin kaynaklarını yorumlayarak topoğrafya ile harmanlamaları ve mekan kurgularına dönüştürmeleri beklenmiştir. Senkron çevrimiçi stüdyolar üzerinden yürütülen ders sonunda öğrencilere bir anket çalışması uygulanmıştır. **Bulgular:** Çalışma kapsamında öğrencilerin özgün ürünlerinden 6 tanesi değerlendirilmiştir. Uygulanan anket çalışmasına göre; öğrencilerin büyük çoğunluğunun oluşturdukları ürünlerden memnun olduğu, tasarım ürününü oluştururken temel tasarım ögelerinin ve ilkelerinin etkili olduğu tespit edilmiştir. Tasarım geliştirme sürecinde edindikleri kazanımların; esinlenilen örneklerin yaratıcılığın gelişmesine, mekân kurgusunu anlamaya, araştırma yapma motivasyonlarına, etkinlik ve mekân ilişkisini anlamalarına, yaratıcılığın gelişmesine, üç boyutlu düşünme becerilerine, soyut kavramları somut mekânlara dönüştürebilme becerilerine, etkinlik çeşitliliği oluşturmalarına ve özgün ürünler ortaya koyma motivasyonlarına katkı sağladığı belirlenmiştir. **Sonuç:** Çalışmada elde edilen verilerin çalışmanın hipotezlerini desteklediği görülmüştür. Stüdyo dersi sürecinde, öğrencilerin ilham aldıkları soyut/somut fikirleri üç boyutlu mekânlara dönüştürmeleri etkinlik-mekân ilişkisini öğrenmelerine katkı sağlamıştır. Çalışmada tasarım süreci dijital stüdyo ortamı üzerinden yürütülmüş olmasına karşın çıkan ürünler ileride yapılacak çalışmalara bir referans ve ilham kaynağı olabilecek niteliktedir.

Anahtar Kelimeler: Peyzaj Tasarımı, Maket, Temel Tasarım, Doğadan Esinlenme

Abstract: Aim: In this study, it is aimed to embody the achievements of the students who training basic design education by transforming them into space fictions and to reveal how they shape the topography in line with the problem given in this process. **Method:** Students were expected to find sources of inspiration in line with a certain concept, then interpret these sources of inspiration, blend them with topography, and transform them into space setups. At the end of the course conducted through synchronous online studios, a questionnaire was applied to the students. **Results:** Within the scope of the study, 6 of the students' original products were evaluated. According to the questionnaire conducted with the students; it was determined that the majority of the students were satisfied with their products, the basic design elements and principles were effective while creating the design product. It was determined that the gains in the design development process contributed to inspired examples to the development of creativity, to understand the space, to motivate to do research, to understand the relationship between activity and space, to development of creativity, to three-dimensional thinking skills, to their ability to transform intangible concepts into tangible spaces, to create a variety of activities and to their motivation to produce original products were determined. **Conclusion:** It was seen that the obtained data supported the hypotheses of the study. During the studio lesson, the students' transformation of the tangible/intangible ideas they inspired into three-dimensional spaces contributed to their learning of the activity-space relationship. Although the design process in the study was carried out in a digital studio, the products can be a reference and a source of inspiration for future studies.

Keywords: Landscape Design, Model, Basic Design, Inspired by Nature

Doi: 10.17365/TMD.2022.TURKEY.25.08

(1) ***Sorumlu Yazar - Corresponding Author Banu KARAŞAH (Doç. Dr., Assoc. Prof), Artvin Çoruh Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Artvin / Türkiye, banukarasah@artvin.edu.tr, Geliş Tarihi / Received: 14.01.2022, Düzeltme Tarihi / Revision: Kabul Tarihi/ Accepted: 26.04.2022, Makalenin Türü: Type of article (Araştırma ve Uygulama / Research and Application) Çıkar Çatışması / Conflict of Interest: Yok / None***

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

GİRİŞ

Tasarım eğitimi birçok meslek disiplininde eğitici-öğrenen karşılıklı etkileşiminin söz konusu olduğu tasarım stüdyolarında gerçekleştirilmektedir. Tasarım stüdyoları; yaparak öğrenme yaklaşımına odaklanan yapısı içerisinde, işbirlikçi öğrenme, çok duyulu öğrenme, yapılandırmacı öğrenme ve deneyimsel-problem temelli öğrenme ortamlarının en iyi örneklerini barındırır niteliktedir (Kurt, 2009: 41-408; Kandemir ve Ulusoy, 2021: 36-56).

Tasarım eğitiminin başlangıç noktası ve tasarımın alfabesi olan temel tasarım dersi öğrencilere Artvin Çoruh Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü'nde iki dönem öğretilmektedir. İkinci dönem verilen Temel Tasarım-II dersinde dönem sonunda öğrencilere mekan kurgularına ilişkin bilgiler verilmekte, Peyzaj Tasarımı dersini desteklemesi sağlanmaktadır. Peyzaj tasarımı dersi kapsamında ise temel tasarım derslerinden öğrenilen ilkeler ve ögeler doğrultusunda soyut kavramların mekan kurgularına dönüştürülmesi hedeflenmektedir. Ayrıca bu ders kapsamında öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmek, sorgulama, eleştiri becerilerine yön vermek amacıyla araştırma yapmaları, yaptıkları araştırmalardan esinlenerek biçimler kurgulamaları ve özgün tasarımlarına yön vermeleri, yaparak deneyerek öğrenmeleri sağlanmaktır. Öğrenciler 2 boyutlu çizimler üzerinde mekan kurgularını algılarken zorlanmakta bu noktada 3 boyutlu anlatım tekniklerinden biri olan maketler büyük önem taşımaktadır.

Covid-19 pandemisi (salgını) dolayısıyla tüm üniversitelerde yüz yüze eğitime ara verilmiş ve eğitim farklı uzaktan eğitim araçlarıyla devam ettirilmiştir. Bu çalışmada dijital olarak yürütülen süreçte elde edilen ürünler ve bu süreç içerisindeki öğrenci kazanımlarının değerlendirilmesi ele alınmıştır.

AMAÇ

Tasarım veya sanat eğitiminin amacı öğrencilere görme, sorgulama, analiz etme, sentezleme becerisi kazandırma, yaratıcılıklarını ortaya çıkarma ve el becerilerini geliştirmelerini sağlamaktır. Bu çalışmada temel tasarım eğitimi alan öğrencilerin derste elde ettikleri kazanımlarını mekan kurgularına dönüştürerek somutlaştırmaları amaçlanmıştır. Öğrencilerin verilen problem doğrultusunda yaptıkları araştırmalar ışığında elde ettikleri esin kaynaklarını nasıl yorumlayıp sentezlediği, topoğrafyayı nasıl biçimlere dönüştürdüğü ve bu süreçte elde ettikleri kazanımlarının ortaya konulması da çalışmanın diğer bir amacını oluşturmaktadır.

KAPSAM

Artvin Çoruh Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü ders planında yer alan dersler bir sonraki dönemde ve-

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

rilen dersleri besler ve destekler niteliktedir. Bu çalışma, temel tasarım dersinde öğrencilerin öğrendikleri tasarım ögeleri ve ilkelerinin somut mekanlara dönüştürülmesi sürecini ne kadar desteklediğinin belirlenmesini, esin kaynaklarının mekan örgütlenmesine ve öğrencilerin yaratıcılıklarına katkıları sonucu ortaya çıkan ürünlerin değerlendirilmesini kapsamaktadır. Çalışma kapsamında öğrencilerin sanal stüdyo ortamında kritik almaları sağlanmıştır. Bu ders sürecinde elde edilen edinimlerin proje derslerini ve öğrencilerin 3 boyutlu düşünebilme yeteneklerini destekleyeceği öngörülmektedir. Ayrıca ortaya çıkardıkları ürün sayesinde proje dersleri ve diğer meslek derslerine ilişkin motivasyonlarını arttırma noktasında da katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ

Peyzaj Tasarım dersi Artvin Çoruh Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Peyzaj Mimarlığı Bölümü'nde 4+2 (teori+uygulama) saat olarak yürütülmektedir. Dersin uygulama kısmında öğrencilerin mekan kurgusunu öğrenebilmesi ve yaratıcılıklarının geliştirilmesi daha önce aldıkları Temel Tasarım dersleri öğretilerinin pekiştirilmesi amacıyla önce 2 boyutlu sonrasında ise 3 boyutlu çalışmalar yaptırılmaktadır. Ayrıca bu dersin çıktıları proje derslerini de besleyecektir.

Tüm dünyayı etkileyen Covid-19 pandemisi nedeniyle Peyzaj Tasarımı dersi 2019-2020 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde uzaktan eğitimle sürdürülmek zorunda kalınmıştır. Tasarım disiplinlerinin ana mekanı olan tasarım stüdyolarının yerini sanal stüdyo ortamı almıştır.

Çalışma kapsamında iki ders yürütücüsü öğrencilere yapılacak çalışmaya ilişkin örneklerle destekledikleri detaylı sunumları eşzamanlı (senkron) çevrimiçi olarak gerçekleştirmişlerdir. Teorik bilgilendirmelerin devamında ders uygulamalarının yürütülmesi için dersi alan 30 kişilik öğrenci grubu ikiye ayrılmış ve grup hocalarıyla birebir kritik almaları sağlanmıştır. Bu aşamada bireysel tasarımcı odaklı model yönteminin (Sakarya, 2019:393-394) internet teknolojileri yoluyla uzaktan uygulanması için Web 2.0 uygulamalarından biri olan Google Classroom uygulaması kullanılmıştır. Uygulama çalışması sürecinde senkron bağlantı kurarak öğrenci ve yürütücü karşılıklı ekran paylaşımı yaparak kritikler verilmiştir. Dijital ekran üzerinden oluşturulan stüdyo ortamı ile tüm öğrencilerin kritikleri dinleyebilmesi imkanı sağlanmıştır.

Dersin uygulama çalışması için öğrencilere 'Eğlence' teması verilmiştir. Dersin öğrencilere araştırma yapma, araştırma sonucu buldukları örnekleri analiz edip yorumlayarak biçimlere dönüştürmeleri yönünde öğretim

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

hedeflerinin olması nedeniyle ve uzaktan eğitim yoluyla öğrencilerin ilk defa tasarlayacakları mekan kurgularına yönelik mekan ihtiyaçlarını araştırırken daha kolay tanımlayabilme ve temaya aidiyet hissetmelerini kolaylaştırma nedeniyle bu tema verilmiştir. Sonrasında öğrencilere bir problem tanımlanmış ve bu probleme yönelik alternatifler geliştirmeleri istenmiştir. Bu bağlamda 'Eğlence' konsepti doğrultusunda ihtiyaçlar belirleyerek bu ihtiyaçları giderebilecekleri etkinlikler belirlemeleri ve bu etkinleri gerçekleştirebilecekleri mekân kurgularına ilişkin özgün tasarımlar yapmaları çalışmanın problemini oluşturmaktadır.

Öğrencilere 50x70 cm' lik bir alan (1/100 ölçek) verilmiştir. Bu alan üzerinde bir topoğrafya kurgulayarak mekân çözümleri üretmeleri istenmiştir. Öğrencilerden öncelikle mekân kurguları için onlara esin kaynağı olabilecek örnek araştırmaları, sonrasında ihtiyaç-etkinlik-mekan kurgusunu dikkate alarak etkinliklerini ve mekanlarını geliştirmeleri istenmiştir. Bununla birlikte esin kaynakları doğrultusunda mekânlarına biçim vermeleri sağlanmıştır. Topoğrafya ile birlikte ürettikleri eskizler senkron çevrimiçi ortamda karşılıklı olarak tartışılmış ve gruptaki diğer öğrencilerin de hataları veya eksiklikleri görmeleri sağlanmıştır. 2 boyutlu olarak geliştirilen örnekler daha sonra 3. boyuta (makete) dönüştürülmüştür. Maket aşamasında da her hafta kritikler verilmiştir. Dönem sonunda öğrencilerin aşağıdaki probleme uygun bir şekilde teslimlerini gerçekleştirmeleri istenmiştir:

"Size verilen 50x70 cm' lik çalışma içerisinde eğlence konsepti doğrultusunda etkinlikler belirleyiniz. Bu etkinlikleri gerçekleştirebileceğiniz mekan tasarımlarınızı esinlendiğiniz örnekler doğrultusunda alan plastiğinden yararlanarak oluşturunuz. Tasarladığınız maketinize ait farklı açılardan çekilmiş en az 10 adet fotoğrafı yükleyiniz. Maketiniz üzerinde etkinliklerinizi ifade eden tüm donatı elemanlarını ve insan figürlerini ekleyiniz. Oluşturduğunuz maketin plan fotoğrafını çekerek üzerine etkinlik isimlerini yazdığınız bir doküman oluşturunuz. Bu dokümanda esinlendiğiniz görüntüye ait fotoğrafı da ekleyiniz. Maketin en yüksek noktasından zeminine olan yüksekliği göstermek için cetvel ile çekilmiş bir fotoğrafı sisteme yükleyiniz."

Toplam 8 hafta süren tasarım sürecinden sonra tamamlanan çalışmalar öğrencilerden istenen ödev formatına uygun şekilde dijital olarak teslim alınmıştır. Son olarak öğrencilere tasarladıkları ürüne ilişkin kazanımlarının sorgulandığı anket çalışması uygulanmıştır. Likert tutum ölçeğine göre yargılara dönüştürülerek anket soruları hazırlanmıştır ve 5'li tutum ölçeği kullanılmıştır (kesinlikle katılmıyorum-katılmıyorum-fikrim yok-katılıyorum-kesinlikle katılıyorum). Anket

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

çalışmasında tasarladıkları üründe temel tasarım ögeleri ve ilkelerinin etkilerinin yanı sıra soyut kavramları somut mekânlara dönüştürebilme becerilerine katkısı, etkinlik ve mekân ilişkisini anlamalarına yardımcı olması, esinlendikleri örneğin/örneklerin yaratıcılıklarının gelişiminde etkisi, tasarım ürününün araştırma yapmaları yönünde motivasyonlarını arttırması, özgün ürünler ortaya koymaları yönünde motivasyonlarını arttırması, yaratıcılıklarının gelişmesine katkı sağlaması, mekan kurgusunu anlamaları noktasında etkili olması, etkinlik çeşitliliği oluşturmalarında etkili olması, üç boyutlu düşünme becerilerine katkı sağlaması ve ortaya çıkardıkları tasarım ürününün kendilerini mutlu etmesinin ve Temel Tasarım dersinde öğrendikleri ilke ve ögeler, tasarım ürünlerini ortaya çıkarmalarında ne kadar etkili olduğunun sorgulandığı 21 adet soru yer almaktadır. Anket bulgularının değerlendirilmesinde Microsoft Excel kullanılarak tablo ve grafikler oluşturulmuştur.

ARAŞTIRMANIN KISITLARI

Çalışmanın en önemli kısıtını öğrencilerin eğitim hayatları boyunca hayal güçlerini kullanmadan ezbere dayalı bir sistemde eğitim almaları, her ne kadar Temel Tasarım-I ve II derslerinde sorgulamaları, yaratıcılıkları geliştirmeleri ve soyut kavramları somutlaştırmaları noktasında örnekler yaptırılsa da bu örneklerin daha çok 2 boyutlu olması dönem sonuna doğru 3 boyuta geçilmesidir. Çalışma kapsamında ele alınan ders işleyişi ise topoğrafyanın yoğrulması 2 boyutlu olarak başlayan mekân kurgularının modellenerek yaşayan mekânlara dönüştürülmesidir. Bu noktada öğrencinin yürütücü ile sürekli etkileşim halinde olması önem taşımaktadır. Ancak Covid-19 pandemisi dolayısıyla yüze yüze yerine uzaktan eğitim sürecinin yürütülmesi, dijital olarak sadece görüşmeler yapılarak ev ortamında sürecin yürütülmesi dersin öğretim üyeleri ile etkileşim noktasında önemli kısıtlayıcı bir faktör olmuştur. Ayrıca derste bazı öğrencilerin internete ulaşım kaynaklarındaki sıkıntılar (maddi imkânlar, internet bağlantısının kesilmesi) ve yeterince eleştiri alamamaları da kısıtlayıcı bir faktör olmuştur. Çalışmanın diğer bir kısıtı da farklı illerde yaşayan öğrencilerin maket malzemelerine (oluklu mukavva, fon kartonu, asetat vb.) erişimi noktasında sorun yaşamasıdır.

ARAŞTIRMANIN PROBLEMİ

Sanat ve tasarım eğitimi veren disiplinlerde öğrencilerin mesleğe ilişkin ilk bilgilerini ve deneyimlerini elde ettiği ders temel tasarım dersidir. Bu ders kapsamında elde ettikleri kazanımları diğer meslek derslerine de yansımaktadır. Temel tasarım ögeleri ve ilkelerinin mekan kurgularına dönüştüğü peyzaj tasarımı dersinde öğrencilerin üç boyutlu ürünler ortaya çıkarması beklenmektedir. Bu noktada iki boyutlu yaklaşımlardan üç boyutlu ifadelere

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

geçilmesi, öğrencilerin üç boyutlu düşünme yeteneklerinin henüz gelişmemiş olması önemli bir problemdir.

ARAŞTIRMANIN ALT PROBLEMLERİ

Çalışmada ele alınan ders kapsamında kendilerinin oluşturduğu bir topoğrafya üzerinde önce iki boyutlu mekan kurguları oluşturması sonrasında ise bunu üç boyutlu olarak modellemesi istenmektedir. İkinci boyuttaki mekan kurgularını üçüncü boyuta aktarmada öğrencilerin sorunlar yaşaması bir alt problem olarak görülmektedir. Bunun temelinde de bu ilişkileri tam olarak kavrayamamaları yatmaktadır. Bazı öğrencilerin disiplinli ve derse karşı ilgili olmasına karşın bazı öğrencilerin öğrenmek yerine sadece dersi geçme amacıyla zaman harcaması sonuç ürünlerinin istenilen düzeye ulaşmaması noktasında bir diğer alt problemdir. Tasarım disiplinlerinde stüdyo ortamları verilen eleştirilerin daha iyi algılanması noktasında önem arz etmektedir. Her ne kadar sanal stüdyo ortamı oluşturulsa da öğrencilerin yapılan eleştirileri ekran üzerinden algılayamamaları da yine sonuç ürünlerinin istenilen düzeye ulaşması noktasında problem arz etmektedir.

ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ

Çalışmanın kurgusunu oluşturan dört adet hipotezi mevcuttur:

1. Temel Tasarım-I ve-II dersini başarılı bir şekilde tamamlayan öğrenciler mekân kurgusunu daha kolay kavrayabilirler.
2. Esin kaynakları öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmede ve başarılı özgün ürünler çıkarmaları noktasında etkin bir materyaldir.
3. Maketler (modellemeler) tasarım sürecinde 2 boyutta anlaşılmayan mekan kurgularının daha iyi algılanmasını sağlayan soyuttan somuta dönüşüm sağlayan köprülerdir.
4. Uzaktan tasarım stüdyosu (senkron çevrimiçi dersler), temaya dayalı bir mekan tasarımı sürecinde araştırma yapma, örnekleri etüt etme, kritik alma ve geri besleme süreçlerini hızlandırmaktadır.

KURAMSAL ÇERÇEVE

Tasarım, çizim ve konuşmanın birbirini tamamlayan ve ayrılmaz bir şekilde bağlantılı olduğu bir grafik ve sözel dil oyunu olarak tanımlanmıştır (Schön, 1985:1-99; Kandemir ve Ulusoy, 2021: 36-56). Norman (2017: 363) tasarımı, insanların yaşamlarını destekleyen, zenginleştiren, onlara fayda ve zevk sağlayan şeyleri geliştirme fırsatı olarak tanımlarken, Kandemir (2018: 110-127) tasarımı genellenemeyen problemlere, özgün ve biricik çözümler geliştirmeye yönelik bir düşün eylemi olarak ifade etmiştir (Acırlı ve Kandemir, 2021: 225-248).

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

Tasarım eğitim sistemini farklı, ayrıcalıklı ve özgün kılan olgu, tasarım eğitiminin içeriğinin yaparak-deneyimleyerek öğrenme sistemidir (Schön 1985: 1-99; Bulhaz ve Bulhaz, 2019: 244-259). Tasarım alanlarında eğitim veren kurumlarda stüdyolar, öğrencilerin problem odaklı düşünmeyi deneyimledikleri, yerleşik düşünce kalıplarını eleştirel düşünceyle yeniden yapılandırıldıkları ve çeşitlenen düşünme araçlarıyla uygulamalar yoluyla tanıştıkları öğrenme ortamları olarak önemli işlevler üstlenmektedir (Kandemir ve Ulusoy, 2021: 36-56). Tasarım stüdyolarındaki eğitim sistemi; bire bir veya gruplar arası bilgi ve kritik akışının olduğu bir kurguya dayanmaktadır (Ketizmen 2003: 32-34; Bulhaz ve Bulhaz, 2019: 244-259). Görsellerle zihinsel görüntüler oluşturmak ve bazı olayları zihinde canlandırmak daha kolaydır. Bu nedenle tasarım öğrencilerine çeşitli görsellere bakma, inceleme ve okuma fırsatı verilmesi eğitim öğretim açısından büyük önem taşımaktadır. Görsel düşünme süreci zihni yapılandırıcı ve düzenleyici bir süreçtir. Bu süreçte öğrenciler bir kavramla ya da konuyla ilgili zihinsel şemalarını daha iyi yapılandırır ve düzenlerler (Düzenli ve diğ., 2018a: 108-120). Esin kaynakları, tasarım süreci içerisinde fikir gelişimini tetikleyici olarak ve tasarımların zihinsel gösterimlerinin yapılandırılmasında önemli bir rol oynarlar (Mumcu ve Düzenli, 2018: 665-678). Esin kaynakları için araştırma yapmak tasarım sürecini kolaylaştırarak zamandan ve uğraştan kazanmaya yardımcı olur. Esin kaynaklarını araştırmak tasarımın özgünlüğünü ve yaratıcılığını artırır ve yaratıcı süreci uyarır (Eckert ve Stacey, 2000: 523-538; Gonçalves ve diğ, 2011: 1-10; Mete, 2006: 278–293; Mumcu ve Düzenli, 2018: 665-678). Maketler ise, tasarım süreci boyunca çok yönlü bir keşif ve deney ortamı sunar. Dahası, tasarım sürecinin her aşamasında, maketlerle uygulamalı etkileşim, öğrencilerin düşünmesini ve yapmasını aynı anda sağlar (Acar, 2020: 9-14; Sönmez, 2021: 432-446).

BULGULAR

Elde Edilen 3 Boyutlu Ürünlere İlişkin Bulgular

Ders kapsamında ders yürütücülerinin eleştirileri doğrultusunda üretilen özgün ürünlerden 6 tanesi çalışma kapsamında değerlendirilmiştir.

Öğrenciler eğlence konsepti doğrultusunda kendi çalışmalarına özgün etkinlikler üretmişler ve etkinlikleri gerçekleştirebilecekleri mekan kurguları oluşturmuşlardır.

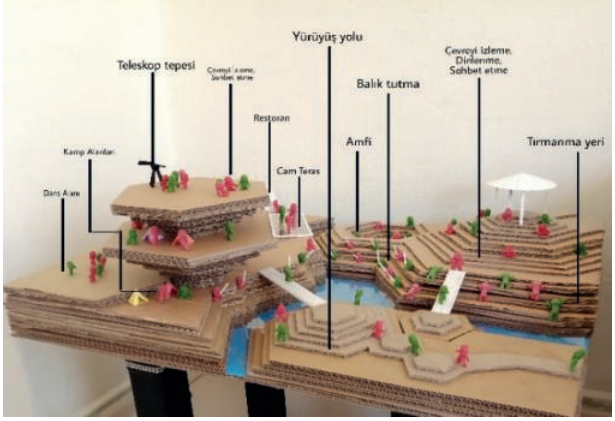
Şekil 1'de görülen örnek çalışmada öğrenci yaptığı araştırmalar sonucunda özgün ürününü ortaya koyacak biçime karar vermiş ve çalışmasında bir alanın maksimum kullanımı için en uygun geometrik şekil olan bal peteğinin altıgen yapısından esinlenmiştir. Bu altıgen biçimleri temel tasarım ögeleri

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

ve ilkeleri doğrultusunda bir araya getirerek mekan kurguları ortaya çıkarmıştır. Mekan kurgularında topoğrafyadan faydalanarak alt mekan-üst mekan kurgusunu aynı alanda tasarlayabilmiştir. Tasarımda su ögesinden de faydalanarak etkinlik çeşitliliğini arttırmıştır. Eğlence konseptinin kendisi için ifade ettiği etkinlikler çerçevesinde kamp, dans, gözlem, seyir, yeme-içme, yürüyüş, dinlenme, tırmanma, balık tutma, gösteri vb. izleme, seyir gibi etkinlikleri gerçekleştirebileceği mekan kurguları ortaya çıkarmıştır (Şekil 1).

Esinlenilen Örnek

Özgün Ürün



ETKİNLİKLER

Kamp yapmak
Dans etmek
Gözlem yapmak
Sohbet etmek
Yeme-içme
Yürüyüş yapmak
Dinlenmek
Tırmanmak
Balık tutmak
İzlemek (Gösteri vb.) Seyretmek

Öğrenci: Kübra NAHIRCI

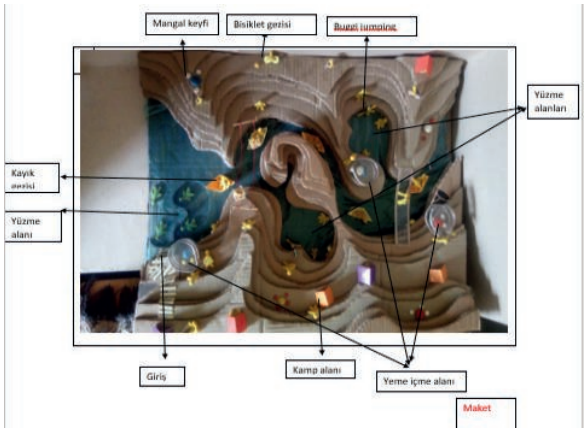
Şekil 1. Altıgen Biçiminden Üretilen Özgün Öğrenci Çalışması

Şekil 2'de görülen örnek çalışmada öğrenci nehirlerin oluşturduğu çok derin vadiler olan kanyonlardan esinlenmiştir ve bu heyecan verici yapı ile topoğrafyasını harmanlayarak mekan kurguları ortaya çıkarmıştır. Bu eşsiz topoğrafyada bungge jumping gibi heyecan verici etkinliklerin yanı sıra kamp, bisiklet sürme, yeme-içme, suya dayalı etkinlikler olan yüzme ve balık tutma etkinliklerini eğlence konsepti doğrultusunda çalışmasında kurgulamıştır (Şekil 2).

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

Esinlenilen Örnek

Özgün Ürün



ETKİNLİKLER

Yüzmek
Kamp yapmak
Bisiklet sürmek
Bungee jumping yapmak
Yeme-içme
Balık tutmak

Öğrenci: Lütfiye DEDE

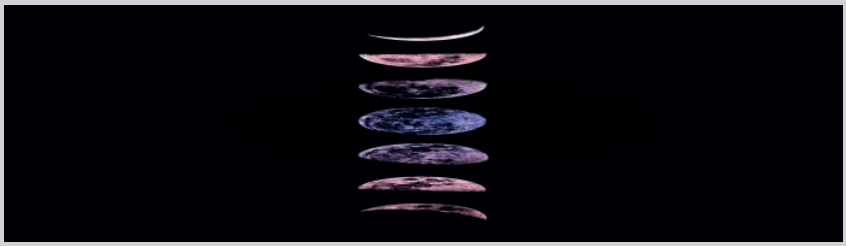
Şekil 2. Kanyon Yapısından Esinlenilerek Üretilen Özgün Öğrenci Çalışması

Şekil 3'de görülen örnek çalışmada öğrenci Güneş'ten aldığı ışığı yansıtan Ay'ın evrelerinden esinlenmiştir. Zeminde kurguladığı su ögesini gökyüzü olarak düşünerek üzerine ayın evrelerinden esinlendiği biçimleri kurgulamıştır. Çalışmasında eğlence konsepti doğrultusunda dev salıncakta sallanmak, zıplamak, zipline gibi adrenalin içerikli aktivitelerin yanı sıra yeme-içme, gösteri vb. izelmek, balık tutmak, dinlenmek, dans etmek, seyretmek, sohbet etmek ve sergiye katılmak gibi etkinlikleri gerçekleştirebileceği mekan kurguları ortaya çıkarmıştır (Şekil 3).

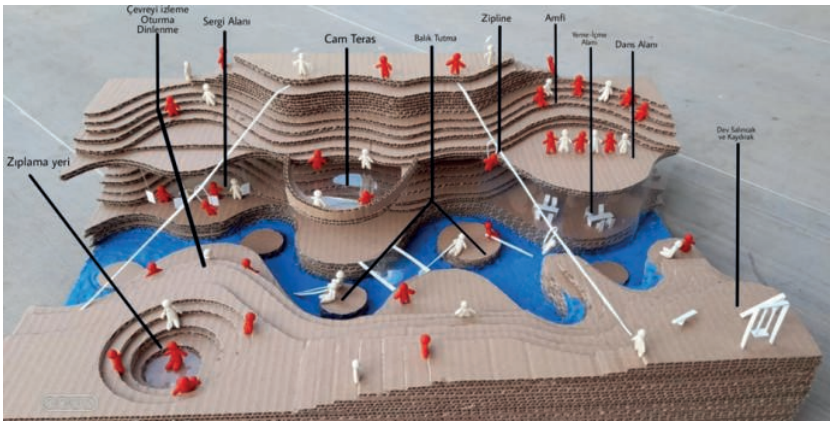
Şekil 4'de görülen örnek çalışmada öğrenci bitkilerden ve bitkilerin doğal yaşam alanlarında sahip oldukları formlardan esinlenmiştir. Öğrenci tasarımında yüzeysel ağaç köklerinin benzersiz görünümlerinden ilham alarak su ve topoğrafyayı birlikte harmanlamış ve eğlence etkinliklerine yönelik mekansal biçimlenişler kurgulamıştır. Bu doğrultuda tasarlanan topoğrafyanın sunduğu imkanlardan faydalanarak yürüyüş, dinlenme, tırmanma, kamp, balık tutma, gözlem ve seyir, dans, yeme -içme gibi etkinlikler kurgulanmıştır (Şekil 4).

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

Esinlenilen Örnek



Özgün Ürün



ETKİNLİKLER

İzlemek (Gösteri vb.)

Yeme-içme

Sallanmak (Dev salıncak)

Balık tutmak

Dinlenmek

Zıplamak

Dans etmek

Seyretmek

Sohbet etmek

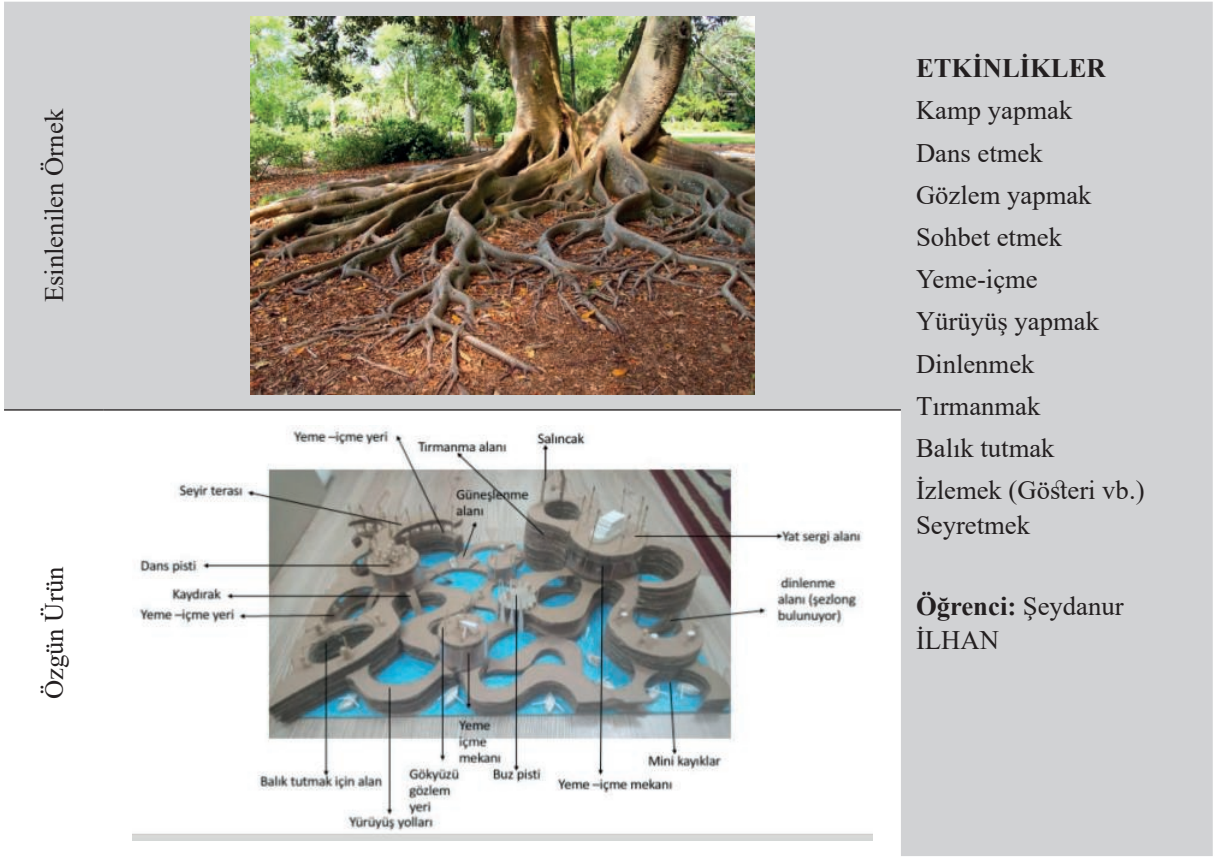
Sergiye katılmak

Adrenalin aktivitelerine katılmak (Zipline)

Öğrenci: Canan KOÇLUĞ

Şekil 3. Ayın Hareketlerinden Esinlenilerek Üretilen Özgün Öğrenci Çalışması

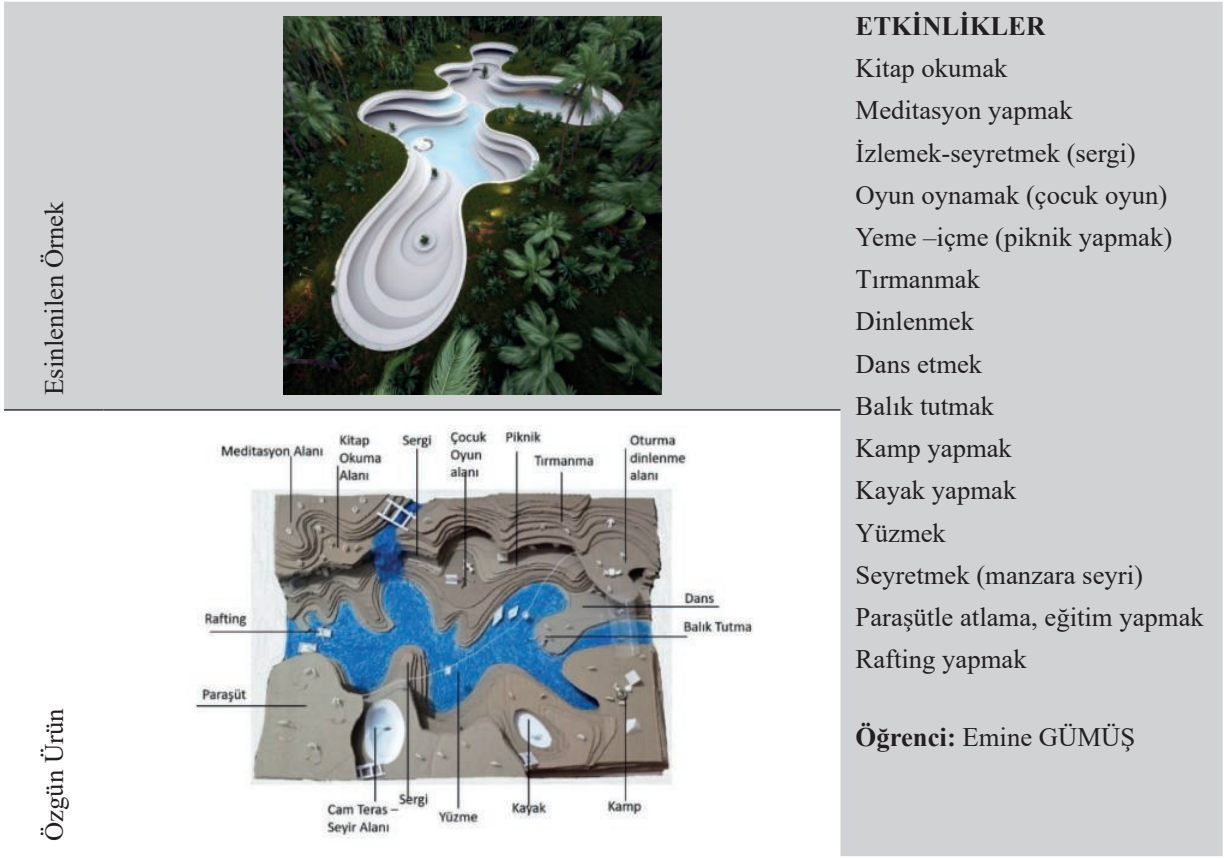
MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)



Şekil 4. Bitki Köklerinden Esinlenilerek Üretilen Özgün Öğrenci Çalışması

Şekil 5'de görülen örnek çalışmada öğrenci doğadaki informal biçimlenişleri merkeze alan bir anlayış ile tasarım kurgusu oluşturmuştur. Öğrenci esinlendiği doğal ve informal biçimlerden faydalanarak bir vadi topoğrafyası tasarlamıştır. Vadi tabanında ise su öğesini kullanarak su ile yapılabilecek sportif ve eğlenceli aktivitelere imkan sağlamıştır. Öğrenci tasarladığı bu topoğrafya içerisinde kayak, kamp, tırmanma, seyir, yüzme, balık tutma, rafting, dans etmek, kitap okumak, meditasyon yapmak, oyun oynamak, piknik yapmak gibi çok çeşitli aktivitelerin yapılabileceği mekanlar kurgulamıştır (Şekil 5).

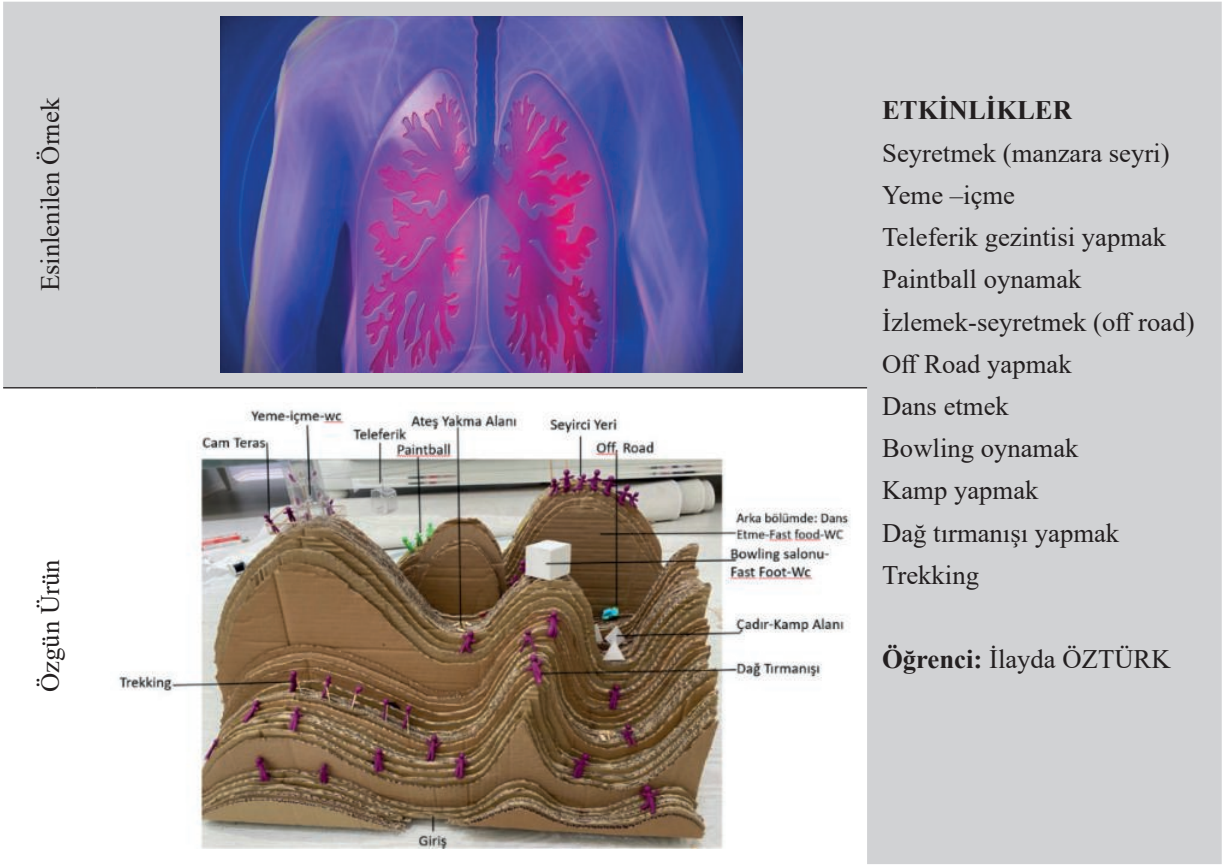
MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)



Şekil 5. Doğadaki İnformal Biçimlenişlerden Esinlenilerek Üretilen Özgün Öğrenci Çalışması

Şekil 6'da görülen örnek çalışmada öğrenci insan vücudunun ve organların içyapılarından, dokuların benzersizliğinden esinlenerek bir tasarım kurgusu oluşturmuştur. Öğrenci yaptığı araştırmalar sonucu esinlendiği akciğerlerin yapısı ve fonksiyonlarını soyutlayarak bir topoğrafya tasarlamıştır. Bu topoğrafya üzerinde eğlence teması daha çok heyecan odaklı aktiviteler ile ele alınmıştır. Bu bağlamda öğrenci tasarladığı çalışmada manzara seyri, yeme içme, bowling, dans, kamp yapma etkinliklerinin yanı sıra teleferik gezintisi, paintball, off road, dağ tırmanışı ve trekking gibi adrenaline dayalı etkinliklerin de yapılabildiği mekanlar kurgulamıştır (Şekil 6).

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)



Şekil 6. Dokuların Benzersizliğinden Esinlenerek Üretilen Özgün Öğrenci Çalışması

Öğrencilere Uygulanan Anket Çalışmasından Elde Edilen Bulgular

Peyzaj tasarımı dersi kapsamında öğrencilere tasarladıkları ürüne ilişkin kazanımlarının tespitine yönelik bir anket çalışması uygulanmıştır. Anket çalışmasına 28 öğrenci katılmıştır. Ankete katılan öğrencilerin %75'i kadın (21 kişi), %25'i erkektir (7 kişi). Yaş gruplarına göre 17-19 yaş arasında 4, 20-22 yaş arasında 20, 23 yaş ve üzeri 4 öğrenci ankete yanıt vermiştir.

Anket kapsamında, öğrencilerin tasarımlarını geliştirirken temel tasarım ilke ve öğelerinin ne kadar katkısı olduğu (etkili olduğu) sorgulanmıştır. Alınan yanıtlara göre öğrencilerin %36'sı (10 kişi) kesinlikle etkili olduğunu, %43'ü (12 kişi) etkili olduğunu, %21'i (6 kişi) kısmen etkili olduğunu ifade etmişlerdir.

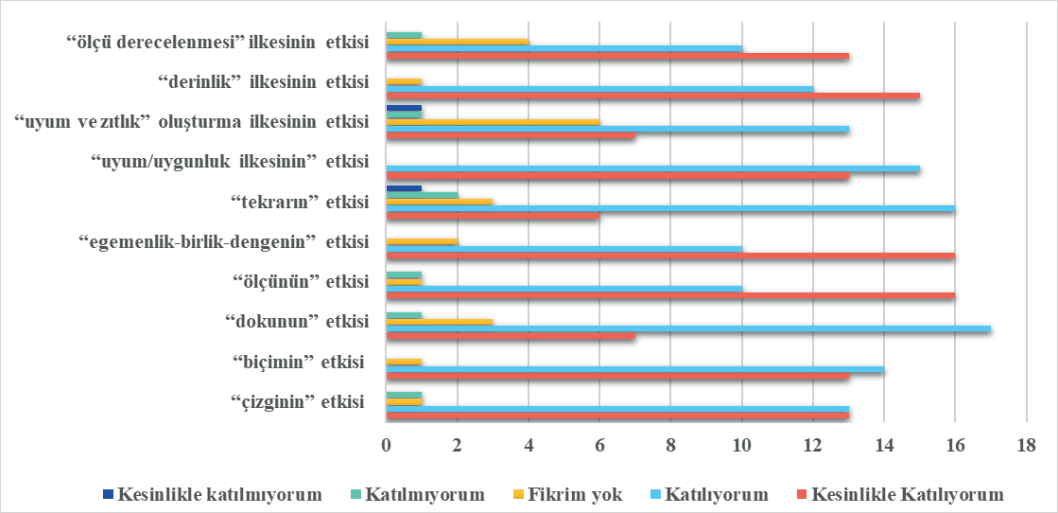
Öğrencilerin ürettikleri çalışmadan memnuniyet durumları sorgulandığında, %54'ü (15 kişi) kesinlikle memnun olduklarını, %29'u (8 kişi) memnun olduklarını, %7'si (2 kişi)

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

kararsız olduklarını, %11'i (3 kişi) ise kesinlikle memnun olmadıklarını belirtmişlerdir.

Temel tasarım ilke ve öğelerinden bazılarının tasarım ürününü oluştururken ne kadar etkili olduğu sorgulandığında, öğrencilerin sorulan yargılara katılım düzeyleri (kesinlikle katılıyorum ve katılıyorum cevaplarının toplam yüzdesi verilmiştir) aşağıdaki gibi özetlenebilir:

Ölçü derecelenmesi ilkesinin etkili olduğuna katılım oranı %82'dir. Derinlik ilkesinin etkili olduğuna katılım oranı %97'dir. Uyum ve zıtlık oluşturma ilkesinin etkili olduğuna katılım oranı %71'dir. Uyum ve uygunluk ilkesinin etkili olduğuna katılım oranı %100'dür. Tekrar ilkesinin etkili olduğuna katılım oranı % 78'dir. Egemenlik-birlik-denge ilkesinin etkili olduğuna katılım oranı %93'dür. Ölçü ilkesinin etkili olduğuna katılım oranı %93'dür. Doku ilkesinin etkili olduğuna katılım oranı %86'dır. Biçim ilkesinin etkili olduğuna katılım oranı %96'dır. Çizgi ilkesinin etkili olduğuna katılım oranı %92'dir (Şekil 7).



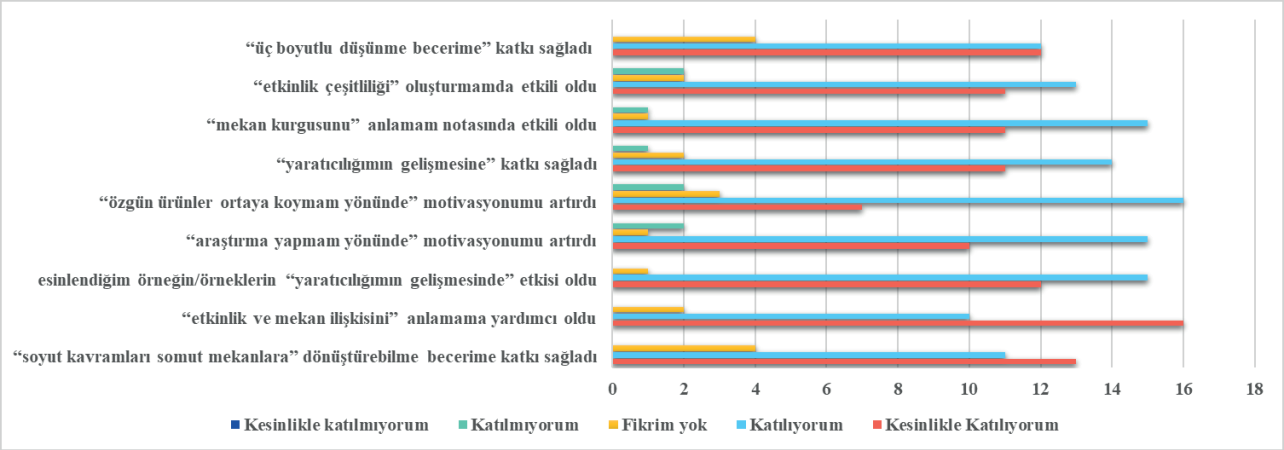
Şekil 7. Tasarım Ürününü Oluştururken Temel Tasarım İlke ve Öğelerinin Etkili Olma Yargılarına Katılım Oranları

Öğrencilerin tasarım geliştirme sürecinde edindikleri tecrübelerin (deneyimlerin) değerlendirilmesine yönelik sorulan yargılara katılım düzeyleri (kesinlikle katılıyorum ve katılıyorum cevaplarının toplam yüzdesi verilmiştir) aşağıdaki gibi özetlenebilir:

Soyut kavramları somut mekanlara dönüştürebilme becerisine katkı oranı %85, etkinlik ve mekan ilişkisini anlamaya katkı oranı %93, esinlenilen örneklerin yaratıcılığın gelişmesine sağladığı katkı oranı %97, araştırma yapma motivasyonuna katkı oranı % 90,

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

özgün ürünler ortaya koyma motivasyonuna katkı oranı %82, üretilen tasarımın yaratıcılığın gelişmesine sağladığı katkı oranı %89, mekan kurgusunu anlamaya sağladığı katkı oranı %93, etkinlik çeşitliliği oluşturmaya sağladığı katkı oranı %85, üç boyutlu düşünme becerisine sağladığı katkı oranı %86 olarak belirlenmiştir (Şekil 8).



Şekil 8. Tasarım Ürününü Oluştururken Kazanılan Deneyimlerin Değerlendirilmesine Yönelik Sorulan Yargılara Katılım Oranları

Elde edilen bulgulara göre öğrencilerin tasarım sürecinde temel tasarım ilke ve öğelerinden büyük ölçüde faydalandıkları ve en fazla oranda tercih edilen ilkelerin sırasıyla uyum ve uygunluk, derinlik, ögenin ise biçim olduğu belirlenmiştir. Tasarım ürününü geliştirme sürecinin öğrencilerin bazı becerileri kazanmalarında katkı sağladığı yine anket sonucunda belirlenmiştir. Buna göre yargılara katılım oranlarına göre en fazla öne çıkanlar esinlenilen örneklerin yaratıcılığın gelişmesine katkı sağlaması, etkinlik ve mekân ilişkisini anlamaya katkı sağlaması ve mekân kurgusunu anlamaya katkı sağlamasıdır. Bu durumda ders kapsamında amaçlanan hedeflere yönelik başarılı bir geri dönüş elde edilmiştir.

TARTIŞMA

Covid-19 pandemisi nedeniyle eğitim öğretimin online yürütülmesi Web 2.0 araçları ve uygulamalarının kullanımını arttırmıştır (Gündüzalp, 2021: 1158-1177). Çok çeşitli uygulamalar öğrencilere ve eğiticilere bazı konularda kolaylıklar sağlarken tasarım ve uygulama konularında ilk defa ders alacak öğrencilerin ders uygulamalarını kavrayabilmelerinde yeterince destek sağlayamamıştır. Eşit şartlarda çalışma ortamına sahip olmayan öğrencilerin bu durumları, geliştirdikleri tasarım ürünlerine de yansımıştır. Nitekim çalışma kapsamında geliştirilmesi istenen tasarımlarda en başarılı mekan kurguları, dersin tasarım sürecini en fazla takip eden, kritik

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

alan ve bu kritikler doğrultusunda araştırma ve sentezi doğru kavrayan öğrenciler tarafından geliştirilmiştir.

Tasarım eğitiminin usta çırak ilişkisi içerisinde, birebir kritiklerle ve stüdyo ortamında daha başarılı yürütüldüğü birçok çalışmada bildirilmektedir (Aydınlı, 2015: 1-18; Bulhaz ve Bulhaz, 2019: 244-259; Onur ve Zorlu, 2017: 542-555; Yavuz, 2019: 405-419). Dolayısıyla her ne kadar tasarım eğitiminde dijital araçlardan faydalanmak mümkün olsa da yüz yüze stüdyo ortamında eğitim yapılması ve özellikle etkinlik- mekan ilişkisinin üç boyutlu modellemelerle icra edilerek öğrenilmesinin daha etkili bir öğrenme aracı olduğu vurgulanmaktadır (Kurdoğlu, ve diğ., 2008: 44-62; Yavuz, 2019: 405-446; Sönmez, 2021: 432-446).

Peyzaj tasarımında çevresel özellikler, insan ihtiyaçları ve etkinlik gereksinimleri, etkinliklerin gerçekleştirilebileceği doğru mekânsal tasarımları kurgulamada oldukça önemlidir. Her etkinlik kendi özel mekan biçimlenişini oluşturur. Bu durum "biçim işlevi takip eder" (*Form follows function*) (Ural, 2020: 41-48) prensibini düşündürse de peyzaj tasarımlarında doğal faktörler ve topoğrafya bir etkinlik için doğru biçimi tasarlamada bizi her zaman tek bir sonuca götürmez. Bu bakımdan farklı biçimlenişlere sahip olan ama içinde aynı işlevlerin gerçekleştirilebileceği esnek bir tasarım anlayışıyla mekanlar tasarlanabilir. Bu çalışmada ele alınan eğlence teması doğrultusunda aynı işlevlerin (etkinliklerin) farklı tasarlanmış mekan biçimlenişleriyle nasıl gerçekleştirilebileceğine yönelik örnekler öğrenci çalışmaları ile ortaya konmuştur. Öğrencilerin ders kapsamında tema-etkinlik-mekan ilişkisini kavramaları ve bu doğrultuda farklı biçimlenişlerde alan plastiği tasarlamaları için doğadan öykünmeleri istenmiştir. İnsanın doğanın bir parçası olduğu gerçeği ve doğanın her zaman bir ilham kaynağı olması sonsuz çeşitlilikte tasarım alternatiflerinin üretilmesinde destek olmaktadır. Nitekim doğadan öykünerek tasarım alternatiflerinin üretilmesi tasarım eğitimlerinde sıkça başvurulan yöntemlerden biridir (Örn. Özkan, ve diğ., 2016: 136-143; Düzenli, ve diğ., 2018b: 21-35; Yılmaz, ve diğ., 2018: 376-389; Bekçi ve Bogenç, 2021: 124-148). Bu sayede öğrenci doğadan esinlenerek doğadaki örüntüleri soyutlamayı ve mekan biçimlenişlerine aktarmayı deneyimlemiş olur. Aynı zamanda online eğitim sürecinde araştırma, bilgiye ulaşma, ulaştığı örnekleri analiz etme, tema doğrultusunda sentezleme, çözüm üretme ve alan plastiğine dönüştürme süreçlerini keşfeder.

8 haftalık ders uygulama sürecinin öğrenciler tarafından nasıl değerlendirildiği, ürettikleri tasarım ürünlerinde örnek soyutlamanın ve aldıkları tasarım eğitiminin nasıl bir etki yarattığı anket çalışması ile sorgulanmıştır. Ya-

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

pılan değerlendirmelere göre temel tasarım ilke ve öğelerinin öğrencilerin tasarımlarına etkisi anlamlıdır (%79 oranda). Bu sonucu diğer bazı çalışmalar da desteklemektedir (Düzenli ve diğ., 2017: 1450-1460; Atik, 2020: 97-127; Yılmaz ve Akyol, 2021: 46-52). Diğer taraftan çalışma kapsamında esinlenilen örneklerin yaratıcılığın gelişmesine katkı sağladığı, üretilen üç boyutlu maketlerin etkinlik ve mekan ilişkisini anlamaya destek olduğu yine anket sonuçlarında ortaya çıkmıştır. Maket çalışmasının tasarım eğitiminde etkili bir araç olduğu literatürde benzer bazı çalışmalarla da ortaya konulmuştur (Düzenli ve diğ., 2018a: 108-120; Özkan, ve diğ., 2016: 136-143; Sönmez, 2021: 432-446; Yavuz, 2019: 405-419).

Üç boyutlu uygulamalar peyzaj tasarım eğitiminin ilk yıllarında ölçek ve mekan kavramının daha iyi öğrenilmesinde önemli katkılar sağlamaktadır. Sonraki dönemlerde deneyimli olan öğrenciler dijital araçlardan faydalanarak tasarımlarını (mekan kurgularını) farklı sunum teknikleri ile sunabilmektedir.

SONUÇ

Stüdyolar; öğrencilerin kendi yeteneklerini keşfetmelerini, çok yönlü öğrenmelerini, grup çalışmaları yapmalarını ve el becerilerini geliştirmelerini sağlayan öğrenme ortamlarıdır. Bu çalışmada da dijital ortam üzerinde Web 2.0 araçları kullanılarak sanal bir stüdyo ortamı oluşturulmuştur. Öğrenciler bu sanal stüdyoda yapacakları çalışmaya ilişkin bilgileri edinmiş ve ders yürütücülerinin yönlendirmeleri ve kritikleri doğrultusunda sonuç ürününü ortaya çıkarmışlardır.

Çalışma kapsamında öğrencilere aynı konsept (eğlence) verilmiştir. Eğlence konsepti doğrultusunda öğrenciler araştırma yapıp farklı esin kaynakları bulmuşlardır. Bu esin kaynakları doğrultusunda benzer etkinlikler tasarlasalar da esin kaynaklarını ders yürütücülerinin kritikleri doğrultusunda da yorumlayarak farklı mekân kurguları ve biçimleri ortaya çıkarmışlardır.

Çalışmanın hipotezlerinden biri olan Temel Tasarım-I ve-II dersini başarılı bir şekilde tamamlayan öğrenciler mekân kurgusunu daha kolay kavrayabilirler hipotezini ders yürütücülerinin öğrencilerin önceki dönemlerdeki çalışmalarında edindikleri bilgiler ve anket çalışmasında öğrencilerin tasarım öge ve ilkelerini kullanmadaki becerilerinin desteklediği görülmüştür.

Anket çalışmasından elde edilen öğrencilerin büyük çoğunluğunun esin kaynağının yaratıcılıklarının gelişmesinde etkili olduğu verisi çalışmanın diğer bir hipotezi olan ‘esin kaynakları öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirmede ve başarılı özgün ürünler çıkarmaları noktasında etkin bir materyaldir’ hipotezini desteklemektedir.

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

Çalışmanın diğer bir hipotezi olan 'maketler (modellemeler) tasarım sürecinde 2 boyutta anlaşılmayan mekân kurgularının daha iyi algılanmasını sağlayan soyuttan somuta dönüşüm sağlayan köprülerdir' hipotezinin anket çalışmasından elde edilen verilerle örtüştüğü ve tasarım süreci ve elde ettikleri üç boyutlu özgün ürünün öğrencilerin büyük çoğunluğunun soyut kavramları somut mekânlara dönüştürebilme yetilerine katkı sağladığı tespit edilmiştir.

Uzaktan tasarım stüdyosu (senkron çevrimiçi dersler), temaya dayalı bir mekan tasarımı sürecinde araştırma yapma, örnekleri etüt etme, kritik alma ve geri besleme süreçlerini hızlandırmaktadır hipotezini de çalışma bulgularının desteklediği görülmüştür.

Çalışmada ayrıca öğrencilerin ortaya çıkardıkları ürün sayesinde farklı kazanımlar elde ettikleri, kazanımların onların mesleğe dair motivasyonlarını arttırdığı ve daha önce öğrendikleri temel tasarım ögeleri ve ilkelerini pekiştirdikleri görülmüştür.

Stüdyo ortamlarında Peyzaj Tasarım dersi haftada 6 saat şeklinde yürütülmektedir. Çevrimiçi stüdyolar sayesinde ders yürütücüleri ile öğrenciler esnek biçimde görüşebilmişlerdir. Ayrıca bu stüdyolar sayesinde tüm öğrenciler kritikleri dinleyebilmiştir. Dersin yaparak deneyerek öğrenme temelinde olması ise, öğrencilerin maket üstünden düzeltmeleri yapmaları noktasında zorluklar yaşanmasına neden olmuştur.

ÖNERİLER

Tasarım süreci, bireylerin araştırma-yorumlama-analiz ve sentez süreçlerini bir süzgeçten geçirdikten sonra yaratıcı düşünceyle harmanlayarak özgün ürünler ortaya çıkardığı yorucu ancak motive edici ve mutluluk veren bir süreçtir. Çalışmada da bu zorlu sürece bir de uzaktan eğitim şeklinde devam edilmesi süreci daha da zorlaştırsa da çıkan ürünler ileride yapılacak çalışmalara bir referans ve ilham kaynağı olabilecek niteliktedir.

Esin kaynakları bireylerin tasarım gücünü geliştirip beyin fırtınası yapmasına imkan sağlayan ve geçmiş deneyimleri ile bu kaynağı soyutlayıp somut ürüne dönüştürmesine destek olmaktadır. Tasarım sürecinde esin kaynakları kullanılmalı ve bu sayede süreç daha kolay şekilde yürütülmelidir. Çalışmada da esin kaynakları öğrenciler tarafından farklı şekillerde yorumlanmış ve farklı özgün ürünlerin çıkmasına ve ürün çeşitliliği sağlanmasına imkan tanımıştır.

Peyzaj mimarlığı öğrencileri, meraklı, çalışkan, yaratıcı, yorumlayıcı, yenilikleri takip eden, üç boyutlu düşünebilen ve yaratıcı düşünceye sahip bireyler olmalıdır. Bu özelliklerin bazıları sonradan kazanılabilir ve bu kazanımlara sahip öğrenciler daha özgün ürünler çıkarabilmektedir. Bu noktada eğitimcilerin

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

de öğrencilerin motivasyonlarını arttırması önem arz etmektedir.

Uzaktan eğitim yoluyla peyzaj tasarım eğitimlerinde ilk dönemlerde öğrencilerin mekan kavramını kavrayabilmelerinde ikinci boyuttan üçüncü boyuta modelleme oldukça etkili olmaktadır. Belirli ölçeklerde hazırlanan maketler öğrencilerin ilk etapta tasarladıkları mekanları daha gerçekçi düşünmelerine yardımcı olmaktadır. Bu aşamadan sonra yeni teknolojiler ve uygulamalar sayesinde tasarlanan mekanların daha detaylı görselleştirilmesi, resim veya video haline getirilmesi (rendering) sanal stüdyolarda tasarım sürecinin hızlanmasına ve seçenek üretimine olumlu katkı sağlayacaktır.

Tasarım iki boyutta başlayıp üçüncü boyutta algılanması ve anlam kazanması kolaylaşan bir süreçtir. Bu noktada maketler; öğrencilerin gerçekle bağlantı kurmasını sağlayan ve mekan kurgularını daha algılanabilir kılan köprüler olarak görev almaktadır. Özellikle tasarım ve uygulamalı derslerin maketler yaptırılarak daha anlaşılır kılınması önem arz etmektedir.

KAYNAKÇA

ACAR, S., (2020). Model architecture: A Brief History of Models as A Design Tool. İçinde J. D. Bekkering, I. Curulli, S. van Hoof (Eds.), Architectural Models as Learning Tools, Ankara, Türkiye: Tekses Ofset Matbaacılık Yayıncılık Org. San. ve Tic. Ltd. Şti., ss.9-14

ACIRLI, Z., KANDEMİR, Ö., (2021). The concept of accessibility and its dimensions for spatial design. GRİD, Mimarlık, Planlama ve Tasarım Dergisi, 4(2),225-248. Doi: 10.37246/grid.824581

ATİK, D., (2020). Temel tasarım ürünlerindeki yorum çeşitliliğine yönelik bir değerlendirme deneyimi. Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi, 20:97-127. Doi: 10.17365/TMD.2020.20.4

AYDINLI, S., (2015). Tasarım eğitiminde yapılandırıcı paradigma: Öğrenmeyi öğrenme. Tasarım Kuram, 11(20),1-18. Doi: 10.23835/tasarimkuram.239579

BEKCİ, B., BOGENÇ, Ç., (2021). Peyzaj mimarlığı temel tasarım eğitiminde doğaya öykünme. Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi, 22:24-148. Doi: 10.17365/TMD.2021.TURKEY.22.02

BULHAZ, Ç., BULHAZ, B., (2019). Tasarım eğitiminde stüdyo ve eleştiri kültürü. Online Journal of Art and Design, 7(5),(Special issue),244-259

DÜZENLİ T., ALPAK E.M., ÖZKAN G.D. (2017). Peyzaj mimarlığında temel tasarım dersinin öğrenme ve yaratıcılık sürecine etkileri. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 16(64),1450-1460. Doi: 10.17755/esosder.298092

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

DÜZENLİ, T., ALPAK, E.M., TARAKCİ EREN, E., (2018a). Peyzaj mimarlığı tasarım eğitiminde görsel düşünmenin önemi. Online Journal of Art and Design, 6(2),108-120

DÜZENLİ T., YILMAZ S., ALPAK E.M., (2018b). Peyzaj mimarlığı eğitiminde bir tasarım yaklaşımı: Doğal örüntülerden esinlenme. Sanat Eğitimi Dergisi, 6(1),21-35. Doi: 10.7816/sed-06-01-02

ECKERT, C., STACEY, M., (2000). Sources of inspiration: a language of design. Design Studies, 21:523–538. Doi: 10.1016/S0142-694X(00)00022-3

GONÇALVES, M., CARDOSO, C., BADKE-SCHAUB, P., (2011). Around you: How designers get inspired. International Conference on Engineering Design, ICED11, 15-18 August 2011, Technical University of Denmark, ss.1-10

GÜNDÜZALP, C., (2021). Web 2.0 araçları ile zenginleştirilmiş çevrimiçi öğrenmenin öğrencilerin üst bilişsel ve yaratıcı düşünme becerilerine etkisi. Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi, 10(3),1158-1177

KANDEMİR, Ö., (2018). Tasarım kavramında yaşanan öze dönük paradigma değişimi ve mekân tasarımına yönelik açılımları. Anadolu Üniversitesi Sanat Tasarım Dergisi, 8(2),110-127. Doi: 10.20488/sanattasarim.529700

KANDEMİR, Ö., ULUSOY, G., (2021). Beyaz kâğıttan beyaz ekrana: İç mimari sanal tasarım stüdyosu deneyimi. Mimarlık Fakültesi Dergisi-Journal of Faculty of Architecture, 3(2),36-56

KETİZMEN, G., 2003. Mimari tasarım stüdyosunda çalışma yöntemleri: Anadolu Üniversitesi mimarlık bölümü örneği. Ege Mimarlık, 47:32-34

KURDOĞLU, B.Ç., KARAŞAH, B., SARI, D., YILMAZ, H., KAMER AKSOY, Ö., (2008). Bitkilendirme tasarımı eğitiminde üç boyutlu anlatım tekniklerinin önemi ve değerlendirilmesi üzerine örnek bir çalışma. Artvin Çoruh Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi, 9(1-2),44-62

KURT, S., (2009). An analytic study on the traditional studio environments and the use of the constructivist studio in the architectural design education. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 1:401-408. Doi: 10.1016/j.sbspro.2009.01.072

METE, F., (2006). The creative role of sources of inspiration in clothing design. International Journal of Clothing Science and Technology, 18(4),278–293. Doi: 10.1108/09556220610668509

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

MUMCU, S., DÜZENLİ, T., (2018). Peyzaj mimarlığı tasarım stüdyosunda kavramsal yaklaşımlar ve esin kaynakları. MEGARON,13(4),665-678. Doi: 10.5505/MEGARON.2018.16768

ONUR, D., ZORLU, T., (2017). Tasarım stüdyolarında uygulanan eğitim metotları ve yaratıcılık ilişkisi. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, 7(4),542-555. Doi: 10.7456/10704100/002

ÖZKAN D.G., ALPAK E.M., DÜZENLİ T., (2016). Tasarım eğitiminde yaratıcılığın geliştirilmesi: Peyzaj mimarlığı çevre tasarımı stüdyo çalışması. IJASOS- International E-Journal of Advances in Social Sciences, 2(4),136-143

SAKARYA, K. (2019). İç mimarlık eğitimine yönelik uzaktan eğitim modeli önerileri. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 28(2),388-401. Doi: 10.35379/cusosbil.578516

SCHÖN, D.A., (1985). The design studio: An exploration of ıts traditions and potential. London: RIBA Publications for RIBA Building Industry Trust, ss.1-99

SÖNMEZ, F., (2021). Üçüncü boyutta üretmek: Bir mimari tasarım stüdyosu örneği. Erciyes Akademi, 35(2),432-446. Doi: 10.48070/erciyesakademi.925207

URAL, A., (2020). Konut tasarımında formsuzluk. Sanat Dergisi, 35: 41-48. Doi: 0000-0002-9763-8128

YAVUZ, A., (2019). Biçime dayalı öğrenme yöntemi ile peyzaj tasarım atölyesi. 2nd International Congress on New Horizons in Education and Social Sciences (ICES-2019) Proceedings, 18-19June, Istanbul-TURKEY, ss.405-419

YILMAZ, S., DÜZENLİ, T., ÇİĞDEM, A., (2018). Peyzaj tasarım eğitiminde bir biçim arama yöntemi: Doğadan esinlenme. Journal of History Culture and Art Research, 7(2),376-389. Doi: 10.7596/taksad.v7i2.1427

YILMAZ, S., AKYOL, D., (2021). Basic design course in the education of landscape architecture. Online Journal of Art and Design, 9(3),46-52

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

EXTENDED ABSTRACT

Introduction: The fact that makes the design education system different, privileged and original is the learning system of the content of design education by doing-experience (Schön 1985: 1-99; Bulhaz and Bulhaz, 2019: 244-25). In institutions that training in the design fields, studios play an important role as learning environments where students experience problem-oriented thinking, restructure their established thinking patterns with critical thinking, and meet with diversified thinking tools through practices (Kandemir and Ulusoy 2021: 36-56). The education system in design studios is based on a fiction where a one-on-one or intergroup information and critical flow (Ketizmen 2003: 32-34; Bulhaz and Bulhaz 2019: 244-259). Being the alphabet of design and the starting point of design education, basic design course is taught to students in two semesters in Artvin Coruh University, Faculty of Art and Design, Landscape Architecture Department. In the Basic Design-II course given in the second semester, students are given information about the spaces at the end of the semester, and thus, it ensures the supporting the Landscape Design course. Within the scope of the landscape design course, it is aimed to transform intangible concepts into spaces in line with the principles and elements learned from the basic design courses. In addition, within the scope of this course, students are provided to conduct research in order to develop their creativity, to direct their questioning and criticism skills, to construct forms inspired by researches, to direct their original designs, and to learn by practice. Benefiting from inspiration sources is a frequently used approach in landscape design education as in other disciplines that provide design education. Inspirations play an important role in the design process as triggering the development of ideas and in structuring the mental representations of designs (Mumcu ve Düzenli, 2018: 665-678). On the other hand, students have difficulties in perceiving spaces on 2-dimensional drawings, and at this point, models, are one of the three-dimensional expression techniques, are of great importance. Due to the Covid-19 epidemic, face-to-face education was suspended in all universities and education was continued online (synchronously and asynchronously) over the white screen. This global development, adds a different dimension to the tradition of conducting design education in face-to-face studios, also showed itself in landscape design education and students were trained through online studios. In this study, the products obtained in the process carried out digitally on the white screen and the evaluation of student achievements in this process are discussed. **Aim:** The purpose of design or art education is to provide students with the ability to see, question, analyse, synthesize, reveal their creativity and develop their hand skills. In this study, it is aimed

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

to embody the achievements of the students who training basic design education by transforming them into space fictions. Another aim of the study is to reveal how the students interpret and synthesize the inspiration sources they obtained in the light of the researches according to the given problem, how they transform the topography into forms, and what they gain in this process. **Method:** In this study, the application study of the Landscape Design course, which was conducted in the form of 4 + 2 hours (theory + practice) in Artvin Coruh University, Faculty of Art and Design, Department of Landscape Architecture was evaluated. At the beginning of the course, two lecturers made detailed presentations to the students, supported by examples of the work to be done. The group of 30 students who took the course was divided into two and it was ensured that they received one-on-one critics with the group teachers. A studio was tried to be created on the digital screen and all students were given the opportunity to listen to the critics. Within the scope of the lesson, a problem was given to the students and they were asked to develop alternatives for this problem. In this context, the problem of the study is to determine needs in line with the concept of 'Entertainment', to determine activities that can meet these needs, and to make original designs for spaces where they can perform these activities. 50x70 cm an area was given the students. They were asked to produce space solutions by constructing a topography on this area. First of all, students were asked to research examples that could be an inspiration source for their spaces. As a result of the example researches, they were asked to design suitable spaces for the activities, taking into account the need-activity-space fiction. The sketches they produced together with the topography were discussed mutually (synchronous online critiques) in the digital studio, and it was ensured that the other students in the group were able to see the mistakes or deficiencies. The samples developed in 2D were then converted into 3D (model). After the design process, lasted for a total of 8 weeks, the completed works were received digitally in accordance with the homework format requested from the students. Finally, a questionnaire was conducted with the students in which their achievements regarding the product they designed were questioned. Questionnaires were prepared by transforming them into judgments according to the Likert scale, and a 5-point scale was used (strongly disagree-strongly agree). There are 21 questions in the questionnaire. In addition to the effects of basic design elements and principles in the product they designed in the questionnaire, their contribution to their ability to transform intangible concepts into spaces, helping them understand the relationship between activity and space, the effect of the inspired examples on the development of their creativity, the design product's motivation to do research, and their motivation to produce original products, how effective are the principles and elements

MTD
www.mtddergisi.com
ULUSLARARASI HAKEMLİ TASARIM VE MİMARLIK DERGİSİ
Ocak / Şubat / Mart / Nisan Yıl: 2022 Sayı: 25 Kış İlkbahar Dönemi
INTERNATIONAL REFEREED JOURNAL OF ARCHITECTURE AND DESIGN
January / February / March / April Year: 2022 Number: 25 Winter Spring Semester
ID:594 K:790
ISSN Print: 2148-8142 Online: 2148-4880
(ISO 18001-OH-0090-13001706 / ISO 14001-EM-0090-13001706 / ISO 9001-QM-0090-13001706 / ISO 10002-CM-0090-13001706)
(Marka Patent No / Trademark)
(2015/04018 – 2015/GE/17595)

learned in the Basic Design course, to increase their creativity, to contribute to the development of their creativity, to be effective in understanding the spaces, to be effective in creating a variety of activities, to contribute to their three-dimensional thinking skills, to make themselves happy with the design product they have created, and to reveal the design products. Tables and graphs were created using Microsoft Excel to evaluate the questionnaire findings. **Findings and Results:** In the study, 6 of the original designs produced by the students were chosen from the inspiration source as examples of concretization to space fictions. Accordingly, it was evaluated how 6 different inspiration sources (honeycomb, canyon, movements of the moon, tree roots, informal lines in nature and internal structure of organs) were transformed into three-dimensional topographic space design in line with the theme of entertainment. It has been determined that the students, who are mostly inspired by nature, construct the theme of entertainment as activities that can be performed in nature (such as camping, climbing, fishing, rafting, swimming). According to the questionnaire conducted with the students at the other stage of the study; the majority of the students were satisfied with their products, the basic design elements and principles were effective while creating the design product (effectiveness rate respectively, harmony and suitability (100%), depth (97%), form (96%), dominance-unity-balance (93%)), size (93%), line (92%), texture (86%), size rating (82%), repetition (78%), harmony and contrast (71%) were determined. It was determined that the gains in the design development process contributed to inspired examples to the development of creativity (97%), to understand the space (93%), to motivate to do research (90%), to understand the relationship between activity and space (93%), to development of creativity (89%), to three-dimensional thinking skills (86%), to their ability to transform intangible concepts into tangible spaces (85%), to create a variety of activities (85%) and to their motivation to produce original products (82%) were determined. During the studio lesson conducted on the white screen, the students' transformation of the tangible/intangible ideas they inspired into three-dimensional spaces contributed to their learning of the activity-space relationship.