

Beyaz Kâğıttan Beyaz Ekran: İç Mimari Sanal Tasarım Stüdyosu Deneyimi

Özge Kandemir

Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü
ozgekandemir@eskisehir.edu.tr

Gökhan Ulusoy

Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü
gulusoy@eskisehir.edu.tr

Özet

Tasarım stüdyoları, tasarım eğitiminin verildiği diğer tüm alanlarda olduğu gibi İçmimarlık eğitiminin de omurgasını oluşturmaktadır. Geleneksel tasarım stüdyosu yaklaşımı, tasarım probleminin çözümüne yönelik sürecin yaşandığı fiziksel bir öğrenme ortamı ve pedagojik bir yöntemle karşılık gelmektedir. Tasarım stüdyosuna ilk kez adım atan öğrenci, tasarım stüdyosunun tartışma ve diyalog kültüründen beslenen sosyal yapısına dahil olmakta, tasarım probleminin çözümüne yönelik özgün bakış açıları geliştirmekte, tasarım sürecini deneme-yanılma yoluyla ve yaparak öğrenme metodlarıyla deneyimlemektedir. Geleneksel tasarım stüdyolarının yapısı, özellikle 1990'ların başında yaşanan bilgisayar teknolojilerine bağlı olarak gelişim göstermiştir. Zaman içerisinde tasarım stüdyolarına daha fazla dijital araç ve sanal ortam entegre olmuştur. Bu durum, dijital ağlarla birbirine bağlı sosyal öğrenme ortamlarını, sanal tasarım stüdyosu uygulamalarını ve buna bağlı olarak disiplin içi ve disiplinler arası iş birliklerini doğurmuştur. Öğrenciler, iç mimari tasarım disiplini öğrenme ve keşfetme aşamasında yeni araçları, yöntemleri ve ortamları kullanma deneyimi edinir hale gelmiştir. Sanal tasarım stüdyosu ortamının sağlamış olduğu tüm bu olanaklar, pandemi (Covid-19) sürecinin zorlu koşulları ve sınırlılıkları içerisinde tasarım stüdyosu uygulamalarının, sanal ortam aracılığıyla sürdürülebilmesine ve ilk kez İç Mimari Proje dersi alan öğrencilerin ve dersin yürütücülerinin de tasarım atölyesine ilişkin yeni deneyimler elde etmesine olanak sağlamıştır. Bu bağlamda ele alınan çalışmada, 2020-2021 Eğitim Öğretim yılı Güz döneminde Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık Bölümünde, pandemi sürecinde yürütülmüş olan, İç Mimari Proje I dersi Sanal Tasarım Stüdyosuna ilişkin yaşanan sürecin ve elde edilen sonuçların ortaya konularak değerlendirilmesi hedeflenmektedir. Ele alınan ders ve süreci, teorik veriler ışığında eğitmenler tarafından tutulan gözlem notları üzerinden analiz edilerek, nitel araştırma yöntemi olan keşfe dayalı tek durum (vaka) çalışması deseniyle aktarılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel Tasarım Stüdyosu, Sanal Tasarım Stüdyosu, Pandemi Süreci, İç Mimari Tasarım Stüdyosu Deneyimi

From White Paper to White Screen: Interior Architecture Virtual Design Studio Experience

Abstract

Design studios form the backbone of interior architecture education, as in all other professions where design education is given. The traditional design studio approach stands out as a physical learning environment and a unique pedagogical method. The stages of solving the design problem are grasped through conceptual and practical processes. The student, who stepped into the design studio for the first time, is involved in the social structure of the design studio, which is fed by the culture of discussion and dialogue, develops unique perspectives for the solution of the design problem, and experiences the design process by trial and error and learning by doing. The structure of traditional design studios has developed due to computer technologies, especially in the early 1990s. Over time, more digital tools and virtual environments have been integrated into design studios. This situation has led to social learning environments, virtual design studio applications, and cultural and interdisciplinary collaborations connected through digital networks. As a result, students have started to use new tools, methods, and environments to learn and explore the discipline of interior design. All these opportunities provided by the virtual design studio environment allow the design studio applications to be carried out through the virtual environment within the challenging conditions and limitations of the Pandemic (Covid-19) process and enable the students who take the Interior Architecture Project course for the first time and the course managers to gain new experiences about the design workshop. The current study, it is aimed to present and evaluate the process and the results of the Interior Architecture Virtual Design Studio course, which was carried out during the Pandemic period, in the Department of Interior Architecture, Faculty of Architecture and Design, Eskişehir Technical

University, in the Fall semester of 2020-2021. The course and its process are analyzed through the observation notes taken by the instructors in the light of theoretical data and are conveyed with a single case study pattern based on exploratory research, which is a qualitative research method.

Keywords: Traditional Design Studio, Virtual Design Studio, Pandemic Process, Virtual Interior Design Studio Experience

1. GİRİŞ

Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada’da İç Mimarlık Alanına yönelik yeterlilikleri tanımlayan sertifikasyon kuruluşu CIDQ (2019, s.1) İç Mimarlığı, insanın yaşamsal deneyimlerini destekleyip geliştirirken; sağlık, güvenlik ve refah koşullarını yükselten mekanların planlanması ve tasarlanmasına yönelik bilgiler barındıran ayrı bir uzmanlık alanı olarak tanımlamaktadır. Avrupa’da İç Mimarlık eğitimi ve öğretimine ilişkin standartlar belirleyerek İç Mimarlık mesleğinde mükemmellik sağlanmasına yönelik çalışmalar yapan ECIA (2020, s.5) bu uzmanlık alanının, içinde yaşanılan ve yaşam boyunca kullanılan insan yapımı mekânlarla kurulan ilişkiye odaklandığını dile getirmiştir. İç Mimarlık mesleği, çevremizdeki dünyayı yaratmada bir aracı olarak hareket etmekte ve estetik olarak çevreye uygun, çekici ve başarılı mekânlar üretme konusunda uzmanlaşmaktadır. Uygulamaları, fiziksel çevrenin geleceğine yönelik sorumlulukları barındırır nitelikte olup; atmosfer, güvenlik ve refah ile ilgili insani ihtiyaçları ve istekleri anlamaya ve karşılamaya yöneliktir. Kültürel-sosyal-çevresel farkındalıklar ve araştırmalar İç Mimarlık pratiği için temel yeterliliklerdir. İç Mimarlıkta tasarım süreci, tasarım yoluyla eleştirel düşünmeye, yaratıcı sürece ve daha önce anlaşılmış olanın yeniden düşünülmesine dayanmaktadır.

Bu çerçevede ECIA, (2020, s.13-14) İç Mimarlık Eğitimi Tüzüğü’nde lisans seviyesinde kazandırılması gereken yetkinlikleri on beş madde ile tanımlamıştır. Bunlar arasında ise: içsel tutum geliştirmek, alan içinde ve farklı alanlar arasında ilişkisel tutum benimsemek, tasarımda eleştirel düşünce bilgisine ve becerisine sahip olmak, İnşa sürecine yönelik temel bilgi ve becerilere sahip olmak, alana yönelik araştırma yöntemlerini yetkin bir şekilde kullanmak, sanat ve tasarım teorilerini ve tarihsel gelişimleri takip etmek, iç mimarlık alanına yönelik teorileri anlamak ve kullanmak, uygulanabilir etik kurallar hakkında bilgi sahibi olmak, antropometriyi anlamak ve verilerini kullanmak, mekân tasarımının sosyal boyutlarının ve sorumluluklarının farkında olmak, proje organizasyonu ve yapım sürecini anlamak, mimari yapı bilgisine sahip olmak, kanunlar ve düzenlemeler hakkında temel bilgileri edinmiş olmak, bina tipolojilerini anlamak ve verilerinden uygulamalarda yararlanmak, yapı malzemelerini analiz etmek ve kullanmak yer almaktadır.

İç Mimarlık tasarım eğitiminde söz konusu hedeflerin yakalanması için tasarım stüdyoları, içeriği ve ele alınış biçimleriyle önemli görevler üstlenmektedir. Özde tasarım stüdyoları “İç Mimarlık” tasarım eğitiminde düşünme ortamının yaratıldığı, yeni düşünme biçimlerinin kavrandığı, öğrencilerin tasarım olgusu ve tasarımcı kimliğiyle karşılaştığı karmaşık ve zorlu bir deneyim sunmaktadır. Günümüzde tasarım kavramı, problem çözme faaliyeti olarak nitelendirilip, süreç tarafından tanımlanan stratejik düşünceyle ilişkilendirilmektedir. Bu çerçevede tasarım eğitimi de ürün üretilmeden ziyade, düşünme alanı olarak kurgulanır hale gelmiştir. Tasarım sürecinde problemin çözümüne yönelik bakış açıları ve olası çözüm önerileri, eğitmenler ve diğer öğrencilerle yürütülen tasarım süreci ve bu süreçte kurulan ilişkiler çerçevesinde geliştirilmektedir. Bu ilerleme, geleneksel ve yenilikçi mimari temsil araçlarının (sözlü, yazılı, görsel) düşüncenin oluşturulması, geliştirilmesi ve aktarılmasına yönelik kullanılmasıyla gerçekleşmektedir. Bu süreçte görsel mimari temsil araçlarından:

serbest el çizimleri (eskizler), teknik mimari çizimler, maket ve modellemeler yüz yüze tasarım stüdyosu eğitiminde öncelikli olarak kullanılmaktadır.

Fakat, geleneksel tasarım stüdyoları özellikle 1990'ların başında teknolojik gelişmelere bağlı olarak büyük bir dönüşüm yaşamıştır. Bilgisayar ve iletişim teknolojileri geliştikçe görüntüleri, verileri ve canlı eylemleri iletebilmek kolaylaşmış, eğitim, kıtalararası ve okyanus ötesine taşınarak ağlarla birbirine bağlı sanal stüdyoların oluşmasına olanak sağlamıştır. Bu sayede, öğretme ve öğrenme deneyiminin tasarım stüdyolarındaki yapısı, mekânsal ve zamansal sınırları ortadan kaldırmıştır. Böylelikle küresel ölçekte farklı uzmanlık alanlarına, deneyimlere ve bilgi birikimlerine sahip olan kişiler sanal ortamlarda tasarım stüdyosu eğitimine katkı sağlar hale gelmiştir. Sanal tasarım stüdyolarının (VDS) oluşumu ile iş birlikleri geliştirmek, eğitmen ve öğrenci deneyimlerini çeşitlendirmek ve tasarım eğitiminin kaynaklarını herkesin erişimine açık hale getirmek mümkün olabilmektedir. Tasarım eğitiminde bilginin işlenmesine, yeni ve özgün fikirlerin geliştirilmesine yönelik kullanılan eskizler, ortogonal çizimler ve maketler 2B-3B Bilgisayar Destekli Tasarım (CAD) yazılımlarıyla birleştirilerek, tasarımların karma tekniklerle görselleştirilip sunuma dönüştürülmesine de imkân tanır hale gelmiştir.

Sanal tasarım stüdyosu ortamının sağlamış olduğu tüm bu olanaklar, özellikle günümüz toplum yaşantısını sekteye uğratan pandemi (Covid-19) süreci ve beraberinde oluşan toplumsal izolasyonlar içerisinde, tasarım eğitiminin sürdürülebilmesine de önemli katkılar sağlamıştır. Daha önce sanal tasarım stüdyosu deneyimi edinmemiş kurumlar, eğitim müfredatlarını ve araçlarını eğitimi uzaktan yürütmek üzere yeniden kurgulamıştır. Bu durum tasarım eğitiminin atardamarı olan tasarım stüdyosu uygulamalarının, sanal ortam aracılığıyla sürdürülebilmesine yönelik deneyimlerin elde edilmesine olanak sağlamıştır. Bu bağlamda ele alınan çalışma, Pandemi sürecinde gelenekselden sanala değişim yaşayan İç Mimarlık tasarım stüdyosu dersinden elde edilen eğitmen ve öğrenci deneyimlerini ortaya koymayı amaçlanmaktadır. Söz konusu ders, Eskişehir Teknik Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümünde 2020-2021 Eğitim Öğretim Yılı Güz döneminde İÇT201 İç Mimari Proje I dersi kapsamında gerçekleştirilmiştir. Burada Pandemi sürecinde yürütülmüş olan, İç Mimari Tasarım Stüdyosu dersine ilişkin yaşanan sürecin ve elde edilen sonuçların ortaya konularak değerlendirilmesi hedeflenmektedir.

Ghom, P'nin de dile getirdiği gibi, birinci sınıf stüdyo eğitimi, öğrencilerin zihniyetlerini geliştirmede ayrı bir öneme sahiptir. Dünya çapındaki kurumlar arasındaki pratik ve bağlamsal farklılıklara rağmen, ilk yıl tasarım stüdyosu genellikle tasarımcı tarafından içselleştirilecek ve ömür boyu kullanılacak belirli bir tasarım dili ve tasarımcı becerileri oluşturmayı amaçlamaktadır. Öğrenciyi ortak bir anlayış seviyesine getirmek ve görsel sanatların kelime dağarcığına alıştırmak genellikle birinci sınıf tasarım eğitmenlerinin görevidir. Birinci yıl, eğitimin beslediği dikey düşünme geleneğinden gelen öğrenciler için bir geçiş dönemidir, bu nedenle öğrencide kapsamlı bir düşünce sürecinin tetiklenmesi gerekmektedir (Ghom, P., 2017, s.119-120). Bu bakış açısıyla önemli bulunarak çalışmanın örneklemini oluşturan İç Mimari Proje I dersi, tasarım kavramı ile henüz tanışan ve daha önce tasarım stüdyosu ortamını deneyimlememiş olan öğrencilerle yürütülmüş olup, tasarım sürecine yönelik uygulanan karma tekniklerle incelemeye değer görülmüştür. Bu bağlamda ele alınan çalışmanın içeriği, genel olarak tasarım stüdyolarının yapısına ilişkin literatür taramalarından elde edilen teorik verilerin ve pandemi sürecinde İç Mimarlık Tasarım Stüdyosunda yaşanan deneyimin aktarılmasına yöneliktir. Bu bağlamda çalışmanın kuramsal altyapısı alanyazın araştırmalarıyla desteklenmiş, ele alınan örneklem eğitmenler tarafından tutulan gözlem notları üzerinden analiz edilerek, nitel araştırma yöntemi olan keşfe dayalı tek durum (vaka) çalışması deseniyle aktarılmıştır.

2. Öğrenme Ortamları Olarak Gelenekselden Sanala Tasarım Stüdyoları

Fiziksel bir mekân ve pedagojik bir yöntem olarak tasarım stüdyosu, temelde tasarım eğitiminin özünü oluşturmaktadır (Laiserin, J., 2002, s.1). Geleneksel olarak tasarım pratiği, proje tabanlı bir "stüdyo" yaklaşımıyla öğrenilmektedir (Gross ve Do, 1997, s.1). Aydınli'ya göre; genel olarak tasarım stüdyosu, öğreten ve öğrenen arasındaki diyaloga, karşıt görüşlerden doğan çok sesliliğe bağlı olarak öğrenmenin tetiklendiği, eleştirel ve yaratıcı düşüncenin geliştirildiği ortamlara karşılık gelmektedir (Aydınli, 2015, s.15). 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.

Ledewitz (1985: 2) tasarım stüdyosunun, tasarım eğitiminin en az üç temel yönünü öğretmek için birincil araç olduğunu belirtmektedir. İlk olarak tasarım stüdyosu öğrencilerin görselleştirme ve temsil gibi bir dizi yeni beceriyi öğrendiği ve uyguladığı yerdir. İkinci olarak ise tasarım stüdyosu, öğrencilerin yeni bir dil öğrendiği yerdir. Schön tasarımı, çizim ve konuşmanın birbirini tamamlayan ve ayrılmaz bir şekilde bağlantılı olduğu bir "grafik ve sözel dil oyunu" olarak tanımlamıştır. Biçim ve ölçek gibi sözcüklerin içselleştirilmesi kolay olmayan yeni ve karmaşık anlamları vardır. Çizim yoluyla fikirleri keşfetmeyi ve iletmeyi öğrenmek çoğu öğrenci için yeni bir deneyimdir. Üçüncüsü ve en önemlisi ise tasarım stüdyosu, öğrencilerin mimari olarak düşünmeyi öğrendikleri yerdir. Diğer alanlarda olduğu gibi mimarlıkta da bu düşünce tarzı, profesyonel performansı karakterize eden ve onun için temel olan belirli bir problem ve çözüm alanına atıfta bulunur. Stüdyodaki eğitim deneyimi, yalnızca bu üç yönün tümünü öğrenmeyi değil, hepsini aynı zamanda öğrenmeyi içermektedir.

Adler, tasarım stüdyosunda, öğrencilerin proje uygulamasını simüle eden deneyimlere dahil olduğunu ve bu sayede gerçek dünyanın baskıları, dikkat dağıtıcıları ve risklerinin tasarım stüdyosu eğitiminde ortadan kaldırıldığını ifade etmektedir. Bu durum, öğrencilerin, deneyimli öğretmenlerin sorumluluğunda doğru ve yararlı olan uygulamaları tanımasına, nitelikli kabul edilen imajları oluşturabilmesine ve gerekli noktalarda çözüm önerileri geliştirebilmesine olanak tanıyan tasarımcı kimliğine bürünebilmesini sağlamaktadır (Adler,1991, s. 141). Bu süreçte Sachs'ın deyişiyle öğrenciler, hem tasarıma ilişkin yeni kavramlara ve bakış açılarına sahip olmakta hem de tasarlamak ve tasarlamayı öğrenmek gibi eylemleri eş zamanlı olarak deneyimlemektedir. Tasarım probleminin çözümüne yönelik tüm bakış açıları ve çözüm önerileri, proje süreci için belirlenen zaman aralığında, öğretmenler ve diğer öğrencilerle kurulan ilişkiler çerçevesinde geliştirilmektedir. Tasarım stüdyosu eğitiminde "gelişim/ilerleme" olarak ifade edilen bu süreç, bir dizi çizim ve modelde görünür hale getirilerek çözüme ulaşma yolunda gerçekleşmektedir (Sachs, A, 1999, s. 195-197).

Bu yaklaşımın temelinde ise günümüzde tasarım stüdyolarının, fiziksel bir öğrenme ortamı olmanın yanında, benzersiz bir pedagojik yöntem olarak da yapılandırılması yatmaktadır. Aydınli, tasarım eğitiminin öğretme merkezli yapısından, öğrenme merkezli yapıya dönüşüm geçirdiğini ve artık öğrenmeyi öğrenme olarak ifade edilen yapılandırıcı yaklaşımın çağdaş tasarım eğitiminin omurgasını oluşturduğunu dile getirmiştir. Öğrenme, bütünü kavramak, anlama biçimleri geliştirmek ve öğrencilerin ilgi alanına göre bütüne ilişkin parçaları detaylandırmak yoluyla gerçekleşmektedir. Süreçte öğrenciler, durumlara göre nasıl konum alacağını, bağlamsal konulara nasıl çözüm geliştireceklerini öğrenmektedir. Bu durum öğrenmeyi öğrenme-yanıt arama ilişkisindeki diyalogdan beslenmekte ve öğrenciler farklı

sorunlar için çözüm üretebilme becerilerini stüdyo eğitimine başladıkları andan itibaren geliştirebilmektedir (Aydınlı, 2015, s.5). Bu nedenle de günümüz tasarım stüdyolarında benimsenen eğitim anlayışı, öğretme-öğrenmeye yönelik statik yaklaşımdan giderek uzaklaşır hale gelmiştir. Kurt'un ifadesiyle de 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, s. 403).

Sanat ve tasarım eğitiminin merkezi konumunda olan tasarım stüdyolarının çağdaş yapısı, geçmişten günümüze kadar uzanan tarihsel modeller ile de benzerlikler göstermektedir. Bender ve Vredevoogd'un aktarımıyla geleneksel tasarım stüdyosunun ilk adımları Fransız Kraliyet Akademisi ile atılmış, daha sonra Beaux-Arts ekolünün; çizim, tartışma ve tasarım analizlerini merkeze alan eğitim metodolojileri ile gelişim göstererek tasarım stüdyosu eğitiminin pedagojik altyapısı oluşturulmuştur (Bender & Vredevoogd, 2006, s. 115). Bu noktada Webster'in dile getirdiği gibi günümüz stüdyo eğitimi ağırlıklı olarak Schön'ün 1983-1987 yılları arasında ortaya koyduğu "yansıtıcı uygulama" (reflective practice) paradigmasından etkilenmiş bir yapı sergilemektedir. Schön "yansıtıcı uygulama" (reflective practice) olarak genel bir başlık altında topladığı ve "eylemde yansıtma" ve "eylemde öğrenme" yaklaşımlarını içeren öğrenme paradigmasında, çiraklık modelini yeniden üretmiş ve stüdyo eğitiminin teknik "titizlik" yerine profesyonel "uygunluğa" öncelik veren yapısına değinmiştir (Webster, 2008, s.64-65). Schön, tasarım stüdyosunda kullanılan öğrenme yönteminin, deneyimleyerek öğrenme olduğunu ve tasarlama eyleminin temel kavramlarının ancak uygulama-tasarlama deneyimi aracılığıyla kavranabileceğini vurgulamıştır. Schön (1985, s.89)'nün ifadesiyle bu yöntem temelde, öğretene-öğrenen tasarım stüdyosu modelinden farklı olarak, tasarım bilgisinin doğrudan aktarımı yerine, öğrencilerin verilen tasarım problemi üzerinde çalışarak, bilgiyi kendi üretimi yoluyla açığa çıkarması ve keşfetmesi esasına dayanmaktadır.

Broadfoot ve Bennett'in deyimiyle tasarlama eyleminin problem çözme ile ilişkili olması, doğası gereği günümüz tasarım stüdyolarında verilen eğitimin de dinamik bir yapıda olmasını da gerekli hale getirmiştir. Tasarım stüdyosunda öğrenme; spontane eylem, bilginin birleşmesi ve değişen durumlara adaptasyon ile gerçekleşmektedir. Tasarım stüdyolarının dinamik yapısı, günümüz tasarım stüdyolarında benimsenen eğitim yaklaşımlarında ve uygulamalarında kuralcı modellerden kaçınılmasını gerektirmektedir (Broadfoot ve Bennett, 2003, s. 1-3). Bu çerçevede tasarım stüdyosunda eğitmen ve öğrenciler arasındaki iletişim yollarının ve metodlarının da çağdaş tasarım stüdyosu eğitiminde giderek değiştiğinin ve tasarım fikirlerini destekleyecek yeni temsil biçimlerinin geliştiğinin bilinmesi de gerekmektedir.

Bu noktada Kahvecioğlu (2007, s.20)'nün de ifadesiyle eğitmen ile öğrenciler arasındaki iletişimin, eleştirilerin sadece düzeltme yapmaya odaklandığı geleneksel yapıdan farklı bir şekilde tasarlanması gerekmektedir. Genel olarak fikirler zihinde gelişirken, çeşitli temsil biçimlerinden yararlanılmaktadır. Tasarım stüdyosu, geleneksel analog sistemleri ve bunların sunum araçlarını (örneğin eskizler, çizimler, reproduksiyon, modeller, 2B-3B grafikler...) kullanan bir yerden, kendisini çeşitli medyalara (örneğin fotoğrafçılık, sinematografi, görsel-işitsel kayıtlar, bilgisayar tabanlı temsiller, animasyon, 3B-4B, sanal veya hibrit ortamlar, grafik-sanat tabanlı sunumlar, kolajlar, piktogramlar, ideogramlar, kaligrafiler...) açan bir yere dönüşmektedir. Bu durum iletişim şeklinin değiştirilmesinde avantajlar sağlamaktadır. Tasarım sürecinde öğrenciye istediği sunum yöntemini kullanma fırsatı verildiğinde, öğrenci kendini ifade etmek için en iyi aracı seçmenin yollarını arayacaktır. Bu yolla, açığa çıkan iyi bir performans, diğer öğrencileri de kendi ifade araçlarını geliştirmeye teşvik edici olabilecektir.

Yaşanan teknolojik gelişmelere bağlı olarak geleneksel tasarım stüdyolarında kullanılan temsil araçlarıyla birlikte stüdyo ortamlarında da köklü değişimler yaşanır hale gelmiştir. Donath ve diğerlerinin (1999, s.454) ifadesiyle bu değişimlerin başında 1992'den günümüze, dünya çapındaki birçok üniversitenin, Sanal Tasarım Stüdyosu (VDS) paradigması olarak bilinen, zamansal ve coğrafi olarak dağıtılmış işbirliğini içeren yeni bir mimari tasarım metodunu denemesidir. Dünyada yaşanan son gelişmelere mükemmel bir şekilde uyan bu paradigma, teknolojik olanaklardan yararlanarak tasarım sürecinde sosyal yönlerin dinamik olarak kontrol edilmesine odaklanmaktadır. Ham ve Schnabel (2011, s. 108), Web 2.0 teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla birlikte, sanal tasarım stüdyosunun, dünya çapında birçok mimarlık okulunda yeniden canlandırıldığını dile getirmiştir.

Laiserin (2002, s.1), görüntüleri, verileri ve canlı eylemi iletmek için teknolojilerle birleşen bilgisayar destekli tasarım (CAD) ve görselleştirmedeki gelişmelerin günümüzde sanal stüdyo deneyimini mümkün kıldığını dile getirmiştir. Bu durum artık öğrencilerin ve öğretmenlerin aynı tasarım problemini çözmek için aynı zamanda ve mekânda toplanması gerekliliğini ortadan kaldırmıştır. Tasarım stüdyoları, sanallıklarıyla işbirliğini rekabete tercih etme, öğrenci deneyimlerini çeşitlendirme ve mimari eğitimin entelektüel kaynaklarını coğrafi ve sosyoekonomik bölümler arasında yeniden dağıtma potansiyeline sahip hale gelmiştir.

Sanal tasarım stüdyoları geleneksel tasarım stüdyolarıyla özde aynı amaca yönelik olsa da farklı özellikler sergilemektedir. Ham ve Schnabel'den aktarımla Sanal Tasarım Stüdyosu, tasarım stüdyosu araştırmalarının oldukça özelleşmiş bir alanı olup bu alan bir tasarım projesine yönelik uzak taraflar arasında işbirliğini sağlamak için dijital araçları içermektedir (Ham and Schnabel, 2011, s. 108). Bu araçlarla Masdéu ve Fuses'un ifadesiyle, sanal tasarım stüdyoları bilgiye erişimi ve paylaşımı senkron ve asenkron şekilde katılımcılara sunmaktadır. Bunun bir sonucu olarak da öğrencilere geleneksel sınıf modelinin katı gereksinimleri, ritmi ve zamanlaması dışında, mimariyi öğrenebilecekleri esnek bir öğrenme ortamı deneyimlemelerine imkân sağlamaktadır (Masdéu ve Fuses, 2017, s. 18).

Sanal tasarım stüdyosu eğitim metotlarının, Prensky'nin (2001, s.1)'in dijital teknolojilerle büyüdükları için "dijital yerliler" olarak tanımladığı yeni nesil öğrencilerin ihtiyaçlarına karşılık verirken aynı zamanda kullanıcılarının eğilimlerinden de yararlanır hale geldiği de görülmektedir. Ham ve Schnabel (2011, s.115)'in deyişiyle, sanal tasarım stüdyolarında sosyal ağlar, bir öğrenme ekosistemi geliştirmede etkili roller üstlenmektedir. Sosyal ağlar, probleme dayalı öğrenmenin yaratıcı gelişimi için yeni fırsatlar sunmaktadır. Video akışı ve görüntüyü işleme imkânı sunan, öğrenme hedeflerini ileten, öğrenme kaynaklarını yayan, bilgiyi ve orijinal fikirleri yaratan sosyal iletişim ve öğrenme platformlarının öğrenme ortamlarına entegrasyonu önemli olmaktadır.

Bu noktada Kvan, sanal tasarım stüdyosunun çevrimiçi iletişim süreçlerinde, öğrencilerin projeleri için çalışmalarını daha bilinçli bir şekilde ele alması ve sunması gerektiğine değinmiş, bu süreçte öğrencinin tasarım ve iletişim süreçlerinde önemli bir editoryal rol üstlendiğinin altını çizmiştir. Ayrıca öğrencilerin, dijital dünyada kendi çalışmalarına katkı sağlayacak kaynakları arayabilme imkânına sahip olduğu, sanal bir dünya içinde çalışmanın, öğrencinin bu kaynaklarla bağlantılar kurmasına, bilgi kaynaklarını çalışmalarına dahil etmesine ve sunumlarının niteliğinin yeniden düşünülmesine sevk ettiğini dile getirmiştir. Böylece sanal tasarım stüdyosunun, öğrencinin göz önünde bulundurması gereken yeni bir pedagojik konuyu da gündeme getirdiğine dikkat çekmiştir (Kvan, 2001, s.349-351).

3. Pandemi Sürecinde Sanal İç Mimari Tasarım Stüdyosu Deneyimi

Ele alınan çalışmanın bağlamını oluşturan İç Mimarlık Bölümü 1991 yılında Anadolu Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi kapsamında kurulmuştur. Eskişehir Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi kurucu bölümlerinden olan İç mimarlık Bölümü, 2018 yılından günümüze aynı fakültede eğitimini sürdürmektedir. Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık bölümünün eğitim programı, teorik ve/veya uygulamalı, zorunlu ve seçmeli derslerden oluşmaktadır. İç Mimari tasarım stüdyosu dersleri, güz döneminde İç Mimari Proje I-III-V ve bahar döneminde İç Mimari Proje II-IV-VI olarak eğitim müfredatında zorunlu dersler olarak yer almaktadır. Öğrenciler tasarım stüdyosunu ilkin 3. yarı yıldan başlayarak 2. sınıfın güz döneminde İç Mimari Proje I dersi ile deneyimlemektedir. İç Mimari Tasarım Stüdyosu dersleri 14 haftalık eğitim sürecinde, gruplar halinde geleneksel tasarım stüdyosu yöntemlerinin ve geleneksel temsil araçlarının kullanımıyla yüz yüze ve yaparak-öğrenme temelli yürütülmektedir. Fakat pandemi (Covid-19) süreci ve beraberinde oluşan toplumsal izolasyonlar müfredatta yer alan tüm derslerin verilmiş biçiminin uzaktan eğitime uygun şekilde yeniden yapılandırılmasını zorunlu kılmış; dijital platformlar, uygulamalar ve araçların kullanımını gerekli hale getirmiştir. Bu bağlamda Tasarım Stüdyosu derslerine ilişkin materyallerin ve araçların çevrimiçi eğitime uygun olarak değişmesi, ders sürecinin sanal ortamda sürdürülmesi, süreç ve sonuca ilişkin çıktıların dijital platformlar aracılığıyla toplanması ve değerlendirilmesine yönelik yeni yöntemlerin ve araçların kullanılması söz konusu olmuştur.



Şekil 1: İÇT201 İç Mimari Proje I Sanal Tasarım Stüdyosu dersi çevrimiçi platformları ve dijital araçları

İç Mimari Proje I Sanal Tasarım Stüdyosu dersini alan öğrencilerle yürütülen çalışmalar Mergen sistemi, Gmail, Google Drive ve Whatsapp uygulamaları üzerinden dosya paylaşımı ve bilgilendirmelerle yürütülmüş ve dersler, Zoom uygulaması üzerinden senkron (eş zamanlı) olarak gerçekleşmiştir. Uygulamalara yönelik çalışmalarda ağırlıklı olarak Microsoft Office programları ve Adobe Photoshop programından birbirleriyle ilişkili olarak yararlanılmıştır. (Şekil 1). Üniversite genelinde öğrenci bilgi otomasyon sistemine ek olarak, “Mergen” öğrenme yönetim sistemi adıyla yeni bir uygulama devreye sokulmuş ve İç Mimarlık öğrencilerinin almış olduğu tüm dersler ve içerikleri, 14 haftalık modüller halinde bu sistem üzerinden tanımlanmıştır. Bu sayede eğitimciler, uygulama ve teorik içerikli tüm dersler için gerekli paylaşımlarını (duyurular, ders materyalleri), görüntülü görüşmelerini (Bigbluebutton, Zoom) senkron şekilde yapabilmiş, metin yoluyla iletişimlerini sağlayabilmiş, derse ilişkin yoklamalarını ve ders teslimlerinin notlamalarını Mergen sistemi üzerinden kurgulayabilmiştir. Ayrıca Google Drive gibi bulut uygulamalar, Mergen sistemi ile eşgüdümlü olarak kullanılmış ve öğrencilerin büyük boyutlu dokümanlarını ya da video dosyalarını kendileri için ayrılmış

olan Google Drive içerisindeki klasörlere yüklemesi ve bu klasörün linkinin Mergen sistemi üzerinden paylaşılabilmesi sağlanmıştır. Böylelikle geleneksel tasarım stüdyosunun yüz yüze eğitim modelinden, sanal tasarım stüdyosunun uzaktan öğrenme ortamlarına ve dijital araçlarına geçilmiştir. Bu durum tasarım eğitiminin atardamarı olan tasarım stüdyosu uygulamalarının, sanal ortam aracılığıyla sürdürülebilmesine yönelik yeni deneyimlerin elde edilmesine olanak sağlamıştır. Bu bağlamda, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümünde 2020-2021 Eğitim Öğretim yılı, Güz döneminde açılan İÇT 201 kodlu Proje I dersi, uzaktan eğitime uygun şekilde, sanal tasarım stüdyosuna uygun olarak kurgulanmış ve eğitmenler - öğrenciler tarafından çok yönlü olarak deneyimlenmiştir. Ele alınan çalışma sürece yönelik beklentileri ve elde edilen deneyimleri (Şekil 2)'de görüldüğü gibi etaplar halinde aktarmayı hedeflemektedir.



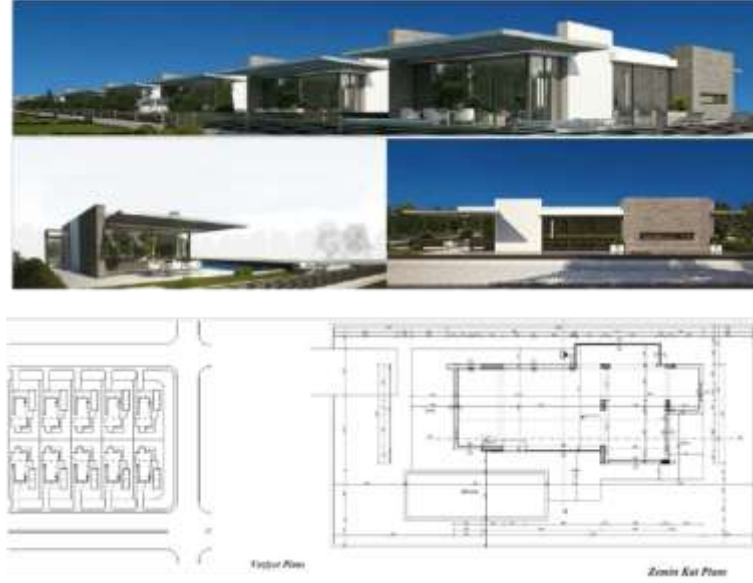
Şekil 2 İÇT201 İç Mimari sanal tasarım stüdyosu I dersinin öğretme ve öğrenme süreci çıktıları.

Etap 1. Tanışma-Proje Konusu Aktarımı.

İçerik: Proje grubu ile tanışma ve tasarım probleminin aktarılması.

Tasarım problemi: “İzmir, Alaçatı’da konumlanan yazlık konut gruplarının (Şekil 3) içinde yer alan bir birimin, yeni yaşamsal hikayelerle dönüştürülerek, kullanıcıya özel bir yer, bir yaşam alanı olarak tasarlanması”dır. Öğrenci tarafından belirlenecek bir çift için yerin yazlık kullanıma yönelik ele alınarak, konuttan eve dönüştürülmesi, bu dönüşümün iç-dış, yatay-

dikey, doğal-yapay vb. ilişkilerle bütüncül bir yaklaşımla oluşturulması” olarak tanımlanmıştır. Buna ek olarak, gerçekleşecek dönüşümün yaşama, yeme-içme-pişirme, yatma, soyunma-giyinme ve ıslak hacim fonksiyonlarına cevap verecek şekilde tasarlanması, mevcut konutun çevresel ve mimari özelliklerinin özgün halleriyle ele alınıp, giriş yeri ve cephe özelliklerinin de korunması istenmiştir.



Şekil 3: Proje verileri

Yöntem ve kullanılan araçlar: Görüşme Zoom uygulaması (video konferans uygulaması) (Şekil 4) üzerinden senkron şekilde yürütülmüştür. Videolu görüşme ve ekran paylaşımlarıyla Proje içeriğine dair bilgilendirmeler yapılmış ve proje föyü, Mergen (öğrenme yönetim sistemi) sistemi üzerinden PDF formatında öğrencilerle paylaşılmıştır.



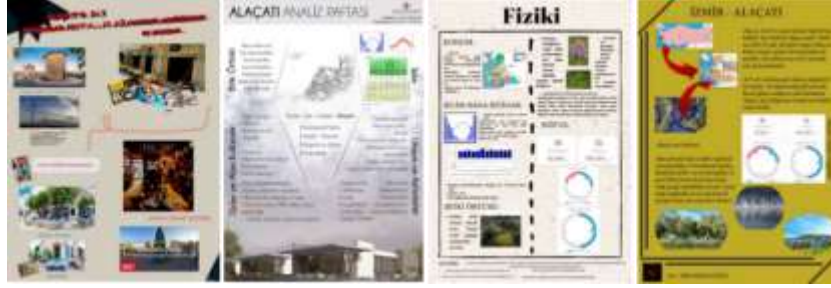
Şekil 4: Proje 1 Grubu ile Zoom uygulaması üzerinden yapılan görüşme

2. Etap Proje Yerinin ve Mekânın Analizi.

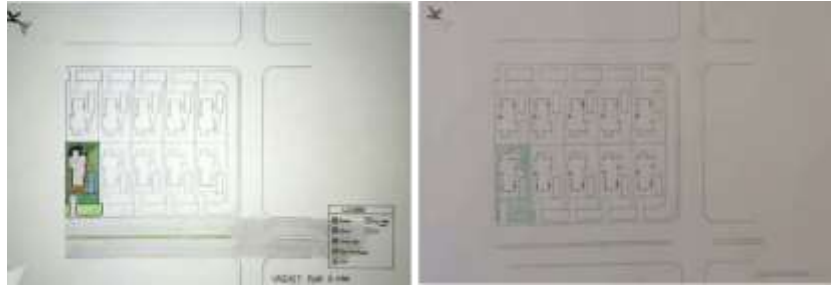
İçerik: Proje mekânın analizlerinin yapılması.

Proje alanının coğrafi ve kültürel yapısı incelenerek sunum paftalarına aktarılmıştır (Şekil 5). Yapılan araştırmalar kullanıcı profilinin gelişmesine ve mekânsal deneyimlerin şekillenmesine

yardımcı olacak verileri açığa çıkarmıştır. Yere ve mekâna ilişkin analizlere ek olarak öğrenciler, ilk kez 1/100 ölçeği ile tanışmış, proje alanının 1/100 ölçekli vaziyet planı çizilmiş, konutun sınırları ve sınır ilişkilerine dair çevresel veriler bütüncül olarak değerlendirilmiştir (Şekil 6).



Şekil 5: Proje alanına ilişkin analiz paftaları.



Şekil 6: Proje alanının 1/100 ölçekli vaziyet planları.

Yöntem ve kullanılan araçlar: Analiz paftaları oluştururken, Microsoft PowerPoint, Microsoft Office Word ya da Adobe Photoshop gibi dijital uygulamalar kullanılmıştır. 1/100 Vaziyet planlarına yönelik çalışmalarda, eskiz kâğıdı ya da opak kağıt kullanılarak teknik çizim kurallarına uygun şekilde geleneksel yöntemlerle çizimler yapılmış, kuru boya ya da markör gibi malzemelerle çizimler renklendirilmiştir. Vaziyet planının çizimleri fotoğraflanıp ya da yüksek çözünürlüklü şekilde taratılarak PDF haline getirilmiş, analiz paftalarıyla birlikte Google Drive'a yüklenerek dosya linkleri Mergen sisteminde (öğrenme yönetim sistemi) öğrenciler tarafından paylaşılmıştır.

3. Etap Kullanıcı analizi ve gereksinimlerinin belirlenmesi.

İçerik: Kullanıcıya dair senaryoların, kullanıcı kimliği ve profilinin oluşturulması.

Öğrenciler “kullanıcı odaklı” yaklaşımlarını geliştirebilmek üzere kullanıcının kimliğini, algılarını ve deneyimlerini tanımlama yoluna gitmiştir. Bu süreçte çeşitli görsellerden ve diyagramlardan yararlanmıştır. Kullanıcı-çevre-mekân ilişkisi, fiziksel-sosyo-kültürel gereksinimler tanımlanarak Kullanıcı profili (Şekil 7), İhtiyaç programı (Şekil 8) ve Fonksiyon şemaları (Şekil 9) oluşturulmuştur.



Şekil 7: Kullanıcı profil paftaları.



Şekil 8: İhtiyaç programı paftası.

Şekil 9: Fonksiyon şeması paftası

Yöntem ve kullanılan araçlar: Öğrenciler kullanıcı analiz, ihtiyaç programı ve fonksiyon şeması paftalarını oluştururken PowerPoint, Word ya da Photoshop gibi uygulamalardan yararlanmış bazı öğrenciler ise fiziksel materyalleri kullanarak kolaj yöntemi ile paftalarını oluşturmuştur. Hazırlanan paftalar, fotoğraflanıp ya da taratılarak PDF formatına dönüştürülmüş, Google Drive'a yüklenerek dosya linkleri Mergen sisteminde (öğrenme yönetim sistemi) öğrenciler tarafından paylaşılmıştır.

4. Etap (02.11.2020) Mekânsal örneklerin toplanması ve analizler.

İçerik: Mekânsal ilişkiler ve fonksiyonlara yönelik nitelikli mekânsal örneklerin toplanması ve analiz edilmesi (Şekil 10).

Fonksiyon şemalarında ilk kez hacimsel ilişkileri ve mekânsal işleyişi sorgulayan öğrenciler, daha sonra belirlenen fonksiyonlara yönelik nitelikli dış ve iç mekân örneklerinin görsellerine ulaşmış, bu görsellerin üzerinden analizler yaparak verileri araştırma dosyalarında kullanmıştır. Araştırma aşamasında özellikle öğrenciler, Mimari ve İç Mimari alanda yayın yapan nitelikli dergiler ve internet sitelerine yönlendirilmiş ve analiz edilmesi istenen mekânsal örneklerin künye bilgilerine ulaşılması ve tasarımların bağlamlarıyla birlikte bütünleşik analizlerinin yapılması istenmiştir. Araştırma dosyasında kullanılan nitelikli mekân örnekleri, bahçeden başlayarak peyzaj öğeleri, konuta giriş, iç mekândaki; yaşama, dinlenme, çalışma, hobi ve etkinlik alanlarının ayrı kategorilerde gruplandırılması ve analiz edilmesi şeklinde gelişmiştir. Araştırma dosyasında kullanılan mekânsal örnekler üzerinde öğrenciler, biçim, renk, fonksiyon, donatı, aydınlatma (doğal ve yapay), gibi detayların analizlerini yapmış bu analizleri; lejantlar, metinler ve işaretlemeler yoluyla paftalarına aktarmışlardır.



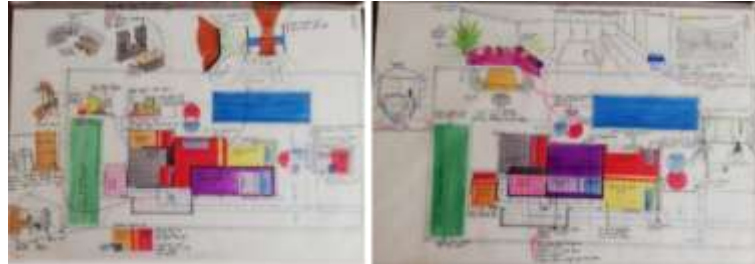
Şekil 10: Mekânsal örneklerin bulunduğu analiz paftaları.

Yöntem ve kullanılan araçlar: İçeriğe yönelik basılı ve/veya internet ortamından elde edilen görsel veriler Powerpoint ya da Photoshop gibi dijital uygulamalar kullanılarak posterler halinde düzenlenmiş ve sunulmuştur.

5. Etap (09.11.2020) 1/50 Ölçekli eskiz ve maket çalışmaları.

İçerik: Proje mekânına yönelik 1/50 ölçekli eskiz çalışmaları ve 3 boyutlu maketinin yapılması.

Planlar eskiz ya da opak kâğıda geleneksel yöntemlerle 1/50 ölçekte çizilmiştir. Kara kalem, toz pastel, kuru boya ya da markör gibi malzemelerden yararlanarak lekesel çalışmalar ve ölçekli el çizimine dayalı eskizler yapılmıştır. 1/50 ölçekli çalışma maketi geleneksel yöntemlerle yapılmış, plan, kesit ve cephe verileri 3. boyuta taşınmıştır. Bu aşamada kurallı ya da serbest el perspektif çiziminde zorlanan öğrenciler maket fotoğraflarını kullanarak eskizler halinde perspektif çizimleri yapabilmıştır. (Şekil 11) ve (Şekil 12)



Şekil 11: Mekânın 1/50 ölçekli plan eskizleri.



Şekil 12: Mekânın 1/50 ölçekli maket çalışmaları.

Yöntem ve kullanılan araçlar: Hazırlanan çizimler, fotoğraflanıp ya da taratılarak pdf formatına dönüştürülmüş, Google Drive'a yüklenerek dosya linkleri Mergen sisteminde (öğrenme yönetim sistemi) öğrenciler tarafından paylaşılmıştır.

6. Etap (16.11.2020) ARA SINAV

İçerik: Tüm araştırma ve analiz sürecini aktaran verilerin bütünleşik sunulması

6. Etap olan ara sınav haftasında, öğrencilerden araştırma dosyaları istenmiştir. İlk dosya verilen proje mekânına dair analizleri ve 1/100 ölçek vaziyet planının çizilmesine yönelik çalışmaları kapsamaktadır. İkinci dosyada ise, kullanıcı profil paftaları, ihtiyaç programı, fonksiyon şemasına yönelik sunumlar ve daha önce uygulanmış nitelikli konut örneklerinden seçilmiş mekânsal örneklerin analizlerini içermektedir (Şekil 13).



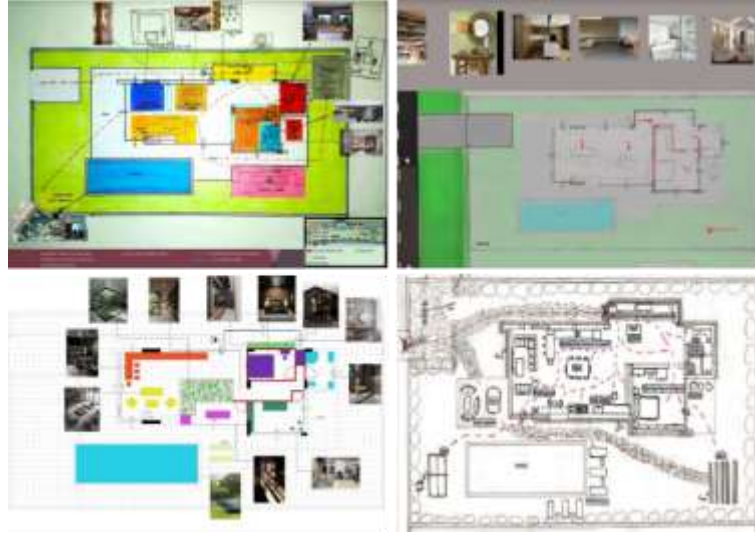
Şekil 13: Ara sınav tesliminde istenen paftalar ve analizler.

Yöntem ve kullanılan araçlar: Öğrenciler dosyalarda istenen teslimleri PowerPoint ya da Photoshop gibi uygulamaları kullanarak tasarlamış ve tek bir pdf formatında bir araya getirerek Google Drive'a yüklemişler dosya linklerini Mergen sisteminde (öğrenme yönetim sistemi) paylaşmışlardır.

7. Etap (23.11.2020) 1/50 Ölçekli plan ve eskiz çalışmaları.

İçerik: 1/50 ölçekli eskiz çalışmalarının yapılması ve gelen çizimler üzerinden eleştirilerin tartışılması (Şekil 14).

Öğrencilerden opak bir kâğıt yüzeyine, 1cm x 1cm grid çizimleri istenmiştir. Daha sonra öğrenciler bu grid yüzeyini eskiz kağıdına yapılacak 1/50 ölçekli plan eskizleri için altlık olarak kullanmıştır. 1/50 ölçekte 50cm x 50cm'e karşılık gelen bu grid alanlar, öğrencilerin plana yönelik eskizlerinde kullanıcı-mekân ve kullanıcı-donatı ilişkisindeki ölçek ve oran sorunlarını görebilmelerine yardımcı olmuştur.



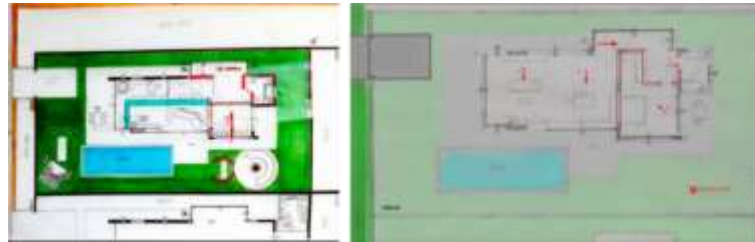
Şekil 14: 1/50 ölçekli plan eskizleri.

Yöntem ve kullanılan araçlar: Öğrenciler, geleneksel çizime dayalı temsil yöntemleriyle oluşturdukları 1/50 ölçek plan paftalarını, Photoshop programından yararlanarak görsel anlatım teknikleri ile desteklemiştir.

8. Etap (30.11.2020) 1/50 Plan çizimlerinin ve çalışma maketinin detaylandırılması.

İçerik: 1/50 ölçek plan çizimleri ve maket çalışmalarının detaylandırılması (Şekil 15)(Şekil 16).

1/50 ölçek planlar kuru boya ya da markör kullanılarak elle renklendirilmiş, Maket çalışmalarıyla 3. boyuttaki karşılıkları ortaya konulmaya çalışılmıştır. Öğrenciler çalışma maketlerine yönelik yaklaşımlarını aktaran yapısal elemanları ve donatıları ekleyerek maket çalışmalarını detaylandırmıştır. Mevcut mekâna sonradan eklenen tüm yapısal elemanlar renklendirilmiş ve böylelikle mekâna katmanlı bir biçimde yaklaşması sağlanmaya çalışılmıştır. Makete insan figürleri eklenerek insan-mekân-donatı ilişkileri insan ölçeği ve boyutları baz alınarak sorgulanmıştır.



Şekil 15: 1/50 ölçekli plan eskizleri



Şekil 16: 1/50 ölçekli çalışma maketi.

Yöntem ve kullanılan araçlar: Çalışmalar taranarak ve/veya fotoğraflanarak sunum verileri haline getirilmiştir. PDF formatına dönüştürülen veriler, Google Drive'a yüklenerek dosya linkleri Mergen sisteminde (öğrenme yönetim sistemi) öğrenciler tarafından paylaşılmıştır.

9. Etap (07.12.2020) 1/50 Plan çizimlerinin ve çalışma maketinin detaylandırılması.

İçerik: 1/50 Ölçek plan çizimlerinde ve perspektiflerde kullanılan renk ve malzeme seçimlerinin sorgulanması. (Şekil 17)



Şekil 17: 1/50 ölçekli plan eskizleri ve perspektif çizimleri.

Yöntem ve kullanılan araçlar

Öğrenciler, T cetveli ve gönye yardımıyla teknik resim kurallarına uygun şekilde 1/50 ölçekli çizimler üzerinde çalışmış, renk ve malzeme seçimlerini çizimlere aktarmıştır. Bu aşamada konutun sınırlarını oluşturan bahçeden başlayarak, konuta giriş, ortak/bireysel yaşam alanları, çalışma ve hobi alanı, dinlenme ve uyuma alanı, mutfak ve ıslak hacim gibi alanlar için serbest el eskizleri, tek ve çift kaçış perspektifler ya da ortogonal çizimlerden yararlanarak mekânların 2 ve 3 boyutlu çizimleri yapılmıştır. Çizimlerin renklendirilmesinde markör, suluboya ya da kuru boya kullanımını içeren geleneksel görsel anlatım tekniklerinden ve/veya dijital ortamın sağladığı araçlardan yararlanılmış, karma yöntemlerin denenmesi de mümkün kılınmıştır. Çalışmalar fotoğraflanıp ya da taratılarak PDF formatında sunum paftaları haline getirilmiştir.

10. Etap (14.12.2020-04.01.2021) 1/50 Kesit çizimlerinin yapılması.

İçerik: 1/50 ölçekli plan, kesit ve perspektif çizimlerinin geliştirerek detaylandırılması (Şekil 18).

Mekâna yönelik dıştan içe, içten dışa bütünlük olarak geliştiren tasarım yaklaşımının ve bu yaklaşımı açığa çıkaran detayların 1/50 Ölçek plan ve kesit çizimlerinde çeşitlenen temsil araçlarıyla ortaya konulması ve detaylandırılması amaçlanmıştır. Burada mevcut mekâna yapılan müdahalenin katmanlı bir biçimde okutulması ve bu yönde çizimlerin detaylandırılarak ortaya konulması temel beklentiler arasında yer almıştır.



Şekil 18: 1/50 ölçekli plan eskizleri ve perspektif çizimleri.

Yöntem ve kullanılan araçlar: Öğrenciler 1/50 ölçekli plan, kesit ve perspektif çizimlerini geleneksel yöntemlerle çizmiş, markör, kuru boya ve toz pastel gibi malzemelerle renklendirmiştir. Öğrenciler 1/50 ölçekli Kesit çizimlerini geleneksel yöntemlerle renklendirilmiş ve taratarak Photoshop ortamında görsel anlatım teknikleriyle desteklemiştir.

11. Etap (11.01.2021-22.01.2021) FİNAL

İçerik: Final teslimlerinin sergi formatında düzenlenmesi. (Şekil 19)

Yöntem ve kullanılan araçlar

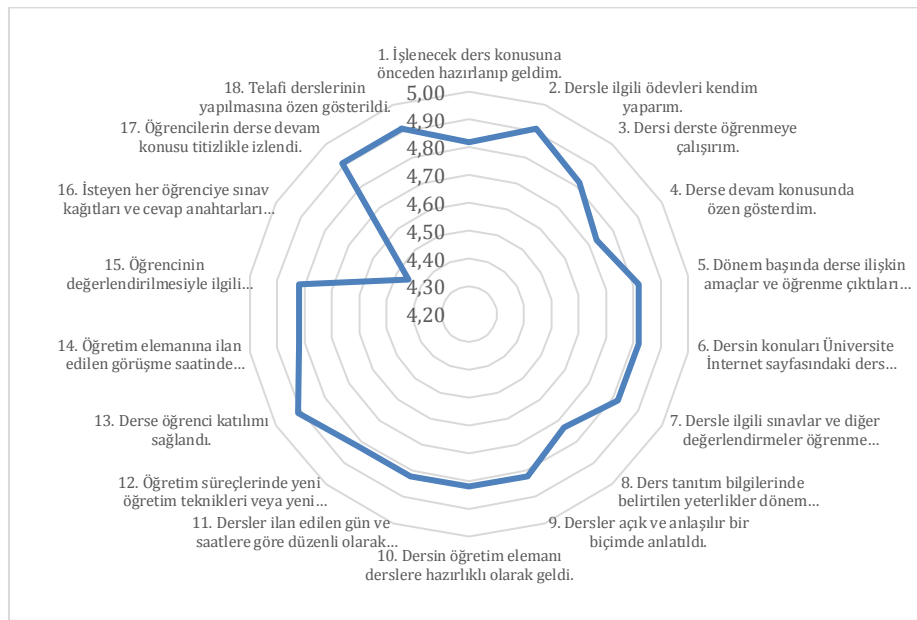
70 cm X 140 cm ölçülerinde altlığı tasarlanmış olan sergi paftası, Photoshop formatında öğrencilerle paylaşılmış ve öğrenciler tüm çalışmalarını taratarak proje görsellerini oluşturulan bir kurgu çerçevesinde sergi paftasına eklemiştir. Sergi paftaları Google Drive klasörü içerisine yükleyerek, dosya linki Mergen sistemi (öğrenme yönetim sistemi) üzerinden paylaşmıştır.



Şekil 19: Proje sergi paftaları

4. SONUÇ ve DEĞERLENDİRME

Geçmişten günümüze kadarki sürecinde geleneksel tasarım stüdyosunun amaç ve uygulama yöntemlerinin, tasarım düşüncesinin oluşturulması ve tasarımcı kimliğinin gelişiminde önemli roller üstlendiği görülmektedir. İlk kez İç Mimari Tasarım Stüdyosu dersini deneyimleyen öğrenciler, diyalog ve eleştiri kültüründen beslenen aktif bir öğrenme ortamında, sonuç üründen ziyade, tasarım sürecinin kendisine odaklanıldığı aşamaları keşfetmektedir. Geleneksel öğrenme yöntemleri ve araçlarını önceleyen bu yapı, eleştirel düşünme, yaparak öğrenme, işbirlikçi öğrenme ve öğrenmeyi öğrenme yaklaşımlarıyla temellenmektedir. Geleneksel tasarım stüdyosu eğitiminin öğretme yöntemleri ve araçlarının özellikle bilgisayar ve internet teknolojilerine bağlı olarak büyük bir gelişim gösterdiği görülmektedir. Bu durum, Sanal Tasarım Stüdyosu olarak ifade edilen modern tasarım eğitiminin oluşmasını ve özellikle günümüz yaşantısını sekteye uğratan pandemi sürecinde, tasarım eğitiminin uzaktan yürütülebilmesine imkân tanımıştır.



Şekil 20: 2020-2021 İç Mimari Proje 1 Dersi Öğrenci Memnuniyet Anketi Sonuçları
Kaynak: Eskişehir Teknik Üniversitesi Bilgi İşlem Merkezi

Bu aşamada, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi, İç Mimarlık Bölümünde yürütülmüş olan İÇT201 kodlu Proje 1 Sanal tasarım stüdyosu dersinde öğrenciler, dönem boyunca zamansal, mekânsal, kültürel ve ekonomik sınırlılıklara bağlı kalmadan mesleki bilgiye erişebilmiş ve paylaşabilmiştir. Sanal tasarım stüdyosu eğitimi boyunca öğrenciler konvansiyonel yöntemleri dijital araçlar ile bütünleştirerek karma tekniklerle tasarımlarını geliştirmiş ve sunuma dönüştürmüştür. Öğrenme ortamının tüm paydaşları akıllı telefonlar, tabletler, dizüstü bilgisayarlar ve masaüstü bilgisayarlar gibi ağ cihazları aracılığı ile bilgiyi bulma, anlama, analiz etme, üretme ve paylaşabilme becerilerini geliştirmiş ve bu sayede dijital okuryazarlıklarını artıracak bilgiye ve deneyime sahip olmuştur. Pandemi sürecinde dönüşüm geçiren İç Mimari Proje 1 dersinin yürütülme biçimine yönelik yapılan öğrenci değerlendirmeleri bu düşünceyi destekler niteliktedir. 18 sorudan oluşan memnuniyet anketine tüm öğrenciler katılım göstermiş ve her soru 1 ile 5 puan arasında puanlandırılmıştır. (Şekil 18) Sonuçlar değerlendirildiğinde, öğrenci memnuniyet anketinin ortalamasının 4,81 olduğu gözlemlenmiş ve bu bağlamda İç Mimari sanal tasarım stüdyosu sürecinin verimli bir şekilde sonuçlandırıldığı görülmüştür.

KAYNAKÇA

- Adler, S. (1991). The Reflective Practitioner and the Curriculum of Teacher Education. *Journal of Education for Teaching*, 17(2), 139–150. doi:10.1080/0260747910170203
- Aydınlı, S. (2015). Tasarım Eğitiminde Yapılandırıcı Paradigma: "Öğrenmeyi Öğrenme". *Tasarım Kuram*, 11(20), 1-18. doi:https://doi.org/10.23835/tasarimkuram.239579
- Bender D., Vredevoogd J. D. (2006). "Using Online Education Technologies to Support Studio Instruction" *Educational Technology & Society* 9(4):114-122
- Broadfoot, O. & Bennett, R. (2003). Design Studios: Online? Comparing traditional face-to-face Design Studio education with modern internet-based design studios. *Apple University Consortium Academic and Developers Conference Proceedings*, 9-21.
- Donath, D., Kruijff, E., Regenbrecht, H., Hirschberg, U., Johnson, B., Kolarevic, B., & Wojtowicz, J. (1999). Virtual Design Studio 1998 - a Place2Wait. *Architectural Computing from Turing to 2000 [eCAADe Conference Proceedings]*, 453-458.
- Ghom, P. (2017). Use of Abstraction in Architectural Design Process (in First Year Design Studio). *International Conference on Emerging Trends in Engineering, Technology and Architecture*
- Gross, M. D., & Do, E. Y. (1997). "The Design Studio Approach: Learning Design In Architecture Education", J. Kolodner & M. Guzdial (der.), *Design Education Workshop*, Georgia Institute of Technology, Atlanta.
- Ham, J. J. & Schnabel, M. A. (2011). "Web 2.0 Virtual Design Studio: Social Networking as Facilitator of Design Education". *Architectural Science Review*, 54, 108-116.
- Kahvecioğlu, P. N. (2007). Architectural design studio organization and creativity. *A/Z ITU Journal of the Faculty of Architecture*, 4(2), 6–26.
- 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. http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.072
- Kvan, T. (2001) The pedagogy of virtual design studios, *Automation in Construction*, Vol. 10, No. 3, pp. 345–53.
- Laiserin, J. (2002). From Atelier to E-Telier: Virtual Design Studios. *Architectural Record*, 190(1), 141-142.
- Ledewitz, S. (1985) Models of Design in Studio Teaching, *Journal of Architectural Education*, 38:2, 2-8
- Masdéu, M. & Fuses, J. (2017). Reconceptualizing the design studio in architectural education: Distance learning and blended learning as transformation factors. *Archnet-IJAR*. 11. 6-23, doi:10.26687/archnet-ijar.v11i2.1156.

Prensky, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants". In *On the Horizon, October 2001*, 9 (5). Lincoln: NCB University Press.

Sachs, A. (1999). "'Stuckness' in the design studio", *Architecture Publications and Other Works*. https://trace.tennessee.edu/utk_architecpubs/4

Schön, D. A. (1985). *The Design Studio: An Exploration of Its Traditions and Potential*. London: RIBA Publications for RIBA Building Industry Trust.

Webster, H. (2008). "Architectural Education after Schön: Cracks, Blurs, Boundaries and Beyond", *Journal for Education in the Built Environment*, 3(2), s.63-74.

URL 1: CIDQ, Council for Interior Design Qualification, Inc., 2019, Full Definition of Interior Design <https://www.cidq.org/definition-of-interior-design> adresinden alınmıştır. Ulaşıldığı tarih: 14.07.2021

URL 2: ECIA, European Charter of Interior Architecture Training 2020 <https://ecia.net/education/charter> adresinden alınmıştır. Ulaşıldığı tarih: 14.07.2021