

PAPER DETAILS

TITLE: Kamusal Mekânlarda Deneyim ve Kullanici Merkezli Tasarım

AUTHORS: Bedriye Begüm NAZLI ERAP, Sennur HILMIOGLU, Füsün SEÇER KARIPTAS

PAGES: 335-347

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/2160116>

Kamusal Me Merkezli Tas

2. **ULTRASONICS**
 3. **ULTRASONICS**
 4. **ULTRASONICS**

Özet

ir mekânın var lma
İnsan ve mekân ili kisin
u b luk arekede
z mler aranmaktadır
i tiyacını d ırmakta
zerindeki etkilerini
de erlendirilmesi ve l
etkileyen bir katma de
davranı ını l t aları
merkezli tasarım ve kulla
kullanıcı larak de erle
zerinde i mimarlık ba

Anahtar Kelimeler:

EXPERIENCE IN P

Abstract

KKKGKKGGKK
KGGGGS■
GKKKKK
KGGGGK
KGGGGG
GGGGGGGGG
GKKGGGGGG
GKKKKKKK
GGGGGGG
GGGGGGG
KGGGGG
KGGGGG
KGGGGGGG
GGGGGGG
GGGGGGG
GGGGGGG
GGGGGGG
GGGGGGG
GGGGGGG
GGGGGGG

Keywords:


```
%HGUL\H %HJ•
VHN /LVDQV g
'U gùU h\HVL
( SRVWD VHQ
3URI 'U )•VXC
( SRVWD IXVX
```

Giriş

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

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

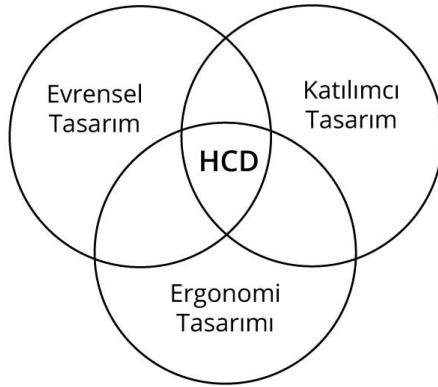
Evrensel tasarım bir tasarım, bireyin yaşamı yönünde çözüm öneri olarak rına uygun olarak gözlemlenebilir. Bu neyiminin ölçümü hatta bazı noktalar dir. Özellikle bugün ergonomik tasarım bir mimari tasarım kullanıcı merkezli tasarım mekânın bir diğer idiricisi konumunda rel etkenlere bağlı Yurttaş, Kariptaş, ve yapabildiklerini tasarımın toplumsal etmek mümkündür

1.Tasarım Yaklaşımı

Bireyin; çalışma ve rutin davranışlarının nuçla; tüm yaşamı siyonelliğine, yapı Kullanıcının çevresel bilimi, günümüzün insanı bir kullanıcı olarak karşımıza çı

Kullanıcısının ideal nomi tasarımı, insan sezgisel bütünlüğü lemede hedef kitle tasarımı ve evrensel rensel Tasarım" ka sadece birkaç kişinin olduğu gerçeğinde çevrenin, baştan itibaren sorunsuz bir şekilde yıllarda ortaya atılan planlama ile toplu

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



XXXX

¹(Url-1)

Kullanıcı merkezli merkezli tasarım antropometri bilgisi doğan verileri birle (2020). Burada söz kavramı bağımsız göre; "İnsan mer modeli üzerine kur vurgulamak için " Bununla birlikte, kullanılmaktadır (ISO yaklaşımı ISO (Int onaylanmış, 924 Burada tasarımın deneyimin ölçümü

Kullanıcıların ihtiyaç bilgileriyle entegr yaklaşımlarla kesik

Kullanıcı merkezli ve kullanılabilirlik alanlarına odaklan yaklaşım insan sağ ve bunların farklı performansının etl

2. Mekânda Kulla

Mekân algısı gene nin çoklu sensörler oluşmaktadır. Bir ve bedeni ile kavra İnsanın bulunduğu hafızadaki bilgi biri gerek deneyimleri rultusunda gerçek biçim bilgisi, insan dan ilişkilidir (Derv anatomik özellikler ölçüleri tasarıma y ile kavrar, eylemler yimler. Bu olgu Sch

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

Kullanıcı deneyimi tasarımı kavramı bütünüyle;

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

- Bu deneyimi tanımlayan kullanıcı deneyimi kavramı kullanılması sürer...

Tasarımcıların ve mimarlerin kullanıcı deneyimi kavramı ile ölçümlemesi ve değerlendirilmesi...

etkileyecek bir faktör olarak algılanabilirliği ve kullanıcı deneyimi ve estetik detayları ile kullanıcı deneyimi eden bir mimari yapı tasarımları, bilgisayarlı ortamda kullanıcı deneyimi mecraları üzerinde...

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

3. Kamusal Örneklerde Deneyime Dayalı Mekân Tasarımları

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

3.1. Oodi Helsinki Merkez Kütüphanesi

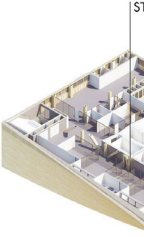
İnsan merkezli tasarımın uygulandığı yapıya ilk örnek, kullanılmak üzere tasarlanmış boşluklara sahip bir kütüphane olarak tasarlanan Oodi Helsinki Merkez Kütüphanesi (Oodi Helsinki Central Library) ele alınabilir (Resim 1).



Resim 1. Helsinki Oodi Merkez Kütüphanesi-Finlandiya

² (Url-2)

Bu yapının tasarımı fikrine dayanmakla spesifik fonksiyonları girişteki hareketliliği tesisler ve etkinliklere aktivite, öğrenme ve ortak etkileşimi içeren de yine bu katta k



Resim 2. H

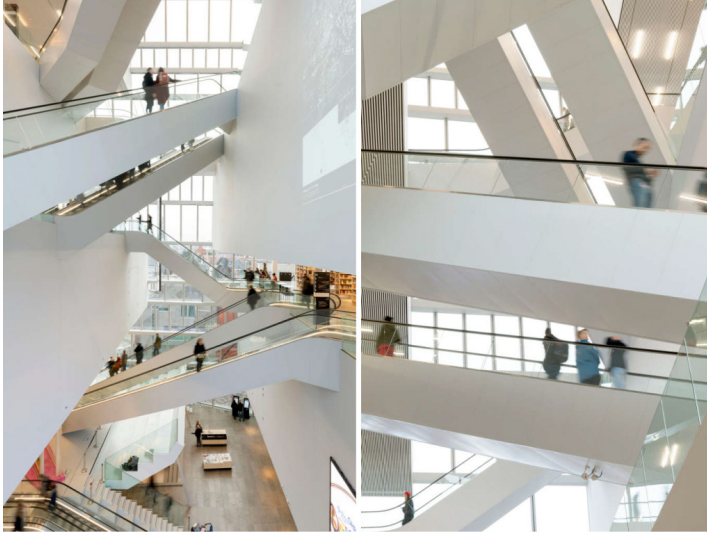
Üçüncü kat ise ha bir alan olarak küt araştırma ve dinlen sağlayan geniş bir s kullanıcıların talep göz önüne alınarak yapıda vücut bulm

3.2. Forum Groning

Davranış modeli ü Mimarlık' kavram davranışı üzerine t (Resim 3).

³ (Url-3)

⁴ (Url-4)



5HVLP)RUXP *URQLQJHQ +ROODQGD

İçerisinde sinema salonları, sergi alanları, toplantı salonları, restoran ve kitaplarla dolu olan bu yapı tek başına bir alışveriş merkezi, kütüphane, müze ya da sergi alanı olarak konumlanmayan çok işlevli bir bina olarak karşımıza çıkmaktadır. Kamusal etkileşim alanlarını birleştirerek bu alanlardaki geleneksel sınırları ortadan kaldıran bir yapı örneği sunmaktadır. Bilgi ve fikir alışverişini hızlandırmayı hedefleyen bir boşluk yapısı ile sinema, kitap koleksiyonu, fuar, oditoryum gibi tüm işlevleri birbirine bağlayan mekânsal bir ara yüz olarak çalışmaktadır⁵. Kullanıcının mekânla etkileşime girmesi ve iletişimde bulunmasını amaçlayan bu mimari yapı da kullanıcı deneyimini değerlendiren insan merkezli bir tasarımın bir mekânda ne şekilde uygulanabileceğini, nasıl farklı yaklaşımlarda bulunup artırılabilir değerler üretilebileceğini örneklemektedir.

⁵ (Url-5)

Sonuç

Mimari tasarımın k...
rinin önlenbilmes...
verimlilikte çözü...
daha büyük soru...
konusudur. İnsan...
kullanım sorunları...
mimarlar için tasar...
lebilir, yaşanabilir, ...
rıma odaklanmış m...
bulundurarak idea...
ve kullanıcılar aras...
alanlarından toplu...
ralarda gözlenmek...
tüm mimarının tan...
tedir. Bu nedende...
diğer tasarım disipl...
tünü iç mekânla il...
rımına dayanmakta...
var olan verilerin k...
ve uygulama kapsa...
ortaya çıkmaktadır...
ve mimarların ögr...
uygulama sürecinc...
lanıcı deneyimi fa...
toplumsal gruplar...
üzerinden ya da b...
la yeni çözümlere...
analizi, doğru kulla...
labileceği gibi kişis...
aranan ideal sonuc...
amaç değişen insa...
laşımı üzerinden k...
katacak bir süreç ol...
ve deneyimin tasar...
talep edilen ideal t...

Kaynakça

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

İnternet Kaynakları

- Url-1 :<http://www.mimarlik.com.tr/sayfa=mimarlik&sayfa=2>
- Url-2: <https://archello.com/en/projects/12022021> tarihi: 12.02.2021)
- Url-3: <http://ala.fi/wo>
- Url-4:<https://www.architecturaldigest.com/story/12022021> erişim tarihi : 05.12.2021
- Url-5:<https://www.architecturaldigest.com/story/12022021> 22.02.2021)

Görsel Kaynaklar

- Şekil 1 – İnsan Merkezi Tasarım Modeli, 2021, İstanbul
- Şekil 2 – Mekâna Bağlı Tasarım Modeli, 2021, İstanbul
- Şekil 3 – Kullanıcı Deneyimi Modeli, 2021, İstanbul