



İÇ MİMARLIK PROJE DERSİ SÜRECİNDE DİJİTAL ÖYKÜNÜN KULLANILMASI THE USE OF DIGITAL STORY IN INTERIOR ARCHITECTURE PROJECT COURSE

Şebnem ERTAŞ*
Selver KOÇ**

Öz

Stüdyo eğitimi, öğrencinin etkileşim içerisinde bulunarak özgür bir ortamda deneyim kazandığı, farklı çalışma seçeneklerine imkan sunan bir süreci kapsayan eğitim çeşididir. Tasarım temelli diğer disiplinlerde olduğu gibi iç mimarlıkta da stüdyo eğitimi öğretim programının temelini oluşturmaktadır. Proje dersi ise stüdyo eğitiminin merkezinde yer almakta olup, tasarım sürecinde, öğrenci ile ilgili öğretim üyesinin karşılıklı fikir alışverişi ile gerçekleştiği formal bir eğitim etkinliğidir. Bilgi toplama ve çalışma alanının çözümlenmesi ile değerlendirme ve geliştirme aşamaları sonrası ürüne ulaşıldığı farklı safhaları içermektedir. Çalışmada, bilgi toplama ve çalışma alanına yönelik veri toplama aşamasının yönetilmesine yönelik bir deneme yapılmış ve dijital öyküler oluşturulmuştur. Özellikle son yıllarda teknolojinin bu denli yoğun kullanıldığı stüdyo eğitimlerinde dijital öyküleme, metin, grafik, ses, video ve müzik gibi çoklu yöntemlerle teknolojiyi araç olarak kullanıp onunla hikaye üretme olarak kullanılmaktadır. Bu kapsamda, K.T.Ü. İç Mimarlık Bölümü 2017-2018 Eğitim Öğretim Yılı Güz Yarıyılı Proje 7 dersi 'Geleneksel Dokuda Turizm Amaçlı Yeniden Kullanım ve İşlevlendirme' konulu, stüdyo dersinde "dijital öyküleme" yönteminin tasarım eğitiminde kullanımı ve etkisi irdelenmektedir. Proje dersini alan 13 öğrenciye yöneltilen anket sorularıyla "dijital öyküleme", teknolojinin aktif kullanıldığı, öğrencinin içinde olduğu ve süreci yönettiği, yaratıcılığı tetikleyen ve öğrencilerin algılarını arttıran sonsuz sayıda çözüm sunması nedeniyle önemli bir anlatım tekniği olarak görülebileceği söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: İç Mimarlık Eğitimi, Tasarım Eğitimi, Dijital Öyküleme.

Abstract

Studio education entails a process that allows the student to acquire experiences within an interactive and free environment, which provides different study choices. Similar to other disciplines that were based on design, the studio education is at the center of curriculum in interior architecture. The project course is at the center of the studio education and it is a formal educational activity conducted by the exchange of ideas between the lecturer and the student in the design process. It includes different stages where the data is collected, the study field is analyzed, and the product is obtained through evaluation and development phases. In the present study, an attempt was made to conduct a test to manage the data collection phase on the study area, and digital stories were developed. Especially during recent years, in studio education where technology is used extensively, digital narration is used as an instrument to produce a story through multiple methods such as texts, graphics, sounds, videos and music. Thus, the use and impact of "digital storytelling" method in design education were scrutinized within the context of the studio course titled "Reuse and Functioning of Traditional Texture for Touristic Purposes" in Project 7 course at KTU, Department of Interior Architecture during the 2017-2018 academic year fall semester. Based on study findings, the results of the survey conducted with 13 students demonstrated that "digital storytelling" was used actively, the students were included in and managed the process and it was considered a significant narrative technique since it provides infinite solutions that would stimulate creativity and improve the perceptions of the students.

Keywords: Interior Architecture Education, Design Education, Digital Storytelling.

1. GİRİŞ

Tasarım eğitimi, diğer disiplinlerin eğitim süreçlerine göre farklılık göstermektedir. Çetinkaya (2011); tasarım alanında eğitim gören öğrencilerin kendisine sunulan bilginin dışında yalnızca öğrenmeye değil, aynı zamanda araştırma ve deneyimlemeye de ihtiyaç duyduğunu belirtmektedir (Çetinkaya, 2011). Ketizman (2002) ise tasarım eğitimini; uygulamalı ders olarak adlandırılan proje dersinin stüdyo ortamında gerçekleştirilmesiyle birebir görüşmeler yapılabilen eğitim biçimi olarak tanımlamaktadır (Ketizman, 2002). Öğrenciler; tasarım eğitimi süresince atölye ve şantiyelerde görsel destek imkanı bulurken, workshop ve yarışma ortamı ile karşılıklı fikir alışverişi ve eleştirilerle farklı düşünme becerileri kazanmıştır. Süreci içerisinde ise uygulama ve kuram birleştirilerek tasarım stüdyosu oluşturulmuş, eğitimin birçok aşaması bu stüdyolarda gerçekleştirilmeye başlanmıştır (Çelik, 2008).

Stüdyo eğitim sürecini etkin bir biçimde kullanan mimarlık, formal ve enformel etkinliklerin gerçekleştiği tasarım işini öğretmek yerine, tasarımın değerlendirilmesi gerektiğini savunan bir disiplin olmuştur (Yürekli ve Yürekli, 2004). Böylelikle hem bilgi edinme, hem de tasarım süreci ve sonuç aşamasını izleyerek farklı bakış açılarını görebilmek mümkün olmaktadır (Koç ve Özdemir, 2017). Mimarlık ile

*Doç. Dr., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon / sebnem_arc@ktu.edu.tr

** Arş. Gör., Karadeniz Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü, Trabzon/ selverkoc@ktu.edu.tr

yakından ilişkisi bulunan iç mimarlık eğitimi için de bu durum söz konusudur. Tasarım temelli diğer disiplinlerde olduğu gibi iç mimarlıkta da proje stüdyosu dersi, öğretim programının merkezinde bulunmaktadır. Birçok girdiyi ve farklı bilgiyi içeren stüdyo sürecini her öğrenci farklı şekillerde anlamakta ve anlamlandırmaktadır (Adıgüzel, 2011, 44). Bu nedenle stüdyo eğitimi, tasarım dersleri için bir araç halinden çıkıp, eğitimin temel bir ihtiyacı haline gelmiştir. İç mimarlık eğitiminin doğasında bulunan grup çalışmalarına da imkan sunan stüdyolar, burada gerçekleştirilen workshop, yarışma, seminer, okuma ve çizme çalışmaları ile özgür bir ortam sunmaktadır (Şekil 1) (Ciravoğlu, 2001). Bu özgür ortamlar sayesinde ise iç mimarlık eğitiminin temel hedeflerinden olan özgün fikir ve projelerin ortaya konması daha olası hale gelmektedir. Bu nedenle görülmektedir ki proje ve tasarım stüdyoları arasında birbirini besleyen güçlü bir bağ bulunmaktadır. Böylelikle öğrenciler hem lisans eğitiminde hem de lisansüstü eğitim süreçlerinde algılama, düşünme, hissetme, faaliyette bulunma ve sosyal deneyim ile öğrencilerin etkileşim içerisinde öğrenim hayatı geçirmesini sağlamaktadır (Pekpostalcı, 2015).



Şekil 1: Stüdyo mekanı (Kişisel Arşiv, 2018)

İç mimarlık bölümünün tasarım derslerini net biçimde tanımlayan proje dersleri; stüdyo ortamlarında gerçekleşen ve bilgi alışverişinin yaşandığı en önemli tasarım dersleri arasında yer almaktadır. Süreç içerisinde şekillenen proje ürünleri, büyük ölçüde stüdyolarda kimlik kazanmakta, düşüncenin mekana dönüştüğü bu tasarım ürünlerinin aşamaları hissedilebilmektedir. Bu nedenle farklı deneyimler sunan proje dersi ve tasarım stüdyosu, öğrencilerin yeteneklerini ortaya çıkarmasını veya geliştirmesini, sürecin verimli bir şekilde kullanılmasını sağlayan ve öğrencileri gelecek yaşamdaki mesleklerine hazırlayan bir öğrenme metodudur (Gökmen ve Süer, 2003).

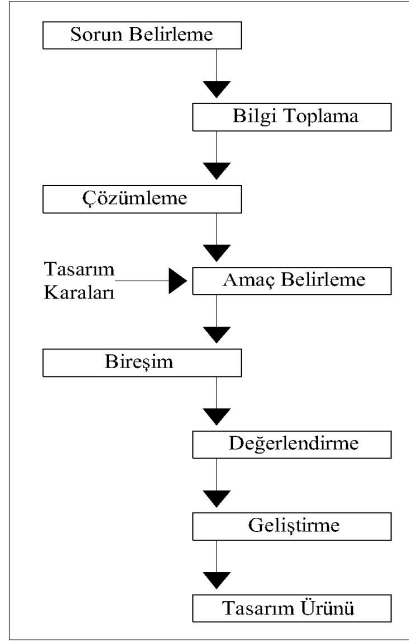
Acar ve Bekar (2017)'a göre tasarlama ve çözüm arama sürecidir (Acar ve Bekar, 2017). Bu nedenle iç mimarlık eğitiminin proje süreci, her dönem için farklı projelerle farklı çözüm arama süreciyle birlikte değişiklik göstermektedir. Tasarım problemlerinin tanımlanması, bu problemlere yönelik çözüm önerileri ve önerilerin görsel ve iki boyutlu olarak hayata geçirilmesini kapsamaktadır (Necdet Erzen,1976). Proje yürütücüsü ile öğrenci birebir ilişki kurarak deneme-yanılma yoluyla öğrenme biçimini nitelendirmektedir (Şekil 2). Bu sayede ise öğrenciler; meslek yaşantısında karşılarına çıkabilecek mekân tiplerini görerek, bu mekânlara yönelik çözüm önerilerini deneyimlemektedir.



Şekil 2: Stüdyo mekanı ve dersi

İç mimarlık eğitimindeki tasarım tabanlı dersler süreç olarak birbiri ile uyum göstermektedir. Tasarım süreci; genel olarak problemi tanımlama ile başlayarak tasarım ürünü ortaya çıkarana kadarki süreci kapsamaktadır. Tasarım sürecinde (saydam kutu) Aksoy'un (1987) belirttiği gibi, sorun belirleme, bilgi toplama, çözümlenme, amaç belirleme, bireşim, değerlendirme, geliştirme gibi süreçlerini yaşar. Bu süreç içerisinde öncelikle öğrenciler sorunu belirleyip tanımlama yapmaları istenmektedir. Sonrasında belirledikleri probleme dayalı bilgi toplama evresine geçerler. Sonrasında çözümlenme, amaç belirleme, bireşim, değerlendirme ve geliştirme evreleri, mimari çizim ve maket tekniği ile devam eden tasarım

şurecini oluşturur. Sorun belirme ve bilgi toplama evresi sonrasında devam eden tüm evrelere etki eder (Şekil 3).



Şekil 3: Tasarım süreci modeli (saydam kutu), (Aksoy, 1987).

Tasarım sürecinde önemli olan yaratıcı ve özgün fikirler ortaya koyma ve bunu gerçekleştirme işlemidir. Bu nedenle stüdyo derslerinin amacı, öğrencileri yaratıcı olmaya teşvik etmek, onların fiziksel ve sosyal çevreyi yeni bir bakış açısıyla irdelemelerini sağlamaktır (Dostoğlu, 2003; Dikmen, 2011). Corbusier, “yaratıcılık sabırlı bir araştırmadır” demiştir. Tasarım eğitimi sanatsal boyutu ve yaratıcılık içermesi, öğrencilerin algı düzeylerinin farklılığı ve tek bir çözüm yerine sonsuz sayıda çözüm sunması nedeniyle bir yöntemle verilebilecek bir eğitim değildir. Bu nedenle mimarlıkta temel eğitim giderek çeşitlenen çeşitli araç ve yöntemlerden yararlanılarak verilmektedir (Dikmen, 2011).Tasarım eğitimindeki problemin tanımlanmasından sonraki süreç içerisinde alternatif öğretim araçları sıklıkla kullanılmaktadır. Bu araçlardan biri özellikle tasarım sürecinde problemi tarif etme konusunda öğrencilere yardımcı olan bilgi toplama evresinde kullanılan dijital öyküleme yöntemidir.

21. yüzyılda tasarım eğitimi yaratıcı düşüncüyü ortaya koyma adına değişen ve farklılaşan düşünce biçimi ve yeni eğilimleri tasarım sürecine adapte etmelidir. Yaratıcılık temelli olan bu süreç içinde metin, grafik, ses, video ve müzik gibi çoklu ortam öğelerinin kullanıldığı dijital öyküleme yönteminin verilen problemi tanımlama ve bilgi toplama evresine önemli bir katkı sağlayabileceği düşünülmektedir (Karakoyun, 2014).

Dijital öyküleme yalnızca ses, müzik video gibi öğelerle değil, aynı zamanda birçok farklı öğelere sahiptir. Bunlar; bakış açısı, dramatik soru, duygusal içerik, ses kullanımı, müziğin gücü, ekonomi ve hız denetimidir (Ayvaz Tunç, 2016,19). Araştırmacıların bu öğelere farklı yorumlar katması ile ürün ortaya koyulurken, uygulamalar sayesinde dijital bir ögeyi duygu ile birleştirme şansı bulunabilmektedir. Jakes ve Brennan (2005) dijital öykü oluşturma sürecinin adımlarını; yazma, senaryo oluşturma, öykü panosu oluşturma, çoklu ortam öğelerini araştırma, dijital öykü oluşturma ve paylaşma olarak incelemiştir (Özpınar, 2017:1190). Öğrencilerin etkin olarak dijital öykü oluşturma sürecine katılmasıyla; yaratıcı düşünme becerileri, hayal güçleri, araştırma becerileri ve teknolojik yeterlikleri gelişmekte olup; motivasyonları ile akademik başarıları da artmaktadır (Duman ve Göcen, 2015; Duveskog, Tedre, Sedano ve Sutinen, 2012; Hung, Hwang ve Huang, 2012; Jakes ve Brennan, 2005; Karataş, Bozkurt ve Hava, 2016; Kocaman-Karaoğlu, 2015; Ohler, 2006; Robin, 2006; Yang ve Wu, 2012; Özpınar, 2017, 1190).

Bu bağlamda dijital bir devrimin yaşandığı bilişim çağına uyumlu eğitim sürecinde hızla değişen ve farklılaşan düşünce biçimi ve yeni eğilimler birçok disiplinde eğitim sistemine yansımaktadır (Tunç Ayvaz ve Karadağ, 2013). Tüm bu dinamikleri içinde barındıran bir ortamda diğer tasarım alanlarında olduğu gibi iç mimarlık alanında da eğitim sisteminde yaratıcı ve geleceğe dönük düşünce sistemini itici güç olarak kullanan bir anlayışa ihtiyaç vardır (Tatlı ve Ertaş, 2015). Bu nedenle çalışmada probleme ait her türlü bilgi, çoklu ortam öğeleri yardımıyla harmanlanarak, tasarım kararlarına yol gösteren araştırma evresi için dijital



öyküleme tekniğinin kullanılması amaçlanmaktadır. Aynı zamanda teknolojiyi eğitim sürecine entegre ederek etkili yaratıcılıklarını geliştiren kalıcı bir öğrenmenin sağlanması da hedefleri arasındadır.

2. İÇ MİMARLIK EĞİTİMİNDE “DİJİTAL ÖYKÜLEME” KULLANIMI

Günümüzde bir çok iş sektörü, bilgisini aktarma da teknolojiyi aktif kullanabilen bireylere ihtiyaç duymaktadır. Bu bağlamda, eğitim kurumları da bu değişime ayak uydurarak geleneksel yöntemlerle birlikte teknoloji kullanımına önem vermeye başlamıştır. İç mimarlık disiplininde bu süreçten etkilenmiş, mevcut ders içeriklerine dijital teknolojilerini içeren dersler eklemiştir. Ancak, iç mimarlık eğitiminde geleneksel tasarım ve ifade araçları olan kağıda çizmek ve maket üretmek gibi uygulamalar halen devam etmektedir. Dijital teknolojiler ise yardımcı araçlar olarak kullanılmaktadır. Günümüzde devam eden bu karma (hibrid) eğitim sistemi, dijital teknolojilere geçiş süreci olarak görülmektedir (Yıldırım, 2011, 17). Süreçte iki boyutlu çizim, üç boyutlu görselleştirmeler ve animasyon programları ise son yıllarda öğrencilerin özellikle stüdyo derslerinde projelerini için önemli bir teknik anlatım şeklidir. Özellikle 2000’li yıllardan sonra birçok tasarım eğitiminde kullanımı artmış, günümüzde zorunluluk halini almıştır. Bu süreçte teknolojinin kullanımı sadece sunum aşamalarında değil araştırma evresi olan literatür aşamasında da kullanılmaktadır.

Sorunun belirlenmesiyle başlayan proje aşaması; bilgi toplama aşamasıyla devam etmektedir. Bu süreç aslında tüm dersler için geçerli bir araştırma evresidir. Günümüzde öğrencinin bilgiye ulaşma yolu çoğunlukla teknolojik araçlarla olmaktadır. Ancak önemli olan bilgiye kolay ulaşımı pozitif yönde kullanmadır. Dijital hikaye anlatımının, öğrencilerin ve eğitimcilerin bilgi toplama, kendilerini ifade etme, problem çözme ve işbirlikli olarak grupça çalışma ve v.b. becerilerini geliştirmeleri için olanak sağladığı belirtilmektedir (Belet & Dal, 2010; Frazel, 2010; Hung, Hwang, & Huang, 2012; Malita, & Martin, 2010; Ohler, 2013; Yang, ve Wu, 2012, Çıralı, 2014:1). Öğrencilerin kendi hikaye anlatımlarını tasarlama, yaratma, sunma gibi birden fazla adıma katılması ile okuryazarlık (dijital, küresel, teknoloji, görsel, bilgi) ve diğer (araştırma, yazma, organizasyon, teknoloji, sunum, görüşme, kişilerarası, problem-çözme, değerlendirme) becerilerinde artış gözlemlenebileceği ifade edilmektedir (Frazel, 2010; Malita, & Martin, 2010; Ohler, 2013; Robin, 2008; Skinner, & Hagood, 2008; Yuksel, Robin, & McNeil, 2010; Çıralı, 2014:1). Böyle bir süreçle stüdyo derslerinde bilgiyi analiz ederek sorunla ilişki kurması önemlidir. Metin, grafik, ses, video ve müzik gibi çoklu ortam öğelerini kullanarak öğrencinin sorunu daha iyi anlaması ve çözümü yapması amaçlanır. Aksoy’un tasarım süreci modelinde yer alan tasarım kararlarına kadar gelen aşamaların, öğrencilerin gözüyle hikayeleşme süreci yani anlatımın aktarımıdır. Böylelikle öğrencinin sorunu tanıması, kullanıcıyı yaşaması ve de mekanla ilişki kurması beklenir. Süreçte birçok ders ya da etkinlikler içinde kullanılarak farklı öğrenme ortamlarına katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

3. ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Bu araştırma betimsel bir çalışma olup, "Dijital öyküleme tekniğinin tasarım eğitimi sürecine katkıları" özel durum çalışması (case study) kullanılarak belirlenmeye çalışılmıştır. Özel durum çalışması, Nitel ve nicel veri toplama tekniklerinin bir arada kullanılması ile özel bir konu veya bir durum üzerinde derinlemesine inceleme yapmaya ve zengin bilgi elde etmeye imkan vermesi nedeniyle tercih edilmiştir (Yin, 1994; Çepni, 2007).

Araştırma İç Mimarlık Bölümü 2017-2018 Eğitim Öğretim Yılı Güz Yarıyılı Proje 7 dersi ‘Geleneksel Dokuda Turizm Amaçlı Yeniden Kullanım ve İşlevlendirme’ konu kapsamında, stüdyo dersinde “dijital öyküleme” yöntemi kullanılarak tasarım süreci modeli (saydam kutu)nde tanımlanan sorun çözme, bilgi toplama evresine yönelik gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerden iki tane dijital öykü hazırlamaları istenmiştir. Birinci hikaye ana problemi ve konsepti anlatma üzerinedir. Diğer ise çalışılan mekanın araştırılmasına yöneliktir. Konsept hikayesi içinde kullanıcıyı tanımlamaları da beklenmiştir. Böylelikle hem konseptlerini anlatan hem de çalışma mekanını tanımlayan hikayeler oluşturulmuştur. Hikayelerin oluşturulma yöntemi öğrenciye bırakılmıştır. Kimi öğrenci hazır programlar kullanırken, kimileri kendi video çekimleri üzerinden hikayeleri hazırlamıştır.

Anket soruları daha önce 2012-2015 yılları arasında Karadeniz Teknik Üniversitesi İç mimarlık Bölümü öğrencileriyle gerçekleştirilmiştir (Ertaş, 2015). Daha önce denenen bu sorular edinilen deneyimlere bağlı olarak değiştirilip geliştirilerek yeniden 2017-2018 proje 7 yy. dersinden sorumlu 13 öğrenciye sorulmuştur.

3.1. Veri Toplama Aracı

Öğrencilerin süreç içindeki gelişimlerine dijital öykülenin etkisini belirlemek amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen “tasarım sürecine dijital öykülerin etkisi” anketi uygulanmıştır. Geliştirilen ankette öğrencilerin eğitim hayatlarına ve tasarıma bakış açlarına dijital öykünün etkisini belirlemeye yönelik 5 açık



uçlu soru bulunmaktadır. Anketin kapsam geçerliği için uzman görüşü alınarak anketin son şekli verilmiştir. Anket aracılığıyla nitel ve nicel verilerin birlikte toplanması sağlanmıştır.

2.2.Verilerin Analizi

Tasarım sürecine dijital öykülerin etkisi” anketinde gerçekleştirilen açık uçlu mülakatlar betimsel analize tabi tutulmuştur. Çünkü betimsel analiz yaklaşımı, verilerin araştırma sorularının ortaya koyduğu temalara göre organize edilmesine ve görüşmede kullanılan sorular veya boyutlar dikkate alınarak sunulmasına imkan vermektedir (Yıldırım ve Şimsek, 2013).

4. BULGULAR

Öğrencilerin eğitim hayatlarına ve tasarıma bakış açılarına dijital öykünün etkisini belirlemeye yönelik 5 açık uçlu sorulara ait veriler aşağıdaki gibi sıralanmaktadır. Sorulara bir veya birden fazla cevap vererek, soruların sonuçlarına katkıda bulunmuşlardır.

1. Tasarım sürecinize bir etkisi oldu mu? (problemi tarif etme konusunda öğrencilere yardımcı olan bilgi toplama evresinde)

4.sınıf (13)	
Evet	Hayır
10	3

- Ne yönde etki etti

Kategoriler	Verilen Cevaplardan Örnekler	
Tasarımın anlaşılabilirliği	“Bu sayede konseptimi ve ne yapmak istediğimi daha iyi kavradım”	
Bilgi toplama	“Bilgi toplarken en doğru ihtiyaç programı çıkartarak en doğru tasarım ortaya koymak”	
Farklı örnekleri inceleme	“Yeni örnekleri görerek dünyadaki diğer örneklerden haberdar olmamı sağladı”	
Farklı bakış açısı	“Farklı bakış açısı kazandırması sebebiyle tasarım sürecine olumlu etki etmiştir”	
Eğlenceli içerik/anlaşılır aktarım	“Teknoloji eğitim sürecine dahil olduğunda eğitim daha keyifli ve anlaşılır hale geldi”	
Problemin ortaya koyulması	“Problemi ortaya çıkartma ve doğru ifade etme becerisi kazandım”	
Doğru ve hızlı ilerleme	“Daha doğru ve hızlı ilerlememe olanak sağladı”	
Verimli araştırma evresi	“...ister istemez bir çok yol bulmak zorunda kalıyorsunuz ve bu süreçte farklı çok şey öğreniyorsunuz”	
Projeyi sahiplenme	“Projeyi daha rahat sahiplenmemizi sağladı” “mekanı içselleştirmemi sağladı”	
Yaratıcılık	“Daha yaratıcı olmamı sağladı”	

Hazırladıkları öykülerle özellikle bilgi toplama ve problemi tanımlama evresi içinde hem ne yapmaları gerektiğini kavradıkları hem de ihtiyaç programını oluştururken daha rahat olduklarını belirterek, tasarım sürecini etkilediği görüşü paylaşılmıştır. Bunların dışında mekanı algılamada kolaylık sağladığı da ifade edilmiştir. Projelerini geliştirmede yaratıcılığı tetiklediğini ise sadece iki kişi söylemiştir. Ayrıca süreci yavaşlattığı görüşü de belirtilen sonuçlardan çıkartılabilir.

2. Hazırlamış olduğunuz dijital öyküleri, teknolojiyi eğitim sürecine entegre etme noktasında kullanışlı olduğunu düşünüyor musunuz?

4.sınıf	
Evet	Hayır
10	3

- Cevabınız “Evet” ise bu değişikliği ne şekilde sağladığını kısaca ifade eder misiniz?

Kategoriler	Verilen Cevaplardan Örnekler	
Tasarımı uygulama		
Konsepti belirleme	“Konsepti belirlememde yardımcı oldu”	
Aktarılacak isteneni anlaşılır kılma	“Bu sayede herkes için anlaşılır hale geliyor” “Soyutta düşündüğüm senaryo video aracılığıyla daha da somutlaştı”	



Odaklanma	"Daha kolay odaklanabildim"	
Teknolojiyi doğru ve etkili kullanarak	"Bu süreçte farklı teknolojiler kullanmamı sağladı" "Teknolojinin bu kadar ilerlediği bu çağda ve teknolojiden bu kadar faydalanan bu meslekte kullanışlı olduğunu düşünüyorum"	
Nitelikli projeler	"Daha iyi ve bilinçli, kendinden emin projeler çıkartılması adına.."	
Tasarımı sahiplenme	"..projenin daha fazla içinde olmamızı sağladı"	
Gerçekçilik	Daha gerçekçi ve mantıklı düşünmemi sağladı	

Her iki öyküde de teknolojinin doğru ve etkili kullanılmasının sağlandığı belirtilmiştir. Farklı teknolojilerin kullanılarak, verimli ve daha kolay ürün elde edilmesi öğrenciler tarafından vurgulanmıştır. Bunun yanı sıra konseptin belirlenmesi ya da proje çıkartmamı sağladı gibi ifadeler sadece birer öğrenci düzeyinde kalmaktadır. Bu da iç mimarlık eğitiminde teknolojik araçların özellikle sunumlar için bir anlatım aracı olduğunu göstermektedir.

3. Hazırlanmış olduğunuz dijital öykülerin özgün olduğunu düşünüyor musunuz?

4.sınıf	
Evet	Hayır
9	4

- Cevabınız "Evet" ise yaratıcılığınıza sağladığı olumlu/olumsuz etkileri belirtiniz

Kategoriler	Verilen Cevaplardan Örnekler	
Özgünlük	"Özgün ürün ortaya koymamı sağladı"	
Alternatif bakış açısı	"Farklı bir bakış açısıyla olaylara bakmamı sağladı"	
Araştırdığım konu/mekanla duygusal yakınlık kurmamı sağladı	"O kadar çok emek harcadım ki projeye tanışma sürecimi hızlandırdı, duygusal yakınlık kurmamı sağladı"	
Farklı programları geliştirme	"farklı programları geliştirmemi sağladı, çoğu programdan haberdar olmama rağmen bu ders kapsamında kullanmamıştım"	
Yeni karşılaşılan programları kullanabilme	Farklı programlarla karşılaştım	
Araştırdığım konuya hakimiyetimi artırdı	"Projeme hakimiyetim arttı"	

Dijital öykülerin hazırlanma sürecinde birçok öğrenci; teknolojiyi aktif kullanma imkanı bularak bu noktada projeleri üzerinde hakimiyet kurduklarını dile getirmişlerdir. Ayrıca, özgün bir ürün ortaya koyabilmek adına haberdar olup kullanmadıkları programlarla tanışma imkanı bulmuşlardır. Dijital öyküleri, teknolojiyi eğitim sürecine entegre etme noktasında sadece iki kişi yaratıcılığı etkilediğini söylese de özellikle yaratıcılağa olumlu ve olumsuz katkısı sorulduğunda özgün bir ürün ortaya çıkarmama katkı sağladı görüşü çoğunlukla belirtilmiştir.

4. Sizce dijital öyküleme yönteminin sunum tekniği olarak kullanılmasını etkili buluyor musunuz?

4.sınıf	
Evet	Hayır
12	1

- Sizce bu yöntemin en etkili kullanılabileceği dersler nelerdir?

Kategoriler	Verilen Cevaplardan Örnekler	
Proje	"Daha kolay tasarlama süreci sağlıyor" "Çünkü daha fazla düşünüyorsunuz" "Bu derste hayal gücünün daha etkili olduğunu düşündüğüm için" Cevap yok	
Tüm dersler	"Bence hepsinde kullanılabilir. Çünkü insan beyni imgesel çalışıyor ve bu hafızada kalması açısından önemli. Ezberci sistemden uzak bir eğitim için bence gerekli"	
Sunum odaklı dersler	"Konsepti olup sunum yapılabilecek tüm dersler için kullanılabilir çünkü"	



	iyi yapıldığında sunumun en iyi yöntemi"	
Tasarımla ilişkili bütün dersler	"Görsel yönü ağır bastığı için "	
Yapı, bina	"Çünkü daha akılda kalıcı, öğretici"	
Detay bilgisi	"Yapım aşamaları daha akılda kalıcı oluyor"	
Mobilya		
Grafik model anlatımı		

Dijital öykülemenin, iç mimarlık eğitiminde önemli bir sunum tekniği olabileceği ve özellikle proje ve sunum içerikli derslerde kullanılabileceği belirtilmiştir. Meslek hayatında kullanılabilecek teknolojinin ve programların derslerle entegre olması halinde, daha çok akılda kalması ve ortaya çıkan ürünün aşamalarının net bir şekilde görülebilmesinin mümkün olacağı vurgulanmıştır.

5. Tasarım süreci içinde proje hocanıza/arkadaşlarınıza belirlemiş olduğunuz problemi ifade etmede yardımcı oldu mu?

4.sınıf	
Evet	Hayır
12	1

- Sizce bu yöntem problemi ifade etme boyutunda hangi açıdan yardımcı oldu

Kategoriler	Verilen Cevaplardan Örnekler	
Problemi karşı tarafa aktarma	"Power point sunumundaki gibi ek açıklamalara gerek duymadan yaptığımız dijital öykülemeyle vermek istediğimiz mesajı tam anlamıyla aktarabilme açısından" "Düşünmüş olduğum tasarımları daha iyi yansıtmış oldum sözle sınırlı kalmadı"	
Etkili sunum	"Problemi dinletme konusunda ilgi çekici oldu" "Dijital öyküleme etkinlikleri hem görsel hem işitsel olarak daha iyi ifade etmemi sağlıyor"	
Mekanın öyküsünü anlatma	"Makette anlatamadığım mekanın öyküsünü anlatmamda yardımcı oldu" "Görsel destekli olması ve dile getirme projeyi hikaye gibi yaşamamıza neden oldu"	

Örnek çalışmada stüdyo dersi 13 kişilik bir grupta gerçekleşmektedir. Öğrencinin hem ilgili eğitmenine hem de grup arkadaşlarına konusunu bu yolla kolaylıkla anlattığı söylenebilir. Bu sunum tekniği ile farklı sunum programlarına ihtiyaç duymadığı ayrıca sadece sözle ve iki boyutta ya da üç boyutta resim anlatımı dışında hareketli ifadelerle tasarımı yasatarak diğer gruplar tarafından ilgi çekici bulunduğu görüşü öne çıkmaktadır. Buna ek olarak; öğrenciler maket üzerinden anlatamadıkları düşüncelerini, farklı program ve teknoloji kullanarak bir öykü ile daha rahat anlatabildikleri, karşı tarafın ise daha rahat anlayabildiği düşüncesindedirler.

5. SONUÇLAR

Dijital öyküleme, teknolojinin aktif kullanıldığı, bir konunun anlatılma yöntemi açısından yaratıcılık içermesi ve öğrencilerin algılarını arttıracak sonsuz sayıda çözüm sunması nedeniyle önemli bir anlatım tekniği olarak görülebilir. Özellikle geleneksel yöntemlerle sunulan bilgi toplama aşaması için yeni ve son yıllarda sıklıkla öğrenciler tarafından denenen bir yöntemdir. Ancak bu yöntem sadece sunuların teknolojik yolla yapılması anlamına gelmemekte, sunumun içeriğinin bir hikayeye oluşturulması gerekmektedir. Yani ana konunun aktarılmasında bir öyküleme yapılması beklenmektedir. Bu aslında konuyu öğrencinin sıradan bir anlatımla değilde özümseyerek aktarmasını anlatma amacındandır. Böylelikle öğrenci sadece bulduğu bilgileri aktarmak dışında bu bilgilerin anlaşılması için bir süreci yönetecektir.

Çalışmada, öğrencilerden iki dijital öykü hazırlanması istenmiştir. Biri çalışma alanı olan Isparta İslamköy geleneksel konularının iç mekanlarını, diğeri ise bu konular için hazırladıkları konseptleri anlatan öykülerdir. Öyküler öğrencinin hem alan çalışmasında mekanı daha iyi kavramasını hem de konseptlerinde daha önce konuşarak ya da yazarak ifade ettikleri cümleleri teknoloji temelli bir süreçle yönetmelerini sağlamıştır. Bu bağlamda bu çalışmaları yapan öğrencilere deneyimlerini ölçme adına daha önce deneniştir değiştirilerek geliştirilen 5 açık uçlu soru sorulmuştur. Süreçte dijital öyküleme kullanarak yapılan etkinliklerin, araştırma yapması, farklı bilgisayar programlarını sunu nedeniyle geliştirmeleri, farklı



fikirlerin ortaya çıkmasına katkı sağlaması, konseptleri daha kolay ifade edebilmesi, mekanların anlatılması için görsel yaşantıyı aktarmayı sağlaması ve ana probleme farklı bakış açıları katarak araştırdıkları konuyu içselleştirdirmeleri nedeniyle olumlu; diğer yöntemlerle kıyasla daha çok zaman kaybetmeleri ve bilgi toplama evresinin çok yoğun geçtiğinin belirtilmesi açısından olumsuz görülmüştür. Yaratıcılık temelli, esnek, bilgiyi dayatmayan, teknolojinin entegre edildiği bir yaklaşım olması nedeniyle dijital öyküleme, bilgisayar ortamında sunu tekniklerini geliştirdiği, hem stüdyo hem de stüdyo derslerini destekleyen derslerde kullanılabileceği öğrencilerle yapılan görüşmelerle ortaya çıkmıştır. 2015 yılında yapılan anket çalışmalarında da benzer sonuçlar elde edilmiş; ancak "farklı programlarla karşılaştım" cevabı yerini "çoğu programdan haberdar olmama rağmen bu etkinlikte geliştirdim" cevabına dönüşmüştür. Bu cevapta son yıllarda teknolojinin tasarım eğitimi sürecine nedenli dahil edildiğini göstermektedir. Dolayısıyla; bu yaklaşım çağın gereksinimlerine cevap verebilecek eğitim ortamının oluşması için önem taşımaktadır. Bu nedenle iç mimarlık eğitiminde olduğu gibi diğer tasarım bölümlerinde özellikle problemin belirlendiği ve buna bağlı bilgi toplama aşamaları için yaratıcılığı tetikleyen, öğrencinin içinde olduğu ve süreci yönettiği bir yöntem olarak denenebilir.

KAYNAKÇA

- Acar, Habibe ve Bekar, Makbulenur (2017). Peyzaj Mimarlığı Eğitiminde Bir Stüdyo Çalışması: Kıyı Alanı Peyzaj Tasarım Projesi. *Megaron*: 12,2, s. 329-342.
- Adıgüzel, Derya (2012). Mimarlığın Enformel Eğitim Alanı Olarak Çevresel Yaklaşım Konulu Yarışmalar: Ekopavyon Proje Yarışması Örneği. *GreenAge Symposium*, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, 26-27 Nisan 2012, İstanbul.
- Aksoy, Erdem (1987). *Mimarlıkta Tasarım Bilgisi*, Ankara: Hatipoğlu Yayınevi.
- Ciravoğlu, Ayşen (2003). Mimari Tasarım Eğitiminde Formel ve Enformel Çalışmalar Üzerine. *Yapı Dergisi*, 257, s. 43-47.
- Çelik, Gaye İlknur (2008). *İç Mimarlık Eğitim Programlarının Karşılaştırmalı Analizine Yönelik Bir Çalışma*. Yüksek Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi/Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Çepni, Salih (2007). *Introduction To Research And Project Studies*. Trabzon: Celepler Matbaacılık.
- Çetinkaya, Çiğdem (2011). *Tasarım Ve Kavram İlişkisinin İç Mimarlık Temel Tasarım Eğitimi Kapsamındaki Yeri: Farklı İki Üniversite Örneği Üzerinden Temel Tasarım Eğitimi Üzerine Bir Araştırma*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Çıralı, Hatice (2014). *Dijital Hikâye Anlatımının Görsel Bellek Ve Yazma Becerisi Üzerine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dostoğlu, Türkün Neslihan (2003). Dosya: Mimarlık Eğitiminde Tasarım Stüdyolarına Farklı Yaklaşımlar: Mimarlık Eğitiminde İlk Yıl Mimari Tasarım Stüdyosu Uludağ Üniversitesi Örneği. *Ege Mimarlık*, 47,3, s. 15-19.
- Dikmen, Çiğdem Belgin (2011). Mimarlık Eğitiminde Stüdyo Çalışmalarının Önemi: Temel Eğitim Stüdyoları. *E-Journal Of New World Sciences Academy Engineering Sciences*, 6,4, s. 1509-1520.
- Ertaş, Şebnem (2015). Tasarım eğitiminde stüdyo çalışmalarına bir yaklaşım: Dijital öyküleme. *EJER Congress*, Ankara. <http://ejercongress.org/pdf/BildiriKitab%C4%B12015.pdf>
- Necdet Erzen, Jale (1976). Eğitimin Estetik Süreç Olarak Yorumu ve Mimarlık Eğitimi. *ODTÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi*, s.175-185.
- Gökmen, Hikmet ve Süer, Dürrin (2003). Dosya: Mimarlık Eğitiminde Tasarım Stüdyolarına Farklı Yaklaşımlar, Mimari Tasarım Stüdyosunun Elemanları. *Ege Mimarlık*, 47, s. 6-7.
- Karakoyun, Ferit (2014). *Çevrimiçi Ortamda Oluşturulan Dijital Öyküleme Etkinliklerine İlişkin Öğretmen Adayları ve İlköğretim Öğrencilerinin Görüşlerinin İncelenmesi*. Doktora Tezi. Anadolu Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Ketizmen, Gökçe (2002). *Mimari Tasarım Stüdyosunun Biçimlenmesinde Yöntemsel ve Mekansal Etkilerin İncelenmesi: Anadolu Üniversitesi Mimarlık Bölümü Mimari Tasarım Stüdyosu Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. Anadolu Üniversitesi/Fen Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Koç, Selver ve Özdemir, İlknur (2017). Tasarım Eğitiminde Enformel Etkinlikler: KTÜ Mimarlık Fakültesi Örneği. *ICES 17 International Conference on Environmental Sciences & Educational Studies*, 18-20 October, Near East University, Girne.
- Özpınar, İlknur (2017). Matematik Öğretmeni Adaylarının Dijital Öyküleme Süreci ve Dijital Öykülerin Öğretim Ortamlarında Kullanımına Yönelik Görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6,3, s. 1189 - 1210.
- Pak, Burak ve Özener, Ozan Önder (2004). *Dijital Ortam ve Tasarım, Dijital Tasarım Günleri*. Portfolyo, Ağustos.
- Pekpostalcı, Ayşegül (2015). Stratejik Deneyimsel Modülün, Öğrenme ve Öğretme Sistemine Uygulanması Üzerine Bir Öneri. *1. Ulusal İç Mimarlık Lisansüstü Eğitim Kongresi*, 26-27 Şubat, s: 39-44, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.
- Tunç Ayvaz, Özlem (2016). *Dijital Teknolojiler Bağlamında Dijital Öyküleme Yaklaşımının Güzel Sanatlar Eğitimine Entegrasyonu*. Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi/ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Tatlı, Zeynep ve Ertaş, Şebnem (2016). Impact of Digital Stories in the Adoption of the Project. *3. International Conference 'Education across Borders'*, St. Kliment Ohridski University, Bitola.
- Yıldırım, Ali (2011). Öğretmen eğitiminde çatışma alanları ve yeniden yapılanma. *Uluslararası Eğitim Programları ve Öğretim Çalışmaları Dergisi*, 1,1, s. 1-17.
- Yıldırım, Ali ve Şimsek, Hasan (2013). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yüreklü, İpek ve Yüreklü Hülya (2004). Mimari Tasarım Eğitiminde Enformellik. *İTÜ Dergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım Dergisi*, 3,1, s. 53-62.