



UTAK 2020

4. Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı

2014 yılında ilki düzenlenen Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferans dizisinin dördüncüsü UTAK 2020'nin 8 – 10 Eylül 2020 tarihleri arasında Orta Doğu Teknik Üniversitesinde gerçekleştirileceğini bildirmekten heyecan duyuyor ve sizi "Tasarım ve Öngörü" kapsamında araştırma, uygulama ve eğitim alanındaki çalışmalarınızı UTAK 2020'de paylaşmaya davet ediyoruz.

TASARIM VE ÖNGÖRÜ

Öngörü, bir işin ilerisini tahmin etme, takip eden aşamalarını önceden anlama ve ona göre davranışlarını kurgulama becerisidir. Öngörü nasıl geliştirildiğine bağlı olarak, duygusal ve bilişsel süreçlerimizi, dolayısıyla eylemlerimizi etkileyerek bireysel ve toplumsal bütün yaşamımızı şekillendirir. Ancak bu eylemlerimizin sonuçları zaman zaman öngörülerimizin dışına çıkar. Bu sapma bazen toplumsal bir krize neden olurken, bazen de bilimsel bir buluşa olanak tanıyabilir.

Tasarım, uzak ya da yakın geleceğe müdahale etmeyi hedefler. Tasarımcı bu müdahaleyi öngörülerini doğrultusunda kurgular. Bu müdahalenin sonucu, tasarım sürecinin çok yönlülüğü, öngörülenin kapsamı ve bağlamın değişkenliğiyle ilişkilidir. Öngörülemediği kabul ederek, değişime ve dönüşüme açık öneriler geliştirebilen tasarım süreçleri, çözümlerin sürdürülebilirliği açısından önemlidir.

Geleceğe dönük ekolojik, ekonomik ve toplumsal (sosyal) kaygıların giderek yükseldiği ve geçmişin geleceğe dönük adımlar için sürekli irdelendiği bu dönemde tasarım ve öngörü temasını aşağıdaki sorulardan yola çıkarak irdelemeyi hedefliyoruz.

- Tasarım eğitiminde, pratiğinde ve araştırmalarında bir beceri olarak öngörünün yeri nedir, nasıl oluşturulur?
- Öngörülmemenin başrolde olduğu tasarım süreçleri ne söyler?
- Tasarım eğitimi, pratiği ve araştırmasının geleceğini nasıl öngörüyoruz?

Bu bağlamda, UTAK 2020'da ÖNGÖRÜ kavramını aşağıda yer alan temalı oturumlarla tartışmaya açıyor, farklı konu ve alanlardaki katkılarınızı da bekliyoruz.

TEMALI OTURUMLAR

Bilimkurgu ve Alternatif Geleceklerin Tasarımı

Oturum Başkanları

Harun Kaygan, Dr. Öğr. Üyesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü

Fazıl Akın, Öğr. Gr., Pamukkale Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi

Arsev Umur Aydınoğlu, Dr. Öğr. Üyesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, TEKPOL

Gelecek hakkında düşünmek, tasarlanan şeylerin nasıl bir maddi, toplumsal ve kültürel bağlamda kullanılacağına dair öngörülerde bulunmak, tasarım mesleklerinin tanımında var. Kapsamı fiziksel dünyanın şekillendirilmesinden hizmet ve sistemlerin tasarlanmasına doğru genişleyerek dönüşen tasarım pratikleri için gelecek öngörülerine bağlı, stratejik müdahalelerde bulunabilmenin önemi her geçen gün artıyor (örn. bkz. Findeli 2001; Dunne 2005; Meroni 2008; Ceschin ve Gaziulusoy 2016). Bilimkurgu ile tasarımın ilişkisi de bu noktada aranabilir: Tasarlanan şeyleri ya da bu şeylerle ilişkilenenleri bekleyen geleceğin nasıl olacağını düşünmek için farklı yöntemler kullanılabilir; bunların önemli ve popüler bir kısmı temellerini anlatısal alandan, hatta bilimkurgu yazınından alır: bilimkurgu prototipleme (Johnson 2011), spekülatif tasarım (Dunne ve Raby 2013) ve kurgusal tasarım (Sterling 2012). Teknoloji ekseninde bizi bekleyen dünyanın nasıl olacağına dair MIT Technology Review dergisinin bilimkurgu kısa hikayeleri derlemeleri (örn. Roush 2018; Sterling 2014) bu bağlamda öngörü alanıyla bilimkurgunun ilişkisinin altını çizen bir örnek olarak görülebilir. Bu ilişkiyi klasik bilimkurgu eserlerine kadar götürebiliriz. Jules Verne'nin meşhur Aya Seyahat romanında aya giden aracın ateşlendiği yer bugün NASA'nın aynı iş için kullandığı Florida'daki Cape Canaveral Üssüne 200 km. mesafededir. Stanley Kubrick ve Arthur C. Clarke'ın ortak yarattıkları 2001: Uzay Yolu Macerası filmi için tasarlanan uzay araçları sonraki yıllarda NASA'nın uzay aracı tasarımlarına temel oluşturdu; HAL ve kullanıcısıyla sohbet eden yapay zeka ise bugün çoktan gündelik hayatın parçası olmuştur. Peki öngörünün ötesinde, bilim kurgunun görevi, gelecek tarihçiliği yaparak toplumsal dönüşümün ufkunu genişletmekse (Thacker 2000), tasarım pratikleri alternatif geleceklerle nasıl hizalanabilir, alternatif geleceklerin inşasında nasıl bir rol oynayabilir?

Bu oturuma bilimkurgu ile tasarım arasındaki çok yönlü ilişkiye dair bildirimleri davet ediyoruz. Bildirimler aşağıdaki konularla ya da daha fazlasıyla ilgilenebilir:

- Endüstriyel tasarım eğitiminde, pratiğinde ve tarihinde bilimkurgusal temaların etkisi;
- Teknolojik dönüşüm ile bilimkurgunun ve alternatif gelecek senaryolarının ilişkisi;
- Bilimkurgusal yaklaşım ve araçlara dayalı öngörü yaklaşımları ve bu yaklaşımların endüstriyel tasarım eğitim, araştırma ve pratiğindeki uygulamaları;
- Bilimkurgu edebiyatı, sineması ve çizgi romanında tasarım öğeleri; form, arayüz ve etkileşim tasarımları;
- Gelecek senaryolarında insan ve ötesi; robotlar, siborglar, androidler ve yapay zeka.

Kaynakça

Butler, C. (görüşmeyi yapan) & Stevenson, R. (görüşülen kişi). (1999). *Oral History 2* [görüşme metni]. Retrieved from Johnson Space Center Oral Histories Project: https://www11.jsc.nasa.gov/history/oral_histories/oral_histories.htm adresinden erişildi.

Ceschin, F. ve İ. Gaziulusoy. (2016). Evolution of Design for Sustainability: From Product Design to Design for System Innovations and Transitions. *Design Studies* 47,118-163.

Dunne, A. (2005). *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Dunne, A. ve F. Raby. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Findeli, A. (2001). *Rethinking design education for the 21st century: theoretical, methodological, and ethical discussion*. *Design Issues* 17(1), 5-17.

Johnson, B.D. (2011). *Science Fiction Prototyping: Designing the Future with Science Fiction*. San Rafael, California: Morgan & Claypool.

Meroni, A. (2008). Strategic design: where are we now? Reflection around the foundations of a recent discipline. *Strategic Design Research Journal* 1(1), 31-38.

Roush, W. der. (2018). *Twelve Tomorrows*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Sterling, B. der. (2014). *Twelve Tomorrows 2014*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Sterling, B. (2012). *Bruce Sterling Explains the Intriguing New Concept of Design Fiction*. <https://slate.com/technology/2012/03/bruce-sterling-on-design-fictions.html> adresinden erişildi.

Thacker, E. (2000). Fakeshop: Science Fiction, Future Memory & The Technoscientific Imaginary. *CTheory*. <https://journals.uvic.ca/index.php/ctheory/article/view/14739/5609> adresinden erişildi.

Dönüşen Dünyada Tasarım Eğitimi ve Pratiğinin Geleceği

Oturum Başkanları

Gülen Özdemir, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
Pınar Kaygan, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü

Güncel tespitlere göre bugün ilkokula giden öğrencilerin yaklaşık üçte ikisi büyüdüklerinde henüz adı konmamış mesleklerde çalışıyor olacaklar (Davidson, 2012). Gelişen teknolojik olanaklar sayesinde bilgiye erişimin giderek kolaylaşması, eğitimin odağını öğretmenden öğrenciye tek yönlü bilgi aktarımından uzaklaştırıyor. Artık öğrenciler internet erişimi sayesinde çok sayıda bilgi kaynağına oturdukları yerden ulaşabiliyorlar; saygın uluslararası üniversiteler de derslerini herkesin erişimine açık, ücretsiz olarak yayımlayarak onları destekliyor. Geleneksel öğrenme ortamları bu şekilde köklü bir dönüşüme zorlanıyor. Udemy, MissionU ve Lambda School gibi kurumlar, alternatif eğitim ortamları olarak varlık göstermeye başlayalı birkaç yıl oldu bile (Eğitim Evriliyor mu?).

Üstelik mevcut eğitim ortamlarında üniversite eğitimiyle elde edilen ünvanların yerini, yetkinlikler almaya başladı. IBM'in Amerika'daki çalışanlarının %15'i üniversite diplomasına sahip değil. Google ve Apple gibi teknoloji şirketlerinin yanı sıra hizmet sektöründen Hilton ve Starbucks ile finans sektöründen Bank of America gibi pek çok firmada işe başvuru ve kabul için üniversite diploması zorunluluğu artık yok. Neredeyse tüm meslekler, yeni teknolojiler ile bilgi ve iletişim araçlarının gelişimi dolayısıyla dönüşen iş yaşantısına uyum sağlamak için dönüşmekte (Resnick, 2017).

Dünya Ekonomik Forumunun, iş dünyasında yaşanan bu değişim ışığında 2020 yılı için belirlediği yetkinlikler listesi karmaşık problem çözme, eleştirel düşünme, yaratıcılık, insan yönetimi, işbirliği, duygusal zeka, karar verme, hizmet odaklılık, müzakere ve bilişsel esneklikten oluşuyor. Listeyi gözden geçirdiğimizde sıralanan maddelerin çoğunun tasarım disiplini içerisinde yer alan beceriler olması dikkat çekici.

Bu tema altında, dönüşen dünyada tasarım eğitiminin ve pratiğinin geleceğini tartışmaya açmayı amaçlıyoruz:

- Yaşanan bu dönüşümün, tasarımın dünyada ve Türkiye'de genişleyen tanımıyla nasıl bir ilişkisi var? Mevcut tanım, ilerleyen on yıllarda nasıl bir yöne evrilebilir?
- Tasarımcının rolü ile sahip olduğu bilgi, beceri ve yetkinlikler bu dönüşümden nasıl etkilenmektedir?

- Yaşanan bu dönüşüm, tasarımcılara çalışma alanları, meslekler ve disiplinler arası ne gibi geçiş olanakları sunuyor ya da sunacak?
- Problem çözme, eleştirel düşünme ve yaratıcılık gibi yetkinliklerin genelgeçer yetkinlikler olması tasarım pratiğinin ve eğitiminin değerini nasıl etkiler?

Kaynakça

Davidson, C. N. (2012). *Now You See It: How Technology and Brain Science Will Transform Schools and Business for the 21st Century*. Penguin Books.

Erkut, E. (2019). Eğitim Evriliyor mu?. 7 Mayıs 2019 tarihinde <https://medium.com/@ErhanErkut/e%C4%9Fitim-evriliyor-mu-f9eff5fc63c> adresinden erişildi.

Resnick, M. (2017). *Lifelong Kindergarten*. MIT Press.

Kullanıcı Deneyiminde Gelecek Öngörülleri

Oturum Başkanları

Aykut Coşkun, Koç Üniversitesi, Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü

Bahar Şener-Pedgley, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü

“Kullanıcı Deneyimi (UX) için Tasarım” alanında başarılı olmak, tasarımcıların ve tasarım araştırmacılarının öngörüllü olması ve şüphesiz onları bekleyen yeni ürün, servis ve beraberinde sunacakları yeni deneyimlere de hazırlıklı olmalarını gerektirmekte. Akademi (araştırma) doğası gereği geleceği düşünüp öncülük yaparken, endüstriden (pratik) ise mevcut ve gerçekçi problemlere odaklanarak uygulanabilir rasyonel çözümler üretebilmesi beklenmekte. Teknoloji koşar adımlarla yoluna devam ederken kullanıcı deneyiminin ona ayak uydurmaya çalışan, gelişmekte olan bir alan olduğu düşünülürse, araştırma ve pratik arasındaki sınır ve rol farklılıklarının da zaman zaman kaybolduğu gözlenebilir.

- Tasarımcılar bu hızlı değişimler bağlamında doğru öngörüller üretmede ne derece yetkinler? Ne tür yöntem ve araçlara ihtiyaç duymaktalar?
- İyi öngörüllü mü, yoksa iyi araştırma mı daha iyi kullanıcı deneyimi yaratılmasını sağlayabilir?
- Teknolojik yolculuğun beraberinde getirdiği gelecekte (Örn. web, mobil uygulamalar, nesnelerin interneti...) bizleri ne tür ürün/servis ve kullanıcı deneyimleri beklemekte?
- Kullanıcı deneyimi tasarımı ve araştırmalarına dair gelecek öngörülleri neler?

Bunlar değişimlerin akla getirdiği sorulardan sadece birkaçı. Oturum, kullanıcı deneyimi için tasarım ve araştırmalarında mevcut durumu, karşılaşılan sorunları, geleceğe dair öngörülleri, alanı geliştirecek yeni yaklaşım ve yöntem önerilerini tartışmaya açmayı hedeflemektedir. Bu kapsamda, yukarıda listelenen sorular ve ötesine cevap arayışında olan çalışmalarını davet etmektedir.

Kaynakça

Albert, W. ve Tullis, T. (2013). *Measuring the User Experience: Collecting, Analyzing, and Presenting Usability Metrics*. Newnes.

Bargas-Avila, J. A. ve Hornbæk, K. (2011). Old Wine in New Bottles or Novel Challenges: A Critical Analysis of Empirical Studies of User Experience. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2689-2698. ACM.

Garrett, J. J. (2010). *Elements of User Experience: The User-Centered Design for the Web and Beyond*. Pearson Education.

Law, E. L. C., Roto, V., Hassenzahl, M., Vermeeren, A. P. ve Kort, J. (2009). Understanding, Scoping and Defining User Experience: A Survey Approach. In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. 719-728. ACM.

Vermeeren, A. P., Law, E. L. C., Roto, V., Obrist, M., Hoonhout, J. ve Väänänen-Vainio-Mattila, K. (2010). User Experience Evaluation Methods: Current State and Development Needs. In *Proceedings of the 6th Nordic Conference on Human-Computer Interaction: Extending Boundaries*. 521-530. ACM.

Meslek Politikaları

Oturum Başkanları

Fatma Korkut, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
Gülşay Hasdoğan, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü

Ünlü İtalyan romancı Italo Calvino, Varolmayan Şövalye romanında dışı parlak ve gösterişli ancak içi boş bir zırhtan ibaret olan varlığına bir anlam yüklemeye çalışan idealist şövalye Agilulfo ile karşısına her kim ya da her ne çıkarsa o olduğuna inanan ve ona göre davranan seyisi Gurdulu'yu anlatır. Türkiye'nin 'modern' ve yaratıcı meslekleri arasında örgütlenme ve kurumsallaşma açısından en başarılı örnekler arasında yer alan endüstriyel tasarım, varolma ve kimlik arayışında Varolmayan Şövalye'deki uç durumları bir arada gözlemlediğimiz bir dönemden geçiyor. Bir yanda iyi tasarım ödülleri ve tasarım merkezi teşvikleri, diğer yanda yerel koşullara uyarılma ve sayısal modelleme hizmetlerini en düşük maliyetle kotarmak isteyen çok sayıda küçük ve orta ölçekli işletme; bir yanda 20 yılı aşkın süredir Avrupa Birliği standartlarında tasarım koruması düzenlemesine sahip bir hukuk sistemi, diğer yanda yenilik taşımayan veya anonimleşmiş tasarımlara tescil alarak rekabeti adil olmayan yollardan etkilemeye çalışan piyasa aktörleri; bir yanda uluslararası standartlarda eğitim veren lisans programları, diğer yanda iki yıllık programlar veya sertifika programları. Mesleğin genel gelişiminde de önemli bir kavşaktayız. Endüstriyel tasarım mesleği, 20. yüzyılın ilk yarısında biçimlenen klasik karakterini geride bırakarak 21. yüzyıldaki yeni çehresine kavuşuyor. Ürün, iş dünyası ve teknoloji odaklı klasik yönelim çeşitlenerek kullanıcı merkezli, doğal çevreye ve toplumsal olana daha duyarlı bir anlayışa evriliyor. Bu oturum, endüstriyel tasarım mesleğinin özellikle Türkiye'deki serüvenini eleştirel bir bakış açısıyla irdelemeyi ve mesleğin geleceğine yön verecek alternatif politikaları tartışmayı hedeflemektedir. Bu kapsamda odaklanacağımız ana sorular şunlardır:

- Endüstriyel tasarım mesleği, mesleki örgütlenme açısından neleri başardı, neleri hedeflemeli?
- Endüstriyel tasarım eğitimi ve araştırmasında neleri başardık, neleri hedeflemeliyiz?
- Fikri haklar alanında meslek grubu olarak kazanımlarımız neler, uzun vadede neleri hedeflemeliyiz?

Kaynakça

Er, H. A., Korkut, F. ve Er, Ö. (2003). U.S. Involvement in the Development of Design in the Periphery: The Case History of Industrial Design Education in Turkey, 1950s-1970s. *Design Issues* 19(2), 17-34.

Gulari, M. N., Melioranski, R., Er, Ö. ve Fremantle, C. (2017). The Future of Design Support: What Can We Learn from Design Support Experience in the UK, Estonia and Turkey?. *The Design Journal* 20 (sup1), 669-680. DOI:10.1080/14606925.2017.1353013

Hasdoğan, G. (2012). Characterising Turkish Design through Good Design Criteria: The Case of Design Turkey Industrial Design Awards. *METU Journal of the Faculty of Architecture* 29(1), 171-191. http://jfa.arch.metu.edu.tr/archive/0258-5316/2012/cilt29/sayi_1/171-191.pdf adresinden erişildi.

Öztoprak, A. (2016). Türk Tasarım Danışma Konseyi Tasarım Strateji Belgesi Türkiye Tasarım Envanteri Raporu. *ETMK 2014-2016 Faaliyet Raporu* içinde (58-62).

http://www.etmk.org.tr/pdf/Faaliyet_Raporlari/14_Donem_FR_2014_2016.pdf adresinden erişildi.

Sürdürülebilirlik ve Tasarım: Araştırma ve Eğitimde Açık Tasarım, Kişiselleştirme ve Maker Kültürü

Oturum Başkanları

Çağla Doğan, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü
Yekta Bakırhoğlu, Limerick Üniversitesi, Tasarım Okulu, İrlanda
Ezgi Ozan Avcı, Yaşar Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

Sürdürülebilirlik ve tasarım, tasarım sürecinin farklı aşamalarına (tasarım, üretim, kullanım ve kullanım sonrası) kullanıcıların yaratıcı ve etkin bir şekilde katılımını sağlayan ve onları güçlü kılan yenilikçi yaklaşımlarla yeniden tanımlanıyor. Bunlar arasında, ürün yapısını ve parçalarını yeniden ele alarak, farklı üretim ve tasarım ölçeklerini bir araya getiren, parça değişimine olanak vererek bakım ve onarımı etkin kılan, kullanıcıların yerel bilgi ve becerilerini ve bunların aktarımını destekleyen, malzemelerin ve parçaların yeniden kullanımını sağlayan, kaynakların verimli kullanımı odaklı kullanıcı davranışlarını amaçlayan, açık tasarım, kişiselleştirme ve maker kültürü yer alır. Bu yaklaşımlar, kullanıcı, tasarımcı ve üretici tanımını ve bunlar arasındaki etkileşimi yeniden ele alarak, yerel değerlerin ve kullanıcıların değişen tercih ve ihtiyaçlarının tasarım çözümlerine aktarılmasını hedefler. Söz konusu yaklaşımlarla geliştirilen çözümlerin değişime açık oluşu, bu çözümlerin farklı kullanıcı bilgi ve becerileriyle bir araya gelerek birçok olasılıkla var olabilmelerini mümkün kılar. Dolayısıyla, sonucun öngörülemez olması bu yaklaşımların doğasında bulunur ve tasarım sürecini şekillendirir.

Bu oturumda, odaklanılan kavramların sürdürülebilirlik için tasarım eğitimi, araştırması ve uygulamasında sunabileceği olanakları öngörmemizi sağlayacak yeni araştırma, yöntem ve araçları ortaya koyan çalışmalar davet edilmektedir. Bildiriler aşağıda belirtilen kavramları sürdürülebilirlik odaklı ele alabileceği gibi, bunlarla sınırlı olmayıp, benzer yaklaşımları da işleyebilir:

- Açık tasarım
- Katılımcı tasarım
- Ürün tasarımında kişiselleştirme
- Maker kültürü
- Ortak tasarım
- Ortak yaratım
- Kolektif yaratıcılık
- Yerelleştirme ve tasarım
- Tasarımcı, kullanıcı ve üreticinin değişen rolleri

Tasarımcının Rolü ve Tasarım Süreçleri Üzerinden Otorite, Katılım ve Özdeşimsellik

Oturum Başkanları

Yekta Bakırhoğlu, Limerick Üniversitesi, Tasarım Okulu, İrlanda
Erman Örsan Yetiş, Ankara Üniversitesi, Toplumsal Cinsiyet ve Kadın Çalışmaları Bölümü
Senem Turhan, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü

Dünya hakkındaki modernist bakış açısı dahilinde tasarımın ve tasarımcının yetkinliği kendi öngörü kapasitesini geliştirmesi ve bu kapasite doğrultusunda elde edilecek kontrol ve

denetleme üstünlüğünün imkanlarıyla tarif edilebilir. Entellektüellerin sahip olduğu yasa koyucu nitelikteki bu rol, görüş ayrılıklarını hükme bağlayan ve bunlara belli bir yön tayin eden otoriter bir tarza işaret eder. Yetki ve sorumluluk çerçevesinin önceden çizildiği bu rol, farklı bilme pratiklerini ve yerel ve parçalı deneyimleri ya görmezden gelir ya da geçersiz kılar. Bu modernist yasa koyucu niteliğin karşısına, yerel ve parçalı bilgi ve pratikleri tercüme ya da yorum imkanlarını geliştiren ve bağımsız katılımcılar arasında iletişimi sağlamaya çalışan post-modernist bakış açısındaki entellektüelin yorumcu rolü getirilebilir. Yorumcu roldeki entellektüelin, otoriter konumun dağılması, zayıflaması gibi kaçınılmaz sonuçlar karşısında kendi rolü üzerinde, değişen sorumlulukları ve yetkinlikleri dahilinde, sürekli bir düşünme faaliyeti içerisinde olması gerekir.

Kültürün inşasında aktif bir rol içerisindeki yaratıcı entellektüel olarak tasarımcının rolü de, son yıllarda öne çıkmaya başlayan katılımcı tasarım [participatory design] veya beraber-tasarım [co-design] gibi yaklaşımlarla benzer bir konumu sorgulamaya, ve tasarımcının bilgi ve yetkinliğinin kapsamı, sınırları ve otoritesini irdelemeye başlamıştır. Aynı şekilde, tasarım sürecinin çıktıları da kişiselleştirme, kendin-yap [do-it-yourself], açık kaynaklı tasarım gibi yaklaşımlarla dönüşüme ve yorumlamaya açık bir hale gelmiştir. Yukarıdaki değerlendirmeler doğrultusunda, tasarımın bugünkü anlamı, tasarımcının kendi deneyim ve konumlanışı üzerinden anlamlandırıldığı ve şekillendirdiği rolü, ve bu rolün tasarım süreçleri üzerindeki etkileri sorgulanabilir. Bu oturumda tasarımcıları, tasarım araştırmacılarını ve eğitimlerini, aşağıdaki sorular ışığında kendi pratikleri ve deneyimlerini özdüşünümsel bir yaklaşımla sorgulamaya çağırıyoruz.

- Bugün tasarımcının rolü üzerine düşünüldüğünde öngörü ve denetim arasında nasıl bir ilişki vardır? Denetim ve otorite iddiasında olmaksızın, tasarımcı için öngörü ne anlama gelir? Bu iddialardan bağımsız olarak tasarımcı için gelecek hala öngörülebilir olabilir mi ya da olmalı mı?
- Tasarımcının yerel bilgi, deneyim ve bakış açılarına eklemlenme, bunlar arasında iletişimi sağlamak üzerinden üstlenebileceği yetki ve sorumluluklar neler olabilir?
- Epistemolojik açıklık, yöntemsel çeşitlilik ve kendi konumu üzerinde düşünmeyi gerektirecek özdüşünümsel bir yaklaşım tasarım için nasıl imkanlar barındırır?
- Tasarımcının farklılaşan rolleri düşünüldüğünde, tasarımla ilişkili olarak yaratıcılık ne anlama gelir? Yaratıcı bir çıktı olarak tasarım nasıl tarif edilebilir?

Kaynakça

- Bauman, Z. (2018). *Yasa Koyucular ile Yorumcular: Modernite, Postmodernite ve Entellektüeller Üzerine*. (Çev. K. Atakay). İstanbul: Metis. (Orjinal yayın tarihi, 1988).
- Sennett, R. (2014). *Otorite*. (Çev. K. Durand). İstanbul: Ayrıntı. (Orjinal yayın tarihi, 1980).
- Sennett, R. (2009). *Zanaatkâr*. (Çev. M. Pekdemir). İstanbul: Ayrıntı. (Orjinal yayın tarihi, 2008).
- Foucault, M. (2016). *Entellektüelin Siyasi İşlevi*. (Çev. I. Ergüden, O. Akınhay ve F. Keskin). İstanbul: Ayrıntı. (Orjinal yayın tarihi, 1994).
- Miessen, M. (2013). *Katılım Kabusu*. (Çev. B. Doğan). İstanbul: Metis. (Orjinal yayın tarihi, 2010).
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, MA: MIT Press.

KONFERANSA KATILIM

Konferansa katılım, tam metin bildiri sunumu ve çalıştay olmak üzere iki formatta yapılacaktır. Bildiriler ODTÜ Mimarlık Fakültesi tarafından yayınlanacak konferans kitabında yer alacaktır. Çalıştay çıktılarının sunumu için ayrıca oturum düzenlenecektir.

Bildiri Sunumu

Konferansa önerilen bildirimler, iki aşamalı bir süreçle değerlendirilecektir.

1. **Özet:** Konferansa bildiri ile katılmak isteyenlerin, UTAK 2020 özet şablonuna (<https://utak.id.metu.edu.tr/sablon-ve-kilavuzlar2020/> adresinden indirilebilir) göre hazırladıkları en fazla 300 kelimelik özetleri 13 Ekim 2019 tarihine kadar utak@metu.edu.tr adresine göndermeleri gerekmektedir (lütfen e-posta başlığında UTAK BİLDİRİ ÖZETİ diye belirtiniz). Özetlerde çalışmanın amacı, araştırma sorusu, teorik yaklaşım ve araştırma yöntemleri açıkça ortaya koyulmalıdır. Özetler konferansın kapsamına uygunluk açısından bir ön değerlendirmeye alınacak, değerlendirme sonuçları 18 Kasım 2019 tarihinde duyurulacaktır.
2. **Tam bildiri metni:** Ön değerlendirme sonucunda kabul edilen önerilerin, başlık, özet, en fazla beş anahtar kelime ve kaynakça dahil 2000 ila 4000 arası kelime içermesi ve tam bildiri metinlerinin 3 Şubat 2020 tarihine kadar utak@metu.edu.tr adresine gönderilmesi gerekmektedir (lütfen e-posta başlığında UTAK TAM BİLDİRİ METNİ diye belirtiniz). Bildiri metinleri konuya göre belirlenen en az iki hakeme gönderilecek ve hakem değerlendirmesi sonuçları 30 Mart 2020 tarihinde duyurulacaktır. Konferansta sunulmak üzere kabul edilen bildirimlerin tam metinleri derlenecek olan konferans kitabında yer alacaktır. Bu nedenle, tam bildiri metni konferans web sayfasında paylaşılacak olan yazım şablonuna uygun olarak düzenlenmelidir.

Çalıştay

Konferans kapsamında çalıştaylara yer verilecektir. Bu çalıştaylar bir araştırma sürecinde kurgulanan bir uygulama, yeni bir yaklaşımın tanıtılması, bir yöntemin denenmesi, ortak çalışmalar yürütülmesi, disiplinler arası bakış açısının aktarılması ya da yorumlanması gibi çalışmalar içerebilir. Çalıştayların süresi dört saat ile sınırlı tutulmalıdır. Çalıştayların çıktıları konferansın son günü düzenlenecek özel bir oturumda sunulacaktır. Başvurular tasarım alanında faaliyet gösteren, uygulamacı, eğitimci, yönetici, araştırmacı gibi tüm paydaşlara açıktır. Çalıştay düzenlemek isteyenlerin, çalıştay yazım şablonunu kullanarak hazırladıkları özetleri 3 Şubat 2020 tarihine kadar utak@metu.edu.tr adresine göndermeleri gerekmektedir (lütfen e- posta başlığında UTAK ÇALIŞTAY ÖZETİ diye belirtiniz). Özetlerde çalıştayın konusu, zaman planı, gerekli donanım ve malzemeler, beklenen katılımcı grubu ve sayısı ve öngörülen çıktılar açıkça ortaya koyulmalıdır. Çalıştay önerileri konferansın kapsamına ve programına uygunluk açısından bir ön değerlendirmeye alınacak, değerlendirme sonuçları 30 Mart 2020 tarihinde duyurulacaktır.

Önemli Tarihler

Bildiri sunumu özetlerinin teslimi: **13 Ekim 2019**

Bildiri sunumu özetleri için ön değerlendirmelerin açıklanması: **18 Kasım 2019**

Bildiri metni teslimi: **3 Şubat 2020**

Çalıştay önerisi teslimi: **3 Şubat 2020**

Hakem değerlendirmelerinin açıklanması: **30 Mart 2020**

Çalıřtay önerisi deęerlendirmelerinin açıklanması: **30 Mart 2020**

Kayıtlar: **8 Haziran 2020 – 9 Ağustos 2020**

Geç Kayıtlar: **10 Ağustos 2020 – 8 Eylül 2020 (12:00'ye kadar)**

UTAK2020 Düzenleme Kurulu

Gülay Hasdoęan

Senem Turhan

Mehtap Öztürk řengül

Dalsu Özgen Koçyıldırım

Aslıhan Tokat

Sıla Umulu

İletişim

ODTÜ Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü Mimarlık Fakültesi

Üniversiteler Mah. Dumlupınar Blv. No.1 06800 Çankaya ANKARA

Tel: (312) 210 2214

Faks: (312) 210 7963 E-posta: utak@metu.edu.tr