

Inclusive Design + Social Innovation: A Methodology and Case Studies

Kapsayıcı Tasarım + Sosyal İnovasyon: Metodoloji ve Örnek Çalışmalar



inclusivedesignside.org

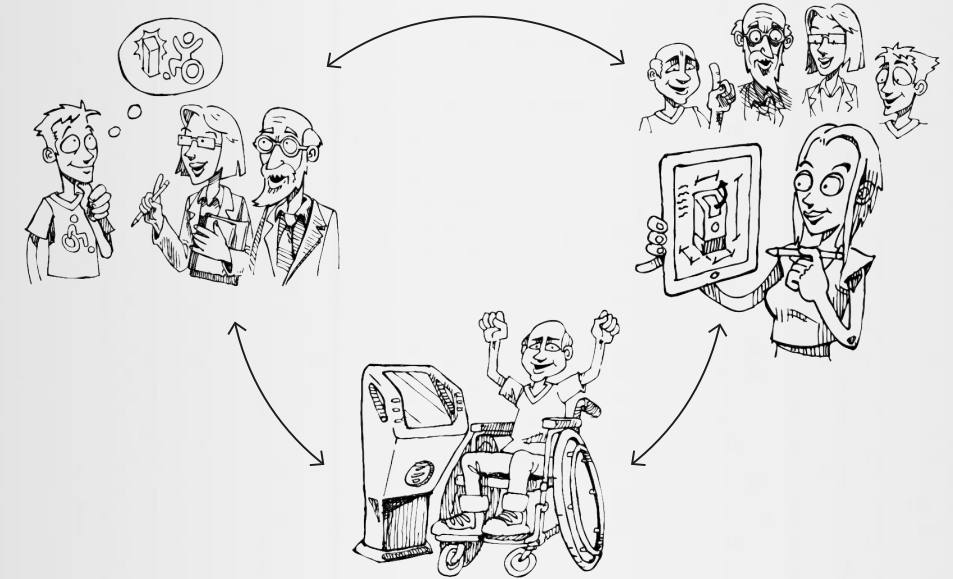


Inclusive Design + Social Innovation:

A Methodology and Case Studies

Kapsayıcı Tasarım + Sosyal İnovasyon:

Metodoloji ve Örnek Çalışmalar



This book is prepared as one of the Project outcomes of “**Sustaining Inclusive Design Collaboration through Co-design Platforms**”, supported by the British Council Newton Fund Research Environment Links UK-Turkey Programme.

Bu kitap, British Council’in Newton Fund Research Environment Links UK-Türkiye Programı tarafından desteklenen “**Ortak Tasarım Platformları Yoluyla Sürdürülebilir Kapsayıcı Tasarım İş Birliği**” Projesinin bir çıktısı olarak hazırlanmıştır.





Inclusive Design + Social Innovation:

A Methodology and Case Studies

Kapsayıcı Tasarım + Sosyal İnovasyon:

Metodoloji ve Örnek Çalışmalar

Editors / Editörler: Abdüsselam Selami Çifter, Hua Dong, Sharon Cook, İnci Olgun.



Inclusive Design + Social Innovation: A Methodology and Case Studies

Kapsayıcı Tasarım + Sosyal İnovasyon: Metodoloji ve Örnek Çalışmalar

February 2021 / Şubat 2021

First Edition / Birinci Basım

Mimar Sinan Fine Arts University Publications - 891

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları - 891

KOD: MSGSÜ-MF-ETB-021/01-K1

ISBN: 978-625-7758-03-1

50 copies printed. / 50 adet basılmıştır.

Graphic Design / Grafik Tasarım: Serim Dinç

Cover Illustrations / Kapak İllüstrasyonları: A. Selami Çifter

Print / Baskı

AT İstanbul Teknik Ofset Matbaacılık San. ve Tic. LTD. ŞTİ.

Litros Yolu 2. Matbaacılar Sitesi 1 NA 6-8

Topkapı / İstanbul

Matbaa Sertifika No: 40878

© 2021, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, including photocopy, recording or any other information storage and retrieval system without prior permission in writing from the publisher.

Tüm hakları saklıdır. Bu belgenin hiçbir bölümü yayıncının önceden yazılı izni olmadan elektronik, mekanik, fotokopi, kaydetme veya diğer yöntemlerle hiçbir şekilde çoğaltılamaz ya da aktarılamaz.

Project Team

The United Kingdom

Snr. Lec. Sharon Cook, Principal Investigator (Sept. 20-Feb. 21), (Loughborough University)

Prof. Dr. Hua Dong, Principal Investigator (Jan-Aug. 20), (Brunel University London)

Snr. Lec. Dr. George Torrens (Loughborough University)

Haiou Zhu (Loughborough University - Project Assistant)

Turkey

Assoc. Prof. Dr. A. Selami Çifter, Principal Investigator (Mimar Sinan Fine Arts University)

Prof. Dr. Sema Ergönül (Mimar Sinan Fine Arts University)

Lec. Dr. İnci Olgun (Mimar Sinan Fine Arts University)

Assoc. Prof. Şenay Çabuk (Mimar Sinan Fine Arts University)

Dr. Aylin Ayna (Mimar Sinan Fine Arts University)

Dr. Ömer Devrim Aksoyak (Mimar Sinan Fine Arts University)

Serim Dinç (Tasarım Rehberleri - Project Assistant)

Proje Ekibi

Birleşik Krallık

Snr. Lec. Sharon Cook, Sorumlu Araştırmacı (Eylül. 20-Şubat. 21) (Loughborough University)

Prof. Dr. Hua Dong, Sorumlu Araştırmacı (Ocak-Ağustos. 20) (Brunel University London)

Snr. Lec. Dr. George Torrens (Loughborough University)

Haiou Zhu (Loughborough University - Proje Araştırmacısı)

Türkiye

Doç. Dr. A. Selami Çifter, Sorumlu Araştırmacı (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

Prof. Dr. Sema Ergönül (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

Öğr. Gör. Dr. İnci Olgun (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

Doç. Şenay Çabuk (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

Arş. Gör. Dr. Aylin Ayna (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

Arş. Gör. Dr. Ömer Devrim Aksoyak (Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi)

Serim Dinç (Proje Araştırmacısı – Tasarım Rehberleri)

Table of Contents

	Preface	
	01. Methodology	02. Case Studies
01	On Inclusive Design John Clarkson	130 Museum For All Touch with Me
09	Notes on Co-creation Daniel Charny	138 Kitchen For All Protective Surface Helper
23	On Social Innovation Busayawan Lam and Hua Dong	152 Shopping For All Accessible Shopping
33	Engagement of Social Responsibility with Universities Sema Ergönül	160 Daily Life My Buddy
49	Sustaining Inclusive Design Collaborations between UK and Turkey Through Co-Design Platforms Abdüsselam Selami Çifter, Hua Dong, Sharon Cook	168 Equal Opportunity in Education PinTouch
67	A Model for Providing Socially Responsible and Interdisciplinary Environment in Design Education Aylin Ayna, Abdüsselam Selami Çifter, İnci Olgun, Şenay Çabuk	176 Transportation For All This Way
91	Reflections Of Non-Governmental Organisations On Their Involvement To The SIDe Project And Co-Designing With Design Students On Socially Responsible Design Projects İnci Olgun, Seçil Arıkan, Ecesu Alyanak, Canan Çam Yücel, Tuğçe Akgün, Abdüsselam Selami Çifter	186 Participation on Economic Life Future without Barriers
		194 Independent Access Accessible Areas, Independent Lives
		202 Participation In Cultural And Social Life tRail Play Together
		216 Participation In Public Life Route for All A Guide for Barrier-Free Shores Accessible Picnic Table
111	List of Contributors	239 03. Inclusive Design Resources

İçindekiler

Önsöz

01. Metodoloji

- 04 **Kapsayıcı Tasarım Hakkında**
John Clarkson
- 15 **Ortak-Yaratım Üzerine Notlar**
Daniel Charny
- 26 **Sosyal İnovasyon Üzerine**
Busayawan Lam and Hua Dong
- 39 **Üniversitelerin Sosyal Sorumluluğa Katılımı**
Sema Ergönül
- 57 **Ortak Tasarım Platformları Yoluyla Birleşik Krallık ile Türkiye Arasındaki Kapsayıcı Tasarım İşbirliklerini Sürdürülebilir Kılmak**
Abdüsselam Selami Çifter, Hua Dong, Sharon Cook
- 77 **Tasarım Eğitiminde Sosyal Sorumlu ve Disiplinlerarası Ortam Sağlayan Bir Model**
Aylin Ayna, Abdüsselam Selami Çifter, İnci Olgun, Şenay Çabuk
- 100 **Sivil Toplum Kuruluşlarının SİDe Projesine Dahil Olmaları ve Tasarım Öğrencileriyle Sosyal Sorumlu Tasarım Projelerinde Ortaklaşa Tasarım Yapmaları Üzerine Yansımaları**
İnci Olgun, Seçil Arıkan, Ecesu Alyanak, Canan Çam Yücel, Tuğçe Akgün, Abdüsselam Selami Çifter
- 111 **Katkıda Bulunanlar**

02. Örnek Çalışmalar

- 131 **Herkes için Müze**
Benimle Dokun
- 139 **Herkes için Mutfak**
Koruyucu Yüzey Helper
- 153 **Herkes için Alışveriş**
Erişilebilir Alışveriş
- 161 **Günlük Yaşam**
My Buddy
- 169 **Eğitimde Fırsat Eşitliği**
PinTouch
- 177 **Herkes için Ulaşım**
This Way
- 187 **Ekonomik Hayata Katılım**
Engelsiz Bir Gelecek
- 195 **Bağımsız Erişim**
Erişilebilir Alanlar, Bağımsız Yaşamlar
- 203 **Kültürel ve Sosyal Hayata Katılım**
tRail
Birlikte Engelsiz Oyun
- 217 **Kamusal Hayata Katılım**
Herkes için Rota
Engelsiz Kıyı Rehberi
Erişilebilir Piknik Masası
- 239 **03. Kapsayıcı Tasarım Kaynakları**

Preface

SIDe Project Team

Design contributes to social innovation due to its potential to frame and solve complex problems. However, because of the multi-dimensional nature of the problems that the world encounters today, designers require to collaborate with various stakeholders and develop new skills to trigger, support or manage social innovation. In this respect, inclusivity is an important phenomenon to focus on, because designers' responsibility is to provide equity that results in social integrity through the participation of diverse communities within the society. Therefore, today's design inevitably requires more collaborations to build capacity to respond to future challenges effectively. This also puts emphasis on design education, which requires new approaches to educate responsible designers of the future.

With these intentions, "Sustaining inclusive design collaborations through co-design platforms (SIDe programme)" has been carried out in collaboration with the School of Design and Creative Arts of Loughborough University (UK) and the Faculty of Architecture of Mimar Sinan Fine Arts University (TR). The project is supported by the British Council through Newton Fund, Research Environment Links UK-Turkey Programme, and aims to create a mechanism which will support collaborations on inclusive design research and education that can be carried out sustainably. It covers stakeholders from many different areas, including non-governmental organisations, policymakers, local governments, private sectors, design educators and students. The project objectives included:

- To increase awareness of inclusive design by creating a comprehensive resource.
- To create a collaborative design mechanism and introduce a curriculum approach for university students to engage with inclusive design.
- To develop an online platform to encourage the communication and share of inclusive design knowledge and good practices.

There are five associate partners of this project from Turkey and the UK; i.e. the Six Dots Foundation for the Blinds, The Spinal Cord Paralytics Association of Turkey, FixEd, Cambridge Engineering Design Centre and the Design Research Society, which cover different types of organisations from education to research, as well as organisations that work in the disability sector. The project resulted in a collaboration model between universities and NGOs and a web-platform to build and sustain effective collaborations, making their process and results visible to other stakeholders.

This book embodies the unique perspectives of different types of partners involved in the SIDe project and presents its outcomes. The first four chapters provide academic perspectives on inclusive design, co-creation, social innovation, and social responsibility by distinguished authors from four universities, i.e., University

of Cambridge, Kingston University London, Brunel University London, and Mimar Sinan Fine Arts University. Chapter 5-7 focus on the SDe project, its collaboration model that links Universities and NGOs for effective partnership on inclusive design projects through design education, and the reflections of the partners involved with whom the framework was tested. The last part of the book presents 14 inclusive design projects, as the design outcome of the SDe collaboration framework, which involved 56 design students and four tutors with different backgrounds (industrial design, interior architecture, architecture, and city and regional planning), and two partner organisations in Turkey (the Six Dots Foundation for the Blinds and the Spinal Cord Paralytics Association of Turkey). At the end of this book, a comprehensive list of resources on inclusive design can be found focussing on different aspects of inclusive design and accessibility.

As the SDe project team from the UK and Turkey, we hope this book will provide a case and method suggestion to build capacity for social innovation through sustaining effective inclusive design collaborations with different types of stakeholders and will inspire readers and help raise awareness on the importance of inclusive design spanning different scales.

Önsöz

SDe Proje Ekibi

Tasarım, karmaşık sorunları çevreleyebilme ve çözüm üretebilme potansiyeli nedeniyle sosyal inovasyona katkıda bulunmaktadır. Bununla birlikte, günümüz dünyasında karşılaşılan sorunların çok boyutlu doğası nedeniyle, tasarımcıların çeşitli paydaşlarla iş birlikleri yapmaları ve sosyal yenilikleri tetiklemek, desteklemek veya yönetmek için yeni beceriler geliştirmeleri gerekmektedir. Bu bağlamda, kapsayıcılık, odaklanması gereken önemli bir olgudur, çünkü tasarımcıların sorumluluğu eşitlik sağlamaktır; bu da farklı toplulukların katılımı vasıtasıyla sosyal bütünlükle sonuçlanacaktır. Bu nedenle, bugünün tasarımının gelecekteki zorluklara etkili bir şekilde yanıt verebilmesi için kapasite oluşturması gerekmekte olup daha fazla iş birliği kaçınılmazdır. Bu durum, geleceğin sorumlu tasarımcılarını eğitmek için de tasarım eğitimi alanında yeni yaklaşımların gerekliliğini vurgulamaktadır.

Belirtilen amaçlar dahilinde, Loughborough University'nin (İngiltere) Tasarım ve Yaratıcı Sanatlar Okulu ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nin (Türkiye) Mimarlık Fakültesi ortaklığıyla "Kapsayıcı Tasarımın Ortak-Tasarım Platformlarıyla Sürdürülmesi (SDe Programı)" projesi yürütülmektedir. Proje, British Council'in Newton Fund Research Environment Links UK-Türkiye Programı ile desteklenmekte ve kapsayıcı tasarım araştırması ve eğitimi konusunda sürdürülebilir bir şekilde yürütülebilecek iş birliklerini destekleyecek bir mekanizma ortaya koymayı hedeflemektedir. Bu bağlamda, sivil toplum kuruluşları, politika yapıcılar, yerel yönetimler, özel sektörler, tasarım eğitimcileri ve öğrenciler dahil olmak üzere birçok

farklı alandan paydaşı kapsamı içine almaktadır. Proje hedefleri aşağıda belirttiği gibidir:

- Kapsamlı bir kaynak oluşturarak kapsayıcı tasarım konusundaki farkındalığı artırmak.
- İş birliğine dayalı bir tasarım mekanizması oluşturmak ve üniversite öğrencilerinin kapsayıcı tasarımla ilgilenmeleri için bir müfredat yaklaşımı sunmak.
- Kapsayıcı tasarım bilgisinin ve iyi uygulamaların iletişimini ve paylaşımını teşvik etmek için çevrim içi bir platform geliştirmek.

SIDe Projesinin; Türkiye ve İngiltere'den Altı Nokta Körler Vakfı, Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği, FixEd, Cambridge Mühendislik Tasarımı Merkezi (*Cambridge Engineering Design Centre*) ve Tasarım Araştırmaları Birliği (*The Design Research Society*) olmak üzere eğitimden araştırmaya ve engellilik alanında çalışan kuruluşlar da dahil olmak üzere farklı yapılardan beş sorumlu ortağı bulunmaktadır. Proje, üniversiteler ve STK'lar arasında bir iş birliği modeli ortaya koymuş; etkili iş birliklerinin sürdürülmesi, süreçlerinin ve sonuçlarının diğer paydaşlar için görünür kılınabilmesi amacıyla bir web-platformu oluşturmuştur.

Bu kitap, SIDe projesine dahil olan farklı özellikteki proje ortaklarının benzersiz perspektiflerini ortaya koymakta ve projenin sonuçlarını sunmaktadır. İlk dört bölüm, Cambridge University, London Kingston University, Brunel University London ve Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi olmak üzere dört üniversiteden seçkin yazarlar tarafından kapsayıcı tasarım, ortak-yaratım, sosyal inovasyon ve sosyal sorumluluk üzerine akademik görüşleri ortaya koymaktadır. Bölüm 5-7 SIDe projesine odaklanmakta; tasarım eğitimi yoluyla kapsayıcı tasarım projelerinde etkili ortaklıkların sağlanabilmesi için Üniversiteleri ve STK'ları birbirine bağlayan iş birliği modelini ve bu modelin denenme sürecine dahil olan ortakların yansımalarını sunmaktadır.

Kitabın son bölümü, SIDe iş birliği modelinin tasarım sonuçları olarak ifade edilebileceğimiz, Mimarlık Fakültesi bünyesindeki farklı bölümlerden 56 tasarım öğrencisinin, 4 tasarım eğitimcisinin (Endüstriyel Tasarım, İç Mimarlık, Mimarlık, Şehir ve Bölge Planlama) ve Türkiye'den iki proje ortağı kuruluşun (Altı Nokta Körler Vakfı ve Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği) katılımıyla geliştirilen 14 kapsayıcı tasarım projesini sunmaktadır. Kitabın en sonunda ise kapsayıcı tasarım ve erişilebilirliğin farklı yönlerine odaklanan kapsamlı bir kaynak listesi bulunmaktadır.

SIDe projesinin İngiltere ve Türkiye'den ekibi olarak bu kitabın, farklı paydaş türleriyle kapsayıcı tasarım alanında etkili iş birliklerinin sürdürülmesi vasıtasıyla sosyal inovasyona yönelik kapasitenin geliştirilmesi bağlamında okuyuculara bir vaka ve yöntem önerisi sunacağını, ilham vereceğini ve farklı ölçeklerde kapsayıcı tasarımın önemi konusundaki farkındalıklarını artıracığını ümit etmekteyiz.

01.

Methodology

Metodoloji

On Inclusive Design

John Clarkson

University of Cambridge,
Engineering Design Centre

Twenty years ago I first met Roger Coleman, then Professor of Inclusive Design at the Royal College of Art, at a meeting at the Design Council in London. We were discussing an upcoming call for research proposals for EQUAL (extending quality of life) from the Engineering and Physical Sciences Research Council (EPSRC), and Roger was saying “we are doing it better”, referring to inclusive design, while I was asking “how do you know you are doing it better?”. Our letters, each asking the other if we could collaborate, crossed in the post (literally, in the days of paper mail), and so began an extraordinary decade of research, learning and transformation – bringing together the fine artist and the engineer (Clarkson & Coleman, 2015).

The rationale for the initial programme of research was well meaning – “New technology and products have the potential to improve quality of life. However, unless the technology is made available to everyone then it also has the opportunity to alienate. As many products continue to be designed to appeal to the younger generation, the lucrative and growing older market sector is being ignored and large sections of the population are being excluded.” – and sought to provide industrial decision makers, and in particular those involved in the commissioning or managing of design with mechanisms to understand the significance of age and capability related factors, and the guidance required to respond appropriately at all stages of the product development process.

The focus here was very much on **exclusion**, and during these early years we: (1) drafted a definition for inclusive design that became enshrined in British Standard 7000 Design management systems – Part 6: Managing inclusive design “The design of mainstream products and services that are accessible to, and usable by, as many people as reasonably possible ... without the need for special adaptation or specialised design” (BS7000, 2005); (2) proposed a simple model of exclusion which stated that when the demand made on the user by a product or service exceeded their capability to respond, exclusion would result; (3) searched for data on disability to see whether we could identify specific mechanisms for exclusion and begin to quantify likely levels of exclusion within the population; (4) challenged designers to demonstrate their ability to design inclusively through the Design Business Association (DBA) Inclusive Design Challenge (Cassim & Dong, 2015)); (5) initiated a biennial research/practitioner INCLUDE conference at the Royal College of Art and restarted the biennial CWUAAT workshops at the University of Cambridge; and (6) collated books to capture the current state-of-the-art thinking on Inclusive Design (Clarkson et al., 2003; Keates & Clarkson, 2003). All this to begin to identify where we were doing it better and how we might quantify how we were doing it better. Above all else we rediscovered that “*it is normal to be different*”, and yet we were not advocating one design fits all, rather one design, inspired by the desire to minimise exclusion, that was as good for as many people as possible.

The next two programmes of research focused on providing the necessary tools, techniques and data to the users of such information, be they designers, service providers or carers, to promote an ethos of 'design for all' in the delivery of all new products and services acknowledging their potential to improve quality of life. In particular, there was (and still is) a growing market sector of older adults who have real needs that these products and services can provide for and many of whom have the money to spend on them. Shifts in dependency ratios point to escalating welfare and pensions costs which require radical and imaginative responses from Government and industry. Key to this is maintaining a healthy population that is able and willing to work longer before retirement and can remain independent for as long as possible afterwards. However, barriers remained to industry uptake in the form of: (1) the lack of a perceived justifiable business case to support inclusive design; (2) the lack of knowledge and tools to practice inclusive design; (3) a better understanding of the difficulties experienced by the majority of users of new technology products; and (4) access to appropriate user sets and descriptions of users (Langdon et al., 2015).

A key turning point was the shift in focus towards **inclusion**. We were inspired by the realisation that exclusion could be measured not only as the extreme imbalance of *demand* and *capability*, but also as a measure of difficulty or frustration (Microsoft, 2003; Philips, 2010). Yet switching the focus to inclusion enabled knowledge of the mechanisms of exclusion, and their potential elimination, to drive creativity and improvement that would have a wider benefit to product and service users. This switch in perspective, coupled with ongoing conversations with designers and commissioners of design, led to the realisation that the business case was not only about reaching out to those who might have been excluded, but also about increasing the experience of those experienced any level of exclusion. What had been seen as an important 'minority' interest was now acknowledged as a 'majority' interest that made for an easier business case – "*inclusive design was simply better design*". This view was supported by the emergence of new products, such as the Ford Focus Mk1 and BT Big Button Phone (Chamberlain et al, 2015), that showed how the requirement to design a product for the older or less able user led directly to a better, award-winning product for all – "*better design was good business*".

There was also a growing awareness that we needed to work with the design community to develop better mechanisms for knowledge transfer (Dong et al., 2015), enabling better design through the sharing of good practice and tools. Design consortia were formed with major companies to challenge designers to reimagine

their products and services, and to challenge us to find better ways to communicate the benefits of good design. Training courses were delivered, web resources, such as Designing with People (designingwithpeople.rca.ac.uk/) and the Inclusive Design Toolkit (inclusivedesigntoolkit.com/) were created, physical (gloves and glasses) and online (Clari-Fi and SEE-IT) simulation tools were developed, and the Exclusion Calculator helped designers to estimate the proportion of the British population who would be unable to use a product or service (Clarkson et al., 2015). We felt very strongly that informed designers would deliver more inclusive products and services – the message was simple: explore, create, evaluate and manage, with a focus on needs-driven design.

The subsequent transformation of industrial training courses into teaching resources for schools was facilitated by working with education experts and co-designing lesson schemes of work with teachers and pupils. **Explore, create** and **evaluate** became the mantra for good design, and became embedded in the UK National Curriculum. Pupils can be extraordinary creative, with their easy empathy with potential product users and minds not cluttered with the normal constraints (Nicholl et al., 2013a). Design challenges, when targeted at solving ‘real’ problems, could yield amazing results, particularly when the inclusive design resources gave teachers the confidence to support open-ended projects (Nicholl et al., 2013b).

More recently, the research has moved on to focus on understanding cognitive interaction challenges, the timely evaluation of effective visual prompts and the particular difficulties arising within an increasingly complex and digital work. Yet, even as the knowledge required to design with new technologies and networks of systems is constantly changing, the need to explore, create and evaluate remains. The inspiration afforded by considering exclusion, and then inclusion, is often profound, leading to a better understanding of user needs and, consequently, better design solutions.

It is normal to be different and inclusive design, with its focus on appreciating and understanding such differences, is simply better design; and better design, leading to the delivery of better products and services, is good business. Future success, where we design for our future selves, will only come about when inclusive design is design, when sustainable design is design, and when designing with people is design. We must encourage and enable such excellence in design from an early age, where the principles of **explore, create** and **evaluate** remain constant, punctuated by practical and accessible tools that are part of the ‘normal’ way to do design.

Kapsayıcı Tasarım Hakkında

John Clarkson

University of Cambridge,
Engineering Design Centre

Roger Coleman ile ilk kez 20 yıl önce, kendisi Royal College of Art'ta Kapsayıcı Tasarım profesörüyken Londra'daki bir Design Council toplantısında karşılaşmıştım. Kendisiyle yaklaşmakta olan EQUAL (Yaşam Kalitesini Uzatma Programı) için Mühendislik ve Fiziki Bilimler Konseyi'nin (EPSRC) yaklaşan bir çağrısı için araştırma önerileri üzerine konuşuyorduk. Roger, kapsayıcı tasarımı kastederek "bunu artık daha iyi yapıyoruz" deyince ben de "daha iyi yaptığınızı nereden biliyorsunuz?" diye sormuştum. Birkaç kez iş birliği yapıp yapamayacağımız konusunda mektuplaştık (gerçekten de o günlerde mektup gönderiliyordu). Ardından, sanatçı ve mühendisi bir araya getiren; araştırma, öğrenme ve dönüşümle dolu on yıllık sıra dışı bir araştırma dönemi başlamış oldu (Clarkson & Coleman, 2015).

İlk araştırma programının mantığında iyi niyet bulunmaktaydı: "Yeni teknoloji ve ürünlerin hayat kalitesini iyileştirme potansiyeli olmakla beraber, teknoloji herkes için erişilebilir olmadığı sürece insanları ötekileştirme riskini de içinde barındırmaktadır. Birçok ürün genç kuşağa hitap edecek şekilde üretilmeye devam ettiği için kârlı ve büyümekte olan yaşlı kuşak pazarı göz ardı edilmekte ve nüfusun büyük kesimleri dışarıda bırakılmaktadır." Araştırma programı bu bağlamda, endüstriyel karar vericilere ve özellikle tasarım işlerinin yürütülmesinden ya da yönetilmesinden sorumlu kişilere, yaş ve beceriyle ilgili faktörlerin önemini anlamalarını sağlayacak mekanizmaları sunmayı ve ürün geliştirme sürecinin tüm aşamalarında uygun yanıt vermeleri için kılavuzluk yapmayı hedeflemiştir.

Odağımızın büyük ölçüde **dışlanma** üzerinde olduğu bu ilk yıllarda şunları yaptık: (1) "British Standard 7000 Tasarım Yönetim Sistemleri - Kısım 6: Kapsayıcı tasarımın yönetilmesi"nde kullanılarak klasikleşen bir kapsayıcı tasarım tanımının taslağını hazırladık: "Ana akım ürünlerin ve hizmetlerin, olabildiğince fazla insanın ... herhangi bir özel uyarlamaya ya da özel tasarıma gereksinim duymadan erişebilecekleri ve kullanabilecekleri şekilde tasarlanması" (BS7000, 2005); (2) bir ürünün ya da hizmetin kullanıcı üzerinde oluşturduğu talep, kullanıcının yanıt verme yetisini aştığında dışlanma durumunun ortaya çıktığını öne süren basit bir dışlanma modeli önerdik; (3) engellilik üzerine verileri araştırarak dışlanmaya özgü mekanizmaları belirleyip belirleyemeyeceğimizi anlamaya çalıştık ve toplum içindeki olası dışlanma seviyelerini ölçmeye başladık; (4) *Design Business Association (DBA) Inclusive Design Challenge* (Cassim & Dong, 2015) vesilesiyle tasarımcılardan kapsayıcı tasarım konusundaki yeteneklerini göstermelerini istedik; (5) Royal College of Art bünyesinde iki yılda bir düzenlenecek, araştırma ve uygulama odaklı INCLUDE konferansını başlattık ve Cambridge Üniversitesi'nde bienal şeklinde düzenlenen CWUAAT çalıştaylarını yeniden aktif hale getirdik; (6) kapsayıcı tasarım alanındaki en yeni düşünceleri ortaya koyabilmek için kitaplar derledik (Clarkson vd., 2003; Keates & Clarkson, 2003). Bütün bu çalışmalar sayesinde, daha iyi olduğumuz alanları belirlemeye ve ne kadar iyi olduğumuzu ölçmeye başladık. Hepsinden önemlisi, "farklı olmanın normal olduğunu" yeniden keşfettik ve bir yandan da herkes

için tek bir tasarım yerine, dışlanmayı en aza indirme arzusundan beslenen ve olabildiğince fazla sayıda insana yarar sağlayan bir tasarım anlayışını benimsedik.

Bundan sonraki iki araştırma programı, ister tasarımcı olsunlar, ister hizmet sağlayıcı ya da bakım görevlisi, bu bilgileri kullanacak olan kişilere, ihtiyaç duyacakları araçları, teknikleri ve verileri sağlamaya odaklandı. Amacımız, her yeni ürün ve hizmeti sunarken "herkes için tasarım" *ethosunu* benimsetmek ve bu sayede yaşam kalitesini arttırma potansiyellerini ortaya çıkarmaktı. Özellikle ileri yaştaki yetişkinlerin, bu ürün ve hizmetlerle karşılayabileceği gerçek ihtiyaçları olduğu gibi bunları edinecek maddi imkânları da mevcuttu ki bu gerek o dönemde gerekse şimdi büyümeye devam eden bir pazardır. Maddi bağımlılık oranlarındaki değişimler, refah ve emeklilik maliyetlerindeki artışa işaret etmekte olup bu durum, hem devletin hem de özel sektörün radikal ve yenilikçi adımlar atmalarını gerektirmektedir. Bunun temelinde, emeklilikten önce daha uzun çalışma konusunda yeterli ve istekli olan, sonrasında da olabildiğince uzun süre bağımsız kalabilen sağlıklı bir nüfusu devam ettirmek yatmaktadır. Fakat özel sektörün karşısına (1) kapsayıcı tasarımı destekleyecek somut bir iş modelinin eksikliği; (2) kapsayıcı tasarım uygulamasını mümkün kılacak bilgi ve araçların eksikliği; (3) büyük orandaki kullanıcıların yeni teknoloji ürünlerle yaşadığı zorlukların daha iyi anlaşılması ve (4) uygun kullanıcı gruplarına ve kullanıcı tanımlarına erişim gibi konularda çeşitli engeller çıkmaktaydı (Langdon vd., 2015).

Kapsama kavramına odaklanılmaya başlanması tam bir dönüm noktasıydı. Dışlanmanın sadece talep ve yetkinlik arasındaki aşırı dengesizlik olarak değil, aynı zamanda güçlük ve zorlanma olarak da ölçülebileceğini anlamak bize ilham vermişti (Microsoft, 2003; Philips, 2010). Öte yandan, odağı kapsayıcılığa çevirmek, dışlanma mekanizmalarının daha iyi anlaşılmasını sağlayarak bu mekanizmaların bertaraf edilmesiyle birlikte, ürün ve hizmet kullanıcılarına daha faydalı olacak yaratıcılık ve iyileştirmeleri tetikledi. Bakış açısındaki bu dönüşüm, tasarımcılar ve tasarımı sipariş edenlerle sürdürülen diyaloglarla pekişerek, oluşturulacak iş modelinin sadece dışlanan kesimlere ulaşmanın ötesinde, herhangi bir düzeyde dışlanma yaşamış olanların deneyimlerini iyileştirmek olduğunu da anlamamızı sağladı. Önceleri sadece önemli bir 'azınlık' sorunu olarak görülen bu konunun, bir 'çoğunluk' sorunu olarak kabul edilmeye başlanması, "kapsayıcı tasarım daha iyi tasarımıdır" mottosuyla iş modelini kurmamızı da kolaylaştırdı. Bu bakış açısı, Ford Focus Mk1 ve BT Büyük Tuşlu Telefon (Chamberlain vd., 2015) gibi yeni ürünlerin çıkmasıyla güçlendi. Sonuçta, yaşlı veya daha kısıtlı becerileri olanlar için ürün tasarlama koşulunun, herkesin kullanabileceği, ödüllü ürünlerin doğuşunu sağladığı görülmüş oldu; "*daha iyi tasarım daha iyi iş demektir*".

Bir yandan da bilgi aktarımı için daha iyi mekanizmalar geliştirmek adına tasarım topluluğu ile birlikte çalışmamız gerektiği konusunda gelişen bir farkındalık bulunmaktaydı (Dong vd., 2015); bu da iyi uygulamalar ve araçlar paylaşıldıkça, daha iyi tasarımların ortaya çıkmasını sağlayacaktı. Tasarımcılara ürünleri ve

hizmetleri yeniden hayal etmeleri, bize ise iyi tasarımın yararlarını anlatmanın daha iyi yollarını bulma konusunda meydan okuması amacıyla büyük şirketlerle tasarım konsorsiyumları kuruldu. Eğitimler verildi, *Designing with People* (İnsanlarla Tasarım) (designingwithpeople.rca.ac.uk/) ve *Inclusive Design Toolkit* (Kapsayıcı Tasarım Araç Kiti) (inclusivedesigntoolkit.com/) gibi çevrim içi kaynaklar oluşturuldu, fiziksel (eldivenler ve gözlükler) ve çevrim içi (Clari-Fi ve SEE-IT) simülasyon araçları geliştirildi. *Exclusion Calculator* (Dışlanma Hesaplayıcısı), tasarımcıların bir ürünün ve hizmetin İngiliz toplumunun ne kadarı tarafından kullanılmayacağını ölçümleyebilme konusunda yardımcı oldu (Clarkson vd., 2015). Tüm bunlar sayesinde, bilgilendirilen tasarımcıların daha kapsayıcı ürün ve hizmet yaratabileceklerini çok net bir şekilde fark ettik – mesaj basitti: ihtiyaç-temelli bir tasarım odağıyla keşfet, oluştur, değerlendir ve yönet.

İzleyen süreçte endüstriyel eğitim programlarının okullara uygun öğretim kaynaklarına dönüştürülmesi, eğitim uzmanlarıyla birlikte çalışma ve ders planlarının öğretmenler ve öğrencilerle ortak tasarlanması sayesinde kolaylaşmış oldu. **Keşfet, oluştur ve değerlendir**, iyi tasarımın mantrası haline geldi ve Birleşik Krallıkta ulusal müfredatın bir parçası oldu. Küçük yaştaki öğrenciler, potansiyel ürün kullanıcıları ile kolay empati kurmaları ve normal kısıtlamalarla dolmamış zihinleriyle inanılmaz yaratıcı olabiliyorlar (Nicholl vd., 2013a). Tasarım güçlükleri, 'gerçek' problemleri çözmeye odaklanıldığında ve özellikle kapsayıcı tasarım kaynakları sayesinde açık-uçlu projelerde kendilerine olan güveni artan öğretmenlerle inanılmaz sonuçlar ortaya koyabilmektedir (Nicholl vd., 2013b).

Son dönemlerde araştırmaların odağı bilişsel etkileşim zorluklarına, efektif görsel uyarıcıların zamanında değerlendirilmesine ve giderek daha da karmaşıklaşan ve dijitalleşen iş yapma biçimlerine çevrildi. Öte yandan, yeni teknolojiler ve sistem ağları ile tasarım yapmak için gereken bilgiler sürekli değişiyor olsa da keşfetme, oluşturma ve değerlendirme isteği değişmiyor. Dışlanmayı ve sonrasında kapsamayı düşünerek elde ettiğimiz ilham genellikle öylesine derindir ki, bu sayede kullanıcı gereksinimlerini daha iyi anlıyor ve sonrasında daha iyi tasarım çözümleri geliştirebiliyoruz.

Farklı olmak normaldir ve bu farklılıkları görme ve anlama odağıyla kapsayıcı tasarım, en basit biçimiyle ifade edecek olursak daha iyi tasarımdır; daha iyi tasarım da daha iyi ürün ve hizmet sunumu anlamına geldiği için ticari açıdan daha iyidir. Kendi geleceğimiz için tasarladığımız gelecekteki başarı; "kapsayıcı tasarım" tasarım olduğunda, "sürdürülebilir tasarım" tasarım olduğunda ve "insanlarla tasarım" tasarım olduğunda elde edilecektir. Tasarımda bu yüksek mükemmeliyet anlayışını, **keşfet, oluştur ve değerlendir** ilkelerinin daimi olduğu, tasarım yapmanın 'normal' yolunun pratik ve erişilebilir araçlar ile desteklendiği şekliyle erken yaşlardan başlayarak yüreklendirmeli ve mümkün kılmalıyız.

References. Kaynaklar.

- BS 7000. (2005). Design Management Systems: Part 6 - Managing Inclusive Design. BSi, London, UK.
- Cassim, J. & Dong, H. (2015). Interdisciplinary engagement with inclusive design – The Challenge Workshops model. *Applied Ergonomics*, Vol (46) Part (B), 292 – 296.
- Chamberlain, M., Esquivel, J., Miller, F. & Patmore, J. (2015). BT's adoption of customer centric design, *Applied Ergonomics*, Vol (46) Part (B), 279 – 283.
- Clarkson, P.J. & Coleman, R. (2015). History of Inclusive Design in the UK, *Applied Ergonomics*, Vol (46) Part (B), 235-247.
- Clarkson, P.J., Coleman, R., Keates, S. & Lebbon, C. (Eds.) (2003) *Inclusive Design: Design for the Whole Population*. Springer, London, UK.
- Clarkson, P.J., Waller, S. & Cardoso, C. (2015). Approaches to estimating user exclusion. *Applied Ergonomics*, Vol (46) Part (B), 304 – 310.
- Dong, H., McGinley, C., Nickpour, F. & Cifter, A.S. (2015). Designing for designers: Insights into the knowledge users of inclusive design. *Applied Ergonomics*, Vol (46) Part (B), 284 – 291.
- Keates, S. & Clarkson, P.J. (2003). *Countering Design Exclusion: an Introduction to Inclusive Design*. Springer, London, UK.
- Langdon, P., Johnson, D., Huppert, F. & Clarkson, P.J. (2015) A framework for collecting inclusive design data for the UK population. *Applied Ergonomics*, Vol (46) Part (B), 318 – 324.
- Microsoft. (2003). *The Wide Range of Abilities and Its Impact on Computer Technology*. Microsoft Corporation, USA. Research conducted by Forrester Research, Inc. www.microsoft.com.
- Nicholl, B., Flutter, J.A.E., Hosking, I.M. & Clarkson, P.J. (2013a) Transforming practice in Design and Technology: evidence from a classroom-based research study of students' responses to an intervention on inclusive design. *The Curriculum Journal*, Vol (24) No (1), 86 – 102.
- Nicholl, B., Hosking, I.M., Elton, E.M., Lee, Y., Bell, J. & Clarkson, P.J. (2013b) Inclusive design in the Key Stage 3 classroom: an investigation of teachers' understanding and implementation of user-centred design principles in design and technology. *International Journal of Technology and Design Education*, Vol (23), 921 – 938.
- Philips index. (2010). *America's Health & Well-being Report*. Phillips Centre for Health and Well-being. Philips www.philips.com/a-w/about/news/home.

Notes on Co-creation

Daniel Charny

Kingston University London,
Kingston School of Art

Reflections on why, when and how to use co-creation

A changing world and a changing discipline

The process of designing is changing. The dominant model of the designer as author is receding; the designer as facilitator is on the rise. Collaborative practices, which include inclusive design and co-creation, are increasingly mainstream to the discipline. The perception of what a design process can bring to big issues, from business strategy to government policy, is shifting.

At its best co-creation promises and delivers not only innovation and new ideas, or quality of the end product as per its popular business usage. It inevitably questions hierarchies and relationships; it delivers agency to stakeholders and end-users; it creates social connection between those involved and their environments; it holds the possibility (not always delivered on) of addressing questions of social justice, inclusion and equity.

One barrier to achieving the promise of co-creation is basic: its very definition. How is co-creation different from cooperation and collaboration and even its subsets, co-design and co-production? The term has become more popular and appears in mainstream communications around design, research, education, management and marketing. It has inevitably come to mean various things in these interrelated contexts. It is also used along other buzzwords such as 'Open source', 'Open innovation' and 'Mass customisation'.

Popular definitions of co-creation are broad, for example: 'Any act of collective creativity where more than one individual is involved, resulting in something that is not known in advance' (Sanders & Simons 2009). Design being a flow of structured activities the successful wider adoption of the term within design relies on a more granular understanding of meaning; only then can designers adapt their processes and methods to fit the end purpose. Designers who facilitate such a process need to understand the relationship to purpose, process and products in order to use specific skills and tools and enable individuals to create together.

By definition, co-creation processes can be initiated or led by non-designers. In a recent series of workshops on Co-creation in Makerspaces by Crafts Council of England, designed and facilitated by From Now On (From-Now-On, n.d.) a negligible number of the 45 participants said they were clear about the definition of co-creation, while all were responsible to some degree for initiating collaborative and/or co-creation projects. Without clarity, confidence is a stretch; a lack of basic shared knowledge limits the potential, increases the possibility of failure, thereby undermining the possibility of repeat use.

Co-creation has twin roots, on the one hand social and on the other commercial, which might account for some of the lack of clarity, and the tensions in application.

On the one hand lies the tradition of North European Cooperative design, where in the 1970s workers fought to co-design IT systems that impacted their jobs, prompting a workplace democracy movement. Seen as radical then, perhaps obvious now, the involvement of end users in research and insight gathering and collective decision making, evolved into Participatory Design as a distinct set of practices. The use of Participatory Design by urban planners for collaborative placemaking or collaborative planning is now considered best practice.

In parallel in corporate spheres the ideas of user-centred design (Norman, 1988) shifted traditional design practice away from the focus on requirements and tasks toward human needs and holistic systems. A new design mindset emerged through the 1990s as human-centred design and design-thinking emerged as a broader movement, in which participatory design is seen as a subset. In the business world co-creation appeared as a term in a Harvard Business Review article Co-opting Customer Competence (Prahalad & Ramaswamy, 2000) making it clear that the focus of these practices is on competitive advantage, not the wellbeing or agency of the customer. In all of these spheres of activity, whether social, commercial or both, the interest is in breaking down barriers for value creation, and co-creation is seen to serve that process.

“Co-creation is a mainstream term that encompasses prior concepts such as participatory design. Some define it strictly as co-design between enterprises and consumers, others also apply co-creation to the inside of organizations, including the collaborative design of strategy, process and culture.” (Gioia, 2015)

Reflections on practice

When considering co-creation as part of a design process the first and foremost stage is to ask **why** co-create? and **what** is going to be co-created? Only then comes a stage of selecting **how** to do it.

It is key to consider in what way the people and communities involved will benefit from co-creation. Different tools or approaches within the umbrella of co-creation can then be selected as better suited or more effective in the specific context.

Being explicit about the purpose and desired benefits of using co-creation will support this process of decision making around tools and approaches. For example, co-creation could be harnessed as in order to:

- Create relationships
- Drive for innovation

- Achieve quality
- Enable social justice

This leads to the question what about the project is open and what is the focus of the co-creation process? Is it about:

- Co-creating a goal
- Co-creating the process
- Co-creating the product or service
- Facilitating others' co-creation

To this end, and at this stage, it is important to delineate between co-creation, collaboration, cooperation or co-production.

A clear elaboration for what co-creation is suited to can be seen in the 'Concept of collaboration' from the "Encyclopedia of Networked and Virtual Organizations" (Camarihna-Matos & Afsarmanesh, 2008). It is relevant for when joint strategy, joint identity, joint responsibility and joint goals are on the agenda, and logically less so for achievement of complementary goals or information exchange.

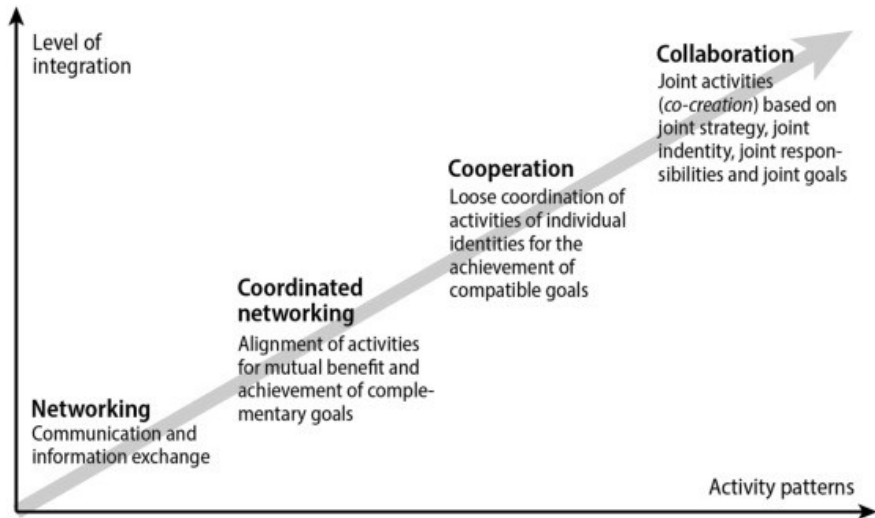


Figure 1. Concept of Collaboration
Ref. Camarihna-Matos L. M. & Afsarmanesh H., 2008.

When considering co-creation it is helpful to think about when not to collaborate. The HR Magazine's Richard Watkins (2018) writes about '*the common conflation of collaboration with working together positively*' and the need to assess when it should not be the default and when it is better to negotiate and cooperate. He offers the conditions as follows: when it is not a priority; when there is no need for alignment; when an answer is already clear; when there are competing agendas.

The adoption of a co-creation approach automatically questions 'normal' processes and being clear about the focus of any effort or initiative should enable the establishment of a toolkit for co-creation tailored for that project. This may include decisions about methods and approaches to successfully achieve basic tasks such as raising awareness; extending invitations; managing meetings; selecting platforms; gathering insights; considering duration; decision making; rewarding contributions; recognising ownership and capturing research.

Our experiences through FIXPERTS



Figure 2. Fixperts, design students, Maya Alvarado and Jake Rich meeting with Fix Partner Alena Korbel to test a prototype of a needle threader. Still from 'A Needle Threader for Alena' 2017. Filmmakers: Barbara Ryan, Propella Woodward Gentle. Kingston University, UK. Image from FixEd film archive. [youtube.com/watch?v=Jqz_l117eU0](https://www.youtube.com/watch?v=Jqz_l117eU0)

Questions of collaboration and co-creation have been central to the Fixperts programme we at FixEd initiated and have developed since 2013. The repeat iterations of this programme are evidence that our knowledge has been hard won.

At its core Fixperts is a simple framework for teaching a human-centred design process (Charny 2013, Micklethwaite et al., 2020) which can be adapted to a range of learning settings and age-groups. Taught in 40 universities across 25 countries, over 5000 students have participated. Over 1000 projects have been shared in short films which are available online as an open resource. It has given us an opportunity to consider the varying models and uses of co-creation, the depth of interactions and degrees of engagement which result.

In a Fixperts project, participants (Fixperts) team-up with an insight provider (Fix Partner) to identify a daily issue in the Fix Partner's life that becomes the focus of their project. Following a process of teamwork, empathic modelling, and rapid prototyping the collaborators improve and resolve an optimal solution through



Figure 3. The New Economics Foundation's 'Ladder of Participation'
Ref. McMillan, 2019.

iterative real-life testing. On completion of the project, a working prototype is presented and gifted to the partner.

As experts in their lived experience the Fix Partners are advisors and collaborators that can become co-creators depending on their level of involvement in the process. In some projects we have seen Fix Partners act in a teaching role, as mentors to the student project.

It is the principal relationship with the Fix Partner that makes Fixperts an inclusive design practice. Co-creation is a possibility and often a positive outcome, but requires a clear understanding on both sides as to the social contract and creative process.

When there is direct engagement with the Fix Partner (not mediated) there can be a mutually transformative encounter, involving a degree of openness that has been described as vulnerability and uncertainty on both sides.

Benefits of participation in a Fixperts project share much in common with the benefits of co-creation. For students participation develops agency, empathy, storytelling skills and pride in applying their skills for positive change in someone's life. On the way they have acquired a collaborative and inclusive design toolkit. For Fix Partners it enables greater independence, engagement with young creative people and shared authorship. For universities it generates enhanced relationships with their local community as well as a place in a global collaborative network. For wider society it creates potential for scalability and entrepreneurship. The Fixperts vision is to ensure more people are more capable of responding creatively to change so they can live better lives.

For the designers involved it becomes critical to be aware of the difference between 'doing with' to 'doing for' or 'doing to'. The New Economics Foundation (Slay & Stephens, 2013) illustrated 'Ladder of Participation' sets these out showing co-designing alongside co-producing as a positive process for involving and integrating end users and communities as part of service delivery or in tackling inequalities of health and social care.

Types of engagement as framed in Arnstein's Ladder of Citizen Participation 1969 (Arnstein's Ladder of Citizen Participation) help understand the use of co-creation as a positive tool for partnership and sharing control.

While Arnstein's Ladder highlights the negative potential of the tokenistic or manipulative conditions of non-participation, there is also a down side of co-creation which should be considered, clearly set out in the table below adapted from earlier work by Alain Thomas Consultancy.

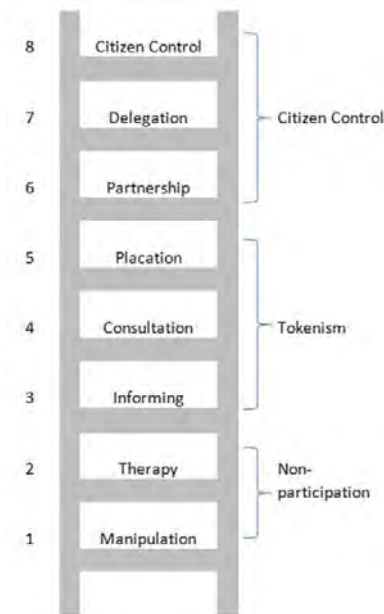


Figure 4. Arnstein's Ladder of Citizen Participation
Ref. The Citizen's Handbook, n.d.

The engagement model below helps to identify the key levels of engagement.

Negative Context: Negative Motivation Limited Capacity Poor Implementation	Level of Engagement	Positive Context: Positive motivation Sufficient Capacity Effective Implementation
Abdication of power	Control	Decision making power
Tokenism	Shared power	Co-operation
Blame	Dialogue	Work together
Appeasement	Consultation	Influence
Manipulation	Communication	Information

Figure 5. Levels of engagement. Ref. Monmouthshire Engagement Framework, 2014, pp.3; adapted from Alain Thomas (2014) and Oliver Escobar (2012).

The negative context of co-creation can be avoided; this requires not only understanding and skills on the part of the design team, but also the right levels of commitment from the commissioning body, participants and the designers themselves.

A brief conclusion

Co-creation has clear benefits. It can be taught as a skill based on listening, questioning, decision making, sharing control and iterating. FixEd learning programmes have embedded these skills into the framework, but the degree of co-creation is up to the individuals involved with the intention that it becomes part of their future practice.

But understanding why it is being used, which elements are involved and how it is conducted are key to its successful application. The underlying assumption that co-creation is intrinsically good should be questioned according to the purpose, the context and the skills available. It is not always the right tool, but when it is, designing becomes better for it.

Ortak-Yaratım Üzerine Notlar

Daniel Charny

Kingston University London,
Kingston School of Art

Ortak-yaratımı neden, ne zaman ve nasıl kullanmak gerektiği üzerine düşünceler

Değişen dünya ve değişen bir disiplin

Tasarılmanın süreci değişiyor. Tasarımcının bir eser sahibi olarak baskın rolü zayıflarken, kolaylaştırıcı rolü güçleniyor. Kapsayıcı tasarımı ve ortak yaratımı içeren iş birliğine dayanan pratikler, disiplin içinde giderek ana akım haline geliyor. Bir tasarım sürecinin, iş stratejisinden hükümet politikasına kadar büyük sorunlara neler katabileceğine ilişkin algı değişiyor.

Ortak-yaratım en iyi şekilde uygulandığında sadece inovasyon ve yeni fikir üretmekle ya da iş dünyasındaki popüler tanımıyla nihai ürünün kalitesini vaat etmekle ve sunmakla kalmamaktadır. Hiyerarşileri ve ilişkileri kaçınılmaz olarak sorgulamakta; paydaşlara ve nihai kullanıcılara temsiliyet vermekte, dahil olan bireyler ve çevreleri arasında sosyal bir bağ kurmakta; (her zaman gerçekleşme de) sosyal adalet, dahil etme ve eşitlik sorunlarına hitap etme olasılığını içinde barındırmaktadır.

Ortak-yaratım vaadini gerçekleştirme önündeki engel ise basittir: bu da tam tanımdır. Ortak yaratım iş birliğinden ve dayanışmadan ve hatta bunun alt kırılımları olan ortak-tasarım ve ortak-üretimden nasıl farklıdır? Bu terim daha popüler hale gelmiş; tasarım, araştırma, eğitim, işletme ve pazarlama alanlarındaki ana akım iletişimde daha görünür olmuş, birbiriyle ilişkili bağlamlarda kaçınılmaz olarak birden fazla anlam ifade etmeye başlamıştır. 'Açık kaynak' (*Open source*), 'Açık inovasyon' (*Open innovation*) ve 'Kitleseleştirmeye' (*Mass customisation*) gibi diğer popüler sözcükler arasında kullanılmaya başlanmıştır.

Ortak-yaratımın çok geniş popüler tanımları bulunmaktadır, örneğin: "Birden fazla bireyin dahil olduğu, önceden bilinmeyen bir şeyle sonuçlanan kolektif yaratıcılık eylemleri" (Sanders & Simons, 2009). Tasarım, yapılandırılmış aktivitelerin bir akışı olduğundan, ortak-yaratım teriminin tasarım bağlamında daha geniş ve başarılı bir şekilde benimsenmesi, manasının daha derinden anlaşılmasına bağlıdır: tasarımcılar ancak o zaman süreçlerini ve yöntemlerini nihai amaçla uyumlaştırabilirler. Böylesine bir süreci kolaylaştıran tasarımcıların amaç, süreç ve ürünler arasındaki ilişkiyi iyi anlayıp, belli becerileri ve araçları kullanarak bireylerin birlikte yaratabilmelerini sağlamaları gerekir.

Ortak-yaratım süreçleri tanımı gereği, tasarımcı olmayan bireyler tarafından da başlatılabilir ya da yönetilebilir. Crafts Council of England'ın geçtiğimiz günlerde Makerspaces'ta düzenlediği bir dizi ortak-yaratım çalıştay, *From Now On* (From-Now-On, t.y.) tarafından tasarlanmış ve yönetilmiştir. Her biri iş birliğine dayanan ve/veya ortak-yaratımla gerçekleşen projelerin başlatılmasından bir dereceye kadar sorumlu kişiler olmalarına rağmen, bu çalıştaylardaki 45 katılımcının sadece oldukça küçük bir kısmı ortak-yaratımın tanımı konusunda net olduklarını belirtmiştir. Netlik olmadığında güven zorlaşmaktadır; çünkü ortak temel bilgi eksikliği potansiyeli kısıtlamakta, başarısızlık olasılığı artmakta ve bu nedenle de tekrar kullanım olasılığını azaltmaktadır.

Ortak-yaratımın toplumsal ve ticari olmak üzere iki kökünün olması, belirsizliği ve uygulamadaki zorlukları bir yere kadar açıklayabilmektedir. Bu köklerin bir ucu, 1970'lerde

işçilerin işlerini etkileyen bilişim teknolojisi (BT) sistemlerinin ortak-tasarımını yapmak için mücadele ettiği ve bir işyeri demokrasi hareketini başlatan, North European Cooperative tasarım geleneğine dayanmaktadır. O dönemde radikal bulunan, bugünse daha normal kabul edilen nihai kullanıcıların araştırma ve iç görüş toplama ve kolektif karar verme sürecine katılmaları, ayrı bir dizi uygulama olarak Katılımcı Tasarıma evrilmiştir. Katılımcı Tasarımı Şehir planlayıcıların birlikte mekân hazırlama ya da birlikte planlama amacıyla kullanmaları, bugün en iyi uygulama olarak kabul edilmektedir.

Kurumsal dünyaya paralel olarak, kullanıcı-merkezli tasarım düşünceleri de (Norman, 1988) geleneksel tasarım pratiğini gereklilikler ve görevler odağından insan ihtiyaçlarına ve bütüncül sistemlere yöneltmiştir. İnsan merkezli tasarım ve tasarım odaklı düşünme, katılımcı tasarımın bir alt küme olarak görüldüğü daha geniş bir hareket olarak 1990'larda yeni bir tasarım düşünce yapısı olarak ortaya çıkmıştır. İş dünyasında ortak-yaratım terimi Harvard Business Review dergisinde yayınlanan *Co-opting Customer Competence* (Prahalad & Ramaswamy, 2000) adlı makalede kullanılmış ve bu tür uygulamaların odağının müşterinin iyiliği veya temsili değil, rekabet avantajı sağlamak olduğunu açıkça göstermiştir. Toplumsal veya ticari olsun ya da her ikisini de hedeflesin, tüm bu faaliyet alanlarında asıl ilgi değer yaratmanın önündeki engelleri yıkmaktır ve ortak-yaratımın bu sürece hizmet ettiği görülmektedir.

'Ortak-yaratım, katılımcı tasarım gibi önceki kavramları da kapsayan temel bir terimdir. Bazıları bunu kesin bir biçimde işletmeler ve tüketiciler arasında ortak-tasarım olarak tanımlarken, bazıları ortak-yaratımı kurumların içine de uygulamakta, strateji, süreç ve kültürün ortaklaşa tasarlanmasını buna dahil etmektedir.' (Giola, 2015).

Uygulamaya dair düşünceler

Ortak-yaratımı bir tasarım sürecinin bir parçası olarak düşünürken ilk ve en önemli aşama **neden** ortak-yaratım sorusunu sormaktır. Ve ortak-yaratılacak olan **nedir**? Ancak bundan sonra **nasıl** yapılacağına seçimine yönelik aşama gelmektedir.

Dahil olan insanların ve toplulukların ortak-yaratımdan ne şekilde yararlanacaklarını düşünmek önemlidir. Bu sayede, ortak-yaratım şemsiyesinin altındaki farklı araçlar ve yaklaşımlardan belirli bir durum için daha uygun veya daha etkili olanları seçilebilir.

Ortak-yaratımı kullanmanın amacı ve arzulanan yararları konusunda açık olmak, araçlar ve yaklaşımlarla ilgili karar verme sürecini de destekleyecektir. Örneğin ortak-yaratım kullanılarak şu yararlar elde edilebilir:

- İlişki kurmak
- İnovasyonu tetiklemek
- Kalite sağlamak
- Sosyal adaleti mümkün kılmak

Bu noktada akla şu soru gelmektedir: proje nelere açık olacak ve ortak-yaratım süreci neye odaklanacaktır? Şunlarla mı ilişkilidir:

- Bir hedefin ortak-yaratımı
- Sürecin ortak-yaratımı
- Ürünün ya da hizmetin ortak-yaratımı
- Başkalarının ortak-yaratımını kolaylaştırma

Bu noktada, ortak-yaratım, iş birliği, dayanışma veya ortak-üretim arasındaki farkları tasvir etmek önemlidir.

Ortak-yaratımın ne için uygun olabileceğine ilişkin net bir açıklama, *Encyclopedia of Networked and Virtual Organizations*'ta (Camarihna-Matos & Afsarmanesh, 2008) verilen 'İş Birliği Kavramı'nda görülebilir. Ortak stratejinin, ortak kimliğin, ortak sorumluluğun ve ortak hedeflerin gündeme geldiği durumlarda önemli olmakla beraber tamamlayıcı hedeflerin başarılması ya da bilgi alışverişi konusunda mantıksal olarak daha az önemlidir.



Şekil 1. İş Birliği Kavramı
Kaynak: Camarihna-Matos & Afsarmanesh, 2008.

Ortak-yaratımı düşünürken, ne zaman iş birliği yapılmaması gerektiğini düşünmek de faydalıdır. Richard Watkins (2018), HR Magazine dergisinde yayımlanan makalesinde, 'birlikte pozitif bir şekilde çalışma ile iş birliğinin bir ortak birleşimi'ni anlatırken, ne zaman ortak-yaratımın varsayılan bir durum olması gerektiğini ve ne zaman müzakere ederek dayanışma yapmanın daha iyi olacağını değerlendirmenin gerekliliğini ifade etmiştir. Bu bağlamdaki koşulları şöyle sıralamaktadır: bunun bir

öncelik olmadığında, bir uyum ihtiyacı olmadığında, yanıt zaten açık olduğunda, birbiriyle rekabet eden gündemler olduğunda.

Ortak-yaratım yaklaşımının benimsenmesi otomatik olarak 'normal' süreçleri sorgulatmaya başlar. Herhangi türlü çaba veya girişimin odak noktası netleştirilirse, projeye özgü olarak bir ortak-yaratım araç seti oluşturulabilir. Bu; farkındalığı artırmak, davet kapsamını genişletmek, toplantıları yönetmek, platformları seçmek, iç görüleri toplamak, süreyi düşünmek, karar vermek, katkıları ödüllendirmek, mülkiyeti tanımak ve araştırmaları takip etmek gibi temel görevleri başarıyla gerçekleştirmeyi sağlayacak yöntemlerle ve yaklaşımlarla ilgili kararları da kapsayabilir.

FIXPERTS Deneyimlerimiz



Şekil 2. Fixperts, tasarım öğrencileri, Maya Alvarado ve Jake Rich Düzeltme Ortağı Alena Korbel ile bir arada bir iğne-iplik takıcısının prototipini test ediyor. 'Alena için İğne-İplik Takıcı' (2017) filminden bir kare. Yapımcılar: Barbara Ryan, Propella Woodward Gentle. Kingston University, UK. Resim FixEd film arşivinden alınmıştır. youtube.com/watch?v=Jqz_I117eUO

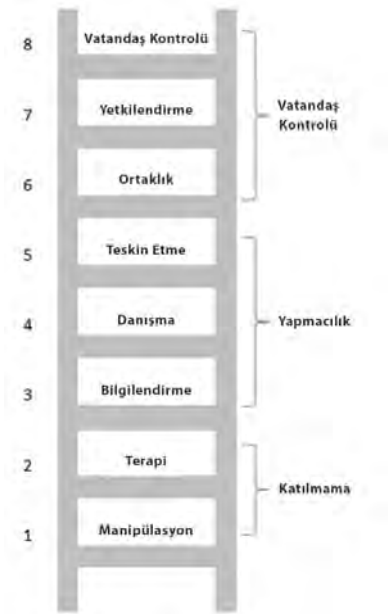
İş birliği ve ortak-yaratım hakkındaki sorular, 2013'ten beri FixEd'te geliştirmekte olduğumuz Fixperts programının merkezinde yer almıştır. Programın defalarca tekrarlanması, bilginin büyük çabalarla kazanılmış olduğunu da göstermektedir.

Fixperts, esas itibarıyla, insan-merkezli tasarım süreci eğitimi için oluşturulmuş, farklı öğrenme ortamlarına ve yaş gruplarına uyarlanabilir basit bir çerçevedir (Charny 2013, Micklethwaite vd., 2020). Yirmi beş farklı ülkede 40 üniversitede eğitim müfredatına alınmış ve 5000'den fazla öğrenci katılım göstermiştir. 1000'i aşkın proje kısa filmlerle paylaşılmış olup internet üzerinden açık kaynak olarak erişilebilir durumdadır. Fixperts, ortak-yaratımın kullanımına ilişkin farklı modelleri, etkileşimlerin derinliğini ve sonuç olarak ortaya çıkan ilişkinin derecesini değerlendirme fırsatı sunmuştur.

Bir Fixperts projesinde katılımcılar (Fixpertler) bir iç görüş sağlayıcısı (Düzeltme Ortağı) ile takım halinde çalışarak Düzeltme Ortağı'nın hayatındaki günlük bir problemi belirlerler ve proje boyunca o probleme odaklanırlar. Katılımcılar; takım



Şekil 3. Yeni Ekonomi Vakfı'nın "Katılım Merdiveni"
Kaynak. McMillan, 2019.



Şekil 4. Arnstein'in Vatandaş Katılım Merdiveni.
Kaynak. The Citizen's Handbook, t.y.

çalışması, empatik modelleme ve hızlı prototipleme sürecinin ardından, yapacakları gerçek hayattaki testlerle iyileştirmeleri ve optimal çözümleri adım adım kurgularlar. Proje tamamlandığında, proje ortağına çalışan bir prototip sunup hediye ederler.

Yaşadıkları deneyimlerle uzmanlaşan Düzeltme Ortakları, sürece danışman ve iş birliği olarak katılmakla beraber, dahil olma derecelerine göre ortak-yaratıcı da olabilirler. Bazı projelerde Düzeltme Ortaklarının mentörlük şeklinde bir öğretmen rolü üstlendiklerini de görmüş bulunmaktayız. Fixperts'i bir kapsayıcı tasarım uygulaması yapan şey Düzeltme Ortakları ile olan bu temel ilişkidir. Ortak-yaratım bir olasılık ve genellikle olumlu bir çıktıdır, fakat her iki tarafın da sosyal sözleşme ve yaratıcı süreç konusundaki net anlayışını gerektirir.

Düzeltme Ortağı ile (aracı olmadan) doğrudan bir etkileşim olduğunda, her iki taraf için de dönüştürücü olacak bir karşılaşma gerçekleşebilmektedir. Bunun için, iki tarafın da incinebilirlik ve belirsizlik olarak tanımlanabilecek seviyede bir açıklıkla hareket etmeleri gereklidir.

Bir Fixperts projesine katılımın sunduğu yararlar, ortak-yaratımla birçok ortak noktaya sahiptir. Öğrenciler açısından katılım; aktörlük, empati, hikaye anlatma becerilerini geliştirmekte ve bu becerileri başka birinin hayatında olumlu bir değişim ortaya koymaktan kaynaklanan gurur duygularını tetiklemektedir. Süreç içinde, iş birliğine dayanan bir kapsayıcı tasarım araç seti elde etmişlerdir. Düzeltme Ortakları için ise daha fazla bağımsızlık, yaratıcı genç insanlarla ilişki kurma fırsatı ve çıkan sonuca ilişkin hak sahipliği ortaklığı fırsatları sunmaktadır. Üniversiteler için küresel iş birliği ağında bir yer edinmelerinin yanında yerel topluluklarla olan ilişkilerinin de zenginleşmesi fırsatını getirmektedir. Toplumun geneli içinse, ölçeklenebilirlik ve girişimcilik potansiyeli yaratır. Fixperts vizyonu, değişime daha fazla insanın yaratıcı biçimde yanıt vermesini sağlayarak insanların daha iyi hayatlar yaşamalarını sağlamaktır.

Sürece katılmış tasarımcılar için 'birlikte yapmak', 'bir amaçla yapmak' ve 'biri için yapmak' arasındaki farkların bilinmesi kritik hale gelmektedir. Yeni Ekonomi Vakfı (*New Economics Foundation*) sunduğu 'Katılım Merdiveni'nde, nihai kullanıcıları ve toplulukları hizmet tedariki ya da sağlık ve sosyal bakım alanlarındaki eşitsizliklerle mücadele konusunda dahil ve entegre etmek için olumlu bir süreç olarak ortak-üretim ile ortak-tasarımı eşgüdümlü göstermiştir (Slay & Stephens, 2013).

Arnstein'in Vatandaş Katılım Merdiveni'nde gösterilen farklı ilişkilene türleri, 1969 (*Arnstein's Ladder of Citizen Participation*), ortak-yaratımın ortaklık ve denetim paylaşımı için olumlu bir araç olduğunu anlamamıza yardımcı olmaktadır.

Arnstein'in Merdiveni yapmacık ya da manipülatif biçimde katılım içermeyen koşulların olumsuz potansiyelini göstermektedir. Fakat ortak-yaratımın, Alain Thomas Danışmanlık tarafından yürütülmüş daha önceki bir çalışmasından

uyarlanan, aşağıdaki tabloda açıkça gösterilen ve dikkate alınması gereken olumsuz tarafı da bulunmaktadır. Aşağıdaki ilişki modeli, temel ilişki seviyelerini belirlemede yardımcıdır.

Olumsuz Bağlam: Olumsuz Motivasyon Kısıtlı Kapasite Zayıf Uygulama	Etkileşim Seviyesi	Olumlu Bağlam: Olumlu Motivasyon Yeterli Kapasite Etkili Uygulama
Güçten Feragat	Kontrol	Karar Verme Gücü
Yapmacıklık	Paylaşılmış Güç	İş birliği
Suçlama	Diyalog	Birlikte çalışma
Hafifletme	Konsültasyon	Etki
Manipülasyon	İletişim	Bilgi

Tablo 1. İlişki Seviyeleri. Kaynak. Monmouthshire Engagement Framework, 2014, s.3; Alain Thomas (2014) ve Oliver Escobar (2012)'dan uyarlanmıştır.

Ortak-yaratımın olumsuz bağlamı engellenebilir; bu sadece tasarım ekibinin becerilerini ve anlayışını değil, aynı zamanda süreci başlatan tarafın, katılımcıların ve tasarımcıların kendilerinin de doğru düzeyde bağlılık göstermesiyle mümkündür.

Kısa bir sonuç

Ortak-yaratımın yararları gayet nettir. Dinleme, sorgulama, karar verme, denetim paylaşımı ve tekrara dayalı bir beceri olarak öğretilir. FixEd öğrenme programları bu becerileri kendi içinde kapsamakla beraber, ortak-yaratımın seviyesi, bunu gelecekte de uygulamalarının bir parçası haline getirme niyetleriyle ilgili olarak, dahil olan bireylere bağlıdır.

Ancak, ortak-yaratımın neden kullanıldığını, hangi unsurların dahil olduğunu ve nasıl yürütüldüğünü anlamak, başarılı bir uygulamanın ön koşuludur. Ortak-yaratımın doğası gereği iyi olduğu yönündeki altta yatan varsayım; amaca, bağlama ve becerilere göre sorgulanmalıdır. Ortak-yaratım her zaman doğru araç olmayabilir, ancak doğru araç olduğunda, tasarım onu daha da iyileştirecektir.

References. Kaynaklar.

Camarihna-Matos L. M. & Afsarmanesh H. (2008). *Concept of Collaboration*. In. Putnik G. D. & Cunha M. M. (Eds.), *Encyclopedia of Networked and Virtual Organizations*, pp.311-315, New York: Information Science Reference

Charny D. (2013). *Beyond the Buzzwords*. Slideshare (Available from <https://pt.slideshare.net/DesignCouncil/bee-lab-presentation-by-daniel-charny?smtNoRedir=1>, Accessed, 18.12.2020).

Gioia S. (2015, August 24). *A Brief History of Co-Creation*. Future Work Design <https://medium.com/future-work-design/a-brief-history-of-co-creation-2e4d615189e8>

From-Now-On. (n.d.). *A Programme of Activities to Explore the Potential of Co-Creation*. From-Now-On Website. Retrieved December 18, 2020, from <https://www.fromnowon.co.uk/projects/facilitating-a-think-tank-event-for-the-crafts-council-co-creating-in-makerspaces-programme/>

Halligan, D. & Charny, D. (2016). *The Cultural Role(s) of Makerspaces*. London: FROM-NOW-ON.

McMillan G. (2019, January 31). *The New Economic Foundation Participation Ladder*. Iriss, Retrieved from: <https://www.iriss.org.uk/resources/insights/participation-its-impact-services-and-people-who-use-them> (Accessed: 18.12.2020)

Micklethwaite, P., Charny, D., Cassim, J., Alvarado, M., Dong, Y. & De Vere, I. (2020) *Fixperts: Models Learning and Social Contexts*, Proceedings of DRS 2020, Volume 1 Synergy Situations, pp 423-444. (Available from: https://www.researchgate.net/publication/343575301_Fixperts_models_learning_and_social_contexts, Accessed: 15.12.2020)

Monmouthshire Engagement Framework (2014). *Levels of Engagements* - Adapted from Alain Thomas (2014) and Oliver Escobar (2012). Retrieved from: <https://www.monmouthshire.gov.uk/app/uploads/sites/11/2014/05/9-Monmouthshire-Engagement-Framework.pdf> (Accessed: 07.12.2020)

Norman, D. (1988). *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.

Prahalad C. K. & Ramaswamy V. (2000, January-February). Co-opting Customer Competence. Harvard Business Review. (Available from: <https://hbr.org/2000/01/co-opting-customer-competence>, Accessed, 08.12.2020).

Sanders L. & Simons G. (2009, December). *A Social Vision for Value Co-creation in Design*. Technology Innovation Management Review. (Available from: <https://timreview.ca/article/310>, Accessed, 08.12.2020).

Slay J and Stephens L (2013) Co-production in Mental Health: A Literature Review. London: The New Economics Foundation (Available from: https://neweconomics.org/uploads/files/ca0975b7cd88125c3e_ywm6bp311.pdf, Accessed, 18.12.2020)

The Citizen's Handbook (n.d.). Arnstein's Ladder of Citizen Participation. Retrieved from: <https://www.citizenshandbook.org/arnsteinsladder.html> (Accessed: 07.12.2020)

Watkins R. (2018, May 29). When not to Collaborate. The HR Magazine. (Available from: <https://www.hrmagazine.co.uk/article-details/when-not-to-collaborate>, Accessed, 18.12.2020)

On Social Innovation

Busayawan Lam and Hua Dong

Brunel University London,
Brunel Design School

The ‘Sustaining Inclusive Design Collaboration through Co-Design Platforms’ (the SIDe Programme) has brought together the knowledge of inclusive design, social innovation and sustainability.

The SIDe collaborative model (Cifter and Dong, 2020) is based on the Cambridge EDC’s inclusive concept design process (EDC, n.d.), and its co-design process follows the Fixperts community model (Micklethwaite et al, 2020). The original contribution from many stakeholders (e.g. users, NGOs, design students and tutors) has triggered and supported the 14 SIDe projects ranging from product, communication, environment, social innovation solutions.

Design disciplines have moved away from “*design for people*” to “*design with people*” (Sanders and Stappers, 2008). Whilst the former approach suggests that designers would study people and create solutions accordingly, the latter emphasises the need for co-creation between designers and key stakeholders. In the future, design practices may even shift towards a new approach “*design by people*”, where design disciplines will facilitate the creative process rather than leading it (ibid), design will become a vehicle for social innovation and an integral part of the process.

Social innovation has been studied by various disciplines for a long time. The core principles of social innovation can be summarised as follows (European Commission, 2017):

- It is a way of understanding a wide range of activities and practices oriented to addressing social problems or meeting human needs.
- It involves changing relations through the adoption of new social practices, institutional arrangements and/or forms of participation.
- It has effects that improve society. At the least, social innovations improve long term opportunities for individuals and/or communities, or produce more efficient, effective and/or sustainable means for society to deal with its challenges.

Mulgan et al (2007, p. 8) defined social innovation as “*innovative activities and services that are motivated by the goal of meeting a social need and that are predominantly developed and diffused through organisations whose primary purposes are social.*” Ezio Manzini, the founder of the DESIS (Design for Social Innovation towards Sustainability) network, regards social innovation as the most dynamic field of action for both expert and nonexpert designers in the coming decades (Manzini, 2015). He adopts social innovation to deal with sustainability and emphasises that “*design activity is not defined by the products to be designed, but by a specific body of knowledge that can be applicable to a multiplicity of objects and in diverse nodes of the design processes.*” (Brooks, 2011). The Stanford GSB Center for Social

Innovation defines Social Innovation as “*the process of developing and deploying effective solutions to challenging and often systemic social and environmental issues in support of social progress*” (Soule, Malhotra & Clavier, 2020).

Murray, Caulier-Grice & Mulgan (2010) observed that social innovations were driven by key trends, such as blurred boundaries between production and consumption and digital connectedness fuelled by social networks. They proposed that social innovations contain six steps (ibid). Firstly, the process was initiated with **prompts** or factors that highlight the need for innovation (e.g. poor public services). Subsequently, **proposals** and ideas will be generated in response to the need. Next, **prototypes** will be created to test the feasibility and viability of the ideas in practice. If the ideas have proven to be successful, a variety of strategies should be explored to **sustain** and **scale up** the proposed solutions so that they could benefit the wider audience. Lastly, these ideas could lead to **systematic change**, which involves many elements, such as business models and infrastructures. Notable examples of social innovations include the *men’s shed movement*, which was originated in Australia as a means to improve health and wellbeing of old men. This concept has been widely adopted. According to the UK Men’s Sheds Association (2019), this movement has helped reduce isolation and loneliness among old men significantly. Having started in 2013, the association has up to 500 sheds across the UK in 2019 (ibid). It was estimated that there were 1,800 sheds around the world serving up to 100,000 men (International Men’s Sheds Organisation, n.d.).

Key players in social innovations come from various groups ranging from activists to social entrepreneurs and designers. A number of centres and research networks are dedicated to studying social innovation, e.g. the Design for Social Innovation and Sustainability Network¹ and Cambridge Centre for Social Innovation². Moreover, the International Social Innovation Research Conference³ (ISIRC) has been organised consecutively since 2009. Journals, such as Stanford Social Innovation Review⁴ (SSIR) and Social Innovations Journal⁵ (SIJ), provide open access to publications in related areas for a wide range of audience, such as scholars, social enterprises, not-for-profit organisations, businesses and governments. Design schools also started to integrate social innovation into their curricula, e.g. MA Design for Social Innovation and Sustainable Futures at University of the Arts London (UAL) and MDes Service Design, Social Innovation and Design Leadership at Ravensbourne University London. Inclusive design and social innovation are also taught to undergraduate and postgraduate students at the Brunel Design School, through projects such as Fixperts in Year 1 and Sustainable Design in Year 3 and Postgraduate levels.

Design has been playing a key role in supporting social innovation. Brown and Wyatt (2010) explained that **design thinking** can help frame questions, generate solutions, as well as provide suitable means to prototype and test these solutions.

¹ desisnetwork.org/

² jbs.cam.ac.uk/faculty-research/centres/social-innovation/

³ isirconference2020.com/

⁴ ssir.org/

⁵ socialinnovationsjournal.org/

Design research methods, such as ethnography, can help identify real needs and contextual issues. The design process and tools can also be used to support the social innovation process. For example, IDEO's Human Centered Design Toolkit (2009) organises design activities under three clusters: **Hear**, **Create** and **Deliver**. While design activities in the first cluster (e.g. observations) concentrate on getting a better understanding of people and the context, the activities in the second cluster focus on ideation (e.g. concepts and scenarios). The last cluster concentrates on prototyping and creating implementation plans.

The Design Council UK has been running a number of social innovation programmes covering a wide range of topics⁶ – for example: Design in the Public Sector and Transform Ageing. Korea Institute of Design Promotion⁷ (KIDP) and the Danish Design Centre⁸ also promote the use of design in social innovation through comparable projects. As design contributions to social innovation are increasingly recognised, a number of international design awards have recently introduced a special category to celebrate design for social innovation – for example: iF Social Impact Prize⁹.

The SIdE Programme has been imbedded in the 'Social Responsibility Practices' course, with input from the UK and Turkish partners. The aim of the course is to increase the awareness of student designers (majored in Architecture, City and Regional Planning, Industrial Design and Interior Architecture) towards various social needs and also to provide students a vision on social responsibility and volunteering (Ergonul, 2020). The design activities fall into the IDEO's "Hear, Create and Deliver" clusters (IDEO, 2009) and they have addressed the first three steps of the social innovation process, i.e. Prompts, Proposals and Prototypes (Murray, Caulier-Grice & Mulgan, 2010):

- **Prompts:** Understanding the real needs through dialogues with users and user organisations.
- **Proposals:** Developing concepts with design partners' input.
- **Prototypes:** Building digital prototypes and simulating use scenarios and present them to all stakeholders involved.

The online co-design platform (inclusivedesignside.org) has been created to facilitate the remaining three steps, i.e. Sustain, scale-up and systematic change.

- **Sustain:** Providing guidance and a web platform for universities, NGOs and designers to continue collaboration in the inclusive design and social innovation fields.
- **Scale-up:** Making projects widely visible to attract potential sponsorship for implementation and scale-up.

⁶ designcouncil.org.uk/social-innovation

⁷ first.kidp.or.kr:8087/user/main.do

⁸ danskdesigncenter.dk/en/frontpage

⁹ ifworlddesignguide.com/design-guide/get-inspired/social-impact?

- **Systematic change:** Promoting collaboration between universities and NGOs and generating impacts on society to push systematic change to happen.

As reflected by participating students, tutors and NGO partners, the SDe Programme has enabled an 'equal' participation and original contribution of different stakeholders in the process of creating solutions to challenging problems and meeting user needs, and it has featured a 'designing with people' approach. In this sense, we regard it as a step towards social innovation for sustainability.

Sosyal İnovasyon Üzerine

Busayawan Lam ve Hua Dong

Brunel University London,
Brunel Design School

'Ortak Tasarım Platformları ile Sürdürülebilir Kapsayıcı Tasarım İş birliği' (SDe Platformu), kapsayıcı tasarım, sosyal inovasyon ve sürdürülebilirlik alanındaki bilgileri bir araya getirmektedir.

SDe iş birliği modeli (Cifter & Dong, 2020) Cambridge EDC'nin konsept kapsayıcı tasarım sürecine (EDC, n.d.) dayanmakta olup ortak tasarım süreci de Fixperts topluluk modelinden esinlenmektedir (Micklethwaite vd., 2020). Birçok paydaşın (kullanıcılar, STK'lar, tasarım öğrencileri ve eğitimcileri, vb.) özgün katkısı; ürün, iletişim, çevre, sosyal inovasyon çözümleri gibi alanları kapsayan 14 SDe projesini ortaya çıkartmış ve desteklemiştir.

Tasarım disiplinleri, "*insan için tasarım*"dan "*insanlarla tasarım*"a yönelmiştir (Sanders & Stappers, 2008). İlk yaklaşım, tasarımcıların insanları incelemesini ve çözümlerini bu yönde oluşturmasını öngörürken diğer yaklaşım, tasarımcılar ve temel paydaşlar arasında bir ortak-yaratım sürecinin gerekliliğini vurgulamaktadır. Bu anlamda tasarım uygulamaları gelecekte, tasarım disiplinlerinin tasarım süreçlerini yönetmektense, daha çok kolaylaştıracağı yeni bir yaklaşımla "*insanlar tarafından tasarım*"a bile dönüşebilir ve tasarım, sosyal inovasyonun bir aracı ve sürecin önemli bir parçası haline gelecektir.

Sosyal inovasyon, uzun bir süredir birçok farklı disiplin tarafından incelenmiştir. Sosyal inovasyonun temel ilkeleri aşağıdaki biçimde özetlenebilir (Avrupa Komisyonu, 2017):

- Sosyal sorunlara ve insan gereksinimlerine yönelik geniş bir yelpazedeki etkinlik ve uygulamaları anlamının bir yoludur.
- Yeni sosyal uygulamalar, kurumsal düzenlemeler ve/veya katılım biçimleri yoluyla ilişkileri değiştirmeyi içerir.
- Toplumu iyileştiren etkileri vardır. En azından, sosyal inovasyon bireyler ve/veya topluluklar için uzun dönem fırsatları artırır, ya da topluma sorunlarla baş etme konusunda daha etkin, etkili ve/veya sürdürülebilir yollar sunar.

Mulgan vd. sosyal inovasyonu "*toplumsal bir ihtiyacı karşılamayı hedefleyen, çoğunlukla temel amaçları toplumsal olan kurumlar aracılığıyla geliştirilip yaygınlaştırılan yenilikçi etkinlikler ve hizmetler*" (2007, s.8) şeklinde tanımlamaktadır. DESIS (*Design for Social Innovation towards Sustainability / Sürdürülebilirlik Odaklı Sosyal İnovasyon için Tasarım*) ağının kurucusu Ezio Manzini, sosyal inovasyonu önümüzdeki on yıllarda hem uzman hem de uzman olmayan tasarımcılar için en dinamik hareket alanı olarak ifade etmektedir (Manzini, 2015). Sürdürülebilirlik için sosyal inovasyonu benimseyen Manzini, tasarım etkinliğini "tasarlanacak ürünlerle değil, birden fazla nesneye ve tasarım süreçlerinin farklı evrelerine uygulanabilir olan belli bir bilgi bütünü" şeklinde tanımlayarak vurgulamaktadır (Brooks, 2011). Stanford GSB Sosyal İnovasyon Merkezi, sosyal inovasyonu "*sosyal ilerlemeye katkı sağlamak adına, zorlu ve genellikle sistemik sosyal ve çevresel konulara ilişkin sorunlara etkili çözümler geliştirme ve uygulama süreci*" olarak tanımlamaktadır (Soule, Malhotra ve Clavier, 2020).

Murray, Caulier-Grice & Mulgan (2010), sosyal inovasyonların, üretim ve tüketim arasındaki sınırların belirsizleşmesi ve sosyal ağların güçlendirdiği dijital bağlılık gibi ana trendler tarafından tetiklendiğini gözlemlemiştir. Sosyal inovasyonun altı aşaması olduğunu ileri sürmektedirler (agy). Süreç öncelikle, inovasyon ihtiyacını belirgin kılan **hatırlatıcılar** ya da faktörlerle (kötü kamu hizmetleri gibi) başlamaktadır. Bunu, ihtiyaca karşılık üretilen **öneriler** ve fikirler izlemektedir. Sonrasında, fikirlerin pratikteki fizibilitesini ve uygulanabilirliğini sınaama amaçlı **prototipler** üretilmektedir. Eğer fikirler başarılı bulunursa, daha geniş bir kitlenin projeden yararlanabilmesi amacıyla önerilen çözümleri **sürdürülebilir** kılmak ve **ölçeğini genişletmek** için farklı stratejiler bulunmaktadır. Son olarak, bu fikirler, iş modeli ve altyapılar gibi birçok unsuru içinde barındıran **sistemik bir değişim** yaratabilmektedir. Ünlü sosyal inovasyon örnekleri arasında, Avustralya'da ortaya çıkan, yaşlı erkeklerin sağlık ve yaşam kalitesini yükseltmeyi amaçlayan *Men's Shed Movement* (Erkek Kulübesi) hareketi sayılabilir. Bu konsept geniş bir kabul görmüştür. *UK Men's Sheds Association* (Birleşik Krallık Erkek Kulübesi Derneği) verilerine göre (2019), bu akım yaşlı erkekler arasındaki izole olma ve yalnızlık duygularını anlamlı derecede azaltmıştır. Faaliyetlerine 2013 yılında başlayan dernek, 2019 yılında Birleşik Krallık'ta 500 kadar atölye kurmuştur (agy). Tahminlere göre dünya genelinde 100.000 erkeğe hizmet veren 1800 kadar atölye bulunmaktadır (International Men's Sheds Organisation, t.y.)

Sosyal inovasyon alanında ana oyuncular; aktivistlerden, sosyal girişimcilere ve tasarımcılara kadar farklı gruplardan çıkmaktadır. Sosyal inovasyon alanında araştırma yapmaya odaklanan *Design for Social Innovation and Sustainability Network*¹ (Sosyal İnovasyon ve Sürdürülebilirlik için Tasarım Ağı) ve *Cambridge*

¹desisnetwork.org/

*Centre for Social Innovation*² (Cambridge Sosyal İnovasyon Merkezi) gibi merkezler ve araştırma ağları bulunmaktadır. Bunun dışında, Uluslararası Sosyal İnovasyon Araştırma Konferansı³ (ISIRC), 2009 yılından bu yana her yıl düzenlenmektedir. *Stanford Social Innovation Review*⁴ (SSIR) ve *Social Innovations Journal*⁵ (SIJ) gibi akademik dergiler, akademisyenler, sosyal girişimler, kâr amacı gütmeyen kuruluşlar, işletmeler ve hükümetler gibi geniş bir kitlenin ilgili alanlarına yönelik yayınlara doğrudan erişim olanağı sunmaktadır. Tasarım okulları da sosyal inovasyonu müfredatlarının bir parçası haline getirmeye başlamıştır. University of the Arts London (UAL)'da Sosyal İnovasyon ve Sürdürülebilir Gelecekler için Tasarım Yüksek Lisans Programı ve Ravensbourne University London'da MDes Hizmet Tasarımı, Sosyal İnovasyon ve Tasarım Liderliği programları buna örnek sayılabilir. Kapsayıcı tasarım ve sosyal inovasyon, Brunel Design School'da birinci yıl "Fixperts", üçüncü yıl "Sürdürülebilir Tasarım" gibi ve lisansüstü seviyelerdeki dersler vasıtasıyla hem lisans hem de lisansüstü öğrencilere verilmektedir.

Tasarımın, sosyal inovasyonu destekleme konusunda temel bir rolü bulunmaktadır. Brown ve Wyatt (2010), **tasarımla odaklı düşünmenin**, soruları çerçevelemede, çözüm üretmede ve ayrıca bu çözümleri test etmek için prototip oluşturmada yardımcı olabileceğini belirtmişlerdir. Etnografi gibi **tasarım araştırma** yöntemleri, gerçek ihtiyaçları ve bağlamsal konuları belirlemede yardımcı olabilmektedir. Tasarım süreci ve araçları, sosyal inovasyon sürecini desteklemek amacıyla da kullanılabilir. Örneğin IDEO'nun İnsan Merkezli Tasarım Araçları (2009), tasarım etkinliklerini üç kümeye ayırmaktadır: **Hear, Create and Deliver** (Duy, Yarat, Uygula). İlk kümedeki tasarım aktiviteleri (gözlemler gibi), insan unsurunu ve bağlamı daha iyi anlamaya odaklanırken, ikinci kümedeki aktiviteler fikir üretmeye (konseptler ve senaryolar gibi) yoğunlaşmaktadır. Son kümedeki aktiviteler ise prototip çalışmalarına ve uygulama planı hazırlamaya odaklanır.

İngiltere'deki *The Design Council*, farklı konuları içeren bir dizi sosyal inovasyon programı yürütmektedir⁶ - örneğin: *Design in the Public Sector* (Kamu Sektöründe Tasarım) ve *Transform Ageing* (Yaşlanmayı Dönüştür). Kore'deki *Institute of Design Promotion*⁷ (KIDP) ve Danimarka'daki *Danish Design Centre*⁸ da benzer projelerle sosyal inovasyon süreçlerinde tasarımın kullanımını teşvik etmektedir. Tasarımın sosyal inovasyona olan katkısı giderek daha çok kabul görünürken bazı uluslararası tasarım ödülleri de yakın zamanda sosyal inovasyon amaçlı tasarım alanında 'İF Sosyal Etki Ödülü'⁹ gibi özel kategoriler açmıştır.

SİDe Programı, Birleşik Krallık ve Türkiye'den ortaklarla, 'Sosyal Sorumluluk Uygulamaları' dersi dahilinde yürütülmüştür. Dersin amacı, tasarım alanında lisans eğitimi alan (Mimarlık, Şehir ve Bölge Planlama, Endüstriyel Tasarım ve İç Mimarlık) öğrencilerin farklı sosyal ihtiyaçlar ile ilgili farkındalıklarını arttırmak ve onlara sosyal sorumluluk ve gönüllülük odaklı yeni bir vizyon kazandırmaktır (Ergonul,

² jbs.cam.ac.uk/faculty-research/centres/social-innovation/

³ isirconference2020.com/

⁴ ssir.org/

⁵ socialinnovationsjournal.org/

⁶ designcouncil.org.uk/social-innovation

⁷ first.kidp.or.kr:8087/user/main.do

⁸ danskdesigncenter.dk/en/frontpage

⁹ ifworlddesignguide.com/design-guide/get-inspired/social-impact?

2020). Tasarım aktiviteleri, IDEO'nun "**Hear, Create and Deliver**" (Duy, Yarat, Uygula) kümelerine (IDEO, 2009) uygun biçimde, "Hatırlatıcılar", "Öneriler" ve "Prototipler" olmak üzere sosyal inovasyon sürecinin ilk üç aşamasına odaklanmıştır (Murray, Caulier-Grice & Mulgan, 2010):

- **Hatırlatıcılar:** Kullanıcılar ve kullanıcı kuruluşlarla diyalog yoluyla gerçek ihtiyaçları anlamak
- **Öneriler:** Tasarım ortağının girdisiyle konsept geliştirmek
- **Prototipler:** Dijital prototip üretme, kullanıcı senaryoları simüle etme ve bunları ilgili tüm paydaşlara sunmak

Çevrim içi ortak tasarım platformu (www.inclusivedesignside.org), "Sürdürülebilir Kılma", "Ölçeğini Genişletme" ve "Sistemik Değişim" olmak üzere kalan üç aşamayı kolaylaştırmak için oluşturulmuştur:

- **Sürdürülebilir Kılma:** Üniversiteler, STK'lar ve tasarımcılar için kılavuzlar ve bir web platformu sunarak, kapsayıcı tasarım ve sosyal inovasyon alanlarında iş birliğini sürdürmek.
- **Ölçeğini Genişletme:** Uygulama ve ölçeklendirme için potansiyel sponsorlukları çekme amacıyla görünürlüğü yüksek projeler oluşturmak.
- **Sistemik Değişim:** Üniversiteler ve STK'lar arasında iş birliğini güçlendirmek ve sistemik değişimin gerçekleşmesi için toplum üzerinde etki uyandırmak.

Katılımcı öğrenciler, eğitimciler ve STK ortaklarının ifade ettiği üzere, SİDe Programı, zorlu problemlere çözüm üretme ve kullanıcı ihtiyaçlarını karşılama süreçlerinde farklı paydaşların eş katılımını ve özgün katkısını mümkün kılarak "**insanlarla tasarım**" yaklaşımını öne çıkarmıştır. SİDe Platformu, katılımı ve sosyal inovasyonu destekleyen bir mekanizma sunmakta ve bu sayede en çok dezavantajlı bireylerin küresel zorluklara kendi sesleriyle yanıt vermelerini sağlamaktadır. Platformu bu anlamda, sürdürülebilirlik için sosyal inovasyona yönelik bir adım olarak görmektediriz.

References. Kaynaklar.

Brooks, S. (2011). Design for social innovation: An interview with Ezio Manzini, available from <https://www.shareable.net/design-for-social-innovation-an-interview-with-ezio-manzini/> (Accessed 8/11/20)

Brown, T. and Wyatt, J. (2010). Design Thinking for Social Innovation. *Stanford Social Innovation Review*, Winter 2010, 31 – 35.

Cifter, A. S. and Dong, H. (2020). Introduction: Sustaining inclusive design collaborations through Co-design platforms, Special issue on the SİDe Programme, Design for All India newsletter, Nov 2020 Vol (15) No (11)



Evolving Inclusive Design - A Short Film.
Evrimleşen Kapsayıcı Tasarım - Kısa Bir Film.



Design Council (2019). Reducing violence and aggression in A&E: Reducing violence & aggression. [Online] Available from: <https://www.designcouncil.org.uk/what-we-do/social-innovation/reducing-violence-and-aggression-ae> (Accessed: 04/11/20)

EDC (n.d.) Inclusive design toolkit. Concept design process: overview http://www.inclusivedesigntoolkit.com/GS_overview/overview.html (Accessed 8/11/20)

Ergonul, S. (2020). Towards socially responsible universities, Special issue on the SIDe Programme, Design for All India newsletter, Nov 2020 Vol (15) No (11)

European Commission (2017). Social Innovation as a trigger for transformations, the role of research (Moulaert F, Mehmood A, MacCallum D and Leubolt B eds) https://ec.europa.eu/research/social-sciences/pdf/policy_reviews/social_innovation_trigger_for_transformations.pdf (Accessed 8/11/20)

IDEO (2009). *Human-Centered Design Toolkit* (2nd edition). [Online] Available from: https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/download/ideo_hcd_toolkit_final_cc_superlr.pdf (Accessed: 10/07/19)

International Men's Sheds Organisation (n.d.) The Men's Sheds Movement started in Australia in the 1990's and is gradually spreading around the world, enriching men's lives as it grows. [Online] Available from: <https://mensched.com/about-mens-sheds/#:-:text=It%20is%20estimated%20that%20the,supporting%20an%20estimated%20100%2C000%20men.> (Accessed: 04/11/20)

Micklethwaite, P., Charny, D., Alvarado, M., Cassim, J., Dong, Y. M. & De Vere, I. (2020). Fixperst: Models, Learning and social contexts, in Boess S, Cheung M and cain R (eds) Proceedings of DRS2020, Vol (1) Synergy Situation, pp 423-444. DOI: 10.21606/drs.20020.325

Mulgan, G., Tucker, S., Ali, R. & Sanders, B. (2007). *Social Innovation: What is it, why it matters and how it can be accelerated*. London: The Young Foundation

Murray, R., Caulier-Grice, J. & Mulgan, G. (2010). *The Open Book of Social Innovation*. London: The Young Foundation

Sanders, E. B. N. & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5 – 18.

Soule, S., Malhotra, N. & Clavier, B. (n.d.) *Defining Social Innovation*. [Online] Available from: <https://www.gsb.stanford.edu/faculty-research/centers-initiatives/csi/defining-social-innovation> (Accessed: 04/11/20)

UK Men's Sheds Association (2019). *Men's sheds movement grows by 66% in 3 years as 500th shed opens*. [Online] Available from: <https://menssheds.org.uk/2019/06/04/mens-sheds-movement-grows-by-66-in-3-years-as-500th-shed-opens%EF%BB%BF/> (Accessed: 04/11/20)

Engagement of Social Responsibility with Universities

Sema Ergönül

Mimar Sinan Fine Arts University,
Department of Architecture
sema.ergonul@msgsu.edu.tr

1. Introduction

Universities have a mission beyond being research and education oriented. In addition to playing a critical role in developing the region where they are located, they have an important impact on society's economic, social, political and environmental development.

Universities are social institutions that perform strategic functions for society's development, remaining the main providers of higher education. However, the new understanding of universities requires the redefinition of its mission and function, reinvention of itself if necessary so it can continue to serve as a space for reflection and creativity, and the provision of the tools needed for social analysis, critical thinking and sustainability (Cruz, 2009).

Social responsibility is that individuals have a good sense of acting in the best interest of the environment and society. In this sense, behaving sensitive and ethical to cultural, social, economic and environmental issues fall in the scope of social responsibility. Social benefit is, in fact, the most crucial goal in social responsibility. Regardless of personal interest, all issues targeting society's needs and problems can be an actual social responsibility. There is no profit aim in social responsibility issues, and it is mainly realised through non-governmental organisations.

It is very valuable that universities revise their strategic structure regarding social responsibility and has socially responsible graduates. Further, students must be provided with proper environment and conditions to enable them to use knowledge and skills acquired during their vocational education within the scope of social responsibility, benefit society, and gain awareness.

2. Social Impacts in Universities

Vallaeyts et al. (2013) state four university impacts; i.e. "Organizational Impacts", "Educational Impacts", "Cognitive Impacts", and "Social Impacts" (Figure 1). In the organisational impacts, universities also have impacts on the life of internal publics (staff, professors, and students), and specific impacts on the environment regarding how campus operations are performed (waste, deforestation, transportation, contamination, etc.). In this case, universities must ask themselves how they are fulfilling everyday operations around campus. The educational impacts involve teaching-learning processes and the development of the curriculum. Universities must ask themselves what kind of professionals are educating and how they can restructure teaching and training in order to educate responsible citizens. Cognitive impacts include epistemological and ethical orientations, theoretical approaches, research, and production and diffusion of knowledge. Universities must ask themselves how to generate and manage knowledge. Finally, in social

impacts, universities should participate in the development of local communities and social capital.

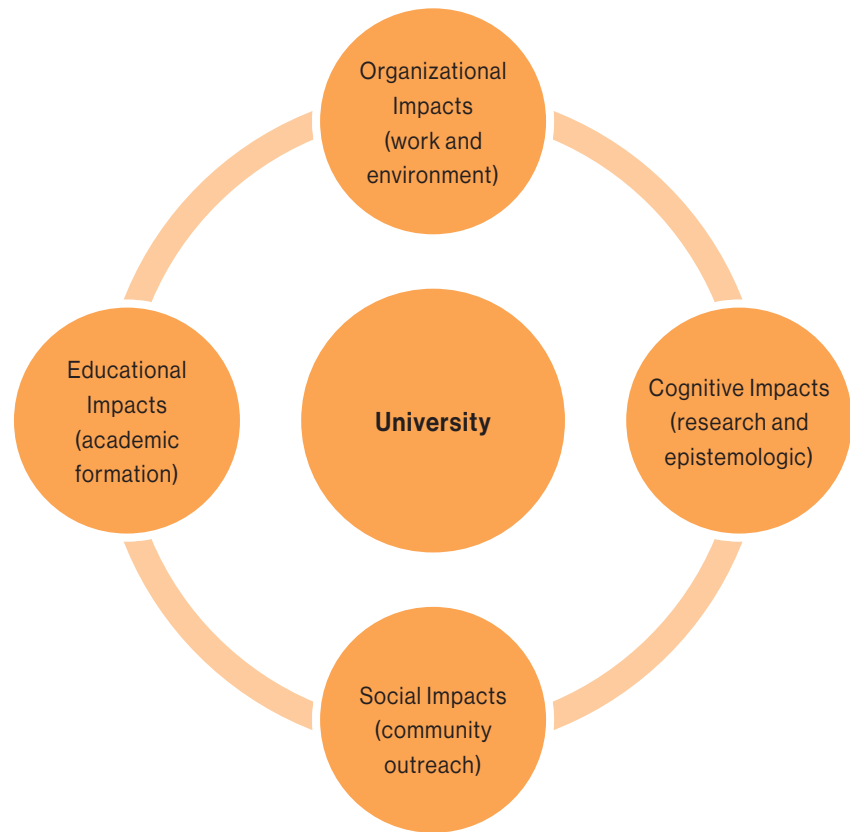


Figure 1. Impacts of Universities.
Ref. Vallaeys et al, 2013.

Munk et al. (2017) argue the new era of universities for social innovation. They have identified five ways that universities embrace social innovation; Creating spaces and changing structures internally, Embracing a network approach, Redefining their strategy, Preparing students for the real world, and Building shared knowledge. They further state that societal readiness and real social impact requires new ways of educating. This encompasses new and cross-disciplinary training opportunities and real-life engagement for students. Universities are increasingly transforming their student programmes allowing closer interaction with real-life experiences and cases as part of their curricula. This transformation is about changing the way education is taught and how knowledge is created. Simultaneously, it is about building a stronger bridge between students and their future work-life, providing them with the opportunities to engage in practice and equipping them with skills to act in a cross-disciplinary way.

Giuffré and Ratto (2014; p.233) define social responsibility in universities as “the ability of the University to disseminate and implement a set of general principles and specific values, using four key processes: Management, Teaching, Research and Extension, through the provision of educational services and transfer knowledge following ethical principles, good governance, respect for the environment, social engagement and the promotion of values”. Parsons (2014) emphasises the importance of social responsibility in higher education and states that social responsibility in higher education encompasses many themes such as the role of the higher education institution in society, higher education institution partnerships, or general discussions about morality, ethics and the responsibility of higher education institutions to contribute to human and social development.

In UNIBILITY Project (2017) which is co-founded by Erasmus + Programme of the European Union, it is expressed that each university has its own approach to social responsibility, which generally provides the following benefits;

- Increasing the university’s impact within society and contributing to tackling societal challenges,
- Increasing public understanding of the university’s research,
- Increasing cooperation with industry or public bodies,
- Increasing the impact of university research on the social and cultural life of the local community
- Promoting university participation in policymaking,
- Potential helping to align the university with trends in policy and funding.

Recently universities pay more attention to the social responsibility issues and take actions to carry out projects with NGOs and businesses. World university ratings system, QS Stars, in their report published in 2019 mentions the importance of social responsibility for the higher education sector because universities play an important role in a social and strategic function in society. Further, it is said in the report that social responsibility also has an essential role in the higher education sector to strengthen its place within society as a catalyst for innovation, progress, and social and economic development. Therefore, universities should be committing that they have a curriculum teaching social responsibility and encourage charitable projects. Both the global and local level universities should consider their local community’s role, alongside their role on the global stage (QS Star, 2019).

According to the survey carried out by the Community Volunteers Foundation (TOG, 2013) in Turkey, three different methods promote social responsibility in universities in the world:

1. Participation of students in voluntary activities outside of their lessons,
2. Participation of students in social responsibility activities through the university's community engagement programs,
3. Students engage in social responsibility activities as part of the academic education program.

The survey results show that although the most common practice is the first method, these three volunteering methods are used at certain rates in many universities in the world. In Turkish universities, the students' participation in the process of social responsibility is realised through various organizations and structures located within the university and outside the university. Non-university structures include non-governmental organizations, studies carried out by citizen organizations and corporate social responsibility projects. The structures within the university consist of student clubs/societies, student council, social awareness projects and community service practices courses and various projects implemented within the university (TOG, 2013).

Universities should give great attention to social responsibility and include courses in the education curriculum to raise students' awareness in this context. For instance, lecturing on social responsibility issues in design education will help students understand the integrity of society and design.

3. Social Responsibility in Design Education

Designers have a great responsibility in urban, building, space and product design. The design that is made to cover everybody is also undeniably important to provide a good life for society. In this sense, Inclusive Design is a concept that emerged in line with the design of the space, product, environment, equipment and so on that everyone can access and use under equal conditions.

Designing according to the user wants and needs still leaves some part of the society outside, and today many places and facilities are far from accessible to everyone. Making the physical environment accessible and legible for everyone and organising the urban space barrier-free are requirements of making cities more liveable. The issue is not just to focus on the physical environment, but also to ensure everyone has access to all the information they need. Nowadays, with the advancement of technology, we have come to the point that we make almost everything online from where we sit. Most of us have the comfort of one-click access to any article, product, and information we require. Visuals used on web pages can make the products or the site we visit attractive. Unfortunately, we do not even think about how a person with a visual disability would benefit from these web pages.

Because everyone is happy when their expectations are met, and they do not think of anyone else. There are some web pages designed for the use of persons with visual disabilities as well. For instance, the web page of the Association for Living Without Barriers in Turkey is a successful example (Url-1) enabling persons with visual disabilities to access information.

In UIA Report (2011), it is emphasised that to prepare architects for professional life, architectural education should pay attention to social, cultural, political contexts; professional, technological, industrial contexts; the World: local, global, ecological contexts; academic contexts including science and knowledge in general and international contexts. In the report, it is also said that architectural education should have two basic purposes:

- to produce competent, creative, critically minded and ethical professional designers/builders,
- to produce good world citizens who are intellectually mature, ecologically sensitive and socially responsible.

It is also said in the report that it is in the public interest to ensure that architects are able to understand regional characteristics and give practical expression to the needs, expectations and improvement to the quality of life of individuals, social groups, communities and human settlements (UIA, 2011).

Krimer (2012) states that as designers of the built environment, architects have a tremendous opportunity to make a positive impact on the lives of the 'bottom billion'. However, in order to be effective, designers must understand and appreciate the concept of social responsibility in architecture, and learn to implement it in their own work. Therefore, including social responsibility subject in the standard architecture curriculum becomes very important. In searching current state of social responsibility training in architectural education, Krimer (2012) focuses on four particular aspects of socially responsible architectural practice; *Sustainability, Responsibility to consider the needs of communities and the wider public, Ethics, and Civic engagement through public service*. According to Krimer (2012) architects serve as important contributors and leaders within society; however, civic engagement and public service in architecture is still significantly underdeveloped. Therefore, the integration of civic engagement and public service into the practice of architecture can help architects to apply their professional skills to the benefit of society. Focusing on these four aspects in architectural education through responsible practice will significantly improve the society's quality of life.

Socially responsible education will enable design students to challenge design solutions for a better society and a more sustainable environment.

4. Social Responsibility Approaches in MSFAU

Universities play a vital role in the development of society and the city. In this context, courses and projects on social responsibility issues are encouraged at universities to have more liveable environments. Council of Higher Education in Turkey asks a 'monitoring and evaluation' report from the universities each year and attaches great importance to the subject of "service to society and social responsibility" provided by the universities.

Faculty of Architecture in Mimar Sinan Fine Arts University (MSFAU) has four departments as Architecture, City and Regional Planning, Industrial Design and Interior Architecture. In the Faculty of Architecture, a social responsibility practices' course has been running since 2018. The course is an elective course conducted by the lecturers from four departments, and it is open to taken by the students of the four departments mentioned above within the Faculty.

The course aims to increase the awareness of students towards various social needs and provide students with a vision on social responsibility and volunteering. Some of the top topics that can be addressed within the scope of the course are: "Disability and accessibility", "Social and economic equality", "Gender equality", "Environmental sustainability", "Needs of elderly", "Social peace", "Disaster studies", and "Volunteering in NGOs".

In this scope, experts from various organisations participate in the course and give presentations on social responsibility projects and volunteering works. Several NGOs are contributing to the course. However, the main and important contributors have been the two NGOs, namely, 'Six Dots Foundation for the Blinds' and 'Spinal Cord Paralytics Association of Turkey' that shared their experiences with the students and provided all kind of support. During the course, regarding the discipline field, students are required to develop a voluntary project and gain social responsibility awareness by cooperating with partnering NGOs under their lecturers' supervision throughout the semester. At the end of the semester, students submit a report on their work, prepare a presentation and share their outcomes and experiences with other students. The relationship between the Faculty and NGOs within the Social Responsibility Practices course is shown in Figure 2, following the UNIBILITY Project's approach (2017). The Faculty has the responsibilities of providing educational and research services, taking part in solving problems, preparing an environment for students to work with NGOs, and defining population groups for research. NGO's are required to provide skilled contributors, take part in problem-solving, to provide a workplace for students, and enabling access to focus groups. There is no doubt that funding is an important issue, and both sides try to get support from local governments and possible funding institutions and research centres where possible.

Figure 2. Relationship between the Faculty and NGO's.



In addition to this course, a variety of projects and workshops have been conducted with the aim of making the life of every individual in society better regarding urban, building, space, and product design, in the framework of the concept of inclusive design.

Üniversitelerin Sosyal Sorumluluğa Katılımı

Sema Ergönül

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Bölümü
sema.ergonul@msgsu.edu.tr

1. Giriş

Üniversitelerin araştırma ve eğitim odaklı olmanın ötesinde bir misyonu bulunmaktadır. Buldukları bölgenin kalkınmasında önemli bir rol oynamanın yanı sıra, toplumun ekonomik, sosyal, politik ve çevresel gelişiminde önemli bir etkiye sahiptirler.

Üniversiteler, toplumun gelişimi için stratejik işlevler yerine getiren ve yüksek öğrenimin ana sağlayıcıları olan kurumlardır. Bununla birlikte, üniversitelerde yeni anlayış, misyon ve işlevinin yeniden tanımlanmasını, düşünme ve yaratıcılık ortamı oluşturmaya devam edebilmek için gerekirse kendini yeniden keşfetmeyi, ve sosyal analiz, eleştirel düşünme ve sürdürülebilirlik için gerekli araçların sağlanmasını gerektirir (Cruz, 2009).

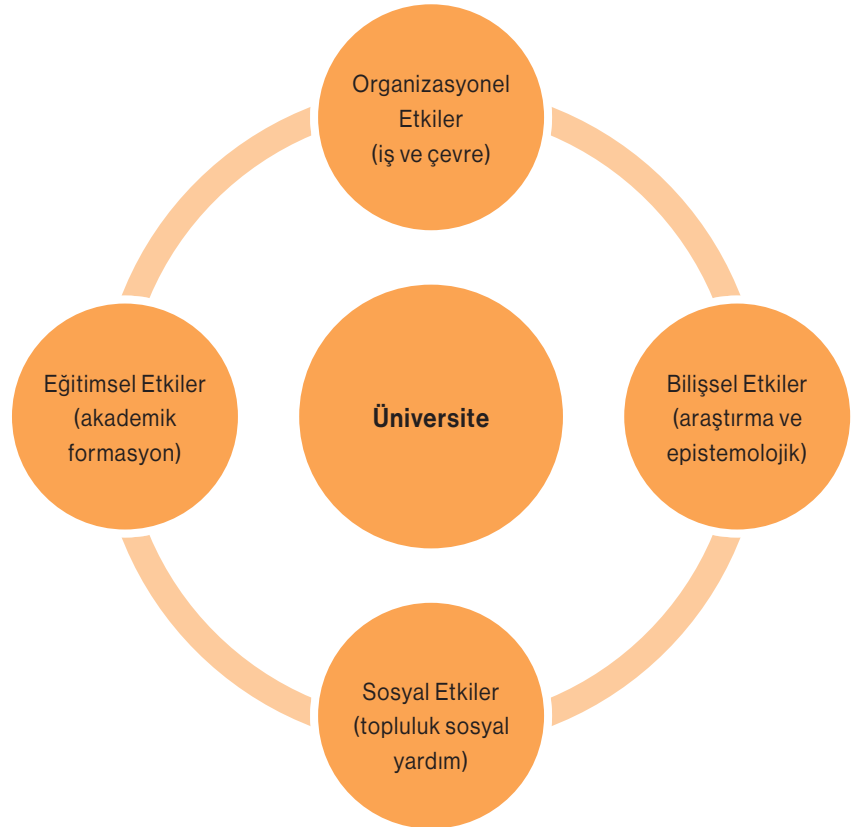
Sosyal sorumluluk, bireylerin çevre ve toplum yararına en iyi şekilde hareket etme anlayışına sahip olmasıdır. Bu anlamda kültürel, sosyal, ekonomik ve çevresel konularda duyarlı ve etik davranmak sosyal sorumluluk kapsamına girmektedir. Sosyal fayda aslında sosyal sorumluluktaki en önemli hedeftir. Kişisel ilgi ne olursa olsun, toplumun ihtiyaçlarını ve sorunlarını hedef alan tüm konular gerçek bir sosyal sorumluluk olabilir. Sosyal sorumluluk konularında kâr amacı yoktur ve esas olarak sivil toplum kuruluşları aracılığıyla gerçekleştirilir.

Üniversitelerin sosyal sorumluluk konusunda stratejik yapılarını revize etmesi ve sosyal sorumluluk sahibi bireyler yetiştirmesi çok değerlidir. Ayrıca öğrencilerin

mesleki eğitimleri sırasında edindikleri bilgi ve becerileri sosyal sorumluluk kapsamında kullanabilmeleri, topluma fayda sağlayabilmeleri ve farkındalık kazanabilmeleri için uygun ortam ve koşulların sağlanması da önemlidir.

2. Üniversitelerde Sosyal Sorumluluk

Vallaeyns vd. (2009) üniversitenin sahip olduğu dört etkiyi Örgütsel, eğitim, bilişsel ve sosyal etkiler olarak belirlemiştir (Şekil 1). Organizasyonel etkilerde, üniversiteler aynı zamanda kendi bünyesinde yer alan personel, akademisyenler ve öğrencilerin yaşamında ve kampüs işleyişinin nasıl sağlandığına (atık, ulaşım, kirlenme, ormansızlaşma vb.) ilişkin çevre üzerinde de belirli etkileri vardır. Bu durumda, üniversiteler kendilerine kampüs etrafındaki günlük işlevleri nasıl yerine getirdiklerini sormalıdır. Eğitim etkileri, öğretme-öğrenme süreçlerini ve müfredatın geliştirilmesini içerir. Üniversiteler, sorumlu vatandaşlar yetiştirmek için ne tür profesyoneller yetiştirdiklerini ve öğretim ve eğitimi nasıl yeniden yapılandırabileceklerini kendilerine sormalıdır. Bilişsel etkiler, epistemolojik ve etik



Şekil 1. Üniversitelerin Etkileri.
Kaynak. Vallaeyns et al, 2013.

yönelimler, teorik yaklaşımlar, araştırma ve bilginin üretimi ve yayılmasıyla ilgili tüm konuları kapsar. Üniversiteler kendilerine bilgiyi nasıl ürettikleri ve yönettiklerini sormalıdır. Son olarak sosyal etkiler konusunda, üniversiteler yerel toplulukların ve sosyal sermayenin gelişimine katılmalıdır.

Munk vd. (2017) sosyal inovasyon için üniversitelerin yeni çağını tartışmış ve üniversitelerin sosyal inovasyonu benimsediği 5 yol belirlemiştir; Mekânlar yaratmak ve içsel olarak yapıları değiştirmek, Bir ağ yaklaşımını benimsemek, Stratejilerini yeniden tanımlamak, Öğrencileri gerçek dünyaya hazırlamak ve Bilgi paylaşımını sağlamak. Ayrıca, toplumsal hazırlığın ve gerçek sosyal etkinin yeni eğitim yolları gerektirdiği belirtilmiştir. Bu, öğrenciler için yeni ve disiplinler arası eğitim fırsatlarını ve gerçek yaşama katılımı kapsar. Üniversiteler, müfredatın bir parçası olarak gerçek yaşam deneyimleri ve vakalarla daha yakın etkileşime izin veren öğrenci programlarını giderek daha fazla dönüştürmektedirler. Bu dönüşüm, eğitimin öğretilme şeklinin ve bilginin nasıl yaratıldığını değiştirmekle ilgilidir. Aynı zamanda, öğrenciler ve gelecekteki çalışma hayatı arasında daha güçlü bir köprü kurmak, onlara pratik yapma fırsatları sağlamak ve disiplinler arası bir şekilde hareket etme becerileriyle donatmakla ilgilidir.

Giuffré & Ratto (2014), üniversitelerdeki sosyal sorumluluğu, "Üniversitenin eğitim hizmetlerinin sağlanması ve etik ilkeler, iyi yönetim, çevreye saygı, sosyal sorumluluk ve değerlerin desteklenmesine uygun olarak bilgi aktarımı yoluyla dört temel süreci (Yönetim, Öğretim, Araştırma ve Genişletme) kullanarak bir dizi genel ilkeyi ve belirli değerleri yayma ve uygulama yeteneği" olarak tanımlamaktadır. Parsons (2014), yükseköğretimde sosyal sorumluluğun önemini vurgulamakta ve yüksek öğretimde sosyal sorumluluğun, yüksek öğretim kurumunun toplumdaki rolü, yüksek öğretim kurumları ortaklıkları veya ahlak, etik ve yüksek öğretim kurumlarının insani ve sosyal gelişime katkıda bulunma sorumluluğu ile ilgili genel tartışmalar gibi birçok temayı kapsadığını belirtmektedir.

Avrupa Birliği Erasmus + Programı tarafından ortak finanse edilen UNIBILITY Projesinde (2017), her üniversitenin sosyal sorumluluk konusunda genel olarak aşağıdaki faydaları sağlayan kendi yaklaşımı olduğu ifade edilmektedir;

- Üniversitelerin toplum içindeki etkisini artırmak ve toplumsal zorluklarla mücadelede katkıda bulunmak,
- Üniversitenin araştırmalarına ilişkin kamuoyunun anlayışını artırmak,
- Sanayi veya kamu kurumları ile işbirliğini artırmak,
- Üniversite araştırmalarının yerel halkın sosyal ve kültürel yaşamı üzerindeki etkisini artırmak,
- Politika oluşturmada üniversitenin katılımını teşvik etmek,

- Üniversiteyi politika ve finansman eğilimleriyle uyumlu hale getirmeye yardımcı olmak.

Son zamanlarda üniversiteler sosyal sorumluluk konularına daha fazla önem vermekte ve STK'lar ve işletmelerle projeler yürütmek için bazı adımlar atmaktadır. Dünya üniversite derecelendirme sistemi QS Stars, 2019 yılında yayınlanan raporunda, üniversitelerin toplumda sosyal ve stratejik işlevde önemli bir rol oynaması nedeniyle yükseköğretim sektörü için sosyal sorumluluğun öneminden bahsetmektedir. Raporda ayrıca, sosyal sorumluluğun yükseköğretim sektöründe yenilik, ilerleme, sosyal ve ekonomik kalkınma için bir katalizör olarak toplumdaki yerini güçlendirmede önemli bir role sahip olduğu belirtilmektedir. Bu nedenle üniversiteler sosyal sorumluluğu öğreten ve yardım projelerini teşvik eden bir müfredata sahip olduklarını taahhüt etmelidir. Hem küresel hem de yerel düzeydeki üniversiteler, küresel sahnedeki rollerinin yanı sıra yerel topluluklarındaki rollerini de dikkate almalıdır (QS Star, 2019).

Son zamanlarda üniversiteler sosyal sorumluluk konularına daha fazla önem veriyor ve STK'lar ve işletmelerle projeler yürütmek için bazı adımlar atıyor. Dünya üniversite derecelendirme sistemi QS Stars, 2019 yılında yayınlanan raporunda, üniversitelerin toplumda sosyal ve stratejik işlevde önemli bir rol oynaması nedeniyle yükseköğretim sektörü için sosyal sorumluluğun öneminden bahsetmektedir. Raporda ayrıca, sosyal sorumluluğun yükseköğretim sektöründe yenilik, ilerleme, sosyal ve ekonomik kalkınma için bir katalizör olarak toplumdaki yerini güçlendirmede önemli bir role sahip olduğu belirtilmektedir. Bu nedenle üniversiteler sosyal sorumluluğu öğreten ve yardım projelerini teşvik eden bir müfredata sahip olduklarını taahhüt etmelidir. Hem küresel hem de yerel düzeydeki üniversiteler, küresel sahnedeki rollerinin yanı sıra yerel topluluklarındaki rollerini de dikkate almalıdır (QS Star, 2019).

Toplum Gönüllüleri Vakfı'nın (TOG, 2013) Türkiye'de gerçekleştirdiği araştırmaya göre, dünyadaki üniversitelerde sosyal sorumluluğu teşvik eden üç farklı yöntem var.

1. Öğrencilerin dersleri dışında kalan zamanda gönüllü faaliyetlere katılımı,
2. Öğrencilerin üniversitenin topluma hizmet / toplumla bütünleşme programları aracılığıyla öğrencilerin sosyal sorumluluk faaliyetlerine katılımı,
3. Akademik eğitim programının bir parçası olarak öğrencilerin sosyal sorumluluk faaliyetleri yürütmeleri.

Araştırmaya göre en yaygın uygulama birinci yöntem olmakla birlikte, bu üç gönüllülük yöntemi dünyadaki birçok üniversitede belirli oranlarda kullanılmaktadır. Türkiye'deki üniversitelerde öğrenciler, sosyal sorumluluk sürecine katılımlarını, üniversite içinde ve dışında yer alan çeşitli organizasyon ve oluşumlar aracılığıyla

gerçekleştirmektedir. Üniversite dışı oluşumlar arasında sivil toplum kuruluşları, vatandaşlar tarafından yürütülen çalışmalar ve kurumsal sosyal sorumluluk projeleri yer almaktadır. Üniversite bünyesindeki oluşumlar, öğrenci kulüpleri / toplulukları, öğrenci konseyi, toplumsal duyarlılık projeleri ve topluma hizmet uygulamaları gibi dersler ve üniversite bünyesinde uygulanan çeşitli projelerden oluşmaktadır (TOG, 2013).

Üniversiteler sosyal sorumluluğa büyük önem vermeli ve bu kapsamda öğrencilerin bilinçlendirilmesi için eğitim müfredatına bu yönde dersler dahil etmelidir. Örneğin, tasarım eğitiminde sosyal sorumluluk konuları üzerine ders vermek, öğrencilerin toplum ve tasarımın bütünlüğünü anlamaları açısından faydalı olacaktır.

3. Tasarım Eğitiminde Sosyal Sorumluluk

Tasarımcılar kent, bina, mekân ve ürün tasarımında büyük sorumluluk sahibidir. Herkesi kapsayacak şekilde yapılan tasarım, topluma iyi bir yaşam sağlamak için son derecede önemlidir. Bu anlamda, Kapsayıcı Tasarım; mekânın, çevrenin, ekipmanın ve diğer ürünlerin herkesin eşit koşullarda erişip kullanabileceği tasarımına paralel olarak ortaya çıkan bir tasarım konseptidir. Ancak, kullanıcı istek ve ihtiyaçlarına göre tasarım yapmak toplumun bir kısmını hala dışarıda bırakmakta ve günümüzde pek çok mekân ve tesis herkes için erişilebilir olmaktan uzaktır. Kentteki fiziksel ortamın herkes için erişilebilir ve anlaşılır hale getirilmesi ve kentsel mekânın engelsiz mekânlar olarak düzenlenmesi, kentleri daha yaşanabilir kılmak için bir gerekliliktir. Amaç sadece fiziksel ortama odaklanmak değil, aynı zamanda herkesin ihtiyaç duyduğu tüm bilgilere kolaylıkla erişiminin de sağlanmasıdır. Günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte neredeyse her şey çevrimiçi yapılmakta, gerek duyulan herhangi bir makale, ürün ve bilgi tek tuşla rahatlıkla erişilebilir durumdadır. Ziyaret edilen web sayfalarındaki çekici görseller, ürünleri veya siteyi daha çekici hale getirebilmektedir. Ne yazık ki bu anlamda görme engelli bir bireyin bu web sayfalarından nasıl faydalanacağı çoğu kişinin aklına dahi gelmemektedir. Çünkü herkes kendi beklentisi karşılandığında mutlu olur ve bir başkası düşünülmez. Sayısı az olmakla birlikte günümüzde görme engelli bireylerin kullanımına yönelik tasarlanmış bazı web sayfaları bulunmaktadır. Türkiye’de “Engelsiz Yaşama Derneği”nin web sayfası görme engelli bireylerin erişimi açısından başarılı bir örnektir (Url-1).

UIA raporunda (2011), mimarları meslek hayatına hazırlanırken, mimarlık eğitiminde sosyal, kültürel, politik konulara; profesyonel, teknolojik, endüstriyel konulara; Dünya: yerel, küresel, ekolojik konulara; genel ve uluslar arası bilim ve bilgi içeren akademik konulara dikkat edilmesi gerekliliği vurgulanmıştır. Raporda mimarlık eğitiminin iki temel amaca sahip olması gerektiği belirtilmiştir.

- yetkin, yaratıcı, eleştirel düşünen ve etik profesyonel tasarımcılar / inşaatçılar yetiştirmek,
- entelektüel olarak olgun, ekolojik olarak duyarlı ve sosyal sorumluluk sahibi iyi dünya vatandaşları yetiştirmek.

Raporda ayrıca, mimarların bölgesel özellikleri anlamalarını sağlamanın ve bireylerin, sosyal grupların, toplulukların ve insan yerleşimlerinin yaşam kalitesine yönelik ihtiyaç, beklenti ve iyileştirmeye pratik ifade vermenin kamu yararına olduğu da belirtilmektedir (UIA, 2011).

Krimer (2012), yapıcı çevrenin tasarımcıları olarak mimarların, 'en düşük milyanın' yaşamları üzerinde olumlu bir etki yaratmak için muazzam bir fırsata sahip olduğunu belirtir. Ancak, etkili olabilmek için tasarımcıların mimarlıkta sosyal sorumluluk kavramını anlamaları, takdir etmeleri ve bunu kendi işlerinde uygulamayı öğrenmeleri gerekir. Bu nedenle sosyal sorumluluk konusunun standart mimarlık müfredatına dahil edilmesi çok önemli hale gelmektedir. Krimer (2012), mimarlık eğitiminde sosyal sorumluluk eğitiminin mevcut durumunu araştırırken, sosyal açıdan sorumlu mimarlık pratiğinin dört özel yönüne odaklanmıştır; *Sürdürülebilirlik, Toplulukların ve daha geniş halkın ihtiyaçlarını dikkate alma sorumluluğu, Etik ve Kamu hizmeti yoluyla sivil katılım*. Krimer'e (2012) göre mimarlar, toplumda önemli katkıda bulunanlar ve liderler olarak hizmet ederler, ancak mimarlıkta sivil katılım ve kamu hizmeti hala önemli ölçüde gelişmemiştir. Bu nedenle, sivil katılım ve kamu hizmetinin mimarlık uygulamasına entegrasyonu, mimarların mesleki becerilerini toplumun yararına uygulamalarına yardımcı olabilir. Sorumlu uygulama yoluyla mimarlık eğitiminde bu dört konuya odaklanmak, toplumun yaşam kalitesini önemli ölçüde artıracaktır.

Sosyal açıdan sorumlu eğitim, tasarım öğrencilerinin daha iyi bir toplum ve daha sürdürülebilir bir çevre için çözümler tasarlama konusunda rekabet etmelerine imkân sağlayacaktır.

4. MSGSÜ'de Sosyal Sorumluluk Yaklaşımı

Üniversiteler, toplumun ve kentin gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Bu kapsamda daha yaşanabilir bir çevreye sahip olmak için üniversitelerde sosyal sorumluluk konularıyla ilgili dersler ve projeler teşvik edilmelidir. Türkiye Yüksek Öğretim Kurulu her yıl üniversitelerden 'izleme ve değerlendirme' raporu istemekte ve üniversitelerin sağladığı "topluma hizmet ve sosyal sorumluluk" konusuna büyük önem vermektedir.

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi (MSGSÜ) Mimarlık Fakültesi Mimarlık, Şehir ve Bölge Planlama, Endüstriyel Tasarım ve İç Mimarlık olmak üzere dört bölümden oluşmaktadır. Mimarlık Fakültesi'nde 2018 yılından bu yana sosyal sorumluluk

uygulamaları dersi verilmektedir. Ders, dört bölümden öğretim görevlileri tarafından yürütülen seçmeli bir ders olup fakülte bünyesinde dört bölümün öğrencilerine açıktır.

Bu dersin amacı, öğrencilerin çeşitli sosyal ihtiyaçlara yönelik farkındalıklarını artırmak ve ayrıca öğrencilere sosyal sorumluluk ve gönüllülük konusunda bir vizyon sağlamaktır. Ders kapsamında ele alınabilecek başlıca konulardan bazıları; engellilik ve erişilebilirlik, sosyal ve ekonomik eşitlik, cinsiyet eşitliği, çevresel sürdürülebilirlik, yaşlıların ihtiyaçları, sosyal barış, afet çalışmaları, STK'larda Gönüllülük.

Bu kapsamda çeşitli kuruluşlardan uzmanlar derse katılarak sosyal sorumluluk projeleri ve gönüllülük çalışmaları hakkında sunumlar yapmaktadır. Derse katkı sağlayan birkaç STK bulunmaktadır. Bununla birlikte, ana ve önemli katkıda bulunan iki STK; 'Altı Nokta Körler Vakfı' ve 'Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği'dir. STK'lar deneyimlerini öğrencilerle paylaşarak her türlü desteği vermektedirler. Ders süresince öğrencilerden meslek alanıyla ilgili olarak, hocalarının gözetiminde STK'lar ile gönüllü bir proje ve sosyal sorumluluk bilinci geliştirmeleri istenmektedir. Dönem sonunda öğrenciler çalışmalarını hakkında bir rapor sunar, bir sunum hazırlar ve sunumlarını ve deneyimlerini diğer öğrencilerle paylaşırlar. Mimarlık Fakültesi bünyesinde yürütülen sosyal sorumluluk uygulamaları dersi sırasında UNIBILITY Projesi'nde (2017) belirtilen yaklaşıma benzer nitelikte, Fakülte ve STK'lar arasındaki ilişki Şekil 2'de gösterilmektedir. Fakülte, eğitim ve araştırma hizmetleri sağlama, problem çözümünde yer alma, öğrencilerin STK'larla çalışma ortamını hazırlama ve araştırma için odak grubu tanımlama gibi sorumluluklara sahiptir. STK'ların ise nitelikli eleman sağlama, problem çözüme yer alması, öğrenciler için çalışma ortamı sağlama ve odak gruplarına erişimi sağlama gerekmektedir. Şüphesiz, finansman önemli bir konudur ve her iki taraf da mümkün olduğunca yerel yönetimlerden, bazı finansman kurumlarından ve araştırma merkezleri gibi kurumlardan destek almaya çalışmaktadır.



Şekil 2. Fakülte ve STK'lar arasındaki ilişki.



The presentation of Spinal Cord Paralytics Association of Turkey, Mimar Sinan Fine Arts University, 2020.
Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği Sunumu, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, 2020.

Bu dersin yanı sıra, kapsayıcı tasarım anlayışı çerçevesinde kent, bina, mekân ve ürün tasarımı konularında toplumdaki her bireyin hayatını daha iyi hale getirmek amacıyla çeşitli projeler ve atölye çalışmaları yürütülmektedir.

References. Kaynaklar.

Giuffré, L. & Ratto, S. E. (2014). A New Paradigm in Higher Education: University Social Responsibility, *Journal of Education and Human Development*, Vol. 3, No.1, pp. 231-238, ISSN: 2334-296X (Print), 2334-2978 (Online).

Cruz, Y. (2009). Quality and the social responsibility of universities, Global University Network for Innovation, <http://www.guninetwork.org/articles/quality-and-social-responsibility-universities>.

Krimer, K. (2012). Social Responsibility in Architectural Education, *American Transactions on Engineering and Applied Sciences*, Volume 1 No. 3 ISSN 2229-1652 eISSN 2229-1660.

Munk, J., Rim, S. J. & Pulford, L. (2017). Five ways universities are organising themselves to increase societal impact, <https://socialinnovationexchange.org/_library/_uploaded/_misc/Five%20ways%20universities%20are%20organising%20themselves%20to%20increase%20societal%20impact.pdf>

Parsons, A. (2014). Literature Review on Social Responsibility in Higher Education, <https://dspace.library.uvic.ca/bitstream/handle/1828/5221/Parsons_Amy_MA_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

QS Stars Rating Systems. (2019). The Rise of Social Responsibility in Higher Education, www.qs.com.

TOG. (2013). Üniversitelerde Sosyal Sorumluluk ve Sosyal Girişimcilik Pilot Projesi, <https://www.tog.org.tr/wp-content/uploads/2019/01/2Universitelerde_Sosyal_Sorumluluk_Rapor.pdf>

UIA. (2011). UNESCO/UIA Charter for Architectural Education, General Assembly in Tokyo, <https://etsab.upc.edu/ca/shared/a-escola/a3-garantia-de-qualitat/validacio/0_chart.pdf access> Access date: 10.09.2020.

UNIBILITY. (2017). Guidelines for Universities for Engaging in Social Responsibility, <[io8_guidelines_final_version_2017-09-12_print.pdf](https://www.unibility.org/wordpress/wp-content/uploads/2017/09/12/unibility-guidelines-final-version-2017-09-12-print.pdf)>

Url-1. Engelsiz Yaşama Derneği, <<https://ey-der.com>>, access date: 15.09.2020.

Vallaey, F. (2013). Defining Social Responsibility: A Matter of Philosophical Urgency for University, *Global university network for innovation*. <<http://www.guninetwork.org/resources/he-articles/defining-social-responsibility-a-matter-of-urgency-for-philosophy-and-universities>> Access date: 13.09.2020.

Sustaining Inclusive Design Collaborations between UK and Turkey Through Co-Design Platforms

Abdüselam Selami Çifter

Mimar Sinan Fine Arts University,
Department of Industrial Design

Hua Dong

Brunel University London, Brunel
Design School

Sharon Cook

Loughborough University, School of
Design and Creative Arts

1. Introduction

Design-related professions have an important role in sustainable development for Turkey. Design covers a broad range of areas from products to the built environment to services, and due to its indisputable effect in our lives, designers need to provide inclusive solutions to ensure social integration and equity within society. Inclusive design “...is based on the principle that appropriate access to information, products and facilities is a fundamental human right (BSI, 2005; pp.1), and we can see its impact on the design environment in Turkey. There have been important regulatory developments in Turkey to integrate the philosophy of inclusive design in its legal system, however, unfortunately there are problems in its implementation in practice, which points to the lack of awareness of the importance of this concept in society, and as a result, “no adequate level of improvement has been achieved” (Sirel & Sirel, 2018, pp.18). Similar implementation issues were seen in the UK resulting in the establishment of The Equality and Human Rights Commission in 2007 to safeguard and enforce the laws that protect people’s rights to fairness, dignity and respect (Equality and Human Rights Commission, 2020).

A further issue is that although there are several local researchers in different universities dealing with inclusive design, covering legal requirements (Caglar, 2012) to the design of urban landscapes (Uslu & Shakouri, 2014), public spaces and buildings (Ayatac, 2018; Evcil, 2009), school yards for children (Sensoy & Sari, 2019), and transportation systems (Goren, 2018), there is a lack of established community or infrastructure linking these researchers to initiate a bottom-up change from increasing awareness within the society to supporting policymaking on inclusive design. This is also emphasised by Manzini (2014) as a way of bottom-up social innovation through the design-led process, in which designers take different roles to collaborate and co-design with communities. In the context of Turkey, Sirel and Sirel (2018) recommend cooperation between universities, non-governmental organisations (NGOs) and local authorities through projects, and transferring the results of research through shared platforms for raising awareness of inclusive design within the society. Universities can play an important role as an initiator and co-ordinator of such collaborations, which is also likely to result in the development of new knowledge through research projects, as well as in supporting design education from a social perspective, thus producing socially aware designers for the future.

On the other hand unfortunately, the available studies in the relevant literature suggest that there is not enough incorporation of inclusive/universal design in design education in Turkey (Helvacioğlu & Karamanoğlu, 2012; Sirel & Sirel, 2018; Usal & Evcil, 2019), even though this is of utmost importance, because this is the stage in which students gain awareness of using their skills to provide impactful

solutions for society. It is vital that in addition to generic discipline-based knowledge, designers need to develop new skills to respond proactively and responsibly to the complex needs of today's world.

In this respect, University-NGO collaborations within the scope of design education can be a useful strategy and leverage students participation and engagement with real challenges, enabling raised awareness amongst future designers of these important issues. Besides, NGOs working on disability issues have their own experience-based knowledge, and when it is combined with academic perspectives, this can constitute a new area of unique knowledge for all parties. In a way, this can be considered as a strategy for capacity development both at the micro (individual level, such as the capabilities of design students) and meso (small systems and formal organisations, such as Universities or NGOs) levels, which are interconnected with the macro level in essence (e.g. an infrastructure in a national scale) to provide a widespread positive impact (Baser & Morgan, 2008; O'Rafferty et al., 2012), and may trigger a design-led social innovation, as well as policymaking in the long term. It is based on these intentions that the SIdE project has been initiated, which is detailed in the following sections.

1.1. SIdE Programme

The UK has been leading inclusive design research and created the world's first Inclusive Design Standard BS7000-6; its knowledge has been transferred to many countries, but the UK-Turkey link on inclusive design was weak. In the UK, inclusive design has been an important research area and principle for policymaking in the last 25 years, for example, London Olympics and New London Plan both followed inclusive design regulations and guidance. Loughborough University's School of Design and Creative Arts' link with Digital Government has revealed that Gov.UK is a successful inclusive design implementation at the national level. Inclusive design has been incorporated in design education (Dong, 2010) and continuing education for design professionals (Design Council, 2018).

"Sustaining inclusive design collaborations through co-design platforms (SIdE programme)" is a collaboration project between the School of Design and Creative Arts of Loughborough University (UK) and the Faculty of Architecture of Mimar Sinan Fine Arts University (TR). The project is supported by the British Council through the Newton Fund, Research Environment Links UK-Turkey Programme, and aims to create a mechanism which will support collaborations on inclusive design research and education that can be carried out sustainably. The project not only focusses on the development of a collaboration model between universities and NGOs within the scope of design education but also aims to provide a platform to increase communication and sustainable interaction between all stakeholders, including

non-governmental organisations, policymakers, local governments, private sectors, design educators and students, to raise awareness of and contribute to the practice of inclusive design. Although the project has been initiated by focussing on the requirements in Turkey, the mechanism developed as an outcome of this project is likely to be applicable elsewhere. The project objectives are:

- To increase awareness of inclusive design by creating a comprehensive resource.
- To create a collaborative design mechanism and introduce a curriculum approach for university students to engage with inclusive design.
- To develop an online platform to encourage the communication and sharing of inclusive design knowledge and good practice.

Specialist expertise was represented within the project through its five associate partners drawn from Turkey and the UK; i.e. the Six Dots Foundation for the Blind, The Spinal Cord Paralyticts Association of Turkey, FixEd (a co-design learning programme linking students with a challenged user), Cambridge Engineering Design Centre and the Design Research Society, thereby covering organisations in the education, research and disability sectors.



2. The Collaboration Mechanism through Co-Design

Effective collaborations go beyond participatory approaches to provide a positive impact and collective movement in increasing the awareness and practice of inclusive design in different scales. In this direction, the collaboration mechanism developed as an outcome of the SDe programme is composed of two interlinked components, i.e. the University-NGO collaboration framework for using co-design as a part of design education, and a web-platform that connects different stakeholders of inclusive design and makes University-NGO collaborations visible. The overall mechanism and its phases are presented in Figure 1. There are three main stages in the mechanism which are to: build up the partnership (University-NGO), carry out the co-design work, and promote the outcomes. The phases shown in light toned circles represent the co-design stage involving design students and their project development, where the dark toned circles represent the phases utilising the web-platform. The collaboration framework uses the “Concept Design Process Model” of the Inclusive Design Toolkit by Cambridge EDC (2020) as the basis, which is located in the middle of the diagram.

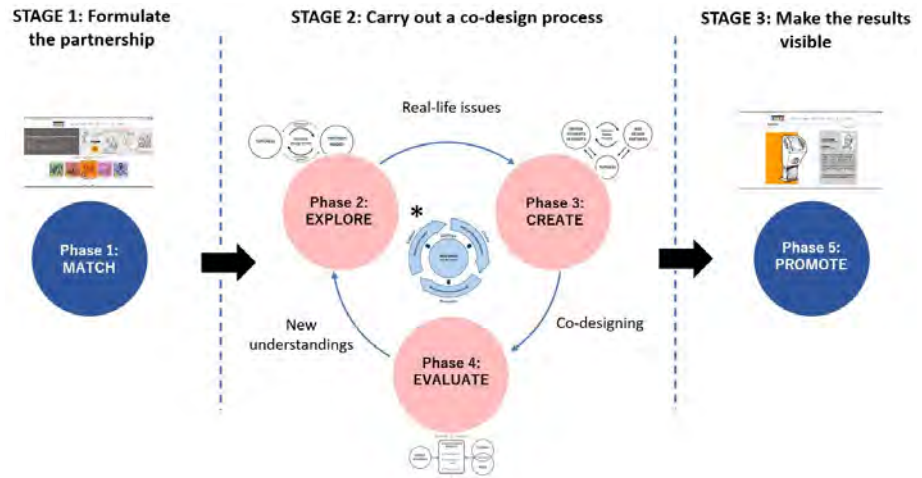


Figure 1. The SIDe Co-Design Model
 *The “Concept Design Process Model” of Inclusive Design Toolkit
 Ref. Cambridge EDC, 2020.

2.1. A Co-Design Framework

The Cambridge EDC’s “Concept Design Process Model” within its Inclusive Design Toolkit has four main stages: “manage”, “explore”, “create” and “evaluate”. Although this model was not developed specifically for design education, its phases and their cyclical relations both clarify the requirements expected throughout the process and highlight the development of a new knowledge area through a co-design approach.

The SIDe co-design framework particularly focuses on the “Phase 2: Explore”, “Phase 3: Create” and “Phase 4: Evaluate”, and it involves universities (tutors and students) and NGOs (representatives and users). The students work in interdisciplinary groups (3-5 people) and focus on real-life design requirements identified in collaboration with university tutors and NGO representatives. As inclusive design requires empathy and understanding of all potential users, user involvement is key in the design process to identify the real needs and desires they expect from the final design outcome, and in certain cases, the process starts with addressing specific problems of people with disabilities, but the final design outcome may provide a better solution for many others (Dong, 2010). In this respect, during all these three phases, one disabled volunteer of the participating NGO joins each student workgroup as their partner and co-designs with them throughout the design process. Table 1 summarises the content of these phases.

The framework involves the participation of different actors in the process throughout the collaboration and results in new knowledge generation, which will increase the effectiveness of future sustainable collaborations. The process also shares similarities with the “Fixperts” approach of the FixED (Micklethwaite et al., 2020), which is one of the associate partners of the SIDe project.

PHASES (Cambridge EDC)	WHAT IS INVOLVED?
EXPLORE. This phase is about gaining a deeper understanding of the criteria that the design solution needs to fulfil.	In this phase, design students focus on the design briefs prepared by NGO and University representatives. These design briefs outline the real-life requirements from a broad perspective and should also reflect the course requirements. Students should work in groups and together with their design partner explore these design briefs in an effort to understand the problem area to respond with their design skills in the following stages.
CREATE. This phase is about creating possible solutions to meet the needs and criteria identified by 'Explore'.	In this phase, students work on the design briefs which were identified in the Explore stage. NGOs provide volunteers who will actively take part in the design process as 'design partners' and work with students throughout. Tutors provide feedback to students on a regular basis.
EVALUATE. This phase is about examining the concepts to determine how well they meet the needs.	It is not always possible to test the design outcomes in education-based practices. However, it is important to evaluate the design outcomes of the students in a meeting where all the partners and students come together and share their unique experiences with each other. This stage is necessary to build new knowledge as a result of the collaboration. It also enabled students to reflect on their outcoming design solutions, as well as their learning process.

Table 1. Phases of the collaboration framework regarding inclusive design project development stages.

“Fixperts is a learner-centred, creative-problem-solving and project-based learning programme”, which was developed by Prof. Daniel Charny (Kingston University London), and incorporates students in partnership with a fix partner (the person in need of the design solution) throughout the design process (Micklethwaite et al., 2020). The SIDE approach is consistent with the “partnership model” of the Fixperts, because the tutors build a partnership with NGOs (Figure 1, “MATCH” stage) prior to the co-design work involving design students. The main difference between Fixperts and our approach is the scope and the scale of the projects. Due to the diversity of the departments under the Faculty of Architecture of Mimar Sinan Fine Arts University, SIDE projects cover designs of kitchen products, public spaces or even campaigns, and it is not always possible to deliver the final design outcome as a realised solution. In addition, the design briefs reflect the issues that the NGOs deal with, rather than their design partner’s own requirements. However, the visibility of the partnership is also an important aspect of the SIDE framework.

Similar to Fixperts, we adopted filming as a tool for communicating the design process and encourage students to upload their films to the SIDE web-platform (Figure 1, “PROMOTE” stage) to share the outcome.

2.2. Inclusive Design SIDE Web-platform

The Inclusive Design SIDE web-platform (Figure 2) aims to:

- “MATCH” universities, NGOs and other stakeholders of inclusive design for collaboration projects. “PROMOTE” design students and their projects, who contributed to the collaboration with a volunteering and social responsibility intention.
- Raise awareness of inclusive design by providing a comprehensive resource of inclusive design and project examples that focus on real-life requirements from a design perspective.

Different stakeholders of inclusive design can visit the web-platform and find information about participating Universities, NGOs, design students and tutors teaching inclusive design in universities. Other organisations who are interested in building collaborations can also register on the platform and seek suitable partners. In this respect, four different roles can be selected while registering, i.e. “University/ NGO”, “Designers”, “Tutors” and “Other”. In addition, there are three unique open-access guidance documents available on the homepage (Figure 2), which provide role-specific information and recommendations regarding the University-NGO collaboration framework tailored for universities, NGOs and design students. These documents clarify the requirements of the framework and provide step-by-step recommendations for each actor.

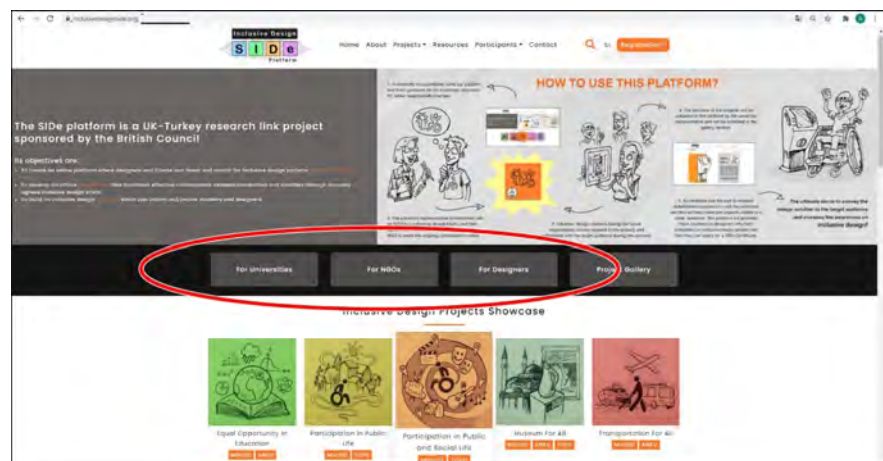


Figure 2. The location of the downloadable guidance documents on SIDE Web Platform

After building the partnership (Figure 1, “MATCH” stage), University tutors and NGO representatives work together to develop design briefs that both focus on real-life requirements that the NGO deals with and meet the course requirements in which the design students enrolled. Visitors of the web-platform can make comments on the design briefs, and the University/NGO representatives can make updates about the progress of the collaboration project. Design briefs also make the problem area visible to visitors, therefore, they also work as a medium to communicate the issue from a different (design) perspective and attract other solution providers’ attention.

Once the projects are completed, they can be uploaded to our web-platform as “completed projects”. NGOs can create a corporate profile by signing up to the web-platform, and if they wish, they can share information about their organisations under the “University / NGO” page. In this way, they will be visible for the development of new design-oriented collaborations. Design students and tutors from different universities teaching inclusive design can also create profiles and share information about themselves under the “Participants” section. The uploaded projects can be seen in the gallery section (Figure 3). At the moment, 14 completed projects are available in the Gallery section that responded to 10 design briefs through co-design (Figure 1, “PROMOTE” stage).

The SIDE web-platform aims to promote inclusive design by making the process and outcomes of effective collaborations, as well as the information about collaborators on the different design projects, visible. The platform also incorporates a comprehensive inclusive design resource and informative videos to raise awareness of inclusive design among its visitors. These contents will be updated regularly to sustain the visitors’ engagements as not only a hub for collaboration but also

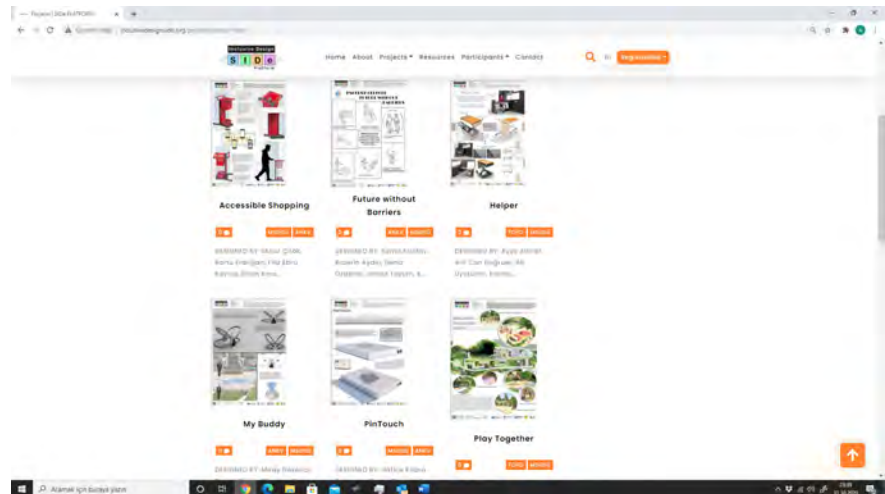


Figure 3. Gallery section of the SIDE Platform

a reliable information source. Until the time this paper is written, the SIDE web-platform has already received 146 registrations in an international scale, where their selected roles are: 14 “University/NGO”, 74 “Designers”, 27 “Tutors”, and 31 selected the “Other” option covering other stakeholders.

In summary, the collaboration framework and the web-platform attracted the attention of the design environment not only in Turkey, but also in an international scale, which is in line with the aim to increase the awareness of inclusive design through effective collaborations between stakeholders, in particular, Universities and NGOs, and making the results visible.

3. Conclusions

Although NGOs and other charity organisations dedicate their efforts to raise awareness of the issues of exclusion, sustainable solutions can only be achieved by effective collaboration among different stakeholders. Through the SIDE programme, we propose a new model of university-NGO collaboration through inclusive design projects, which will also attract the attention of other stakeholders through visible outcomes and the interactive platform. The matching service of the SIDE web-platform aims to contribute in the application of inclusive design sustainable over time by utilizing its unique collaboration model. This model also enables students to use design to address real-life issues within the scope of social responsibility, which is in line with the call of Margolin & Margolin (2002) for educating the future designers who will promote the social model of design.

The students' role has also changed from a passive learner to an intermediary and reflector, because they need to use design representations to reflect on what they have learned from their disabled design partners and further improve their design ideas according to the feedback provided by their tutors. The framework is tested in the Faculty of Architecture of MSFAU, and 14 design projects were completed, all focusing on real-life needs, designed together with real-users and from an inclusive design perspective. The project is exhibited in the “Gallery” section of the SIDE web-platform (www.inclusivedesignside.org). By making the collaboration visible on the web-platform, this mechanism has advanced the collaboration between universities and NGOs. It has enhanced the students' understanding of diverse user needs and inclusive design, and has taken the student project outcomes beyond an education effort to collaborative development of sustainable impact. In this respect, the project covered both designing “with communities” and “for communities” to exemplify a design-led social innovation process (Manzini, 2014) that brought new dimensions of inclusive design, and provided a new model for its integration to design education curricula, as well as its effective management to benefit all the stakeholders involved in the process. In this respect, the SIDE project also enabled capacity development at different levels.

Ortak Tasarım Platformları Yoluyla Birleşik Krallık ile Türkiye Arasındaki Kapsayıcı Tasarım İş Birliklerini Sürdürülebilir Kılmak

Abdüselam Selami Çifter

Mimar Sinan Güzel Sanatlar
Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım
Bölümü

Hua Dong

Brunel University London, Brunel
Tasarım Okulu

Sharon Cook

Loughborough University, Tasarım ve
Yaratıcı Sanatlar Okulu

1. Giriş

Tasarımla ilişkili mesleklerin Türkiye’de sürdürülebilir gelişme açısından önemli bir rolü vardır. Tasarım, ürünlerden inşa edilmiş çevrelere ve hizmetlerin sunumuna kadar çok geniş bir alanı kapsamaktadır ve tasarımın yaşamlarımızdaki bu tartışılmaz etkisi nedeniyle, tasarımcıların toplum içinde sosyal entegrasyonu ve eşitliği sağlamak adına kapsayıcı çözümler sunmaları gerekmektedir. Kapsayıcı tasarım “...bilgiye, ürünlere ve tesislere uygun erişimin temel bir insan hakkı olduğu ilkesine” (BSI, 2005; s. 1) dayanmaktadır. Bu kavramın Türkiye’deki tasarım ortamı üzerindeki etkilerini de gözlemlemek mümkündür. Türkiye’de kapsayıcı tasarım felsefesini yasal sisteme entegre etme konusunda önemli mevzuat değişiklikleri yapılmış olmakla beraber, uygulamaya yansımaları açısından yaşanan sorunlar, ne yazık ki toplumda bu konuya ilişkin farkındalığın yetersizliğini göstermektedir ve sonuç olarak, “yeterli bir iyileştirme sağlanamamıştır” (Sirel & Sirel, 2018, sf.18). Birleşik Krallık’ta da benzer şekilde uygulamayla ilişkili sorunlar görülmüş; insanların adalet, haysiyet ve saygı haklarını koruyan yasaları geliştirmek ve uygulamak için 2007’de Eşitlik ve İnsan Hakları Komisyonu’nu kurulmuştur (Eşitlik ve İnsan Hakları Komisyonu, 2020).

Bir başka sorun da, farklı üniversitelerde, yasal gerekliliklerden (Çağlar, 2012) kentsel peyzaj tasarımına (Uslu & Shakouri, 2014), kamusal alanlar ve binalara (Ayataç, 2018; Evcil, 2009), çocuklar için okul bahçelerine (Şensoy & Sarı, 2019) ve ulaştırma sistemlerine (Gören, 2018) kadar çeşitli yönleriyle kapsayıcı tasarım alanında çalışan yerel araştırmacılar olmasına rağmen, bu araştırmacıları birbirine bağlayan; toplumda tabandan gelen bir dönüşüm başlatarak kapsayıcı tasarım konusunda farkındalık oluşturma sürecinden başlayarak politika oluşturmaya taşıyabilecek yerleşik bir topluluğun veya platformun henüz bulunmamasıdır. Tasarımcıların topluluklarla iş birliği ve ortak-tasarım yoluyla farklı roller üstlendiği ve tasarım odaklı süreçler aracılığıyla gerçekleştirdiği sosyal inovasyonun “aşağıdan-yukarı” bir yolu olan bu yaklaşım, Manzini (2014) tarafından da vurgulanmaktadır. Türkiye özelinde, Sirel ve Sirel (2018), üniversiteler, Sivil Toplum Kuruluşları (STK’lar) ve yerel yönetim arasında projeler yoluyla iş birliği yapılmasını ve toplum genelinde kapsayıcı tasarım farkındalığını arttırmak amacıyla bu araştırmaların sonuçlarının ortak platformlar yoluyla paylaşılmasını önermiştir. Üniversiteler bu tür iş birliklerini başlatma konusunda önemli bir rol üstlenebilir ve bunun sonucunda da araştırma projelerinden yeni bilgiler elde edilebilir ve tasarım eğitimine toplumsal bir bakış açısı kazandırılabilir.

Öte yandan ne yazık ki, ilgili literatürdeki araştırmaların da gösterdiği üzere, son derece önemli olmasına rağmen, kapsayıcı/evrensel tasarım Türkiye’deki tasarım eğitiminde yeterince yer almamaktadır (Helvacıoğlu & Karamanoğlu, 2012; Sirel & Sirel, 2018; Usal & Evcil, 2019). Eğitim süreci, tasarım öğrencilerinin becerilerini kullanarak toplum üzerinde etki yaratabilecek çözümler üretme konusunda farkındalık kazanabilecekleri bir aşamadır. Tasarımcıların çağdaş dünyanın karmaşık

ihtiyaçlarına proaktif bir şekilde ve sorumluluk bilinciyle yanıt verebilmeleri için, klasik disiplin odaklı bilgiye ek olarak yeni beceriler geliştirmeleri gerekmektedir.

Bu bağlamda, tasarım eğitimlerinde üniversite-STK iş birlikleri kurmak yararlı bir strateji olarak önerilebilir. Bu sayede öğrencilerin derslerde gerçek sorunlarla ilgilenmeleri ve katılımları sağlanmış, geleceğin tasarımcılarının bu sorunlar hakkındaki farkındalıkları artırılmış olur. Ayrıca, engellilerin sorunları üzerinde çalışan STK'ların kendi deneyimleriyle kazandıkları bilgiler akademik perspektifle harmanlandığında, her iki taraf için de son derece faydalı yeni bir bilgi alanına dönüşebilir. Bu bir anlamda, hem mikro (tasarım öğrencilerinin yetkinlikleri gibi bireysel seviye) hem de mezo (üniversiteler ve STK'lar gibi küçük sistemler ve resmi kurumlar) düzeylerde bir kapasite geliştirme stratejisi olarak da düşünülebilir. Bu düzeyler esas itibarıyla birbirleriyle makro düzeyde (örn. ulusal ölçekte bir altyapı) bağlantılı olup çok daha kapsamlı bir pozitif etkiyi mümkün kılabilirler (Baser & Morgan, 2008; O'Rafferty vd., 2012). Hatta, tasarım odaklı bir sosyal inovasyonu tetikleyebilecekleri gibi, uzun vadede politika oluşturma süreçlerini de etkilerler. Bu amaçlar doğrultusunda başlatılan SİDe projesinin ayrıntıları aşağıdaki bölümlerde açıklanmıştır.

1.1. SİDe Programı

Birleşik Krallık kapsayıcı tasarım alanındaki araştırmalara liderlik etmiş ve dünyanın ilk Kapsayıcı Tasarım Standardı BS7000-6'yı ortaya koymuştur. Bu bilgi birçok ülkeye aktarılmış olmakla beraber, kapsayıcı tasarım konusunda Birleşik Krallık-Türkiye arasındaki bağlantı zayıftır. Birleşik Krallık'ta, kapsayıcı tasarım son 25 yılda önemli bir araştırma alanı ve politika oluşturma sürecinin temel prensibi olmuştur. Örneğin, Londra Olimpiyat Oyunları ve Yeni Londra Planı'nın her ikisi de kapsayıcı tasarım mevzuatları ve kılavuzları doğrultusunda tasarlanmıştır. *Loughborough School of Design and Creative Arts*'in (Loughborough Tasarım ve Yaratıcı Sanatlar Okulu) *Digital Government* (Dijital Hükümet) ile olan bağı, Birleşik Krallık Hükümeti'nin Gov. UK platformunun ulusal düzeyde başarılı bir kapsayıcı tasarım uygulamasına sahip olduğunu göstermiştir. Kapsayıcı tasarım, tasarım eğitimine (Dong, 2010) ve tasarım profesyonelleri için devamlı eğitime (Design Council, 2018) de entegre edilmiştir.

"Ortak tasarım platformları yoluyla sürdürülebilir kapsayıcı tasarım iş birliği (SİDe programı)", Loughborough Üniversitesi Tasarım ve Yaratıcı Sanatları Okulu (Birleşik Krallık) ile Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesinin (Türkiye) ortaklaşa yürüttüğü bir projedir. Newton Fund, Research Environment Links Birleşik Krallık-Türkiye Programı tarafından finanse edilen bu proje, kapsayıcı tasarım araştırmaları ve eğitimi alanında iş birliğini destekleyecek sürdürülebilir bir mekanizma yaratmayı amaçlamaktadır. Proje yalnızca üniversiteler ve STK'lar arasında bir iş birliği modeli geliştirilmesi üzerine odaklanmakla kalmayıp, kapsayıcı tasarım alanındaki farkındalığı arttırmak ve kapsayıcı tasarım uygulamalarına katkıda bulunmak amacıyla sivil toplum kuruluşları, politika yapımcıları, yerel hükümetler, özel

sektörler, tasarım eğitimcileri ve öğrencileri de içine alacak şekilde tüm paydaş grupları arasındaki iletişimi ve sürdürülebilir etkileşimi arttıracak bir platform sunmayı hedeflemektedir. Projeye, Türkiye'deki ihtiyaçlara odaklanılarak başlanmış olsa da çıktısı olarak geliştirilen mekanizma başka ülkelere de uyarlanabilir niteliktedir. Projenin amaçları:

- Kapsamlı bir kaynak oluşturarak kapsayıcı tasarım hakkındaki farkındalığı arttırmak.
- İş birliğine dayanan bir tasarım mekanizması yaratmak ve üniversite öğrencilerine kapsayıcı tasarımı deneyimleyecekleri bir müfredat yaklaşımı sunmak.
- Bir çevrim içi platform geliştirerek kapsayıcı tasarım bilgisinin ve iyi uygulamaların iletişimini ve paylaşımını desteklemek.

Türkiye'den ve Birleşik Krallık'tan projeyi destekleyen beş kurum olup bu kurumlar eğitimden araştırmaya ve engellilik çalışmalarına kadar çok çeşitli alanlarda faaliyet göstermektedir: *Altı Nokta Körler Vakfı, Türkiye Omurluk Felçlileri Derneği, FixEd, Cambridge Engineering Design Centre ve Design Research Society.*



2. Ortak Tasarımla İş birliği Mekanizması

Etkin iş birliklerinin, kapsayıcı tasarım farkındalığını ve uygulamalarını çok farklı ölçeklerde arttıracak kolektif bir hareket ve olumlu bir etki oluşturabilmeleri için katılımcı yaklaşımların ötesine geçmeleri gerekir. Bu doğrultuda, SİDe programının bir çıktısı olarak geliştirilen iş birliği mekanizması, birbiriyle bağlantılı iki bileşenden oluşmaktadır: kapsayıcı tasarımın, tasarım eğitiminin bir parçası olarak kullanılmasını sağlayacak bir Üniversite-STK iş birliği çerçevesi ve kapsayıcı tasarım için farklı paydaşları bir araya getiren, Üniversite-STK iş birliklerini görünür kılan bir web platformu. Genel mekanizması ve aşamaları Şekil 1'de gösterilmiştir. Mekanizmada, ortaklığı (Üniversite-STK) inşa etmek, ortak-tasarım çalışmalarını gerçekleştirmek ve sonuçları görünür kılmak üzere üç ana aşama bulunmaktadır. Açık tonla ifade edilen daireler içindeki fazlar (alt aşamalar) tasarım öğrencilerini ve proje geliştirme süreçlerini içeren ortak-tasarım aşamasını temsil ederken, koyu tonlu daireler web platformunun kullanıldığı aşamaları göstermektedir. Bu iş birliği çerçeve önerisinde, Cambridge EDC (2020)'nin Kapsayıcı Tasarım Araç Kiti kapsamında önerilen "Konsept Tasarım Süreç Modeli" temel alınmıştır ve çizelgenin merkezinde konumlandırılmıştır.

2.1. Ortak Tasarım Çerçevesi

Cambridge EDC'nin Kapsayıcı Tasarım Araç Kiti'nin "Konsept Tasarım Süreç Modeli"nde dört ana aşama tanımlanmıştır: "yönet", "keşfet", "oluştur" ve "değerlendir". Bu model, tasarım eğitimi için özel olarak geliştirilmiş olmasa da,



Şekil 1. SİDe Ortak Tasarım Modeli
 * Kapsayıcı Tasarım Araç Kiti'nin
 "Konsept Tasarım Süreç Modeli"
 Kaynak. Cambridge EDC, 2020.

aşamaları ve bu aşamaların döngüsel ilişkileri süreçten beklenenleri açıklamakta ve ortak-tasarım yaklaşımı ile yeni bir bilgi alanının gelişimini vurgulamaktadır.

SİDe ortak-tasarım çerçevesi özellikle Faz 1: Keşfet, Faz 2: Oluştur ve Faz 3: Değerlendir aşamalarına odaklanmakta, üniversiteleri (eğitmcileri ve öğrencileri) ve STK'ları (temsilcileri ve kullanıcıları) kapsamaktadır. Öğrenciler (3-5 kişilik) disiplinler arası gruplar halinde çalışır ve üniversite öğretmenleri ile STK temsilcilerinin ortaklaşa belirledikleri gerçek hayattaki tasarım ihtiyaçlarına odaklanırlar. Kapsayıcı tasarım tüm potansiyel kullanıcılardan empati ve anlayış geliştirilmesini gerektirdiği için, kullanıcıların tasarım sürecine dahil olması, nihai tasarım sonucundan beledikleri ihtiyaçları ve istekleri anlama doğrultusunda da kilit rol oynamaktadır. Bazı durumlarda süreç, engelli bireylerin belli sorunlarına odaklanılarak başlamakta, fakat nihai tasarım sonucu daha fazla kullanıcıya daha iyi bir çözüm sunabilmektedir (Dong, 2010). Bu açıdan bu üç aşamada, her öğrenci grubuna proje paydaşı STK'dan bir gönüllü engelli katılımcı dahil olmakta ve onlarla birlikte tasarım süreci boyunca ortak-tasarım yapmaktadır. Tablo 1 bu aşamaların içeriklerini özetlemektedir.

Bu çerçeve, iş birliği sürecinde yer alan farklı aktörlerin katılımını içermekte ve gelecekteki sürdürülebilir iş birliklerinin etkinliğini arttıracak yeni bilgi üretimiyle sonuçlanmaktadır. Süreç aynı zamanda, SİDe projesinin paydaşlarından biri olan FixEd'in (Micklethwaite vd., 2020) "Fixperts" yaklaşımı ile benzerlikler taşımaktadır.

Fixperts, Prof. Daniel Charny (Kingston Üniversitesi, Londra) tarafından geliştirilen öğrenci-merkezli, yaratıcı-sorun-çözme ve proje-tabanlı bir öğrenme programıdır. Bu programda öğrenci, tasarım süreci boyunca tasarım çözümüne ihtiyaç duyan bir çözüm ortağıyla birlikte çalışır (Micklethwaite vd., 2020). SİDe yaklaşımı; eğitimcilerin, öğrencileri kapsayan ortak-tasarım süreci öncesinde STK'larla ortaklık kurmasını öneren Fixperts'in "ortaklık modeli" ile uyumludur (Şekil 1, "EŞLEŞ" aşaması). Fixperts yaklaşımı ve bizim yaklaşımımız arasındaki temel fark

AŞAMALAR (Cambridge EDC)	NEYİ İÇERİYOR?
KEŞFET. Bu fazda, tasarım çözümünün karşılması gereken kriterleri daha iyi anlamaya yöneliktir.	Tasarım öğrencileri; STK ve Üniversite temsilcileri tarafından hazırlanan tasarım brieflerine odaklanırlar. Tasarım brieflerinde, geniş bir bakış açısıyla gerçek yaşamdan ihtiyaçlar özetlenirken brieflerin dersin işleme ilkelerine de uygun olması gerekir. Öğrenciler gruplar halinde çalışmalı ve tasarım ortaklarıyla birlikte tasarım brieflerini keşfederek problem alanlarını anlamalı ve tasarım becerileriyle aşağıdaki fazlardan geçerek bir çözüm oluşturmalıdır.
OLUŞTUR. Bu fazda, "Keşfet" ile belirlenen ihtiyaçlara ve kriterlere uygun çözüm önerileri üretilir.	Öğrenciler "Keşfet" fazında belirlenen tasarım briefleri üzerinde çalışır. STK'lar, tasarım sürecinde aktif rol alacak ve süreç boyunca öğrencilerle birlikte çalışacak gönüllü 'tasarım ortakları' sağlarlar. Eğitimciler öğrencilere düzenli aralıklarla geribildirim verirler.
DEĞERLENDİR. Bu fazda, konseptlerin ihtiyaçları ne derece karşıladığı irdelenir.	Eğitsel uygulamalarda tasarım çıktıları test etmek her zaman mümkün olmayabilir. Ancak, öğrencilerin tasarım çıktıları, bütün ortakların ve diğer öğrencilerin bir araya geldiği ve kendi deneyimlerini birbirleriyle paylaşabilecekleri bir toplantıda değerlendirmesi önemlidir. Bu aşama, iş birliği sonucunda yeni bilgi oluşturma açısından da gereklidir. Ayrıca, öğrencilerin kendi tasarım sonuçları ve öğrenim süreçleri üzerine yansımada bulunmalarına olanak sağlar.

Tablo 1. Kapsayıcı tasarım süreci geliştirme aşamaları bağlamında iş birliği çerçevesinin aşamaları.

projelerimizin kapsamında ve ölçeğinde yatmaktadır. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi çatısı altındaki bölümlerin çeşitliliği nedeniyle, SİDe projeleri mutfak ürünleri, kamusal alanlar ve hatta kampanya tasarımına kadar değişik kapsamlarda konular içerebildiğinden, nihai tasarım çıktısını uygulanmış bir çözüme dönüştürmek tüm projeler için mümkün olamamıştır. Ayrıca, tasarım planları, tasarım ortaklarının kendi ihtiyaçlarını değil, STK'ların ilgilendiği konuları yansıtmaktadır. Öte yandan, ortaklığın görünürlüğü SİDe çerçevesi için de önemli bir unsurdur. Fixperts yaklaşımında olduğu gibi, SİDe Projesinde de tasarım sürecini paylaşmak için video kayıt tekniği kullanılmış ve öğrencilerden çıktıyı paylaşmak amacıyla filmlerini SİDe web platformuna yüklemeleri istenmiştir (Şekil 1, "GÖRÜNÜR KIL" aşaması).

2.2 Kapsayıcı Tasarım SİDe Web Platformu (www.inclusivedesignside.org)

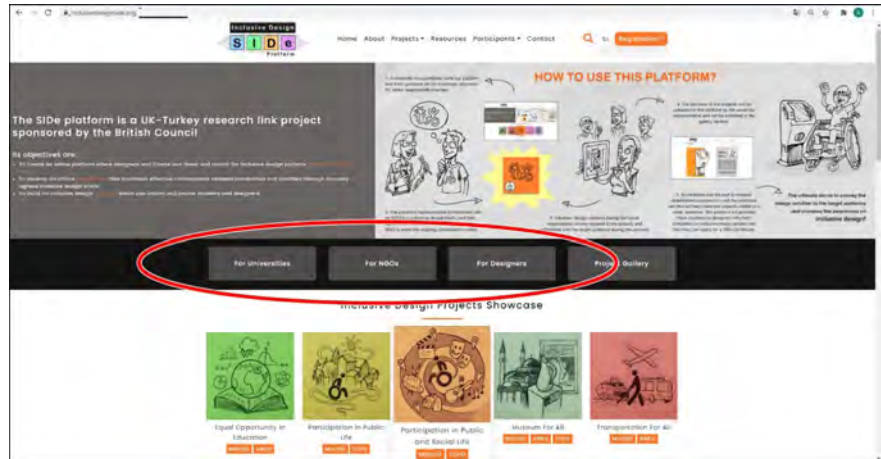
Kapsayıcı Tasarım SİDe Web Platformu'nun (Şekil 2) amacı:

- Üniversiteleri, STK'ları ve diğer kapsayıcı tasarım paydaşlarını ortak proje gerçekleştirmek üzere "EŞLEŞTİRME".

- Gönüllü olarak, sosyal sorumluluk anlayışıyla iş birliğine katkıda bulunan tasarım öğrencilerini ve projelerini “GÖRÜNÜR KILMA”.
- Gerçek yaşamdaki ihtiyaçlara tasarım perspektifiyle odaklanan proje örneklerinden ve kapsayıcı tasarımlardan oluşan zengin bir kaynakça oluşturarak kapsayıcı tasarım konusundaki farkındalığı arttırma.

Kapsayıcı tasarım paydaşları web platformumuzu ziyaret ederek, katılımcı üniversiteler, STK'lar, tasarım öğrencileri ve üniversitelerde kapsayıcı tasarım dersleri veren eğitimciler hakkında bilgi bulabilirler. İş birliği kurmakla ilgilenen diğer kuruluşlar da platforma kaydolabilir ve kendilerine uygun ortaklar arayabilirler. Bu bağlamda, kayıt sırasında dört farklı rolden biri seçilebilmektedir: “Üniversite/STK”, “Tasarımcılar”, “Eğitimciler” ve “Diğer”. Ayrıca, ana sayfada (Şekil 2) açık kaynak olarak erişilebilen üç ayrı kılavuz doküman bulunmaktadır. Bu kılavuzlar, üniversiteler, STK'lar ve tasarım öğrencileri için özel hazırlanmış olup Üniversite-STK iş birliği çerçevesinde yer alan paydaşların rollerine ilişkin bilgiler ve tavsiyeler içermektedir. Kılavuzlar, çerçevenin koşullarını açıklamakta ve her aktörün adım adım uygulayabileceği tavsiyeler sunmaktadır.

Ortaklık kurulduktan sonra (Şekil 1, “EŞLEŞ” aşaması), Üniversite eğitimcileri ve STK temsilcileri birlikte çalışarak, STK'nın ilgilendiği gerçek yaşam ihtiyaçları üzerine odaklanan hem de tasarım öğrencilerinin aldığı ders gerekliliklerini karşılayan tasarım brifleri hazırlar. Web platformunun ziyaretçileri, tasarım brifleri hakkında yorum paylaşabilmekte; Üniversite/STK temsilcileri de ortak projenin ilerleme süreci hakkında güncellemeler yapabilmektedir. Tasarım brifleri aynı zamanda problem alanlarını ziyaretçilere görünür kılar, bu nedenle problemi farklı bir (tasarım) perspektiften aktarma ve diğer çözüm sağlayıcıların dikkatini çekme konusunda da bir “aracı” işlevi üstlenmektedir.

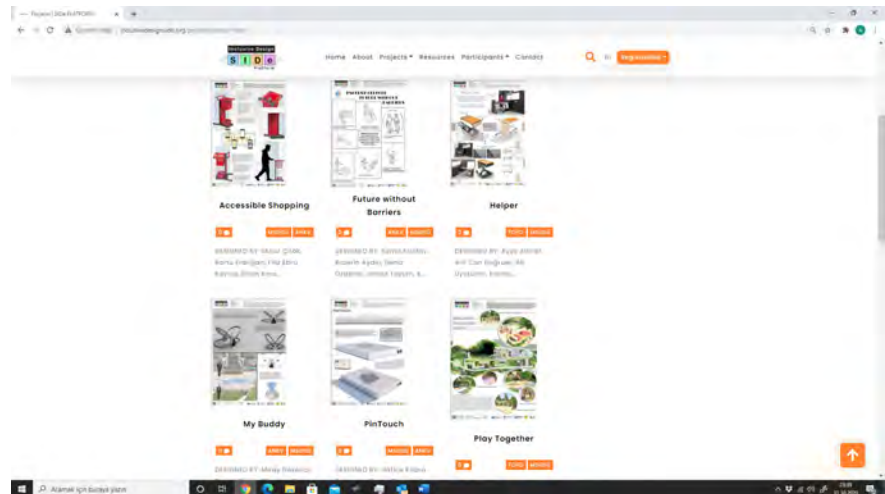


Şekil 2. SIdE Web Platformundan indirilebilen kılavuzların yeri

Projeler tamamlandığında, web platformuna “tamamlanmış projeler” olarak yüklenebilmektedir. STK’lar web platformuna kaydolarak kurumsal bir profil oluşturabilmekte ve isterlerse “Üniversite/STK” sayfasında kendi kurumları hakkında bilgi paylaşabilmektedirler. Bu sayede, yeni tasarım-odaklı iş birlikleri geliştirebilmek adına görünür olacaklardır. Tasarım öğrencileri ve farklı üniversitelerde kapsayıcı tasarım dersleri veren eğitimciler de profil oluşturabilmekte ve “Katılımcılar” başlığı altında kendileri hakkında bilgi paylaşabilmektedirler. Yüklenen projeler “Galeri” bölümünde görülebilir (Şekil 3). Şu anda Galeri bölümünde, ortak tasarım yoluyla hazırlanan 10 tasarım brifi üzerinden tamamlanan 14 proje mevcuttur.

SIDe web platformu, etkili iş birliklerinin süreç ve sonuçlarına ek olarak iş birliğinde yer alan paydaşlara yönelik bilgileri de görünür kılarak kapsayıcı tasarım konusundaki teşviki desteklemeyi amaçlamaktadır. Platform ayrıca, ziyaretçileri arasında kapsayıcı tasarım farkındalığını artırmayı sağlayacak geniş bir kapsayıcı tasarım kaynağını ve bilgilendirici videoları içermektedir. İlgili içerikler düzenli olarak güncellenerek ziyaretçiler için sadece bir iş birliği noktası değil, aynı zamanda bir güvenilir bilgi kaynağı olarak da etkileşimlerinin devamlılığını sağlayacaktır. SIDe web platformu şu ana dek uluslararası ölçekte, 14’ü “Üniversite/STK”, 74’ü “Tasarımcılar”, 27’si “Eğitimciler” ve 31’i de öteki paydaşları içeren “Diğer” opsiyonunu seçen toplam 146 kayıt almıştır.

Özetle, iş birliği çerçevesi ve web platformu, yalnızca Türkiye’de değil, uluslararası ölçekte de tasarım çevrelerinin ilgisini çekmiştir. Bu da üniversiteler ve STK’lar başta olmak üzere, paydaşlar arasında etkin iş birlikleri kurarak kapsayıcı tasarım farkındalığını artırma ve sonuçları görünür kılma amacıyla uyumludur.



Şekil 3. SIDe Platformu Galeri sayfası

3. Sonuçlar

Her ne kadar STK'lar ve çeşitli hayır kurumları dışlanma konularında farkındalığı arttırmaya daha çok odaklanıyor olsa da sürdürülebilir çözümler farklı paydaşlar arasında etkin iş birlikleri aracılığıyla mümkün olabilecektir. SİDe programı, kapsayıcı tasarım projeleri üzerine temellenen yeni bir üniversite-STK iş birliği modeli önermenin yanında iş birliği çıktılarını görünürleştirmesi ve ortaya koyduğu interaktif platform sayesinde diğer paydaşların da ilgisini çekecektir. SİDe web platformunun eşleştirme işlevi, özel iş birliği modeli vasıtasıyla kapsayıcı tasarımın zaman içinde sürdürülebilir şekilde uygulanmasına katkıda bulunmayı amaçlamaktadır. Ayrıca bu model, Margolin & Margolin'in (2002) tasarımın sosyal modelini destekleyecek olan geleceğin tasarımcılarını eğitime çağrısına paralel olarak tasarım öğrencilerinin gerçek hayattaki sorunları bir sosyal sorumluluk bilinciyle çözmek için tasarımı kullanmalarına olanak sağlamaktadır.

Öğrencilerin rolü de pasif öğrenenden bir arabulucuya ve yansıtıcıya dönüşmüştür, çünkü engelli tasarım ortaklarından öğrendiklerini yansıtmak için tasarım temsillerini kullanmaları ve eğitimcilerinin verdiği geri bildirimlere göre tasarım fikirlerini iyileştirmeleri gerekmektedir. Çerçeve, MSGSÜ Mimarlık Fakültesi'nde test edilmiş ve gerçek yaşamdan ihtiyaçlar üzerine odaklanan, gerçek kullanıcılarla birlikte kapsayıcı tasarım perspektifiyle tasarlanmış 14 tasarım projesi ortaya çıkmıştır. Projeler, SİDe web platformunun "Galeri" bölümünde sergilenmektedir. İş birliğinin web platformunda görünür kılınması, üniversitelerle STK'lar arasındaki iş birliğini ilerletmiştir. Öğrencilerin farklı kullanıcı ihtiyaçlarını ve kapsayıcı tasarımı anlama düzeylerini artırmış ve öğrencilerin proje çıktılarını bir eğitim çıktısının ötesine taşıyarak, sürdürülebilir etkiyi geliştiren bir iş birliğine dönüştürmüştür. Bu bağlamda, proje hem "toplumla" hem de "toplum için" tasarım süreçlerini içererek kapsayıcı tasarıma yeni boyutlar katan bir tasarım-odaklı toplumsal inovasyon süreci (Manzini, 2014) ortaya koymuştur. Ayrıca geliştirilen model, sürecin tasarım eğitimi müfredatlarına entegre edilmesini ve dahil olan tüm paydaşlara yarar sağlayacak şekilde etkin yönetimini mümkün kılmıştır. Bu bakımdan, SİDe projesi kapasite gelişimini de farklı seviyelerde desteklemiştir.

References. Kaynaklar.

- Ayataç, H. (2018). Aktif Kamusal Yaşam ve Aktif Kamusal Mekanlar [Active Public Life and Active Public Spaces], *Şehir & Toplum*, Vol 11, pp. 29-38.
- Baser, H. & Morgan, P. (2008). Capacity, Change and Performance: Study Report. Discussion Paper No 59B, European Centre for Development Policy Management, <https://ecdpm.org/publications/capacity-change-performance-study-report/>, Access date: 28.11.2020
- BSI. (2005). BS 7000-6:2005, *Part 6: Managing Inclusive Design – Guide*, British Standards Institute.

- Cambridge EDC. (2020). Inclusive Design Toolkit; Available at: http://www.inclusivedesign toolkit.com/GS_overview/overview.html, Access date: 13.10.2020.
- Çağlar, S. (2012). Engellilerin Erişilebilirlik Hakkı ve Türkiye'de Erişilebilirlikleri [Right of Accessibility for Persons with Disabilities and Accessibility in Turkey]. *Ankara Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, Vol 61, pp. 541-598.
- Design Council. (2018). Inclusive Environment CPD courses, <https://www.designcouncil.org.uk/what-we-do/built-environment/inclusive-environments>, Access date: 23rd July 2018.
- Dong, H. (2010). Strategies for Teaching Inclusive Design. *Journal of Engineering Design*, Vol 21 (2-3), pp. 237-251.
- Equality and Human Rights Commission. (2020). *Who We Are | Equality And Human Rights Commission*, <https://www.equalityhumanrights.com/en/about-us/who-we-are> Access date: 30 November 2020.
- Evcil, N. (2009). Wheelchair Accessibility to Public Buildings in Istanbul, *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, Vol 4 (2), pp. 76-85.
- Gören, B. G. (2018). Engelsiz Kent Erişilebilir Ulaşım [Barrier-free City, Accessible Transportation], *Şehir & Toplum*, Vol 11, pp. 19-26.
- Helvacioğlu, E. & Karamanoğlu, N. (2012). Awareness of the Concept of Universal Design in Design Education. *Procedia - Social and Behavioural Sciences*, Vol 51, pp 99-103.
- Manzini, E. (2014). Making Things Happen: Social Innovation and Design. *Design Issues*, V.30(1), pp. 57-66.
- Margolin, V. & Margolin, S. (2002). A "Social Model" of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues*, V.18(4), pp. 24-30.
- Micklethwaite, P., Charny, D., Alvarado, M., Cassim, J., Dong, Y. M. & De Vere, I. (2020). Fixperts: Models, Learning and social contexts, in Boess Stella, Cheung M and Cain R (eds) *Proceedings of DRS2020*, Volume 1 Synergy Situations, pp 423-444. DOI: 10.21606/drs.2020.325.
- O'Rafferty, S, Curtis, H. & O'Connor, F. (2014). Mainstreaming Sustainability in Design Education – A Capacity Building Framework. *International Journal of Sustainability in Higher Education*. V.15(2), pp. 169-187.
- Sensoy, S. A. & Sari, R. M. (2019). Re-Design of Schoolyard for Effective Development of Child from a Universal Design Perspective. *Megaron*, V.14(3), pp. 443-459.
- Sirel, A. & Sirel, O. Ü. (2018). "Universal Design" Approach for the Participation of the Disabled in Urban Life. *Journal of Civil Engineering and Architecture*, V.12, pp. 11-21.
- Uslu, A., Shakouri, N. (2014) Kentsel Peyzajda Engelli/Yaşlı Birey İçin Bağımsız Hareket Olanağı ve Evrensel Tasarım Kavramı, *Kastamonu University Journal of Forestry Faculty*, Vol 14(1), pp. 7-14.
- Usal, S. S. Y. & Evcil, A. N. (2019). Universal Design in Interior Architecture Education: The Case of Store Design. *International Journal of Architecture & Planning*, V.7(2), pp. 410-427.

A Model for Providing Socially Responsible and Interdisciplinary Environment in Design Education

Aylin Ayna

Mimar Sinan Fine Arts University,
Department of Architecture

Abdüsselam Selami Çifter

Mimar Sinan Fine Arts University,
Department of Industrial Design

İnci Olgun

Mimar Sinan Fine Arts University,
Department of City and Regional
Planning

Şenay Çabuk

Mimar Sinan Fine Arts University,
Department of Interior Architecture

1. Introduction

Design is a continuously evolving field covering various disciplines in different scales, and today's designers need to deal with various complex situations to provide solutions than before, as well as responding to the diverse needs of people responsibly. This shifting role of design and designers were previously highlighted by Victor Papanek in his book "Design for the Real World" in 1972 (1984), as we require socially and morally responsible designers to cope with the market-oriented side effects that result in irresponsible designs. Similarly, Margolin and Margolin (2002) take this discussion further and propose the "social model" of design to draw the attention to the power of design in providing social interventions that can positively impact populations sustainably. However, as these discussions continue for three decades, designers' challenges continue to become more critical, and our understanding of design evolves too.

On the other hand, "there is an increasing awareness of the impact design has on understanding and framing problems and finding solutions in collaboration with communities, influencing societies and the wider environment", and therefore the concept is linked with "social innovation" even though its potential is still being underestimated in this field (Deserti et al, 2018, p. 66). In this respect, Manzini (2014) recommends a new concept as "design for social innovation" and discusses designers' capabilities in starting, boosting, supporting, strengthening and replicating social innovations for meaningful social changes. Manzini also outlines the similarities between social innovation and participatory design, and argues that they are both creative and proactive activities where designers can take roles of mediators between different interests and facilitators for supporting ongoing initiatives (Manzini, 2014).

All these discussions above on the evolving field of design also point out the requirement of new skills and competencies of future designers and new strategies in design education (Margolin & Margolin, 2002; Melles et al. 2011; Easterday et al., 2018). In this respect, it is fundamental to adopt co-design and co-creation approaches and integrate them with socially responsible design processes in design education to avoid students' remote position to the design need, leading to unsuccessful design solutions (Melles et al. 2011). These strategies cover the development of co-design projects of the students on real needs and result in the development of an effective method for sustainable partnerships between universities and various other stakeholders. This chapter presents a teaching model that encompasses socially responsible and interdisciplinary teaching in design, developed as a part of the SDe project.

SIDe Model in Teaching Socially Responsible Design in Design Education

SIDe Project highlights the importance of providing an interactive environment to enable co-design in design education. This interaction aims to raise social awareness, develop professional knowledge and ethics, and allow learning from different disciplines with inter-scale studies. In this context, MFA 300 - Social Responsibility Practices Course takes part as the interface of this platform in education. The course is an interdisciplinary elective course, conducted as a joint elective course for the departments (Departments of Architecture, City and Regional Planning, Industrial Design and Interior Architecture) in the Faculty of Architecture of Mimar Sinan Fine Arts University (MSFAU). The course is instructed by one tutor from each department of the Faculty and is open to students from all the departments. The content of the course includes a wide range of themes regarding social issues such as disability and accessibility, environmental sustainability, age population and its related needs, volunteering in NGOs and so forth. Because of these themes' multi-dimensional and multi-layered characteristics, it is required to look from a broad perspective and develop approaches that derive from different disciplines' knowledge. The course framework is designed to encourage students to develop projects to increase their social awareness by improving their skills by taking part in socially responsible design projects voluntarily, increasing their sensitivity about the needs of society, and examining different approaches. Both in theoretical and applied parts of the course, the tools as lectures, project studies, discussion/evaluation sessions, tutors' / students' / NGOs' presentations are utilised for learning.



Figure 1. The conceptual characteristics of the module - MFA 300 Social Responsibility Practices Course, MSFAU Faculty of Architecture

The basic concepts that reveal the characteristics of the course can be defined as “social awareness, professional knowledge & ethics, interdisciplinarity, and co-design” (Figure 1), and each concept serves to achieve the goals of the course and provides the expected results.

The concepts of the course can be grouped into two parts as being related to “theoretical” and “applied” studies’ backgrounds. While the concepts of “social awareness” and “professional knowledge & ethics” are supporting the theoretical background and/or professional education/application; the “interdisciplinarity and co-design” concepts are being directly correlated with the design project study and its process.

2. Conceptual Characteristics of The Course in Detail

The interactive process of MFA 300 – Social Responsibility Practices Course works as a medium to share and listen to all actors, as tutors, NGO representatives, students, to understand each other, to gain insight into the issues, real needs/ demands, and to discuss-develop-collaborate together. The important gains of the course are to increase the social awareness of design students and enable using their design skills to interpret real-world challenges, and to use inclusive/universal design as an essential part of their design works, rather than perceiving it as an optional approach, and thus developing professional ethics within that scope. As remarked by Frascara (2017) within the framework of teaching in real-projects, studying real-world challenges provides an environment with all levels of learning (explicit, implicit, tacit knowledge). By studying with real users on their real-needs/ expectations/ demands, students can improve their knowledge by observing, listening, analysing and doing.

Another element that will support social and professional development is the expansion of professional knowledge with the experiences from different disciplines. By providing an interdisciplinary environment, which is also recommended by Papanek (1984) for socially responsible design, it is aimed to increase students’ skills in learning from each other, exchanging ideas and developing new ideas or projects together. In this respect, the course is considered neither focused solely on volunteerism nor a discipline-specific that aimed only at one department. Interdisciplinarity has been particularly important to allow an environment that will provide interaction among the departments that are under the umbrella of the design area.

Co-designing is another key factor for the design process to understand each other, consider real needs/ expectations, learn how a design can be developed within the framework of users’ experience, and how feedback can affect/ improve design studies outcomes. It is a process that proceeds directly through practice and is based on social relationships and social learning. Having said that the tutors’ position is also

vital in the process. In collaborative co-design efforts, tutors hold two roles as being an educator and a professional designer; however, these two roles are intertwined with each other throughout teaching. In this respect, as suggested by Carla and Cipola (2014, pp.92), rather than absolute commandments, design tutors should carefully maintain “the line of demarcation so as to remain in inclusive relations with all those involved” and manage the process to find a middle way.

When all these conceptual parts come together, the process that begins with personal development on social awareness spreads the effects on the field of profession and allows all actors to develop new forms of approach for their future works. As also highlighted by Easterday et al. (2018), such sustainable collective efforts can help build a network-hub, promoting social innovation via improved communication and management. Interaction has a key role in the process carried out within the course in this framework, as well as in the SIdE web-platform (inclusivedesignside.org), which intends to provide a medium to make co-design works and their results visible. Teaching approach developed in the SIdE Project is outlined in the following sections.

3. SIdE Co-Design Framework for Interdisciplinary Social Design Education

As argued by Easterday (2018, p. 70), “social design learning and impact occurs via projects that solve real-world social challenges”. In this context, SIdE framework (Figure 2) particularly focuses on collaborations between universities and non-governmental

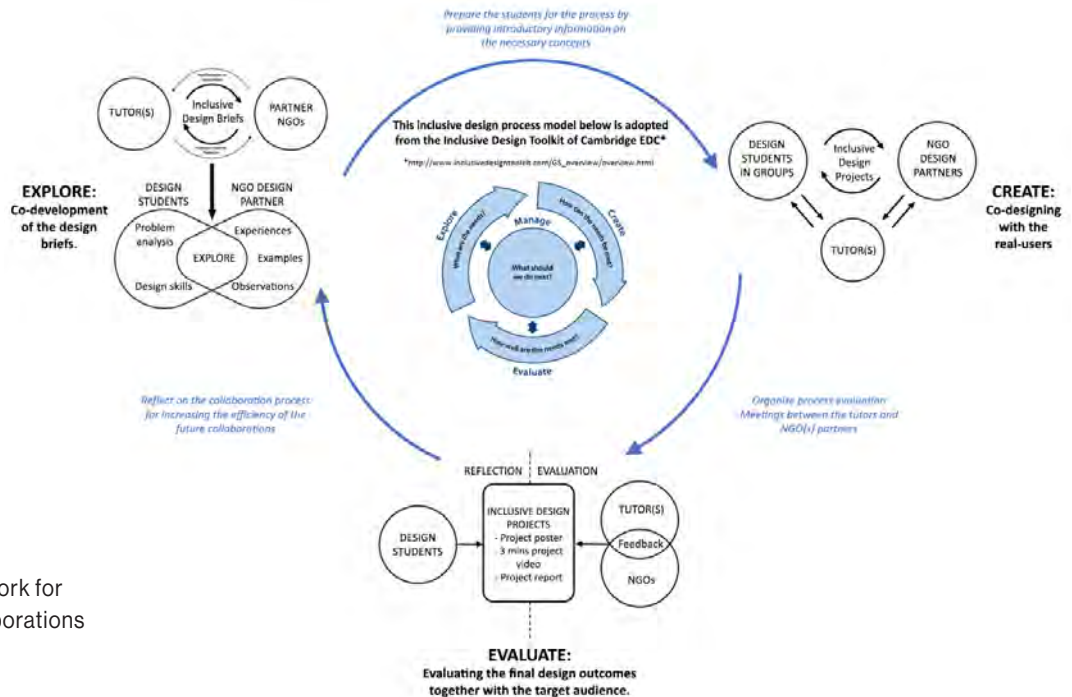


Figure 2. SIdE framework for University-NGO collaborations through co-design

organisations on co-design efforts through interdisciplinary design education. The framework adopts the EDC's Inclusive Design Toolkit "Concept Design Process", the 4-phased structure (Engineering Design Centre, University of Cambridge, 2017) as a base. In this regard, following the "manage" phase, the "explore, create and evaluate" phases have been the main stages that guide the project and course process. Here, it is necessary to emphasise that these three stages are not decoupled stages; the intermediate processes and actions that combine these stages are just as important. Therefore, the process can be defined as a virtuous circle.

Tutors, design students (students from the Departments of Architecture, City and Region Planning, Industrial Design and Interior Design) and NGO design partners are the main actors for each part of the study. This framework was tested in the Spring Term of 2019-2020 Education Year, in which two important NGOs working on disability in Turkey (i.e. "Six Dots Foundation for the Blinds" and "The Spinal Cord Paralytics Association of Turkey") contributed in the process as collaborators.

"Explore" is the stage where design briefs are co-developed and real needs are put forward. Within the framework, real needs, experiences and expectations are shared and defined by NGO representatives, and theoretical knowledge about design processes and inclusive design approaches are shared by tutors. The stage is crucial because of being the first meeting point for Tutors and NGO design partners, in which the design briefs are co-developed in their collaboration and afterwards shared with students in a meeting day. The collaboration among tutors and NGO representatives is not only important for exchanging of professional and experience-based knowledge, but also for developing a different perspective and experiencing new teaching-learning approaches together. The outcomes of this first interaction constitute the basis of the design briefs. The stage of "explore" and its interactive co-developing process directly impact the following stages and the whole design process. The presentations about theoretical background and real needs and demands link this stage to the "create" stage. The most important thing that allows and supports the connection between the stages "explore" and "create" is the interaction between the tutors and NGOs. The interaction can be expanded along with processes of sharing with and listening to each other.

"Create" is the stage that can be defined as the process by which the interaction begins to become visible as project ideas. Knowledge comes from theoretical backgrounds of particular professions and research of design students interact with NGOs' sharing about real needs and then transformed into design solutions. Consideration of the needs that comes from real users and exchanging ideas with students from other disciplines is crucial for supporting developing a design project/ idea open to different thinking and creation approaches. Within the scope of providing a platform for sharing, exchanging ideas, discussing through a project

theme and collaborating a study and creating an interdisciplinary environment have significant roles. White and Deevy (2020, pp. 500-501) underlines the intent of interdisciplinary approaches as “to lead researchers to think differently and to find novel ways in addressing problems that are seen to be difficult to previously surmount”. Therefore, the interdisciplinary working environment defined in the conceptual structure of the course is provided by tutors from different departments, and their students coming together to discuss and carry out project work in interdisciplinary workgroups. Also, the co-design experience, which is another important part of the course, is one of the other critical elements of the “create” phase. A design partner from the NGOs is included in each design group, so the projects are developed on the axis of students-tutors-NGO(s) relations. This has been a new experience for each student, NGO(s) and tutors within the scope of a co-design work in the Faculty of Architecture of MSFAU. The mutuality of learning and understanding provided by the co-design process supports not only to compromise but also to gain a different point of view to explore design problems and create innovative solutions.

“Evaluation” is the stage in which design outcomes are evaluated together with the target audience. A poster, a short video and a report including detailed information about design projects are the final expectations of the course. All three formats of the outcomes are defined to create an opportunity for students to explain their ideas and projects comprehensively. A presentation session where all the projects are shared by students and evaluated by all actors supports the interactive process. This interactivity serves to sustain co-design and collaboration among all actors. Besides being indispensable for the whole project process, the evaluation stage is fundamental for the possible future projects and collaborations of all actors.

4. Creating an Interdisciplinary Co-design Environment

Design is a multidisciplinary field that requires knowledge and experience from many different fields and has a wide range of target audience. It is seen that design is in our lives at different scales from a kitchen item to a vehicle, from furniture to space, from structures to cities. At every moment of our lives, we interact with design from different areas. It is unlikely to mention a borderline between the areas of disciplines. We cannot think that a product does not affect a city, or a piece of furniture does not affect an architectural space. This variety, borderless and transdisciplinary nature of design requires to develop a comprehensive approach. The intersection of areas is so intertwined with each other that at some point, they will provide significant advancements, developing a collaborative study. As mentioned by White and Deevy (2020), when it comes to a complex and/or multifaceted issues, interdisciplinary approaches have crucial importance and encourage students to produce novel outputs. Co-design can be defined here as a tool for revealing the inherent relationship between

interdisciplinarity and innovation. In this respect, “Social Responsibility Practices” is a course open to all departments under the Faculty of Architecture, and is structured with the aim of providing a platform for interdisciplinary interaction and co-design. Associated with the interdisciplinary studies of both students and tutors to establish their professional knowledge and support them by offering new insights are also among the course goals. While boundaries between disciplines have been disappearing, the exchange of ideas has been increased, and new approaches from different perspectives have started to appear on stage. This interdisciplinary environment also has a key role in supporting the co-design process.

In the course, the co-design process has been integrated into teaching with the SDe project, which improved the process by the participation of design partners from NGOs in the students’ design groups. The impact of knowledge and experience coming from real-life design has been witnessed in the project outcomes and personal acquisitions throughout the process. Previously implemented research and theory-based knowledge are promoted and supported by listening, understanding, observing others, and directly obtaining experience from users. Figure 3 shows the

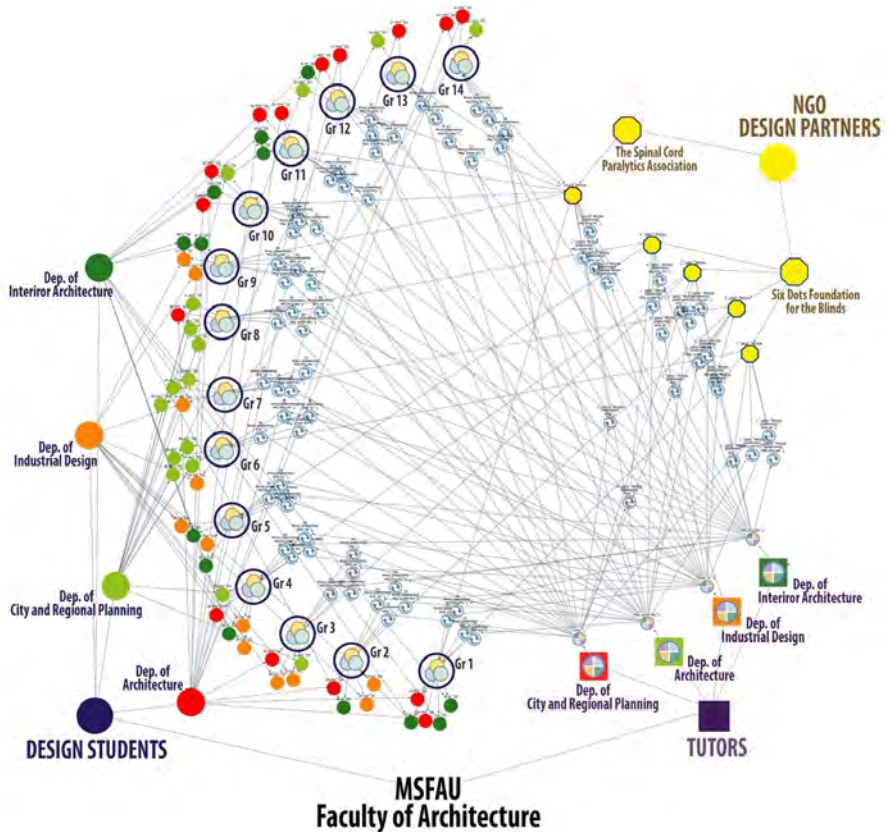


Figure 3. Mapping about Interdisciplinary and Co-design Process of the Course
(The mapping was prepared by using data of the course via using QSR NVivo Qualitative Data Analysis Software)

interaction map of the project work executed among students, tutors and NGOs design partners in the process. As can be analysed from the mapping study, there has been a mixed and multi-layered process of interaction among departments, NGO partners & students, NGO partners & tutors and tutors & students.

As shown in Figure 3, 56 students have chosen the course, and five design partners from two NGOs took place in the course. The students were divided into 14 multidisciplinary teams according to the themes (the design briefs) that they prefer to study. Each team has collaborated with (at least) one of the NGO design partners, and through the process of the course, each group developed their projects with their in-group studies as students and NGO design partners while they were receiving comments of tutors by weekly discussion sessions.

The collaborative in-group studies of students from different departments and NGO design partners, weekly discussions with tutors from all departments and the feedback loop characterised the main parts of the structure (as shown in Figure 4, one of the groups' process mapping). The structure revealed by this interdisciplinary co-design environment enables all actors to arrange the experiences as an assemblage within weeks. Thus, a unique, non-repetitive and qualitative process of experience emerges.

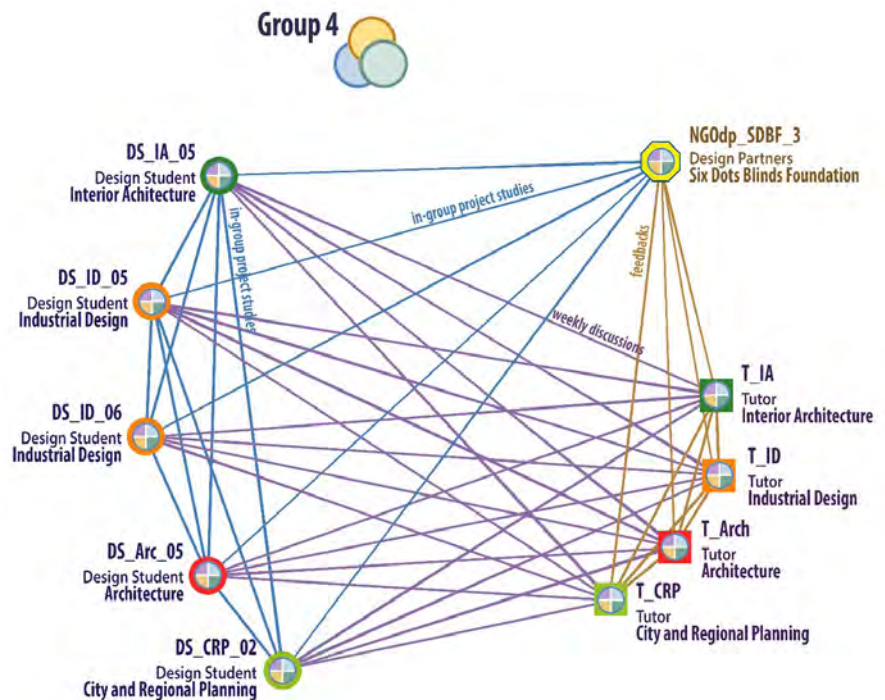


Figure 4. Focused mapping of Group 4 as a case of in-group study and its interdisciplinary co-design relations (The mapping was prepared by using data of the course via using QSR NVivo Qualitative Data Analysis Software)

5. Covid-19 Pandemic as an Unexpected Situation: How did it change the process and the experiences?

The educational life is one of the affected parts of our lives due to Covid-19 pandemic, as many others. In order to ensure the necessary health measures, the use of new tools such as digital technologies, virtual meeting platforms has been requisite. In parallel with these conditions, the project process had to be carried out through online platform tools. As the crucial parts of "create", the co-design process and the interdisciplinarity require for all participants to be in communication with each other, due to the COVID-19 pandemic conditions, it was transferred into a digital and a distant interaction type. The transition of studies from a multi-sensory atelier environment to a visual-oriented digital environment has caused certain difficulties relating to the co-design process for visually impaired individuals and also for design students. Despite the negative influence of the COVID-19 pandemic, which unexpectedly evolved the process into a challenging online and digital experience, it also contributed to developing new coping strategies and a different interaction experience for all the actors involved. Tools such as physical prototypes and scaled models, which are vital for tactile perception, have been replaced by virtual prototypes and audio descriptions.

6. Student Reflections:

The feedback received from the students through questionnaires at the end of the semester when the co-design work was completed, was significant in terms of understanding their learning outcomes. While the students gave mostly positive feedback for the course held online under extraordinary conditions due to the pandemic, certain feedbacks stating that their expectations were not met sufficiently due to the difficulties caused by the process in question, were also received.

On the other hand, very positive evaluations were given regarding the co-design process in the group projects carried out in collaboration with the University-NGO, which constitute the most important part of the process. Students who are prospective designers stated that developing a one-on-one approach to the project from the perspective of the user creates a creative ground that eliminates the boundary between the user and the designer. In their answers to the questionnaire, the students stated that while the findings based on the source research, which constitute the basis of the academic studies in general, were insufficient to reach a solution, their NGO design partners' experiences provided a more objective perspective.

"When I chose the course, I wanted to be a part of a project that will make life easier for people with disabilities and contribute to their living. I wanted to know more about the problems of disabled people and their lives. I wanted to learn more about how to or how not to treat them, and what they feel. In this respect, I

think the course has met my expectations. At the same time, working with group friends from different departments who have different perspectives on dealing with design problems and meeting needs were other important factors that met my expectations.” (Student in the Department of Interior Architecture)

“As a result of our discussions with our design partner, I realized that the designs we used in our daily lives are not universal and cause problems for some people. Now, I approach more sensitively to ordinary situations that I did not pay attention before.” (Student Department of Architecture)

Receiving positive feedback about students' course experiences despite COVID-19 pandemic, can be evaluated in relation to their gains from the design partnership approach as a part of the co-design strategy. However, some students stated that their project works could not reach the desired level of qualitatively because they could not carry out field research and observations. Besides the lectures could not be held face-to-face, and inability to conduct one-to-one meetings with their NGO design partners has made the concept development stage harder.

“My expectation from the course was to be in more fields, which would reinforce my perception of the concept of volunteering. This expectation was not met due to online teaching. I would like to be able to participate in this project more concretely.” (Student in the Department of Industrial Design)

Even though some of the students expressed that working with group mates from different disciplines decreased efficiency, most of them expressed their satisfaction in this respect. Providing them with an area for the understanding of the different approaches used in different design disciplines were found positive by them. Students also stated that the course showed them the beauty and power of making barrier-free designs more clearly.

“The course was very efficient in terms of gaining social responsibility awareness. I wanted to take part in a social responsibility project, and I am very happy to be a part of this one. I believe I have improved my knowledge of many subjects in this process. The most important thing that met my expectations about the course was that I have been able to witness both the processes and the discussions on different design projects of other student workgroups. In this way, I gained knowledge not only about our project but also about many other project topics.” (Student in the Department of City and Regional Planning)

7. Conclusion

As emphasised by Papanek (1984, p. 287), design education is an interactive process “*in which the environment changes the learner, and the learner changes the environment.*” As the final words, the crucial role of creating an interactive platform as a part of formal design

education can be highlighted as a way of broadening students' (specifically, students of design departments as architecture, product design, urban planning, communication design and so forth) visions with real users and with their real needs, allowing them to learn in a social environment. Based upon the experiences gained from this process, they can be acknowledged that the variety of the tools used in the course -for both developing studies and formats of the expected outcomes- have a notable role for students in gaining new communication and design skills. The framework presented in this chapter was also received very positive feedback from the NGO partners involved in the process, as both NGOs emphasised that their involvement enabled them to formulate a new area of knowledge on design.

To summarise, the SiDe framework enables a socially responsible design experience for design students through a co-designing approach; provides a perspective to NGOs about the potential of design on the issues they cope with; and outlines an interdisciplinary approach for tutors to teach socially responsible design in design-related faculties.

Tasarım Eğitiminde Sosyal Sorumlu Ve Disiplinlerarası Ortam Sağlayan Bir Model

Aylin Ayna

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Bölümü

Abdüselam Selami Çifter

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü

İnci Olgun

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Şenay Çabuk

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İç Mimarlık Bölümü

1. Giriş

Tasarım, farklı ölçeklerden birçok disiplini kapsayan ve sürekli gelişen bir alandır. Günümüz tasarımcılarının çözümler ortaya koyabilmesi ve aynı zamanda insanların çeşitli ihtiyaçlarına sorumlu bir şekilde yanıt verebilmesi için geçmişe nazaran birçok karmaşık duruma başa çıkmaları gerekmektedir. Tasarımın ve tasarımcıların bu değişen rolü, Victor Papanek tarafından ilk olarak 1972'de (1984) yayımladığı "Gerçek Dünya için Tasarım" adlı kitabında da vurgulanmış; sorumsuz tasarımlara neden olan pazar odaklı yaklaşımın yan etkileriyle başa çıkabilmek için sosyal ve ahlaki açıdan sorumlu tasarımcılara ihtiyaç duyulduğunu ifade etmiştir. Benzer şekilde, Margolin ve Margolin (2002) bu tartışmayı bir adım öteye götürerek popülasyonları sürdürülebilir bir şekilde etkileyebilecek sosyal müdahaleler sağlama konusunda tasarımın gücüne dikkat çekmiş ve tasarımın "sosyal modelini" önermiştir. İlgili tartışmalar otuz yıllık bir süreçte sürmekteyken tasarımcıların karşılaştığı zorluklar daha kritik bir hâle gelmeye devam etmekte ve bizim tasarım anlayışımız da bu doğrultuda gelişmektedir.

Öte yandan "tasarımın, toplumları ve daha geniş bir çevreyi etkileme yönünde sorunların anlaşılması, problemlerin netleştirilmesi ve topluluklarla iş birliği içerisinde çözümlerin bulunması konusundaki etkisi üzerine artan bir farkındalık bulunmaktadır" ve her ne kadar bu kapsamdaki potansiyeli göz ardı edilse de kavram "sosyal inovasyon" ile bağlantılıdır (Deserti vd., 2018, s.66). Manzini (2014), bu doğrultuda "sosyal inovasyon için tasarım" olarak yeni bir kavram önermektedir ve tasarımcıların anlamlı sosyal değişimler için sosyal inovasyonları başlatma, artırma, destekleme, güçlendirme ve çoğaltma becerilerini tartışmaktadır. Manzini ayrıca

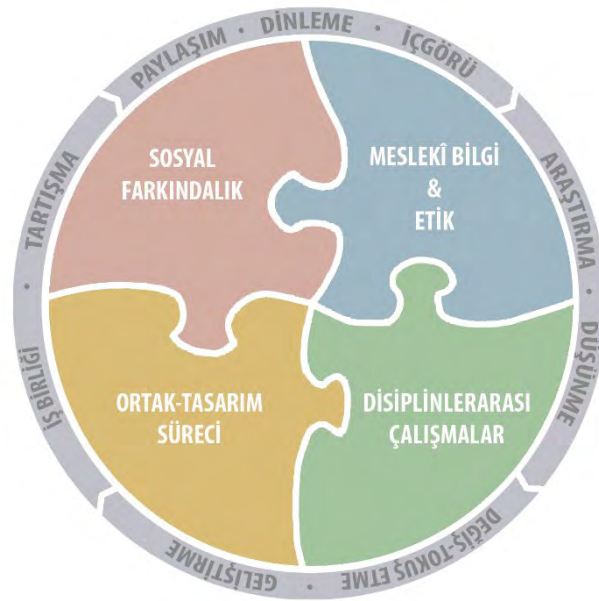
sosyal inovasyon ve katılımcı tasarım arasındaki benzerlikleri ortaya koymakta ve her ikisinin de yaratıcı ve proaktif eylemler olduğunu, tasarımcıların ise bu eylemlerde farklı ilgi alanlarına yönelik arabulucu veya devam eden girişimleri destekleyici rolleri üstlenebileceklerini ifade etmektedir (Manzini, 2014).

Gelişen tasarım alanına ilişkin yukarıda belirtilen tüm bu tartışmalar, aynı zamanda geleceğin tasarımcılarının yeni becerilere ve yetkinliklere sahip olmalarının gerekliliğine ve buna bağlı olarak tasarım eğitiminde de yeni stratejilere ihtiyaç duyulduğuna işaret etmektedir (Margolin & Margolin, 2002; Melles vd., 2011; Easterday vd., 2018). Bu bağlamda, eğitim sürecinde başarısız tasarım çalışmalarına yol açan, öğrencinin tasarım ihtiyacının özüne uzak pozisyonunu önlemek için ortak-tasarım ve ortak-yaratma yaklaşımlarının benimsenmesi ve bu yaklaşımların sosyal açıdan sorumlu tasarım süreçleriyle entegre edilmesi önemlidir (Melles vd., 2011). İlgili stratejiler, öğrencilerin gerçek ihtiyaçlara yönelik ortak-tasarım projelerinin geliştirilmesini kapsamakla kalmamakta, aynı zamanda üniversiteler ve diğer çeşitli paydaşlar arasında sürdürülebilir ortaklıklar için etkili yöntemlerin gelişmesiyle de sonuçlanmaktadır. Bu bölüm, SİDe projesinin bir parçası olarak geliştirilen, tasarımda sosyal açıdan sorumlu ve disiplinler arası öğretimi pekiştiren bir öğretim modelini sunmaktadır.

Tasarım Eğitiminde Sosyal Sorumlu Tasarıma Yönelik SİDe Modeli

SİDe Projesi, tasarım eğitiminde ortak-tasarıma imkân verecek etkileşimli bir ortam sağlamanın önemini vurgulamaktadır ve bu etkileşimi sağlayarak toplumsal farkındalığı artırmayı, mesleki bilgi ve etik anlayışını geliştirmeyi, ölçekler arası çalışmalarla farklı disiplinlerden öğrenmeye olanak sağlamayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda, MFA 300-Sosyal Sorumluluk Uygulamaları dersi, eğitimde bu yaklaşımın oluşturulması için bir arayüz vazifesi görmüştür. Ders, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi (MSGÜ) Mimarlık Fakültesi bünyesinde bulunan tüm bölümlerin (Mimarlık, Şehir ve Bölge Planlama, Endüstriyel Tasarım ve İç Mimarlık Bölümleri) katılımıyla ortak seçmeli olarak ve disiplinler arası bir yaklaşımla yürütülmektedir. Fakülte'nin her bölümünden bir sorumlu öğretim elemanı (bu yazıda SİDe platformunda tanımlandığı hali ile "eğitimci" olarak ifade edilecektir) derse dâhil olmaktadır ve ilgili bölümlerden tüm öğrencilere açık bir derstir. Engellilik ve erişilebilirlik, çevresel sürdürülebilirlik, yaşlanan nüfus ve bununla ilgili ihtiyaçlar, sivil toplum kuruluşlarında (STK) gönüllülük çalışmaları gibi sosyal konularla ilgili çok çeşitli temalar bu dersin içeriğini oluşturmaktadır. Bu temaların çok boyutlu ve çok katmanlı özellikleri nedeniyle, geniş bir perspektiften bakılması ve farklı disiplinlerin bilgilerinden türeyen yaklaşımların geliştirilmesi gerekmektedir. Dersin çerçevesi, öğrencilerin sosyal sorumlu tasarım projelerinde gönüllü olarak yer almaları vasıtasıyla becerilerini geliştirmek ve sosyal farkındalıklarını artırmak,

toplumun ihtiyaçlarına yönelik duyarlılıklarını geliştirmek ve bu doğrultudaki farklı yaklaşımları incelemelerine teşvik etmek üzerine tasarlanmıştır. Dersin hem teorik hem de uygulamalı bölümlerinde konu anlatımları, proje çalışmaları, tartışma/ değerlendirme oturumları, eğitimcilerin / öğrencilerin / STK'ların sunumları gibi araçlardan yararlanılmaktadır.



Şekil 1. MSGSÜ Mimarlık Fakültesi,
MFA 300 Sosyal Sorumluluk
Uygulamaları Dersinin Kavramsal
Yapısı

Dersin özelliklerini ortaya çıkaran temel kavramlar “sosyal farkındalık, meslekî bilgi ve etik, disiplinler arası çalışmalar ve ortak-tasarım” olarak tanımlanabilir (Şekil 1). Burada belirtilen her bir kavram dersin amaçlarına ve beklenen sonuçlara ulaşılmasına hizmet etmektedir.

Ders kapsamını oluşturan kavramlar, “teorik” ve “uygulamalı” çalışmaların arka planıyla ilişkili olarak iki bölümde ifade edilebilir. “Sosyal farkındalık” ve “meslekî bilgi ve etik” kavramları teorik arka planı ve/veya meslekî eğitimi/ uygulamayı oluştururken; “disiplinler arası çalışmalar ve ortak-tasarım” kavramları, tasarım projesi çalışması ve süreci ile doğrudan ilişkilendirilmektedir.

2. Dersin Kavramsal Yapısına İlişkin Detaylar

MFA 300-Sosyal Sorumluluk Uygulamaları dersinin interaktif süreci, ders kapsamına dâhil olan tüm aktörler olarak eğitimcilerin, STK temsilcilerinin ve öğrencilerin paylaşım yapması ve birbirini dinlemeleri için bir araç vazifesi görmektedir. Aktörlerin birbirlerini anlamasına, sorunların anlaşılmasına, gerçek ihtiyaçlar/ talepler hakkında

içgörü kazanılmasına ve tartışmak-geliştirmek-iş birliği yapmak üzerine çalışılmasına olanak sağlamaktadır. Dersin önemli kazanımları, tasarım öğrencilerinin sosyal farkındalığını artırmak ve tasarım becerilerini gerçek hayattan farklı zorluklara cevap verebilmek için kullanmalarını sağlamaktır. Kapsayıcı/ evrensel tasarımı isteğe bağlı bir yaklaşım yerine çalışmalarının önemli bir parçası olarak kullanmalarını sağlayarak mesleki etik anlayışlarının geliştirilmesi hedeflenmektedir. Frascara'nın (2017) gerçek projeler yoluyla öğretim çerçevesinde belirttiği gibi, gerçek dünyadaki zorluklar üzerine çalışmak, tüm öğrenme seviyelerine (açık, örtük ve sözsüz bilgi) yönelik bir ortam sağlamaktadır. Öğrenciler bu doğrultuda gerçek kullanıcılarla birlikte gerçek ihtiyaçlar/ beklentiler/ talepler üzerine çalışarak, gözlemleyerek, dinleyerek, analiz ederek ve yaparak bilgi alanlarını geliştirebilmektedirler.

Sosyal ve mesleki gelişimi destekleyecek bir diğer unsur, mesleki bilginin farklı disiplinlerden gelen deneyimlerle genişletilmesidir. Sosyal sorumlu tasarım faaliyetinin gerçekleştirilebilmesi için, Papanek (1984) tarafından da önerilen disiplinler arası bir ortam sağlanarak öğrencilerin birbirlerinden öğrenme, fikir alışverişinde bulunma ve birlikte yeni fikirler veya projeler geliştirme becerilerinin artırılması amaçlanmaktadır. Bu açıdan ders sadece gönüllülük odaklı veya tek bir disipline özel değildir. Disiplinler arası, tasarım alanı şemsiyesi altındaki bölümler arasında etkileşimi sağlayacak bir ortamı oluşturabilmek için özellikle önem teşkil etmektedir.

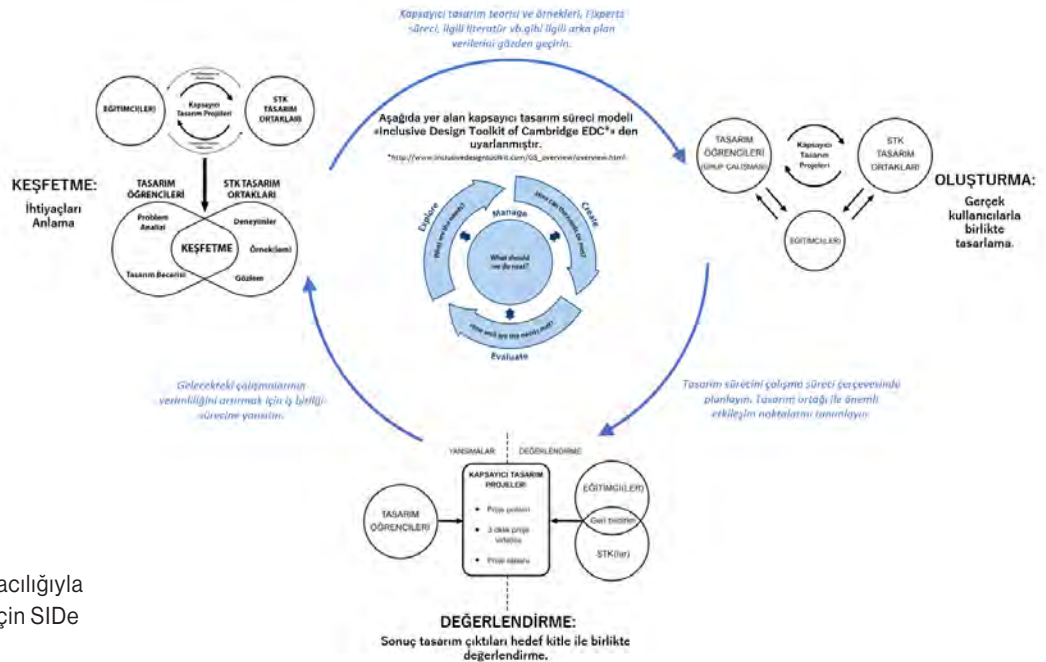
"Ortak-tasarım", sürecin kilit faktörlerinden biridir; çünkü katılımcıların birbirini anlamasını, gerçek ihtiyaçların / beklentilerin dikkate alınmasını, kullanıcıların deneyimi çerçevesinde bir tasarımın nasıl geliştirilebileceğinin ve geri bildirim tasarım çalışmalarını ve sonuçlarını nasıl etkileyebileceğinin / iyileştirebileceğinin öğrenilmesini sağlamaktadır. Doğrudan uygulama yoluyla ilerleyen ve sosyal ilişkiler ile sosyal öğrenmeye dayanan bir süreç ortaya koymaktadır. Dersten sorumlu eğitimcilerin pozisyonu da bu süreçte oldukça önemlidir. İş birliğine dayalı ortak-tasarım çalışmalarında, öğretmenler bir eğitimci ve profesyonel bir tasarımcı olarak iki role sahiptir, ancak bu iki rol öğretim süreci boyunca birbiriyle iç içe geçmiştir. Bu bağlamda, Carla ve Cipola'nın (2014, s. 92) önerdiği gibi tasarım eğitimcilerinin mutlak yönlendirmeler yerine "sürece dahil olan herkesle kapsayıcı ilişkileri sağlayacak bir çizgide" olması gerekmektedir ve süreci katılımcılar arası ortak bir yol oluşturabilecek şekilde yönetmelidir.

Tüm bu kavramsal parçalar bir araya geldiğinde, toplumsal farkındalık üzerinde kişisel gelişimle başlayan süreç, etkilerini meslek alanına da yaymakta ve tüm aktörlere gelecekteki çalışmaları için yeni yaklaşım biçimleri geliştirebilme fırsatı sunmaktadır. Easterday vd. (2018)'nin de vurguladığı gibi bu tür sürdürülebilir kolektif çalışmalar, iletişimin ve süreç yönetimi yaklaşımının geliştirilmesi yoluyla sosyal inovasyonu da teşvik edebilecek aktörler arası bir ağ-merkezi oluşturulmasına da yardımcı

olabilmektedir. Bu çerçevede etkileşim, derste yürütülen süreç için kilit bir role sahip olmuştur. SİDe web platformu (www.inclusivedesignside.org) ise gerçekleştirilen iş birliği ortak-tasarım çalışmalarını ve sonuçlarını görünür kılmak için etkileşimli bir ortam sağlayarak bu yaklaşımı desteklemektedir. SİDe projesi kapsamında geliştirilen öğretim yaklaşımı, yazının takip eden bölümlerinde özetlenmektedir.

3. Disiplinlerarası Sosyal Tasarım Eğitimi için SİDe Ortak-Tasarım Çerçevesi

Easterday (2018, s. 70) tarafından tartışıldığı üzere “sosyal tasarım öğrenimi ve etkisi, gerçek dünyanın sosyal zorluklarını çözen projelerle oluşur”. SİDe (Şekil 2) bu bağlamda, disiplinlerarası tasarım eğitimi aracılığıyla, özellikle üniversiteler ve STK’lar arasındaki ortak-tasarım çalışmaları iş birliklerine odaklanmaktadır. SİDe Proje çerçevesi EDC – Kapsayıcı Tasarım Araçları “Konsept Tasarım Süreci” (Engineering Design Centre, University of Cambridge, 2017) ile tanımlanan 4 aşamalı strüktürünü temel almaktadır. Bu doğrultuda, “yönetim” aşamasını takip eden “keşfetme, oluşturma ve değerlendirme” aşamaları proje ve ders sürecini yönlendiren ana aşamalar olmaktadır. Bu noktada, söz konusu aşamaların birbirinden bağımsız aşamalar olmadığını ve bağlayıcı ara süreçler ile bu süreçlerdeki faaliyetlerin de en az tanımlanan aşamalar kadar önemli olduğunu belirtmek gerekir. Bu sebeple, süreç, bir döngü olarak tanımlanabilir.



Şekil 2. Ortak-Tasarım Aracılığıyla Üniversite-STK İş Birliği için SİDe Proje Diyagramı.

Eğitimciler, tasarım öğrencileri (Mimarlık, Şehir ve Bölge Planlama, Endüstriyel Tasarım ve İç Mimarlık Bölümlerinden öğrenciler) ve STK tasarım ortakları çalışmanın her parçası için başlıca aktörlerdir. Oluşturulan çerçeve, 2019-2020 Öğretim Yılı Bahar Dönemi'nde, engellilik alanında çalışan iki önemli STK'nın ("Altı Nokta Körler Vakfı" ve "Türkiye Omirilik Felçlileri Derneği") iş birliği katkıları ile test edilmiştir.

"Keşfetme" gerçek ihtiyaçların ortaya koyulduğu ve tasarım özetlerinin birlikte geliştirildiği aşamadır. Bu çerçevede, STK temsilcileri gerçek ihtiyaçları, beklentileri ve deneyimlerini tanımlamakta, eğitimciler de tasarım süreçleri ve kapsayıcı tasarım yaklaşımları konularındaki teorik bilgilerini paylaşmaktadırlar. Aşama, eğitimciler ve STK tasarım ortakları için, tasarım özetlerinin sağlanan iş birliği aracılığıyla birlikte geliştirildiği ve öğrencilerle de paylaşıldığı, ilk buluşma noktası olması sebebiyle önemli bir role sahiptir. Eğitimciler ve STK temsilcileri arasındaki iş birliği sadece meslekî ve deneyime dayalı bilgi alışverişi için değil, aynı zamanda farklı bir bakış açısı geliştirmek ve yeni öğretim-öğrenme yaklaşımlarını birlikte deneyimlemek için de önemlidir. Bu ilk etkileşimin sonuçları, tasarım özetlerinin temelinin oluşturmaktadır. "Keşfetme" aşaması ve etkileşimli ortak geliştirme süreci, takip eden aşamalar ve tasarım süreci bütünü üzerinde doğrudan bir etkiye sahiptir. Teorik arka plan ve gerçek ihtiyaçlarla/ beklentilerle ilgili sunumlar bu aşamayı, bir sonraki "oluşturma" aşamasına bağlamaktadır. "Keşfet" ve "Oluşturma" aşamaları arasındaki bağlantıyı sağlayan ve destekleyen en önemli husus, eğitimciler ve STK'lar arasındaki etkileşimdir. Söz konusu etkileşim, karşılıklı paylaşma ve dinleme süreçleriyle birlikte genişletilmektedir.

"Oluşturma" aşaması etkileşimin, proje fikirleri olarak görünür hâle gelmeye başladığı süreç olarak tanımlanabilmektedir. "Oluşturma" aşaması ile meslekler özelindeki teorik bilgi birikimleri ve tasarım öğrencilerinin araştırmaları STK'ların gerçek ihtiyaçlar konusundaki paylaşımları ile etkileşime girmekte ve bu etkileşim, tasarım çözümlerine dönüştürülmektedir. Gerçek kullanıcılardan gelen ihtiyaçların göz önünde bulundurulması ve diğer disiplinlerden öğrencilerle fikir alışverişinin sağlanması, farklı düşünme ve oluşturma yaklaşımlarına açık bir tasarım projesi/ fikri geliştirme aşamasını desteklemek için çok önemlidir. Paylaşım için bir platform sağlamak, fikir alışverişinde bulunmak, bir proje temasıyla tartışmak ve bir çalışma ile iş birliği yapmak ve disiplinler arası bir ortam oluşturmak kapsamında önemli rollere sahiptir. White and Deevy (2020, s. 500-501) disiplinler arası yaklaşımların "araştırmacıları farklı düşünmeye yönlendirmek ve daha önce üstesinden gelinmesi zor görülen sorunları ele almak için yeni yollar bulmak" amacının altını çizer. Bu doğrultuda, dersin kavramsal yapısında tanımlanan disiplinler arası çalışma ortamı, farklı bölümlerden eğitimciler ve karma çalışma gruplarında proje çalışmalarını tartışmak ve yürütmek için bir araya gelen öğrencileri tarafından sağlanmaktadır. Ayrıca, dersin bir diğer önemli parçası olan ortak-tasarım deneyimi de "oluşturma"

aşamasının diğer kritik unsurlarından biridir. Her tasarım grubuna STK'lardan birer tasarım ortağının dâhil olmasıyla projeler, eğitimci-öğrenci-STK(lar) arasındaki ilişkiler ekseninde geliştirilmektedir. Söz konusu süreç, öğrenciler, sivil toplum kuruluşları ve eğitimciler için yeni bir deneyim oluşturmaktadır. Ortak-tasarım süreci tarafından sağlanan öğrenme ve anlayışın karşılıklılığı, sadece anlaşmayı ve uzlaşmayı değil, aynı zamanda tasarım sorunlarını araştırmayı ve yenilikçi çözümler oluşturmak için farklı bir bakış açısı kazanmayı da desteklemektedir.

“Değerlendirme”, tasarım sonuçlarının hedef kitle ile birlikte değerlendirildiği aşamadır. Bir poster, kısa bir video ve tasarım projeleri hakkında ayrıntılı bilgi içeren bir rapor, bu aşama ile ortaya koyulan nihai sonuçlar olarak belirlenmiştir. Sonuç çıktılarına ilişkin belirlenen bu formatlar ile öğrencilerin fikirlerini ve projelerini kapsamlı bir şekilde açıklama imkanı bulabilmeleri hedeflenmektedir. Etkileşim sürecini desteklemek üzere tüm projelerin öğrenciler tarafından paylaşıldığı ve tüm aktörler tarafından değerlendirildiği bir paylaşım / sunum oturumu oluşturulmuş bulunmaktadır ve bu etkileşim, tüm aktörler arasında ortak tasarım ve iş birliğini sürdürmeye hizmet etmektedir. “Değerlendirme” aşaması, tüm proje süreci için vazgeçilmez olmasının yanı sıra, katılımcı olan tüm aktörlerin gelecekteki olası projeleri ve iş birlikleri için de temel niteliktedir.

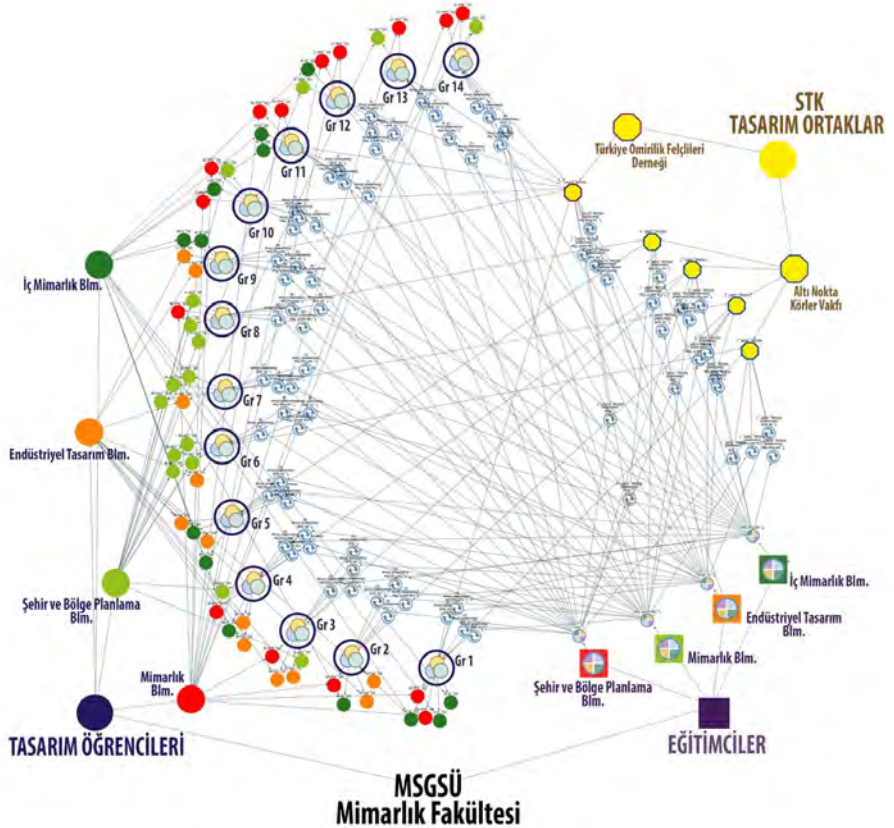
4. Disiplinler Arası Ortak-Tasarım Ortamı Oluşturmak

Tasarım, birçok farklı alandan bilgi ve deneyim gerektiren ve geniş bir hedef kitleye sahip çoklu disiplinli bir alandır. Mutfak eşyasından otomobile, mobilyalardan mekâna, binalardan şehirlere kadar farklı ölçeklerde hâlleri ile yaşamlarımızda yer almakta olan ve her an etkileşime girmekte olduğumuz tasarım alanı için disiplinler arasında sınır çizgilerinin varlığından bahsetmek pek mümkün değildir. Bir ürünün, şehri veya bir mobilyanın, mekânı etkilemediğini düşünemeyiz. Söz konusu bu çeşitlilik ve tasarımın sınırsız, disiplinler arası doğası kapsamlı bir yaklaşım geliştirmenin gerekliliğini de ortaya koymaktadır. İç içe geçmiş bu disiplinlerarası / ötesi durum çerçevesinde, iş birlikleri oluşturulması sonucu çıktılar bakımından önemli gelişmeler sağlayacaktır. White ve Deevy (2020) tarafından belirtildiği gibi, karmaşık ve/veya çok yönlü konular söz konusu olduğunda, disiplinler arası yaklaşımlar çok önemlidir ve öğrencileri yeni çıktılar üretmeye teşvik etmektedir. Ortak-tasarım, burada “disiplinler arasılık” ve “inovasyon” arasındaki içsel ilişkiyi ortaya çıkarmak için bir araç olarak tanımlanabilmektedir. Bu bağlamda, “MFA 300-Sosyal Sorumluluk Uygulamaları” dersi, Mimarlık Fakültesi'nin tüm bölümlerine açık bir ders olarak disiplinler arası etkileşim ve ortak-tasarım için bir platform sağlamayı amaçlamaktadır. Hem öğrencilerin hem de eğitimcilerin disiplinler arası çalışmalar ile birlikte mesleki bilgilerini geliştirmeleri ve yeni içgörü sağlama imkânları sunarak destek olmak dersin hedefleri arasında yer almaktadır. Disiplinler arasındaki sınırlar ortadan kalkarken, fikir alışverişi artmakta ve böylece farklı bakış açılarından beslenen yeni

yaklaşımlar ortaya çıkmaya başlamaktadır. Söz konusu bu disiplinler arası ortam, ortak tasarım sürecini desteklemekte de önemli bir rol oynamaktadır.

SIDe Projesi ile STK tasarım ortaklarının öğrenci tasarım gruplarına katılımı ile süreci geliştiren ortak-tasarım yaklaşımı, dersin öğretimine entegre edilmiştir. Gerçek hayattan gelen bilgi ve deneyimin tasarım üzerindeki etkisi gerek süreç boyunca gerekse proje sonuçlarında ve kişisel kazanımlarda görülebilmektedir. Daha önce uygulanan araştırma ve teoriye dayalı bilgi, söz konusu yaklaşım ile karşılıklı dinleme, anlama, başkalarını gözlemlene eylemleri ve doğrudan kullanıcılardan gelen deneyimlerle desteklenmektedir. Şekil 3, bu süreçte öğrenciler, eğitimciler ve STK tasarım ortakları arasında yürütülen proje çalışmasının etkileşimini haritalandırarak göstermektedir. Haritalama çalışmasından da anlaşılacağı gibi süreç ile bölümler, STK ortakları - öğrenciler, STK ortakları- eğitimciler ve eğitimciler-öğrenciler arasında karma ve çok katmanlı bir etkileşim süreci gerçekleşmiştir.

Şekil 3'te görüldüğü üzere, dört bölümden toplamda 56 öğrenci dersi seçmiş ve iş birliği sağlanan iki sivil toplum kuruluşundan katılım sağlayan beş tasarım ortağı



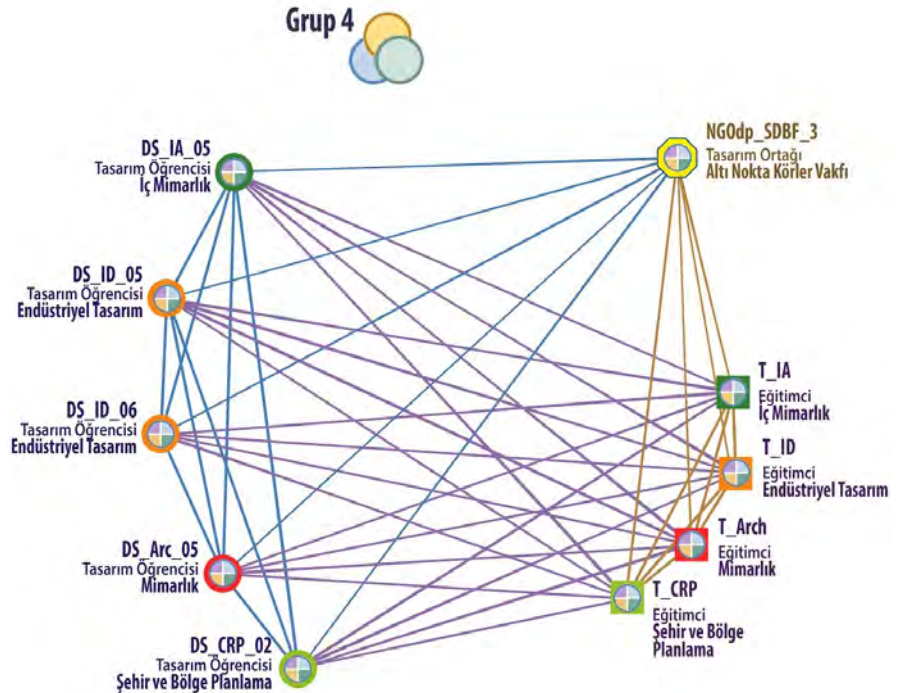
Şekil 3. Dersin Ortak-Tasarım ve Disiplinler Arası Haritalandırması. (Haritalandırma çalışması ders sürecine ilişkin veriler kullanılarak, QSR NVivo Nitel Veri Analiz Yazılımı aracılığıyla hazırlanmıştır.)

tasarım sürecinde yer almıştır. Öğrenciler, tasarım özetlerinin konuları çerçevesinde 14 çoklu-disiplinli gruba ayrılmış, her bir proje grubuna en az bir STK tasarım ortağı ders süreci boyunca katılım sağlamıştır. Her bir grup projelerini bir yandan öğrenciler ve STK tasarım ortakları arasındaki grup içi çalışmaları ile geliştirirken bir yandan da projelerinin süreçteki durumlarına ilişkin olarak eğitimcilerden haftalık düzende gerçekleşen görüşmeler aracılığıyla yorumlar almışlardır.

Farklı bölümlerden öğrencilerin ve STK tasarım ortaklarının iş birliği ile yürüttüğü grup içi çalışmaları, tüm eğitimcilerin katıldığı haftalık tartışma oturumları ve geribildirim döngüsü (Şekil 4'te bir grup özelindeki haritalandırmada da görülebildiği üzere) sürecin temel parçalarını oluşturmaktadır. Disiplinler arası ortak-tasarım ortamının ortaya koyduğu bu yapı, tüm aktörlerin, deneyimlerini haftalar içinde bir araya getirip birleştirebilmelerini sağlamak ve böylece, biricik, tek defaya özgü ve nitel bir deneyim süreci ortaya çıkmaktadır.

5. Beklenmeyen bir Durum Olarak COVID-19 Pandemisi: Süreci ve deneyimleri nasıl etkiledi?

Hayatımızın COVID-19 pandemisi nedeniyle etkilenen pek çok konusundan birisi de eğitimidir. Gerekli sağlık koşullarının sağlanması, dijital teknolojilerin, sanal toplantı



Şekil 4. Grup 4 örneği üzerinden grup-içi çalışmalar ve disiplinler arası ortak-tasarım ilişkilerini gösteren odaklanmış haritalandırma çalışması. (Haritalandırma çalışması ders sürecine ilişkin veriler kullanılarak, QSR NVivo Nitel Veri Analiz Yazılımı aracılığıyla hazırlanmıştır.)

platformları gibi yeni araçların kullanılmasını gerekli kılmıştır. Bu koşullara paralel olarak, proje süreci de çevrimiçi ortam ve araçları üzerinden gerçekleştirilmek durumunda olmuştur. “Oluşturma” aşamasının en önemli parçaları olarak, ortak-tasarım süreci ve disiplinler arası çalışma düzeni, tüm katılımcıların birbirleriyle iletişim hâlinde olmalarını gerektirmektedir. Bu etkileşim süreci COVID-19 pandemisi koşulları nedeniyle 2019-2020 öğretim yılı içerisinde gerçekleştirilen ders kapsamında dijital ortam üzerinden ve uzaktan gerçekleştirilen bir düzene aktarılmıştır. Çalışmaların çok duyulu bir atölye ortamından görsel veri ağırlıklı dijital ortama geçişi, görme engelli bireyler ve tasarım öğrencileri için ortak-tasarım süreci ile ilgili bazı zorluklara neden olmuştur. Süreci beklenmedik bir şekilde alışılmamış bir çevrim içi ve dijital deneyime dönüştüren pandemi dönemi, zorlayıcı etkilerinin yanında, yeni başa çıkma stratejilerinin geliştirilmesine ve ilgili tüm aktörler için farklı bir etkileşim deneyiminin sağlanmasına da yol açmış bulunmaktadır. Dokunsal algı için hayati önem taşıyan fiziksel prototipler ve ölçekli modeller gibi araçlar kullanılamamış olup, söz konusu araçlar yerini sanal prototipler ve sesli betimleme gibi araçlara bırakmıştır.

6. Öğrencilerden Yansımalar

Öğrencilerden, proje çalışmalarının tamamlandığı dönem sonunda, anket yolu ile alınan geri bildirimler, SİDe platformu kapsamında gerçekleştirilmiş dersin kazanımlarının anlaşılması açısından oldukça önemli olmuştur. Pandemi dolayısıyla olağan dışı şartlarda çevrim içi gerçekleştirilen ders süreci ile ilgili olarak öğrenciler ağırlıklı olarak olumlu geri bildirimlerini belirtmiş, ancak söz konusu sürecin yaşattığı sorunlara bağlı olarak beklentilerinin yeterli ölçüde karşılanamadığını ifade eden geri bildirimler de alınmıştır.

Diğer bir taraftan, sürecin en önemli parçasını oluşturan Üniversite - STK iş birliğinde yürütülen grup projelerinde ortak-tasarım süreci ile ilgili son derece olumlu değerlendirmeler elde edilmiştir. Tasarımcı adayları olan öğrenciler, projeye birebir kullanıcı perspektifinden yaklaşım geliştirmenin, kullanıcı ile tasarlayan arasındaki sınırı ortadan kaldıran yaratıcı bir zemin oluşturduğunu ifade etmişlerdir. Genel olarak akademik çalışmanın temelini oluşturan kaynak araştırmasına dayalı bulguların tasarım çözümüne ulaştırmada yetersiz kaldığını, STK danışmanlarından aktarılan deneyimlerin daha doğru bir perspektif kazanmalarını sağladığını dile getirmişlerdir.

“Dersi seçerken engelli bireylerin yaşama kazandırılmasında bir şekilde katkımın olmasını ve onların hayatını kolaylaştıracak bir proje önerisinin içinde bulunmak istedim. Engellilerin yaşadıkları sorunları ve hayatları hakkında daha çok bilgi sahibi olmak istedim. Onlara nasıl davranmak gerektiğini, nasıl davranmamak

gerektiğini ve neler hissettiklerini daha yakından öğrenmek istedim. Bu açılardan, dersin beklentimi karşıladığını düşünüyorum. (İç Mimarlık Bölümü Öğrencisi)

“Danışmanımızla görüşmelerimiz neticesinde alışageldiğimiz ve günlük yaşantımızda kullandığımız donatı ve tasarımların aslında evrensel olmadığını ve bazı insanlara zarar verdiğini fark ettim. Daha önce dikkatimi çekmeyen sıradanlaşmış durumlara artık daha niteliksel yaklaşabiliyorum.” (Mimarlık Bölümü Öğrencisi)

COVID-19 pandemisinin ders deneyimleri üzerindeki etkilerine rağmen öğrencilerden beklenenin üstünde olumlu geri dönüşler alınması yine söz konusu danışmanlıkların kazanımları ile bağlantılı olarak değerlendirilmektedir. Öte yandan, öğrenciler, yüz yüze işlenemeyen ders saatlerinden ziyade saha araştırmalarını ve gözlemlerini gerçekleştirememeleri nedeniyle projenin niteliksel açıdan istenilen seviyeye taşınmadığını ifade etmiş, STK'larla yüz yüze görüşmelerin yapılamamasının da karar geliştirme konusunda kendilerini zorladığını dile getirmişlerdir.

“Dersten beklentim daha fazla sosyal alanlarda bulunup gönüllülük kavramını pekiştirmektir. Derslerin online işlenmesinden kaynaklı bu beklentilerim karşılanamadı. Kendimi bu projenin içinde somut olarak görmek isterdim.” (Endüstriyel Tasarım Bölümü Öğrencisi)

Öğrencilerin bir bölümü tarafından, farklı disiplinlerden grup arkadaşlarıyla çalışmanın verimliliği azalttığı ifade edilmiş olsa da, çoğu bu konuda memnuniyetlerini dile getirmiştir. Farklı tasarım disiplinlerinde kullanılan farklı yaklaşımların anlaşılması için kendilerine bir ortam sağlanmasını olumlu bulduklarını, ayrıca, dersin kendilerine, engelsiz tasarımlar yapmanın olumlu yanlarını ve gücünü daha net gösterdiğini belirtmişlerdir.

“Bir sosyal sorumluluk projesi içerisinde yer almak istiyordum ve bu proje içerisinde yer almaktan oldukça memnunum. Kendimi birçok konuda geliştirdiğime inanıyorum. Beklentilerimi karşılayan en önemli şey yapılan farklı projelerin hem yapım aşamasını ve tasarım fikrinin tartışılması etaplarına şahitlik edebiliyor oluşumdur. Bu sayede sadece kendi projemiz ile ilgili değil birçok konu hakkında bilgi sahibi olmuş oldum.” (Şehir ve Bölge Planlama Bölümü Öğrencisi)

7. Sonuç

Papanek (1984, s. 287) tarafından vurgulandığı gibi, tasarım eğitimi, “çevrenin öğreneni ve öğrenenin çevreyi değiştirdiği” etkileşimli bir süreçtir. Etkileşimli bir platform oluşturmanın tasarımda örgün eğitimin bir parçası olarak sahip olduğu rol, öğrencilerin (özellikle mimarlık, endüstriyel tasarım, kent planlama, iletişim tasarımı ve benzeri bölümlerden tasarım öğrencilerinin) vizyonlarının gerçek kullanıcılar

ve ihtiyaçları çerçevesinde genişletilmesi ve sosyal çevre içinde öğrenmelerine olanak sağlanması için araç olarak kullanılabilmesi bakımından önem taşımaktadır. Bölüm kapsamında detayları ile aktarılmaya çalışılan bu süreçten elde edilen deneyimlere dayanarak, derste kullanılan araçların çeşitliliğinin -hem geliştirilen çalışmalar ve geliştirme süreci hem de sonuç çıktıların biçimleri bakımından- öğrencilerin yeni iletişim ve tasarım becerileri kazanmalarında önemli bir rol oynadığı söylenebilmektedir. Bu bölüm ile aktarılan SDe ve ortaya koyduğu çerçeve, sürece dâhil olan STK ortaklarından da çok olumlu geri bildirimler almış bulunmakta olup, her iki STK tarafından da katılımlarının tasarım konusunda yeni bir bilgi alanı oluşturmalarını sağladığı vurgulanmıştır.

Özetle, SDe Projesi ile çerçevlendirilen yaklaşım, ortak-tasarım yaklaşımı aracılığıyla tasarım öğrencileri için sosyal sorumlu bir tasarım deneyimi sağlamakta; STK'lara, çözüm üretmeye çalıştıkları konularda tasarımın sahip olduğu potansiyeller hakkında bir bakış açısı sağlamakta; eğitimcilere, tasarımla ilgili fakültelerde sosyal sorumlu tasarımı öğretmeleri için disiplinler arası bir yaklaşımın ana hatlarını ortaya koymaktadır.

References. Kaynaklar.

- Cippola, C. & Bartholo, R. (2014). Empathy or Inclusion: A Dialogical Approach to Socially Responsible Design. *International Journal of Design*. V.8(2), pp. 87-100.
- Deserti, A., Rizzo, F. & Cobanlı, O. (2018). From Social Design to Design for Social Innovation. In: *Atlas of Social Innovation: New Practices for a Better Future*, Eds. Howaldt J., Kaletka C., Schröder A., Zirngiebl M., SI Drive, pp. 65-69.
- Easterday, M. W., Gerber, E. M. & Lewis, D. G. R. (2018). Social Innovation Networks: A New Approach to Social Design Education and Impact. *Design Issues*. V.34(2), pp. 64-76.
- Engineering Design Centre, University of Cambridge. (2017). Concept Design Process: Overview, <http://www.inclusivedesigntoolkit.com/GS_overview/overview.html> Access date: September 2020.
- Frascara, J. (2017), 'Design, and design education: How can they get together?', *Art, Design & Communication in Higher Education*, 16: 1, pp. 125–31, doi: 10.1386/adch.16.1.125_1.
- Manzini, E. (2014). Making Things Happen: Social Innovation and Design. *Design Issues*, V.30(1), pp. 57-66.

Margolin, V. & Margolin, S. (2002). A "Social Model" of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues*, V.18(4), pp. 24-30.

Melles, G., Verre, I. & Misic, V. (2011). Socially Responsible Design: Thinking Beyond the Triple Bottom Line to Socially Responsive and Sustainable Product Design. *CoDesign*, V.7(3-4), pp. 143-154.

Papanek, V. (1984). *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Thames & Hudson, London.

White, P. J. & Deevy, C. (2020). Designing an Interdisciplinary Research Culture in Higher Education: A Case Study. *Interchange*, 51, 499-515.

Reflections Of Non-Governmental Organisations On Their Involvement To The SIDE Project And Co-Designing With Design Students On Socially Responsible Design Projects

İnci Olgun

Mimar Sinan Fine Arts University,
Department of City and Regional
Planning

Seçil Arıkan

Six Dots Foundation for the Blinds

Ecesu Alyanak

The Spinal Cord Paralytics
Association of Turkey

Canan Çam Yücel

Six Dots Foundation for the Blinds

Tuğçe Akgün

The Spinal Cord Paralytics
Association of Turkey

Abdüsselam Selami Çifter

Mimar Sinan Fine Arts University,
Department of Industrial Design

1. Introduction

There is an increasing awareness on the value of design and its potential to influence social interventions both in local and global scales. Thanks to many global challenges we have recently encountered, today we become more aware that the world demands ethical and sustainable solutions, and this reality necessitates transformations in design education too (Leerberg et al. 2010). As argued by O'Rafferty et al. (2014), design-related disciplines require to adopt more interdisciplinary and participatory approaches to meet new requirements, and design education needs to transfer new competencies in terms of ecodesign, sustainable innovation and responsible design. In parallel with this idea, it can be seen in the relevant literature that many universities in the global scale focus on new approaches to implement the socially responsible design in their generic design curricula (Leerberg et al., 2010; Amatullo, 2010; Ramizer, 2011; Vere et al., 2011, Cipolla & Bartholo, 2014; Easterday et al., 2018).

The attention on social design is also increasing in Turkey. According to the recent research carried out by Akdur & Kaygan (2019), in which they reviewed 27 social design practices carried out between 2006-2017, most of the projects are "undertaken mostly under the leadership of non-profit actors", and adopted participatory approaches. They also indicated that the higher-education institutions' engagement is high in these projects. However, in the context of Turkey, there is also a need for extensive, deeper, and well-evidenced collaborations with the beneficiaries of the design outcomes (Akdur & Kaygan, 2019). This is also important in the design education environment of Turkey because such collaborations are likely to greatly increase the understanding of the social model of design of future designers (Margolin & Margolin, 2002).

The Faculty of Architecture of Mimar Sinan Fine Arts University (MSFAU) is one of the leading institutions in Turkey providing design education from micro to macro scales under its departments of "Industrial Design", "Interior Architecture", "Architecture" and "City and Regional Planning". With its mission of educating tomorrow's designers who are highly sensitive to and capable of providing solutions to real social challenges both locally and globally, the Faculty of Architecture has been running its interdisciplinary "Social Responsibility Practices" course since 2018. This is a common elective course, which means that all the students from different departments of the Faculty of Architecture take the course together in a mixed classroom. The unique aspect of this course is the collaborations established between the Faculty and the local non-governmental organisations (NGOs) to provide students with the real-world context to utilise their design skills for providing design solutions to real everyday problems. With the SIDE project, which is a collaboration project between Mimar Sinan Fine Arts University (Turkey) and Loughborough University (UK) and supported by the Research Environment

Links UK/Turkey Programme of the British Council's Newton Fund, the education approach used in this course has been improved by the implementation of co-design within the scope of socially responsible design projects. As Er & Kaya (2008) underlines the importance of building links between local and global contexts to empower the Turkish design community, the SIDe Project enabled the knowledge exchange and established a strong link between these two institutions.

This paper clarifies how the educational method in Social Responsibility Practices course has been improved and how this affected the overall effectiveness of university-NGO collaboration in this course, through the reflections of NGOs involved in the SIDe Project.

2. Information About The Partner NGOs

“Six Dots Foundation for the Blinds” and the “Spinal Cord Paralytics Association of Turkey” are two of the recognised NGOs on disability in Turkey who took part in this research, as well as supported the socially responsible design projects in the “Social Responsibility Practices” course. As both NGOs contributed to the course both before and after the SIDe Project, they have their own experiences and reflections on the changes and improvements in the method. The following subsections provide background information about these NGOs.

Six Dots Foundation for the Blinds

Six Dots Foundation for the Blinds (SDFB) is a non-governmental organisation established on 13 March 1972. It aims to ensure education, rehabilitation, employment, and productivity in the workplaces, form public opinion in line with the prevention of blindness and awareness of problems faced by adults with visual disabilities.

The rehabilitation training given to adults with visual disabilities consists of two parts called “Basic Training” and “Vocational Training”. The Basic Training covers the areas of Orientation and Mobility Training, Braille Training, Self-Care Training, Abacus (Mathematics) Training, Computer Training, Job Workshop, and Central Training. Vocational Training covers the areas of Call Centre Operator Training, and Massage Training.

Many projects related to the education and employment of the individuals with visual disabilities, and form public opinion have been carried out by the SDFB since 2006. The last two projects that have been carried out focused on designing materials that will support the education of the children and adults with visual disabilities.

“I am Learning through Touch Project” began in 2016, which was supported by Lahey Clinic Foundation, is a research project aims to improve the tactile perceptions

of the children with visual disabilities and has a nature of pilot work with the aim of benefiting visually disabled children between the ages of 5-9 from the tactile material intensity in the maximum level.

The second project carried out according to the successful results of "I am Learning through Touch Project", is called "The Tactile Material Workshop/Library Project". It was supported by Istanbul Development Agency 2018 Children and Adults Financial Support Programme. The project was aimed to contribute to the creativity of the children and adults with visual disabilities by helping them benefit from the tactile materials in different areas, and to make the education more accessible. The Project was carried out in three different areas; developing tactile educational materials that are appropriate for the curriculum of Science courses, conducting tactile map reading works to increase the orientation and mobility skills and organising tactile map workshops, and lastly, organising workshops to create awareness by introducing the typically developing children and adults with the learning styles of their peers with visual disabilities.

The Spinal Cord Paralyticts Association of Turkey

The Spinal Cord Paralyticts Association of Turkey (SCPAT) was founded in 1998 to contribute to the solutions of medical, vocational, financial, and social problems of people with spinal cord paralysis. However, SCPAT serves not only spinal cord paralysed people but also all people with orthopaedic disabilities in national and international scales.

SCPAT has initiated and applied many projects for the precise and effective participation of disabled people in social life. One of the primary objectives is to prevent the occurrence of permanent disabilities and give information about this topic to society.

On the other hand, SCPAT is also a member of the European Spinal Cord Injury Federation (ESCIF) and represents Turkey. Due to its successful and widespread works with high impact, SCPAT has been classified as a "Public Benefit Association" by the Council of Ministers' decision dated 03.05.2004 and numbered 2004/7252. There is a limited number of associations in Turkey having this title.

Besides SCPAT's wide services to the target group, the Association also aims to work in each part of society with complementary aspects. In this regard, the Association carries out projects on sports, art, employment, culture, education, health, etc. Those activities do not only serve for spinal cord injured people but also all physically disabled people and their relatives. All these services are free of charge, and some examples of our fundamental national projects are:

- **Art and Culture:** Dreams and Mask (dance show), White is the Colour of Darkness (theatre show), flash mobs, short movies
- **Sports:** Charity runs, archery, Pilates, arm wrestling
- **Education:** Dream TV (for children), first-aid seminars, basic self-care courses, social responsibility classes
- **Academic:** Literature studies, applied courses
- **Awareness:** School-company seminars, social media contents, experiencing wheelchair events, safe traffic and sea campaigns
- **Fund Raising:** Textile, embroidery, plastic cap campaign, digital design and print studios

SCPAT also regularly collaborates with different groups in its efforts, such as local government, students, and academicians from kindergarten to university, public institutes, private corporations, and individuals. The Association has more than 2100 members and more than 1350 members with spinal paralysis in various degrees.

3. Social Responsibility Practices Course: Before And After The SIDe Project

At the beginning of the SIDe Project, the Social Responsibility Practices course tutors and representatives of SDFB and SCPAT visited Loughborough University. During this visit, they attended the lectures on inclusive design given by the researcher partners from the School of Design and Creative Arts and planned the improvements on the new approach for the Social Responsibility Practices Course together (Figure 1). In one of these meetings, Prof. Dr. Daniel Charny (Kingston University London), the developer of the “Fixperts” method also joined online and provided his insights and feedback on the proposed changes, which enabled further planning of the expected deliverables of students.

This stage of the Project allowed identifying the areas of improvement and enabled NGOs representatives to develop an area of knowledge on inclusive design and provided them with the voice through their active participation in the development



Figure 1. A picture from the planning meetings in the School of Design and Creative Arts of Loughborough University (February 2020)

of a new educational approach. During the meetings, NGO representatives pointed out the weak aspects of the existing approach based on their previous experience on the course and made suggestions on how to increase experience exchange and communication with students throughout the process. As the outcome of these meetings, a new co-design approach reinforcing NGO participation and partner communication was developed, and roles for all the actors were clarified. These discussions also provided a common ground for the project partners to better understand each other for sustainable and efficient collaboration in the future. In this respect, Table 1 compares the approach used in the Social Responsibility Practices Course before and after the SDe Project.

Before The SiDe Project	After The SiDe Project
<p>There were no clear design briefs identified for students. The design topics were mostly identified during the discussions between students and the tutors. NGOs had a more passive role at the beginning of the collaboration.</p>	<p>The design briefs are identified in collaboration with NGO representatives and course tutors before the term starts. In this way, the briefs provided a real-world context.</p>
<p>At the beginning of the term, NGOs were only introducing their organisation to the students, not providing clear evidence on the design requirements.</p>	<p>At the beginning of the term, NGOs present their organisation and then introduce and discuss the design briefs with students by sharing their unique experiences.</p>
<p>To get feedback on the ongoing projects, students were visiting the NGOs' offices and speaking with the people who were available at that time. Therefore, the people involved the process and providing feedback were changing on different visits.</p>	<p>NGOs provide "design partners" who join the student workgroups that enabled a co-design opportunity throughout the term. In this way, students have built direct relations with their design partners which supported efficient dialogue and sharing of experiences during the design process.</p>
<p>Most of the students' workgroups comprised of their peers from the same department.</p>	<p>Students were grouped in interdisciplinary workgroups combining students from different departments under the Faculty of Architecture. NGOs' participation in the design processes played an essential role in the emergence of holistic ideas, while the interdisciplinarity of the workgroups enabled the development of solutions in inter-scales.</p>
<p>There was no interaction between the NGOs and course tutors during the term because the roles and responsibilities of the actors were not clarified.</p>	<p>NGOs provided a representative who facilitated communication between the "design partners" and "course tutors" to provide consistent feedback to the students. This also enabled tutors to identify problems experienced during the co-design activity promptly.</p>
<p>At the end of the term, the students were presenting their project outcomes only to their tutors on a presentation day.</p>	<p>All the actors involved in the process (NGO representatives, NGO design partners and tutors) are invited to the final evaluation event and they all provided feedback to the student project outcomes and shared their experiences.</p>

Table 1: The comparison of the education method changed before and after the SiDe Project

4. Reflections Of The NGOs On The New Educational Approach

The developed new collaboration model and the co-design approach were tested in the Social Responsibility Practices Course in Spring Term of 2019-2020 Education Year. In this section, the reflections of the 'Six Dots Foundation For the Blinds' and 'The Spinal Cord Paralytics Association of Turkey' regarding their involvement in this process are provided with their own words. Their comments are extracted from the papers they contributed to the special issue on the SDe Project of the Design For All Newsletter [Arıkan & Çam Yücel, 2020 (SDFB); Alyanak & Akgün, 2020 (SCPAT)]. This section provides only the statements with a consensus between NGOs, and there are more reflections in the actual papers.

It was highlighted by the organisations that their involvement to the SDe Project provided them with a *new area of knowledge* on inclusive design.

- *Attending the training event and listening to different studies during this visit brought us a very effective perspective on our issues. SCPAT has increased its skills with the collective knowledge pool on inclusive design. (SCPAT)*
- *As Six Dots Foundation for the Blinds, sharing our experiences about the needs of individuals with visual disabilities and benefiting from the savings of the academics of the university, provided us combining our experiences with the knowledge. (SDFB)*

Their involvement in the development of the new educational approach provided them with an *equal voice and improved the effectiveness of their participation* throughout the process. The NGOs think that this has increased the efficiency of the project.

- *The experiences and sharing in England, contributed us to create the road map that we can follow from the planning stage to the implementation stage of the project. So, the works are continued in collaboration from the beginning to the end of the project. Both the non-governmental organizations and the academics having equal right to speak from the beginning to the end of the project, have increased the productivity of the project. (SDFB)*
- *After we visited Loughborough University, our Association's involvement during the Social Responsibility Practices course has also increased thanks to the new planned approach. (SCPAT)*

It was also interesting to see that the project has also provided an environment for the NGOs to share experiences and learn from each other. In this respect, it can be said that the Project initiated a *multifaceted collaborative network* between all partners.

- *Participating the training activity and on-site visits together with the representatives from the Six Dots Foundation for the Blinds, which is another NGO partner of this project, has provided a different perspective and opportunity to see that universal design actually produces common solutions for different target groups. (SCPAT)*
- *As a foundation which has been working with visually disabled individuals for 48 years, seeing the works of the Spinal Cord Paralytics Association of Turkey with the students that also take place in the Project as another non-governmental organization, has provided us with rich knowledge about the needs and wishes of the individuals with physical disabilities. (SDFB)*

The NGOs think that the co-design approach strengthened the students learning from real-life experiences and direct interaction with the target audience. The University-NGO collaboration on identifying the design briefs resulted in students dealing with real-challenges experienced by a community and increased their understanding of the importance of inclusive design.

- *Our members involved in the project as the design partners of the students and have found the chance to share the difficulties in the area of accessibility in their educational lives, daily life, social life and during their vocational experiences, and to share their own needs directly with the students. (SDFB)*
- *The design briefs for the students to work on were determined in a consortium between SCPAT and MSFAU, which made a very serious contribution to the development of the students because in this way their project topics reflected real-life requirements. Besides, with the new strategy of the university, students met with the target audience directly, and developed their projects in a one-to-one working environment with a systematic consultancy and participatory approach throughout their work. (SCPAT)*

The final collective evaluation of the student project outcomes provided a ground for sharing of experiences and reflecting on the process for all the actors involved in the process. During this stage, the student project outcomes worked as a medium for partners to understand each other's experiences. This allowed all partners to see the positive impact of the collaboration on the students.

- *At the end of the term, the students presented the outcoming designs in a presentation event and received feedback from both the tutors and our Association representative. This clearly shows the positive impact of changes in both the course and our involvement because we believe working closely with university students, who have the great responsibility to shape the future inclusively, is of great importance. (SCPAT)*

- *The students have presented their works in detail in the jury meeting. Our Project “design partners” have evaluated the last versions of the works in detail. The academics have evaluated the posters and reports of the works from an academic perspective. By this way, all the Project stakeholders have had the equal right to speak and handled the works from their own perspectives. (SDFB)*

5. Final Words

As stated by Margolin & Margolin (2002) “A ‘social model’ of design practice is needed more than ever”, and accordingly, designers, design researchers, helping professionals and design educators need to develop new approaches to respond. The SDe Project provided a framework for Universities and NGOs to collaborate within design education effectively and socially responsible design project development processes. From the reflections of the NGOs, it can be inferred that the overall project supported the collaboration efficiency in five unique ways:

- Initiated building a new knowledge area within the NGOs on inclusive design
- Provided equal voice between partners and increased their participation
- Provided a multifaceted collaboration network between all partners who involved in the process
- Strengthened learning of students from real-life experiences and direct interaction with the target audience
- Provided an environment for all the partners for sharing of experiences and reflecting on the process

Even though the framework has only been tested in one education term, the positive impact can be seen from the feedback received from all the actors involved in the process, including NGOs, design students and the tutors. Students cannot sufficiently experience the participation processes during their generic design curriculum while determining the design needs. However, during this one-semester course, the students had the opportunities to work with NGO design partners and receive different actors’ opinions. These shares contributed to students’ understanding of the importance of participation, who are likely to adopt this approach in their professional lives too.

As the next step, the framework will be tested with different NGOs who have not experienced a co-design process before; with the same NGOs again to understand how the accumulated experience affects the efficiency of new collaborations, and; in other universities to see the frameworks’ applicability to contexts of other higher-education institutions. The main intention is to provide not only a framework to

promote inclusive and socially responsible design in design education in Turkey but also creating a growing network that will sustain effective collaborations to benefit the whole society.

Sivil Toplum Kuruluşlarının SİDe Projesine Dahil Olmaları ve Tasarım Öğrencileriyle Sosyal Sorumlu Tasarım Projelerinde Ortaklaşa Tasarım Yapmaları Üzerine Yansımaları

İnci Olgun

Mimar Sinan Güzel Sanatlar
Üniversitesi, Şehir ve Bölge Planlama
Bölümü

Seçil Arıkan

Altı Nokta Körler Vakfı

Ecesu Alyanak

Türkiye Omurlilik Felçlileri Derneği

Canan Çam Yücel

Altı Nokta Körler Vakfı

Tuğçe Akgün

Türkiye Omurlilik Felçlileri Derneği

Abdüselam Selami Çifter

Mimar Sinan Güzel Sanatlar
Üniversitesi, Endüstriyel Tasarım
Bölümü

1. Giriş

Günümüzde tasarımın değeri ve hem yerel hem de küresel ölçekte sosyal süreçleri etkileme potansiyeli konusunda artan bir farkındalık oluşmaktadır. Özellikle son zamanlarda küresel ölçekte karşılaştığımız zorluklar, dünyanın etik ve sürdürülebilir çözümler talep ettiğini ve bu gerçekliğin tasarım eğitiminde de dönüşümler gerektirdiğini giderek daha çok fark etmemizi sağlamıştır (Leerberg vd., 2010). O'Rafferty vd.'nin (2014) ifade ettiği üzere yeni gereksinimleri karşılayabilmek için tasarımla ilgili disiplinlerin disiplinler arası ve katılımcı yaklaşımları daha fazla benimsemesi, tasarım eğitiminin de eko tasarım, sürdürülebilir yenilikçilik ve sorumlu tasarım açısından yeni yetkinlikleri öğrencilere aktarabilmesi önem kazanmaktadır. Bu düşünceyle paralel olarak, ilgili literatürde küresel ölçekte birçok yüksek öğretim kurumunun genel tasarım müfredatlarında sosyal açıdan sorumlu tasarımı dahil edebilmek için yeni yaklaşımlara odaklandığı görülebilmektedir (Leerberg vd., 2010; Amatullo, 2010; Ramizer, 2011; Vere vd., 2011; Cipolla & Bartholo, 2014; Easterday vd., 2018).

Sosyal tasarım konusundaki ilgi Türkiye'de de giderek artmaktadır. Bu doğrultuda, Akdur ve Kaygan'ın (2019) 2006-2017 yılları arasında gerçekleştirdikleri 27 sosyal tasarım uygulamasını inceledikleri araştırmaya göre, bu projelerin çoğunlukla kar amacı gütmeyen aktörlerin öncülüğünde gerçekleştirildiği ve katılımcı yaklaşımları benimsedikleri ortaya konulmuştur. Yükseköğretim kurumlarının bu projelere katılımının yüksek olduğu da belirtilmiştir. Bununla birlikte, Türkiye bağlamında, tasarım sonuçlarının faydalanıcılarıyla bir arada ele alındığı kapsamlı, derinlemesine ve iyi açıklanmış iş birliklerine ihtiyaç olduğunu eklemektedirler (Akdur & Kaygan, 2019). Bu durum Türkiye'deki tasarım eğitimi ortamında da önemlidir çünkü bu tür iş birlikleri, geleceğin tasarımcılarının tasarımın sosyal modeli konusundaki anlayışını büyük ölçüde geliştirecektir (Margolin & Margolin, 2002).

Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, (MSGSÜ) Mimarlık Fakültesi altındaki "Endüstriyel Tasarım", "İç Mimarlık", "Mimarlık" ve "Şehir ve Bölge Planlama" bölümleri kapsamında mikrodan makro ölçeklere tasarım eğitimi veren, Türkiye'nin önde gelen yüksek öğretim kurumlarından biridir. Mimarlık Fakültesi, hem yerel hem de küresel olarak sosyal zorluklara son derece duyarlı olan ve çözümler sunabilen geleceğin tasarımcılarını eğitme misyonuyla disiplinler arası olarak yürütülen "Sosyal Sorumluluk Uygulamaları" dersini 2018 yılından bu yana yürütmektedir. Ortak seçmeli olan bu ders, Mimarlık Fakültesi'nin altındaki farklı bölümlerden tüm

öğrencilerin dersi karma bir ortamda ve bir arada almasına olanak sağlamaktadır. Dersin en ayırt edici yönü, öğrencilere gerçek gündelik sorunlara tasarım becerilerini kullanarak çözüm sağlayabilecekleri bağlamları sunmasıdır ve bu amaçla Fakülte ile yerel sivil toplum kuruluşları (STK'lar) arasında iş birlikleri kurulmaktadır. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi (Türkiye) ile Loughborough Üniversitesi (İngiltere) arasında yürütülen bir araştırma projesi olan ve British Council'in Newton Fund - Research Environment Links UK / Turkey Programı tarafından desteklenen "SIDE Projesi" ile bu derste kullanılan eğitim yaklaşımına ortak-tasarımın süreci eklenmiş, bu sayede öğrencilerin sosyal açıdan sorumlu tasarım projelerini geliştirmesi sürecinde kullanılan yaklaşım daha da geliştirilmiştir. Er & Kaya (2008), Türk tasarım topluluğunu güçlendirmek için yerel ve küresel bağlamlar arasında bağlantı kurmanın önemine değinmektedir. Bu doğrultuda SIDE Projesi İngiltere ve Türkiye'deki bu iki yüksek öğretim kurumu arasında bilgi alışverişini sağlayarak güçlü bir bağ kurulmasına olanak sağlamıştır.

Bu yazı kapsamında, Sosyal Sorumluluk Uygulamaları dersindeki eğitim yönteminin nasıl geliştirildiği ve yeni sürecin üniversite-STK iş birliğinin genel etkinliğini nasıl artırdığı konuları ele alınmaktadır. Yazı özellikle SIDE Projesi'ne katılan STK'ların görüşlerine ve kendi ifadelerine yer vermektedir.

2. Paydaş STK'lar İle İlgili Bilgiler

"Altı Nokta Körler Vakfı" ve "Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği", engellilere yönelik çalışan ve çalışma alanları doğrultusunda Türkiye'de bilinirliği yüksek sivil toplum kuruluşlarındandır (STK). Her iki STK'da "Sosyal Sorumluluk Uygulamaları" dersi kapsamında hem SIDE Projesi'nden önce hem de proje dahilinde katkıda bulunmuş olduğundan, eğitim yaklaşımındaki değişiklikler ve iyileştirmeler hakkında kendi deneyimleri ve görüşleri bulunmaktadır. Bu bölümde ilgili STK'ların kendi çalışmaları ve arka planlarıyla ilgili bilgiler verilmektedir.

Altı Nokta Körler Vakfı

Altı Nokta Körler Vakfı (ANKV), 13 Mart 1972'de kurulmuş bir sivil toplum kuruluşudur. Körlerin eğitilmesi, rehabilite edilmesi, iş yerlerine yerleştirilmesi ve iş hayatlarının verimli hale getirilmesinin yanı sıra körlüğün önlenmesi için kamuoyu oluşturulması ve görme engelli bireylerin karşılaştığı sorunlarla ilgili farkındalık yaratılmasına yönelik çalışmalar yapmaktadır.

Vakıfta görme engelli yetişkinlere verilen rehabilitasyon eğitimi, "Temel Eğitim" ve "Mesleki Eğitim" olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır. Temel Eğitim; Oryantasyon ve Bağımsız Hareket Eğitimi, Braille (Kabartma Yazı) Eğitimi, Kişisel İdare Eğitimi, Abaküs (Matematik) Eğitimi, Bilgisayar Eğitimi, İş Atölyesi ve Santral Eğitimi alanlarını

kapsamaktadır. Mesleki Eğitim ise Çağrı Merkezi Operatörlüğü Eğitimi ve Masaj Eğitimi alanlarını kapsamaktadır.

Altı Nokta Körler Vakfı tarafından 2006 yılından bugüne kadar görme engelli bireylerin eğitimi ve istihdamı konusunda kamuoyu oluşturmaya yönelik birçok proje yürütülmüştür. Gerçekleştirilen son iki proje, görme engelli çocukların ve yetişkinlerin eğitimine destek olacak materyallerin tasarlanmasına odaklanmıştır.

2016 yılında başlayan ve Lahey Clinic Vakfı tarafından desteklenen "Dokunarak Öğreniyorum Projesi" görme engelli çocukların dokunsal algılarının geliştirilmesine yönelik bir araştırma projesi olup 5-9 yaş grubu görme engeli olan çocukları dokunsal materyal yoğunluğundan en iyi biçimde yararlandırmayı amaçlayan bir pilot çalışma niteliğindedir.

"Dokunarak Öğreniyorum Projesi" nin başarılı sonuçlarına göre gerçekleştirilen ikinci proje ise "Dokunsal Materyal Atölyesi / Kütüphanesi Projesi"dir ve İstanbul Kalkınma Ajansı'nın 2018 yılı Çocuklar ve Gençler Mali Destek Programı tarafından desteklenmiştir. Proje ile görme engelli çocukların ve yetişkinlerin farklı alanlarda dokunsal materyallerden faydalanmalarını sağlayarak yaratıcılıklarının geliştirilmesine ve eğitimin daha erişilebilir olmasına katkı sağlanması hedeflenmiştir.

Proje; (1) Fen Bilgisi ders müfredatına uygun dokunsal eğitim materyallerinin geliştirilmesi, (2) bağımsız hareket becerilerini arttırmaya yönelik dokunsal harita okuma çalışmalarının yapılması ve bu doğrultuda dokunsal harita atölyelerinin düzenlenmesi, son olarak, (3) normal gelişim gösteren çocukları ve yetişkinleri görme engelli olan akranlarının öğrenme biçimleri ile tanıştırmak için farkındalık yaratmaya yönelik atölye çalışmalarının düzenlenmesi olmak üzere üç farklı alanda gerçekleştirilmiştir.

Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği

Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği (TOFD) 1998 yılında omurilik felci olan kişilerin tıbbi, mesleki, mali ve sosyal sorunlarının çözümüne katkıda bulunmak amacıyla kurulmuştur. Sadece omurilik felçli bireylere değil, aynı zamanda ulusal ve uluslararası ölçekte ortopedik engeli bulunan tüm insanlara hizmet vermektedir.

TOFD engellilerin sosyal hayata en doğru şekilde ve etkili katılımı için birçok proje başlatmış ve uygulamıştır. Temel amaçlardan biri kalıcı sakatlık oluşumunun önlenmesi ve bu konu hakkında toplumun bilgilendirilmesidir.

Avrupa Omurilik Yaralanmaları Federasyonu (ESCIF) üyesi olan TOFD, burada Türkiye'yi temsil etmektedir. Başarılı ve yaygın çalışmaları nedeniyle 03.05.2004 tarih ve 2004/7252 Sayılı Bakanlar Kurulu kararıyla "Kamu Yararına Çalışan

Dernek" statüsünü kazanmıştır. Türkiye'de bu unvana sahip sınırlı sayıda dernek bulunmaktadır.

Dernek, kendi özelleştiği hedef kitleye sunduğu geniş hizmetlerinin yanı sıra, toplumun her kesimiyle ve tamamlayıcı yaklaşımlar doğrultusunda çalışmayı hedeflemektedir. Bu kapsamda TOFD; spor, sanat, istihdam, kültür, eğitim, sağlık vb konularda projeler yürütmektedir. Bu projeler dahilindeki faaliyetler sadece omurilik yaralanması olan kişilere değil, tüm fiziksel engellilere ve bu kişilerin yakınlarına da hizmet sağlamaktadır. Tüm bu hizmetler ücretsizdir. Yürütülen ulusal projelerden bazı örnekler aşağıdaki gibidir:

- **Sanat ve Kültür:** Rüya ve Maske (dans gösterisi), Karanlığın Rengi Beyaz (tiyatro gösterisi), flash mob gösterileri, kısa filmler
- **Spor:** Hayır koşuları, okçuluk, pilates, bilek güreşi
- **Eğitim:** Masal TV (çocuklar için), ilk yardım seminerleri, temel kişisel bakım kursları, sosyal sorumluluk dersleri
- **Akademik:** Literatüre yönelik çalışmalar, uygulamalı kurslar
- **Farkındalık:** Okul-şirket seminerleri, sosyal medya içerikleri, tekerlekli sandalye deneyimleme etkinlikleri, güvenli trafik ve deniz kampanyaları
- **Kaynak Sağlama:** Tekstil, nakış, plastik kapak kampanyası, dijital tasarım ve baskı stüdyoları

TOFD ayrıca yerel yönetim, anaokulundan üniversiteye kadar öğrenciler ve akademisyenler, kamu kurumları, özel şirketler ve bireyler olmak üzere birçok farklı grupta düzenli olarak iş birliği faaliyetleri yürütmektedir. Derneğin 1350'den fazlası çeşitli derecelerde omurga felçlisi olmak üzere 2100'den fazla üyesi bulunmaktadır.

3. Sosyal Sorumluluk Uygulamaları Dersi: SİDe Projesi Öncesi ve Sonrası

SİDe Projesinin ilk aşamasında, Sosyal Sorumluluk Uygulamaları dersinin öğretim elemanları, Altı Nokta Körler Vakfı ve Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği'nden temsilcilerle Loughborough Üniversitesi'ni ziyaret etmiştir. Bu ziyaret sırasında Tasarım ve Yaratıcı Sanatlar Fakültesi'nden projenin araştırma ortaklarının verdiği kapsayıcı tasarım derslerine katılmış ve Sosyal Sorumluluk Uygulamaları dersini iyileştirmeye yönelik yeni bir yaklaşımın birlikte planlanmasını gerçekleştirmişlerdir (Şekil 1). Bu toplantıların birine "Fixperts" yönteminin geliştiricisi olan Kingston University London'dan Prof. Daniel Charny'de çevrimiçi olarak katılım sağlamış ve geribildirimleri doğrultusunda öğrencilerden istenilecek olan çalışma çıktılarının planlanması sağlanmıştır.



Şekil 1. Loughborough Üniversitesi Tasarım ve Yaratıcı Sanatlar Okulu'ndaki planlama toplantılarından bir resim (Şubat 2020).

Projenin bu aşaması, yalnızca dersin iyileştirme alanlarının tespitini sağlamamış ayrıca STK temsilcilerinin kapsayıcı tasarım konusunda bir bilgi alanı geliştirmelerine, yeni bir eğitim yaklaşımının geliştirilmesinde aktif söz almalarına ve aktif katılımlarına da imkan vermiştir. Toplantılarda STK temsilcileri, dersle ilgili önceki deneyimlerine dayanarak mevcut yaklaşımın zayıf yönlerine dikkat çekmiş ve süreç boyunca öğrencilerle deneyim alışverişinin ve iletişimin nasıl geliştirilebileceği konusunda önerilerde bulunmuştur. Bunun bir sonucu olarak da STK katılımını ve paydaşlar arası iletişimi daha iyi hale getiren, tüm aktörlerin süreçteki rollerinin netleştirildiği yeni bir ortak-tasarım yaklaşımı geliştirilmiştir. Ayrıca bu tartışmalar proje ortaklarına gelecekte de sürdürülebilir ve verimli iş birliği çalışmalarının yürütülebilmesi için birbirlerini daha iyi anlamaları anlamında da ortak bir zemin sağlamıştır. Bu bağlamda Tablo 1, SIDe Projesi öncesi ve sonrasında Sosyal Sorumluluk Uygulamaları dersinde kullanılan yaklaşımın bir karşılaştırmasını sunmaktadır.

4. STK'ların Yeni Eğitim Yaklaşımına Dair Yansımaları

Geliştirilen yeni iş birliği modeli ve ortak tasarım yaklaşımı, 2019-2020 Eğitim Öğretim Yılı Bahar Dönemi Sosyal Sorumluluk Uygulamaları dersinde denenmiştir. Bu bölümde, 'Altı Nokta Körler Vakfı' ve 'Türkiye Omurluk Felçlileri Derneği'nin bu sürece katılımlarına ilişkin düşünceleri yine kendi ifadeleriyle sunulmaktadır. İlgili ifadeler, SIDe Projesine özel hazırlanan 'Herkes İçin Tasarım Bülteni'ne katkıda

SİDe Projesi Öncesi	SİDe Projesi Sonrası
Öğrencilere önceden belirlenmiş net tasarım brifleri verilmemekteydi. Odaklanılacak olan tasarım konuları çoğunlukla öğrenciler ve dersin öğretim elemanları arasındaki tartışmalar sırasında belirlenmekteydi. STK'lar bu anlamda iş birliğinin başlangıç aşamasında daha pasif bir role sahipti.	Tasarım brifleri, dönem başlamadan önce STK temsilcileri ve dersin öğretim elemanları ile iş birliği içinde belirlenmiştir. Bu şekilde, tasarım brifleri gerçek dünyaya ilişkin bağlamı sağlamıştır.
Dönemin başında, STK'lar, tasarım ihtiyaçları hakkında net ipuçları sunmaktan ziyade kuruluşlarına ve çalışmalarına ilişkin genel bilgiler veriyorlardı.	Dönem başında, STK'lar kuruluşlarını tanıtmış, ardından tasarım briflerini öğrencilere kendileri sunarak bu konulara ilişkin benzersiz deneyimlerini öğrencilerle paylaşmış ve tartışmıştır.
Öğrenciler yürüttükleri projelerine geri bildirim almak için STK'ların ofislerini ziyaret etmekte ve o sırada müsait olan kişilerle görüşmekteydiler. Bu nedenle, sürece dahil olan ve geri bildirim sağlayan kişiler farklı ziyaretlerde değişebilmekteydi.	STK'lar öğrencilerin çalışma gruplarına katılacak "tasarım ortakları" sağlayarak öğrencilere dönem boyunca ortak-tasarım süreci geçirebilme fırsatı vermiştir. Bu sayede öğrenciler tasarım ortaklarıyla, süreç boyunca verimli diyalogu ve deneyim paylaşımını destekleyen doğrudan ilişkiler kurabilmişlerdir.
Öğrencilerin çalışma gruplarının çoğu aynı bölümdeki akranlarından oluşmaktaydı.	Öğrenciler, Mimarlık Fakültesi bünyesinde farklı bölümlerden öğrencileri bir araya getiren disiplinler arası çalışma gruplarına bölünmüştür. STK'ların tasarım süreçlerine katılımı, bütüncül fikirlerin ortaya çıkmasında önemli rol oynarken, çalışma gruplarının disiplinler arası olması, ölçekler arası çözümlerin geliştirilmesini sağlamıştır.
Sürece dahil olan aktörlerin rolleri ve sorumlulukları netlik kazanmadığı için dönem boyunca STK'lar ve dersi yürüten öğretim elemanları arasında etkileşim olmamaktaydı.	STK'ların sağladığı "tasarım ortakları" ve dersten sorumlu öğretim elemanlarının öğrencilere verdikleri geri bildirimlerin tutarlılığını sağlayabilmek için, ilgili STK'lardan iletişimi kolaylaştırma amacıyla birer temsilci görevlendirilmiştir. Bu sayede ortak-tasarım süreci sırasında karşılaşılan sorunlara ilişkin öğretim elemanlarının en erken şekilde bilgilenebilmesi sağlanmıştır.
Dönem sonunda öğrenciler, proje sonuçlarını bir sunum gününde sadece dersten sorumlu öğretim elemanlarına sunmaktaydı.	Sürece dahil olan tüm aktörler (STK temsilcileri, STK tasarım ortakları ve öğretim elemanları) sonuç değerlendirme etkinliğine davet edilmiştir ve tüm katılımcılar öğrenci proje çıktılarına geri bildirimde bulunarak sürece ilişkin kendi deneyimlerini paylaşmıştır.

Tablo 1: SİDe Projesi öncesinde ve sonrasında değişen eğitim yönteminin karşılaştırması

buldukları yazılarından alınmıştır [Arıkan & Çam Yücel, 2020 (ANKV); Alyanak & Akgün, 2020 (TOFD)]. Bu bölüm sadece her iki STK arasında fikir birliğine sahip olan ifadeleri sunmaktadır.

STK'lar SİDe Projesine katılımlarının onlara kapsayıcı tasarım konusunda yeni bir bilgi alanı sağladığını vurgulamışlardır.

- *Bu ziyaret sırasında eğitim etkinliğine katılmak ve farklı çalışmalarını dinlemek bize ilgilendiğimiz konularda çok etkili bir bakış açısı getirdi. TOFD, kapsayıcı tasarım konusundaki kolektif bilgi havuzu vasıtasıyla becerilerini artırmıştır. (TOFD)*
- *Altı Nokta Körler Vakfı olarak, görme engelli bireylerin ihtiyaçları ile ilgili deneyimlerimizi paylaşmak ve üniversite akademisyenlerinin birikimlerinden yararlanmak, kendi deneyimlerimizi akademik bilgi ile birleştirmemizi sağladı. (ANKV)*

Yeni bir eğitim yaklaşımının geliştirilme sürecine dahil olmaları, STK'lara eşit söz hakkı sağlayarak süreç boyunca katılımlarının etkililiğini de artırmıştır. STK'lar bunun projenin verimliliğini de artırdığı görüşündedir.

- *İngiltere'deki deneyimler ve paylaşımlar, projenin planlama aşamasından uygulama aşamasına kadar izleyebileceğimiz yol haritasını oluşturmamıza katkı sağladı. Böylelikle projenin başından sonuna kadar çalışmalar ortaklaşa sürdürülmüş oldu. Projenin başından sonuna kadar hem sivil toplum kuruluşları hem de akademisyenlerin eşit söz hakkına sahip olması projenin verimliliğini de artırdı. (ANKV)*
- *Loughborough Üniversitesi'ni ziyaret ettikten sonra, yeni planlanan yaklaşım sayesinde derneğimizin Sosyal Sorumluluk Uygulamaları dersine katılımı da artmıştır. (TOFD)*

Projenin, STK'lara deneyimlerini paylaşmaları ve birbirlerinden öğrenmeleri için bir ortam sağlaması da önemli bulgulardan biri olmuştur. Bu nedenle projenin tüm ortaklar arasında çok yönlü bir iş birliği ağı başlattığı ifade edilebilir.

- *Bu projenin diğer bir STK ortağı olan Altı Nokta Körler Vakfı temsilcileri ile birlikte eğitim faaliyetine ve saha ziyaretlere katılmak, evrensel tasarımın aslında farklı hedef gruplar için nasıl ortak çözümler ürettiğini görmemiz adına farklı bir bakış açısı ve fırsat sağlamıştır. (TOFD)*
- *48 yıldır görme engelli bireylerle çalışan bir vakıf olarak, yine projede yer alan bir başka sivil toplum kuruluşu olan Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği'nin öğrencilerle çalışmalarını görmek, bize fiziksel engelli bireylerin ihtiyaçları ve istekleri hakkında zengin bilgi sağlamıştır. (ANKV)*

STK'lar, ortak-tasarım yaklaşımının öğrencilerin gerçek yaşam deneyimlerinden öğrenmelerinin yanı sıra hedef kitle ile doğrudan etkileşimlerini de güçlendirdiği

görüşündedir. Tasarım briflerini belirleme sürecinde yapılan Üniversite-STK iş birliği, öğrencilerin bir topluluğun gerçekte karşılaştığı zorluklarla uğraşmasına ve kapsayıcı tasarımın önemi konusundaki anlayışlarını artırmalarına neden olmuştur.

- *Öğrencilerin tasarım ortakları olarak projede yer alan üyelerimiz, eğitim hayatlarında, günlük hayatlarında, sosyal hayatlarında ve mesleki deneyimleri sırasında erişilebilirlik ile ilgili karşılaştıkları zorlukları ve kendi ihtiyaçlarını doğrudan öğrencilerle paylaşma şansı bulmuşlardır. (ANKV)*
- *Öğrencilerin üzerinde çalışacakları tasarım brifleri, TOFD ve MSGSÜ arasındaki ortak kararlar belirlenmiştir, bu da öğrencilerin gelişimine çok ciddi katkı sağlamıştır; çünkü bu şekilde proje konuları gerçek hayattaki gereksinimleri yansıtmaktadır. Ayrıca üniversitenin yeni stratejisi ile öğrenciler doğrudan hedef kitleyle buluşmuş, projelerini sistematik bir danışmanlık ve katılımcı bir yaklaşımla bire bir çalışma ortamında geliştirmişlerdir (TOFD).*

Öğrencilerin nihai proje çıktılarının tüm katılımcılarla birlikte değerlendirmesi, süreçte yer alan tüm aktörler için kendi deneyimlerinin ve sürece dair yansımaların paylaşılmasına yönelik ortak bir zemin sağlamıştır. Öğrenci projelerinin sonuçları, tüm katılımcıların birbirlerinin deneyimlerini anlamaları doğrultusunda de bir aracı vazifesi görmüştür. Bu sayede tüm ortaklar, gerçekleştirilmiş olan iş birliğinin öğrenciler üzerindeki olumlu etkilerini görme fırsatını elde etmiştir.

- *Dönem sonunda öğrenciler, ortaya çıkan tasarımlarını bir sunum etkinliğinde paylaşmış hem hocalarımızdan hem de Dernek temsilcimizden geri bildirim almışlardır. Bu dersteki yeni yöntemin ve bizim katılımımızdaki değişikliklerin olumlu etkisini açıkça göstermiştir, çünkü biz geleceği kapsayıcı bir biçimde şekillendirmek için büyük sorumluluğa sahip olan üniversite öğrencileriyle yakın çalışmanın büyük önem taşıdığına inanıyoruz. (TOFD)*
- *Öğrenciler jüri toplantısında çalışmalarını detaylı bir şekilde sundular. STK "tasarım ortaklarımız" işlerin son biçimlerini detaylı olarak değerlendirdi. Akademisyenler, çalışmaların posterlerini ve raporlarını akademik açıdan değerlendirdiler. Böylelikle projenin tüm paydaşları eşit konuşma hakkına sahip olup işleri kendi bakış açılarından ele almış oldular. (ANKV)*

5. Son Sözler

Margolin & Margolin (2002) tarafından belirtildiği gibi tasarım pratiğinin bir 'sosyal modeline' her zamankinden daha fazla ihtiyaç duyulmaktadır ve bu doğrultuda tasarımcıların, tasarım araştırmacılarının, yardımcı profesyonellerin ve tasarım eğitimcilerinin yeni yaklaşımlar geliştirmeleri gerekmektedir. SİDe Projesi, Üniversitelerin ve STK'ların tasarım eğitimi kapsamında ve sosyal açıdan sorumlu tasarım projesi geliştirme süreçleri aracılığıyla etkin iş birliği yapabilmeleri için

bir çerçeve model sağlamıştır. STK'ların kendi yansımaları doğrultusunda, bu projenin gerçekleştirilen iş birliği verimliliğini beş önemli yolla desteklediği sonucu çıkarılabilir:

- Kapsayıcı tasarım üzerine STK'lar içinde yeni bir bilgi alanının oluşması
- Ortaklar arasında eşit söz hakkının sağlanması ve katılımın artması
- Süreçte yer alan tüm ortaklar arasında çok yönlü bir iş birliği ağının oluşması
- Öğrencilerin gerçek yaşam deneyimlerinden öğrenmelerinin güçlendirilmesi ve hedef kitle ile doğrudan etkileşim kurulması
- Tüm ortaklara deneyimlerini ve sürece ilişkin yansımalarını paylaşabilecekleri bir ortam sağlanması

Geliştirilen çerçeve model henüz yalnızca bir eğitim döneminde denenmiş olsa da, olumlu etkisi STK'lar, tasarım öğrencileri ve eğitmenler dahil olmak üzere sürece dahil olan tüm aktörlerden alınan geri bildirimlerden görülmüştür. Genel tasarım müfredatları dahilinde öğrenciler, tasarım ihtiyaçlarını keşfetme süreçlerinde katılım süreçlerini yeterince deneyimleyememektedir. Ancak, bir dönemlik bu derste öğrenciler STK tasarım ortaklarıyla çalışma ve farklı aktörlerin fikirlerini alma fırsatını bulmuşlardır. Bu paylaşımların öğrencilerin katılımcılığın önemini anlamalarına katkıda bulunduğu ve bu yaklaşımı profesyonel yaşamlarında da devam ettirme olasılıklarını artırdığı düşünülmektedir.

Bir sonraki adım olarak geliştirilen çerçeve model, daha önce bir ortak tasarım süreci yaşamamış farklı STK'lar ile; biriken deneyimin yeni iş birliklerinin verimliliğini nasıl etkilediğini anlamak için yine aynı STK'lar ile; ve diğer yüksek öğretim kurumlarının bağlamlarına uygulanabilirliğini görebilmek için başka üniversitelerle denenecektir. Temel amacımız, yalnızca Türkiye'de tasarım eğitiminde kapsayıcı ve sosyal açıdan sorumlu tasarımı teşvik edecek bir çerçeve model sağlamak değil, aynı zamanda tüm topluma fayda sağlayacak etkili iş birliklerini sürdürmeye yönelik büyüyen bir ağ oluşturmaktır.

References. Kaynaklar.

Akdur S. G., Kaygan H. (2019). Social Design in Turkey through a Survey of Design Media: Projects, Objectives, Participation Approaches. *The Design Journal*, V.22(1), pp. 51-71.

Alyanak E., Akgün T. (2020). Orthopaedic Disability and Inclusive Design. *Design for All Newsletter*, V.15(11), pp. 47-55, <http://www.designforall.in/newsletternov2020.pdf>, Access date: 26.11.2020.

Amatullo, M.; Becerra, L.; Montgomery, S. (2010). *Designmatters Case Studies: Design Education Methodologies as a Tool for Social Innovation*. In Proceedings of the Open, the Annual Conference, Washington, DC, USA, 24–26 March 2010; pp. 1–17.

Arıkan S., Çam Yücel C. (2020). Six Dots Foundation for the Blinds – Experiences and Reflections on the SIdE Project Involvement. *Design for All Newsletter*, V.15(11), pp. 42-46, <http://www.designforall.in/newsletternov2020.pdf>, Access date: 26.11.2020.

Cippola C. & Bartholo R. (2014). Empathy or Inclusion: A Dialogical Approach to Socially Responsible Design. *International Journal of Design*. V.8(2), pp. 87-100.

Easterday M. W., Gerber E. M., Lewis D. G. R. (2018). Social Innovation Networks: A New Approach to Social Design Education and Impact. *Design Issues*. V.34(2), pp. 64-76.

Er Ö., Kaya Ç. (2008) Problems or Opportunities?: Overcoming the Mental Barrier for Socially Responsible Design in Turkey. *The Design Journal*. V.11(2), 159-181.

Leerberg M., Riisberg V., Boutrup J. (2010). Design Responsibility and Sustainable Design as Reflective Practice: An Educational Challenge. *Sustainable Development*, V.18, pp. 306-317.

Margolin V. & Margolin S. (2002). A “Social Model” of Design: Issues of Practice and Research. *Design Issues*, V.18(4), pp. 24-30.

O’Rafferty S, Curtis H., O’Connor F. (2014). Mainstreaming Sustainability in Design Education – A Capacity Building Framework. *International Journal of Sustainability in Higher Education*. V.15(2), pp. 169-187.

Ramirez M. (2011). *Designing with a Social Conscience: An Emerging Area in Industrial Design Education and Practice*. In Proceedings of International Conference on Engineering Design, ICED11, Technical University of Denmark, Denmark, 15-18 August 2011, pp. 1-10.

Vere I, Kapoor A, Melles G. (2011). *An Ethical Stance: Engineering Curricula Designed for Social Responsibility*. In Proceedings of International Conference on Engineering Design, ICED11, Technical University of Denmark, Denmark, 15-18 August 2011, pp. 1-10.

List of Contributors

Katkıda Bulunanlar



John Clarkson is Professor of Engineering Design at the University of Cambridge, Director of the Cambridge Engineering Design Centre and Professor of Healthcare Systems at Delft University of Technology. His research interests are in the general area of engineering design, particularly the development of design methodologies to support healthcare design and inclusive design. He is currently leading a team with the Royal Academy of Engineering, the Royal College of Physicians, The Royal College of Anaesthetists and the Academy of Medical Sciences to develop 'Engineering Better Care', a systems approach to health and care redesign and improvement, and an accompanying toolkit for 'Improving Improvement'.

John Clarkson, Cambridge Üniversitesi'nde Mühendislik Tasarımı Profesörü ve Delft Teknoloji Üniversitesi'nde Sağlık Hizmetleri Profesörüdür; ayrıca Cambridge Mühendislik Tasarım Merkezi Direktörlüğünü yapmaktadır. Araştırma ilgi alanları; mühendislik tasarımı genel alanı olmakla birlikte, özellikle sağlık hizmeti tasarımı ve kapsayıcı tasarımı desteklemek için tasarım metodolojilerinin geliştirilmesine odaklanmaktadır. Bununla birlikte güncel olarak Royal Academy of Engineering, the Royal College of Physicians, The Royal College of Anesthetists ve Academy of Medical Sciences ile sağlık ve bakımın yeniden tasarlanması ve geliştirilmesi için bir sistem yaklaşımı olan "Daha İyi Bakımın Mühendisliği" (*Engineering Better Care*) çalışmasını geliştiren ekibe liderlik yapmaktadır. Bu çalışma ayrıca "İyileştirmeyi İyileştirme" (*Improving Improvement*) için bir araç setini de beraberinde getirmektedir.



Daniel Charny is a creative director, curator and educator with an inquiring mind and an entrepreneurial streak. He is co-founder of the creative consultancy From Now On, where clients include British Land, the Design Museum, Google, Heatherwick Studio and Nesta. His most recent initiative is the creative education think-and-do-tank FixEd.

Charny is best known as curator of the influential exhibition Power of Making at the V&A, which drove him to found the award-winning learning programme Fixperts, now taught in universities and schools worldwide. Other projects include the Aram Gallery, the British Council's Maker Library Network and the Central Research Laboratory accelerator.

Charny is active internationally as a speaker and expert advisor, advocating his vision of design, creativity and making as essential tools to unlock a better future. He is Professor of Design at Kingston University. In 2019 Charny was awarded the London Design Festival Design innovation Medal.

Daniel Charny sorgulayan bir zihne sahip ve girişimcilik çizgisinde yaratıcı bir yönetmen, küratör ve eğitimidir. Müşterileri British Land, the Design Museum, Google, Heatherwick Studio ve Nesta olan "From Creative Consultancy"nin kurucu ortağıdır. Son girişimi, yaratıcı eğitime yönelik "düşün ve yap havuzu" olan FixEd'dir.

Charny en çok, V&A'de küratörlüğünü yaptığı ve etki yaratmış sergisi "The Power of Making" ile tanınmaktadır. Bu sergi onu şimdi dünya çapında üniversitelerde ve okullarda kullanılan ödüllü öğrenim programı Fixperts'i bulmasını sağlamıştır. Diğer projeleri arasında Aram Galeri, British Council'in Maker Kütüphanesi Ağı ve Hızlandırıcı Merkez Araştırma Laboratuvarı olarak gösterilebilir. Charny, konuşmacı ve uzman danışman olarak uluslararası alanda aktiftir. Tasarımla ilgili vizyonu, daha iyi bir geleceğin kilidini açabilmek için temel araçlar olarak yaratıcılığı ve yapmayı savunmaktadır.

Kingston Üniversitesi'nde Tasarım Profesörüdür. 2019 yılında Charny, Londra Tasarım Festivali, Tasarım yenilik Madalyası ile ödüllendirilmiştir.



Dr. Busayawan Lam is a Reader and the Director of Teaching and Learning at the Brunel Design School, Brunel University London. She was trained in industrial design and practiced as a product designer in a small-to-medium-size exporting company in Thailand. She later obtained research degrees in design management. Busayawan has many years of experience studying user requirements, ascertaining design trends, and recommending strategic design directions for a variety of organizations, ranging from an equipment producer for domestic general hospitals to a global electronics company. Her current research interests include co-design and community-led design.

Dr. Busayawan Lam, Brunel University London'ın Brunel Tasarım Okulu'nda Reader ve Eğitim ve Öğretim Direktörü olarak çalışmaktadır. Endüstriyel tasarım eğitimi alan Busayawan, Tayland'da ihracat yapan bir KOBİ'de ürün tasarımcısı olarak çalışmıştır. Daha sonra tasarım yönetimi alanında farklı seviyelerdeki araştırma çalışmalarını tamamlamıştır. Busayawan'ın, kullanıcı ihtiyaçları, tasarım trendlerini belirleme ve yerel hastanelere yönelik ekipman üreticilerinden global elektronik şirketlerine kadar çok farklı kuruluşlara stratejik tasarım önerileri geliştirmeye kadar uzun yıllara dayanan deneyimi bulunmaktadır. Güncel araştırma alanları ortak-tasarım ve topluluk-liderliğindeki tasarım konularına odaklanmaktadır.



Hua Dong is Professor and Head of Brunel Design School at Brunel University London. Her research interests relate to inclusive design and she has published more than 200 papers in design and engineering journals, conferences and books. She was the guest editor for the Design for All Newsletter in India (2010), the 'Alldesign' special issue on inclusive design in China (2011), and the Chinese 'Design' magazine Special issue on inclusive design (2020). She has edited six books, including "Design for Inclusivity" (2007) and "Inclusive Design: Chinese Archive" (2019). Hua has been an organiser and editor of the Cambridge Workshop on Universal Access and Assistive Technology (CWUAAT) since 2014. She is the convenor of the Inclusive design research special interest group (InclusiveSIG) of the Design Research Society (DRS), and was elected DRS Fellow in 2019. Hua has collaborated with researchers and industries in the UK, China, Japan, Italy, Finland, Belgium, the Netherlands and Turkey. She has helped Ant Financial, part of the Chinese Alibaba Group to launch their first inclusive design guidance.

Hua Dong, Brunel University London'da Profesör ve Brunel Tasarım Okulu'nun Başkanı olarak çalışmaktadır. Araştırma alanları kapsayıcı tasarım konusuna odaklanmaktadır. Tasarım ve mühendislik dergilerinde, konferanslarda ve kitaplarda yayınlanan 200'in üzerinde yayının yazarıdır. Hindistan'da yayınlanan Design for All Newsletter'da (2010,2020), Çin Halk Cumhuriyeti'de yayınlanan "Alldesign"ın (2011) kapsayıcı tasarım özel sayısında ve yine Çin Halk Cumhuriyeti'deki "Design" dergisinin kapsayıcı tasarımı konu alan özel sayısında (2020) konuk editör olarak yer almıştır. Aralarında "Design for Inclusivity (Kapsayıcılık için Tasarım)" (2007) ve "Inclusive Design: Chinese Archive"nin (Kapsayıcı Tasarım: Çin Arşivi) de (2019) bulunduğu altı kitabın editörlüğünü üstlenmiştir. Hua, 2014 yılından bu yana Cambridge Workshop on Universal Access and Assistive Technology (Cambridge Evrensel Erişim ve Destekleyici Teknolojiler Çalıştayı) (CWUAAT) etkinliğinde organizatör ve editör olarak çalışmaktadır. Design Research Society (DRS) bünyesinde bulunan Kapsayıcı Tasarım Özel Araştırma Grubunun (InclusiveSIG) toplantı organizatörü olarak destek sunan Hua, 2019 yılında DRS üyesi seçilmiştir. Birleşik Krallık, Çin Halk Cumhuriyeti, Japonya, İtalya, Finlandiya, Belçika, Hollanda ve Türkiye'de araştırmacılarla ve çeşitli sektörlerle iş birlikleri yapmıştır. Alibaba Grubu'nun bir parçası olan Ant Financial'ın ilk kapsayıcı tasarım kılavuzlarını oluşturmaya yardımcı olmuştur.



Sema Ergönül is a Professor in the Department of Architecture at MSFAU, in Istanbul. She holds a BSc in Architecture-Istanbul Technical University, an MSc in Building Science-Middle East Technical University, and PhD in Construction Project Management-MSFAU. She was the Dean of the Faculty of Architecture between May 2015- July 2020. She is still working as the Director of Construction Engineering Postgraduate Programme and Building Research and Practice Centre in MSFAU. She also served in many boards and commissions in the same institution and took an active role in organising events such as symposiums and conferences. Her academic area focuses on Time Management, Quality Management, Cost and Risk Management, Building Economics, Value Engineering, Sustainable Project and Construction Management and Built Environment. She has published articles and papers in the field of project and construction management and sustainability. She has worked as a coordinator of a few research projects such as "Development of Sustainable Energy Efficient Green Building System/SEEB-TR" supported by Istanbul Development Agency; "Erdek / Yukarıyapıcı Neighbourhood Renovation Project" supported by Erdek Municipality and MSFAU; "Developing a Sustainable Assessment System in Neighbourhood Scale" supported by TÜBİTAK. She also took part in the project team of "Development of Urban Spatial Standards" and "Prestige Axes and Focuses / Urban Design Atlas" projects supported by the Ministry of Environment and Urbanisation. She has recently taken part in social responsibility projects and events.

Sema Ergönül, lisans eğitimini İstanbul Teknik Üniversitesi Mimarlık Bölümü'nden, yüksek lisans eğitimini Orta Doğu Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yapı Bilgisi Programı'nda ve doktora eğitimini Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yapım Proje Yönetimi Programında tamamlamıştır. Mayıs 2015-Temmuz 2020 yılları arasında Mimarlık Fakültesi Dekanı olarak görev yapmıştır. Halen Fen Bilimleri Enstitüsü Yapı Mühendisliği Anabilim Dalı Başkanlığı ve Yapı Uygulama ve Araştırma Merkezi Müdürlüğü (YUAM) görevlerini sürdürmektedir. Yine aynı kurumda birçok kurul ve komisyonda görev almış, birçok sempozyum ve konferans gibi etkinliklerin düzenlenmesinde aktif rol almıştır. Akademik çalışmaları ve katılımları, Süre Yönetimi, Kalite Yönetimi, Maliyet ve Risk Yönetimi, Bina ve Mühendislik Ekonomisi, Değer Mühendisliği, Sürdürülebilir Proje ve Yapım Yönetimi konuları üzerinedir. Yapı yönetimi ve sürdürülebilirlik alanlarında birçok yayını bulunmaktadır. İstanbul Kalkınma Ajansı destekli "Yapılarda Enerji Verimliliği Araştırma-Geliştirme, Bilgi Paylaşımı Sisteminin Oluşturulması" projesini yürütücülüğünü yapmıştır ve bu proje kapsamında Türkiye'ye özgü "Sürdürülebilir Enerji Etkin Binalar (SEEB-TR)" Yeşil Bina Sertifika Sistemi geliştirilmiştir. Ayrıca, MSGSÜ ile Erdek Belediyesi ortak protokolünde gerçekleşen "Erdek/Yukarıyapıcı Mahallesi Yenileme Projesi" ve TÜBİTAK destekli "Mahalle Ölçeğinde Sürdürülebilir Değerlendirme Sistemi Geliştirilmesi" projesinde proje yürütücülüğü bulunmaktadır. MSGSÜ Kentsel Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi (KENTTAM) bünyesinde T.C. Çevre ve Şehircilik Bakanlığı için hazırlanan 'Kentsel Mekânsal Standartların Geliştirilmesi' ve "Prestij Aks ve Odakları / Kent Tasarımı Rehberi" projelerinin ekibinde yer almıştır. Son yıllarda sosyal sorumluluk projeleri ve etkinliklerinde görev almaktadır.



Abdüsselam Selami Cifter received his bachelor's degree in Industrial Design from Mimar Sinan Fine Arts University, Istanbul/Turkiye. In 2008, he received a Postgraduate Study Abroad Grant from the Turkish Board of Higher Education, and joined Brunel University's (London/UK) Human-Centered Design Institute as a Ph.D. researcher. After his Ph.D., Abdüsselam returned to the Department of Industrial Design of the Faculty of Architecture of Mimar Sinan Fine Arts University and currently working as an Associate Professor. He has been involved in several research/design projects in the areas of medical devices, inclusive design, the collaboration with university and civil society organisations, and design education. His research interests are focused on home-use medical devices, the design process of medical devices, inclusive design, and human centred design.

Abdüsselam Selami Çifter lisans derecesini Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nin Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü'nde tamamlamıştır. 2008 yılında, Yüksek Öğretim Kurulu'nun yurtdışı doktora eğitimi programı kapsamında Brunel University London'ın (Londra/Birleşik Krallık) İnsan Merkezli Tasarım Enstitüsü'ne Doktora araştırmacısı olarak katılmıştır. Doktora çalışmasından sonra Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü'ne dönmüştür ve şu an Doçent pozisyonunda çalışmalarına devam etmektedir. Tıbbi cihaz tasarımı, kapsayıcı tasarım, üniversite-STK iş birlikleri ve tasarım eğitimi kapsamlarında çeşitli araştırmalarda/projelerde yer almıştır. Araştırma ilgi alanları evde kullanılan tıbbi cihazları, tıbbi cihazların tasarım süreçlerini, kapsayıcı tasarımı ve insan merkezli tasarımı kapsamaktadır.



With her background in Human Factors/Ergonomics, **Sharon Cook** is concerned with meeting peoples' needs through design. Her work has resulted in amendments to European design regulations and also a licence, and has been recognised through a 'Queens Anniversary Prize' as well as the 'President's Award' and 'Ergonomics Design Award' both received from the UK Chartered Institute of Ergonomics of Human Factors. She has undertaken research projects in Inclusive Design for the European Union and for the UK government and has developed highly innovative Inclusive Design tools in the form of wearable simulations of health conditions which have achieved international impact. She teaches Inclusive Design at undergraduate, postgraduate and PhD levels and also offers industry training.

İnsan Faktörleri/Ergonomi alanlarındaki uzmanlığıyla **Sharon Cook**, tasarım yoluyla insanların ihtiyaçlarını karşılama konusunda çalışmaktadır. Çalışmalarının sonucuyla, Avrupa tasarım mevzuatları ve ilgili bir lisansın koşulları güncellenmiştir. Sharon, "Queens Anniversary Prize" ödülüne ve her ikisi de *UK Chartered Institute of Ergonomics of Human Factors* tarafından verilen "President's Award" ile "Ergonomics Design Award" ödüllerine layık görülmüştür. Avrupa Birliği ve Birleşik Krallık hükümeti için araştırma projeleri yürütmüş ve sağlık durumlarını simüle eden giyilebilir aparatlar gibi son derece inovatif Kapsayıcı Tasarım araçları geliştirmiş, bu doğrultuda uluslararası etki yaratmıştır. Lisans, yüksek lisans ve doktora seviyelerinde Kapsayıcı Tasarım dersleri vermekte ve özel sektör için eğitimler sağlamaktadır.



Aylin Ayna graduated from Mimar Sinan Fine Arts University (MSFAU), Department of Architecture in 2008. Since 2009, she has been working as a member of MSFAU - Faculty of Architecture. She got her master's degree in 2011 in MSFAU with the thesis on "Sensorial and Perceptual Dimensions of Space within the Framework of Body-Space Relations". In 2013-2014, she had been in Politecnico di Torino (Italy) for a year for her researches and conducted some of the pilot studies of her PhD thesis. She completed her PhD in 2018, in MSFAU, with the thesis titled "Spatial Multi-Sensoriality Through the Experiences and Spatial Perception of Visually Disabled Individuals". She carries out researches and gives lectures in the fields of "body-space relations, spatial sensory and perception, multi-sensory and interaction, universal/inclusive design, accessibility, environmental design, social responsibility". She participates in "Architectural Design Studios I-II-III-IV" in Faculty of Architecture. She takes part in national and/or international academic events, conferences, symposiums, biennials; participates in national and/or international research projects as a researcher or a coordinator; conducts studies within the intersection of art and design such as workshops and exhibitions.

Aylin Ayna, 2008 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi (MSGSÜ) Mimarlık Bölümü'nden mezun olmuştur. 2009 yılından bu yana MSGSÜ Mimarlık Fakültesi'nde öğretim elemanı olarak görev yapmaktadır. Yüksek Lisans çalışmasını 2011 yılında, "Beden-Mekân İlişkileri Çerçevesinde Mekânın Duyusal ve Algısal Boyutları" konulu tez çalışması ile MSGSÜ bünyesinde tamamlamıştır. 2013-2014 öğretim yılı süresince Politecnico di Torino (İtalya)'da doktora tezi araştırmalarını yürütüp, Torino'da tez kapsamındaki pilot çalışmalarını gerçekleştirmiştir. Doktorasını 2018 yılında "Görmeyen Bireylerin Mekân Algısı ve Deneyimleri Çerçevesinde Mekânsal Çok-Duyululuk" başlıklı tez çalışmasıyla MSGSÜ'nde tamamlamıştır. "Mekânsal duyumsama ve algı, beden-mekân ilişkisi, çok duyululuk ve etkileşim, kapsayıcı/evrensel tasarım, erişilebilirlik, çevresel tasarım, sosyal sorumluluk" alanlarında araştırmalar yürütmekte, dersler vermekte ve Mimari Proje (I-II-III-IV) Atölyeleri'ne katılım sağlamaktadır. Konferanslar, sempozyumlar, bienaller gibi ulusal/ uluslararası akademik etkinliklerde yer almakta; ulusal/ uluslararası araştırma projelerinde araştırmacı veya koordinatör olarak görevler almakta; atölye çalışmaları ve sergiler gibi sanat ve tasarım arakesitinde çalışmalara dahil olmakta ve/veya çalışmalar yürütmektedir.



İnci Olgun, after her undergraduate education in Architecture, started to work on spatial researches and projects between scales with the Urban Design graduate program at Mimar Sinan Fine Arts University (MSFAU). She completed her doctoral thesis on urban memory and spatial reading. She has carried out research projects, publications, workshops, exhibitions, book studies that received grants from national and international funds on natural and artificial systems supporting the built environment and urban design strategies and has participated in many organizations. Winning awards from national and international competitions in architectural and urban design scale, Olgun has many projects that she has turned into publications. Since 2001, she has been a project group manager in planning and urban design studios as an Instructor in MSFAU, Department of City and Regional Planning. As a member of the Design Guidelines team, which is a multidisciplinary platform, Olgun continues to work intensively on sustainability, ecological planning and design at urban and rural scales.

İnci Olgun, Mimarlık lisans eğitimi sonrasında yine Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi'nde Kentsel Tasarım lisansüstü programı ile ölçekler arası mekân araştırmaları ve proje çalışmalarına başlamış; doktora tezini kent belleği ve mekân okumaları üzerine tamamlamıştır. Yapılı çevreyi destekleyen doğal ve yapay sistemlere, kentsel tasarım stratejilerine ilişkin ulusal ve uluslararası fonlardan hibe alan araştırma projeleri, yayınlar, atölyeler, sergiler, kitap çalışmaları gerçekleştirmiş ve birçok organizasyona dâhil olmuştur. Mimari ve kentsel tasarım ölçeğinde ulusal ve uluslararası yarışmalardan ödülleri bulunan Olgun'un, yayına dönüştürdüğü pek çok projesi vardır. 2001 yılından itibaren MSGSÜ'de, Şehir ve Bölge Planlama Bölümü'nde öğretim elemanı olarak planlama ve kentsel tasarım stüdyolarında proje grup yürütücülüğü yapan Olgun, multidisipliner bir platform olan Tasarım Rehberleri ekibinin üyesi olarak da yine kentsel ve kırsal ölçeklerde sürdürülebilirlik, ekolojik planlama ve tasarım konularında yoğun bir şekilde çalışmalarını devam ettirmektedir.



Şenay Çabuk, Born on 27/04/1975 in Istanbul. Completed primary and secondary education in Konya. Started university education at the Selçuk University, Faculty of Engineering-Architecture in 1993. Started Graduate Education in 1999 at the Urban Design Program opened by the Mimar Sinan Fine Arts University, Department of Urban and Regional Planning. Started to work as a Research Assistant at the Mimar Sinan Fine Arts University, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture on 27/04/2000. Completed the Master's Thesis entitled "Analysis of the Lighting of Urban Outdoor Spaces from the Perspective of Urban Design Principles" in 2001. In the same year, started the Proficiency in Art Program opened by the Mimar Sinan Fine Arts University, Department of Interior Architecture. Completed the Proficiency in Art theses entitled "The Concept of Universal Design in Houses and Its Analysis on Examples" in July 2005. Appointed as an Assistant Professor at the Mimar Sinan Fine Arts University, Faculty of Architecture, Department of Interior Architecture on 14/03/2006. Received the title of Associate Professor on 29/04/2019. Currently holds the same job.

Şenay Çabuk, 1993 yılında Selçuk Üniversitesi, Mühendislik Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü'nde üniversite eğitime başlamış, 1997 yılında bu bölümden mezun olmuştur. 1999 yılında Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Şehir ve Bölge Planlama Bölümünün açmış olduğu Kentsel Tasarım Programında, Yüksek Lisans eğitime başlamıştır. 27.04.2000 tarihinde Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü'nde Araştırma Görevlisi olarak göreve başlamıştır. 2001 yılında "Kentsel Dış Mekanların Aydınlatılmasının Kentsel Tasarım İlkeleri Açısından İncelenmesi" adlı Y.Lisans tezini tamamlamıştır. Aynı yıl Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İç Mimarlık Bölümünün açmış olduğu Sanatta Yeterlik Programına başlamıştır. Temmuz 2005'te "Konutlarda Evrensel Tasarım Kavramı Ve Örnekler Üzerinde Analizi" adlı Sanatta Yeterlik tezini tamamlamıştır. 14.03.2006 tarihinde Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık Bölümü'nde Yardımcı Doçent kadrosuna atanmıştır. 29.04.2019 tarihinde Doçent ünvanını almıştır. Halen aynı göreve devam etmektedir.



Seçil Arıkan was born in 1968 and graduated from the Department of Public Administration in the Faculty of Political Sciences of Istanbul University. She started her working life as an advertiser and continued as a bookseller. After the negative developments in the book sector, where she worked for many years, she decided to work in civil society. She has been the General Manager of the Six Dots Foundation for the Blinds for 14 years. She completed the International Training Program of Carrol Center for the Blind in order to increase her competence in the education of the visually impaired. She has actively taken part in all projects of the foundation. She knows Braille in advance level.

Seçil Arıkan, 1968 doğumlu, İstanbul Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi, Kamu Yönetimi mezunudur. Reklamcı olarak başladığı çalışma yaşamına, kitapçı olarak devam etmiştir. Uzun yıllar emek verdiği kitap sektöründe yaşanan olumsuz gelişmelerden sonra sivil toplumda çalışmaya karar vermiştir. 14 yıldır Altı Nokta Körler Vakfı'nın Genel Müdürlüğünü sürdürmektedir. Görme engellilerin eğitimi alanında yetkinliğini arttırmak amacıyla Carrol Center for the Blind, International Training Programını tamamlamıştır. Vakfın tüm projelerinde aktif olarak yer almıştır. İyi derecede Braille bilmektedir.



Ecesu Alyanak was born in 1993, in Istanbul. She graduated from Istanbul Technical University, the Department of Physics Engineering. She did internships and part time works in companies such as Turkish Airlines, Volkswagen and EAE Corporate. In 2017, she graduated from Marmara University Pedagogical Formation Department to take part in educator training programs. Then started working professionally in SCPAT in 2017, where she has been a volunteer for a long time. She has been working as a Project Manager in SCPAT since 2018. During this period, she worked as a coordinator in more than 10 national and international projects.

Ecesu Alyanak 1993 İstanbul doğumludur. İstanbul Teknik Üniversitesi Fizik Mühendisliği Bölümü'nden mezun olmuştur. Türk Hava Yolları, Volkswagen ve EAE Kurumsal gibi şirketlerde staj ve yarı-zamanlı çalışmalar yapmıştır. 2017 yılında eğitimci yetiştirme programlarına katılmak üzere Marmara Üniversitesi Pedagojik Formasyon Bölümü'nden mezun olmuştur. Ardından uzun süredir gönüllüsü olduğu TOFD'de profesyonel olarak çalışmaya başlamıştır. 2018 yılından bu yana TOFD'de Proje Yöneticisi olarak görev yapmaktadır. Bu süre zarfında 10'dan fazla ulusal ve uluslararası projede koordinatör olarak çalışmıştır.



Canan Çam Yücel was born in Istanbul in 1982. In 2005, she completed the Boğaziçi University Preschool Teaching undergraduate program. To date, she took part in various projects regarding the education of visually impaired individuals and worked voluntarily in certain non-governmental organisations that have rights-based activities. Since 2005, she continues to work with visually impaired children, adults, and parents of visually impaired individuals in the field of special education. She writes articles in which she conveys her personal and professional experiences in the Journal of Equal, Accessible, Barrier-Free Life. She is currently continuing her education in Istanbul University Disability Studies Master Programme.

Canan Çam Yücel, 1982 yılında doğmuştur. 2005 yılında Boğaziçi Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği bölümünde lisans eğitimini tamamlamıştır. Görme engelli bireylerin eğitimine yönelik çeşitli projelerde yer almış, hak temelli faaliyetleri olan sivil toplum kuruluşlarında gönüllü olarak çalışmıştır. 2005 yılından bu yana görme engelli çocuklar, yetişkinler ve görme engelli bireylerin ebeveynleri ile özel eğitim alanında çalışmalarını devam ettirmektedir. "Eşit, Erişilebilir, Engelsiz Hayat (EEEH) Dergisi"nde kişisel ve mesleki deneyimlerini aktardığı makaleler yazmaktadır. İstanbul Üniversitesi Engellilik Araştırmaları Yüksek Lisans Programında öğrenimine devam etmektedir.



Tuğçe Akgün was born in Izmir in 1990. She graduated from the Department of Tourism and Hotel Management in Muğla University. She competed in the London World Championship as a national Paralympic athlete in 2017, took 4th place in the World. Currently, she works in the Ministry of Culture and Tourism and is also a Board Member of SCPAT.

Tuğçe Akgün, 1990 İzmir doğumludur. Muğla Üniversitesi Turizm ve Otel İşletmeciliği mezunudur. 2017 Londra Dünya Şampiyonası'nda Ulusal Paralimpik Sporcu olarak yarışmış ve Dünya 4.sü olmuştur. Kültür ve Turizm Bakanlığı'nda çalışmaktadır ve aynı zamanda TOFD Yönetim Kurulu Üyesidir

02.

Case Studies

Örnek Çalışmalar

Case Studies

In this chapter, the inclusive design project study carried out during the Spring Semester of the 2019-2020 Academic Year in the “MFA-300 Social Responsibility Practices” course of the Faculty of Architecture of Mimar Sinan Fine Arts University, is presented. During the course, the education model developed within the scope of the SIDe Project was applied, and the SIDe web-platform was utilised. In this context, 56 design students and a total of 5 design partners from the “Six Dots Foundation for the Blinds” and the “Spinal Cord Paralytics Association of Turkey” were involved in the co-design process, and the interdisciplinary workgroups (including the departments of Architecture, Urban and Regional Planning, Industrial Design and Interior Architecture) each including a design partner focused on 10 design briefs, which resulted in 14 **socially responsible design** projects. On the following pages, these design briefs representing real-life challenges determined in collaboration with NGO representatives and course tutors are presented alongside the inclusive design solutions developed by the workgroups. The design briefs and the resulting projects are listed below:

MUSEUM FOR ALL:

- Project 1: Touch with Me

KITCHEN FOR ALL:

- Project 2: Protective Surface
- Project 3: Helper

SHOPPING FOR ALL:

- Project 4: Accessible Shopping

DAILY LIFE:

- Project 5: My Buddy

EQUAL OPPORTUNITY IN EDUCATION:

- Project 6: PinTouch

TRANSPORTATION FOR ALL:

- Project 7: This Way

PARTICIPATION ON ECONOMIC LIFE:

- Project 8: Future without Barriers

INDEPENDENT ACCESS:

- Project 9: Accessible Areas, Independent Lives

PARTICIPATION IN CULTURAL AND SOCIAL LIFE:

- Project 10: tRail

- Project 11: Play Together

PARTICIPATION IN PUBLIC LIFE:

- Project 12: Route for All

- Project 13: A Guide for Barrier-Free Shores

- Project 14: Accessible Picnic Table

Örnek Çalışmalar

Bu bölümde; Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi'nin "MFA-300 Sosyal Sorumluluk Uygulamaları" dersi kapsamında, 2019-2020 Öğretim Yılı Bahar Döneminde gerçekleştirilen kapsayıcı tasarım proje çalışmaları sunulmaktadır. Ders sürecinde SİDe Projesi'nin ortak-tasarıma yönelik eğitim modeli uygulanmış ve SİDe web-platfomu kullanılmıştır. Bu kapsamda dönem boyunca yürütülen ortak-tasarım sürecine 56 öğrenci ve "Altı Nokta Körler Vakfı" ve "Türkiye Omurluk Felçlileri Derneği"nden toplam 5 Tasarım Ortağı dahil olmuş, her birinde bir tasarım ortağı yer alan disiplinler-arası (Mimarlık, Şehir ve Bölge Planlama, Endüstriyel Tasarım, İç Mimarlık Bölümleri) çalışma grupları 10 tasarım brifine odaklanarak, 14 **sosyal sorumlu tasarım** projesini ortaya koymuştur. Takip eden sayfalarda, STK temsilcileri ve üniversite eğitimcilerinin iş birliğinde belirlenen ve gerçek hayattan sorun alanlarını temsil eden tasarım brifleri, çalışma gruplarının çözüm olarak geliştirdikleri kapsayıcı tasarım projeleriyle birlikte yer almaktadır. Tasarım brifleri ve sonuçlanan proje çalışmaları aşağıda listelenmiştir.

HERKES İÇİN MÜZE:

- Proje 1: Benimle Dokun

HERKES İÇİN MUTFAK:

- Proje 2: Koruyucu Yüzey
- Proje 3: Helper

HERKES İÇİN ALIŞVERİŞ:

- Proje 4: Erişilebilir Alışveriş

GÜNDELİK YAŞAM:

- Proje 5: My Buddy

EĞİTİMDE FIRSAT EŞİTLİĞİ:

- Proje 6: PinTouch

HERKES İÇİN ULAŞIM:

- Proje 7: This Way

EKONOMİK HAYATA KATILIM:

- Proje 8: Engelsiz Bir Gelecek

BAĞIMSIZ ERİŞİM:

- Proje 9: Erişilebilir Alanlar, Bağımsız Yaşamlar

KÜLTÜREL VE SOSYAL HAYATA KATILIM:

- Proje 10: tRail
- Proje 11: Birlikte Engelsiz Oyun

KAMUSAL HAYATA KATILIM:

- Proje 12: Herkes için Rota
- Proje 13: Engelsiz Kıyı Rehberi
- Proje 14: Erişilebilir Piknik Masası

Museum For All

Design Brief

Museums are important places for cultural participation and personal development, and they need to serve the whole population. However, disabled people often experience problems in accessing the objects presented, main exhibitions halls, temporary exhibition spaces and sometimes even the museum venues themselves. These problems are not only on a spatial scale, but also include poorly designed information channels, wrong approaches, and system-scale problems. As Istanbul is a culturally rich centre that includes many museums and historical sites, there is a need for research on the accessibility of museums and how to provide more inclusive solutions for everyone. This project will be carried out in collaboration with two partner NGOs - "Six Dots Foundation for the Blinds" and "The Spinal Cord Paralytics Association of Turkey".

Certain Areas That Can Be Examined

- Accessibility within historical places,
- Accessibility problems regarding museum entrances and exits,
- Designs of exhibition units,
- Independent access in the museum space,
- Solutions for permanent or temporary exhibitions,
- Information systems for museum and exhibition contents,
- Development of informative activities and approaches,
- Solutions for museum websites,
- Accessibility of museum cafes, toilets and gift areas,
- Multi-sensory solutions to make the experience better for everyone etc.



Herkes İçin Müze

Tasarım Konusu

Müzeler kültürel hayata katılım ve kişisel gelişim açısından önemli olan mekânlardır. Bununla birlikte engelliler; sergilenen koleksiyonlara, özel sergilere ve hatta kimi zaman müze mekânlarının kendisine erişimlerinde sorunlar yaşamaktadır. Bu sorunlar sadece mekânsal ölçekte kalmayıp, bilgi kanallarını, yanlış yaklaşımları ve sistem ölçeğindeki problemleri de kapsamaktadır.

İstanbul gibi kültürel anlamda oldukça zengin ve birçok müze ve tarihi mekânı içerisinde barındıran bir merkezde müzelerin erişilebilirliğine ve bu doğrultuda herkes için daha kapsayıcı çözümlerin nasıl sağlanabileceğine ilişkin bir çalışmaya ihtiyaç duyulmaktadır. Bu proje "Altı Nokta Körler Vakfı" ve "Türkiye Omurluk Felçlileri Derneği" ile iş birliği kapsamında ele alınacaktır.

Ele Alınabilecek Alanlar

- Tarihi mekânların erişilebilirliği,
- Müze giriş ve çıkışlarındaki erişilebilirlik sorunları,
- Sergileme ünitelerinin tasarımları,
- Mekân içi bağımsız hareket,
- Kalıcı veya geçici sergilere ilişkin çözümler,
- Müze ve sergi içeriklerine yönelik bilgilendirme sistemleri,
- Bilgilendirici aktivitelerin ve yaklaşımların geliştirilmesi,
- Müze websitelerine yönelik çözümler,
- Müze kafeteryaları, tuvaletleri ve hediyelik eşya alanlarının erişilebilirliği,
- Deneyimi herkes için daha iyi hale getirecek çok duyu çözümler vb.

Project 1.

Proje 1.

Touch With Me

Design Team.

Agit Fatih Önal

Department of Architecture

Besim Ceylan

Department of Interior Architecture

Emircan Karagöz

Department of Interior Architecture

Rüya Yağmur Altıntaş

Department of Interior Architecture

Satuk Buğra Tohumoğlu

Department of Architecture

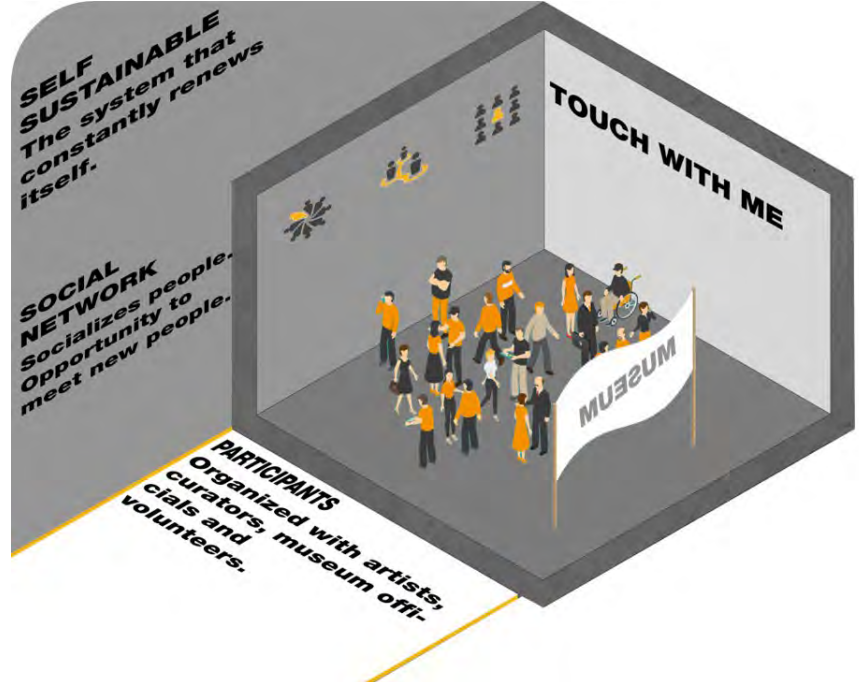
NGO Design Partners.

Eylem Yurtsever

Six Dots Foundation for the Blinds

Tuğçe Akgün

The Spinal Cord Paralytics
Association of Turkey



Numerous projects are being developed on national and international scales to overcome physical barriers related to museums. However, failure to implement developed solutions or check their applications leads to accessibility issues. The project aims at developing an approach that would enable people to participate, communicate with disabled individuals and gain awareness as they build a solution proposal.

In our project development process, problems were discussed with our design partners from two different NGOs, each focusing on a different disability group; accessibility issues in museums were investigated. It has been observed that orthopedically impaired individuals could not access many museums because of problems such as improper use of ramps, inappropriate design of entrances and horizontal/ vertical circulation areas, lack of empty spaces in exhibition areas for their manoeuvres and improper threshold heights at doors. For persons with visual disabilities, following issues were identified: difficulty in perceiving the plan or layout of the space, exhibiting artworks with audio description only, assuming that artwork descriptions in Braille Alphabet would suffice, and lack of tactile surfaces on floorings to guide people in the spaces.

Audio descriptions are not the only way for persons with visual disabilities to perceive objects, as our design partner from the "Six Dots Foundation for the Blinds" stated during our meetings; on the contrary, the importance of perception through many different senses have been emphasised. Within this context, it is learned that tactual sense is used intensively by persons with visual disabilities for perceiving spaces

and objects. Although there are some experimental studies focusing on the tactile perception of artworks, our research has revealed that these are not commonly used practices for museums.

After determining the problem, because persons with visual disabilities face problems about the accessibility of artwork more frequently, the focus of the study has been directed on this issue. In this regard, it was decided that the artwork which we will be made accessible for the case impairment group should reflect numerous interpretations of this piece, just like general visitors may access to multiple interpretations of artworks and can also comment on them. For this reason, we decided to design a method for organizing interactive and participative workshops for people, and museum staff members or experts interested in accessibility, where they can be a part of this translation process.

Interactive and Participative Workshops

Many museums organize inhouse workshops. However, the workshops which are defined by this project intend to involve voluntary participants who have sight or have visual impairments, artists, art historians, curators and persons with visual disabilities as consultants, as the participants of that workshop to collaborate on the possible ways for increasing the accessibility of artworks for the persons with visual disabilities. The workshops' final outcomes that focus on tactile perception will be relief copies of the original works exhibited at museums. Within this framework, two paintings of Bedri Rahmi Eyüboğlu, named "İki Balık" and "Aşık Veyssel", were studied as a case to find out the possible ways of exhibiting artworks as replicas with open to access. The workshops are planned to be organized twice in a month (biweekly). One of these studies is intended for children, and the other is planned to include participants of all ages.

- On the first day of the three-day workshop, a presentation on visual impairment and accessibility will be delivered -on the Friday on the first week. The first contact between the participants and the lives of persons with visual disabilities will thus be built.
- On the second day, there will be a study on information about materials, the nature of tactile perception and the ways of perceiving tactual differences.
- On the third day, a participatory study will be carried out where the participants will make their own relief/embossed/tactile replicas of the artworks exhibited at museums.

The workshop outcomes will be exhibited for two weeks, and visitors of the museum will be able to experience the artworks by touching them. Together with these studies, persons with visual disabilities will be enabled to perceive different interpretations of artworks in one hand, on the other hand, the awareness among the participants and the society will be increased as well through the awareness of the workshop itself.

The purpose of these workshops being organized for children once a month is to learn mainly by touching. The participation of children in a workshop that will help them become more aware individuals in the future, learn artwork, and create a piece that will be exhibited at the museum will contribute to the continuation of museum culture for future generations and develop an understanding on accessible spaces.

In conclusion, within this project, the pieces produced by voluntary participants under experts' guidance during the workshops organised at museums will be exhibited temporarily with different interpretations. The replicas of the artworks made accessible by experts will also be presented to the visitors.

Benimle Dokun

Tasarım Ekibi.

Ağit Fatih Önal

Mimarlık Bölümü

Besim Ceylan

İç Mimarlık Bölümü

Emircan Karagöz

İç Mimarlık Bölümü

Rüya Yağmur Altıntaş

İç Mimarlık Bölümü

Satuk Buğra Tohumoğlu

Mimarlık Bölümü

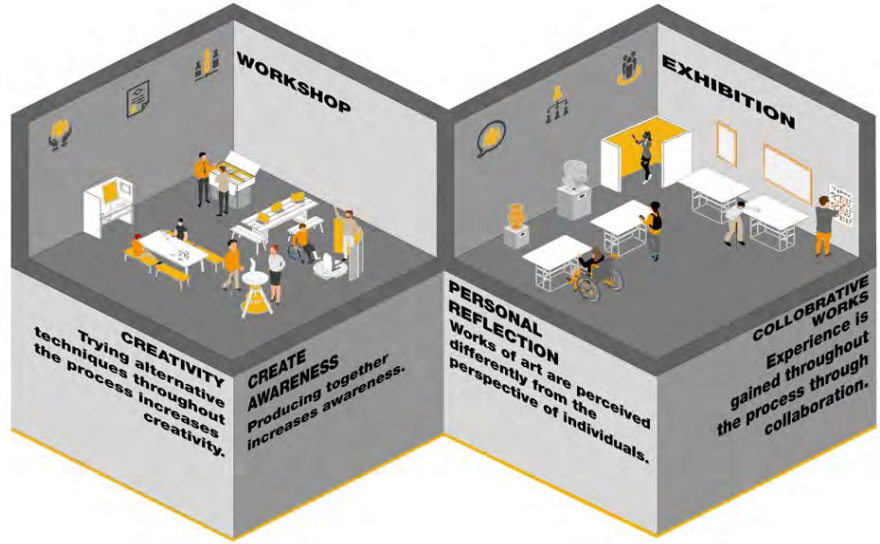
STK Tasarım Ortakları.

Eylem Yurtsever

Altı Nokta Körler Vakfı

Tuğçe Akgün

Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği



Müzeler kapsamında fiziksel engelleri aşmak adına ulusal ve uluslararası ölçekte birçok proje geliştirilmektedir. Fakat geliştirilen çözümlerin uygulanmaması veya uygulamaların denetlenmemesi erişilebilirlik sorunlarına yol açmaktadır. Bu proje kapsamında çözüm önerisi geliştirirken insanların katılımcı olabileceği, engeli olan bireylerle iletişim kurabileceği ve farkındalık kazanabileceği bir yaklaşımın geliştirilmesi hedeflenmiştir.

Proje geliştirme sürecimizde farklı engel durumlarına odaklanan 2 farklı STK'dan tasarım ortaklarımızla problem tespiti üzerine görüşmeler sağlanmış ve müzelerde yaşanan erişilebilirlik problemleri araştırılmıştır. Fiziksel engeli olan bireylerin, doğru rampa kullanılmaması, girişin veya katlar arası ulaşımın uygun olarak çözülmemesi, sergi alanlarında manevra için uygun boşlukların bulunmaması, sergi alanlarının geçişlerinde, kapılarda uygun olmayan eşik yükseklikleri gibi sorunlar sebebiyle

birçok müzeye erişmelerinin mümkün olmadığı görülmüştür. Görme kaybı bulunan bireylerde ise mekânın planının veya krokisinin algılanmaması, sanat eserlerinin sadece sesli betimleme biçiminde aktarılması ve Braille Alfabesi ile yazılan sanat eserinin açıklamasının tek başına yeterli görülmesi, mekân içinde hareket alanlarının kabartmalı zeminle belirlenmemesi ile ilgili problemlerin olduğu tespit edilmiştir.

Altı Nokta Körler Vakfı'ndan tasarım ortağımızın görüşmelerde bahsettiği üzere; görme kaybı bulunan bireylerin nesnelere algılamalarının tek yolu işitsel tasvirler değildir; aksine birçok farklı duyu organı ile algılanmasının önemi vurgulanmıştır. Bu doğrultuda mekânları ve nesnelere algımlarken dokunma duyularını yoğun olarak kullandıkları öğrenilmiştir. Sanat eserlerine, sergi ürünlerine dokunarak algılamak için bazı deneysel çalışmalar var olmakla birlikte, araştırmamız sonucu müzeler kapsamında çok fazla uygulanmadığı sonucuna varılmıştır.

Sorun tespitinden sonraki aşamada, görme kaybı olan bireylerin sanata erişim konusundaki problemlerinin daha yoğunlukla karşılıklarına çıkması nedeniyle sanat eserlerinin erişimi konusuna odaklanıldı. Bu kapsamda genel ziyaretçiler için sanat eserlerinin birçok yorumuna ulaşmak veya sanat eseri yorumları yapabilmek mümkünken, seçilen engel grubu için erişim diline çevireceğimiz sanat eserinin de birçok yorumu aktarabilmesi gerektiğine karar verildi. Bu sebeple müze çalışanları ve uzmanlar dışında sanatla ve erişilebilirlikle ilgilenen insanların bu çeviriye dahil olabilecekleri interaktif ve katılımcı atölyeler düzenlenmesine yönelik bir metot tasarlanmasına karar verildi.

İnteraktif ve Katılımcı Atölyeler

Birçok müze kendi bünyesinde atölye çalışmaları yapmaktadır. Bu projenin atölyesinde ise gönüllü katılımcılar, görme kaybı bulunan katılımcılar, müze sanatçıları, sanat tarihçileri, sanatçı, küratör ve görme kaybı bulunan bir danışman birlikte çalışarak bir sanat eserinin görme kaybı bulunan ve/veya kör bireyler için nasıl erişilebilir kılınacağı üzerinden bir çalışma yürütülmesi planlanmıştır. Dokunarak algılama üzerine yapılacak bu atölyelerde, son ürün müzede sergilenen eserlerin birer kabartma hali olacaktır. Bu hususta, Bedri Rahmi Eyüboğlu'nun İki Balık ve Aşık Veysel isimli resim çalışmaları seçilerek; erişime açık replikalar halinde nasıl sergilenebileceği konusunda örnek bir çalışma hazırlanmıştır. Atölye çalışmasının iki haftada bir olacak şekilde, her ay iki kere düzenlenmesi öngörülmektedir. Bu çalışmalardan biri çocuklara yönelik olurken diğerine her yaşta katılımcının dahil olması planlanmıştır.

- Üç gün sürecek olan atölye çalışması için ilk olarak birinci haftanın Cuma günü görme kaybı ve erişilebilirlik üzerine bir sunum gerçekleştirilecektir. Böylece katılımcıların görme kaybı bulunan bireylerin yaşamlarına dair ilk temas sağlanmış olacaktır.

- İkinci gün atölyede materyal bilgisi, dokunarak algılamanın nasıl olacağı ve doku farklılıklarını nasıl sağlayabilecekleri üzerinden bir çalışma gerçekleştirilecektir.
- Üçüncü günde ise müzede sergilenen eserlerin kabartma replikalarının katılımcılar tarafından yapılmasına yönelik katılımcı bir çalışma gerçekleştirilecektir.

Gerçekleştirilen atölye çalışması sonucunda elde edilen çıktılar iki hafta boyunca sergilenecek ve gelen misafirler çıkan işlere dokunarak sanat eserini algılayabilecektir. Bu çalışmalarla birlikte bir yandan görme kaybı bulunan bireyler sanat eserlerinin farklı yorumlarını algılayabilecek, bir yandan da katılımcıların farkındalığı artarken atölye bilinirliğinin de artmasıyla toplumda oluşabilecek bir farkındalığa da katkı sağlanacaktır. Atölyelerin ayda bir kez çocuklar ile buluşmasının temel sebebi ise; çocukların da temelde dokunarak öğreniyor olmalarıdır. Çocukların gelecekte daha farkındalığa sahip bireyler olmasını, sanat eserlerini öğrenmelerini sağlayacak; müzede sergilenecek bir iş çıkartabilecekleri bir atölyeye katılımları gelecek nesillerde müze kültürünün devam etmesine ve ayrıca erişilebilir mekânlar üzerinden bir yolda ilerlenmesine katkı sağlayacaktır.

Sonuç olarak proje kapsamında; müzelerde düzenlenecek atölyelerde gönüllü katılımcıların uzmanlar eşliğinde çıkardığı sonuç ürünler farklı yorumları içeren geçici sergiler halinde erişime sunulurken; aynı zamanda müzenin kendi bünyesinde kalıcı olarak sergilediği sanat ürünlerinin uzmanlar tarafından erişilebilir hale getirilen replikalarının da ziyaretçilere sunuluyor olması hedeflenmektedir.

Kitchen For All

Design Brief

Kitchens are an important part of everyday life and can be considered as a work, hobby, or motivation area in which we spend an important part of our lives. Kitchens are also areas that support social interaction by bringing people together and they stimulate many senses at the same time, beyond cooking. However, their accessibility must be at the highest level in terms of both spatial design and the variety of products included.

Today, while research and design suggestions are made for product and spatial aspects in the kitchen area, accessibility can be neglected in solutions that are implemented, even for quite simple operations. As a result, many sections of the society, especially disabled people, experience interaction problems in their daily lives. Within the scope of this project, it is expected that the kitchen will be approached in an integrated way and solutions will be developed enabling everyone to have a better experience. This project will be carried out in collaboration with two partner NGOs - "Six Dots Foundation of the Blind" and "The Spinal Cord Paralytics Association of Turkey"

Certain Areas That Can Be Examined

- Spatial accessibility in kitchens
- Solutions for wet and dry spaces
- Solutions for tasks such as preparation, storage and washing
- Problems with kitchen countertops
- Solutions to prevent kitchen accidents
- Solutions for easy understanding of the contents in packages for people with impaired sight
- Inclusive solutions to provide a better culinary experience for everyone



Herkes İçin Mutfak

Tasarım Konusu

Mutfaklar, gündelik yaşamın önemli bir parçası olup hayatımızın önemli bir bölümünü içerisinde geçirdiğimiz bir çalışma, hobi veya motivasyon alanı olarak düşünülebilir. Mutfaklar yemek yapmanın ötesinde, insanları bir araya getirerek sosyal bir anlam da kazanan ve birçok duyuya aynı anda hitap eden mekânlardır. Bununla birlikte hem mekânsal tasarımı hem de içerisinde bulunan ürünlerin çeşitliliği açısından erişilebilirliklerinin en üst düzeyde olması gerekmektedir.

Günümüzde mutfak alanında ürünsel ve mekânsal ölçeklerde birçok çalışma/ araştırma ve tasarım önerileri yapılırken, kimi zaman çok basit işlemler için bile hayata geçen çözümlerde erişilebilirlik göz ardı edilebilmekte; bunun sonucunda da engelliler başta olmak üzere toplumun birçok kesimi gündelik hayatlarında etkileşim sorunları yaşamaktadır. Bu proje kapsamında mutfağın etkileşim açısından bütüncül bir şekilde ele alınması ve herkesin daha iyi bir deneyim yaşayabileceği çözümlerin geliştirilmesi beklenmektedir. Bu proje "Altı Nokta Körler Vakfı" ve "Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği" ile iş birliği kapsamında ele alınacaktır.

Ele Alınabilecek Alanlar

- Mutfakta mekânsal erişilebilirlik
- Islak ve kuru hacimlere yönelik çözümler
- Hazırlama, depolama, saklama ve yıkama gibi görevlere yönelik çözümler
- Mutfak tezgahları ile ilgili sorunlar
- Mutfak kazalarının önlenmesine yönelik çözümler
- Ambalaj içeriklerinin görme dışında rahat algılanmasına yönelik çözümler
- Herkes için daha iyi bir mutfak deneyimi sunmaya yönelik kapsayıcı çözümler vb.

Project 2.

Proje 2.

Protective Surface

Design Team.

Öykü Yüksel

Department of Industrial Design

Evren Usta

Department of Architecture

Deniz Kaya

Department of Interior Architecture

Onur Çevik

Department of Interior Architecture

NGO Design Partner.

Abdurrahman Çakır

Six Dots Foundation for the Blinds



“Kitchen” is one of the spaces where we spend most of our time during our everyday lives, and where accessibility affects our interaction with many products and its areas. Within the scope of this project, we focused on the problems faced by persons with visual disabilities in kitchens and collaborated with the Six Dots Foundation for the Blinds throughout the process. During the project, support from the NGO design partner was taken to roll out solutions for accessibility issues faced by persons with visual disabilities in the kitchen. With this purpose in mind, the habits of persons with visual disabilities in the kitchen were first observed, common problems were detected, and suggestions were made to overcome these problems. In the first stage, the general tasks performed in the kitchen (cooking, storage, preparation, etc.) were studied, and many problems related to the interaction of persons with visual disabilities with the kitchen space were explored. The difficulties identified are listed below:

- Problems in the correct placement of the pots on the stove,
- Possible hazards due to getting caught on pots' protruded handles,
- The risk of hitting the open doors of white goods (such as dishwashers) or the doors of upper cabinets accidentally,
- The preference of hand-level storage areas due to the problems encountered in using upper cabinets,



- The problems occurred when the cabinet handles are too protruding, which result in users' hit or their clothes caught,
- Possibility of hazards due to oil splashes,
- The risks of overflow when serving juicy dishes,
- The risks encountered in the process of chopping, cutting and similar tasks done with sharp knives,
- Difficulties encountered during the removal of food from the cutting board,
- Difficulties in understanding the decay of fruits and vegetables or spoilage in products,
- Difficulties encountered when in need of objects/products whose places have been changed involuntarily.

As can be seen, the problems in the kitchen have been extensively explored in line with the discussions held with the design partner. After initial the study, solution areas were identified where the design activity could be directed and these areas were again further discussed with the design partner to carry out the possible conceptual work. The possible solution areas identified were as follow:

- Trying different forms in handle systems to prevent accidents,
- A solution to make the upper cabinet doors risk-free,
- Possible solutions to increase the use of hand-level areas and/or lower cabinets for storage,
- Solutions for the feedback of electronic products that remain switched on for a long time,
- Solutions on increasing the accessibility of cutlery (knives, scissors, wooden spoons, etc.) with a focus on their placement, organisation, and functional grouping in the kitchen.
- Solutions for the problems that arise when placing the pots on the hob and oil splashes while cooking,
- A solution to create possible working areas in the form of a tray that can also be used together with deep containers or which could combine the two.

As a result of all this research carried out and the possible solutions identified, we aimed to provide the maximum number of benefits by using a minimum number of pieces. In addition to these, a consensus was reached with the NGO partner after meetings on the direction of the design work, which focussed on providing solutions to problems like oil splashes, issues regarding controlling the cooking items on the hob, and risks of hitting to the protruded parts of kitchen objects. Based on these problems that persons with visual disabilities experience in their kitchens, a product was designed, enabling them to complete their work with fewer risks.

“PROTECTIVE SURFACE”

“Protective Surface” aims at preventing problems with the hob in line with the issues listed above, so that a safe interaction between persons with visual disabilities and the hob can be obtained. The persons with visual disabilities can easily do the assembly and disassembly of this product. The product can be easily removed from its joints for cleaning purpose, and then can be attached back again without assistance. At the same time, thanks to its semi-spring movement, it can return to its former state when the height is reduced to half by pressing over it from its top. The product can be locked at half of its length in this way, and in the meantime, it gives audio feedback to the user that it is locked. When pressed over the product again, the springs are released, and the protective surface returns to its original height. The rubber material covering the metal surface is kept close to the user to prevent possible accidents. With this feature, the user’s hand has also been kept away from the heat zone.

Koruyucu Yüzey

Tasarım Ekibi.

Öykü Yüksel

Endüstriyel Tasarım Bölümü

Evren Usta

Mimarlık Bölümü

Deniz Kaya

İç Mimarlık Bölümü

Onur Çevik

İç Mimarlık Bölümü

STK Tasarım Ortağı.

Abdurrahman Çakır

Altı Nokta Körler Vakfı



“Mutfak” günlük hayat içinde sıklıkla zaman geçirdiğimiz, erişilebilirliğin birçok ürünle ve alanla etkileşimimizi etkilediği mekânlardan biridir. Bu proje kapsamında görme engelli bireylerin mutfak içerisinde karşılaştığı sorunlara odaklanılmış ve Altı Nokta Körler Vakfı ile çalışılmıştır. Proje süresince de STK tasarım ortağından destek alınarak görme engelli bireylerin mutfakla etkileşim sorunlarına yönelik çözüm üretilmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda ilk olarak görme engelli bireylerin mutfak içerisindeki alışkanlıkları incelenmiş, sıkça karşılaşılan sorunlar tespit edilip bu sorunlara ilişkin önerilerde bulunulmuştur.

İlk aşama olarak mutfakta gerçekleştirilen genel görevler (pişirme, saklama, hazırlama vb.) analiz edilmiş ve görme engelli bireylerin mutfak alanıyla etkileşimine ilişkin birçok sorun tespit edilmiştir:

- Tencerenin ocağa doğru yerleşiminde yaşanan sorunlar,
- Tencere kulplarına takılmalar sonucunda oluşabilecek kaza tehlikesi,
- Açık kalan üst dolap veya bulaşık makinesi vb beyaz eşyaların kapaklarına çarpma riski,
- Üst dolapların kullanımında karşılaşılan sorunlar nedeniyle el hizasındaki depolama alanlarının tercih edilmesi,
- Dolap kulplarının fazla uzun ve/veya çıkıntılı olması durumunda kullanıcıların bunlara çarpması veya kıyafetlerinin takılması durumu,
- Yağ sıçramalarının bazı kazalara neden olduğu,
- Sulu yemeklerin servisinde çeşitli taşma risklerinin yaşandığı,
- Kesici aletlerle yapılan doğrama, kesme vb. işlemlerde karşılaşılan riskler,
- Ürünlerin kesme tahtasından alınıp taşınması esnasında karşılaşılan zorluklar,
- Meyve ve sebzelerin çürümesini veya ürünlerdeki bozulmaları anlamaya ilişkin zorluklar,
- Ürünlerin yerinin istemsiz değiştirilmesi nedeniyle ihtiyaç anında erişimde yaşanan zorluklar olarak özetlenebilir.

Görülebileceği üzere tasarım ortağıyla yapılan görüşmeler doğrultusunda tespit edilen sorunlar mutfağı geniş kapsamlı olarak ele almıştır. Tespitler sonucunda tasarım aktivitesinin odaklanabileceği çözüm alanları belirlenmiş ve yine tasarım ortağıyla birlikte olası konsept çalışmalarının geliştirilebilmesi amacıyla tartışılmıştır. Olası çözüm alanları şu şekildedir:

- Kazaları engellemek için kulp sistemlerinde farklı formların denenmesi,
- Üst dolap kapaklarının daha risksiz olmasına yönelik bir çözüm,
- Depolama için el hizasındaki alanlara ve/veya alt dolaplardaki kullanımının arttırılmasına yönelik olası çözümler,
- Uzun süre açık kalan elektronik ürünlerin geribildirimine yönelik çözümler,
- Seçilen ürünlerin (bıçak, makas, tahta kaşıklar vb.) erişimini arttırmak için mutfak içerisindeki yerleşimine, organizasyonuna ve fonksiyonel depolanmasına yönelik çözümler,

- Ocak üzerinde tencere yerleşimi ve yağ sıçraması nedeniyle ortaya çıkan sorunlara ilişkin çözümler,
- Derin kaplar ile birlikte kullanılabilir veya ikisini birleştirebilecek tepsi önerisi şeklinde olası çalışma alanları belirlenmiştir.

Tüm bu araştırmalar ve sunulan çözümler sonucunda en az parça ile en fazla sorun çözülmeye çalışılmıştır. Ayrıca STK tasarım ortağı ile yapılan toplantılar doğrultusunda geliştirilen çözümler ile tasarım konusunda fikir birliğine varılmış; yağ sıçramaları, pişirme elemanlarının ocak üzerindeki hakimiyet ve çıkıntılı yüzeylere takılma sorunlarına yönelik çözüm üretme kapsamında tasarım süreci başlatılmıştır. Görme engelli bireylerin mutfakta yaşadıkları sorunlardan yola çıkılarak işlerini daha az riskle tamamlamalarını sağlayacak bir ürün tasarlanmıştır.

“KORUYUCU YÜZEY”

“Koruyucu Yüzey” ile ocakta yaşanan ve yukarıda belirtilen sorunların önüne geçilerek görme engelli bireylerin ocak ile etkileşim güvenliği sağlanmaya çalışılmıştır. Bu ürünün montajı-demontajı görme engelli kullanıcı tarafından kolayca yapılabilecektir. Temizlenme esnasında ise ürün yardım gereksiz eklem yerlerinden çıkarılıp geri takılabilecek özellikte tasarlanmıştır. Aynı zamanda işlevi esnasında yarı-yaylanma hareketi sayesinde yüksekliği bastırılarak azaltıldığında tekrar eski haline geri dönebilir. Ürün, kullanılmadığı esnada üzerine sertçe bastırılarak yarı boyuna gelecek şekilde kitlenmektedir. Bu esnada kullanıcıya sesli bir geri bildirimle işlemin tamamlandığı sinyalini verir. Ürüne kapalı haldeyken bastırıldığında yayları boşa alınarak eski açık hale gelmektedir. Metal yüzeyin üzerine kaplanan kauçuk malzemeli kısım kullanıcıya yakın tutularak olası kazaların önüne geçilmiştir. Bu sayede bireyin eli de ısı bölgesinden uzaklaştırılmıştır.

Project 3.

Proje 3.

Helper

Design Team.

Ayşe Altınar

Department of Industrial Design

Arifcan Doğruer

Department of Interior Architecture

Ali Üyütüren

Department of Industrial Design

Fatma Nur Şentürk

Department of Interior Architecture

NGO Design Partner.

Tuğçe Akgün

The Spinal Cord Paralytics
Association of Turkey



Food is one of the most essential needs of people and is an obligatory action for continuing life. Kitchens are places in houses where food is cooked and eaten, where family members come together, and social relations are built. Washing, preparing, and preserving food for cooking and storing the kitchenware, washing them, serving food, and collecting waste are the tasks carried out in kitchens. The layout of standard kitchens is not convenient for individuals who use wheelchairs to perform their actions in the kitchen.

Within the scope of the project, we focused on this problem and worked together with the NGO design partner. Actions taking place in the kitchen are collected in three hardware areas. These are washing, cooking and storage areas, which constitute the working triangle in the kitchen. Action analyses were conducted within the working triangle and it was decided that the standard kitchens were not suitable for the use of individuals with wheelchairs.

Based on the information obtained through interviews with the NGO design partner in the initial stage of our work, and in line with the research outcomes, action



analyses were carried out about the use of kitchens. The issues identified are as follows:

- The changes wheelchair users want to make are not feasible for all kitchens.
- There is the difficulty of transporting products between the counters in the working triangle,
- There is a possibility of occurrence of hazardous situations during the transportation of products,
- There are problems encountered when using sinks and stoves due to lack of space under the counters,
- There is a lack of proper access distances to storage elements,
- There is difficulty in approaching surfaces of the counter while working,
- There are problems in accessing to upper cabinets,
- The most common problem is that the storage areas in kitchens require excessive physical effort from not only individuals using wheelchairs but also from all users.

Following the research we carried out about kitchen products and space, as well as the results of interviews with the NGO partner, it was decided that the kitchen surroundings should have the basic features mentioned below so that the individuals with wheelchairs will have a more comfortable user experience:

- The concept of 'inclusive design' should be adopted in the design of kitchens,
- Wheelchair users must have access to all kitchen units,
- Care should be taken that the kitchen units to be designed have flexible features that can adapt to all kitchens,
- The products and spaces to be designed should have aesthetic properties that can be preferred by all individuals.

Proposals for these problems have been developed with support from the NGO design partner in order to produce solutions to the problems identified by the action analysis. In accordance with the recommendations developed, it was decided to design a mobile storage unit that would reduce the problems encountered in kitchens.

“HELPER”

A storage unit is designed to increase the accessibility capacity of wheelchair users in kitchens. The designed storage unit has the size of a standard cabinet door and gives the user flexibility to add any number of units to their kitchen. The unit's door can be customised to fit the existing kitchen cabinets' doors to ensure the visual

integrity. In addition to the ease of use it offers, the preferred press-on lid handles on the designed kitchen unit prevent accidents such as arm bumps when the lid is closed. The unit is removed by pulling out and, if desired, the working surface can be expanded by opening. In addition to this, a comfortable working position is obtained as the user's legs can easily be placed under the unit. Utensils such as plates, pots, pans, storage containers, etc. can be stored following users' needs in the lower compartment of the designed storage unit. Prepared dishes can be safely moved to the dining table with the help of the unit. With this designed kitchen unit, it is intended for people with disabilities who use wheelchairs to use a non-discriminating product. It is believed that this storage unit developed for residential buildings will support life without disabilities.

Helper

Tasarım Ekibi.

Ayşe Altın

Endüstriyel Tasarım Bölümü

Arifcan Doğruer

İç Mimarlık Bölümü

Ali Üyütüren

Endüstriyel Tasarım Bölümü

Fatma Nur Şentürk

İç Mimarlık Bölümü

STK Tasarım Ortağı.

Tuğçe Akgün

Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği



**TÜRKİYE
OMURİLİK
FELÇLİLERİ
DERNEĞİ**



Yemek insanların en önemli gereksinimlerinden biridir ve hayatın devamı amacıyla gerçekleştirilmesi zorunlu bir eylemdir. Mutfaklar konut içerisinde yemeklerin yapıldığı ve yenildiği, ailenin bir araya geldiği, aynı zamanda sosyal ilişkilerin gerçekleştirildiği mekânlardır. Mutfakta yemek yapma ve yeme eylemleri için yiyeceklerin yıkanması, hazırlanması, pişirilmesi, saklanması ve ayrıca mutfak araç gereçlerinin depolanması, yıkanması, servis edilmesi ve atıkların toplanması işlemleri yapılmaktadır. Standart mutfakların çalışma düzeni tekerlekli sandalye kullanan bireylerin mutfaktaki eylemlerini gerçekleştirebilmesi için yeterli değildir.

Proje kapsamında STK tasarım ortağı ile bu soruna odaklanılmış ve birlikte çalışılmıştır. Mutfakta yer alan eylemler üç donanım alanı içerisinde toplanmaktadır. Bunlar; yıkama, pişirme ve depolama alanı olup bu alanlar mutfakta yer alan çalışma üçgenini oluşturmaktadır. Çalışma üçgeni çerçevesinde eylem analizleri yapılarak standart mutfakların çalışma düzenlerinin tekerlekli sandalyeli bireylerin mutfak kullanımları için uygun olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

İlk aşamada STK tasarım ortağı ile yapılan görüşmelerden elde edilen bilgiler ve yapılan araştırmaların ışığında mutfak kullanımı ile ilgili eylem analizleri yapılmış ve şu sorunlar tespit edilmiştir:

- Mutfak kullanımlarına yönelik yapılmasını istedikleri değişikliklerin bütün mutfaklar için mümkün olmaması,
- Çalışma üçgeni içerisinde tezgâhlar arasında ürünlerin taşınmasının zorluğu,
- Ürünlerin taşınması sırasında tehlikeli durumların oluşması,
- Eviye ve ocak kullanımında tezgâhların altında boşluk bırakılmaması nedeniyle karşılaşılan sorunlar,
- Depolama elemanlarına erişim mesafelerinin uygun olmaması,
- Çalışma tezgâhi yüzeylerine yaklaşımın zor olması,
- Üst dolaplara erişim sıkıntıları,
- Sadece tekerlekli sandalye kullanan bireyler için değil bütün kullanıcılar için mutfakta yer alan depolama birimlerinin kullanımında harcanan fiziksel gücün fazla olması yaşanan sorunların en yaygın olanlarıdır.

Konuyla ilgili yapılan ürün-mekân araştırmalarının ve STK tasarım ortağı ile yapılan görüşmelerin sonunda tekerlekli sandalyeli bireylerin rahat bir şekilde kullanabilmeleri için mutfak çevresinin aşağıdaki temel özelliklere sahip olması gerektiği anlaşılmıştır:

- Mutfakların tasarımında 'herkes için tasarım' anlayışı benimsenmelidir,
- Tekerlekli sandalye kullanan bireylerin tüm mutfak birimlerine erişimi sağlanmalıdır,
- Tasarlanacak mutfak birimlerinin tüm mutfaklara uyum sağlayabilecek şekilde esnek özelliklere sahip olmasına dikkat edilmelidir,
- Tasarlanacak ürünler ve mekânlar, tüm bireyler tarafından tercih edilebilecek estetik özelliklere sahip olmalıdır.

Eylem analizi ile tespit edilen problemlere çözümler üretebilmek amacıyla STK tasarım ortağından destek alınarak bu sorunlara ilişkin öneriler geliştirilmiştir. Geliştirilen öneriler doğrultusunda mutfak kullanımında karşılaşılan sorunları azaltacak hareketli bir depolama biriminin tasarlanmasına karar verilmiştir.

“HELPER”

Tekerlekli sandalye kullanan bireylerin mutfaklardaki erişilebilirlik kapasitesini artırmaya yönelik bir depolama birimi tasarlanmıştır. Tasarlanan depolama birimi standart dolap kapağı ölçüsüne sahiptir ve kişiye istediği sayıda birimi mutfağına ekleyebilme esnekliği sunmaktadır. Mevcut mutfakla ürünün uyumluluğunun sağlanabilmesi için birimin kapağı mevcut mutfak dolaplarının kapaklarına uyum sağlayacak biçimde düzenlenebilir. Tasarlanan mutfak biriminde tercih edilen bas-aç kapak kulpları, kullanım kolaylığına ek olarak kapak kapalı iken kol çarpması gibi kazaların oluşmasını engeller. Birim dışarı çekilerek çıkarılır ve arzu edilirse çalışma yüzeyi açılarak genişletilebilir. Bu esnada kullanıcının bacakları da birimin altına rahatlıkla girebileceği için konforlu bir çalışma pozisyonu elde edilmiş olur.

Tasarlanan depolama biriminin alt gözünde tabaklar, tencereler, tavalar, saklama kapları, vb. mutfak eşyaları kullanıcıların ihtiyacı doğrultusunda depolanabilir. Hazırlanan yemekler birim yardımıyla güvenli bir şekilde yemek masasına taşınabilir. Tasarlanan bu mutfak birimi ile tekerlekli sandalye kullanan engelli bireylerin ayrıştırıcı olmayan bir ürün kullanması amaçlanmıştır. Konutlar için geliştirilen bu depolama biriminin engelsiz yaşama destek olacağı düşünülmektedir.

Shopping For All

Design Brief

Providing solutions with equal opportunities for shopping is a necessity. Enabling inclusive shopping experiences supports good access to basic needs and promotes independence and quality of life. Shopping covers a wide range of areas, from food to clothing and even products related to our health such as medicines. However, like many disabled groups, visually impaired people may experience interaction problems in relation to the shopping process. These problems can sometimes prevent access to the shopping area, spatial access within it and finding the desired products quickly and without any help.

Since the online purchase / payment processes, which are widely used today, are often visually intensive, they may present challenges for those with visual impairments. Within the scope of this project call, it is the intention to examine solutions that can provide an improved shopping experience for everyone as well as for visually impaired people. This project will be carried out in collaboration with "Six Dots Foundation for the Blind".

Certain Areas That Can Be Examined

- Accessibility problems in markets,
- Open and closed shopping spaces,
- Problems encountered when using visual canes in the shopping environment,
- Spatial organisation of shopping areas,
- Information access issues,
- Internet shopping problems for people with impaired sight,
- Multi-sensory solutions etc.



Herkes İçin Alışveriş

Tasarım Konusu

Alışveriş yapabilmeye yönelik eşitlikçi çözümler sunmak, hem temel ihtiyaçlara en iyi şekilde erişimin hem de herkesin tercihleri doğrultusunda yaşam kalitesini sağlayabilmesi için bir gerekliliktir. Alışveriş gıdadan giyinmeye ve hatta ilaç gibi sağlığımızla ilgili ürünlere kadar çok geniş bir yelpazeyi kapsamaktadır. Bununla birlikte birçok engelli grubu gibi görme engelliler de alışveriş esnasında sunulan sistemlerle ilişkili olarak etkileşim sorunlar yaşayabilmektedir. Bu sorunlar kimi zaman alışveriş mekânına ulaşımdan mekânsal erişime ve istenilen ürünleri hızlı ve yardımsız bir şekilde bulabilmeye engel olabilmektedir.

Günümüzde yaygın olarak kullanılan internet üzerinden satın alma/ödeme süreçleri de çoğu zaman görsel ağırlıklı bir süreç gerektirdiğinden görme engelli bireyler için etkileşim sorunlarını içerisinde barındırabilmektedir. Bu proje çağrısı kapsamında görme engelliler için olduğu kadar herkes için daha iyi bir alışveriş deneyimi ortaya koyabilecek çözüm önerilerinin incelenmesi hedeflenmektedir. Bu proje "Altı Nokta Körler Vakfı" iş birliği kapsamında ele alınacaktır.

Ele Alınabilecek Alanlar

- Marketlerde erişilebilirlik sorunları,
- Açık ve kapalı alışveriş alanları,
- Baston kullanımı ile ilişkili alışveriş esnasında karşılaşılan sorunlar,
- Mekânsal düzenlemeler,
- Bilgi erişimine yönelik sorunlar,
- İnternet alışverişinde karşılaşılan sorunlar,
- Çok duyulu çözümler vb.

Project 4.

Proje 4.

Accessible Shopping

Design Team.

Bartu Erdoğan

Department of Industrial Design

Filiz Ebru Kavraz

Department of Architecture

İlknur Çitak

Department of Industrial Design

Dilan Kınay

Department of City and Regional
Planning



NGO Design Partner.

Elif Aybaş

Six Dots Foundation for the Blinds



This project focuses on the problems experienced by persons with visual disabilities before and after shopping. The problems experienced within this context were examined, and research was conducted through existing projects. In line with the discussions carried out with the NGO design partner, it was found that the most common problems were experienced during shopping. Therefore, it was decided to conduct a design study on the layout and transportation issues in markets. Although the project aims to roll out solutions for persons with visual disabilities, the overall aim was to produce an inclusive product and a project whole from which all individuals can benefit. Thus, it is aimed to develop a project from which everyone will benefit equally.

The problems faced by persons with visual disabilities during their shopping experience identified in the light of information from our NGO design partner and our research data are listed as follows:

- The applications that are currently used for shopping do not have image recognition features,
- The fact that Online shopping is more visually oriented,
- The lack of voice reporting in shopping environments,
- Difficulties in the availability of fitting rooms in active shopping,
- The narrow product scale in internet applications for shopping,
- Difficulties in determining product categories during shopping,
- The lack of indoors navigation systems in shopping environments,
- Staying dependent on the phone on the go (battery level and headphone related problems and navigation fee),
- The distraction of attention in places where there is a lot of sound stimuli, such as neighbourhood markets,



- The fact that carrying purchased products becomes difficult with the use of a white cane,
- The market trolleys are not easy to steer,
- The difficulty of finding products and staff members when the layout of the market is not usual.

Different types of shopping were evaluated about the identified problems. Therefore, it was concluded that the persons with visual disabilities prefer Online shopping due to problems they have in carrying and finding products while shopping in markets, but it was also revealed that the existing applications have many limitations. Hence, the project focused on a market shopping experience, which would contribute to the participation of persons with visual disabilities in social life.

“Accessible Shopping ”

The design process focused on market shopping’s most common problems, carrying products and navigation in the market. A solution for a transport product was prioritized in the project. The design decisions within this context, which produce the resulting product, are listed as follows:

- With the approval of our NGO design partner, it was thought that the expansion of the transport product in vertical rather than horizontal would be more appropriate for steering.
- The design was aimed to facilitate its steering by adding a movement system that runs with simple methods. This movement system aims to reduce the force exerted by the user and prevent possible accidents.
- An area was created where the design’s handle could be extended, and the mobile phone can be fixed. This feature would enable persons with visual disabilities to easily carry around their mobile phones which they would be using for the mobile application.
- It was decided that the design should have a mobile application which would enable persons with visual disabilities to find products easily in the market. For this purpose, a proposal was developed for an application by which markets can upload their own maps.
- It was decided to add tactile tiles onto the surface so that navigation among the aisles would be more comfortable. With our NGO partner’s approval, it was also recommended that product category information be added in the Braille alphabet on the shelves.

The project named “Accessible Shopping” was rolled out in line with these aims, focusing on creating an inclusive shopping experience with arrangements in the market area and the designed market trolley which would give equal opportunities for all during shopping.

Erişilebilir Alışveriş

Tasarım Ekibi.

Bartu Erdoğan

Endüstriyel Tasarım Bölümü

Filiz Ebru Kavraz

Mimarlık Bölümü

İlknur Çitak

Endüstriyel Tasarım Bölümü

Dilan Kınay

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

STK Tasarım Ortağı.

Elif Aybaş

Altı Nokta Körler Vakfı



Bu proje görme engelli bireylerin alışveriş öncesi ve sonrasında yaşadığı problemlere odaklanmıştır. Bu doğrultuda yaşanan sorunlar irdelenmiş ve örnek projeler üzerinden araştırmalar yapılmıştır. STK tasarım ortağıyla da gerçekleştirilen çalışmalar doğrultusunda en sık karşılaşılan sorunların alışveriş esnasında yaşandığı tespit edilmiş ve buna yönelik market içi düzenleme ve taşıma elemanı konusunda bir tasarım çalışması yapılmasına karar verilmiştir. Projenin amacı her ne kadar görme engelli bireylere yönelik çözüm üretmek olsa da yalnızca bu bireylere değil tüm bireylerin yararlanabileceği kapsayıcı bir ürün ve proje bütününün ortaya konulması amaçlanmıştır. Böylelikle herkesin eşit şekilde faydalanacağı bir projenin geliştirilmesi hedeflenmiştir.

Proje araştırması esnasında STK tasarım ortağımızdan elde edilen bilgiler ve araştırmalardan toplanılan veriler doğrultusunda görme engellilerin alışveriş deneyimine yönelik saptanan sorunlar aşağıda özetlenmiştir:

- Hâlihazırda alışveriş için kullanılan uygulamaların resim tanınaması,
- İnternet alışverişinin görsel ağırlıklı olması,
- Alışveriş ortamlarında sesli bildirişimin eksikliği,
- Aktif alışverişte deneme kabinlerinin bulunmasında yaşanan güçlükler,

- Alışveriş için mevcut olan internet uygulamalarında ürün skalasının geniş olmaması,
- Alışveriş esnasında ürün kategorilerinin belirlenmesinde karşılaşılan zorluklar,
- Alışveriş üzerine geliştirilmiş mekân içi yönlendirme sistemlerinin olmaması,
- Hareket halindeyken telefona bağlı kalınması (şarj, kulaklık, navigasyon ücreti),
- Semt pazarları gibi sesli uyarının çok olduğu yerlerde dikkatin dağılması,
- Satın alınan ürünlerin taşınmasının baston kullanımıyla birlikte zorlaşması,
- Market arabasının yönlendirme için uygun olmaması,
- Market plan tasarımı çok farklı ise ürünleri ve görevlileri bulmanın zor olması.

Belirlenen sorunlar doğrultusunda farklı alışveriş çeşitleri değerlendirilmiştir. Bunun sonucunda görme engellilerin market alışverişlerinde taşıma ve ürün bulma konusunda yaşadığı sorunlar nedeniyle internetten alışverişe yöneldikleri belirlenmiş, ancak var olan uygulamaların da birçok yetersizliği olduğu tespit edilmiştir. Bu doğrultuda görme engellilerin sosyal hayata katılımını da olumlu şekilde etkileyecek market içi alışveriş konusuna odaklanılmıştır.

“Erişilebilir Alışveriş”

Tasarım sürecinde market alışverişinde en sık yaşanan sorunlardan olan taşıma ve market içi ulaşım konusu ele alınmıştır. Öncelikli olarak taşıma elemanına çözüm üretmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda belirlenen ve sonuç ürünün çıkmasını sağlayan tasarım kararları aşağıda özetlenmiştir:

- STK tasarım ortağımızın onayı ile taşıma elemanının yatay yerine dikeyde genişlemesinin yönlendirme açısından daha uygun olacağı düşünülmüştür.
- Tasarımın basit yöntemlerle hareketini sağlayabilecek bir hareket sistemi eklenerek yönlendirmedeki etkisinin artırılması hedeflenmiştir. Bu hareket sisteminin amacı kullanıcının uyguladığı gücü azaltmak ve olası çarpmaları engellemek olarak belirlenmiştir.
- Tasarımın tutma yerinin genişletilip telefonun da sabitlenebileceği bir alan oluşturulmasına karar verilmiştir. Böylece özellikle görme engelli kullanıcıların mobil uygulama için kullanacağı telefonunu kolaylıkla taşıması amaçlanmıştır.

- Görme engelli kullanıcıların market içinde ürünleri kolay bulabilmesi için tasarıma bir mobil aplikasyonun dahil edilmesi istenmiştir. Bu amaçla marketlerin kendi haritalarını yükleyebileceği bir uygulama önerisi geliştirilmiştir.
- Reyonlar arası takibi kolaylaştırabilmek için zemine hissedilebilir yüzey ekleme kararı verilmiştir. Ayrıca STK ortağımızın da onayı ile reyonlarda rafların başına Braille alfabesi ile ürün kategori bilgilerinin eklenmesi önerisi geliştirilmiştir.

Bu hedefler doğrultusunda “Erişilebilir Alışveriş” isimli proje geliştirilmiş; yapılan market içi düzenlemeler ve tasarlanan taşıma ürünü ile tüm bireylere alışverişte eşit haklar verilerek herkesin faydalanabileceği kapsayıcı bir alışveriş deneyiminin sağlanması hedeflenmiştir.

Daily Life

Design Brief

In our daily life, we interact with many products, systems and places, both in planned and unplanned manner. On the other hand, an important part of the society, including visually impaired people, may experience interaction problems due to “bad designs” in their daily lives related to very basic products, open/closed public spaces and other poorly designed areas inside the cities they live. These interaction problems are likely to cover many situations ranging from remarkably simple products that we use daily in our home to access to our daily workplaces.

However, sometimes assistive devices used by people with disabilities (for example, a visually impaired walking stick may hinder using one hand in certain cases) can cause problems in performing some actions in daily life. For this reason, an inclusive perspective is important, and solutions are needed to make the interaction in everyday life more accessible for all, so that everyone in the community can benefit. This project will be carried out in collaboration with “Six Dots Foundation for the Blind”.

Certain Areas That Can Be Examined

- Multi-sensory communications,
- Solution suggestions for object identification,
- Assistive device-induced interaction problems,
- Interaction problems in daily routine activities,
- Access problems for different places in everyday living spaces,
- Solutions for daily needs in open and closed areas,
- A better urban experience for everyone etc.



Gündelik Yaşam

Tasarım Konusu

Gündelik hayatımızda planlı ya da plansız olarak birçok ürün, sistem ve mekânla etkileşim içerisine girmektediriz. Ancak görme engelliler dahil olmak üzere toplumun çeşitli kesimleri çok temel ürünlerden, açık/kapalı kamusal mekânlara ve her türlü mekânsal ölçekteki ele alışlara ilişkin gündelik hayatlarında “kötü tasarımlar” nedeniyle etkileşim sorunları yaşayabilmektedir. Bu etkileşim sorunları evimizde gündelik olarak kullandığımız çok basit ürünlerden günlük çalışma mekânlarımıza erişime kadar birçok durumu kapsayabilmektedir.

Bununla birlikte, kimi zaman engellilerin kullandığı yardımcı cihazlar da (örneğin, görme engelli bastonu kaynaklı bir elimizin dolu olması durumu gibi) gündelik hayatta bazı eylemlerin gerçekleştirilmesinde sorunlara neden olabilmektedir. Bu nedenle kapsayıcı bir bakış açısı önemli olup toplum içerisindeki herkesin fayda sağlayabileceği şekilde ve gündelik hayattaki etkileşimi herkes için daha erişilebilir hale getirilecek çözümlere ihtiyaç duyulmaktadır. Bu proje “Altı Nokta Körler Vakfı” iş birliği kapsamında ele alınacaktır.

Ele Alınabilecek Alanlar

- Çok duyulu bildirimler,
- Obje tanımlamaya yönelik çözüm önerileri,
- Yardımcı cihaz kaynaklı etkileşim sorunları,
- Günlük rutin faaliyetlerdeki etkileşim sorunları,
- Gündelik yaşam alanlarındaki farklı mekânlara ilişkin erişim sorunları,
- Açık ve kapalı alanlardaki gündelik ihtiyaçlara ilişkin çözümler,
- Herkes için daha iyi bir kent deneyimi vb.

Project 5.

Proje 5.

My Buddy

Design Team.

Miray Desenci

Department of Industrial Design

Raziye Nevra Okumuş

Department of Interior Architecture

Sena Dalabasmaz

Department of Industrial Design

Ezgi Altun

Department of Architecture

Kevser Çalık

Department of City and Regional
Planning

NGO Design Partner.

Elif Aybaş

Six Dots Foundation for the Blinds



Within the scope of the project, the positive aspects and deficiencies related to the user experience of white cane of our visually impaired NGO design partner were examined in detail. Our NGO partner has stated that people with disabilities find using white canes positive because it allows them to see their next step, feel safe, and make others around them know that they are visually impaired. Our NGO partner has also stated that white canes are insufficient in perceiving obstacles at eye level, causing inconvenience due to occupying one hand, and incapable of informing the target's direction. The interviews have enabled us to determine that the purpose of using the white cane was beyond assisting visually impaired individuals while walking and that they had an essential function in giving the user a sense of safety.

In the first phase of the design process, the problems experienced by visually impaired individuals and their interaction with the white cane were examined, and it was decided that there was no benefit in using the product and a completely new solution should be devised. However, it was later concluded that it would be difficult for people to leave the white cane, which has been in use for such a long time and start using another product. It could also be stated that the sense of safety that comes up after the interaction of the user with the white cane is an emotional



function of the product. Instead, based on the shortcomings of the white cane, a design scenario that can increase autonomy and which could also perhaps reduce or eliminate the need for white canes, in the long run, was focussed.

“My Buddy Project”

Although this project, which aims to build a more independent and autonomous life for visually impaired people, focuses on movement without a white cane, it initially included developing a scenario where users could first get used to the suggested system in an indoor space. The system has thus been specifically designed for airports.

Airports are one of the public structures where people can enter freely and spend only part of daily life unless they work there. These structures are at the same time quite large in volumes as necessitated by their function. They are structures where individuals without any visual impairment can easily get lost, have problems finding direction, and horizontal and vertical circulation flow is difficult to follow. Therefore, it was aimed that the design concept would be turned into an application which can also be used by individuals without any visual impairment. It was decided that the horizontal and vertical circulations will be depicted through visual diagrams or voice instructions based on user preference.

The technological materials used to develop the design are as follows: a microprocessor, a lidar sensor, a vibration device, a headset, and a speaker. The technological functioning of the suggested design is as follows:

- The lidar sensor transmits the collected data to the microprocessor, and the microprocessor detects these data and transforms them into vibrations of sounds depending on the result. This technology can be enhanced with artificial intelligence, and reliable results can thus be attained.
- For the lidar sensor to work properly, it should be positioned on stable parts of the body, and the fixed data should be sent to the microprocessor. Therefore, the lidar sensors should be placed on the chest, which is relatively still during body's movement. After meetings with our NGO partner, it was decided that vibration would be used for instant notifications and voice feedback would be used to identify horizontal and vertical circulation.
- For transferring the horizontal and vertical circulations of this structure to the product, a 3D model of the building should be made with a three-dimensional laser meter device. The model is then transferred into the microchip. The user scenario has been built upon which the design could be fetched from a stand after entering the building and then handed over after being used. It has the potential to turn into a system which could be owned by everyone and which could stop/minimise the use of white canes as more people will experience it and decide using it.

Conclusion

This wearable technology we designed could minimise the need for a white cane as much as possible or make it unnecessary in the long run, and it will allow individuals with visual impairment to move more freely because they will be able to use both their hands while carrying luggage or similar objects. Thanks to the three-dimensional sensory feature of the Lidar sensor, the distance of the target point (stairs, elevator) and information on its direction will also be transferred to the disabled individual. This information, which cannot be provided with a white cane, will encourage product's use. Since the existing systems work online, there might be problems like loss of connection. The updated three-dimensional data of the related structure will be recorded in our design for resolving this issue.

The recommended solution will make users feel safe by adding design features a white cane cannot offer but needed by visually impaired individuals. The solutions we rolled out for the issues faced in similar technologies will encourage using the system we developed. The high wearable technology that we designed will enable visually impaired individuals to move around airports freely and in a controlled way without needing another person's assistance. The proposed system also has the potential to be used in other closed areas other than airports.

My Buddy

Tasarım Ekibi.

Miray Desenci

Endüstriyel Tasarım Bölümü

Raziye Nevra Okumuş

İç Mimarlık Bölümü

Sena Dalabasmaz

Endüstriyel Tasarım Bölümü

Ezgi Altun

Mimarlık Bölümü

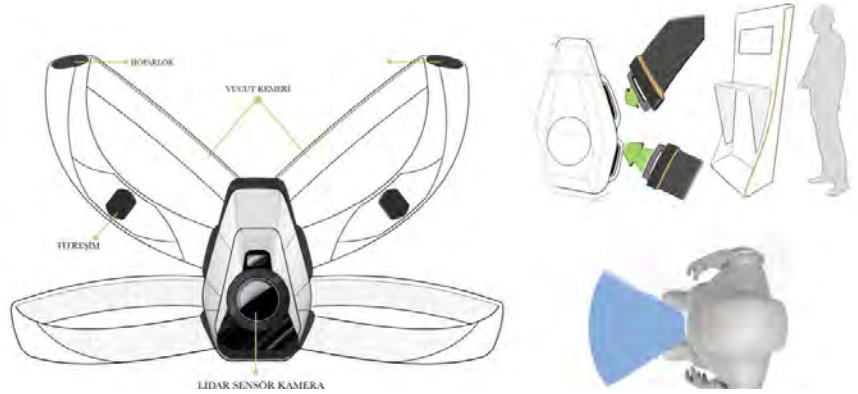
Kevser Çalık

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

STK Tasarım Ortağı.

Elif Aybaş

Altı Nokta Körler Vakfı



Proje kapsamında ilk olarak görme engelli STK tasarım ortağımızın baston kullanım deneyimiyle ilgili olumlu yönler ve yetersizlikler detaylı bir şekilde incelenmiştir. Kendisi, engelli bireylerin baston kullanımını bir adım sonrayı görme, güven verme ve etrafındakilere görme engelli olduğunu fark ettirme gibi nedenlerden dolayı olumlu bulduklarını belirtmiş, ancak bastonun göz hizasındaki engelleri algılama, bir eli işlev dışı bırakma ve gidilmek istenen hedefin hangi yönde olduğunu belirtme konularında yetersiz kaldığını aktarmıştır. Gerçekleştirilen görüşmeler, bastonun kullanım amacının yürüme esnasında görme engelli bireylere destek sağlamanın ötesinde olduğunu ve kullanıcıya güven duygusunu verme anlamında da önemli bir işlevinin olduğunu tespit etmemizi sağlamıştır.

Tasarım sürecinin ilk aşamasında görme engelli bireylerin bastonla etkileşimi esnasında yaşadığı sorunlar incelenmiş ve ürünün yetersizlikleri nedeniyle ortadan kaldırılmasına yönelik bir çözüm düşünülmüştür. Ancak daha sonra bu kadar uzun süredir kullanılan ve kabul gören bastonun bir anda bırakılıp yeni bir ürüne güven duyulmasının zor olduğu sonucuna varılmıştır. Burada kullanıcı ile baston etkileşimi sonucu ortaya çıkan güven duygusunun da ürünün sağladığı duygusal bir fonksiyon olduğu söylenebilir. Bunun yerine bastonun yetersizliklerinden yola çıkarak bağımsızlığı artıracak, belki de uzun vadede baston kullanımını azaltabilecek veya ortadan kaldırılabilir bir tasarım senaryosuna odaklanılmıştır.

“My Buddy”

Görme engelli bireylerin daha serbest, daha özgür ve çok daha bağımsız bir hayat sürmelerini amaçladığımız bu projede her ne kadar bastonsuz bağımsız harekete odaklanılmış olsa da ilk aşama olarak kullanıcıların önerdiğimiz sisteme alışabilmeleri için kapalı alan içerisinde kullanımına yönelik bir senaryo geliştirilmiştir. Bu doğrultuda sistem spesifik olarak havalimanları için tasarlanmıştır.

Havalimanları girişin serbest olduğu kamusal yapılardan olup insanların iş yerleri olmadığı müddetçe gündelik hayatın içerisinde sadece belirli zamanlarda ve durumsal olarak bulunulan mekânlardan biridir. Aynı zamanda bu yapılar işlevleri gereği oldukça büyük hacimlidir. Görme engeli olmayan bireylerin de rahatlıkla kaybolabildiği, yön bulmada sorunlar yaşadığı, yatay ve düşey sirkülasyon akışının takip edilmesinin zor olduğu yapılardır. Bu nedenle önerilen tasarım konseptinin görme engeli olmayan bireylerin de kullanabileceği bir uygulama haline getirilebilmesi amaçlanmıştır. Yatay ve düşey sirkülasyonların kullanıcının tercihine göre görsel diyagramlar veya sesli komut üzerinden anlatılması öngörülmüştür.

Tasarımın geliştirilmesinde kullanılacak olan teknolojik materyaller; mikro işlemci, 1 adet lidarsensör, titreşim aygıtı, kulaklık veya hoparlör gibi ses aygıtıdır.

Önerilen tasarımın teknolojik olarak işleyişi;

- Lidarsensör ulaştığı verileri mikroişlemciye aktarır, mikroişlemci bu verileri algılayıp sonucuna göre titreşim veya ses olarak insanın algılayabileceği hale getirir. Bu teknolojinin içerisine yapay zeka da eklenebilmektedir ve bu şekilde güvenli sonuçlara ulaşılabilecektir.
- Lidarsensörün çalışabilmesi için vücudun hareketsiz bölgelerinde konumlandırılması ve sabit verilerin mikroişlemciye göndermesi gerekmektedir. Bu sebeple lidarsensörler vücudun hareket esnasında olabildiğince sabit olan göğüs bölümünde konumlandırılmıştır. STK danışmanımız ile yapılan

görüşmeler sonucunda engelleri tanımlayacak şekilde, daha çok anlık durumlar için titreşim; yatay ve düşey sirkülasyonu tanımlamak için ise ses geribildirimini kullanılmasına karar verilmiştir.

- Geliştirilen ürüne yapının yatay ve düşey sirkülasyonlarının aktarılabilmesi için 3D lazer metre cihazı ile binanın üç boyutlu modelinin çıkartılması gerekmektedir. Çıkartılan model daha sonra mikroçipin içerisine aktarılır. İlk uygulama süreçlerinde tasarımın ilgili yapıya girdikten sonra bir stanttan alınıp çıkarken de teslim edilmesine yönelik bir kullanım senaryosu düşünülmüştür. İlerleyen zamanlarda denenip kabul gördükçe ve kullanımı yaygınlaştıkça herkes tarafından sahip olunabilecek ve baston kullanımını olabildiğince ortadan kaldıracak/azaltabilecek bir sisteme dönüşmesi mümkündür.

Sonuç

Tasarladığımız bu giyilebilir teknoloji ürünü baston ihtiyacını olabildiğince azaltabilecek veya uzun vadede ortadan kaldıracak ve görme engelli bireylerin valiz veya benzeri ürünleri taşırken her iki elini de kullanabilmesi sonucunda daha özgür hareket edebilmelerine olanak sağlayacaktır. Lidarsensörün üç boyutlu algılama özelliği sayesinde ulaşılmak istenen noktanın (merdiven, asansör gibi) uzaklığı ve ne tarafta olduğu bilgisi de engelli bireye aktarılmış olacaktır. Baston ile sağlanamayan bu bilgi ürünün kullanımını teşvik edecektir. Halihazırda var olan sistemler internet üzerinden çalıştığından bağlantı kopması nedenli sorunlarla karşılaşabilmektedir. Bu sorunun çözümü için tasarladığımız ilgili yapının güncel üç boyutlu verileri kayıtlı bulunacaktır.

Sonuç olarak, baston kullanımının avantajlarını içermenin yanında bastonun sahip olmadığı ama görme engelli bireylerin ihtiyaç duyduğu diğer özellikler de tasarımımıza eklenerek ortaya çıkan çözümün kullanıcıya güven vermesi sağlanacaktır. Benzer teknolojilerde yaşanan sorunlara ilişkin oluşturduğunuz çözümler, geliştirdiğimiz sistemin kullanımını teşvik edecektir. Tasarladığımız yüksek teknoloji giyilebilir ürün görme engelli bireylerin havalimanlarında özgürce, kontrollü bir şekilde ve başka birine ihtiyaç duymadan hareket edebilmelerine olanak sağlayacaktır. Önerilen sistem havalimanları dışındaki diğer kapalı mekânlarda da kullanım potansiyeline sahiptir.

Equal Opportunity in Education

Design Brief

Within the scope of this project call, it is aimed to work on the development of all kinds of material, space and approaches in order to ensure equal opportunities for education at different levels. Specifically, there is a need to develop solutions for visually impaired students, to promote their graphic reading skills, in relation to geography or mathematics, at pre-school and primary education levels. In this regard, it is also possible to look at the use of different materials and the potential of using different senses such as touch / sound in an effort to provide multi-sensory imaginary representation.

In addition, solutions that will contribute to the pre-school development of the children, where either the parent or the child has a visual impairment, are needed. This project will be carried out in collaboration with "Six Dots Foundation for the Blind".

Certain Areas That Can Be Examined

- Educational toys,
- Pre-school education materials and environments,
- Graphic reading materials in areas such as geography or mathematics in primary education,
- Parent - child interaction and pre-school development in the case of a child with visual impairment,
- Parent - child interaction and pre-school development in the case of the parent(s) with visual impairment,
- Solutions including multi-sensory approaches,
- Assessment of different material uses for imaginary representations etc.



Eğitimde Fırsat Eşitliği

Tasarım Konusu

Bu proje çağrısı kapsamında farklı düzeylerdeki eğitim olanaklarına ilişkin fırsat eşitliğinin sağlanması yönünde her türlü materyal, mekân ve yöntem önerisinin geliştirilmesi üzerine proje çalışması hedeflenmektedir. Eğitici oyuncaklar da bu kapsama girmektedir. Özellikle okul öncesi ve ilk öğretim düzeyinde coğrafya veya matematik gibi grafik okuma yetilerinin geliştirilmesine yönelik konularda görme engelli öğrenciler için çözüm önerilerinin geliştirilmesine yönelik bir ihtiyaç bulunmaktadır. Bu doğrultuda farklı malzeme kullanımlarının ve dokunma/ses gibi farklı duyuların imgesel temsil anlamında potansiyellerinin araştırılması da bakılabilecek diğer yaklaşımlardır.

Ayrıca ebeveyn ve çocuk etkileşiminde engelli durumda olan taraf değerlendirilerek çocuğun dönemsel gelişimine katkı sağlayacak çözümlere de ihtiyaç duyulmaktadır. Bu proje "Altı Nokta Körler Vakfı" iş birliği kapsamında ele alınacaktır.

Ele Alınabilecek Alanlar

- Eğitici oyuncaklar,
- Okul öncesi eğitim materyalleri ve çevreleri,
- İlk öğretimde coğrafya veya matematik gibi alanlardaki grafik okuma materyalleri,
- Gören ebeveyn - görme engelli çocuk durumunda çocuk gelişimi,
- Görme engelli ebeveyn - gören çocuk durumunda çocuk gelişimi,
- Çok duyulu çözümlere yönelik yaklaşımlar,
- Temsiller için farklı malzeme kullanımlarının değerlendirilmesi vb.

Project 6.

Proje 6.

PinTouch

Design Team.

Hatice Kübra Eryaman

Department of Interior Architecture

Ceren Sarıççek

Department of Industrial Design

Musa Yiğit

Department of Industrial Design

Yasemin Green

Department of Interior Architecture

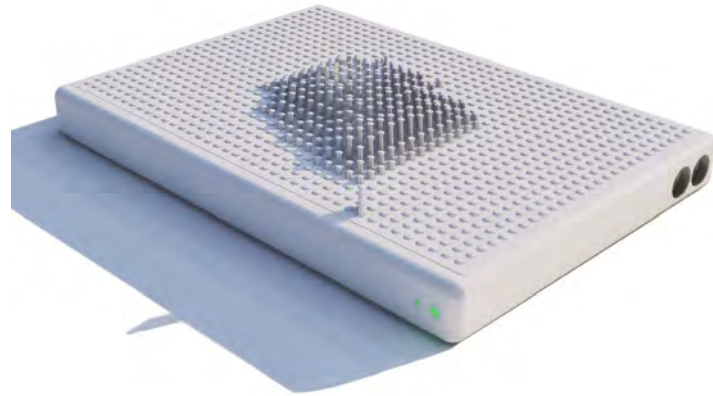
NGO Design Partner.

Canan Çam Yücel

Six Dots Foundation for the Blinds



PINTOUCH



The educational material designed as part of this project aims to make it easier for persons with visual disabilities to transfer concepts and information they encounter in their school and social lives. Certain important issues have been identified in line with the meetings and discussions held with our NGO design partner during the development process of our project. These issues are;

- The educational material that will be developed should be open for use by everyone without any age or group limitations and thus build a common language,
- No one should be disadvantaged in educational environments, and the possible design solution should offer an exemplary interactive communication practice, which would, in turn, be reflected on social life.
- The educational material should transfer the required data, especially the visual content so that everyone can understand them, and it should offer equal access to education opportunities by building a universal language for the transfer of knowledge.

These are the targets set for guiding the design work:

- Enabling the transfer of visual and/or conceptual data and ways of transfer, which are available to individuals with no impairment, to individuals with visual impairments,
- Developing a device for information or data transfer for interpersonal social interactions (in the individual's relationship with their friends or parents),



- Facilitating the communication, interaction, and data transfer between the parent with visual impairment and the child without impairment or between the child with visual impairment and parent without impairment, which affects the child's development process.

During the first stage of the design process, we focused on using new technologies in educational materials for communication and information transfer. However, it was observed that the educational materials produced for individuals with visual impairment are single dimensional and lack flexibility. Hence it was decided that the PinTouch educational material should offer the required flexibility and support the interaction with social life.

What is PinTouch?

PinTouch is a kind of smart surface that enables data transfer and transforms data format for individuals with visual impairment. It will increase accessibility in education and learning issues by offering a new approach to accessing information for students and individuals. However, it is a product that individuals can also use in their social lives in addition to education areas. Pintouch works on the principle of the pins' downward and upward movement with telescopic structures on a surface by way of exposing them the positive or negative air pressure. The air pressure generated by the air pump engines positioned in the case is transmitted to the individually positioned electronic valves for each pin, and with the received data from 'ecu', the air pressure to be transmitted to each pin changes simultaneously. A higher amount of air pressure is transmitted to the pins expected to form the final form's positive surfaces, while a lower percentage of air pressure is transmitted to the negative surfaces. In this way, the transformation of the surface into different forms can be achieved simultaneously. The design has a mainboard and software that read the desired forms and transfer them as data. With the support of software, the data that will be transferred by Pintouch's interface will be available through different educational materials, such as smart boards used in schools. This system allows the product to receive and transfer information from the wireless or wired server to which it is connected. In order to ensure the lightness of the product, the material of the bottom case is planned to be made of polyethylene, the air conducting pipes will be produced by rubber material, and the pins will be aluminium. PinTouch has ECU, USB port and Bluetooth support for additional data entry.

Conclusion

Many products produced as an "educational material" adopt a stereotypical kind of data transfer. Users often stay within the limits of the product in question and cannot or do not take this interaction with the product beyond their education life.

This situation presents an inconsistency related to the acquisition of information and its use concerning real life. PinTouch offers a contrast to these adverse effects. The relationship between the individual and PinTouch is entirely based on personal experience. The individuals with visual impairment can use this design beyond their education life, and they will also have access to information and its transfer which might be needed in their interaction with their peers or their community members. Thus, PinTouch, in a single product, offers a solution for many problems with current educational materials used both as educational materials and interactive transfer tools.

PinTouch

Tasarım Ekibi.

Hatice Kübra Eryaman

Mimarlık Bölümü

Ceren Sarıççek

Endüstriyel Tasarım Bölümü

Musa Yiğit

Endüstriyel Tasarım Bölümü

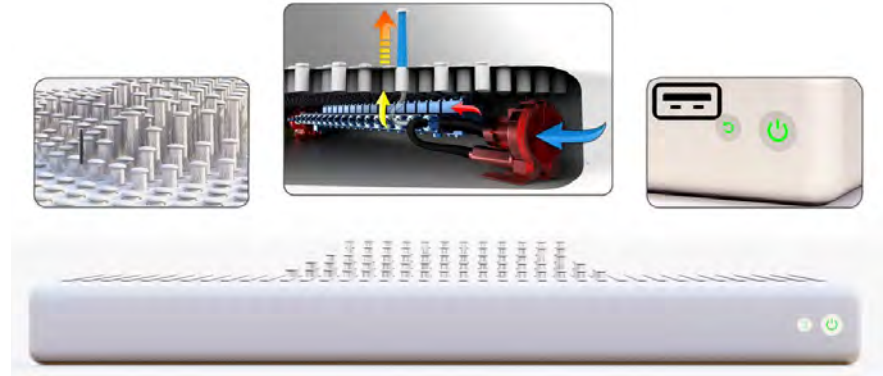
Yasemin Green

İç Mimarlık Bölümü

STK Tasarım Ortağı.

Canan Çam Yücel

Altı Nokta Körler Vakfı



Bu proje kapsamında tasarlanmış olan eğitim materyalinin amacı görme engelli bireylere okul ve sosyal yaşantılarında karşılaştıkları kavramların ve bilgilerin aktarımını kolaylaştırmaktır. STK tasarım ortağımız ile proje gelişim sürecinde yapılan görüşmeler ve tartışmalar doğrultusunda konu ile ilgili gereksinimlere ilişkin bazı önemli tespitlerde bulunulmuştur. Bu tespitler;

- Geliştirilecek olan eğitim materyalinin yaş veya grup kısıtlamasına maruz kalmaksızın herkes tarafından kullanıma açık olması ve bu sayede ortak bir dil oluşturması,
- Kimsenin eğitim ortamlarında dezavantajlı olmaması ve olası tasarım çözümünün sosyal yaşantıya da yansiyabilecek örnek bir etkileşimli iletişim pratiği sağlaması,
- Eğitim materyalinin başta görsel odaklı içerikler olmak üzere, her bireyin algılayabileceği şekilde gerekli verileri dönüştürerek eğitim olanaklarına erişimde eşitlik sağlaması ve bilgi aktarımına yönelik evrensel bir dile sahip olmasıdır.

Bu doğrultuda tasarım çalışmasına yön vermesi amacıyla belirlenen hedefler:

- Gören bireylere tanınan görsel ağırlıklı ve/veya kavramsal verilerin ve aktarım biçimlerinin görmeyen, ya da az gören bireylere aktarımına olanak sağlamak,
- Bireyler arası sosyal etkileşim durumunda (bireyin gerek arkadaş çevresi gerekse ebeveynleri ile olan ilişkisinde) bilgi veya veri aktarımını sağlayan bir araç geliştirmek,
- Özellikle görme engelli ebeveyn ile gören çocuk arasında veya görme engelli çocuk ile gören ebeveyn arasında çocuğun gelişimini destekleyen söz konusu iletişim, etkileşim ve veri aktarımını kolaylaştırmak olarak sıralanmaktadır.

Tasarım sürecinde ilk olarak iletişim ve bilgi aktarımına yönelik eğitim materyallerinde yeni teknolojilerin kullanımı araştırılmıştır. Ancak hali hazırda görmeyen veya az gören bireyler için üretilmiş olan eğitim materyallerinin tek yönlü olduğu ve esneklik sağlamadığı gözlemlenmiştir. Bu nedenle PinTouch eğitim materyalinin gerekli esnekliği taşıması ve sosyal yaşantı ile olan etkileşimi desteklemesi amaçlanmıştır.

PinTouch Nedir?

PinTouch kör veya az gören bireyler için veri aktarımını sağlayan ve veri biçimini dönüştüren bir tür akıllı yüzeydir. Öğrenci ve bireye bilgiye ulaşım konusunda yeni bir yaklaşım sunarak eğitim ve öğrenim konularında erişilebilirliği artıracaktır. Bununla birlikte eğitim alanları dışında söz konusu bireylerin sosyal yaşantılarında da kullanabilecekleri bir üründür. Pintouch, düzlem üzerine konumlandırılmış teleskopik yapıya sahip pinlerin pozitif ya da negatif hava basıncına maruz bırakılarak aşağı ya da yukarı yönlü hareketinin sağlanması prensibi ile çalışır. Kasa içerisine konumlandırılmış hava pompa motorlarının sağladığı hava basıncı, her bir pin için ayrı olarak konumlandırılmış elektronik valflere iletilir ve 'ecu' dan gelen veriler doğrultusunda her bir pine iletilecek hava basıncı anlık olarak değişir. Ulaşılabilecek formun pozitif yüzeylerini oluşturması beklenen pinlere daha yüksek miktarda hava basıncı iletilirken, negatif yüzeylere daha düşük oranda hava basıncı iletilir. Bu şekilde yüzeyin farklı formlara dönüşümü anlık olarak sağlanabilmektedir. Tasarım, istenilen formları okuyup veri olarak aktarımını sağlayan bir ana karta ve yazılıma sahiptir. Pintouch'ın arayüzü tarafından aktarılabilecek olan veri, yazılım desteğiyle okullarda kullanılan akıllı tahtalar gibi farklı eğitim malzemelerinden elde edilebilecektir. Ürün bu şekilde kablolu ya da kablosuz olarak bağlanmış olduğu server'dan bilgi alımı ve aktarımını gerçekleştirir. Ürünün hafifliğini sağlamak amacıyla alt kasa malzemesi polietilen, hava ileten borular kauçuk malzeme, pinler alüminyum olarak belirlenmiştir. PinTouch ekstrasından bir veri girişi için ecu,usb port ve bluetooth desteğine sahiptir.

Sonuç

“Eğitim materyali” adı altında üretilen birçok ürün stereotipik bir aktarımı benimser. Birey çoğunlukla söz konusu ürünün klasik sınırları içinde kalarak, ürünün kendisiyle olan etkileşimini eğitim hayatının dışına çıkaramaz ya da çıkarmaz. Bu durum bilginin edinimi ve gerçek hayatla bağdaştırılarak kullanımı açısından da bir tutarsızlık ortaya koymaktadır. PinTouch bu negatif etkilere karşı bir aykırılık niteliğindedir. Birey ile PinTouch arasındaki ilişki bütünüyle kişisel bir deneyime dayalıdır. Birey bu tasarımı eğitim hayatının dışında da kullanabilir ve akranlarıyla ya da kendi çevresiyle etkileşiminde gerekli olabilecek bilgi aktarımını da sağlayabilecektir. Bu doğrultuda PinTouch, hem eğitim materyali olarak hem de etkileşimli aktarım aracı olarak günümüz eğitim materyallerinde karşılaşılan birçok sorunun tek bir üründe çözümünü sağlamaktadır.

Transportation For All

Design Brief

To provide the best social integration in the city, everyone should have equal access to all means of transportation and to every kind of vehicle, system and environment offered to the society. These facilities include systems that can be considered as a part of the urban infrastructure such as public transportation, access to public spaces, complementary units such as elevators / overpasses, or urban circulation elements that are important for security, such as traffic lights. In this respect, an improperly established transportation system within the infrastructure will not only affect the quality of life of a large section of the society but will also have important safety concerns for everyone.

Some of these problems arise from failure to comply with regulations, insufficient audits, inadequacy in feedback mechanisms and violations based on insufficient awareness of their impact on disabled people. In this project call, which concerns all parts of the society, solutions and new perspectives are needed to eliminate the need for “assistance” that disabled people sometimes encounter; and, in this way support the independent transportation of everyone in the best way. This project will be carried out in collaboration with “Six Dots Foundation for the Blind”.

Certain Areas That Can Be Examined

- Access to public transport,
- Access to special vehicles (for the disabled),
- Problems encountered in non-directional / multi-directional city points,
- Problems encountered in traffic lights and crossing areas,
- Accessibility in transportation vehicles,
- Multi-sensory information / directions,
- Accessible route maps etc.



Herkes İçin Ulaşım

Tasarım Konusu

Kent içerisindeki toplumsal entegrasyonun en iyi şekilde sağlanabilmesi için ulaşım olanaklarına ve bu anlamda topluma sunulan her tür araca, sisteme ve çevreye herkesin eşit derecede erişebilir olması gerekmektedir. Bu olanaklar toplu taşıma gibi kentsel altyapı içerisinde ele alınabilecek sistemleri, kamusal mekânlara erişimi, asansörler/üst geçitler gibi tamamlayıcı birimleri veya trafik ışıkları gibi güvenlik açısından önem arz eden kent içi sirkülasyon elemanlarını kapsamaktadır. Doğru kurulmamış bir ulaşım sistemi alt yapısı, görme engellilerle birlikte toplumun geniş bir bölümünün yaşam kalitesini etkilemenin yanında herkes için güvenlik açısından önemli sakıncalar içerecektir.

Bu sorunların bir bölümü de yönetmeliklere gerektiği şekilde uyulmaması, yetersiz denetimler, geribildirim mekanizmalarındaki yetersizlikler ve bilinçsizlik temelli ihlallerden kaynaklanmaktadır. Toplumun her kesimini ilgilendiren bu proje başlığı altında engellilerin kimi zaman karşılaştığı “yardım” ihtiyacını ortadan kaldıracak, bunu sağlarken de herkesin en iyi şekilde ve bağımsız olarak ulaşımını destekleyecek çözüm önerilerine ve yeni bakış açılarına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu proje “Altı Nokta Körler Vakfı” iş birliği kapsamında ele alınacaktır.

Ele Alınabilecek Alanlar

- Toplu taşıma araçlarına erişim,
- Özel araçlara erişim (engellilere yönelik),
- Kent içerisinde yönsüz/çok yönlü alanlarda karşılaşılan sorunlar,
- Trafik ışıkları ve geçiş alanlarında karşılaşılan sorunlar,
- Ulaşım araçlarında erişilebilirlik,
- Çok duyulu tanımlamalar/yönlendirmeler,
- Erişilebilir haritalar vb.

Project 7.

Proje 7.

This Way

Design Team.

Berkay Karanfil

Department of City and Regional Planning

Açelya İster

Department of City and Regional Planning

Hakan Özcan

Department of City and Regional Planning

Simay Gedik

Department of City and Regional Planning

Muharrem Tonyalı

Department of Industrial Design

NGO Design Partner.

Eylem Yurtsever

Six Dots Foundation for the Blinds



The project aims to widen the scope of safe transit applications on motor highways and build a more accessible transportation system for persons with visual disabilities. The project aims at increasing accessibility in transportation not only for persons with visual disabilities but also for pedestrians with disadvantages in their ability to move and who are not defined within the disability group. The project initially focused on the problems faced by persons with visual disabilities in urban transportation and the use of awkward public spaces; however, the discussions have led the direction to build a mobile application covering the needs of all disadvantaged groups.

As a result of preliminary research, the NGO presentations and the meetings held with the NGO design partner, numerous challenges and problems faced by persons with visual disabilities during transportation in daily life were identified, and possible solutions were proposed based on these problems. These are the targeted problems to be solved with this project:

- The problem about the volume of signals at pedestrian crossings, which is insufficient depending on the traffic density, but at the same time, it is uncomfortable high when the traffic density is low,
- Occupation of the yellow warning strips on the ground at pedestrian crossings,



- Lack of warning signs for people with disabilities at every pedestrian crossing,
- The difficulty of individuals with disabilities to have access to a support vehicle in case of an emergency,
- The challenges faced by individuals with or without disabilities because of possible irregularities on pedestrian sidewalks and due to the disturbance caused by maintenance work,
- The challenges faced by individuals who could be situationally defined as disabled (e.g. people with strollers), particularly in places with dense pedestrian traffic,
- Lack of proper guidance of users with the existing mobile applications on wayfinding.

The application designed within the scope of the project is proposed to operate in conjunction with the existing navigation applications. It is envisaged that the current navigation applications with the built system will be applied to pedestrian traffic in line with the operating principle used for vehicles. Thus, it is aimed at creating an application that would be used not only by persons with visual disabilities but by all pedestrians using this system. The pedestrian density along the designated route will be identified and the user will be forwarded to less dense areas. At the same time, people with disabilities will be directed to the safest pedestrian crossing, and the risks for individuals with all kinds of disadvantages will be minimised. In support of this navigation application, a smart wristband was designed to prevent problems faced by persons with visual disabilities when using pedestrian crossings. This wristband was designed to help users know about the position of traffic lights and guide them.

Considering the possibility that GPS based data cannot detect the exact point while determining the location of traffic lights and the possibility of deviations in the position of the lights, the project also aims to add a sonar system to traffic lights to minimize such deviations and to enable access to the exact location of the traffic light with the help of the waves emitted from the smart wristband. The smart wristband will only have an on and off button and a panic button, and it will have a simple and functional design. There are two colour options for the smart wristband; the keypad can be customised, and the position of keys is also variant in different colour options.

The use of application starts with registration. The application allows login with application accounts like Google Maps, Yandex Maps, etc. First-time users are required to enter information like their system username, email address, password and indicate their particular condition if they have any (type of disability, etc). The

main reason for adding this section is based on the content of the application's ability to develop an option for each group of users' needs. After the registration, the user is forwarded to the main screen where they are given three options on permitting using location information: i.e., 'always allow', 'allow while using the app' and 'never'.

Once the location information is shared, the user is forwarded to the main screen with an upper menu bar including buttons for "emergency needs", "saved" and "search" and a menu bar at the bottom with buttons for "pedestrian view", "vehicle view" and buttons for the smart wrist band. When clicked, the button for emergency needs directs the reader to the page with options related to daily needs like market /shopping mall, hospital/health centre, pharmacy, ATMs and police stations. According to the selected location options, the application automatically generates a list of alternative routes for the closest places like market, hospital, etc., and a list showing distances. The application offers the user the closest routes depending on the selections made from the list. In addition to the closest distance calculation, the ThisWay application also offers the user the most convenient and safest route based on their route preferences. The purpose of the application is to calculate the closest route and list the safest and less dense options for comfortable physical transportation and provides alternative routes in this respect.

One of the differentiating features of the ThisWay app is the wider capability of the routing functionality. The app not only shows users the registered places but also assists users in creating registered places and enables keeping a record of the accessible routes used frequently by individuals with disabilities as well. The 'search' button on the upper panel, like map applications, allows user to search their destinations and follow their frequent and existing searches. The menu bar also includes tabs for "profile", "discover", "weather condition settings" and "help". On the settings menu, there are options are for activating or deactivating the smart assistant on start. This application feature makes it easy for the user to connect to the assistant after opening the application without any additional step. The settings menu also has a tab for enabling the 'colour-blind' mode for making the app easier to use for the colour-blind individuals.

The main screen of the app shows the current location, and it is possible to change settings for pedestrian or vehicle mode depending on the type of transportation. If the app is running on pedestrian mode, it can inform the user about traffic density on both sidewalks on wide streets, and it offers an average density data on narrow streets. The app also keeps data in dense areas updated with instant notification capability for users who created an online data point.

This Way

Tasarım Ekibi.

Berkay Karanfil

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Açelya İster

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Hakan Özcan

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Simay Gedik

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Muharrem Tonyalı

Endüstriyel Tasarım Bölümü

STK Tasarım Ortağı.

Eylem Yurtsever

Altı Nokta Körler Vakfı



Proje ile görme engelli bireyler için geliştirilen, motorlu araç trafiği hatlarında güvenli geçişe yönelik incelenen uygulamaların daha kapsayıcı çerçevede ele alınması ve engelli bireyler için daha erişilebilir bir ulaşım sisteminin kurulması amaçlanmıştır. Çalışma kapsamında sadece görme engelli bireyler değil, aynı zamanda engel grubunda tanımlanmayan ama hareket kabiliyeti açısından dezavantajlı yayaların da ulaşımdaki erişilebilirliğinin artırılması hedeflenmektedir. Projenin çıkış noktası her ne kadar görme engelli bireylerin kent içi ulaşımda yaşadığı sorunlar ve konforsuz kamusal mekân kullanımı olsa da tartışmalar sonucunda tüm dezavantajlı kullanıcıların beklentisine uygun bir mobil uygulama oluşturulmuştur.

Ön araştırmalar, STK sunumları ve özel olarak STK tasarım ortağıyla yapılan görüşmeler sonucu görme engelli bireylerin günlük yaşamda ulaşım konusunda ne tür zorluk ve problemlerle karşılaştıkları belirlenmiş, bu problemlerden yola çıkılarak çözüm önerileri geliştirilmiştir. Proje kapsamında çözülmesi hedeflenen problemler;

- Yaya geçitlerinde bulunan sesli uyarıcılardaki ses şiddeti, trafik yoğunluğuna bağlı olarak yetersiz kalırken, trafik yoğunluğunun az olduğu durumlarda ise rahatsız edici bir seviyede uyarı vermesi;
- Yaya geçitlerinde zeminde bulunan uyarıcı sarı şeritlerin işgal edilmesi;
- Her yaya geçidinde engelli bireyler için uyarıcı işaretlerin eksikliği;
- Engelli bireylerin olası acil bir durumda çözüm sağlayıcı araca erişim zorluğu çekmesi;
- Engelli bireyler kadar herhangi bir engeli olmayan bireylerin de yaya kaldırımlarındaki olası bozukluk, yenileme durumlarında yaşadıkları olumsuzluklar;

- Özellikle yaya yoğunluğunun fazla olduğu bölgelerde engelli bireyler gibi belli ölçüde dezavantajlı olarak değerlendirebileceğimiz ama yeterince dikkate alınmayan (bebek arabalı bireyler) kullanıcıların yaşadığı sıkıntılar;
- Kullanıcıların, mevcut telefon uygulamalarında program akışı şemasına bağlı olarak yeterli ölçüde yönlendirilememesi.

Proje kapsamında tasarlanan uygulama mevcut navigasyon uygulamaları ile ortak çalışacak şekilde kurgulanmıştır. Oluşturulan sistem ile mevcutta bulunan navigasyon uygulamalarının, taşıtlar için kullandığı çalışma prensibinin yaya trafiğine uygulanarak çalışması öngörülmektedir. Böylece sadece görme engelli bireyler değil bu sistemi kullanacak olan tüm yayaların faydalanabileceği bir uygulama oluşturulması hedeflenmektedir. Belirlenen rota üzerindeki yaya yoğunluk durumu tespit edilecek ve kullanıcı farklı alternatifteki daha az yoğun olan bölgelere yönlendirilecektir. Aynı zamanda engelli bireyler en güvenli yaya geçitlerine yönlendirilerek, her türden dezavantaja sahip bireylerin karşıdan karşıya geçerken içerisinde bulunduğu risk minimuma indirgenecektir. Bu navigasyon uygulamasına yardımcı bir eleman olarak ise görme engelli bireyler için yaya geçitlerini kullanırken yaşadıkları sorunları önlemek adına akıllı bileklik tasarımı yapılmıştır. Bu bileklik trafik ışıklarının konumun net olarak tespit edilmesi ve kullanıcının yönlendirilmesi amacıyla tasarlanmıştır.

GPS tabanlı verilerin, trafik lambalarının lokasyonunu belirlerken tam noktayı tespit edememe ve lambaların konumlarında sapmalar olabileme ihtimali göz önünde bulundurularak bu sapmaların en aza indirilmesine yönelik trafik lambalarına sonar sistemle çalışan cihaz eklentisi yapılması ve akıllı bileklikten yayılacak dalgalar yardımıyla trafik lambasının tam konumuna ulaşılması hedeflenmektedir. Akıllı bilekliğin üzerinde sadece açma kapama tuşu ile panik butonu tanımlanmış, sade ve işlevsel bir tasarım öngörülmüştür. Akıllı bilekliğin iki farklı renk seçeneği bulunmaktadır; kişisel tercihlere göre tuş kullanımını değiştirebileceği gibi renk farklılıklarına göre tuşların yerleri de farklılık göstermektedir.

Uygulamanın kullanımı üye kaydı ile başlamaktadır. Uygulama Google Haritalar, Yandex Haritalar vs. uygulama hesapları ile de giriş yapılmasını mümkün kılacak özelliğe sahiptir. İlk kez uygulamayı kullanacakların üye kaydında sistem kullanıcı adı, e- posta adresi, şifre ile birlikte varsa özel durum (engel durumu, vs) hakkında bilgi istemektedir. Bu kısmın eklenmesindeki başlıca neden uygulamanın her kullanıcı grubunun ihtiyaçlarına yönelik bir seçenek geliştirebilme içeriğine dayanmaktadır. Üye kayıt işleminden sonra ana ekrana yönlendirilen kullanıcıya konum bilgisi iznine yönelik 'her zaman izin ver', 'yalnızca uygulamayı kullanırken' ve 'hiçbir zaman' şeklinde üç farklı seçenek sunulur.

PROJE FİKRİNİN OLUŞMASI

YAYA ODAKLI BİR NAVİGASYON UYGULAMASI

HEDEF KİTLE : SADECE GÖRME ENGELLİ BİREYLER DEĞİL BÜTÜN YAYALAR

GÖRME ENGELLİ BİREYLER İÇİN TRAFİK İŞIKLARININ KONUMUNUN NET TESPİTİ İÇİN AKILLI BİLEKLİK

YAYA YOĞUNLUĞU VERİSİNE DAYANARAK FARKLI YOĞUNLUKLARDA ALTERNATİF YOL ÖNERİSİ

SONUÇ PROJE

AÇILIŞ EKRANINDA ÜYE OLABİLİR YA DA MEVCUT HESABINIZLA GİRİŞ YAPABİLİRSİNİZ. VARSA ÖZEL DURUMUNUZU GİRMENİZ UYGULAMANIN HANGİ GRUBA NASIL HITAP ETTİĞİNE DAİR VERİ ÇIKARIMINA YARDIMCI OLACAKTIR.

BEBLİ ASİSTANA BAĞLANMAK İÇİN EKRANI SOLA KAYDIRIP BAĞLANABİLİRSİNİZ. İHTİYAÇ MEKANI BEKMEBİNDEN BİR MEKAN SEÇTİĞİNİZDE ÇEVRENİZDEKİ BİRİMLERİ GÖREBİLİRSİNİZ VE UYGULAMA SİZE BU AŞAMADA FARKLI PARAMETRELERE BAĞLI ALTERNATİF ROTALAR OLUŞTURACAKTIR.

KAYDEDİLEN MEKANLARA EK OLARAK BELİRLEDİĞİNİZ ROTALARI DA KAYDEDİP BU SEKMEDE BULABİLİRSİNİZ.

TERCİHLER SEKMEBİNDEN HAVA DURUMUNA, PROFİLİNİZE VE AYARLARA ULAŞABİLİRSİNİZ. GÖRME ENGELLİ BİREYLERİN RAHAT KULLANIMI İÇİN AKILLI ASİSTANI OTOMATİK OLARAK ETKİNLEŞTİREBİLECEĞİNİZ BİR KOMUT YER ALIR. UYGULAMAYLA ENTEGRE BİLEKLİĞİ DE BURADAN KİŞİSELLEŞTİREBİLİRSİNİZ. RENK KÖRÜ BİREYLER İÇİN RENK KÖRÜ MODUNU DA BU SEKMEDEN AÇABİLİRSİNİZ.

ALTI MENÜDEKİ YAYA BÖRÜNDÜĞÜNDE UYGULAMA KULLANICILARINDA ALINAN VERİLER DOĞRULTUSUNDA YAYA YOĞUNLUKLARI HARİTA ÜZERİNDE GÖSTERİLİR. KULLANICI BİLDİRİMİ BUTONUNDAN YOLA İLİŞKİN ANLIK YORUM YAPABİLİR VE YAPILMIŞ YORUMLARA BAKABİLİRSİNİZ.

MÜHTEMEL GPS SAPMALARINI ÖNLEMEK İÇİN TRAFİK İŞIKLARI ÜZERİNDEKİ DİHAZLARDAN ALDIĞI SINYALLE KULLANICIYI DOĞRU NOKTAYA YÖNLENDİRİR. BİLEKLİĞE İLİŞKİN VERİLERE AKILLI BİLEKLİK MENÜSÜNDEN ULAŞABİLİRSİNİZ. İHTİYAÇ ANLARINDA PANİK BUTONUNA BASARAK KAYDETTİĞİNİZ NUMARAYI OTOMATİK OLARAK ARAYABİLİRSİNİZ.

Konum bilgileri paylaşıldıktan sonra üst bölümünde menü çubuğu, acil ihtiyaçlar, kaydedilenler ve arama butonu bulunurken, alt bölümde ise sırasıyla yaya görünümü, taşıt görünümü ve akıllı bileklik butonlarının bulunduğu ana ekran görüntüsüne ulaşılır. Acil ihtiyaçlar butonuna tıklandığında özellikle günlük temel ihtiyaçları referans alan market/AVM, hastane/sağlık ocağı, eczane, bankamatik/atm karakol gibi seçeneklerin bulunduğu sayfa açılır. İhtiyaca yönelik yapılan mekânsal seçim doğrultusunda uygulama otomatik olarak kullanıcıya en yakın market, hastane vb. mekânlar için alternatif rotalar ile birlikte mesafeleri gösteren bir liste oluşturur. Listedenden yapılan seçim doğrultusunda uygulama kullanıcıya en yakın olan yol rotalarını sunar. ThisWay uygulaması, diğer uygulamalardaki en yakın mesafe hesaplamasına ek olarak kullanıcıya rota tercihine yönelik, yaya yoğunluğu ile birlikte en uygun ve en güvenli alternatif rotaları tanımlar. Uygulamanın amacı sadece en kısa rota değil tercihe yönelik güvenli, az yoğun, özellikle fiziksel ulaşım konforunu sağlayacak seçenekler ile rota alternatiflerin içeriklendirilmesidir.

ThisWay uygulamasının farklılaşan özelliklerinden biri diğer harita uygulamalarında mevcut olan rota kaydını, kullanıcıya sadece kayıtlı mekânları göstermek değil kayıtlı rotalar oluşturulmasına yardımcı olup, özellikle engelli bireyler için sıklıkla kullanılan rota erişiminin kayda geçirilmesinde kolaylık sağlamaktadır. Üst panelde yer alan butonlardan bir diğeri olan 'arama' ile harita uygulamalarındaki benzer olarak gitmek istenilen rota aratılarak, daha önce yaptığınız en sık ve mevcut aramalarınızı da göstermektedir. Menü çubuğunda ayrıca profil, keşfet, hava durumu ayarları ve yardım sekmeleri yer almakta olup, ayarlar kısmına gelip uygulama açıldığında akıllı asistanı otomatik olarak etkinleştiren veya devre dışı bırakabilen seçenekler ortaya çıkmaktadır. Uygulamanın bu özelliği ile kullanıcının herhangi bir müdahale bulunmadan uygulama açıldıktan sonra asistana bağlanması kolaylaştırılmaktadır. Ayrıca ayarlar kısmında alternatif rotalar gösterilirken kullanılan renklerin, renk körü bireylere de kullanım kolaylığı sağlayabilmesi adına 'renk körü modunu etkinleştir' şeklinde bir seçenek tanımlanmıştır.

Yine uygulama ana ekranında mevcut konum görünmekle birlikte yaya veya taşıta yönelik yol tarifi alınmak istenildiğini ekran altında yer alan yaya görünümü veya taşıt görünümü butonlarıyla ayarlamak mümkündür. Yaya görünümünde ise özellikle geniş caddelerde iki farklı kaldırımın yoğunluğunu bildirirken, dar sokaklarda ise ortalama bir yoğunluk verisine erişmek mümkündür. Uygulama ile online veri noktası oluşturan kullanıcılarda anlık bildirim oluşturarak yoğunluktaki veriyi güncel tutmaya yardımcı olmaktadır.

Participation in Economic Life

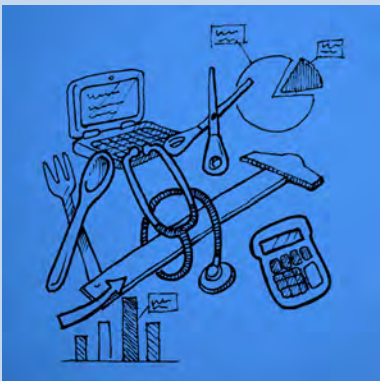
Design Brief

Participation in economic life is not only a right for everyone but also an important requirement of social sustainability. Although legal regulations and incentive mechanisms have been created to increase the participation of disabled people in economic life, the solutions are very limited when it comes to implementation or due to spatial/systemic/digital accessibility problems. Opportunities for the employment of people with disabilities can be seen only in certain areas due to these problems. Their right to contribute in a variety of sectors is being inhibited due to improper or inadequate practices.

Some of these problems can be eliminated with appropriate design solutions in work environments. In this way, economic independence for people with disabilities may be supported by enabling them to work in many different sectors as well as their participation in economic life. Within the scope of this project, the focus will be on developing solutions for increasing employment of disabled people by using design and ensuring equal conditions in their participation in economic life. This project will be carried out in collaboration with “Six Dots Foundation for the Blind”.

Certain Areas That Can Be Examined

- Accessible workplaces,
- Products used in working places,
- Accessibility of equipment/tools used in specific sectors,
- Arrangement of workspaces with the Principles of Universal Design,
- Solutions for home-office workers,
- Participation in a variety of sectors,
- Accessibility of the training equipment used in professional development,
- Digital accessibility etc.



Ekonomik Hayata Katılım

Tasarım Konusu

Ekonomik hayata katılım herkes için bir hak olmanın yanında toplumsal sürdürülebilirliğin de önemli bir gereksinimidir. Günümüzde her ne kadar engellilerin ekonomik hayata katılımını artırmaya yönelik yasal düzenlemeler ve teşvik mekanizmaları oluşturulmuş olsa da konu uygulamaya geldiğinde çözümler çok sınırlı kalmakta veya mekânsal/sistemsel/dijital erişilebilirlik sorunları nedeniyle istenilen düzeye ulaşamamaktadır.

Engellilerin istihdamına yönelik fırsatlar bu sorunlardan dolayı sadece belirli alanlarda görülebilmekte olup her iş alanına katılım hakları yanlış ve yetersiz uygulamalar nedeniyle sınırlandırılmaktadır. Bununla birlikte bu sorunların bir bölümü de doğru tasarım çözümleriyle ortadan kaldırılabilecek niteliktedir. Bu sayede engelli insanların ekonomik hayata katılımının yanında birçok farklı sektörde çalışabilmeleri sağlanarak ekonomik bağımsızlıkları desteklenecektir. Bu proje konusu kapsamında tasarımla istihdam artırma ve ekonomik hayata katılımda eşit koşulların sağlanabilmesine yönelik çözümlerin geliştirilebilmesine odaklanılacaktır. Bu proje "Altı Nokta Körler Vakfı" iş birliği kapsamında ele alınacaktır.

Ele Alınabilecek Alanlar

- Erişilebilir iş yerleri,
- Çalışma mekânlarında kullanılan ürünler,
- Çalışma mekânlarının evrensel tasarım ilkeleriyle düzenlenmesi,
- Her iş alanına katılım,
- İş alanında özel kullanılan ekipmanların/araçların erişilebilirliği,
- Mesleki gelişim sürecinde erişilebilirlik,
- Dijital erişim vb.

Project 8.

Proje 8.

Future Without Barriers

Design Team.

Deniz Özdemir

Department of City and Regional Planning

İsmail Taylan

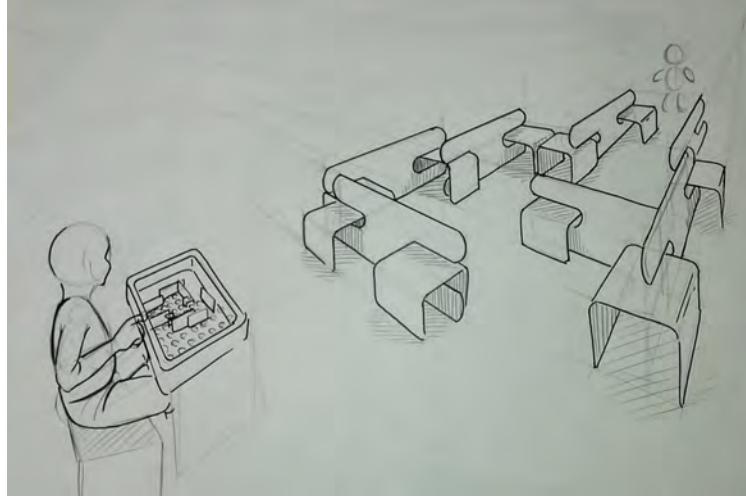
Department of City and Regional Planning

Rozerin Aydın

Department of City and Regional Planning

Sema Kızıltav

Department of Industrial Design



NGO Design Partner.

Abdurrahman Çakır

Six Dots Foundation for the Blinds



At the beginning of the project, the opportunities for persons with visual disabilities to participate in employment and educational life were investigated. In line with our meetings with the NGO design partner and the previously delivered NGO presentation, issues were identified about the challenges that persons with visual disabilities encounter in economic life and solutions for overcoming these challenges were proposed. The data obtained during the course presentations and through the one-to-one meetings held with our design partner from the Six Dots Foundation for the Blind were scrutinised in detail, and it was decided that the challenges experienced by the persons with visual disabilities in economic life mostly stemmed from problems these individuals had in their education life and the lack of awareness in families about this issue. As a result, a campaign's design was decided to be developed to provide a solution to the issue.

“A Future Without Barriers” Campaign

Children with visual disabilities and their families living in Turkey's eastern regions were selected as the campaign's target audience. The reason for targeting the Eastern regions of the country is that the families with children with visual disabilities are less likely to be educated, and it is more difficult for them to access information in this respect. Following the interviews and meetings, it was found out that the most challenging reason for persons with visual disabilities' having difficulty in holding on to their work lives is due to their families' rather protective behaviour towards their children and lack of awareness. Families tend to isolate their children with disabilities from the outer world. Unfortunately, these children can only build their relationship with the outer world through their families, and they are not allowed to face any challenges by themselves. Therefore, children feel frightened and insecure when confronted with



the external world later in their lives. This problem is also reflected in their educational lives. A significant part of children with disabilities, unfortunately, does not continue their education after primary or secondary school. Ultimately, this lack of self-confidence and sufficient capabilities and skills to be self-reliant cause people with visual disabilities to face significant challenges to become a part of economic life. The suggested campaign aims to educate and raise the awareness of families having children with visual disabilities and enable their children to become stronger individuals in their future work-life by giving them the required self-esteem and skillsets at an early age.

It was also aimed that various seminars and lectures for families will be organised to increase their empathy with their children with visual disabilities and educate them about their children's psychological developmental stages to support their development as becoming independent individuals. It is planned that individuals with visual impairments who have been successful both in education and work-life will be invited to deliver motivational speeches, enabling families through these speeches to see the real potential in their children. An environment where families in similar situations can come together and share their experiences will be provided to show them that they are not alone in overcoming problems. It is also planned that a consultant for each family will be appointed. The consultant will be in regular contact with the family and support the family as a person they can always consult and get help from, throughout their learning and awareness process.

Within the project's scope, there will also be informative seminars and lectures for teachers who will be teaching children with visual disabilities. Thus, it is aimed that other parents and students will also have a chance to raise their awareness of their children with visual disabilities through these teachers. It was intended that the campaign will increase the number of children with visual disabilities participating in education life and will enable them to receive education in a more tolerant and emphatic environment with fewer barriers throughout their education life. It is also planned that various applications and products that can support children with visual disabilities in their daily lives and at schools will be introduced. The financial support will be obtained through these product promotion activities, and hence, the project's sustainability will be guaranteed. As designed as a social campaign, the project also includes a modular playground design where children with visual disabilities can socialise with other children. These playgrounds are planned to be built in schoolyards where children can play and interact with each other when their families participate in the seminars.

Engelsiz Bir Gelecek

Tasarım Ekibi.

Deniz Özdemir

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

İsmail Taylan

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Rozerin Aydın

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Sema Kızıltav

Endüstriyel Tasarım Bölümü

STK Proje Ortağı.

Abdurrahman Çakır

Altı Nokta Körler Vakfı



Proje sürecinin başında görme engelli bireylerin mevcut durumda istihdama ve eğitim hayatına katılım olanakları araştırılmıştır. STK tasarım ortağımız ile yapılan görüşmeler ve önceden yapılmış olan STK sunumu esnasında belirtilen hususlar gözetilerek görme engelli bireylerin ekonomik hayatta çektiği zorluklar ve bu zorlukların üzerinden gelebilmek için nasıl bir yaklaşım geliştirebileceğimiz tartışılmıştır. Ders sürecimizde yapılan sunumlar ve Altı Nokta Körler Vakfı tasarım ortağımız ile gerçekleştirdiğimiz birebir görüşmeler vasıtasıyla elde edilen veriler kapsamlı şekilde incelenmiş ve görme engelli bireylerin ekonomik hayata katılımı konusunda yaşadığı zorlukların kökeninde eğitim hayatlarında karşılaştıkları olumsuzluklar ve ailelerinin bu duruma karşı bilinçsizliği olduğu saptanmıştır. Bu sorunu çözmek amacıyla bir kampanya tasarlanmasına karar verilmiştir.

“Engelsiz Bir Gelecek” Kampanyası

Bu kampanyanın hitap kitlesi olarak, özellikle Türkiye'nin Doğu kesimindeki, görme engelli çocuklar ve onların aileleri belirlenmiştir. Hedef kitlenin Doğu kesimi olarak seçilmesinin nedeni bu bölgede görme engelli çocuğu olan ailelerin daha az bilgi sahibi olması ve/veya bilgiye ulaşmalarının daha güç olması sonucu ortaya çıkan bilinçsizlik durumudur. Yapılan görüşme ve toplantılar sonrasında görme engelli bireylerin iş hayatlarında tutunmalarını en çok zorlaştıran nedenlerin başında ailelerin korumacılığının ve bilinçsizliğinin yattığı saptanmıştır; çünkü aileler görme engelli çocuklarını korumak amacıyla dış dünyadan izole etmektedir. Engelli çocuklar büyüyene



dek dış dünya ile iletişimlerini sadece aileleri ve ebeveynleri aracılığıyla kurabilmektedir ve herhangi bir zorluğun üstesinden tek başına gelebilmelerine izin verilmemektedir. Bu nedenle çocuklar dış dünyayla baş başa kaldıklarında korkmakta ve özgüvensiz hissetmektedirler. Bu durum eğitim hayatlarına da yansımaktadır. Engelli çocukların önemli bir bölümü ne yazık ki ilköğretim veya ortaöğretim seviyelerinden sonra okumamaktadır. Bu özgüvensizlik ve yeterli donanıma sahip olamama durumu görme engelli bireylerin ekonomik hayata tutunmasında çok büyük zorluklarla karşılaşmalarına neden olmaktadır. Yürütülmesi planlanan kampanyanın amacı görme engelli çocuk sahibi olan ailelerin bilgilendirilmesini ve bilinçlenmesini sağlamanın yanında görme engelli çocuklara gerekli özgüven ve donanımı erken yaşta vererek iş hayatında daha güçlü bireyler olmalarını sağlamak şeklinde belirlenmiştir.

Kampanya sürecinde aileler için verilecek çeşitli seminerler ve tanıtımlarla ailelerin görme engelli olan çocuklarıyla kurduğu empatiyi arttırmak, bu aileleri çocuklarının psikolojik gelişimi ve bağımsız bir bireye dönüşme süreçlerinde geçirecekleri dönemlerle ilgili bilinçlendirmek amaçlanmıştır. Görme engeli olan ve hem eğitim hayatında hem de iş hayatında başarılı olmuş bireyler davet edilerek çeşitli motivasyon konuşmalarının yapılması ve bu konuşmalar sonucunda ailelerin çocuklarının potansiyellerini daha rahat görebilmesi planlanmaktadır. Benzer zorluklardan geçen ailelerin birbirleriyle tanışmaları ve kaynaşmalarını sağlayacak bir ortamın hazırlanması düşünülmüştür. Bu şekilde kendilerini yalnız hissetmeleri önlenmeye çalışılacaktır. Ayrıca her aile için bir danışman atanması öngörülmektedir. Danışman, aile ile devamlı iletişim içerisinde olacak ve ailelerin her zaman başvurabilecekleri ve yardım alabilecekleri biri olarak bilinçlenme süreçlerinde onları destekleyecektir.

Proje kapsamında görme engelli çocuklara eğitim verecek öğretmenler için de bilgilendirme ve bilinçlendirme çalışmaları gerçekleştirilecektir. Bu çalışmalar ile öğretmenlerin ve öğretmenler aracılığıyla diğer veli ve öğrencilerin de görme engelli çocuklar konusunda bilinçlenmesi hedeflenmektedir. Bu sayede, geliştirilen bu kampanya ile okullardaki eğitim hayatına katılımlarının artacağını umduğumuz görme engelli çocukların, karma eğitim sırasında daha az engelle karşılaşmaları ve daha hoşgörülü ve anlayışlı bir ortamda eğitim almaları hedeflenmektedir. Ayrıca proje içerisinde görme engelli çocukların günlük ve eğitim hayatlarını kolaylaştıracak çeşitli uygulama ve ürünlerin tanıtılması da planlanmaktadır. Bu ürün tanıtımları sayesinde projemize finansal destek yollarının oluşturulması ve kampanyanın sürekliliğinin sağlanması hedeflenmektedir. Sosyal bir kampanya olarak tasarladığımız bu proje kapsamında ayrıca görme engelli çocukların diğer çocuklarla kaynaşmasını sağlayacak modüler oyun alanları da tasarlanmıştır. Bu oyun alanlarının aileler seminerdeyken çocukların oynayabileceği ve kaynaşabileceği bir etkinlik olarak okul bahçelerine kurulması planlanmıştır.

Independent Access

Design Brief

Independent access is a requirement that contains many aspects of our daily lives from accessing cultural activities in the city to education, health and participation in economic life. Many problems that are encountered in the city and which we sometimes ignore, present obstacles in the access of disabled people to the services/facilities provided as a part of the urban infrastructure. In some cases, these services/facilities are also incompatible with the assistive devices currently used by disabled people. They result in the prevention of independent access. When it is evaluated by visually impaired people, poor practices within the urban infrastructure cause inconsistency of the solutions offered and may even result in their misdirection or lack of orientation.

One another concern is that the information and directions presented in the city are mostly visual. For these reasons, the need for “assistance” in certain situations becomes inevitable, even though in many cases this can be eliminated by providing correct design solutions. Independent access is a necessity for everyone, and within the scope of this project. Firstly, the problems that prevent access to services/facilities within the city may be researched and then the solutions that can provide a better urban experience for all will be developed. This project will be carried out in collaboration with “Six Dots Foundation for the Blind”.

Certain Areas That Can Be Examined

- Direction systems used in the City,
- Creating a common language for direction systems,
- Multi-sensory solutions,
- Accessible information systems,
- Easy access to all kinds of urban services,
- Accessible digital solutions,
- Independent access to transportation systems,
- Unassisted endpoint transportation etc.



Bağımsız Erişim

Tasarım Konusu

Bağımsız hareket kent içerisindeki kültürel aktivitelerden eğitime, sağlığa ve ekonomik hayata katılıma kadar birçok unsuru içerisinde barındıran bir konudur. Günümüzde kentle etkileşimimizde karşılaşılabilen ve kimi zaman göz ardı ettiğimiz sorunlar, engellilerin kent içerisindeki hizmetlere/olanaklara erişiminde engeller ortaya koymaktadır. Engellilerin halihazırda kullandıkları yardımcı cihazlarla kent altyapısına dair sunulmuş olan çözümlerin uyumsuzluğu bağımsız hareket olanağını engellemektedir. Görme engelliler açısından değerlendirildiğinde bilinçsiz uygulamalar, sunulan çözümlerin tutarsızlığına neden olup yanlış yönlendirmelerle veya yönlendirme eksiklikleriyle sonuçlanabilmektedir.

Kent içerisinde sunulan bilgilendirme ve yönlendirmelerin de ağırlıklı olarak görsel olması da yine ayrı bir sorundur. Bu nedenlerle belirli durumlarda ortaya çıkan yardım ihtiyacı ise doğru tasarım çözümlerin sağlanmasıyla ortadan kaldırılabilecektir. Bağımsız hareket herkes için bir gereksinim olup bu proje konusu kapsamında kent içerisindeki hizmetlere/olanaklara erişime engel teşkil eden durumlar araştırılarak daha iyi bir kent deneyimi ortaya koyabilecek çözüm önerileri geliştirilecektir. Bu proje "Altı Nokta Körler Vakfı" iş birliği kapsamında ele alınacaktır.

Ele Alınabilecek Alanlar

- Kent içi yönlendirmeler,
- Yönlendirmelere ilişkin ortak bir dil oluşturulması,
- Birden fazla duyuya hitap eden çözümler,
- Erişilebilir bilgilendirme sistemleri,
- Kent içi her tür hizmete kolay erişim,
- Erişilebilir dijital çözümler,
- Ulaşım sistemlerine bağımsız erişim,
- Yardımsız son nokta ulaşımı vb.

Project 9.

Proje 9.

Accessible Areas, Independent Lives

Design Team.

İrem Özdemir

Department of City and Regional
Planning

Merve Genç

Department of City and Regional
Planning

Mehmet Yönden

Department of Architecture

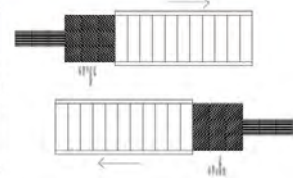
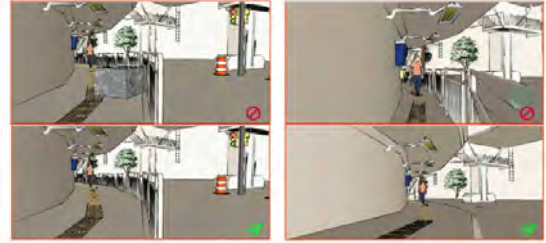
İsmail Turan Acer

Department of City and Regional
Planning

NGO Design Partner.

Canan Çam Yücel

Six Dots Foundation for the Blinds



Independence is a fundamental need of human beings. Undoubtedly, we all desire to be independent, not being limited with restrictions, and above all, to continue our lives without depending on someone else. Although we may not always be aware of how vital being independent is for us, this issue holds vital importance, especially for individuals with disabilities. Our project aims at providing individuals with disabilities the right to live independently and move freely in the cities.

The challenges faced by individuals with disabilities during their urban transportation were identified in the first phase of our study. Our interviews with the NGO design partner have guided our research on identifying these problems and enabled us to reach major problematic areas. The difficulties in determining the direction at intersection points in the city, deciding on the flow of direction of stairs on escalators, and similarly, not being able to determine the direction of the subway train while waiting at the subway platforms could be listed among the key problem areas encountered by disabled persons. It was found out that the difficulty in determining the direction itself is the root cause of these problems we identified, and therefore, our project has focused on the concept of 'Direction' to recommend a solution for this issue.

Design Focus

The solution aimed at facilitating the independent movement of persons with visual disabilities by improving the existing tactile paving system in current use. Thus, a new guide track system was developed, which was named as 'multangular surface'. Thanks to the new guide track system, a new approach has been developed that will provide orientation in advance with 45 degrees instead of 90 degrees of turn due to using the existing straight guide track placed horizontally to orientate the person with visual disability. This approach was discussed with the NGO design partner, and it was concluded that it could be useful. Our design team also learned



how the existing tactile paving system works along with the widely used white cane techniques through these discussions. In this way, with the help of the multangular surface that we developed, some layout suggestions were also proposed to facilitate orientation in certain public spaces.

As a result of the meetings with the course tutors in the following stages of the project, it was decided to focus on and develop a solution proposal on places in the city, where all pedestrians, and therefore, all persons with visual disabilities have trouble frequently. Arrangement of sidewalks is one of those challenges, and research was carried out to gather more information on this issue. The NGO design partner also reflected that sidewalk arrangements in our country, especially in Istanbul, do not follow a standard. Unfortunately, it was observed that the tactile paving on sidewalks, generally referred to as "yellow lines", cannot function in our country due to the obstacles placed around these lines. Normally persons with visual disabilities should be able to move over these tactile/guiding surfaces with their white canes; however, it became evident that they walk along the edge of the tactile paving because of the inappropriate sidewalk arrangements, as well as the obstacles placed over them.

In addition to these findings, it was decided that the developed navigation system would benefit an integrated technological module to facilitate the independent movement of persons with visual disabilities in urban areas. For this purpose, an information button was designed to support persons who require information to find a location, regardless of having a disability or not. When the user presses the button and says where they want to go, the system senses and processes the audio message with its internal software, and then, can guide the user by presenting the required information. The system aims to build a support mechanism that will aid persons with visual disabilities who face challenges during their independent movement in urban areas. These devices will be placed at specific locations within the city, especially at public transportation stations. By this means, a unique support system will be built, which can be used by all.

Conclusion

Based on the concept of independent movement, the project we have developed made it clear that even the good systems might fail because of the underlying issues caused by wrong applications. Within the scope of our project, sample layout arrangements of tactile paving, which can be used in public spaces and urban systems for persons with visual disabilities, were created. In addition to the new tactile guiding arrangements and the information button system, our project has another output, a guiding document titled "Guideline of Standards for Persons with Visual Disabilities" to assist designers accordingly.

Bağımsız Hayatlar, Erişilebilir Yaşamlar

Tasarım Ekibi.

İrem Özdemir

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Merve Genç

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Mehmet Yönden

Mimarlık Bölümü

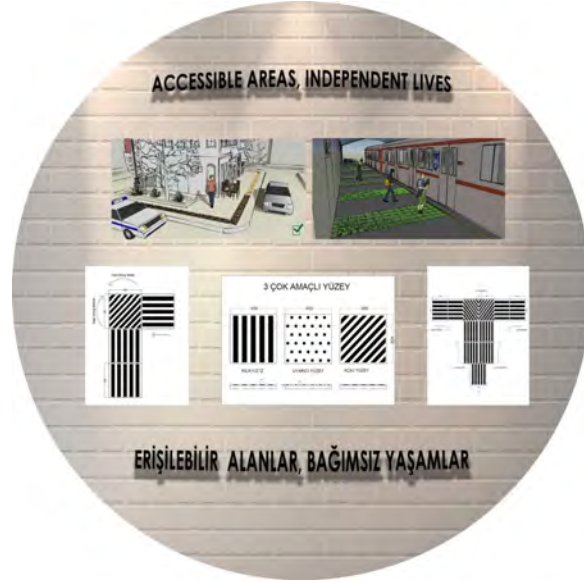
İsmail Turan Acer

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

STK Proje Ortağı.

Canan Çam Yücel

Altı Nokta Körler Vakfı



Bağımsızlık insanın en temel ihtiyaçlarından birisidir. Bağımsız olmak, kısıtlamalara takılmamak ve hepsinden öte hiç kimseye bağımlı olmadan hayatımızı devam ettirebilmek şüphesiz ki hepimizin temennileri arasındadır. Bağımsız olmanın çoğu zaman bizim için öneminin farkına varmasak bile bu durum özellikle engelli bireyler için hayati öneme sahiptir. Yaptığımız tasarımlarla engelli bireylerin yaşadığımız kentlerde bağımsız yaşama ve özgürce hareket etme haklarının sağlanması hedeflenmiştir.

Çalışmalarımızın ilk aşamasında görme engelli bireylerin kent içindeki hareketleri esnasında ne gibi güçlüklerle karşılaştıkları tespit edilmeye çalışılmıştır. STK tasarım ortağı ile yaptığımız görüşmeler, sorun tespitine ilişkin araştırmalarımızı yönlendirerek belli başlı sorun alanlarına ulaşmamızı sağlamıştır. Engelli bireylerin kent içerisindeki kavşaklarda yön tayin etmekte zorlanmaları, yürüyen merdivenlerde merdivenin yönüne karar verememeleri ve aynı şekilde metro istasyonlarında peronda beklerken metronun hangi yönden gelebileceğini bilememeleri bu sorunlara örnek olarak gösterilebilir. Tespit edilen sorunların temelini indiğimizde karşımıza yön tayin etmekte zorlanmaları çıkmıştır ve projemiz kapsamında bu soruna çözüm üretebilmek için 'Yön' kavramına odaklanılmıştır.

Tasarım Odağı

Çözüm olarak zeminde kullanılan mevcut uyarıcı yüzey sistemini geliştirerek görme engelli bireylerin bağımsız hareket etmelerinin kolaylaştırılması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda 'çok açılı yüzey' olarak isimlendirdiğimiz yeni bir kılavuz iz sistemi

geliştirilmiştir. Yeni kılavuz iz sistemi sayesinde düz devam eden bir yolda ilerleyen görme engelli bireyin yönlenmesi gerektiği yere 90 derecede yerleştirilen hissedilebilir kılavuz iz yerine daha önceden 45 derece ile yönlenme sağlayacak yeni bir yaklaşım geliştirilmiştir. Bu yaklaşım STK tasarım ortağı ile görüşülmüş ve faydalı olabileceği sonucuna varılmıştır. Bu görüşmeler sayesinde tasarım ekibimiz, mevcut uyarıcı zemin sisteminin nasıl işlediğini ve yaygın kullanılan baston tekniklerini de öğrenmiştir. Bu sayede, geliştirdiğimiz çok açılı yüzey de kullanılarak belirli kamusal alanlarda yönlenmeyi kolaylaştıracak düzenleme önerileri geliştirilmiştir.

Projenin ilerleyen sürecinde dersten sorumlu öğretim elemanları ile yapılan görüşmeler sonucunda çözüm önerisi geliştirebilmek için kent içindeki tüm yayaların dolayısıyla da tüm görme engelli bireylerin en çok güçlük çektiği yerlere odaklanılmasına karar verilmiştir. Kaldırım düzenlemeleri bunlardan biridir ve bu konuda araştırmalar yapılarak bilgi sahibi olunmuştur. Ülkemizde, özellikle İstanbul'da kaldırım düzenlemelerinin bir standart üzerinden ilerlemediği tespiti STK tasarım ortağı tarafından da teyit edilmiştir. Kaldırımlarda bulunan 'sarı çizgiler' olarak ifade edilen uyarıcı yüzeylerin ülkemizde ne yazık ki etraflarındaki engeller nedeniyle işlevini yerine getiremediği görülmüştür. Normal şartlarda görme engelli bireyin uyarıcı yüzey üzerinde ve bastonu ile hareket etmesi gerekirken ülkemizde görme engelli bireylerin gerek yanlış kaldırım düzenlemeleri gerekse karşılırlarına çıkan engeller neticesinde uyarıcı yüzeyin kenarından takip ederek hareket etmek zorunda kaldıkları öğrenilmiştir.

Bunlara ek olarak görme engelli bireylerin kent içerisindeki hareketlerini kolaylaştırabilecek ve ayrıca geliştirilmiş olan yönlendirme sistemine entegre edilebilecek teknolojik bir modülünün olabileceği düşünülmüştür. Bu amaçla geliştirilmesi önerilen 'bilgilendirme butonu', engelli bireylerin ve aynı zamanda herhangi bir engeli bulunmayan ancak bir mekânı arayan bireylere destek sağlayacaktır. Kullanıcı butona basıp nereye ulaşmak istediğini söylediğinde sistem sesli olarak algılamakta ve içerisindeki yazılım vasıtasıyla hesaplayarak kullanıcıya gerekli bilgiyi sunup yönlendirebilmektedir. Sistemin amacı, özellikle görme engelli bireylerin kent içindeki bağımsız hareketleri sırasında zorluklarla karşılaştıklarında bir destek mekanizmasının oluşturulmasıdır. Bu cihazlar kentlerin belirli noktalarında ve özellikle toplu taşıma araçlarının duraklarında yer alacaktır. Bu sayede tüm insanların kullanabileceği bir mekânsal yardım sistemi oluşmuş olacaktır.

Sonuç

Bağımsız hareket kapsamında yürüttüğümüz proje çalışmasında, sistem ne kadar iyi olsa bile temelde yer alan sorunların yanlış uygulamalar ile ilişkili olduğu anlaşılmıştır. Projemiz kapsamında görme engelli bireylere yönelik olarak kamusal mekânlar ve kent içi sistemlerde kullanılacak örnek düzenlemelerin oluşturulması yoluna gidilmiştir. Uyarıcı yönlendirme ve butonlu bilgilendirme sistemimize ek olarak “Görme Engelli Bireyler İçin Standartlar Kılavuzu” isimli bir kılavuz doküman da projemizin diğer bir çıktısı olarak geliştirilmiştir.

Participation in Cultural and Social Life

Design Brief

Urban spaces and the solutions they provide for people have a significant impact on social interaction and cultural development. These environments include different places from restaurants and parks to museums, theatres, cinemas and concert venues where social and cultural interactions occur and include the systems or products used inside as a whole. In addition to the problems regarding the accessibility of disabled people to many events or cultural venues the available solutions in certain locations that are considered accessible are not always providing equal access for disabled people. Considering that there are approximately 12% disabled people in Turkey, it is an undeniable fact that people who cannot access cultural and social services as a result of improper practices form a large part of their community and society.

Barrier-free tourism opportunities are also important to consider in terms of social sustainability. In addition to ensuring equal access, this will enhance the city's identity positively on a global stage. This project call focuses on identifying problems that prevent everyone from accessing social and cultural urban spaces to provide better solutions for everyone. This project will be carried out in collaboration with "Spinal Cord Paralytics Association of Turkey".

Certain Areas That Can Be Examined

- Common areas such as restaurants, shopping malls,
- Areas to support cultural development,
- Accessibility for all to different cultural activities under equal conditions,
- Requirements regarding open and closed areas,
- Access to information,
- Barrier-free tourism etc.



Kültürel ve Sosyal Hayata Katılım

Tasarım Konusu

Sosyal etkileşimin ve kültürel gelişimin sağlanabilmesinde kent mekânlarının ve içerdikleri çözümlerin önemli bir etkisi bulunmaktadır. Bu ortamlar restoran ve parklardan, müze, tiyatro, sinema ve konser alanlarına kadar, sosyal ve kültürel etkileşimin destekleneceği her tür mekâna, sisteme veya içerisinde kullanılan ürünlere dayalı çözüm önerilerini kapsamaktadır. Günümüzde engellilerin birçok etkinliğe veya kültürel mekâna erişimine yönelik sorunlar yaşanmakla birlikte, erişilebilir olarak nitelendirilen mekânlardaki çözümler de kimi zaman eşitlikçi bir yaklaşımla sunulmamaktadır. Toplumumuzda yaklaşık %12 gibi bir oranda engelli bireylerin var olduğu düşünüldüğünde, yanlış uygulamalar sonucu kültürel ve sosyal hizmetlere erişemeyen insanların ne kadar geniş bir topluluğu oluşturabileceği göz ardı edilemeyecek bir gerçektir.

Engelsiz turizm olanakları da yine bu anlamda toplumsal sürdürülebilirlik açısından önemli olup eşit erişimin sağlanmasına ek olarak global ölçekteki kent kimliğimizi de destekleyecek bir unsurdur. Bu proje başlığı altında sosyal ve kültürel kent mekânlarına herkesin erişimini engelleyen sorunların tespitine ve çözüm önerilerinin geliştirilmesine odaklanacaktır. Bu proje "Türkiye Omurluk Felçlileri Derneği" ile iş birliği kapsamında ele alınacaktır.

Ele Alınabilecek Alanlar

- Restoran, AVM gibi ortak alanlar,
- Kültürel gelişimi destekleyecek alanlar,
- Farklı kültürel aktivitelere eşit koşullarda herkes için erişilebilirlik,
- Açık ve kapalı alanlara yönelik ihtiyaçlar,
- Bilgiye ulaşım/erişim,
- Engelsiz turizm vb.

Project 10.

Proje 10.

tRail

Design Team.

Eray Şahin

Department of Architecture

Ezgi Ece Yavuz

Department of Interior Architecture

Feyzullah Topçu

Department of Architecture

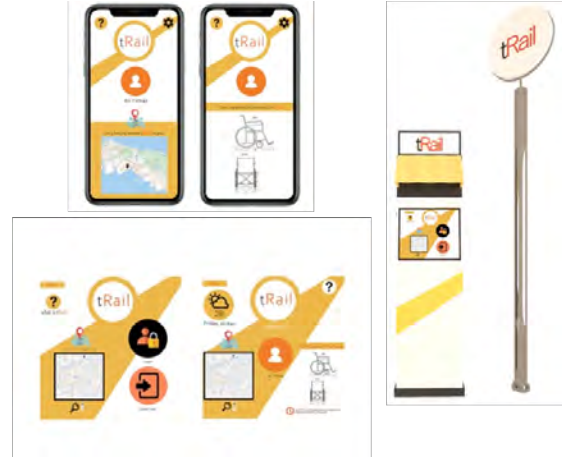
Resul Sağlam

Department of City and Regional
Planning

NGO Design Partner.

Tuğçe Akgün

The Spinal Cord Paralytics
Association of Turkey



Our cultural assets and their surroundings with wide social opportunities are places visited by people for aesthetic pleasure and satisfaction and reflect the country's culture and history. Therefore, in all countries, all segments of society should be able to visit cultural assets. However, it may not be possible for each individual to have access to these areas. The negative situation in these areas where access opportunities should be most favourable cannot meet many universal design principles, especially equitable use. So, we started our research process in order to bring a solution to this problem. During the interviews with our NGO design partner whom we work within this process, we learnt that transportation and visiting are almost impossibly limited on routes used to access these areas. The Galata Tower and its surroundings, which is one of the important cultural assets, was decided as the project site to turn this area accessible for the visit of all individuals and offer the required aesthetic pleasure.

Selection Of The Project Site

Routes and streets used for access to Galata Tower and its surroundings were studied. The irregular planning that we had observed in most of the routes and streets used for accessing this area, the narrow sidewalks and the vehicle and people density in these areas had made determining project site difficult. At the end of that process, Galip Dede Street was decided to be the most suitable site for us. Galip Dede Street starts from a wide area, which has fewer people and vehicle density, at the cross-section of the Karaköy-Taksim Tunnel and Şişhane Subway Station exit. Besides, the fact that this street is directly connected to Galata Tower was also a factor for selecting this street as the project site.



Design Solution

It was decided that the designed solution should have integrity as part of the urban texture, should have its own area, as well as, make the site unique even if would be a mild change. Also, it had to be a solution that should enable individuals using wheelchairs to meet their transportation need without any assistance, as this was one of our initial goals in this project. In this direction, we have decided to develop a project that would not cover a large space, to avoid its possible confliction to other systems under the ground. Since the proposed system will be applied on a one-way street, we have positioned our system on the sidewalk. As a result of our interview with our NGO design partner, we have learned that it should allow flexibility on its surface size because there is no single standard size for wheelchairs. Therefore, the design should have been a system that can adjust itself, specifically for different users' requirements. The single piece of the surface where the wheelchair will be placed would be contradicting our concerns about the project's intended goals and our solution to add system details for safety. Therefore, we designed this surface as symmetrical, with two different surfaces, each having a front and a rear wheel. In order to change the size of the frame (expand, narrow or shorten) during its use, we have designed additional hidden surfaces within the main bodies.

Besides, to enable users to gain time and make it easier for them to find the stations, we have decided to offer an additional solution supporting the tRail machines. As a result, by supporting the system with a mobile app, we enable users to keep their information online with their memberships. With the tRail application, once member users login the tRail machines at the stations, the system will automatically start to personalise itself to the size of the registered wheelchair and thus the user will not have to enter additional information to the machine again. At the same time, the app will show tRail stops in the city, so users can easily see the nearest stop and reach it with the navigation feature.

Conclusion

The project has evolved into an easily accessible and easy-to-use system, which can be personalised for different users, supported by additional technological features. The fact that the area covered by our system and its features can be applied to other regions also met one of the main objectives that was determined at the beginning of our project. The project has been finalized with the wish that the system we have developed could be applied not only to Galata Tower and its surroundings but to all places with similar characteristics in our city, country, and the world at large, and hopefully be a step to overcome barriers.

tRail

Tasarım Ekibi.

Eray Şahin

Mimarlık Bölümü

Ezgi Ece Yavuz

İç Mimarlık Bölümü

Feyzullah Topçu

Mimarlık Bölümü

Resul Sağlam

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

STK Proje Ortağı.

Tuğçe Akgün

Türkiye Omurlilik Felçlileri Derneği



**TÜRKİYE
OMURLİK
FELÇLİLERİ
DERNEĞİ**



Kültür varlıklarımız ve çevresini oluşturan geniş sosyal imkânlarla sahip alanlar insanların estetik haz ve doyum amaçlı ziyaret ettikleri, aynı zamanda da bir ülkenin kültürünü ve geçmişini yansıtan alanlardır. Bu sebeple tüm ülkelerde kültür varlıkları, tüm kesimler tarafından ziyaret edilebilmelidir. Fakat bu alanlara her bireyin ulaşım sağlayabilmesi mümkün olmayabilmektedir. Erişim imkânlarının en elverişli olması gereken bu alanlardaki olumsuz durum başta eşit kullanım prensibi olmak üzere birçok evrensel tasarım prensibini karşılayamamaktadır. Biz de bu soruna bir çözüm getirebilmek amacıyla araştırma sürecimize başladık. Bu süreçte birlikte çalıştığımız STK tasarım ortağı ile yapılan görüşmelerde birçok alanda, alanlara ulaşımında kullanılan güzergahlarda, ulaşım ve ziyaretin neredeyse imkânsız olacak şekilde kısıtlı olduğunu öğrendik. Önem arz eden kültürel varlık alanlarından birisi olan Galata Kulesi ve çevresini, her bireyin ziyaretine imkân verecek şekilde ulaşılabilir hale getirmek ve aynı zamanda ihtiyaç duyulan estetik hazzın da karşılanması amacı ile proje alanı olarak belirledik.

Uygulama Alanının Seçilmesi

Galata Kulesi ve çevresine ulaşım için kullanılan güzergâhlar ve caddeler belirlenmiştir. Bu alana ulaşım için kullanılan güzergâhlar ve caddelerin büyük çoğunluğunda gözlemlediğimiz düzensiz planlama, oldukça dar olan kaldırımlar, bu alanlardaki araç ve insan yoğunluğu konum belirleme sürecimizi zorlaştırmıştır. Konum araştırması sürecimizin sonucunda bize en uygun konumun Galip Dede Caddesi olduğuna karar verilmiştir. Galip Dede Caddesi, Karaköy-Taksim Tüneli ve Şişhane Metro Durağı çıkışının kesişiminde bulunan, insan ve araç yoğunluğunun azaldığı geniş bir alandan itibaren başlamaktadır. Aynı zamanda bu caddenin doğrudan Galata Kulesi'ne bağlanıyor oluşu da bu caddeyi uygulama alanı konumu olarak belirlememizde etken olmuştur.

Tasarım Çözümü

Tasarlanmış olan çözümün, şehrin dokusunun bir parçası olacak şekilde bir bütünlüğe sahip olması, kendine ait bir alan belirlemesi ve sahip olduğu alanı çok belirgin olmasa bile özelleştirmesi gereklilikleri belirlenmiştir. Aynı zamanda bizim başlıca amaçlarımızdan olan tekerlekli sandalye kullanan bireylerin bireysel olarak hiçbir yardıma gerek duymadan ulaşım ihtiyaçlarını karşılamalarını sağlayacak bir çözüm olmalıydı. Bu nedenle zeminin altında olabilecek diğer sistemleri etkileyecek kadar büyük bir alan kaplamayan, minimum alan ihtiyacıyla çözümlenecek bir proje geliştirmeye karar verdik. Oluşturacağımız sistem tek yönlü araç trafiğine açık bir caddede çözümleneceğinden sistemimizi kaldırım üzerinde konumlandırdık. STK tasarım ortağı ile yaptığımız görüşme sonrasında sabit bir tekerlekli sandalye ölçüsü olmaması sebebiyle sistemin her kullanıcının rahatlıkla kullanabileceği yüzey genişliklerine sahip olması gerektiğini öğrendik. Bu nedenle tasarım, her kullanıcı için özel olarak kendini ayarlayabilecek bir sistem olmalıydı. Tekerlekli sandalyenin bastığı yüzeyin tek bir parça olması yine projemizin düşünce sürecindeki kaygılarımıza ve güvenlik gereğiyle ekleyeceğimiz sistem detaylarına zıt bir etki teşkil edecekti. Bu sebeple bu yüzeyi simetrik, bir ön ve bir arka tekerleği üzerine alacak iki ayrı yüzey olarak tasarladık. Bu yüzeylerin kullanım esnasında genişleyip daralabilmesi veya kısalıp uzayabilmesi için ana yüzeyler içerisinde gizli ek yüzeyler oluşturduk.

Bununla birlikte, kullanıcıların zaman kazanmasını sağlamak ve durakların kullanıcılar tarafından bulunabilmesini kolaylaştırmak amacıyla tRail makinelerini destekleyecek ek bir çözüm oluşturmaya karar verdik. Bunun sonucunda sistemi bir mobil uygulama ile destekleyerek kullanıcıların bilgilerini bu uygulamalarda oluşturacakları

üyeliklerde saklı tutabilmesini sağladık. tRail uygulaması sayesinde kullanıcılar duraklardaki tRail makinelerine üye girişi yaptıktan sonra sistem kendini kayıtlı olan tekerlekli sandalye ölçülerine göre otomatik olarak adapte etmeye başlayacak ve bu sayede kullanıcının makineye tekrar ölçü girmesine gerek kalmayacaktır. Aynı zamanda uygulama şehirdeki tRail duraklarını gösteren harita sayesinde kullanıcıların en yakın durağı kolaylıkla görüp yol tarifiyle o durağa ulaşabilmesine de olanak sağlayabilecektir.

Sonuç

Proje, teknoloji ile bağlantılı ek sistemlerle desteklenerek her kullanıcı için pratik bir şekilde özelleştirilebilen, her an ulaşılabilen ve kullanımı kolay bir sistem haline gelmiştir. Sistemimizin kapladığı alanın ve sahip olduğu özelliklerin başka bölgelere de uygulanabilir olması, projemizin başlangıcında belirlediğimiz başlıca amaçlardan birini de karşılamıştır. Oluşturduğumuz sistem, Galata Kulesi ve çevresindeki ulaşım haricinde, şehrimiz, ülkemiz ve dünyadaki benzer özelliklere sahip alanlara da uygulanarak, erişim engellerinin aşılması için bir adım olabilmesi arzusuyla projemiz tamamlanmıştır.

Project 11.

Proje 11.

Play Together

Design Team.

Dilara Çetinkaya

Department of Architecture

Melek Karlanuş

Department of Interior Architecture

Sena Dursunoğlu

Department of Architecture

Seray Toydan

Department of Interior Architecture

NGO Design Partner.

Tuğçe Akgün

The Spinal Cord Paralytics
Association of Turkey



Games are fun activities that play an important role in the development of intelligence and skills in children, and allow them to have a good time. Playgrounds are important meeting places where children can meet. All children have the right to play games, so the playgrounds should be designed equally accessible to all children. Children with or without disabilities should be able to play together for their development. Hence, universal design principles are essential tools for designing playgrounds accessible for all children. This study aims to design an inclusive playground in Sanatkârlar Parkı (Artisans' Park) of Istanbul with the title 'Playing Together Without Barriers', and we have worked together with our NGO design partner during the process.

The study is based on using the principles of universal design to design playgrounds and toys for children. For this purpose, firstly the land structure was analysed, observations were made, standards in written sources on the subject were examined, and discussions were made with the NGO design partner. Designing spaces that will not cause any restrictions to allow children to play together is the most crucial step in preventing discrimination. The main goal is designing open spaces with the high game, movement, and communication values in the playgrounds, which is intended for everyone.

Design Criteria

Children's requirements for entertaining, rest and basic education vary according to their developmental stages. That is why attention is paid to the age factor in the planning of children's playgrounds. In addition to this, playgrounds for children should be equipped with natural materials and designed in proper sizes to allow children from different age groups to play together in free or/and ruled games.



According to the laws and regulations, a children's playground should be approximately 2.1 m² per person. Besides, the proximity of playgrounds to residential areas, housing and schools, areas of influence, accessibility, climatic conditions in which it is located, traffic safety and its relation with the surrounding green areas play an important role. When planning playgrounds, it is preferable to be usable all year round. Therefore, the effects of the summer sun and winter winds should be taken into account. The field of study is analysed in the context of these criteria and the playground is positioned in the terrain according to the results of this analysis.

Istanbul Sanatkarlar Parkı (Artisans' Park), the project area, has a location overlooking the sea and open to the winds. It has a sloping topography on Meclis-i Mebusan Street. The project area designated within the park is located next to the recently built social facility, near the Tophane-i Amire Museum, where there is a need for a playground for children. It has an important location which is close to Fındıklı campus of Mimar Sinan Fine Arts University.

During the first phase of the design, children's playground and equipment were examined according to the planning and universal design criteria, and the conceptual framework was established. In the second stage, the spatial analysis was performed by examining the area's relation to the environment. According to these analyses, a design concept is established for an inclusive playground for children in unity with nature and in the size of a neighbourhood park. Finally, the plan and perspective views of the area had been prepared with computer-aided design tools. Support was received from the NGO design partner during the design study.

“Playing Together Without Barriers”

The “Playing Together Without Barriers” project aims to design open places with a high playing, movement, and communication value. An integrative element of this goal is to have a non-discriminatory design. It is possible to say that design work involving people with disabilities will also provide beneficial and positive contributions to everyone. Therefore, the design of non-discriminatory playgrounds was arranged following universal design principles, allowing children to play together with other family members of children with disabilities, their friends, and other companions. ‘Play tunnels’ were designed as part of the project to develop children's senses of seeing, hearing, touching, and smelling. It is decided that colourful flowery plants for seeing, vocal toys and tablets for hearing, plants with aromatic scents like lavender and jasmine for smelling and tree textures and animal reliefs for touching will be used. In addition to these, a sandpit has been designed, and a positive contribution has been made to enable all children to discharge their energy. Plant designs that reflect the transition of seasons in the field and informative boards and stimuli like

water sound, wind-bell, etc. for orientation at focal points have been used. With this study, it is aimed to design an inclusive children's playground that supports children's brain development and creativity.

Birlikte Engelsiz Oyun

Tasarım Ekibi.

Dilara Çetinkaya

Mimarlık Bölümü

Melek Karlanuş

İç Mimarlık Bölümü

Sena Dursunoğlu

Mimarlık Bölümü

Seray Toylan

İç Mimarlık Bölümü

STK Proje Ortağı.

Tuğçe Akgün

Türkiye Omurlilik Felçlileri Derneği



**TÜRKİYE
OMURLİK
FELÇLİLERİ
DERNEĞİ**



Oyunlar, çocuklarda zekâ ve yetenek gelişiminde önemli bir şekilde rol oynayan, aynı zamanda da onların iyi vakit geçirmelerini sağlayan eğlenceli aktivitelerdir. Oyun alanları ise çocukların bir arada olabildikleri önemli buluşma mekânlarıdır. Oyun bütün çocukların hakkıdır, bu nedenle oyun alanları her çocuk için eşit değerde erişilebilir olacak biçimde tasarlanmalıdır. Engelli ya da engelsiz tüm çocukların bir arada oyun oynayabilmeleri gelişimleri açısından önemlidir. Bu önem doğrultusunda oyun alanlarının her çocuk için erişilebilir olarak tasarlanmasında evrensel tasarım ilkeleri önemli bir araçtır. Bu çalışma kapsamında İstanbul Sanatkarlar Parkı'nda 'Birlikte Engelsiz Oyun' başlığı ile kapsayıcı bir oyun alanı tasarımı yapılması amaçlanmış ve STK tasarım ortağı ile birlikte çalışılmıştır.

Çalışmada çocuk oyun alanları ve oyuncakların tasarımında evrensel tasarım ilkeleri dikkate alınmıştır. Bu amaçla öncelikle arazi yapısı analiz edilmiş, gözlemler

yapılmış, konu ile ilgili yazılı kaynaklardaki standartlar incelenmiş ve STK tasarım ortağı ile görüşmeler yapılmıştır. Çocukların birlikte oyun oynayabilmelerine imkân sağlayan hiçbir kısıtlamaya neden olmayacak mekânların tasarlanması ayrımcılığın önlenmesinde en önemli adımdır. Herkes için düşünülen oyun alanlarındaki ana hedef yüksek oyun, hareket ve iletişim değeri olan açık alanların tasarlanmasıdır.

Tasarım Kriterleri

Çocukların gelişim evrelerine göre eğlenme, dinlenme ve temel eğitim gereksinimleri değişmektedir. Bu nedenle çocuk oyun alanlarının planlanmasında yaş faktörüne dikkat edilir. Buna ek olarak çocuk oyun alanlarının farklı yaş gruplarının bir arada bulunabilecekleri hem serbest hem de kurallı oyunları beraber oynayabilecekleri büyüklüğe sahip, doğal malzemelerle donatılmış olmaları gerekir.

Yasa ve yönetmeliklere göre kişi başına yaklaşık 2.1 m² çocuk oyun alanının önerildiği görülmektedir. Ayrıca oyun alanlarının yerleşim bölgelerine, konut ve okullara yakınlığı, etki alanları, ulaşılabilirliği, içinde bulunduğu iklim koşulları, çevresindeki trafik güvenliği ve çevredeki yeşil alanlarla ilişkilendirilebilmesi oldukça önem taşımaktadır. Oyun alanları planlanırken tüm yıl boyunca kullanılabilir nitelikte olması tercih edilir. Bu nedenle yaz güneşinin ve kış rüzgârlarının etkileri dikkate alınmalıdır. Çalışma alanı bu kriterler bağlamında analiz edilerek oyun alanı arazi içerisinde bu analiz sonuçlarına göre konumlandırılmıştır.

Çalışma alanı olan İstanbul Sanatkarlar Parkı, İstanbul'da konumu itibarı ile denize hâkim bir yerdedir. Meclisi Mebusan Caddesi üzerinde, tepelik bir alanda kurulmuştur. Park içerisinde belirlenen çalışma alanı yeni yapılan sosyal tesisin yanında, Tophane-i Amire müzesinin yakınında, çocuk oyun alanı ihtiyacının olduğu bir bölgede yer almaktadır. Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fındıklı yerleşkesine yakın olması nedeni ile önemli bir konuma sahiptir.

Tasarımın ilk aşamasında planlama ve evrensel tasarım kriterlerine göre çocuk oyun alanı ve ekipmanları irdelenmiş ve kavramsal çerçeve oluşturulmuştur. İkinci aşamada alanın çevre ile bağlantısı irdelenerek mekânsal analiz yapılmıştır. Bu doğrultuda mahalle parkı ölçeğinde doğa ile bütünleşik kapsayıcı çocuk oyun alanı tasarım önerisi geliştirilmiştir. Son olarak bilgisayar destekli tasarım araçları vasıtasıyla alanın plan ve perspektif görünüşleri hazırlanmıştır. Çalışma süresince STK tasarım ortağından destek alınmıştır.

“Birlikte Engelsiz Oyun”

“Birlikte Engelsiz Oyun” tasarım çalışmasında hedef; yüksek oyun, hareket ve iletişim değeri olan açık alanlarının düzenlenmesidir. Bu hedefin bünyesinde yer alan bütünleştirici bir unsur da ayrımcı olmayan tasarımlardır. Engelli insanları kapsayan tasarım çalışmalarının aynı zamanda herkese faydalı ve olumlu katkılar sağlayacağını söylemek mümkündür. Bu nedenle evrensel tasarım ilkeleri doğrultusunda düzenlenen, ayrımcı olmayan oyun mekânlarının tasarımı engelli çocukların diğer aile bireyleri, arkadaşları ve diğer refakatçi kişiler ile birlikte oynamalarını desteklemektedir. Bu kapsamda yapılan çalışmada çocukların görme, duyma, dokunma ve koklama gibi duyularının gelişimi için ‘oyun tünelleri’ tasarlanmıştır. Görme duyusu için renkli çiçekli bitkiler, duyma duyusu için ses çıkaran oyuncaklar, sesli levhalar, koklama duyusu için lavanta ve yasemin gibi aromatik kokulu bitkiler, dokunma duyusu için de ağaç dokuları, hayvan figürleri içeren kabartmalar düşünülmüştür. Ayrıca kumla oynanabilecek bir alan tasarlanarak tüm çocukların enerjilerini boşaltabilmeleri açısından pozitif yönde katkı sağlanmıştır. Alanda mevsim geçişlerini hissettiren bitki tasarımları ve bilgilendirici tanıtım levhaları ve odak noktalarında yönlendirme amacıyla su sesi, rüzgâr çanı, vb. uyaranlar kullanılmıştır. Yapılan bu çalışma ile çocukların beyin gelişimini ve yaratıcılıklarını destekleyen kapsayıcı bir çocuk oyun alanı tasarlanması amaçlanmıştır.

Participation in Public Life

Design Brief

Increasing the use of urban spaces where social interaction can be ensured at every moment of daily life will enhance the social development of the people living in the cities, as well as their “well-being”, by supporting the interaction between people and nature. Although public spaces may vary in terms of environmental, structural, cultural, regional, climatic and many other concepts/variables, it is a common requirement to provide access opportunities for everyone. If the right design solutions are offered in this respect, many beneficiaries, especially disabled people, will have equal access.

Although it is a legal obligation to support the access of the designed environments with wheelchairs, the related obligations are not always properly addressed in the early implementation phases. Also, solutions that exist do not always appear to serve their purpose due to poor design that may be the result of inadequate audits and insights. These solutions may be related to the specific areas themselves or they may include the services provided in these areas. In this project call, solutions will be sought for everyone, which can maximize public participation, regardless of open or closed areas. This project will be carried out in collaboration with “Spinal Cord Paralytics Association of Turkey”.

Certain Areas That Can Be Examined

- Access to public spaces and circulation,
- Person-person or person-nature interaction,
- Open and closed public spaces,
- Services offered in public places,
- Environmental compatibility with assistive devices such as wheelchairs,
- Public information systems,
- Moving independently in the public spaces etc.



Kamusal Hayata Katılım

Tasarım Konusu

Gündelik hayatın her anında sosyal etkileşimin sağlanabileceği kent mekânlarının kullanımının artırılması, kişinin sosyal gelişimini sağlamaya ek olarak insan-doğa arası etkileşimi de artırarak “iyi oluşu” destekleyecektir. Kamusal alanlar bu anlamda çevresel, yapısal, kültürel, bölgesel, iklimsel ve daha birçok kavram/değişken çerçevesinde çeşitlilik göstererek tasarım açısından farklı yaklaşımları gerektirebilse de herkes için erişim olanaklarının sunulması ortak bir gerekliliktir. Doğru tasarım çözümleri sunulmadığı takdirde başta engelliler olmak üzere birçok faydalanıcı eşit erişim hakkına sahip olamamaktadır.

Oluşturulan çevrelerin tekerlekli sandalye ile erişiminin desteklemesi yasal bir zorunluluk olmakla birlikte, uygulama süreçlerinde ilgili yükümlülükler doğru şekilde ele alınmamakta ve yetersiz denetimler nedeniyle de var gibi gösterilen ama aslında amacına hizmet etmeyen çözümlerle karşılaşılabilir. Bu çözümler, alanların kendisiyle ilgili olabileceği gibi bu alanlarda sunulan hizmetleri de kapsayabilmektedir. Bu proje başlığı altında açık veya kapalı alan fark etmeksizin kamusal hayata katılımı herkes için en üst düzeye getirebilecek çözüm önerileri aranacaktır. Bu proje “Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği” ile iş birliği kapsamında ele alınacaktır.

Ele Alınabilecek Alanlar

- Kamusal mekânlara erişim ve sirkülasyon,
- İnsan-insan veya insan-doğa etkileşimi,
- Açık ve kapalı kamusal alanlar,
- Kamusal alanlarda sunulan hizmetler,
- Tekerlekli sandalye gibi yardımcı cihazlarla çevresel uyum,
- Kamusal bilgilendirme sistemleri,
- Kamusal alanda bağımsız hareket vb.

Project 12.

Proje 12.

Route For All

Design Team.

Eylül Nejan Seyhan

Department of Architecture

Gizem Ulukardeşler

Department of Architecture

İrem Nur Özsevim

Department of City and Regional
Planning

Mustafa Kılıç

Department of Interior Architecture

NGO Design Partner.

Tuççe Akgün

The Spinal Cord Paralytics
Association of Turkey



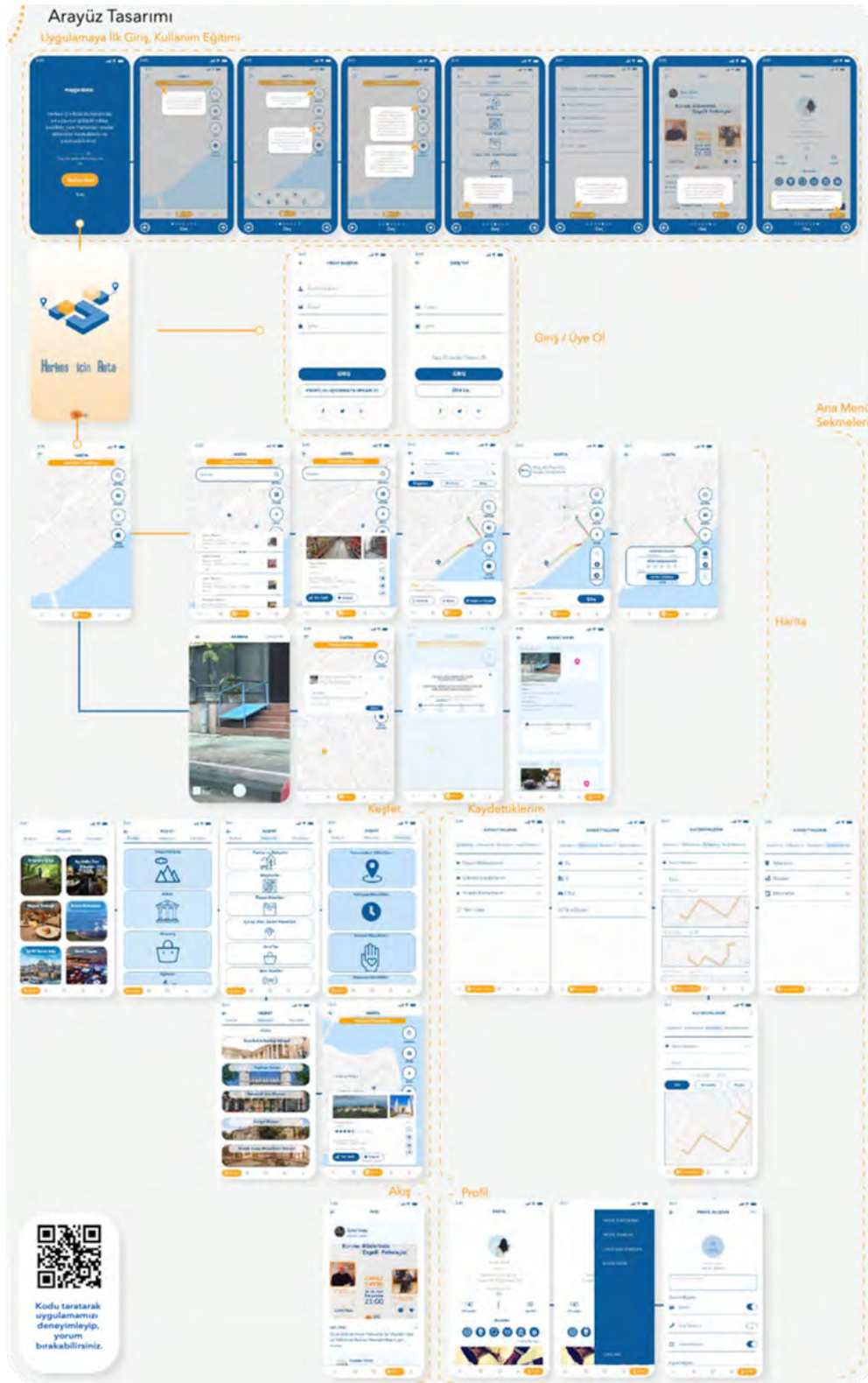
Within the frameworks of disability and accessibility, this project aims to enable individuals with disabilities to travel without needing any assistance and to participate in public and social life by turning cities accessible for everyone. In this context, an inclusive, sustainable, and participatory mobile application has been designed to solve problems in urban transportation for individuals, with and without disabilities.

When determining the project theme, the NGO design partner was consulted, and the problems faced by wheelchair users regarding transportation in the city and their participation in public life were identified. The most important area of problems preventing the participation of individuals in public space and social life is urban transportation due to its related problems. The internet site named "buradaengellendim.com", which was created by the Spinal Cord Paralytics Association of Turkey-SCPAT, which is the organisation of our NGO design partner, provides a solution to the problems faced by wheelchair users in this respect. The internet site works as a platform to inform relevant bodies about challenging situations that wheelchair users face during their transportation inside the city -such as sidewalks, parking problems, temporary constructions and certain urban furniture that hamper continuity of transportation- by posting the photographs of the problems and sharing their locations.

This project, conducted within the course of Social Responsibility Practices, was aimed to focus on the problems that individuals with physical disabilities face in urban transportation and to offer equitable participation of every individual in urban life. In this direction, based on the importance of technology in our lives and the active use of navigation applications, it is aimed to design an application that will enable the development and dissemination of the "buradaengellendim.com" website.

The Route for All application is designed to meet all user groups' spatial, social and individual needs. The application is intended not only for a group of users but also for





all users to inform them about the obstacles and present the most appropriate route depending on their chronic, temporary or situational needs. In the design process, the intention of creating a participatory app has been emphasized. It is intended to be not only a navigation application that offers a route for the required destination, but also an inclusive act which offers users certain additional features like making a list of and rating the routes that they experienced, and so forth.

Design of The Interface

Users can enter their accessibility needs (chronic, temporary or situational needs) in the “Profile” section of the app and thus the “Routes” and “Discover” sections will be specialized depending on their needs. When users choose their destination from the “Maps” section, they will be suggested the most convenient routes for themselves. The route will include information about previous experiences and recorded routes of other users who have similar needs; thus, users will be able to share their experiences or the challenging situations along the route. The convenience of the route for the type of disability will be shown in different colours, and the thickness of route lines will be in parallel with the frequency of usage of the route. The obstacles on the route will be shown with the “buradaengellendim.com” icon on the “Maps” section and thus their solution will be supported. The suggested routes can be merged with different routes that have previously been used by other users so that new routes can be calculated. The saved routes of users can be based on previous routes which have already been experienced and recorded by themselves or suggested by the app during their transportation. Comments about users’ experiences can be added to the routes that have not been previously experienced, which means that wheelchair users will be able to save and define the obstacles on the route -such as an inappropriate slope of a ramp, steps, obstacles on sidewalks, and so forth- which are not suitable for a wheelchair user. With the “Saved Routes” section, users will be able to save routes that they have used or personally experienced such as home, work, school, so that someone else can use them. Saving the routes and notification of obstacles will decrease the number of problems in urban transportation in one hand, on the other hand, it will offer a kind of basis for municipalities to carry out their work on the accessibility in neighbourhoods.

Thanks to the “Discover” section, which includes the suggestions for barrier-free spaces, routes, activities and preferred locations, it is aimed to contribute to the participation in public and social life. The app can be personalised by storing the “Discover” section’s experienced routes into the section of “Saved”. In the “Profile” section, the badges are used as a tool to promote the use of these features.

Herkes için Rota

Tasarım Ekibi.

Eylül Nejan Seyhan

Mimarlık Bölümü

Gizem Ulukardeşler

Mimarlık Bölümü

İrem Nur Özsevim

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Mustafa Kılıç

İç Mimarlık Bölümü

STK Proje Ortağı.

Tuğçe Akgün

Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği



Public Benefit and Sustainability

The designed Route for All application aims at contributing to the improvement of society by way of providing solutions for the challenges faced by individuals with disabilities in their participation in public life. The fact that it is integrated with the participatory “buradaengellendim.com” process is crucial in solving issues through updates, ensuring permanent solutions, and enabling sustainability.

Bu çalışma engellilik ve erişilebilirlik kavramları bağlamında, engelli bireylerin kimseye ihtiyaç duymadan yolculuk yapabilmelerini ve kentlerin herkes için erişilebilir bir hale getirilmesiyle, kamusal ve sosyal hayata katılmalarını sağlamayı amaçlamaktadır. Bu kapsamda, -engeli bulunan veya bulunmayan- tüm bireyler için kent içi ulaşımda karşılaşılan sorunları ortadan kaldırarak herkes için eşit ve sürekliliği olan, katılımcılığın ön planda olduğu bir telefon uygulaması tasarlanmıştır.

Çalışma konusu belirlenirken STK tasarım ortağı ile görüşülmüş, tekerlekli sandalye kullanan bireylerin kent içi ulaşım ve kamusal hayata katılım konusunda karşılaştıkları sorunlar belirlenmiştir. Bireylerin kamusal alana ve sosyal hayata katılımını engelleyen en önemli faktör kent içi ulaşımda karşılaşılan sorunlardır. STK bünyesinde, tekerlekli sandalye kullanan bir bireyin ulaşımda karşılaştığı sorunlara yönelik çözüm olarak kurulmuş bulunan “buradaengellendim.com” internet sitesi, kent içerisinde tekerlekli sandalye kullanan bireylerin ulaşımda sürekliliğini engelleyen kaldırım, otopark sorunları, geçici inşaatlar, kent mobilyaları gibi çeşitli etkenlerden dolayı karşılaştıkları sorunları fotoğraflayıp, konum bildirerek paylaştıkları ve bu sorunların ilgili kuruma iletilmesini sağlandığı bir platformdur.

Sosyal Sorumluluk Dersi kapsamında geliştirilen projenin de fiziksel engeli bulunan bireylerin kent içi ulaşımda karşılaştıkları sorunlara yönelik bir proje olması ve kentte yaşayan her bireyin kent yaşamına katılımında eşitlik sağlanması hedeflenmiştir. Bu doğrultuda, teknolojinin hayatımızdaki yeri ve navigasyon uygulamalarının aktif olarak kullanılmaya başlamasından da yola çıkılarak “buradaengellendim.com” internet sitesinin geliştirilip yaygınlaştırılmasını da sağlayacak bir uygulama tasarlanması amaçlanmıştır.

Herkes İçin Rota Uygulaması tüm kullanıcı gruplarının mekânsal, sosyal ve bireysel ihtiyaçlarına cevap verecek nitelikte olacak şekilde tasarlanmıştır. Uygulama ile amaçlanan yalnızca bir kullanıcı grubu için değil, süregelen, geçici veya durumsal olarak ihtiyaç duyan tüm kullanıcılar için engel teşkil edebilecek durumlarının belirtilmesi ile kullanıcıya en uygun rotanın gösterilmesidir. Tasarım sürecinde, özellikle katılımcı bir uygulama olması üzerinde durulmuştur. Yalnızca gidilmek istenen yer için rota önerilen bir navigasyon uygulaması değil, deneyimlenen rotaların kaydedilmesi, derecelendirilmesi gibi imkânların sağlandığı katılımcı bir uygulama olması hedeflenmiştir.

Arayüz Tasarımı

Kullanıcılar, uygulamanın “Profil” kısmında (süreğen, geçici veya durumsal) engel durumlarını belirtebilecek, böylelikle önerilecek rotalar ve keşfet kısmı kişiye ve duruma özel olarak düzenlenecektir. Kullanıcı haritalar kısmından gitmek istediği yeri seçtiğinde kendisine en uygun rotalar önerilecektir. Önerilen rotalar daha önce aynı engel durumuna sahip bireylerin deneyimlediği ve kaydettiği rotaları da içerecek, böylelikle rota boyunca kullanıcılar deneyimlerini ve engellendikleri kısımlar hakkında bilgileri paylaşabileceklerdir. Rotanın engel durumuna göre uygunluğu renklerle gösterilecek ve rotanın daha önce deneyimlenme sıklığı da rota çizgilerinin kalınlığı ile belirtilecektir. Gösterilen rota üzerinde engel bulunan noktalar harita sayfasında bulunan “buradaengellendim.com” ikonu ile resimlenip bildirilecek ve böylelikle karşılaşılan sorunlara çözüm oluşturulmasına da katkı sağlanacaktır. Belirlenen rotalar üzerinde daha önceki kullanıcılara ait birden fazla rotanın birleştirilmesi ile yeni rotalar düzenlenebilecektir. Kullanıcıların kaydettikleri rotalar, daha önce deneyimleyip bildikleri veya navigasyon sisteminin önerdiği rotalar üzerinden yolculuk esnasında deneyimleyip kaydettikleri rotalardan oluşturulabilecektir. Daha önce deneyimlenmemiş bir rota için kullanıcı deneyimi eklenebilecek, kullanıcılar tekerlekli sandalye kullanıcısı için uygun olmayan rampa eğimi, merdiven, kaldırımlardaki engeller, yokuşlar ve benzerleri gibi engelleyici buldukları durumları belirterek kaydedebilecektir. “Kaydedilen Rotalar” bölümü ile kullanıcılar ev, iş, okul gibi kişisel olarak kullanmakta olduğu veya deneyimlediği rotaları başkasının da kullanması üzere kaydedebilecektir. Rota kaydetme ve engel durumu belirtme, kent içi ulaşımında karşılaşılan sorunları azaltacağı gibi, bu bağlamda belediyelerin kendi sınırları içerisinde çalışma yürütmesi için bir altlık da sağlayabilecektir.

Uygulamadaki, engel durumuna uygun mekânlar, rotalar ve etkinlikler gibi sosyal ve kamusal hayatta tercih edilen yerlerin bilgisini de içeren “Keşfet” kısmı ile kamusal ve sosyal hayata katılımın kolaylaştırılması hedeflenmektedir. “Keşfet” kısmında görülen ve deneyimlenen yerler, “Kaydedilenler” kısmında biriktirilerek uygulama kişiselleştirilebilecektir. Bunun teşvik edilmesi amacıyla “Profil” kısmında rozetler bulunmaktadır.

Kamu Faydası ve Sürdürülebilirlik

Tasarlanan Herkes İçin Rota Uygulaması ile engelli bireylerin ulaşımında karşılaştıkları ve kamusal hayata katılımlarında engel oluşturan sorunlara çözüm sunulması ile toplum için bir fayda sağlanmaktadır. Katılımcı bir süreç ile işleyen “buradaengellendim.com” ile entegre olması ise sorunların güncellenerek düzeltilmesi, çözümlerin kalıcı olması ve sürdürülebilirliğin sağlanması açısından önem arz etmektedir.

Project 13.

Proje 13.

A Guide For Barrier Free Shores

Design Team.

Yaren Yoluk

Department of City and Regional
Planning

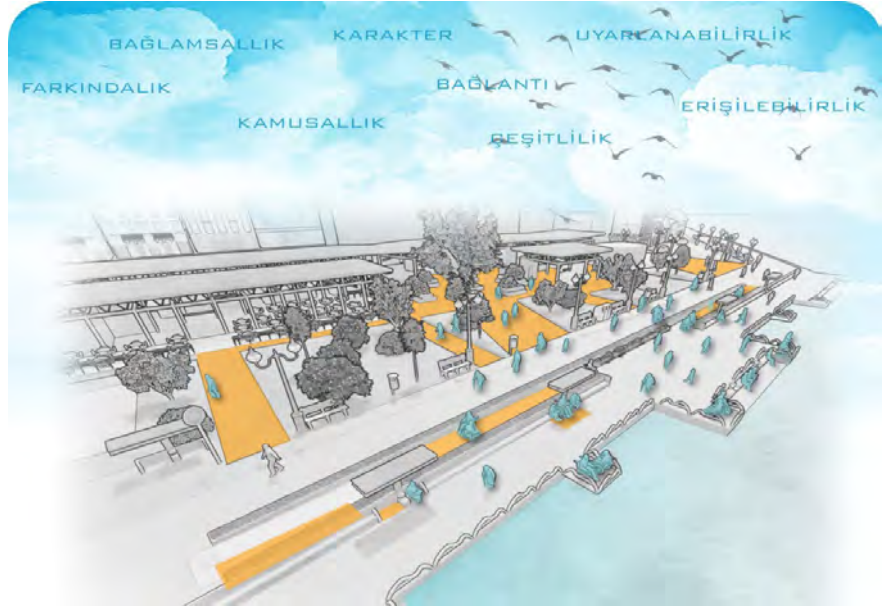
Harun Türkcan

Department of Architecture

NGO Design Partner.

Tuğçe Akgün

The Spinal Cord Paralytics
Association of Turkey



Public spaces should be arranged under everyone's access and use in the city; especially the coastal access should be designed with appropriate standards to enable disadvantaged groups'/wheelchair users' use and access. Within the framework of the project, we have worked with The Spinal Cord Paralytics Association of Turkey concerning participation in public life, and the issues and potentials in public spaces in the city were identified with the NGO design partner. These issues and potentials have been further studied with the synthesis study and the "Guide for Barrier-Free Coasts" was prepared that focus on coastal areas from the perspective of equal participation in public life. The guide in question was developed as a model based on the coastal area of Perşembe Pazarı.

At the beginning of the project, possible design directions were evaluated with the NGO design partner. A consensus was reached to prepare a "Coastal Design Guide" for public spaces and agreed upon that this will be demonstrated on a sample location, and thus, the Perşembe Pazarı coastal area was re-interpreted by 3D modelling based on the relevant guiding criteria. The study was also related to "awareness-raising" intention. The coastal area of Perşembe Pazarı, which is located at the centre of Istanbul, has been chosen for its location, urban landscape value, and suitability for all city dwellers' accessibility and public use. In order to make the principle-based design interventions more understandable, certain fundamental notes on the coastal design were taken through a literature study before the 3D modelling stage. The principles were determined based on the concepts common



in different resources and were considered the criteria to be included in the design guide to meet user expectations regarding the design of coastal areas.

The Principles of the Guide for Barrier-Free Coasts

- **Accessibility:** Public spaces can be described as areas where interaction and circulation are intense in the city. Ensuring that it is used equally and fairly by everyone will allow social interactions to occur. As one of the most critical elements of urban life, public spaces should be designed considering everyone's access and use. Surrounding street connections, public transportation, pedestrian crossings, accessibility to open spaces are factors affecting accessibility. Areas of which are designed for accessibility are the ones that are heavily occupied by users. The provision of access to public spaces for individuals with disabilities and enabling them to use space comfortably are directly connected with the concept of accessibility. Following this principle, pedestrian paths, ramps, railings, stairs, landscaping, urban furniture and areas for resting in public spaces should be designed in accordance with users' needs. Thus, a holistic design approach will contribute to the creation of more habitable environments.
- **Diversity:** One of the most important indicators of the quality of public space is its diversity. The concept of diversity can be considered concerning factors like different activities and usage times for different users and flexibility in using the space. With this concept, it is possible to create combined usage areas for different individuals open to being used by all and increase the public space's quality in question. The combined usage areas can be related to one another to contribute to the improvement of the space.
- **Awareness:** Public spaces are areas that are open to everyone's use. The designs that appeal to all users, including individuals with disabilities and create easy-to-use spaces, will play a critical role in raising awareness of the needs of disadvantaged groups, not only in public spaces but also in urban life.
- **Character:** One of the most important factors shaping the public space is its character, which specifies areas of interest of the users of public spaces. Factors such as size, scale, historical memory, typology can be listed as the elements that constitute the character of public space. When starting the design, the texture, scale, cultural values, and the characteristics of the users of the region should be considered.
- **Connection:** One of the most important criteria that determine the quality of public spaces is the principle of connection. This principle in public areas can be indirectly associated with the principle of accessibility. Public spaces with strong environmental connections are also diversified in terms of their target user.

- **Publicness:** City-dwellers develop social relations through encounters in public spaces within the public sphere. Therefore, in line with the principle of publicness, it should be aimed to realize the design of space where individuals can move freely.
- **Adaptability:** It is important for the designed areas, as part of the design and application process and in line with the design principle of adaptability, to consider changing needs, and to include adaptable properties which could be applied to other areas as well. When designing public spaces following the principle of contextuality, first of all, the texture of the region, scale, cultural values, the user audience must be considered.

The main idea of the project is to enable individuals with disabilities to use the coastal areas without any barriers and at the same time, offer all users a comfortable spatial experience. With the example of the coastal area of Perşembe Pazarı, it was shown that the obstacles exist in spatial arrangements. Individuals who have difficulties in participating in public life experience problems in accessibility not because of their impairments/disabilities, but due to the disadvantages caused by the design of public spaces themselves. The suggested project aims at resolving these issues.

Engelsiz Kıyı Rehberi

Tasarım Ekibi.

Yaren Yoluk

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Harun Türkcan

Mimarlık Bölümü

STK Proje Ortağı.

Tuğçe Akgün

Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği



Kamusal alanlar kentte herkesin erişimine ve kullanımına uygun olarak düzenlenmeli; özellikle kıyı erişimi dezavantajlı grupların / tekerlekli sandalye kullanıcılarının güvenli olarak kullanması ve erişebilmesi açısından uygun standartlarla tasarlanmalıdır. Bu çalışma kapsamında kamusal hayata katılım başlığı altında Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği ile çalışılmış ve STK tasarım ortağı ile birlikte kentteki kamusal alanlarda yer alan sorun ve potansiyeller belirlenmiştir. Belirlenen sorun ve potansiyeller sentez

çalışmasıyla birlikte kamusal hayata katılım başlığı altında kıyı alanlarının kullanımı ele alınarak “Kıyı Tasarım Rehberi” oluşturulmuştur. Söz konusu rehber, Perşembe Pazarı kıyı alanı üzerinden model olarak geliştirilmiştir.

Proje başlangıcında STK tasarım ortağı ile birlikte olası çalışma konuları değerlendirilmiştir. Kamusal alanlarda ‘Kıyı Tasarım Rehberi’nin oluşturulması ve bunu örnek bir alanda gösterilmesi konusunda ortak bir karara varılarak, Perşembe Pazarı kıyı alanı üzerinde alanın ilgili rehber kriterleri çerçevesinde modellenmesinin sağlanması fikri ‘farkındalık’ çalışmalarıyla ilişkilendirilmiştir. İstanbul’un merkezinde yer alan Perşembe Pazarı kıyı alanı bulunduğu konum, kentsel peyzaj değeri ve tüm kentlilerin erişimine ve kamusal kullanımına uygun olması gereken kentsel mekân kimliği açısından tercih edilmiştir. İlkelere yönelik tasarım müdahalelerini daha anlaşılır kılmak için modellemeye başlamadan önce yapılan literatür çalışması ile kıyı tasarımına dair temel notlar çıkarılmıştır. Referanslar farklı kaynaklarda ortaklaşan kavramlar üzerinden belirlenmiş, tasarım rehberinde ilkeler kıyı kullanımında kullanıcı beklentileri göz önünde bulundurularak şekillendirilmiştir.

Kıyı Tasarım Rehberi İlkeleri

- **Erişilebilirlik:** Kamusal mekânlar, kentteki etkileşimin ve sirkülasyonun yoğun olduğu alanlar olarak nitelendirilebilir. Herkes tarafından eşit ve adil şekilde kullanılmasının sağlanması, sosyal etkileşimin gerçekleşmesine olanak sağlayacaktır. Kamusal mekânlar, kentsel yaşamın en önemli unsurlarından biri olarak herkesin erişimine ve kullanımına uygun şekilde tasarlanmalıdır. Çevre sokak bağlantıları, toplu taşıma, yaya geçitleri, açık alanlara ulaşılabilirlik erişilebilirliği etkileyen unsurlardır. Erişime uygun olarak tasarlanan alanlar kullanıcılar tarafından yoğun olarak kullanılan alanlardır. Özellikle engelli bireylerin kamusal mekânlara ulaşımının sağlanması, rahat bir şekilde alanı kullanabilmesi, erişilebilirlik kavramıyla doğrudan bağlantılıdır. Bu ilke doğrultusunda kamusal mekândaki yaya yolları, rampalar, korkuluklar, merdivenler, peyzaj, kent mobilyaları, dinlenme alanları her kullanıcının kullanımına uygun şekilde tasarlanmalıdır. Böylece bütüncül bir tasarım anlayışı yaklaşımıyla daha yaşanabilir çevreler oluşturulmasına katkı sağlanacaktır.
- **Çeşitlilik:** Kaliteli bir kamusal mekânın en önemli göstergelerinden biri çeşitliliğe sahip olmasıdır. Farklı kullanıcılar için farklı aktivite ve kullanım süresi, mekânın kullanımındaki esneklik gibi faktörler olarak ele alınabilecek çeşitlilik kavramı ile kamusal mekânın kalitesini arttırmak ve alanda herkesin kullanımına uygun, farklı kişilere hitap edebilecek karma kullanım alanları oluşturmak mümkündür. Aynı zamanda karma kullanım alanları birbiriyle ilişkilendirilerek mekânın canlanmasına katkı sağlanabilir.

- **Farkındalık:** Kamusal mekânlar herkesin kullanımına açık alanlardır. Tüm kullanıcıların kullanımına uygun tasarımlar gerçekleştirerek aynı zamanda dezavantajlı kullanıcıların mekânları kullanımını kolaylaştıracak tasarımlar, sadece kamusal mekânlarda değil tüm kentsel yaşamda dezavantajlı gruplar hakkında farkındalık yaratılması hususunda önemli bir rol üstlenecektir.
- **Karakter:** Kamusal mekânı biçimlendiren en önemli faktörlerden biri olan karakter, kamusal mekân kullanıcıları açısından ilgi çekici alanları nitelemektedir. Boyut, ölçek, tarihsel hafıza, tipoloji gibi faktörler kamusal mekânın karakterini oluşturan öğeler olarak sıralanabilir. Tasarıma başlarken öncelikle bölgenin dokusu, ölçeği, kültürel değerleri, kullanıcı kitlesi göz önünde bulundurularak tasarlanmalıdır.
- **Bağlantı:** Kamusal alanların kalitesini belirleyen en önemli kriterlerden biri de bağlantı ilkesidir. Kamusal alanlarda bağlantı ilkesi erişilebilirlik ilkesi ile dolaylı yoldan ilişkilendirilebilir. Çevresel bağlantıları güçlü olan kamusal mekânlar, kullanıcı kitlesi açısından da çeşitlenir.
- **Kamusallık:** Kentliler, kamusal alanda, kentsel mekândaki karşılaşmalar ile sosyal ilişkilerini geliştirirler. Bu nedenle kamusal ilkesi doğrultusunda, bireylerin özgürce hareket edebildikleri mekân tasarımının gerçekleştirilmesi hedeflenmelidir.
- **Uyarlanabilirlik:** Tasarım ve uygulama sürecine dâhil edilen bu ilke doğrultusunda tasarlanan alanların değişen ihtiyaçları gözetmesi ve söz konusu doğrultuda geliştirilebilir olması kadar başka alanlar içinde uyarlanabilir standartlar içermesi önem arz etmektedir. Bağlama uygunluk ilkesi doğrultusunda kamusal mekânlar tasarlanırken öncelikle bölgenin dokusu, ölçeği, kültürel değerleri, kullanıcı kitlesi göz önünde bulundurularak ele alınmalıdır.

Projenin çıkış noktası, engelli bireylerin kıyı alanlarını engelsiz şekilde kullanabilmesini sağlarken aynı zamanda tüm kullanıcıların konforlu bir mekânsal deneyimi yaşamalarıdır. Bu çıkış noktası doğrultusunda örnek alan olarak ele alınan Perşembe Pazarı örneğinde engellerin bireyler üzerinde değil mekânsal düzenlemeler üzerinde var olduğu gösterilmiştir. Kamusal hayata katılım konusunda zorluk çeken bireyler kendi engelleri nedeniyle değil kamusal mekânların tasarımlarından kaynaklanan dezavantajlar nedeniyle erişilebilirlik konusunda sıkıntı yaşamaktadır. Önerilen projede bu olumsuz durum giderilmeye çalışılmıştır.

Project 14.

Proje 14.

Accessible Picnic Table

Design Team.

Kevser Başaran

Department of Architecture

Mehmet Ali Temizel

Department of City and Regional
Planning

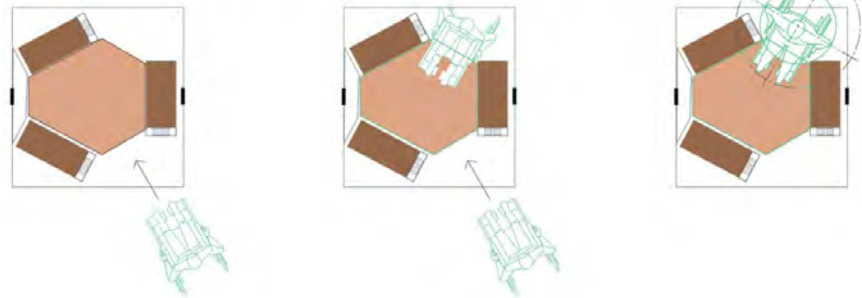
Kadir Gök

Department of Architecture

NGO Design Partner.

Tuğçe Akgün

The Spinal Cord Paralytics
Association of Turkey



At the beginning of our project, which focuses on the issue of participation in social life, we have come together with our NGO partner from The Spinal Cord Paralytics Association of Turkey and identified problems related to the use of wheelchairs in the light of individual and observational experiences. It was observed during these meetings that the expressed difficulties exist both in the house and in public spaces, and these are mostly ignored by the majority of people. The fact that it is impossible to walk along a street without any obstacles due to use of wrong ramps, cars parked at the beginning of ramps, damaged roads, and fluctuations in elevation, using stairs due to the lack of ramps in most places in Istanbul are some of the issues we have identified with our NGO partner. Our NGO partner has stated that wheelchair users have difficulty in participating in public life because of these problems.

Following our meetings held to open the design brief we are focusing on; we have decided to develop a sample urban arrangement as a solution approach, and the issue has been discussed in detail. After the meetings we had with our NGO partner and the academics responsible for the Social Responsibility Practices course, we have narrowed down our project's scope and decided to focus on one public product that poses a current problem. Accordingly, with the guidance of NGO design partner, picnic tables used in public areas were determined as the scope of our project.

An Accessible Picnic Experience

When we mentioned our NGO design partner about what we wanted to do for socialization points in public areas, she has informed us that wheelchair users



had difficulty interacting with the picnic tables and thus wheelchair users had an obstacle in terms of accessibility and participation in such social gatherings in public spaces.

Before starting with the conceptual work, sitting components and benches used in public spaces and which are said to be accessible for wheelchair users were studied as a reference point. However, the study has revealed that the sitting components were quite similar to one another, and there is a lack of variety with existing designs being suitable for one-sided sitting only.

Based on our research, our design process first focused on determining the number of people. Within this framework and in line with an ideal usage scenario, it was decided that there was a need for a design which would be for two wheelchair users, but which could be used by a maximum of eight people and which would be able to include crowded groups as well. Based on our stylistic trials, we have decided that the social interaction and communication could be reflected with the hexagonal form efficiently, and the following sketching work has been developed accordingly.

Features Of The Design

For durability and applicability of the materials to be used in our design, we have decided to use timber for tables and benches and galvanized steel for the bearing parts. Galvanized steel is produced by coating steel with zinc in high temperatures, and the material thus becomes durable and easy to maintain. Our research has also shown that these materials, suitable for external spaces, are also efficient in terms of applicability.

During our discussion on the stylistic and applied features of the design, we have also noticed a need for a charging unit to answer the needs of battery-powered wheelchair users. This would also ensure and improve product-user interaction. The use of battery-powered wheelchairs is becoming more common, and in order to make the design more inclusive, the required plug has been mounted on the fixed banks of the table. It is thought that solar energy could be used to make the use of plugs free of charge and eliminate the need for infrastructure. Considering that Turkey is advantaged in terms of the number of sunny days and the efficiency of a solution designed as such, the design's sunshades have been equipped with solar panels. Thus, a self-sufficient picnic table, generating its own energy, has been designed. The design will enable everyone to charge their personal products and where battery-powered wheelchair users can charge their devices. We think our design offers a solution which can contribute to social interaction in public areas not only for individuals with disabilities for all people and that it can also offer a good picnic experience.

Erişilebilir Piknik Masası

Tasarım Ekibi.

Kevser Başaran

Mimarlık Bölümü

Mehmet Ali Temizel

Şehir ve Bölge Planlama Bölümü

Kadir Gök

Mimarlık Bölümü

STK Proje Ortağı.

Tuğçe Akgün

Türkiye Omurilik Felçlileri Derneği



Kamusal hayata katılım bağlamında odaklandığımız projemizin ilk aşamasında, Türkiye Omurilik Felçlileri Derneğinden STK tasarım ortağımız ile görüşülerek tekerlekli sandalye kullanımının zorluklarına ilişkin kişisel ve gözleme dayalı deneyimleri öğrenilmiştir. Bu görüşmelerde ifade edilen zorlukların hem ev içinde hem de kamusal alanda mevcut olduğu ancak çoğu kişi tarafından göz ardı edildiği fark edilmiştir. Uygunsuz rampa kullanımı nedeniyle sokakta engelsiz bir yolculuk etmenin mümkün olmaması; rampa başlarına park edilen arabalar, bozuk yollar ve eğim dalgalanmasının fazla olması; İstanbul'da çoğu yerde sadece basamak kullanılması ve rampa bulunmaması STK tasarım ortağımız tarafından dikkat çekilen sorunlardan bazılarıdır. STK tasarım ortağımız bu sorunlar nedeniyle tekerlekli sandalye kullanıcılarının kamusal hayata katılımında zorluklar yaşadıklarını vurgulamıştır.

Odaklandığımız tasarım başlığını açmak için gerçekleştirdiğimiz görüşmelerden sonra projemiz için ilk çözüm yaklaşımı olarak kentsel bir düzenleme örneğinin

geliştirilmesi düşünülmüş ve bu konu detaylı olarak tartışılmıştır. Süreçte hem STK tasarım ortağı ile hem de Sosyal Sorumluluk Uygulamaları dersinden sorumlu öğretim elemanlarımız ile yaptığımız görüşmeler sonrasında proje odağımızı daraltıp hâlihazırda sorun teşkil eden tek bir kamusal ürüne yönelik çözüm üretilmesine karar verilmiştir. Bu doğrultuda STK tasarım ortağının da yönlendirmesiyle kamusal alanda kullanılan piknik masaları proje çalışmamızın kapsamı olarak belirlenmiştir.

Erişilebilir Bir Piknik Deneyimi

STK tasarım ortağımıza kamusal alanda sosyalleşme noktalarına yönelik yapmak istediklerimizden bahsettiğimizde bize tekerlekli sandalye kullanıcılarının özellikle piknik masalarıyla etkileşimlerinde sorunlar yaşadıklarını ve sosyal buluşmalarda mevcut piknik masalarının erişilebilir olmaması nedeniyle tekerlekli sandalye kullanıcılarının arkadaşlarıyla kamusal alandaki piknik etkinliklerinde bir araya gelme şansının engellendiğini söylemiştir.

Konsept tasarım çalışmasına başlamadan önce, referans oluşturabilmesi amacıyla tekerlekli sandalye kullanıcıları için erişilebilir olduğu ifade edilen ve yine kamusal alanda kullanılan oturma elemanları ve banklar incelenmiştir. Ancak bu incelemede genellikle birbirine çok benzer oturma elemanlarının yapılmış olduğu, ürün çeşitliliğinin az olduğu ve mevcut tasarımların sadece tek yönlü oturmaya olanak sağladığı görülmüştür.

Araştırmalarımızdan yola çıkarak tasarım aşamasında öncelikle kişi sayısı belirlenmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda ideal kullanım senaryosu için kalabalık grupları da dahil edebilecek şekilde, 2 kişi tekerlekli sandalye kullanıcısı olmakla birlikte en fazla 8 kişinin kullanabileceği bir tasarımın gerekliliği düşünülmüştür. Yaptığımız ön biçimsel denemelerde sosyal iletişimin ve etkileşimin altıgen formuyla verimli bir şekilde gerçekleştirilebileceği düşünülmüş, sonraki eskiz çalışmalarımız bu yönde geliştirilmiştir.

Tasarımın Özellikleri

Tasarımımızda kullanılacak olan malzemelerin uzun ömürlü ve uygulanabilir olması amacıyla yaptığımız araştırmalar sonucunda masa ve bank tablalarında ahşap, taşıyıcı kısımlar için ise galvaniz çelik kullanımına karar verilmiştir. Galvaniz kaplama, çeliğin yüksek ısıda çinko ile kaplanması ile elde edilmekte ve bu sayede malzemenin hem ömrünü uzatmakta hem de bakımını kolaylaştırmaktadır. Dış mekân kullanımına uygun olan bu malzemelerin uygulanabilirlik açısından da etkin olduğu araştırmalarımızda görülmüştür.

Tasarımın biçimsel ve uygulamaya yönelik özellikleri tartışılırken, ürün-kullanıcı etkileşimini daha iyi bir hale getirebilmek için akülü tekerlekli sandalye kullanıcılarının da ihtiyaçları doğrultusunda tasarıma bir şarj noktasının eklenmesinin gerekliliği fark edilmiştir. Akülü tekerlekli sandalye kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır ve ortaya çıkan tasarım çözümünün daha kapsayıcı olabilmesi için gerekli olan priz, masanın sabit banklarına eklenmiştir. Prizlerden elektriğin ücretsiz elde edilebilmesi ve ürünün kurulumunda altyapı ihtiyacının ortadan kaldırılabilmesi için güneş enerjisinden faydalanılabileceği düşünülmüştür. Ayrıca Türkiye’de güneşli gün sayısının fazlalığı ve bu doğrultudaki bir çözümün olası verimi nedeniyle tasarımın güneşlik kısmına güneş panelleri yerleştirilmiştir. Böylelikle kamusal alanda kendi kendine yeten, kendi enerjisini üreten, herkesin kişisel ürünlerini bu noktalardan şarj edebileceği ve ayrıca akülü tekerlekli sandalye kullanıcılarının da araçlarını şarj edebileceği erişilebilir bir piknik masası tasarlanmıştır. Tasarımımızın sadece engellilerin değil herkesin kamusal alandaki sosyal etkileşimini artıracak ve iyi bir piknik deneyimi sunacak bir çözüm ortaya koyduğu düşünülmektedir.

03.

Resources

Kaynaklar

Inclusive Design Resources

Kapsayıcı Tasarım Kaynakları

Sharon Cook

Hua Dong

Abdüsselam Selami Çifter

GENERAL. GENEL.

- Article. Makale.

CLARKSON P J, COLEMAN R, 2013. History of Inclusive Design in the UK. *Applied Ergonomics* 2013,46B: 235-247.

DOSTOĞLU N, ŞAHİN E, TANELİ Y, 2009. Evrensel Tasarım: Tanımlar, Hedefler, İlkeler. [Universal Design: Definitions, Aims and Principles]. *Mimarlık Dergisi*, 347, Mayıs-Haziran (In Turkish – Türkçe)

- Book. Kitap.

CLARKSON, J (2003). *Inclusive design: design for the whole population*. Springer-Verlag, London.

PREISER W and OSTROFF E (Eds) 2000. *Universal Design Handbook*. McGraw Hill, New York.

COLEMAN R, CLARKSON R, DONG H and CASSIM J, 2007. *Design for Inclusivity: A practical guide to accessibility, innovative and user-centred design*. Gower

PULLIN, G, 2009. *Design meets disability*. MIT Press.

EVCİL A, N, 2014. *Herkes için Tasarım – Evrensel Tasarım*. [Design for All – Universal Design] Boğaziçi Yayınları, İstanbul (In Turkish – Türkçe)

- Standards. Standardlar.

British Standards Institution. BSI, 2005. *BS7000-6. Guide to Managing Inclusive Design*. London.

- Useful websites. Faydalı websiteleri.

Cambridge Engineering Design Centre, <https://www-edc.eng.cam.ac.uk/research/inclusivedesign/>

Design Council, UK, <https://www.designcouncil.org.uk/what-we-do/built-environment/inclusive-environments>

Institute for Human Centered Design, <https://www.humancenterreddesign.org/>

Helen Hamlyn Centre for Design, <https://www.rca.ac.uk/research-innovation/research-centres/helen-hamlyn-centre/>

European Design for e-Accessibility Network (EDeAN)

Trace Research & Development Center, <https://trace.umd.edu/>

Center for Excellence in Universal Design, <http://universaldesign.ie/What-is-Universal-Design/>

Centre for Inclusive Design and Environmental Access (IDEA), <https://idea.ap.buffalo.edu/>

Designing with People, <http://designingwithpeople.rca.ac.uk/>

Ridc, ridc.org.uk

Ricability, <http://www.disabledinfo.co.uk/dis/2267-ricability.asp>

Centre for Accessible Environments, <http://cae.org.uk/>

Inclusive design research group, Brunel University London, <https://www.brunel.ac.uk/design/research-and-phd-programmes/Inclusive-Design/home>

Inclusive Design Research China, www.inclusivedesign.org.cn

EIDD Design for all, <https://dfaeurope.eu/>

Design for all institute India, <http://www.designforall.in/>

Inclusive design research centre Canada, <https://idrc.ocadu.ca/>

Center for Universal Design Australia, <http://universaldesignaustralia.net.au/>

Tasarım Rehberleri [The Design Guidelines] (In Turkish – Türkçe), <https://www.tasarimrehberleri.com/>

Erişebilirlik Web-Platform [I can Access Web Platform] (In Turkish – Türkçe), <http://www.erisebilirlik.com/>

Mekanda Adalet Derneği [Center for Spatial Justice] (In Turkish and English – Türkçe ve İngilizce)

ASSISTIVE TECHNOLOGIES. YARDIMCI TEKNOLOJİLER.

- Article. Makale.

BICHARD, Jo-Anne, COLEMAN, Roger, LANGDON, Patrick., 2007. Does My Stigma Look Big in This? Considering Acceptability and Desirability in the Inclusive Design of Technology Products. *International Conference on Universal Access in Human-Computer Interaction*, 622-631.

PARETTE, PHIL and SCHERER, MARCIA., 2004. Assistive Technology Use and Stigma. *Education and Training in Developmental Disabilities*, 39(3), 217-226.

MCCREADIE, CLAUDINE, TINKER, ANTHEA., 2005-01. The acceptability of assistive technology to older people. *Ageing and Society*, 25(01), 91-110.

- Book. Kitap.

COOK, Albert M.; POLGAR, Jan Miller., 2007. *Cook and Hussey's assistive technologies: principles and practice*. 3. Mosby.

Note: Chapter 2 also available in the Electronic Reserve collection (see Electronic Edition link)

COOK, Albert M., POLGAR, Jan Miller., 2015. *Assistive technologies: principles and practice*. Elsevier.

POULSON, David, ASHBY, Martin, RICHARDSON, Simon., 1996. *Userfit: a practical handbook on user-centred design for Assistive Technology*. ECSC-EC-EAEC.

Note: Main sections found on the EDeAN site (follow electronic resource link)

- Book Chapter. Kitap Bölümü.

NEWELL, A. Inclusive design or assistive technology In: CLARKSON, John. 2003. *Inclusive design: design for the whole population*. Springer. pp. 172-181

BUILT ENVIRONMENT. İNŞA EDİLMİŞ ÇEVRE.

- Article. Makale.

HEYLIGHEN, Ann, VAN der Linden, Valerie, VAN Steenwinkel, Iris., 2017. Ten questions concerning inclusive design of the built environment. *Building and Environment*, 114, 507-517.

HEYLIGHEN, Ann, VAN der Linden, Valerie, VAN Steenwinkel, Iris., 2017. Ten questions concerning inclusive design of the built environment. *Building and Environment*, 114, 507-517.

- Book. Kitap.

MAISEL J, STEINFELD E, BASNAK M, SMITH K H, KAUKER B, 2018. *Inclusive Design: implementation and evaluation*. Routledge

BATES C, IMRIE R, and KULLMAN K (eds). 2017. *Care and Design: Bodies, Buildings, Cities*. Wiley Blackwell.

- Electronic Resource. Elektronik Kaynak.

CENTRE for Excellence in Universal Design. August 2013. *Building for Everyone: a Universal Design Approach*.

Note: Available for free download in accessible PDF format

DESIGN Council. Inclusive Design Hub for the Built Environment. Note: A collection of resources on buildings and outdoor spaces

MAISEL, JORDANA. L. and RANAHAH, MOLLY. 04/09/2018. Beyond Accessibility to Universal Design.

Fletcher H. The principles of inclusive design[M]. London: CABE,2006 <https://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/the-principles-of-inclusive-design.pdf>

ERGENOĞLU A, S., 2013. Mimarlıkta Kapsayıcılık: 'Herkes için Tasarım' [Inclusivity in Architecture: 'Design for All']. Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul (In Turkish – Türkçe), <http://www.ek.yildiz.edu.tr//images/images/yayinlar/ktp.pdf>

DEMENTIA AND DESIGN. DEMANS VE TASARIM.

- Article. Makale.

DESMOND, Deirdre et al., 2018. Assistive technology and people: a position paper from the first global research, innovation and education on assistive technology (GREAT) summit. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 13(5), 437-444.

JIANCARO, Tizneem, JAGLAL, Susan B., MIHAILIDIS, Alex., 2016. Technology, design and dementia: an exploratory survey of developers. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*, 12(6), 573-584.

- Book Chapter. Kitap Bölümü.

KIRCH, J., MARQUARDT, G., BUETER, K. Breaking Down Barriers: Promoting a New Look at Dementia-Friendly Design In: LANGDON, P. 2018. *Breaking down barriers*. Springer. pp. 125-134

RODGERS, P., WINTON, E. Breaking Well-Formed Opinions and Mindsets by Designing with People Living with Dementia In: LANGDON, P. 2018. *Breaking down barriers*. Springer. pp. 251-262

EMPATHIC DESIGN. EMPATİK TASARIM.

- Article. Makale.

ALTAY, Burçak, DEMIRKAN, Halime., 2013-01-30. Inclusive design: developing students' knowledge and attitude through empathic modelling. *International Journal of Inclusive Education*, 18(2), 196-217.

THOMAS, Joyce., 2013-01-30. Empathic design: Research strategies. *Australasian Medical Journal*, 6(1), 1-6.

- Book Chapter. Kitap Bölümü.

COLEMAN, R., LEBBON, C., MYERSON, J. Design and empathy In: CLARKSON, John. 2003. *Inclusive design: design for the whole population*. Springer. pp. 478-499

- Electronic Resource. Elektronik Kaynak.

Inclusive Design Toolkit.

Note: Commissioned by BT and developed in partnership with the i-design research team

EMPATHY. EMPATİ.

- Article. Makale.

KOUPRIE, Merlijn, VISSER, Froukje Sleeswijk., 2009. A framework for empathy in design: stepping into and out of the user's life. *Journal of Engineering Design*, 20(5), 437-448.

MCDONAGH, Deana, THOMAS, Joyce., 2010. Disability + Relevant Design: Empathic Design Strategies Supporting More Effective New Product Design Outcomes. *The Design Journal*, 13(2), 180-198.

- Electronic Resource. Elektronik Kaynak.

ESSER, P. 05/09/2018. Empathy – How to Improve Your Designs by Developing Empathy for Your Target Group.

VANHUYSSSE, SARAH. 04/09/2018. Eliciting empathy for users: When to use which tools and techniques?.

EVERYDAY PRODUCTS. GÜNDELİK ÜRÜNLER.

- Article. Makale.

DONG, Hua, KEATES, Simeon, CLARKSON, P. John, CASSIM, Julia., 2003. Implementing Inclusive Design: The Discrepancy between Theory and Practice. *Lecture Notes in Computer Science*, 106-117.

GOODMAN, Joy, LANGDON, Patrick, CLARKSON, P. John., 2007. Formats for User Data in Inclusive Design. *International Conference on Universal Access in Human-Computer Interaction*, 117-126.

KEATES, Simeon, CLARKSON, P. John, HARRISON, Lee-Anne, ROBINSON, Peter., 2000. Towards a practical inclusive design approach. *Proceedings on the 2000 conference on Universal Usability*, 45-52.

LI FANG and DONG HUA. 2019. 'The Economic Explanation of Inclusive Design in Different Stages of Product Life Time', *International Conference on Engineering Design ICED19*, 5-8 August 2019, Delft, the Netherlands. doi:10.1017/dsi.2019.244

- Book. Kitap.

KEATES, Simeon, CLARKSON, John., 2003. *Countering design exclusion: an introduction to inclusive design*. Springer.

- Book Chapter. Kitap Bölümü.

CLARKSON, J., Dong, H. and Keates, S. Quantifying design exclusion In: CLARKSON, John. 2003. *Inclusive design: design for the whole population*. Springer. pp. 422-436

PERSAD, U. Inclusive Design Evaluation and the Capability-demand Relationship In: CLARKSON, John, LANGDON, Patrick, ROBINSON, Peter. 2006. *Designing accessible technology*. Springer.

WARBURTON, N. Chapter 15. Everyday inclusive design In: CLARKSON, John. 2003. *Inclusive design: design for the whole population*. Springer. pp. 250-269

HCI. İNSAN BİLGİSAYAR ETKİLEŞİMİ.

- Article. Makale.

ABASCAL, Julio, NICOLLE, Colette., 2005-09. Moving towards inclusive design guidelines for socially and ethically aware HCI. *Interacting with Computers*, 17(5), 484-505.

TENNETI, Raji, JOHNSON, Daniel, GOLDENBERG, Liz, PARKER, Richard A., HUPPERT, Felicia A., 2012. Towards a capabilities database to inform inclusive design: Experimental investigation of effective survey-based predictors of human-product interaction. *Applied Ergonomics*, 43(4), 713-726.

- Book. Kitap.

GILBERT R M, 2019. *Inclusive Design for a Digital World: Designing with accessibility in mind*. Apress.

- Electronic Resource. Elektronik Kaynak.

Microsoft. Inclusive: A Microsoft Design Toolkit. 2015. https://scope.bccampus.ca/pluginfile.php/52293/block_html/content/MS-InclusiveDesignToolkit.pdf.

PERSONAS. PERSONALAR.

- Article. Makale.

MARSHALL, Russell, COOK, Sharon, MITCHELL, Val, SUMMERSKILL, Steve, HAINES, Victoria, MAGUIRE, Martin, SIMS, Ruth, GYI, Diane, CASE, Keith., 2015. Design and evaluation: End users, user datasets and personas. *Applied Ergonomics*, 46(B), 311-317.

REEDER, B. et al., 2011. Modeling the Oldest Old: Personas to Design Technology-Based Solutions for Older Adults. *AMIA Annual Symposium Proceedings*, 2011, 1166–1175.

- Book. Kitap.

PRUITT, John, ADLIN, Tamara., 2006. *The persona lifecycle: keeping people in mind throughout product design*. Elsevier/Morgan Kaufmann.

- Electronic Resource. Elektronik Kaynak.

GRUDIN, J., PRUITT, J. 04/09/2018. Personas, Participatory Design and Product Development: An Infrastructure for Engagement.

10 Persona profiles, <http://designingwithpeople.rca.ac.uk/people>

PERSPECTIVES, LEGISLATION AND MODELS. PERSPEKTİFLER, MEVZUAT VE MODELLER.

Perspectives. Perspektifler.

- Article. Makale.

JOHN Clarkson, P., COLEMAN, Roger., 2015-01. History of Inclusive Design in the UK. *Applied Ergonomics*, 46, 235-247.

HOSKING, Ian, WALLER, Sam, CLARKSON, P. John., 2010-11. It is normal to be different: Applying inclusive design in industry. *Interacting with Computers*, 22(6), 496-501.

KEATES, Simeon, CLARKSON, P. John, HARRISON, Lee-Anne, ROBINSON, Peter., 2000. *Towards a practical inclusive design approach*.

PERSSON, Hans, Åhman, Henrik, YNGLING, Alexander Arvei, GULLIKSEN, Jan., 2014-05-07. Universal design, inclusive design, accessible design, design for all: different concepts—one goal? On the concept of accessibility—historical, methodological and philosophical aspects. *Universal Access in the Information Society*, 14(4), 505-526.

WALLER, Sam, BRADLEY, Mike, HOSKING, Ian, CLARKSON, P. John., 2015-01. Making the case for inclusive design. *Applied Ergonomics*, 46(B), 297-303.

- Book. Kitap.

COLEMAN, Roger., 2016. *Design for inclusivity: a practical guide to accessible, innovative and user-centred design*. Routledge.

Legislation. Mevzuat.

- Book. Kitap.

Vandenberg M. *An inclusive Environment: an A-Z Guide to Legislation, Policies and Products[M]*. Oxford: Butterworth-Heinemann, 2008.

- Electronic Resource. Elektronik Kaynak.

EUROPEAN COMMISSION. 04/09/2018. European Accessibility Act.

LEGISLATION.GOV.UK. 04/09/18. Equality Act.

UN. United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities. (2006-11-6). <https://www.un.org/esa/socdev/enable/rights/convtexte.htm>.

EN 17161:2019. Design for All- Accessibility following a Design for All approach in products, goods and services – extending the range of users. IX-CEN, 2019.

MEVZUAT.GOV.TR. 01/07/2005. Law No. 5378 – The Law on Persons with Disabilities. (In Turkish – Türkçe)

Turkish Standards Institution, 2011. TS 9111 – Özürlüler ve hareket kısıtlılığı bulunan kişiler için binalarda ulaşılabilirlik gerekleri [The requirements of accessibility in buildings for people with disabilities and mobility constraints], TSE, 2011.11.22 (In Turkish – Türkçe)

Turkish Standards Institution, 2014. TS 13622 – Engelliler ve hareket kısıtlılığı bulunan kişiler için toplu taşıma sistemlerinde erişilebilirlik gerekleri [Access requirements in public transportation systems for disabled and handicapped people], TSE, 2011.06.25 (In Turkish – Türkçe)

Models. Modeller.

- Article. Makale.

RUDNICK, Abraham., 2017. The medical versus the social model of disability: a false dichotomy. *Physical Medicine and Rehabilitation Research*, 2(6), 1-2.

YADAV P 2020. To empathize or perceive? Towards a perceptive design approach, DRS 2020 Brisbane 11-14 Aug 2020 <https://eprints.qut.edu.au/203223/1/ToEmpathizeorPerceive.pdf>

- Book Chapter. Kitap Bölümü.

OLIVER, MIKE. Defining impairment and disability: Issues at stake In: BARNES, Colin, MERCER, Geof. 1996. *Exploring the divide: illness and disability*. Disability Press. pp. 39-54

SHAKESPEARE, TOM. Critiquing the Social Model In: EMENS, E., STEIN, Michael Ashley. 2013. *Disability and Equality Law*. Ashgate. pp. 67-94

- Electronic Resource. Elektronik Kaynak.

Equality and Human Rights Commission and Equality Act.

SERVICE DESIGN. HİZMET TASARIMI.

- Article. Makale.

ZOMERDIJK, Leonieke G., VOSS, Christopher A., 2009. *Service Design for Experience-Centric Services*. Journal of Service Research, 13(1), 67-82.

- Book. Kitap.

STICKDORN, Marc, SCHNEIDER, Jakob., 2011. *This is service design thinking: basics, tools, cases*. BIS Publishers.

USER CAPABILITIES. KULLANICI YETİLERİ.

- Article. Makale.

JOHNSON, Daniel, CLARKSON, John, HUPPERT, Felicia., 2009-11-11. Capability measurement for Inclusive Design. *Journal of Engineering Design*, 21(2-3), 275-288.

PERSAD, Umesh, LANGDON, Patrick, CLARKSON, John., 2007-08-14. Characterising user capabilities to support inclusive design evaluation. *Universal Access in the Information Society*, 6(2), 119-135.

NING, WEI NING. and Dong, HUA (2016), *Towards designing inclusion: insights from a user data collection study in China*, DRS 50th Anniversary conference, 27-30 June 2016, Brighton, UK. <http://www.drs2016.org/230/>

- Book. Kitap.

GILL, John M., 2004. *Access-Ability*. London: Royal National Institute of Blind People.

Note: This and other useful publications from the RNIB and other projects and associations are available on-line

USER INVOLVEMENT. KULLANICI KATILIMI.

- Article. Makale.

CASSIM J and DONG H, 2015, Interdisciplinary engagement with inclusive design–The Challenge Workshops model. *Applied Ergonomics*, 46, pp292-296. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2013.03.005>

- Electronic Resource. Elektronik Kaynak.

HELEN HAMLYN CENTRE FOR DESIGN. 04/09/2018. Designing with people.org – Methods.

Royal College of Art, Helen Hamlyn Centre for Design. Designingwithpeople.org.

Note: Under “Activities” read how context affects the ability to carry out activities

DESIGNER BEHAVIOUR. TASARIMCI DAVRANIŞI.

DONG H, MCGINLEY, C, NICKPOUR, F, CIFTER, A S (2015), Designing for designers: Insights into the knowledge users of inclusive design. *Applied Ergonomics*, 46, pp284-291. <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2013.03.003>

USEFUL YOUTUBE VIDEOS. FAYDALI YOUTUBE VİDEOLARI.

Evolving inclusive design, <https://www.youtube.com/watch?v=pz1dKCMGLw>

Inclusive Design: from the pixel to the city, <https://www.youtube.com/watch?v=U5hRXwPE5a4>

Inclusive Design at Queen Elizabeth Olympic Park, <https://www.youtube.com/watch?v=t9XzZCjkhIU>

Rethink What Inclusive Design Means, <https://www.youtube.com/watch?v=-iccWRhKZa8>

The business case for inclusive design, <https://www.youtube.com/watch?v=1S-RH6EpmH0&t=1s>

Mismatch: How inclusive shapes design, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=SYu6wnZhrBU>

