

Öğrenci Bakış Açısıyla Disiplinlerarası Stüdyo Dersi Katılımcı Personaları

Geliş Tarihi/Received: 14.02.2021
Kabul Tarihi/Accepted: 08.07.2021
DOI: 10.46372/arts.896745

Dr. Yasemin SOYLU
İstanbul Medipol Üniversitesi
GSTMF, Endüstriyel Tasarım Bölümü
ysoylu@medipol.edu.tr
ORCID: 0000-0001-8701-3573

Dr. Öğr. Üye. Berrak KARACA ŞALGAMCIOĞLU
İstanbul Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi
Endüstriyel Tasarım Bölümü
berrakk@istanbul.edu.tr
ORCID: 0000-0003-0544-798X

ÖZ

Bu makaleye konu olan çalışmanın temel motivasyonu Tasarım Araştırmaları ve Kuramı dersinde Endüstriyel Tasarım Bölümü öğrencilerine persona oluşturma yöntemi anlatılırken, ders içinde bu yöntem ile ilgili uygulama yapabilecekleri ortak bir deneyim arayışı olmuştur. Derse katılan öğrencilerin aynı zamanda fakültenin diğer bölümleri ile ortak Disiplinlerarası Stüdyo (DAS) dersini almaları ve bu öğrencilerin farklı tasarım disiplinlerinden gelen, çeşitli kişilik yapılarına sahip takım arkadaşları ile beraber çalışmakta yaşadıkları zorlukları her fırsatta ifade etmeleri neticesinde, öğrencilerden DAS takım arkadaşlarını dikkate alarak kurgusal personalar oluşturmaları istenmiş ve oluşturdukları personalar ışığında ders deneyimini öğrenciler açısından daha olumlu hale dönüştürecek bir DAS dersini tasarlamaları talep edilmiştir. Çalışma kapsamında öğrenciler tarafından oluşturulan personaların anlatımında kullanılan ifadeler gömülü teori yöntemi ve etkileşim süreç analizi kullanılarak incelenmiş ve sonrasında öğrenci önerileri ile eşleştirilmiştir. Sonuç olarak, daha olumlu bir DAS dersi deneyimi için, DAS derslerinin daha yapılandırılmış hale getirilmesi, takım çalışmasının yanı sıra bireysel çalışmanın da değerlendirmeye alınması ve ders kapsamında yapılan projelerin büyük oranda ders saatleri dahilinde tamamlanması yönünde öğrenci beklentileri ortaya çıkmıştır. Ortaya çıkan bulgular ışığında yazarlar, daha olumlu bir DAS deneyimi için öğrencilere DAS dersi öncesinde karar verme, zaman yönetimi konularında eğitim verilmesini önermektedir.

Anahtar Kelimeler: disiplinlerarası stüdyo, etkileşim süreç analizi, stüdyo pedagojisi, persona, tasarım

Soylu, Y. ve Karaca Şalgamcıoğlu, B.(2021). Öğrenci Bakış Açısıyla
Disiplinlerarası Stüdyo Dersi Katılımcı Personaları.
ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi, 6, 41-77

Interdisciplinary Studio Course Participant Personas from the Student Point of View

ABSTRACT

The major motivating factor for this paper is the search for a prior shared experience, from which personas would be withdrawn among industrial design students participating to the Design Research and Theory course. All of the participants enrolled to the course were also taking the Interdisciplinary Studio Course (ISC) together with architecture, interior architecture and urban planning students and they were complaining constantly concerning the difficulty of working with their teammates i.e., students coming from different educational backgrounds and having different personal traits. Thus, participants were asked to build fictional personas reflecting their ISC teammates and give suggestions on how ISC could be improved. Findings have been analyzed using grounded theory and interaction process analysis and compared with student suggestions. Results reveal that in order to improve the ISC, students have three requirements: i) a more structured syllabus, ii) individual performance evaluation in addition to team performance evaluation iii) completion of the team project within the course hours at school. In the light of these findings, authors suggest that students should be given training for decision making and time management before the start of the ISCs.

Keywords: design, interaction process analysis, interdisciplinary studio, studio pedagogy, persona

GİRİŞ

Mimarlık, İç Mimarlık ve Endüstriyel Tasarım bölümlerindeki lisans eğitiminin temeli stüdyo dersleridir. Bu bölümlerde okuyan öğrencilere verilecek stüdyo derslerinin bazılarının disiplinlerarası olup olmaması ise Türkiye'de bir süredir devam eden bir tartışmadır. Stüdyo pedagojisi literatüründe derslerinin işleyişini ele alan çok sayıda çalışma mevcuttur (Ciravoğlu, 2014; Demirbaş ve Timur Öğüt, Gelmez ve Bağlı, 2018; Er ve Çetinkaya, 2010; Pektaş, 2012, Uysal, 2015), hatta stüdyo derslerinde disiplinlerarası uygulamaları irdeleyen akademik çalışmalar da mevcuttur (Kim, Ju ve Lee, 2015; Yenilmez ve Bağlı, 2020; Toka, 2021). Ancak disiplinlerarası stüdyo deneyiminde öğrenci bakış açısını yansıtan çalışmalar enderdir. Disiplinlerarası tasarım stüdyosu dersleri, öğrencilere farklı disiplinlerde okuyan öğrencilerle beraber çalışma becerisi kazandıracak olması itibarıyla, eğiticiler açısından ilk etapta değerli bulunmakla beraber, uygulamadaki çeşitli zorluklarından ötürü Türkiye'de tasarım programlarında söz konusu disiplinlerarası stüdyo örneklerine az rastlanmaktadır (Yenilmez ve Bağlı, 2020, s. 769). Öte yandan öğrencilerin bu dersler ile ilgili deneyimleri ve ders sonunda elde ettikleri beceriler, planlanandan daha farklı olabilmektedir. Beklentiler ile mevcut durum arasındaki farkın açığa çıkartılması stüdyo pedagojisi bağlamında önemlidir.

Tasarım, Simon (1996, s. 111) tarafından mevcut olan ürünü, hizmeti, deneyimi veya sistemi tercih edilene dönüştürmek olarak tanımlanmaktadır. Dönüştürme eylemi çoğu zaman nicel ve nitel verilerden, kimi zaman ise tasarımcının kendi tecrübesinden beslenir. Başlangıç noktası ne olursa olsun sonucun, diğer bir deyişle dönüştürme eyleminin, başarılı olması için kullanıcıyı memnun etmek esastır. Bu sebeple tasarımı yapan kişinin kullanıcıyı tanıması elzemdir. Günümüzde kullanıcıyı tanımak üzere tasarımcıların uyguladıkları pek çok araştırma yöntemi mevcuttur. Gözlem, görüşme, anket, odak grup oluşturma, kültür sondaları, *persona* oluşturma bunlardan bazılarıdır. Bu çalışma kapsamında *persona* oluşturma yöntemi kullanılarak öğrencilerin deneyimlerini daha *olumlu* hale getirecek bir disiplinlerarası stüdyo dersinin ne şekilde tasarlanabileceği sorusu irdelenecektir.

Tasarım için *Persona* Oluşturmak

Persona sözcüğü Latince maske anlamına gelmektedir ve özellikle edebiyat ve tiyatro alanlarında kullanımı çok eskilere dayanmaktadır. Türkçe literatüre

bakıldığında *persona* sözcüğünün özellikle son yıllarda hem kullanıcı *karakteri/arketipi* anlamıyla (Yavuz ve Güneş, 2020), hem de söz konusu *arketiplerin ortaya çıkartılması için başvurulan yöntem* olarak (Gökşin, 2018, s. 109) kullanıldığı görülmektedir.

Persona sözcüğünün tasarım alanında kullanımı göreceli olarak yenidir. 1999 yılında Visual Basic programlama dilinin babası olarak tanınan programcı Alan Cooper'ın *persona* kavramını kullanarak etkileşim tasarımı alanında kullanılmak üzere bir yöntem önermesinden (Cooper, 2004, s. 123) günümüze kadar geçen sürede *persona* oluşturma yöntemi başta etkileşim tasarımı olmak üzere pek çok alanda kullanılmaktadır. *Persona* oluşturma yöntemi özellikle pazarlama, reklamcılık ve etkileşim tasarımı alanlarında 2000'li yıllardan günümüze sağlam bir yer edinmiştir (Matthews, Judge ve Whittaker, 2012). Öte yandan *persona* oluşturma yönteminin öncelikle iş hayatında kullanılmaya başlandığı, akademik literatürde ise daha sonra yer aldığı söylenebilir. Nitekim tasarım literatüründe *personal* konusunda yapılmış ve yüksek sayıda atıf alan akademik çalışmalar (Miaskiewicz ve Kozar, 2011; Nielsen, Hansen, Stage ve Billestrup, 2015) incelendiğinde, araştırmacıların söz konusu çalışmaların veri setlerini endüstride çalışan uzman görüşlerine dayandırarak oluşturdukları görülmektedir.

Persona bir ürün, hizmet, sistem, web sitesi veya markayı kullanırken benzerlik gösteren kişilerin oluşturduğu hedef kullanıcı grubunu temsil eden kurgusal bir karakterdir (Pruitt ve Adlin, 2006, s. 11). *Persona* kendisine bir isim ve yüz atanan; ihtiyaçları, amaçları ve görevleri dikkatlice betimlenmiş bir kullanıcı arketipidir (Blomquist ve Arvola, 2002, s. 197). *Personal*, tasarımcıların ürün ya da hizmet özellikleri, navigasyon, etkileşim ve görsel tasarım gibi alanlarda karar almalarını kolaylaştırır. Bir ürünü, hizmeti veya sistemi tasarlarlarken kullanıcıyı iyi tanımak önemlidir. Gözlem ve görüşme gibi nitel yöntemler kullanılarak; hedef kullanıcının ihtiyaçlarını, deneyimlerini, davranış biçimlerini, amaçlarını, yeteneklerini, tavırlarını anlamak ve *persona* oluşturmak, tasarımcının hedef kullanıcıyı daha iyi tanımasını sağlar.

Personayı oluşturmak için öncelikle kullanıcı özelliklerini belirlemek gerekir. Ancak *persona* oluşturmak sadece kullanıcı özelliklerini belirlemekten ibaret değildir. Nitekim Goodwin'e (2005) göre, kullanıcı karakteristiklerinin toparlamak kolaydır, ancak gerçek anlamda etkili bir tasarım ve iletişim aracı olacak *personal* yaratmak aynı ölçüde kolay olmayabilir.

Etkileşim tasarımı literatürü *persona* kavramını dört farklı bakış açısı ile ele almaktadır (Uludağ, ____): 1. amaca yönelik *persona* yaklaşımı (Cooper, 2004) 2.

rol tabanlı *persona* yaklaşımı (Grudin ve Pruitt, 2002) 3. bağlayıcı *persona* yaklaşımı (Nielsen, 2004) 4. kurgusal *persona* yaklaşımı (Norman, 2004).

Amaca yönelik *persona* yaklaşımında kullanıcının ürün ve hizmetten yararlanarak neyi başarmak istediği esastır. Kullanıcının amacına giden yolda onun ürün veya hizmet ile olan etkileşimini tarif etmek ilkesine dayanır. Pazar günü gazete satın alan gazete okurlarından bazılarının köşe yazarlarını detaylıca okuması, diğerlerinin ise sadece eklerdeki magazin ve kültürel etkinlik haberlerine göz atması, amaca yönelik *persona* yaklaşımında kullanılacak özelliklere örnek olarak verilebilir.

Rol tabanlı *persona* yaklaşımında kullanıcının gerçek hayatta oynadığı rolün amacı merkezdedir. Amaca yönelik *personalar* göre gerçek kişilere ait daha fazla nitel ve nicel veri toplamak gerekir (Grudin ve Pruitt, 2002, s. 148). 'Kullanıcı bu rolü oynarken ürün ve hizmetten nasıl yararlanır?', 'Söz konusu rolden başka kimler etkilenir?' türünde sorulara yanıtlar aranır (Uludağ, ____). Burada *personaların* pazar araştırmaları, kullanıcı testleri ve prototipler hakkında yorum yapma özgürlüğü vardır. *Personanın* temsil ettiği grubun pazar payı ile ilgili bilgiler, umutları ve korkuları, hayatından tipik bir gününü ve haftasını nasıl geçirdiğine ilişkin veriler, rol tabanlı *persona* yaklaşımında yer alan bilgilerdendir. Hafta içi bir günde, iki küçük çocuk sahibi genç bir ev hanımının kullandığı ürün ve hizmetlerin, onun hayatından tipik bir günün kesiti alınarak incelenmesi, rol tabanlı *personaya* örnek olarak verilebilir.

Bağlayıcı *persona* yaklaşımında hem amaca yönelik *personalar* hem de rol tabanlı *personalar* kullanılabilir. İlk iki yaklaşımdan farkı, tasarımcıların bağlayıcı *personalar* ile daha fazla etkileşime geçmesinin kurgulanmış olmasıdır. Tasarımcı *persona* ile daha fazla etkileşime geçerek *personanın* 3 boyutlu bir prototipini oluşturur. Bağlayıcı *persona* yaklaşımında, *personanın* derinlemesine bir karakter analizini yapmak, geçmiş deneyimlerini açığa çıkartmak suretiyle onu bütüncül olarak ele almak vurgulanır. Etnografik araştırma yapan tasarımcının, yaşlıların banyo yapma alışkanlıklarını ortaya çıkartmak üzere yaptığı araştırmada onlarla beraber bir süre aynı evde yaşayıp, onlara çeşitli karakter analizi bataryaları uygulaması ve banyodaki seramik ürünler üzerinden yıkanma alışkanlıkları ile ilgili geçmiş deneyimlerin açığa çıkartması sonucu oluşturulan *personalar*, bağlayıcı *persona* yaklaşımına örnek olarak verilebilir (Karaca Şalgamcıoğlu ve Er, 2018).

Kurgusal *persona* yaklaşımının ilk üç *persona* yaklaşımdan farkı, *personayı* nitel verilere dayandırma zorunluluğu olmamasıdır. Kurgusal *persona*, tasarımcının sezgilerine ve deneyimine dayanarak oluşturulur. Kurgusal *personalar*, tasarım

sürecinde tasarımcının kendisini kullanıcının yerine koyması bağlamında kolaylaştırıcı bir işlev üstlenirler (Norman, 2004). Tasarımcıların verilerden ziyade kendi hayal güçlerine ve tecrübelerine dayanarak kullanıcıları betimlemeyi tercih etmeleri, *persona* kavramı ortaya atılmadan önceki dönemde de kullanıcı çalışmalarında karşımıza çıkan bir olgudur (Hasdoğan, 1996, s. 26). Laubheimer (2020) bu türden verilere dayanmayan *personaları*, *proto personalar* olarak tanımlar ve tasarımcı ekibinin kullanıcılar hakkındaki mevcut varsayımlarını hızlıca uyarlamaya imkân verdiklerinden bahseder.

Yukarıdaki dört yaklaşıma ilave olarak tamamen nicel verilerden yararlanılarak çıkartılan *personalar* da mevcuttur (Floyd, Twidale ve Jones, 2008). Laubheimer (2020) *personaları* hafif sıklet, nitel ve istatistiksel olarak üçe ayırırken özellikle çok büyük çaplı organizasyonların istatistiksel *personalardan*, daha küçük çaplı organizasyonların ise hafif sıklet *personalardan* yararlanma ihtimalinin daha yüksek olduğunu vurgular.

Kurgusal *persona* yaklaşımının savunucularından biri olan Norman'a (2004) göre *persona*, iletişim için bir odak ve bir araçtır, bu sebeple *personanın* gerçek değil, gerçekçi olması yeterlidir, hatta kullanıcı özelliklerini doğru yansıttığı sürece hassas ve tastamam olmasına gerek yoktur. Bu çalışmanın gerçekleştirilmesi için 15 *persona* tasarımcısı, 10 haftalık süre boyunca grubu gözlemleyerek ve *personalarla* sürekli etkileşim içinde bulunarak onların çok boyutlu bir prototipini oluşturmuştur. Bireysel olarak oluşturulan *personalar* daha sonra çalışma grupları bazında tekrar değerlendirilip tasarımcıların sezgilerine ve varsayımlarına göre konsolide edildiği için *personaların* veri ile doğrudan ilişkisi kalmamıştır. Dolayısıyla, Tablo 1'deki karşılaştırmalardan da anlaşılacağı üzere, bu çalışmada kurgusal *persona* yaklaşımı kullanılmıştır.

Tablo 1. 4 Farklı Persona Yaklaşımının Karşılaştırılması (Tablo Nielsen'in (____) yazısından derlenmiş ve Türkçe'ye çevrilmiştir.)

Persona Yaklaşımı	Amaca Yönelik	Rol tabanlı	Bağlayıcı	Kurgusal
Savunucuları	Cooper.	Grudin, Pruitt, Adlin.	Nielsen.	Floyd, Norman.
Amaç	Bireyi davranış odaklı ele almak.	Bireyi davranış odaklı ele almak.	Bireyi bütüncül ele almak: Sosyal geçmişi, psikolojik karakter özellikleri, bireyin incelenen konu ile olan duygusal bağlantısı irdelenir.	Alanda tartışma oluşturmak, tasarım keşfi, alanda öngörü açığa çıkartmak.
Veri İçeriği	Veri temellidir.	Çok fazla miktarda nitel ve nicel veriye dayanır. Veri ile <i>persona</i> arasında net bir ilişki tanımlanır.	Gerçek uygulamalar ile ilgili veriler kurgusal bilgi ile harmanlanır.	Veri temelli değildir. Tasarımcı sezgilerine ve varsayımlarına dayanır.
Personanın İletişimi	<i>Persona</i> kişisel, pratik, firmaya yönelik amaçlarla tarif edilir. Ürünü kullanırken açığa çıkan duygular, ürünün kullanılmasındaki amaçlar ön plandadır.	Organizasyondaki kullanıcı rollerine odaklanır. <i>Personalar</i> sadece tasarım ve müşteri hakkında bilgi vermez. Pazar araştırması ve kullanıcı testlerinin iletişimde de kullanılır. <i>Personanın</i> pazarın yüzde kaçını temsil ettiği veya bir gününü nasıl geçirdiğine ilişkin bilgiler önemlidir.	<i>Persona</i> tüm hikayesi ile beraber ele alınır. Bu sayede herhangi bir stereo tipten öteye gider.	Niyete özel (ad hoc) <i>personalar</i> , varsayım bazlı <i>personalar</i> veya uç karakterler şeklinde oluşturulabilir. Diğer yöntemlere göre daha esnek bir ifade imkânı verir. Niyete özel <i>personalar</i> tasarım sürecinde daha empati odaklı bir yaklaşımı mümkün kılar. Uç karakterler ise tasarımın sınırlarının nereye kadar zorlanabileceğini işaret eder.

Takım Çalışması ve Etkileşim Süreç Analizi

Takım çalışması, endüstri sonrası dönemde işletmelerde her kademedeki önem kazanmıştır. Mesleki eğitime yönelik derslerde takım çalışmasının önemini vurgulanması da bu gerçekten kaynaklanmaktadır. Öte yandan lisans eğitiminde çok sayıda takım çalışması gözlemleniyor olsa da mevcut takım çalışmalarında

çoğu zaman aynı disiplinden öğrencilerin bir araya gelmesi söz konusudur. Halbuki iş hayatındaki takım kavramını incelediğimizde farklı uzmanlık alanlarından gelen insanların bir araya geldiği (Donnollen, 1998, s. 20) ve bu insanların birbirlerini tamamladığı (Morrison, 1998, s. 183; Natale, Sora ve Kavalipurapu, 2004, s. 45; Straub, 2002, s. 9) görülmektedir.

Takım, en az iki kişiden oluşan, belirli bir ortak amaç için beraber hareket eden insan topluluğu olarak tanımlanabilir. Tıpkı spor karşılaşmalarında olduğu gibi her bir takım üyesinin belirli bir sorumluluğu olmalıdır. Üyelerin bireysel becerileri önemlidir ancak takımın gücü üyelerin birbirleriyle nasıl uyum sağladıklarına bağlıdır (Toruntay, 2011, s. 5). Bu uyum sürecinin sonunda sinerji oluşur. Ansoff (1965, s. 80) sinerjiyi "bütünün, parçalarının bir araya gelerek tek başlarına ortaya çıkaracakları etkilerin toplamından daha büyük bir etki ortaya çıkarması" olarak nitelendirmektedir. Hoopes takım sinerjisinin ortaya çıkması için iki önkoşulun gerçekleşmesi gerektiğinden bahseder (aktaran Toruntay, 2011, s. 9): Bu önkoşullardan ilki, takım üyelerinin bilgi ve becerilerinin belirli bir düzeyde olmasıdır. İkinci önkoşul ise takım üyelerinin birlikte çalışmak için istek göstermeleridir. Ertürk'e (2007) göre etkili bir takımın özellikleri arasında amaç ve vizyon birliği, sağlıklı bir iletişim, üyelerin inisiyatif kullanabileceği bir serbestlik, kurallar, yetkilendirme, rol belirlenmesi, bireysel gelişimin desteklenmesi, güven, görev bilinci, uyum unsurları yer almalıdır.

Gerek iş hayatında gerekse üniversite eğitiminde bir projeyi tamamlamak üzere bir araya gelen gruplar her zaman sinerji oluşturmayı başaramayabilirler. Bu türden gruplar takım yerine çalışma grubu adını alırlar. Katzenbach ve Smith (1993, s. 84) çalışma grubu ile takım arasındaki farka dikkat çekerek, çalışma grubu söz konusu olduğunda üyelerin bir araya gelerek bilgiyi paylaşmak ve koordinasyon sağlamak adına katılım gösterdiklerini ancak paylaşılan sorumluluğun çok düşük düzeyde olduğunu veya hiç olmadığını ifade ederken, takım performans eğrisi üzerinde sırasıyla sözde takım, potansiyel takım, gerçek takım ve yüksek performanslı takım olmak üzere dört farklı mertebenin mevcudiyetinden bahsederler. Katzenbach ve Smith'e (1993) göre, sözde takımlarda koordinasyon ve sorumluluk paylaşımı minimum düzeydedir; potansiyel takımlar, takım olabilmek için çok çaba göstermelerine karşılık, genellikle ortak hedefler ve amaçlar konusunda tereddüt yaşarlar; gerçek takımlar ortak hedefe kilitlenirler, yüksek performanslı takım üyeleri ise sadece ortak hedefe sadık kalmakla yetinmeyip, diğer takım üyelerinin kişisel

gelişimine katkı sağladılar (aktaran Hartley, 2005, s. 68).

Tuckman ve Jensen (1977), takımların oluşumu için beş evreden oluşan bir model önermektedir: i) kuruluş (*forming*), ii) karmaşa (*storming*), iii) biçimlenme (*norming*), iv) başarıma (*performing*), v) dağılma (*adjourning*) (aktaran Hartley, 2005, s. 64). Söz konusu modele göre birinci evrede takımlar çözecekleri problemi anlamaya çalışır, ikinci evrede çözüm yöntemleri ile ilgili fikir ayrılıkları oluşur, üçüncü evrede fikir birliğine varılmak suretiyle kurallar oluşturulur, dördüncü evrede çalışmaların sonucu görülür, beşinci evrede ise takım dağılır. Takımlar oluşurken her bir üyenin hem takım oyuncusu olması hem de farklı özelliklere sahip üyelerin bir araya gelmesi önemlidir. Takım performanslarının artırılması için gerekli olan, üyelerin takım ortamında sağladıkları katkıların anlaşılması ve söz konusu üyelerin bireysel özelliklerinin değerlendirilmesidir (Toruntay, 2011, s. 36). Bu amaçla işletmelerde işe alımlarda kişilik testleri ve davranış testleri kullanılır. Çünkü üyelerin takımda hangi rolü üstleneceklerinin önceden belirlenmesi takımın performansı için çok önemlidir. Belbin'e göre takım rolleri, takım içindeki davranışsal tutumları, takıma sağlanan katkıyı, diğer üyelerle ilişki kurma eğilimlerini tanımlar (aktaran Toruntay, 2011, s. 39). Nitekim endüstri sonrası dönemde takım çalışmasının işletmelerde her kademedede önem kazanmasından dolayı işe alım kriterleri ele alınırken takım rolü kavramı da üst kademelere (Belbin, 2010, s. 10) yerleşmiştir.

Mevcut literatürde takım rolü kavramını inceleyen farklı çalışmalar mevcuttur. Bunlardan ilki Benne ve Sheats tarafından 1948 yılında gerçekleştirilmiştir. 1950 yılında ise Bales küçük gruplarda etkileşim sürecini incelemek üzere 12 farklı rol tanımlamış ve bunları 4 genel kategoride birleştirmiştir (Tablo 2). Bales'e (1950) göre küçük gruplarda etkileşim süreci incelenirken takım üyelerinin etkileşim kadranında bir tarafta pozitif/negatif sosyo-duygusal skala, diğer tarafta ise problem çözme bağlamında aktif/pasif skala mevcuttur (aktaran Burke, 2006, s. 365).

Mumford, Morgeson, Iddekinge ve Champion (2008, s. 254-255) literatürde var olan takım rollerini derleyerek, 120 farklı rolü 10 temel role indirgemişlerdir. Bu roller üstlenici, yaratıcı, katkı sağlayan, tamamlayıcı, eleştirmen, işbirlikçi, iletişimci, düzenleyici, diplomat, koordinatör olarak adlandırılmıştır. Bir başka çalışmada ise 5 farklı takım rolü önerilmektedir: lider, meydan okuyan, icra eden, düşünen ve destekleyen (Honey'den aktaran King ve Lawley, 2019).

Peter Hartley, üniversite eğitiminde takım rollerinin takım etkinliği ile ilişkisini irdelleyen çalışmaların az sayıda olduğunu ifade ederken, eğitim alanında takım rolleri

konusunda en yaygın kullanılan model olarak Belbin'e işaret eder (Hartley, 2005, s. 67). Belbin'e (2010) göre takımlarda mükemmeliyetçi, uygulamacı, analitik, uzman, girişken, orkestra şefi, takım oyuncusu, itici güç, mucit olmak üzere 9 farklı rol tipi vardır ve bu rollerin takım içindeki işlevleri farklılıklar gösterir. Farklı rollerin özelliklerini irdeleyen çalışmalara ve kimin hangi role uygun olduğunu belirlemek için gereken verilere kolaylıkla ulaşmak mümkündür (Belbin-Sierra Danışmanlık, 2014). Bu bağlamda Hartley (2005, s. 67), üniversite öğrencilerinin takım çalışmalarını gerçekleştirmeden evvel farklı bağlamlardaki grup davranışları hakkındaki iç görüşlerini geliştirmek üzere takım rolleri literatürünü keşfetmelerini ve deneyimlemelerini önermektedir.

W. E. Deming takım çalışmasında üyeler arasındaki etkileşimi tüm faktörlerin üstünde tutmaktadır. Deming'e göre insanların içinde çalıştıkları sistem ve aralarındaki etkileşim performansın yüzde 90-95'ini oluşturur (The Deming Institute, ____). Bu bağlamda Bales'in (1950, s. 258) önermiş olduğu küçük gruplar için etkileşim süreci analizi hem etkileşim konusuna odaklanması hem de uygulanma kolaylığı itibarıyla bu çalışma kapsamında analiz modeli olarak tercih edilmiştir.

Tablo 2. Etkileşim Süreç Analizi (Bales, 1950, s. 258)

ALAN	DAVRANIŞ ŞEKLİ
A. POZİTİF TEPKİLER	1. Dayanışma gösterir, diğerlerinin durumunu yüceltir, yardım eder ve ödüllendirir. 2. Gerilmeleri yok eder, şaka yapar, güler, memnuniyet ifade eder. 3. Kabul eder, pasif kabul gösterir, anlar, uyumludur.
B. PROBLEM ÇÖZME ÇABALARI	4. Öneri verir, yönlendirme, diğeri için otonomi ifade eder. 5. Fikir beyan eder, değerlendirir, analiz eder, duygularını ve isteklerini ifade eder. 6. Yönlendirir, bilgi verir, tekrar eder, açıklar, onaylar.
C. SORULAR	7. Yönlendirme, bilgi, tekrar, teyit talep eder. 8. Fikir, değerlendirme, analiz, duyguların ifadesini talep eder. 9. Öneri, yönlendirme, mümkün olan aksiyonları sorar.
D. NEGATİF TEPKİLER	10. Hemfikir değildir, pasif ret gösterir, yardım etmez. 11. Gerginlik yaratır, yardım ister, alandan çekilir. 12. Zıtlık gösterir, diğerlerini aşağılar, kendini savunur veya ileri sürer.

Araştırmanın Amacı ve Aşamaları

Bu araştırma kapsamında kurgusal *persona* yaklaşımı kullanılarak öğrencilerin bakış açısıyla daha olumlu bir Disiplinlerarası Stüdyo dersi deneyimini öğrencilerin bizzat kendilerinin tasarımları amaçlanmıştır. Bu makaleye konu olan çalışma, 2018-2019 Güz yarıyılında, 'Tasarım Araştırmaları ve Kuramı' dersi kapsamında, Endüstriyel Tasarım Bölümü 3. Yarıyıl öğrencilerine *persona* yönteminin anlatımı ile bağlantılı olarak öğrencilerin yaptıkları ders içi uygulama kapsamında yapılmıştır. Dersi alan öğrencilerin aynı dönemde fakültenin Mimarlık, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı ve Kentsel Tasarım ve Peyzaj Mimarlığı bölümleri ile ortak 'Disiplinlerarası Stüdyo 1 (DAS)' adındaki dersi almaları ve farklı tasarım disiplinlerinden gelen, çeşitli kişilik yapılarına sahip takım arkadaşları ile beraber çalışmakta yaşadıkları zorlukları her fırsatta ifade etmeleri neticesinde öğrencilerden DAS dersindeki takım arkadaşlarını dikkate alarak kurgusal *personalar* oluşturmaları istenmiş ve oluşturdukları *personalar* ışığında daha iyi bir DAS dersi deneyimi tasarımları talep edilmiştir.

2018-2019 Güz yarıyılında birinci yazar örneklemin seçildiği Tasarım Araştırmaları ve Kuramı dersinin, ikinci yazar ise çalışmaya konu olan Disiplinlerarası Stüdyo dersinin yürütücüsü olarak görev almıştır.

Çalışmanın aşamaları aşağıdaki gibidir:

1. Endüstriyel tasarım öğrencilerinin DAS dersi katılımcılarını dikkate alarak kurgusal *persona* oluşturması.
 - Grup arkadaşları ile DAS takım çalışmasını ve DAS takım arkadaşlarını dikkate alarak beyin fırtınası yapılması (30 dakika- ders içi uygulama).
 - Grubun her üyesinin en az bir *persona* oluşturmak üzere A4 üzerine çizim yapması (ev ödevi).
 - Bir hafta sonrasında oluşturulan *personaların* grup olarak değerlendirilmesi, revize edilmesi ve tüm *personaların* birer A4 kâğıt üzerinde hocaya teslim edilmesi (30 dakika – ders içi uygulama).
2. Öğrencilerin, DAS dersi ile ilgili deneyimlerinin daha olumlu hale gelebilmesi için gereken dönüşüm üzerinde çalışarak önerilerde bulunması. Söz konusu öneriler için oluşturulan *personaların* dikkate alınması istenmiş ve bir hafta sonra çalışma grupları bazında yazılı olarak toplanmıştır (ev

YÖNTEM

Bu çalışma nitel desende gerçekleştirilmiştir. Bu çalışma kapsamında yazarlar Tasarım Araştırmaları ve Kuramı dersi öğrencilerinin çizim, metin ve konuşma balonları kullanarak oluşturdukları içerikleri analiz ederek değerlendirme yapmışlardır.

Çalışmada incelenen içerikler, 2018-2019 Eğitim ve Öğretim yılında Endüstriyel Tasarım 3. Dönem öğrencilerine zorunlu ve haftada dört saat olan Tasarım Araştırmaları ve Kuramı dersi kapsamında *persona* yöntemi konusu bağlamında, öğrencilerin ders içi yaptıkları uygulama kapsamında elde edilmiştir. Dersi alan tüm öğrenciler (n=15) aynı dönemde fakültenin DAS dersini de almakta ve DAS dersinde farklı disiplinlerden gelen, çeşitli karakterdeki takım arkadaşları ile beraber çalışmakta yaşadıkları zorlukları her fırsatta ifade etmekteydiler. Buna binaen öğrencilerden DAS takım arkadaşlarını dikkate alarak kurgusal *personal* oluşturmaları istenmiştir. Gruplar *personal* oluştururken her bir grup üyesinin DAS dersindeki takım arkadaşları farklı olduğu için ve grup olarak *personal*ı harmanlayıp, revize ettikleri için veri ile *personanın* ilişkisi kopmuş ve oluşturulan *personal*lar içgörüyü yansıtan kurgusal karakterlere dönüşmüştür. *Personal*lar oluştuktan sonra ise söz konusu *personal*ların DAS dersi ile ilgili deneyimlerini daha olumlu hale gelebilmesi için gereken dönüşüm üzerinde, aynı gruplar halinde çalışmaları istenmiştir.

Öğrencilerin kendi el yazıları ile yazdıkları ifadeler isimsiz olarak çalışma grubu rumuzları ile toplanmış, sonrasında toplanan veriler birinci yazar tarafından elektronik ortama aktarılırken tamamen anonimleştirilmiş ve ikinci yazarın yürütücüsü olduğu ders ile ilgili öğrenci yorumlarını anonim bir şekilde değerlendirebilmesi sağlanmıştır.

Evren ve Örneklem

Bu makaleye konu olan evren disiplinlerarası stüdyo dersinde eğitim gören tüm öğrencilerdir. Disiplinlerarası Stüdyo 1 (DAS) adı verilen 4 saatlik ders kapsamında Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi içinde bulunan farklı bölümlerden gelen Endüstriyel Tasarım, Mimarlık, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı, Kentsel Tasarım ve Peyzaj Mimarlığı 2. Sınıf öğrencilerinden, afet ve göç kavramını araştırarak, bu durumlardaki kişilerin ihtiyaç duyacakları hizmetler ile ilgili olası senaryolar üzerinden göç sırasında ve göç sonrasındaki kısa süreli konaklama ihtiyacında kullanılmak üzere bir yaşam ünitesi tasarımları istenmiştir. Tasarlanan yaşam ünitelerinin modüler, kolay kurulabilen ve uygun fiyatlı olmasının beklendiği de proje föyünde

belirtilmiştir. DAS dersinin amacı ve en önemli değerlendirme kriteri öğrencilerin bir arada takım çalışması yürütebilmeleridir. Diğer kriterler arasında öğrencilerin yaptıkları tasarımların, yaptıkları araştırmaların sonuçları, oluşturdukları senaryoların ve mekânsal ihtiyaç programları ile tutarlı olması ve tasarımların özgün olmasıdır.

DAS dersini alan tüm öğrencilerin sayısının (N=325) nitel bir araştırma için çok yüksek olması sebebiyle, öğrenciler kolayda örnekleme yöntemi esas alınarak, 2018-2019 eğitim ve öğretim yılında Tasarım Araştırmaları ve Kuramı Dersi ile DAS dersini eş zamanlı alan endüstriyel tasarım öğrencileri arasından seçilmiştir (n=15). Şekil 2'de toplam popülasyon içinde 26 endüstriyel tasarım öğrencisi olduğu görülmektedir. Ancak bu öğrencilerden 11 tanesi DAS dersini alıttan aldıkları için veya Tasarım Araştırmaları ve Kuramı dersini o dönem alamadıkları için, ya da *persona* uygulamasının yapıldığı gün derse gelmedikleri için örneklem dışında kalmışlardır. Tasarım Araştırmaları ve Kuramı dersine katılan 15 öğrenci, sınıfta oturdukları lokasyonlara göre dersin yürütücüsü tarafından 5 kişilik çalışma gruplarına ayrılarak *persona* çalışmasını yapmak üzere toplam 3 tane çalışma grubu oluşturulmuştur (Şekil 3).

Kolayda örnekleme yönteminde örneklem birimleri ulaşılabilir ve seçilmesi kolaydır. En az zaman alan ve en uygun maliyetli yöntemdir. Öte yandan kolayda örnekleme tanımlayıcı ve nedensel araştırmalardan ziyade keşfedici araştırmalarda kullanılır. Bu araştırma DAS dersi için öğrenci beklentilerine yönelik *persona* oluşturmak üzere yapılan ilk çalışma olması itibarıyla keşfedici nitelikte bir çalışmadır ve bu bağlamda kolayda örnekleme kullanılması uygundur.

Toplam Popülasyon (DAS dersini alan öğrenciler):		N=325
DAS dersinin Yürütücüsü		2. Yazar

TAKIM #1	TAKIM #2	TAKIM #3	TAKIM #4	TAKIM #5	TAKIM #6	TAKIM #7	TAKIM #8	TAKIM #9	TAKIM #10	TAKIM #11	TAKIM #12	TAKIM #13
MIM	MIM	MIM	ICM	ICM	MIM	ICM	MIM	ICM	KTP	MIM	ARC	ICM
MIM	MIM	ICM	ICM	MIM	ETB	ICM	MIM	ICM	ICM	MIM	ARC	ICM
ICM	ICM	ARC	MIM	ICM	ICM	ARC	ICM	ICM	ICM	ICM	ARC	KTP
ETB	ICM	IED	MIM	MIM	IED	ETB	MIM	ETB	ICM	ICM	IED	MIM
MIM	MIM	ARC	MIM	MIM	MIM	IED	ICM	MIM	MIM	KTP	ETB	MIM

TAKIM #14	TAKIM #15	TAKIM #16	TAKIM #17	TAKIM #18	TAKIM #19	TAKIM #20	TAKIM #21	TAKIM #22	TAKIM #23	TAKIM #24	TAKIM #25	TAKIM #26
MIM	IED	MIM	ARC	ARC	ETB	MIM	MIM	MIM	IED	ICM	ICM	ICM
MIM	ARC	MIM	ARC	ARC	MIM	MIM	MIM	ICM	IED	ICM	ICM	ICM
ICM	ARC	IED	ICM	ICM	MIM	ICM	ICM	ETB	ARC	MIM	MIM	ICM
ICM	ARC	ETB	ICM	ICM	IED	ICM	ICM	ICM	ARC	MIM	MIM	MIM
ICM	ETB	MIM	ARC	MIM	IED	ETB	ICM	MIM	ETB	MIM	MIM	KTP

TAKIM#27	TAKIM#28	TAKIM#29	TAKIM#30	TAKIM#31	TAKIM#32	TAKIM#33	TAKIM#34	TAKIM#35	TAKIM#36	TAKIM#37	TAKIM#38	TAKIM#39
ICM	MIM	ICM	MIM	MIM	IED	IED	MIM	ARC	IED	ICM	IED	IED
ETB	MIM	ETB	MIM	MIM	IED	IED	MIM	IED	MIM	MIM	IED	IED
ARC	ICM	ICM	ICM	MIM	ARC	ARC	MIM	ARC	IED	ICM	ARC	ARC
IED	ICM	ICM	ICM	ICM	ARC	ARC	ICM	ETB	MIM	ETB	ARC	ARC

TAKIM#40	TAKIM#41	TAKIM#42	TAKIM#43	TAKIM#44	TAKIM#45	TAKIM#46	TAKIM#47	TAKIM#48	TAKIM#49	TAKIM#50	TAKIM#51	TAKIM#52
IED	MIM	ARC	ARC	MIM	ARC	MIM	ICM	ICM	ICM	ARC	IED	ARC
IED	MIM	ARC	ARC	MIM	ICM	MIM	ICM	ICM	ICM	ARC	IED	ARC
ARC	ETB	IED	IED	IED	ARC	ICM	MIM	ARC	MIM	IED	ARC	IED
ARC	ICM	IED	IED	IED	MIM	ICM	MIM	ARC	MIM	KTP	ARC	ETB

TAKIM#53	TAKIM#54	TAKIM#55	TAKIM#56	TAKIM#57	TAKIM#58	TAKIM#59	TAKIM#60	TAKIM#61	TAKIM#62	TAKIM#63	TAKIM#64	TAKIM#65
MIM	MIM	MIM	ETB	ICM	ICM	MIM	MIM	IED	ARC	ETB	ARC	ETB
ICM	MIM	MIM	ARC	ICM	ICM	MIM	MIM	ARC	ARC	ICM	ARC	ARC
ICM	ICM	ICM	ARC	MIM	KTP	ICM	ICM	KTP	KTP	MIM	IED	ARC
ETB	ICM	ICM	IED	MIM	MIM	ICM	ICM	IED	ARC	MIM	ETB	KTP
MIM	KTP	MIM	MIM	MIM	MIM	ICM	ETB	ARC	ICM	ARC	MIM	IED

TAKIM#66	TAKIM#67	TAKIM#68	TAKIM#69	TAKIM#70	TAKIM#71
ICM	MIM	ARC	IED	MIM	ICM
ETB	MIM	ARC	IED	MIM	ICM
	ICM	IED	ARC	MIM	MIM
		IED	ARC	ICM	MIM
			ETB	ETB	ARC
				ICM	ICM

ETB	Endüstriyel Tasarım Bölümü Öğrencisi
ICM	İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Öğrencisi
IED	İngilizce İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Öğrencisi
MIM	Mimarlık Bölümü Öğrencisi
ARC	İngilizce Mimarlık Bölümü Öğrencisi
KTP	Kentsel Tasarım ve Peyzaj Mimarlığı Bölümü Öğrencisi

Şekil 2. Araştırmaya konu olan evren

Örneklem (DAS dersini alan Endüstriyel Tasarım öğrencileri arasında Tasarım Araştırmaları ve Kuramı dersini alanlar ve çalışmanın yapıldığı derse katılanlar)		n=15
Tasarım Araştırmaları ve Kuramı dersinin Yürütücüsü		1. Yazar

Çalışma Grubu #1	Çalışma Grubu #2	Çalışma Grubu #3
ETB	ETB	ETB
ETB	ETB	ETB
ETB	ETB	ETB
ETB	ETB	ETB

ETB	Endüstriyel Tasarım Bölümü Öğrencisi
-----	--------------------------------------

Şekil 3. Araştırma örneklemini

Veri Toplama Aracının Geliştirilmesi

Tasarım Araştırmaları ve Kuramı dersine katılan 15 öğrenci, 5 kişiden oluşan 3 gruba ayrılmışlar ve tüm gruplar diğer gruplar ile iletişim kurmadan DAS dersindeki grup arkadaşlarından öne çıkan personaları kurgusal isimler altında tasvir etmişlerdir. Tasvirler A4 boyutundaki kağıtlar üzerine kurşunkalem ile çizimler, konuşma balonları ve personaları betimleyen metinlerden oluşmaktadır.



Görsel 1. Öğrencilerin persona çalışmalarından örnekler

Hartley (2005, s. 67) üniversite öğrencileri arasında ufak takımlar oluştururken, takım rollerinde kişilik özelliklerinin önemini vurgulamış ve takım oluşturmadan önce takım üyelerinin kişilik özelliklerini belirlemek amacıyla, her öğrenciden bir adet Post-It kâğıdı üzerine kendi profilini oluşturarak onu şifreli bir şekilde işaretlemesini sonra ise bu bilgileri tüm sınıf ile paylaşmasını önermektedir. Hartley'in bu önerisinin temel amacı profil oluşumunda anonim kalmanın getireceği nesnelliktir. Bu çalışma kapsamında öğrencilerden veriler toplanırken, öğrencilerden kendileri yerine grup arkadaşlarını anonim olarak değerlendirmelerini istemek suretiyle benzer türden bir nesnellğe ulaşmak amaçlanmıştır.

Verilerin Analizi

Oluşturulan *personaları* tarif etmek üzere öğrencilerin kullandıkları ifadeler, gömülü teori yöntemi (Strauss ve Corbin, 1998, s.12) kullanılarak analiz edilmiştir. Strauss ve Corbin (1998, s. 5) analizin “araştırmacılar ve veriler arasındaki bir etkileşim” olduğunu, analize standartlaştırma ve doğruluk sağlamaya yardımcı olacak prosedürler olduğunu, ancak bu prosedürlerin katı bir şekilde takip edilmeyerek, araştırmacılar tarafından yaratıcı ve esnek bir şekilde kullanılmaları gerektiğini belirtmiştir. Strauss ve Corbin’in metodolojisi bu çalışmanın araştırma yapısına uygun bulunmuştur.

Üç farklı grup tarafından toplam 18 *persona* kurgulanmıştır. Kurgulanan *personaları* tanımlamak için kullanılan tüm ifadeler öncelikle elektronik ortama aktarılmıştır. Niteliksel Analiz, MAXQDA 2020 yazılımı yardımı ile yapılmıştır.

Bu amaçla yazarlar tarafından öncelikle açık, daha sonra eksenel ve seçici kodlamalar oluşturulmuştur. Verinin öncelikle açık kodlaması yapılmıştır. Açık kodlama, veriye ait kavramların özellikleri ile boyutlarının keşfedilerek tanımlandığı analitik süreç olarak tanımlanabilir (Strauss ve Corbin, 1998, s. 101). Öğrenciler tarafından kullanılan ifadeler ile çalışırken, genel düşünce kalıpları, belirli ifadelerin tekrarı ve açıklamalara hâkim olan ya da nadiren veya hiç tartışılmayan içerikler kaydedilmiş ve kodlanmıştır.

Analiz, açık kodlama ile ortaya çıkan kodları ve kategorileri daha geniş bir çerçeveye bağlamak için eksenel kodlama ile devam etmiştir. Bu aşamada kodlama, bir kategorinin eksenini etrafında, kategorileri düzey özelliklerinde ve boyutlarında birleştirilerek gerçekleştirilmiştir (Strauss ve Corbin, 1998, s. 123). Eksenel kodlama sonucunda ortaya çıkan kodlar aşağıdaki gibi olmuştur:

- Takım projesi ile ilgili tüm kararları bireysel olarak vermek istemek
- Takım projesi ile ilgili tüm kararları takım yürütücüsüne (hocaya) onaylatmak istemek
- Takımın görevleri ile ilgili kendi üstüne düşeni yapmamak
- Takımın yapması gereken görevleri takip etmemek
- Projenin sadece belirli bir aşamasında görev almak
- Günlük hayatta yapılan diğer aktivitelerin projenin önüne geçmesi
- İlk önceliği dersler olmak
- İlk önceliğin dersler olmasını eleştiren bir yaklaşıma sahip olmak

- Zamanı iyi yönetmek
- Zamanı kötü yönetmek

Bu eksenel kodlar kullanılarak, son olarak seçici kodlama ile kategoriler, temalara entegre edilerek rafine edilmiştir.

Oluşan kodlar, iki yazar tarafından ayrı ayrı Bales (1950, s. 258) Etkileşim Süreç Analizi modeline göre değerlendirilmiştir. Sonuçta 4 farklı tema ortaya çıkmıştır. Temaların her biri aktif/pozitif, aktif/negatif, pasif/pozitif ve pasif/negatif şeklinde bölümlere ayrılmıştır. Aktif/Pozitif bölümü, bir *persona* için kullanılan ifadelerden, takımın çalışmalarında aktif rol oynadığını ve takım arkadaşları tarafından pozitif olarak algılandığını gösteren ilgili temaya ait olanları içerirken, Aktif/Negatif, pozitif ve negatif olarak anlatılan ifadeleri içermektedir. Pasif/Pozitif bölümü, bir *personanın* takımında pasif olduğunu ifade eden ve pozitif olarak algılandığını anlatan ve ilgili temaya ait ifadeler için kullanılırken, Pasif/Negatif bölümü, pasif ve negatif ifadeleri içeren ifadeler için kullanılmıştır. Seçici kodlamalara göre düzenlenen bu temalarda bazı bölümlerin tamamen boş kaldığı görülmüştür. Boş kalan bölümler, öğrencilerin iyileştirme istedikleri alanlar ile karşılaştırıldığında örtüşükleri görülmüştür.

Bu aşamalar sonucunda ortaya çıkan temalar sırasıyla i) karar mekanizmaları, ii) görev dağılımları, iii) öncelikler, iv) zaman yönetimi olarak belirlenmiştir. Tüm kodlar, Ek-1 'de yer alan Tablo-Ek1 'de gösterilmektedir.

BULGULAR VE TARTIŞMA

Analiz sonrasında ortaya çıkan 4 tema, Bales'in (1950) Etkileşim Süreci Analizi Genel Alanları esas alınarak incelenmiştir. Söz konusu analizde *personalar* göstermiş oldukları sosyal ve duygusal etkileşime göre pozitif/negatif ve aktif/pasif olmak üzere iki farklı ekseninde incelenmiştir. Daha sonra farklı öğrenci gruplarının kurguladığı benzerlik gösteren *persona* karakteristikleri, tek bir *persona* olarak konsolide edilmiştir. Bu çalışma, 'Tasarım Araştırmaları ve Kuramı' dersinin yürütücüsü olan ilk yazar ile DAS dersinin koordinatörlüğünü ve takım yürütücülüğünü yapan ikinci yazar tarafından ayrı ayrı yapılmış, çıkan sonuçların bir bölüm hariç aynı olduğu görülmüştür. İki yazarın ayrıştığı değerlendirme Tablo 3'te anlatılmaktadır.

Karar Mekanizmaları

Takımın yürüttüğü projenin başarılı bir şekilde tamamlanması esas hedef olarak saptandığında, söz konusu hedefe ulaşmak için alınması gereken kararların kimler tarafından, ne şekilde alındığı başarıyı belirleyen kriterlerdendir. Bu çalışma kapsamında takım üyelerinin etkinlikleri, karar mekanizmasında pasif veya aktif olmaları veya karar mekanizmasının işlemesine pozitif katkı sağlamaları veya mekanizmayı negatif olarak engellemeleri bağlamında incelenmiştir. Bu amaçla Tablo 3'de yer alan *personalara* ait her bir ifade karar mekanizmalarına eğer aktif olarak etki ediyorsa ilgili ifade aktif kolonuna, şayet aktif bir etki yaratmıyorsa pasif kolonuna yerleştirilmiştir. Örneğin devamlı olarak 'bence hocaya soralım' ifadesini kullanan *personanın* kendi başına karar veremeyen, inisiyatif kullanamayan bir kişilik yapısını yansıttığı söylenebilir ve söz konusu *personanın* karar mekanizmalarında aktif bir katkı yapması beklenmez. Tüm ifadeler yukarıda belirtilen şekilde incelendikten sonra, aynı ifadeler karar mekanizmaları açısından yaratılan etkinin negatif veya pozitif olması bağlamında da ele alınmıştır. Örneğin, devamlı olarak 'fikirimden çok eminim' repliğini kullanan ve başkalarına söz hakkı tanımayan bir *personanın* takım dinamikleri açısından negatif bir etki yaratması beklenir. Dolayısıyla bu ifade aktif sütununda negatif satırına yerleştirilmiştir.

Bu noktada araştırmacılardan birinin (1. yazar) Pasif/Pozitif olarak tanımladığı ifadeleri, diğer araştırmacının (2. yazar) Pasif/Negatif olarak tanımladığı görülmüştür. Bu noktada derste takım yürütücülüğü de yapmış olan ikinci yazar, sürekli takım yürütücüsünden (öğrencilerin deyişi ile 'hoca') onay alacak şekilde tanımlanan bu *personaların*, öğrenciler tarafından negatif olarak algılandığını dersten deneyimlediği için bu ifadelerin negatif olması gerektiğini ifade etmiştir. 1. Yazar ise takım yürütücüsünün de karar mekanizmalarına katıldığı bu ifadeleri pozitif kadrana yerleştirmiştir.

Tablo 3. Karar Mekanizmaları İçin Persona Karakteristikleri (Yazarlar)

	Aktif	Pasif
Pozitif		(1.Yazara göre) 'Bence bir hocaya soralım.' 'Hocam böyle devam edelim mi?' 'Onay almadan bir şey yapamam.' 'Hocam olmuş mu?' 'Hocam akşam sorularımı mail atsam olur mu?'
Negatif	'Fikirlerimden çok eminim.' 'Hayır, bence benim dediğim doğru.' 'Hoca benim dediğime yanlış demedi. Siz öyle hatırlıyorsunuz.' 'Böyle yapmamız lazım. Sizin dediğiniz yanlış. Hoca böyle söyledi. Dersi dinledim.' 'Grup arkadaşlarımı kendim gibi seçerim.' 'Ya benim yazdığım raporu neden değiştirdin?'	(2.Yazara göre) 'Bence bir hocaya soralım.' 'Hocam böyle devam edelim mi?' 'Onay almadan bir şey yapamam.' 'Hocam olmuş mu?' 'Hocam akşam sorularımı mail atsam olur mu?'

Tablo 3'de görüldüğü üzere karar mekanizmaları teması için her iki yazar tarafından da oluşturulan kadranda mevcut dört kadrandan iki tanesi dolu, iki tanesi de boştur. Bu noktada her iki araştırmacı tarafından ortak olarak karar mekanizmaları teması için aktif ve pozitif olarak tanımlanan bir *persona* mevcut olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Bu, takımlarda karar alma sürecinde hem aktif olup hem de pozitif olarak tanımlanan öğrencilerin olmadığını göstermektedir. İdeal DAS dersi önerileri incelendiğinde bu alana takım yürütücülerini koydukları, onlardan karar verme aşamalarında pozitif ve aktif bir rol üstlenmelerini istedikleri görülmüştür. Projede geliştirilecek nihai tasarım konseptinde de takım olarak karar veremedikleri için takım üyesi sayısı kadar alternatif belirlenmesini ve her alternatifi bir üyenin sunduğu bir dersi idealleştirmektedirler.

Görev Dağılımları

Görev dağılımları teması projeyi gerçekleştirmek için yapılması gereken işlerin

ne şekilde paylaşıldığı ve kimler tarafından tamamlandığı ile ilgilidir. Projenin başarı ile sonuçlanması için yapılması gereken her bir işin doğru ve zamanında yerine getirilmesi gereklidir. Takım üyelerinden bazıları işi tamamlamak üzere aktif olarak görev üstlenirken diğerleri ise pasif kalarak bir anlamda biletsiz yolcu (*free rider*) misali proje süresini tamamlayabilir. İncelemiş olduğumuz *persona* alıntılarında aktif sütununda hem negatif hem de pozitif söylemlere rastlanmışken, pasif sütununda sadece negatif söylemler mevcuttur. Her ne kadar aktif/pozitif kadranına yerleştirilen 'yarın gruba yazar, ödevi öğrenir, akşam da hallederim' alıntısı ideal bir ödev sorumluluğu bilincini yansıtmasa da yapılması gereken işin tamamlanması bakımından etkin ve olumlu bir davranış olarak değerlendirilebilir. Bu sebepten ötürü söz konusu kadrana yerleştirilmiştir.

Tablo 4. Görev Dağılımları İçin *Persona* Karakteristikleri (Yazarlar)

	Aktif	Pasif
Pozitif	'Yarın gruba yazar, ödevi öğrenir, akşam da hallederim.'	
Negatif	'Ben paftaları bitirdim, siz neler yaptınız arkadaşlar???' 'Yaptığı ödevler diğer grup arkadaşları tarafından tekrar hazırlanmak zorunda oluyor.' 'Projenin sadece araştırma kısmında yardımcı oluyor.' 'Ben proje konusunu araştırırım, siz de fikir bulursunuz.'	'Arkadaşlar yarınki ödev neydi?' 'Kanka sen yapmışsın, bana versen?' 'Neyse kanki siz HALLEDERSİNİZZZ...'

Görev dağılımlarında pasif ve pozitif olan bir *persona* kurgusu yapılmamıştır. Bu noktada takım üyeleri arasında pasif olanlar olsa da bunların negatif özelliklere sahip olarak tanımlandığı görülmektedir. Oysa ki bir takımında farklı özellikte karakterlerin olması takımı başarıya taşır ve bu bağlamda pasif kalıp pozitif olarak takımın görev dağılımı konusundaki kararlarına uyan kişiler olması beklenir. Takımlarda böyle karakterler olmadığı için öğrenciler ideal DAS dersinde bireysel değerlendirmelerin öne çıkmasını, aktif rollerin nota dönüşmesini istemektedirler. Bu noktada takım üyesi öğrenciler daha önceki stüdyo derslerinde tüm tasarım sürecini kendi başlarına sürdürdükleri için görevleri kendi aralarında dağıtmakta sıkıntılar yaşamaktadırlar. Tümü her aşamada aktif rol almayı istemekte, eğer bir kişi pasif kalıyorsa da bu

negatif bir tavır olarak gruba yansımaktadır. Öte yandan bu sonuç, dersteki takımların Mimarlık ve Tasarım öğrencilerinden karma bir şekilde oluşmasından da kaynaklanmaktadır.

Öncelikler

Projede aynı takımda görev alan öğrencilerin her biri gerek projenin başarı ile tamamlanması için yapılması gereken işlerin öncelikleri konusunda, gerekse kendi özel yaşamları içinde yer alan tüm faaliyetler arasında proje ile ilgili olanların önceliklendirilmesi hususunda farklı görüşlere sahip olabilir. Söz konusu farklı görüşlerin, özellikle de projeyi öncelikli olarak ele almayan görüşlerin, etkileşim süresince aktif olarak dile getirilmesi proje süresince takım üyeleri arasında gerginlik yaratabilir.

Bu çalışma kapsamında incelenen *persona* alıntılarında öncelikler açısından bakıldığında takım dinamiklerine pozitif olarak etki eden hem aktif hem de pasif söylemlere rastlanmıştır (Tablo 5). Negatif etki yaratacak söylemler ise sadece pasif kadranda toplanmaktadır. Bir başka deyişle *personaların* öncelikler konusunda negatif etki yaratacak söylemlerini kendi iç seslerinden öğrenmekteyiz. Bunları açıkça dile getirmemeleri ve takım üyelerine bu konuda baskı unsuru yaratmamaları incelenen örnekte öncelikler konusunun çok da gerginlik yaratmadığına işaret etmektedir.

Öte yandan önceliğine projeyi veya dersleri koymayan, fakat yine de pozitif olarak takıma katkı sağlayan bireylerin kurgulanmadığı görülmektedir. Oysa ki başarılı bir takım çalışmasında çeşitli aşamalarda bazı takım üyelerinin önceliğine projeyi koymaması muhtemel ve aynı zamanda da sağlıklıdır. Ders kapsamındaki projenin yapılması bir bayrak yarışına benzetilirse, tüm ekip üyelerinin sürekli olarak koşmasının takımın başarısına bir katkı sağlayabileceği ancak bu türden bir çalışmanın çok da verimli olmayacağı söylenebilir.

Tablo 5. Öncelikler İçin Persona Karakteristikleri (Yazarlar)

	Aktif	Pasif
Pozitif	<p>'Bir dahaki aya vizeler var. Bu hafta sonu dışarı çıkmasam mı?'</p> <p>'Onun için sadece ders önemlidir.'</p> <p>'Projelerimi temiz ve düzenli teslim ederim.'</p> <p>'Derslerine çok önem veriyor.'</p>	<p>'Eğlenmeyi çok severim.'</p> <p>'Telefonu bırakmalıyım.'</p> <p>'Odaklanamıyorum.'</p> <p>'Artık çalışmaya başlamalıyım.'</p> <p>'Tam ders çalışacağıma, bildirim geldi.'</p>
Negatif		<p>'Bu grupta ne konuşuyorlar çok saçma. Şimdiden kendilerini geriyorlar. Anlamıyorum. En fazla okul uzar.'</p> <p>'Günlük hayatta yaptığım şeyler projemin önüne geçer.'</p> <p>'Bu akşam ders çalışmam lazım ama dizim var.'</p> <p>'Projeye çok katkıda bulunmuyor.'</p> <p>'Çok devamsızlık yapıyor.'</p>

Zaman Yönetimi

Çoğu durumda proje yönetimi öğrenciler için zamana karşı yarış olarak algılanmaktadır. Projenin erken evrelerinde zaman yeterince verimli olarak kullanılmadığından, yapılacak işlerin çoğu sonraki aşamalara yığılır bundan dolayı da takım üyeleri arasında çeşitli gerginlikler gözlemlenir. Bu çalışma kapsamındaki örnekte yer alan söylemler zaman yönetimi açısından irdelendiğinde pozitif satırında sadece aktif alıntılar göze çarpmaktadır (Tablo 6). Bir başka deyişle zaman yönetimi açısından pozitif ve pasif bir söylem mevcut değildir. Negatif bölümde ise hem aktif hem de pasif söylemler gözlemlenmektedir. Zaman yönetimi temasında aktif olarak negatif söylemlerde bulunanlar daha çok kendilerinden farklı olarak son dakika adamı olmayan diğerlerini küçümsemekte, negatif/pasif kırılımında yer alanlar ise iyi niyetli olup da kendi öz disiplin sorunundan dolayı zamanı yeterince iyi yönetemeyenlerden oluşmaktadır.

Zaman yönetimi ile ilgili tanımlara bakıldığında ise pasif ve pozitif olan herhangi bir *persona* olmadığı görülmektedir. Öğrenciler, ideal DAS dersinde ders saatleri ve dinlenme aralarının takım yürütücüsünün kontrolünde düzenli

geçmesini, her aradan sonra yoklama alınmasını önermektedirler. Böylelikle derse sürekli geç kalan arkadaşlarının takım yürütücüleri tarafından kontrol altında tutulmasını ve pasif/negatif kadranında bulunan bazı ifadelerin böylelikle ortadan kalkmasını istemektedirler. Takım içinde takım üyelerini kontrol etme mekanizmaları bulunmadığı için, bu kontrolün takım yürütücüsü tarafından yapıldığı bir dersi ideal olarak tanımlamaktadırlar.

Tablo 6. Zaman Yönetimi İçin Persona Karakteristikleri (Yazarlar)

	Aktif	Pasif
Pozitif	<p>'Haftaya Çarşamba'ya olan ödev hazırlık yapmalıyım.'</p> <p>'Yarına olan ödevleri bitirdim.'</p> <p>'7 gün sonraya ödevim var dışarı çıkamam.'</p> <p>'Bir dahaki aya vizeler var. Bu hafta sonu dışarı çıkmasam mı?'</p> <p>'Günü gününe her ödevini yapar.'</p> <p>'Dakik bir insanımdır.'</p> <p>'Projeyi son güne bırakmam.'</p> <p>'Kritikleri zamanında alırım.'</p> <p>'Günlük hayatta her şey zamanındadır.'</p> <p>'Bugünün işini yarına bırakmam.'</p> <p>'Erken yatıp, erken kalkarım.'</p> <p>'Herkes müsaitse hafta sonu proje için buluşalım.'</p> <p>'Hafta sonları grup arkadaşlarıyla buluşma ayarlayıp proje geliştirmek ister ama ona çok az kişi katılır.'</p> <p>'Sorumluluk sahibi planlı programlı bir insan.'</p> <p>'Arkadaşlar dersten sonra konuşalım.'</p>	

Negatif

'Son gün adamıyım.'
'Yarın gruba yazar, ödevi
öğrenir, akşam da hallederim.'
'Hoca ödevi vereli 2 gün oldu,
yani daha 5 günüm var. Rahatım,
gezebilirim.'
'..... ödevin son gün
yapıldığına inanan arkadaşımız...'
'..... rahat, derd edinmeyen
son dakika insanı...'

'Yine geç kaldım ya. Kusura
bakmayın.
Ya uyuyakalmışım. Bu saatten
sonra gelmeme gerek yok
herhalde. Biz bugün napıcaktık?'
'Zamanın nasıl geçtiğini
anlamam.'
'Geç yatıp pişman olurum.'
'Gece yaptığım projeme
okulda devam ederim.'
'Saat 07:00. Uyansın kızlar bir
yardım etsinler. Yoksa yetişmez,
bunaldım.
Saat (00:00). Ece, artık
erteleme. Kalk yapmaya başla.
Saat (08:00). Ödevimin daha
başındayım. Nasıl yetiştireceğim.
Saat daha iki yirmi beş. Beste
başlasam yetiştirir, rahat rahat
yaparım.
(Saat 17:00) Biraz daha zaman
geçsin. Kızlarla yemek yer diziyi
bitirir başlarım.
(Saat 21:00) Artık başlamam
gerek.'
'Acaba
bir yemek molası mı versem?'

Daha İyi Bir DAS Dersi Deneyimi İçin Öğrenci Önerileri

Tasarım Araştırmaları ve Kuramı dersi kapsamında *persona* çalışmasının yanı sıra öğrencilerden oluşturdukları *personaları* dikkate alarak söz konusu *personalar* için daha iyi bir DAS dersi ile ilgili önerilerde bulunmaları istenmiştir. Üç farklı grup tarafından oluşturulan bu öneriler Tablo Ek-2'de yer almaktadır. Öğrenciler, ders ile ilgili önerilerinde çalışmaların ne zaman nasıl yapılacağından, ders değerlendirmesinin yapılmasına, dersin amacından, yoklamanın nasıl alınacağına kadar önerilerde bulunmuşlardır.

Burada en dikkat çeken önerilerden birisi, takım yürütücülerinin (hocaların) görev dağılımını yapması, kontrolü ele alması ve sık sık yoklama alarak takım üyelerinin derse katılımını aktif takip ederek yaptırım uygulaması yönünde yapılan önerilerdir. Öğrencilerin takım dinamiklerini yönetemedikleri, burada takım yürütücülerinin aktif rol oynamasını bekledikleri görülmektedir. Öğrencilerin daha sık kritik almak istedikleri de açıktır.

Birdiğer dikkat çeken öneri, projelerin ders saatlerinde yapıpı tamamlanmasına yöneliktir. İlginç olan, dersin yürütücüler tarafından zaten bu şekilde işlenmeye çalışılıyor olması, fakat öğrencilerin stüdyo saatlerini verimli geçirmeyerek veya geçiremeyerek projelerini ders saati dışına da bırakmaları ve bu sebeple sıkıntı yaşamalarıdır.

Öneriler incelendiğinde, öğrencilerin bireysel çabaları daha çok göz önünde bulundurularak değerlendirilmek istedikleri de görülmektedir. Öğrencilerin bireysel değerlendirmeyi tercih etmesi, DAS dersi kapsamında verimli ve etkin bir takım çalışmasının tesis edilememiş olabileceğine işaret etmektedir.

SONUÇ

Bu çalışma kapsamında, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi bünyesinde verilmekte olan disiplinlerarası bir stüdyo dersi incelenerek, fakültede farklı bölümlerde okuyan öğrencilerin bir arada çalışarak bir proje ortaya çıkarmasını amaçlayan bu ders ile ilgili öğrenci deneyimlerinin iyileştirilmesine yönelik çözümler araştırılmıştır. Bu amaçla, ders alan Endüstriyel Tasarım öğrencileri, aynı dönemde aldıkları araştırma dersinde *persona* oluşturulması sırasında disiplinlerarası stüdyo dersini bir laboratuvar olarak kullanmıştır. Bu çalışma tasarım eğitimi literatüründe kurgusal *persona* yaklaşımı kullanılarak yapılan ilk çalışma olması itibarıyla özgündür.

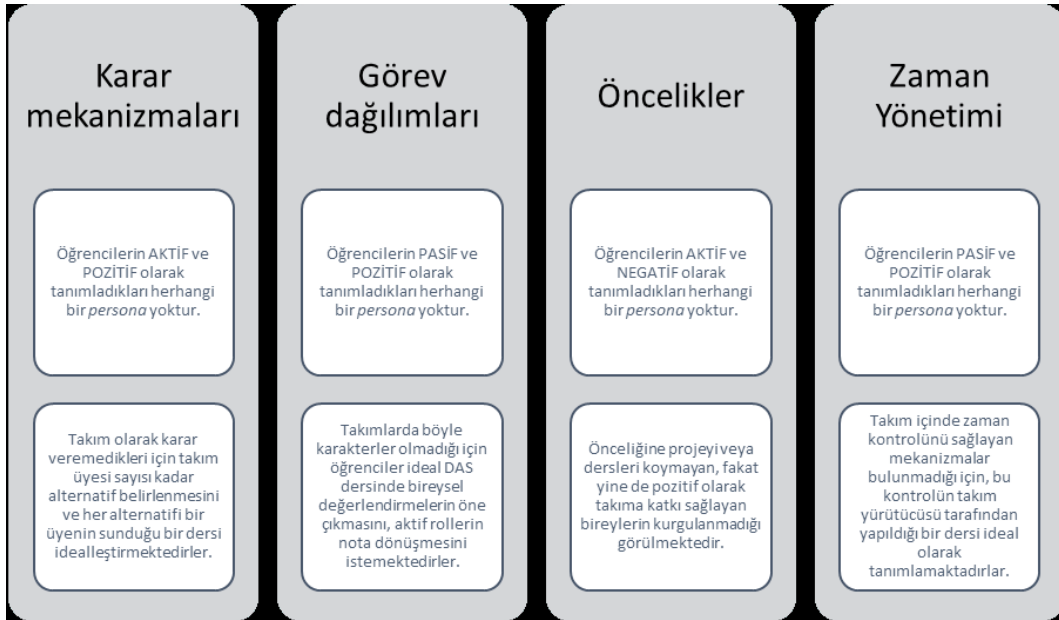
Personaları tanımlamak için kullanılan ifadeler yazarlar tarafından gömülü teori yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Analiz sonucunda ortaya dört tema çıkmıştır. Bu temalardan ilki takımlardaki karar mekanizmaları olmuştur. Öğrencilerin kullandıkları ifadeler incelendiğinde *personaları* tanımlarken takım ve proje ile ilgili kararların alınması yönündeki mekanizmaları önemsedikleri ve *personaları* oluştururken baskın bir öğe olarak kullandıkları görülmüştür. Ortaya çıkan ikinci tema, görev dağılımlarıdır. Öğrenciler, *personaları* tanımlayan bir unsur olarak görevlerin dağıtılması ile ilgili farklı ifadeleri sıkça kullanmışlardır. Öncelikler, öğrencilerin ifadelerinden ortaya çıkan bir diğer temadır. Takım üyelerinin proje veya kendi hayatları ile ilgili öncelikleri, *personaları* tanımlamak için kullanılan unsurlardan olmuştur. Dördüncü tema ise zaman yönetimidir. Takım arkadaşlarını baz alarak oluşturdukları *personaların* zamanı nasıl yönettikleri veya sıkça nasıl yönetemedikleri ile ilgili ifadeler, öğrenciler tarafından kullanılmıştır. Ortaya çıkan temalar, birisi Tasarım Araştırmaları ve Kuramı dersini diğeri ise Disiplinlerarası Stüdyo dersini yürütmekte

olan ve makalenin yazarı olan araştırmacılar tarafından Bales'in (1950) Etkileşim Süreci Analizi Genel Kategorileri esas alınarak incelenmiştir.

Öğrencilerden *personalara* ek olarak 'ideal' bir DAS dersi için önerilerde bulunmaları da istenmiştir. Tanımladıkları 'ideal' DAS dersinde öğrencilerin takım yürütücülerinin aktif rol aldığı ve takımlardaki rolleri belirledikleri bir kurgu oluşturdukları, projelerin stüdyo saatlerinde yapıldığı, not verme sürecinde bireysel çabanın göz önünde bulundurulduğu bir ders önerdikleri ortaya çıkmıştır. Öğrenciler tarafından yapılan öneriler göz önüne alındığında üç husus açığa çıkmaktadır:

1. Öğrenciler takım oluşturmaktan ziyade grup çalışması yapmak şeklinde bir işleyişi tercih etmektedirler (Katzenbach ve Smith, 1993, s. 84).
2. Karar verme mekanizmalarında ve görev dağılımlarında bir otoriteye olan ihtiyaç gözlemlenmektedir.
3. Proje ile ilgili çalışmayı tamamen ders saatleri kapsamında kısıtlı tutarak öncelikler ve zaman yönetiminde yaşanan çatışmaları azaltmayı hedeflemektedirler.

Etkileşim Süreç Analizi genel kategorileri esas alınarak oluşturulan tablolar ile öğrencilerin ders ile ilgili yaptıkları öneriler incelendiğinde, aralarında önemli paralellikler olduğu gözlemlenmiştir (Şekil 4).



Şekil 4. Çalışma sonuçlarının ideal bir DAS dersi ile ilgili olarak yorumlanması

Bu çalışma kapsamında ortaya çıkan dört tema, öğrencilerin disiplinlerarası stüdyo dersi kapsamında takım çalışmalarında yoğun olarak problem yaşadıkları iki

alana işaret etmektedir: Söz konusu alanlar zaman ve otorite olarak özetlenebilir. Mevcut literatürde takımların zamanı verimli ve etkin bir biçimde yönetmesi ile ilgili pek çok çalışma mevcuttur. Kozlowski ve Ilgen'e (2006, s. 102) göre takımlar harcadıkları zaman ve çabanın başarılı sonuçlara dönüştüğünü gördükçe, nihai hedeflerine ulaşmak için zamanı ve çabalarını nasıl yönlendirecekleri konusunda daha isabetli stratejiler kullanırlar. Gersick (1988) sekiz öğrenci takımı ile yaptığı çalışmada, takımların projenin başlangıç evresinde kurallara ilişkin çok çabuk kararlar aldıklarını buna karşılık teslim tarihi yaklaştıkça (sürenin yaklaşık ortalarına doğru) zaman ile ilgili farkındalıklarında büyük artış gözlemlenmekte ve bu duruma bağlı olarak ilerlemelerini ve çalışma şekillerini yeniden değerlendirdiklerini ifade etmektedir (aktaran Hartley, 2005, s. 66). DAS öğrencilerinde ise benzer bir durum ancak ders tamamlandıktan sonra, dersin verildiği dönemi izleyen dönemde gerçekleşmektedir.

Fredrick'e (2008) göre otoritenin uygun bir biçimde nasıl kullanılacağını öğrenmek, etkin bir iş birliği için gereklidir ve ders yürütücülerinin etkin bir kolaylaştırıcı olabilmek adına, öğrencilerin akran otoritesini müzakere ederken ve çatışmaları çözerken yaşadıkları zorlukları bilmeleri beklenir. Özellikle derslerdeki klasik anlamdaki öğretici-öğrenci yapılanmasından kaynaklanan otorite ve bireysel not vermeye verilen ağırlık, takımların otorite sorununu daha da perçinlemektedir. Mühendislik lisans öğrencileri ile yapılan bir çalışmada (Haller, Gallagher, Weldon ve Felder, 2000, s. 285), takım çalışmalarında akran otoritesi sorununu aşmak ve etkili bir takım etkileşimi tesis etmek üzere bilgi paylaşımı için iki yöntem önerilmektedir: Bunlardan birincisi öğrencilerin dönüşümlü olarak öğretici-öğrenci rollerini üstlenmeleri, ikincisinde ise herhangi bir hiyerarşinin bulunmadığı iş birliği anları oluşturmalarıdır. Yukarıdaki bilgiler ışığında, ders planlarının notlandırma açısından revize edilmesi ve öğrencilere takım üyeleri arasında bilgi paylaşımı yöntemleri konusunda proje öncesi bilgi verilmesi otorite sorununu aşmalarına yardımcı olabilir.

Hem katılımcı hem de gözlemci rolünü üstlenen Endüstriyel Tasarım Bölümü öğrencileri, *persona* anlatımları sırasında takım arkadaşlarının karar mekanizmalarına ne şekilde katıldıklarını, görev dağılımlarında ne şekilde rol aldıklarını, önceliklerinin neler olduğunu ve zaman yönetimini nasıl yaptıklarını veya yapamadıklarını ifade eden tanımlamalar kullanmışlardır. Ortaya çıkan bu dört tema zorluk yaşadıkları alanlar hakkında bilgi vermektedir. Dolayısıyla tıpkı sanayide olduğu gibi öğrencilere zorluk çektikleri bu konularla ilgili DAS dersi öncesinde eğitim verilmesi ve onların proje

öncesinde karar verme, zaman yönetimi gibi konularda kişisel gelişimlerine katkı sağlayacak seminerler düzenlenmesi, proje sırasında ortaya çıkabilecek potansiyel çatışma alanlarını daha kolay yönetmelerini sağlayabilir. Nitekim mevcut literatür öğrencilerin takım işleyişi dinamiklerine ilişkin proje öncesinde bilgilendirilmelerini takım başarısına katkı sağlayacak bir unsur olarak önermektedir (Hartley, 2005, s. 66).

Mimarlık ve Tasarım ile ilgili bölümlerin 3. Yarıyıl öğrencilerinin katıldığı disiplinlerarası bir stüdyo dersinin incelendiği bu çalışmada kullanılan *persona* yöntemi, takımların analiz edilmesi için başarılı bir araç olmuştur. Öğrenciler, *personaları* tanımlarken, ders ve takım çalışması ile ilgili önemli hususları rahatlıkla ifade edebilmişlerdir. Araştırmanın aynı dönemde aldıkları derste yapılmış olması da deneyimlerinin üzerinden zaman geçmeden aktarılmasına olanak sağlamıştır.

Çalışmaya sadece Endüstriyel Tasarım Bölümü öğrencileri katılmıştır. Disiplinlerarası Stüdyo dersine katılan diğer öğrenciler olan Mimarlık, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı ve Kentsel Tasarım ve Peyzaj Mimarlığı Bölümü öğrencilerinin deneyimlerinin de benzer yöntemler kullanılarak araştırılması gereklidir. Sadece Tasarım ve Mimarlık disiplinlerinden öğrencilerin oluşturduğu bir grubun ne kadar disiplinlerarası olduğu ise ayrı bir tartışma konusudur. Mühendislik, sosyal bilimler ve tasarım disiplinlerinin oluşturduğu takımların katılımı ile gerçekleşen derslerin de benzer yöntemler kullanılarak araştırılması, disiplinlerarası derslerin daha doğru şekilde kurgulanması yönünde önemli ipuçları verecektir.

İleride çalışılması gereken bir konu ise takım yürütücülerinin geldiği disiplinlerin takımların çalışmalarını nasıl etkilediğidir. Bu çalışmaya konu olan derste Mimar, İç Mimar ve Endüstriyel Tasarımcılar takım yürütücüsü olarak yer almışlardır. Seçilen takım yürütücüleri çoğunlukla tasarım profesyonelleri olsa da tasarım akademisyeni olan takım yürütücüleri de bulunmaktadır. Dersin işlenişi ile ilgili temel hususlarda takım yürütücüleri ortak kararlar almış olsalar da her birinin takımları yönlendirirken kendine özgü yöntemler kullandığı bir gerçektir. Bu noktada bazı yürütücüler aktif rol alırken, diğerleri pasif olmayı tercih etmişlerdir. Bu sebeple DAS dersi yürütücülerinin kullandıkları farklı yöntemlerin DAS öğrenci deneyimi üzerindeki etkisi, sonraki araştırmalar için ayrı bir inceleme konusu olabilir.

KAYNAKÇA

Ansoff, H. I. (1965). *Corporate Stragety: An Analytic Approach to Business*

Policy for Growth and Expansion. New York: McGrawHill.

Bales, R. (1950). A Set of Categories for the Analysis of Small Group Interaction. *American Sociological Review*, 15(2), 257-263.

Belbin, M. (2010). *Team Roles at Work*. New York: Routledge.

Belbin-Sierra Danışmanlık. (2014). *Belbin Takım Raporları*. https://b92a5f17-67d2-4e89-bdaa-2ee5d4cc9180.filesusr.com/ugd/08c0ac_0fc76dc0044c4eb18cb901e1892f8f40.pdf. Erişim Tarihi: 14 Mart 2021.

Benne, K. D. ve Sheats, P. (1948). Functional Roles of Group Members. *Journal of Social Issues*, 4(2), 41-49.

Blomquist, A. ve Arvola, M. (2002). Personas in Action: Ethnography in an Interaction Design Team. *Proceedings of the Second Nordic Conference on Human-Computer Interaction*, (s. 197-200).

Burke, P. J. (2006). Interaction in Small Groups. J. Delamater (Ed.), *Handbook of Social Psychology* (s. 363-387). Hoboken, NJ: Springer.

Ciravoğlu, A. (2014). Notes on Architectural Education: An Experimental Approach to Design Studio. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 152, 7-12.

Cooper, A. (2004). *The Inmates are Running Asylum*. Indianapolis: Sams.

Demirbaş, D. ve Timur Öğüt, Ş. (2018). Design Briefs for Industrial Design Studio Courses: Determination of Expectations and Requirements. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi-Journal of Qualitative Research in Education*, 6(2), 42-58.

Donnolen, A. (1998). *Takım Dili*. İstanbul: Sistem.

Er, Ö. ve Çetinkaya, M. (2010). How Would Design Education Engage with the Local Territorial Context? *Shanghai Cumulus Working Papers* (s. 192-196). Tongji University College of Design and Innovation.

Ertürk, G. (2007). *Takım Liderliği ve Bunun Takım Motivasyonuna Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Floyd, I. R., Twidale, M. B. ve Jones, M. C. (2008). Resolving Incommensurable Debates: A Preliminary Identification of Persona Kinds, Attributes, and Characteristics. *Artifact: Journal of Design Practice*, 2(1), 12-26.

Fredrick, T. A. (2008). *Facilitating Better Teamwork: Analyzing the Challenges and Strategies of Classroom-Based Collaboration*. Faculty Research ve Creative Activity: http://thekeep.eiu.edu/eng_fac/5. Erişim Tarihi: 14 Mart 2021.

Gelmez, K. ve Bağlı, H. (2018). Exploring the Functions of Reflective Writing in the Design Studio: A Study from the Point of View of Students. *Art, Design ve Communication in Higher Education*, 17(2), 177-197.

Gersick, C. J. (1988). Time and Transition in Work Teams: Toward a New Model of Group Development. *Academy of Management Journal*, 31, 9-41.

Goodwin, K. (2005). *Perfecting your Personas*. https://articles.uie.com/perfecting_personas/. Erişim Tarihi: 14 Mart 2021.

Gökşin, E. (2018). *Dijital Pazarlama Temelleri* (3. Baskı). İstanbul: Abaküs. https://www.dijitalfakulte.com/wp-content/uploads/Dijital_Pazarlama_Temelleri_ilk_4_bolum.pdf. Erişim Tarihi: 21 Mart 2021.

Grudin, J. ve Pruitt, J. (2002). Personas, Participatory Design and Product Development: An infrastructure for Engagement. *Proceedings of the Participatory Design Conference* (s. 144-161). Malmö: ACM .

Haller, C. R., Gallagher, V. J., Weldon, T. L. ve Felder, R. M. (2000). Dynamics of Peer Education in Cooperative Learning Workgroups. *Journal of Engineering Education*, 89(3), 285-293.

Hartley, P. (2005). Developing Students' Skills in Groups and Teamworking: Moving Experience into Critical Reflection. P. Hartley, A. Woods ve M. Pill (Ed.), *Enhancing Teaching in Higher Education: New Approaches to Improving Student Learning* (1. Baskı). (s. 61-70). London: Routledge.

Hasdoğan, G. (1996). The Role of User Models in Product Design For Assessment of User Needs. *Design Studies*, 17(1), 19-33.

Karaca Şalgamcıoğlu, B. ve Er, Ö. (2018). Behind the Shower Curtain: Seven Poems on Aging and Body Cleaning. *Cultural Studies↔ Critical Methodologies*, 18(4), 272-282.

Katzenbach, J. R. ve Smith, D. K. (1993). *The Wisdom of Teams: Creating the High Performance Organization*. Boston, Mass.: Harvard Business School.

Kim, M. J., Ju, S. R. ve Lee, L. (2015). A Cross-Cultural and Interdisciplinary Collaboration in a Joint Design Studio. *International Journal of Art ve Design Education*, 34(1), 102-120.

King, D. ve Lawley, S. (2019). *Organizational Behaviour Extension Material* (3. Baskı). https://learninglink.oup.com/static/5d4940798dc66e0010f815d9/page_02.htm. Erişim Tarihi: 14 Mart 2021.

Kozlowski, S. W. ve Ilgen, D. R. (2006). Enhancing the Effectiveness of Work Groups and Teams. *Psychological Science in the Public Interest*, 7(3), 77-124.

Laubheimer, P. (21 Haziran 2020). *3 Persona Types: Lightweight, Qualitative, and Statistical*. <https://www.nngroup.com/articles/persona-types/>. Erişim Tarihi: 14 Mart 2021.

Matthews, T., Judge, T. ve Whittaker, S. (2012). How Do Designers and User Experience Professionals Actually Perceive and Use Personas? *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '12)* (s. 1219-1228). New York: Association for Computing Machinery.

Miaskiewicz, T. ve Kozar, K. A. (2011). Personas and User Centered Design: How can Personas Benefit Product Design Processes? *Design Studies*, 32, 417-430.

Morrison, K. (1998). *Management Theories for Educational Change*. London: Paul Chapman .

Mumford, T. V., Morgeson, F. P., Iddekinge, C. H. ve Champion, M. A. (2008). The Team Role Test: Development and Validation of a Team Role Knowledge Situational Judgment. *Journal of Applied Psychology*, 93(2), 250-267.

Natale, S. M., Sora, S. A. ve Kavalipurapu, S. B. (2004). Leadership in Teams: Managerial Responses. *Team Performance Management*, 10(3/4), 45-52.

Nielsen, L. (___). *Personas*. https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/personas#heading_Four_different_perspectives_page_12414. Erişim Tarihi: 9 Mayıs 2021

Nielsen, L. (2004). *Engaging Personas And Narrative Scenarios*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Copenhagen Business School, Frederiksberg.

Nielsen, L., Hansen, K. S., Stage, J. ve Billestrup, J. (2015). A Template For Design Personas: Analysis of 47 Persona Descriptions From Danish Industries and Organizations. *International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development (IJSKD)*, 45-61.

Norman, D. (2004). *Ad-Hoc Personas and Emphatetic Focus*. https://jnd.org/ad-hoc_personas_empathetic_focus/. Erişim Tarihi: 14 Mart 2021.

Pektaş, S. T. (2012). The Blended Design Studio: An Appraisal of New Delivery Modes in Design Education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 51, 692-697.

Pruitt, J. ve Adlin, T. (2006). *The Persona Lifecycle: Keeping People in Mind Throughout Product Design*. San Francisco: Morgan Kaufmann.

Simon, H. A. (1996). *The Sciences of the Artificial* (3. Baskı). Cambridge, MA: MIT.

Straub, J. T. (2002). *Ekip Kurma ve Yönetme*. İstanbul: Hayat.

Strauss, A. L. ve Corbin, J. M. (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures For Developing Grounded Theory* (2. Baskı). Thousand Oaks: Sage.

The Deming Institute. (____). *Deming Quotes*. https://deming.org/quote_categories/teamwork/. Erişim Tarihi: 14 Mart 2021.

Toka, S. (2021). Mimarlık Eğitiminde Bütünleşik Eğitim Deneyimi ve Müfredat Önerisi. *ARTS: Artuklu Sanat ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 5, 118-139.

Toruntay, H. (2011). *Takım Rollerini Çalışması: X ve Y Kuşağı Üzerinde Karşılaştırmalı Bir Araştırma*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Tuckman, B. W. ve Jensen, M. A. (1977). Stages of Small-Group Development Revisited. *Group ve Organization Management*, 2(4), 419-427.

Uludağ, A. (____). *Persona nedir ve Neden Kullanılır?* <https://adnanuludag.net/persona-nedir-ve-neden-kullanilir/>. Erişim Tarihi: 14 Mart 2021.

Uysal, E. (2015). Temel Tasarım Dersine İlişkin Öğrenci Görüşleri. *Yedi*, 14, 51-65.

Yavuz, M. ve Güneş, S. (2020). Ontolojik Değişimlerin Endüstri Ürünleri Tasarımı Pratiklerine Yansımaları: Yıldız Tasarım ve Katılımcı Tasarım. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 26, 781-797.

Yenilmez, F. ve Bağlı, H. (2020). Changing Paradigms, Subjects, and Approaches in Industrial Design Studio Education in Turkey. *Eğitimde Nitel Araştırmalar Dergisi – Journal of Qualitative Research in Education*, 8(2), 754-775.

• **EKLER**

Ek-1

Tablo Ek-1. Kodlama Aşamaları

Açık kodlama	Eksenel kodlama	Seçici Kodlama
<p>'Grup arkadaşlarımı kendim gibi seçerim.'</p> <p>'Ya benim yazdığım raporu neden değiştirdin?'</p> <p>'Fikirlerimden çok eminim. Hayır bence benim dediğim doğru. Siz öyle hatırlıyorsunuz. Böyle yapmamız lazım. Sizin dediğiniz yanlış. -Kendi istediği olmazsa rahat edemez.'</p>	<p>Takımın projesi ile ilgili tüm kararları bireysel olarak vermek istemek</p>	
<p>'Bence bir hocaya soralım. Hocam böyle devam edelim mi? Hocam olmuş mu? Hocam akşam sorularımı mail atsam olur mu?'</p> <p>'Hoca böyle söyledi. Dersi dinledim.'</p> <p>'Hoca benim dediğime yanlış demedi.'</p> <p>'Onay almadan bir şey yapamam.'</p>	<p>Takım projesi ile ilgili tüm kararları takım yürütücüsüne (hocaya) onaylatmak istemek</p>	<p>Karar mekanizmaları</p>

<p>'Kanka sen yapmışsın bana versen'</p> <p>'Yaptığı ödevler diğer grup arkadaşları tarafından tekrar hazırlanmak zorunda oluyor.'</p> <p>'Neyse kanki siz HALLEDERSİNİZZZ.'</p> <p>'Projeye çok katkıda bulunmuyor. Çok devamsızlık yapıyor.'</p>	<p>Takım görevleri ile ilgili kendi üstüne düşeni yapmamak</p>	
<p>'Arkadaşlar yarınki ödev neydi?'</p> <p>'Yarın gruba yazar, ödevi öğrenir, akşam da hallederim.'</p>	<p>Takımın yapması gereken görevleri takip etmemek</p>	Görev dağılımları
<p>'Ben proje konuşunu araştırdım, siz de fikir bulursunuz. - Projenin sadece araştırma kısmında yardımcı oluyor.'</p> <p>'Ben paftaları bitirdim, siz neler yaptınız arkadaşlar???'</p>	<p>Projenin sadece belirli bir aşamasında görev almak</p>	
<p>'Eğlenmeyi çok severim. Günlük hayatta yaptığım şeyler projemin önüne geçer.'</p> <p>'Bu akşam ders çalışmam lazım ama dizim var. Telefonu bırakmalıyım. Odaklanamıyorum. Artık çalışmaya başlamalıyım. Tam ders çalışacağım, bildiririm geldi.'</p> <p>'Anne, arkadaş aradı. İki dakika aşağıya inip geliyorum. Son bir el oyun oynar, ödevi hallederim. Sevdiğim müziğin adını bulursam ödev rahat rahat başlayabilirim.'</p> <p>'Gezmeyi seven'</p>	<p>Günlük hayatta yapılan diğer aktivitelerin projenin önüne geçmesi</p>	
<p>'Bir dahaki aya vizeler var. Bu hafta sonu dışarı çıkmasam mı?'</p> <p>'Onun için sadece ders önemlidir.'</p> <p>'Derslerine çok önem veriyor.'</p> <p>'Projelerimi temiz ve düzenli teslim ederim.'</p>	<p>İlk önceliği dersler olmak</p>	Öncelikler
<p>'Bu grupta ne konuşuyorlar çok saçma. Şimdiden kendilerini geriyorlar. Anlamıyorum.'</p> <p>'En fazla okul uzar.'</p>	<p>İlk önceliğin dersler olmasını eleştiren bir yaklaşıma sahip olmak</p>	

Dakik bir insanımdır. Projeyi son güne bırakmam. Kritikleri zamanında alırım.'

'Günlük hayatta her şey zamanındadır. Bugünün işini yarına bırakmam. Erken yatıp, erken kalkarım.'

'Arkadaşlar dersten sonra konuşalım. Herkes müsaitse hafta sonu proje için buluşalım.- Haftasonları grup arkadaşlarıyla buluşma ayarlayıp proje geliştirmek ister ama ona çok az kişi katılır. Sorumluluk sahibi planlı programlı bir insan.'

Zamanı iyi yönetmek

'Haftaya Çarşamba'ya olan ödevde hazırlık yapmalıyım. Yarına olan ödevleri bitirdim'.

'7 gün sonraya ödevim var dışarı çıkamam.'

'Günü gününe her ödevini yapar.'

'Bir dahaki aya vizeler var. Bu hafta sonu dışarı çıkmasam mı?'

'Zamanın nasıl geçtiğini anlamam. Geç yatıp pişman olurum. Gece yaptığım projeme okulda devam ederim.'

'Biz bugün napıcaktık?'

Zaman yönetimi

'Yine geç kaldım ya. Kusura bakmayın. Ya uyuyakalmışım. Bu saatten sonra gelmeme gerek yok herhalde.'

'Son gün adamıyım. Yarın gruba yazar, ödevi öğrenir, akşam da hallederim. Hoca ödevi vereli 2 gün oldu yani daha 5 günüm var. Rahatım, gezebilirim. -Berkcan ödevin son gün yapıldığına inanan arkadaşımız. Berkcan rahat, derf edinmeyen son dakika insanı'

Zamanı kötü yönetmek

'Acaba bir yemek molası mı versem?'

'Saat 07:00. Uyansın kızlar bir yardım etsinler. Yoksa yetişmez, bunaldım.'

Saat 00:00. Ece, artık erteleme. Kalk yapmaya başla. Saat 08:00. Ödevimin daha başındayım. Nasıl yetiştireceğim.'

Saat daha iki yirmi beş. Beste başlasam yetiştirir, rahat rahat yaparım.'

Saat 17:00 Biraz daha zaman geçsin. Kızlarla yemek yer diziyi bitirir başlarım.'

Saat 21:00 Artık başlamam gerek.'

Ek-2

Tablo Ek-2. *Daha İyi bir DAS dersi deneyimi için öğrenci gruplarının önerileri*

ÇALIŞMA GRUBU 1	<p>'Çalışmalar ders saatlerinde halledilecek.'</p> <p>'Ders saati ve aralar hocanın kontrolünde düzenli geçecektir.'</p> <p>'Öğretmene düşen grup sayısı daha az olmalı.'</p> <p>'Ders sonunda grup projeleri hocayla bireysel kritik yapılmalı.'</p> <p>'Fikir alışverişleri ve proje geliştirme grup olarak gerçekleştirilir.'</p> <p>'Teslimlerde ise görev dağılımları yapılarak hocaya bildirilir.'</p> <p>'Ders saati kısa, ders günü fazla'</p> <p>'Puanlama % 50 grup ödevi sonucu çıkan projenin değerlendirme puanı olurken diğer % 50'si öğrencinin grup içerisindeki bireysel çalışmasını yansıtır.'</p> <p>'Dersin amacı: Grup çalışmalarında sorumluluk duygusunu geliştirmek.'</p>
ÇALIŞMA GRUBU 2	<p>'Grup hocası, her gruba kritik verecek.'</p> <p>'Proje derste yapılacak. Her gruba derste kritik verilecek.'</p> <p>'Her aradan sonra yoklama alınacak. Aradan sonra ilk 5 dakika yoklama alınacak.'</p> <p>'Grup üyesi sayısı kadar alternatif belirlenecek, her alternatifi bir üye sunacak. Alternatif üzerine fonksiyon eklenecek.'</p> <p>'Grup üyelerinde çalışmayanlar tespit edilecek.'</p> <p>'Notlandırma sistemi: (Temizlik, düzen %10) (Özgün içerik %20) (Zamanında teslim %50) (Devamsızlık %20)'</p>
ÇALIŞMA GRUBU 3	<p>'Ders dışı en az 3 buluşma zorunlu. Fotoğraflarla belgelenecek.'</p> <p>'Daha verimli bir ders için daha sık molalar verilecek, öğrenciler ihtiyaçlarını giderecek.'</p> <p>'Derse öğrenci geç geldiği takdirde ödevini güzel yapmışsa imza hakkı kazanacak.'</p> <p>'Görev dağılımı öğretmenler tarafından öğrencilerin ilgi alanları düşünülerek eşit şekilde dağıtılacak.'</p> <p>'Puanlamalar daha bireysel yapılacak.'</p> <p>'Ödev ve proje sonunda grup arkadaşları birbirlerini puanlandırarak. Bu aktivite herkesin eşit çalışmasını teşvik edecek.'</p> <p>'Ara günlerde projesini tam ve güzel yapan gruplar +1 devamsızlık hakkı kazanacak.'</p>
