



Social Sciences
ISSN: 1308 7444 (NWSASOS)
ID: 2019.14.1.3C0180

Status : Review
Received: December 2018
Accepted: January 2019

Elif Bayramoğlu, Umut Büyükkurt, Nazlı Mine Yurdakul

Karadeniz Teknik University, Trabzon-Turkey
elifsol_hotmail.com; umutbykkrt@gmail.com; n.mine@outlook.com

DOI	http://dx.doi.org/10.12739/NWSA.2019.14.1.3C0180		
ORCID ID	0000-0002-6757-7766	0000-0002-0064-1495	0000-0002-0064-1495
CORRESPONDING AUTHOR	Elif Bayramoğlu		

**PEYZAJ MİMARLIĞI EĞİTİMİNDE PROJE TASARIM SÜRECİ: TRABZON "KARAGÖZ MEYDANI"
ÇEVRE TASARIM PROJELERİ**

ÖZ

Tasarlanan açık mekânlarda kullanıcı çeşitliliğine bağlı olarak kullanıcı ihtiyaçları, kullanıcı ihtiyaçlarının hangi etkinliklerle yapıldığı ve bu etkinliklerin hangi mekanlarda hangi tasarım ilkeleriyle dizayn edilmesi gerekliliği ise peyzaj tasarımcısı tarafından belirlenmesi gereken bir durumdur. Bu dizge içerisinde etkinliklerin yan yana gelme kurgusu peyzaj tasarımının başarısını oluşturur. Peyzaj mimarlığı eğitim süreci tasarımın yaşam boyu eğitim olmasını amaçlayan ve öğreten bir sistemdir. Eğitim sürecinde öğrencilere tasarımın özgün, yaratıcı ve probleme çözüm olma odağı iletilir ve kavratılır. Bu çalışmada peyzaj tasarım eğitim çalışması kapsamında 2017-2018 Eğitim-Öğretim güz döneminde KTÜ Peyzaj Mimarlığı Bölümü 3. sınıfta zorunlu bir ders olan Çevre Tasarım IV'ni alan öğrencilerin bir dönem boyunca tasarlamış oldukları proje ve süreci anlatılmıştır. Projenin çalışma alanı olarak Trabzon kent merkezinde Karagöz Meydanı olarak bilinen, etrafında pek çok tarihi yapı bulunduran, kente kimlik kazandırabilecek ve yoğun kullanıma sahip kent avlusu niteliğindedir. Sonuç olarak öğrenciler 16. Haftanın sonunda yaratıcı, özgün ve modern çizgilerle hem proje tasarım sürecine uygun, hem de kent kimliğini öne çıkaran bir tasarım süreci takip ederek ürünlerinin ortaya koymuşlardır.

Anahtar Kelimeler: Peyzaj Mimarlığı, Tasarım Süreci, Tasarlama
Peyzaj Tasarım Eğitimi, Yaratıcı Düşünce

**PROJECT DESIGN PROCESS IN LANDSCAPE ARCHITECTURE EDUCATION: TRABZON "KARAGÖZ
SQUARE" ENVIRONMENTAL DESIGN PROJECT**

ABSTRACT

Depending on the user diversity of the designed outdoor spaces, the user needs, the activities that user needs are made of and the necessity of designing these activities with which design principles should be determined by the landscape designer. In this system, the side-by-side arrangement of activities is the success of landscape design. The landscape architecture education process is a system that aims to design and teach life-long education. In the process of education, the students are conveyed to the original, creative and focusing on the problem. In this study, the project and process that the students who took Environmental Design IV, which is a compulsory course in 3rd year of KTÜ Landscape Architecture Department during the fall semester of 2017-2018 Education, were explained within the scope of landscape design education study. The project was carried out according to the principle of creating a functional and aesthetic space according to different scenarios within the creativity of each student's own product. It has a lot of historical buildings around it, it is an urban courtyard which can gain the identity of the city and has intensive use. As a result, at the end of the 16th week, students exhibited their products with creative, original and modern lines, following a design process that fits both the project design process and the city identity.

Keywords: Landscape Architecture, Design Education, Design
Landscape Design Education, Creative Thinking

How to Cite:

Bayramoğlu, E., Büyükkurt, U. ve Yurdakul, N.M., (2019). Peyzaj Mimarlığı Eğitiminde Proje Tasarım Süreci: Trabzon "Karagöz Meydanı" Çevre Tasarım Projeleri, **Social Sciences (NWSASOS)**, 14(1):15-24, DOI:10.12739/NWSA.2019.14.1.3C0180.



1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Günümüzde yeni bir şeyler ortaya koyan birçok meslek disiplinin temeli tasarım olgusuna dayanmaktadır. Tasarım, tasarımcının bir soruna yönelik olarak çözüm önerisi getirmeyi amaçladığı karar verme sürecidir. Bir başka tanıma göre ise bir olay için gerek duyulacak planların hazırlanması için ihtiyaç duyulan hazırlama sürecinin kendisidir (Newel ve Simon, 1972). Tasarım süreci tasarımcının bir problem karşısında düşünsel ve algısal olarak çözüme yönelik aktivitesinin sözlü veya görsel anlatımla dışa vurması ile başlar. Daha sonra problemin çözümüne ulaşana kadar topladığı veriler ve önceki deneyimleri ile devam ederek yoğun bir süreçte sonlanır (Vries, 1994). Nesnel açıdan gerçeklik ve doğruluk ile ilişkisi olmamasına karşın tasarım aslında kişiye özgü sıradışı olaylar bütünüdür (Booth, 1989). En genel anlamda Bayazıt (1994)'a göre tasarım plan ya da eskiz yapmak suretiyle zihinde canlandırılana biçim vermek olarak tanımlanmıştır (Önal, 2011; Düzenli ve ark., 2017). Erdem (1995)'e göre ise tasarım net olarak bitmiş ve sonuçlanmış bir olgu değil, nasıl olabileceği veya nasıl olması gerektiğini ortaya koyan bir çalışmadır.

Peyzaj mimarlığı açısından tasarımın yeri oldukça önemlidir. Çünkü bu meslek disiplini insan için uygun mekanları belirli bir dizge ve form içerisinde gerçekleştirmektedir. Bu nedenle mekan tasarım süreci başlarken karar verme, üretme, analiz etme ve biçimlendirmeyi insan etkinliklerine göre gözlem yaparak analiz edilmelidir (Rodiek ve Steiner, 1998; Düzenli ve Alpak, 2016). Tasarım süreci sorunun araştırılması, tanımlanması ve belirlenmesi, bilgi edinme süresi, seçenek üretme, seçeneklerden birinin seçip geliştirilmesi, değerlendirme ve sonuç ürünü ile tamamlanır (Yılmaz ve Yılmaz, 2000). Steinitz (1990)'e göre peyzaj mimarlığı tasarım süreci estetik, algısal, ekolojik, tarihsel ve doğal yapıdan oluşmaktadır. Sürece göre her aşama kendi içerisinde değerlendirilir. Bu nedenle tasarlanacak olan dış mekânların mevcut durum analizi içinde bulundurduğu her türlü fizikler veriyi belirlemek ve değerlendirmek adına tasarımın bir aracı olarak ele alınmalıdır. Bu kapsamda peyzaj tasarımcısı kendisini yönlendirecek verileri analiz ve sentezlerken aynı zamanda özgün tasarımlar oluşturmak için yaratıcı olmalıdır. Yaratıcı tasarımlar yapmanın en uygun zamanı ise eğitim süreci dönemindedir. Çünkü öğrenci araştırmaya yeni fikirler ortaya koyma açısından farklı teorilerden yardım alabilir.

KTÜ peyzaj mimarlığı bölümü tasarım ağırlıklı bir bölüm olarak değerlendirilmekte olup uygulamalı stüdyo dersleri ile hocalar, öğrencileri ile birebir etkileşim halindedir. KTÜ'de peyzaj tasarım eğitiminde sıra dışı tasarımların, yaratıcı düşünce ile kazandırılarak yaşam boyu eğitim amaçlanmaktadır. Bu amaçla görülen proje dersleri her yarıyıl ve ön koşullu olarak değerlendirilir. Her dönem görülen proje dersi farklı konu ve ölçeklerden oluşmaktadır. Bu amaçla 6-8 arası değişen öğretim üyeleri sınıfta rastgele oluşturulan gruplarla bir dönem boyunca tasarım stüdyosunda tasarım sürecini başlatır. Bu kapsamda proje her öğrencinin kendi ürününü yaratıcılık dahilinde farklı senaryolara göre işlevsel ve estetik açıdan mekan yaratma ilkesine göre gerçekleştirilmesi amaçlanır. Sonuç olarak öğrenciler 16. Haftanın sonunda yaratıcı, özgün ve modern çizgilerle hem proje tasarım sürecine uygun, hem de kent kimliğini öne çıkaran bir tasarım süreci takip ederek ürünlerinin ortaya koymuşlardır.

Bu çalışmada peyzaj tasarım eğitim çalışması kapsamında 2017-2018 Eğitim-Öğretim güz döneminde Karadeniz Teknik Üniversitesi Peyzaj



Mimarlıđı Bölümü 3. sınıfta zorunlu bir ders olan Çevre Tasarım IV'ni alan öğrencilerin bir dönem boyunca tasarlamış oldukları tasarım proje süreci ve sonuç ürünü aşamaları anlatılmıştır. Projede çalışma alanı olarak seçilen Trabzon kent merkezin Karagöz Meydanı'dır. Meydan etrafında pek çok tarihi yapı bulunduran, kente kimlik kazandırabilecek ve yoğun kullanıma sahip kent avlusu niteliğindedir.

Peyzaj Mimarlıđında Eđitim Süreci (Process of Education in Landscape Architecture): Peyzaj mimarlıđı insanların istek ve ihtiyaçlarına yönelik açık alanlarda mekan yaratan sanat ve bilimi sentezleyerek yaratıcı ve özgün bir disiplindir (Düzenli ve Alpak, 2016). Peyzaj mimarlıđı uluslararası standartlarda kentsel ve kırsal alanlarda planlama ve tasarım yönetimine dair araştırma ve çalışmaların tümünü yürütür. Yanı sıra planlama, tasarlama, yönetme ve koruma alanlarından da uluslararası düzeyde proje üretme imkânı vardır (EFLA, 2008). Meslek disiplini geređi multidisipliner olarak farklı meslek grupları ile birlikte ortak düşünme ve yaratma olgusuna dayanmaktadır (Kahveciođlu, 2001). Peyzaj mimarlıđı eğitim süreci ise tamamen uygulama ve proje üretme alt yapısındadır. Bu kapsamda öğrencilere 1. Sınıftan itibaren yaratıcı ve özgün olma kimliđi kazandırılarak tasarlama eğitimi verilir. Tasarım eğitimini destekleyen soyut ve üçüncü boyutta düşünme yeteneđi amacıyla çizim ve maket dersleri verilir.

Peyzaj Mimarlıđı Eđitim Sürecinde Tasarım (Design in Landscape Architecture): Tasarım insanların zihninde başlayıp sonra tüm hayatını etkileyen bir süreçtir. Bu sürecin en önemli noktası hangi konuya çözüm önerisi getirilmek isteniliyorsa, o konuya ait seçenek üretmektir (Acar ve Bekar, 2017). Bu kapsamda tasarım belirli öge ve ilkelere göre yapılır. Tasarlama sürecindeki bu ilkeler tasarımcının o soruna bakış açısıyla değerlendirilir (Milburna ve Brown, 2003). Aynı çerçevede yaratıcılık da ön plana çıkarak tasarımcının özgünlüğü de farklı bir boyut kazanır. Yaratıcı düşünce ve tasarım süreci zihinsel aktivite olarak bir şeyler üretmekten doğmuştur (Takala, 1993). Yaratıcı sürecin sonucu ortaya konulan tasarım süreci tasarım eyleminin ayrılmaz parçası olan "bilgi-tasarımcının yorumu-yorumun ifade edilme biçimi" boyutlarındaki etkileşim arasındaki bağlantıları kurma eylemidir (Kahveciođlu, 20019. Tasarımcı tasarlama öncesi çözüm getireceđi problemin çerçevesini ve sınırlarını belirler, netleştirir ve özgünlüğünü sunar (Alexander, 1971). Ancak tasarım hiçbir zaman biten bir süreç deđil zaman içerisinde farklı problemlere çözüm getiren ve devam eden bir süreç niteliğindedir. Tasarım süreci interaktif bir düzeyde başlar, iki veya üç boyuttaki ürünlerin sunulması ile sonlanır (Nerdinger, 2004). İyi bir tasarım probleme uygun "özgün" ve "görsel" ifade biçimini karşısındakini en düzgün anlatma biçimidir (Eraslan, 2014). Problemin çözüm başarısı ayrıca son ürünün kalitesi esin kaynakları, geliştirilen fikirler, benimsenen kavramsal yaklaşım ile de ilişkilidir (Eckert ve Stacey, 2000). Tasarım ve yaratıcılık her meslek dalı için önemli olmasının yanı sıra mimarlık ve dalları için de ayrı bir öneme sahiptir. Çünkü tasarlamak öğrencinin yaratıcılık kabiliyetini arttırır ve yeteneklerinin ortaya çıkmasını sağlar (Mumcu ve Düzenli, 2018). Bu kapsamda bu çalışmada belirlenen tasarım problemi çerçevesinde öğrencilerin kendilerinin oluşturdukları özgün senaryolar ele alınmıştır. Bu senaryoları oluştururken neler esinlendikleri ve esin kaynaklarına ilişkin bir görüşü ortaya nasıl koydukları incelenmiştir.

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

Çalışma peyzaj mimarlığı eğitim sürecini konu alarak tasarımın eğitim sürecinde önemi aşamaları ve değerini ortaya koyan özgün bir çalışmadır. Tasarlamanın zihinde başlayıp bir probleme cevap olma niteliği taşımasının ve probleme öğrencilerin özgün değer katarak cevap vermesinin eğitim sürecinde öğretmek amaçlanmıştır. Tasarımın peyzaj mimarlığı meslek disiplini açısından önemi vurgulanarak mekan kurgusunun kullanıcı istek ve ihtiyaçları doğrultusunda karşılanmasının gerekliliği öne sürülmüştür. Bu kapsamda peyzaj mimarlığı öğrenci çalışmalarının çevre tasarım projesi sürecinde izledikleri KTÜ bölümünün özgün yöntemi anlatılarak tasarım eğitimi daha anlaşılabilir halde sunulmuştur. Proje dersi kapsamında aynı alan için her öğrencinin farklı senaryolarda oluşturdukları tasarımların başarısı vurgulanmıştır.

3. MATERYAL VE METOD (MATERIAL AND METHODS)

Bu çalışmada KTÜ Peyzaj Mimarlığı Bölümü 2017-2018 II. Yarıyıl yürütülmekte olan Çevre Tasarım Proje dersi kapsamında öğrencilerin sonuç ürünleri kullanılmıştır. 16 haftalık eğitim dönemi sonucunda sert zemin paftası, bitkilendirme paftası, büyük ölçekte kesit paftaları ve maket teslim etmeleri istenmiştir. Çalışma kapsamında grup öğrencilerinden 3 tanesinin tasarım süreci ele alınarak incelenmiş ve değerlendirilmiştir. Öğrencilere çalışma konusu olarak Trabzon kent merkezinde, kent halkının istek ve ihtiyaçlarına imkân sağlayacak mekansal çözümler getirilmesi istenmiştir. Ayrıca öğrencilerden tasarımlarının farklı kullanıcı kesimine (engelli, çocuk, yaşlı gibi) hizmet edecek, peyzaj tasarım elamanları dikkate alınarak estetik, işlevsel ve fonksiyonel değer taşıyan mekânlar oluşturmaları beklenmiştir. Bu sayede kent dokusu içerisinde bulunan kullanımların sürekliliği sağlanarak kente kimlik kazandırılmış olunacaktır. Çalışma alanı olarak belirlenen Trabzon "Karagöz Meydanı" Cudibey Ortaokulu ve öğretemenevi arasında kalmaktadır. Çalışma alanı kent merkezinde olması sebebiyle araç ve yaya trafiği açısından oldukça yoğundur. Bu nedenle gürültü problemi vardır.

Araştırma ve Bilgi Toplama	Tasarım Aşaması
<ul style="list-style-type: none">Alanın hali hazır haritalarının teminiAlan fotoğraf paftalarının hazırlanmasıDoğal ve Kültürel verilerin tespitiAlgısal verilerin belirlenmesiKonuya ilişkin literatür taramasıKonu ile ilgili esinlenen örneklerin toplanmasıAlan çalışma maketinin yapılmasıAlan analizinin yapılmasıSorun analizinin açık ve net ortaya konulmasıKullanıcı analizi, siluet analizleri, mekan analizi, yeşil alan analizleriSorunlara yönelik çözüm analizleri	<ul style="list-style-type: none">Tasarım kavramının öğrencilere kavratılmasıProblem çözümüne uygun yaklaşımın belirlenmesiTasarım stratejilerinin belirlenmesi ve kavranmasıÖğrenciye özgü senaryo oluşturulmasıİhtiyaç-etkinlik-mekan kurgusunun oluşmasıTasarım ana kararlarının alınması ve leke planıKonsept paftalarının oluşturulmasıKonsept paftalarının sunumunun yapılmasıTasarım kararlarına uygun eskizleri yapılması
Sonuç Ürününün Ortaya Çıkışı	
<ul style="list-style-type: none">Ön tasarım kararlarında belirlenen bir seçeneğin geliştirilmesiMekansal olarak tasarım kurgusunun kesinleşmesi ve kesin tasarımBitkilendirme tasarımı, donatı detay tasarımları ve kesit-görünümlerKesin projenin maketinin hazırlanmasıSunum paftalarının hazırlanması ve teslim	

Şekil 1. Proje dersinin tasarım süreci
(Figure 1. Design process of project)

Peyzaj mimarlığı öğrencilerinin ilk projeleri öğrencilerin daha çok yaratıcılıklarını geliştirdiği proje anlayışı ile işlenirken ileri proje dersleri uygulamaya yakın ve ayakları yere basan projelerden oluşmaktadır. Bu nedenle IV. Proje olması nedeniyle belirlenen probleme ve sorunlara yönelik çözümlerin net olarak giderilmesi beklenmektedir. Dönem boyunca uygulanan proje tasarım süreci aşağıdaki gibidir. Bu kapsamda öğrencilerden 1-2. Haftada çalışma konusu, amacı ve kapsamında bilgi verilip arazi çalışması yapmaları beklenir. Öğrenciler grup olarak çalıştıkları alana giderler, alandaki bütün peyzaj elemanlarını fotoğraflayarak kayıt ederler. 2. Hafta sonunda ise sörvey analizleri ve fotoğraf paftalarını grup olarak dersin sorumlu hocasına sunarlar.



Şekil 2. Proje çalışma alanlarının sörvey, analiz ve fotoğraf paftaları

(Figure 2. Survey of the project, analysis and photo layouts)

3-4. Haftalarda ise çalışma konusu ile ilgili her türlü bilgiyi toparlayarak kendi çalışma alanlarına uygun hale getirirler. Bu haftalarda kullanıcı ihtiyacı, ihtiyaca uygun etkinlik ve etkinliğe uygun mekan kavramı gelişmiş ve belirlenmiş olur. 5. Haftada ihtiyaç programına uygun ilk adımda hazırlanan analizler doğrultusunda hangi etkinliği nerede ve nasıl yapacaklarına karar vermeye başlarlar. 6. haftada herkesin kendine ait bir kavramı ve kavrama uygun konsept planı geliştirilmiş olur. Bu konseptte uygun kullanıcılara ait senaryolar oluşturulur. 7. haftadan sonra öğrencilerden tasarım ana kararların alınması beklenir. Bu aşamada öğrenciler karakter birliğine uygun soyut ve uygulanmış somut örnekler toparlayarak kendilerini geliştirirler. Belirledikleri ihtiyaçlar doğrultusunda bu örneklerden esinlenerek tasarım aşaması başlar. 8-9-10-11. haftalarda tasarım süreci devam eder. Bu arada ara sınav haftasında bütün öğretim üyeleri bir araya gelerek öğrencilerin durumlarının eş zamanlı gitmesi amacıyla ara jüri değerlendirilmesi yapılır. Her grup kendi çalışmasını tek tek anlatır ve bireysel paftalarını sunar, sorulara cevap verir. Bundan sonraki haftalar kesin projenin bitmesi ve görsellerin, sunum paftalarının hazırlanma aşamasından oluşur. 16. Haftanın sonunda ise istenen paftalar belirli gün ve saatte teslim edilerek değerlendirilir.

4. BULGULAR VE TARTIŞMA (FINDING AND DISCUSSION)

Çalışma kapsamında KTÜ Peyzaj mimarlığı bölümü ÇTP VI dersinde 3 öğrencinin çalışması ele alınarak tasarım süreci değerlendirilmiştir. Öğrenciler bu süreçte alana ait analizler yaparak belirledikleri

sorunlara yönelik öneriler geliştirmiş ve kendilerine özgü konseptler oluşturmuşlardır. Bu aşamada öğrencilerin senaryo ve konsept paftaları, eskiz öneri paftaları, leke planları ve sonuç ürünleri incelenmiştir.

4.1. Çalışmaya Ait Bulgular (Findings of the Study)

Öğrenci çalışmasında ana etkinlik ve konseptini "Dinginlik" olarak belirlemiştir. Sorun önerisi olarak alanda gençlerin etkinlik alanlarının bulunmaması ve onlar için mekân yaratma endişesi ile çalışması gerçekleştirmiştir. Bu amaçla daha çok genç kullanıcılara yönelik konser ve açık hava sinemaları için yeşil alanlar, dinlenmek, oturmak ve uzanmak amacıyla hamaklar ve salıncaklar, kitap okuma gibi sosyalleşme mekânlarına ağırlık vermiştir. Konseptine uygun ihtiyaç-aktivite-mekân ilişkisini kurgulayıp yaratıcı seçenekler üretmiş, birini seçmiş ve geliştirmiştir.



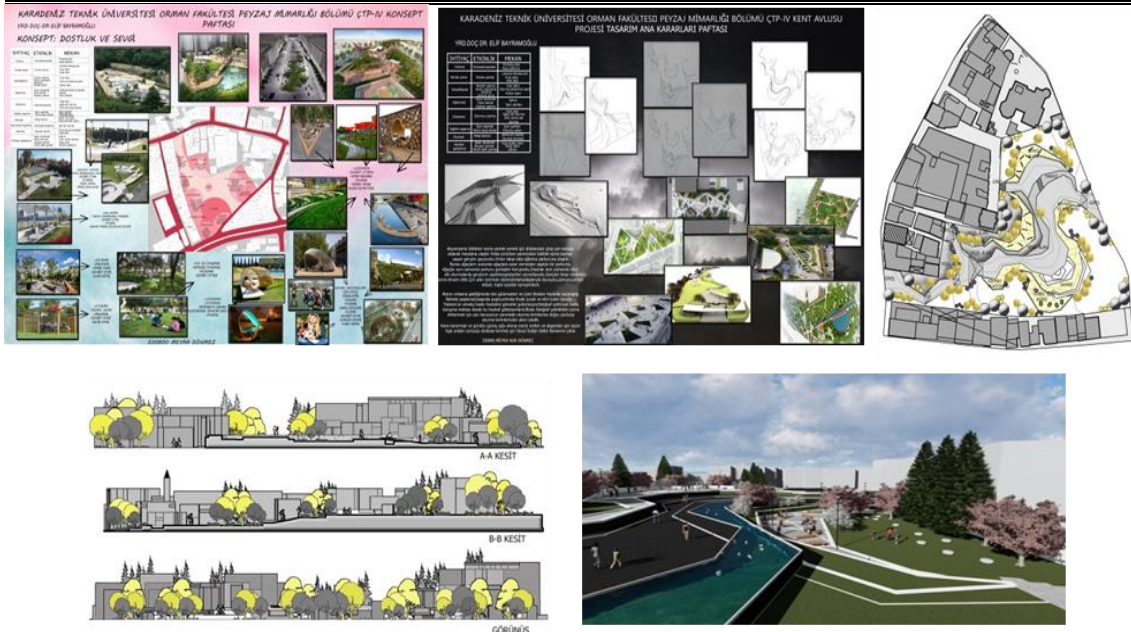
Şekil 3. Semina Aktaş'ın Tasarım süreci (senaryo paftası, eskiz öneri paftası, sonuç ürün, kesit-görünümler, render)
(Figure 3. Design process of Semina Aktaş (scenario sheet, sketch sheet, result product, section-views, render))

Öğrenci yapmış olduğu analizler doğrultusunda Trabzon kentinde çocuklara uygun mekânlar olmadığını tespit etmiş ve konseptini "Kent ve Çocuk" olarak belirlemiştir. Tasarım amacı olarak farklı yaş gruplarındaki çocuklar için farklı renk, doku ve formlarda kent mobilyalarını tasarlayarak onlara uygun mekanlar önermiştir. Bu kapsamda çocukların yaş gruplarına uygun macera parkurları, su gösteri alanları ve etkinlik alanları, açık hava atölyeleri, sergi alanları gibi etkinlikler belirlemiş ve tasarımında yer vermiştir. Çocuklar için önerdiği mekânlarda çocuklara atlama, zıplamak, fırlatmak, sallanmak, kaymak, tutmak, tırmanmak, resim yapmak, boyamak, puzzle yapmak, kukla yapmak, dans etmek, çamur, kum ve su ile oynamak gibi etkinlikler de kurgulanmıştır.



Şekil 4. Duygu Sezen'nin tasarım süreci (senaryo paftası, eskiz öneri paftası, sonuç ürün, kesit-görünüşler, rander)
(Figure 4. Design process of Semina Aktaş (scenario sheet, sketch sheet, result product, section-views, rander))

3. çalışmada öğrenci kent meydanı konulu proje çalışmasında konseptini "Dostluk ve Sevgi" olarak belirlemiştir. Yapmış olduğu gözlemler sonucu kent halkının stresli ve yoğun tempolarından arınabilecekleri arkadaşları ve dostları ile vakit geçirebilecekleri kent içerisinde mekan olmayışını sorun olarak belirlemiştir. Bu soruna yönelik çözüm önerileri geliştirmiştir. Belirlediği ihtiyaçları hangi tür mekanlarda yapabileceğine dair örnekler toplamış ve kendi tasarımına uygun hale getirmiştir. Öğrenci kullanıcı ihtiyaçlarını dost olma-dostluk kazanmak, kendini geliştirmek, yürüme, yemek yeme, sosyalleşme, uyuma, dans etme, ders çalışma, eğlenme, dinlenme ve sağlıklı yaşam olanağı bulmak gibi etkinlikler olarak belirlemiş ve konsepti değerlendirmiştir. Bu amaçla kent halkının daha çok birlikte vakit geçirmelerini amaçlayan uzanmak, sohbet etmek, kaykay yapma, sallanma, izlemek, sokak sanatçılarını izlemek, sergilemek, dinleti alanları, müzik aletleri çalma gibi etkinlik mekanları oluşturmuştur. Belirlediği bu etkinliklere yönelik mekanlar tasarlamıştır.



Şekil 5. Meyra Nur Dönmez'in tasarım süreci (senaryo paftası, eskiz öneri paftası, sonuç ürün, kesit-görünümler, rander)
(Figure 5. Design process of Semina Aktaş (scenario sheet, sketch sheet, result product, section-views, rander))

Genel olarak öğrenci çalışmalarına ait bulgular incelendiğinde ortak etkinlikler olarak dinlenmek, uzanmak, yemek yemek, sohbet etmek, izlemek, piknik yapmak, gezinmek, müzik dinlemek, çocuklar için etkinlik alanları olarak belirlenmiştir. Benzer şekilde Mumcu ve Düzenli (2018) peyzaj mimarlığı öğrenci çalışmalarının etkinliklerini sosyal, kültürel ve ekolojik olarak sınıflandırmışlardır. Çalışma sonuçlarında etkinlik çeşitliği benzer çıkmıştır. Tasarım sürecinin en önemli adımlarından olan yaratıcı süreç bütün öğrencilerde farklı ve senaryolarına uygun kurgulandığı görülmüştür. Düzenli ve ark., (2018) peyzaj mimarlığı öğrenci çalışmalarında donatı tasarımlarını incelemiş, eğitim yaklaşımında her öğrencinin kendi yaratıcılığı doğrultusunda farklı, işlevsel ve fonksiyonel donatılar tasarladığını belirtmişlerdir.

5. SONUÇLAR VE ÖNERİLER (CONCLUSION AND RECOMMENDATION)

Tasarım yaratıcı sürecin ortaya çıkmasında ele alınan çalışma kapsamında yararlanılan bir araçtır. Bu okuyarak ve anlatılarak elde edilen bir olgu değil; zamanla, deneyimle ve eğitimle ancak kazanılın bir süreçtir. Bu yaklaşımla tasarım süreci yaratıcı düşüncenin sıradanlıktan uzaklaşarak mekansal kurgu ile ancak özgün hale getirilebilir. Karar verme süreci olarak da tanımlanmış olan bu sürecin iyi analiz edilip öğrencilere uygun yöntem ile aktarılması gerekir. Bu sebeple tasarım ağırlıklı eğitim veren bölümlerde usta-çırak ilişkisine dayalı temel eğitim yöntemi uygulanmaktadır. Peyzaj mimarlığı disiplini açısından ise eğitim süreci yenilikçi, çağdaş ve yaşam boyu öğrenmeye dayalı bir sistem içermelidir. Tasarım problemine yanıt almak öğrencinin özgün bir bakış açısıyla yaratıcılığının geliştirildiği bir eğitim sistemidir. Bu çalışmada izlenen peyzaj tasarım süreci her ne kadar bütün öğrencilerde aynı uygulanmış olmasına rağmen ortaya çıkan kavramlar ve sonuç ürünler birbirinden



farklıdır. Ortaya çıkan sonuç ürünlerinin hepsi birbirinden farklı ve özgün görünmektedir. Bunun nedeni dönem başında özgün konseptlerine uygun örnek arařtırmalarını bireysel yapmalarıdır. Böylece oluřturdukları etkinlikler kurgusunu sıra dıřı senaryolarla birleřtirerek yaratıcı çözümlere sahip olmuřlardır.

NOT (NOTICE)

Bu çalıřma ISAS 2018 1st International Symposium on Recent Advances in Vocational Sciences kongresinde sözlü bildiri olarak sunulmuř ve yeniden yapılandırılmıřtır.

KAYNAKLAR (REFERENCES)

- Alexander, C., (1971). Synthesis of Form, Cambridge, Massachusetts and London: Harvard University Press.
- Booth, K.N., (1989). Basic Elements of Landscape Architectural Design. Waveland Press, Illinois.
- Düzenli, T. ve Alpak, E.M., (2016). Peyzaj Mimarlıđı Eđitiminde Dođaya Öykünme Yaklařımının Yaratıcılık Üzerindeki Etkisi. Mimarlık ve Yařam Dergisi, 1(1), 13-21.
- Düzenli, T., Alpak, E.M. ve Özkan, G.D., (2017). Peyzaj Mimarlıđında Temel Tasarım Dersinin Öđrenme Ve Yaratıcılık Sürecine Etkileri. Electronic Journal of Social Sciences, 16(64).
- Düzenli, T., Mumcu, S. ve Çiđdem, A., (2018). Peyzaj Mimarlıđı Eđitiminde Oturma Donatısı Tasarımı: Ktu Peyzaj Mimarlıđı Bölümü Örneđinde İncelenmesi. Social Science, 13(4):126-134.
- Eckert, C. ve Stacey, M., (2000). Sources of inspiration: a language of design. Design Studies, Sayı:21, ss:523-538.
- EFLA,2008. Ifla education report.
<http://www.efla.org/base/frames/centre.asp?LG=uk>
- Erarslan, A., (2016). Mimaride Anlam; Yapıdaki "Sembolik Dil" Üzerine Bir Deđerlendirme. Tasarım+Kuram, 10(18), 18-35.
- Erdem, A., (1995). İnsan-Bilgisayar Etkileřimi Ortamda Genel Amaçlı Bir Mekan Tasarım Modeli, Doktora tezi, Mayıs 1995, İTÜ Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kahveciođlu, N.P., (2001). Mimari Tasarım Eđitiminde Bilgi ve Yaratıcılık Etkileřimi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Doktora Tezi, ss:1-247.
- Milburna, S. ve Brown, R.D., (2003). The Relationship Between Research and Design in Landscape Architecture. Landscape and Urban Planning: an International Journal of Landscape Ecology, Sayı:64, ss:47-66.
- Mumcu, S. ve Düzenli, T., (2018). Peyzaj Mimarlıđı Tasarım Stüdyosunda Kavramsal Yaklařımlar ve Esin Kaynakları, MEGARON, 3(4), 665-678.
- Newell, A. and Simon, H.A., (1972). Human Problem Solving (Vol:104, No:9). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Nerdinger, W., (2004). Dinner for Architects. New York, NY: W. W. Norton & Company, Inc. s.21.
- Önal, G.K., (2011). Architectural Design Process in Creativity And Cultural Schema Context. Uludađ University Journal of The Faculty of Engineering, 16(1).



-
- Rodiek, J.E. and Steiner, F.R., (1998). Special Issue: Landscape architecture research and education. *Landscape and Urban Planning*, 42(73), 74.
 - Steinitz, C.A., (1990). Framework for Theory Applicable to the Education of Landscape Architects", *Landscape Journal*, Sayı:9, pp:136-143.
 - Takala, T., (1993). A Neuropsychologically-Based Approach to Creativity, *Modeling Creativity and Knowledge-Based Creative Design*, pp:91-108, Eds. Gero, J.S. and Maher, M.L., Lawrence Erlbaum Assoc., Inc. Publishers, New Jersey.
 - Vries, A.E., (1994). Structuring Information for Design Problem Solving, *Eindhoven University of Technology*, Eindhoven.
 - Yılmaz, H. ve Yılmaz, S., (2000). Peyzaj Mimarlığında Tasarım Süreci ve Proje Örnekleri, *Atatürk Üniversitesi, Ziraat Fakültesi, Peyzaj Mimarlığı Bölümü, Erzurum*.
 - Yılmaz, S., Düzenli, T. ve Çiğdem, A., (2018). Peyzaj Tasarım Eğitiminde Bir Biçim Arama Yöntemi: Doğadan Esinlenme/A Form Creating Method in Landscape Design Education: Inspiration from Nature. *Journal of History Culture and Art Research*, 7(2), 376-389.