

## Öz

Geleneksel tasarım pratiğinden farklı olarak, mekânların kullanıcı katılımıyla tasarlanması sadece tasarımcının yaratıcılığına dayanmaz, aynı zamanda kullanıcıların ihtiyaç ve istekleriyle de şekillenir. Böyle bir yaklaşım kullanıcının mekânı daha çok benimsemesini ve daha efektif kullanabilmesini sağlar. Böylece mekânda daha önce var olmayan potansiyeller açığa çıkarılabilir. Üniversite mekânları, öğrencilerin eğitim, araştırma ve sosyal etkileşim gibi temel ihtiyaçlarını desteklemek üzere tasarlanmıştır. Bu doğrultuda hangi mekânın nasıl tasarlanacağı konusunda söz sahibi olması gereken kişiler, mekânın ana kullanıcıları olan öğrencilerdir. Yeme-içme, ders çalışma, sohbet etme, dinlenme, eğlenme gibi çoklu eylemleri barındırdığı için alan çalışması olarak üniversite kafeterya mekânı seçilmiştir. Bu bağlamda çalışmanın amacı, İstanbul Kültür Üniversitesi'nin mevcut kafeteryasını öğrenci katılımlı bir yaklaşımla yeniden tasarlamaktır. Çalışmanın alan araştırması bölümü nitel yöntemlere dayalı birbirleri ile ilişkili iki aşamayı içermektedir. İlk aşamada, mekândaki kullanıcı eylemleri gözlemlenmiş, fotoğraflanmış ve mevcut durum analiz edilmiştir. İkinci aşamada kullanıcılarla yarı yapılandırılmış mülakatlar yapılmıştır. Mülakatlarda mekânın birincil kullanıcıları olan İstanbul Kültür Üniversitesi öğrencileri katılımlı rolü ile yer almışlardır. Çalışma sonunda elde edilen bulgular değerlendirilip tasarıma aktarılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Katılım, kullanıcı katılımı, katılımcı tasarım, kafeterya tasarımı.

# Üniversite Kafeteryasının Kullanıcı Katılımlı Bir Yaklaşımla Tasarlanması

<sup>ORCID</sup> Setenay Karaarslan  
İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

<sup>ORCID</sup> Yasemin Erkan Yazıcı  
İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Anabilim Dalı, İstanbul, Türkiye

Başvuru tarihi/Received: 19.02.2021, Kabul tarihi/Final Acceptance: 09.04.2021

## Extended Abstract

Unlike the conventional design practice, the design of spaces through user participation, not only relies on the creativity of the designer, but is also shaped by the needs and preferences of the users. Such an approach enables the user to embrace the space and to use it more effectively. Thus, potential that was not apparent before in the space can be revealed. University venues are designed to support the basic needs of the students, such as education, research and social interaction. The people who should have a say about how and which space will be designed in this sense are the students who are the main users of the space. The university cafeteria was selected as the space in this study, as it relates to multiple needs of the students such as eating and drinking, studying, chatting, resting and having fun. In this context, the aim of the study was to redesign the existing cafeteria of Istanbul Kultur University with a student participation approach. The field research of the study includes two interrelated stages based on qualitative methods. In the first stage, the current state of the space was examined through the observations of the space and user actions and photographs. The findings obtained in the first stage provided the researcher with an overview of the layout of the university cafeteria and gave an idea of how the spaces were used and the design. Observations were based on how the students interact with the space, the personal space definition of the space, the actions and behaviors that exist in the cafeteria, and factors directly related to the physical environment such as light, ventilation and thermal comfort. In the second stage of the study, semi-structured interviews were conducted with students. Students of Istanbul Kultur University, who are the primary users of the venue, took part in the interviews as participants. The findings obtained at the end of the study were evaluated and transferred to the design. The purpose of the interview was to determine how the users make use of the existing areas of the cafeteria space, how they feel about the place in general and their forward-looking wishes / expectations. Issues of how the cafeteria environment is perceived, how many people use the space, the pros and cons of the place, and if it is redesigned, the desired / expectations in the cafeteria environment were created, and the questions were directed in line with these headings. Findings from the analysis and coding stages highlighted some important problems in the existing cafeteria, and the positive qualities to be considered for the new cafeteria design to be designed. After the data collection and evaluation process was completed, data transfer was made with graphics and visualizations that would strengthen the designer-user communication, and that both groups could perceive and interpret jointly.

Six main design decisions were made with the information obtained from the analysis findings. These decisions are; to bring a defined circulation axis to the space, to establish correct connections between spaces with similar and different functions, to provide diversity to the space, to eliminate the monotony in the space with the use of plants, to make space arrangements in accordance with physical environmental conditions and to reduce the density of catering services. In the study, new design ideas were developed in line with these decisions. The subject discussed in the study emphasizes that how students experience schools, which is an important part of their daily lives, how school spaces can be improved with student participation, and that students have a say in the spaces in structures such as universities / schools where they spend most of their time, increases their sense of belonging to these spaces.

In the study conducted in the cafeteria of Istanbul Kultur University, it was concluded that visual methods improve the generation of information and interpretation of findings, unlike the data collected by traditional methods such as interviews and questionnaires. Although the findings cannot be generalized, it is thought that the approaches adopted and the data obtained in this study will contribute to both participatory design literature and designers who will design a university cafeteria. In the future work on the improvement of any school space, it is suggested that not only students but also educators should have a say. Considering today's conditions and technology, it is thought that making a method such as a questionnaire digitally can reach both faster and more users. Participatory design should continue not only in the process, but in every stage of the design. Therefore, various alternatives can be developed and voted during the design process. The design with the most votes can be applied.

**Keywords:** Participate, user participation, participatory design, cafeteria design.



## 1. Giriş

Katılım, günümüzde mimaride ve kentsel planlamada yaygın olarak kullanılan bir kelimedir. Katılımcı bir tasarım süreci, tasarım problemlerini belirli bir bağlamda çözmek için tasarımcıların sadece bireysel yaratıcılıkları yerine, tüm paydaşların tasarım sürecine aktif şekilde dâhil olduğu, tasarımın genel kararlarını ve anlayışlarını içeren kolektif üretkenliğe dayanmaktadır. Katılımcı tasarım modeli genel olarak, başlıca ihtiyaçların belirlendiği organizasyonel süreç ve tasarım konseptinin olduğu, son değerlendirmenin yapıldığı üretken süreçten oluşur (Hacılibeyoğlu, 2017).

Üniversiteler öğrencilerin eğitim-öğretim, araştırma, kültürel ve sosyal değerlerinin güçlendirildiği bir yapı niteliği taşıdığından, mekânlarının tasarımı da farklı kriterler içerdiği için üzerinde düşünülmesi gereken önemli bir konudur. Üniversite kafeteryaları öğrencilerin yeme-içme eylemleri dışında sohbet etme, dinlenme, ders çalışma gibi farklı eylemlerini de içerdiğinden en çok zaman geçirdiği mekânlardan biri olmasına rağmen bu özellik genel tasarım girdilerinde göz ardı edilmekte, öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılayan nitelikli mekânlar üretilmemekte, tasarım yaparken öğrencilerin fikri alınmamaktadır.

Bu bağlamda çalışmanın amacı, İstanbul Kültür Üniversitesi'nin var olan kafeteryasını öğrenci katılımlı bir yaklaşımla yeniden tasarlamaktır. Makalenin alan çalışması kısmı niteliksel yöntemlere dayanıp birbirleri ile ilişkili iki aşamayı içermektedir. Bunlar; mekânın ve kullanıcı eylemlerinin gözlemlendiği, fotoğraflandığı, mevcut durumun analizinin yapıldığı ilk aşama ve öğrencilerle yapılan yarı yapılandırılmış mülakatların olduğu ikinci aşamadır. Makalenin literatür araştırma bölümünde katılımcı tasarım tanımı, tasarımcı ve kullanıcı kavramları, kullanıcı ihtiyaçları ve istekleri, kullanıcının katılım sürecine dâhil edilmesi konularına açıklık getirilmektedir. Alan çalışması bölümünde ise mevcut mekânın analizleri, kafeterya alanının gözlemlenmesi, mülakat sorularının belirlenmesi, mülakatların yapılması, bulguların yorumlanması, belirlenen

kullanıcı istek ve ihtiyaçları doğrultusunda tasarım kararlarının alınması ve değerlendirme yer almaktadır.

## 2. Mimaride Katılımcı Tasarım

Katılımcı tasarım, tasarımcının bireysel yaratıcılığı yerine katılımcıların düşüncüklerini, hissettiklerini ve hayal ettiklerini ortaya çıkarmaya odaklanmaktadır (Sanders, 1999). Katılımcı tasarım süreci, sonuç odaklı bir tasarım sürecinin aksine, tasarım alternatifleri üzerinden tartışılarak, geri dönüşlere imkân tanıyan çok boyutlu bir süreçtir. Bu süreç, geleneksel tasarım süreci anlayışının iletişim fikri üzerinden evrilmiş bir uzantısıdır (Hacılibeyoğlu, 2017). Sanoff (1994)'a göre, katılımcı tasarımda amaç, disiplinlerarası kuram ve uygulamaları sistematik bir şekilde bir araya getirmek ve kullanıcıları yapı çevrenin tasarım sürecine katmaktır. Böylece kullanıcılar, çevrelerini şekillendirmede söz sahibi olacaklardır.

Geleneksel yöntemlerle toplanan kullanıcı ihtiyaçları açık bilgiye veya gözlemlenebilir davranışa dayanırken, katılımcı tasarımdan elde edilen ihtiyaçlar, kelimelerle kolayca ifade edilemeyen örtük bilgiye dayanmaktadır (Sanders, 1999). “Yaygın olarak ‘kullanıcılar’ olarak adlandırılan kişiler tasarım sürecinin aktif katılımcılarıdır ve dolayısıyla ‘tasarımcı’ ve ‘kullanıcı’ arasındaki sınır bulanıklaşmaktadır” (Luck, 2003, 524). Hemen hemen tüm katılımcı araştırma süreçlerinde üç aşama mevcuttur: İlk aşama, tasarımcının kullanıcılarla tanıştığı ve yaptığı eylemlerin, ihtiyaçların gözlemlenmesini içerir. İkinci aşama, tasarımcılar ve kullanıcıların birlikte çalıştığı, kullanıcının isteklerini anlamak için çeşitli tekniklerin kullanıldığı evredir. Üçüncü aşama ise, tasarımcının 2. aşamada elde ettiği bulguları tasarıma aktardığı son evredir (Spinuzzi, 2005).

Kullanıcı katılımının yanı sıra kullanıcının değişen istek ve ihtiyaçlarına çözüm üretilmesi konusunda uzman bilgisine ihtiyaç vardır. Göz önünde bulundurulması gereken nokta Göregenli (2005, 216)'nin ifadesiyle “yapılı bir çevrenin davranışı etkilemesi” dir. Dolayısıyla araştırmacıların, uygun analizlere karar vermekle beraber,

tanımlanan eylemlerin ve davranışların birbiriyle ilişkisini de açıklaması gerekmektedir (Göregenli, 2005). Eğer gözlemciler, gördüklerini yazmadan önce yorumlamaya çalışırlarsa, kaydettikleri veri kendi yorumları olur, veriler başkaları tarafından analiz edilmek üzere alınamaz veya daha sonra incelenemez (Zeisel, 1975). Davranışla ilgili verilerin paylaşılabılır olması durumunu Zeisel (1975, 128), “gözlemcilerin ‘mutlu bir insanı’ değil ‘gülümseyen bir insanı’ kaydetmesi çok önemlidir, çünkü bir gülümseme birçok şey anlatabilir” cümlesiyle ifade etmiştir.

İnsanların katıldığı eylemler değerlendirilirken, diğer insanların bu eylemlere ne şekilde dâhil olduğu veya olmadığı da göze alınmalıdır. Bu durumun doğru gözlemlenmesi, bağlantıları ve sınırları belirleyen birçok tasarım kararı belirlemek için önemli bir girdi olmaktadır. Bir kişinin kütüphanede bir duvara yönelmesi ve diğerlerinden ayrı oturması okumak veya çalışmak için yalnız kalmak istediğini ifade ederken, barda aynı fiziksel davranış, bir konuşma daveti olarak yorumlanabilir (Sommer, 1969). Bu nedenle, her mekânın kişisel alan tanımlaması ve davranış biçimleri farklılık gösterir. Tasarımcının, incelenen çevrede bu verileri doğru saptaması mekânın kullanıcı kalitesini arttırmaya yönelik önemli bir adım olmaktadır.

Kullanıcı katılımlı bir yaklaşımın gelecekteki tasarımdan daha başarılı olduğuna dair bir şey söylemek doğru olmaz. Lang (1987)’e göre kullanıcı ile mekân arasındaki uyumun başarılı ya da başarısız olduğunu anlamak için önce tasarımcı ve kullanıcı arasındaki ilişkiyi yorumlamak gerekmektedir. Bu doğrultuda kullanıcı katılımlı bir yaklaşımın başarısının “kullanıcı” ve “tasarımcı” arasındaki ilişkiye bağlı olduğu söylenebilir.

Kullanıcıların rolünü artırmak “sağlık, barınma, eğitim, kişisel sosyal hizmetler, sosyal güvenlik ve planlama” gibi alanlarda söz hakkına sahip olmalarını sağlar (Richardson, 1983). Okullar da öğrencilerin günlük deneyimlerinin bir parçasıdır. Bu sebeple öğrencileri okul içindeki mekânların iyileştirilmesiyle ilgili konulara

dâhil etmek, söz sahibi olmalarını sağlamak önemlidir. Barret vd. (2015), tasarım unsurlarının sadece tasarımcılar için değil, aynı zamanda kullanıcılar için de bir sorun olduğunu ve böylece okul mekânlarının öğrenmeyi daha iyi destekleyecek şekilde tasarlanması gerektiğini vurgulamaktadır. Yapılan literatür araştırmalarında özellikle öğrencilerin okul tasarımına katılımı konusunda çeşitli çalışmalara rastlanmaktadır. MEF Üniversitesi’nin 2015 senesinde başlattığı “Tasarla ve Yap!” stüdyoları bu konuda örnek gösterilebilir. Stüdyoda, öğrenciler uygulama ve teoriyi iç içe geçirerek gerçek bir tasarım tecrübesi yaşamaktadır. Öğrencilerin çeşitli paydaşlarla kolektif bir şekilde çalışmayı öğrenmesi ve mimari tasarımın insan hayatı üzerindeki iyileştirici etkisini deneyimlemesi stüdyonun ana hedefleri arasında yer almaktadır. Böylece öğrenciler; katılımcı tasarım, grup çalışması, zaman yönetimi, iş güvenliği gibi kavramlara odaklanarak tasarım ve uygulama becerilerini geliştirmektedir (Avcı vd., 2020). Öğrenci katılımı ile gerçekleşen başka bir çalışma da Mokhtarmanesh ve Ghomeshi (2019)’nin İran Tafran’da ilköğrencilerinin okul yapıları ile ilgili tercihlerini belirlemeye yönelik çalışmasıdır. Öğrencilerin motivasyonunu etkilediği düşünülen okul binalarındaki mimari unsurların belirlenmesini içeren bu araştırma farklı okullarda eğitim gören öğrencilerle yapılmıştır. Araştırmaya katılmak üzere Tahran’da bulunan üç ilkokuldan otuz öğrenci rastgele seçilmiştir. Öğrencilere çeşitli okul görselleri sunulup, beğendikleri ve beğenmedikleri okul resimlerini ayrı gruplara ayırmaları istenmiştir. Resimler sıralandıktan sonra, resimlerin seçilen kategorilere göre seçilmesinin ve gruplandırılmasının nedenleri sorulmuştur. Yapılan değerlendirmelerde okul yapılarında çevresel konforun yanı sıra, estetik faktörlerin de dikkate alınması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Birleşik Krallık’taki 11 okulda yapılan katılım sürecinin başarısı hakkında gözlemlere ve görüşmelere dayalı bir araştırma, katılım konusunda uzman eksikliğini ortaya koymuştur. Araştırma sonucu, okul tasarımına öğrenci veya öğretmen katılımını sağlamak için yeterli rehberlik veya

Aşamalar	Veri toplama aracı	Verilerin değerlendirilmesi
AŞAMA 1	Katılımcı gözlem Katılımcı olmayan gözlem	Alınan notların kaydedilmesi Fotoğraflar Mevcut durumun gözden geçirilmesi Eylemlerin, davranışların listelenmesi
AŞAMA 2	Odak grup ile yarı-yapılandırılmış mülakatlar	Alınan notların kaydedilmesi Metinlerin kodlanması

**Tablo: 1**  
Araştırma aşamaları ve yöntemleri.

yöntem sağlanmadığını ve öğrencilerin sürece tamamen dâhil edilmediğini göstermiştir (Woodcock ve Newman, 2010).

### 3. Verilerin Toplanması ve Analizi

Araştırma 2019-2020 bahar döneminde İstanbul Kültür Üniversitesi, Mimari Tasarım Yüksek Lisans programı, Mimari Tasarımda Özel Konular dersi kapsamında gerçekleşmiştir. Çalışma, üniversite öğrencilerinin kafeterya mekânına ilişkin görüşlerini ve deneyimlerini anlamayı amaçladığından, odak grup İKÜ öğrencileridir. Veriler iki aşamalı bir süreçte toplanmıştır: Bunlar, mekânın ve kullanıcı eylemlerinin gözlemlendiği, fotoğraflandığı, mevcut durumun incelendiği ilk aşama ve öğrencilerle yapılan yarı yapılandırılmış mülakatların olduğu ikinci aşamadır (Tablo 1). Araştırma başlangıcında yapılan literatür çalışmaları ve birinci aşamada yapılan gözlemler yardımı ile ikinci aşamada yapılan mülakat soruları belirlenmiştir.

#### 3.1. Gözlem ve Bulgular

Marshall ve Rossman (1989, 79), gözlemi “çalışma için seçilen sosyal ortamdaki olayların, davranışların ve eserlerin sistematik tanımı” olarak tasvir eder. Silverman (2011)’in ifade ettiği üzere, herhangi bir katılımcıyla görüşmeden önce gözlem yapmak faydalı bir yöntemdir. Gözlem yapmanın avantajları şunlardır: Araştırmacı katılımcılar ile, bağlam dâhilinde ilk elden deneyime sahip olmaktadır; olaylar ve eylemler meydana geldikçe kaydedilebilir ve alanda ilginç veya olağandışı gözlemler ortaya çıkabilir (Creswell, 2013). Gözlemler, katılımcı ve katılımcı olmayan gözlem olarak ikiye ayrılır: Araştırmacı katılımcı

olmayan gözlemlerde katılımcılarla etkileşime girmeden sadece davranışları gözlemler. Katılımcı gözlemlerde ise davranışları gözlemlenmenin yanı sıra katılımcıların faaliyetlerine de dâhil olmaktadır (Bernard, 1994). Gözlemler aynı zamanda, incelenen bağlamı ve olguları daha iyi anlamaya yardımcı olan bir veri toplama aracıdır. Bu çalışmada araştırmacıya üniversite kafeteryasının düzenine yönelik bir bakış sağlayıp, alanların nasıl kullanıldığını anlamak ve tasarıma yönelik fikir vereceğinden gerekli olacaktır. Yapılan gözlemler; öğrencilerin alan ile nasıl etkileşimde buldukları; mekânın kişisel alan tanımlaması; kafeteryada var olan eylemler ve davranışlar; ışık, havalandırma ve ısı konfor gibi doğrudan fiziksel çevreye ilişkin faktörlere dayanmaktadır. Buna ek olarak, ihtiyaçlar, mekânsal düzenleme, mekân kalitesi ve kullanıcıların etkileşimi bağlamında genel gözlem notları alınmış ve alan fotoğraflanmıştır. 3 farklı zaman diliminde gözlemler yapıldı (9.00-12.00, 12.00-15.00, 15.00-18.00), mekân yoğunluğu ve bu saatlerde farklılaşan eylemlerin belirlenmesi amaçlanmıştır. İstanbul Kültür Üniversitesi Ataköy yerleşkesi tek yapıdır ve üniversitenin kafeterya mekânı mevcutta homojen dağılmış yarı açık -kapalı oturma alanları, self-servis ve fast food yeme-içme hizmet alanı, tek bir aks üzerinden hizmet sağlayan kantin ve oyun alanından oluşmaktadır (Resim 1). Genel bakışta gözlemlenen en temel sorun, farklı eylemleri içeren bir mekân olmasına rağmen tanımlı ve kendi içinde özelleşmiş alanlara sahip olmamasıdır. Yeme-içme hizmet alanlarında yeterli bekleme alanı olmaması ve sıraların yoğunlaşması, mevcut sirkülasyonda sorunlar yaratmaktadır.



Resim: 1  
AKPAZ kafeterya mevcut planı.

Öğrencilerin eğlence amaçlı kullanacağı mekân sayısının oldukça az olması ve mevcut oyun alanının içeride akustik sorunlara sebep olması mekânda problem olarak gözlemlenmiştir. Mevcutta olan masa düzeni, insanların dolaşımını engellemekte ve tanımsız sirkülasyon aksları oluşturmaktadır.

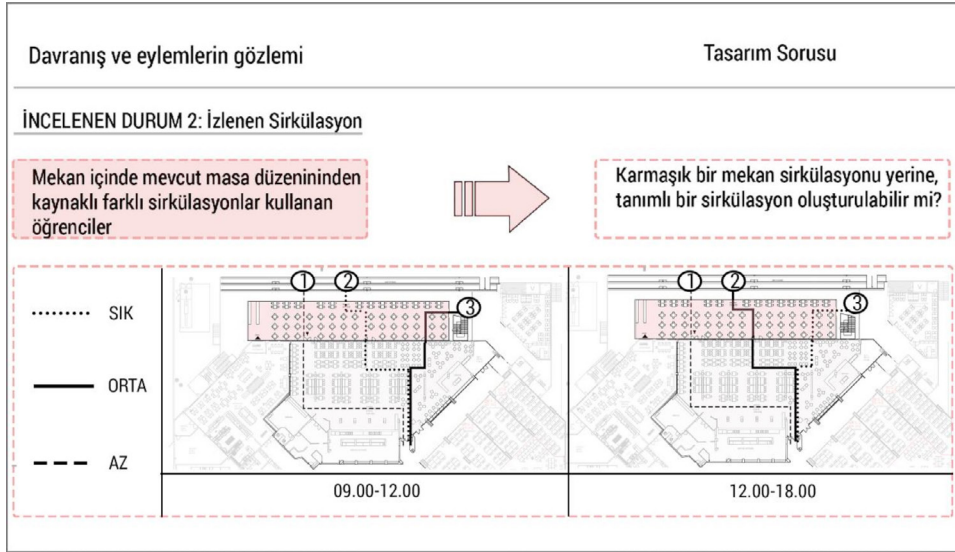
İlk gözlemlerden elde edilen bulgulardan genel başlıklar belirlenip, kullanıcı eylemleri ve davranışlarıyla ilişkilendirilmiştir.

Böylece elde edilen somut veriler, tasarım sorusuna dönüşmüştür. Bu tasarım soruları, her eylemin mekânda nasıl etkili olabileceğini ifade etmektedir (Resim 2).

Üç farklı zaman dilimini içeren gözlemlerde kafeterya mekânında yeme-içme eylemi dışında farklı eylemlerin de yer aldığı görülmüştür. Bu sebeple mekân kalitesini arttırmak amacıyla, bu eylemlere yönelik yeni yaklaşımlara ihtiyaç duyulmaktadır. Mekândaki bazı eylemler

Resim: 2  
İncelenen durum 1- Mekânda gerçekleşen eylemler.

Davranış ve eylemlerin gözlemi	Tasarım Sorusu
İNCELENEN DURUM 1: Yeme-içme eylemleri ve mekânda gerçekleşen diğer eylemler	
Bireysel ve grup olarak yeme-içme eylemleri	Farklı kişi sayılarına hitap eden masa düzenleri oluşturulabilir mi?
Bireysel ve grup olarak ders çalışan, maket yapan öğrenciler	Kafeterya içinde bireysel ve grup çalışmalarına olanak sağlayan ayrı mekanlar tasarlanabilir mi?
İkili veya gruplu sohbet eden öğrenciler	Farklı kullanıcı sayıları için özel alanlar ve esnek mekanlar tasarlanabilir mi?
Kantin, yemek sırası bekleyen öğrenciler	Kullanıcıların, sıra beklemeden veya daha hızlı hizmet almasını sağlayan mekanlar tasarlanabilir mi?
Langirt oynayan öğrenciler	Kullanıcıların eğlence amaçlı kullanacağı, farklı aktivitelerin kurgulandığı mekanlar oluşturulabilir mi?



Resim: 3

İncelenen durum 2- İzlenen Sirkülasyon.

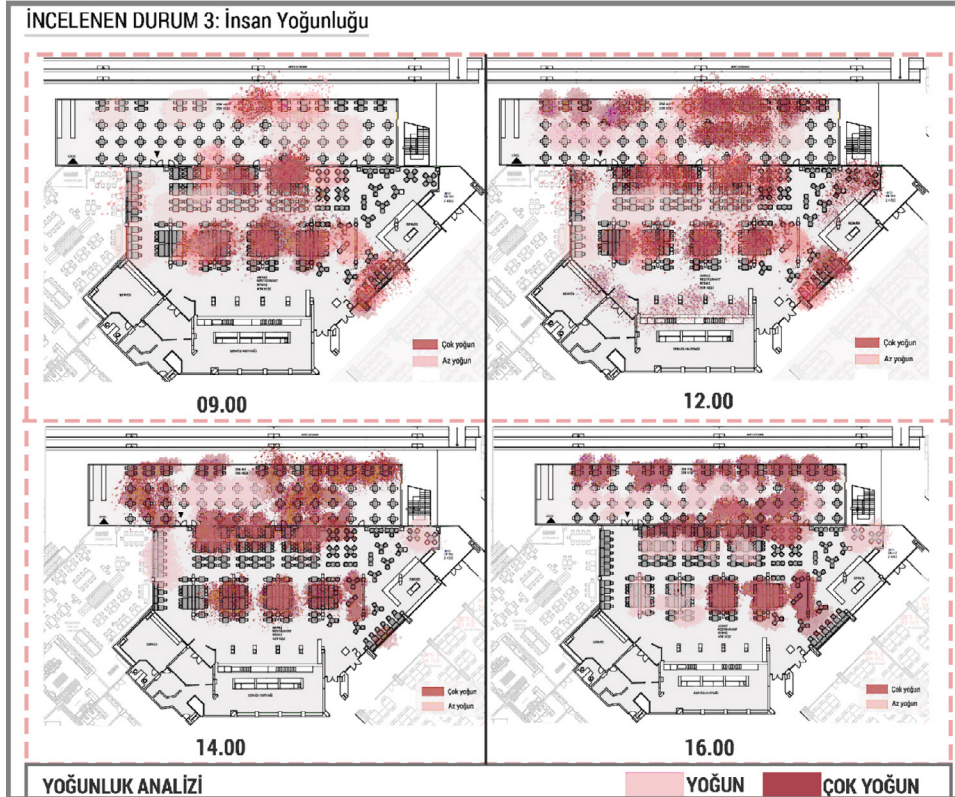
bireysel ve grup olarak gerçekleştirildiği halde, mevcut durumdaki masa düzeni sadece gruplara yönelik düzenlenmiştir. Mevcutta mekân içi sirkülasyon tanımlı olmayıp, kullanıcılar arasında farklı yollar izlendiği görülmüştür. Yapılan gözlemlerde kullanıcıların sabah saatlerinde “2”, öğleden sonra ise “3” numara ile ifade

edilen yolu yoğun olarak kullandığı görülmektedir (Resim 3).

İnsanların hangi zamanlarda hangi alanları kullandığını gözlemek amacıyla yoğunluk analizi yapılmıştır. Yoğunluklar her saate göre değişiklik gösterebileceğinden saat aralığı yerine önemli belirli saatler üzerinde analizler yapılmıştır. Kullanıcılar

Resim: 4

İncelenen durum 3- İnsan yoğunluğu analizi.



daha çok yeme-içme eylemlerini gerçekleştirdikleri sabah ve öğle saatlerinde kafeteryanın iç mekânında vakit geçirmeyi tercih ederken öğleden sonra yarı-açık alanı yoğun olarak tercih ettikleri görülmektedir. İnsan yoğunluğu analizinden elde edilen bulgular kullanıcıların genel olarak hangi oturma alanlarını tercih ettiği hakkında fikir vermiştir (Resim 4).

Kullanıcıların tercihlerini etkileyen en önemli faktörler fiziksel çevre koşulları, mobilya konforu ve oturma alanının hizmet alanlarına yakın konumu olduğu görülmektedir. Gün ışığından faydalanmak isteyen bireyler yoğun olarak cam kenarlarını tercih etmiştir. Fakat kapı girişlerinden gelen hava akışından dolayı girişe yakın alanlardaki oturma alanları çok tercih edilmemektedir (Resim 5).

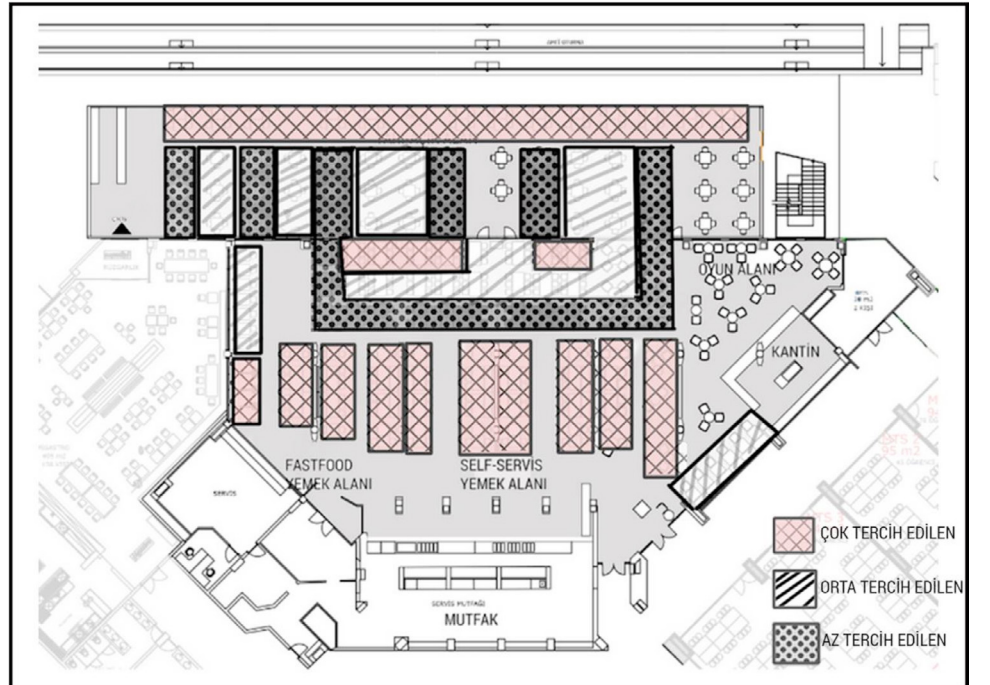
“Bugün çeşitli işlevleri içeren bir tasarım oluştururken bize ışık tutan kriterler, sadece geometrik anlamdaki mekânsal kaygılar değil, buna ek olarak yansıma ve ışık oyunlarıdır. Diğer bir deyişle, ışığı mekâna alış şeklidir” (Cimcoz, 2001, 21). Gün ışığı sürekli hareket etmekte olduğundan, mekânların doğru yerleşimi ve yapay aydınlatma ihtiyacını belirlemek amaçlı gün ışığı analizi yapılmıştır (Resim 6). Mekânın cam kenarları

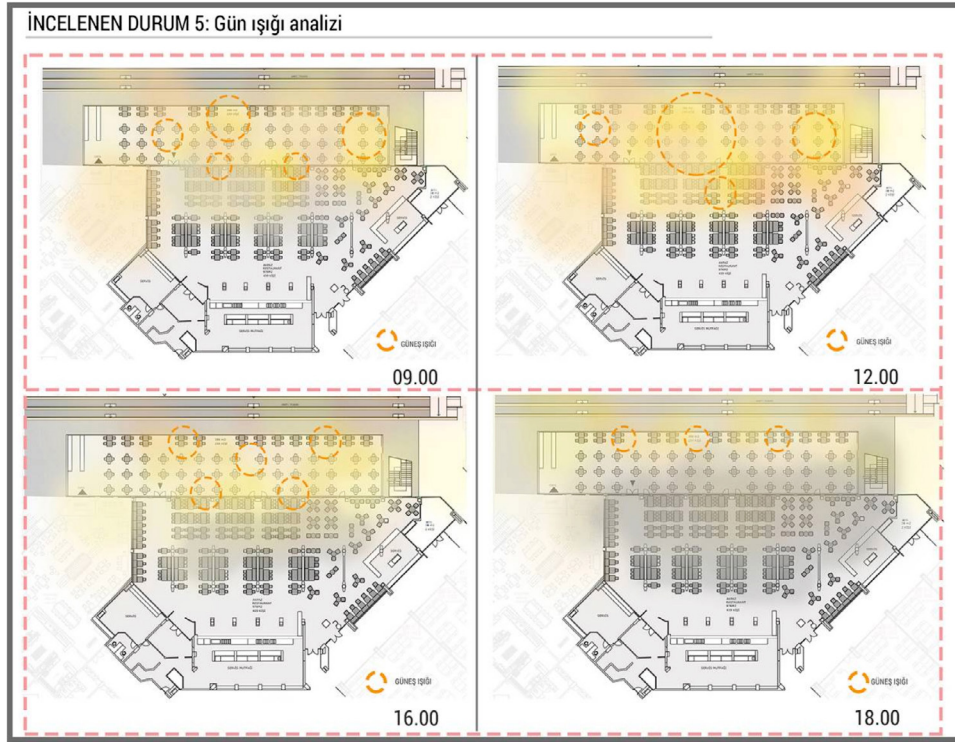
dışında doğal aydınlatma seviyesinin yetersiz olduğu gözlemlenmiştir. Cam kenarların öğle saatlerinde kullanıcı konforunu olumsuz yönde etkileyecek şekilde gün ışığını alması ise sorun olarak görülmüştür. Tasarım aşamasında, gün ışığından en çok yararlanması gereken mekânlar göz önüne alınarak kurgulanması düşünülmüştür.

### 3.2. Odak Grup ile Mülakat ve Bulgular

Bilgi toplamak için kullanılan bir diğer yöntem, tartışmayı yönlendirmek için konu başlıkları belirleyerek kullanıcılarla yarı yapılandırılmış bir yaklaşım ile bireysel görüşmelerin yapılmasıdır. Yarı yapılandırılmış görüşmelerin seçilmesinin sebebi kullanıcı ve araştırmacı arasında çift taraflı bir diyalog sağlaması ve katılımcıların yanıtlarının daha açıklayıcı olabilmesidir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler, araştırmacının belirlediği konuların veya açık uçlu soruların olduğu bir görüşme kılavuzu ile yapılır fakat görüşmeci cevap vermekte özgürdür (Bryman, 2016). Bu çalışmada mülakat yapılmasının amacı, kullanıcıların kafeterya mekânının mevcut alanlarını nasıl kullandıklarını, genel olarak mekân hakkında nasıl hissettiklerini ve ileriye dönük istek/beklentilerini belirlemektir. Kafeterya ortamının nasıl olduğu, mekânı kaç kişi

Resim: 5  
İncelenen durum 4-Tercih edilen oturma alanları.



**Resim: 6**

İncelenen durum 5- Gün ışığı analizi.

kullandıkları, mekânın artıları ve eksileri, yeniden tasarlanması durumunda kafeterya ortamında istenilenler/beklentiler konu başlıkları oluşturulmuş, sorular bu başlıklar doğrultusunda yönlendirilmiştir. Mülakatlar kafeteryanın herhangi bir alanında, 96 kullanıcı ile gerçekleşmiş olup, her mülakatın süresi 10-15 dakika sürmüştür.

Fotoğraflar iletişim için bir araç özelliği taşır ve kullanıcıların gündelik yaşamlarında ve çevrelerinde, onlar için önemli olan nesnelere, mekânlar ve fiziksel ortam hakkında gerekli bilgiler için bir platform sağlayabilir. Bu bağlamda, Resim 7’de sunulan mekânlar 18 kullanıcıya yöneltilmiş ve görüşleri alınmıştır. Sorunun amacı, en

**Resim: 7**

Öğrencilere sunulan mekân görselleri, a) Connecticut Üniversitesi (URL-1), b) Kyoto Üniversitesi (URL-2) c) Ton Duc Thang Üniversitesi (URL-3), d) Şanghay Toplum Uluslararası Okulu (URL-4), e) Asya Pasifik Üniversitesi (URL-5), f) Chu-Hai Koleji (URL-6), g) Zhangjiang Yüksek Teknoloji Parkı Bilim ve Teknoloji Üniversitesi (URL-7), h) Kowloon Tong Baptist Üniversitesi (URL-8), i) Soho 3Q ortak çalışma alanları (URL-9).

SORU: Tabloda sunulan mekanların hangisinde zaman geçirmek istersiniz, hangisinde istemezsiniz? (Hangi mekanları rahat ve kullanışsız olarak tanımlarsınız? Neden?)



başarılı/başarısız mekânı belirlemek değil öğrencinin mekân içinde hangi yaklaşımlara olumlu veya olumsuz baktığını fotoğraf aracılığıyla görmektir.

Mülakat süresince, bazı öğrenciler net cevaplar verirken bazıları ise tüm mekânlar için yorum yapmıştır. Yapılan yorumlar üç aşamada incelenerek tasarım fikri ortaya çıkmıştır. Önemli cümleler seçilip, en çok tekrar eden ifadelerden anahtar kelimeler belirlenmiş ve tasarıma aktarılmıştır (Tablo 2-3). Kullanılan bazı cümleler belirgin ve doğrudan tasarımda kullanılabilirken bazıları ise üstü kapalı olup tasarımcıya göre yorumlanabilmektedir.

“Resim 7’de sunulan mekânların hangisinde zaman geçirmek istersiniz, hangisinde istemezsiniz?” sorusuna yönelik bulgular, Tablo 2 ve Tablo 3’de gösterildiği üzere öğrenci cevaplarının analiz sonucu olup, üniversite kafeteryasında tercih edilen/edilmeyen özelliklerin kodlamalarını göstermektedir. Renk tonundaki değişiklikler kodlamaların yoğunluğunu ifade ederken, dilimler kodlanan kişi sayısını temsil etmektedir (Resim 8).

Elde edilen verilere göre, katılımcıların %33’ü mekânsal çeşitlilik ve masa düzende farklılaşmayı, %11’i ise ergonomik mobilyayı en çok tercih etmekte; %35’i loş ışık ve koyu renkleri, %19’u konforsuz

**Tablo 2**  
Mülakat analizleri: Pozitif yaklaşım örnekleri.

Katılımcılar	Aşama 1: Cümle seçimi	Aşama 2: Anahtar kelimeler	Aşama 3: Tasarım fikri
Katılımcı 1	...D, G, H, I mekânlarında zaman geçirmek isterim. Ferah ve tanımlı alana sahip olmaları, güvenli hissettirmeleri, konforlu ve aydınlık ortama sahip olmaları ilgimi çekti...	Konfor, güven, ferahlık, aydınlık ortam, tanımlı alan	-Mekânın rengi, aydınlanması ve malzeme seçimleri bu kriterlere göre seçilmiştir. -Ergonomik mobilya seçimi -Tanımlı mekânlar
Katılımcı 2	... A’daki mekân en başarılı bulduğum mekân oldu. Çeşitli alternatifler var...	Çeşitlilik	-Farklı kullanıcılara ve kişi sayılarına göre masa düzenleri
Katılımcı 3	...Başarılı olanlar G ve I. G, kat yüksekliğinden dolayı çok aydınlık görünüyor. Yuvarlak masalara sahip olması bana daha kullanışlı geldi. I’daysa özel alanlar zaman geçirmek için gözüme çok rahat gözüktü...	Aydınlık, özel alan	-Mekânın rengi, aydınlanması ve malzeme seçimleri bu kriterlere göre seçilmiştir. -Özel, yarı-özel, kamusal alan ayrımlarının doğru yapılması
Katılımcı 4	...A’daki mekânı başarılı buldum. Mekân farklı işlevler içeriyor. Daha esnek masalar var...	Farklı işlevler	-Farklı kullanıcılara ve kişi sayılarına göre masa düzenleri -Yeni işlevler
Katılımcı 5	...I’da isterdim. Rahat, konforlu ve özel alanlara sahip...	Konfor, özel alanlar	-Ergonomik mobilya seçimi -Özel, yarı-özel, kamusal alan ayrımlarının doğru yapılması
Katılımcı 6	...C’de zaman geçirmek isterim. Çünkü benim için bulunduğum mekânın güneş alması ve ferah olması çok önemli...	Aydınlık, ferahlık	-Mekânın rengi, aydınlanması ve malzeme seçimleri bu kriterlere göre seçilmiştir.
Katılımcı 7	...I’da büyük ortak bir alan içine daha homojen dağıtılmış bireysel alanlar mevcut...	Özel alanlar	-Özel, yarı-özel, kamusal alan ayrımlarının doğru yapılması
Katılımcı 8	...B mekânı en iyisi. Ferah ve daha rahat hareket alanı sağlar...	Ferahlık, rahat hareket alanı	-Mekânın rengi, aydınlanması ve malzeme seçimleri bu kriterlere göre seçilmiştir. -Hareketleri kısıtlamayacak mekân planlaması
Katılımcı 9	...B mekânını hem estetik hem de işlevsel buldum...	Estetik, çeşitli işlevler	-Farklı kullanıcılara ve kişi sayılarına göre masa düzenleri -Yeni işlevler

Katılımcılar	Aşama 1: Cümle seçimi	Aşama 2: Anahtar kelimeler	Aşama 3: Tasarım fikri
Katılımcı 1	...A'da akustik sorunlar olabilir. B-C-F'de konfor eksikliği, E'de kişisel alana girilmesi ve renkten kaynaklı aydınlanma sorunu var...	Akustik sorun, konfor eksikliği, kişisel alana girilmesi, aydınlanma sorunu	-Mekânın rengi, aydınlanması bu kriterlere göre seçilmiştir. -Ergonomik mobilya seçimi -Özel, yarı-özel, kamusal alan ayrımlarının doğru yapılması
Katılımcı 2	...B'deki mekânda oturmak istemem. Göz önünde olmasından dolayı rahatsızlık duyuyorum...	Kişisel alana girilmesi	-Özel, yarı-özel, kamusal alan ayrımlarının doğru yapılması
Katılımcı 3	...Oturduğum koltuğun arkası olmazsa kendimi rahatsız hissediyorum...	Konfor eksikliği	-Ergonomik mobilya seçimi
Katılımcı 4	...H'de bulunmak istemem. Çünkü karanlık, loş görünüyor...	Aydınlanma sorunu	-Mekânın rengi, aydınlanması ve malzeme seçimleri bu kriterlere göre seçilmiştir.
Katılımcı 5	...H'de masalar birbirine çok yakın...	Kişisel alana girilmesi	-Özel, yarı-özel, kamusal alan ayrımlarının doğru yapılması
Katılımcı 6	...F'de bulunmam. Mobilyaları rahatsız görünüyor...	Konfor eksikliği	-Ergonomik mobilya seçimi
Katılımcı 7	...A ve C'de yoğun bir karmaşa var...	Karmaşa	-Tanımlı mekânlar
Katılımcı 8	...H konforsuz ve ışıkları loş...	Konfor eksikliği, aydınlanma sorunu	-Ergonomik mobilya seçimi -Mekânın rengi, aydınlanması ve malzeme seçimleri bu kriterlere göre seçilmiştir.
Katılımcı 9	...C ve H'de zaman geçirmek istemem. İşlevsiz olduğunu düşünüyorum...	İşlevsizlik	-Mekânsal çeşitlilik

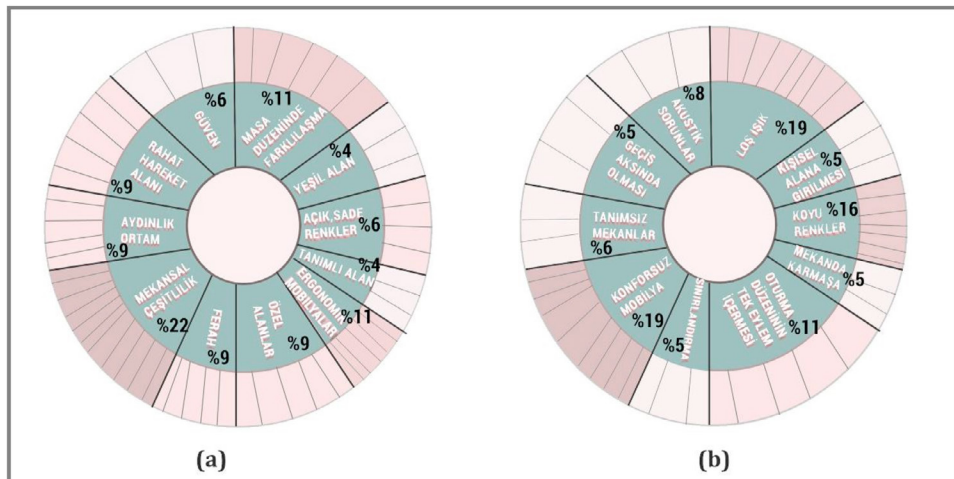
mobilyaları en olumsuz özellikler olarak değerlendirmektedir. Tasarım sürecinde, sadece en çok kodlanan ifadelerden yararlanmaktan ziyade tüm verilerin uygun bir şekilde tasarıma aktarımı yapılması düşünülmüştür.

Mülakatta mekânın karakterini, kaç kişi ile kullanıldığını ve ihtiyaçlarını anlamaya

yönelik bir dizi soru sorulmuştur (Tablo 4). Mülakat cevaplarına göre elde edilen veriler şöyledir:

Mülakatta 72 kullanıcıya kafeterya alanında yeme-içme eylemleri dışında hangi faaliyetleri gerçekleştirdiği sorulmuştur. Sorunun amacı kafeteryanın hangi eylemleri desteklemesi gerektiğine ışık tutması-

**Tablo 3**  
Mülakat analizleri: Negatif yaklaşım örnekleri.



**Resim: 8**  
a) Öğrencilerin istediği özelliklerin kodlaması; b) Öğrencilerin istemediği özelliklerin kodlaması.

**Tablo: 4**  
Mülakat soruları ve bulgular.

Soru	Cevaplar	Cevaplayan kişi sayısı	Yüzde grafiği
1-AKPAZ'da yeme-içme eylemleri dışında hangi aktiviteleri gerçekleştiriyorsunuz?	Sohbet etmek	21	%29
	Ders çalışmak	19	%26
	Maket yapmak/Proje çizmek	11	%15
	Boş zaman geçirmek	9	%13
	Oyun oynamak	5	%7
	Geçiş mekanı	4	%6
	Buluşma/Toplanma alanı	3	%4
	<b>Toplam (72)</b>		
2-AKPAZ'ın en çok hangi bölgesinde vakit geçiriyorsunuz?	Yarı-açık alan	21	%31
	Yemek masaları	16	%23
	Fast food	10	%15
	Self-servis	8	%12
	Kantin	7	%10
	Çekimser cevap	4	%6
	Langırt	2	%3
	<b>Toplam (68)</b>		
3-AKPAZ'ı kaç kişi ile birlikte kullanıyorsunuz?	1 kişi	11	%11
	2-4 kişi	46	%48
	5+ kişi	39	%41
	<b>Toplam(96)</b>		
4-Mekanda bitki kullanılsın ister misiniz?	Evet	30	%77
	Hayır	9	%23
	<b>Toplam(39)</b>		
5-Yemekhane içerisinde, evinizden getirdiğiniz bir yemeği ısıtıp, servis için hazırladığımız bir ünite olsun ister misiniz?	Evet	26	%74
	Hayır	5	%26
	<b>Toplam(31)</b>		
6-Yemekhaneden aldığınız hizmet self-servistir. Bu hizmetin yanı sıra belli bir alanda menüyle sipariş ettiğiniz (A La Carte) bir hizmet ister misiniz?	Evet	15	%71
	Hayır	6	%29
	<b>Toplam(21)</b>		

dır. Mülakat sırasında, kafeteryanın fiziksel ve mekânsal özelliklerinin bu eylemlere uygunluğu, yeterli alana ve donanımlara sahip olup olmadığı ve mobilyaların bu eylemler için mobilyaların konforu araştırmacının yönlendirmesiyle tartışılmıştır. Mekânın yeme-içme eylemi dışında genel kullanım amacına katılımcıların %70'i sohbet etmek ve ders çalışmak cevabını verirken ve %13'ü boş zaman geçirmek olarak ifade etmiştir. Ders çalışma cevabını veren kullanıcılar okulda ders çalışmak için yeterli alan olmadığından burayı tercih ettiğini, fakat mekândaki yüksek sesin rahatsızlık verdiğini, priz bulma sorunu yaşandığını bu sebeple özel bir alana ihtiyaçları olduğunu bildirmişlerdir.

Kullanıcıların en çok hangi alanda zaman geçirdiğini öğrenmek mekânın yeni işlevlerini belirlemek için tasarıma yön verecek unsurlardan biridir. Verilen cevabın akabinde, o mekânda neden zaman geçirmeyi tercih ettiği, mekânı konforlu bulup bulmadığı soruları yöneltilmiştir. 68 kullanıcının kafeteryada en çok tercih ettiği alan, %31 oranıyla yarı-açık alan olmuştur. Tercih nedeni, mekânın daha ferah-aydınlık

olması ve yemek kokularından uzak olması olarak belirtilmiştir. %23 oranında ikincil olarak tercih edilen alan ise iç mekânda yer alan yemek masalarıdır. Bu alanın hizmet alanlarına yakın olması nedeniyle tercih edildiği belirtilmiştir. Kullanıcılar fast food hizmet alanını self servise göre daha çok kullanmakta olduklarını, fakat yemek hizmet alanlarının çok sıra olması ve öğle saatlerindeki yoğunluğun kafeteryada yeme-içme eylemlerini gerçekleştirmelerini engellediklerini belirtmişlerdir. Çekimser cevap verenler ise kafeteryada zorunluluktan zaman geçirdiğini ve gerekli ihtiyaçlarını karşılamadığını ifade etmişlerdir. Gözlem ve mülakatlar doğrultusunda bazı kullanıcıların kişisel tercihlerinden veya yoğun sıradan dolayı mevcut yemek hizmetini kullanmak istemediği bilgisine ulaşılmıştır. 31 kullanıcıya kendi yemeklerini hazırlayabilecekleri, pişirebilecekleri bir ünitenin ihtiyacını belirlemek üzere soru yöneltilmiştir. Katılımcıların %74'ü 'evet' yanıtını vermiş, özellikle sıcak su ve hızlı hizmet alabilecekleri yiyecek-içecek otomatlarına ihtiyaçları olduklarını belirtmişlerdir. 'Hayır', cevabını verenler ise,

mevcut mekânın sıkışık yapısından dolayı daha da karmaşaya yol açabileceği düşüncesiyle istemediklerini söylemişlerdir.

Kafeterya gözlemleri sonucu, mekân içinde mevcut masa düzenlemesinin bireysel zaman geçirmeye imkân tanımadığı görülmüştür. Bu sebeple 96 kullanıcıya mekân kaç kişi kullandıkları, kullandıkları kişi sayısının ihtiyaçlarını karşılayıp karşılamadığı, başkalarıyla masalarını paylaşmanın onlar için sorun olup olmadığı soruları yöneltilmiştir. Katılımcıların %89'u mekânı 2 ve üzeri gruplar halinde kullanılırken bireysel zaman geçirmeyi tercih eden kullanıcılar da olmuştur. Bireysel zaman geçiren katılımcılar, kafeteryanın yoğun zamanlarında masalarını başkalarıyla paylaşmak zorunda kaldığını ve kişisel alanına girilmesinden rahatsızlık duyduğunu bildirmiştir. Grup kullanımı tercih edenler ise değişen kişi sayılarına göre daha esnek masalara ihtiyaçları olduğunu söylemiştir.

Üniversite kafeteryası, öğrencilerin ders öncesi-sonrası vakit geçirdiği bir mekân olduğundan stresi azaltacak, iç mekânda da doğa ile temas halinde olmalarını sağlayacak tasarım önerilerine ihtiyaç vardır. İç mekânda kullanılan bitkilerin, Sezen vd. (2017, 28)'nin ifadesiyle "mekânın atmosferini değiştirip, stres yükünü azaltmak, mekâna anlam kazandırmak, monotonluğu gidermek, mekânı yönlendirmeye ve sınırlandırmaya yardımcı olmak" gibi kullanım amaçları vardır. Kullanıcılara bitki kullanımı ile ilgili görüşleri sorulmuş, 39 katılımcının %77'si kendilerini iyi hissettireceği düşüncesiyle genel olarak olumlu cevaplar vermiştir.

Mevcut İKÜ kafeteryasında self-servis ve fast food olmak üzere iki çeşit hizmet verilmektedir. Bu hizmetleri kullanmayanlardan üniversite dışında, siparişlerinin masaya geldiği kafeteryaları tercih ettiği bilgisi edinilmiştir. Sıralarda oluşan yoğunluk, yer bulamama gibi sorunlardan dolayı mekân içinde yeni yemek hizmetlerinin gereksinimi görülmüştür. 21 kullanıcıya, yeni yemek hizmetlerine bakış açılarını ve mevcut hizmetin yeterli olup olmadığını anlamaya yönelik sorular yöneltilmiştir. Katılımcıların %71'i menüyle sipariş

verilen bir hizmeti olumlu bulduklarını, böylece daha rahat hizmet alabileceklerini belirtmişlerdir. Mülakat boyunca araştırmacı tarafından yönlendirilen diğer sorularla, kullanıcıların mekân içinde farklı yemek hizmetleri de görmek istediği sonucuna ulaşılmıştır.

#### 4. Genel Bulgular ve Tasarım

Aşağıdaki iki bölümün amacı, toplanan veriler üzerinde yapılan kodlamalar (*anahtar kelimeler*) ve görüşmelerin analizinden elde edilen bulguların tasarıma aktarımını sunmaktır. Bu bölümde sunulan bulgular, kullanıcıların İKÜ kafeterya ortamına ilişkin genel algılarını ve isteklerini araştırmaktadır.

##### 4.1. Kullanıcı İhtiyaçları

Analiz ve kodlama aşamalarından çıkarılan bulgular, mevcut kafeteryada göze çarpan bazı sorunların olduğunu ve tasarlanacak yeni kafeterya tasarımı için dikkate alınması gereken olumlu nitelikleri vurgulamıştır. Kafeteryanın fiziksel ve mekânsal özellikleri, yeterli alana sahip olma, kafeterya düzeni, mobilyaların konforu ve gerekli donanımların kullanımı, genel ihtiyaçlar ve istekler tartışılmıştır. Mekânda farklı eylemlere ve farklı kişi sayılarına yönelik çeşitli ve esnek alanların olmaması kafeteryanın en önemli sorunu olarak görülmektedir. Farklı kullanımlara hizmet eden mekânların tasarlanması tasarımda önemli rol oynamaktadır. Mekânda yeterli alana sahip olma, hem dolaşım hem kullanım açısından önem taşımaktadır. Daha geniş bir alana sahip olma, öğrencilerin duygularını olumlu etkileyebilir ve sıkışık hissetme durumunu azaltabilir. Kullanıcıların kafeterya dolaşımı ve yemek sıralarından duyduğu rahatsızlıklar yeni tasarlanacak olan masa düzeni ile giderilebilir. Alternatif ders çalışma alanları tartışılmış ve öğrenciler tarafından olumlu karşılanmıştır. Hub alanları, dinlenme alanları ve bilgisayar ile çalışmayı kolaylaştıracak priz gibi donanımlarla öğrenciler için uygun çalışma ortamları sağlanacağı düşünülmüştür. Çevresel koşullara ilişkin bulgular, kafeterya ortamlarında akustik, aydınlatma, ısı konfor, havalandırma ve koku ile ilgili

algılanan bazı sorunların olduğunu göstermektedir. Kullanıcıların girişe yakın masalarda hava akışı rahatsızlıklarından dolayı oturmaması, yarı açık alanın tercih edilme sebeplerinde mekânın daha az koktuğunun düşünülmesi, mekân içinde aydınlatmanın yetersiz kalması başlıca göstergelerdir. Kullanıcılar loş ışık ve koyu renklerin üniversite kafeteryası için karamsar bir his uyandıracaklarını ve bu yüzden açık ve sade tonları tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Bununla birlikte, mekân içinde güvenli, ferah ve sakin hissetme arzularının olduğu öğrenilmiş, tasarımda özel, yarı özel, kamusal ayrımının yapılması, mekânda bitki kullanımı, eğlenme ortamlarının artması ile stresi azaltan, sakinleştiren bir ortam yaratılması konusunda olumlu geri dönüşler alınmıştır. Bu bölüm, alan çalışması ile fiziksel ve mekânsal özellikler, çevre koşulları ve öğrencilerin erişebileceği araçlarla ilgili olarak İKÜ kafeteryasında mevcut olan olumlu, olumsuz ve istenen özelliklerin çoğunu vurgulamıştır. İKÜ kafeterya analizinden elde edilen bulgular 5 ana başlıkta değerlendirilmiş olup (fiziksel çevre koşulları; mekânsal karakterler; ihtiyaçlar-istenenler; imkânlar-donanımlar; hisler-deneyimler), Tablo 5’te katılımcıların bu başlıklar altındaki genel ifadeleri gösterilmektedir.

#### 4.2. Proje Hedefi

“Organizasyonel süreçte hazırlanan fiziksel ortamlar, elde edilen bulgular ve sosyal ilişkiler zemini, üretken süreç olarak ifade edilen ikinci iletişim evresinin altyapısını oluşturmaktadır” (Hacılibeyoğlu, 2017, 43). Kullanıcıların ifadeleri aynı zamanda yeni kafeterya tasarımını destekleyen eleştirel

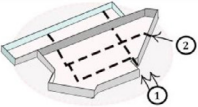
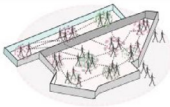
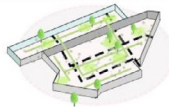
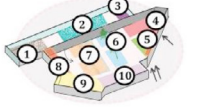
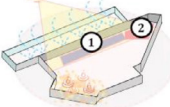
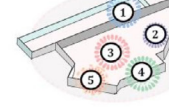
bilgiler de sağlamaktadır. Dinamik bir katılımcı sürecin bazı zorlukları içermesi olağan bir durumdur. Örneğin, kullanıcıların birbirleriyle bağlantısı olmayan çatışan fikirlerinin ve gerçekçi olmayan beklentilerinin olması ve bu durumda genel olarak kabul edilebilir sonuçların elde edilebilmesi zor olmaktadır. Veri toplama ve değerlendirme süreci tamamlandıktan sonra tasarımcı-kullanıcı iletişimini güçlendirecek, her iki grubun ortak olarak algılayıp yorumlayabileceği grafik ve görselleştirmelerle veri aktarımı yapılması gerekir. Bu sayede kullanıcı sürece verilerle katkı sağlarken tasarımcı bu verileri değerlendirip tasarım aşamasına aktarır (Hacılibeyoğlu, 2017).

Analiz bulgularından elde edilen bilgilerle 6 ana tasarım kararı alınmıştır. Bu kararlar mekâna tanımlı bir dolaşım aksı kazandırmak; benzer ve farklı işlevlere sahip mekânlar arasında doğru bağlantılar kurmak; mekâna çeşitlilik sağlamak; bitki kullanımı ile mekândaki monotonluğu gidermek; fiziksel çevre koşullarına uygun mekân düzenlemeleri yapmak ve yemek hizmetlerindeki yoğunluğu azaltmak olup bu kararlar doğrultusunda yeni tasarım fikirleri geliştirilmiştir (Resim 9).

Kullanıcıların yeme-içme eylemi dışında farklı eylemleri gerçekleştirebileceği daha özelleşmiş alanlara ihtiyaçları olduğunu belirtmesi üzerine kafeterya mekânında yeni işlevler kurgulanmıştır. İşlevler belirlenirken öğrencilerin istekleri ve ihtiyaçları ön plana alınmıştır. Her ne kadar fiziksel ve çevresel koşullar tasarımcı tarafından değiştirilemese de analizler sonucu elde

Tablo 5  
Genel bulgular.

Fiziksel Çevre Koşulları	Mekânsal Karakterler	İhtiyaçlar İstenenler	İmkânlar Donanımlar	Hisler Deneyimler
Aydınlatma	Tanımlı mekânlar	Çalışma alanı ihtiyacı	Yeni mobilyalar	Güven
Isıl konfor	Mekânsal çeşitlilik	Eğlence alanı ihtiyacı	Prizler	Ferahlık
Havalandırma	Esneklik	Açık, sade renkler	Eğlence araçları	Rahat/Sakin hissetme
Gürültü	Rahat hareket alanı	Yeni yemek hizmetleri		
Koku	Dinamik mekân	Mekânda bitki kullanımı		
		Özel alanlar		
		Masa düzeninde farklılaşma		
		Ergonomik mobilya		

TASARIM KONSEPTİ		
 <p><b>SİRKÜLASYON</b></p> <p>Mekanın mevcut girişi haricinde yeni bir giriş tanımlanarak yoğunluğun azaltılması amaçlanmıştır. Tanımsız sirkülasyon aksları yerine mevcut giriş-çıkışlardan referans alınan yeni bir sirkülasyon oluşturulmuş, dolaşım tanımlı bir hale getirilmiştir.</p> <p>1-Ana giriş 2-İkincil giriş-kantin servis girişi</p>	 <p><b>MEKAN BAĞLANTILARI</b></p> <p>İnsan yoğunluğunun homojen dağılımını sağlamak amacıyla mekânın her bölümünde, hem kendi içinde özelleşmiş hem de birbirine bağlantılı alanlar oluşturulmuştur.</p>	 <p><b>YEŞİLİN MEKANDA KULLANIMI</b></p> <p>Mekanda bitki kullanımı ile ilgili olumlu geri dönüşler sonucu bitkileri tek bir yerde kullanmak yerine her alanda belirli oranda kullanımı gerçekleştirilmiştir.</p>
 <p><b>MEKANSAL ÇEŞİTLİLİK</b></p> <p>Gözlem ve mülakat bulguları sonucunda katılımcıların farklı eylemlere yönelik mekânlar istediği tespit edilmiş, eğlence alanları, çalışma alanları, yeni yemek hizmetleri, esnek oturma alanları ile mekân işlevselleştirilmiştir.</p> <p>1-Oyun alanı 2-Serbest alan 3-Vitamin bar 4-Ders çalışma-Toplantı alanı 5-Kantin 6-Self servis oturma alanı 7-Fastfood yemek hizmeti 8-Özel alanlar 9-A La Carte yemek hizmeti 10-Self servis yemek hizmeti</p>	 <p><b>FİZİKSEL ÇEVRE KOŞULLARI</b></p> <p>Mekânın doğal ışığı ve temiz havayı tek bir cepheden almasından kaynaklı öğrencilerin bu koşullara çok ihtiyacı olacak alanlar belirlenmiştir. Genel oturma alanları ve ders çalışma, dinlenme alanlarının cam kenarlarına yerleştirilmesi düşünülmüştür. Gün ışığının ulaşmadığı noktalarda yapay aydınlatmalarla bu ihtiyaç karşılanmıştır.</p> <p>1-Oturma alanları 2-Çalışma-dinlenme alanları</p> <p>Yapay aydınlatma Doğal aydınlatma</p>	 <p><b>YENİ YEMEK HİZMETLERİ</b></p> <p>Mülakat bulguları sonucunda öğrencilerin sadece ev yemeği ve fastfood hizmeti istemediği, yeni hizmetler denemek istedikleri öğrenilmiştir. Aynı zamanda fastfood hizmetinin çok tercih edilmiş olmasından kaynaklı yoğun sıraların olduğu görülmektedir. Bu sebeple A La Carte hizmet, vitamin bar, self-servis, kantin ve fastfood olmak üzere 5 yemek hizmetine özel alanlar tasarlanmıştır. Sıra yoğunluğunu çözmek adına sık kullanılan mekânlar yüzzer şekilde yerleştirilip farklı yönlerden hizmet vermesi sağlanmıştır.</p> <p>1-Vitamin bar 2-Kantin 3-Fastfood yemek hizmeti 4-Self servis yemek hizmeti 5-A La Carte yemek hizmeti</p>

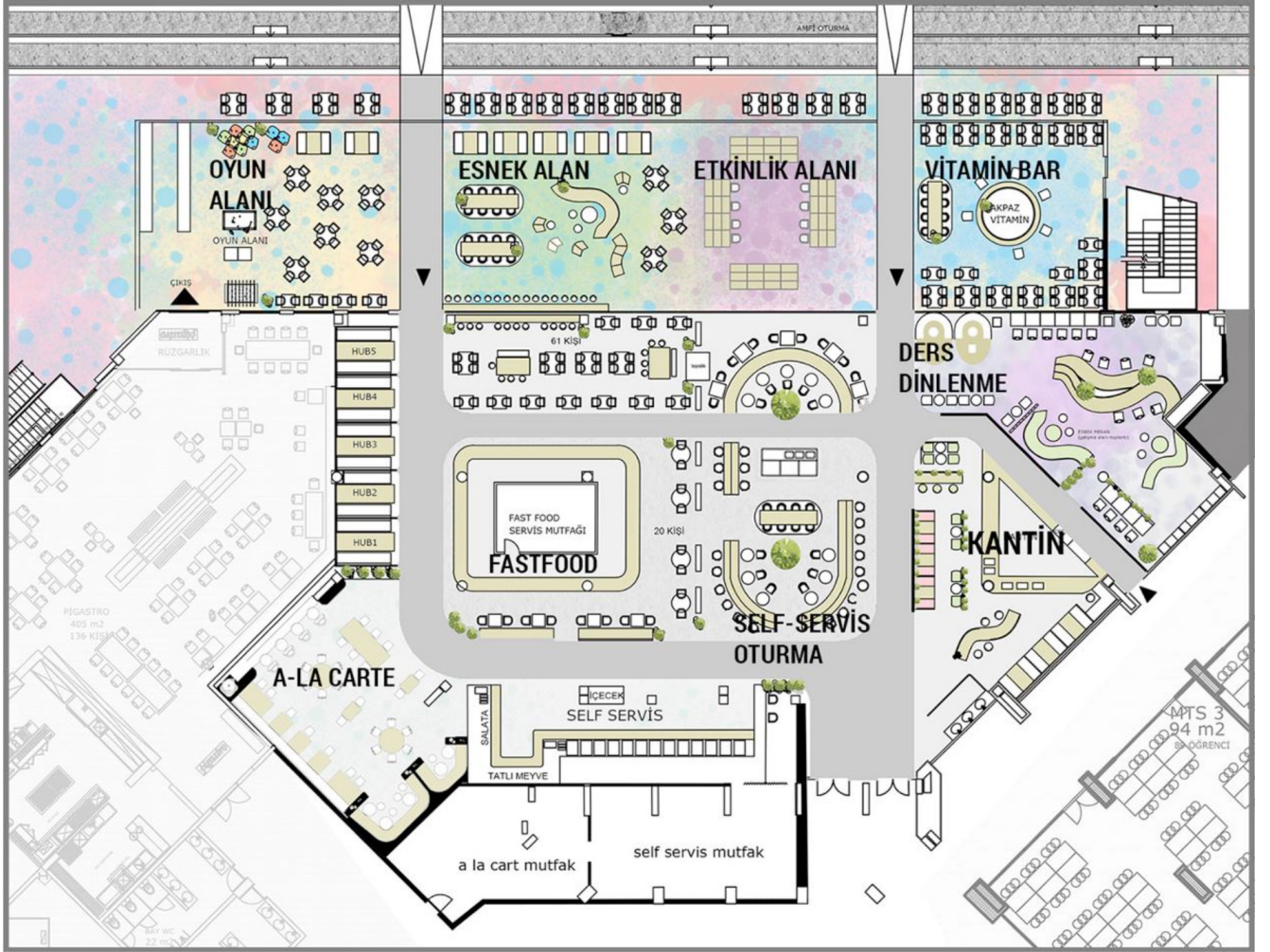
Resim: 9  
Tasarım konsepti.

edilen bulgularla mekân yerleşimi mevcut koşullara uygun bir şekilde düzenlenebilmektedir. Mevcutta tek girişe sahip olan kafeteryanın girişi büyütülerek ve yeni bir giriş daha eklenerek giriş-çıkışlardaki yoğunluğun azaltılması amaçlanmıştır. Girişte kullanıcıların hijyenlerini sağlamak için lavaboya gitmeden kullanabilecekleri bir alan oluşturulmuştur. Mevcut sirkülasyonun mekânda karmaşa yaratması ve erişimi zorlaştırması sebebiyle giriş-çıkışlar referans alınarak yeni bir sirkülasyon tanımlanmıştır. İnsan yoğunluğunu ve mekândaki karmaşayı azaltmaya yardımcı bir diğer düşünce ise yemek hizmet alanlarını farklı cephelerden hizmet verecek şekilde konumlandırmaktır. Buna ek olarak yeni hizmet alanları, kendin hazırla-ye ünitesi ve yeme-içme otomatları yerleştirilerek öğrencilerin daha hızlı hizmet alması sağlanacaktır. Doğal ışığın mekâna en iyi eriştiği noktalara yeme-içme oturma alanları ve çalışma alanı-dinlenme alanı yerleştirilmiştir. Öğrencilerin en sık zaman geçirdikleri yarı-açık alan ise eğlence faaliyetleri için kurgulanmıştır.

Tasarım planları, kullanıcılara önerilen tasarımın mevcut durumu hakkında bilgi vermekle beraber gelecekteki olasılıkları ve beklenmedik nitelikleri görmeleri için

zemin sağlar. Bu çizimler tasarımın ilerleyişini tartışmak için önemlidir ve herkes tarafından anlaşılır olmalıdır. Doğru bir iletişimin sağlanması için tasarımcıların, mesleki bilgilerinin yanı sıra paydaşların mevcut fikir ve duygularını dikkate alması gerekmektedir (Van Dijk, 2011). Yeni kafeterya planı da katılımcılardan elde edilen verilerle oluşmuştur (Resim 10). Çizimlerin görselleştirilmesi ve projenin 3 boyutlu gösterimleri ile paydaşların mekânı daha kolay algılaması sağlanmıştır. Sheppard (2001), katılımcıların görselleştirmelerin asla temsili kafeteryanın tam bir resmini veremeyeceğinin farkında olmaları gerektiğini ifade eder. Görselleştirmelerin bakış açısı, malzeme seçimleri, yüzey yansımaları, ışık miktarı da paydaşların mekânı algılanmasında değişiklik gösterebileceğinden dikkate alınması gerekmektedir (Sheppard, 2001). Bir diğer ifadeyle görselleştirmeler objektif olmayıp, farklı şekillerde yorumlanabilir (Van Dijk, 2011).

Kantinin mevcuttaki yeri değiştirilmemiş, öğrencilerin belirttikleri sorunlara yönelik düzenlemeler yapılmıştır. Kantindeki en büyük problem hizmetin tek bir alandan sağlanmasından kaynaklı yoğun sıraların oluşması, kullanıcıların ihtiyaçlarını karşılayamaması ve derse gecikme gibi sorun-

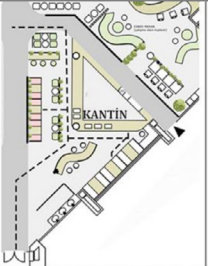


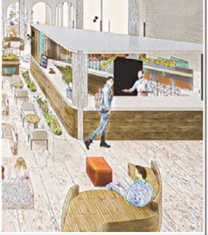




Resim: 10  
Yeni kafeterya planı.

ların olduğu ortaya konmuştur. Bu sebeple kantin iki cepheden hizmet verecek şekilde tasarlanmış, arka cephesinden verilen yolun servis girişi olarak da kullanılması amaçlanmıştır. Kullanıcıların hem bireysel hem grup olarak kullanabilecekleri masa düzeni ve yemek yerken ders çalışabilecekleri, özel zaman geçirebilecekleri hublar kantinde de kurgulanmıştır. Sıralara referans vermesi için kantin girişine yerleştirilen esnek mobilya öğrencilerin kısa süreli bekleme, dinlenme gibi eylemlerini gerçekleştirmesini sağlamaktadır. Kullanıcıların istekleri doğrultusunda seçilen grup oturma alanları ergonomik mobilyalardan oluşmaktadır. Mekândaki bitki öğeleri ise bölücü unsur olarak kullanılmıştır (Resim 11).

Mülakat sonuçları göz önüne alınarak, kullanıcıların ders çalışabilmesi için farklı mekân çözümleri üretilmeye çalışılmıştır.

Mevcutta oyun alanı olarak kullanılan mekân, daha sessiz, içe dönük bir alanda konumlandığından yeni işlevinde ders çalışmaya, toplantı yapmaya veya grup çalışmaları yapmaya hizmet veren esnek bir alan olarak düşünülmüştür. Mekânda bireysel ve grup çalışmasına olanak sağlayan esnek mobilyalar kullanılmıştır. Ahşap, organik formda oturma alanları, konfor düzeyi yüksek mobilya birimleri ve içe dönük, bireysel çalışmalara fırsat veren çalışma alanları tasarlanmıştır. Kullanıcılar mevcut alanda prizlerin az olduğunu ve ihtiyaçları karşılamadığını belirtmiş, bu sebeple mobilyalarda ihtiyaca yetebilecek kadar priz kullanılması amaçlanmıştır. Mekân içinde birimleri birbirinden ayırmak için seperatörler kullanılmış ve seperatörlerde bitkiler kullanılarak hem ders çalışmaya pozitif psikolojik etkisinin olması hem de

KANTİN		
Yeni durum	Mevcut durum	Görselleştirmeler
		
		
Mevcut problem		Tasarım çözümü
Sirkülasyon akışını engelleme Mekânın her yerine kolay hizmet sağlanmaması		Çift yönden hizmet sağlanacak kantin tasarımı Kafeteryanın belirli bölümlerine yiyecek-içecek otomatları yerleştirilmiştir.
Masa düzeninin sadece gruplara yönelik olması		Bireysel veya gruplara yönelik masa düzenleri

Resim: 11

Yeni kantin tasarımı.

mülakat sonuçlarında çıkan “kafeteryada bitki kullanımına gelen olumlu cevaplar” dikkate alınmıştır. Ayrıca mülakat bulguları ve gözlemler dikkate alınarak yeni tasarım önerisinde mekândaki doğal ışık verimli

bir şekilde kullanılmaya çalışılmıştır (Resim 12).

Mevcutta self-servis yemek hizmetinin bulunduğu alan değiştirilmemiş, kullanıcı görüşleri ile yeniden düzenlenmiştir.

DERS ÇALIŞMA, TOPLANMA, DİNLENME ALANI		
Yeni durum	Mevcut durum	Görselleştirmeler
		
		
Mevcut problem		Tasarım çözümü
Mevcutta “oyun alanı” olarak kullanılan mekânın gürültüye neden olması Öğrencilerin kafeteryada ders çalışacakları nitelikli alanlara sahip olmaması		Oyun ve etkinlik alanı gibi eğlence faaliyetleri yarı-açık alanda çözülmüştür. Mekan öğrencilerin bireysel veya grup ders çalışmalarına izin verecek şekilde yeniden düzenlenmiştir.
Elde edilen bulgulara göre, doğal ışık alan önemli bir mekâna sahip olmasına rağmen katılımcıların %3’ü burada zaman geçirmeyi tercih etmektedir. Sebabi ise mekânın yeterli işleve sahip olmamasıdır.		Çeşitli işlevlere izin veren mekân düzenlemesi ve mobilya tasarımları ile mekândaki doğal ışığın verimli bir şekilde kullanılması sağlanmıştır.

Resim: 12

Ders çalışma, toplanma, dinlenme alanı tasarımı.

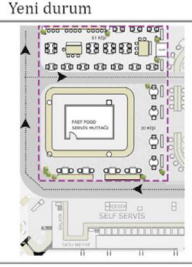
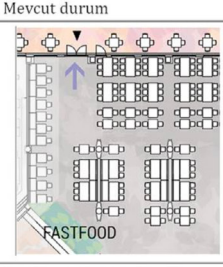


Kafeteryanın tekdüze ve aynı tip oturma birimleri yerine farklı oturma birimleri, masalar ve bunların farklı organizasyonlarıyla dinamik bir ortam yaratılmaya çalışılmıştır. Mekâna girildiğinde insanları karşılayan ve kafeteryanın büyük bölümünü oluşturan eliptik oturma düzeni ana sirkülasyon aksları ve fast food yemek hizmetinden geçişi sağlamak amacıyla kesintiye uğratılmıştır. Mekânda organik oturma elemanları sabit tutulup masa ve rahat oturma birimlerinin hareketli seçilmesiyle farklı kişi sayılarına yönelik oturma düzeni oluşturulabilmesi sağlanmıştır. Yapılan mülakatta katılımcılar çoğunlukla grup halinde oturmayı tercih ettiğini fakat bireysel oturma alanı ihtiyacı olduğunu da belirtmişlerdir. Bu nedenle yeni tasarımda bir veya iki kişi oturan öğrenciler için daha özel bir alana konumlandırılmış mobilyalar kullanılmıştır. Sağlık sorunlarından ya da bireysel beklentiden kaynaklı üniversitede mevcut olmayan yiyeceklerle beslenme ihtiyacı olan kullanıcılar için kendilerinin yemek hazırlayabileceği ünitenin bulunduğu bir alan yaratılmıştır. Hızlı yeme-içme ihtiyacının karşılanması için de bu ünitenin yanına otomatlar yerleştirilmiştir. Mekâna

sıcak bir his uyandırması amacıyla ahşap malzemeler seçilmiş ve masalarda ahşap malzemenin dokusunu ve görüntüsünü destekleyen beyaz mermer kullanılmıştır. Mekâna canlılık katmak amacıyla seçilen renkler pembe ve yeşildir. Resim 6'da özellikle öğle saatlerinde cam kenarlarında kullanıcı konforunu olumsuz yönde etkileyecek şekilde gün ışığı geldiği görülmektedir. Bu olumsuz duruma çözüm olarak güneş ışığının kontrollü bir şekilde cam kenarlarındaki oturma alanlarına alınması için kemerli duvarlar tasarlanmıştır (Resim 13).

Mevcutta tek yönden hizmet veren ve çok tercih edildiğinde yoğun sıranın olduğu fast food yemek hizmeti, bu sorunu ortadan kaldırmak amacıyla yüzer bir şekilde mekânın orta kısmında konumlandırılmıştır. Var olan kafeterya mekânının tanımlı bir oturma alanı ve masa düzeni olmaması özellikle öğle yemeği sırasında mekânsal bir karmaşaya neden olmaktadır. Bu sorunu çözmek için fast food standının etrafında aksların sınırlandırdığı zemin döşemesi ve seperatörlerle ayrılmış bir oturma alanı ve mobilya düzeni tasarlanmıştır. İç mekânda ahşap oturma birimleri

Resim: 13  
Self-servis yemek hizmeti ve oturma alanları tasarımı.

SELF SERVİS YEMEK HİZMETİ-OTURMA ALANLARI		
Yeni durum	Mevcut durum	
		
		
Mevcut problem	Tasarım çözümü	
Tek tip oturma birimlerinin mekana monotonluk katması	Masa düzenlerinde çeşitlilik sağlayarak mekanda dinamizm sağlamak	
Yemek sıralarında oluşan düzensizliğin mekanda karmaşa yaratması	Yemek sırasının olduğu alan genişletilmiş ve yiyecek-içecek otomatları yerleştirilmiştir.	
Sağlık problemlerinden kaynaklı veya alışıkları beslenme düzenini devam ettirmek isteyen öğrencilerin kendi yiyeceklerini hazırlayabilecekleri alanların olmaması	Yemek hazırlama ünitesi koyulmuş olup öğrencilerin kendi yemeklerini hazırlayıp, ısıtabilecekleri bir alan tasarlanmıştır.	

FAST FOOD YEMEK HİZMETİ	
Yeni durum	Mevcut durum
	
	
<b>Mevcut problem</b>	<b>Tasarım çözümü</b>
Bulgular doğrultusunda fast food yemek hizmetinin çok tercih edildiği fakat tek sıradan hizmet sağlandığı için yoğun sıraların olduğu görülmektedir.	Kafeteryanın ortasında, yüzey bir şekilde konumlandırılan yemek hizmetinin 4 farklı cepheden hizmet sağlayabilmesi amaçlanmıştır.
Fast food yemek hizmetine ait belirli bir oturma alanının olmaması sirkülasyonda aksamalar yaşatmaktadır.	Mekan, malzeme seçimi ve yeni mobilyalarla kendine ait tanımlı bir alan kazanmaktadır.
Mevcut kafeteryada bulunan mobilyalar "fast food" gibi ayaküstü veya hızlı tüketim yapılan yiyecekler için uygun değildir.	Mekanda kullanılan oturma birimleri, fazla vakit geçirmeye olanak sağlamayacak şekilde, yemek yeme süresi için ideal konfor düzeyinde seçilmiştir.

Resim: 14

Fast food yemek hizmeti ve oturma alanları tasarımı.

kullanılmış, oturma birimlerinin konfor düzeyi yemek yeme süresi için ideal olup fazla vakit geçirmek için uygun olmayacak şekilde düzenlenmiştir. Doğal ışık aldığı için daha çok tercih edilen cam kenarlarında oturma alanları konumlandırılmıştır. Gruplara ve bireysel yemek yemeye imkân tanıyan masa düzenleri oluşturulmuştur (Resim 14).

Mülakatlar sonucu bazı öğrencilerin sıraya girmeden yemek hizmetinin alındığı bir yaklaşıma olumlu baktıkları öğrenilmiştir. Bu sebeple, mekâna alakart bir yemek hizmeti getirilmiş ve mevcutta bulunan fast food bölümünün yerine konumlandırılmıştır. Böylelikle mutfağın hem self servis bölümüne hem de alakart bölümüne hizmet vermesi amaçlanmıştır. Mekânı monotonluktan kurtarmak ve mekânsal çeşitlilik sağlamak amacıyla farklı mobilya grupları kullanılmış ve tek tip malzeme seçiminden kaçınılmıştır. İç mekânda ahşap ve tekstil oturma birimleri kullanılmış olup konfor düzeyi yüksek olan koltuklar ve sandalyeler tercih edilmiştir. Duvar yüzeylerinde nişler kullanılıp içlerine doğal ve yapay bitkiler ve aydınlatma öğeleri yerleştirilmiştir. Masalar arasındaki mesafeler olması







gerekinden fazla tutulmuş, servis yapacak personelin geçişinde zorluk yaşanmaması hedeflenmiştir. Gün ışığı mekâna yeteri kadar ulaşmadığından yapay aydınlatma ile desteklenmiştir (Resim 15).

Mülakatlarda kullanıcılar bireysel veya grup olarak özel zaman geçirebilecekleri alanlara ihtiyaçları olduğunu belirtmişlerdir. Belirtilen ihtiyacı karşılamak adına 2-4 kişilik gruplara yönelik hub alanları kurgulanmıştır. Bu alanlar mekânın farklı bölümlerinde kullanılmış olup geçiş aksları üzerine yerleştirilmiştir. İç mekânında ahşap masalar ve tekstil oturma birimleri kullanılmıştır. Konfor düzeyi orta seviyede olan oturma birimleri seçilerek burada uzun vakit geçirmek yerine daha hızlı yeme-içme ve kısa süreli dinlenme, sohbet eme, ders çalışma gibi farklı ihtiyaçlara cevap veren alanlar oluşturulmak istenmiştir. Aydınlatma sorunu yapay olarak çözülmüştür (Resim 16).

Mülakatlar ve gözlemler sonucunda kullanıcıların eğlenme, dinlenme gibi boş zamanlarını geçirebilecekleri mekânların eksik olduğu görülmüştür. Bu faaliyetlerin gerçekleşmesi için katılımcıların en çok zaman geçirdiği yarı-açık alan seçilmiştir.





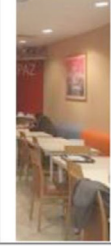
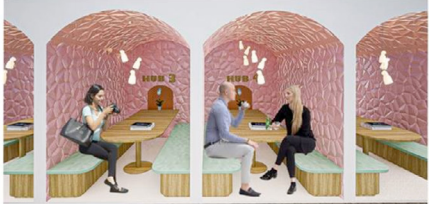
Resim: 15

Alakart yemek hizmeti ve oturma alanları tasarımı.

ALAKART YEMEK HİZMETİ		
Yeni durum	Mevcut durum	Görselleştirmeler
		
		
Mevcut problem		Tasarım çözümü
Katılımcıların yemek hizmetlerini yetersiz bulması ve belirli saat dilimlerinde oluşan yemek sırası yoğunluğundan okul dışında yemek yemeyi tercih etmesi		Öğrencilerin okul içinde de yemeklerini sıra beklemeden menü ile sipariş verebilecekleri bir yemek hizmeti düşünülmüştür.
Mekanın konumundan dolayı gün ışığını çok az alması fiziksel çevre koşulları ile ilgili önemli bir tasarım problemi olarak kabul edilmiştir.		Mekanda yeterli ışığı sağlayacak yapay aydınlatmalar kullanılmış olup kullanılan bitki öğeleriyle mekanda doğal bir ortam yaratılmıştır.

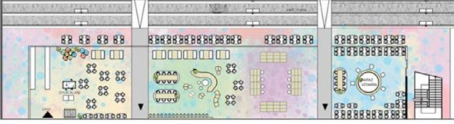
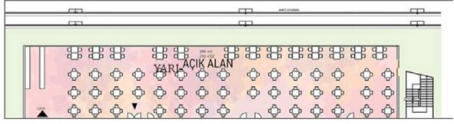
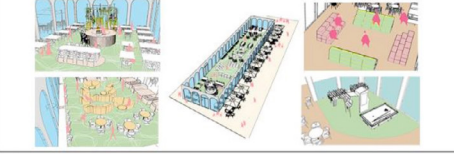


Resim: 16

Hub alanları tasarımı.

HUB ALANLARI		
Yeni durum	Mevcut durum	Görselleştirmeler
		
		
Mevcut problem		Tasarım çözümü
Okul içinde ders çalışma, sohbet etme, oyun oynama, yemek yeme gibi farklı işlevleri gerçekleştirmek için özel alanların eksikliğinin bulunması		Kafeteryanın belirli bölümlerinde önerilen hub kurgusu ile öğrencilerin çeşitli işlevleri gerçekleştirebilmeleri için özel alanlara sahip olmaları düşünülmüştür. Mobilyalar orta düzey konfora sahip olup uzun kullanımlara izin vermemektedir.

Mevcutta sadece oturma alanı işlevi gören bu mekân yeni haliyle vitamin bar, etkinlik alanı, esnek alan, oyun alanı olmak üzere 4 farklı işleve ayrılmıştır. Vitamin bar, bireylerin kantine uğramadan yarı-açık alanda

hızlı hizmet almaları için yeni bir yeme-içme hizmeti olarak düşünülmüştür. Etkinlik alanı, esnek birimlerden oluşmakta ve gerektiğinde amfi gerektiğinde oturma birimlerine dönüşebilen bir kurguya sahiptir.

YARI-AÇIK ALAN	
Yeni durum	Mevcut durum
	
	
Görselleştirmeler	
	
Mevcut problem	Tasarım çözümü
Mülakatlardan elde edilen bilgilere göre yarı-açık alan en çok tercih edilen mekan olmasına rağmen çeşitli işlevlere cevap vermemektedir. Eğlence faaliyetleri kafeteryanın iç mekanında gürültü yapmaktadır. Kötü hava koşullarında ise okul bahçesi bu faaliyetlere izin vermemektedir. Dolayısıyla "eğlence faaliyetleri" nin mekansal düzenlenmesi önemli bir tasarım problemi haline gelmiştir.	Kafeteryanın yarı-açık alanı yeme-içme, serbest vakit geçirme, etkinlik alanı ve oyun alanı başta olmak üzere farklı işlevlere olanak sağlayacak şekilde düzenlenmiştir. Eğlence faaliyetleri yarı-açık alana alınmış olup, her türlü fiziksel çevre koşulunda kullanmaya izin verecek şekilde kurgulanmıştır. Böylece iç mekanda gerçekleştirilecek ders çalışma gibi sessizlik isteyen eylemlerin gürültüden daha az etkilenmesi sağlanmıştır.

Resim: 17

Yarı-açık alan tasarımı.

Böylece mekân çok amaçlı bir işleve sahip olup üniversitede yapılacak yeni etkinliklere mekân sağlamaktadır. Yarı-açık mekânın diğer işlevleri ise esnek oturma birimlerinin olduğu, farklı eylemlere imkân tanıyan bir bölüm ve oyun alanıdır. Oyun alanı mevcutta kafeteryanın iç mekânında olup akustik sorunlar yaratmaktadır. Yeni konuyla bu sorun da çözülmüştür (Resim 17).

Mülakatlar ve gözlemlerden elde edilen verilere göre mekândaki malzeme seçimi ile ilgili bazı problemler tespit edilmiştir. Kafeteryanın mevcut düzeninde bölgelerin ve dolaşım aksının ayırt edilemez oluşu, mekân içerisindeki eylemlerin birbirine karışmasına sebep olmaktadır. Bu sebeple geçiş aksının ve oturma alanlarının farklı malzemelerle ayrılması düşünülmüştür. Katılımcılar mekânı monoton bulduklarını ifade etmiş ve kendilerini ferah bir ortamda hissetmek istediklerini bildirmişlerdir. Bu ifadeler de göz önünde bulundurularak kullanılan açık renklerin mekânı olduğundan büyük hissettirmesi ve aydınlık bir ortam sağlaması amaçlanmıştır. Böylece mevcutteki monoton ve düzensiz kafeterya, malzeme ve mobilya seçimiyle dinamik ve ferah bir mekâna dönüştürülmeye çalışılmıştır.

### 5. Değerlendirme

Bu makale kullanıcı katılımlı bir çalışmayla yeniden tasarlanacak olan İKÜ kafeteryası için öğrencilerin mevcut kafeterya ortamına ve yenilenecek kafeteryaya ait ihtiyaç ve isteklerini belirlemek üzere bir dizi bulgu sunmuştur. Çalışmada, başlangıçta kafeteryanın mevcut durumunu ve araştırma bağlamını anlamak adına gözlemler yapılmıştır. Daha sonra kafeterya ortamına dair daha derin bilgilere ulaşmak için öğrenciler ile yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılarak kullanıcı odaklı bir araştırma tasarlanmıştır. Öğrencilerin istek ve ihtiyaçları doğrultusunda üniversite kafeterya ortamında ele alınması gereken temel başlıklar; kafeteryanın mekânsal, çevresel ve fiziksel koşulları, farklı eylemleri desteklemek amacıyla mekânda sunulan çeşitlilik ve esneklik olmuştur. Öğrenciler mekânda kendilerini rahat, güvenli ve sakin hissetmek istediklerini belirtmişlerdir. Kafeteryanın yarı açık mekânında zaman geçirmeyi sevdiğini ve dış alanların önemini vurgulayarak doğal ortamlara yakın olmanın kendilerini daha iyi hissettirdiğini söylemişlerdir. Mevcut mobilya düzeninin tekdüze ve farklı kişi sayılarına uygun ol-

madığını söyleyerek uyarlanabilir, dinamik ve mekâna canlılık katan mobilyaları tercih ettiklerini vurgulamışlardır. Yeni mobilyalar bu olumsuzluklar giderilecek şekilde tasarlanmıştır. Mekândaki çevresel koşullar gözlenmiş, gün ışığının tüm mekânlara erişmemesi ve akustik sorunlar (*özellikle oyun alanından gelen sesler*) başlıca problemler olarak belirlenmiştir. Gün ışığını mekâna kontrollü şekilde almak amacıyla kemerli duvarlar kullanılmıştır. Ayrıca öğrenciler üniversite içinde alternatif ders çalışma alanlarına ihtiyaçları olduğunu ve kafeteryanın mevcut durumunun ders çalışmak için uygun olmadığını belirtmişlerdir. Bu nedenle kütüphane dışındaki alanlarda çalışmayı tercih eden öğrenciler için aynı zamanda çalışmaya da imkân sağlayan mekânlar tasarlanmıştır. Öğrenciler ayrıca kendilerine rahatlık hissi sağladığı düşünülen doğal çevrenin iç mekânda bitki öğeleriyle sağlanmasına olumlu yaklaşmışlardır. Sosyal etkileşimi teşvik etmek, ders stresini azaltmak ve boş zaman geçirmek için eğlence alanlarının yetersizliği bildirilmiş ve bu konuda yeni çözümler üretilmesi istenmiştir. Bu sebeple en çok zaman geçirilen yarı-açık alan, eğlence faaliyetleri için dönüştürülmüştür. Mevcut sirkülasyon aksının tanımsız olması, farklı bir malzeme ile ayrılmamış olması kafeterya alanında karmaşa yaratmakta ve dolaşımı zorlaştırmaktadır. Tanımlanan yeni sirkülasyon giriş-çıkışlar referans alınarak belirlenmiş, işlevlendirilen yeni bölgelere erişimi kolaylaştırmıştır. Katılımcılar dinlenme-sohbet etme, ders çalışma, yeme-içme eylemi, eğlence-oyun, toplantı veya ortak faaliyet gibi farklı işlevlere ait mekân ihtiyaçlarını belirtmişlerdir. Belirlenen bu işlevler tasarımda kullanılan mekân ayrımlarını oluşturmuştur. Tasarımcıların mekân içindeki insan davranışlarını anlaması insan ve mekân arasında güçlü bir bağ kurulmasını sağlar. Bu sebeple öğrencilerin ihtiyaçları ve beğenileri göze alınarak yapılan bu çalışmanın mekâna anlam ve aidiyet duygusu kazandıracağı düşünülmektedir. Yapılan çalışma, İKÜ kafeteryanın mekânın ana kullanıcısı olan öğrencilerin istek ve ihtiyaçlarına göre nasıl şekillendirilebileceğini ortaya koymaktadır.

## 6. Sonuç

Üniversite mekânlarının kullanıcılar üzerindeki etkisini araştıran çalışmalar, okul ortamının fiziksel ve çevresel yönlerini ve bunların öğrenci başarısının yanı sıra davranış ve refah üzerindeki potansiyel etkilerini de ele almaktadır. Bu çalışmada ele alınan konu ile öğrencilerin günlük hayatlarının önemli bir parçası olan okulları nasıl deneyimledikleri, okul mekânlarının öğrenci katılımı ile nasıl iyileştirilebileceği ve öğrencilerin zamanının çoğunu geçirdikleri üniversite/okul gibi yapılara ait mekânlarda söz sahibi olmalarının mekâna karşı aidiyet hissetmelerini sağladığı vurgulanmaktadır. İstanbul Kültür Üniversitesi kafeteryasında yapılan çalışmada, görsel yöntemlerin, görüşme ve anket gibi geleneksel yöntemlerle toplanan verilerden farklı olarak, bilgi üretme ve bulguları anlamlandırma eğilimi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bulgular genelleştirilemese de, bu araştırmada benimsenen yaklaşımların ve elde edilen verilerin hem katılımcı tasarım literatürüne hem de üniversite kafeteryası tasarımı yapacak tasarımcılara katkı sağlayacağı düşünülmektedir. İleride herhangi bir okul mekânının iyileştirilmesine dair yapılacak çalışmada sadece öğrenciler değil aynı zamanda eğitimcilerin de söz sahibi olması gerektiği düşünülerek kurgulanması önerilmektedir. Günümüz koşulları ve teknoloji düşünüldüğünde anket gibi bir yöntemin dijital olarak yapılmasının hem hızlı hem de daha çok sayıda kullanıcıya ulaşabileceği düşünülmektedir. Katılımcı tasarım sadece süreçte değil, tasarımın her aşamasında devam etmelidir. Bu nedenle tasarım sürecinde çeşitli alternatifler geliştirilebilir ve oylamaya sunulabilir. En fazla oy alan tasarım uygulanabilir.

## Teşekkür

İKÜ kafeterya mekânının yeniden tasarlanması ve görselleştirilmesinde katkı sağlayan İKÜ Lisansüstü Anabilim Dalı Mimari Tasarım Yüksek Lisans Programı öğrencileri Burcu Efe, Elif Enül, Gülşen Bostancı ve İzel Meral'e teşekkür ederiz●

**Kaynakça**

- Avcı, O., Aydemir, Z., İnceoğlu, A., Özdemir, K., Köknar, B. S., Sezgin, A. ve Uzal, D. (2020). Tasarla ve Yap Stüdyosu'nun mimarlık eğitimindeki yeri ve önemi. *Ege Mimarlık*, 106, 68-73.
- Barrett, P., Davies, F., Zhang, Y. ve Barrett, L. (2015). The impact of classroom design on pupils' learning: Final results of a holistic, multi-level analysis. *Building and Environment*, 89, 118-133.
- Bernard, H. R. (1994). *Research methods in anthropology: Qualitative and quantitative approaches*. Walnut Creek: AltaMira Press.
- Bryman, A. (2016). *Social research methods*. Oxford: Oxford University Press.
- Cimcoz, N. (2001). Mekânda gün ışığı. *Ege Mimarlık Dergisi*, 39(2-3), 18-21.
- Creswell, J. W. (2013). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Göregenli, M. (2005). *Çevre psikolojisi: İnsan-mekân ilişkileri*. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Hacılibeyoğlu, F. (2017). Mimarlıkta kullanıcı katılımlı tasarım modeli. *Ege Mimarlık*, 95(1), 40-43.
- Lang, J. (1987). *Creating architectural theory: The role of the behavioral sciences in environmental design*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Luck, R. (2003). Dialogue in participatory design. *Design Studies*, 24(6), 523-535. doi:10.1016/S0142-694X(03)00040-1
- Marshall, C. ve Rossman, G. B. (1989). *Designing qualitative research*. Newbury Park: Sage.
- Mokhtarmanesh, S. ve Ghomeshi, M. (2019). Participatory design for a sustainable environment: Integrating school design using students' preferences. *Sustainable Cities and Society*, 51, 1-10. doi: 10.1016/j.scs.2019.101762
- Richardson, A. (1983). *Participation (Vol. 1)*. London: Routledge ve Kegan Paul.
- Sanders, E. (1999). Postdesign and participatory culture. *Useful and critical: The position of research in design konferansı bildiriler kitabı* içinde (s. 87-92). Helsinki: University of Art and Design.
- Sanoff, H. (1994). *Participatory design*. Mansfield: BookMasters.
- Sezen, I., Aytatlı, B., Ağrılı, R.A. ve Patan, E. (2017). İç mekân tasarımında bitki kullanımının birey ve mekân üzerine etkileri. *ATA Planlama ve Tasarım Dergisi*, 1(1), 25-34.
- Sheppard, S. R. J. (2001). Guidance for crystal ball gazers: Developing a code of ethics for landscape visualization. *Landscape And Urban Planning*, 54(1-4), 183-199. doi:10.1016/S0169-2046(01)00135-9
- Silverman, D. (2011). *Intepreting qualitative data*. London: Sage Publications.
- Sommer, R. (1969). *Personal space: The behavioral basis of design*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Spinuzzi, C. (2005). The methodology of participatory design. *Technical Communication*, 52(2), 163-174.
- Van Dijk, T. (2011). Imagining future places: How designs co-constitute what is, and thus influence what will be. *Planning Theory*, 10, 124-143.
- Woodcock, A. ve Newman, M. (2010, Temmuz). *Pupil participation in school design*. Design Research Society Uluslararası Konferansında sunulan bildiri, Montreal. Erişim adresi: <http://www.drs2010.umontreal.ca/data/PDF/133.pdf>
- Zeisel, J. (1975). *Inquiry by design*. Cambridge: Cambridge University Press.
- URL-1. <https://educationsnapshots.com/projects/279/university-connecticut-putnam-refectory/> (Erişim tarihi: 25 Şubat 2021).
- URL-2. <https://www.spoon-tamago.com/wp-content/uploads/2015/04/kyoto-university-cafeteria-01.jpg> (Erişim tarihi: 25 Şubat 2021).
- URL-3. <http://idgroup.vn/?project=canteen-truong-dai-hoc-ton-duc-thang> (Erişim tarihi: 25 Şubat 2021).
- URL-4. <https://www.scis-china.org/about/our-campuses> (Erişim tarihi: 25 Şubat 2021).
- URL-5. <https://new.apu.edu.my/library> (Erişim tarihi: 25 Şubat 2021)
- URL-6. [https://www.chuhai.edu.hk/sites/default/files/Cafe\\_5D3\\_4178s.jpg](https://www.chuhai.edu.hk/sites/default/files/Cafe_5D3_4178s.jpg) (Erişim tarihi: 25 Şubat 2021).
- URL-7. <https://www.archdaily.com/924207/international-exchange-center-tjad> (Erişim tarihi: 25 Şubat 2021).
- URL-8. <https://retaildesignblog.net/wp-content/uploads/2015/05/Bistro-Bon-by-Artta-Concept-Studio-Hong-Kong-China-02.jpg> (Erişim tarihi: 25 Şubat 2021).
- URL-9. <https://a3w3j4i7.stackpathcdn.com/wp-content/uploads/2019/06/SOHO-3Q-Coworking-Spaces-11.jpg> (Erişim tarihi: 25 Şubat 2021)