



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı

**TASARIM SÜRECİNDE İÇMİMARLIK ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL AĞ
PLATFORMLARI ÜZERİNDEN GÖRSEL VERİ TARAMA YAKLAŞIMLARI**

Şule KOÇ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2025



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Ana Bilim Dalı

TASARIM SÜRECİNDE İÇMİMARLIK ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL AĞ PLATFORMLARI
ÜZERİNDEN GÖRSEL VERİ TARAMA YAKLAŞIMLARI

Şule KOÇ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2025

TASARIM SÜRECİNDE İÇMİMARLIK ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL AĞ PLATFORMLARI ÜZERİNDEN GÖRSEL VERİ TARAMA YAKLAŞIMLARI

Danışman: Doç. Dr. Ayşen ÖZKAN

Yazar: Şule KOÇ

ÖZ

Dijital teknolojilerin hızlı gelişimleri doğrultusunda çevrim içi platformların yaygınlaşması tasarım öğrencilerinin bu platformları eğitim süreçlerinde bir araç olarak kullanmalarını sağlamakta, bilgiye erişim ve üretim biçimlerini de değiştirmektedir. Bu değişim tasarım eğitiminde de yeni yaklaşımları ortaya çıkarırken öğrenciler için sosyal ağ platformları görsel veri tarama ve ilham arama süreçlerinin bir parçası olmaktadır. Sosyal ağ platformları; kullanıcıların görsel, metinsel ve işitsel içerikleri ürettiği, paylaştığı ve etkileşim sağladığı dijital platformlardır. Öğrenciler bu platformları görsel verileri taramak, toplamak ve yorumlamak için sıklıkla kullanmaktadır. Görsel veriler, öğrencilerin bilgi tarama yöntemleri doğrultusunda ulaşmış oldukları imgeler, çizimler ve fotoğraflar gibi tasarım kararlarını etkileyen mekansal temsillerdir. Bu çalışma, içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin tasarım sürecinde sosyal ağ platformları üzerinden gerçekleştirdikleri görsel veri tarama yaklaşımlarını incelemektedir. Çalışma, belirlenen araştırma grubunun özelliklerine dayanarak sosyal ağ platformlarının içmimarlık ve çevre tasarımı eğitimine olan katkılarını ve bu bağlamda ortaya çıkan eğilimleri ortaya koymayı amaçlamaktadır. Durum çalışması çerçevesinde, geniş bir katılımcı grubundan verilerin sistematik bir biçimde toplanması amacıyla anket kullanılmıştır. Bu anket aracılığıyla, öğrencilerin tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanım eğilimleri değerlendirilmiştir. Elde edilen sonuçlarda içmimarlık öğrencilerinin tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını tasarım yenilikleri, farklı tasarım yaklaşımlarını görme, ilham alma veya yeni teknikler öğrenme gibi amaçlarla aktif olarak kullandığı saptanmıştır.

Anahtar sözcükler: Görsel Veri, Tasarım Süreci, İçmimarlık, İçmimarlık Eğitimi, Sosyal Ağ Platformları

AN INVESTIGATION INTO INTERIOR ARCHITECTURE STUDENTS' APPROACHES TO VISUAL DATA COLLECTION THROUGH SOCIAL NETWORKING PLATFORMS DURING THE DESIGN PROCESS

Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Ayşen ÖZKAN

Author: Şule KOÇ

ABSTRACT

With the rapid advancement of digital technologies, the widespread adoption of online platforms has enabled design students to use these tools throughout their educational processes, thereby transforming how they access and produce knowledge. This shift has also introduced new approaches in design education, wherein social media platforms have become essential components of students' visual research and inspiration-seeking activities. Social media platforms are digital environments where users generate, share, and interact with visual, textual, and auditory content. Students frequently utilize these platforms to search for, collect, and interpret visual data. Visual data—comprising images, drawings, and photographs—are spatial representations that influence design decisions and are accessed through students' methods of information retrieval. This study investigates the visual data research approaches of interior architecture and environmental design students via social media platforms during their design processes. Based on the characteristics of the selected research group, the study aims to reveal the contributions of social media platforms to interior architecture and environmental design education, as well as the emerging trends shaped by these digital tools. Within the scope of the case study, a questionnaire was employed to systematically collect data from a broad participant group. Through this instrument, the tendencies of students in using social media platforms during the design process were evaluated. The findings indicate that interior architecture students actively use social media platforms throughout the design process for purposes such as discovering design innovations, exploring diverse design approaches, gaining inspiration, and learning new techniques.

Keywords: Visual Data, Design Process, Interior Architecture, Interior Architecture Education, Social Networking Platforms

TEŞEKKÜR

Tez çalışmam sürecinde bilgi, deneyim ve rehberliğiyle bana yol gösteren, her koşulda moral ve destek vererek akademik gelişime katkı sağlayan değerli danışmanım, kıymetli hocam Doç. Dr. Ayşen ÖZKAN'a,

Tez jürimde yer alarak kıymetli görüş ve katkılarıyla tez çalışmamı zenginleştiren Doç. Dr. Gülçin Cankız ELİBOL ve Doç. Dr. Ceyhun ŞEKERCİ hocalarıma,

Bu süreçte her daim yanımda olan, en zor zamanlarımda sevgileriyle güç veren ve her zaman başaracağıma inanan canım aileme,

Süreç boyunca desteğini ve dostluğunu hiç esirgemeyen canım arkadaşlarıma ve tüm sevdiklerime,

En içten teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT.....	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	iv
TABLolar DİZİNİ	vi
GÖRSELLER DİZİNİ.....	viii
ŞEKİLLER DİZİNİ	ix
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xi
GİRİŞ	1
1. BÖLÜM: İÇMİMARLIK EĞİTİMİ VE TASARIM SÜRECİ.....	9
1.1. İçmimarlık Tanımı ve Önemi	9
1.2. İçmimarlık Eğitimi.....	11
1.3. Tasarım Kavramı ve Süreçleri.....	14
1.3.1. Kavramsal Tasarım Süreci.....	18
1.3.2. İki Boyutlu Tasarım Süreci	20
1.3.3. Üç Boyutlu Tasarım Süreci	21
1.3.4. Detay Tasarımı Süreci	22
1.3.5. Sunum Tasarımı Süreci	23
2. BÖLÜM: GÖRSEL VERİ VE BİLGİ TARAMASI.....	25
2.1. Görsel Veri Kavramı.....	25
2.2. Bilgi Taraması Yöntemleri	26
2.3. Sosyal Ağlar ve Dijital Platformlar	27
2.4. Tasarım Sürecinde Sosyal Ağ Platformları Üzerinden Görsel Veri Kullanımı	31
3. BÖLÜM: YÖNTEM.....	33

3.1. Araştırma Modeli	34
3.2. Anket Yapılandırma.....	35
3.3. Katılımcılar	37
4. BÖLÜM: BULGULAR	39
4.1. Tasarım Sürecinde Sosyal Ağ Platformları Kullanımına İlişkin Değerlendirmelerin Analizi	42
4.2. Sosyal Ağ Platformları Kullanımına İlişkin Değerlendirmelerin Analizi ...	48
4.3. Sosyal Ağ Platformları Kullanım Alışkanlıkları, Tercih Edilen Platformlar ve Veri Toplama Yöntemlerinin Analizi	53
SONUÇ	78
KAYNAKÇA.....	85
EKLER	96
EK-1: BİLECİK ŞEYH EDEBALI ÜNİVERSİTESİ ANKET ÇALIŞMASI İZNİ	96
EK-2: ANKET SORULARI.....	97
ETİK KOMİSYONU ONAY BİLDİRİMİ.....	101
YAYIMLAMA VE FİKRÎ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI.....	102
ETİK BEYANI	103
YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI RAPORU ORJİNALLİK RAPORU	104
PROFICIENCY IN MASTER’S THESIS WORK REPORT ORIGINALITY REPORT	105

TABLÖLER DİZİNİ

Tablo 1: Sosyal Ağ Platformlarının Özellikleri.....	30
Tablo 2: 18.10.2024 Tarihli Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi ve Hacettepe Üniversitesi'nin Karşılaştırılması.....	38
Tablo 3: Katılımcılara Ait Genel Bilgiler	39
Tablo 4: Güvenilirlik Analizi Sonuçları	43
Tablo 5: Tasarım Sürecinde Sosyal Ağ Platformları Kullanım Dağılımları	44
Tablo 6: Eğitim Alınan Üniversitelerin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar	45
Tablo 7: Lisans Eğitim Seviyelerinin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar	46
Tablo 8: Güvenilirlik Analizi Sonuçları	49
Tablo 9: Katılımcıların Sosyal Ağ Platformları Kullanım Yaklaşımlarının Dağılımı.....	50
Tablo 10: Eğitim Alınan Üniversitelerin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar	51
Tablo 11: Lisans Eğitim Seviyelerinin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar	52
Tablo 12: Sosyal Ağ Platformları Kullanım Yaklaşımları Dağılımları	53
Tablo 13: Sosyal Ağ Platformlarının Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı ..	55
Tablo 14: Sosyal Ağ Platformlarının Lisans Eğitim Seviyesine Göre Dağılımı.....	57
Tablo 15: Katılımcıların Sosyal Ağ Platformları Kullanım Sıklığı.....	59
Tablo 16: Sosyal Ağ Platformları Kullanım Sıklığının Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı	59
Tablo 17: Sosyal Ağ Platformları Kullanım Sıklığının Lisans Eğitim Seviyesine Göre Dağılımı	60
Tablo 18: Sosyal Ağ Platformları Kullanım İçeriklerinin Dağılımı	61
Tablo 19: Kullanım İçeriklerinin Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı.....	62
Tablo 20: Kullanım İçeriklerinin Lisans Eğitim Seviyelerine Göre Dağılımı.....	64
Tablo 21: Kullanım İçeriklerinin Pinterest'e Göre Dağılımı	65
Tablo 22: Kullanım İçeriklerinin Instagram'a Göre Dağılımı.....	66
Tablo 23: Kullanım İçeriklerinin AI Platformlarına Göre Dağılımı.....	67
Tablo 24: Kullanım İçeriklerinin Behance'a Göre Dağılımı	68
Tablo 25: Kullanım İçeriklerinin Youtube'a Göre Dağılımı	69

Tablo 26: Arama Yaparken Kullanılan Anahtar Kelime Dağılımları	69
Tablo 27: Anahtar Kelimelerin Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı	70
Tablo 28: Anahtar Kelimelerin Lisans Eğitim Seviyelerine Göre Dağılımı	72
Tablo 29: Anahtar Kelimelerin Pinterest'e Göre Dağılımı	73
Tablo 30: Anahtar Kelimelerin Instagram'a Göre Dağılımı	74
Tablo 31: Anahtar Kelimelerin AI (Yapay Zeka) Platformları'na Göre Dağılımı ...	75
Tablo 32: Anahtar Kelimelerin Behance'a Göre Dağılımı	76
Tablo 33: Anahtar Kelimelerin Youtube'a Göre Dağılımı	76
Tablo 34: Görsel Veri Toplama ve Düzenleme Dağılımları.....	77
Tablo 35: Görsel Veri Toplama ve Düzenlemelerin Eğitim Alınan Üniversitelere Göre Dağılımları	78
Tablo 36: Görsel Veri Toplama ve Düzenlemelerin Lisans Eğitim Seviyelerine Göre Dağılımları	80

GÖRSELLER DİZİNİ

Görsel 1: Üç Boyutlu Maket Çalışmaları (Kaynak: Arcdaily Erişim Tarihi:29.01.2025)	22
---	----



ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1: Emmitt ve Alharbi (2018)'ye göre Tasarım Süreci ve Aşamaları.....	15
Şekil 2: Korberg ve Bagnall'a (1991) göre Yaratıcı Problem Çözmenin 7 Aşaması	17
Şekil 3: Bubble Diyagram ve Kütle Diagramı Çalışması (Mitton, 2004, s.30)	18
Şekil 4: İki Boyutlu Eskiz Çizimi Çalışmaları (Mitton, 2004, s.36)	21
Şekil 5: Araştırma Yöntemi	33
Şekil 6: Nitel Araştırma Süreci	34
Şekil 7: Katılımcıların Lisans Eğitim Seviyesi ve Eğitim Aldığı Üniversite Dağılımı	41
Şekil 8: Katılımcıların Lisans Eğitim Seviyesi ve Cinsiyet Dağılımı.....	41
Şekil 9: Tasarım Sürecinde Sosyal Ağ Platformları Kullanım Ortalamaları.....	44
Şekil 10: Eğitim Alınan Üniversitelerin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar	46
Şekil 11: Lisans Eğitim Seviyelerinin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar	47
Şekil 12: Katılımcıların Sosyal Ağ Platformları Kullanım Yaklaşımlarının Dağılımı	50
Şekil 13: Lisans Eğitim Seviyesinin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar	51
Şekil 14: Lisans Eğitim Seviyelerinin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar	52
Şekil 15: Sosyal Ağ Platformları Kullanım Yaklaşımları Dağılımları.....	54
Şekil 16: Sosyal Ağ Platformlarının Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı ...	56
Şekil 17: Sosyal Ağ Platformlarının Lisans Eğitim Seviyesine Göre Dağılımı	57
Şekil 18: Katılımcıların Sosyal Ağ Platformları Kullanım Sıklığı.....	59
Şekil 19: Sosyal Ağ Platformları Kullanım Sıklığının Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı	60
Şekil 20: Sosyal Ağ Platformları Kullanım Sıklığının Lisans Eğitim Seviyesine Göre Dağılımı	60
Şekil 21: Sosyal Ağ Platformları Kullanım İçeriklerinin Dağılımı	61
Şekil 22: Kullanım İçeriklerinin Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı	63
Şekil 23: Kullanım İçeriklerinin Lisans Eğitim Seviyelerine Göre Dağılımı	64

Şekil 24: Kullanım İçeriklerinin Pinterest'e Göre Dağılımı	66
Şekil 25: Kullanım İçeriklerinin Instagram'a Göre Dağılımı	66
Şekil 26: Kullanım İçeriklerinin AI Platformlarına Göre Dağılımı	67
Şekil 27: Kullanım İçeriklerinin Behance'a Göre Dağılımı	68
Şekil 28: Kullanım İçeriklerinin Youtube'a Göre Dağılımı	69
Şekil 29: Arama Yaparken Kullanılan Anahtar Kelime Dağılımları.....	70
Şekil 30: Anahtar Kelimelerin Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı	71
Şekil 31: Anahtar Kelimelerin Lisans Eğitim Seviyelerine Göre Dağılımı	72
Şekil 32: Anahtar Kelimelerin Pinterest'e Göre Dağılımı.....	73
Şekil 33: Anahtar Kelimelerin Instagram'a Göre Dağılımı	74
Şekil 34: Anahtar Kelimelerin AI (Yapay Zeka) Platformları'na Göre Dağılımı.....	75
Şekil 35: Anahtar Kelimelerin Behance'a Göre Dağılımı	76
Şekil 36: Anahtar Kelimelerin Youtube'a Göre Dağılımı	76
Şekil 37: Görsel Veri Toplama ve Düzenleme Dağılımları	77
Şekil 38: Görsel Veri Toplama ve Düzenlemelerin Eğitim Alınan Üniversitelere Göre Dağılımları	79
Şekil 39: Görsel Veri Toplama ve Düzenlemelerin Lisans Eğitim Seviyelerine Göre Dağılımları	81

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

ANOVA: Analysis of Variance

COR: Kaynakların Korunumu Teorisi (Conservation of Resources)

FIDER: İç Mekan Tasarımı Eğitim ve Araştırma Vakfı

FSEK: 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu

IBM: International Business Machines

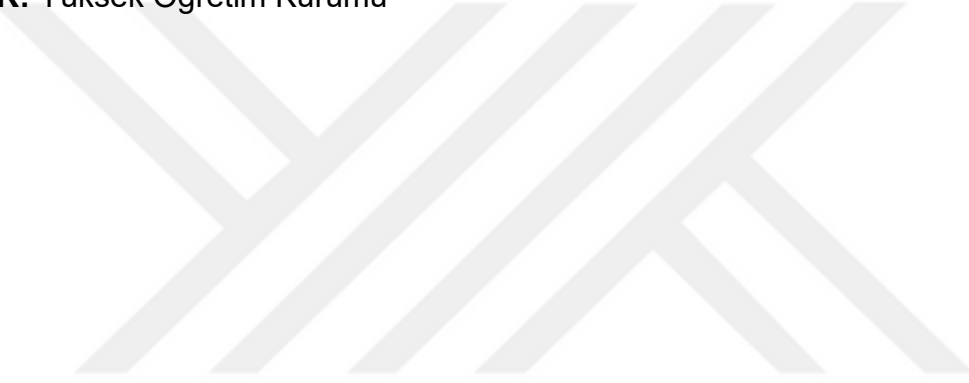
IIDA: Uluslararası İç Mimari Tasarım Konseyi

INC: Incorporated

SPSS: Statistical Package for Social Sciences.

TDK: Türk Dil Kurumu

YÖK: Yüksek Öğretim Kurumu



GİRİŞ

İçmimarlık, bir yapıda bulunan iç mekanların kullanıcı-mekan gereksinimleri doğrultusunda işlevlendirilmesi ve ergonomik olarak planlanması amacıyla içmimar tarafından gerçekleştirilen bir tasarım sürecini ifade etmektedir. İçmimar, bu süreçte bütünsel bir yaklaşım ile form, doku, malzeme, renk, ışık ve donatı elemanları gibi mekana ilişkin tasarım unsurlarını göz önünde bulundurarak tasarımlar gerçekleştirmektedir. Bununla birlikte içmimarlık, zaman içerisinde gereksinimler ve teknolojik gelişmelere bağlı olarak şekillenmiş ve bu unsurlar ile sürekli etkileşim içerisinde olmuştur (Kaptan, 1998, s. 64; Eyüboğlu ve Büyükçam, 2022, s. 278). Diğer bir tanımla içmimarlık, mekansal hacimde değişiklikler gerçekleştirerek özgün mekanlar yaratmayı amaçlayan disiplinler arası bir uygulama yaklaşımını ifade etmektedir. Yapısal değişiklik gerektirmeyen projelerle ilişkilendirilmesine karşın mevcut yapının yenilenmesi veya yeniden işlevlendirilmesi süreçlerini de kapsamaktadır (Özer Baş ve Onaran, 2022, s.22). İçmimarlık disiplininin temeli ise tasarıma dair bilgi ve becerilerin öğretilerek geliştirildiği içmimarlık eğitiminde atılmaktadır.

İçmimarlık eğitimi, tasarım sürecini öğretmeye odaklanan ve yaratıcı problem çözme yöntemlerini içeren yaklaşımları ele almaktadır (Cavuş ve Kaptan, 2022, s.101). İçmimarlık eğitiminin amacı, öğrencilere mesleklerini icra edebilmeleri için gerekli bilgi, beceri ve değerleri kazandırmaktır (Cavuş ve Kaptan, 2022, s.104). Eğitim kurumları ve eğitmenler, öğrencileri hem toplumsal ihtiyaçlara hem de iç mekan tasarımı alanındaki gelişmelere uygun olarak hazırlamayı hedeflemelidir. Ayrıca akademik normlar ile mesleki pratikler arasındaki denge devamlı olarak gözetilmelidir (Fowles, 1992, s.23). Eğitim süreci, mezunlara esneklik, evrensellik, problem çözme stratejileri ve eleştirel düşünme becerileri kazandırarak, onların değişimlere uyum sağlayabilecek nitelikte olmalarını sağlamalıdır (Fowles, 1992, s.22).

İçmimarlık eğitimi, tasarımcının kullanıcı yaşam alanlarını tasarlayabilmesi için yaşanabilirlik kavramını öğrenmesi ve yeniden yorumlamasını gerekli kılmaktadır. Bu kavramın öğrenilmesi, kullanıcıların yaşam biçimleri, birbirleri-çevreleri ile olan etkileşimleri ve yaşam koşullarını nasıl dönüştürdükleri hakkında kapsamlı bilgi toplama ve bu bilgiyi analiz etme süreçlerini içermektedir (Coleman, 2002, s.96). Bu

sürecin başarılı yürütülebilmesi için tasarımcıların ve tasarım eğitimi almakta olan öğrencilerin farklı sosyal, kültürel ve mekansal bağlamları anlamaları ve modern yaşam dinamiklerini yakından takip etmeleri gerekmektedir. Bu doğrultuda modern dönemde kullanıcıların yaşam biçimlerini ve mekansal gereksinimlerini daha iyi analiz edebilmek ve tasarım sürecine yönelik gelişmeleri takip edebilmek adına tasarımcılar ve öğrenciler yaygın olarak sosyal ağ platformlarından faydalanmaktadır. Sosyal ağ platformları kullanıcıların sahip olduğu duygu, düşünce, deneyim, bilgi ve ilgi alanlarını sesli veya görüntülü olarak tanıdıkları ya da tanımadıkları kullanıcılarla paylaştığı çevrimiçi alanlar olarak tanımlanmaktadır (İnce ve Koçak, 2017, s.738). Diğer bir tanımla sosyal ağlar karşılıklı olarak iletişime izin veren bir iletişim kanalıdır (Uluçay, 2017, s.374).

Sosyal ağ platformlarının hızlı bir şekilde gelişmesi ve bilgi-görsel veri örneklerinin kolayca ulaşılabilir hale gelmesi öğrencileri eğitim süreçlerinde sosyal ağ platformlarını kullanmaya yönlendirmektedir (Atar, 2022, s. VII). Sosyal ağ platformlarının öğrenciler arasında yaygın olarak kullanılması, araştırmacıları bu platformların eğitim sistemini destekleme potansiyelini sorgulamaya teşvik etmiştir. Sosyal ağ platformları ile eğitim sistemlerinin etkileşimine dair yapılan çalışmalar, sınıf içi eğitim dışındaki öğrenmenin sosyal ağ platformları aracılığıyla artacağını ortaya koymaktadır (Akgün, 2016, s.75; Eryılmaz, 2017, s.23; Izadpanah, 2021, s.1569; Atar, 2022, s. 86). Bu etkileşim, öğrenmeyi sınıf dışına taşıyarak süreci öğrenciler için daha esnek ve erişilebilir hale getirirken, aynı zamanda öğrenme deneyimini genişleterek daha kapsayıcı bir yapıya kavuşturduğu söylenebilir. Ayrıca öğrencilerin öğrenme süreçlerini kişiselleştirmelerine ve daha çeşitli kaynaklarla etkileşim kurmalarına olanak sağlayabilir. Tasarım öğrencileri için basılı dergilerden çevrim içi sosyal ağ platformlarına geçiş, daha güncel ve yüksek kalitede kaynaklara da erişim imkanı sağlayabilmektedir. Bu platformlar kullanıcıların dünyanın herhangi bir yerinde kavramlar üreterek bunları diğer kullanıcılarla paylaşmalarını sağlamaktadır. Bunlara ek olarak bilgi ve becerilerin paylaşılması hem resmi hem de gayri resmi alanlarda öğrenciler için akademik çalışmaların teşvik edilmesini sağlayabilmektedir.

Bu çalışmanın amacı, içmimarlık öğrencilerinin tasarım sürecinin farklı aşamalarında sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taramalarının

yaratıcılıkları ve tasarım süreciyle nasıl bir ilişkisi olduğunu incelemektir. İçmimarlık öğrencilerinin yaklaşımlarındaki benzerlik ve farklılıkları belirlemektir. Aynı zamanda bu yaklaşımların nedenlerini araştırmak ve bu doğrultuda içmimarlık eğitimi ve öğrencilerin sosyal ağ platformları ile olan ilişkisini ayrıntılı bir şekilde değerlendirmektir. Tasarım sürecinde içmimarlık öğrencilerinin hangi sosyal ağ platformlarını yaygın olarak tercih ettiklerini ve ne sıklıkla kullandıklarını tespit etmeyi hedeflemektedir.

Çalışma kapsamında yapılan literatür taraması, eğitimde sosyal ağ platformları ile etkileşimlerin öğrenme ve öğretme motivasyonunu artırabileceğini göstermektedir. Sosyal ağ platformlarının eğitimde öğrenme süreçlerini desteklemek amacıyla kullanılması öğrencilerde yaratıcılığı artırırken aynı zamanda dijital okuryazarlık, bağımsız öğrenme, iş birliği ve iletişim becerileri ile eleştirel düşünme yetkinliklerinin gelişimini sağlamaktadır (Allen ve ark., 2012, s.16; Eryılmaz, 2017, s.21; Nanclares ve Garcia, 2024, s. 206). Ek olarak bu platformlar mimari çalışmaların sergilenmesi ve eleştirilmesi için etkili araçlar sunarken yapay zeka algoritmalarını besleyebilecek görsel ve metinsel veriye erişim imkanı sağlamaktadır. Veriler, yapay zeka algoritmalarının tasarım üretme sistemlerini geliştirmekte ve öğrencilerin mimari projelerde yaratıcı ve doğru proje varyasyonlarını üretme kapasitelerini artırmaktadır (Nanclares ve Garcia, 2024, s. 206). İnternet kuşağı olarak adlandırılan Y kuşağı ve Z kuşağı bireylerinin sosyal ağ platformlarını kullanması; onları meşgul etmenin yanı sıra zihinlerini şekillendirmek, farkındalıklarını geliştirmek, bilgilerini zenginleştirmek ve davranışlarını dönüştürmek gibi olumlu etkiler de sağlamaktadır (Gillet ve ark., 2008, s.1).

Sosyal ağ platformları, bilgiye ve materyallere hızlı erişimi kolaylaştırarak eğitim süreçlerini daha verimli hale getirmektedir (Akçay ve ark., 2021, s. 314). Konu ile yapılan bazı çalışmalarda öğrenciler için karma öğrenme yöntemlerinin geleneksel eğitimi çevrimiçi ağ platformları ile birleştirdiği, mobil teknolojilerin mimarlık eğitimi desteklediğini vurgulanmaktadır. Yeni teknolojiler, kolektif düşünce kapasitesine ulaşmayı mümkün kılmakta ve evrensel topluluklara erişim imkanı tanınması sayesinde öğrenme süreci eğitmene daha az bağımlı hale gelmektedir. Sosyal ağ platformlarında paylaştıkları içeriklerle öğrenciler hem kendi öğrenmelerini geliştirmekte hem de kazandıkları becerileri topluma geri kazandırmaktadır (Ham ve Schnabel, 2011, s.115). Tasarım eğitiminde önceki projelerden edinilen bilgi ve

deneyim öğrencilere benzer tasarım problemlerine çözüm bulmada yardımcı olmaktadır. Bu bilgi ve deneyim birikimi yeni tasarımlarda yönlendirme sağlarken meslek pratiğiyle de sürekli gelişmektedir (Özgür, 2019, s.1). Tasarımcılar, zihinsel görsel kaynaklarını ve arşivlerini ne kadar zenginleştirirse tasarım zorluklarını ve tasarım süreçlerini o kadar yaratıcı bir şekilde yönetmektedir (Pourahmad ve ark., 2022, s.2). Ayrıca tasarımcılar, yaratıcı çözümler bulmak amacıyla kavramsal tasarım sürecinde görsel imgelerden ilham aramakta, çeşitli kavramlar bulmakta ve bu kavramları değerlendirip geliştirerek en uygun olanlarını seçmektedir (Herring ve ark., 2009, s.4). Öğrencilerde tasarımcılarda olduğu gibi tasarım sürecinin başlangıcında ilham almak, çalışmalarına yön vermek ve tasarımları için genel bir ortam yaratmak amacıyla imgelerden yararlanmaktadır (Gilman ve Vincent, 2013, s.140). Özellikle yaratıcılık gerektiren projeleri tamamlamak için sosyal ağ platformlarını öğrenme araçları olarak kullanmayı tercih etmektedir. Sosyal ağ platformları, öğrenme süreçlerini daha yenilikçi ve merak uyandırıcı hale getirirken bilgiyi anlamayı kolaylaştırmakta ve öğrencilere daha fazla zaman ve para tasarrufu sağlamaktadır. Bu durum sosyal ağ platformlarının öğrenci dostu bir alternatif sunmasını mümkün kılmaktadır (Agusintadewi ve ark., 2021, s.85)

Alshalawi (2022) gerçekleştirdiği çalışmada son on yılda eğitim teknolojisi alanındaki beş büyük dergi tarafından yayımlanan sosyal ağ platformlarındaki 130 makaleyi incelemiştir. İncelenen makalelerin çoğunun yükseköğretim kurumlarında yürütüldüğünü, bu çalışmalara en çok üniversite öğrencilerinin katıldığını ve öğrenme motivasyonu odaklı makalelerin çoğunun sosyal ağ platformlarının öğrenme motivasyonu üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu ortaya koymuştur.

Korzynski ve arkadaşlarının (2019) gerçekleştirdiği çalışmada sosyal ağ platformları kullanımının sosyal ağların genişlemesine katkı sağlayabileceği ve bu genişlemenin bilgi alışverişini teşvik edebileceği hipotezi ortaya konulmuştur. Bu ağlar aracılığıyla etkileşimdeki bireylerin birbirlerinin eylemlerinden ilham alma gibi etkilerin yanı sıra bilgiye erişmek isteyenlere yardımcı olmak gibi toplumsal fayda odaklı davranışları teşvik edebileceği öne sürülmüştür. Çalışmanın bulguları sosyal ağ platformlarının yaratıcı sürece katılımı ve bireylerin motivasyonu gibi geleneksel yaratıcılığın etkilerini hem artırabileceği hem de potansiyel olarak azaltabileceğini göstermektedir. Özellikle sorunlara analitik bir yaklaşımla yaklaşan bireyler için,

sosyal ağlardan elde edilen ek bilgi sayesinde proje problemlerine yenilikçi fikirler veya çözümler geliştirmede yaratıcı çıktıları artırma eğiliminde oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Buna ek olarak Sosyal Sermaye Teorisi, COR (Conservation of Resources) Teorisi, Kendi Kaderini Tayin Teorisi ve Bilgi Yönetimi perspektifine göre sosyal ağ platformları, bireylerin yaratıcılık için ihtiyaç duydukları kaynakları elde etmelerine yardımcı olarak kişisel ihtiyaçlarını karşılamaktadır. Ancak sosyal ağ platformları, aynı zamanda bazı kritik kaynakların kaybına neden olabilmekte, baskı oluşturabilmekte ve bireyde kesintiye, yorgunluğa, bitkinliğe ve aşırı bilgi yüklenmesine yol açarak bağımsızlık ve kişisel kontrolü engelleyebilmektedir (Zhang ve Mao, 2023, s. 0). Bununla beraber öğrenciler zaman yönetiminde zorlandıklarında, detaylı öğrenme yerine yüzeysel bir yaklaşımı tercih etmekte ve temsili medyanın sunduğu tüm olanakları tam anlamıyla eleştirel olarak değerlendirememektedir (Ham, 2013, s.7; Uluçay, 2017, s.373). Bu durum tasarım kültüründe bozulma, tekrar etme ve hatta kopyalama (replika-taklit) gibi olumsuz sonuçlara yol açabilmektedir (Uluçay, 2017, s.373). Çok fazla bilgiye erişildiğinde hangi bilgi ile devam edilmesi gerektiği konusunda kararsızlıklar yaşanmakta ve bu durum beraberinde belirli uyarıcıların seçilerek diğer ilgili uyarıcıların ihmal edilmesine sebep olmayı getirmektedir (Gonçavles ve ark., 2016, s.2). Literatür taraması sonucunda ulaşılan tüm bu bulgular, sosyal ağ platformlarının öğrencilerin tasarım süreçlerindeki rolünü göstermektedir. Bu veriler doğrultusunda çalışmanın araştırma soruları şunlardır;

AS1: Tasarım sürecinde içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapması yaratıcılıklarını ve teknik gelişimlerini nasıl etkilemektedir?

AS2: Tasarım sürecinde içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmasının olası olumlu ve olumsuz etkileri nelerdir?

AS3: Tasarım sürecinde içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin sosyal ağ platformları kullanma alışkanlıkları, tercih ettikleri içerikler ve veri toplama yöntemleri nelerdir?

Nitel bir araştırma türü olan bu çalışma YÖK Atlas üzerinde yapılan tarama ile Türkiye'de bulunan devlet üniversitelerindeki içmimarlık ve çevre tasarımı bölümlerinde lisans eğitimi almakta olan öğrencilerin sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri tarama yaklaşımlarını incelemek için yapılmıştır. Bu çalışmada, verilerin sistematik bir biçimde ve geniş bir katılımcı grubundan toplanabilmesi amacıyla anket yöntemi tercih edilmiş ve anket katılımcıları amaçlı örnekleme yöntemi doğrultusunda Hacettepe Üniversitesi'ne kayıtlı 412 öğrenci ve Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi'ne kayıtlı 410 öğrenci olmak üzere toplamda 822 öğrenciyi kapsayacak şekilde belirlenmiştir.

Anket formunda yer alan sorular literatürde içmimarlık disiplini ve farklı tasarım disiplinlerinde yapılan çalışmalar (Toğay ve ark., 2013, 1002; Chai ve ark., 2017; İlter ve Karacar, 2017; Alacacı, 2018; Gürdağ ve ark., 2018; Syazwani, 2020; Izadpanah, 2021; Tümer, 2022; Pourahmad ve ark., 2022; Tokgöz ve Altın, 2022; Özteke ve ark., 2024) ışığında incelenmiş ve anket formu araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur. Anket formu; sosyal ağ kullanım alışkanlıkları ve kullanım sıklığı, tercih edilen platformlar ve bu platformlardaki görsel verilerin tasarım sürecine etkilerini ölçmeye yönelik toplam 28 adet sorudan oluşmaktadır. Elde edilen verilerin analizi ise nitel analiz yöntemleri kullanılarak IBM SPSS Statistics 27 yazılımı aracılığıyla gerçekleştirilmiştir.

Son yıllarda tasarım sürecinde öğrencilerin görsel veri tarama veya mimari görsel temsil üzerine yapmış oldukları motivasyonunu inceleyen çalışmalar önemli ilerlemeler kaydetmiş, çeşitli teorik ve pratik yaklaşımlar sunmuştur. Sosyal ağ platformlarının içmimarlık öğrencilerinin tasarım süreçlerine olan olumlu ya da olumsuz etkilerinin incelenmesi bu platformları aktif olarak kullanan öğrenciler açısından tasarım literatürüne önemli bir katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Bu bağlamda literatür taraması sonucunda farklı tasarım disiplinlerinde gerçekleştirilen birkaç önemli çalışmaya ulaşılmıştır.

Alacacı (2019) gerçekleştirdiği çalışmada kavramsal tasarım sürecinde Pinterest üzerinden gerçekleştirilen görsel taramaların yaratıcı problem çözme üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Elde edilen bulgular deneyimli tasarımcıların bilgi arama aşamasında deneyimsiz tasarımcılara kıyasla daha az zaman harcadıklarını; ancak bilginin temsili ve eskiz üretim süreçlerine daha fazla zaman ayırdıklarını ortaya

koymaktadır. Bu araştırma deneyimli ve deneyimsiz endüstriyel tasarımcılar üzerinde odaklanmış olup Pinterest kullanımına dair detaylı bir analiz sunmaktadır.

Pourahmad ve arkadaşlarının (2019) gerçekleştirdiği çalışma Instagram kullanımının belirlenen parametreleri ile öğrencilerin yaratıcılık göstergeleri ve stüdyo performansları arasındaki ilişkileri incelemeyi amaçlamıştır. Tebriz İslam Sanatları Üniversitesi'nde ders döneminde 72 mimarlık öğrencisi ile gerçekleştirilen bu araştırma öğrencilerin yaratıcılık, akıcılık ve özgünlük genel puanları ile performansları arasında anlamlı ve pozitif bir bağ olduğunu ortaya koymuştur. Ancak mimarlık öğrencilerinin Instagram kullanımı ile stüdyo performansları arasında önemli bir ilişki saptanmamıştır. Bu nedenle Instagram'ın esnekliği artırmasına rağmen öğrencilerin bu platformu stüdyo başarıları için bir araç olarak görmedikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Atar (2022) gerçekleştirdiği çalışmada mimarlık öğrencilerinin tasarım sürecinin ilk aşamalarında sosyal medya kullanarak görsel bilgilere erişim motivasyonlarını ve kullanım alışkanlıklarını incelemeyi hedeflemiştir. Araştırmada öğrencilerin konsept geliştirme sürecinde sosyal medyayı nasıl kullandıklarını ele almış ve bu süreçte görsel verileri mimari emsal olarak kabul etmiştir. Atar, öğrencilerin sosyal medya uygulamalarını kullanma nedenlerini anket aracılığıyla derinlemesine analiz etmiş ve sosyal medyanın yaratıcı süreçte ilham arayışında ve emsal değerlendirmede önemli bir rol oynadığını göstermiştir. Ayrıca bu kavramların her bir öğrenci için farklı şekillerde ilişkilendiği sonucuna da ulaşılmıştır.

Scolere (2023) gerçekleştirdiği çalışmada ise iç mekan tasarımı öğrencileri ile yapılan görüşmelerden elde edilen veriler değerlendirilmiştir. Bu çalışma öğrencilerin arama stratejilerini, kaynakları nasıl değerlendirdiklerini ve Pinterest'te atıf yapma biçimlerini kendi eğilimleri doğrultusunda nasıl şekillendirdiklerini incelemiştir. İçmimarlık öğrencilerinin Pinterest kullanma motivasyonlarını ayrıntılı bir şekilde ele alan bu çalışma diğer sosyal ağ platformlarıyla olan ilişkilerini ve bu platformların tasarım süreciyle nasıl ilişkilendiğini kapsamlı olarak ele almamıştır. Bu kapsamda tasarlama aşamasında kullanılan tüm sosyal platformlarını ele alarak yeniden değerlendirilmesi daha güçlü veriler sağlayabilecektir. İçmimarlık öğrencilerinin Pinterest gibi görsel sosyal medya platformlarını nasıl algıladıkları ve

kendi başlattıkları Pinterest kullanımlarını anlama biçimleri yeterince araştırılmamıştır (Scolere, 2023, s.191).

Literatürde yapılan bu çalışmalar öğrencilerin sosyal ağ platformları aracılığıyla görsel veri taraması ile ilgili değerli bilgiler sunsa da içmimarlık öğrencilerinin bu ağlarla nasıl etkileşimde bulundukları ve nasıl etkilendikleri ile alakalı hala yeterince araştırma yapılmamıştır. Bu çalışmanın literatüre katkısı mevcut literatürde içmimarlık öğrencilerine yönelik çalışmaların sınırlı olması ve genellikle bir veya birkaç sosyal medya platformu ile sınırlı kalması gibi boşlukları doldurmayı amaçlamaktadır. Bu kapsamda sosyal ağ platformlarının tasarım süreçlerindeki rolünü daha geniş bir perspektiften ele alarak, bu alandaki eksikliklerin giderilmesine yönelik bir kaynak sunmayı hedeflemektedir.

1. BÖLÜM: İÇMİMARLIK EĞİTİMİ VE TASARIM SÜRECİ

1.1. İçmimarlık Tanımı ve Önemi

İçmimarlık, bir yapının iç mekanlarının kullanıcı gereksinimlerini karşılayacak şekilde düzenlenmesi ve mekansal konforun sağlanması amacıyla içmimar tarafından gerçekleştirilen bir tasarım sürecidir. Bu süreçte, form, doku, malzeme, renk, aydınlatma, donatı elemanları ve aksesuarlar gibi unsurlar bütüncül bir yaklaşımla ele alınarak tasarlanmaktadır. Uluslararası İçmimari Tasarım Konseyi (IIDA), içmimarlığı insan ihtiyaçlarını ele alan, koruyan ve bu ihtiyaçlara yanıt veren bir iç mekan yaratma sürecinin profesyonel ve kapsamlı bir uygulaması olarak tanımlamaktadır (IIDA, 2024). İçmimarlık aynı zamanda felsefi ve pratik olarak mevcut yapıların iyileştirilmesi ve yeniden işlevlendirilmesiyle de yakından ilgilenmekte ve yapılı çevrenin sürdürülebilir biçimde yeniden kullanımında önemli bir rol üstlenmektedir (Coles ve House, 2007, s.9). İnsanın barınma ihtiyacından doğmuş olan içmimarlık disiplini zamanla toplumsal yaşamın gereksinimlerine ve teknolojik gelişmelere göre şekillenmiş ve sürekli olarak bu unsurlarla etkileşim halinde olmuştur (Kaptan, 1998, s. 64; Eyüboğlu ve Büyükçam, 2022, s. 278).

İç mekanın tasarlanmasına ilişkin yaklaşımlar Antik Mısır ve Yunan uygarlıklarına kadar uzanmaktadır. Antik Mısır'da tapınaklar ve evler, işlevselliğin yanı sıra simgeler ve renklerle anlam kazanırken Yunan döneminde estetik ve işlevselliğin dengesi ön plana çıkmış, açık alan kullanımı ve mimari düzen iç mekan tasarımında etkili olmuştur. Roma İmparatorluğu, villa yapıları ve açık avlular gibi zengin mimari unsurlarla iç mekan tasarımına önemli katkılarda bulunmuştur. Orta çağda Gotik Mimari, katedrallerin geniş hacimleri ve vitray kullanımlarıyla iç mekanda önemli değişiklikler yaratmış; feodal yapı ise sosyal sınıf farklarını iç mekan tasarımına yansıtmıştır. Rönesans dönemi simetri ve denge arayışıyla öne plana çıkmış, iç mekanlar freskler ve heykellerle zenginleştirilmiştir. Aynı dönemde mobilya tasarımında zengin malzeme ve el işçiliği önem kazanmıştır. 18. yüzyılda Barok iç mekanda abartılı süslemeler ve dramatik unsurlar sunarken Rokoko daha zarif ve hafif bir estetik anlayışı benimsemiştir. 19. yüzyılda Sanayi Devrimi seri üretim ile yeni malzemelerin ve teknolojilerin kullanılmasına yol açmış, eklektik yaklaşımların doğmasına zemin hazırlamıştır (Information Design Inc., 1992, s.7; Pile ve Gura,

2014, s.355). Bu tarihsel süreçler içmimarlığın sürekli değişerek geliştiğini ve dönemsel ihtiyaçlara göre şekillendiğini ortaya koymaktadır.

İçmimarlık, 1970'lerde iç mekanların tasarımında mimari teori, tarih ve ilkelerin kullanımıyla tanımlanan bir disiplin olarak ortaya çıkmıştır (Coles ve House, 2007, s.8). Bununla birlikte bu disiplinin meslek haline gelmesi Amerika Birleşik Devletleri'nde başlamış; ilk uygulamalar, profesyoneller ve eğitim programları burada şekillenmiş ve kurumsallaşmıştır. Bu süreç daha sonra diğer ülkelere de yayılmıştır (Kaptan, 2014, s.1935). Türkiye'de içmimarlığın mesleki gelişimi 1954 yılında Dahili Mimarlar Derneği'nin kurulması ve 1976 yılında İçmimarlar Odası'nın oluşturulmasıyla başlamış, bu süreçte dekorasyon terimi yerini modern içmimarlık kavramına bırakmıştır. Bu gelişmeler içmimarlığın bir disiplin olarak daha erken dönemlerde benimsendiği ve yayıldığı Amerika ve İngiltere gibi ülkelerle paralellik göstermektedir. Bu bağlamda Türkiye'de içmimarlık disiplini oldukça erken bir tarihte çağdaş kimliğine kavuşmuştur (Gürel, 2014, s.23).

İç mekan tasarımının ortaya çıkış ve gelişim süreci incelendiğinde mekan kullanımı fikrinin çok eskiye dayandığı görülmektedir. Uygarlık tarihi boyunca iç mekanı kullanma pratikleri, mimariyle iş birliği içinde veya ondan bağımsız olarak ilerlemiştir. Bu nedenle içmimarlık ve tasarım etkili bir mekan kullanma geleneğinin devamı olarak kabul edilmektedir (Kaptan, 2014, s. 1935).

Mekanlar bir anlama sahip alanlardır ve süreç içerisinde inşa edilerek tarihin etkisiyle şekillenmektedir. İçmimarın rolü bu mekanları dönüştürmek ve yeniden kullanıma kazandırmaktır. İçmimarların çalışabilecekleri yapı türleri veya boyutları açısından herhangi bir sınırlama bulunmamakla birlikte, tasarlayabilecekleri alanlar ve projeler de oldukça kapsamlı ve çeşitlidir (Coles ve House, 2007, s. 14).

İçmimar, insanların nasıl yaşaması gerektiğini belirleyebilecek potansiyele sahip, bir yapıyı hem kullanım işlevselliği hem de estetik açıdan değerlendirerek kullanıcının fiziksel ve ruhsal gereksinimlerine uygun tasarımlar gerçekleştiren uzmanlardır (TDK, 2024; Kaplan, 2014, s.1935). Yapıların iç mekan tasarımları içmimarların; mimarlar, mühendisler ve diğer profesyonellerle iş birliği içinde çalıştığı kolektif bir süreçtir (Coleman, 2002, s.6). İç Mekan Tasarımı Eğitim ve Araştırma Vakfı (FIDER), içmimarın görevlerini şu şekilde tanımlamıştır (Coleman, 2002, s.11):

- Müşterinin ihtiyaçlarının, hedeflerinin ve güvenlik gereksinimlerinin analiz edilmesi,
- Bu analiz sonuçlarının iç tasarım bilgisiyle bütünleştirilmesi,
- Estetik, işlevsel ve kodlara uygun ön tasarım konseptlerinin geliştirilmesi,
- Nihai tasarım önerilerinin uygun sunum yöntemleriyle geliştirilmesi ve sunulması,
- Yük taşımayan iç mekan yapı elemanları, asma tavan planları, aydınlatma, iç mekan detayları, malzemeler, kaplamalar, alan planlaması ve mobilyalar gibi unsurlar için uygulama çizimleri ve şartnamelerin hazırlanması,
- Mevzuat onay süreci için gerekli olan mekanik, elektrik ve taşıyıcı tasarım gibi teknik alanlarda lisanslı diğer profesyonellerle iş birliği yapılması,
- Müşterinin temsilcisi olarak tekliflerin ve sözleşme belgelerinin hazırlanması ve yönetilmesi,
- Tasarım çözümlerinin uygulama sırasında ve sonrasında gözden geçirilmesi ve değerlendirilmesi.

Bu kapsamda mesleki becerilerin kazanılması için içmimarlık eğitimi temel bir basamak görevi görmektedir. Eğitim kapsamında tasarım kuramları, teknik çizim, yapı-malzeme bilgisi ve kullanıcı odaklı mekan organizasyonu gibi multidisipliner bir yaklaşım benimsenmektedir.

1.2. İçmimarlık Eğitimi

Türkiye’de içmimarlık eğitimi almak isteyen tasarımcı adayları, farklı puan türlerinden öğrenci alımı yapmakta olan içmimarlık ve çevre tasarımı bölümü veya içmimarlık bölümü bulunan üniversitelerde eğitim almaktadır. Öğrenciler, YÖK kapsamında eşit ağırlık taban puanı ile “içmimarlık ve çevre tasarımı” bölümünü tercih edebiliyorken sayısal taban puanı ile “içmimarlık” bölümünü tercih edebilmektedir. Eğitim süresi genellikle 4 yıllık lisans eğitimini kapsamakta ve eğitim dili Türkçe veya İngilizce olabilmektedir.

Temel amacı öğrencilere bilgi aktarımı sağlamak olan içmimarlık eğitimi, mesleğinin gerektirdiği akademik bilgi ile uygulamayı birleştirmektedir. Bu eğitim süreci tasarımsal kararların pratik ve estetik açıdan değerlendirilmesini kapsarken öğrencilere gerekli becerileri kazandırmayı hedeflemektedir (Aktaş ve Sağlam, 2014, s. 289). İçmimarlık eğitimi estetik, işlevsellik, ergonomik ve kullanıcı ihtiyaçları gibi unsurlara dayalı doğru karar verme yetisini geliştirmeye odaklanmaktadır. Öğrencilere hem teorik bilgi hem de tasarım süreçlerinde eleştirel düşünme ve analiz becerisi kazandırmaktır. Bu yaklaşım, bir tasarımın yalnızca teknik yönlerini değil aynı zamanda değerlendirme kriterlerini ve sonuca ulaşma yollarını da kapsamaktadır. İçmimarlık eğitimi tasarım sürecinde eleştirel düşünme, yaratıcı süreç ve alana yönelik araştırma yöntemlerini yetkin bir şekilde kullanmak gibi temellere de dayanmaktadır. Bu nedenle öğrencilerin yeni teknolojiler ile etkileşim halinde olmaları olumlu olacaktır (Kandemir ve Ulusoy, 2021, s.37; Sarıboğa Mecek ve Kırıcı, 2024, s.38)

Tasarım eğitimi, yeteneklerin geliştirilmesi ve yaratıcılığın desteklenmesi amacını taşımaktadır (Çelik, 2008, s.10). İçmimarlık eğitimi ve mesleki uygulaması sürekli olarak gelişen ve değişen teknoloji doğrultusunda kullanıcı ihtiyaçlarına uygun iç mekan çözümleri ile tasarımlara devamlılık içerisinde hızlı yanıt vermelidir. Tasarlama eğitimi, tasarımcının problem karşısında nasıl düşüneceği, nasıl çözüm üreteceği ve problemi nasıl ele alacağını öğretmektedir. Tasarlama tanım olarak; bir nesne ya da sistemin belirli amaç doğrultusunda ihtiyaçlarının tanımlanması, strüktürünün kurulması ve kararların verilmesi sürecini içeren yaratıcı eylemidir. Tasarlama eğitimi ise öğrencilere tasarımı kavrama, modelleme ve strüktürü oluşturma becerilerini geliştirmenin yanı sıra sanat, zanaat ve bilimsel dersleri algılar doğrultusunda geliştirmeyi ve öğretmeyi amaçlamaktadır (Çelik, 2008, s.10).

İçmimari tasarım, estetik ve işlevselliği bir araya getirirken, kullanıcı deneyimi, mekanın ruhu ve çevresel faktörler gibi unsurları da göz önünde bulundurmaktadır. Bu nedenle içmimarlık öğrencileri, mekanların yanı sıra bu mekanların kullanıcılar üzerindeki etkilerini de tasarlamak zorundadır. Tasarım ve tasarım eğitimi disiplinler arası etkileşimi içeren çok boyutlu bir faaliyettir. İçmimarlık eğitimi bu etkileşimin somut bir örneğini sunmaktadır. Tasarım süreci; sanat, psikoloji, mühendislik ve sosyoloji gibi farklı disiplinlerden elde edilen bilgilerin birbirleri ile etkileşimini

gerektirmektedir (Lawson, 2005, s.5). Bu bağlamda içmimarlık eğitimi disiplinler arası etkileşimi teşvik ederek öğrencilere çok boyutlu düşünme yetisi kazandırmakta ve karmaşık problemleri çözme yetkinliklerini artırmaktadır.

İçmimarlık eğitiminin gelişimini etkileyen başlıca faktörler arasında yüksek öğretime verilen önemin artması, mesleklerin çeşitlenmesi, uzmanlık eğitime duyulan artan ihtiyaç ve iç mekan tasarımının diğer alanlardan ayrılması yer almaktadır (May, 2016, s.9). İçmimarlığın mimarlıktan ayrı bir disiplin olarak kabul edilmesi özellikle yirminci yüzyılda belirginleşmiştir (Gürel ve Potthoff, 2006, s.218). Eğitimdeki gelişmeler ve profesyonellik anlayışındaki değişimler, iç mekan tasarımının bağımsız bir disiplin olarak tanınmasına katkıda bulunmuş ve bu durum eğitim gereksinimlerinin gazetelerde, kitaplarda ve dergilerde daha fazla vurgulanmasına yol açmıştır (May, 2016, s.5). 1920'li yıllarda iç mekan tasarımı uygulamalarının yazılı ve görsel basında yer alması bu alandaki eğitim taleplerinin artmasına yol açmıştır. Bu bağlamda Ulusal Dekoratif Sanatlar ve Endüstriler Birliği, dönemin gereksinimlerini karşılayacak şekilde yeni bir eğitim programı geliştirmeyi hedeflemiştir (Kaptan, 2014, s.1936). Ancak iç mekan tasarımı alanında asıl dönüm noktası İkinci Dünya Savaşı sırasında Bauhaus okulunun sanatsal yaklaşımlarının ve tasarım kavramının uluslararası düzeyde tanınması olarak değerlendirilmektedir (Kaptan, 2014, s.1937). Bauhaus'ta öğrenciler, sanat ve zanaat üzerine çalışırken bu çalışmaları teorik yaklaşımlar ve alternatif uygulamalarla bir araya getirmişlerdir. Bauhaus çeşitli teori ve uygulamaları bütünleştirmiş; ancak önceki okullardan farklı olarak daha geniş bir toplumsal etki yaratmayı amaçlamıştır. Bu hedefini endüstriyel seri üretim anlayışıyla birleştirmiştir. Tekstil, mobilya ve grafik illüstrasyon gibi alanlarda uzmanlık geliştirme fırsatı ve öğrencilere tasarım disiplinleri arasında farklı uzmanlıklar edinme imkanı sağlamıştır. (Hinkel, 2019, s.198).

Türkiye'de içmimarlık eğitimi, 1923 yılında Sanayi-i Nefise Mektebi'nde (günümüz Mimar Sinan Üniversitesi) kurulan Tezyinat Bölümü ile başlamıştır. 1934 yılında belirlenen yönetmelikte Dahili Tezyinat Atölyesi, modern içmimarlık stüdyosunun ilk örneği olarak tanımlanmıştır (Gürel, 2014, s.21). Sanayi-i Nefise Mektebi'nde içmimarlık eğitiminin temeli Beaux-Arts'a dayanmaktadır. Beaux-Arts, 19. yüzyıl sonları ile 20. yüzyıl başlarında Fransa'da gelişen; klasik Yunan ve Roma mimarisi ile Rönesans etkilerini bir araya getirerek simetri, ince süslemeler ve anıtsal yapılar

üzerinde duran bir sanat akımıdır. Bu akım geleneksel zanaat ve estetik değerlere odaklanırken mimarları çevresel bağlamdan çok estetik prensiplere bağlı kalmaya teşvik etmektedir.

Türkiye'deki ikinci içmimarlık programı, 1957 yılında İstanbul'da Türk-Alman iş birliği ile kurulan Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu'nda (günümüz Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi) başlatılmıştır. O dönemde, Sanayi-i Nefise Mektebi'nde Fransız Beaux-Art ekolüne göre eğitim alan öğrenciler ile Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu'nda Alman Bauhaus ekolünü benimseyen öğrenciler arasında aldıkları eğitime bağlı olarak belirgin metodolojik ve felsefi farklılıklar gözlemlenmiştir (Gürel, 2014, s.22).

Eğitimdeki temel gerekliliklerden biri öğrencilere nasıl öğrenileceğini öğretmektir. Bu doğrultuda lisans eğitim düzeyindeki tasarım öğrencilerinin tasarım ve ilgili disiplinleri kapsayan geniş bir eğitimi deneyimlemeleri gerekmektedir. Bugünün iç mimarlık eğitimi hızla değişen teknoloji ve artan çevresel duyarlılık ile daha kapsamlı bir yaklaşım sunmaktadır. Bu yaklaşım öğrencilere hem teorik hem de pratik bilgi sunarak estetik ve işlevsellik arasında bir denge kurmalarını sağlamayı amaçlamaktadır. Ders içeriği; tasarım teorileri, tasarım tarihi, malzeme bilgisi, yapı bilgi modelleme, iç mekanda aydınlatma, renk teorisi, dijital tasarım, sunum teknikleri ve fiziksel çevre gibi temel dersleri kapsamakta ve öğrencilerin mesleki deneyim kazanmalarına olanak tanıyan staj fırsatları da sunmaktadır. Tasarım stüdyosu dersi öğrencilere fiziksel ve kavramsal eğitim aracı olarak kullanılmaktadır. Ders kapsamında öğrencilerin çözmeleri için bir dizi problem belirlenmekte, öğrenciler problemlerde ilerledikçe geliştirmek ve yaparak öğrenmeye başlamaktadır.

1.3. Tasarım Kavramı ve Süreçleri

Tasarım, günlük yaşamın basit düzenlemelerinden profesyonel üretimlere kadar uzanırken estetik ve işlevselliği birleştirerek yaşam alanlarımızı, tercihlerimizi ve çalışma süreçlerimizi şekillendirmektedir. Bununla birlikte yenilikçi ve taklit edilmeye değer ürünler ortaya koyabilmektedir (Arda, 2024, s.7). Tasarım kavramının temel prensipleri Avrupa'da ortaya çıkmış ve ardından dünya çapında yaygın olarak çeşitli eğitim ve meslek disiplinleri tarafından benimsenmiştir (Kaptan, 2014, s.1937).

Tasarım, evrensel bir kavram olarak birçok sanat disiplinde yer almaktadır. Tasarımdaki bilişsel süreçler doğrudan görsel ve algısal mekanizmalarımıza bağlıdır (Florio, 2007, s.211). Bu kapsam resim ve heykel gibi sanat dallarından fotoğraf, film, video, bilgisayar grafiği ve animasyon gibi zamana dayalı medya araçlarına kadar genişlemektedir. Mimarlık, içmimarlık, peyzaj mimarlığı ve şehir planlaması gibi tasarım disiplinleri görsel tasarım ilkelerini uygulamaktadır. Bu bağlamda tasarım sürecinin bir parçası olarak iki ve üç boyutlu yapılar bilinçli bir şekilde planlansa ya da rastlantısal olarak bir araya getirilse de tasarım unsurları içermektedir (Lauer ve Pentak, 2012, s.4).

Tasarım, bir probleme en uygun çözümü bulmak için bir arayış değil yaratıcı ve keşfedici bir süreçtir. Tasarımcı, tasarım özetini gereklilikler dizisi olarak değil keşfe dayalı bir sürecin başlangıç noktası olarak ele almaktadır. Tasarımcı, bilinen bir yere varmak ya da mevcut olanı yinelemek yerine yeni ve özgün olanı keşfetme amacını taşımaktadır (Cross, 2023, s.9). Şekil 1’de görüldüğü üzere, Emmitt ve Alharbi (2018)’ye göre tasarım faaliyetleri; problemlerin tanımlanması, problem çerçevesinin çizilmesi, çeşitli çözümlerin önerilmesi ve belirlenen koşullar dahilinde seçim yapılması ile ilgilidir (Emmitt ve Alharbi, 2018, s.10).



Şekil 1: Emmitt ve Alharbi (2018)'ye göre Tasarım Süreci ve Aşamaları

Emmitt ve Alharbi (2018)'den alınmış, biçimsel olarak uyarlanmıştır.

Tasarım, verilerin toplanmasını, analizini ve yorumlanmasını içeren zihinsel bir süreçtir. Tasarım süreci, sahip olduğu özelliklerden dolayı karmaşık aşamalardan oluşmakta ve farklı mimarlar için farklı sonuçlar ortaya çıkarmaktadır (Tokman ve Yamaçlı, 2007, s.488). Tasarım süreci, problematik bir durumun tanınması ve bu duruma yönelik çözüm geliştirme iradesiyle bilinçli ve amaca yönelik bir eylem olarak başlamaktadır. Sürecin ilk adımında tasarımcı mevcut koşulları analiz ederek

bağlamı tanımlamakta ve ilgili verileri toplamaktadır. Problemin algılanışı, tanımlanması ve yorumlanması geliştirilecek çözümün niteliğini belirlemektedir. Tasarımcılar karşılaştıkları sorunlara sezgisel çözüm önerileri geliştirmekte ve sahip oldukları bilgi birikimi ve deneyim, sorunun nasıl ele alınacağını ve çözümün nasıl şekilleneceğini doğrudan etkilemektedir. Tasarımcı sınırlı bir bilgi ve kavrayışa sahip olursa üretebileceği çözüm seçenekleri sınırlı olabilmektedir (Ching, 2016, s. IX).

Düşünme, sanat ve görsel problemlerle ilgili süreçlerde de yer almakta ve yaratıcı sürecin her aşamasında olmaktadır. Tasarım sürecinde yapılan her seçim analitik düşünerek yapılmaktadır. Bazı sanat akımları düşüncenin rolünü azaltmaya ve bilinçaltı etkilere odaklanmaya çalışmaktadır fakat sanat eserlerinin tasarım süreçlerinde düşüncenin etkisi inkar edilemez. Sanat eserinin değerli veya kabul edilebilir olup olmadığına karar veren düşüncenin kendisidir. Düşünce, belirli bir görsel etkiyi anlamaktan belirli bir mesajın entelektüel iletişimine kadar çeşitli şekillerde kendini gösterebilmektedir (Lauer ve Pentak, 2012, s.8).

Birçok tasarım yaklaşımı hem belirli hem de belirsiz fikirlerle ilgilenmekte, sistematik ve karmaşık düşünmeyi gerektirmektedir. Bununla birlikte hem yaratıcı düşünceye hem de mekanik hesaplama ihtiyacı duymaktadır. Mimari, iç mekan tasarımı, ürün ve endüstriyel tasarım, kentsel ve peyzaj tasarımı gibi üç boyutlu ve çevresel tasarım alanlarının tamamı tasarımcının estetik, pratik olarak faydalı ve işlevsel son ürünler üretmesini gerektirmektedir (Lawson, 2005, s.4).

Tasarım süreci, birçok farklı tasarımcı tarafından farklı açılardan yorumlanmış, farklı metodolojilerde ele alınmış ve tasarım sürecinin yaratıcı, analitik ve kullanıcı odaklı olmasına katkıda bulunmuştur. Tasarımcıların özellikle disiplinler arası etkileşimde olmaları tasarım sürecine yeni perspektifler kazandırmıştır.

Korberg ve Bagnall (1991) gerçekleştirdikleri çalışmalarında tasarım sürecinin temel 3 adımlı 'Analiz', 'Tanımlama' ve 'Sentez' olarak kabul edilmesi gerektiğini ifade etmiştir. Bu durum tasarıma nereden başlanacağı; ilk, ikinci ve üçüncü olarak neler yapılması gerektiği gibi konularda yardımcı olmaktadır. Bu yöntemle tasarımcı önce öğrenmekte, sonra öğrenilenlerin bilincine varmakta ve son olarak öğrenilenler uygulamaktadır (Korberg ve Bagnall, 1991, s.26). Tasarım sürecinde probleme dair parçaları bir araya getirmenin 'Düşünme', 'Seçim' ve 'Uygulama' olarak üç mantıksal

alt aşaması bulunmaktadır. Süreci doğru tamamlamak için 'Tanımlama' ve 'Değerlendirme' olarak iki insani gelişim aşaması yüklenmektedir (Korberg ve Bagnall, 1991, s.25). Bu doğrultuda Korberg ve Bagnall'ın (1991) yaratıcı problem çözmenin 7 aşaması Şekil 2'de gösterilmiştir.



Şekil 2: Korberg ve Bagnall'a (1991) göre Yaratıcı Problem Çözmenin 7 Aşaması

Korberg ve Bagnall (1991) 'den alınmış, biçimsel olarak uyarlanmıştır.

Durum Saptama; Bir problemi çözmeye yönelmek ve problem için gereken dinamiği korumayı, Analiz; Problemi çözmek için gerekli bilgiyi toplamayı, Tanımlama; Problemin tanımlanması, nedenlerinin ortaya konulması ve çözüm önerileri geliştirilmesi, Düşünce; Kavrama ulaşmak veya kavramı gerçekleştirmek için seçenekli yollar üretmeyi, Seçim; Kavrama en uygun seçeneği seçmeyi, Uygulama; Planların faaliyete geçirilmesini ve Değerlendirme; Süreçlerin sonuçlarla karşılaştırılarak gözden geçirilmesi ve gelecekteki iyileştirmeler için plan yapılmasını ifade etmektedir (Korberg ve Bagnall, 1991, s. 26).

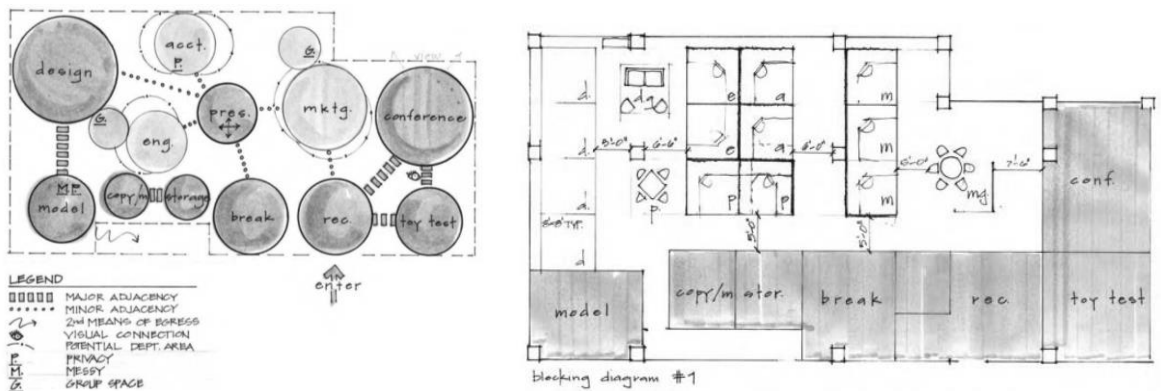
Akın (1986) gerçekleştirdiği çalışmasında tasarım sürecini 'bilginin aranması', 'bilginin temsili' ve 'bilginin dönüşümü'nü içeren bir bilgi işleme süreci olduğunu, harici ve dahili aramayla elde edilen bilgilerin ise tasarımcının zihninde sentezlenerek sözel ya görsel temsillere dönüştüğünü belirtmiştir (Akın, 1986, s.57; Alacacı, 2019, s.2). Bu mimari bilgiler yalnızca tasarım sürecini incelemek amacıyla değil katılımcılar arasındaki etkileşimi düzenlemek amacıyla da yapılandırılmıştır (Akın, 1986, s.58).

Mimari tasarım süreci bilimsel yöntemlerle ele alınabilmekte ve bu süreçler insan ihtiyaçları doğrultusunda şekillendirilebilmektedir. Zeisel, mimarlık ve içmimarlık disiplinlerinin tasarım süreçlerini insan davranışlarıyla ilişkilendirerek, tasarım sürecini 'Keşif', 'Tasarlama' ve 'Test Etme' olarak üç aşamaya ayırmaktadır. Bu ayırım insan davranışları ile çevresel faktörleri bir araya getiren bir yaklaşıma dayanmakta ve tasarımın kullanıcı odaklı bir perspektif ile ele alınmasını amaçlamaktadır (Zeisel,2007, s.6).

1.3.1. Kavramsal Tasarım Süreci

Bu süreç, tasarımın genel konseptinin oluşturulmasını ve ilk fikirlerin geliştirilerek şekillendirilmesini kapsamaktadır. Yaratıcılığın ön planda olduğu bu süreçte, alternatif çözümler üretilmekte ve tasarımcılar kendileri için en uygun olan çözümü belirlemeye çalışmaktadır. Diğer bir tanımla problemin anlaşılması ve analiz edilmesine odaklanan süreçtir. Zeisel, bu süreci tasarım sürecinin ilk adımı olarak değerlendirmekte ve bu süreci zihinsel bir imge oluşturma, uygulanabilir bir şeyi kavrama ve anlama, bir plan geliştirme ya da bir algı veya düşünce nesnesini zihinde resmetme ve temsil etme olarak tanımlamaktadır (Zeisel, 2007, s.6).

Mitton, kavramsal tasarım sürecini tasarımcıların projenin kavramsal temelleri için sembolik temsilleri keşfettiği ve tüm tasarım unsurlarının bir araya geldiği sürekli bir iyileştirme süreci olarak tanımlamaktadır (Mitton,2004, s.34). Tasarım kavramlarının tasarım süreçleri ile ilişkilendirilmesi, kabul görmesi ve içmimari disiplinin kendi içerisinde kökleşmiş olmasından kaynaklanmaktadır (Badenduck, 2022, s.6). Bubble diyagram (Şekil 3), kütle diyagramı (Şekil 3) ve fonksiyon diyagramları ile işlevsel ve mekansal gereksinimleri ifade etmek projenin kavramsal çerçevesini anlatmakta yetersiz kalabilmekte dolayısıyla soyut ifade diyagramları bu durumlarda daha yararlı olabilmektedir. Aynı zamanda kavramsal diyagramlar tasarım süreci boyunca proje için kavramsal bir dayanak olarak kullanılabilir (Mitton,2004, s.34).



Şekil 3: Bubble Diyagram ve Kütle Diagramı Çalışması (Mitton, 2004, s.30)

Kavramlar, belirli bir nesne veya olguya yönelik özelliklere dair düşünce biçimlerini ifade etmektedir. Bu kapsamda ifadeleri düzenleyerek bir araya getirirken ayrıntılar hem özelleştirme hem de genelleştirme sağlamaktadır. Kavramlar; tasarım

alışmalarında fikirlerin oluşumuna katkı sağlayan başlangı noktası, ana fikir ya da yön veren düşünce olarak değeriendirilebilmektedir (Kaya ve Bilgi, 2020, s.274). Diğeri bir ifadeyle kavramlar tasarıma bakış açılarıdır; paralara ayırma ve bir araya getirme süreçleri arasındaki bağlantılar veya köprüleri ifade etmektedir. Bir kavramı türetmek bir durumdan anlamlar veya amaçlar ortaya çıkarmaktır (Korberg ve Bagnall, 1991, s.24). İmimarlıkta tasarım kavramının kullanımı, kavramsal düşünmeyi yenilik ve yaratıcılıkla ilişkilendirilen temel bir bileşen olduğunu güçlü bir şekilde göstermektedir. İmimari tasarımlarda özgün ve yaratıcı olma, farklı tasarım yaklaşımları geliştirme ve bunları aktarma yeteneklerinin tümü kavramsal düşünceye bağımlılıktan kaynaklanmaktadır. (Badenduck, 2022, s.2). Tasarım kavramlarının tasarım sorgulaması için kullanılması tasarımcıların problemi daha eleştirel bir şekilde incelemelerine, uygun çözümler geliştirebilmelerine ve çözüm yaklaşımları üzerinde düşünebilmelerine izin vermektedir. Bu durum öğrencilerin ve yeni başlayan tasarımcıların uygulamalarını daha iyi anlayabilmelerini sağlamaktadır (Badenduck, 2022, s.8).

Zihinsel imge oluşturma, karmaşık ve belirsiz düşüncelerin zihinde görselleştirilmesini ifade etmektedir. Tasarım alanında diğeri disiplinlerde olduğu gibi imgeler genellikle görseldir ve tasarımcılara bir sorunun belirli paralarını çözerken daha geniş bir çereve sunmaktadır. Bu imgeler, tasarım sürecinde rehberlik ederek tasarımcının çözüm yollarını şekillendirmesine olanak tanımakta ve sürecin bütüncül bir anlayışla ele alınmasını sağlamaktadır.

Zihinsel imge oluşturma sürecinde tasarımcı imgeleri oluşturmak için ilham arayışına girilebilmektedir. Bu ilhamın kaynakları ise tasarım sürecinde bireyin zihninde veya çevresinde bilinli ya da bilinsiz olarak algıladığı herhangi bir kavram olarak tanımlanabilmektedir. Bu kavramlar aracılığıyla üretilen fikirler tasarım sonucunu doğrudan veya dolaylı olarak etkileyebilmektedir. İlhamlar somut kavramları içerebileceğı gibi dijital içerikleri ya da kişiler arası diyaloglar gibi soyut kavramları da içerebilmektedir (Gonavles ve ark., 2013, s.1).

Tasarım konsepti ise içmimarlık, tasarım eğitimleri ve mesleki pratiğinin mutlak merkezinde yer almaktadır (Badenduck, 2022, s.2). Tasarım konseptleri genellikle ilhamı açıklayabilmek ve yaratıcılığa teşvik etmek için araçlar olarak kabul edilmektedir (Badenduck, 2022, s.8).

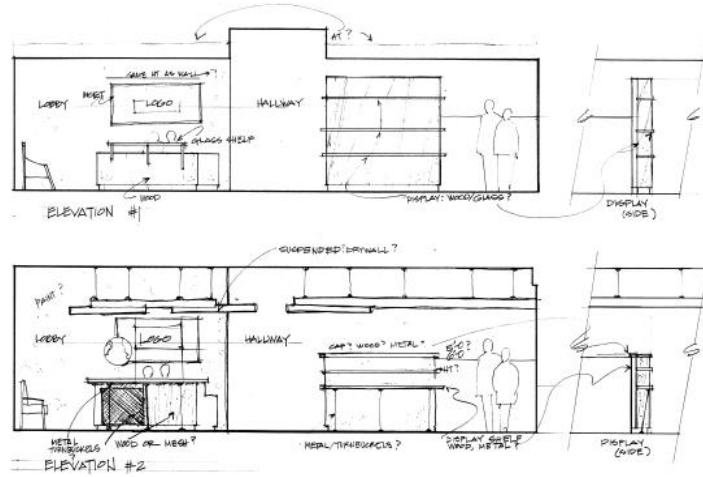
1.3.2. İki Boyutlu Tasarım Süreci

Bu süreç, kavramsal tasarım sürecinde problemi çözmeye yönelik bulunan fikirlerin somut hale getirilmesini kapsamaktadır. Mimarlıkta yapı içerisinde yer alan donatılardan kent ölçeğinde yapılan tasarımlara kadar her ürün mimari teknik kurallara göre ifade edilmektedir. Bu ifade biçimlerinden birisi plan, kesit ve görünüşlerden oluşan iki boyutlu çizimlerdir (Yıldırım ve ark., 2010, s.18).

Zeisel, tasarımcıların somut hale getirme eylemlerini, fikirlerini görünür kılma ve düşüncelerini dış dünyada ifade etme süreci olarak tanımlamaktadır (Zeisel, 2007, s.7). Zihinde oluşan düşünceleri ifade etmek için kullanılan mimari temsiller, araştırma kaynakları üzerinde baskıyı azaltarak zihinsel olarak rahatlama sağlamak ve sağlıklı düşünmeye yardımcı olmaktadır (Yazıcı, 2019, s.XV).

Tasarımcılar düşüncelerini somut bir şekilde ifade edebilmek için serbest el çizimiyle eskiz yapmaktadır. Eskiz, düşünceleri ifade eden bir tasarım aracı ve tasarım sürecinin temel bir ön koşuludur (Edwards, 2008, s.1). Eskizler, fikirlerin hızlı gelişimini izlemeye ve alınan kararların doğrulanmasına imkan tanımaktadır. Aynı zamanda dış temsiller olarak fikir ve ipuçlarının birikmesine ve daha sonra incelenmesine olanak tanımaktadır. Hem geometrik hem estetik ve teknik problemlerin çeşitli yönlerini göstermektedir (Florio, 2007, s.211). Görsel temsiller bir sorunun bağlamını anlamaya çalışırken ve sorunun daha önce nasıl ele alındığına dair bir referans noktası oluştururken kullanılmaktadır (Gonçavles ve ark., 2013, s.3). Tasarımcıya mevcut örnekleri kaydetme, analiz etme ve hayal edilen nesnelerin görünümünü test etme imkanı sunmaktadır.

Fotoğrafın icadından önce, mimarlar eskiz defterleri tutarak tasarımlarını desteklemekteydi ve bu defterler, araştırma ve ayrıntı kütüphanesi işlevi görmekteydi. Eskizler, yapıların analizini yapmak ve tasarımlar için düşünsel bir temel oluşturmak için kullanılırdı (Edwards, 2008, s.1). Bu doğrultuda tasarım sürecinde düşüncelerini ifade etmek için Mitton tarafından çizilmiş iki boyutlu eskiz çalışmaları Şekil 4'te yer almaktadır.



Şekil 4: İki Boyutlu Eskiz Çizimi Çalışmaları (Mitton, 2004, s.36)

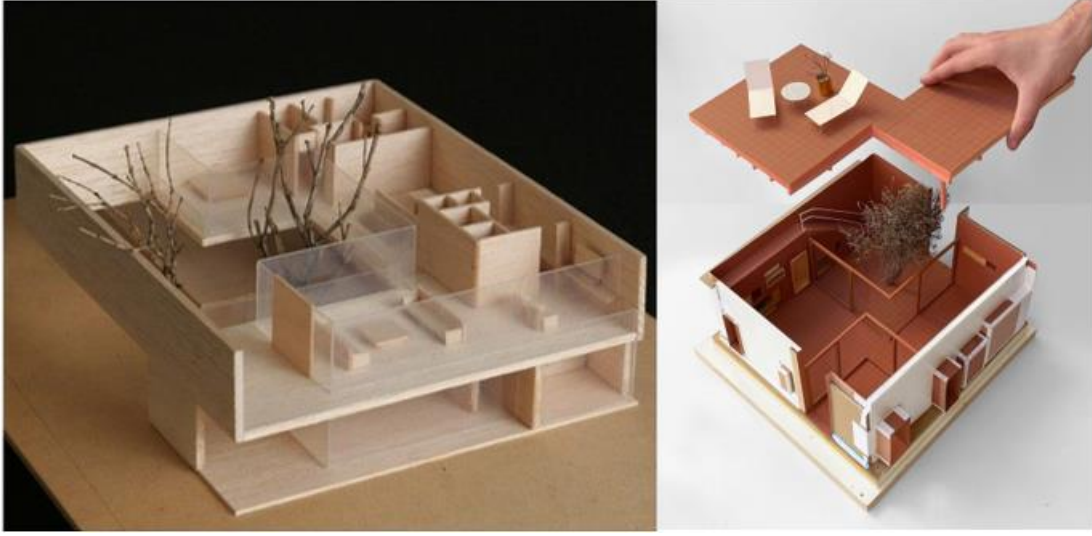
Cross'a (2023) göre tasarım, tamamen zihinsel süreçlerle yürütülmesi zor bir eylem olduğu için tasarımcı bu süreçte dış temsillere ihtiyaç duymaktadır. Eskiz, çizim veya modelleme gibi mimari temsil araçları tasarımcılara hem sorunun hem de çözümün araştırılmasını sağlamaktadır. Eskiz; geçici fikirler için geçici, harici bir mağaza sağlamakta ve tasarımcı-tasarım arasındaki sorun-çözüm diyalogunu sağlamaktadır (Cross, 2023, s.13). Bu durumu Kaya ve Bilgiç (2020) gerçekleştirdiği çalışmada genellikle ilk fikirleri betimleyen çizimlerin deneysel, kurgusal ve keşif odaklı olduğunu dolayısıyla sezgisel fikirlerin ilk aşamada kağıda aktarılmasının önemli olduğunu vurgulamaktadır. Belirli bir konsept geliştirerek tasarıma yaklaşmanın ise tasarımcının zihninde yer alan fikir, form ve malzeme arasından bir tercih yapılması anlamına geldiğini belirtmişlerdir (Kaya ve Bilgiç, 2020, s.275).

1.3.3. Üç Boyutlu Tasarım Süreci

Bu süreç, iki boyutlu çizimlerin daha ayrıntılı hale getirildiği ve üç boyutlu modellerle tasarımın görselleştirilmesini kapsamaktadır. Dijital modelleme veya fiziksel modelleme yapılarak tasarımın finalde nasıl olacağı anlatılmaya çalışılmaktadır.

Tasarım sürecinde üç boyutlu tasarım araçlarının kullanımıyla tasarımcılar doluluk-boşluk ilişkisi, parçalar arası ilişkiler ve parça-bütün ilişkileri gibi temel tasarım prensiplerini daha iyi kavramaktadır. Aynı zamanda tasarımcının tasarımda belirli bir düzen ve denge oluşturmasını sağlayarak problem-sonuç arasındaki döngüde tasarım ilişkilerinin anlaşılmasına ve gelişmesine katkı sağlamaktadır (Efendioğlu ve Güner, 2020, s.310).

Maketler iki boyutlu çizimden öte tasarımı daha iyi algılamayı, yorumlamayı sağlayan ortamları oluşturan üç boyutlu sunum şekilleridir. Tasarımcının üç boyutlu olarak yapıyı veya mekanı algılanmasını sağlayan, tasarımın hacimsel ilişkilerini üç boyutlu olarak test etmeye ve geliştirmeye olanak tanıyan ve form arayışına yardımcı olan üç boyutlu araçlardan birisi maketlerdir. Görsel 1’de de görüldüğü üzere, maketler de iki boyutlu tasarım sürecinde kullanılan eskizler gibi düşüncenin tasarıma dönüşüm sürecinde somut ifade edilmesini sağlamaktadır (Efendioğlu ve Güner, 2020, s.303).



Görsel 1: Üç Boyutlu Maket Çalışmaları (Kaynak: Arcdaily Erişim Tarihi:29.01.2025)

Kaya ve Bilgiç (2020) gerçekleştirdiği çalışmada tasarım süreçlerinde fikirlerin kavramlar yoluyla aktarılmasının, bu kavramların görsel olarak maketler ile ifade edilmesinin ve ilişkilerin çözümlenerek yorumlanmasının öğrencilere çok yönlü bir bakış açısı kazandırdığını belirtmiştir. Bununla birlikte yeni varsayımları düşünmeye ve değerlendirmeye yönlendirebileceğini de belirtmektedir (Kaya ve Bilgiç, 2020, s.274).

1.3.4. Detay Tasarımı Süreci

Detay tasarımı süreci, tasarımın işlevsel ve estetik olarak tamamlanması sonrası her detayın ayrıntılı bir şekilde belirlenmesini kapsamaktadır. Malzeme seçimleri, malzeme birleşim detayları, bağlantı detayları ve yapı elemanlarının teknik özellikleri gibi birçok tasarım unsurunu göz önünde bulundurarak tasarıma son hali verilmektedir.

Tasarım sürecinde alınan kararlar ile uygulama kararları arasında tasarımcının ilişki kurabilmesi için detay tasarımı süreci olmalıdır. Detay tasarımı sürecinde tasarım sistem ve montaj detayları, imalat detayları, birleşim detayları gibi detay tasarımı çalışmaları gerçekleştirilmektedir. Bu süreçte tasarlanan detay tasarımları tasarım evrelerinde belirlenen tasarım verileri ve uygulama projesi kararları göz önünde bulundurarak yapıyı oluşturan mimari elemanları, bileşenleri ve malzemeleriyle oluşturulan ve birbirleriyle bütünleşik, uygulamaya yönelik en açıklayıcı bilgi, belge ve çözümleri içermektedir (Deniz, 2019, s.624).

Detay tasarımı, tüm mimari yapı bileşenlerinin ölçek fark etmeksizin birbiriyle ilişkili bağlantılarını çözmeyi amaçlamaktadır. Yapı bileşenlerinin kalıcı olmasının yanı sıra değişen koşullara uyum sağlayabilmesi öncelikli olmaktadır. Bu kapsamda detay çözümlerinde esneklik sağlayabilen ve yapının ihtiyaçlarına göre dönüşüm gösterebilen bağlantı yöntemleri tercih edilmelidir. Bu durum yapının kullanım ömrünü uzatırken tasarlanan detaylar da yeni gereksinimlere uygun olarak değiştirilebilir hale gelmektedir. Ayrıca detay tasarımı, geri dönüşüm ve yeniden kullanım olanakları sunarak malzeme tasarrufu ve sürdürülebilirliği desteklemektedir (Kılıç, 2022, s.22).

Sonuç olarak; içmimarlık eğitimi kapsamındaki detay tasarımı süreci mekansal işlevselliğin en üst düzeye çıkarılması ile estetik ve ergonomik tasarım ilkelerinin bütüncül ele alınmasını gerektirmektedir. Süreç içerisinde öğrenciler yapısal elemanlar, malzemeler ve kullanıcı gereksinimleri arasındaki sentez yapabilme becerisini kazanmaktadır.

1.3.5. Sunum Tasarımı Süreci

Sunum tasarımı süreci, tasarımın nihai görsel sunumunu oluşturan pafta ya da diğer sunum materyallerinin düzenlenmesi ve tasarlanmasını kapsamaktadır. Tasarımın anlaşılır, etkili ve estetik bir biçimde aktarılması sağlanmalıdır. Sunum tasarımında, projenin görsel hiyerarşisi, mekansal organizasyonu ve anlatım gücü dikkate alınarak çizimlerin, görsellerin ve kavramsal açıklamaların bir bütün olarak sunulması gerekmektedir. Bu süreçte kullanılan görsel unsurlar, projenin kullanıcıya veya değerlendirme ekibine aktarımını güçlendiren bir araç olarak düşünülmektedir. Yazı tipleri, renk paleti, ölçekler ve grafik düzenlemeler gibi

tasarım unsurlarının bütünsel olarak bir araya getirilmesi tasarımın teknik ve estetik unsurlarının yansıtılmasına yardımcı olmaktadır.

Mitton'a göre görsel sunumlar, tasarım sürecini desteklemek, tasarım süreci ve tasarım sonucu arasında iletişim kurmak için çeşitlilik göstermelidir (Mitton,2004, s.21). İçmimarlıkta geleneksel sunum yöntemleri olarak adlandırabileceğimiz 2 boyutlu pafta veya 3 boyutlu maket sunumları, öğrencinin tasarlamış olduğu projenin içeriğinin aktarılmasında kullanılmaktadır (Esen ve Elibol, 2023, s.606). Geleneksel sunum yöntemlerine ek olarak gelişen teknoloji ve bilgisayar destekli programlar mimari tasarım sürecinin bir parçası haline geldikçe öğrencinin tasarımı ifade etmek için kullandığı araçlar da o yönde değişiklik gösterecektir (Sariboğa Mecek ve Kırıcı, 2024, s.38)

2. BÖLÜM: GÖRSEL VERİ VE BİLGİ TARAMASI

2.1. Görsel Veri Kavramı

Tasarım disiplinleri, kuramsal ve soyut kavramlarla şekillenerek dönemsel, sosyal, fiziksel ve politik koşullara uyumlu tasarımlar üretmeyi hedeflemektedir. Teknolojik gelişmeler, mimari üretim süreçlerinden kullanılan malzemelere, yapım yöntemlerinden düşünme biçimlerine kadar kapsamlı değişimlere yol açmaktadır (Esen, 2021, s.5). Değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte yaşamı anlamlandırma ve algılama biçimimiz sürekli olarak değişim halindedir. İçmimarlık disiplini de bu değişimlerden etkilenmekte ve sürekli olarak değişip gelişerek içinde bulunduğumuz modern döneme uyum sağlamaya çalışmaktadır. Bu doğrultuda mekansal deneyimleri biçimlendiren ana unsurlardan birisi olan 'görsel veri' kavramı; özellikle çevrimiçi platformların yaygın kullanımıyla birlikte tasarım süreçlerinde merkezi bir konum kazanmaya başlamıştır (Yıldırım ve ark., 2022, s.214). Görsel veri kavramı; tasarım sürecinde görsel imajların, şekillerin, renklerin, desenlerin ve diğer görsel bileşenlerin dijital ortamda toplanması, analiz edilmesi ve yorumlanmasını kapsamaktadır. İçmimarlık öğrencileri için bu kavram sosyal ağ platformları aracılığıyla çeşitli görsel içeriklerin araştırılması ve ulaşılan görsel içeriklerin tasarım süreçlerinde ilham kaynağı olarak kullanılmasını ifade etmektedir. Görsel veri, aynı zamanda bireyin görsel kültür bağlamında şekillenen estetik algıları ve toplumsal temsillerle kurduğu ilişkiyi de yansıtmaktadır. Farklı sosyal ve kültürel gruplar belirli zaman aralıklarında ve mekanlarda kendilerini ifade etmek amaçlı kendilerine özgü imgeler üretirken, imgeler toplumu ve bireyin davranışlarını etkileyen temsil biçimleri olarak işlevlendirilmektedir (Onursoy, 2017, s.50).

Tasarım ise gerçekleri temsil eden imgeler üzerinde yapılan düzenlemeleri içerdiğinden soyut problem çözmenin bir örneğidir. Planlar, kesitler, görünüşler, perspektifler, aksonometrik ve izometrik çizimler, modeller ve diğer grafik temsiller tasarımcının soyut araçlarıdır (Akin, 1986, s.112). Mimari temsil araçları aynı zamanda tasarımcının duyuşal deneyim yoluyla tasarımla ilişki kurmasını ve öğrenmesini sağlayan bir ifade biçimi olarak tasarım dilini oluşturmaktadır. Farklı amaçlarda tasarımcılar tarafından kullanılan tasarım dili; diyagram, eskiz, teknik çizim, maket, kolaj ve yazı gibi temsil araçlarıyla şekillenmekte ve tasarımların başkalarına aktarımında görsel bir iletişim aracı olarak kullanılmaktadır (Efendioğlu

ve Gürer, 2020, s.302). Temsil araçları, tasarımı görünür kılarken temsil edilmesine ve bu temsilin başka insanlara aktarılmasına yardımcı olmaktadır. Aynı zamanda tasarımcıların düşünce sürecini ve tasarım sürecinin bilişsel altyapısını biçimlendiren yapının parçası olmaktadır.

Tasarlama süreci, mevcut bilgi kodlarının üzerine sürekli yenilikler eklenerek şekillenen ve içinde bulunan zaman diliminin koşullarına göre yeniden biçimlendirilen dinamik bir yapıya sahiptir. Bu süreçte bilgi kodları, çeşitlenerek sürekli kendini yenilemekte ve hareket halinde bir zihinsel tasarım deneyimi ortaya çıkarmaktadır. Bu nedenle yalnızca mimari nesneye odaklanmak, o nesneyi oluşturan bilgi kodlarının göz ardı edilmesine yol açabilmektedir. Dolayısıyla mimari tasarımda bilgi akışının, mimari nesnenin önceki tasarımlarla kurduğu benzerlik ilişkisinin yeniden değerlendirilmesi gerekmektedir (Demirkan ve Usta, 2020, s.20). Bu süreçte kaynak olarak mimari projeler, yapılar, doğal oluşumlar ve yapısal strüktürler gibi çeşitli kavramlardan yararlanılmaktadır. Modern dönemde mimari tasarımlara ilişkin bilgi, dijital teknolojilerin yaygınlaşması ve sınırsız erişim imkanının artmasıyla mekansal deneyim yerine tasarımlar dijital ortamlar üzerinden sağlanan verilerle elde edilmektedir (Özgür, 2019, s.21). Yeni bir nesne yaratmak ya da var olanı kopyalamak amaçlansa da tasarım sürecinin kendine özgü kuralları ve koşulları içinde her zaman benzerlikler ve farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Ancak bilginin sınırsız dolaşımı ve kaynak hacmindeki artış nedeniyle sıfır noktasından üretilen bir mimari nesneyi gerçekçi kılmamaktadır. Tasarlama sürecinde bilgiyi dönüştüren bir mimetik sistemin varlığı kabul edilebilir bir yaklaşım olacaktır (Demirkan ve Usta, 2020, s.20). Kavram olarak mimetik sistemler; bireylerin ve grupların davranışlarını, düşünce biçimlerini ve değerlerini birbirlerini taklit ederek geliştirdikleri bir yapıyı ifade etmektedir. Tasarım sürecinde öğrenciler sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri tarama yaparken karşılaşmış oldukları tasarımları doğrudan kopyalamadan temel alarak kendi fikirleri ve yaratıcılıkları doğrultusunda tasarımlarını geliştirmektedir. Dolayısıyla bu durum da mimetik sistemin bir parçası olarak değerlendirilebilir.

2.2. Bilgi Taraması Yöntemleri

Bilgi taraması, dijital ve basılı kaynaklardan elde edilen verilerin sistematik bir biçimde toplanması, düzenlenmesi ve analiz edilmesi süreci olarak tanımlanabilir.

Tasarım disiplininde yürütülen bilgi taramaları sadece metinsel değil aynı zamanda görsel içerikleri de kapsamaktadır. Bu süreçte kullanılan başlıca kaynaklar; sosyal ağ platformları, çevrimiçi veri tabanları, mimari tasarım odaklı web siteleri, bilimsel kitaplar, süreli yayınlar ve proje tanıtım paftaları gibi hem dijital hem de basılı yayınlardır. Özellikle mimarlık dergileri ve tasarıma yönelik yayınlar görsel veri taraması açısından önemli bir başvuru kaynağı olarak öne çıkmaktadır.

Görsel içerik temelli bilgi taramalarında Pinterest, Behance ve Instagram gibi sosyal ağ platformları yoğun şekilde kullanılmaktadır. Scolere (2023) gerçekleştirdiği çalışmada öğrencilerin Pinterest kullanımında çeşitli motivasyonlara sahip olduklarını ortaya koymaktadır. Bu motivasyonlar; yaratma ve ilham alma, tasarım anlayışını keşfetme ve mevcut ya da gelecekteki projeler için ilham kaynakları biriktirme yönündedir (Scolere, 2023, s.197). Öğrenciler sosyal ağlar aracılığıyla benzer projelere erişerek daha az çaba ile görsel bilgiye ulaşabilmekte ve bu durum onların tasarım becerilerini geliştirmeye yönelik bir kaynak olarak değerlendirilmesine olanak tanımaktadır. Ancak bu kolay erişim aynı zamanda eleştirel düşünme, problem çözme ve bilginin sentezlenmesi gibi tasarım sürecine özgü bilişsel becerilerin zayıflamasına neden olabilmektedir (Akçay ve ark., 2021, s.320).

Bilgi taraması sürecinde ulaşılan görsel veriler; renk, malzeme, mimari üslup, mekansal organizasyon ve çizimler gibi kategorilere göre sınıflandırılarak arşivlenebilmektedir. Bu sistematik sınıflandırmalar kullanıcıya daha sonra kullanılmak üzere yapılandırılmış bir görsel veri deposu sunarken bilgiye dayalı karar alma süreçlerini de kolaylaştırmaktadır.

2.3. Sosyal Ağlar ve Dijital Platformlar

Sosyal medya kullanıcıların içerikler oluşturmaya, paylaşmaya olanak tanıyan ve karşılıklı etkileşime dayanan bir iletişim ortamıdır (Cross, 2014, s.2). Kullanıcılar bloglar, sosyal ağ platformları, sanal oyun veya sosyal dünyalar aracılığıyla düşüncelerini paylaşmakta ve diğer görüşleri yorumlayarak aktif bir etkileşim halinde olmaktadır. Sosyal medyanın bilgi paylaşımı dışında dinamik bir paylaşım alanı oluşturmaya gündelik yaşamın bir parçası olmasını sağlamaktadır (Karaboğa, 2018, s.912).

Sosyal ağ platformları ise kullanıcıların oluşturmuş oldukları profil sayfaları aracılığıyla birbiriyle etkileşim kurmalarına veya ağ oluşturmalarına olanak sağlamaktadır. Sayfalarda ses dosyaları, videolar, görseller veya farklı içeriklere sahip bağlantılar kullanıcılarla paylaşılabilmektedir. Bu durum benzer ilgi alanlarına sahip kullanıcıların etkileşimini kolaylaştırmaktadır (Cross, 2014, s.6). Diğer bir tanımla; eş zamanlı olarak kullanıcıların birbiri ile iletişimine imkan sunmakta olan sosyal ağ platformları, haberleşmeyi ve teknolojiyi kullanıcılarla paylaşmaktadır. Bu platformlar sahip olduğu özellikler ile pazarlamada yeni yaklaşımlar geliştirirken tasarım alanında akımların, güncel tasarımların ve kültürlerin bir araya gelmesine katkı sağlamaktadır. Ayrıca bilgiye erişimi kolay ve hızlı bir şekilde gerçekleştiriyor olması eğitim disiplininde daha fazla tercih edilmesine neden olmaktadır (Uluçay, 2017, s.372).

Modern çağda yaygın kullanıma sahip olan dijital ve çevrimiçi medya, bağlantı odaklı bir öğrenme yaklaşımını zorunlu kılarak öğrencilerin bilgi, haberleşme ve sosyal etkileşime erişim olanaklarını arttırmaktadır. Bununla birlikte ilgi odaklı öğrenme ve yaratıcı ifadeyi de desteklemektedir. Fakat sağlamış olduğu avantajların yanı sıra birtakım dezavantajlara da neden olmaktadır. Ulaşılan bilginin doğruluğu, mahremiyeti ve yeni okuryazarlık gereksinimleri gibi sorunlardan dolayı mevcut sosyal eşitsizliği artırabilmektedir (Ito ve ark., 2020, s.2).

Sosyal etkileşim, teknik ve yaratıcı becerilerin geliştirilmesi, işbirlikçi çalışmanın teşvik edilmesi ve projelerin değerlendirilmesi, eleştirilmesi ve uygulanması için önemlidir. Sosyal psikoloji ve eğitim psikolojisi alanındaki araştırmalar dijital teknolojilerin etkileşim yapılarını değiştirdiğini ve ağırlıklı olarak dijital olan yeni ilişki biçimlerine yol açtığını göstermektedir (Kiraz, 2024, s.111; Kaplan, 2023, s.42). Araştırmalar yeni nesiller için dijital ve fiziksel arasındaki sınırların giderek bulanıklaştığını ve dijital araçların sosyal ağlar aracılığıyla günlük yaşamlarına neredeyse tamamen entegre olduğunu göstermektedir. Fakat eğitim ile etkileşim sağlanması durumunu anlayabilmek, öğrencilerin öğrenimi ve gelişimi üzerindeki etkilerini belirleyebilmek için daha fazla araştırma gerekmektedir (Nanclares ve Garcia, 2024, s.207).

Hund (2021) gerçekleştirdiği çalışmasında dijital teknolojilerin yaratıcılık üzerindeki etkisini üç temel açıdan ele almıştır. İlk olarak dijital teknoloji yaratıcı faaliyetlerin

üretmesinde bir araç veya platform olarak işlev görmektedir. İkinci olarak dijital teknolojiler bilgi, sosyal ağlar ve şeffaflık gibi yenilik süreçleri için gerekli olan kaynakları sağlamaktadır. Üçüncü olarak dijital teknoloji geleneksel yaratıcı süreçleri ve bu süreçlerin doğasını dönüştürmüştür (Akt. Zhang ve Mao, 2023, s.0). Bu doğrultuda devamlı olarak değişen ve gelişen teknolojiye uyum sağlayabilmek ve kullanıcı gereksinimlerinin karşılanmak amacıyla içmimarlık disiplini gibi tasarım eğitimlerinde dijital teknolojiler ile sosyal ağ platformları birbiriyle ilişkilendirilmektedir. (Nanclares ve Garcia, 2024, s.214). İçmimarlık eğitimi müfredatı, öğrencilere mesleki deneyim kazandırmayı da hedeflediği için ders içerikleri güncellenerek dijital teknolojilere de odaklanan yeni dersler programa dahil edilmiştir. Tasarım stüdyolarında geleneksel yöntemler eğitimin temel bileşeni olmayı sürdürürken dijital teknolojiler bu eğitimi tamamlayıcı bir araç olarak değerlendirilmektedir (Sariboğa Mecek ve Kırıcı, 2024, s.37). Ayrıca içmimarlık eğitiminde dijital tasarım ve ağ platformlarının bilgiye sağladığı erişimin kavramsal tasarım sürecinde tasarımcı için önemli olduğu düşünülmektedir. Tasarım süreçleri tamamen dijital medyada gerçekleşme de tasarım problemini çözerken ihtiyaç duyulan bilgiyi aramak internet araçlarına olan gerekliliği arttırmaktadır (Taşdelen, 2018, s.XVII). Platformlar aracılığıyla tasarım bilgilerinin tasarım ekibi arasında hızlı paylaşılmasına izin veriyor olması tasarım sürecini daha pratik hale getirmektedir. Ayrıca farklı konumlarda bulunan tasarımcıların zaman ve mekandan bağımsız olarak birbiriyle etkileşim halinde olması sağlanmaktadır. Bilgisayarın varlığı kabul edilen mimari tasarımda ondan yardım alınabilmesi rutin haline gelirken bu durum eğitim aracılığıyla mimari hayal gücünün gelişmesini sağlamaktadır (Tokman ve Yamaçlı, 2007, s.488).

Çalışma kapsamında sosyal ağ platformları; incelenen literatür çalışmaları (Ham, 2013; Gilman ve ark., 2013; İlter ve Karacar, 2017; Gürdağ ve ark., 2018; Taşdelen, 2018; Chai ve Fan., 2018; Al Hashimi ve ark., 2019; Scolere, 2019; Dwijendra ve Yogantari, 2019; İlter, 2020; Izadpanah, 2021; Pourahmad ve ark., 2022; Tokgöz ve Altın, 2022; Atar, 2022; Özteke ve ark., 2024) doğrultusunda saptanan ayrıca görsel veri barındırma, tasarımcılar ve öğrenciler tarafından kullanım yaygınlıkları gibi özellikleri göz önünde bulundurularak belirlenmiştir. Instagram, Pinterest ve Behance gibi görsel odaklı platformlar, Facebook, TikTok, Tumblr, LinkedIn ve YouTube gibi daha geniş kullanıcı kitlesine hitap eden platformlar, AI (Yapay Zekâ)

araçları gibi yeni medya alanları, Houzz, Dribbble, Google Görsel Arama ve içmimari I mimari firma web siteleri gibi profesyonel içerik sağlayan platformlar da öğrencilerin tasarım sürecinde görsel tarama yaklaşımlarını şekillendirmektedir. Bu kapsamda Tablo 1’de sosyal ağ platformlarının özellikleri kuruluş yılı, kuruluş amacı, günümüzde kullanım amacı, içerik türleri ve içmimarlık alanı için kullanım potansiyeli incelenmiştir.

Platform	Kuruluş Yılı	Kuruluş Amacı	Güncel Kullanım Amacı	İçmimarlık Alanı için Kullanım Potansiyeli
Google Image Search	2001	Görsel Arama	Görsel Keşif, Bilgi Edinme, Kaynak Tarama	Farklı Kaynaklardan İç Mekan Tasarım Referansları Tarama
Facebook	2004	Üniversite Öğrencileri Arasında Etkileşim Sağlamak	Sosyal Ağ, Pazarlama, Haberleşme, Topluluk Oluşturma	İçmimarlık Grupları, Tasarımcılar Arası Etkileşim ve İş İlanları
Youtube	2005	Video Paylaşımı	Eğlence, Eğitim, İçerik Üretimi, Pazarlama	İçmimarlık Eğitim Videoları, Mimari Proje Süreçleri, Tasarım Örnekleri
Tumblr	2007	Mikroblog ve İçerik Paylaşım Platformu Oluşturmak	Estetik Odaklı Blog İçerikleri Paylaşma, Arşivleme, Topluluk Etkileşimi	Farklı Sanat Yaklaşımları, Sanat ve Tasarım Alt Kültürlerine Erişim, Görsel Arşiv Oluşturma
Behance	2006	Tasarımcılar İçin Portfolyo Oluşturma	Grafik Tasarım, İlham Kaynağı, Portfolyo Sergileme	Profesyonel İçmimarlık Portfolyoları, Güncel Tasarım Projeleri
Houzz	2009	İçmimarlık ve Dekorasyon Paylaşımı	İçmimarlık, Tasarım, Ev Geliştirme, Profesyonel Hizmetler	İç Mekan Tasarım Örnekleri, Profesyonellerle İletişim
Dribbble	2009	Tasarımcıların Tasarımlarını Sergilemesi	Portfolyo Oluşturma, Müşteri Bulma, İlham Alma	İç Mekan Tasarım Örnekleri
Instagram	2010	Fotoğraf ve Video Paylaşımı	Kişisel İçerik, Pazarlama, Marka Tanıtımı	Güncel İçmimarlık Yaklaşımları, Tasarımcılar ve Firmalar Tarafından Paylaşılan İçerikleri Takip Etme
Pinterest	2010	Görsel Paylaşım ve İlham Kaynağı	E-Ticaret, Tasarım, İçerik Keşfi, Reklamcılık	İçmimarlık Projeleri İçin Görsel İlham Kaynağı, Güncel Tasarım Yaklaşımları
TikTok	2016	Kısa Video Paylaşımı	Eğlence, Pazarlama, Trend Oluşturma	İçmimarlık Tasarım Süreçleri, Uygulamalı Tasarım Örnekleri

Tablo 1: Sosyal Ağ Platformlarının Özellikleri

Tablo 1’de görüldüğü üzere; platformlar görsel içerik türleri doğrultusunda incelenmiş olup görsel verilerin içmimarlık öğrencilerine tasarım süreçlerinde sağlayacağı katkılar değerlendirilmiştir. Platformların kuruluş amaçları incelendiğinde günümüzdeki kullanım amaçlarının değiştiği ayrıca görsel veri kaynağı sağladığı görülmektedir. Platformlar arasındaki bu özellik çalışmada platformların tercih edilme gerekçelerini de oluşturmaktadır.

2.4. Tasarım Sürecinde Sosyal Ağ Platformları Üzerinden Görsel Veri Kullanımı

Sosyal ağ platformlarının yayınlaşması mimari tasarım yaklaşımını, haberleşme biçimlerini ve deneyimlerini derinlemesine etkilemiştir. Bununla birlikte fotoğraflara erişimlerin kolaylaşması, mimari fotoğrafçılığı herkes tarafından erişilebilir ve uygun maliyetli bir kaynak haline getirmiştir. Sosyal ağ kullanıcılarının görselleri kısa sürede ulaşması ve paylaşması mimari elemanlara ilişkin bilgi birikimini artırırken farklı mimari eserlere ilgiyi de güçlendirmiştir. Ayrıca sosyal ağ platformları yapıların fiziksel olarak varlıklarının dışında fotografik görüntüleriyle öne çıkmış ve bu durum ile görsellerin simgesel anlamları değer kazanmıştır (Muñoz ve Monedero, 2021, s.175). Pinterest, Houzz, Plataforma Arquitectura, Behance, ArchDaily ve Dezeen gibi mimari içeriklerin paylaşıldığı çevrimiçi platformlar, geleneksel basılı yayınların erişebileceğinden daha fazla kitleye ulaşarak mimariyi sergilemenin ve tartışmanın yeni yollarını sunmaktadır. Sahip olduğu özellikler sayesinde çevrimiçi platformlar, tasarımcılar için bir paylaşım aracı olmasının yanı sıra ilham bulma ve yeteneklerini sergileme araçları haline gelmiştir (Scolere, 2023, s.193). Bu durum, tasarım süreçlerinde görsel verilerin önemini artırmakta ve bireysel yaratıcılığın yanı sıra kolektif bilgi paylaşımını da teşvik etmektedir.

Tasarım sürecinde yeni bir ürün tasarlanırken genellikle yeni bir düşünceyle, az bilinen yaklaşımların bir bileşimiyle ya da halihazırda var olan bir fikrin farklı ortama veya biçime uyarlanmasıyla oluşmaktadır (Kaya ve Bilgiç, 2020, s.272). Bu noktada görsel analiz önemli olmaktadır. Çünkü bireyin çevresindeki detaylardaki ayrıntıları keşfetmesine olanak tanımakta ve daha kapsamlı değerlendirmesine yardımcı olmaktadır. Ayrıca görsel analiz, görsel dünyayı yorumlamayı ve anlamlandırmayı kolaylaştırırken bakış açısını geliştirme becerisini desteklemektedir (Dişkaya, 2024, s.205).

Tasarım sürecinde kullanılan temsil araçları, bu görsel analiz sürecini destekleyen önemli bir unsurdur. Bu araçlar, mevcut tasarımı ifade etmenin yanı sıra tasarımcı ile tasarım arasında bir iletişim dili oluşturmaktadır. Aynı zamanda tasarımcıya tasarım üzerinde düşünme fırsatı sunarak eksiklikleri fark etmesini ve tasarımı geliştirmesini sağlamaktadır (Efendioğlu ve Gürer, 2020, s.309).



3. BÖLÜM: YÖNTEM

Bu bölümde; araştırma modeli, anket yapılandırma, katılımcı profili, veri analiz yöntemleri ve katılımcılara yöneltilen anket soruları ile ilgili açıklamalar bulunmaktadır. Çalışmanın araştırma yöntemi ise aşamalar halinde Şekil 5'te gösterilmiştir.



Şekil 5: Araştırma Yöntemi

Nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması olan bu araştırma Türkiye’de devlet üniversiteleri bünyesinde bulunan ‘İçmimarlık ve Çevre Tasarımı’ bölümlerinde eğitim almakta olan lisans öğrencilerinin sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri tarama yaklaşımlarını incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu araştırmada verilerin sistematik bir biçimde ve geniş bir katılımcı grubundan toplanabilmesi amacıyla anket yöntemi tercih edilmiştir. Çalışma grubu, devlet üniversitelerine bağlı İçmimarlık ve Çevre Tasarımı bölümleri arasından bir büyük şehir ve bir küçük şehir olmak üzere, bununla birlikte ilk ve son kurulmuş bölümler olması bakımından Hacettepe Üniversitesi ve Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi’nde eğitim almakta olan lisans öğrencilerinden oluşmaktadır. Bu kapsamda alınması gereken izinler 06.01.2025 tarihli E-66777842-300-00003963881 belge numaralı Hacettepe Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırma Etik Kurulu onayını takiben alınmıştır. Anket formu, sosyal ağ kullanım alışkanlıkları ve kullanım sıklığı, tercih edilen platformlar ve bu platformlardaki görsel verilerin tasarım sürecine etkilerini ölçmeye yönelik sorulardan oluşmaktadır. Anketler çevrimiçi ortamda 30.01.2025-30.03.2025 tarihleri arasında Google Forms aracılığıyla katılımcılarla paylaşılmış ve veriler toplanmıştır. Veri analizi süreci, nitel veri analizi yöntemleri kullanılarak IBM SPSS Statistics 27 yazılımı aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Bu sayede verilerin istatistiksel olarak değerlendirilmesi ve sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri

tarama yaklaşımlarının tasarım süreçlerine etkilerinin incelenmesine yönelik analiz ve değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir.

3.1.Araştırma Modeli

Bu çalışma, nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışmasını kapsamaktadır. Nitel araştırma; olay ve olguların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konulmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği görüşme, gözlem ve doküman analizi gibi nitel veri toplama tekniklerinin kullanıldığı araştırma yöntemi olarak tanımlanabilmektedir (Ceylan, 2023, s.6). Nitel araştırma, bireyin kendi potansiyelini anlaması ve inşa etmiş olduğu sosyal yapıların derinliklerini keşfetmeye yönelik bir bilgi üretim yöntemidir (Baltacı, 2019, s.370). Diğer bir ifadeyle nitel araştırma; bireylerin, grupların veya durumların detaylı olarak incelenmesini ve anlamlandırılmasını amaçlayan bir araştırma yöntemidir. Katılımcıların deneyimlerini, duygularını, düşüncelerini ve sosyal dünyalarını anlamak için kullanılmaktadır. Bu sürecin temel aşamaları Şekil 6'da detaylandırılmıştır.



Şekil 6: Nitel Araştırma Süreci

(Creswell (2011, s.8)'den biçimsel olarak uyarlanmıştır.)

Yıldırım (2010) gerçekleştirdiği çalışmasında nitel araştırma yöntemini, kuram geliştirmeyi amaçlayan bir anlayışla sosyal olguları, bulundukları bağlamda incelemeyi ve anlamayı hedefleyen bir yaklaşım olarak tanımlamıştır (Yıldırım, 2010, s.80). İnsanların deneyimleri, davranışları, duygu durumları ve hepsini içerisine alan toplumsal süreçler, sosyal hareketler, kültürel olaylar ve uluslararası ilişkiler gibi konular nitel araştırmaların konuları arasında yer almaktadır. Nitel araştırma yöntemi ile oluşturulan çalışmalar, konuya derinlemesine bir anlayış geliştirmeyi amaçlamaktadır. Araştırmacı, kaşif gibi hareket ederek ek sorular ile gerçekliğin izini sürmekte ve katılımcıların öznel bakış açısını dikkate almaktadır (Karataş, 2015, s.63). Araştırmacı olayları ve bağlamları kendi dilleri içerisinde ele alarak sorunları, geliştirdiği değerler sisteminden ayırmadan analiz etmekte ve durumları etkileyen ilişkiler ağını doğal ortamı içerisinde yorumlayarak anlam bulmaya çalışmaktadır (Neuman, 2014, s.224).

Nitel araştırma yöntemi, araştırmacıya araştırmanın tasarlanması ve gerçekleştirilmesinde esneklik sağlamaktadır. Araştırmanın her aşamasında yeni yöntem ve yaklaşımlar geliştirmek, araştırma kurgusunda değişiklikler yapmak ve nitel araştırmanın özünü oluşturmayı sağlamaktadır (Karataş, 2015, s.64). Nitel bir araştırmanın özgünlüğü, elde edilen verilerin analiz sonuçlarının geçerliliği ve güvenilirliğine bağlıdır. Literatürde nitel araştırma yönteminin geçerliliği ve güvenilirliği ile ilgili olarak farklı tasarımcılar tarafından aynı anlama gelen veya birbirini anlam olarak tamamlayan ifadelerin farklı kavramlar ile ifade edildiği birçok strateji bulunmaktadır. Çalışmanın geçerliliği, güvenilirliği ve kalitesini artırmak için bu stratejilerin kullanılması gerekmektedir (Yıldırım, 2010, s.90).

Nitel araştırma yöntemlerinden olan durum çalışmasının ise bir olay veya durumu ayrıntılı ve süreklilik içerisinde inceleyen, verilerin düzenli olarak toplandığı ve gerçekliğe dair süreçlerin analiz edildiği bir araştırma yöntemi olduğu söylenebilir. Durum çalışmaları deneysel çalışmalarda olduğu gibi karşılaştırma yapmamakta ve keşfetmeye odaklanmaktadır (Subaşı ve Okumuş, 2017, s.420). Felsefi olarak yapısalcı paradigmaya dayanan durum çalışmasında yapısalcılık, gerçekliğin mutlak değil, göreceli olduğunu ve bireyin dünyayı algılama biçimine bağlı olarak şekillendiğini savunmaktadır (Tutar, 2023, s.342).

Durum çalışmasında bir veya birden fazla “durum” bütüncül bir yaklaşımla incelenmektedir. Çalışmanın amacı anlamaya yönelik olduğu için bu tür çalışmalarda doğası gereği hem nitel (anlamaya yönelik) hem de nicel (açıklamaya yönelik) veriler birlikte kullanılabilir (Tutar, 2023, s.342).

3.2. Anket Yapılandırma

Bu çalışmada, verilerin sistematik bir biçimde ve geniş bir katılımcı grubundan toplanabilmesi amacıyla anket yöntemi tercih edilmiştir. Anketler, bireysel ve toplumsal bilgi, duygu, değer, tercih ve davranışları tanımlamak, karşılaştırmak veya açıklamak için kullanılan bilgi toplama yöntemlerindendir (Fink, 2009 s.1). Anketler aracılığıyla tüm katılımcılara aynı sorular aynı şekilde yönetildiğinde verilerin standartlaştırılması ve karşılaştırılması kolay olmaktadır.

Anket formunda yer alan sorular literatürde içmimarlık disiplinde ve farklı tasarım disiplinlerinde yapılan çalışmalar (Toğay ve ark, 2013, 1002; Chai ve Fan, 2017; İlter

ve Karacar, 2017; Alacacı, 2018; Gürdağ ve ark., 2018; Syazwani, 2020; Izadpanah,2021; Tümer, 2022; Pourahmad ve ark., 2022; Tokgöz ve Altın, 2022; Scolere, 2023; Özteke ve ark., 2024) ışığında incelenmiş ve anket formu araştırmacılar tarafından oluşturulmuştur. Anket formu, sosyal ağ kullanım alışkanlıkları ve kullanım sıklığı, tercih edilen platformlar ve bu platformlardaki görsel verilerin tasarım sürecine etkilerini ölçmeye yönelik toplam 28 adet sorudan oluşmaktadır.

Anket formu dört bölümden oluşmaktadır; birinci bölüm demografik bilgilere yönelik sorulardan, ikinci bölüm 5'li Likert ölçeği kullanılarak tasarım sürecinde sosyal ağ platformları kullanımına ilişkin değerlendirmeler yapmak üzere 9 adet sorudan, üçüncü bölüm 5'li Likert ölçeği kullanılarak sosyal ağ platformlarını kullanım yaklaşımına ilişkin değerlendirmeler yapmak üzere 10 adet sorudan ve dördüncü bölüm sosyal ağ platformları kullanma alışkanlıkları, tercih ettikleri içerikleri ve veri toplama yöntemlerini değerlendirebilmek üzere toplam 5 adet çoktan seçmeli sorudan oluşmaktadır (EK-2).

Tutum, eğilim ve görüşleri ölçmek amacıyla birey ve gruplar üzerinde çeşitli ölçme teknikleri uygulanmaktadır; bu teknikler arasında en yaygın olanı Rensis Likert'in geliştirdiği "Dereceleme Toplamlarıyla Ölçekleme" modelidir. Likert tipi ölçeklerde, katılımcıların bir duruma ilişkin düşünceleri "en yüksekte en düşüğe" veya "en iyiden en kötüye" sıralanan seçeneklerle değerlendirilmektedir (Turan ve ark., 2015). Bu çalışmada katılımcılara anketin ikinci bölümünde "hiçbir zaman", "nadiren", "ara sıra", "çoğu zaman" ve "her zaman" gibi seçenekler sunulurken üçüncü bölümünde 'kesinlikle katılmıyorum', 'katılmıyorum', 'kararsızım', 'katılıyorum' ve 'kesinlikle katılmıyorum' gibi seçenekleri bulunan 5'li Likert ölçeği kullanılmıştır. Amaç, katılımcıların belirli bir duruma ilişkin katılım düzeylerini belirlemek ve bu düzeyleri analiz ederken nitel verilerin nicel verilere dönüşmesini sağlayarak sayısal veriler elde etmektir. Anketler, çevrimiçi ortamda Google Forms aracılığıyla katılımcılarla paylaşılmıştır. Anket formu katılımcıların gönüllü katılım onayları alınacak şekilde yapılandırılmıştır. Katılımcılara, çalışmanın amacı ve kapsamı hakkında önceden bilgi verilmiştir. Ankete katılmak isteyen bireyler gönüllü olarak çalışmaya dahil olmuş, hiçbir zorunluluk ve baskı yapılmamıştır. Katılımcılar ve araştırmacılar arasında herhangi bir erk ilişkisi bulunmamaktadır; gönüllü katılım

esasına dayanan çalışma, bu yönüyle olası taraflı etkilerin önüne geçmektedir. Çalışmada ses veya görüntü kaydı alınmamıştır.

3.3. Katılımcılar

Araştırmanın katılımcıları, belirli kriterler doğrultusunda seçilmiş olan İçmimarlık ve Çevre Tasarımı öğrencileri oluşturmaktadır. Katılımcıların seçiminde aşağıdaki kriterler dikkate alınmıştır:

- Çalışmanın yürütülebilmesi için katılımcıların Türkçe'yi anlayıp konuşabiliyor olması gerekmektedir. Bu dil yetkinliği veri toplama sürecinin doğru bir şekilde ilerletilmesi açısından önem taşımaktadır.
- Anket sınırlaması gereği katılımcıların Hacettepe Üniversitesi veya Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi öğrencisi olması zorunludur. Bu sınırlama çalışmanın belirli bir akademik bağlamda ve üniversite kültüründe gerçekleştirilmesini sağlamak amacıyla belirlenmiştir.
- Çalışmanın konusu gereği anket katılımcıları İçmimarlık ve Çevre Tasarımı bölümünde eğitim alıyor olmalıdır.

Evreni temsil etme gücüne sahip birimlerden oluşan kümeye örneklem, bu birimlerin evrenden seçilme sürecine ise örneklemeye denilmektedir (Bedir Erişti ve ark., 2013, s.78). Örneklem belirlenirken öncelikle 15.08.2024 tarihinde YÖK Atlas üzerinden Türkiye'deki 'İçmimarlık ve Çevre Tasarımı' lisans eğitimi veren tüm devlet üniversiteleri taranmış ve listelenmiştir. Listelenen üniversitelerin fakülte kuruluş tarihleri ve eğitim faaliyetlerine başlama tarihleri web sayfaları aracılığıyla belirlenmiştir. Belirlenen üniversiteler içerisinde devlet üniversitelerine bağlı bir büyük şehir ve bir küçük şehir olmak üzere, bununla birlikte ilk ve son kurulmuş bölümler olması bakımından Hacettepe Üniversitesi ile Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi seçilmiştir. Çalışma örneklemi Güzel Sanatlar Fakültesi 1985 yılında Ankara ilinde kurulan Hacettepe Üniversitesi ve Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi 2013 yılında Bilecik ilinde kurulan Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi lisans öğrencilerinden oluşturmaktadır. Hacettepe Üniversitesi'ne kayıtlı 412 lisans öğrencisi ve Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi'ne kayıtlı 410 lisans öğrencisi olmak

üzere toplamda 822 lisans öğrencisini kapsayacak şekilde yürütülmüştür. Tablo 2'de iki üniversiteye dair bilgiler yer almaktadır.

	BİLECİK ŞEYH EDEBALI ÜNİVERSİTESİ	HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Bulunduğu Şehir	Bilecik	Ankara
Bulunduğu Bölge	Marmara Bölgesi	İç Anadolu Bölgesi
Fakülte Kuruluş Yılı	2013	1983
Bölüm Kuruluş Yılı	2019	1985
Eğitim Süresi	4 Yıl	4 Yıl
Kayıtlı Öğrenci Sayısı	410	412

Tablo 2: 18.10.2024 Tarihli Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi ve Hacettepe Üniversitesi'nin Karşılaştırılması

822 kişilik bir popülasyondan (N) %95 güven seviyesi (Z standart sapma değeri 1,96) ve %5 hata payı (e) ile anlamlı sonuçlar elde etmek için Cochran Formülü uygulanarak örneklem büyüklüğü 262 olarak hesaplanmıştır. Bu kapsamda çalışmaya toplamda 298 öğrenci katılım sağlamıştır.

Sonsuz popülasyon varsayımıyla:

$$n = \frac{Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{e^2}$$

Nihai örneklem büyüklüğünün popülasyon büyüklüğüne göre uyarlanması:

$$n' = \frac{n}{1 + \frac{n-1}{N}}$$

4. BÖLÜM: BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde bulgular, araştırma soruları doğrultusunda sistematik olarak ele alınarak analiz edilmiş ve elde edilen veriler bölüm içerisindeki tablolarda sunulmuştur.

Elde edilen veriler araştırmanın temel soruları çerçevesinde değerlendirilerek yorumlanmış ve ilgili başlıklar altında detaylandırılmıştır. Bulgular anket formunun bölümlerine ve araştırma sorularına uygun olarak 'Tasarım sürecinde Sosyal Ağ Platformları Kullanımına İlişkin Değerlendirmelerin Analizi', 'Sosyal Ağ Platformları Kullanımlarına İlişkin Değerlendirmelerin Analizi' ve 'Sosyal Ağ Platformları Kullanım Alışkanlıkları, Tercih Edilen Platformlar ve Veri Toplama Yöntemlerinin Analizi' olarak üç farklı bölüme ayrılmıştır. Böylelikle bulguların doğru olarak sunulması ve okuyucunun anket bulgularına kolaylıkla erişmesi sağlanmıştır.

Katılımcıların cinsiyet, yaş grubu, lisans eğitim seviyesi ve eğitim almakta olduğu üniversiteye ilişkin anket formunda yer alan sorulardan elde veriler, katılımcı profilini analiz etmek ve araştırma kapsamındaki değişkenlerin dağılımını belirleyebilmek amacıyla Tablo 3'de verilmiştir.

Katılımcıların Özellikleri		F	%
Cinsiyet	Kadın	248	83,2
	Erkek	50	16,8
Yaş	17-19	33	11,1
	20-22	185	62,1
	23-25	70	23,5
	26-30	9	3
	31 ve üzeri	1	0,3
Üniversite	Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi	149	50
	Hacettepe Üniversitesi	149	50
Eğitim Seviyesi	Lisans 1. Sınıf	47	15,8
	Lisans 2. Sınıf	91	30,5
	Lisans 3. Sınıf	59	19,8
	Lisans 4. Sınıf	101	33,9

F: Katılımcı sayısı %: Yüzdelik değer

Tablo 3: Katılımcılara Ait Genel Bilgiler

Tablo 3 doğrultusunda katılımcılara ait genel bilgiler değerlendirildiğinde; çalışmaya katılım sağlayan öğrencilerin %83,2'sinin Kadın (248), %16,8'inin (50) Erkek olmak üzere toplam 298 öğrencinin ankete katılım sağladığı görülmektedir. Bu dağılım içmimarlık öğrencileri arasında kadın katılım oranının daha yüksek olduğunu gösterirken katılımcıların cinsiyet dağılımları katılımcıların genel profiliyle

örtüşmektedir. 05.04.2025 tarihinde YÖK Atlas üzerinden yapılan incelemelerde Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı bölümüne yerleşen öğrencilerin dağılımı; 2024 yılında %74,1'i Kadın %25,9'u Erkek, 2023 yılında %82,6'sı Kadın %17,4'ü Erkek ve 2022 yılında %79,1'i Kadın %20,9'u Erkek olmuştur. Benzer şekilde Hacettepe Üniversitesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı bölümüne yerleşen öğrencilerin dağılımı ise; 2024 yılında %83'ü Kadın %17'si Erkek, 2023 yılında %84,4'ü Kadın %15,6'sı Erkek ve 2022 yılında %76,8'i Kadın %23,2'si Erkek olmuştur.

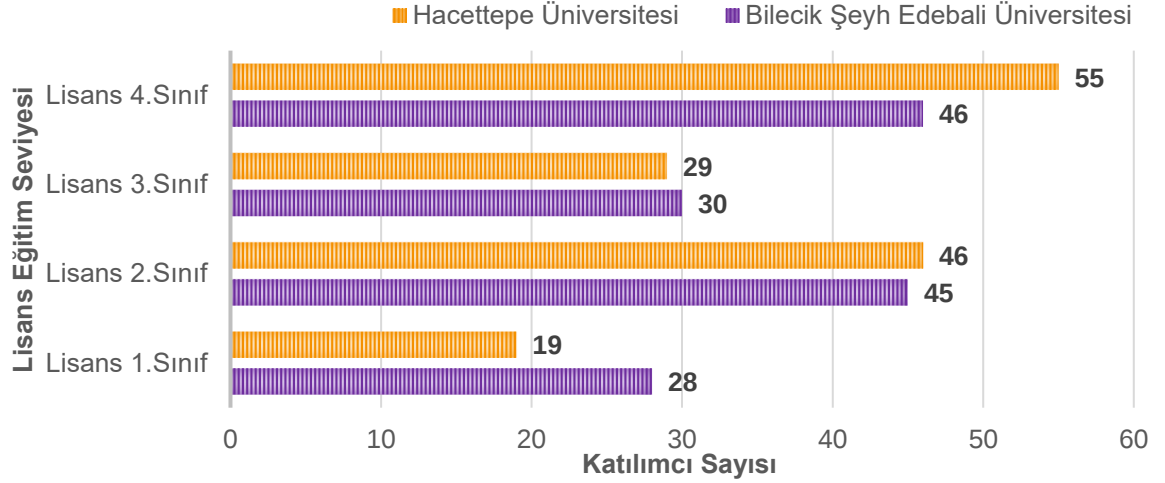
Katılımcıların %62,1 oranında 185 öğrenci ile büyük bir kısmını 20-22 yaş grubu ve sonrasında %23,5 oranında 70 öğrenci ile 23-25 yaş grubundaki öğrencilerin oluşturduğu görülmektedir. Bununla birlikte %0,3 oranında 1 öğrencinin 31 yaş ve üzeri yaş grubunu oluşturduğu ve bu yaş grubunun en az katılım sağlayan yaş grubu olduğu görülmektedir. %11,1 oranında katılım sağlayan 33 öğrencinin ise 17-19 yaş grubunda olduğu ve genellikle içmimarlık lisans eğitiminin ilk yıllarındaki öğrencileri temsil ettiği görülmektedir.

Çalışmaya Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi'nden %50 oranında 149 öğrenci ve Hacettepe Üniversitesi'nden %50 oranında 149 öğrenci katılım sağlamıştır. Her iki üniversitede de katılımların eşit oranda olması çalışma bulgularının iki farklı eğitim yaklaşımıyla eğitim almakta olan içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin dengeli ve karşılaştırmalı bir perspektif sunmasını sağlamaktadır.

Katılım sağlayan öğrencilerin lisans eğitim seviyeleri değerlendirildiğinde ise; en yüksek katılımın 4. sınıflarda %33,9 oranında 101 öğrenci ile olduğu, ardından 2. sınıflarda %30,5 oranında 91 öğrenci, 3. Sınıflar %19,8 oranında 59 öğrenci ve en düşük katılım oranıyla 1. sınıflarda %15,8 oranında 47 öğrenci olduğu görülmektedir. Bu bulgular doğrultusunda ulaşılan verilerin grafiksel ifadesi Şekil 7 ve Şekil 8'de sunulmuştur.

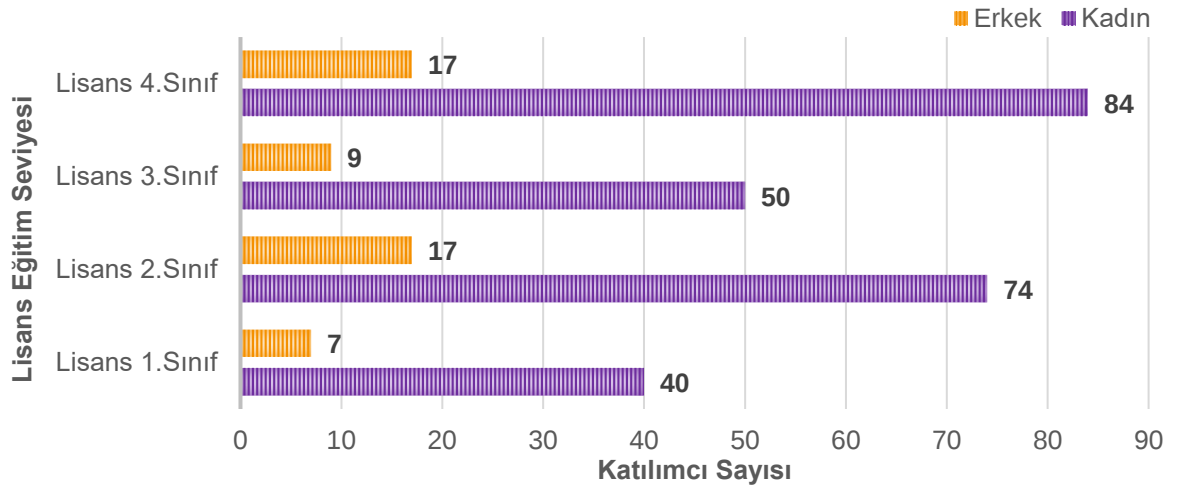
Şekil 7 doğrultusunda katılımcıların içmimarlık eğitimindeki yıl ve eğitim aldığı üniversite değerlendirildiğinde; Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi'nde 46 öğrenci ve Hacettepe Üniversitesi'nde 55 öğrenci ile her iki üniversitede de 4. sınıfların en yüksek katılımı sağlayan lisans eğitim seviyesi olduğu görülmektedir. Bu durum araştırmaya yüksek katılım sağlayan öğrencilerin tasarım sürecinde daha deneyimli

olduğunu göstermektedir. Diğer taraftan araştırmaya Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi'nde 28 öğrenci ve Hacettepe Üniversitesi'nde 19 öğrenci katılım sağlamış ve her iki üniversitede de 1. sınıf öğrencileri en düşük katılımı sağlayan lisans eğitim seviyesi olmuştur.



Şekil 7: Katılımcıların Lisans Eğitim Seviyesi ve Eğitim Aldığı Üniversite Dağılımı

Şekil 8 doğrultusunda katılımcıların içmimarlık lisans eğitim seviyeleri ve cinsiyeti değerlendirildiğinde; her bir lisans eğitim seviyesinde ankete katılan içmimarlık öğrencilerinin kadın katılım oranı daha fazla olduğu ve en çok katılım sağladığı lisans seviyesinin 4. sınıflar olduğu görülmektedir. Erkek öğrencilerin en çok katılım sağladığı lisans eğitim seviyesi ise 2. sınıf ve 4. sınıf olurken erkek öğrencilerin katılım sayılarının eşit olduğu görülmektedir. Bu duruma paralel olarak Kadın ve Erkek öğrenciler arasında en çok farkın olduğu lisans eğitim seviyesinin de 2. ve 4. sınıflar olduğu görülmektedir.



Şekil 8: Katılımcıların Lisans Eğitim Seviyesi ve Cinsiyet Dağılımı

Çalışmada katılımcıların cinsiyet dağılımı incelendiğinde; cinsiyetler arasındaki belirgin dengesizlik nedeniyle verilerin cinsiyete göre karşılaştırmalı analizine yer verilmemiştir. Gruplar arası karşılaştırmaların anlamlı ve güvenilir olabilmesi için istatistiksel analizlerde grupların örneklem büyüklüklerinin birbirine yakın olması beklenmektedir. Katılımcılarda erkek öğrenci sayısının oldukça düşük olması verilerin genellenebilirliğini sınırlamakta ve karşılaştırmalı yorumlamaları istatistiksel olarak sağlıklı hale getirmektedir. Dolayısıyla cinsiyete göre herhangi bir analiz yanıltıcı olabileceğinden bu çalışmada cinsiyete dayalı yorumlamaya gidilmemiş ve veriler bütün katılımcılar üzerinden değerlendirilmiştir. Benzer şekilde öğrencilerin yaş grupları arasındaki belirgin dengesizlik nedeniyle verilerin yaş gruplarına göre karşılaştırmalı analizlerine de yer verilmemiştir.

4.1. Tasarım Sürecinde Sosyal Ağ Platformları Kullanımına İlişkin Değerlendirmelerin Analizi

Anketin ikinci bölümüne dair analizlerin yapıldığı bu bölümde Araştırma Sorusu 1: *“Tasarım sürecinde içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapması yaratıcılıklarını ve teknik gelişimlerini nasıl etkilemektedir?”* kapsamında katılımcılara dokuz adet ifade (bağımlı değişkenler) yöneltilerek içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin tasarım sürecinde sosyal ağ platformları kullanımlarına ilişkin tutum ve davranışları incelenmiştir.

İlk olarak bağımlı değişkenlerin Cronbach alfa güvenilirlik katsayıları hesaplanmış ve ölçek güvenilirlik düzeylerine ait değerler Tablo 4’te sunulmuştur. Daha sonra katılımcıların bu dokuz ifadeye ilişkin verdikleri yanıtların ortalama ve standart sapma değerleri tanımlanmıştır (Tablo 5).

Eğitim alınan üniversiteler arasında ve farklı lisans eğitim seviyelerine sahip öğrencilerin değerlendirmeleri arasındaki farklılıkları belirlemek amacıyla Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır (Tablo 6 ve Tablo 7). Ayrıca analizler sonucunda elde edilen yüzdelik ve ortalama değerler arasındaki farklılıkların da okunabilmesi adına veriler grafiksel ifadeler ile desteklenerek sunulmuştur.

Tablo 4’te yer alan sonuçlara göre dokuz ifadenin ölçek güvenilirliği 0,759’dur. Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısının 0,70’in üzerinde olmasıyla güvenilir kabul

edilmektedir (George ve ark., 2010, s.231; Büyüköztürk, 2011, s.171; Akyüz, 2018, s.187; Uzunsakal ve ark., 2018, s.19). Bu kapsamda çalışmanın bağımlı değişkenlerini oluşturan tüm ifadeler için Cronbach alfa katsayısı 0,70'in üzerinde bulunması araştırma verilerinin güvenilir olduğunu göstermektedir.

Bağımlı Değişkenler	Unsur Güvenilirliği	Ölçek Güvenilirliği
T1 Tasarım sürecinde sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yaparak bir görsel bulur, daha sonra onu geliştirmeye çalışırım.	0,72	0,759
T2 Tasarım sürecinde sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yaparak görseller bulur, daha sonra hepsini bir araya getirerek kendi tasarımı oluştururum.	0,72	
T3 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak farklı tasarım yaklaşımlarını görmemi sağlar.	0,72	
T4 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, mevcut tasarımları daha iyi analiz etmemi sağlar.	0,71	
T5 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, yeni teknikler öğrenmemi sağlar.	0,72	
T6 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, tasarım sürecinde beni sık sık tekrar eden tasarım kalıplarına sokar.	0,75	
T7 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, bazen ilham bulmakta zorlanmama neden olur.	0,77	
T8 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, bana ilham verir ve fikirlerimi geliştirmemi sağlar.	0,74	
T9 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, aynı projeyi paylaştığım arkadaşlarımla benzer tasarımlar oluşturmama neden olur.	0,74	

Tablo 4: Güvenilirlik Analizi Sonuçları

Tablo 5 doğrultusunda katılımcıların tasarım sürecinde sosyal ağ platformları kullanımı değerlendirildiğinde; en yüksek ortalama puana sahip ifadelerin sırasıyla T3: *“Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak farklı tasarım yaklaşımlarını görmemi sağlar.”* (M: 4,24), T4: *“Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, mevcut tasarımları daha iyi analiz etmemi sağlar.”* (M: 4,10) ve T5: *“Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, yeni teknikler öğrenmemi sağlar.”* (M: 4,08) olduğu görülmektedir.

En düşük ortalama puana sahip ifadelerin ise sırasıyla T7: *“Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, bazen ilham bulmakta zorlanmama neden olur.”* (M:2,40), T6: *“Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, tasarım sürecinde beni sık sık tekrar eden tasarım kalıplarına sokar.”* (M:2,57) ve T9: *“Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, aynı projeyi*

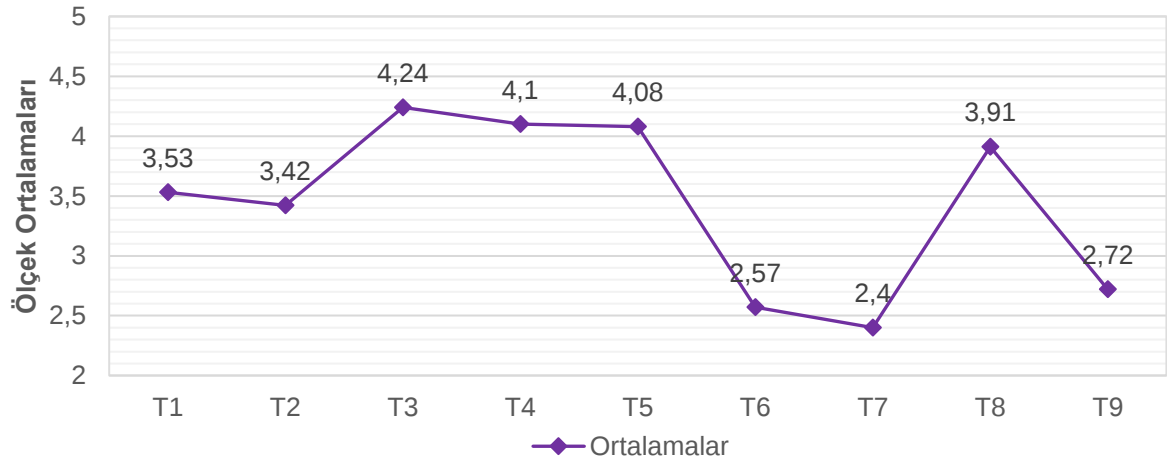
paylaştığım arkadaşlarımla benzer tasarımlar oluşturmama neden olur.” (M:2,72) olduğu görülmektedir.

Bağımlı Değişkenler	M ^a	SD	N
T1 Tasarım sürecinde sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yaparak bir görsel bulur, daha sonra onu geliştirmeye çalışırım.	3,53	0,92	298
T2 Tasarım sürecinde sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yaparak görseller bulur, daha sonra hepsini bir araya getirerek kendi tasarımımı oluştururum.	3,42	0,97	298
T3 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak farklı tasarım yaklaşımlarını görmemi sağlar.	4,24	0,85	298
T4 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, mevcut tasarımları daha iyi analiz etmemi sağlar.	4,10	0,85	298
T5 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, yeni teknikler öğrenmemi sağlar.	4,08	0,88	298
T6 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, tasarım sürecinde beni sık sık tekrar eden tasarım kalıplarına sokar.	2,57	1,10	298
T7 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, bazen ilham bulmakta zorlanmama neden olur.	2,40	1,15	298
T8 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak bana ilham verir ve fikirlerimi geliştirmemi sağlar.	3,91	0,87	298
T9 Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak aynı projeyi paylaştığım arkadaşlarımla benzer tasarımlar oluşturmama neden olur.	2,72	1,03	298

*M: Ortalama SD: Standart Sapma N: Katılımcı Sayısı
a: Değişken ortalamaları 1'den 5'e kadar sıralanmıştır. 1: Hiçbir Zaman, 5: Her Zaman*

Tablo 5: Tasarım Sürecinde Sosyal Ağ Platformları Kullanım Dağılımları

Tablo 5'te dokuz ifadenin ölçek ortalamalarına ait grafiksel ifadesi Şekil 9'da yer almaktadır.



Değişken ortalamaları 1'den 5'e kadar sıralanmıştır. 1: Hiçbir Zaman, 5: Her Zaman

Şekil 9: Tasarım Sürecinde Sosyal Ağ Platformları Kullanım Ortalamaları

Bu doğrultuda, içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin tasarım sürecinde yaratıcılıklarını ve teknik gelişimlerini geliştirebilmek için sosyal ağ platformları

üzerinden görsel veri taraması yapmalarının temelde farklı tasarım yaklaşımlarını görmek amacı taşıdığı; daha sonra mevcut tasarımları daha iyi analiz etmek ve yeni teknikler öğrenmek olduğu anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin ilham vermesi ve fikir geliştirmeye katkı sağlaması amacıyla kısmen veri taramasından faydalandığı; bir veya daha fazla görsel bulup, daha sonra onu geliştirmeye veya hepsini bir araya getirerek kendi tasarımını oluşturmaya çalışıp çalışmadıklarına dair ise kararsız kaldıkları söylenebilir.

Tasarım öğrencilerinin sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapma sürecinde ilham bulmakta zorlanmadıkları, görsel veri taraması yapmalarının tekrar eden tasarım kalıplarına sokmadığını veya benzer tasarımlar oluşturmaya sebep olmadığı görüşünde oldukları anlaşılmaktadır.

İçmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerine yöneltilen ifadeler doğrultusunda *sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taramalarının tasarım süreçleri üzerindeki etkisine yönelik tutum ve değerlendirmelerinin* eğitim alınan üniversitelere göre farklılaşıp farklılaşmadığı Tablo 6'da Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA) ile incelenmiştir.

Bağımlı Değişkenler	BŞEÜ		HÜ		ANOVA		
	M ^a	SD	M ^a	SD	F	df	Sig.
T1	3,46	0,86	3,61	0,97	1,91	1	0,16
T2	3,47	0,99	3,37	0,96	0,78	1	0,37
T3	4,20	0,84	4,28	0,86	0,66	1	0,41
T4	4,08	0,87	4,12	0,83	0,22	1	0,63
T5	4,04	0,93	4,13	0,83	0,83	1	0,36
T6	2,65	1,20	2,48	0,99	1,58	1	0,20
T7	2,52	1,28	2,28	1	3,09	1	0,08
T8	3,91	0,88	3,91	0,86	0,00	1	1,00
T9	2,85	1,05	2,59	0,99	5,12	1	0,24

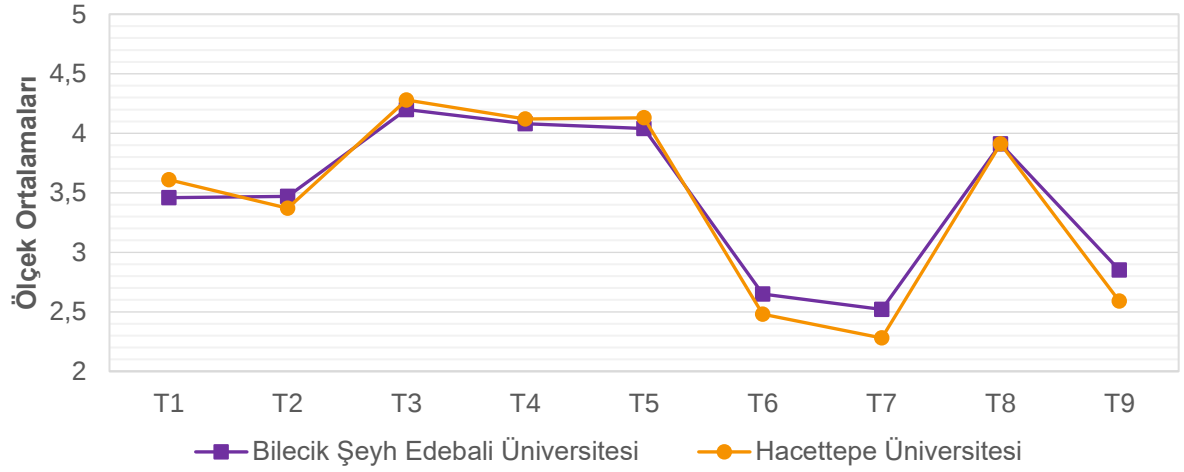
BŞEÜ: Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, HÜ: Hacettepe Üniversitesi.

M: Ortalama Değer, SD: Standart Sapma, F: Frekans Değeri, df: Serbestlik Derecesi.

a:Değişken Sig: Anlamlılık Değeri, $p < 0,05$ düzeyinde önemlidir. Ortalamaları 1'den 5'e kadar sıralanmıştır. 1: Hiçbir Zaman, 5: Her Zaman.

Tablo 6: Eğitim Alınan Üniversitelerin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar

Analiz edilen sonuçlara göre dokuz ifadenin de anlamlılık değeri $p < 0,05$ 'ten büyük olduğu için gruplar arası anlamlı farklılık bulunmamaktadır. Bu durum üniversite değişkeninin öğrenciler arasında bir farklılık ortaya çıkarmadığını, farklı üniversitelerde eğitim alan öğrencilerin birbirine benzer görüşlere sahip olduğunu göstermektedir. Tablo 6 doğrultusunda ulaşılan bulgular Şekil 10'da grafiksel olarak gösterilmiştir.



Değişken ortalamaları 1'den 5'e kadar sıralanmıştır. 1: Hiçbir Zaman, 5: Her Zaman

Şekil 10: Eğitim Alınan Üniversitelerin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar

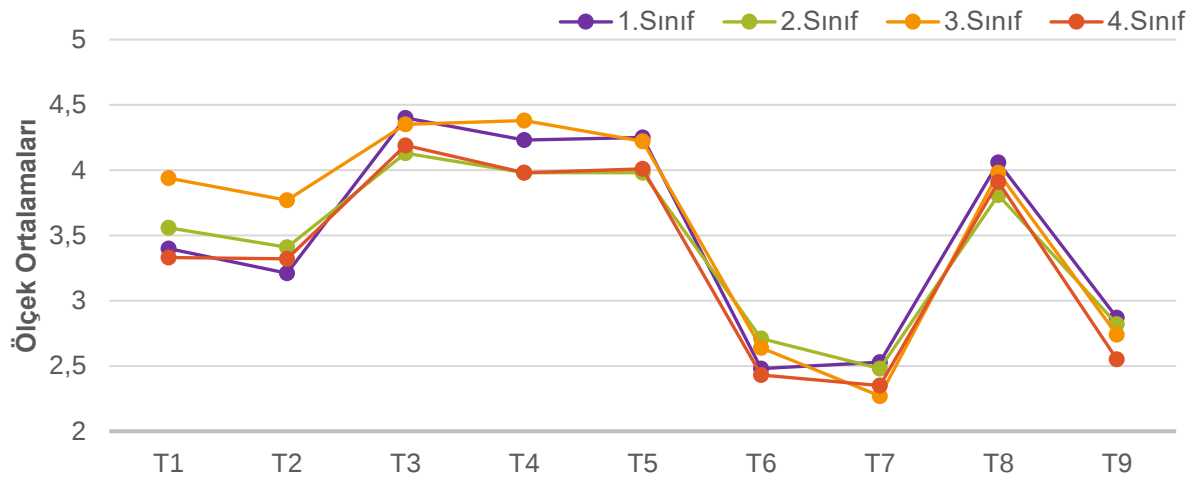
Öğrencilerin yöneltilen ifadeler doğrultusunda *sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taramalarının tasarım süreçleri üzerindeki etkisine yönelik tutum ve değerlendirmelerinin* lisans eğitim seviyelerine göre farklılaşıp farklılaşmadığı ise Tablo 7'de Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA) ile incelenmiştir. Analiz edilen sonuçlara göre dokuz ifade arasından anlamlılık değeri $p < 0,05$ düzeyinde yalnızca T1, T2 ve T4 ifadeleri için gruplar arası anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmiştir (Tablo 7). Ulaşılan bulgular ayrıca Şekil 11'de grafiksel olarak gösterilmiştir.

Bağımlı Değişkenler	1.Sınıf		2.Sınıf		3.Sınıf		4.Sınıf		ANOVA		
	M ^a	SD	M ^a	SD	M ^a	SD	M ^a	SD	F	df	Sig.
T1	3,40	0,92	3,56	0,87	3,94	0,83	3,33	0,94	6,18	3	<,001*
T2	3,21	1,14	3,41	0,89	3,77	0,98	3,32	0,92	3,75	3	0,01*
T3	4,40	0,85	4,13	0,88	4,35	0,76	4,19	0,87	1,51	3	0,21
T4	4,23	0,83	3,98	0,90	4,38	0,78	3,98	0,81	3,95	3	0,009*
T5	4,25	0,89	3,98	0,86	4,22	0,87	4,01	0,90	1,58	3	0,19
T6	2,48	1,24	2,71	1,05	2,64	1,20	2,43	1,01	1,18	3	0,31
T7	2,53	1,29	2,48	1,11	2,27	1,11	2,35	1,15	0,64	3	0,58
T8	4,06	0,86	3,81	0,86	3,98	0,81	3,91	0,87	0,98	3	0,39
T9	2,87	1,11	2,82	0,97	2,74	0,99	2,55	1,05	1,53	3	0,20

M: Ortalama Değer, SD: Standart Sapma, F: F Değeri, df: Serbestlik Derecesi. a: Değişken Sig: Anlamlılık Değeri, * $p < 0,05$ düzeyinde önemlidir. Ortalamaları 1'den 5'e kadar sıralanmıştır. 1: Hiçbir Zaman, 5: Her Zaman.

Tablo 7: Lisans Eğitim Seviyelerinin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar

Bulgular içmimarlık öğrencilerinin görsel veri taraması ve onu geliştirme yaklaşımlarının lisans eğitim seviyelerine göre farklılıklar gösterebildiğini ortaya koymaktadır.



Değişken ortalamaları 1'den 5'e kadar sıralanmıştır. 1: Hiçbir Zaman, 5: Her Zaman

Şekil 11: Lisans Eğitim Seviyelerinin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar

Öğrencilerin eğitim seviyeleri doğrultusunda sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yaparak bir görsel bulmak ve daha sonra onu geliştirme yaklaşımları sırasıyla 3. Sınıf> 2. Sınıf> 1. Sınıf> 4. Sınıf şeklindedir. Bu doğrultuda, 3. Sınıfta eğitim gören öğrencilerin bir görsel üzerinden tasarımını geliştirme yaklaşımını diğer sınıflardan daha fazla tercih ettiği; 4. Sınıfta eğitim gören öğrencilerin ise diğer sınıflardan daha az bu yaklaşımı tercih ettiğini göstermektedir.

Öğrencilerin eğitim seviyeleri doğrultusunda sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yaparak görseller bulup, daha sonra hepsini bir araya getirerek kendi tasarımını oluşturma yaklaşımları ise sırasıyla 3. Sınıf> 2. Sınıf> 4. Sınıf> 1. Sınıf şeklindedir. Bu doğrultuda, 3. Sınıfta eğitim gören öğrencilerin diğer sınıflardan daha fazla görselleri bir araya getirerek özgün tasarımlar oluşturma yaklaşımında bulunduğunu; 1. Sınıfta eğitim gören öğrencilerin ise diğer sınıflardan daha az bu yaklaşımda olduğunu göstermektedir.

Öğrencilerin eğitim seviyeleri doğrultusunda, sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak mevcut tasarımları daha iyi analiz edilmesini sağladığına ilişkin değerlendirmeler ise sırasıyla 3. Sınıf> 1. Sınıf> 2. Sınıf = 4. Sınıf şeklindedir. Bu doğrultuda, en çok 3. Sınıfta eğitim gören öğrencilerin sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmanın mevcut tasarımların daha iyi analiz edilmesini sağladığını; 2. Sınıf ve 4. Sınıfta eğitim gören öğrenciler için ise eşit oranda ve diğer sınıflardan daha olumsuz şekilde değerlendirdikleri görülmektedir.

Bu veriler ışığında; tasarım sürecinde tasarımını oluşturmak, geliştirmek ve mevcut örnekleri analiz etmek için sosyal ağ platformlarından en çok yararlanan öğrencilerin 3. Sınıflar olduğu anlaşılmaktadır.

Bulgular, öğrenciler arasındaki lisans eğitim seviyesi farklılaştıkça görselleri bir araya getirerek özgün tasarımlar oluşturma yaklaşımlarında farklılıklar oluşabileceğini ortaya koymaktadır. Bununla birlikte öğrenciler arasındaki lisans eğitim seviyesi farklılaştıkça mevcut tasarımları daha iyi analiz edebilme yaklaşımlarında farklılıklar oluşabileceğini de ortaya koymaktadır.

4.2. Sosyal Ağ Platformları Kullanımına İlişkin Değerlendirmelerin Analizi

Anketin üçüncü bölümüne dair analizlerin yapıldığı bu bölümde ise Araştırma sorusu 2: “*Tasarım sürecinde içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmasının olası olumlu ve olumsuz etkileri nelerdir?*” kapsamında katılımcılara on adet 5’li Likert ölçeğinde ifade yöneltilerek oluşturulan ifadelerin içmimarlık öğrencilerinin sosyal ağ platformlarını kullanımına ilişkin değerlendirmeleri incelenmiştir.

Öncelikle bağımlı değişkenler Cronbach alfa güvenilirlik katsayıları, ortalama ve standart sapma değerleri hesaplanmış ve elde edilen veriler ölçek güvenilirlik düzeylerine ait değerler Tablo 8’de sunulmuştur. Daha sonra cinsiyetler ve yaş gruplarındaki veriler gruplar arası dengesizlik nedeniyle analizlere dahil edilmeyerek sadece eğitim alınan üniversiteler ve lisans eğitim seviyelerinin özelliklerine göre analizler yapılmıştır. Öğrencilerin değerlendirmeleri arasındaki farklılıkları belirlemek amacıyla Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) uygulanmıştır. Ayrıca analizler sonucunda elde edilen yüzdelik ve ortalama değerler arasındaki farklılıkların da okunabilmesi adına veriler grafiksel ifadeler ile desteklenerek sunulmuştur.

Bağımlı Değişkenler		Unsur Güvenilirliği	Ölçek Güvenilirliği
Y1	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformları kullanılmalıdır.	0,82	
Y2	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak bilgi kirliliğinden dolayı güvenilir kaynak bulma zorluğuna sebep olur.	0,78	

Y3	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak, zaman yönetimi sorunlarına sebep olur.	0,77	0,807
Y4	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak dikkat dağınıklığı ve konsantrasyon problemlerine neden olur.	0,77	
Y5	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak aşırı rekabete ve baskıya sebep olur.	0,77	
Y6	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak yaratıcılığı ve özgünlüğü sınırlar.	0,78	
Y7	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak proje ve eğitim materyali paylaşımı yoluyla gelişimlerini destekler.	0,80	
Y8	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak uluslararası ve yerel tasarım etkilerinin anlaşılmasını sağlar.	0,79	
Y9	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak eleştirel düşünme yeteneklerini zayıflatır, çünkü yüzeysel değerlendirmelere yönlendirebilir.	0,78	
Y10	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak kişinin kendi tasarım dilini bulmasını zorlaştırabilir.	0,79	

Tablo 8: Güvenilirlik Analizi Sonuçları

Tablo 8’de yer alan sonuçlara göre on ifadenin güvenirlik katsayı değeri 0,807’dir. Dolayısıyla çalışmanın bağımlı değişkenlerini oluşturan tüm ifadeler için Cronbach alfa katsayısı 0,70’in üzerinde bulunması araştırma verilerinin güvenilir olduğunu göstermektedir.

Tablo 9’da katılımcıların sosyal ağ platformlarını kullanım yaklaşımları tanımlayıcı istatistiklerle gösterilmiş ve detaylı olarak diğer tablolarda ele alınarak açıklanmıştır.

Bağımlı Değişkenler	M ^a	SD	N	
Y1	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformları kullanılmalıdır.	3,96	0,94	298
Y2	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak bilgi kirliliğinden dolayı güvenilir kaynak bulma zorluğuna sebep olur.	3,00	1,03	298
Y3	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak, zaman yönetimi sorunlarına sebep olur.	2,54	1,06	298
Y4	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak dikkat dağınıklığı ve konsantrasyon problemlerine neden olur.	2,51	1,09	298
Y5	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak aşırı rekabete ve baskıya sebep olur.	2,56	1,10	298
Y6	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak yaratıcılığı ve özgünlüğü sınırlar.	2,67	1,09	298
Y7	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak proje ve eğitim materyali paylaşımı yoluyla gelişimini destekler.	3,78	0,98	298
Y8	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak uluslararası ve yerel tasarım etkilerinin anlaşılmasını sağlar.	3,92	0,97	298
Y9	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak eleştirel düşünme yeteneklerini zayıflatabilir, çünkü yüzeysel değerlendirmelere yönlendirebilir.	2,73	1,07	298

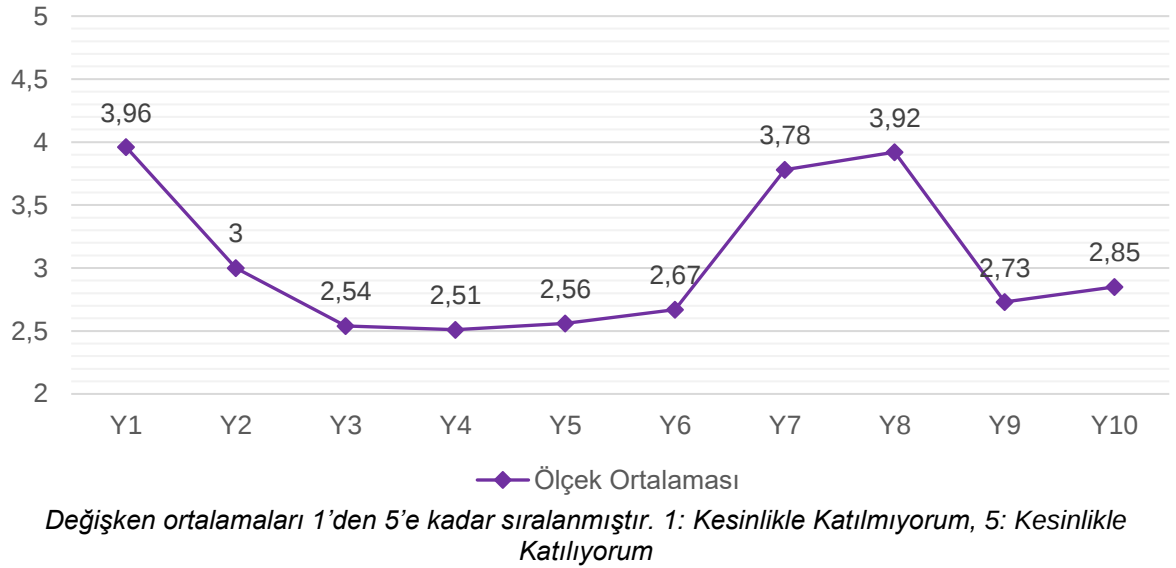
Y10 Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak kişinin kendi tasarım dilini bulmasını zorlaştırabilir.	2,85	1,12	298
<i>M: Ortalama SD: Standart Sapma N: Katılımcı Sayısı</i>			
<i>a: Değişken ortalamaları 1'den 5'e kadar sıralanmıştır. 1: Kesinlikle Katılmıyorum, 5: Kesinlikle Katılıyorum</i>			

Tablo 9: Katılımcıların Sosyal Ağ Platformları Kullanım Yaklaşımlarının Dağılımı

Öğrencilerin katılımlarıyla en yüksek ortalama puana sahip ifadelerin sırasıyla Y1: “Tasarım sürecinde sosyal ağ platformları kullanılmalıdır.” (M: 3,96), Y8: “Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak uluslararası ve yerel tasarım etkilerinin anlaşılmasını sağlar.” (M:3,92), Y7: “Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak proje ve eğitim materyali paylaşımı yoluyla gelişimlerini destekler.” (M:3,78) olduğu görülmektedir.

Tüm öğrencilerin tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmanın bilgi kirliliğinden dolayı güvenilir kaynak bulma zorluğuna sebep olup olmayacağı konusunda kararsız kaldıkları anlaşılmaktadır.

En düşük ortalama puana sahip ifadelerin ise sırasıyla Y4: “Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak dikkat dağınıklığı ve konsantrasyon problemlerine neden olur.” (M:2,51), Y3: “Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak, zaman yönetimi sorunlarına sebep olur.” (M: 2,54), Y5: “Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak aşırı rekabete ve baskıya sebep olur.” (M:2,56) olduğu görülmektedir. Sonuçların grafiksel ifadesi ise Şekil 12’de verilmiştir.



Şekil 12: Katılımcıların Sosyal Ağ Platformları Kullanım Yaklaşımlarının Dağılımı

Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taramalarının tasarım süreçleri üzerindeki etkisine yönelik tutum ve değerlendirmelerinin eğitim alınan

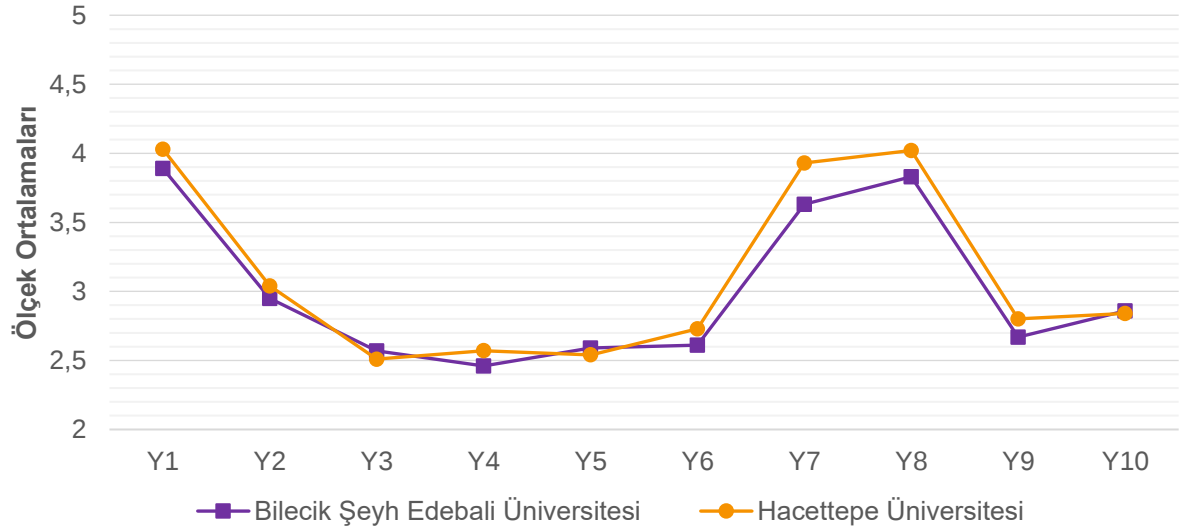
üniversitelere göre farklılaşıp farklılaşmadığı Tablo 10'de Tek Yönlü Varyans Analizleri (One-Way ANOVA) ile incelenmiştir.

Bağımlı Değişkenler	BŞEÜ		HÜ		ANOVA		
	M ^a	SD	M ^a	SD	F	df	Sig.
Y1	3,89	1,03	4,03	0,83	1,51	1	0,21
Y2	2,95	1,05	3,04	1,02	0,52	1	0,47
Y3	2,57	1,03	2,51	1,08	0,29	1	0,58
Y4	2,46	1,07	2,57	1,11	0,71	1	0,39
Y5	2,59	1,13	2,54	1,07	0,13	1	0,71
Y6	2,61	1,14	2,73	1,03	1,01	1	0,31
Y7	3,63	1,06	3,93	0,89	6,77	1	0,01*
Y8	3,83	1,00	4,02	0,92	2,80	1	0,09**
Y9	2,67	1,12	2,80	1,01	1,16	1	0,28
Y10	2,86	1,17	2,84	1,07	0,02	1	0,87

BŞEÜ: Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, HÜ: Hacettepe Üniversitesi. M: Ortalama Değer, SD: Standart Sapma, F: F Değeri, df: Serbestlik Derecesi. a: Değişken Sig: Anlamlılık Değeri, p<0,05 düzeyinde önemlidir. Ortalamaları 1'den 5'e kadar sıralanmıştır. 1: Kesinlikle Katılmıyorum, 5: Kesinlikle Katılıyorum.

Tablo 10: Eğitim Alınan Üniversitelerin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar

Analiz edilen sonuçlara göre 10 ifade arasından anlamlılık değeri p<0,05 düzeyinde yalnızca Y7: “Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak proje ve eğitim materyali paylaşımı yoluyla gelişimini destekler.” ifadesinde gruplar arası anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Bulgular ayrıca Şekil 13’de grafiksel olarak gösterilmiştir.



Değişken ortalamaları 1'den 5'e kadar sıralanmıştır. 1: Kesinlikle Katılmıyorum, 5: Kesinlikle Katılıyorum

Şekil 13: Lisans Eğitim Seviyesinin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar

Bu doğrultuda çoğunlukla Hacettepe Üniversitesi öğrencilerinin tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanarak proje ve eğitim materyali paylaşımının gelişimi

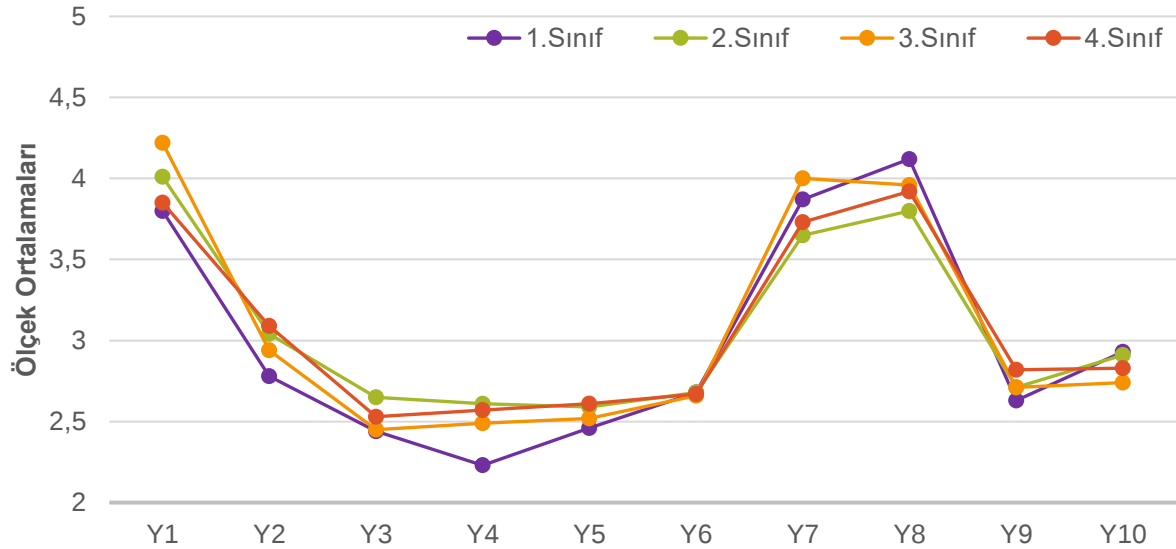
desteklediğini Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi öğrencilerinden daha olumlu olarak değerlendirmişlerdir.

Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taramalarının tasarım süreçleri üzerindeki etkisine yönelik tutum ve değerlendirmelerinin lisans eğitim seviyelerine göre farklılaşıp farklılaşmadığı Tablo 11’de Tek Yönlü Varyans Analizi (One-Way ANOVA) ile incelenmiştir. Analiz edilen sonuçlara göre on ifade arasından anlamlılık değeri $p < 0,05$ olan ifadeye rastlanmamış ve gruplar arası anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmemiştir. Bulgular Şekil 14’te grafiksel ifadelerle verilmiştir.

Bağımlı Değişkenler	1.Sınıf		2.Sınıf		3.Sınıf		4.Sınıf		ANOVA		
	M ^a	SD	M ^a	SD	M ^a	SD	M ^a	SD	F	df	Sig.
Y1	3,80	1,15	4,01	1,00	4,22	0,67	3,85	0,88	2,47	3	0,06
Y2	2,78	1,17	3,04	0,96	2,94	1,04	3,09	1,03	1,06	3	0,36
Y3	2,44	0,99	2,65	1,11	2,45	1,03	2,53	1,05	0,62	3	0,60
Y4	2,23	1,04	2,61	1,13	2,49	0,97	2,57	1,13	1,40	3	0,24
Y5	2,46	1,08	2,59	1,13	2,52	1,08	2,61	1,10	0,23	3	0,87
Y6	2,68	1,10	2,68	1,14	2,66	0,99	2,67	1,10	0,00	3	1
Y7	3,87	1,13	3,65	1,02	4	0,80	3,73	0,96	1,64	3	0,17
Y8	4,12	1,09	3,80	1,06	3,96	0,76	3,92	0,92	1,20	3	0,30
Y9	2,63	1,11	2,71	1,00	2,71	1,09	2,82	1,10	0,36	3	0,77
Y10	2,93	1,14	2,91	1,07	2,74	1,10	2,83	1,18	0,35	3	0,78

M: Ortalama Değer, SD: Standart Sapma, F: F Değeri, df: Serbestlik Derecesi. a: Değişken Sig: Anlamlılık Değeri, * $p < 0,05$ düzeyinde önemlidir. Ortalamaları 1’den 5’e kadar sıralanmıştır. 1: Kesinlikle Katılmıyorum, 5: Kesinlikle Katılıyorum

Tablo 11: Lisans Eğitim Seviyelerinin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar



Değişken ortalamaları 1’den 5’e kadar sıralanmıştır. 1: Kesinlikle Katılmıyorum, 5: Kesinlikle Katılıyorum

Şekil 14: Lisans Eğitim Seviyelerinin Bağımlı Değişkenler Üzerindeki Etkisine İlişkin Sonuçlar

4.3.Sosyal Ağ Platformları Kullanım Alışkanlıkları, Tercih Edilen Platformlar ve Veri Toplama Yöntemlerinin Analizi

Anketin dördüncü bölümüne dair analizlerin yapıldığı bu bölümde ise Araştırma Sorusu 3: “*Tasarım sürecinde içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin sosyal ağ platformları kullanım alışkanlıkları, tercih ettikleri içerikler ve veri toplama yöntemleri nelerdir?*” kapsamında ifadelerin içmimarlık öğrencilerinin sosyal ağ platformları kullanım alışkanlıkları, tercih edilen içerikler ve veri toplama yöntemlerine ilişkin tutum ve davranışları incelenmiştir. Bu doğrultuda öğrencilerin yaklaşımlarına dair Tablo 12’de tanımlayıcı istatistiklerle gösterilmiş ve detaylı olarak diğer tablolarla da açıklanmıştır.

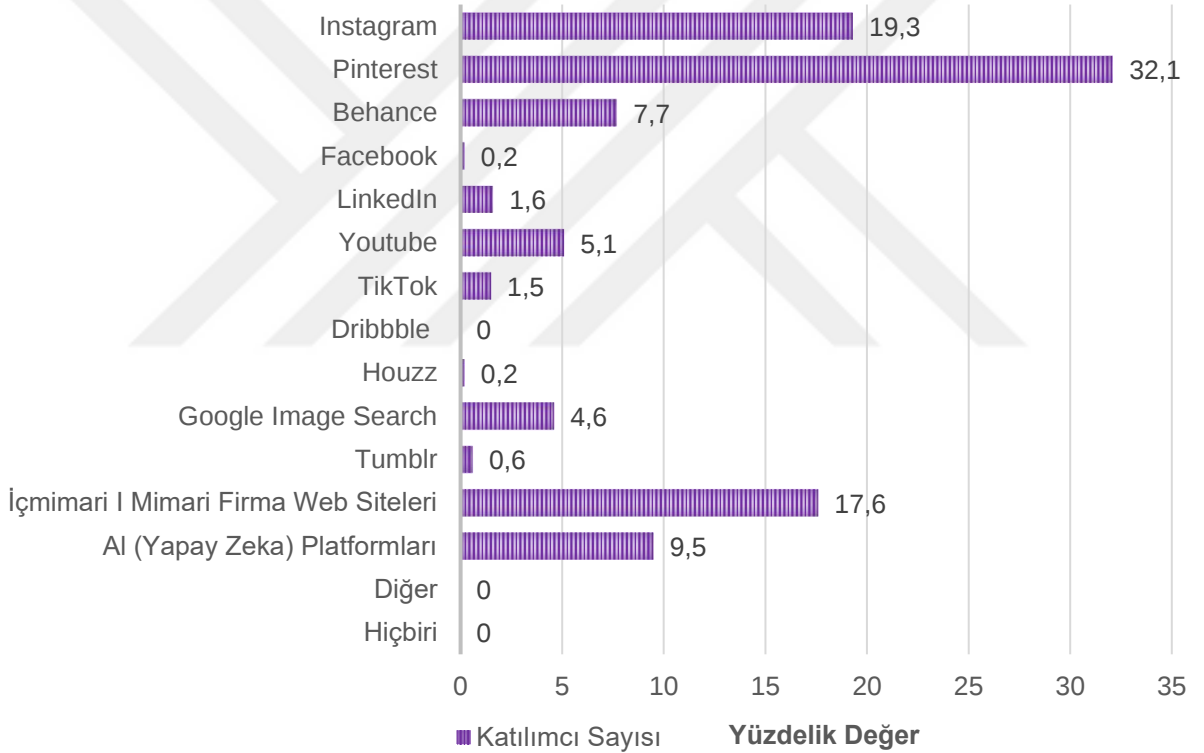
Tasarım sürecinde hangi sosyal ağ platformlarını kullanıyorsunuz?			
	f	%	T %
Instagram	167	19,3	56
Pinterest	278	32,1	93,3
Behance	67	7,7	22,5
Facebook	2	0,2	0,7
LinkedIn	14	1,6	4,7
YouTube	44	5,1	14,8
TikTok	13	1,5	4,4
Dribble	0	0	0
Houzz	2	0,2	0,7
Google Image Search	40	4,6	13,4
Tumblr	5	0,6	1,7
İçmimari Mimari Firma Web Siteleri	153	17,6	51,3
AI (Yapay Zeka) Platformları	82	9,5	27,5
Diğer	0	0	0
Hiçbiri	0	0	0
Toplam	867	100	290,9

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer, T %: Toplam Yüzdelik Değer

Tablo 12: Sosyal Ağ Platformları Kullanım Yaklaşımları Dağılımları

Tablo 12 ve Şekil 15’te grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların sosyal ağ platformlarını kullanım yaklaşımları değerlendirildiğinde; öğrencilerin en çok tercih ettiği platformlar sırasıyla ‘Pinterest’> ‘Instagram’> ‘İç Mimari/Mimari Firma Web Siteleri’> ‘AI (Yapay Zeka) Platformları’> ‘Behance’> ‘YouTube’ olurken; %5’in altında en az tercih ettikleri platformların ise sırasıyla ‘Facebook’, ‘Houzz’, ‘Tumblr’, ‘TikTok’ ve ‘LinkedIn’ olduğu görülmektedir. Hiçbir katılımcı ‘Dribbble’, ‘Diğer’ ve ‘Hiçbiri’ seçeneklerini işaretlememiştir. Bu anlamda öğrencilerin kendilerine sunulan sosyal ağ platformlarından farklı bir platform kullanmadıkları da ayrıca göstermektedir. Ankete katılan 298 öğrencinin 278’inin ‘Pinterest’i tercih etmesi, öğrencilerin görsel veri tarama yaklaşımları açısından en

etkili ve yaygın olarak tercih ettiği platform olduğunu göstermektedir. 167 öğrenci 'Instagram'ı tercih etmiş ve bu durum onların sosyal medyanın fotoğraf ve video paylaşımı, haberleşme gibi özelliklerin yanı sıra tasarım örneklerine ulaşma ve içmimarlık disiplini ile ilgili yaklaşımları takip etmek için kullanabildiklerini göstermektedir. Bununla birlikte 153 öğrenci 'İç Mimari/Mimari Firma Web Siteleri'ni tercih etmiş olması öğrencilerin tasarım sürecinde profesyonel kaynaklara da yöneldiğini göstermektedir. Tasarımcılar için portfolyo oluşturmak amacıyla kurulan 'Behance' (67 öğrenci) üretmeye odaklanan ve verimliliği artırmayı amaçlayan 'AI (Yapay Zeka) Platformları'nın (82 öğrenci) öğrencilerin yarısından azı tarafından tercih edilmesi öğrencilerin henüz yaratıcı ve proje odaklı içerik üretimlerine yönelme eğiliminin az olduğunu düşündürmektedir.



Şekil 15: Sosyal Ağ Platformları Kullanım Yaklaşımları Dağılımları

Tablo 13 ve Şekil 16'da grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda sosyal ağ platformları kullanımları katılımcıların eğitim aldığı üniversitelere göre değerlendirildiğinde; her iki üniversitede de sosyal ağ platformlarının tercih edilme oranları küçük farklılık göstermektedir. En çok tercih edilen platformlardan 'Pinterest'i Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi'nde 134 öğrenci, Hacettepe Üniversitesi'nde 144 öğrencinin tercih ettiği görülmektedir. 'Instagram'ı ise Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi'nde 94 öğrenci, Hacettepe Üniversitesi'nde 73 öğrenci

tercih etmiştir. Tasarımcılar için portfolyo oluşturmak amacıyla kurulan ‘Behance’sı ise Hacettepe Üniversitesi’nde 46 öğrenci tercih ederken, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi’nde 21 öğrenci tercih etmiştir.

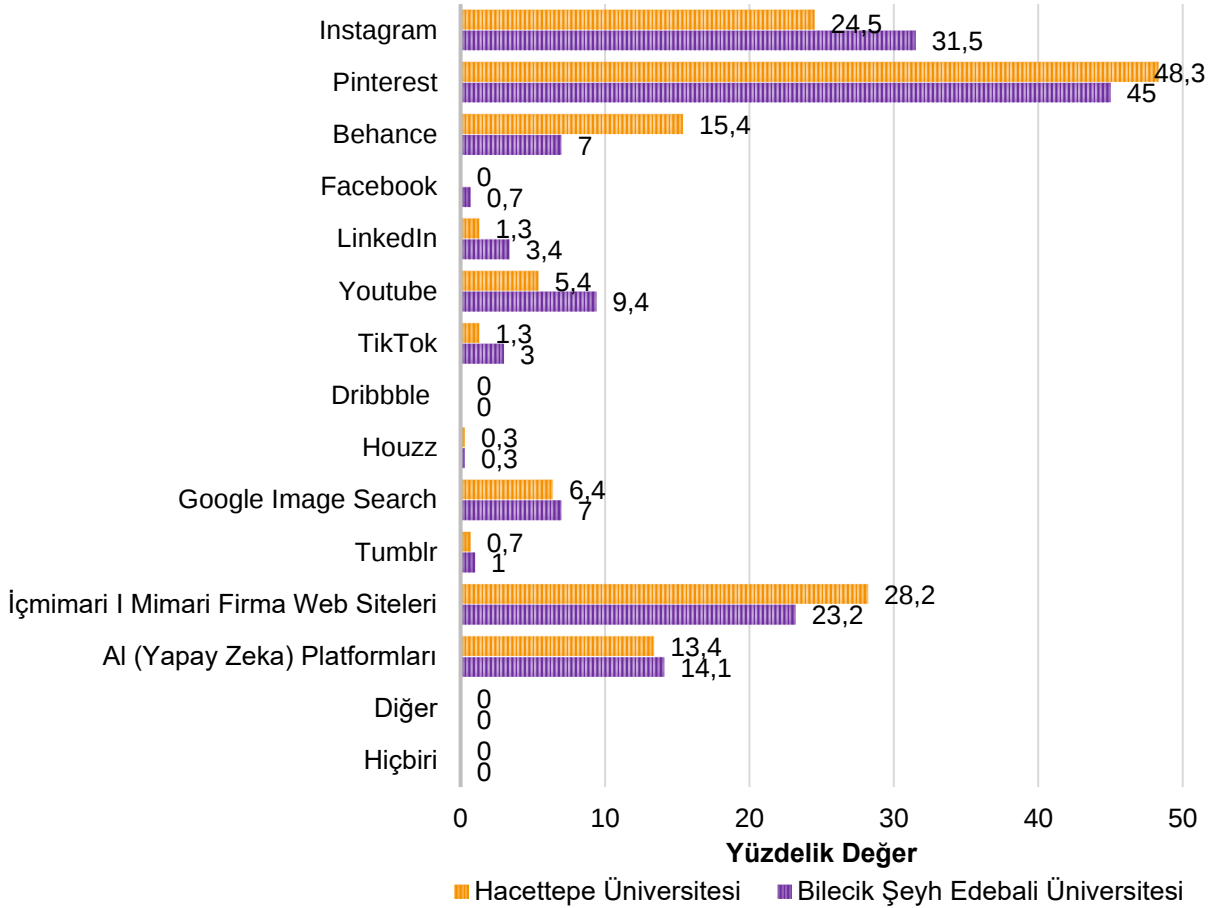
Sosyal Ağ Platformları	BŞEÜ		HÜ		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
Instagram	94	31,5	73	24,5	167	56
Pinterest	134	45	144	48,3	278	93,3
Behance	21	7	46	15,4	67	22,5
Facebook	2	0,7	0	0	2	0,7
LinkedIn	10	3,4	4	1,3	14	4,7
YouTube	28	9,4	16	5,4	44	14,8
TikTok	9	3	4	1,3	13	4,4
Dribbble	0	0	0	0	0	0
Houzz	1	0,3	1	0,3	2	0,7
Google Image Search	21	7	19	6,4	40	13,4
Tumblr	3	1	2	0,7	5	1,7
İçmimari I Mimari Firma Web Siteleri	69	23,2	84	28,2	153	51,3
AI (Yapay Zeka) Platformları	42	14,1	40	13,4	82	27,5
Diğer	0	0	0	0	0	0
Hiçbiri	0	0	0	0	0	0
Toplam	434	145,6	433	145,2	867	291

BŞEÜ: Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, HÜ: Hacettepe Üniversitesi. f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer

Tablo 13: Sosyal Ağ Platformlarının Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı

Bilecik Şeyh Edebali üniversitesi öğrencilerinin en çok tercih ettiği platformların sırasıyla ‘Pinterest’> ‘Instagram’> ‘İçmimari I Mimari Firma Web Siteleri’> ‘AI (Yapay Zeka) Platformları’> ‘YouTube’> ‘Behance’ = ‘Google Image Search’ olurken; %5’in altında en az tercih ettiği platformların ise ‘LinkedIn’, ‘TikTok’, ‘Tumblr’, ‘Facebook’ ve ‘Houzz’ olduğu görülmektedir. ‘Dribbble’, ‘Diğer’ ve ‘Hiçbiri’ seçenekleri ise katılımcılar tarafından hiç tercih edilmemiştir.

Hacettepe Üniversitesi öğrencilerinin en çok tercih ettiği platformların sırasıyla ‘Pinterest’> ‘Instagram’> ‘İçmimari I Mimari Firma Web Siteleri’> ‘Behance’> ‘AI (Yapay Zeka) Platformları’> ‘Google Image Search’> ‘YouTube’ olurken; %5’in altında en az tercih edilen platformlar ise sırasıyla ‘LinkedIn’, ‘TikTok’, ‘Tumblr’ ve ‘Houzz’ olduğu görülmektedir. ‘Facebook’, ‘Dribbble’, ‘Diğer’ ve ‘Hiçbiri’ seçeneklerinin katılımcılar tarafından seçilmediği görülmektedir.



Şekil 16: Sosyal Ağ Platformlarının Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı

Genel olarak Hacettepe Üniversitesi öğrencilerinin '*Pinterest*', '*Behance*' ve '*İç Mimari I Mimari Web Siteleri*' gibi platformları Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi öğrencilerinden nispeten daha fazla tercih etmeleri tasarım sürecine daha teknik, mesleki ve üretim odaklı platformları tercih ettiğini gösterirken buna karşılık Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi öğrencilerinin '*Youtube*', '*Instagram*', '*LinkedIn*' ve '*TikTok*' gibi platformları Hacettepe Üniversitesi öğrencilerinden nispeten daha fazla tercih etmeleri tasarım sürecinde daha popüler ve kullanıcı odaklı sosyal medya uygulamalarına öncelik verdikleri şeklinde değerlendirilebilir.

Tablo 14 ve Şekil 17'de grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların tercih ettiği sosyal ağ platformları lisans eğitim seviyelerine göre değerlendirildiğinde; tüm sınıflarda en çok kullanılan üç platformun '*Pinterest*', '*Instagram*' ve '*İçmimari I mimari Firma Web Siteleri*' olduğu anlaşılmaktadır.

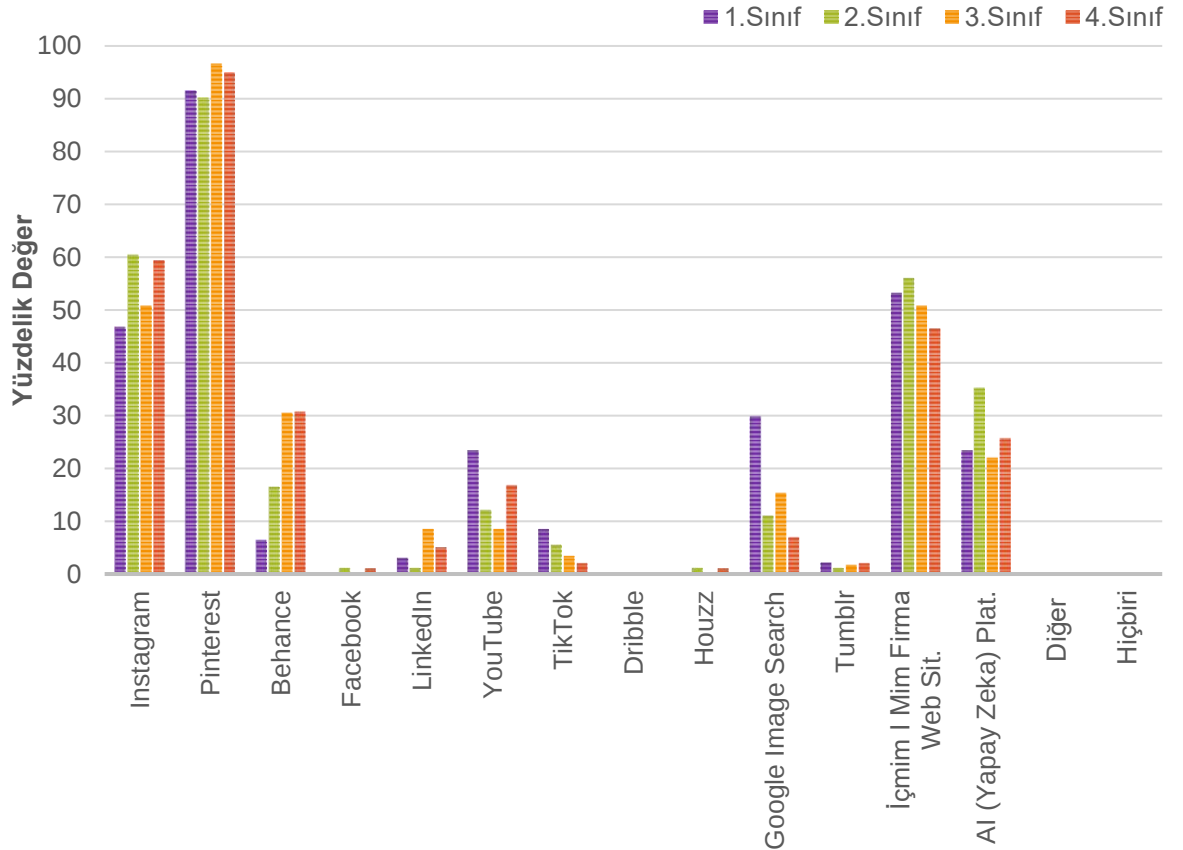
Tüm sınıflarda arasında en az kullanılan platformların ise '*TikTok*', '*LinkedIn*', '*Tumblr*', '*Facebook*' ve '*Houzz*' olduğu anlaşılmaktadır. '*Houzz*' ve '*Facebook*'u 1.

Sınıf ve 3. Sınıf öğrencileri tercih etmezken, 2. ve 4. Sınıflarda 1'er öğrenci tercih etmiştir. 'Dribbble' platformunun ise hiçbir sınıfta kullanılmadığı görülmüştür.

	1.Sınıf (47 kişi)		2.Sınıf (91 kişi)		3.Sınıf (59 kişi)		4.Sınıf (101 kişi)		Toplam
	f	%	f	%	f	%	f	%	f
Instagram	22	46,8	55	60,4	30	50,8	60	59,4	167
Pinterest	43	91,5	82	90,1	57	96,6	96	95	278
Behance	3	6,4	15	16,5	18	30,5	31	30,7	67
Facebook	0	0	1	1,1	0	0	1	1	2
LinkedIn	3	3	1	1,1	5	8,5	5	5	14
YouTube	11	23,4	11	12,1	5	8,5	17	16,8	44
TikTok	4	8,5	5	5,5	2	3,4	2	2	13
Dribbble	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Houzz	0	0	1	1,1	0	0	1	1	2
Google Image Search	14	29,8	10	11	9	15,3	7	6,9	40
Tumblr	1	2,1	1	1,1	1	1,7	2	2	5
İçmimarî I Mimari Firma Web Siteleri	25	53,2	51	56	30	50,8	47	46,5	153
AI (Yapay Zeka) Platformları	11	23,4	32	35,2	13	22	26	25,7	82
Diğer	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Hiçbiri	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Toplam	47	-	91	-	59	-	101	-	298

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer (Tüm Sınıflar Kendi İçinde)

Tablo 14: Sosyal Ağ Platformlarının Lisans Eğitim Seviyesine Göre Dağılımı



Şekil 17: Sosyal Ağ Platformlarının Lisans Eğitim Seviyesine Göre Dağılımı

1.Sınıfların en çok kullandığı platformların sırasıyla *Pinterest> İçmimari I Mimari Firma Web Siteleri> Instagram> Google Image Search> AI (Yapay Zeka) Platformları> Youtube* olurken;

2.Sınıfların *Pinterest> Instagram> İçmimari I Mimari Firma Web Siteleri> AI (Yapay Zeka) Platformları*'nı kullanmayı tercih ettikleri;

3.Sınıfların *Pinterest> Instagram = İçmimari/Mimari Firma Web Siteleri> Behance > AI (Yapay Zeka) Platformları*'nı kullanmayı tercih ettikleri;

4.Sınıfların ise 3.Sınıflar ile benzer şekilde *Pinterest> Instagram> İçmimari I Mimari Firma Web Siteleri> Behance> AI (Yapay Zeka) Platformları*'nı kullanmayı tercih ettikleri anlaşılmaktadır.

Bununla birlikte 1. Sınıfların 'Youtube' ve 'Google Image Search' platformlarını diğer sınıflardan daha sık kullandığı anlaşılmaktadır. Bu platformların kullanımında anahtar kelimeler kullanılarak arama yapılabiliyor olması, ulaşmak istenen sonuca daha basit bir şekilde ulaşılabilir olması sebebiyle eğitim süreçlerine yeni başlamış olan 1. Sınıf öğrencilerin öncelik gösterdiği düşünülmektedir.

'Behance' platformunu ise daha çok 3. ve 4. Sınıf öğrencilerinin kullanmayı tercih ettikleri anlaşılmaktadır. Bu duruma ilişkin eğitim seviyesi arttıkça daha teknik, mesleki ve üretim odaklı platformların kullanımının da artış göstermeye başladığı söylenebilir.

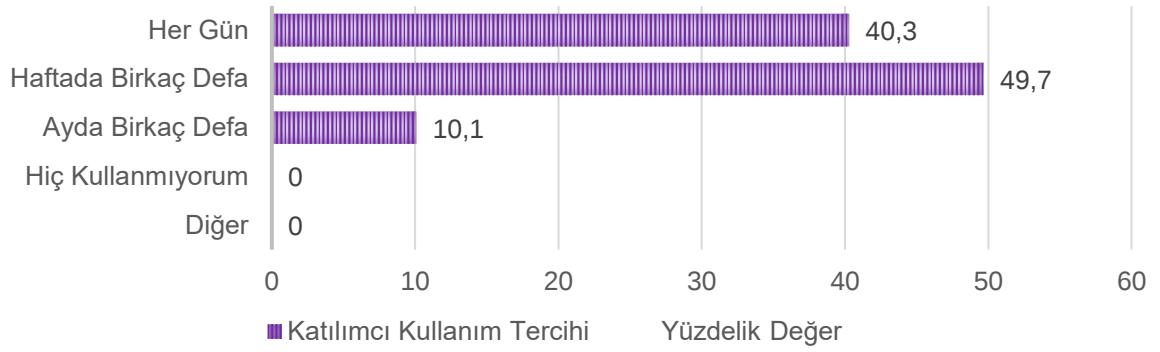
Tablo 15 ve Şekil 18'de grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların sosyal ağ platformları kullanım sıklığı değerlendirildiğinde; öğrencilerin sosyal ağ platformlarını oldukça sık tercih ettiği görülmektedir. %49,7 oranı ile 148 öğrenci '*Haftada birkaç defa*' sosyal ağ platformlarını kullandığını belirtmelerinin yanı sıra %40,3 oranı ile 120 öğrenci '*Her Gün*' kullandığını belirtmiştir. Bu durum öğrencilerin tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını günlük veya haftalık olarak sıklıkla kullandığını gösterirken, '*Ayda Birkaç Defa*' seçeneğini %10,1 oranı ile 30 öğrencinin belirtmiş olması sosyal ağ platformlarını seyrek kullanan öğrencilerin sayısının oldukça düşük olduğunu göstermektedir. Hiçbir katılımcı '*Hiç Kullanmıyorum*' ve '*Diğer*' seçeneklerini işaretlememiştir.

Bu kapsamda ele alınan veriler öğrencilerin tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını bir araç olarak kullandıklarını söylemeyi mümkün kılmaktadır.

Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını ne sıklıkla kullanıyorsunuz?	f	%
Her Gün	120	40,3
Haftada Birkaç Defa	148	49,7
Ayda Birkaç Defa	30	10,1
Hiç Kullanmıyorum	0	0
Diğer	0	0
Toplam	298	100

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer

Tablo 15: Katılımcıların Sosyal Ağ Platformları Kullanım Sıklığı



Şekil 18: Katılımcıların Sosyal Ağ Platformları Kullanım Sıklığı

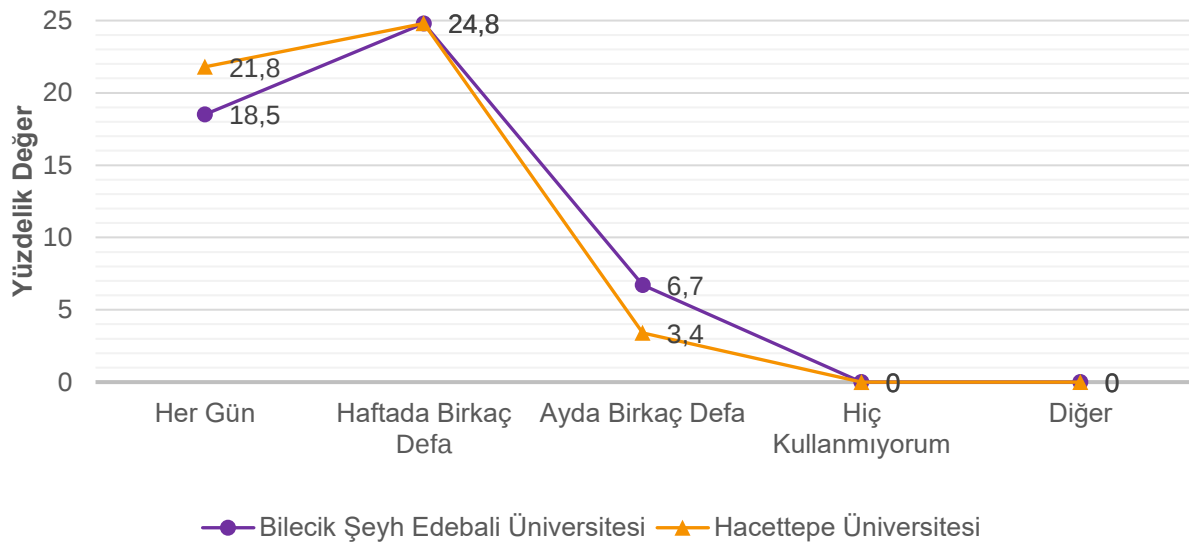
Tablo 16 ve Şekil 19’da grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda sosyal ağ platformları kullanım sıklığı eğitim alınan üniversiteye göre değerlendirildiğinde; her iki üniversitede de %24,8 oranı ile öğrencilerin en çok tercih ettiği seçeneğin ‘*Haftada Birkaç Defa*’ olduğu görülmektedir.

Hacettepe Üniversitesi öğrencileri ‘*Her Gün*’ seçeneğini daha fazla işaretlerken, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi öğrencileri ise ‘*Ayda Birkaç Defa*’ seçeneğini daha fazla işaretlemiştir. Bu durum tasarım sürecinde Hacettepe Üniversitesi öğrencilerinin nispeten daha sık sosyal ağ platformlarını kullandığını göstermektedir.

Bağımlı Değişken	BŞEÜ		HÜ		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
Her Gün	55	18,5	65	21,8	120	40,3
Haftada Birkaç Defa	74	24,8	74	24,8	148	49,7
Ayda Birkaç Defa	20	6,7	10	3,4	30	10,1
Hiç Kullanmıyorum	0	0	0	0	0	0
Diğer	0	0	0	0	0	0
Toplam	149	50	149	50	298	100

BŞEÜ: Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, HÜ: Hacettepe Üniversitesi. f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer

Tablo 16: Sosyal Ağ Platformları Kullanım Sıklığının Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı



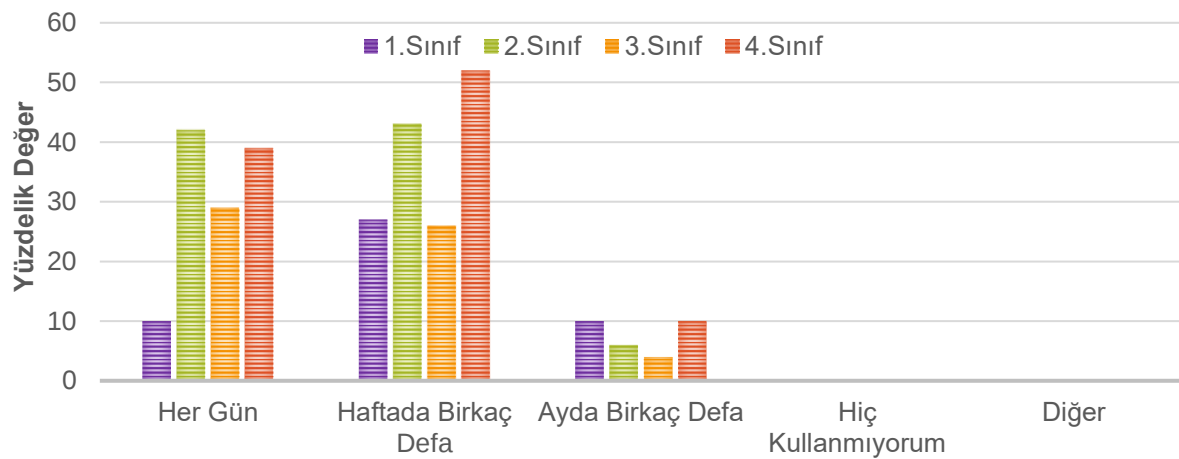
Şekil 19: Sosyal Ağ Platformları Kullanım Sıklığının Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı

Tablo 17 ve Şekil 20’da grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda sosyal ağ platformları kullanım sıklığı lisans eğitim seviyelerine göre değerlendirildiğinde; 1.sınıf, 2.sınıf ve 4.sınıf öğrencilerin en çok tercih ettiği seçeneğin ‘*Haftada Birkaç Defa*’ olduğu görülürken 3.sınıf öğrencilerinin en çok ‘*Her Gün*’ seçeneğini işaretlediği görülmektedir.

	1.Sınıf (47 kişi)		2.Sınıf (91 kişi)		3.Sınıf (59 kişi)		4.Sınıf (101 kişi)		Toplam
	f	%	f	%	f	%	f	%	f
Her Gün	10	21,3	42	46,2	29	49,2	39	38,6	120
Haftada Birkaç Defa	27	57,4	43	47,3	26	44,1	52	51,5	148
Ayda Birkaç Defa	10	21,3	6	6,6	4	6,8	10	9,9	30
Hiç Kullanmıyorum	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Diğer	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Toplam	47	15,8	91	30,5	59	19,8	101	33,9	298

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer (Tüm Sınıflar Kendi İçinde)

Tablo 17: Sosyal Ağ Platformları Kullanım Sıklığının Lisans Eğitim Seviyesine Göre Dağılımı



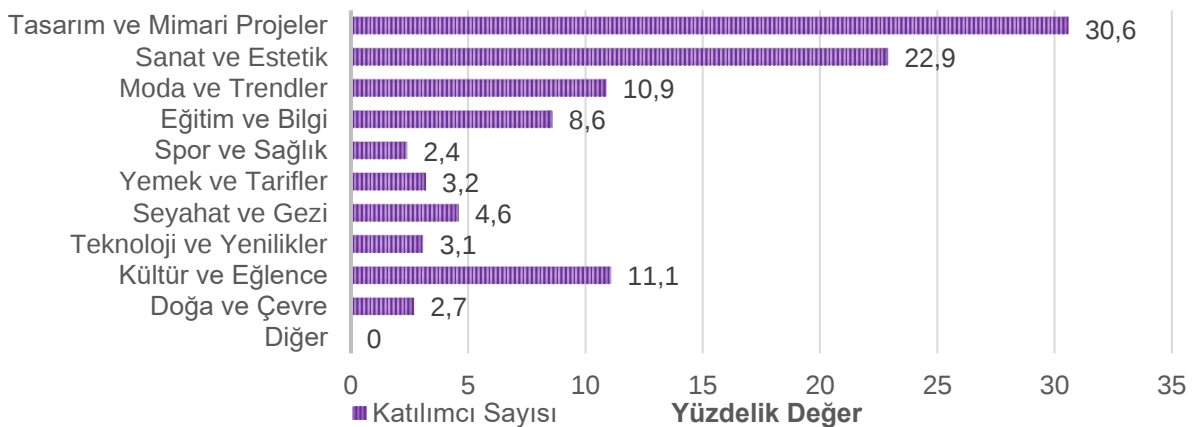
Şekil 20: Sosyal Ağ Platformları Kullanım Sıklığının Lisans Eğitim Seviyesine Göre Dağılımı

Tablo 18 ve Şekil 21’de grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların sosyal ağ platformları kullanım yaklaşımları değerlendirildiğinde; her öğrenci birden fazla seçeneği işaretlediği için toplam 847 işaretleme yapılmıştır. En çok tercih edilenler sırasıyla ‘*Tasarım ve Mimari Projeler*’> ‘*Sanat ve Estetik*’> ‘*Kültür ve Eğlence*’> ‘*Moda ve Trendler*’> ‘*Eğitim ve Bilgi*’ içerikleri şeklinde olmuştur. Bu bulgular öğrencilerin sosyal ağ platformlarını gündelik kullanımların yanı sıra ilham bulma ve tasarım örnekleri incelemek amacıyla da kullandıklarını göstermektedir. %5’in altında en az tercih edilen platformların ise ‘*Seyahat ve Gezi*’, ‘*Yemek ve Tarifler*’, ‘*Teknoloji ve Yenilikler*’, ‘*Doğa ve Çevre*’ ve ‘*Spor ve Sağlık*’ olduğu görülmektedir. ‘*Diğer*’ seçeneğini ise hiçbir katılımcı seçmemiştir. Bu durum öğrencilerin sosyal ağ platformlarında tasarım süreciyle ilgili olmayan gündelik içerikleri daha az tercih ettiklerini göstermektedir. Ayrıca ‘*Teknoloji ve Yenilikler*’ ile ilgili içeriklerin oranı düşük olsa da kullanıyor olması güncel yapay zeka teknolojileri, dijital yazılımlar ve araçlarla sonraki dönemlerde öğrenciler arasında artış gösterebileceği öngörülebilir.

Sosyal ağ platformlarını en çok hangi tür içerikler için inceliyorsunuz?	f	%	T %
Tasarım ve Mimari Projeler	259	30,6	86,9
Sanat ve Estetik	194	22,9	65,1
Moda ve Trendler	92	10,9	30,9
Eğitim ve Bilgi	73	8,6	24,5
Spor ve Sağlık	20	2,4	6,7
Yemek ve Tarifler	27	3,2	9,1
Seyahat ve Gezi	39	4,6	13,1
Teknoloji ve Yenilikler	26	3,1	8,7
Kültür ve Eğlence	94	11,1	31,5
Doğa ve Çevre	23	2,7	7,7
Diğer	0	0	0
Toplam	847	100	284

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer, T %: Toplam Yüzdelik Değer

Tablo 18: Sosyal Ağ Platformları Kullanım İçeriklerinin Dağılımı



Şekil 21: Sosyal Ağ Platformları Kullanım İçeriklerinin Dağılımı

Tablo 19 ve Şekil 22’de grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların tercih ettiği içerikler eğitim alınan üniversiteye göre değerlendirildiğinde; her iki üniversitede en çok işaretlenen seçeneğin ‘*Tasarım ve Mimari Projeler*’ olduğu görülmektedir. Bu bulgular her iki üniversitede de öğrencilerin sosyal ağ platformlarını mimari içeriklere erişmek amacıyla etkin bir şekilde kullandığını göstermektedir. En çok tercih edilen diğer içerik ‘*Sanat ve Estetik*’ın de her iki üniversitede de benzer oranlarda işaretlenmiştir. Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi’nde 95 öğrenci, Hacettepe Üniversitesi’nde 99 öğrencinin işaretlemiş olması öğrencilerin estetik algı ve görsel referanslara benzer eğilimler gösterdiğini ortaya koymaktadır.

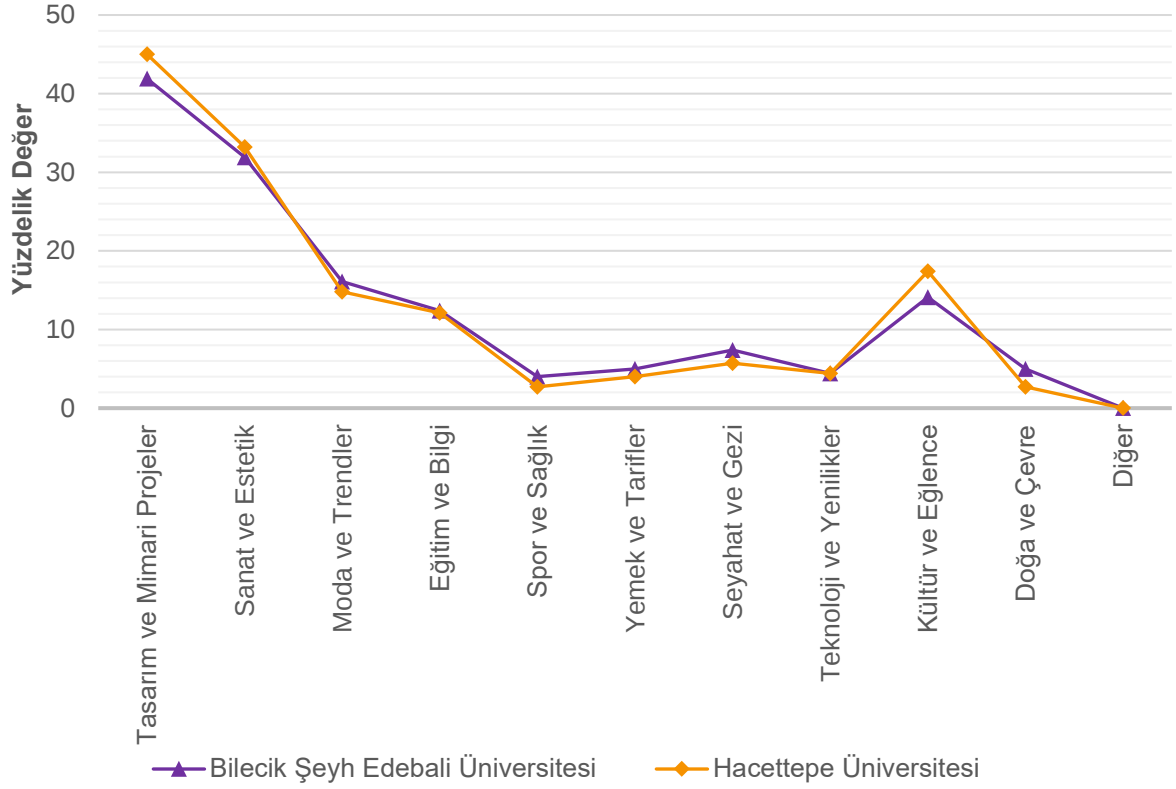
Sosyal Ağ Platformu İçerikleri	BŞEÜ		HÜ		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
Tasarım ve Mimari Projeler	125	41,9	134	45	259	86,9
Sanat ve Estetik	95	31,9	99	33,2	194	65,1
Moda ve Trendler	48	16,1	44	14,8	92	30,9
Eğitim ve Bilgi	37	12,4	36	12,1	73	24,5
Spor ve Sağlık	12	4	8	2,7	20	6,7
Yemek ve Tarifler	15	5	12	4	27	9,1
Seyahat ve Gezi	22	7,4	17	5,7	39	13,1
Teknoloji ve Yenilikler	13	4,4	13	4,4	26	8,7
Kültür ve Eğlence	42	14,1	52	17,4	94	31,5
Doğa ve Çevre	15	5	8	2,7	23	7,7
Diğer	0	0	0	0	0	0
Toplam	149	50	149	50	298	284,2

BŞEÜ: Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, HÜ: Hacettepe Üniversitesi. f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer

Tablo 19: Kullanım İçeriklerinin Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı

Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi öğrencileri ‘*Moda ve Trendler*’, ‘*Spor ve Sağlık*’, ‘*Yemek ve Tarifler*’, ‘*Seyahat ve Gezi*’ ve ‘*Doğa ve Çevre*’ gibi içeriklere nispeten daha yüksek katılım sağlamıştır. Bu durum üniversitedeki öğrencilerin mesleki amaçların yanı sıra gündelik yaşamları ile ilişkili içerikler içinde kullandıklarını göstermektedir.

Hacettepe Üniversitesi öğrencileri ise ‘*Tasarım ve Mimari Projeler*’, ‘*Sanat ve Estetik*’ ve ‘*Kültür ve Eğlence*’ gibi içeriklere nispeten daha yüksek katılım sağladığı görülmektedir.



Şekil 22: Kullanım İçeriklerinin Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı

Tablo 20 ve Şekil 23'te grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların tercih ettiği içerikler lisans eğitim seviyesine göre değerlendirildiğinde;

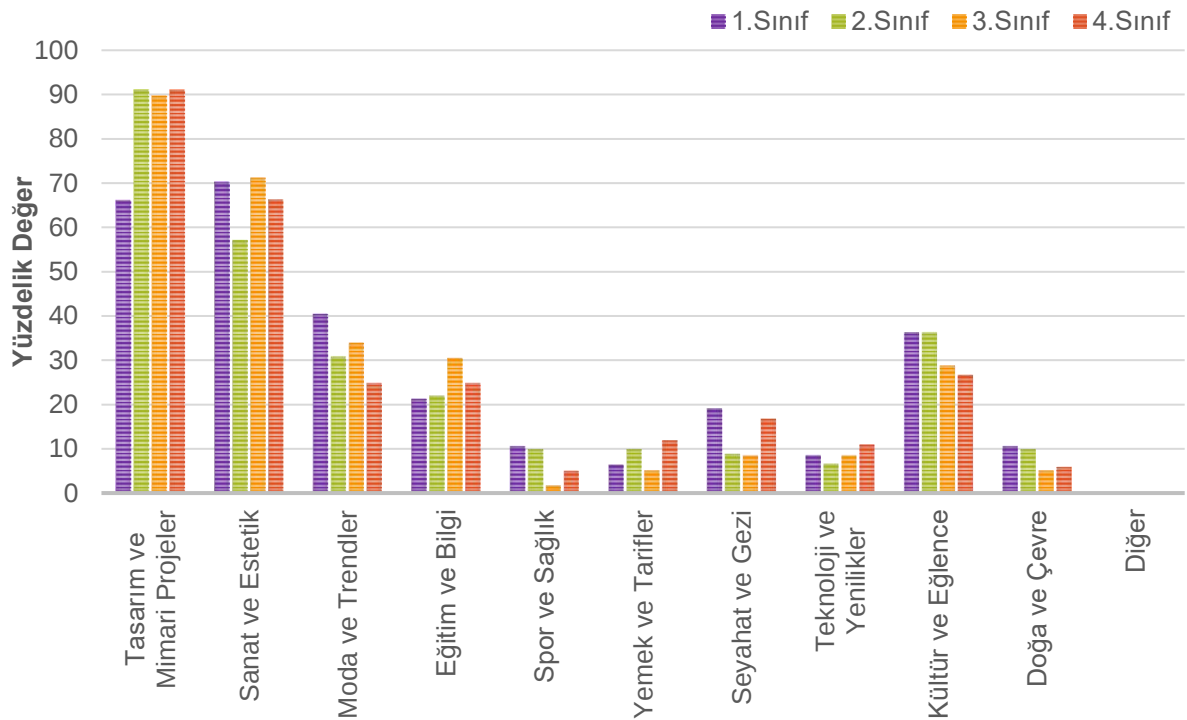
1. Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı içerikler sırasıyla '*Sanat ve Estetik*'> '*Tasarım ve Mimari Projeler*'> '*Moda ve Trendler*'> '*Kültür ve Eğlence*'> '*Eğitim ve Bilgi*';
2. Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı içerikler sırasıyla '*Tasarım ve Mimari Projeler*'> '*Sanat ve Estetik*'> '*Kültür ve Eğlence*'> '*Moda ve Trendler*'> '*Eğitim ve Bilgi*';
3. Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı içerikler sırasıyla '*Tasarım ve Mimari Projeler*'> '*Sanat ve Estetik*'> '*Moda ve Trendler*'> '*Eğitim ve Bilgi*'> '*Kültür ve Eğlence*';
4. Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı içeriklerin ise sırasıyla '*Tasarım ve Mimari Projeler*'> '*Sanat ve Estetik*'> '*Kültür ve Eğlence*'> '*Moda ve Trendler*' = '*Eğitim ve Bilgi*' şeklinde olduğu görülmektedir.

	1.Sınıf (47 kişi)		2.Sınıf (91 kişi)		3.Sınıf (59 kişi)		4.Sınıf (101 kişi)		Toplam
	f	%	f	%	f	%	f	%	f
Tasarım ve Mimari Projeler	31	66	83	91,2	53	89,8	92	91,1	259
Sanat ve Estetik	33	70,2	52	57,1	42	71,2	67	66,3	194
Moda ve Trendler	19	40,4	28	30,8	20	33,9	25	24,8	92
Eğitim ve Bilgi	10	21,3	20	22	18	30,5	25	24,8	73
Spor ve Sağlık	5	10,6	9	9,9	1	1,7	5	5	20
Yemek ve Tarifler	3	6,4	9	9,9	3	5,1	12	11,9	27
Seyahat ve Gezi	9	19,1	8	8,8	5	8,5	17	16,8	39
Teknoloji ve Yenilikler	4	8,5	6	6,6	5	8,5	11	10,9	26
Kültür ve Eğlence	17	36,2	33	36,3	17	28,8	27	26,7	94
Doğa ve Çevre	5	10,6	9	9,9	3	5,1	6	5,9	23
Diğer	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Toplam	47	-	91	-	59	-	101	-	847

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer (Tüm Sınıflar Kendi İçinde)

Tablo 20: Kullanım İçeriklerinin Lisans Eğitim Seviyelerine Göre Dağılımı

Diğer taraftan 1. Sınıf öğrencilerinin en az katılım sağladığı seçenekler ‘Seyahat ve Gezi’, ‘Spor ve Sağlık’, ‘Doğa ve Çevre’, ‘Teknoloji ve Yenilikler’ ve ‘Yemek ve Tarifler’; 2. Sınıf öğrencilerinin en az katılım sağladığı seçenekler ‘Teknoloji ve Yenilikler’, ‘Seyahat ve Gezi’, ‘Spor ve Sağlık’, ‘Doğa ve Çevre’ ve ‘Yemek ve Tarifler’; 3. Sınıf öğrencilerinin en az katılım sağladığı seçenekler ‘Spor ve Sağlık’, ‘Yemek ve Tarifler’, ‘Doğa ve Çevre’, ‘Teknoloji ve Yenilikler’ ve ‘Seyahat ve Gezi’; 4. Sınıf öğrencilerinin en az katılım sağladığı seçenekler ‘Spor ve Sağlık’, ‘Doğa ve Çevre’, ‘Teknoloji ve Yenilikler’, ‘Yemek ve Tarifler’ ve ‘Seyahat ve Gezi’ olduğu görülmektedir.



Şekil 23: Kullanım İçeriklerinin Lisans Eğitim Seviyelerine Göre Dağılımı

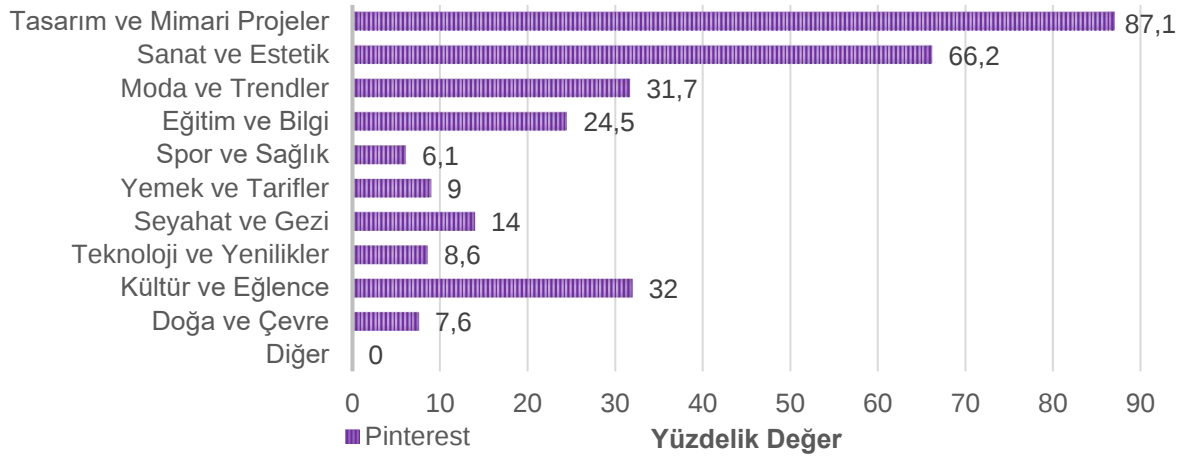
Katılımcıların %5'in üzerinde en çok tercih ettiği sosyal ağ platformlarının sırasıyla 'Pinterest'> 'Instagram'> 'İç Mimari/Mimari Firma Web Siteleri'> 'AI (Yapay Zeka) Platformları'> 'Behance'> 'Youtube' olduğu anlaşılmaktadır (Tablo 15). Bu doğrultuda kullanım içeriklerinin bu platformlara göre dağılımlarının incelenmesi öğrencilerin sosyal ağ platformları kullanım yaklaşımlarını analiz etme imkanı sağlayacaktır. Kurumsal tanıtım amacı taşıdığı gerekçesiyle 'İç Mimari/Mimari Firma Web Siteleri' değerlendirmeye alınmamıştır.

Tablo 21 ve Şekil 24'te grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların sosyal ağ platformları kullanım içerikleri öğrencilerin en çok tercih ettiği Pinterest'e göre değerlendirildiğinde; içeriklerin sırasıyla 'Tasarım ve Mimari Projeler' (242)> 'Sanat ve Estetik' (184)> 'Kültür ve Eğlence' (89)> 'Moda ve Trendler' (88)> 'Eğitim ve Bilgi' (68) olduğu görülmektedir. Bu bulgular platformun tasarım odaklı niteliğiyle örtüşmeyi desteklerken öğrencilerin estetik değerler, tasarım dili, yaratıcı görsel araştırmaları ve örnek tasarım yaklaşımlar için tercih ettiklerini göstermektedir. 'Eğitim ve Bilgi' içeriğinin işaretlenmiş olması öğrencilerin Pinterest'i içmimarlık eğitimlerinde kullanmakta olduğu yaklaşımını desteklemektedir. Bu durum ayrıca 'Pinterest'in öğrenciler tarafından sadece görsel veri tarama ya da ilham kaynağı olarak değil aynı zamanda onlar için öğretici ve bilgilendirici içeriklerin bulunduğu bir platform olarak değerlendirildiğini de göstermektedir. 'Spor ve Sağlık', 'Yemek ve Tarifler', 'Seyahat ve Gezi', 'Teknolojiler ve Yenilikler' ve 'Doğa ve Çevre' içeriklerinin oranlarının daha düşük olması 'Pinterest'in gündelik yaşam odaklı içeriklerin öncelikli olmadığı bir platform olduğunu göstermektedir.

	Pinterest	
	278	
	f	%
Tasarım ve Mimari Projeler	242	87,1
Sanat ve Estetik	184	66,2
Moda ve Trendler	88	31,7
Eğitim ve Bilgi	68	24,5
Spor ve Sağlık	17	6,1
Yemek ve Tarifler	25	9
Seyahat ve Gezi	39	14
Teknoloji ve Yenilikler	24	8,6
Kültür ve Eğlence	89	32
Doğa ve Çevre	21	7,6
Diğer	0	0

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer,

Tablo 21: Kullanım İçeriklerinin Pinterest'e Göre Dağılımı



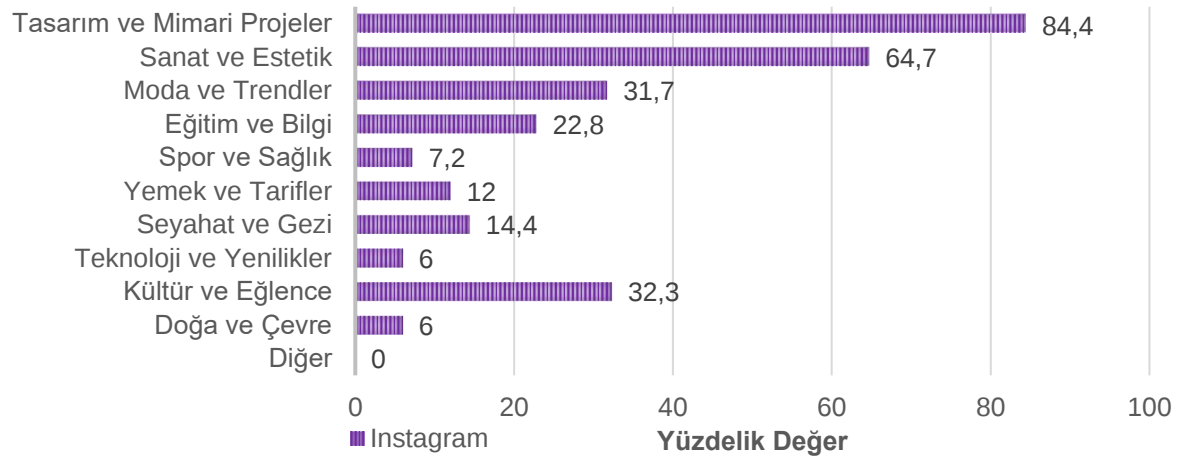
Şekil 24: Kullanım İçeriklerinin Pinterest'e Göre Dağılımı

Tablo 22 ve Şekil 25'te grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda sosyal ağ platformları kullanım içerikleri '*Instagram*'a göre değerlendirildiğinde; içeriklerin sırasıyla '*Tasarım ve Mimari Projeler*' (141)> '*Sanat ve Estetik*' (108)> '*Kültür ve Eğlence*' (54)> '*Moda ve Trendler*' (53)> '*Eğitim ve Bilgi*' (68) olduğu görülmektedir.

	Instagram	
	167 kişi	
	f	%
Tasarım ve Mimari Projeler	141	84,4
Sanat ve Estetik	108	64,7
Moda ve Trendler	53	31,7
Eğitim ve Bilgi	38	22,8
Spor ve Sağlık	12	7,2
Yemek ve Tarifler	20	12
Seyahat ve Gezi	24	14,4
Teknoloji ve Yenilikler	10	6
Kültür ve Eğlence	54	32,3
Doğa ve Çevre	10	6
Diğer	0	0

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer

Tablo 22: Kullanım İçeriklerinin Instagram'a Göre Dağılımı



Şekil 25: Kullanım İçeriklerinin Instagram'a Göre Dağılımı

Bu bulgular günlük yaşamdaki olası durumların fotoğraf ve video paylaşılması amacıyla kurulan 'Instagram' platformunun öğrenciler tarafından tasarım odaklı da kullanıldığını göstermektedir.

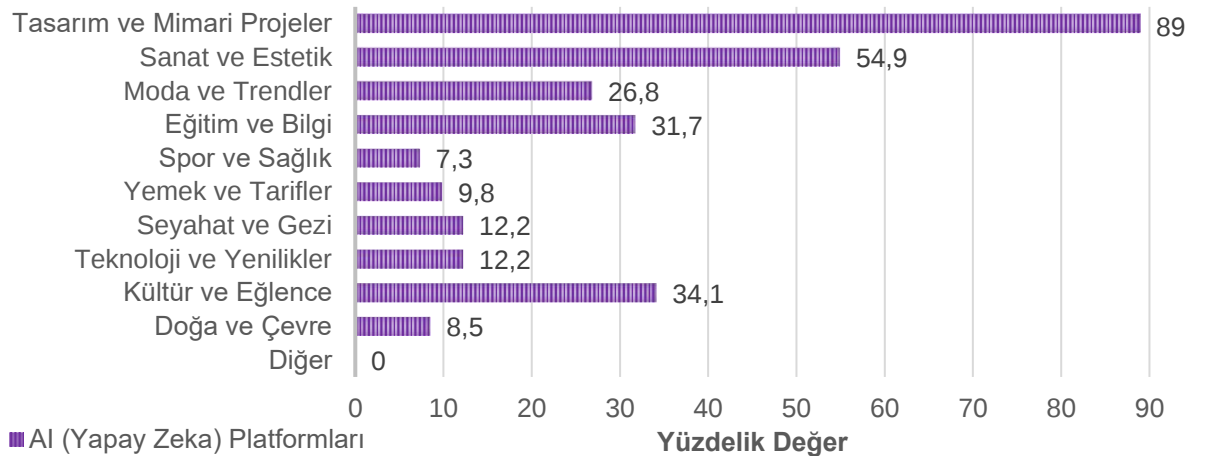
Tablo 23 ve Şekil 26'da grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların sosyal ağ platformları kullanım içerikleri 'AI (Yapay Zeka) Platformları'na göre değerlendirildiğinde; içeriklerin sırasıyla 'Tasarım ve Mimari Projeler' (73)> 'Sanat ve Estetik' (45)> 'Kültür ve Eğlence' (28)> 'Eğitim ve Bilgi' (26) olduğu görülmektedir.

	AI (Yapay Zeka) Platformları	
	82 kişi	
	f	%
Tasarım ve Mimari Projeler	73	89
Sanat ve Estetik	45	54,9
Moda ve Trendler	22	26,8
Eğitim ve Bilgi	26	31,7
Spor ve Sağlık	6	7,3
Yemek ve Tarifler	8	9,8
Seyahat ve Gezi	10	12,2
Teknoloji ve Yenilikler	10	12,2
Kültür ve Eğlence	28	34,1
Doğa ve Çevre	7	8,5
Diğer	0	0

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer

Tablo 23: Kullanım İçeriklerinin AI Platformlarına Göre Dağılımı

Bu bulgular doğrultusunda öğrencilerin 'AI (Yapay Zeka) Platformları'nı tasarım sürecinde tasarımlarını görsel veya bilgi yönünden desteklemek amacıyla kullandığını söylenebilir.



Şekil 26: Kullanım İçeriklerinin AI Platformlarına Göre Dağılımı

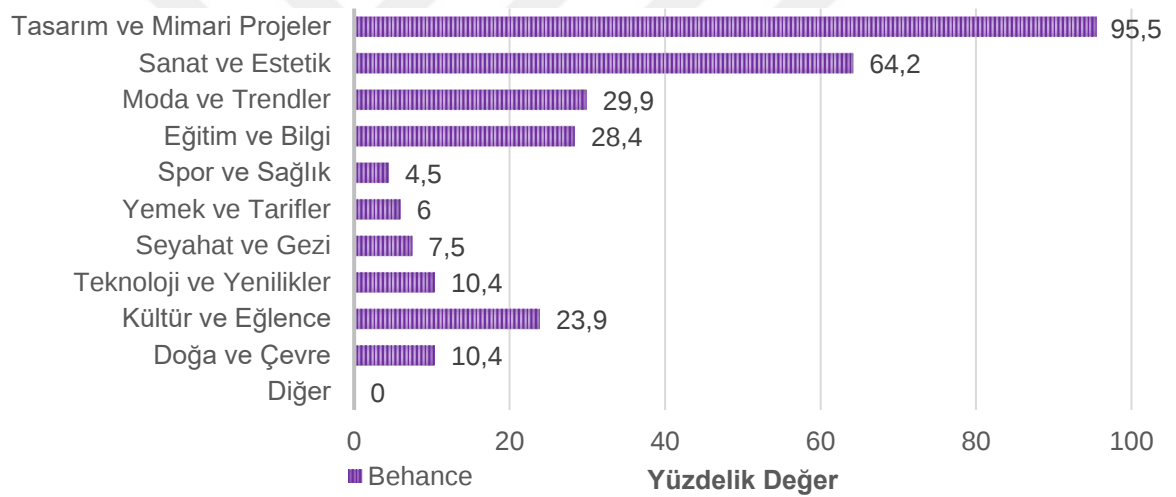
Tablo 24 ve Şekil 27'de grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların sosyal ağ platformlarını kullanım içeriklerinin 'Behance'a göre

değerlendirildiğinde; içeriklerin sırasıyla ‘*Tasarım ve Mimari Projeler*’ (64)> ‘*Sanat ve Estetik*’ (43)> ‘*Moda ve Trendler*’ (20)> ‘*Eğitim ve Bilgi*’ (19)> ‘*Kültür ve Eğlence*’ olduğu görülmektedir. En az tercih edilen seçenek ise ‘*Spor ve Sağlık*’ olmuştur.

	Behance	
	67 kişi	
	f	%
Tasarım ve Mimari Projeler	64	95,5
Sanat ve Estetik	43	64,2
Moda ve Trendler	20	29,9
Eğitim ve Bilgi	19	28,4
Spor ve Sağlık	3	4,5
Yemek ve Tarifler	4	6
Seyahat ve Gezi	5	7,5
Teknoloji ve Yenilikler	7	10,4
Kültür ve Eğlence	16	23,9
Doğa ve Çevre	7	10,4
Diğer	0	0

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer

Tablo 24: Kullanım İçeriklerinin Behance’a Göre Dağılımı



Şekil 27: Kullanım İçeriklerinin Behance’a Göre Dağılımı

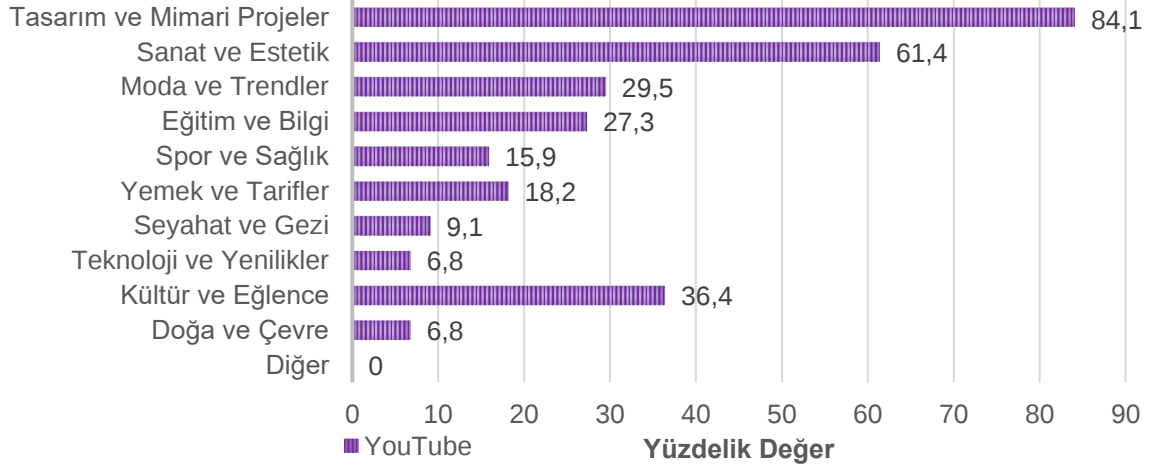
Tablo 25 ve Şekil 28’de grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların sosyal ağ platformlarını kullanım içeriklerinin Youtube’a göre değerlendirildiğinde; içeriklerin sırasıyla ‘*Tasarım ve Mimari Projeler*’ (37)> ‘*Sanat ve Estetik*’ (27)> ‘*Kültür ve Eğlence*’ (16) olduğu görülmektedir. En az tercih edilen seçenek ise ‘*Teknoloji ve Yenilikler*’ olmuştur.

	Youtube	
	44 kişi	
	f	%
Tasarım ve Mimari Projeler	37	84,1
Sanat ve Estetik	27	61,4
Moda ve Trendler	13	29,5
Eğitim ve Bilgi	12	27,3
Spor ve Sağlık	7	15,9

Yemek ve Tarifler	8	18,2
Seyahat ve Gezi	4	9,1
Teknoloji ve Yenilikler	3	6,8
Kültür ve Eğlence	16	36,4
Doğa ve Çevre	3	6,8
Diğer	0	0

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer

Tablo 25: Kullanım İçeriklerinin Youtube'a Göre Dağılımı



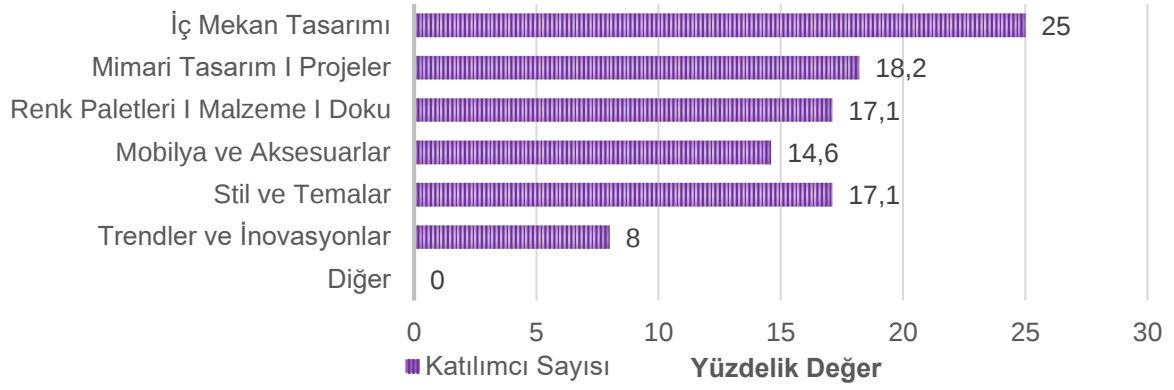
Şekil 28: Kullanım İçeriklerinin Youtube'a Göre Dağılımı

Tablo 26 ve Şekil 29'da grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların sosyal ağ platformları üzerinden arama yaparken kullanmış oldukları anahtar kelimeler değerlendirildiğinde; her öğrenci birden fazla seçeneği işaretlediği için toplam işaretlenen seçeneklerin 917'ye ulaşmış olduğu görülmektedir. Sosyal ağ platformlarında arama yaparken öğrencilerin en çok tercih ettiği anahtar kelimeler ise sırasıyla 'İç Mekan Tasarımı' > 'Mimari Tasarım I Projeler' > 'Renk Paletleri I Malzeme I Doku' olduğu görülürken, en az tercih edilen seçenekler 'Stil ve Temalar' > 'Mobilya ve Aksesuarlar' > 'Trendler ve İnovasyonlar' olduğu görülmektedir. 'Diğer' seçeneğini ise hiçbir öğrencinin tercih etmemiştir.

Sosyal ağ platformlarında tasarımlarınız için arama yaparken hangi anahtar kelimeleri kullanıyorsunuz?	f	%	T %
İç Mekan Tasarımı	229	25	76,8
Mimari Tasarım I Projeler	167	18,2	56
Renk Paletleri I Malzeme I Doku	157	17,1	52,7
Mobilya ve Aksesuarlar	134	14,6	45
Stil ve Temalar	157	17,1	52,7
Trendler ve İnovasyonlar	73	8	24,5
Diğer	0	0	0
Toplam	917	100	307,7

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer, T %: Toplam Yüzdelik Değer

Tablo 26: Arama Yaparken Kullanılan Anahtar Kelime Dağılımları



Şekil 29: Arama Yaparken Kullanılan Anahtar Kelime Dağılımları

Bu bulgular öğrencilerin arama yaparken kullandığı anahtar kelime seçimlerinin genellikle mesleki ve uygulamaya yönelik mevcut tasarım örneklerine, malzeme ve stil bilgilerine yöneldiğini göstermektedir. Trendler ve inovasyonlar konularına ise öğrencilerin nispeten daha az ilgi gösterdiklerini ortaya koymaktadır.

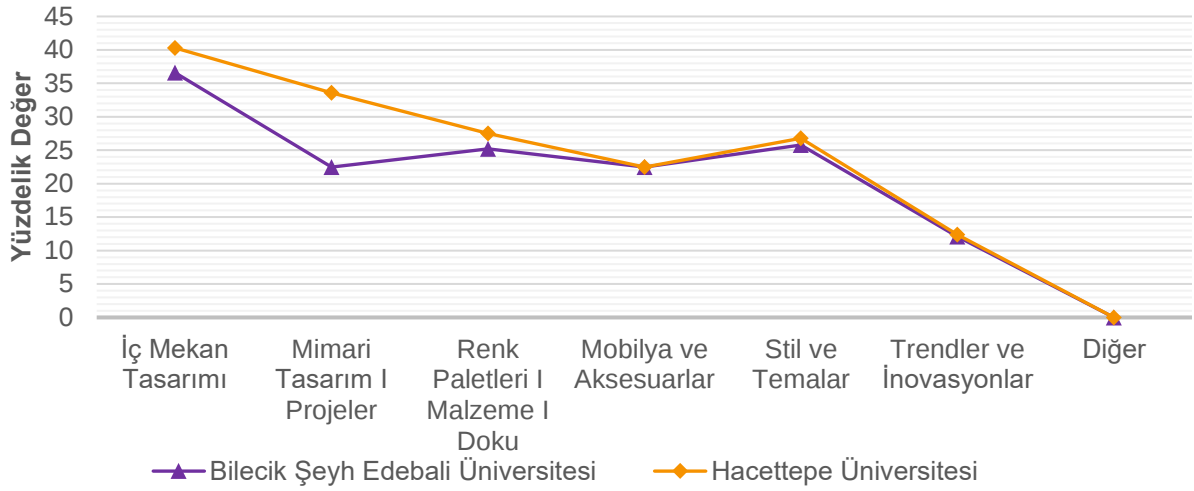
Tablo 27 ve Şekil 30'da grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların kullandığı anahtar kelimeler eğitim alınan üniversiteye göre değerlendirildiğinde; her iki üniversitede de en çok katılım sağlanan anahtar kelimenin '*İç Mekan Tasarımı*' olduğu görülmektedir.

Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi'nde en çok katılım sağlanan anahtar kelimeler sırasıyla '*İç Mekan Tasarımı*'> '*Stil ve Temalar*'> '*Renk Paletleri I Malzeme I Doku*'> '*Mimari Tasarım I Projeler*' = '*Mobilya ve Aksesuarlar*'> '*Trendler ve İnovasyonlar*' şeklinde; Hacettepe Üniversitesi'nde ise en çok katılım sağlanan anahtar kelimeler sırasıyla '*İç Mekan Tasarımı*'> '*Mimari Tasarım I Projeler*'> '*Renk Paletleri I Malzeme I Doku*'> '*Stil ve Temalar*'> '*Mobilya ve Aksesuarlar*'> '*Trendler ve İnovasyonlar*' şeklinde olduğu görülmektedir.

	BŞEÜ		HÜ		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
İç Mekan Tasarımı	109	36,6	120	40,3	229	76,8
Mimari Tasarım I Projeler	67	22,5	100	33,6	167	56
Renk Paletleri I Malzeme I Doku	75	25,2	82	27,5	157	52,7
Mobilya ve Aksesuarlar	67	22,5	67	22,5	134	45
Stil ve Temalar	77	25,8	80	26,8	157	52,7
Trendler ve İnovasyonlar	36	12,1	37	12,4	73	24,5
Diğer	0	0	0	0	0	0
Toplam	149	50	149	50	298	307,7

BŞEÜ: Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, HÜ: Hacettepe Üniversitesi. f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer

Tablo 27: Anahtar Kelimelerin Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı



Şekil 30: Anahtar Kelimelerin Eğitim Alınan Üniversiteye Göre Dağılımı

Bulgular doğrultusunda her iki üniversitede de '*Trendler ve İnovasyonlar*' seçeneğinin daha düşük oranlarda tercih edilmesi eğitim yaklaşımlarında güncel eğilimler ve yeni nesil teknolojilerin henüz yeterince dahil edilmediğine bununla birlikte hızla değişen tasarımlara cevap verebilen bir eğitim modelinin önemini vurgulamaktadır. Ayrıca öğrencilerin anahtar kelimeleri tercih etme yönelimleri doğrultusunda tasarım eğitiminde iç mekan algısında malzeme, renk, doku bilgisi ve estetik değerleri tamamlayıcı bir parça olarak gördüğü söylenebilir.

Tablo 28 ve Şekil 31'de grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda anahtar kelimeler lisans eğitim seviyesine göre değerlendirildiğinde; 1.Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı içerikler sırasıyla '*İç Mekan Tasarımı*'> '*Mimari Tasarım I Projeler*'> '*Stil ve Temalar*'> '*Renk Paletleri I Malzeme I Doku*'> '*Mobilya ve Aksesuarlar*'> '*Trendler ve İnovasyonlar*';

2.Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı içerikler sırasıyla '*İç Mekan Tasarımı*'> '*Mimari Tasarım I Projeler*'> '*Renk Paletleri I Malzeme I Doku*'> '*Stil ve Temalar*'> '*Mobilya ve Aksesuarlar*'> '*Trendler ve İnovasyonlar*';

3.Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı içerikler sırasıyla '*İç Mekan Tasarımı*'> '*Stil ve Temalar*'> '*Mobilya ve Aksesuarlar*'> '*Mimari Tasarım I Projeler*'> '*Renk Paletleri I Malzeme I Doku*'> '*Trendler ve İnovasyonlar*';

4.Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı içerikler sırasıyla '*İç Mekan Tasarımı*'> '*Renk Paletleri I Malzeme I Doku*'> '*Stil ve Temalar*'> '*Mimari Tasarım I Projeler*'> '*Mobilya ve Aksesuarlar*'> '*Trendler ve İnovasyonlar*' olduğu görülmektedir.

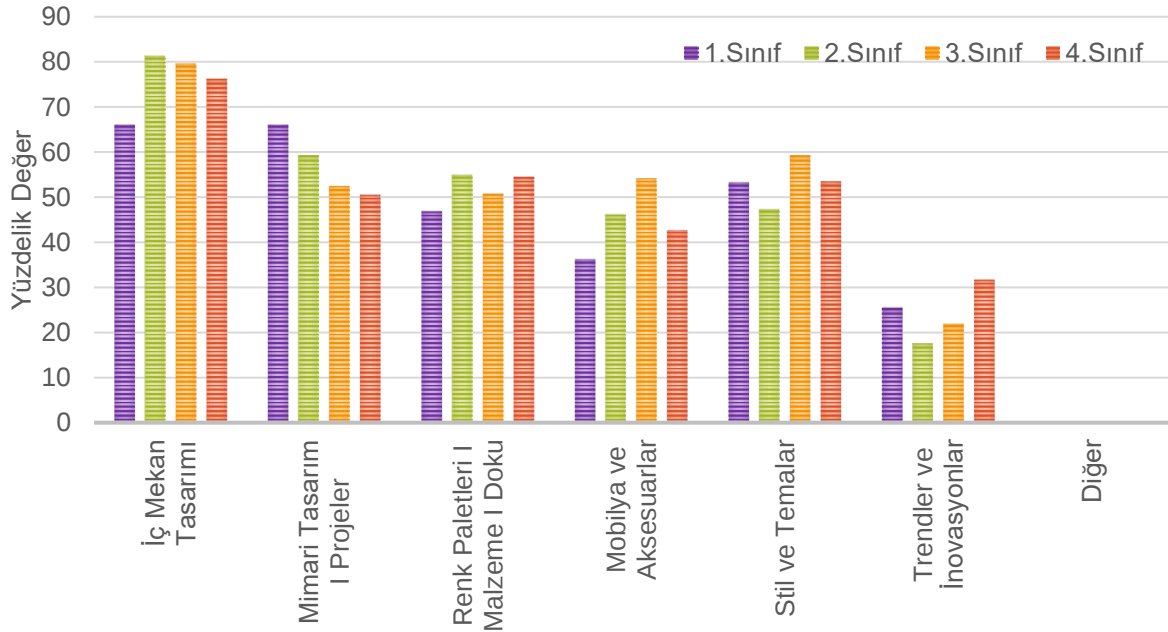
‘Diğer’ seçeneğini ise hiçbir katılımcının işaretlemediği görülmektedir.

Sosyal Ağ Platformu İçerikleri	1.Sınıf (47 kişi)		2.Sınıf (91 kişi)		3.Sınıf (59 kişi)		4.Sınıf (101 kişi)		Toplam f
	f	%	f	%	f	%	f	%	
İç Mekan Tasarımı	31	66	74	81,3	47	79,7	77	76,2	229
Mimari Tasarım I Projeler	31	66	54	59,3	31	52,5	51	50,5	167
Renk Paletleri I Malzeme I Doku	22	46,8	50	54,9	30	50,8	55	54,5	157
Mobilya ve Aksesuarlar	17	36,2	42	46,2	32	54,2	43	42,6	134
Stil ve Temalar	25	53,2	43	47,3	35	59,3	54	53,5	157
Trendler ve İnovasyonlar	12	25,5	16	17,6	13	22	32	31,7	73
Diğer	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Toplam	47	-	91	-	59	-	101	-	917

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer (Tüm Sınıflar Kendi İçinde)

Tablo 28: Anahtar Kelimelerin Lisans Eğitim Seviyelerine Göre Dağılımı

Lisans eğitim seviyesi fark etmeksizin en çok katılım sağlanan anahtar kelimenin ‘İç Mekan Tasarımı’ olduğu göstermektedir. Bulgular doğrultusunda 2.Sınıf öğrencilerinin proje tasarımları ve renk-doku-malzeme odaklı kavramlara yöneldiğini, 3.Sınıf öğrencilerinin iç mekan tasarımlarının yanı sıra tematik tasarım ve mobilya odaklı kavramlara ve 4.Sınıf öğrencilerinin iç mekan tasarımı, renk-doku-malzeme ve tematik tasarımlar odaklı kavramlara yöneldiğini göstermektedir. Lisans eğitim seviyesi arttıkça tasarım eğitiminde öğrenilen bilgiler doğrultusunda öğrencilerin detay gerektiren kavramlara daha çok yöneldiği söylenebilir.



Şekil 31: Anahtar Kelimelerin Lisans Eğitim Seviyelerine Göre Dağılımı

Katılımcıların %5'in üzerinde en çok tercih ettiği sosyal ağ platformlarının sırasıyla 'Pinterest'> 'Instagram'> 'İç Mimari/Mimari Firma Web Siteleri'> 'AI (Yapay Zeka)

Platformları'> *'Behance*'> *'Youtube*' olduğu anlaşılmaktadır (Tablo 15). Bu doğrultuda anahtar kelimelerin bu platformlara göre dağılımlarının incelenmesi öğrencilerin sosyal ağ platformları kullanım yaklaşımlarını analiz etme imkanı sağlayacaktır. Daha çok kurumsal tanıtım amacı taşıdığı ve etkileşim temelli anahtar kelimelerle doğrudan ilişkili olmadığı gerekçesiyle *'İç Mimari/Mimari Firma Web Siteleri*' değerlendirmeye alınmamıştır.

Tablo 29 ve Şekil 32'de grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların kullandığı anahtar kelimeler Pinterest'e göre değerlendirildiğinde; öğrencilerin en çok aradığı anahtar kelimelerin sırasıyla *'İç Mekan Tasarımı*'> *'Mimari Tasarım I Projeler*'> *'Stil ve Temalar*'> *'Renk Paletleri I Malzeme I Doku*'> *'Mobilya ve Aksesuarlar*'> *'Trendler ve İnovasyonlar*' olduğu görülmektedir.

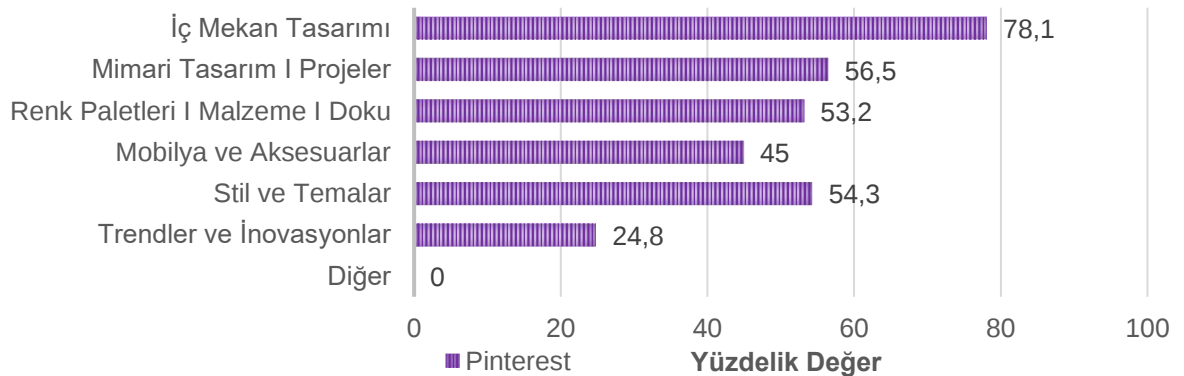
Bu kapsamda Pinterest'in iç mekan tasarımına yönelik zengin bir görsel veri kaynağı olduğunu söylenebilirken öğrencilerin aynı zamanda *'Mimari Tasarım ve Projeler*' anahtar kelimesine de yüksek katılım sağlaması; projeleri mimari ve içmimari bir bütün olarak ele alarak tasarladıkları anlaşılmaktadır. Bu durum aynı zamanda platformun tasarım sürecinde ilham kaynağı olabileceğini de göstermektedir.

Ayrıca 'Diğer' seçeneğinin katılımcılar tarafından tercih edilmemiş olması anahtar kelimelerin öğrencilerin yaklaşımlarını büyük ölçüde kapsadığını göstermektedir.

	Pinterest (278 kişi)	
	f	%
İç Mekan Tasarımı	217	78,1
Mimari Tasarım I Projeler	157	56,5
Renk Paletleri I Malzeme I Doku	148	53,2
Mobilya ve Aksesuarlar	125	45
Stil ve Temalar	151	54,3
Trendler ve İnovasyonlar	69	24,8
Diğer	0	0

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer, T %: Toplam Yüzdelik Değer

Tablo 29: Anahtar Kelimelerin Pinterest'e Göre Dağılımı



Şekil 32: Anahtar Kelimelerin Pinterest'e Göre Dağılımı

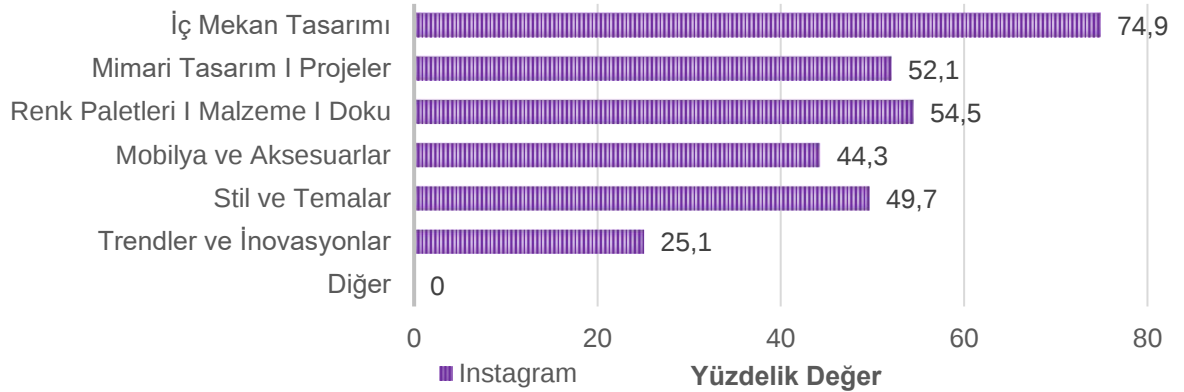
Tablo 30 ve Şekil 33’de grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların kullandığı anahtar kelimeler Instagram’a göre değerlendirildiğinde; öğrencilerin en çok aradığı anahtar kelimelerin sırasıyla ‘İç Mekan Tasarımı’> ‘Renk Paletleri I Malzeme I Doku’> ‘Mimari Tasarım I Projeler’> ‘Stil ve Temalar’> ‘Mobilya ve Aksesuarlar’> ‘Trendler ve İnovasyonlar’ olduğu görülmektedir.

Bu bulgular günlük yaşamdaki olası durumların fotoğraf ve video paylaşılması amacıyla kurulan görselliğin ön planda olduğu ‘Instagram’ platformunun öğrenciler tarafından tasarım odaklı da kullanıldığını ve iç mekan tasarımına yönelik paylaşımların ilgi gördüğünü göstermektedir.

	Instagram (167 kişi)	
	f	%
İç Mekan Tasarımı	125	74,9
Mimari Tasarım I Projeler	87	52,1
Renk Paletleri I Malzeme I Doku	91	54,5
Mobilya ve Aksesuarlar	74	44,3
Stil ve Temalar	83	49,7
Trendler ve İnovasyonlar	42	25,1
Diğer	0	0

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer, T %: Toplam Yüzdelik Değer

Tablo 30: Anahtar Kelimelerin Instagram’a Göre Dağılımı



Şekil 33: Anahtar Kelimelerin Instagram’a Göre Dağılımı

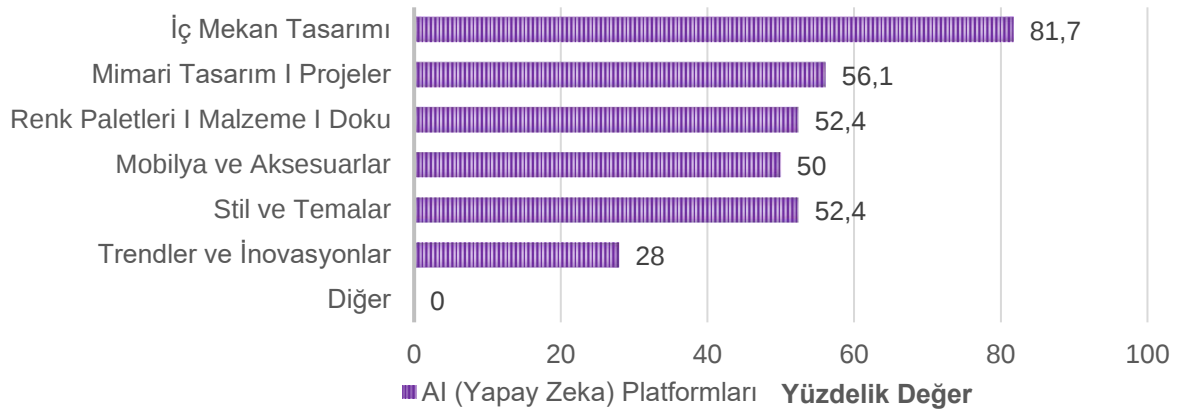
Tablo 31 ve Şekil 34’te grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların kullandığı anahtar kelimeler AI (Yapay Zeka) Platformları’na göre değerlendirildiğinde; öğrencilerin en çok aradığı anahtar kelimelerin sırasıyla ‘İç Mekan Tasarımı’> ‘Mimari Tasarım I Projeler’> ‘Stil ve Temalar’= ‘Renk Paletleri I Malzeme I Doku’> ‘Mobilya ve Aksesuarlar’> ‘Trendler ve İnovasyonlar’ olduğu görülmektedir. Anahtar kelimelerin benzer oranlarda olması öğrencilerin platformu hem estetik hem de teknik yönelimlerle dengeli olarak ele aldığını gösterirken

tasarımlarını görsel veya bilgi yönünden desteklemek amacıyla kullandıkları söylenebilir.

	AI (Yapay Zeka) Platformları (82 kişi)	
	f	%
İç Mekan Tasarımı	67	81,7
Mimari Tasarım I Projeler	46	56,1
Renk Paletleri I Malzeme I Doku	43	52,4
Mobilya ve Aksesuarlar	41	50
Stil ve Temalar	43	52,4
Trendler ve İnovasyonlar	23	28
Diğer	0	0

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer, T %: Toplam Yüzdelik Değer

Tablo 31: Anahtar Kelimelerin AI (Yapay Zeka) Platformları'na Göre Dağılımı



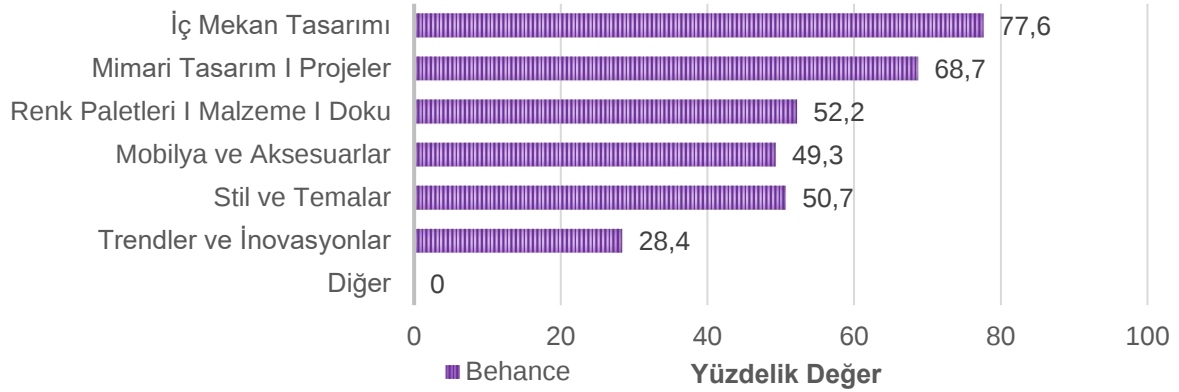
Şekil 34: Anahtar Kelimelerin AI (Yapay Zeka) Platformları'na Göre Dağılımı

Tablo 32 ve Şekil 35'te grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların kullandığı anahtar kelimeler Behance'a göre değerlendirildiğinde; öğrencilerin en çok aradığı anahtar kelimelerin sırasıyla 'İç Mekan Tasarımı'> 'Mimari Tasarım I Projeler'> 'Renk Paletleri I Malzeme I Doku'> 'Stil ve Temalar'> 'Mobilya ve Aksesuarlar'> 'Trendler ve İnovasyonlar' olduğu görülmektedir.

Bu doğrultuda profesyonel portfolyo sergilemek ve potansiyel iş imkanları için kullanılmakta olan platformun iç mekan projelerinin sergilenmesi için de kullanıldığı anlaşılmaktadır.

	Behance (67 kişi)	
	f	%
İç Mekan Tasarımı	52	77,6
Mimari Tasarım I Projeler	46	68,7
Renk Paletleri I Malzeme I Doku	35	52,2
Mobilya ve Aksesuarlar	33	49,3
Stil ve Temalar	34	50,7
Trendler ve İnovasyonlar	19	28,4
Diğer	0	0

Tablo 32: Anahtar Kelimelerin Behance'a Göre Dağılımı



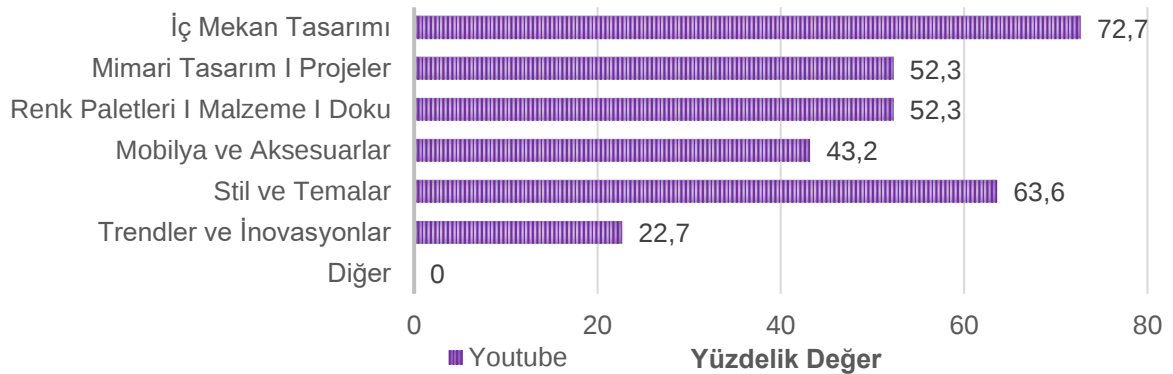
Şekil 35: Anahtar Kelimelerin Behance'a Göre Dağılımı

Tablo 33 ve Şekil 36'da grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların kullandığı anahtar kelimeler Youtube'a göre değerlendirildiğinde; öğrencilerin en çok aradığı anahtar kelimelerin sırasıyla '*İç Mekan Tasarımı*'> '*Stil ve Temalar*'> '*Mimari Tasarım I Projeler*'= '*Renk Paletleri I Malzeme I Doku*'> '*Mobilya ve Aksesuarlar*'> '*Trendler ve İnovasyonlar*' olduğu görülmektedir. Bu durum tasarım öğrencilerinin video formatında da mekansal çözüm arayışında olup görsel ve işitsel olarak platformdan faydalandığını gösterdiği söylenebilir.

	Youtube (44 kişi)	
	f	%
İç Mekan Tasarımı	32	72,7
Mimari Tasarım I Projeler	23	52,3
Renk Paletleri I Malzeme I Doku	23	52,3
Mobilya ve Aksesuarlar	19	43,2
Stil ve Temalar	28	63,6
Trendler ve İnovasyonlar	10	22,7
Diğer	0	0

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer, T %: Toplam Yüzdelik Değer

Tablo 33: Anahtar Kelimelerin Youtube'a Göre Dağılımı



Şekil 36: Anahtar Kelimelerin Youtube'a Göre Dağılımı

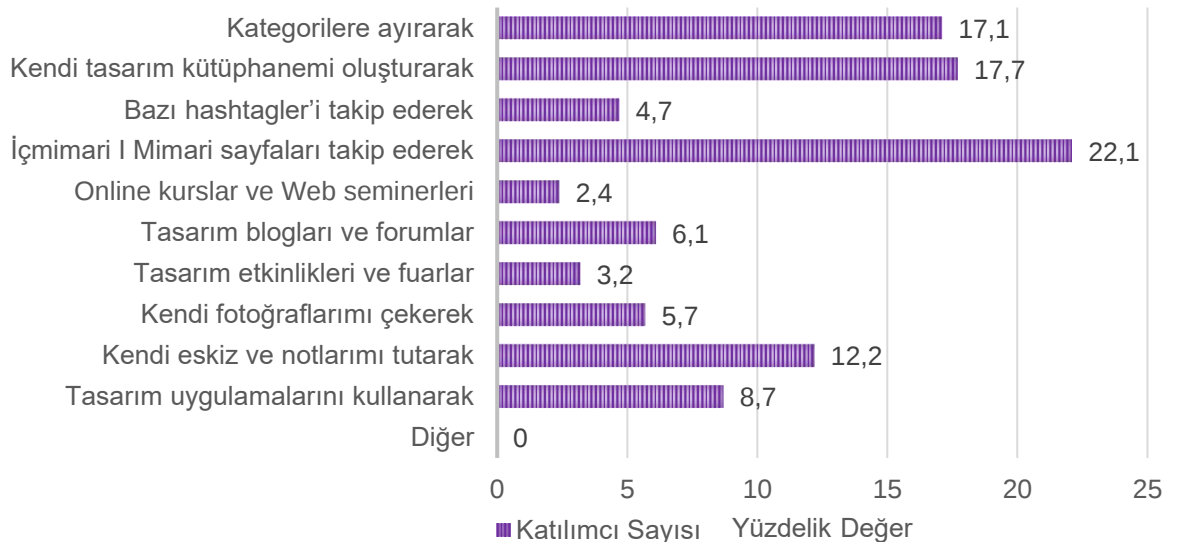
Tablo 34 ve Şekil 37’de grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda katılımcıların görsel veri toplama ve düzenleme yaklaşımları değerlendirildiğinde; her öğrenci birden fazla seçeneği işaretlediği için toplam seçeneklerin 899 öğrenciye ulaştığı görülmektedir.

Görsel veriyi nasıl topladıklarına ve düzenlediklerine dair öğrencilerin en çok tercih ettiği seçenekler sırasıyla ‘İç Mimari I Mimari Sayfaları Takip Ederek’ (199)> ‘Kendi Tasarım Kütüphanemi Oluşturarak’ (159)> ‘Kategorilere Ayırarak’ (154)> ‘Kendi Eskiz Notlarımı Tutarak’ (110) şeklindedir. %10’nun altında en az tercih edilen seçeneklerin ise ‘Tasarım Uygulamaları Kullanarak’, ‘Tasarım Blogları ve Forumlar’, ‘Kendi Fotoğraflarımı Çekerek’, ‘Bazı Hashtagler’i Takip Ederek’, ‘Tasarım Etkinlikleri ve Fuarlar’, ‘Online Kurslar ve Web Siteleri’ olduğu görülmektedir. Hiçbir katılımcı ‘Diğer’ seçeneğini işaretlememiştir.

Görsel veriyi nasıl topluyor ve düzenliyorsunuz?	f	%	T %
Kategorilere ayırarak	154	17,1	51,7
Kendi tasarım kütüphanemi oluşturarak	159	17,7	53,4
Bazı hashtagler’i takip ederek	42	4,7	14,1
İçmimari I Mimari sayfaları takip ederek	199	22,1	66,8
Online kurslar ve Web seminerleri	22	2,4	7,4
Tasarım blogları ve forumlar	55	6,1	18,5
Tasarım etkinlikleri ve fuarlar	29	3,2	9,7
Kendi fotoğraflarımı çekerek	51	5,7	17,1
Kendi eskiz ve notlarımı tutarak	110	12,2	36,9
Tasarım uygulamalarını kullanarak	78	8,7	26,2
Diğer	0	0	0
Toplam	899	100	301,7

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer, T %: Toplam Yüzdelik Değer

Tablo 34: Görsel Veri Toplama ve Düzenleme Dağılımları



Şekil 37: Görsel Veri Toplama ve Düzenleme Dağılımları

Tablo 35 ve Şekil 38’de grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda görsel veri toplama ve düzenleme yaklaşımları eğitim alınan üniversitelere göre değerlendirildiğinde;

Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi’nde en çok katılım sağlanan görsel veri toplama ve düzenleme yaklaşımları sırasıyla *‘İçmimari I Mimari sayfaları takip ederek’> ‘Kategorilere ayırarak’> ‘Kendi tasarım kütüphanemi oluşturarak’> ‘Kendi eskiz ve notlarımı tutarak’* şeklinde;

Hacettepe Üniversitesi’nde ise en çok katılım sağlanan görsel veri toplama ve düzenleme yaklaşımları sırasıyla *‘İçmimari I Mimari sayfaları takip ederek’> ‘Kendi tasarım kütüphanemi oluşturarak’> ‘Kategorilere ayırarak’> ‘Kendi eskiz ve notlarımı tutarak’> ‘Tasarım uygulamalarını kullanarak’> ‘Tasarım blogları ve forumlar’* şeklinde olduğu görülmektedir.

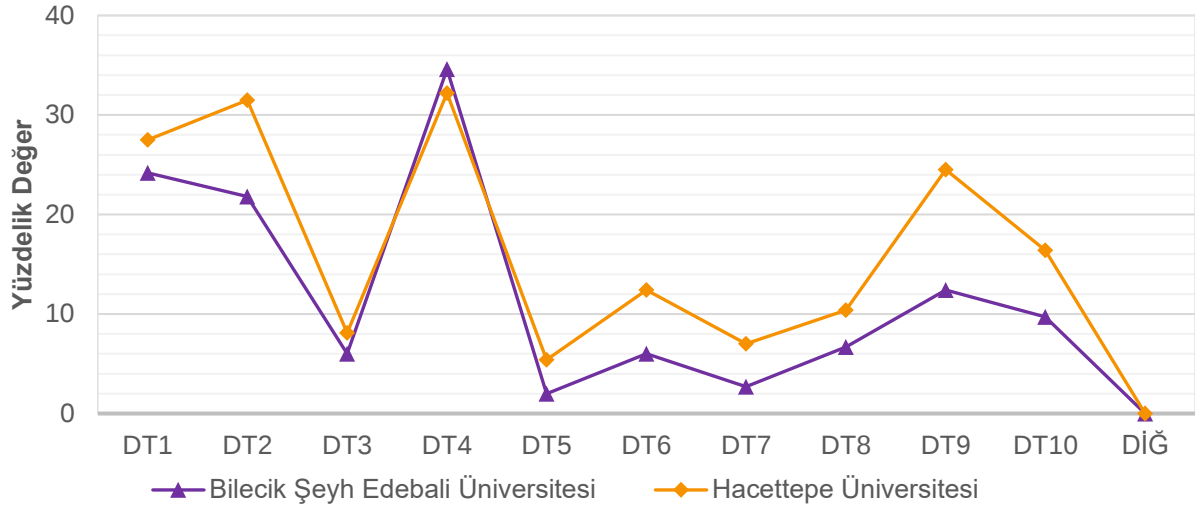
Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi’nde %10’nun altında en az tercih edilen görsel veri toplama ve düzenleme yaklaşımlarının *‘Bazı hashtagler’i takip ederek’*, *‘Tasarım blogları ve forumlar’*, *‘Online kurslar ve Web seminerleri’* ve *‘Tasarım etkinlikleri ve fuarlar’* olduğu görülmektedir.

Hacettepe Üniversitesi’nde ise %10’nun altında en az tercih edilen görsel veri toplama ve düzenleme yaklaşımlarının *‘Bazı hashtagler’i takip ederek’*, *‘Online kurslar ve Web seminerleri’* ve *‘Tasarım etkinlikleri ve fuarlar’* olduğu görülmektedir.

		BŞEÜ		HÜ		Toplam	
		f	%	f	%	f	%
DT1	Kategorilere ayırarak	72	24,2	82	27,5	154	51,7
DT2	Kendi tasarım kütüphanemi oluşturarak	65	21,8	94	31,5	159	53,4
DT3	Bazı hashtagler’i takip ederek	18	6	24	8,1	42	14,1
DT4	İçmimari I Mimari sayfaları takip ederek	103	34,6	96	32,2	199	66,8
DT5	Online kurslar ve Web seminerleri	6	2	16	5,4	22	7,4
DT6	Tasarım blogları ve forumlar	18	6	37	12,4	55	18,5
DT7	Tasarım etkinlikleri ve fuarlar	8	2,7	21	7	29	9,7
DT8	Kendi fotoğraflarımı çekerek	20	6,7	31	10,4	51	17,1
DT9	Kendi eskiz ve notlarımı tutarak	37	12,4	73	24,5	110	36,9
DT10	Tasarım uygulamalarını kullanarak	29	9,7	49	16,4	78	26,2
Diğ	Diğer	0	0	0	0	0	0
Toplam							

BŞEÜ: Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, HÜ: Hacettepe Üniversitesi. f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer

Tablo 35: Görsel Veri Toplama ve Düzenlemelerin Eğitim Alınan Üniversitelere Göre Dağılımları



Şekil 38: Görsel Veri Toplama ve Düzenlemelerin Eğitim Alınan Üniversitelere Göre Dağılımları

Bulgular her iki üniversitede de en çok katılım sağlanan görsel veri toplama ve düzenleme yaklaşımının '*İçmimari I Mimari Sayfaları Takip Ederek*' olduğunu ve öğrencilerin sosyal ağ platformları üzerinden içmimari ve mimari görsel veri örneklerine erişim sağlamasının tasarım eğitiminde bir öğrenme aracı olarak benimsendiğini göstermektedir. Ayrıca öğrenme yöntemlerini bireysel eskizler, tasarım kütüphanesi ve kategorilere ayırarak bilgi düzenleme yoluyla desteklediklerini fakat online kurslara, etkinliklere ve mesleki bağlantılara gerektiği kadar ilgi göstermediklerini ortaya koymaktadır.

Tablo 35 ve Şekil 39'da grafiksel ifadesi gösterilen veriler doğrultusunda görsel veri toplama ve düzenleme yaklaşımları lisans eğitim seviyelerine göre değerlendirildiğinde;

1.Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı içerikler sırasıyla '*İç Mimari I Mimari Sayfaları Takip Ederek*'> '*Kategorilere ayırarak*'> '*Kendi eskiz ve notlarımı tutarak*'> '*Kendi Tasarım Kütüphanemi Oluşturarak*';

2.Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı içerikler sırasıyla '*İç Mimari I Mimari Sayfaları Takip Ederek*'> '*Kategorilere ayırarak*' = '*Kendi Tasarım Kütüphanemi Oluşturarak*'> '*Kendi eskiz ve notlarımı tutarak*'> '*Tasarım uygulamalarını kullanarak*'> '*Tasarım blogları ve forumlar*';

3.Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı içerikler sırasıyla *‘İç Mimari I Mimari Sayfaları Takip Ederek’*> *‘Kendi Tasarım Kütüphanemi Oluşturarak’*>*‘Kategorilere ayırarak’*>*‘Tasarım uygulamalarını kullanarak’*> *‘Kendi eskiz ve notlarımı tutarak’*;

4.Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı içerikler sırasıyla *‘Kendi Tasarım Kütüphanemi Oluşturarak’*> *‘İç Mimari I Mimari Sayfaları Takip Ederek’*> *‘Kategorilere ayırarak’*> *‘Kendi eskiz ve notlarımı tutarak’*>*‘Tasarım uygulamalarını kullanarak’*> *‘Tasarım blogları ve forumlar’*> *‘Bazı hashtagler’i takip ederek’* şeklinde olduğu görülmektedir.

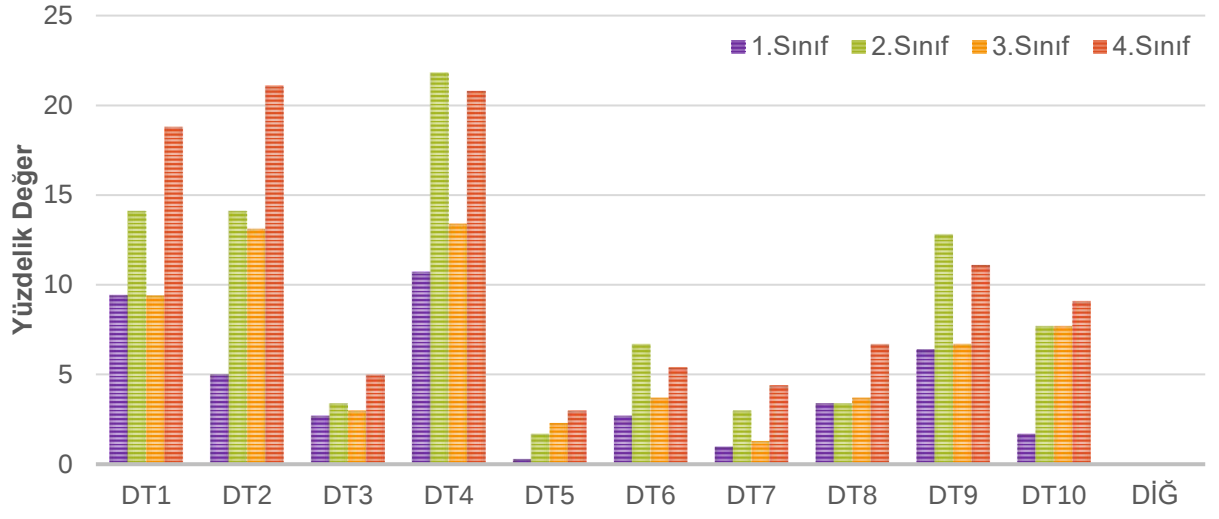
Bağımlı Değişkenler		1.Sınıf (47 kişi)		2.Sınıf (91 kişi)		3.Sınıf (59 kişi)		4.Sınıf (101 kişi)		T
		f	%	f	%	f	%	f	%	f
DT1	Kategorilere ayırarak	28		42		28		56		154
DT2	Kendi tasarım kütüphanemi oluşturarak	15		42		39		63		159
DT3	Bazı hashtagler’i takip ederek	8		10		9		15		42
DT4	İçmimari I Mimari sayfaları takip ederek	32		65		40		62		199
DT5	Online kurslar ve Web seminerleri	1		5		7		9		22
DT6	Tasarım blogları ve forumlar	8		20		11		16		55
DT7	Tasarım etkinlikleri ve fuarlar	3		9		4		13		29
DT8	Kendi fotoğraflarımı çekerek	10		10		11		20		51
DT9	Kendi eskiz ve notlarımı tutarak	19		38		20		33		110
DT10	Tasarım uygulamalarını kullanarak	5		23		23		27		78
Diğ	Diğer	0		0		0		0		0
Toplam		47		91		59		101		298

f: Frekans sayısı, %: Yüzdelik değer (Tüm Sınıflar Kendi İçinde)

Tablo 36: Görsel Veri Toplama ve Düzenlemelerin Lisans Eğitim Seviyelerine Göre Dağılımları

Görsel veri toplama ve düzenleme yaklaşımları doğrultusunda 1. Sınıf, 2. Sınıf ve 3. Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı seçenek *‘İç Mimari I Mimari Sayfaları Takip Ederek’* olurken 4. Sınıf öğrencilerinin en çok katılım sağladığı seçeneğin *‘Kendi Tasarım Kütüphanemi Oluşturarak’* olduğu görülmektedir. Bulgular son sınıflara doğru öğrencilerin bireysel bilgi kütüphanelerini geliştirdiği ve daha sistematik yöntemleri seçtiğini göstermektedir.

Öğrencilerin en az katılım sağladığı seçeneklerin ise *‘Online kurslar ve Web seminerleri’* ve *‘Tasarım etkinlikleri ve fuarlar’* olduğu görülmektedir.



Şekil 39: Görsel Veri Toplama ve Düzenlemelerin Lisans Eğitim Seviyelerine Göre Dağılımları

SONUÇ

Mishra ve ark. (2006) gerçekleştirdiği çalışmada öğrenciler için etkili öğrenme ortamları oluşturmak ve öğrenmeyi sınıf dışına taşıyarak her an yaratıcılığa bağlam ve fırsatlar sağlamak amacıyla multimedya destekli öğretim yöntemlerinin kullanılması gerektiğini belirtmiştir. Sosyal ağların, dijital medyaların ve çevrim içi platformların öğrenmeyi sınıf dışına taşıması eğitimcilerin pedagojik yaklaşımlarını genişletmekte ve etkileşimi artırarak eğitimi iyileştirme fırsatları sunmaktadır. Bu kapsamda dijital medya teknolojilerinin hızla gelişmesi ve değişmesi tasarım eğitimlerinde sosyal ağ platformlarının aşamalı olarak eğitime dahil edilmeye başlandığını göstermiştir (Al Hashimi ve ark., 2019, s.188).

Bu noktada dijital dönemde olayların ve durumların anlatımında sözlü ve yazılı ifadenin yerini görsellerin aldığını görülmektedir. Aldemir (2022, s.194) gerçekleştirdiği çalışmasında dijitalleşmenin etkisiyle görsel anlatımların daha çok önem kazandığını, sözün ve yazının etkisini zayıflatarak görsel dilin birincil ifade biçimi olduğunu belirtmiştir.

Bu çalışma içmimarlık öğrencilerinin tasarım sürecinin farklı aşamalarında sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taramalarının yaratıcılıkları ve tasarım süreciyle nasıl bir ilişkisi olduğunu incelemeyi amaçlamış ve içmimarlık öğrencilerinin yaklaşımlarındaki benzerlik ve farklılıkları belirlemeye odaklanmıştır. Aynı zamanda bu yaklaşımların nedenlerini araştırmış ve bu doğrultuda içmimarlık eğitiminde öğrencilerin sosyal ağ platformları ile olan ilişkisini ayrıntılı bir şekilde değerlendirmiştir. Tasarım sürecinin hangi aşamasında içmimarlık öğrencilerinin sosyal ağ platformlarını yaygın olarak kullanmakta olduğunu ve hangi platformları tercih ettiklerini tespit etmeyi hedeflemiştir. Çalışmanın araştırma sorularına yanıt aranmış;

AS1: Tasarım sürecinde içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapması yaratıcılıklarını ve teknik gelişimlerini nasıl etkilemektedir?

AS2: Tasarım sürecinde içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmasının olası olumlu ve olumsuz etkileri nelerdir?

AS3: Tasarım sürecinde içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin sosyal ağ platformları kullanma alışkanlıkları, tercih ettikleri içerikler ve veri toplama yöntemleri nelerdir?

elde edilen sonuçlar yanıtları bulmakta yardımcı olmuştur. Ulaşılan sonuçlar detaylı olarak çalışmanın bu bölümünde açıklanmıştır.

Çalışmanın Araştırma Sorusu 1 (AS1) kapsamında geliştirilen ifadelerin bulguları incelendiğinde; tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanırken öğrencilerin ilham alma, farklı tasarım yaklaşımlarını görme, mevcut tasarımları daha iyi analiz etme, yeni teknikler öğrenme, fikir verme ve geliştirme gibi olumlu yönlerde ifadeleri desteklediği (Tablo 5; Şekil 9) görülmüştür. Bu bulgular, tasarım sürecinde sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmakta olan içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin yaratıcılıklarını arttırdığını ve teknik gelişimlerini desteklemekte olduğunu göstermektedir. Tasarım sürecinde öğrencilerin yaratıcılıklarının ve teknik gelişimlerinin sağlanması öğrencilere farklı bakış açıları ve tasarım öngörülerini sağlaması açısından tasarımın tamamlayıcı bir parçası olduğunu göstermektedir.

Yapılan tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarında gruplar arası istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunabilmesi için anlamlılık değerinin $p < 0,05$ olması gerekmektedir. Elde edilen veriler bu doğrultuda tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile eğitim alınan üniversitelere göre incelendiğinde ($p > 0,05$) anlamlı bir farklılık göstermediği (Tablo 6; Şekil 10) fakat lisans eğitim seviyelerine göre incelendiğinde ($p < 0,05$) bazı ifadelerde anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmiştir (Tablo 12; Şekil 11). Bu sonuçlar karşılaştırılan grupların ortalamaları arasında gözlemlenen farkların istatistiksel olarak anlamlılık düzeyine ulaşmadığını ifade etmektedir.

Lisans eğitim seviyesi farklılaştıkça özgün tasarımlar oluşturmak için öğrencilerin görselleri bir araya getirme; mevcut tasarımları daha iyi analiz etme yaklaşımlarında farklılar oluşabileceği saptanmıştır. Ayrıca lisans eğitim seviyelerine göre değerlendirmeler incelendiğinde özellikle 3. Sınıf öğrencilerinin diğer eğitim seviyelerine göre daha çok sosyal ağ platformlarından yararlandığı görülmüştür. Bu durum 3. sınıf öğrencilerinin ders içerikleri, projeleri ve tasarım yaklaşımları kapsamında dijital araçları ve sosyal ağları daha etkin bir şekilde kullanmaya fırsat

tanındığını ve öğrencilerin sosyal ağ platformlarını sadece eğlence amaçlı değil aynı zamanda akademik gelişimlerini desteklemek amaçlı da faydalandığını göstermektedir. Bu kapsam Akçay ve ark., (2021) gerçekleştirdiği çalışmada sosyal ağ platformları farklı tasarım yaklaşımına sahip tasarımcıları ve kültürleri, güncel tasarım yaklaşımlarını, güncel yapı-malzeme yaklaşımları gibi konularda içmimarlık öğrencilerinin her an erişebilir ve takip edebilir duruma gelmesini sağlamakta ve bilgiye erişimi kolaylaştırmakta olduğu görüşüyle örtüşmektedir. Çalışmanın bulgularında sosyal ağ platformlarının sürece katılımı yaratıcılığın etkilerini artırabileceğini bununla beraber elde edilen ek bilgiler sayesinde proje problemlerine yeni fikirler geliştirme ve yaratıcılığı artırma gibi faydalar sağlayabileceği görüşüne ulaşılması Korzynski ve arkadaşlarının (2019) gerçekleştirdiği çalışma bulguları ile benzerlik göstermektedir. Bununla birlikte ulaşılan sosyal ağ platformlarının çevrimdışı öğrenme yaklaşımları da literatürde hem aynı hem farklı disiplinlerde de ulaşılan sonuçlarla benzerlik göstermektedir (Akgün, 2016, s.75; Eryılmaz, 2017, s.23; Izadpanah, 2021, s.1569; Atar, 2022, s. 86, İlter ve ark, 2017).

Sosyal ağ kullanımlarının tekrar eden kalıplara soktuğu, ilham bulmakta zorlanmalara ve benzer tasarımlar oluşturmaya neden olduğu gibi olumsuz yönlerdeki ifadelerin öğrenciler tarafından daha sınırlı seviyelerde desteklendikleri saptanmıştır (Tablo 5; Şekil 9). Bu bulgular eğitim alınan üniversitelere ve lisans eğitim seviyelerine göre incelendiğinde ise anlamlı farklılıklar göstermediği görülmüştür (Tablo 12; Şekil 11). Bu durum öğrencilerin tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmanın değişkenlere bağlı olmaksızın aynı fikirde olduğunu ortaya koymuştur.

Çalışmanın Araştırma Sorusu 2 (AS2) kapsamında geliştirilen ifadelerin bulguları incelendiğinde; öğrencilerin tasarım sürecinde sosyal ağ platformları kullanımının uluslararası ve yerel tasarım etkilerini görmeyi sağladığı, proje ve eğitim materyali paylaşımıyla gelişimlerini desteklediği gibi olumlu yönlerde ifadeleri desteklediği görülmüştür (Tablo 9; Şekil 12). Elde edilen veriler tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile eğitim alınan üniversitelere göre değerlendirildiğinde öğrencilerin tasarım sürecinde proje ve eğitim materyali paylaşımıyla gelişimlerini desteklediğinin anlamlı bir farklılık gösterdiğini ($p<0,05$) ortaya koymuştur (Tablo 10;

Şekil 13). Bu durum Özgür (2019)'ün gerçekleştirdiği çalışmasında tasarım sürecinde önceki projelerden edinilen bilgi ve deneyimin öğrencilere yardımcı olduğu görüşünü desteklemektedir. Elde edilen veriler tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile lisans eğitim seviyelerine göre değerlendirildiğinde ise $p>0,05$ olduğundan anlamlı farklılıklar bulunamamıştır (Tablo 11; Şekil 14).

Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmanın dikkat dağınıklığı ve konsantrasyon problemlerine, zaman yönetimi sorunlarına, aşırı rekabete ve baskıya sebep olduğu, yaratıcılığı ve özgürlüğü sınırladığı ve yüzeysel değerlendirmelere yönlendirdiği doğrultusundaki olumsuz ifadeler öğrencilerin daha sınırlı katılım sağladığı görülmektedir (Tablo 10; Şekil 13). Bu doğrultuda yalnızca belirli katılımcı grubunun görüşlerini yansıtan bu çalışma Zhang ve Mao'nun (2023) gerçekleştirdiği çalışmada sosyal ağ platformlarının baskı oluşturduğu, yorgunluk, bitkinlik ve aşırı bilgi yüklenmesine yol açarak bağımsızlık ve kişisel kontrolü engellediği görüşüyle; Ham (2013) ve Uluçay (2017)'in gerçekleştirmiş oldukları çalışmalarında zaman yönetimi sorunlarına ve yüzeysel öğrenmeye sebep olduğu, eleştirel düşünme yeteneğini zayıflattığı yönündeki görüşleriyle örtüşmediği söylenebilmektedir.

Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmanın bilgi kirliliğinden dolayı güvenilir kaynak bulma zorluğuna sebep olduğu ifadesine öğrencilerin kararsız kaldıkları görülmüştür (Tablo 9; Şekil 12). Bu durum öğrencilerin tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarının katkı sağlama potansiyeli ve güvenilir kaynak bulma zorlukları dolayısıyla hangi daha yönün daha baskın olduğunu belirlemede güçlük çektiğini göstermektedir. Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarının bu gibi karmaşık etkileşimlere sahip olmasının öğrencilerin ifadeyi anlamlandırmakta bazı belirsizlikler yaşamasına neden olduğu söylenebilmektedir.

Sonuçlar tasarım sürecinde sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapan içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin farklı tasarım yaklaşımlarını görme, yaratıcılıklarını geliştirme ve kendi tasarım dilinin oluşturulmasını sağlama bakımlarından olumlu katkılar sağladığı gibi, dikkat dağınıklığı, konsantrasyon problemleri, güvenilir kaynak bulma zorluğu, rekabet ve baskı, zaman yönetimi ve yüzeysel düşünme bakımından olası olumsuz etkilere de sahip olabileceğini

dolayısıyla bu durumların dengeli ve bilinçli kullanımla doğru yönlendirilmesi gerektiğini göstermiştir.

Çalışmanın Araştırma Sorusu 3 (AS3) kapsamında geliştirilen ifadelerin bulguları incelendiğinde; öğrencilerin sosyal ağ platformlarını haftalık veya günlük olarak kullandığı (Tablo 15, Şekil 18); daha çok mesleki proje ve tasarım içeriklerine ulaşmaya yönelik içerikler tercih ettikleri (Tablo 18, Şekil 21) ve görsel veri temelli toplama ve düzenleme yaklaşımlarını benimsedikleri (Tablo 34, Şekil 37) görülmektedir. Bu bulgular tasarım sürecinde içmimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin sosyal ağ platformları üzerinden arama yaptıkları içeriklerin genellikle mesleki odaklı olduğunu göstermektedir.

Elde edilen verilerde öğrencilerin en çok tercih ettiği sosyal ağ platformunun Cho ve Cho (2019) içmimarlık öğrencilerine yönelik gerçekleştirdiği çalışmasıyla benzer şekilde 'Pinterest' olduğu görülmüştür (Tablo 12, Şekil 15). Literatürde Pinterest üzerine yapılan çalışmalar incelendiğinde Scolere (2023, s.191) gerçekleştirdiği çalışmada Pinterest'in sürekli değişen bir medya ekolojisine sahip olduğunu ve yaratıcı çalışmaları sunmak için fırsatlar sunduğunu belirtmiştir. Izadpanah (2019, s.1569) gerçekleştirdiği çalışmada Pinterest'in görsel veri tarama, dijital arşivleme ve çevrimiçi pano oluşturma, ilham kaynağı, e-ticaret ve öğrenci-öğretmen arasındaki görsel bilgi alışverişi için potansiyel bir kaynak olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu kapsamda çalışmadan elde edilen veriler doğrultusunda ulaşılan sonuçların literatürle benzerlik gösterdiği görülmektedir. Dolayısıyla öğrencilerin Pinterest'i iç mekan tasarımında nasıl kullanmaları gerektiğine dair daha bilinçli öğrenme yaklaşımları sağlamak gerektiği düşünülmektedir.

Pinterest'in devamında en çok tercih edilen platformun Instagram olduğu görülmüştür. Instagram'da dijitalleşen görsel veriler sınırsız fotoğraf kopyalamaya ve düzenleme imkanına sahiptir. Kullanıcıların gündelik yaşantılarından gezdikleri mekanlara kadar farklı anlarda paylaşımlar yapmasına izin vermektedir (Aldemir, 2022, s.200). Instagram kullanım içeriklerine göre değerlendirildiğinde öğrencilerin mimari tasarım projeler ve sanatsal yaklaşımlar için yaygın olarak kullandığı görülmüştür. Elde edilen veriler öğrencilerin Instagram'ın sahip olduğu fotoğraf ve video paylaşım özelliğini tasarım odaklı yaklaşımları görmek amacıyla da kullandıklarını göstermektedir.

Kullanılan içerikler değerlendirildiğinde ise öğrencilerin mesleki gelişimlerine yönelik görsel veri yoğunluklu tasarım, mimari projeler, sanatsal ve kültürel içerikler incelediği görülmüştür.

Pinterest kullanım içeriklerine göre değerlendirildiğinde, platformun en çok mimari tasarım projeleri ve sanatsal içerikler için tercih edildiği görülmüştür. Bu durum Pinterest'i seçen öğrencilerin çeyreğinin eğitime yönelik içerikler için kullandığını belirtmesi ise platformun içmimarlık eğitiminde bir araç olarak gördüğü görüşünü desteklemektedir. Öğrencilerin gündelik yaşamlarında sıklıkla kullandıkları Pinterest ve benzeri görsel odaklı platformların tasarım sürecine entegre edilmesi öğrenme ortamını derinleştirerek, paylaşım ve iş birliği sağlayarak öğrenme sürecini ve yaklaşımını zenginleştirdiği söylenebilir.

Öğrencilerin en çok tercih ettiği anahtar kelimelerin yine mesleki olduğunu, proje ve tasarım yaklaşımlarını geliştirmeye yönelik aramalar yaptığı görülmüştür. İçerisinde bulunduğumuz dijital dönemde daha fazla katılım olması beklenen trendler ve yeniliklere yönelik anahtar kelimenin tüm değişkenlerde katılım sayısının en az olduğu görülmektedir. Bu durum güncel teknolojilerin tasarımlara ve projelere henüz yeterince dahil edilmediğini gösterirken gelecek dönemlerde yapay zeka uygulamaları, dijital yazılımlar ve araçların kullanımının öğrenciler arasında artabileceği öngörülebilir.

Anahtar kelimeler tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ile eğitim alınan üniversitelere göre değerlendirildiğinde her iki üniversitede de benzer yaklaşımlar sergilendiği görülürken; lisans eğitim seviyelerine göre değerlendirildiğinde üst sınıflara doğru ilerledikçe öğrencilerin detay tasarımına daha çok yöneldiği söylenebilmektedir.

Öğrencilerin en çok içmimari sayfaları takip ederek görsel veri toplama ve düzenleme yaklaşımları sergilediği görülmektedir. Bu durum sosyal ağ platformları aracılığıyla erişilen görsel verilerin tasarım sürecinde etkili bir öğrenme aracı olduğunu gösterirken bireysel eskizler, tasarım kütüphaneleri, kategorik bilgi düzenleme yoluyla süreci desteklediklerini fakat çevrimiçi kurslara, etkinliklere ve mesleki bağlantılara gerektiği ilgiyi göstermedikleri görülmüştür. Bu doğrultuda tasarım eğitimi almakta olan öğrencilerin bilgiye erişim yöntemlerinin çeşitlendirilmesi ve mesleki bağlantılarının güçlendirilmesi gerektiği söylenebilir.

Bu çalışmanın bulguları önemli katkılar sunmakla birlikte bazı sınırlandırmalar içermektedir. Çalışma belirli bir örneklem ve araştırma alanına odaklanmakta ve bir genelleme oluşturmamaktadır. Ele alınan katılımcı profilinin görüşlerini yansıtmaması ve farklı bir görüş açısı sunması bakımından önemlidir.

Öncelikle araştırmanın katılımcı grubunu devlet üniversitelerine bağlı İçmimarlık ve Çevre Tasarımı bölümleri arasından bir büyük şehir ve bir küçük şehir olmak üzere, bununla birlikte ilk ve son kurulmuş bölümler olması bakımından iki üniversite ile sınırlı olması nedeniyle sonuçların genellenebilirliği kısıtlıdır. Katılımcı grubunun, yaş grubu ve cinsiyet değişkenlerinde gruplar arası dengeli bir dağılım sağlanamadığı için bu değişkenler diğer verilerle karşılaştırılmalı olarak ele alınamamıştır. Ayrıca çalışma YÖK kapsamında farklı puan türlerindeki (sayısal-eşit ağırlık) taban puanı ile tercih edilen İçmimarlık ve İçmimarlık ve Çevre Tasarımı bölümleri de dahil edilerek mezuniyet sonrası aynı mesleki alanda çalışacak öğrencilere yönelik analizler yapılarak olası yaklaşım farklılıkları ortaya koyma imkanını kısıtlamıştır. Çalışmaya İçmimarlık ve Çevre Tasarımı bölümüne İçmimarlık bölümü de dahil edilerek farklı eğitim yaklaşımları arasındaki benzerlik ve farklılıklar ortaya koyulabilir. Bu sınırlılıklar doğrultusunda gelecek çalışmalarda değişkenler arasında daha dengeli bir katılım sağlanabilir, yaş grubu ve cinsiyet değişkenlerinin karşılaştırmaları analizleri yapılarak daha ayrıntılı olarak incelenebilir. Kullanılan veri toplama yöntemlerinde anket çalışması ile katılımcı grubunun düşünceleri yansıtılmış olsa da derinlemesine analizler yapabilmek ve yöntemi güçlendirmek adına yüz yüze görüşmeler eklenebilir bu doğrultuda karma yöntem tercih edilebilir. Böylece verilerin kapsamı genişletilerek daha bütüncül sonuçlara ulaşılabilir.

KAYNAKÇA

- Agusintadewi, Ni Ketut, Mahastuti, Ni Made Mitha, Darma, Kadek Agus Surya, Aritama, Anak Agung Ngurah. (2021). The Use of Social Media in The Creation of Personal Learning Environment During The #studyfromhome Period. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, sayı:15(1), s. 78-87.
- Akçay, A.Ö., Baysen, F., Çakmak, N. (2021). Architecture Students' Smartphone Use in Design Studio I. In: Soitu, D., Hořková-Mayerová, Š., Maturo, F. (Ed.) Decisions and Trends in Social Systems. *Lecture Notes in Networks and Systems*, sayı:189, s.313-322. Springer, Cham.
- Akin, Ö. (1986). Psychology Of Architectural Design. Pion Ltd, London, s. XII-196.
- Akgün, F. (2016). Öğretmenlerin ve Öğretim Elemanlarının Sosyal Ağların Eğitimsel Açıdan Kullanımına İlişkin Görüşleri. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(1), 75-100.
- Akyüz, H. E. (2018). Yapı geçerliliği için doğrulayıcı faktör analizi: Uygulamalı bir çalışma. *Bitlis Eren Üniversitesi Fen Bilimleri Dergisi*, 7(2), 186–198. <https://doi.org/10.17798/bitlisfen.414490>
- Alacacı Torun E. (2019). Kavramsal Tasarım Sürecinde Pinterest'te Görsel Veri Taramanın Yaratıcı Düşünceye Etkisi: Deneyimli ve Deneyimsiz Tasarımcılar Üzerine Bir İnceleme. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. Endüstri Ürünleri Tasarımı Anabilim Dalı. İstanbul.
- Aldemir, A. (2022). Dijital Çağda Fotoğrafik İmge ve Sözün Düşüşü. *Intermedia International E-Journal*, 9(17), 192-211. <https://doi.org/10.56133/intermedia.1109495>
- Al Hashimi, S., Al Muwali, A., Zaki, Y., & Mahdi, N. (2019). The effectiveness of social media and multimedia-based pedagogy in enhancing creativity among art, design, and digital media students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(21), 176–190. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i21.10596>

Allen, B., Caple, H., Coleman, K., Nguyen, T. (2012). Creativity in Practice: Social Media in Higher Education. In: M. Brown, M. Hartnett ve T. Stewart (Ed.), Future Challenges, Sustainable Futures. In Ascilite Proceedings, Wellington, s. 15-20.

Alshalawi, A. S. (2022). The Influence of Social Media Networks on Learning Performance and Students' Perceptions of Their Use in Education: A Literature Review. *Contemporary Educational Technology*, Sayı:14(4)-378, s.1-20.

Arcdaily Lamas House (2025) Erişim Tarihi: 29.01.2025

https://www.archdaily.com/793204/lamas-house-moarqs-architects-plus-ottolenghi-architects/57ad4394e58eceaff600017b-lamas-house-moarqs-architects-plus-ottolenghi-architects-model?next_project=no

Arcdaily Salamis Summer House (2025) Erişim Tarihi: 29.01.2025

https://www.archdaily.com/982357/salamis-summer-house-area-architecture-research-athens/628b21d75eea785c16255b95-salamis-summer-house-area-architecture-research-athens-image?next_project=no

Arda, D (2024). Investigation of Artificial Intelligence Tools in Design Process and Creativity. (Yüksek Lisans Tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Endüstriyel Tasarım Anabilim Dalı, Ankara.

Atar, M. (2022). Scrutinizing Social Media Use In The Concept Developing Phase Of Design Process Of Architecture Students. (Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı. İstanbul.

Baltacı, A. (2018). Nitel Araştırmalarda Örnekleme Yöntemleri ve Örnek Hacmi Sorunsalı Üzerine Kavramsal Bir İnceleme. *Bitlis Eren Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(1), 231-274.

Baltacı, A. (2019). Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, sayı:5(2), s.368-388.

Bedir Erişti, S. D., Kuzu, A., Kabakçı Yurdakul, I., Akbulut, Y. ve Kurt, A. A. (2013). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Anadolu Üniversitesi Yayınları.

- Bettaieb, D.M., Alawad, A.A. & Malek, R.B. Visual Plagiarism İn Interior Design: Is It Easy To Recognise?. *International Journal for Educational Integrity* 18, 7 (2022). <https://doi.org/10.1007/s40979-022-00101-4>
- Büyüköztürk, Ş. (2011). Sosyal Bilimler için Veri Analizi El Kitabı. Ankara: Pegem Akademi. Sayfa 171.
- Cavuş K., Özlem, Kaptan, B. Burak. (2022). Tasarım Düşüncesi Bileşenleri ve İç Mimarlık Eğitimi Çerçevesinde Değerlendirilmesi. *Sanat&Tasarım Dergisi*, sayı: 1(12), s.99-116
- Ceylan, S. (2023). Nitel Araştırma Yöntemi. Derya İlic, İlknur Aydoğdu ve Rüçhan Bubur (Ed.). *Sosyal & Beşerî Bilimlerde Araştırma ve Değerlendirmeler-1*. s.1-32. Ankara: Gece Kitaplığı.
- Chai, J., Fan, K. (2017). Constructing Creativity: Social Media and Creative Expression in Design Education. *Eurasia journal of mathematics, science and technology education*, 14, s. 33-43.
- Ching, Francis D.K. (2016). Mimarlık: Biçim, Mekan ve Düzen. İstanbul: Yapı-Endüstri Merkezi Yayınları (YEM Yayın).
- Coleman C. (2002). Interior Design Handbook of Professionals Practice. United States of America: McGraw-Hill Companies.
- Coles, J., House, N. (2007). *The Fundamentals of Interior Architecture*. Switzerland: AVA Publishing SA.
- Cross, M. (2014). What is Social Media? *Social Media Security*, 1–20. <https://doi.org/10.1016/B978-1-59749-986-6.00001-1>
- Cross, N. (2023). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. Bloomsbury Publishing Plc 50 Bedford Square, London, WC1B 3DP, UK, second edition, s.1-188.
- Çelik, G.İ. (2008). İç Mimarlık Eğitim Programlarının Karşılaştırmalı Analizine Yönelik Bir Çalışma. (Yüksek Lisans Tezi). Karadeniz Teknik Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. İç Mimarlık Anabilim Dalı. Trabzon.

- Deniz, Ö.Ş. Yapı Elemanlarının Detay Tasarımı İçin Bir Tasarım-Karar Verme Modeli A Design-Decision Making Model for Detail Design of Building Elements. 2019. *MEGARON* 2019;14(4):623-648 doi: 10.14744/MEGARON.2019.53486
- Dişkaya, F. N., Altuncu, D., Karabetça, A. R. (2024). İç mimarlık eğitiminde deneyim odaklı informel bir model önerisi olarak mimari fotoğraf. *IDA: International Design and Art Journal*, 6(2), 202-216.
- Dwijendra, N. K. A., & Yogantari, V. M. (2019). From Manual to Digital, The Importance of Social Media in Promoting the Artwork of Architectural Design in Disruption Era. *Proceeding 4th ICIAP: Design and Planning in Disruptive Era*, 231–239.
- Edward, B. (2008). *Understanding Architecture Through Drawing*. United States of America: Taylor & Francis Group.
- Efendioğlu G.& Gürer E. (2020). Erken Tasarım Evresinde Kullanılan 2 ve 3 Boyutlu Tasarım Araçlarının Tasarım Nesnesi Üzerinden Değerlendirilmesi. *Mstas 2020- XIV. Mimarlıkta Sayısal Tasarım Ulusal Sempozyumu*, Trabzon, Türkiye, s.300-311.
- Eryılmaz, M. (2017). *Sosyal medyanın e-öğrenmedeki rolü*. Bilişim 2017: TBD 34. Ulusal Bilişim Sempozyumu, Ankara, Türkiye. *Proceedings of the 34th TBD National Informatics Symposium* (pp. 21–24). CEUR Workshop Proceedings, sayı: 2045. https://ceur-ws.org/Vol-2045/06_Bilisim_2017_paper_7.pdf
- Esen, E. & Elibol, G. C. (2023). İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Eğitiminde Sunum Tekniklerine Yönelik 2.5 Boyutlu Deneyimler. *The Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 13 (3), 604-622.
- Eyüboğlu H., Faiz Büyükçam S. (2022). Lisans ve Lisansüstü Derslerle Türkiye’de Güncel İç Mimarlık Eğitimi. *Journal Of Near Architecture*, sayı: 2(6), s. 277-291.
- Emmitt, S., Alharbi, M. (2018). *Handbook for the architectural manager*. UK: John Wiley & Sons Ltd.
- Esen, I. (2021). Digital Media–Architecture Relationships: Archdaily as A Representation Tool. (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Mimarlık Anabilim Dalı, Ankara.

Fink, A. (2009). How to Conduct Surveys: A Step-by-Step Guide, Google Books. Erişim: 02.08.2024.

<https://books.google.com.tr/books?id=ca9E1H08PrEC&lpg=PP1&hl=tr&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>

Florio, Wilson (2007). Knowledge, Repertoire and Ruled Surfaces in Oscar Niemeyer's Architecture. *Journal for Geometry and Graphics*, sayı:11(2), s. 209–222.

Fowles, Dorothy L. (1992). Interior Design Education in the Year 2000: A Challenge to Change. *Journal of Interior Design Education and Research*, sayı:17, s.17-24.

George, D. & Mallery, P. (2010). SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference (11.0 Update-4th ed.). Boston: Allyn & Bacon.

Gillet, Denis, Helou, Sandy El, Yu, Chiu Man ve Salzmänn, Christophe. (2008). Turning Web 2.0 Social Software into Versatile Collaborative Learning Solutions. *First International Conference on Advances in Computer-Human Interaction, Fransa*, s. 170-176.

Gilman, S., & Vincent, A. (2013). Pinteresting Possibilities. *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 32(1), 138–151. <https://doi.org/10.1086/669995>

Gonçalves, M., Cardoso, C., Badke-Schaub, P. (2016). Inspiration Choices That Matter: The Selection Of External Stimuli During Ideation. *Design Science*, sayı:2(10), s.1-31. doi:10.1017/dsj.2016.10

Gonçalves, M., Cardoso, C., Badke-Schaub, P. (2013). Through the looking glass of inspiration: Case studies on inspirational search processes of novice designers. *International Association of Societies of Design Research (IASDR)*, Tokyo, s.1-12.

Gürdağ, B., Akkavak, K. K., & Elibol, G. C. (2018). Tasarım Eğitiminde Alternatif Mekan Olarak Sosyal Medya. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, sayı:8(2), s.166-177.

Gürel, Meltem O. (2014). Türkiye’de İçmimarlığın Bir Hikayesi. Umut Şumnu (Ed.). *Türkiye’de İçmimarlık ve İçmimarlar*, s. 21-26. Ankara: TMMOB İçmimarlar Odası Genel Merkezi.

Gürel, Meltem O., Potthoff, Joy K. (2006). Interior Design in Architectural Education. *International Journal of Art & Design Education*, sayı:25, s.217-230.

Ham, Jeremy J. (2013). The Evolution of Media Use in The Design Studio: Why are students not engaging in the Cutting Edge? M. A. Schnabel and J-Y Tsou (Ed.), *Cutting Edge in Architectural Science: Proceedings of the 47th International Conference of the Architectural Science Association 2013*, s. 1-10.

Ham, Jeremy J., Schnabel, Marc Aurel. (2011). Web 2.0 Virtual Design Studio: Social Networking as Facilitator of Design Education. *Architectural Science Review*, sayı:54(2), s.108-116.

Herring, S.R., Jones, B.R., Bailey, B.P. (2009). Idea Generation Techniques among Creative Professionals. 2009 42nd Hawaii International Conference on System Sciences, s.1-10.

Hinkel, Rochus U. (2019). The Enduring Impact of the Bauhaus Experiment on Interior Design Education. *Journal of Interior Design*, sayı:44, s.197-199.

Hund, Axel, Wagner, Heinz-Theo, Beimborn, Daniel ve Weitzel, Tim. (2021). Digital Innovation: Review And Novel Perspective. *Journal of Strategic Information Systems*, sayı: 30, s.1-39.

International Interior Design Association (IIDA). Erişim: 08.08.2024. <https://iida.org/about/what-is-interior-design>

Ito, M., Arum, R., Conley, D., Guttiérrez, K., Kirshner, B., Livingstone, S., Michalchik, V., Penuel, W., Peppler, K., Pinkard, N., Rhodes, J., Tekinbaş, K., Schor, J., Sefton-Green, J., & Watkins, S. C. (2020). The connected learning research network: Reflections on a decade of engaged scholarship. Connected Learning Alliance. <https://clalliance.org/publications/the-connected-learning-research-network-reflections-on-a-decade-of-engaged-scholarship/>

- Izadpanah, S. (2021). Evaluating The Role of Pinterest in Education and The Profession of Interior Architecture. *Idil Journal of Art and Language*, sayı:10 (87), s.1559-1572.
- İlter, A. T. (2020). Social Networks and Architecture: Possible Benefits for Design Education? In *Thresholds in Architectural Education* (pp. 183–196). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781119751427.ch14>
- İlter, A. T., & Karacar, P. (2017). Mobile Technology and Social Networks: Mapping Architecture Students' Practice and Awareness For Educational Possibilities. In *EDULEARN17 Proceedings* (Vol. 1, pp. 6820–6827). IATED. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2017.2573>
- İnce, M., & Koçak, M. C. (2017). Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Medya Kullanım Alışkanlıkları: Necmettin Erbakan Üniversitesi Örneği. *Karabük Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(2), 736-749.
- Kandemir, Ö., Ulusoy, G. (2021). Beyaz Kağıttan Beyaz Ekran: İç Mimari Sanal Tasarım Stüdyosu Deneyimi. *YDÜ Mimarlık Fakültesi Dergisi*, sayı: 3(2), 36-56.
- Karaboğa, M. T. (2018). Üniversite Öğrencilerinin Bir Sosyalleşme Alanı Olarak Sosyal Medya Hakkındaki Görüşleri. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(3), 912-936. <https://doi.org/10.17860/mersinefd.475515>
- Kaplan, M. N. (2023). Yeni Sosyal: Dijitalleşen Sosyalleşme. (Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi, İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi, Sosyoloji Bölümü. İstanbul.
- Kaptan, B. Burak. (1998). İçmimarlığın Oluşum ve Örgütlenme Süreci. *Anadolu Sanat-Sürekli Sanat ve Kültür Dergisi*, sayı:8, s. 64-87.
- Kaptan, B. Burak. (2014). Interior Architecture and Interior Design: Two Concepts, One Profession. *World Applied Sciences Journal*, sayı:32, s. 1935-1941.
- Karataş, Z. (2015). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. *Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, sayı:1(1), s.62-80.
- Kaya, P., & Bilgiç, D. E. (2020). The Process Of Creativity And Concept Development In Interior Architecture Design Education. *Turkish Online Journal of Design Art and Communication*, 10(3), 271-284.

- Kılıç, O. (2022). İç Mimarlık Eğitimi Kapsamında Detay Tasarımı Öğrenci Stüdyo Çalışmalarına Yönelik Bir Değerlendirme. *Bingöl Üniversitesi Teknik Bilimler Dergisi*, 3(1), 21-31.
- Kiraz, E. (2024). Bir Sosyal Medya Tartışması: Sosyal Medyanın Sosyal, Psikolojik ve Kültürel Etkileri. *SDÜ İfade Dergisi*, sayı:6(2), s. 111-116.
- Koberg, D., & Bagnall, J. (1991). *The universal traveler: A soft-systems guide to creativity, problem-solving, and the process of reaching goals* (2nd ed.). Crisp Publications. <https://archive.org/details/universaltravele00kobe> Erişim tarihi: 20.09.2024
- Korzynski, P., Paniagua, J. and Rodriguez-Montemayor, E. (2020), Employee Creativity In A Digital Era: The Mediating Role Of Social Media. *Management Decision*, Sayı:58 (6), s. 1100-1117.
- Lauer, D. A, Pentak, S. (2012). *Design Basics*. United States of America: WADSWORTH CENGAGE Learning.
- Lawson, B. (2005). *How Designers Think: The Design Process Demystified*. Architectural Press, Oxford.
- May, Bridget A. (2016). Lessons in Diversity: Origins of Interior Decoration Education in the United States,1870–1930. *Journal of Interior Design*, sayı: 42(3), s.5-28.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*. Teachers College, Columbia University. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
- Muñoz, J. V., & Monedero, M. M. (2021). Arquitectura, fotografía y redes sociales. *PH: Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, 29(102), 174-176.
- Nanclares, Carlos M. P., Garcia, Federico L. D. B. (2024). Innovation In Architecture The Role Of Digital Technologies And Social Networks In Academic Education. *Visual Review*, sayı:16(2), s. 205-216.
- Neuman, W. L. (2014). *Toplumsal Araştırma Yöntemleri: Nicel ve Nitel Yaklaşımlar I-II*. Cilt (7. Basım). Ankara: Yayın Odası.

- Onursoy, S. (2017). Görsel Kültür ve Görsel Okuryazarlık. Türk Kütüphaneciliği, sayı:31(1), s.47-54. <https://doi.org/10.24146/tkd.2017.4>
- Özgür, Sinem. (2019). Bir Mimesis Olarak Mimarlık ve Emsal Bilgisi. (Doktora Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. Mimarlık Anabilim Dalı. İstanbul.
- Özteke Aysal, İ., Yazıcı, A. B., & Çalgüner, A. (2024). The Role of Social Media in Shaping Industrial Design Practices: Insights from Turkish Practitioners. *Gazi University Journal of Science Part B: Art Humanities Design and Planning*, sayı:12(2), s.323-335.
- Pile, J, Gura, J (2014). *A History of Interior Design*. United States of America: John Wiley & Sons
- Pourahmad Ghalejough, A., Hashempour, P., Haghparsat, F. (2022). Creativity, Design Studio Performance, and Social Media: A Study of Instagram Use among Architecture Students. *International Journal of Architectural Engineering & Urban Planning*, sayı:32(2), s.91-77.
- Sarıboğa Mecek, Y., Kırıcı, S. (2024). İçmimarlık Eğitiminde Dijital Tasarım. *Mekansal Çalışmalar Dergisi*, sayı: 1(1), s.37-47.
- Scolere, L. (2023). Connected Design Learning: Aspiring Designers, Pinterest, and Social Media Literacy. *Journal of Interior Design*, sayı:48:3, s.191-206.
- Subaşı, M., & Okumuş, K. (2017). Bir Araştırma Yöntemi Olarak Durum Çalışması. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(2), 419-426.
- Syazwani, A. K. (2020). The Use of Social Media in Millennials' Teaching and Learning Activities in Design-Related Course. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, sayı:5(13), s.133-141.
- Taşdelen, H. S. (2018). Mimarlığın Dijital Habitus'u: Erken Tasarım Sürecinde İnternet Kullanımı. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. Mimarlık Anabilim Dalı. İstanbul.
- Toğay, A., Akdur, T. E., Yetişken, İ. C. & Bilici, A. (2013). "Eğitim Süreçlerinde Sosyal Ağların Kullanımı: Bir MYO Deneyimi", XIV. Akademik Bilişim Konferansı.

- Tokgöz Gök, Ö., Altın, M.A. (2022). The Development Of Internet Web 1.0 To Web 3.0 And Its Effects On Architectural Education. *Eskişehir Technical University Journal of Science and Technology A- Applied Sciences and Engineering*, sayı:33(Special Issue 2022) s.144-155.
- Tokman, L.y., Yamaçlı, R. (2007). A Computer Aided Model for Supporting Design Education. *World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Educational and Pedagogical Sciences*, Sayı:1 (9), s.488-492.
- Turan, İ., Şimşek, Ü., Aslan, H. (2015). Eğitim Araştırmalarında Likert Ölçeği ve Likert-Tipi Soruların Kullanımı ve Analizi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (30), 186-203.
- Tutar, H. (2023). *Nitel Araştırma Deseni Belirleme Ölçütleri ve Gereçeklendirilmesi*. Kastamonu Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 25(1), 334-355. <https://doi.org/10.21180/iibfdkastamonu.1190123>
- Tümer, E. (2022). Architectural Praxis in Turkey in The Era Of Social Media: Pinterest And Instagram. (Yüksek Lisans Tezi). Lefke Avrupa Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim ve Araştırma Enstitüsü, Mimarlık Bölümü. Lefke.
- Türk Dil Kurumu Sözlükleri (TDK). Erişim: 09.08.2024. <https://sozluk.gov.tr/>
- Uluçay Özsağ, N. (2017). Görsel Tasarım Eğitiminde Sosyal Medyanın Kullanımı. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Yıl: 5, Sayı: 54, Ekim 2017, s. 372-379.
- Uzunsakal, E., & Yıldız, D. (2018). *Alan Araştırmalarında Güvenilirlik Testlerinin Karşılaştırılması ve Tarımsal Veriler Üzerine Bir Uygulama*. Uygulamalı Sosyal Bilimler Dergisi, 2(1), 14-28.
- Yazıcı, A. (2019). Kavramsal Tasarım Sürecinde 2 ve 3 Boyutlu Temsil Kullanımı: Deneyimli ve Deneyimsiz Tasarım Öğrencileri Üzerinde Bir İnceleme. (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü. Endüstri Ürünleri Tasarımı Anabilim Dalı. İstanbul.

Yıldırım, B., Aytar Sever, İ., & Söğüt, M. A. (2022). TASARIM-GÖRSEL ALGI İLİŞKİSİNDE DİJİTAL ÇAĞ ETKİSİ VE PSİKOLOJİK YANSIMALARI. *Tasarım Mimarlık ve Mühendislik Dergisi*, sayı:2(3), s.214-228.

Yıldırım, K. (2010). Nitel Araştırmalarda Niteliği Artırma. *İlköğretim Online*, sayı: 9(1), s.79-92.

Yıldırım, T., Yavuz, A. Ö., & İnan, N. (2011). Mimari Tasarım Eğitiminde Geleneksel ve Dijital Görselleştirme Teknolojilerinin Karşılaştırılması. *Bilişim Teknolojileri Dergisi*, sayı: 3(3), s.17-26.

Yükseköğretim Kurulu (YÖK). *İçmimarlık ve Çevre Tasarımı (Lisans) – Bölüm Bilgileri*. YÖK Atlas. <https://yokatlas.yok.gov.tr/lisans-bolum.php?b=10096> Erişim tarihi: 15.08.2024

Yükseköğretim Kurulu (YÖK). *Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi – İçmimarlık ve Çevre Tasarımı (Lisans) – Bölüm Bilgileri*. YÖK Atlas. <https://yokatlas.yok.gov.tr/lisans.php?y=101990022> Erişim tarihi: 05.04.2024

Yükseköğretim Kurulu (YÖK). *Hacettepe Üniversitesi – İçmimarlık ve Çevre Tasarımı (Lisans) – Bölüm Bilgileri*. YÖK Atlas. <https://yokatlas.yok.gov.tr/lisans.php?y=104810389> Erişim tarihi: 05.04.2024

Zeisel, John. (1984). *Inquiry by Design: Tools For Environment-Behavior Research*. Cambridge, New York, NY, USA: Cambridge University Press.

Zhang, G., Mao, S. (2023). A Double-Edged Sword: Social Media Use and Creativity. *Information Technology & People*. <https://doi.org/10.1108/ITP-09-2022-068>

EKLER

EK-1: BİLECİK ŞEYH EDEBALI ÜNİVERSİTESİ ANKET ÇALIŞMASI İZİNİ

Evrak Tarih ve Sayısı: 30.01.2025-308481



T.C.
BİLECİK ŞEYH EDEBALI ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Genel Sekreterlik
Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı

Sayı :E-85883558-044-308481
Konu : Anket Çalışması Talebi (Arş. Gör. Şule
KOÇ)

30.01.2025

GÜZEL SANATLAR VE TASARIM FAKÜLTESİ DEKANLIĞINA

İlgi : 22.01.2025 tarihli ve E-91311166-044-306371 sayılı yazınız.

İlgi'de kayıtlı yazınız ile gönderilen Fakülteniz İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü Arş. Gör. Şule KOÇ'un anket talebi Rektörlüğümüzce uygun görülmüştür. Bilgilerini ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Murat YURDAKUL
Rektör Yardımcısı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu :BSRKZL5UTU/ Pin Kodu :93313

Belge Takip Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/bilecik-seyh-edebali-universitesi-ebys>

Adres:Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Rektörlüğü 11030 Bilecik
Telefon:0228 214 10 73 Faks:0228 214 10 72
e-Posta:ogrenciisleri@bilecik.edu.tr Web:ogrenciisleri.bilecik.edu.tr
Kep Adresi:bscu@hs01.kep.tr

Bilgi için: Ercan İNAN
Unvanı: Bilgisayar İşletmeni



Bu belge,güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

EK-2: ANKET SORULARI

TASARIM SÜRECİNDE İÇMİMARLIK ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL AĞ PLATFORMLARI ÜZERİNDEN GÖRSEL VERİ TARAMA YAKLAŞIMLARI KATILIMCI ANKETİ

Bu çalışma Hacettepe Üniversitesi, Güzel sanatlar Enstitüsü, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim dalı öğretim üyesi Doç. Dr. Ayşen ÖZKAN danışmanlığında yüksek lisans öğrencisi Arş. Gör. Şule KOÇ'un 'Tasarım Sürecinde İç Mimarlık Öğrencilerinin Sosyal Ağ Platformları Üzerinden Görsel Veri Tarama Yaklaşımları' başlıklı yüksek lisans tez çalışmasına veri toplamak amacıyla yapılmaktadır. Bu çalışmada, iç mimarlık ve çevre tasarımı öğrencilerinin tasarım sürecinin farklı aşamalarında sosyal ağ platformları üzerinden yapmış oldukları görsel veri taramalarının yaratıcılıkları ve tasarım süreciyle nasıl bir ilişkisi içerisinde olduğunun incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın yapılabilmesi için gerekli etik onay Hacettepe Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırma Etik Kurulu'ndan alınmıştır.

- Anketi cevaplamak yaklaşık beş (5) dakika sürmektedir.
- Anket formunda yer alan ifadeleri içtenlikle değerlendirmeniz araştırmanın geçerliliği ve güvenilirliği açısından oldukça önemlidir.
- Çalışma tamamen gönüllülük esasına dayanmakta olup, katılıp katılmamayı seçme hakkı tamamen size aittir. Ayrıca, anket formunu cevaplamaya başladıktan sonra hiçbir sorumluluğunuz olmaksızın soruları cevaplamaktan vazgeçebilirsiniz.
- Verdiğiniz bilgiler araştırmacılar tarafından gizli tutulacak olup kesinlikle üçüncü şahıslarla paylaşılmayacak ve yalnızca araştırma kapsamında ve ilgili yayınlarında kullanılacaktır.
- Katılımcının ilgisi söz konusu olduğu takdirde araştırma sonrası elde edilecek bulgular talep edilirse kendisiyle paylaşılabilir.

Çalışmamıza katıldığınız için teşekkür ederiz. Çalışma hakkında herhangi bir sorunuz olursa veya daha fazla bilgi almak için Şule KOÇ'a (koc.ssule@gmail.com) ulaşabilirsiniz.

Araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul ediyorsanız lütfen ilgili kutucuğu işaretleyiniz. ☐

E-postanız: _____

A) DEMOGRAFİK BİLGİLER

Lütfen sorularda size uygun olan kutucuğu işaretleyiniz. Teşekkürler.

1. Cinsiyetiniz

☐ Kadın ☐ Erkek

2. Yaşınız

☐ 17-19 ☐ 20-22 ☐ 23-25 ☐ 26-30 ☐ 31 ve üzeri

3. Eğitim aldığınız üniversite

☐ Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi ☐ Hacettepe Üniversitesi

4. İçmimarlık eğitiminde yılınız

☐ Lisans 1. Sınıf ☐ Lisans 2. Sınıf ☐ Lisans 3. Sınıf ☐ Lisans 4. Sınıf

B) TASARIM SÜRECİNDE SOSYAL AĞ PLATFORMLARI KULLANIMINA İLİŞKİN DEĞERLENDİRME		Hiçbir zaman	Nadiren	Ara sıra	Çoğu zaman	Her Zaman
Bu bölümde size 9 adet ifade sunulmaktadır. Lütfen aşağıda yer alan ifadelere karşılık geldiğini düşündüğünüz görüşünüze uygun olan kutucuğu işaretleyiniz.						
1.	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yaparak bir görsel bulur, daha sonra onu geliştirmeye çalışırım.					
2.	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yaparak görseller bulur, daha sonra hepsini bir araya getirerek kendi tasarımı oluştururum.					
3.	Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak farklı tasarım yaklaşımlarını görmemi sağlar.					
4.	Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, mevcut tasarımları daha iyi analiz etmemi sağlar.					
5.	Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, yeni teknikler öğrenmemi sağlar.					
6.	Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, tasarım sürecinde beni sık sık tekrar eden tasarım kalıplarına sokar.					
7.	Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak, bazen ilham bulmakta zorlanmama neden olur.					
8.	Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak bana ilham verir ve fikirlerimi geliştirmemi sağlar.					
9.	Sosyal ağ platformları üzerinden görsel veri taraması yapmak aynı projeyi paylaştığım arkadaşlarımla benzer tasarımlar oluşturmama neden olur.					

C) SOSYAL AĞ PLATFORMLARINI KULLANIM YAKLAŞIMLARINA İLİŞKİN DEĞERLENDİRME		Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katlıyorum	Kesinlikle Katlıyorum
Bu bölümde size 10 adet ifade sunulmaktadır. Lütfen aşağıda yer alan ifadelere katılımınızı ifade eden görüşünüze uygun olan kutucuğu işaretleyiniz.						
1.	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanılmalıdır.					
2.	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak bilgi kirliliğinden dolayı güvenilir kaynak bulma zorluğuna sebep olur.					
3.	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak, zaman yönetimi sorunlarına sebep olur.					
4.	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak dikkat dağınıklığı ve konsantrasyon problemlerine neden olur.					
5.	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak aşırı rekabete ve baskıya sebep olur.					
6.	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak yaratıcılığı ve özgünlüğü sınırlar.					
7.	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak proje ve eğitim materyali paylaşımı yoluyla gelişimlerini destekler.					
8.	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak uluslararası ve yerel tasarım etkilerinin anlaşılmasını sağlar.					
9.	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak eleştirel düşünme yeteneklerini zayıflatır, çünkü yüzeysel değerlendirmelere yönlendirebilir.					
10.	Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını kullanmak kişinin kendi tasarım dilini bulmasını zorlaştırabilir.					

D) SOSYAL AĞ PLATFORMLARI KULLANIM ALIŞKANLIKLARI, TERCİH EDİLEN İÇERİKLER VE VERİ TOPLAMA YÖNTEMLERİ

Bu bölümde size 5 adet soru sunulmaktadır. Lütfen aşağıda yer alan sorularda size uygun olan kutucuğu /kutucukları işaretleyiniz.

- 1. Tasarım sürecinde hangi sosyal ağ platformlarını kullanıyorsunuz? (En çok kullandığınız üç seçeneği işaretleyebilirsiniz.)**
 - Instagram
 - Pinterest
 - Behance
 - Facebook
 - LinkedIn
 - YouTube
 - TikTok
 - Dribbble
 - Houzz
 - Google Image Search
 - Tumblr
 - İç Mimari/Mimari Firma Web Siteleri
 - AI (Yapay Zekâ) Platformları
 - Diğer: _____
 - Hiçbiri
- 2. Tasarım sürecinde sosyal ağ platformlarını ne sıklıkla kullanıyorsunuz?**
 - Hergün
 - Haftada birkaç defa
 - Ayda birkaç defa
 - Hiç Kullanmıyorum
 - Diğer: _____
- 3. Sosyal ağ platformlarını en çok hangi tür içerikler için inceliyorsunuz? (En fazla üç seçeneği işaretleyebilirsiniz.)**
 - Tasarım ve Mimari Projeler
 - Sanat ve Estetik
 - Moda ve Trendler
 - Eğitim ve Bilgi
 - Spor ve Sağlık
 - Yemek ve Tarifler
 - Seyahat ve Gezi
 - Teknoloji ve Yenilikler
 - Kültür ve Eğlence
 - Doğa ve Çevre
 - Diğer: _____
- 4. Sosyal ağ platformlarında tasarımlarınız için arama yaparken hangi anahtar kelimeleri kullanıyorsunuz? (Size uygun seçenekleri işaretleyebilirsiniz.)**
 - İç Mekân Tasarımı (ör. modern oturma odası tasarımı, minimal banyo dekorasyonu)
 - Mimari Tasarım/Projeler (ör. çağdaş mimari örnekleri, sürdürülebilir bina projeleri)
 - Renk Paletleri/Malzeme/Doku (ör. sıcak renk paletleri, doğal taş dokuları, sürdürülebilir malzemeler)
 - Mobilya ve Aksesuarlar (ör. vintage mobilya, akıllı ev aksesuarları, özel tasarım aydınlatma)

- Stil ve Temalar (ör. İskandinav stili, bohem dekorasyon, endüstriyel tasarım)
- Trendler ve İnovasyonlar (ör. akıllı ev teknolojileri, yenilikçi yapı malzemeleri)
- Diğer: _____

5. Görsel veriyi nasıl topluyor ve düzenliyorsunuz? (Size uygun seçenekleri işaretleyebilirsiniz.)

- Kategorilere ayırarak
- Kendi tasarım kütüphanemi oluşturarak
- Bazı hashtaglar'ı takip ederek
- İç Mimari/mimari sayfaları takip ederek
- Online kurslar ve Web seminerleri
- Tasarım Blogları ve forumlar
- Tasarım etkinlikleri ve fuarlar
- Kendi fotoğraflarımı çekerek
- Kendi eskiz ve notlarımı tutarak
- Tasarım uygulamaları kullanarak
- Diğer: _____

Ankete katılımınız için çok teşekkür ederiz....

ETİK KOMİSYONU ONAY BİLDİRİMİ



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMA ETİK KURULU

KURUL KARARI

<u>TOPLANTI TARİHİ</u>	<u>TOPLANTI SAYISI</u>
24 Aralık 2024	2024/23

Üniversitemiz Güzel Sanatlar Enstitüsü İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı öğrencilerinden **Şule KOÇ**'un, **Doç. Dr. Ayşen ÖZKAN** danışmanlığında yürüteceği **"Tasarım Sürecinde İç Mimarlık Öğrencilerinin Sosyal Ağ Platformları Üzerinden Görsel Veri Tarama Yaklaşımları"** başlıklı tez çalışması Üniversitemiz Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Etik Kurulunun **24 Aralık 2024** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan **uygun bulunmuştur**.

Prof. Dr. İsmet KOÇ
Kurul Başkanı

Prof. Dr. Özgür
TEOMAN
Kurul Üyesi

İZİNLİ
Prof. Dr. Selda
ÖZDEMİR
Kurul Üyesi

Prof. Dr. Özge
ÖZYALÇIN OSKAY
Kurul Üyesi

Doç. Dr. Pınar
ÖZDEMİR ŞİMŞEK
Kurul Üyesi

Prof. Dr. Tuğça POYRAZ
Kurul Üyesi

Doç. Dr. Arife Berna
AYTAÇ
Kurul Üyesi

Doç. Dr. Gülçin Cankız
ELİBOL
Kurul Üyesi

Doç. Dr. Pınar ARPINAR
AVŞAR
Kurul Üyesi

Doç. Dr. Gülsüm DEPELİ
SEVİNÇ
Kurul Üyesi

Doç. Dr. Tülay BAĞCI
BOSİ
Kurul Üyesi

İZİNLİ
Dr. Öğr. Üyesi Onur
URAZ
Kurul Üyesi

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesi'ne verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversite'ye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikrî mülkiyet haklarım bende kalacak, tezin/raporumun tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalara (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin/Sanat Çalışması Raporunun kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezin/sanat çalışması raporumun tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde/sanat çalışması raporumda yer alan, telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinleri yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversite'ye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan **Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge*** kapsamında tez/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... yıl ertelenmiştir. (1)

☐ Enstitü/ Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. (2)

☐ Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

23/05/2025

(İmza)

Şule KOÇ

*Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin

Yönerge

- (1) Madde 6.1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7.1. Ulusal çıkarılan veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir. Kurum ve kuruluşlarla yapılan iş birliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.

Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir.

Tez Danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

ETİK BEYANI

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez Çalışması Raporu Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez Çalışması Raporunda,

- Tez Çalışması Raporu içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu Tez Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

23/05/2025

Şule KOÇ

YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI RAPORU ORJİNALLİK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tasarım Sürecinde İçmimarlık Öğrencilerinin Sosyal Ağ Platformları Üzerinden Görsel Veri Tarama Yaklaşımları

Yukarıda başlığı verilen Tez Çalışması Raporumun tamamı aşağıdaki filtreler kullanılarak Turnitin adlı intihal programı aracılığı ile Tez Danışmanım tarafından kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Raporlama Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı (%)	Gönderim Numarası
18.04.2025	126	181842	09.05.2025	%7	2649815409

Uygulanan filtreler:

1. Kaynakça hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimeden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan ederim. (23/05/2025)

Şule KOÇ

Öğrenci No.: N22130063

Anabilim Dalı: İçmimarlık ve Çevre Tasarımı

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI UYGUNDUR.

Doç. Dr. Ayşen ÖZKAN

PROFICIENCY IN MASTER'S THESIS WORK REPORT ORIGINALITY REPORT

HACETTEPE UNIVERSITY

Institute of Fine Arts

An Investigation into Interior Architecture Students' Approaches to Visual Data Collection Through Social Networking Platforms During the Design Process

The whole art work report is checked by my supervisor, using Turnitin plagiarism detection software taking into consideration the below mentioned filtering options. According to the originality report, obtained data are as follows.

Date Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defence	Similarity Index (%)	Submission ID
18.04.2025	126	181842	09.05.2025	%7	2649815409

Filtering options applied are:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read the Hacettepe University Institute of Fine Arts Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations, I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge. I respectfully submit this for approval. (23/05/2025)

Şule KOÇ

Student No.: N22130063

Department: Interior Architecture and Environmental Design

Program/Degree:

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL
APPROVED

Assoc. Prof. Dr. Ayşen ÖZKAN

