



**HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ**

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı

**DAVRANIŞ DEĞİŞİMİ VE TASARIM İLİŞKİSİ KAPSAMINDA KASITLI TASARIM
YÖNTEMİNİN PROJE ÜRETİM SÜREÇLERİ ÜZERİNDEKİ KATKILARININ
DEĞERLENDİRİLMESİ**

Deniz KANLI

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ

İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim Dalı

DAVRANIŞ DEĞİŞİMİ VE TASARIM İLİŞKİSİ KAPSAMINDA KASITLI TASARIM
YÖNTEMİNİN PROJE ÜRETİM SÜREÇLERİ ÜZERİNDEKİ KATKILARININ
DEĞERLENDİRİLMESİ

Deniz KANLI

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2022

DAVRANIŞ DEĞİŞİMİ VE TASARIM İLİŞKİSİ KAPSAMINDA KASITLI TASARIM YÖNTEMİNİN PROJE ÜRETİM SÜREÇLERİ ÜZERİNDEKİ KATKILARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Danışman: Doç. Dr. Alım Selin MUTDOĞAN

Yazar: Deniz KANLI

ÖZ

Tasarım, belirli uygulamaların gerçekleşmesini sağlayan, teşvik eden veya caydıran önemli bir davranış değişikliği faktörüdür. Davranışı motive etmek ya da kullanıcıları ikna etmek gibi işlevlerinin yanı sıra, bireyleri arzu edilen davranışlara yönlendirmek ya da istenmeyen davranışın oluşumunu önlemek de çevreyi, ürünü ya da hizmeti yeniden tasarlamakla mümkün olabilmektedir.

İyi tasarlanmış bir ürün ya da mekân ekonomik, sosyal ve çevresel değerlerin üretilmesine katkıda bulunarak davranış ve duygular üzerinde olumlu bir etki yaratabilmektedir. Tasarım disiplini ya da örneklerinde hangi fikirlerin ve disiplinlerin bir araya gelerek çevresel ve sosyal açıdan faydalı davranışların yaratılabileceği ve hangi tekniklerle tasarımcıların ve kullanıcıların bilinçlendirilebileceği sorusu bu tezin temelini oluşturmaktadır. Amaç, profesyonel paydaşların tasarım yoluyla davranış değişikliğini anlama, erişme ve uygulama konusunda potansiyelini ortaya koymak ve tasarım öğrencilerinde farkındalık yaratmaktır.

Hayat tarzları, mekanlar, ürün kullanım şekilleri, ulaşım tercihleri, yeme alışkanlıkları ve iletişim gibi günlük aktiviteler yalnızca kullanıcıların değil aynı zamanda tasarımcıların verdiği kararların sonuçlarıdır. Bu nedenle öncelikle tez, davranış kavramı, davranışın ardında yatan yönlendiriciler ve karar verme süreçleri ile ilgili literatür taraması ile elde edilmiş mevcut bilgileri özetleyerek insan davranışları, ihtiyaçları ve yetenekleri ile ilgili varsayımları incelemektedir. Sosyal bilimlerde yerleşik davranış teorileri derlenmiş, tasarım ve davranış arasındaki ilişkiler ve temalar tarihsel süreçte değerlendirilmiştir. Davranış değişimine yönelik güncel yaklaşımlar, yerleşik ve gelişmekte olan modeller incelenmiş ve bu modellerden Dr. Daniel Lockton tarafından geliştirilen Kasıtlı Tasarım Yöntemi (Design with Intent) analiz edilmiştir.

Tasarım sürecinde ve ürünün kullanım süresi boyunca kullanıcılar ve diğer paydaşlar arasında iş birliğine dayalı çalışmayı teşvik eden çerçevelere, yöntemlere ve araçlara ihtiyaç bulunmaktadır. Tasarımcılar, mimarlar, mühendisler, davranış bilimcileri ve kullanıcılar dahil olmak üzere paydaşlar arasında iş birliğini teşvik eden ve mümkün kılan Kasıtlı Tasarım Yönteminin sunduğu çalışma yollarını ve araçlarını incelemek ve test etmek amacıyla Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İçmimarlık ve Çevre Tasarımı öğrencileri ile bir çalıştay düzenlenmiştir. Yöntemin etkinliğini belirleyerek daha fazla araştırmanın gerekli olduğu alanları tespit etmek için bu çalıştaydaki veriler anketler ve odak grup görüşmeleri ile desteklenerek raporlanmıştır. Tasarım öğrencilerine uygulanan çevrimiçi anketler aracılığıyla ortaya çıkan bulgular; mevcut anlayış, erişim, gelecek potansiyeli ve engeller açısından değerlendirilerek grafikselleştirilmiştir. Bu tezde, davranış değişikliği için tasarımın daha erişilebilir hale getirilmesine yönelik araştırma ve örneklerin geliştirilmesi için alanların işaret edilmesi hedeflenmektedir.

Anahtar sözcükler: Davranış kavramı, davranış teorileri, tasarım-davranış ilişkisi, davranış değişimi, Kasıtlı Tasarım Yöntemi

EVALUATION OF THE CONTRIBUTIONS OF DESIGN WITH INTENT (Dwl) METHOD ON THE PROJECT PRODUCTION PROCESS WITHIN THE RELATIONSHIP OF BEHAVIOR CHANGE AND DESIGN

Supervisor: Doç. Alım Selin MUTDOĞAN

Author: Deniz KANLI

ABSTRACT

Design is an important factor of behavior change that enables, encourages or deters certain practices. In addition to its functions such as motivating behaviour or persuading users, it is possible to direct individuals to desired behaviors or to prevent the occurrence of undesired behavior by redesigning the environment, product or service.

A well-designed product or place can have a positive effect on behavior and emotions by contributing to the production of economic, social and environmental value. The basis of this thesis is the question of which ideas and disciplines can come together to create environmentally and socially beneficial behaviors in the design discipline or examples, and with which techniques designers and users can be conscious. The aim is to reveal the potential of Professional stakeholders to understand, Access and implement behavior change through design and to raise awareness among design students.

Daily activities such as lifestyles, places, product usage patterns, transportation preferences, eating habits and communication are the results of decisions made not only by users but also by designers. For this reason, first of all, the thesis examines the assumptions about human behavior, needs and abilities by summarizing the existing information obtained from the literature review on the concept of behavior, the drivers behind behavior and decision-making processes. Behavior theories established in social sciences have been compiled, and the relationships and themes between design and behavior have been evaluated in the historical process. Current approaches to behavior change, established and emerging models were examined and The Design with Intend Method (Dwl) developed by Prof. Daniel Lockton was analyzed.

There is a need for frameworks, methods and tools that encourage collaborative work between users and other stakeholders during the design process and throughout the product lifecycle. A workshop was organized with Hacettepe University Faculty of Fine Arts Interior Architecture and Environmental Design students in order to examine and test the working ways and tools offered by Design with Intent method, which encourages and enables cooperation between stakeholders, including designers, architects, engineers, behavioral scientists and users. Data from this workshop are reported in order to identify the areas where further research is needed by determining the effectiveness of the method. Findings revealed through online surveys applied to design students; It has been graphically evaluated in terms of current understanding, Access, future potential and barriers. The purpose of this survey is a first step in pointing out areas for research and development of examples to make design for behavior change more accessible.

Keywords: Behavior concept, behavior theories, design-behavior relationship, behavior change, Design with Intent Method

TEŐEKKÜR

Çalıőmalarım boyunca bana her tür imkânı ve desteęi saęlayan danıőmanım Sayın Doç. Alım Selin Mutdoęan'a katkılarından, fikirlerinden, yapıcı ve motive edici yaklaőımından dolayı teőekkürlerimi sunarım. Sayın Doç. Dr. Cankız Elibol'a, Doç. Dr. Ayően Özkan'a, Dr. Öğr. Üyesi Güliz Taődemir'e deęerli katkıları ve yardımları için teőekkürü bir borç bilirim.

Yüksek Lisans eęitimim konusunda beni cesaretlendiren ailem Semra Eőlisoy ve Nedim Eőlisoy'a destekleri için teőekkür ederim.

Tüm destekleri ve yardımları için Samet Akçimen'e ve Sinem Arat'a teőekkür ederim.

Tüm süreçlerde yanımda olan, bana inanan ve kendime inanmamı saęlayan canım anneannem Firdevs Çaybaőı'ya sonsuz teőekkürler. Gittięin yerde de benim yanımda olmaya devam ettięini biliyorum.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

ÖZ	i
ABSTRACT	iii
TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	vi
TABLolar DİZİNİ	ix
GÖRSELLER DİZİNİ	x
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: DAVRANIŞ KAVRAMI İLE DAVRANIŞ VE TASARIM İLİŞKİSİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ	3
1.1 Davranış Kavramının Tanımlanması ve Kapsamı	3
1.1.1 Davranışın Tanımlanması	4
1.1.2 Fizyolojik Açıdan Davranış	6
1.1.3 Psikolojik Açıdan Davranış	7
1.2 Davranışın Yönlendiricileri: İhtiyaçlar, Dürtü, GÜdü ve Motivasyon	7
1.2.1 İhtiyaç Kavramı	8
1.2.2 Dürtü ve GÜdü Kavramları.....	13
1.2.3 Motivasyon (Güdülenme) Kavramı	16
1.3 Bilişsel Önyargılar, Sezgisel Yanlılık ve Karar Verme	16
1.3.1 Bilişsel Önyargı Kavramı	17
1.3.3 Doğrulama Önyargısı (Confirmation Bias).....	20
1.3.4 Çerçeveleme Etkisi ve Kayıptan Kaçınma	22
1.3.5 Demirleme Teorisi ve Keyfi Tutarlılık	24
1.3.6 Göze Çarpma ve Kullanılabilirlik Önyargıları	25
1.3.7 Bilişsel Etki Yöntemi	26
1.3.8 Anekdotsal Kanıt	27
1.3.9 Öznitelik İkamesi (Attribute Substitution)	28
1.4 Davranış Değişimi Modelleri	29
1.4.1 Bireysel Rasyonel Seçim Modelleri	31
1.4.2 Bağlam Odaklı (Sosyal Yapısalcı) Modeller.....	35
1.4.3 Karma Modeller.....	38
1.5 Davranış Değişimi İçin Tasarım Yaklaşımları	40
1.5.1 Bireyi Hedef Alan Davranış Değişimi için Tasarım Yaklaşımları	41
1.5.2 Bağlamı Ele Alan Davranış Değişimi için Tasarım Yaklaşımları.....	45

1.5.3 Karma Davranış Değişimi Yaklaşımları	47
1.6 Bölüm Sonu Değerlendirmesi	49
BÖLÜM 2: KASITLI TASARIM (Dwl) YÖNTEMİNİN VE UYGULANMIŞ ÖRNEKLERİNİN İNCELENMESİ	52
2.1 Kasıtlı Tasarım Yöntemine Genel Bakış.....	52
2.1.1.Tasarımcı Niyeti ve Davranışı Etkileme	54
2.1.2 Kasıtlı Tasarımın Perspektifleri	56
2.1.3 Kasıtlı Tasarım Yönteminin Kapsamı	57
2.1.4 Yöntemin Gelişimi	58
2.2 Yöntemin Yapısı.....	58
2.2.1 Kartların Kullanımı	59
2.2.2 Kullanıcı Modelleri.....	61
2.2.3 İlham ve Reçete Modu	64
2.2.4 Hedef Davranış Kavramı	65
2.2.5 Kullanıcı Davranışını Etkilemeye Yönelik Sekiz Mercek.....	68
2.3 Yöntemin Kullanıldığı Örnek Proje İncelemesi: ATM Kart Hatasının Azaltılması.....	124
2.3.1 Problemin Arka Planı.....	125
2.3.2 Hedef Davranışa Karar Verme Süreci	126
2.3.3 Örüntülerden İlham Alan Tasarım Konseptleri	126
2.3.4 Yöntemin Uygulanması	126
2.4 Bölüm Sonu Değerlendirmesi	129
3. BÖLÜM: DAVRANIŞ DEĞİŞİMİ İÇİN TASARIM METODU OLARAK “KASITLI TASARIM” YÖNTEMİNİN TASARIM ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNDEKİ İŞLERLİĞİ ÇALIŞTAYIN DEĞERLENDİRİLMESİ	132
3.1 Araştırmanın Kavramsal Çerçevesi	132
3.1.1. Araştırmanın Konusu ve Problemin Belirlenmesi	133
3.1.2 Davranış Değişimi Stratejileri ve Kasıtlı Tasarım Yönteminin Seçilme Gerekçeleri	133
3.1.3 Araştırmanın Amacı.....	138
3.1.4 Araştırmanın Yöntemi ve Kapsamı	139
3.2 Proje Üretim Süreçleri Kapsamında Elde Edilen Verilerin Analizi ve Değerlendirilmesi	141
3.2.1 Anket-1’in Uygulanması ve Sonuçlar.....	142
3.2.2 Çalıştay ve Sonuçları.....	143

Grupların Oluřturulması ile Sosyal ve Çevresel Problemler Őablonlarının Doldurulması	146
3.2.3 Odak Grup Görüşmeleri ve Sonuçları.....	169
3.2.4 Anket-2 Uygulaması ve Sonuçları.....	171
3.3 Bölüm Sonu Deęerlendirmesi.....	180
BÖLÜM 4: DAVRANIŐ DEęİŐİMİ İÇİN TASARIM ANLAYIŐININ UYGULAMA ALANLARINA KATKILARININ VE KASITLI TASARIM YÖNTEMİNİN POTANSİYELİ ÜZERİNE DEęERLENDİRME.....	187
KAYNAKLAR	193
EKLER	207
EK-1: ETİK KOMİSYONU ONAY BİLDİRİMİ	207
ETİK BEYANI	208
YÜKSEK LİSANS TEZİ ORİJİNALLİK RAPORU	208
MASTER'S THESIS ORIGINALITY REPORT	209
YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET BEYANI	210

TABLolar DİZİNİ

Tablo 1. İhtiyaç, Dürtü, Güdü, Doyum ve Motivasyon İlişkisi	7
Tablo 2. Bireylerin Sosyolojik, Psikolojik, Fiziksel ve Çevresel İhtiyaçları.....	8
Tablo 3. Bilişsel Önyargılar Tablosu	18
Tablo 4. Davranış Değişimi Modelleri Tablosu.....	30
Tablo 5. Davranış Değişimi Modelleri Özet Tablosu	30
Tablo 6. Davranış Değişimi için Tasarım Yaklaşımları Tablosu	41
Tablo 7. Sağlıklı Davranış İçin Tasarım Aşamaları Tablosu (Niederrerr, 2014).....	45
Tablo 8. Hedef Davranış Kavramı Örnekleri Tablosu	66
Tablo 9. Davranış Değişimi Stratejileri	134
Tablo 10. Davranış Değişimi İçin Tasarım Sırasında Göz Önünde Bulundurulması Gereken Elementler	135
Tablo 11. Çalıştay Takvimi.....	140
Tablo 12. Anket-1 Soruları ve Yanıt Dağılımları	142
Tablo 13. Proje Değerlendirme Şablonu	156
Tablo 14. Grup-1 Proje Üretim Süreçleri.....	157
Tablo 15. Grup 1- Proje Paftası	157
Tablo 16. Grup 2- Proje Üretim Süreçleri.....	159
Tablo 17. Grup 3- Proje Üretim Süreçleri.....	162
Tablo 18. Grup 4 Proje Üretim Süreçleri.....	165
Tablo 19. Grup 5 Proje Üretim Süreçleri.....	168
Tablo 20. Davranış Değişimi ile İlgili Bilgi Kaynaklarını Ölçmeyi Hedefleyen Sorular ve Yanıt Dağılımları	172
Tablo 21. Kasıtlı Tasarım Yönteminin Proje Üretim ve Tasarım Süreçlerine Katkılarını Ölçmeyi Hedefleyen Sorular ve Yanıt Dağılımları.....	176
Tablo 22. Katılımcının Kasıtlı Tasarım Yöntemi ile Ürettiği Projeye Dair Sorular ve Yanıt Dağılımları	177

GÖRSEL DİZİNİ

Görsel 1. İkna Edici Teknoloji Motivasyon-Yetenek Grafiği (Niederrerr, 2014)	42
Görsel 2. Kasıtlı Tasarım Yöntemi Mercek Kategorizasyonu.....	59
Görsel 3. Kasıtlı Tasarım Yöntemi Kartları.....	61
Görsel 4. Pinball Kullanıcıları.....	62
Görsel 5. Kısa Yol Kullanıcıları	63
Görsel 6. Düşünceli Kullanıcılar.....	64
Görsel 7. Mimari Mercek Kartları	69
Görsel 8. Açılar Kartı	69
Görsel 9. Ayrılma Kartı	70
Görsel 10. Taşıyıcı Bantlar Kartı	70
Görsel 11. Özellik Yitimi Kartı.....	71
Görsel 12. Saklama Kartı	71
Görsel 13. Malzeme Özellikleri Kartı.....	72
Görsel 14. Labirentler Kartı.....	72
Görsel 15. Güzergahı Planlamak Kartı.....	73
Görsel 16. Konumlandırma Kartı.....	73
Görsel 17. Barikat Kartı	74
Görsel 18. Bölümleme ve Boşluk Kartı.....	74
Görsel 19. Sadelik Kartı	75
Görsel 20. Hata Önleyici Mercek Kartları.....	75
Görsel 21. Emin misiniz? Kartı.....	76
Görsel 22. Seçenek Düzenleme Kartı	76
Görsel 23. Koşullu Uyarılar Kartı	77
Görsel 24. Varsayılanlar Kartı.....	77
Görsel 25. Bunu mu demek istedin? Kartı	78
Görsel 26. Kenetlemek Kartı	78
Görsel 27. Eşleşen Kolaylık Kartı	79
Görsel 28. Dışında Kalmak Kartı.....	79
Görsel 29. Porsiyonlar Kartı	80
Görsel 30. Hapsetmek Kartı	80
Görsel 31. Etkileşim Merceği Kartları.....	81
Görsel 32. Geribildirimler Kartı	82
Görsel 33. Uygun Zaman Kartı	82
Görsel 34. Kısmi Tamamlanma Kartı.....	83
Görsel 35. Akran Geribildirim Kartı	83
Görsel 36. İlerleme Çubuğu Kartı	84
Görsel 37. Eş Zamanlı Geribildirim Kartı	84
Görsel 38. Simülasyon / İleribildirim Kartı	85
Görsel 39. Özet Geribildirim Kartı.....	85
Görsel 40. Uygun Hale Getirme Kartı.....	86
Görsel 41. Tünel Açma / Büyücülük Kartı	86
Görsel 42. Görsel Mercek Kartları.....	87
Görsel 43. Hedefler ve Zorluklar Kartı.....	87
Görsel 44. Koleksiyonlar Kartı	88
Görsel 45. Doldurmak için Boşluk Kartı.....	88
Görsel 46. Seviyeler Kartı	89

Görsel 47. Bir 'Meme' Yap! Kartı.....	89
Görsel 48. Oyunbozanlık Kartı.....	90
Görsel 49. Ödüller Kartı.....	90
Görsel 50. Rol Yapma Kartı	91
Görsel 51. Skorlar Kartı	91
Görsel 52. Hikâye Anlatma Kartı	92
Görsel 53. Öngörülmeyen Takviye Kartı	92
Görsel 54. Algısal Mercek Kartları.....	93
Görsel 55. Simetri - Asimetri Kartı	93
Görsel 56. Renk İlişkileri Kartı	94
Görsel 57. Kontrast Kartı.....	94
Görsel 58. Sahte Olanaklar Kartı	95
Görsel 59. İmha Edilen Diziler Kartı	95
Görsel 60. Metaforlar Kartı	96
Görsel 61. Mimikri ve Aynalama Kartı	96
Görsel 62. Mod Kartı.....	97
Görsel 63. Çıplaklık Kartı	97
Görsel 64. Algılanan Olanaklar Kartı	98
Görsel 65. Olasılıklar Ağacı Kartı	98
Görsel 66. Önem Kartı.....	99
Görsel 67. Yakınlık Kurma / Gruplama Kartı	99
Görsel 68. Çekici Atmosferler Kartı.....	100
Görsel 69. Benzerlik Kartı.....	100
Görsel 70. Şeffaflık Kartı.....	101
Görsel 71. Damgalama Kartı	101
Görsel 72. Bilişsel Mercek Kartları	102
Görsel 73. Suçu Dindirme Kartı	102
Görsel 74. Bağlılık ve İstikrar Kartı	103
Görsel 75. Tuzaklar Kartı	103
Görsel 76. Düzen Arzusu Kartı	104
Görsel 77. Sana Söylendiği Gibi Yap Kartı	104
Görsel 78. Duygusal Bağlılık Kartı.....	105
Görsel 79. Uzman Seçimi Kartı.....	105
Görsel 80. Çerçeveleme Kartı.....	106
Görsel 81. Alışkanlıklar Kartı	106
Görsel 82. Kişilik Kartı	107
Görsel 83. Empatiyi Kışkırtmak Kartı.....	107
Görsel 84. Karşılıklı Etki Kartı	108
Görsel 85. Yeniden Adlandırma Kartı.....	108
Görsel 86. Kıtlık Kartı.....	109
Görsel 87. Sosyal Kanıt Kartı	109
Görsel 88. Machiavellian Mercek Kartları.....	110
Görsel 89. Demirleme Kartı.....	111
Görsel 90. Anti Özellikler Kartı	111
Görsel 91. Paketleme Kartı	112
Görsel 92. Alçaltıcı Performans Kartı	112
Görsel 93. İlki Ücretsiz! Kartı.....	113
Görsel 94. Zorunlu İkilik Kartı.....	113

Görsel 95. Format Kitleme Kartı.....	114
Görsel 96. İşlevsel Eskime Kartı.....	114
Görsel 97. Ben Keserim, Sen Seçersin Kartı	115
Görsel 98. Zehir Hapı Kartı	115
Görsel 99. Servis Önerisi Kartı.....	116
Görsel 100. Yanlış Cevap Kartı	116
Görsel 101. Stil Eskimesi Kartı.....	117
Görsel 102. Endişe Çözünürlüğü Kartı.....	117
Görsel 103. Güvenlik Merceği Kartları	118
Görsel 104. Mecburi Atmosferler Kartı.....	118
Görsel 105. Akran Gözetmenliği Kartı.....	119
Görsel 106. Üzerindekileri Gözetleme Kartı.....	119
Görsel 107. Gözetleme Kartı	120
Görsel 108. Kaza Tehdidi Kartı	120
Görsel 109. Mülkiyet Tehdidi Kartı	121
Görsel 110. Ne Yapabilirsiniz? Kartı	121
Görsel 111. Neyiniz Var? Kartı	122
Görsel 112. Ne Biliyorsunuz? Kartı.....	122
Görsel 113. Ne Yaptınız? Kartı	123
Görsel 114. Neredesiniz? Kartı.....	123
Görsel 115. Kimsiniz? Nesiniz? Kartı	124
Görsel 116. Ürün Kartları	144
Görsel 117. Tasarım Problemi Kartları.....	145
Görsel 118. Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonu.....	145
Görsel 119. Kart Seçimleri ve Grupların Oluşturulması	146
Görsel 120. Grup-1 Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonu.....	147
Görsel 121. Grup-2 Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonu.....	148
Görsel 122. Grup-3 Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonu.....	149
Görsel 123. Grup-4 Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonu.....	150
Görsel 124. Grup-5 Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonu.....	151
Görsel 125. Proje Üretim Süreçleri	152
Görsel 126. Miro Çalıştay Sayfası.....	155
Görsel 127. Grup 1- Proje Paftası.....	158
Görsel 128. Grup 2- Proje Paftası.....	160
Görsel 129. Grup 2- Proje Paftası.....	160
Görsel 130. Grup 3- Proje Paftası.....	163
Görsel 131. Grup 3- Proje Paftası.....	164
Görsel 132. Grup 4 Proje Paftası.....	166
Görsel 133. Grup 4 Proje Paftası.....	166
Görsel 134. Grup 4 Proje Paftası.....	167
Görsel 135. Grup 5 Proje Paftası.....	169
Görsel 136. Katılımcıların “Davranış değişimi ile ilgili okulda ders aldım.” İfadesine Verdikleri Yanıtların Grafiği.....	173
Görsel 137. Davranış Değişimi Kavramının Etkili Olduğu Sosyal Gruplar.....	174
Görsel 138. Davranış değişimi kavramının önemli olduğu sektörler grafiği	175
Görsel 139. İnsan Davranışları ve Ürün Kullanım Kararlarının Etki Alanları Grafiği.....	176
Görsel 140. Davranışsal Değişim için Güçlenmesi Gereken Kaynaklar Grafiği.....	178
Görsel 141. Davranışsal Değişimin İçerdiği Zorluklar Grafiği	179

Görsel 142. Davranışsal Değişimin Yaygınlaşması için Duyulan İhtiyaçlar Grafiği	180
Görsel 143. Kullanıcı Modelleri Grafiği	184
Görsel 144. Merceklerin Kullanım Grafiği	184
Görsel 145. Tezin Amaç Diyagramı	187
Görsel 146. Kasıtlı Tasarımın Yaklaşım Diyagramı	189
Görsel 147. Tutum Değişikliği Diyagramı	190



GİRİŞ

Bütün tasarımlar davranışlarımızı etkilemektedir, fakat tasarımcılar genellikle insan yararı güden ve zaman zaman da onları değiştiren/dönüştüren gücün bilincinde olmamaktadır. Davranışlarımızın tasarımı etkilemesi gibi tasarımların da davranışlarımızı etkileyeceği gerçeği, sosyal ve çevresel durumlara dikkat çekmek için büyük bir fırsat sunmaktadır. Tasarımcıların aynı zamanda “davranış tasarımı” işinde olduğu yani tasarımların kullanılma biçimlerini de şekillendirdikleri ise giderek artan bir kabul görmektedir. Bu, özellikle yeni ürünlerin ve hizmetlerin tasarımında ya da geliştirilmesinde davranış değişikliği üzerine araştırmalara giderek daha fazla başvurulması anlamına gelmektedir. Çevresel ve sosyal açıdan faydalı hedeflerle davranış değişimi için tasarım kavramı, tasarım süreçlerine dahil edilmektedir.

Tasarım her zaman değişimle ilişkilendirilmiştir. Sosyal Bilimci Simon’un (1969) “tasarımcıların mevcut durumları tercih edilene dönüştürmek için eylemler tasarladıkları” gözlemi bu görüşü desteklemektedir. Bununla birlikte, zaman içinde tasarım anlayışının değişmesiyle durumlar artık nötr ve nesne merkezli görülmemektedir. Bunun yerine, tasarımın kaçınılmaz olarak insan davranışı üzerinde etkisi olduğu ve bunun bağlam, motivasyon vb. dahil olmak üzere birçok değişkene bağlı olduğu kabul edilmektedir. Bu da tasarımcının gelecekteki eylemler için sorumluluk alması gerektiği anlamına gelmektedir. Daha da önemlisi, davranış değişimi için tasarım bu sorumluluğu kabul etmekte ve bu nedenle kullanıcıdan çevresel ve sosyal eylemleri geliştirmek amacıyla geliştirilen bir dizi teori, yaklaşım ve araçtan yararlanmaktadır.

Bu kapsamda davranış ve tasarım aracılığıyla davranış değişimi hakkında teorik bir alt yapı oluşturularak, davranış değişimi için tasarım yaklaşımlarından Kasıtlı Tasarım Yöntemi incelenecektir. Yöntemin proje üretim süreçlerine etkilerinin tespit edilmesi ve bu doğrultuda tasarımcılara sunduğu potansiyelin işaret edilmesi amaçlanmıştır.

Birinci bölümde davranış ve davranışın yönlendiricileri kavramsal olarak ele alınmıştır. Davranış oluşumunun ardında yatan karar verme süreçleri, bilişsel ön yargılar ve sezgisel

yanlılıklar örnekler ile aktarılmıştır. Davranış deęiřimi modelleri ve davranış deęiřimi için tasarım yaklaşımları derlenerek teorik bir alt yapı çerçevesi sunumu hedeflenmiştir.

İkinci bölümde Davranış Deęiřimi için Tasarım yaklaşımlarından Etkileşim Tasarımcısı ve Araştırmacısı Dr. Daniel Lockton'ın Kasıtlı Tasarım Yönteminin kapsamı ve gelişimi teorik olarak ve Lockton tarafından yürütölmüş bir örnek çalışma üzerinden incelenecektir.

Üçüncü bölümde önceki bölümlerde elde edilen kavramsal bilgilerden faydalanılarak Kasıtlı Tasarım Yönteminin proje üretim süreçlerine etkilerinin ölçölmesini hedefleyen anket çalışmaları, çalıştay ve sözlü görüşmeler deęerlendirilecektir.

Dördüncü bölümde, yapılan çalışmalar doğrutusunda davranış deęiřimi için tasarım anlayışının potansiyeli ve Kasıtlı Tasarım Yönteminin proje üretim süreçlerine olası katkıları deęerlendirilecektir.

Davranış deęişikliği kavramının ortaya çıkmasıyla birlikte, tasarımın kasıtlı etkisi hakkında çok daha açık tartışmalar başlamıştır. Uygulandığı, uygulanabileceği veya uygulanması gereken alanlar ve çeşitli bağlamlarda etik sonuçları bu tartışmalardan bazılarıdır. Bu tez de bu tartışmalara yanıtları Kasıtlı Tasarım Yönteminin sunduğu ipuçları aracılığıyla bulmayı hedeflemektedir.

BÖLÜM 1: DAVRANIŞ KAVRAMI İLE DAVRANIŞ VE TASARIM İLİŞKİSİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

İnsanın olduğu her sistemde davranışın anlaşılmasına gereksinim vardır. Bu bölüm, davranış kavramı ile ilgili teorik bilgileri içermektedir. Davranış ve tasarım ilişkisi kurgusunda davranışın oluşumu ve davranışın yönlendirilmesi ile ilgili bilgi sahibi olunması kaçınılmaz bir gerekliliktir. Bu da ihtiyaç, dürtü, güdü ve motivasyon kavramlarının da davranış kadar önem arz etmesine sebep olmaktadır. Bu nedenle bölüm içinde kavramlar tanımlanacaktır.

Davranışın oluşumunda bir diğer önemli etmen olan karar verme süreçleri, davranış değişimi için tasarım yapan, yapmayı hedefleyen tasarımcılar için kullanıcıları tanıma ve davranışların altında yatan sebepleri tespit etme konusunda rehberlik sunacaktır. Karar verme, bilişsel ön yargılar ve sezgisel yanlılıklar ise tasarım süreçlerine dahil edildiğinde, davranışın yönlendirilmesi ile ilgili ipuçları sağlayacaktır. Bu nedenle bölüm içinde bu bilgiler de derlenerek örneklerle derinleştirilecektir.

Tasarım teorisyenlerinin davranışların bilinçaltı ipuçlarına yönelik yapılan çalışmaları derlediği davranış değişimi modelleri yine bu bölümde incelenecektir. Bu modeller bireysel-rasyonel, bağlam odaklı ve karma olmak üzere üç ana başlık altında toplanacaktır. Davranış değişimi için tasarım yaklaşımları (bireyi hedef alan, bağlamı hedef alan, karma) için de bir kaynak oluşturan bu modellerin bilinmesi, daha sonraki bölümlerde ele alınacak olan Kasıtlı Tasarım Yönteminin kapsamı ve yöntemin seçilme gerekçeleri ile ilgili de bir alt yapı oluşturulması açısından önem taşımaktadır.

1.1 Davranış Kavramının Tanımlanması ve Kapsamı

İnsanın belli uyarıcılara bağlı olarak bir amaca yönelik, bedensel, ruhsal ve toplumsal her türlü etkinliği davranış başlığı alt disiplininde incelenmektedir. Davranış bireysel, grupsal ve örgütsel düzeyde ele alınıp incelenirken davranışın nedenselliğinin tanımlanması gerekmektedir. Kullanıcı davranışı ve bunun sonucunda ortaya çıkan etkiler bir dizi farklı faktörden etkilenmektedir. Davranışın tasarım aracılığıyla nasıl değiştirileceğini anlamak için ise öncelikle davranış kavramını ve davranışı yönlendiren iç ve dış etkenleri incelemek gerekmektedir.

1.1.1 Davranışın Tanımlanması

Biyolojik, toplumsal ve ruhsal yönleri olan insanların tek tek ele alınması durumunda kendilerine özgü farklılıklar gösterdiği, yaşamın farklı dönemlerinde gelişip olgunlaşan bir benliği (egosu) olduğu ve kendine özgü bir kişilik yapısı geliştirdiği bilinmektedir. İnsan, biyolojik yönden bir organizmadır, diğer canlı varlıklar gibi yaşar, büyür, gelişir ve ölür; ruhsal (psikolojik) yönden ise bir bireydir. İnsan ve çevresi arasında süreklilik göstermekte olan bir etkileşim bulunmaktadır ve hemen hemen hiç kesilmeyen bu karşılıklı alışverişin devamlılığı davranışları meydana getirmektedir. Bu davranışların en önemli özelliği ise çok nedenli ve karmaşık olmalarıdır.

Davranış, organizmanın bir uyarım karşısında, ilgili bütün organlarıyla verdiği cevaptır ve psikoloji bilimi davranışı, canlıların çevrelerine karşı sergiledikleri her türlü eyleme verilen genel isim şeklinde açıklamaktadır (Erden, 1987, Karakılıç, 2013:6). Bir başka deyişle davranış, etkiye karşı tepkidir ve canlıların gözlenebilen faaliyetleridir (Ertürk, 2013). Davranış kavramı, canlının, iç ve dış etkilere karşı gösterdiği bilişsel, duyuşsal ve psikomotor (bedensel-fiziksel) tepkileri olmakla birlikte davranışı "hareket"ten ayıran temel etmen, davranışın bir etkiye karşı "bilinçli tepki" olma özelliğine sahip olması durumudur. Bilinçli davranış esasında bir sebebe bağlı olmaktadır ve mutlak bir gaye içermektedir (Jennifer ve Gareth, 1999).

Farklı davranış tanımlarının oluşmasına neden olan temel faktör farklı bakış açılarının mevcudiyetidir. Bu tanımlarda bulunan çeşitli farklılıklara rağmen psikoloji okulları arasında fikir birliği yaratan ortak paydalar arasında; davranışın bilinçli bir insan etkinliği olması, bu etkinliklerin birey tarafından algılanması ve başka kimseler tarafından gözlemlenmesinin mümkün olması bulunmaktadır (Başaran, 2000).

Güney (2006), ise davranışı açıklarken, insan davranışlarının çok çeşitlilik gösterdiğini, davranışın gözlenebildiği için ölçülebildiğini hatırlatarak, Leavitt'in düzenlediği insan davranışına ilişkin bazı varsayımları şöyle aktarmıştır: "İnsan davranışı nedenlidir, insan davranışı güdülüdür, insan davranışı hedefe yöneliktir..." (Güney, 2006). Davranışların bir kısmı (jest ve mimikler, kan dolaşımı vb.) objektif, yani ölçülebilir özellikteyken bazıları ise (ağrı, acı, ıstırap, aşk, kin, nefret vb.) doğrudan ölçülemezler, yani sübjektiftirler (Ertürk, 2013). İnsanın bilinçli olarak yapmadığı kas

seğirmeleri (tik), reaksiyon ve tepkiler (refleks) ve bilinçsiz hareketleri davranış sayılmamaktadır (Başaran, 2000).

Bu varsayımları dikkate aldığımızda, rastlantısal olmayan davranışın oluşması için içsel ve dışsal bir uyarı gerektiği ve aynı zamanda insan davranışının bir hedefe yönelik olduğu doğrulanmaktadır. İnsan davranışının oluşumunda kalıtım ve yetiştirilme biçimi birbirine bağlı iki temel öğedir, dolayısıyla örgüt ve bireylerin değişim ve gelişmelerine ilişkin sağlıklı planlar yaparken, bu iki temel öğenin bilinmesi oldukça yararlıdır. Kısaca sağlıklı organizasyon yapıları için, insan davranışları ve nedenlerinin bilinmesi gerekmektedir (Ertürk, 2013).

İnsanların tutumları, algıları, düşünceleri, duyguları, hedefe yönelik davranışın açıklanmasında önemlidir. Bir insanın davranışta bulunması için "uyaran" faktörü vazgeçilmezdir. Kısacası bir uyarıcı geldiğinde insan davranışta bulunmaktadır ve her davranış bir neden ve sonuç arasındaki ilişkiye dayanmaktadır. Ortaya çıkan sonuç yeni davranış için bir neden anlamı taşıdığından davranışa dönüşmekte ve insan davranışları bir zincir şeklinde neden sonuç bağlantısıyla gerçekleşmeye devam etmektedir.

Bu süreç şu şekilde formüle edilmiştir (Doğan ve Doğan, 1996):

... - uyarıcı - tepki = davranış (uyarıcı) - tepki = davranış - ...

İnsanlarda ve hayvanlarda, organizmanın davranışında bir değişikliğin olması uyarıcı ile davranış arasındaki bağ ile kurulmaktadır. J.B.Watson'ın öncüsü olduğu, davranışçı kuramı benimseyenler, (U-T, uyarıcı-tepki kuramcıları olarak da anılmaktadır.) insan zihninin öğrenmeler sonrasında şekillendiğini savunarak, davranışların yaşantılarla deneyimlenerek ve öğrenilerek kazanılacağına inanmaktadırlar.

Davranmak ile ilişkilendirilen davranış kavramı; "tutum, gidiş ve hareket tarzı" gibi kavramlarla da anılabilmekte ve gözlemlenebilen, ölçülebilen her şeyin incelenmesini içermektedir. Bu anlamdaki davranış eylemi nedenli, güdülü ve amaca yönelik olmakta ve rastgelelik ile nedensizlik ortadan kalkmaktadır. En genel anlamda davranış, insanların bütün eylemlerini karşılayan bir kavramdır. Psikolojinin temel konusunu oluşturan insan davranışlarının en önemli özelliklerinden birisi, bunların çok nedenli ve karmaşık oluşudur. Davranış açısından her olayın ondan önce gelen

birtakım koşulların sonucu olduğu bir gerçektir. Bu da determinizm ilkesi ile ilgilidir. Davranış biyolojik bağlamda "bir organizmanın bir ortamdaki hareket tarzı" olarak tanımlanırken, genel anlamda organizmanın "belirli uyarıcılara karşı gösterdiği tepki" olarak da adlandırılabilir.

Davranış kavramı psikoloji okulları tarafından değişik şekillerde ele alınıp tanımlanmaktadır. Davranış psikolojisi davranışı hareket içeren bir yaklaşım ile uyarıcı-tepki silsilesi olarak tanımlamaktadır. Bütünlük psikolojisi ise insan ile çevresini bir bütünlük çerçevesinde ele almakta ve davranışı insan ile çevresinin etkileşiminin sonucu olarak görmektedir. İşlevsel psikoloji davranışı, insanın güdülerini tatmin etme etkinliği olarak görmektedir. Diyalektik teori davranışı, insanın kendisini geliştirmek ve çevresini değiştirmek amacıyla yaptığı etkinlikler olarak nitelendirir. Dinamik psikoloji ise davranışın, insanın bireysel çatışmanın ve başkaları ile olan ikili çatışmasının çözümünde bir araç olduğunu savunmaktadır. Davranışın tanımında psikoloji okullarının birbirlerinden bazı yönlerden farklılık göstermesi olağandır; çünkü her okul, insan davranışına farklı taraftan yaklaşmakta, bazıları davranışın oluşum sürecini, bazıları davranışın gayesini, bazıları da her ikisini aynı anda dikkate almaktadır (Başaran, 2000).

1.1.2 Fizyolojik Açıdan Davranış

Fizyolojik açıdan davranış, organizmaya iç ve dış değişkenler tarafından yönlendirilmiş bir enerji akımı olarak ifade edilmektedir (Schermerhorn, 1997). Canlı bu akımı algılayarak, yorumlamakta ve geri bildirim olarak çevreye ve uyarıcılara uyum sağlamak amacıyla kullanmaya çalışmaktadır. Davranışın rasyonel temelini oluşturan baş etme, uyarıcılar ile bunlara bir yanıt olarak verilen davranış arasındaki uyumluluk olmaktadır (Schermerhorn, 1997).

Duyu organları, kaslar, iç salgı bezleri ile iç organlar, omurilik, beyin ve nöronlardan oluşan sinir sisteminin etkisi ile davranış sergilenmektedir. Çevresel sinir sistemi aracılığıyla dış dünyada meydana gelen olaylar, duyu organlarına bağlı nöronların aracılığı ile beyne aktarılmaktadır. Nöronlar sadece dış dünya ile ilgili bilgileri iletmekte, aynı zamanda komutlar göndererek iç organların da çalışmasını düzenlemektedir.

Uyarıcı ile davranış arasındaki uyum durumu, organizmanın içinde yaşadığı çevreye karşı bir denge durumunu oluşturmaktadır. Birey fiziksel bir uyarı aldığında, bu uyarım sinir enerjisi olarak

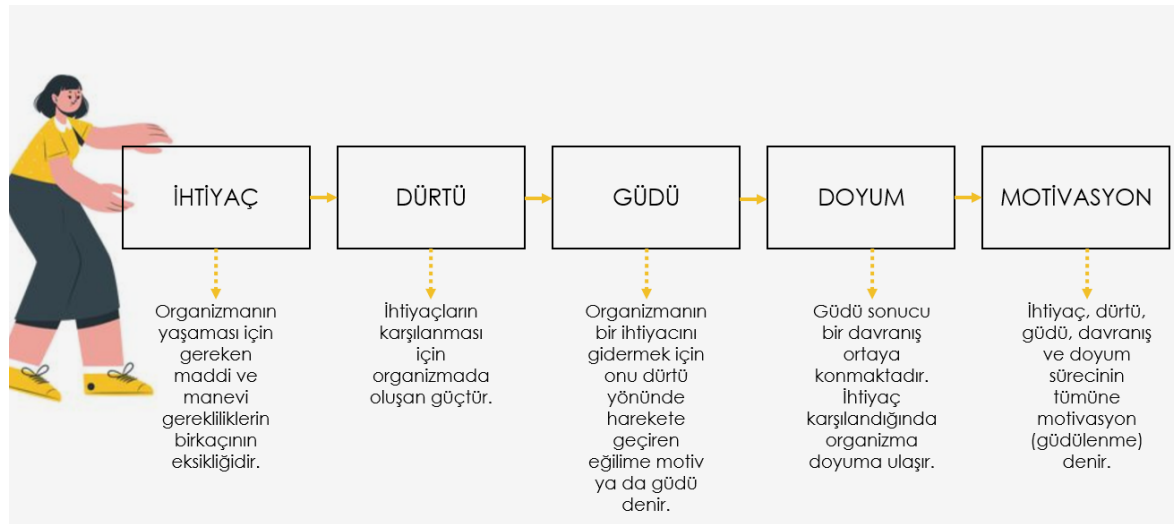
beyne iletilmektedir ve beyin bu uyarıyı bağılı bölümünde algılamaktadır. Sırası ile tutum ve davranış söz konusu uyarı algılandıktan sonra meydana gelmektedir. Kısacası fiziksel manada davranışın meydana gelmesi vücudun uyarılara verdiği yanıt biçiminde oluşmaktadır (Silah, 2005).

1.1.3 Psikolojik Açıdan Davranış

Psikolojik açıdan davranış, bir gereksinime yönelik gelişen, gözlemlenebilen ya da ölçülebilen "bilinçli" etkinliklerin tamamı şeklinde ifade edilmektedir. Tepkiler, hareketler, düşünme, hissetme, beceri, tutum ve seçim gibi iç devinimler, psikolojik davranış kapsamında ele alınmaktadır.

İnsan davranışlarının kaynaklarını tespit etmeye çalışarak, bu davranışların altında yatan karmaşık süreci açıklayabilmek, davranış değişimi için tasarım konusunda öğrenilmesi ve düşünülmesi gereken ilk adımdır. Çeşitli ruhsal durumların da bireylerin tercih ve kararlarına yön vermesi dolayısıyla da davranışın yönlendiricilerinin incelenmesi büyük önem arz etmektedir.

1.2 Davranışın Yönlendiricileri: İhtiyaçlar, Dürtü, Güdü ve Motivasyon



Tablo 1. İhtiyaç, Dürtü, Güdü, Doyum ve Motivasyon İlişkisi

1.2.1 İhtiyaç Kavramı

İhtiyaç bir bireyin sağlıklı bir yaşam sürmesi için biyolojik dengesi veya çevre ile uyumunu sağlayan etmenlerden birinin ortadan kalkması durumunda denge oluşturma çabasıdır (ör. hava, su, yiyecek, toprak, barınak). Kişinin doğuştan sahip olduğu ya da sonradan kazandığı bazı eğilimlerin, onların belli nesnelere, duygularına vb. aralamalarına ya da bu olgulardan kaçınmalarına yol açtığı ileri sürülmekte ve bu eğilimlerin kişinin performansının temel belirleyicilerinden biri olduğu kabul edilmektedir.

Kullanıcıların ihtiyaçları, bir mekânın ya da ürünün tasarım aşamasında dikkate alınması gereken kilit faktörlerdir. İhtiyaçlar; sosyolojik ihtiyaçlar (mahremiyet, mülkiyet, kalabalık vb.), psikolojik ihtiyaçlar (algı, biliş, mekânsal davranış vb.) ve fiziksel-çevresel ihtiyaçlar (stabilite, mobilite, ergonomi, estetik takdir vb.) olarak üç kategoride incelenebilmektedir.

İHTİYAÇLAR	■ SOSYOLOJİK mahremiyet (görsel/akustik) mülkiyet kalabalık
	■ PSİKOLOJİK algı biliş mekânsal davranış
	■ FİZİKSEL – ÇEVRESEL stabilite mobilite ergonomi estetik takdir işlevsel verimlilik can güvenliği ve sağlık kaygıları

Tablo 2. Bireylerin Sosyolojik, Psikolojik, Fiziksel ve Çevresel İhtiyaçları

Bireylerin Sosyolojik İhtiyaçları

İnsanların çevrelerine ilişkin algıları, ortamdaki davranışlarını belirlemektedir. Kişilerin bağımsız davranışlarından ziyade, onların amaçlı olarak meydana getirdiği insan topluluklarının davranış

süreçlerinde ortaya çıkan ihtiyaçlar sosyolojik ihtiyaçlardır. Bu ihtiyaçların bünyesinde görsel/akustik mahremiyet, mülkiyet ve kalabalık kavramları yer almaktadır.

Mahremiyet kavramı, insanlığın topluluk hâlinde yaşamaya başladığı günden itibaren konuşulan ve tartışılan soyut ve değişken bir konudur. Tarihsel süreç boyunca kültüre ve zamana göre bağlamı değişen mahremiyet kavramı, bir mekânsal davranış düzenidir. Bir diğer tanımla mahremiyet, kişilerin "tek başlarına", "beraberce" ya da "ortaklaşa" benliklerinin ya da diğer sosyal öğelerin sınır ilişkilerinde; psikolojik, toplumsal ve fiziksel çevre mekanları içinde uyguladıkları bir çevre kontrolüdür. Mahremiyet, insanların başka bireyler tarafından erişilebilirlik seviyelerini ayarlamaları durumunun yanında, bireyin özel yaşam alanı veya kişisel gizliliği olarak da olarak tanımlanabilmektedir. Mahremiyet kavramına göre birey, ne ölçüde tanınıp bilindiği ve diğer insanlara ne ölçüde ulaşabildiği konusunda kendi sınırlarını çizmektedir. Bir diğer tanıma göre mahremiyet, bireylerin, devletin, diğer grupların ya da diğer bireylerin müdahalesi olmaksızın özgürce hareket edebileceği haklarının tümüne verilen isimdir (Beceni ve Uçkan, 2002: Aktaran Çelikoğlu, 2008).

Düşmandan gizlenmek şeklinde barınma ve sığınmanın ayrılmaz bir parçası olarak ilk insan ile doğan mahremiyet kavramı, günümüzde görünmemenin, yabancı gözlerden gizlenmenin, dinlenmenin, kendini bırakmanın bir koşulu olarak karşımıza çıkmakta ve tüm tasarımları şekillendirme üzerinde etkisini göstermektedir.

Görsel mahremiyet, bireylerin kendi görüntülerini sınırlama yani başkaları tarafından görülmeme yeteneği olarak adlandırılabilir. İnsan davranışının doğasında bulunan izlenebileceği durumlardan kaçınma eğiliminin yanında başkalarını rahatlıkla görebilme olanağı sağlayan alanları tercih ettikleri de ileri sürülmektedir. Herhangi bir engel olmaksızın görebilme imkânı "görsel hakimiyet", saklanma imkânı ise "görsel korunma" olarak ifade edilmiş ve her ikisinin bir araya geldiği bir düzenlemenin temel prensibinde "görülmeden görebilme" özelliğinin yattığı belirtilmiştir. Buna göre, çevresi üzerinde görsel denetimini elde eden kişi, kendini güvende hissetmekte ve bulunduğu ortamda tedirgin olmamaktadır (Özarman, 2012). Kapalılık, gizlilik, gözden uzak olmak gibi ihtiyaçların yanında açıklık, esneklik, geçirgenlik gibi özelliklere sahip olma ihtiyaçları görsel mahremiyet kavramının iki farklı yönünü temsil etmekte ve dengeyi sağlamaktadır.

Görsel mahremiyet mekanlarda bulunan bölmeler, duvarlar, donatılar, yerleşim düzeni hareket imkânı, sınırlar, ölçeklendirme ya da mobilyalar aracılığıyla sağlanabilmektedir. Görsel mahremiyet ihtiyacının davranış üzerindeki etkilerini örneklendirmek adına özel bir alanda veya ofiste, insanların genellikle girişi görsel olarak kontrol edebilecekleri ve masanın arkasında görsel olarak özel bir alan elde edebilecekleri masa konumlandırmaları incelenebilmektedir. Restoranlarda, müşteriler tarafından tercih edilen ilk koltukların genellikle duvar hizasında konumlandırılanlar olması, ya da insanların dış mekanlarda objelere, heykellere karşı ya da onların yakınlarında oturma eğilimleri görsel mahremiyet ihtiyacına dair örnekleri çeşitlendirmektedir.

Akustik mahremiyet kavramı, bireylerin mekanlarda işitsel gereksinimlerinin sağlanması amacıyla ortamı gürültüden arındırarak konuşmaların anlaşılır kılınması ve gerektiğinde işitsel mahremiyetin sağlanması anlamına gelmektedir. Nitelikli tasarlanmış bir akustik sistemin, konuşmaların katılımcıların ötesinde işitilmemesine izin veren yeterli bir koruma sağlamalıdır, bu da istenen düzeyde iletişim ve sosyal etkileşim ile üretkenlik konularına katkı sağlamaktadır. Bir iç mekandaki tavan, bölmeler, mobilya, ekipman ve zemin gibi birçok bileşenin ilişkisi akustik mahremiyet sağlayıcı sistemin tamamlayıcılarıdır.

Mülkiyet Kavramı, diğer bir deyişle bölgesellik, istenen mahremiyet seviyesine ulaşmanın alanın bir birey veya grup tarafından kontrolü ile mümkün kılınması yoludur. Bu kontrol ayrıcalıkları ima eder ve savunmasında agresif eylemler içerebilir. Birey için, bölgesel kontrol güvenlik ve kimlik sağlamakla birlikte kişiselleştirme ve tanımlama yoluyla iletilmektedir.

Kalabalık Kavramı, kişisel alan ve bölgesellik mekanizmaları etkisiz bir şekilde çalıştığında, istenmeyen sosyal temasın aşırı olmasına neden olmaktadır. Sosyolojik olarak, insanlar kalabalığa duruma bağlı olarak farklı şekillerde yanıt vermektedir. Bazı durumlarda kalabalıklaşma tolere edilebilmektedir, çünkü bireyler bu durumun geçici olduğunu bilmektedir. Bazı durumlarda kalabalıklaşma istenebilmekte, hatta "eğlencenin bir parçası" ya da sosyal bir ortam içinde "beklenti" olarak karşımıza çıkabilmektedir. Bununla birlikte, her iki durumda da kalabalık çok sınırlanmış olarak algılanırsa, psikolojik rahatsızlık yaşanabilmektedir.

Bireylerin Psikolojik İhtiyaçları

Bireylerin çevrelerine verdikleri tepkiler karmaşık olmakla birlikte insan psikolojisinin üç aşaması olan algı, biliş ve mekânsal davranış kavramları aracılığıyla davranışın altında yatan nedenler daha net anlaşılmaktadır. Psiko-sosyal gereksinimler olarak da adlandırılan bu belirleyiciler, herhangi bir eylem sırasında psikolojik bir rahatsızlık duyulmaması adına gerekli önlemlerin alınarak kullanıcılar için gerekli koşulların sağlanmasını içermektedir. Bu belirleyiciler bireylerin sosyal faydasının arttırılmasının yanında psikolojik sağlığı açısından da büyük önem taşımaktadır.

Çevreyi **algılamak** en temel anlamıyla, görme, işitme, koku, dokunma ve tat hissi yoluyla bilgi edinerek alanın farkına varılması sürecini ifade etmektedir. **Biliş**, bu duyuşsal bilginin zihinsel işlenmesi anlamına gelmektedir. Biliş, bilgiyi düşünme, hatırlama veya değerlendirme faaliyetlerini içermektedir. **Mekânsal davranış** ise, algı ve biliş yoluyla edinilen çevresel bilgilere verilen yanıtları ve tepkileri ifade eder.

Algı, psikoloji ve bilişsel bilimlerde duyuşsal bilginin alınması, yorumlanması, seçilmesi ve düzenlenmesi anlamına gelmektedir. Algı insanla insanın dışındaki dünya arasında bağ kuran birçok bilgi kuramının temelidir (Burkaz, 2016). Kişinin çevre hakkında bilgi edinme süreci olan algı dinamik ve akışkandır.

Algılama kavramı ise duyuşlar aracılığıyla bir uyarının varlığından bilgi sahibi olma ve duyuşlar aracılığıyla ayırt edileni beyne iletme işlemidir. Bilginin beyinde süreçlendirilmesi ise biliştir. **Biliş**, canlının bir nesne ya da olayın varlığı ile ilgili olarak bilgili ve bilinçli duruma gelmesi anlamını taşımaktadır.

Mekanların somut varlığını oluşturan üç boyutunun ötesinde duyuşlarla tanımlanmaya başlamasıyla beraber mekânsal algı oluşmaktadır.

Tasarımcı, bu psikolojik aşamaların yanı sıra motivasyon, etki ve gelişimin ikincil süreçlerini yönlendirmek için çevresel uyarılar yaratmaktadır. Tasarımcılar tarafından dikkate alınması gereken bir diğer belirleyici unsur olan çevresel beklentiler, zamanla deneyimle ve çevre ile etkileşim yoluyla geliştirilmektedir. Duyuşlar, çevrenin beklentileriyle birlikte kişinin bir mekân algısı tanımlanmasını sağlamaktadır.

Bireylerin Fiziksel-Çevresel İhtiyaçları

Tüm bireylerin, belirli durumlar ya da deneyimlerle karşılaştıklarında verdikleri yanıtların ve bu yanıtların bir sonucu olarak gösterdikleri davranışlar benzersizdir. Fizyolojik belirleyiciler, kullanıcıların fiziksel ihtiyaçları ile ilgilidir. Planlama ve tasarım aşamasında işlevsellik, ergonomi, can güvenliği ve sağlık sorunları vb. değerlendirilmesi ve tasarımların bir parçası haline getirilmesi mekân ve ürün verimliliği açısından da büyük önem arz etmektedir.

Estetik takdir, çevrenin algılanmasını ve dolayısıyla o çevre hakkında beş duyumuz aracılığıyla estetik çekiciliğinin bilgisinin edinilmesini içerir. Bir kişinin çevredeki deneyimi çok karmaşıktır. Cinsiyet, yaş ve sağlık gibi bireysel farklılıklar, birkaçını ifade etmek gerekirse, bir çevreye olan davranışsal tepkilerin önemli belirleyicileridir. Tasarımcı, bir çevrenin çeşitli sakinlerinin bireyselliklerini, beğenilerini, beklentilerini ve kişisel geçmişlerini dikkate almalıdır. Estetik takdir hem çevreyle bir bütün olarak değerlendirilmekte hem de çevreden etkilenmektedir. Zamana, mekâna, amaca ve bağlama bağlı değişkenlik gösteren estetik nitelikler insan duyumlarına sunulan deneyimlerdir ve bu nitelikler bir yapıyı işlevsel ve yapısal kaygıların ötesine taşımaktadır. Estetik ihtiyacı kullanıcıların ait olduğu kültürel grup, kişisel özellikler, yaş, cinsiyet, eğitim durumu, mekânın türü ve mekâna bağlı eylemler vb. etkenlere bağlı olarak değişkenlik göstermekte ve ihtiyaçların belirlenmesinde pek çok etkenin değerlendirilmesi gerekmektedir. Renk, doku, biçim, form gibi kriterler ışığında mekân elemanlarının, donatı ekipmanlarının, mobilyaların, ürünlerin ve hizmetlerin beğenisine duyulan ihtiyaç estetik takdir kapsamında değerlendirilmektedir.

İşlevsel verimlilik, fizyolojik (insan vücudu ile ilgili) ihtiyaçların hem konfor hem de verimlilik elde etmek amacıyla temel insan fonksiyonlarının (görme, işitme, vb.) desteklenmesi ile ilgili bir kavramdır. Kişinin çevresini kavrayabilme ve içindeki görevleri yerine getirebilme yeteneği, büyük ölçüde görüşe bağlı olmakla birlikte insan görüşündeki kritik değişkenler görünürlük, okunabilirlik ve tanınırlıktır. İşitme ise bireylerin yalnızca iletişim yeteneğini değil, aynı zamanda diğer fonksiyonları yerine getirme kapasitesini de etkilemektedir. İnsan işitmesindeki kritik değişkenler duyulabilirlik, anlaşılabilirlik, sinyal-gürültü oranı ve gürültü rahatsızlığıdır.

Stabilite, bireylerin bir eylemi gerçekleştirdikleri sıradaki hareketleri ve yürüyüşleri sırasında fonksiyonel veya manipülatif fonksiyonlarını yerine getirirken destekleyen unsurları ifade

etmektedir. Stabilité, hareketliliğin (mobilitenin) öngörülen aralık içinde ve öngörülen şekilde gerçekleşmesini sağlayan bir faktördür. **Mobilite** açısından dikkate alınması gereken unsurlardan bazıları, zemin eğimi, yürüyüş yollarının genişliği, merdiven basamaklarının derinliği, tırabzanların yeri ve kapı eşiklerinin yüksekliğini içermektedir. Tüm fizyolojik ihtiyaçlar bir kişinin bir çevreyi algılama ve tepki verme şeklini etkiler. Bu ihtiyaçlar uygun şekilde karşılandığında, kullanıcı ortamı başarılı olarak algılamakta, bu da kullanıcı verimliliğini arttırmaktadır. Göreve uygun aydınlatma kullanımı, iletişim kolaylıkları, insan hareketliliği için güç sınırları dahilinde tasarlanmış birey-sistem/mekân/ara yüz tasarımı, insan enerjisini koruyan planlama, fizyolojik ihtiyaçlara örnek gösterilebilmektedir.

Ergonomik tasarım, çevre ile insan davranışının önemli ölçüde etkileşim halinde olduğunu ve bu etkileşimin de bir ihtiyaç olduğunu kabul etmektedir. Bu doğrultuda mekân, mobilyalar ve sıcaklık, ses, nem ve havalandırma gibi çevresel değişkenler de dahil olmak üzere tasarımın her yönünün, amaçlanan fonksiyona uygunluğu açısından dikkatle değerlendirilmesi ve insana uyum sağlaması gerekmektedir. Ergonomi, kullanıcının çevredeki ihtiyaçlarına cevap vermek için antropometri (insan vücudu ölçüm verileri), fizyoloji ve psikoloji bilimlerinden yararlanmakta ve bu veriler doğrultusunda hem insancıl hem de işlevsel tasarımlar oluşturulmasına yardımcı olmaktadır.

Öncelikle insanların olumsuz tepkilerine odaklanan **can güvenliği ve sağlık kaygıları** bir tasarım konsepti uygulamaktan öte, genel planı genişletmek amacıyla göz önünde bulundurulması gereken bir ihtiyaçtır. Panik anında veya acil bir durumda insanlar genellikle soyut bir güvenlik önlemini deşifre etme şansına sahip değildir. Bu nedenle, bireyin gerektiğinde bir tesisi zamanında boşaltması için yeterli önlemlerin alınarak güvenli çıkış yollarının açık bir şekilde gösterimi bu ihtiyaca verilebilecek bir örnektir. Güvenlik önlemlerinin açık bir şekilde gösterilmesi, kılavuzların rahatlıkla anlaşılır ve okunur olması, çıkış sistemlerinin gelişmesine rehberlik edecek düzenleyicilerin tasarlanması can güvenliği açısından büyük önem arz etmektedir.

1.2.2 Dürtü ve Gudu Kavramları

Bireylerin davranışları, çevreden, sosyolojik ihtiyaçlardan, psikolojik durumdan ve bireysel farklılıklardan etkilenmektedir. Öztürk (1981), "kimi zaman insanın kendisinin bile bir davranışı neden yaptığını açıklamakta güçlük çekebileceğini" belirterek, davranışlarımızın altında yatan

farkında olduğumuz veya olmadığımız süreçlerin varlığının vurgusunu yapmaktadır. Bu noktadan bakıldığında davranışa yönelten etkenler uyarıcı tepki zincirinden başka terimlerle de açıklanabilmektedir (Ertürk, 2013). Örneğin;

ihtiyaç - dürtü - davranış - doyum gibi. (Çitekçi, 2018)

Bu şemada davranışın oluşumuna neden olan dürtü terimi ile karşılaşılmaktadır. Dürtü, fizyolojik ya da ruhsal dengenin değişmesi sonucu ortaya çıkan ve canlıyı türlü tepkilere sürükleyebilen, kaynağı duygulanım olan içsel gerilim olarak tanımlanmaktadır.

Gözlenen ve ölçümlenen davranış, belli aşamaları takip ederek tekrar şekillenebilmektedir. Kökleri modern davranış teorisine dayanan davranış düzeltme metodunda klasik koşullanmaya göre (Pavlov), tepkisel davranışlar, belirli uyarıcılarla ortaya çıkmakta ve bu uyarıcılarla yan yana gelen, nötr uyarıcılara şartlanmaktadır. Edimsel koşullanmada ise, davranışlar belli uyarıcılara bağımlı olmadan kendiliğinden ortaya çıkmakta ve sonuçlarına göre devam ederek, tekrarlanmakta ya da ortadan kalkmaktadır. Davranış düzeltme metoduna göre birinci aşamada, düzeltilmesi istenen davranış ve bu davranışın sıklığı belirlenmekte, durum tespitinin ardından, davranış analiz edilerek hangi ortamda ortaya çıktığı ve sonuçlarının neler olduğu araştırılarak ortaya konmakta ve son aşamada ise davranışı düzeltmek üzere belirlenen müdahale stratejileri üzerinde çalışılmaktadır.

Güdü kavramı ise kişinin gözlenebilir davranışlarından veya kişinin kendi sözelleştirmelerinden çıkarsanan içsel durumlar- yani organizmanın bir hedefe ulaşmak için çaba harcamasına neden olan kendi içindeki güç olarak tanımlanabilmektedir (Yaparel, 1995:197-227).

Davranışın altında yatan ruhsal ve toplumsal kavramlardan güdü ve dürtü, davranışların anlaşılması amacıyla geliştirilmiş soyut kavramlardır. Bedenin hayati fonksiyonlarının devam ettirilmesini sağlayan açlık, uyku, cinsellik, ölüm korkusu vb. doğuştan gelen güdülerden bazılarıdır ve bu güdüler öğrenmeye dayanmamaktadır. Doğuştan gelmediği halde öğrenilmemiş merak, sevgi, el becerileri vb. ise genel ihtiyaçlara dayanmakta olan dürtü kavramı ise organizmaların yönelme şiddetini arttırmaktadır. Üçüncü tür güdüler ise sonradan öğrenilmiş saygınlık, güç, başarı ve güvenlik gibi dürtüleri kapsamaktadır.

Canlı organizmaların varlıklarını sürdürebilmesi için gösterdikleri davranışlarda yoksunluk durumunda, eksiklerin giderilmesi amacıyla hemen birtakım sistemler faaliyete geçmektedir. Örneğin, uykusuz bırakılan beden uyumak, aç kalan beden doyurulmak istemektedir. Bozulan dengenin yeniden sağlanması amacıyla ihtiyaçların karşılanması için bedenin birtakım davranışlara itilmesi dürtü kavramıdır. Organizmanın etkilenerek ihtiyaçları karşılama eğilimi dürtüdür. İç ve dış uyarıcıların etkisiyle meydana gelen motivasyon, ihtiyaçları karşılamak için kaynağa yaklaşmak ya da kaynaktan uzaklaşmak şeklinde davranış değişikliğine neden olmaktadır. Dürtüler ise fizyolojik ve sosyal dürtüler olmak üzere ikiye ayrılmaktadır.

Fizyolojik (İçsel) Dürtüler:

Organizmanın fiziki ihtiyaçları (açlık, susuzluk, annelik, uyku vb.) ile ilgili olan bu içsel dürtüler doğuştandır ve hayat boyu devam ederler. Bireyin düşünceleri üzerinde de etki sahibi olan ve davranışlarını yönlendiren içsel motivasyon, içten duyulan gereksinimler ve isteklerle ilişkilidir ve her bireyin gereksinimleri ve istekleri kendine özgüdür. Bireyin gereksinim ve istekleri; biyolojik, psikolojik yapısı ve öğrenme deneyimlerini etkileyen etkenler tarafından belirlenmektedir.

Sosyal (Dışsal) Dürtüler:

Bir kısmı fizyolojik dürtülerin gelişmesiyle bir kısmı ise sosyo-kültürel çevreden etkilenme yoluyla elde edilen ve insanların birlikte yaşama zorunluluğundan doğan sosyal dürtüler, doğrudan ya da dolaylı olarak tüm inanları kuşatmaktadır. Çevresel faktörler ile bireyin mükafatlandırılması aracılığıyla harekete geçmeye neden olan dışsal motivasyona sevgi, çalışma, dostluk, başarı vb. verilebilecek örneklerdir. İnsanın sosyal bir varlık olmasından kaynaklanan dışsal dürtüler, başkaları tarafından beğenilme ve kabul görme, arkadaşlık kurma, statü, prestij, liderlik vb. ile de örneklendirilebilmektedir. Dışsal motivasyonun etkisi içsel motivasyona göre daha kısa sürmektedir, sıklıkla beslenmeye ve pekiştirilmeye ihtiyacı vardır, dolayısıyla davranışın da kalıcılığı ve yoğunluğu daha düşüktür.

Bütün ihtiyaçların arkasında sosyal ve fizyolojik güdüler yatmaktadır. Ayrıca ihtiyaçlar, sadece bir motive bağlı değildir. Çünkü aynı güdü, değişik zamanlarda değişik ihtiyaçlara yol açabilmekteyken buna karşılık aynı türden ihtiyaçlar değişik güdülerden kaynaklanabilmektedir.

Fizyolojik dürtüler evrenseldir fakat bireylerin ihtiyaçlarını karşılama yöntemi, içinde yaşadığı kültür ve değer yargılarının şekillendirmesiyle farklılıklar göstermektedir. Örneğin farklı kültürlerden insanların hissettiği açlık ihtiyacı her birey tarafından yiyeceklerle giderilse de damak zevkine ve yemek kültürüne ve yiyecek çeşitlerine göre ön plana çıkan sosyal kavramlar dolayısıyla farklılaşma gözlemlenmektedir.

Fizyolojik ve sosyal ihtiyaçlarını karşılayan ferdin, bunların dışında hissedeceği ihtiyaçların en önemlisi güvenlik ihtiyacıdır. Güvenlik dürtüsü, fiziki tehlikelerden korunma, sağlıklı yaşama, ekonomik yetersizliklerden korunma gibi ihtiyaçları kapsar. Bu dürtüler insanın başına gelebilecek her türlü tehlikeyi kolayca yenebilmek mantığına dayanmaktadır.

1.2.3 Motivasyon (Güdülenme) Kavramı

Motivasyon insan ilişkilerine yön veren ve ihtiyaç, dilek, amaç, istek gibi kavramlarla birlikte tanımlanan ve birçok olaydan, kişilerden ve mekanlardan etkilenerek ihtiyaçlara karşı kişiyi davranışları yönünden harekete geçirmeyi sağlayan destekleyici bir olgudur. Motivasyon, organizmayı olumlu yönde itici, yöneltici, fizyolojik hareketi başlatıcı ve sürdürücü bir güçtür. (M. İşçi, Davranış Bilimleri, 2007, İstanbul) Etkili davranış değiştirme girişimi olarak da tanımlanan motivasyon dışsal etkenlerle desteklenen ve kişinin içinde var olan pozitif ve negatif davranışları açığa çıkartan ve bunun sonucunda belli başlı isteklere ulaşarak tatmin olmayı sağlayan içsel bir dürtüdür. Değişim, öğrenme, hareket ve istenen sonuçlara ulaşma motivasyon sayesinde gerçekleşmektedir.

Motivasyon olayını anlayabilmek için, organizmayı yönlendirici faktörlerle, ihtiyaç ve dürtülerin analiz edilmesi gerekmektedir. Bu konuda birçok teori geliştirildiği halde bu teoriler bireylerin motivasyonunu sağlama konusunda tek başlarına yeterli olmamaktadır.

1.3 Bilişsel Önyargılar, Sezgisel Yanlılık ve Karar Verme

Davranışın nedenlerini kavramsal olarak incelemenin ardından, hangi faktörlerin sürdürülebilir uygulamaların gerçekleşmesini engelleyebileceğini belirlemek önemlidir. Literatürün analizi, davranışsal değişime engel teşkil edebilecek çeşitli iç ve dış etkileri ortaya çıkarmıştır. İnsan

davranışlarının birçoğunun karar verme olarak görülmesi nedeniyle karar verme süreçlerini anlamak davranış ve davranış değişikliği kavramlarının önemli bir bileşenidir. Karar verme ile ilgili yapılan araştırmalarda ise Plous'un (1993:233) belirttiği gibi, "Karar verme konusunda başarılarından ziyade başarısızlıklarla ilgili daha fazla araştırma yayınlanmıştır." Bu 'başarısızlıklar', bir dizi bilişsel önyargı, sezgisel yanlılık ve karar verme üzerine çerçevelenen ve bireylerin akıl yürütme sürecindeki eksikliklerin veya uyarlanabilir tepkilerin bir parçası olan stratejiler üzerine teoriler geliştirilmiştir.

1.3.1 Bilişsel Önyargı Kavramı

Bilişsel eğilim olarak da adlandırılan bilişsel önyargı kavramı, bireylerin durumlarla ya da diğer insanlarla ilgili ve zaman zaman yanlış yargı, mantıksız yorumlama ile algısal bozulmalara yol açabilecek irrasyonel ve öznel çıkarımlarını ifade etmektedir (Edwards, 1986:643-644). Bu çıkarımlar bireyin kendi yarattığı sosyal gerçekliğe etki ederek sosyal davranışlarını, karar verme süreçlerini ve insanlar ya da durumlar hakkındaki yargılarını etkilemektedir. Bazen yanılsama olarak da adlandırılan bilişsel önyargıların eğitim farkı gözetmeksizin toplumların tüm kesimlerinde gözlenebildiği tespit edilmiştir. Bilişsel önyargılar şu koşulların varlığında ortaya çıkmaktadır (Edwards, 1986:643-644):

- Yargı sonucu ortaya çıkan cevapla, doğru cevap arasında sistematik farklılıkların var olması durumunda,
- Zihinsel bir soruya doğru cevabı belirleme sürecinde bazı resmi ilkelerden yararlanma durumunda,
- Soruları cevaplarken, fiziki araçların yardımı olmaksızın sezgilerin kullanılmasında.

Özellikle davranışsal finans literatüründe bilişsel önyargıları tespit etmek ve açıklamak amacıyla birçok deneysel çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmalar içerisinde en önemli olanlar Tversky ve Kahneman'ın (1971, 1973, 1974, 1981, 1989, 1992) yıllarında yaptıklarıdır. Ancak psikoloji alanında çok sayıda önyargılar üzerinde durulmasına rağmen, bunun kesin bir çerçevesi çizilmemiştir (Döm, 2003:61).

İnsanların sistematik olarak nasıl hata yaptığını kavramak, insan davranışlarının altında yatanları anlama yeteneğimizi geliştirebileceğimiz anlamına gelir (Thaler, Sunstein, 2008).

BİLİŞSEL ÖNYARGILAR	İKİLİ SÜREÇ TEORİSİ 'ikili işleme/kavrama sistemi' beyin fonksiyonları iki farklı sürecin sonucu olarak iki farklı düşünce tarzı oluşturmakta ve bu süreçler örtük (otomatik) ve bilinçsiz ya da açık (kontrollü) bilinçli otomatik sistem kontrolsüz çabasız çağrışımsal hızlı bilinçsiz Beceriye dayalı düşünsel sistem kontrollü çaba çıkarımsal yavaş bilinçli kurallara dayalı	ÇERÇEVELEME ETKİSİ VE KAYIPTAN KAÇINMA 'aynı durumun farklı şekillerde sunumu' bilişsel kaynakların sınırlılığı %99 yağsız ≠ %1 yağlı	BİLİŞSEL ETKİ YÖNTEMİ 'duygusal tepkilerin kararları etkilemesi' Bilgi taraması yapmadan uyarılara verilen hızlı tepkiler
	DOĞRULAMA ÖNYARGISI 'mevcut inançları doğrulama' kişinin önceki kişisel inançlarını veya hipotezlerini doğrulayacak veya güçlendirecek bir şekilde bilgi arama, yorumlama, tercih etme ve hatırlama eğilimi Sosyal yaşamınızdan memnun musunuz? Sosyal yaşamınızdan memnun değil misiniz?	DEMİRLEME TEORİSİ VE KEYFİ TUTARLILIK 'ilk bilgi doğrudur' çapa olarak adlandırılan bir referans noktası üzerinden karar verilmesi	ANEKDOTSAL KANIT 'bilimsel analizlerden ziyade sıradan gözlemler' ağızdan ağıza aktarılan ancak bilimsel olarak belgelenmeyen bilgiler
		GÖZE ÇARPMA VE KULLANILABİLİRLİK ÖNYARGILARI 'belirgin öğelere/bilgilere odaklanma' çarpıcı ve algılanabilir öğeler üzerinde pozitif önyargı	ÖZNİTELİK İKAMESİ 'bilimsel analizlerden ziyade sıradan gözlemler' Otomatik sezgisel yargı sisteminde gerçekleşen psikolojik bir süreç

Tablo 3. Bilişsel Önyargılar Tablosu

1.3.2 İkili Süreç Teorisi

Temelleri William James tarafından atılan İkili Süreç Teorisi, çağrışımsal ve gerçek akıl yürütmeye dayalı iki farklı düşünce sistemi olduğu görüşüne dayanmaktadır. Bu görüşe göre beyin fonksiyonları iki farklı sürecin sonucu olarak iki farklı düşünce tarzı oluşturmakta ve bu süreçler örtük (otomatik) ve bilinçsiz ya da açık (kontrollü) bilinçli olarak nitelendirilmektedir. James'e göre görüntüler ve düşünceler karşılaştırma veya soyutlama fikirleri sağlayarak geçmiş deneyimleri akla getirmektedir. Örtük süreçler, tecrübeler, hatıralar, simgeler, görüntüler ve duyu ile hissedilen olgular üzerine kuruludur ve geçmişte yaşanan olaylardan beslenerek gelişmektedir. Açık süreçler ise olaylar ve durumlar karşısında kişinin objektif ve geçmişinden bağımsız olarak yaptığı çıkarımları içermektedir. Açık süreçlerde tutum ve eylemler, ikna veya eğitim ile değişebilirken, örtülü süreçte bu değişim genellikle uzun zaman almaktadır.

William James'in çalışmasından sonra üretilen farklı İkili Süreç Teorileri de vardır. Peter Wason ve Jonathan Evans, (1974:141-154) sezgisel ve analitik olmak üzere iki süreçten bahsederek, sezgisel süreçler sırasında bireyin hangi bilginin mevcut durumla ilgili olduğunu seçtiğini öne sürmüştür.

Bu teoriye göre analitik süreçler sırasında seçilen bilgiler daha sonra bir durum hakkında yargıda bulunmak için kullanılmaktadır (Evans, 1984:451-468).

Richard E. Petty ve John Cacioppo ise 1986 yılında sosyal psikoloji alanına odaklan bir ikili süreç teorisi önermişlerdir. Bu teoriye göre karar verme sürecinin iki farklı yolu bulunmaktadır. İlk rota merkezi rota olarak bilinir ve bu bir kişi bir durumu dikkatlice düşündüğü, verdikleri bilgileri detaylandığı ve bir argüman yarattığı zaman gerçekleştirilmektedir. Bu rota, bir bireyin motivasyonu ve yeteneği yüksek olduğunda ortaya çıkar. İkinci yol periferik yol olarak bilinir ve bu bir kişi bir durumu dikkatlice düşünmediğinde ve karar vermek için kısa yollar kullandığında gerçekleşir. Bu rota bir bireyin motivasyonu veya yeteneği düşük olduğunda ortaya çıkmaktadır (Petty, Cacioppo, 1986:123-181).

Steven Sloman ise 1996 yılında ikili süreçlerde ilişkisel akıl yürütmenin; uyarılara ulaşarak istatistiksel düzene dayalı mantıksal bilgi kümelerine böldüğünü, ilişkilendirme yöntemimizin ise geçmiş deneyimlerin benzerliği ile doğru orantılı olduğunu ve zamansal benzerlik ilişkilerine dayandığını öne sürmüştür. Sloman'ın görüşündeki diğer akıl yürütme süreci ise kural tabanlı sistemdir. Sistem, ilişkisel sisteminkinden farklı sonuçlara varmak için kurallara dayalı mantıksal bir yapı ve değişkenler üzerine çalışmaktadır (Sloman, 1996:3-22).

Daniel Kahneman 2003'te iki işleme tarzını daha da geliştirerek süreçleri sezgi ve akıl yürütme olarak nitelendirmiştir. Sezgisel (veya Sistem1) süreçler, güçlü duygusal bağlarla birlikte hızlı ve otomatik olarak belirlenmiştir. Kahneman bu tür akıl yürütmenin şekillendirilmiş alışkanlıklara dayandığını ve değiştirilmesinin ya da manipüle edilmesinin çok zor olduğunu belirtmiştir. Akıl yürütme ise (veya Sistem2) bilinçli yargı ve tutumlara tabi olarak daha yavaştır (Kahneman, 2003:697-720). Örneğin bir kişinin araba satın alma süreci düşünüldüğünde arabayı alırken kişinin açıkça söylediği, arabanın maliyeti, performansı, yakıt tüketimi gibi sebeplerinin yanında, açıkça söylemediği ve belki kendisinin bile farkında olmadığı, arabanın rengi, görüntüsü gibi sebepleri olabilmektedir.

1.3.3 Doğrulama Önyargısı (Confirmation Bias)

Tespit edilen en temel bilişsel önyargılardan biri doğrulama önyargısıdır. Doğrulama yanlılığı, kişinin önceki kişisel inançlarını veya hipotezlerini doğrulayacak veya güçlendirecek bir şekilde bilgi arama, yorumlama, tercih etme ve hatırlama eğilimidir (Plous, 1993:233). Bilişsel bir önyargı olan doğrulama önyargısında bireyler, bilgileri seçici bir şekilde toplamakta veya hatırlamakta ve bunun neticesinde de önyargılı olarak yorumlamaktadır. Başka bir deyişle insanların tarafsız, bilimsel araştırmalara dayanan sonuçlar yerine kanıtları belirsiz mevcut inançları doğrulama ve halihazırdaki görüşleriyle çelişen yeni bilgileri eleme eğiliminde olmalarıdır.

Doğrulama önyargıları, kişisel inançlara duyulan aşırı güvenden kaynaklanmaktadır. 1960'larda yapılan bir dizi psikolojik deney de insanların mevcut inançlarını doğrulama yönünde önyargılara sahip olduklarını ve insanların mevcut hipotezleriyle tutarlı kanıtlar arayarak hipotezleri tek taraflı bir şekilde test etme eğiliminde olduklarını defalarca bulmuştur (Lee, 2013). Bazı psikologlar ise doğrulama önyargılarını, farklı bir sonucu destekleyen kanıtları görmezden gelmek veya reddetmek, inanılan düşünceyi destekleyen kanıtların seçilmesi ile sınırlamak olarak değerlendirmektedir. Kanıt aranırken, yorumlanırken veya hatırlama sırasında kişinin mevcut inançlarını koruma eğiliminde olduğu görüşü savunulmaktadır. Kişiler, ilgili tüm kanıtları araştırmak yerine, teorilerini destekleyen olumlu bir cevap aramaktadırlar.

Gerçek dünyadaki durumlarda, kanıtlar genellikle karmaşık ve karışıktır. Örneğin, birisi hakkındaki çeşitli çelişkili fikirlerin her biri davranışlarının bir yönüne odaklanarak desteklenebilmektedir. Dolayısıyla, bir hipotez lehine herhangi bir kanıt arayışının başarılı olması muhtemeldir. Bunun diğer bir örneği de bir sorunun ifadesinin cevabı önemli ölçüde değiştirebilmesidir (Kunda, 1999).
Örneğin,

"Sosyal yaşamınızdan memnun musunuz?"

"Sosyal yaşamınızdan memnun değil misiniz?"

Bir sorunun ifadesindeki küçük bir değişiklik bile insanların mevcut bilgileri nasıl arayacağını ve dolayısıyla ulaştıkları sonuçları etkileyebilmektedir. Bu kurgusal bir çocuk velayeti vakası kullanılarak gösterilmiştir (Shafir, 1993:546-556). Katılımcılar, Ebeveyn A'nın koruyucu olmaya

"orta derecede uygun olduđu" ibaresini okumuşlardır. Ebeveyn B, göze çarpan olumlu ve olumsuz niteliklerin bir karışımına sahiptir: çocuklarla yakın bir ilişkileri vardır, ancak gün içinde vaktin çoğunu iş yerinde geçirmektedirler. "Hangi ebeveyn çocuğun velayetini almalı?" sorusunda katılımcıların çoğunluğu olumlu özelliklerinden dolayı Ebeveyn B'yi seçmiştir. Ancak soru, "Hangi ebeveyn çocuğun velayetini almamalıdır?" olarak yöneltildiğinde bu kez katılımcılar olumsuz özellikler aradıklarından çoğunluğun seçimi yine Ebeveyn B'den yana olmuştur.

Kişilik özellikleri de bu bilişsel önyargı süreçlerini etkileyerek etkileşime girmektedir. Örneğin yüksek güven düzeyine sahip bireyler, kendi argümanlarını oluşturmak için kişisel konularına çelişki oluşturacak bilgilerin arayışına girmektedirler, artan güven düzeyi, bireylerin kişisel inançlarını destekleyen bilgi tercihlerini azaltmaktadır. Güven düzeyi düşük olan bireyler ise kişisel konularını destekleyen bilgileri aramaktadır. Seçici maruz kalma kavramı da bireylerin kişisel inançlarıyla tutarsız bilgilerden ziyade inançlarını destekleyecek bilgiler aranmasından doğmaktadır.

Başka bir deneyde, katılımcılara bir bilgisayar tarafından simüle edilen nesnelerin hareketlerini içeren karmaşık bir kural bulma görevi verilmiştir (Stalans, 1993:451-470). Bu görevde katılımcıların bilgisayar ekranındaki nesnelerin hareket mantığını anlatan yasaları belirlemesi gerekmektedir. Hipotezlerini test etmek için verilen on saatlik oturum sürecinin ardından sistemin kuralları hiçbir katılımcı tarafından anlaşılammakla birlikte, katılımcıların hipotezlerini doğrulamaya çalışmaları alternatif üretmelerinin de önüne geçmiştir. Hipotezlerini çürüten nesnel kanıtlar görmelerine rağmen aynı testleri yapmaya devam ederek, mantık öğretilse dahi talimatları uygulama konusunda isteksiz davranmışlardır.

Doğrulama önyargısının düşünce şeklimizi nasıl etkilediği üzerine sunulabilecek basit bir örnek olarak; "Belirli bir model ve marka araba almayı düşündüğünüzde o araba sıklıkla karşınıza çıkacaktır, uzun soluklu bir ilişkiyi bitirdiğinizde yazılan her şarkı aşk hakkında gibi gelir ya da bir bebeğiniz olduğunda her yerde bebekler görmeye başlarsınız..." önermesi verilebilir.

Bireyler ise, beynin kendisine açık olmaması nedeniyle önyargılı olduklarını çoğunlukla kabul etmemektedir. Başka bir deyişle, insanlar diğer insanların kendilerini aldattığını ve önyargılı davrandığını fark ederken, kendi önyargılarını göz ardı etmektedir. Princeton Üniversitesi

araştırma ekibinin bir grup insana uzun bir önyargı listesi sunup içinden kendilerinin sahip olduğu önyargıları tahmin etmelerini istemesi ile yapılan test sonucunda katılımcılar büyük çoğunluktan daha az önyargılı olduklarını iddia etmektedir (Austerweil, Griffiths, 2010:499-526).

Yapılan bir gözlem çalışmasında tasarım dersi alan dokuz gruba bölünen 30 adet mühendislik öğrencisinin çalışmaları üzerine yaptıkları tartışmalar kaydedilerek incelenmiştir. Öğrencilerin %83'ü kendi inanç ve istekleri doğrultusundaki düşünceleri onaylar ve doğru bulurken yalnızca %17'si yeni fikirlere açık olarak kodlanmıştır. (Cheong, 2012). Aynı şekilde doğrulama önyargısı, tasarımcıların projelerinin hatasız olduğunu destekleyen fikirlere olan inançlarının daha fazla olduğu araştırmalarla kanıtlanmıştır (Silverman ve Mezher, 1992:45-62).

Bu önyargıya potansiyel olarak tasarım aracılığıyla karşı koymanın yolu, kullanıcıların karar süreçlerinin bir parçası olarak inançlarını destekleyen kanıtlar düşünmeye yönlendirilmesidir. Tasarımcılar, insanların farklı bakış açılarına sahip olabileceği önermesi doğrultusunda hareket ettikleri zaman, kendi düşüncelerinin tersi yönde fikirleri de değerlendirmekte ve davranış değişikliği kararlarını verirken daha fazla verim elde etmektedir. Aynı zamanda doğrulama önyargısı karar verme süreçlerinde tasarımcıların hedefleri doğrultusunda pragmatik fayda (verimlilik, pratiklik, hata minimizasyonu vb.) sağlayabilmektedir. CAD (Computer Aided Design) yazılımları doğrulama önyargısının kullanılarak kullanıcı hatalarının en aza indirilmesi, katılımcı performansının ve hızının artırılması üzerine çalışılmış örneklerden biridir.

1.3.4 Çerçeveleme Etkisi ve Kayıptan Kaçınma

Amos Tversky ve Daniel Kahneman tarafından ortaya atılan ve bireylerin bilinçaltını hedef alarak olumlu ya da olumsuz çağrılarla farklı algılar yaratmaya çalışan çerçeveleme etkisi önemli bir bilişsel önyargıdır. Çerçeveleme etkisi, aynı durum farklı şekillerde sunulduğunda, tarif edildiğinde ya da farklı anlaşıldığında alınan kararların değişmesine neden olan bir beyin defosudur. Yine aynı mesajların farklı yollarla iletilmesi de alıcılar tarafından farklı şekillerde anlaşılmasına neden olabilmekte, sunum yoluna bağlı olarak bireyler, aynı durumlara farklı tepkiler verebilmektedir.

Tüm bu olası farklı kararlar, bilişsel kaynaklarımızın sınırlı olmasından ve bilişsel yükümüzün fazlalığından ve çalışma belleğimizin sınırlı kapasitesinden (belirli bir zamanda katılabileceğimiz ve

kullanabileceğimiz bilgi miktarı) kaynaklanmaktadır. Bilgiler her zaman mümkün olan en derin şekilde işlememektedir ve bu da karar verme süreçlerinde erişilen bilgilere kolayca güven duyulmasına neden olmaktadır. Kusurlu bilişsel süreçler nedeniyle, kararların verilme şekli, kararın kendisinden daha da önemli olabilmektedir.

Çerçeveleme etkisini araştırmak üzere yapılan bir deneyde, katılımcılara %99 yağsız ve %1 yağlı olmak üzere iki farklı tip et gösterilerek daha sağlıklı olanı seçmeleri istenmiştir. Katılımcıların çoğunluğunun %99 yağsız eti seçtiği gözlenmiştir. Araştırmanın ikinci aşamasında ise bu kez %98 yağsız et ile %1 yağlı et arasından katılımcıların seçim yapması istendiğinde ikinci seçenek daha az yağ barındırırsa bile "yağsız" ibaresi çerçeveleme etkisinden dolayı ilk seçeneğin daha çok tercih edilmesine neden olmuştur.

Bu durum sunumun önemine alışkın olan ve aynı zamanda kullanıcı deneyimini de tasarlayan tasarımcılar için sezgisel olarak açık gibi görünse de çerçeveleme etkilerini çeşitli bağlamlarla ilgili fenomenler olarak tanımlamakta büyük fayda vardır. Bu bilişsel önyargı üzerine yapılan araştırmalardan en çok faydalanılan alanlardan biri de kullanıcı deneyimi tasarımıdır. Kullanıcı deneyimi tasarımı, erişilebilirlik (farklı bireyler tarafından verimli kullanım, kullanım kolaylığı ve kolay öğrenilebilirlik), ve kullanım memnuniyetini geliştirmek üzerine odaklanmaktadır. Çerçeveleme etkisi ise kullanıcı deneyimi üzerinde oldukça önemli etkiler yaratmaktadır. Örneğin bir e-ticaret firmasının sayfasında potansiyel müşterinin karşılaşacağı "Ürünü 100 TL'lik perakende fiyatına satın alın." ibaresi ile "Ürünü 200 TL'lik perakende fiyatı üzerinden %50 indirimle satın alın." ibaresinin farkı incelendiğinde, ilk önerme müşterinin satın alma işlemi yaptığında 100 TL'lik kayba uğrayacağını çerçevelerken, ikinci önermede 100 TL'lik bir kazanç çerçevelenmektedir. Her iki seçenek de temelde aynı maliyete sahip olsa bile ikinci senaryo müşterilerin satın alma olasılığını arttırmaktadır. Zihinsel muhasebe üzerine yapılan araştırmalarda, (Thaler,2008) indirim olarak çerçevelemenin hediye olarak algılandığı gözlemlenmiştir.

Sosyal bilimlerin en temel ilkelerinden biri olan Kayıptan Kaçınmaya göre ise, aynı miktar kayıp olarak çerçevelendiğinde, kaybetmenin bir kazanç sağlamaktan daha güçlü bir duygusal etki yaratmasından ötürü, kazanç olarak çerçevelendirildiğinden daha büyük bir öneme sahip olarak değerlendirilmektedir. Kullanıcıya bir ürünü almadıklarında kaybedeceklerinin anlatılması daha

etkilidir. Örneğin eve ısı yalıtımı yaptırıldığında %20 tasarruf sağlanabileceğinden bahsetmenin etkisi, yalıtım yapılmazsa kaybedilecek %10 ısı kaybının vurgulanmasından daha az etkilidir.

Çerçeveleme etkileri, daha rasyonel kararlar vermek ile daha az bilişsel çaba sarf etmek arasındaki dengeye odaklanmaktadır. Kullanıcı deneyimi tasarımında kullanıcının az bilişsel çaba ile mümkün olan en iyi kararı vermesini kolaylaştırmak çerçeveleme etkisi sayesinde mümkün olmaktadır. Bir tasarım değerlendirmesiyle ilgili veriler sunulurken, kayıp yerine kazanç açısından olumlu dil ve çerçeve bilgileri kullanılması, kullanıcıların tasarımı etkili ve çekici bulması olasılığını artırarak olumlu bir deneyim yaratacaktır.

Tasarımda ele alınması gereken problemlerden biri olan çerçeveleme etkisinin ve kayıptan kaçınma teorisinin etkilerini tamamen ortadan kaldırmak neredeyse imkansızdır, ancak karar verme üzerindeki etkileri öğrenildiğinde, daha iyi ve daha kullanıcı dostu tasarımlar yapılması sağlanabilmektedir. Çerçeveleme Etkisi, çok çeşitli uygulama ve teknikleri kapsamakla birlikte bireylerin referans noktalarını, demirleme ve tuzak etkileri dahil olmak üzere bir durumu veya seçimi sunma yöntemi üzerinden kurulan bir davranış değişimi sağlamaktadır.

1.3.5 Demirleme Teorisi ve Keyfi Tutarlılık

Demirleme teorisi, bireylerin karar verme aşamasında kendisine sunulan ilk bilginin doğruluğuna inandığını ve sonraki kararları verirken ilk bilgiye bağlı kalmaya devam ettiğini öne süren ve insanların olasılıkları sezgisel olarak değerlendirme şeklini etkileyen bilişsel bir önyargıdır. İlk olarak Amos Tversky ve Daniel Kahneman tarafından teorize edilen bu önyargıya göre, insanlar dolaylı olarak önerilen ve "çapa" olarak adlandırılan bir referans noktası üzerinden karar vermektedir. Önüne geçmenin çok zor olduğu bilinen demirleme teorisine sebebiyet veren durumlar hakkında çeşitli teoriler ortaya konulsa bile fikir birliğine varılamamıştır.

Demirleme teorisinde rakamlar, özellikle fiyatlar ve ürünler için referans noktaları belirleyerek çapa görevi görebilmektedir. Bir mağazaya girildiğinde 5000 TL'lik bir ürünün ardından 500 TL'lik bir ürün görüldüğünde ikinci ürün ilk ürün fiyatı referans olarak alındığından ucuz olarak nitelendirilecektir. Çeşitli kahve zincirleri tarafından kullanılan boyut etiketleri de stratejik olarak demirleme etkisi göz önünde bulunularak tasarlanmıştır.

Bu teoriye göre bazı seçenekler, seçilmesi amaçlanmayan ancak diğer seçeneklerin daha çekici görünmesini sağlamak için dahil edilen kasıtlı tuzaklar olarak kullanılabilir. Örneğin, bir emlakçının gösterdiği rakamsal olarak bütçenin çok üstünde olan, ya da istenilen lokasyondan uzak olan, aranan özellikleri taşımayan bir evin sunuma dahil edilmesi, satmayı hedeflediği evi cazip kılmak amaçlıdır.

Davranış değişikliği perspektifinden bakıldığında demirleme etkisi göz önünde bulundurularak bilginin sunum şeklini yeniden yapılandırarak farklı bir bakış açısı veya davranış ortaya çıkarmak mümkün olmaktadır.

1.3.6 Göze Çarpma ve Kullanılabilirlik Önyargıları

Algısal göze çarpma olarak da bilinen göze çarpma önyargısı, bireylerin daha belirgin olan öğelere veya bilgilere odaklanma ve geri plandaki özellikleri görmezden gelme eğilimlerini, diğer bir deyişle öğenin bulunduğu görsel çevreye göre kontrast, renk, hareket, biçim gibi özellikler bazında belirginliğini ifade etmektedir. Bu önyargı, çarpıcı ve algılanabilir öğeler üzerinde pozitif önyargı yaratırken bir dizi duygusal ve bilişsel faktörün sonucundan kaynaklanabilmektedir. Beyaz koyun sürüsünde yer alan bir siyah koyunun ya da sessiz bir asansörde telefonda konuşan kişinin daha fazla akılda kalması çevreleri ile aralarındaki kontrasttan dolayı oluşan bu önyargının sonucudur. Bu önyargı, karar verme süreçlerinde belirgin rol üstlenmektedir.

Göze çarpma önyargıları isteklerimiz ve davranışlarımız arasında da çelişkilere neden olabilmektedir. Örneğin, bireyler daha sağlıklı beslenmek isterken, sağlıksız gıdaların koku ve tat yönlerinden daha baskın olması nedeniyle, uzun vadeli sonuçlarını düşünmeden bir pastayı yemenin kısa ödülüne ulaşma arzusu duyabilmektedir.

Özellikle tasarımcılar için renkli, dinamik ya da farklı ayırt edici uyarıların kullanımı aracılığıyla kullanıcıların dikkatlerini çekmeleri ve bu sayede bireyleri belirli davranışlara yönlendirmeleri mümkündür. Kullanıcı açısından belirgin öğeyi hızlı bir şekilde tespit etmek açısından önem arz eden bu önyargıda bireylerin, sınırlı bilişsel kaynakları anahtar bilgi parçalarına dönüştürmeleri sağlanabilmektedir. Bununla birlikte karar verme süreçlerinde, daha bilgilendirici ve nicelleştirilmesi zor olandan ziyade nicelleştirilmesi işlenmesi kolay ve canlı özelliklere odaklanan

bireyler yetersiz kararlar verebilmektedir. Daha sık rastlanan otomobil kazaları gibi daha yaygın ve hayati tehlikesi yüksek kazalara kıyasla uçak kazaları gibi nadir tehlikelerin daha fazla dikkat çekmesi yine bu önyargıya verilebilecek örneklerdendir.

Kullanılabilirlik önyargısı olarak da bilinen kullanılabilirlik bilişsel yöntemi, belirli bir konuyu, kavramı, yöntemi veya kararı değerlendirirken belirli bir kişinin aklına gelen anlık örneklere dayanan, bireylerin güvendiği basitleştirici, stratejik ve zihinsel bir kısa yoldur. Bu önyargıya göre bir eylemle ilişkili sonuçların mevcudiyeti o eylemin sonuçlarının büyüklüğünün algılanması ile olumlu ilişkidir. Başka bir deyişle bir şeyin sonuçlarını hatırlamak ne kadar kolay olursa, bu sonuçların genellikle daha büyük olduğu algılanmaktadır.

1973'te Amos Tversky ve Daniel Kahneman'ın öne sürerek "sezgisel kullanılabilirlik" olarak nitelendirdiği bu bilişsel yöntem, insanların inançlarını hazır bir gerçeğin kullanımı üzerinden nispeten uzak bir kavrama dayandırma eğilimidir. Bu sezgisel tarama konusundaki çalışmalar, geri çağırma kolaylığının öznel deneyimi artırmayı amaçlayan manipülasyonların da hatırlama miktarını etkileyebileceğini göstermektedir. Elde edilen sonuçlar, katılımcıların deneyimlerine mi yoksa geri çağırılan bilginin önyargılı bir örneğine mi dayalı olduğunu belirlemeyi zorlaştırmaktadır (Gilovich, Griffin, Kahneman, 2002).

1.3.7 Bilişsel Etki Yöntemi

Bilişsel etki yöntemi, duygusal tepkilerin (korku, şaşırma, zevk, vb.) veya "psikolojik yönden etkilenmelerin" etkili bir sezgisel taramanın ardından sorunları hızlı çözmelerine izin veren ve mevcut duyguların kararları etkilediği zihinsel bir kısa yoldur. Karar verme süreçlerini kısaltmakla birlikte bireylerin kapsamlı bir bilgi taraması yapmadan uyarılara hızlı ve istemsiz olarak tepki vermelerine neden olmaktadır. Bu yöntemin etkisi sonucu, bireylerin bir uyarı ile ilişkilendirdiği olumlu ya da olumsuz duygulara bağlı olarak, risk ve faydalar değerlendirilmektedir. Örneğin "kanseri" kelimesini okumak bireylerde dehşet etkisi yaratmaktayken, "sevgi" kelimesini okumak bireyleri rahatlatmaktadır. Bu yöntemde göre bireylerin karar verme süreçleri yalnızca faaliyetin risk ve fayda olarak değerlendirilmesinin değil, aynı zamanda faaliyet hakkında ne hissettiklerine de dayanmaktadır. Faaliyet hakkında duyguları olumlu olan bireylerin riskleri düşük ve faydaları yüksek olarak değerlendirme olasılıkları daha fazladır. Öte yandan, olumsuz duygular barındıran

birey ise, riskleri yüksek faydaları düşük olarak yargılayabilmektedir (Alhakami, Slovic, Johnson, 2000:1-17).

1980 yılında Robert B. Zajonc tarafından, uyarılara karşı verilen duygusal tepkilerin genellikle otomatik olarak ortaya çıkan ve ardından bilgiyi işleme ve yargılama şeklimizi etkileyen tepki olduğu savunulmaktadır. Bu doğrultuda bir kelimeye ya da başka bir uyarana karşı hissedilen güçlü bir duygusal tepkinin kişinin karar verme sürecini etkileyebileceği ima edilmiştir ve genel olarak, sezgiselliğin etkisi bu sürecin neredeyse her anında gözlenebilmektedir. Zajonc, "kişinin duygu ifadesini kontrol edebileceğini, ancak onun deneyimini kontrol edemeyeceğini" belirtmektedir (Zajonc, 1980:151-175).

Sezgisel taramaların kararlarımızı ve özellikle risk algısına yönelik tutum ve görüşlerimizi şekillendirmesine yönelik etkilerinin araştırıldığı çalışmalar, bu etkinin birçok farklı alanda ve boyutta karar verme süreçlerinde güçlü bir tercih koşuluna yol açabileceğini göstermektedir. 1997 yılında Winkielman, Zajonc ve Schwarz tarafından yapılan araştırmada, duygusal tepkinin kararları etkileme hızını göstermek amaçlanmıştır. Çalışmada katılımcılara saniyenin 150250'si süresince gülümseyen bir yüz, çatık kaşlı bir yüz ve nötr bir yüz gösterilmiştir. Bu süreç bir bilinçaltı hazırlama paradigmasıdır ve uyarıların doğasının hatırlanamadığı bir süre olarak kabul edilmiştir. Katılımcılar daha sonra iki saniye süreyle bir ideografiye (örneğin Çince bir karakter) maruz bırakılarak bu ideografiyi beğeni ölçeğinde değerlendirmeleri istenmiştir. Araştırmacılar, gülümseyen yüzün çok kısa süreliğine gösterilmesine rağmen, katılımcıların değerlendirmelerini olumlu yönde etkilediğini bulmuşlardır. Aynı deneyin ikinci oturumu sırasında ise katılımcılara önceden maruz kaldıklarından farklı bir yüz gösterilmiş, ardından görselleri yeniden değerlendirmeleri istenmiştir. (Örneğin, daha önce gülümseyen yüze maruz bırakılan katılımcı, bu defa nötr yüz görseline maruz bırakılmıştır.) İkinci değerlendirmede farklı bir duygusal uyarın gösterilmesine karşın katılımcılar, ilk ilişkilendirme tercihlerini devam ettirmişlerdir, bu durum da ilk aşamanın etkilerinin devam ettiğini göstermiştir.

1.3.8 Anekdotsal Kanıt

Anekdotsal kanıt, gündelik veya gayri resmi yollarla toplanmış ve nesnel kanıtlarla desteklenemeyen, kişisel tanıklığa dayanan iletişim çalışmalarında, bilim iletişimde, psikodilbilimde ve seçim teorisinde faydalanılan kanıtlardır. "Titiz veya bilimsel analizden ziyade sıradan

gözlemler veya endikasyonlar” ("anecdotal". YourDictionary.com. 17 Haziran 2019.) ya da “ağızdan ağıza aktarılan ancak bilimsel olarak belgelenmeyen bilgiler” olarak da tanımlanmaktadır. Anekdotlar kurallardan ziyade istisnaları ifade etmektedir.

Örneğin; "Limonlu su içerek çok kısa sürede spor ve diyet yapmadan kilo veren bir kadın tanıyorum." ifadesine inanılmakta, ancak nedensel bir bağlantı kurulmamaktadır. Bir başka örnek olarak televizyon izleme ile şeker tüketiminin artması arasında ilişki olduğunun bulunması ancak televizyon izlemenin şeker tüketimine neden olduğunun kanıtlanamaması verilebilmektedir.

Bazı anekdotsal kanıtlar hem ampirik hem de doğrulanabilir olsa da çeşitli bilişsel önyargılardan etkilenebilmesi ve yanlış akıl yürütmeler nedeniyle bilimsel olarak değerlendirilmemektedir, fakat değişen derecelerde formaliteye sahip olabilmektedir. Araştırmacılar anekdotsal kanıtları yeni hipotezler önermek için kullanabilmektedir. Örneğin, eğitilmiş bir gözlemci (doktor) tarafından yayınlanan anekdot kanıtları vaka raporları olarak kabul edilmektedir (Jenicek, 1999:117). Tıpta plasebo etkisinden yararlanılması ya da hukukta tanık ifadelerinin değerlendirilmesi de anekdotsal kanıtlara verilebilecek örneklerdir.

1.3.9 Öznitelik İkamesi (Attribute Substitution)

Öznitelik ikamesi, bir dizi bilişsel önyargının ve algısal yanılsamanın altında yatan ve otomatik sezgisel yargı sisteminde gerçekleşen psikolojik bir süreçtir. Zor bir soruyu yanıtlamaya çalışan bir bireyin ikame olduğunu fark etmeksizin ilgili fakat farklı bir soruyu yanıtlaması örnek gösterilebilmektedir.

Öznitelik ikamesi teorisi, insanların karar verme süreçlerinde harcadıkları çabaları azaltmak adına çeşitli teknikler kullanmakta ve akıl yürütme sırasında bilişsel sezgisel taramalar yapmakta olduğunu çerçevelemektedir (Shah, 2008:207-222).

Öznitelik ikamesi bazı yanılsamaların sürekliliklerinin ardında yatan gerçekleri açıklamaktadır. Perspektif bir resimdeki iki şeklin büyüklüğü kıyaslandığında ortaya çıkan göz yanılsaması, bireyleri ten renkleri, ırkları gibi stereotipler üzerinden değerlendirmelere neden olan klişe inançlar, çekici yüzlerin daha tanıdık gelmesi vb., öznitelik ikamelerine verilebilecek örneklerdir.

Bilişsel önyargılar, sezgisel yanlılıklar ve karar verme süreçleri üzerine yapılan çalışmalar, kullanıcı davranışlarını değiştirme ya da yönlendirme pratiğinde oldukça büyük fayda sağlamaktadır. Kullanıcıların düşünme ve davranış biçimleri, tasarımcıların hedeflerine ulaşma konusunda ne tür yöntemler izleyeceği konusunda önemli ipuçları sağlamakta, aynı zamanda tasarım yoluyla bu önyargılardan kaçınmanın yollarını araştırmaktadır.

Bu bilişsel önyargıların kullanımı "olasılıkları tahmin etmek" olarak değerlendirilebilse de tasarımcı için "etkilerin kullanılacağı noktaya" ulaşmak amacıyla bir basamak niteliği taşımaktadır. Bazı durumlarda ise tasarımcı karar süreçlerini iyileştirerek kullanıcıların daha bilinçli karar vermelerini sağlamakta ve bu amaç doğrultusunda sonuçları daha şeffaf hale getirmektedir. Sloman, "Önyargıyı azaltan manipülasyon genişlemeli." diyerek bu görüşü desteklemektedir (Sloman, 2002:379-396).

1.4 Davranış Değişimi Modelleri

Davranış bilimi, genel olarak ekonomiden, psikolojiden ve sinirbilimden iç görüleri temel almakta ve doğum evresinden itibaren insan davranışlarını anlamlandırmaya çalışmaktadır. Bu davranışların bilinçaltı ipuçlarını bulmaya yönelik temel varsayımlar üzerine yapılan çalışmaları da kapsamaktadır. Tasarım teorisyenleri ve uygulayıcıları, kullanıcı davranışlarını nasıl etkileyebilecekleri konusunda yaptıkları çalışmalar sonucu çeşitli davranış değişimi modellerini kategorize etmişlerdir.

DAVRANIŞ DEĞİŞİMİ MODELLERİ

■ BİREYSEL RASYONEL

Planlanmış Davranış Teorisi
Sağlık İnanç Modeli
Değişim Aşamaları
Davranışsal İktisat

■ BAĞLAM ODAKLI (SOSYAL YAPISALCI)

Seçim Mimarisi Modeli
Christmas'ın Değişim Modeli

■ KARMA MODELLER

Sosyal Uygulama Teorisi
Farkındalık Teorileri
Davranışsal Çark

Tablo 4. Davranış Değişimi Modelleri Tablosu

DAVRANIŞ DEĞİŞİMİ MODELLERİ

■ PLANLANMIŞ DAVRANIŞ TEORİSİ

'inanç ve tutumların
dışsal ifadesi'
Kişisel tutum
Öznel norm
Algılanan davranış

■ SAĞLIK İNANÇ MODELİ

'sağlık kapsamlı
davranışları açıklamak
ve tahmin etmek'
Bu bilişsel model, algılanan fayda
ve engellere karşı tehditlere veya
risklere yönelik bir değerlendirimin
eylemi veya eylemsizliği belirlediği
varsayımına dayanmaktadır.
Hassasiyet/duyarlılık algısı
Ciddiyet/önemseme algısı
Yarar algısı
Engel algısı
Eyleme geçirciler
Öz Etkillilik

■ DEĞİŞİM AŞAMALARI MODELİ

'davranış değişikliğinin
beş aşamalı döngüsü'
ön niyet
niyet
hazırlık
hareket
devamlılık

■ DAVRANIŞSAL İKTİSAT

'duygu ve düşüncelerin
ekonomik kararlar
üzerindeki etkisi'
zihindeki ekonomik karar alma
mekanizmalarının sosyal, zihinsel ve
duygusal önyargılardan nasıl
etkilendiği üzerine çalışmaktadır

■ SEÇİM MİMARİSİ

'sistemsel değişimle
davranış değişimi'
Seçim mimarisi, tüketicilere
sunulacak farklı yolların tasarımı ve
bu sunumun kullanıcı/tüketici
kararları üzerindeki etkisidir.

■ CHRISTMAS'IN DEĞİŞİM MODELİ

'dokuz büyük soru'
Modele göre, davranış değişikliği tipik olarak
'özel' müdahalelerin bir kısmını tarafından
sağlanmaktadır ve etkinin ölçülmesine yanıt
olarak değiştirilir.

■ SOSYAL UYGULAMA TEORİSİ

'rutin hayatın bir parçası'
malzemeler
anlamlar
prosedürler

■ FARKINDALIK TEORİLERİ

'bireylerin sorumlu olduğu seçimler'
Farkındalık teorileri, bireyin durumu, bağlamı ve diğer
değişkenler hakkında farkındalığı artırmayı
amaçlamasının yanı sıra bir tür müdahale yoluyla
değişime odaklanmaktadır.

■ DAVRANIŞSAL ÇARK

'yetenek, fırsat, değişim
motivasyonu'
'dokuz müdahale

Tablo 5. Davranış Değişimi Modelleri Özet Tablosu

1.4.1 Bireysel Rasyonel Seçim Modelleri

Seçim teorisi ya da rasyonel eylem teorisi olarak da bilinen bu teoride kendi kararlarını veren bireylerin toplu sosyal davranışın kaynağını oluşturması düşüncesi temel dayanaktır. Teori aynı zamanda bireysel seçimlerin belirleyicilerine de odaklanmaktadır. Rasyonel seçim kuramlarının en temel kabulü, insanlar rasyoneldir ve hareketlerini amaçlarına erişmekte etkili gördükleri araçlara dayandırırılar (Wallace, 2004).

Rasyonel Seçim Modeli, davranış bilimlerinde baskın olmakla birlikte üç temel prensibe dayanmaktadır;

- 1-Seçim rasyoneldir.
- 2- Birey uygun analizlerin bir seçimidir.
- 3- Davranışlar bireyin kendisini ilgilendirir (Jackson,2005).

Planlanmış Davranış Teorisi (TPB)

Planlanmış Davranış Teorisi, belirli bir bağlamda gerçekleşen insan davranışlarını açıklamak ve tahmin etmek amacıyla tasarlanmış bir davranış teorisidir (Küçük, 2011:145-162). Planlanmış davranış teorisi sosyal psikoloji tabanlı bir kuram olmakla birlikte davranışı inanç ve tutumların dışsal bir ifadesi olarak tanımlayan ve en yaygın atıfta bulunulan teoridir (Lockton, 2014).

İlk kez Fishbein ve Ajzen (1975) tarafından ortaya atılan Planlanmış Davranış Teorisi, daha sonraları Ajzen tarafından yeniden düzenlenmiştir. Planlanmış Davranış Teorisi üç faktörün davranışı tetiklediğini öne sürmektedir; kişisel tutum, öznel norm ve algılanan davranış kontrolü (Şahin, Söylemez, Koç, 2016:451-457). Teoriye göre, bir davranış olumlu olarak algılandığı takdirde (kişisel tutum), o davranışın gerçekleştirilme olasılığı daha yüksektir. Yine teoriye göre bireyin önemli olarak kabul ettiği kişilerin, herhangi bir davranışa karşı tutumu (öznel norm) olumlu ise bu tutum bireyi o davranışı gerçekleştirmeye itecektir. Son olarak bireysel algılar kişinin davranış üzerinde kontrol sahibi olduğu (algılanan davranış kontrolü) yönünde ise bu durum davranışın gerçekleştirilmesini daha fazla teşvik edecektir (Mercan, 2015).

Bu teoride niyet, hedeflenen davranışın artı ve eksileri ile risklerinin ve faydalarının sosyal normlara uyumu ya da sosyal normlardan ayrışmasının değerlendirilmesi ile belirlenmektedir (Munro, Lewin, Volmink, 2007:104). Planlanmış Davranış Teorisi'ne göre bir davranışın ortaya

çıkmasında davranışa yönelik tutum, algılanan davranışsal kontrol, öznel değerler ve niyet etkili olmaktadır (Şahin, Söylemez, Koç, 2016:451-457). Niyetin kendisi de davranışa karşı tutumların birleşiminin bir sonucudur. Buna göre insanlar davranışlarının sonucu hakkında önceden düşünürler ve seçtikleri bir sonuca ulaşmak için bir karar alarak uygularlar. Davranışlar belirli bir niyet sonucunda oluşur (Şahin, Söylemez, Koç, 2016:451-457). Planlanmış Davranış Teorisi, davranışı tahmin etmek ve davranış değişikliğinin geriye dönük analizi için önem arz etmekte birlikte, tasarım sürecinde, değişim için hedeflenebilecek davranış üzerindeki belirli etkilerin tanımlanmasında faydalı olabilmektedir.

Sağlık İnanç Modeli (HBM)

Sağlık inanç modeli, davranışın bireysel esenliğe yönelik tehditlere, belirli eylem veya davranışların etkinliğine ve sonuçlarına bağlı bir dizi inançla belirlendiğini savunan ve özellikle sağlık kapsamlı davranışları açıklamak ve tahmin etmek için geliştirilmiş sosyal psikolojik tabanlı bir davranış değişimi modelidir. (Rosenstock 1966, Becker, 1974, Sharma ve Romans, 2012). Bu bilişsel model, algılanan fayda ve engellere karşı tehditlere veya risklere yönelik bir değerlendirmenin eylemi veya eylemsizliği belirlediği varsayımına dayanmaktadır. Model aynı zamanda, eylemin belirleyicisi olarak öz-yeterliliğin etkisini de kabul eden bir değer-beklenti modelidir ve bilişsel değişkenlere odaklanmaktadır. (Bandura, 1986). Sağlık İnanç Modeli, tehdit algısını etkileyen çeşitli çevresel uyarılar içerebilmektedir. Bu dahili veya harici ipuçları tehdit algısını etkileyerek davranışı tetikleyebilmekte veya koruyabilmektedir. Engeller, yeni davranıştan ve yararı hissetmek için harcanan zamandan kaynaklanan fiziksel veya psikolojik rahatsızlığı içerebilmektedir.

Sağlık İnanç Modeli, bireylerin sağlık davranışlarının inanç, değer ve tutumlardan etkileneceğini savunmaktadır (Gözüm, Çapık, 2014:230-237). Modele ait altı temel bileşen bulunmaktadır;

Hassasiyet/Duyarlılık Algısı: Kişi kendini ne kadar çok risk altında hissederse risk oluşturacak davranışları o kadar azaltacaktır. (Hayden, 2009'dan aktaran: Gözüm, Çapık, 2014:230-237).

Ciddiyet/Önemseme Algısı: Bir davranışın sonuçlarına karşı bireyde oluşan ciddiyet veya şiddetin nasıl algılandığıdır (Gözüm, Çapık, 2014:230-237).

Yarar Algısı: Bireylerin kötü durumlardan korunmak veya bu durumların şiddetini azaltmak için önerilen koruyucu davranışın kendinde oluşturacağı yarara inanmasıdır (Hayden, 2009'dan aktaran: Gözüm, Çapık, 2014:230-237).

Engel Algısı: Yeni davranışı sergilemede ve bu duruma adaptasyonda bireysel olarak algılanan engellerdir (Gözüm, Çapık, 2014:230-237).

Eyleme Geçiriciler: Sağlık İnanç Modelinin ilk yapılarında bireylerin harekete geçmesi için tetikleyici sebebin üzerinde durulmuştur. Algılanan hassasiyet ve ciddiyet yalnızca potansiyel olarak bireyin sağlık arayışı içine girmesine sebep olabilirken, bedensel belirtiler çevresel uyarılar veya medya eyleme geçmek için tetikleyici faktörler olabilirler (Champion ve Skinner, 2008'den aktaran: Gözüm, Çapık, 2014:230-237).

Öz Etkililik: Bireyin bir davranışa yönelik girişim yapabileceğine ve yaptığında başarılı olabileceğine dair inancıdır. Bireyin davranışı gerçekleştirebileceğine ve olumlu sonuç alacağına inanması onu güçlü bir şekilde motive eder (Gözüm, Çapık, 2014:230-237).

Sağlık İnanç Modeli geliştirilirken, davranışı tetikleyen ipuçları da tartışılmıştır. Örneğin Hochbaum (1958), davranışı gerçekleştirmek için gereken hazır bulunuşluğun ancak davranışın nedeni olan ipuçları ile artabileceğini belirtmiştir. İpuçları, davranışı tetikleyen mekanizma olarak kabul edilmektedir (Çenesiz, 2007:427-434).

Değişim Aşamaları Modeli (SoC) / Transteoretik Model

Transteoretik model olarak da bilinen değişim aşamaları (SoC) modeli (Arochaska 1979, Prochaska ve Di Clemente 1983, Prochaska 1992) aynı zamanda davranış değişikliği gösteren bireylerin beş aşamalı bir döngüden geçtiğini belirten bilişsel, bütünleştirici bir terapi teorisidir (Erol, Erdoğan, 2007). Model, değişim aşamaları, değişim süreçleri, değişim düzeyleri, öz-yeterlik ve karar dengesi gibi yapılardan oluşmaktadır (en.wikipedia.org/wiki/transtheoretical_Model). Davranış değişikliği sırasında bireylerin motivasyon ve hazır olma aşamaları bu beş kategori ile temsil edilmektedir ve aşamalar arasında ileri-geri döngüsel bir hareket bulunmaktadır (Erol ve Erdoğan, 2007). Değişim aşamaları modeli, bireyin daha sağlıklı bir davranış üzerinde hareket etmeye hazır olduğunu

değerlendirmekte ve bireye rehberlik etmeyi amaçlayan stratejiler veya değişim süreçleri sağlamaktadır.

Aşamalar arasındaki geçiş bir davranışın artılarının ve eksilerinin değerlendirilmesi yani öz yeterlik ve karar dengesi tarafından belirlenmektedir. Bu modelin aşamalı olarak nitelendirilmesi, bireylerin benzer sorunlarla ve engellerle karşılaşmaları ve dolayısıyla benzer müdahalelere ihtiyaç duymalarıdır (Nisberl ve Gick, 2008:296-303).

Prochaska ve Di Clemente tarafından 1982 yılında geliştirilen modelin ilk çalışmaları 1970'li yıllara dayanmaktadır. İlk olarak sigarayı bırakma programlarında kullanılan model, daha sonra sağlığı geliştirme programlarından fiziksel aktivite, aşırı yeme ve kilo kontrolü, stresle baş etme, madde bağımlılığı gibi farklı sağlık davranışlarına yönelik kullanılmış ve insanların olumsuz davranışlarını nasıl değiştirdiğini ortaya koyan ortak noktalar belirlenmiştir (Taş, 2016:380-393). Bu modeli diğer davranış değişikliği için kullanılan modellerden ayıran en önemli özelliği, davranış değişiminin bir süreç olduğunu savunmasıdır.

Değişim Aşamaları Modelinde davranış değişimi aşamalı olarak gerçekleşmekte ve bireylerin kendi istekleri doğrultusunda davranış değiştirmesine yardım etme fikri ön plana çıkmaktadır. Model bu yönüyle de geleneksel davranışçı yaklaşımlardan ayrılmaktadır. Kavramlar arası netliğin olmaması ve bireylerin tüm aşamalar arasında hareket etmesinin ya da değişme düzeylerinin farklılıklar içermesi ise modele yöneltilen eleştiriler kapsamında yer almaktadır.

Davranışsal İktisat

Davranışsal iktisat, insani duygu ve düşüncelerin (motivasyon, mutluluk, korku, risk, hile, ahlak, statü vb.) ekonomik kararlar üzerindeki etkisini gözlemlere ve deneylere dayanarak inceleyen bir alandır ve zihindeki ekonomik karar alma mekanizmalarının sosyal, zihinsel ve duygusal önyargılardan nasıl etkilendiği üzerine çalışmaktadır.

Davranışsal iktisat, sosyal ve ekonomik olguların daha iyi anlaşılmasını sağlamak için psikolojik gerçekliği ekonomik teoriye entegre eden bir araştırma alanıdır (Camerer, 1999:10575-10577). İktisat teorisinin varsayımlarından biri, insanların rasyonel ve kişisel bir çıkar gözeterek

davranışlarını gerçekleştirmekte olduğudur. Örneğin, yiyeceklerinde kaç kalori olduğu gösterilen bireylerin daha sağlıklı seçimler yapacağına dair varsayım, psikoloji tarafından sistematik olarak yanlış bulunmaktadır. Bu da öz kontrol eksikliğinden muzdarip bireyler için, kalori bilgisinin daha iyi beslenme kararlarına yok açmayabileceği anlamına gelmektedir. Davranışsal iktisat, daha iyi ürün ve hizmetlerin tasarımına yol açabilecek bir dizi prensip sağlayarak psikolojiyi ekonomiye entegre etmektedir. Yaklaşım, seçim ortamlarını yeniden yapılandırarak bilişsel önyargıların anlaşılması ve üstesinden gelinmesi (veya kullanılması) ile ilgilidir.

1.4.2 Bağlam Odaklı (Sosyal Yapısalcı) Modeller

Bireysel Rasyonel Seçim Modellerinin aksine, sosyal yapısalcı teoriler tek başına bireyin analiz için uygun bir seviye olmadığını göstermektedir. Bunun yerine, davranışların birçok durumda bireyin içinde yaşadığı tedarik sistemlerinin, sosyal yapıların, bağlamsal unsurlar tarafından uygulanan toplumsal normların ve beklentilerin bir sonucu olduğu görüşünü savunmaktadır (Lockton, 2014).

Seçim Mimarisi Modeli

Seçim mimarisi, davranışsal iktisat modeli ile yakından ilgilidir ancak daha çok kişinin kararını etkileyecek sistemsel değişikliklere odaklanarak davranış yönlendirmelerin potansiyel etkisini incelemektedir (Lockton, 2014). Seçim Mimarisinde kullanıcıların kararları, bir ürünün veya hizmetin tasarımı tarafından şekillenmektedir. Bu sayede kullanıcıları varsayılan/öngörülen davranışa yönlendirmek ya da mevcut davranışı değiştirerek elde edilecek sonuçları tasarlamak mümkün olmaktadır. Seçim mimarisi, tüketicilere sunulacak farklı yolların tasarımı ve bu sunumun kullanıcı/tüketici kararları üzerindeki etkisidir. Örneğin, sunulan seçeneklerin sayısı ya da özelliklerin tarif edilme şekli kullanıcı/tüketici seçimini etkileyebilmektedir.

Birçok farklı alanda yapılan deneye göre farklı seçim mimarisi uygulamaları ile kişilerin ve kitlelerin seçimlerini manipüle etmek mümkündür. Richard H. Thaler, Cass R. Sunstein'in "Dürtme (Nudge)" adlı kitabı ve teorisi ile öncülüğünü yaptığı bu akım, insan davranışlarının ardındaki dürtüsel tepkileri incelemektedir. Farkında olmadan, motorik ve dürtüsel olarak yapmaya hazır olduğumuz davranışlarımızı sosyal ve çevresel sorunların çözümünde kullanmak amacıyla çalışmalar yapan Thaler ve Sunstein, toplumun ve bireylerin yararına çeşitli taktikler ile seçimlerin iyi anlamda

yönlendirilebileceği görüşünü savunmaktadır (Thaler, Sunstein, 2008). Thaler ve Sunstein, “Eğer siz diğer insanların yaptıkları seçimleri dolaylı olarak etkiliyorsanız bir seçim mimarisiniz demektir. Ve etkilediğiniz seçimler insanlar tarafından yapılacaksa mimarinizi insan davranışlarına dönük, yerinde tespitler üzerine yapılandırmak istersiniz.” sözüyle de davranışın tasarım süreçlerindeki önemine vurgu yapmaktadır.

Seçim Mimarisi Modelinin yaratmış olduğu görüş ayrılıklarından biri ise ortaya çıkan davranış değişikliğinde bireylerin özgür iradesi dışında haklarının kontrol edilmesi ve sorumluluklarına müdahalede bulunulması fikirleridir. Oysaki uygulanan programlarda amaç, insanları kendi kararlarına dayanarak daha iyi seçimler yapma özgürlüğünü sağlamaktır. İngiltere merkezli bir pazar araştırma şirketi olan Ipsos Mori sigara içme, sağlıksız gıdalar, tasarruflar ve yaşamla ilgili davranış değişikliği kampanyaları hakkında kamuoyunu çevresel açıdan sürdürülebilir bir şekilde araştırmıştır.

Christmas'ın Değişim Modeli

Christmas'ın modeli veri toplama, bakış açılarını değerlendirme ve davranış değişikliği politikaları ile müdahaleleri hakkında hüküm verme sürecini desteklemek ve yapılandırmak amacıyla Dokuz Büyük Soru etrafında yapılanmıştır (Niedderer, 2014). Model bir anlamda yapısal değişim yoluyla davranış değişikliği müdahalesi geliştirmek için yorumlanacak üretken araçlar yaratma konusunda SoC (Değişim Aşamaları Modeli) modeline benzemektedir. Modele göre, davranış değişikliği tipik olarak "özel" müdahalelerin bir karışımı tarafından sağlanmaktadır ve etkinin ölçülmesine yanıt olarak değiştirilir.

Modeldeki sorular cevaplar kadar önemlidir (Cain, 2014):

1-Kim neyi değiştirmektedir?

Christmas'a göre kurumlar bireylerin davranışlarını değiştiremese de kurum içindeki bireyler, kendi davranışlarını değiştirmekten sorumludur. Kurum içindeki bireyler aynı zamanda cesaretlendirme, ödüllendirme zaman zaman iste kandırma veya tehdit etme yollarıyla insanlara yeni davranışlara yönelmeleri konusunda yardımcı olmaktadır (Niedderer, 2014).

2-İnsanlar davranışlarını neden değiştirmektedir?

Bireylerin çevrelerindeki dünyayı anlamaları ya da kendi içlerindeki değişiklikler bir davranışı daha avantajlı, daha yaygın ya da bireye daha fazla odaklanıyor olarak göstermekte ve bireyler de buna tepki olarak davranışlarını değiştirmektedir (Niedderer, 2014).

3-İnsanlar davranışlarını neden değiştirmektedir?

Yeni bir davranışın daha avantajlı görünmesi veya bireye odaklanması, değişim için tek başına yeterli olmamaktadır. Değişim süreci, değişim için çeşitli engeller ya da çaba ve motivasyona bağlı olarak önemli isteksizlikler yaratabilmektedir. Bu nedenle, basit davranışları dahi değiştirmenin zaman alabileceğini ve değişim sürecinde bireyleri destekleyen yolların belirlenmesi gerektiğini unutmamak gereklidir (Niedderer, 2014).

4-Bireyleri başlama adımını atmak için motive eden nedir?

Süreçteki ilk adım, bağlam, anlam ve etki açısından mevcut davranışlarının bir tablosunun geliştirmesini içermektedir. Bu sayede bireylerin ilk etapta değişime açıklık seviyeleri belirlenerek değişime açık olmama nedenleri tespit edilmektedir. (Niedderer, 2014).

5- Sosyal ağlarda değişim nasıl gerçekleşmektedir?

Sosyal ağlarda bireyler arası etkileşim hem değişime karşı direnç hem de değişim çok hızlı gerçekleştiğinde, gruplar arası uyum olarak gözlenmektedir. Sosyal ağlarda davranışın kalıplaşmış hallerinden kaçınmaya özen gösterilmesi de yine önemli bir noktadır (Niedderer, 2014).

6- Bireyler nasıl farklılıklar göstermektedir?

Christmas'a göre "segmentasyon" farklılıkları belirlemek ve bir popülasyonu ortak özellikler taşıyan insan kümelerine bölmek amacıyla kullanılan bir teknikler bütünüdür. Segmentasyonlar, hem kimin değişmesi gerektiğini tespit eden, hem de değişme olasılığının artmasına yönelik stratejilerin belirlenmesine olanak tanıyan yararlı bir stratejidir (Niedderer, 2014).

7- Değişimi en iyi kim teşvik etmektedir?

Değişimin güvenilirliğini topluluk içinde sunabilecek paydaşlar ile değişimi destekleyen bireylerin ortak çalışması öncülüğünde önemli düzeyde teşvik sağlanabilmektedir (Niedderer, 2014).

8- Hükümetler değişim için gerekli motivasyonu nasıl sağlar?

Hükümetler, yeni davranışları halihazırda benimsemek isteyenler için değişimi daha uygulanabilir hale getirmek, yeni davranışın desteklenmesi için altyapı sağlamak, yeni bağlantılar ve gruplar oluşturmak, kişiselleştirilmiş bilgiler ve geri bildirimler dahil olmak üzere bir dizi imkân sunabilmektedir. Davranış değişikliği en iyi şekilde, istenen ve iletilen etkinin uzun süreli ölçümüne yanıt olarak değiştirilen bir müdahale karışımı ile sağlanmaktadır (Niedderer, 2014).

9- Yetkililer otoriteyi nasıl sağlayabilmektedir?

Diğer soruların tamamının ele alınmasının ardından değişim için ek bir itici güce ihtiyaç duyulup duyulmadığı sorgulanmalıdır.

1.4.3 Karma Modeller

Bireyler ve bağlamsal yaklaşımlar arasında orta noktaya aracılık etmek amacıyla sınırları kaldıran birkaç model vardır.

Sosyal Uygulama Teorisi (SPT)

Sosyal Uygulama Teorisi, günlük uygulamalara odaklanmaktadır. İnsan alışkanlıklarının ve davranışlarının çeşitli ve birbiriyle ilişkili elementlerle (örneğin fiziksel ve zihinsel aktiviteler, normlar, anlamlar, teknoloji kullanımı ve bilgisi) ilişki halinde olduğunu kabul etmektedir.

Rutin hayatların bir parçası olan davranışlar ve hareketleri/eylemleri şekillendirmeye yarayan faktörler arasında dinamik bir ilişki bulunmaktadır. Yaklaşım özellikle uygulamaların meydana geldiği sosyo-teknik altyapıları vurgulamaktadır.

Shove (2010:1273-1285) final davranışını kapsayan 3 element bulunduğunu belirtmiştir. Bunlar;

Malzemeler: Aktivitelerin spesifik bir yolla gerçekleşmesini sağlayan fiziksel objeler

Anlamlar: Aktivitenin ne zaman ve nasıl gerçekleştirilmesi gerektiğini sağlamakla ilişkili semboller, görseller, konseptler ya da tabirlerdir.

Prosedürler: Aktivitelerin belirlenen yollarla gerçekleşmesine izin veren/sağlayan bilgiler, yetenekler ya da yetkinliklerdir.

RMIT'den "Davranış Değişiminin Ötesinde (Beyond Behavioral Change) yaklaşımına göre sosyal uygulamalara dördüncü bir madde eklenmiştir. Bu yaklaşıma göre;

Yetenekler ve yetkinlikler bir eylemi nasıl yaptığımız/yapacağımız hakkındadır.

Anlamlar ve anlaşılabilirlik ne yapmamız gerektiği hakkındadır (ortak kavrayışlar).

Kurallar ne yapılmasının zorunlu olduğunu belirtmektedir.

Bizi bir şey yapmaktan alıkoyan/bizi engelleyen materyaller ve insan yapımı eşyalar

Farkındalık Teorileri

Hem Doğu hem de Batı yaklaşımlarından gelen farkındalık teorileri (le Nguyen, Langer, 2014:345-366) bireylerin sorumlu oldukları seçimleri ve davranışları hakkında farkındalık yaratarak sosyal, kültürel ve çevresel bağlamda bilinçli bir davranış değişimine odaklanmaktadır. Farkındalık teorileri, bireyin durumu, bağlamı ve diğer değişkenler hakkında farkındalığı arttırmayı amaçlamasının yanı sıra bir tür müdahale yoluyla değişime odaklanmaktadır. Bu müdahale yaklaşıma göre değişebilir: Doğu yaklaşımları değişimi destekleyen iç görüye ve meditasyona odaklanma eğilimindedir. Batılı yaklaşımlar ise bireylerin kendileri üzerinden kısıtlamalar konusunda farkındalık yaratmalarına yardımcı olmak için anketler gibi psikoloji ve eğitimden bir dizi araç kullanma eğilimindedir (Rotter, 1990:489-493). Amaç, bireyin harekete geçmesini ve değişim doğrultusunda seçimler yapmasını sağlayarak güçlendirme algısının öncüsü olmasını desteklemektir (Niedderer, 2014:345-366)

Davranışsal Çark

Öncelikli olarak sağlık nedenli davranış değişimini geliştirmeye ve tanımlamaya yardımcı olmak amacıyla 2011'de Michie, von Stralen ve West tarafından davranışsal çark geliştirilmiştir. Üçgenleme metodu, literatür taramaları ve mülakat deneyimlerinden yola çıkılarak model üç bileşen etrafında şekillendirilmiştir. Çarkın merkezinde davranış değişimini ortaya çıkartmak için önerilen yetenek, fırsat ve değişim motivasyonu bulunmaktadır. Ardından eğitim, ikna, teşvik, baskı, öğretim, etkinleştirme, modelleme, çevresel yeniden yapılandırma ve kısıtlamaların içinde bulunduğu dokuz müdahale çarkta yer alır. Çarkın en dış bölümünde ise müdahalelerin gerçekleşmesini sağlayacak politika özellikleri bulunmaktadır; çevresel/sosyal planlama, iletişim/pazarlama, mevzuat, hizmet sunumu, düzenleme, mali önlemler ve yönergeler. Çark, sistem tabanlı yaklaşımı kullanarak tam olarak doğrulanması gereken etkiyi, davranış değişikliği için var olması gerekebilecek müdahaleleri ve politikaları kullanışlı bir şekilde karakterize etmektedir (Michie, 2011).

Tüm bu incelemeler göstermiştir ki modellerin davranış değişimi konusu üzerinde baskın olarak durdukları nokta, bireylerin bilişsel süreçleri ve karar verme aşamalarıdır.

1.5 Davranış Değişimi İçin Tasarım Yaklaşımları

Davranış değişimi için tasarımda, tasarımın sosyal bir süreç olduğu düşünüldüğünde, merkezde bireyin yer aldığı görülmektedir. Bu nedenle davranış değişimi için tasarımın en temel seviyesi bireylerin davranışlarının altında yatan nedenlerin tespit edilmesidir.

Davranış bilimleri tasarımcılara, davranışların ardında yatan psikolojik sebepleri anlama konusunda hatıraların etkisinden deneyimlere, tercihlerin hareketlere dönüşmesine uzanan bir skalada yardım etmektedir. Bu düşünce 1980'lerde Don Norman'ın ürün tasarımı hakkındaki görüşlerinden doğmuş ve kapsamı genişletilmiştir (Norman, 1988).

Davranışı etkilemek için önerilen bu yaklaşımlar ya insanların bir şeyler yapmasını sağlamaya çalışmak ya da yapmasını engellemekle ilgilidir. Bunu başarmanın en olası yolu ise

ürünün/davranışın cazibesini arttırarak, bireyleri motive ederek çeşitli ikna yöntemleri kullanarak istek duyulmasını sağlamak ya da yapım aşamasını zorlaştırmak veya kolaylaştırmaktır.

DAVRANIŞ DEĞİŞİMİ İÇİN TASARIM YAKLAŞIMLARI	■ BİREYİ HEDEF ALAN İkna Edici Teknoloji Davranış Gridi Loughborough Modeli Sağlıklı Davranış İçin Tasarım
	■ BAĞLAMI ELE ALAN Ürün-Etki Aracı 'Moralize Edilmiş' Ürünler Mindspace Modeli
	■ KARMA MODELLER Duyarlı Tasarım Sosyal Sorumlu Tasarım Toplumsal Temelli Sosyal Pazarlama ve Tasarım Kasıtlı Tasarım

Tablo 6. Davranış Değişimi için Tasarım Yaklaşımları Tablosu

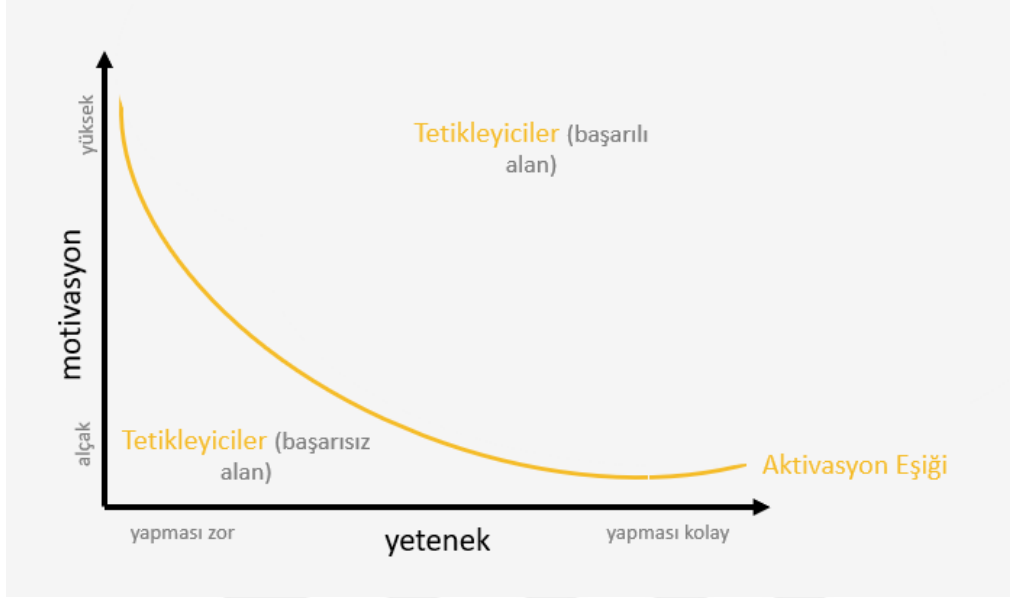
1.5.1 Bireyi Hedef Alan Davranış Değişimi için Tasarım Yaklaşımları

İkna Edici Teknoloji

Fogg'un (2014) İkna Edici Teknoloji modeli, psikolojiden ve davranışsal ekonomi teorilerinden yararlanmaktadır. Bu teori kullanıcıları istenen şekilde hareket etmeye teşvik etmek veya cesaretini kırmak için motivasyon, yetenek ve tetikleyicilere odaklanmaktadır. Model, tasarımcıları, tek seferlik veya devamlılık gösteren davranışları teşvik etmek veya istenmeyen davranışlar için kullanıcıların cesaretini kırmak konularında hangi araçların kullanılacağına yönlendiren bir matrise sahiptir.

İkna Edici Teknoloji genel olarak ikna ve sosyal etki yoluyla kullanıcıların tutum ve davranışlarını değiştirmek için tasarlanmış bir yaklaşımdır (Fogg, 2014). Bu teknolojiler düzenli olarak satış, diplomasi, politika, din, askeri eğitim, halk sağlığı ve yönetim gibi alanlarda ve potansiyel olarak insan-insan veya insan-bilgisayar etkileşiminin herhangi bir alanında kullanılabilir. İkna edici teknoloji araştırmalarının çoğu, masaüstü bilgisayarlar, internet hizmetleri, video oyunları ve

mobil cihazlar da dahil olmak üzere etkileşimli, hesaplamalı teknolojilere odaklanmaktadır, ancak bu deneysel psikoloji retorik sonuçları, teorileri ve yöntemlerini içerir ve geliştirir (Niederrerr, 2014).



Görsel 1. İkna Edici Teknoloji Motivasyon-Yetenek Grafiği (Niederrerr, 2014)

İkna Edici Teknoloji fonksiyonel rollerine göre kategorize edilmektedir.

Araçlar olarak teknolojiler insanların hedef davranışa ulaşmalarını kolaylaştırmakta veya yeniden yapılandırmaktadır. Örneğin, bir kurum sihirbazı, kullanıcılar tarafından planlanmayan görevleri (ek yazılım yükleme gibi) tamamlamak da dahil olmak üzere görevin sonuçlarını etkileyebilmektedir.

Medya olarak interaktif teknolojiler, bir davranışı prova etmeyi, empati kurmayı veya nedensel ilişkileri keşfetmeyi destekleyen ikna edici deneyimler yaratmak amacıyla hem etkileşimi hem de anlatıyı kullanabilirler. Örneğin simülasyonlar ve oyunlar bir bakış açısını ifade eden, davranışı şekillendirebilen ve ikna edebilen kuralları ve prosedürleri başlatmaktadır (Fogg, 2014).

Teknolojiler aynı zamanda sosyal aktörler olarak da işlev görebilmektedir. Bu bilgisayarların sosyal etkiyi uygulamalarını sağlamaktadır. Etkileşimli teknolojiler, örneğin dili kullanımları, yerleşik sosyal rolleri üstlenmeleri veya fiziksel mevcudiyetleri yoluyla sosyal tepkiler verebilmektedir. Örneğin bilgisayarlar, yapılandırılmış konuşma araçlarını arabirimlerinin bir parçası olarak

kullanabilmektedirler. Fogg, bilgisayar teknolojileri canlı özellikleri (fiziksel özellikler, duygular, sesli iletişim) benimsediğinde, canlandırma rolleri oynadığında (antrenör, evcil hayvan, asistan, rakip) veya sosyal kuralları veya dinamikleri (selamlaşmaları) takip ettiğinde kullanıcıların bilgisayarlara sosyal aktörler olarak tepki verdiğini belirtmektedir (Fogg, 2014).

Davranış Gridi

Wendel'in Davranış Gridi (2013) davranışsal ekonomiye dayanmaktadır ve ayrıca Fogg'dan (2003) büyük ölçüde yararlanmaktadır. Fogg Davranış Gridini, davranışın değişebileceği 15 yol olarak tanımlamaktadır. Fogg gibi Wendel de (2014) davranışın sistematik olduğunu ve sadece motivasyon, yetenek ve tetikleyiciler olmak üzere üç unsurun bir araya gelmesiyle davranışın ortaya çıktığını öne sürmektedir. Bu nedenle, davranış değişikliğini sağlamak için tasarım sürecinde aşağıdaki bileşenleri göz önünde bulundurmak gerekmektedir.

- Doğru hedef davranışı belirlemek
- Hedef davranışı kolay hale getirmek
- Bir tetikleyicinin davranışa neden olmasını sağlamak

Öncülün başarılı bir şekilde tasarlanması durumunda, son kullanıcının yeni davranış modeli yeni alışkanlığın hızla oluşmasını sağlamaktadır. Bu başarı da ürün geliştirmek için dört aşamalı bir tasarım süreci içermektedir;

- Zihnin nasıl karar verdiğini ve bunun davranış değişikliğini nasıl etkilediğini anlamak
- Son kullanıcının davranışlarını ürün tasarımcısının hedeflerine bağlı olarak değiştirmek için gerekli hamleleri belirlemek
- Davranış etrafında tasarım yapmak
- Etki değerlendirmesini takiben sürekli iyileştirme yapmak

Loughborough Modeli

Davranış değişikliği için tasarımın Loughborough Modeli (Lilley, 2007, Lilley, 2009:704-720), Tang ve Bhamra, 2008:1359-1366) davranışsal ekonomi ile yakın bir uyum içindedir, geribildirim,

kısıtlamalar gibi mekanizmalardan yararlanmaktadır. Bu modelde belirtilen örneklerin çoğu, enerji ve su kullanıcılarına, özellikle tasarruf için geri bildirim cihazlarına veri sağlanması ile ilgilidir. Lilley, tasarımların aşağıdaki sorulara cevap vermesi gerektiğini öne sürmektedir (Lilley D., 2009, aktaran D. Lockton, 2011)

- Kullanıcıların uyum düzeyi
- Gerçekleştirilen eylemlerin sonuçları
- Etkileşimlerin gerçekleştiği bağlam (Niedderer vd., 2014).

Sağlıklı Davranış İçin Tasarım

Ludden ve Hekkert (2014) Sağlıklı Davranış için Tasarım amacıyla yeni bir çerçeve oluşturmak üzere Trans-teoretik Modelden (TTM) yararlanmıştır. Çerçeve, tasarımcıların insanların davranışlarını kalıcı olarak değiştirmek için geçtikleri farklı aşamaları dikkate almaları gerektiğini yansıtmaktadır (Niedderer, Cain, Clune, Lockton, Ludden, Mackrill, Morris, 2014). Örneğin ilk aşamada değişme ihtiyacının farkında olmayan bireyler aynı zamanda değişime de hazır değildirler. İnsanlar, değişimin kendileri için dezavantajlardan daha fazla yararı olup olmadığını düşünmektedir ve bu da karar dengelerini etkilemektedir. Bu aşamalarda tasarım müdahalesi muhtemelen kişisel bir müdahale yerine genel bir biçime sahip olmalıdır, çünkü insanlar henüz kişisel bir müdahale satın almaya ya da kullanmaya başlamak için motive değildirler. Bu aşamalardaki müdahaleler, değişimin önemi ve yararları konusunda farkındalık yaratmaya vurgu yapmalıdır. Değişimin erken aşamalarına yönelik böyle bir müdahalenin bir örneği Hollanda Voedingscentrum (gıda merkezi) tarafından geliştirilen oyunudur. (Na-aapje) Bu oyun, çocuklarla meyve-sebzelerin sağlıklı beslenme seçenekleri olduğunun farkındalığını artırmak için tasarlanmıştır. Oyunda maymun meyve ve sebze toplamak zorundadır ve böylece puanlarını yükseltmektedir (Niederrerr, 2014).



Tablo 7. Sağlıklı Davranış İçin Tasarım Aşamaları Tablosu (Niederrerr, 2014)

1.5.2 Bağlamı Ele Alan Davranış Değişimi için Tasarım Yaklaşımları

Ürün-Etki Aracı

Yukarıdaki tasarım yaklaşımları büyük ölçüde davranışı değiştirmeye konumlandırılmıştır. Bunun aksine, Dorrestijn'in (2012:110-119) Ürün-Etki Aracı yaklaşımı, teknik ürünlerin kullanıcı davranışları üzerindeki etkileri ve teknolojinin (ürünler) tarih boyunca nasıl değişimlere yol açtığı hakkında çalışmalar yürütmektedir. Bu aracın temelini psikolojiden ziyade felsefe oluşturmakta ve özellikle Foccault'un teknoloji ve insanlar arasındaki ilişkiler üzerindeki çalışmaları baz alınmaktadır. Model, kullanıcı yönlendiricileri ve değişen etkilerin keşfini yapılandırmaya hizmet etmektedir, insan (kullanıcı) merkezde yer alır ve soyut, bilişsel, fiziksel ve çevresel olarak dört etki temsil edilir. Ürün-Etki aracı, davranış kuramlarının anlaşılmasına ve teknolojinin tasarım pratiğine etkileri üzerine yapılan çalışmalara teknik ürünlerin analiz edilerek örnekler üzerinden incelenmesi ve teknik ürünlerin yeniden tasarlanması yoluyla katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Ürün-Etki Aracı, ürünlerin kullanılabilirliğini ve kullanıcı kabulünü geliştirmeye ve yeniliklerle ilgili sosyal ve etik soruları ele almaya yardımcı olmaktadır. Ürün etki aracının özelliği hem daha yansıtıcı olması hem de uygulamalı yaklaşımları birleştirmesidir (Dorrestijn, 2017:26-39).

“Moralize Edilmiş” Ürünler

Jelsma'nın (2006:221-223) “Moralize Edilmiş” Ürünler yaklaşımına göre ürünler, rutin hareketin tetikleyici aktörleridir. İnsan yapımı ürünlerin spesifik özellikleri (Örneğin, bardak ve kaşığın tasarımının kahve içme şeklini etkilemesi) kullanıcı davranışlarını destekleyerek aynı zamanda yol gösterici bir rol oynamaktadır.

Bunun fark edilmesi ile ürünlere yeni bir perspektifle bakılmaya başlanmıştır. Bu ürünler davranış geliştirme yolları ve sonuçları ile ilgili bir sorumluluğa sahip olmaları dolayısıyla tasarlanma biçimleri de önem arz etmektedir (Jelsma, 2006:221-223).

Jelsma'nın tasarım süreci, kullanıcı mantığı ve ürünün arzu edilen etkileşimi sağlaması konusunda kullanıcıyı cesaretlendirmeyi kapsamaktadır. Bu model Lockton'ın zihinsel modelleri ve Seçim mimarisi modeli ile paralellik göstermektedir (Niederrerr, 2014).

Mindspace Modeli

Mindspace Modeli, özel sektör ve kamu paydaşları tarafından kullanılmakta ve politik süreçlerde davranışlar üzerindeki etkilere dair bir rehber ve kontrol listesi sunmaktadır. Bu model, etkili bir davranış değişikliğine ulaşmak amacıyla İngiltere Kabinesi tarafından geliştirilmiştir. Mindspace Modeli davranışlarımızı daha çok otomatik (kasıtlı olmayan) yollardan tesir altında bırakan dokuz etki sunmaktadır. Dolan ve arkadaşları (2012:264-267) bunu sinirbilim terimleriyle ve beynimizin otomatik, kontrolsüz, zahmetsiz, çağrışımsal, hızlı, bilinçsiz ve duygusal tepkilere rehberlik etmesiyle açıklamaktadır. Bir tasarım modeli olmaktan ziyade düz bir davranış değiştirme modelidir.

1-Elçi: Bilginin kim tarafından paylaşıldığıdır.

2-Teşvikler: Tahmin edilebilir zihinsel kısa yollar tarafından şekillendirilmiş yanıtlarımızdır.

3-Normlar: Başkalarının ne yaptığından güçlü bir şekilde etkileniriz.

4-Varsayılanlar: Önceden ayarlanmış seçenekler arasında akışı takip ederiz.

5-Göze Çarpma: Dikkatimiz neyin önemli ve neyin bizimle ilgili olduğu konusunda bizi uyarır.

6-Ateşleme: Eylemlerimiz sıklıkla bilinç dışı duygusal ipuçlarından etkilenmektedir.

7-Etkileme: Duygusal ilişkiler ve dernekler/kurumlar güçlü bir şekilde hareketlerimize yön verebilmekte/etkilenmektedir.

8-Bağlılıklar: Toplumsal sorumluluklarımızda istikrar gözetiriz.

9-Ego: Bizi daha iyi hissettiren yollarla hareket ederiz.

Bu model Seçim Mimarisi modelini temel almakta ve bir tasarım modeli olmaktan çok doğrudan bir davranış değişikliğine yönelik etkileri kapsamaktadır (Niederrerr, 2014).

1.5.3 Karma Davranış Değişimi Yaklaşımları

Duyarlı Tasarım (Mindful Design)

Niedderer (2007, 2013, 2014) Langer'ın Farkındalık (mindfulness) Teorisi'nden yola çıkarak kullanıcının eylemlerini ve seçimlerini geliştirmek ve kullanıcının cesaretlendirilmesi konusunda farkındalık yaratmak amacıyla Duyarlı Tasarım metodunu geliştirmiştir. Duyarlı tasarım, “Her tasarım hareketi ilgili seçimlerle yakından bağlantılıdır.” inancını temel almaktadır (Greenfield, 2011). Daha sonra ise objelerin hareketlerimizi hem bilinçli olarak hem de bilinçsizce yönlendirdiği ve hem objelerle hem de diğer bireylerle etkileşim üzerinde rol oynadığı görüşü öne sürülmektedir (Pierce, 1995'ten aktaran: Norman, 2002:3-23). Bu yaklaşımda geleneksel insan-nesne ilişkisine odaklanma fikrinin yerini “Ürünlerin etkisiyle bireylerin diğer bireylerle ilişkisi nasıl değişmiştir?” sorusu almıştır (Buchanan, 2001:3-23).

“Duyarsızlık” yerleşik davranışları ve inançları, spesifik durumları ve bağlamları göz ardı ederek pekiştirmektedir, bu nedenle hatalara ve uygunsuz kişisel ya da sosyal yargılara yol açabilmektedir (Langer, 1989'dan aktaran: Niederrerr, 2014). Örneğin cep telefonları insanlar arası iletişimi sağlamak arzusu ile tasarlanmıştır. Ancak telefonlar aynı zamanda insanlar arası etkileşimi sekteye de uğratmaktadır. Örneğin kamusal alanlarda telefonla konuşanlar çevresindekilere karşı duyarsızlaşmakta, bu da rahatsız edici olduğu kadar tehlikeli sonuçlar doğurmaktadır (Niederrerr, 2014).

Duyarlı tasarım, Seçim Mimarisinin aksine varsayılan güvenli bir duruma güvenmek yerine farklı seçeneklerin eleştirel farkındalığını arttırarak sorumlu eylemi gerçekleştirmeyi amaçlamaktadır. Bu tasarım şekline iyi bir örnek olarak Hollanda'nın Drachten kentinde yeniden düzenlenen bir kavşakta trafik işaretlerinin tamamının kaldırılması yoluyla katılımcıların daha dikkatli düşünmeleri ve trafik yönetimi için sorumluluk almaları sayesinde trafik problemlerinin azalması gösterilebilmektedir (Webster, 2007:81-101).

Sosyal Sorumlu Tasarım (Socially Responsible Design) (SRD)

Tasarımın sosyal, çevresel, ekonomik meseleleri ele almak için kullanılması ve birinci dünya tüketici taleplerinin ötesine geçerek etik, kültürel ve insani değerleri kucaklayan ürün tasarımında daha bütüncül ve sorumlu bir yaklaşıma yönelmesi "iyilik için tasarım" veya "ihtiyaç için tasarım" olarak adlandırılmaktadır. Sosyal Sorumlu Tasarım, tüm paydaşlara (sadece müşteriler değil) yanıt vermekte ve tasarım faaliyetlerinin sonuçlarının ve tasarımın toplumsal isteklere ve beklentilere, sağlığa ve yaşam tarzına olumlu katkıda bulunma potansiyelini incelemektedir.

Tromp ve arkadaşları (2011:3-19), bir harita şeklinde sunulan, amaçlanan kullanıcı deneyimi açısından sosyal açıdan sorumlu tasarım için bir çerçeve geliştirmişlerdir. Bu çerçevede dört ürün etkisi kategorize edilmektedir: arzu edilen davranışı teşvik etmek ya da istenmeyen davranış için caydırıcı unsur oluşturmak için zorlayıcı, ikna edici ve baştan çıkarıcı ve kararlı yöntemler kullanılmaktadır. Belirleyici tasarımlar, istenmeyen davranışı tasarım aracılığıyla kısıtlamaya dayanmaktadır. Kullanıcıya alternatif sunmadan onun bilinçsizce hedef davranışı gerçekleştirmesini sağlamaktadır. Bir binada kullanıcıların egzersiz yapmasına katkı sunmak amacıyla asansör bulunmaması nedeniyle merdiven kullanımının zorunlu hale getirilmesi bu duruma örnek gösterilebilmektedir.

Kasıtlı Tasarım (Design with Intent)

Kasıtlı Tasarım (Lockton, 2010) kullanıcıların istenilen eylemleri gerçekleştirmesini teşvik eden, motive eden ya da kısıtlayan birden fazla araç ve tekniği bünyesinde barındıran fonksiyonel bir davranış değişikliği yöntemidir. Yöntem kullanıcıları eğitim, tutum değişikliği ve teşviklerle davranış değişimine yönlendirmekte, arzu edilen davranışı diğer seçeneklerden daha kolay hale getirerek etkinleştirmekte ya da alternatifleri birtakım kısıtlamalar yoluyla zorlaştırarak istenmeyen davranışı caydırıcı hale getirmektedir. İkinci bölümde bu yöntem detaylandırılacaktır. Yöntem, hedef davranışlar için belirli örnekler üzerinden teknikler önererek ilham veren tasarım çözümleri oluşturan bir 'öneri aracı' oluşturmaktadır. Davranışsal Çark Modeli ile paralellik göstermektedir.

Toplumsal Temelli Sosyal Pazarlama ve Tasarım (CBSM)

Doug McKenzie Mohr'un Toplumsal Temelli Sosyal Pazarlama ve Tasarım yönteminin temeli sosyal psikolojiye dayanır ve yöntem, sürdürülebilir davranış değişikliğinin en etkili yolu olan insanlarla doğrudan temas içermesinden ve bunun toplumsal düzeye taşınmasından istifade etmektedir. Bu yöneme göre davranış değişikliği sürdürülebilirlik kavramının temel taşıdır, bilgi tabanlı kampanyaların büyük davranış değişiklikleri üzerinde etkisi yoktur, toplum temelli sosyal pazarlama, etkisiz bilgi temelli kampanyalara göre daha etkilidir ve kişi kendisinde ve meslektaşlarında direnişin üstesinden gelmeli ve etkili olmak için başa çıkılacak zorlukları gidermelidir görüşleri savunulmaktadır (Niedderer, Cain, Clune, Lockton, Ludden, Mackrill, Morris, 2014).

Yöntem ilk aşamada engelleri ve faydaları belirlemektedir, ikinci aşamada etkili araçlara dayalı etkili stratejiler tasarlanmakta, üçüncü aşamada strateji denenmekte ve son aşamada ise değerlendirmeler yapılmaktadır. Değişime olanak tanımak için, etkili stratejiler bilgi istemleri, normlar, teşvikler, taahhütler, iletişim ve engellerin kaldırılması gibi psikolojik araçlara dayanmaktadır. Stratejiler büyük ölçüde engelleri azaltmayı veya faydaları arttırmayı amaçlamaktadır. Mohr'un orijinal modeli, tasarımın belirli uygulamalara 'engelleri kaldırma' kapasitesini büyük ölçüde göz ardı etmekte. Tasarımın dahil edilmesi bunu düzelterek belirli davranışları hedefleyen ürün ve hizmetler için geleneksel tasarım süreçlerinin yanında kullanılabilir bir modelle sonuçlanır (Niedderer, Cain, Clune, Lockton, Ludden, Mackrill, Morris, 2014).

1.6 Bölüm Sonu Değerlendirmesi

Davranış ve tasarım arasındaki kesişimi ele alan çalışmalar son yıllarda önemli ölçüde büyüyen bir araştırma alanı oluşturmaktadır. Ürünlerin, sistemlerin ve yapıları çevrenin tasarımı kullanıcılarının davranışlarını şekillendirmeye katkıda bulunmaktadır. Bu nedenle tasarımcılar tasarım süreçlerinde bu potansiyel davranış değişikliklerini hesaba katma fırsatına sahiptir. Tasarım yoluyla, kullanıcı davranışlarının hem daha iyi hem de daha sürdürülebilir hale getirilmesi mümkündür.

Kullanıcıları tasarımcı kararıyla farklı biçimde davranmaya teşvik etmek ve bu davranışların daha sürdürülebilir olmasını sağlamak için öncelikle davranışın altında yatan etmenlerin detaylı bir analizi gerekmektedir. Bu kapsamda davranışın tanımlanması, ihtiyaçlar, dürtü, güdü, motivasyon gibi davranışın yönlendiricilerinin incelenmesi ve buna bağlı olarak karar verme süreçlerinin analizi tezin birinci bölümünde detaylandırılmıştır.

Çoğu insan davranışı karar verme olarak görülebilmekte ve bu nedenle bu karar verme süreçlerini anlamak ve etkilemek, davranış değişikliği tasarımında önemli bir bileşen olarak nitelendirilmektedir. Bazı durumlarda, tasarımcının karar süreçlerini iyileştirme kapsamı, kullanıcıların daha bilinçli kararlar vermelerini sağlamak için işlevleri ve sonuçları şeffaf hale getirmekle ilgili olabilir. Sloman'ın (2002:379-396) belirttiği gibi, önyargıyı azaltan manipülasyon uzamsal bir olasılıksal veya mantıksal ilişkiyi şeffaf hale getirmek, özünde, insanların çağrışımsal akıl yürütmenin ötesine geçmesine izin vererek, kurala dayalı çıkarım sağlayan bir temsil sağlamaktır.”

Tasarım için önem taşıyabilecek bilişsel önyargılar arasında İkili Süreç Teorisi, Doğrulama Önyargısı, Çerçeveleme Etkisi ve Kayıptan Kaçınma, Demirleme Teorisi ve Keyfi Tutarlılık önyargıları sayılabilmektedir. Proje üretim süreçlerinde kullanıcı odaklı düşünüldüğünde bilişsel önyargılar projeye paralel olarak kullanılabilir. İnsanlara önceden bildikleri bir seçeneğe benzer olan (tanıdık) bir alternatif sunmak, onlara yeni bir deneyime dönüştürmenin bir yolu olabileceğini önermek bu paralellığe verilebilecek örneklerdir.

Tezin birinci bölümünde bilişsel önyargıların ve sezgisel yanlılıkların davranış değişikliği tasarımıyla olan ilişkisinin veya tasarımda uygulanmasının ana hatları verilmiştir. Tasarım açısından bilişsel yöntemler ile ön yargılar arasında ayırım yapmak gerekli değildir. İnsan davranışları üzerinde etki sahibi olmaları ya da insanların daha iyi kararlar almalarına olanak sağlamaları nedeniyle tasarım süreçlerinde bu bilgiler tasarımcılara fayda sağlayacaktır. Hem önyargılardan yararlanmak hem de insanların tasarım yoluyla bundan kaçınmalarına yardımcı olmak farklı durumlara da uyarlanabilmektedir.

Davranış değişikliği için tasarımın geliştirilmesine yol açan tasarım çalışmaları, ilk olarak, 1980'lerde ürün tasarımıyla ilgili olarak Don Norman tarafından ortaya atılan bir terim olan tasarım psikolojisi veya davranışsal tasarım manteliyle yürütülmüştür (Norman, 1988). Norman

tarafından yazılan 'Gündelik Şeylerin Tasarımı' çalışması tasarımcılara ekoloji, psikoloji ve insan faktörleri araştırmaları aracılığıyla satın alma, kısıtlama geri bildirim gibi anahtar kavramları tanıtmıştır. Norman, zaman içinde geliştirilen Kasıtlı Tasarım, İkna Edici Tasarım gibi davranışları etkilemeye yönelik olarak geliştirilen bu yöntemlere de ilham kaynağı olmuştur.

Bölümde tanımlanan bilişsel yöntemler ve önyargıların faydalandığı çeşitli tasarım uygulamaları mevcuttur. Tasarım açısından önyargılara neden olabilen bilişsel yöntemler ile yanlılıklar arasında ayırım yapmak gerekli görülmemektedir. Kullanıcıların davranışlarını etkilemek ve yönlendirmek amacıyla kullanabilecekleri için tasarım açısından yararlı etkiler sağlamaktadır.

Tasarım açısından, en azından bu aşamada İkili Sistem üzerindeki tartışma muhtemelen çok fazla önem arz etmemektedir. Önemli olan kullanıcı davranışını etkilemede pratik uygulama açısından bilişsel yöntemler ve önyargılar üzerine yapılan çalışmalardan ne gibi faydalar elde edilebileceğidir. Bilişsel yöntemler, önyargılar ve sezgisel yanlılıklar, kullanıcıların nasıl düşündükleri ve davrandıklarına ilişkin verileri sunmaktadır.

Alışkanlıklar, yalnızca bir eylemin gelecekteki için belirlediği emsal aracılığıyla zamanla ortaya çıkabilir. Kolaylıkla alışkanlığa dönüşebilen veya mevcut bir günlük alışkanlığı değiştirebilen bir tasarım müdahalesi etkili olabilir; aynı şekilde, eğer tasarlanmış bir sistem, bazı eylemlerin çok fazla bilişsel yük yüklemeyi kolaylaştırıyorsa, o zaman muhtemelen bu eylemleri alışkanlıklar olarak tesis edebilmesi daha olasıdır.

Sonraki bölümün temellerini sağlamak için, sosyal bilimlerden temel teoriler ve davranış değişikliği modelleri, uygulama alanları da dahil olmak üzere gözden geçirilmiştir.

Tasarımda davranış değişikliği yaklaşımları, yerleşik ve gelişmekte olan modelleri ve araç takımlarını ve bunların davranış bilimlerindeki modellerden betimlenmesini kapsar. Belirlenen yaklaşımlar, ortak, baskın ve ortaya çıkan yaklaşımların yanı sıra yaklaşımların yokluğu da dahil olmak üzere farklı bakış açılarını haritalamak için tematik olarak analiz edilmiştir.

BÖLÜM 2: KASITLI TASARIM (Dwl) YÖNTEMİNİN VE UYGULANMIŞ ÖRNEKLERİNİN İNCELENMESİ

Davranış Değişikliği için Tasarım son birkaç yılda kullanıcı davranışının, teknolojinin ve genel olarak tasarlanan sistemlerin çevresel ve sosyal etkisine yaptığı katkıların tanınması nedeniyle, bir alan olarak önemli ölçüde büyümüştür. İnsanların davranışlarının, kullandıkları sistemlerin tasarımından kaçınılmaz olarak etkilendiği ve tasarımın, davranışları etkilemek için kasıtlı olarak kullanabileceğini düşünmek mümkündür.

Kasıtlı Tasarım'ı (Dwl) sonuçları ya da belirli bir kullanıcı davranışını tasarlama yöntemi olarak tanımlamak mümkündür (Lockton, 2010). Davranış değişikliğini sınıflandırmak için farklı alanlardan çeşitli davranışları inceleyen bu bölümde, Dr. Daniel Lockton ve meslektaşlarının geliştirdiği araç tanıtılacaktır.

Yöntemin kapsamı, gelişimi ve perspektifleri aktarılacaktır. Kullanıcıları üç kategoriye ayıran yöntem, tasarım ipuçları sunan ilham verici ya da bir reçete niteliğinde 101 adet kart içermektedir. Sekiz mercekte kategorize edilen bu kartlar, davranış problemini bir hedef davranış üzerinden ele almaktadır. Bölümde merceklerin kategorizasyonu ve kartların kullanımı hakkında bilgiler aktarılacaktır.

Bölümün sonunda Dr. Daniel Lockton tarafından yürütülen “ATM Kart Hatasını Önleme” problemine sunulan çözüm önerileri incelenmiştir.

2.1 Kasıtlı Tasarım Yöntemine Genel Bakış

Ürünlerin, sistemlerin ve mekanların tasarımı, kullanıcı davranışlarını etkilemek, yönlendirmek ve düzenlemek için kullanılabilir. Bu fikir, insan davranışlarının ve ürün kullanım kararlarının çevre üzerinde doğrudan etkili olması nedeniyle hem çevresel hem de sosyal fayda için önemli bir potansiyel oluşturmaktadır. Bir alandaki davranışı etkilemek için kullanılan tasarım teknikleri, davranış değişikliği konusu üzerine çalışmalar yürüten tasarımcılara ve diğer paydaşlara rehberlik edecek örneklerin ve farklı tekniklerin uygunluğunu analiz etmeyi amaçlamaktadır. Bu yöntemler önemli ölçüde artış gösteren birer tasarım aracıdır. Tasarımcılar çeşitli hedef davranışlar için

sistem davranış modifikasyonu yoluyla, kullanıcı davranışları üzerinde önemli değişimler elde etmektedir.

Ürün ya da mekân tasarımcılarının çoğu ilk etapta "sistem davranış modifikasyonu" içinde olduklarını düşünmemektedir. Fakat modifiye etmek terimi yerine etkilemek/yönlendirmek terimleri kullanıldığında sistemler yaratan tasarımcıların, mühendislerin ve mimarların bilinçli ya da bilinçsiz olarak davranışları etkilediği bilinmektedir. Mikroskopik bir ölçekte bu, bütün toplumların yaşama ve evrimleşme biçimine uzanmaktadır; yeni teknolojiler büyük sosyoekonomik değişimler yaratmakta, yeni iletişim biçimleri eğitim ve politik engelleri yıkmakta, yeni moda mevcut sosyal emirlere meydan okumaktadır. Bununla birlikte, günlük etkileşim çok daha küçük ölçekte gerçekleşmektedir. Stanton ve Baber'ın (1998) belirttiği gibi; "Ürün tasarlarken tasarımcılar, üründen bağımsız olarak oluşmayan kullanıcı etkinliğini de tasarlamaktadır (Stanton, Baber, 1998:1-3).

Kasıtlı Tasarım Yöntemi, tasarım yoluyla daha sürdürülebilir bir davranış değişimi yaratmaya yönelik sistematik bir araştırma modelidir. Kasıtlı Tasarım adlı araç seti, bir eylem araştırması süreci ile geliştirilmiş ve değerlendirilmiştir. Araç Seti, tasarımcıların öncelikle çevresel ve sosyal fayda için bireylerin davranışlarını etkilemektedir ve tasarımcıların ürünler, hizmetler ve mekanlar oluştururken kullanılma yöntemlerinin de şekillendirilmesine yardımcı olmayı hedeflemektedir. Bu hedef doğrultusunda tasarımcıların davranışsal problemlerle ilgili stratejileri keşfetmelerini ve uygulamalarını sağlamak amacıyla çeşitli psikolojik ve teknik disiplinlerden faydalanmaktadır.

Yöntem, ilk olarak davranış değişikliği üzerinde çalışan tasarımcılar için bir rehber olan ihtiyacı belirlemektedir. Farklı disiplinlerden davranışı etkilemeye ilişkin bakış açılarının incelemelerinden iç görüler çıkarmaktadır. Tasarım pratisyenleri ve öğrencilerle tekrarlanan geliştirme ve atölye çalışmaları, bir eylem araştırması süreci aracılığıyla bir araç seti haline getirilmiştir. Araç setinin sürümleri kamuya açık hale getirilerek farklı bağlamlardaki ilk kullanıcılardan alınan geri bildirimler analiz edilmiştir.

Yöntemin çıkış noktası ise "Farklı disiplinlerden davranış değişikliği teknikleri ve örnekleri, 'çevresel ve sosyal açıdan fayda sağlamak hedefiyle' davranışları etkilemek için çalışan tasarımcıların fikir üretim süreçlerine nasıl dahil edilebilir?" sorusudur.

Soru, bir tasarım modeli formu, çeşitli davranış değiştirme teknikleri ve çeşitli disiplinlerden örneklerle sentezleme ve düzenleme yoluyla yanıtlanmış ve araç seti yayınlanmıştır. Bu doğrultuda ele alınan diğer bir soru ise şöyledir:

“Araç setinin tanıtılması, davranışsal tasarım uğraşlarının ilk aşamalarında tasarımcıları nasıl etkilemektedir?”

Bu soruyu geliştirme ve test döngüleri aracılığıyla yanıtlayarak tasarım araştırmasına katkıda bulunulmuştur. Bir dizi atölye çalışması ve araç setinin ilk kullanıcılar tarafından bağımsız olarak uygulanması yoluyla fikir üretimi için kullanışlı olduğu kanıtlanmıştır; kullanıcı deneyiminden mimariye kadar bir dizi uzmanlığa sahip tasarım uygulayıcılarının (ve öğrencilerin), kavramlar oluşturmalarına ve bu uygulayıcıların ve öğrencilerin tasarım yoluyla çok çeşitli çevresel ve sosyal davranış değişikliği sorunlarının üstesinden gelmelerine yardımcı olmuştur. Bir anketten ve vaka çalışmalarından elde edilen iç görüşler, bazı tasarımcıların fikir üretme ve aynı zamanda bir dizi başka kullanım durumu için süreçlerinin bir parçası olarak araç setini nasıl benimsedikleri detaylandırılmıştır.

2.1.1.Tasarımcı Niyeti ve Davranışı Etkileme

Tasarlanan her şey kasıtlı olsun ya da olmasın davranışlarımızı etkilemektedir. Bir odanın düzeni, bir listedeki seçeneklerin sırası, bir uyarı işaretinin rengi, bir su ısıtıcısının üzerindeki tuşların dizilimi vb. aldığımız kararları ve yaptığımız eylemleri etkilemektedir. Stanton ve Baber'in 1998 yılında söylediği gibi, "Tasarımcıların ürün kullanımına ilişkin niyetlerinin gerçekleştirildiği çeşitli başarı dereceleri vardır. Bir şekilde ürünler tüketici davranışları tarafından şekillendirildiği kadar, tüketici davranışları da ürünler tarafından şekillendirilmektedir." (Stanton, Baber, 1998:1-3). Davranış değişimi için tasarım, kullanıcı hatasını azaltarak sistem performansını iyileştirmek üzerine çalışmaktadır ve mevcut durumları tercih edilene dönüştürmeyi amaçlar (Simon, 1969). Kentsel planlamadan suçla başa çıkmaya ya da insan-bilgisayar etkileşimine kadar birçok farklı disiplini bünyesinde barındıran bu yöntemin içeriğinde, davranışın yanı sıra fiziksel özelliklerin de tasarlanması gerekmektedir. Bununla birlikte, farklı disiplinlerden fikir ve teknikler arasında bağlantı kurmak, ortak temaları belirlemek, yeni ürünler ve sistemler geliştirmek ve mevcut

olanları iyileştirerek sosyal bağlamda fayda sağlayabilmek amacıyla çalışmalar yürütülmektedir (Lockton vd., 2010:382-392).

Bu çalışmada sunulan Kasıtlı Tasarım Yöntemi, davranış türlerini etkilemek için ilgili tasarım tekniklerini önermeyi ve benzer sorunların başka durumlarda nasıl ele alındığına dair örnekler sunmayı amaçlamaktadır. Kasıtlı Tasarımı "belirli kullanıcı davranışlarını etkilemeye veya sonuçlandırmaya yönelik tasarım" olarak tanımlayan yazarlar bir blog tarafından desteklenen, çeşitli disiplinlerden örnekleri inceleyerek dünyanın dört bir yanındaki okuyucuların yorumları ve önerileri doğrultusunda yaptığı analizleri değerlendirmiş ve tasarımcılar için bir "tasarım modeli" geliştirmişlerdir (Lockton, Harrison, Stanton, 2010:382-392).

Kullanıcı davranışını etkileyen 'müdahalelerin' temeli çevresel ve ekolojik-psikolojiye dayanmaktadır. Çevremizdeki tüm ürünler kullanıcılar için oluşturulmuş "sosyal komut dosyaları" içermekte ve bu da tüm tasarımların kullanıcı davranışını etkileme niyeti taşıdığı görüşünü desteklemektedir. Bu tür ürünler elbette her zaman kullanıcıların kendi niyetlerini içeren bir çerçevede kullanılacaktır. Acil durumlardaki davranışlar, sezgiler ya da geçmiş deneyimler nedeniyle tasarımcıların planladığı kullanım amacı/şekli her zaman istenilen kullanıcı davranışına dönüşmemektedir. Bazı durumlarda ise kullanıcılar aynı ürünleri farklı şekilde çalıştırmakta ancak yine de beklenen sonuçları elde etmektedir. Sağlık ve güvenlik gibi alanlarda ise durum çok daha büyük önem taşımaktadır.

Tasarım Aracılığıyla Davranışı Etkileyen Üç Yaklaşım

1-Davranışı Etkinleştirme: Kullanıcı için alternatiflerden daha kolay hale getirerek 'istenilen' davranışı etkinleştirmek.

2- Davranışı Motive Etme: Tutum değişikliği, teşvik ve eğitim yollarıyla kullanıcıya davranış değişikimi motivasyonu sağlamak.

3- Davranışa Zorlama: Alternatifleri zorlaştırarak veya imkânsız hale getirerek kullanıcıları 'arzu edilebilir' davranışa yönlendirmek.

Çevresel ve sosyal sorunlara davranışsal katkının kabulüyle birlikte, yeni ürün ve hizmetlerin geliştirilmesinde tasarımın davranışı nasıl etkilediğine ilişkin araştırmalar giderek daha fazla talep görmektedir. Davranış Değişikliği için Tasarım, Sürdürülebilir Davranış için Tasarım alt kümesi çok disiplinli bir tasarım araştırma ve uygulama alanı olarak ortaya çıkmaktadır (Lilley, 2008)

2.1.2 Kasıtlı Tasarımın Perspektifleri

Kasıtlı Tasarım (Dwl), mimarlıktan yazılıma kadar birçok disiplinde belirli kullanıcı davranışlarını etkilemeyi ya da sonuçlandırmayı amaçlayan tasarım anlamına gelmektedir (Lockton, Harrison, 2010). Yöntemin genel yapısı itibarıyla tasarımcı ilham ve reçete seçeneklerinden birini kullanarak yapılandırılmış bir beyin fırtınası imkânı bulmaktadır. Bu yöntem, kullanıcı davranışını etkilemek için ürün ve sistem tasarımını kullanma, performansı arttırma ve kullanıcı hatasını azaltma potansiyeli sunmaktadır, ancak bu aşamada tasarımcılara rehberlik edecek bilgi sayısı yeterli olmamaktadır (Beale, 2007:21-24).

Kasıtlı tasarım Yöntemi farklı alanda çalışan tasarımcılara yardımcı olmayı amaçlayan inovatif bir sistemdir. Ancak, bu farklı alanlardan fikir ve teknikleri birbirine bağlamayı, ortak temaları belirleyerek bunları yeni ürünler ve sistemler geliştirmek ya da mevcut olanları iyileştirmek amacıyla kullanmayı hedefleyen çalışma sayısı çok azdır (Lockton, Harrison,2010). Tasarımcıların 'davranış işinde' olduğu (Fabricant, 2009) konusunda artan bir kabul olmasına karşın özellikle sosyal fayda ile sonuçlanacak kullanıcı davranışını etkileme konusunda tasarım ekiplerini bilgilendirecek ya da onlara rehberlik edecek çok az yöntem mevcuttur (Stanton, Young, 1998:41-54). Lockton, bu amaçlar doğrultusunda Kasıtlı Tasarım yöntemini geliştirmiştir.

Kasıtlı Tasarım (Dwl) araştırmasının temelini üç ön varsayım oluşturmaktadır;

1-Belirli tasarım tekniklerinin kullanıcı davranışı üzerinde istemeden etkileri varsa, bu teknikler kasıtlı olarak da uygulanabilir.

2-Ortamlar, ürünler (donanım/yazılım) ve hizmetler arasındaki tasarım yaklaşımı farklılıkları, büyük ölçüde doğuştan gelen uyumsuzluktan ziyade disiplin sınırlarından kaynaklanmaktadır – hepsi tasarlanmış sistemlerdir ve birçok teknik, birden çok uygulama alanında tekrarlanmaktadır.

3-Bu nedenle, belirli teknikleri bir alandaki örneklerden soyutlamak ve diğerlerinde kullanmak mümkündür.

Redstorm (2006:112-122), çevremizdeki yapıların kullanıcılar için sosyal olarak oluşturulmuş senaryolar içerdiğini ve dolayısıyla tüm tasarımların kullanıcı davranışını etkilemeyi amaçladığını ileri sürmektedir. Örneğin bir sandalyenin bir masanın önüne yerleştirilmesi, kullanıcıyı “senaryoyu takip etmesi” ve oturması yönünde etkilemektedir.

2.1.3 Kasıtlı Tasarım Yönteminin Kapsamı

Kasıtlı Tasarım Yönteminin başlangıç noktası, kullanıcıların davranışlarının önemli olduğu düşünülen veya kullanım şeklini değiştirmenin stratejik olarak arzu edileceği bir ürün, hizmet ya da mekânın (sistem) varlığıdır. Tasarım sürecinin amacı, bunu başarmak için sistemi değiştirmek veya yeniden tasarlayarak kullanıcıların belirli bir hedef davranışa yönelik tutumlarını etkilemektir. Yöntem, belirli hedef davranışlar için geçerli örnekler üzerinden teknikler sunarak tasarım çözümlerine ilham veren bir “öneri aracıdır”. Bu hedef davranışlar, farklı disiplinlerden örneklerin değerlendirilmesinden doğan ve hiçbir şekilde kesin olmayan davranışlardır. Kasıtlı Tasarım Yöntemi, deneyimli profesyonellerin getirebileceği alan uzmanlığı, iç görü veya yaratıcılığın yerini alamazken, bir özete verilen yanıtları keşfetmeye ve tasarımcıların başkalarının benzer problemler üzerindeki çalışmalarından faydalanmalarını sağlamayı hedeflemektedir.

Kasıtlı Tasarım Yöntemi, öncelikle kullanım sırasında kaynak tüketen ürünlerin çevresel etkilerini azaltmak için kullanıcı davranışını etkileme ihtiyacına yanıt olarak geliştirilmiştir. İnsanların ürünleri ve sistemleri daha verimli kullanmalarına yardımcı olmak amaçlanmıştır. Kullanıcıların davranışları ve operasyonel kararları çevresel etkilere önemli ölçüde katkıda bulunabilmektedir. Ancak bu yöntem eko tasarım alanı da dahil, fakat bunun da ötesine geçerek genel kullanıcı davranışlarına yanıt oluşturabilecek bir dizi profesyonel tasarım müdahalesini içermektedir.

2.1.4 Yöntemin Gelişimi

Kasıtlı Tasarım Yöntemi, özellikle tasarım öğrencileri ve yeni mezunlar ile bir dizi çalıştay oturumu ile geliştirilmiştir. Yöntemin kullanılabilirliği ve faydası aşağıdaki örnek problemler üzerinde test edilmiştir;

- Ev aydınlatması kullanımında enerji tasarrufu sağlamak
- Ev ve ofislerde yazıcı kullanımında kâğıt, mürekkep ve toner kullanımının azaltılması
- Diş fırçalanırken banyo musluklarının çalışır durumda bırakılmamasını teşvik etmek
- Hane halkını, ısıyı korumaları için geceleri perdelerini kapatmaya yönlendirmek
- Elektrikli su ısıtıcılarının gereksiz yere aşırı doldurulmasının azaltılması
- Çevrimiçi öğrenme sistemlerinde öğrenci katılımının maksimize edilmesi

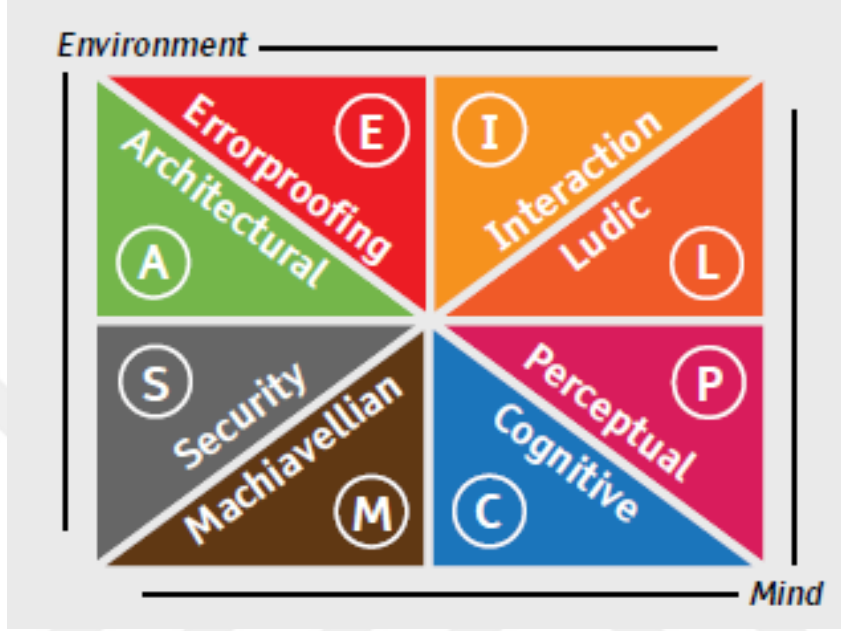
Bu oturumlar, yöntemin yapısından yordamsal bir fikir alanı diyagramına kadar tasarım yolları ve hedef davranışlar için farklı sınıflandırma şemaları aracılığıyla evrimleşmiştir. Yöntemin iki farklı modu olan İlham ve Reçete modlarının ayrımı farklı katılımcıların nasıl çalıştıklarını gözlemlemenin bir sonucu olarak doğmuştur. Atölye oturumları ayrıca ilham ve reçete modlarının göreceli etkililiğini; bireysel ve ekip halinde çalışan katılımcılar tarafından üretilen kavramların sayısı, bu kavramların çeşitliliği ve alaka düzeyleri açısından karşılaştırılmıştır.

2.2 Yöntemin Yapısı

Kasıtlı Tasarım araç kiti (Lockton ve ark., 2010), bir tasarım kalıbı formatı kullanarak farklı disiplinlerden örnekler ve iç görüler sunarak tasarımcılara ve diğer paydaşlara davranışsal olarak ilgili tasarım kavramının alanını keşfetmelerine yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Bu, 'öneri aracı' kullanım yoluyla veya bir keşif, yansıtma veya öğretim aracı olarak hizmet ederek fikir üretimine yol açmayı hedefler.

Kartlar, farklı disiplinlerdeki 'dünya görüşlerini' veya araştırma alanlarını temsil eden sekiz "mercek" halinde gruplandırılmıştır. Her merceğin arka planını açıklayan bir tanıtım kartı bulunmaktadır. Geçişken yapıdaki bu kartlar, tasarımcıları davranış değişikliği hakkında farklı perspektiflerden düşünmeye teşvik etmeyi hedeflemektedir. Aynı şekilde, mercekler arasındaki

ayırım çizgileri nispeten bulanıktır: burada gösterildiği gibi bir dizi segment olarak düzenlendiğinde, her mercekten diğerine saat yönünde veya saat yönünün tersine hareket etmek mümkündür. Çevre ve zihin etkileri belirsizdir, ancak çoğu örtüşmeyi içeren zıt köşelerde bulunan merceklerin genel odağını yansıtır.



Görsel 2. Kasıtlı Tasarım Yöntemi Mercek Kategorizasyonu

Kasıtlı Tasarım kartlarını bir tasarım deseni kitaplığı olarak nitelendirmek de mümkündür ancak bu kartlar daha çok “Bunu tasarımınızla yapabilir misiniz?” gibi sorular yönlendiren provokasyonlara benzemektedir.

2.2.1 Kartların Kullanımı

Kartların her biri düşünülen davranış değişikliği hakkında bir soru veya bir problemin özeti hakkında tartışmaya davet etmek için tasarımcıya bir provokasyon sorusu yöneltilmektedir. Yatay formatta tasarlanan kartlar, iki kişinin bir karta birlikte bakmasını kolaylaştırmaktadır.

Mercekten merceğe: Tüm kartlar mercekler göre gruplandırılır ve soruların sorununuza ele almak için herhangi bir konseptte ilham verip vermediğini görmek amacıyla her mercekten geçilir.

Gruplarda genellikle bir veya iki kişinin birer kart alıp birlikte tartışması ve ardından katılımcıların dięer tasarımcılara geri bildirimde bulunması beklenmektedir.

Analiz edilen mevcut fikirler doęrultusunda tasarlanacak ürünlerin, hizmetlerin veya ortamların arkasındaki davranış etkileyen ilkelerin ortaya çıkartılması için hangi kartın veya kartların kullanılacağı belirlenir.

Kullanıcı Modelleri: En verimli sonuca ulaşmak için üç veya daha fazla kişiyle çalışılması faydalı olacaktır. Tasarımcılar öncelikle “Pinball kullanıcıları, Kısa yol Kullanıcıları ve Düşünceli Kullanıcılar olarak gruplandırılmış kullanıcı modelleri arasından hedef kitlesine uygun olanı belirlemeli ve özelliklerini tanımlamalıdır. Grup çalışmasında her bir tasarımcı modellerden birine baęlı fikirler üretmeye çalışmalı, ardından bunları grubun geri kalanına açıklamalı ve savunmalıdır. (Bkz. Bölüm 2.2.2.)

Hedef Davranışlar: Hedef davranışlar kartı başlangıç noktası olarak kullanılır. Sorun hedef davranış açısından çerçevenir ve bu davranış doęrultusunda tasarımcı çözüme en uygun olarak önerilen kartlara bakmalıdır.

Rastgele Eşleştirmeler: Rastgele, belki de farklı merceklerden iki kart seçilir ve fikirlerin hem bireysel hem de grup olarak probleme uygulanabilirliği değerlendirilir.

Destede bulunan 101 adet kart iki yıl boyunca her hafta yaratıcı bir düşüncüyü tetikleyebilecek bir projeye ilham vermek için kullanılacak bir kart olduęu anlamına gelmektedir.



Görsel 3. Kasıtlı Tasarım Yöntemi Kartları

2.2.2 Kullanıcı Modelleri

Pinball Kullanıcılar

Bu yaklaşım, fiziksel ya da dijital bir ürün veya hizmet tasarımı sırasında tasarladığınız şey tarafından yönlendirilecek, itilecek veya çekilecek kullanıcılar olarak ele almaktadır. Bu doğrultuda kullanıcılar, sistemin basit bileşenleri olan pinball (tilt) olarak modellenmektedir. Bu görüş, temel olarak, kullanıcının temel refleks yanıtlarının ötesinde bir düşünceye sahip olmadığını varsaymaktadır. Mikrodalga kapağındaki kilidin fırının kapağı açıkken kullanılmasını engellemesi, ancak kullanıcıları neden daha güvenli olduğu konusunda eğitmeye çalışmak yerine davranışı sessizce yapılandırmayısı bu tip kullanıcılar için üretilen tasarımlara örnek olarak gösterilebilmektedir. Kullanıcılar tasarımcıların davranış özelliklerini farkında olmadan takip ederler (Lockton, Harrison, Stanton, 2012).



Görsel 4. Pinball Kullanıcıları

İnsan davranışını etkilemeye yönelik bu görüş, hizmetin, sağlayıcının ve kullanıcıların öncelikleri çatıştığında, kötü kullanıcı deneyimine yol açabilir (Lockton, Harrison, Stanton, 2012). İzleyicilere fragmanları ve telif hakkı ile ilgili yazıları izletmek amacıyla DVD oynatıcısındaki hızlı ileri sarma butonunu devre dışı bırakmak kullanıcı açısından bir memnuniyetsizlik kaynağı olabilmektedir. Ancak bununla birlikte, birçok hizmetin genellikle güvenlik nedenleriyle, bir dereceye kadar kontrol altında tutulması gereken yönleri vardır. Örneğin tıbbi gaz tüplerini ve hortumlarını yalnızca doğru kombinasyonlarda birbirine uyacak şekilde “endekslenmiş pim” konektörlerle takan bir hastane, hemşirelerin davranışını kısıtlamakta, ancak daha güvenli bir hasta deneyimi sağlamaktadır. Bu görüş çıkarların örtüştüğü yerde daha iyi bir deneyim sağlayabilmektedir.

Kısa Yol Kullanıcıları

İnsanlar tam olarak tahmin edilebilir olmasa da tahmin edilebilir şekilde irrasyonel olduğumuza dair yeterli psikolojik kanıt bulunmaktadır (Lockton, Harrison, Stanton, 2012). Karar verme bilişsel yöntemleri ve önyargıları incelenip tasarımcılar tarafından anlaşıldığına, davranışı etkilemek için güçlü bir araca sahip olunmaktadır. Bu görüşte temel teori, insanların kısa yolları kullanmasıdır. Seçimlerin kullanıcılara sunulma yöntemlerine bağlı olarak karar verilmekte ve bu karar süreçlerinin her biri için aynı zihinsel çaba gösterilmemektedir. Müşterilerin ilgili bir servis

personelinin yardımlarını tüm markaya atfetmesi ya da bir restoranın boş olmasından sunduğu deneyimin zayıf olduğunun düşünülmesi bu zihinsel süreçlere verilebilecek örneklerdir. Bireysel olarak bu eylemler analitik bir incelemeye tabi olmamaktadır.



Görsel 5. Kısa Yol Kullanıcıları

Kısa yol kararları, bir hizmetle etkileşime girerken kişilerinin genel davranış haritasını çizmektedir. Final kararı, hizmetin kullanıcıların ilgisiz kısa yolcular olmaktan çıkmasına yardımcı olup olmayacağına bağlıdır.

Düşünceli Kullanıcılar

Bu görüş: kullanıcıların çevrelerindeki dünya ve bu dünya üzerindeki etkileri hakkında daha fazla bilgi edinmek için her fırsatı değerlendirecek ilgili, motive, düşünceli bireyler olduğunu savunulmaktadır. Düşünceli kullanıcıların eylemlerini ve bu eylemleri neden gerçekleştirdiklerini düşündükleri ve gerekçeli argümanlara, kanıtların ağırlığına, eğitime ve ikna edici söylemlere yanıt olarak tutumlarını ve davranışlarını değiştirdikleri varsayılır. Kullanıcılar bu şekilde modellendiğinde, onlara bazı davranışların neden diğerlerinden daha iyi olduğuna dair gerekçeler sunulmalı ve belki de davranışların dikkatli bir şekilde değiştirilmesinin bir öncüsü olarak konu hakkındaki tutumlarının da değiştirilmesi motive edilmelidir. Tasarım açısından, sistemin,

kullanıcıların yaptıklarının sonuçlarını keşfetmelerine ve çevrelerindeki dünyayı daha iyi anlamalarına olanak tanıyan çok sayıda bilgi ekranı ve geri bildirim verilmelidir.

Kullanıcılar her zaman modele uymadıklarını bilseler dahi düşünceli kullanıcılar olarak kendilerini modelleme eğilimindedir (Lockton, Harrison, Stanton, 2012). Bu nedenle kullanıcıların davranışlarına ne zaman dikkat ettiklerini varsaymanın uygun olduğunu ve ne zaman dikkatli olmadıklarını bilmek bir tasarımın başarısı için önemli olacaktır.



Görsel 6. Düşünceli Kullanıcılar

Davranış değişikliği üzerinde çalışan tasarımcıların insanları daha az meşgul (pinball ya da kısa yol) zihniyetten daha yansıtıcı, motive, düşünceli bir zihniyete taşıma fırsatına sahip olduklarını düşünmeleri gerekmektedir. Tasarımcı veya tasarım ekibinin bu yöntemi nasıl kullanmayı tercih ettiğine bağlı olarak yöntem ilham ve reçete olmak üzere iki mod üzerinde durmaktadır.

2.2.3 İlham ve Reçete Modu

İlham modunda tasarımcı, davranışı etkilemek için belirli disiplin perspektiflerini temsil eden sekiz farklı mercekle gruplandırılmış çok çeşitli hedef davranışlar için geçerli olan bir dizi tasarım yolu başlıklarından ilham almaktadır. Farklı alanlardan örneklerle gösterilen yollar, yaratıcı bir tetikleyici görevi görmektedir. Resimli örneklerin bir fikir alanında kullanılması, tasarımcıların

terminolojinin tanidik olmadığı durumlarda bile kalıpları hızlı bir şekilde anlamalarını sağlamaktadır.

Reçete modunda tasarımcı, kullanıcı ve sistem arasındaki etkileşimleri tanımlayan mercekten en uygun tasarım modelini çeşitli hedef davranışlardan biri için formüle etmektedir. Yaratıcı bir ilham kaynağı olmasının yanında bu mod, çeşitli bağlamlarda farklı tasarımcılar tarafından benzer sorunlara uygulanabilmekte ve uygulamaları kullanıcı tepkileri ile etkinliği hakkındaki notlar ile avantajlar/dezavantajlar tartışılabilmektedir. Bu da tasarımcıyı hedef davranış için genel çözümlere yönlendirerek tasarımcıya yardımcı olmaktadır.

Reçete modunda, Kasıtlı Tasarım Yöntemi hedef davranışları kullanmaktadır; amaçlanan sonuçlar tasarım yoluyla elde etmek istediğimiz belirli kullanıcı davranışlarıdır. Hedef davranışlar, amaç olarak ifade edilen hedeflenen kullanıcı davranışı için soyut bir sınıflandırma sağlamaktadır. Böyle bir tasarımın başarısı hedef davranışın ne ölçüde elde edildiği verisiyle ölçülebilmektedir. Her hedef davranış potansiyel olarak uygulanabilir bir dizi tasarım modeliyle eşleşmektedir.

İster ilham modunda ister reçete modunda Kasıtlı Tasarım Yöntemini kullanıyor olsun, tasarımcı taslağa konsept çözümlerinin yaratılmasına ilham vermek için potansiyel olarak uygulanabilir bir dizi tasarım yolu ve kısa açıklamalarla örnekler sunmaktadır. Bazı modeller proje kısıtlamaları nedeniyle hızlı bir şekilde reddedilebilir, diğerleri benzer örneklerin hatırlanması da dahil olmak üzere daha fazla araştırmaya ilham verebilir. Atölye oturumları bazı katılımcıların yeni yaklaşımlar önermek için iki veya daha fazla kalıbı birleştirmeyi yararlı bulduğunu göstermiştir (Lockton, Harrison, Stanton, 2012).

2.2.4 Hedef Davranış Kavramı

Davranış değişikliğindeki rolünün yanı sıra insanların sistemleri kullanma şeklini etkilemeye yönelik bir mühendislik yaklaşımı ile de uyumludur. Tasarım kullanılarak belirli bir davranış hedefine ulaşılmaya çalışılmakta ve bu tasarımın başarısı hedef davranışa ne ölçüde ulaşıldığı ile ölçülmektedir. Bununla birlikte tüm tasarımların bazı kullanıcı davranışlarına yol açması amaçlanmıştır. Bir dereceye kadar bu doğrudur: Bir sandalyenin varlığı oturduğumuzda anlamını bulmaktadır, ancak bu yaklaşım kullanıcıların kendi etkilerini göz ardı etmelerine de sebebiyet

vermektedir. Bunun yanı sıra kullanıcılar aynı ürünleri birçok yolla işletmekte ve yine de istenen sonuçları elde etmektedir.

Hedef davranış kavramı yaklaşımı, kalıpları önceden belirlenmiş davranış değişikliği türleriyle eşleştirme sayesinde Kasıtlı Tasarım Yönteminin araç setine daha resmi bir “reçete” modu getirme girişimidir. Bu modda hedef davranışlar, bir tasarımcının ya da müşterinin elde etmek istediği, amaçlanan ‘ideal’ sonuçlardır. Bunlar hedefler olarak ifade edilen davranışlar için soyut bir sınıflandırmadır. Aşağıdaki tabloda üç örnek hedef davranışlar ve benzer durumlar olarak tanımlanmıştır.

ÖRNEK	SPEŞİFİK HEDEF DAVRANIŞ	ÖZET HEDEF DAVRANIŞ	BENZER DURUMLAR
Yayaların trafiğe arkalarını dönmeleri yerine karşıdan gelen trafiğe dönük olacak şekilde düzenlenmiş kademeli yaya geçitleri	Yayalar kendilerine doğru gelen trafiği görebilmek için doğru zamanda dönerler.	Kullanıcılar belirli bir sırayla eylemler gerçekleştirecek bir yolu ya da süreci takip ederler.	Trafik ışığı öncesi güvenlik kontrolleri, ATM ya da bir bilet otomati kullanmak, web sitesi kullanarak bir şeyler satın almak
Dışarıdaki havanın içeriden daha soğuk olduğunu gösteren ışıklı klima (dolayısıyla pencereyi açmak daha verimli olacaktır)	Kullanıcılar gerekli olmayan durumlarda klimayı kapatır.	Kullanıcılar, bağlam veya koşullar için optimize edilmiş bir yolu veya süreci takip eder.	Araba emniyet kemeri uyarı sinyalleri, özel egzersiz programları, kişiselleştirilmiş ev enerji verimliliği tavsiyeleri, yazılım sihribazları
Sınıfta sıralar yerine karşılıklı gruplar halinde konumlandırılmış oturma düzeni grup çalışmasını ve tartışmaları kolaylaştırır	Öğrenciler konuşur, birlikte çalışır ve etkileşim kurarlar.	Kullanıcılar arası etkileşim ve iş birliği.	Sosyal medyada takip önerilerinin sunulması

Tablo 8. Hedef Davranış Kavramı Örnekleri Tablosu

Hedeflenen davranış değişikliği; kullanıcı ve sistem etkileşimi aracılığıyla ya da kullanıcı ve kullanıcı etkileşimi aracılığıyla sağlanabilmektedir. Bu etkileşimler aşağıdaki bölümde örnekleriyle birlikte açıklanmıştır.

Kullanıcı ve Sistem Etkileşimi

- Kullanıcı işlemi veya yolu izleyerek eylemleri belirli bir sırayla gerçekleştirir.

Müşteri hiçbir adımı kaçırmadan web sitesi üzerinden rahatlıkla sipariş verebilir.

- Kullanıcı çalışma zamanı ölçütleri için optimize edilmiş işlemi veya yolu izler.
Kullanıcı su ısıtıcısını doğru miktarda su ile doldurur.

- Alternatifler arasında karar kılması için kullanıcının seçimi yönlendirilir.

Ofis kantininde daha sağlıklı öğünler seçer.

- Kullanıcı özelliklerini temel alan erişim ya da kullanım özellikleri

Yalnızca PIN kodunu bilen kullanıcılar ATM'den banka hesabına erişebilir.

- Kullanıcı davranışını temel alan erişim ya da kullanım özellikleri

Sürücünün hızlı gittiği tespit edilirse trafik ışıkları kırmızıya, aksi halde yeşile döner.

- Belirli davranışlarda kullanım veya erişim kısıtlaması uygulaması

İnsanların uzanmalarını önlemek amacıyla merkezinde kolçak bulunan bank tasarımları

Kullanıcıya yalnızca çevresel kriterler karşılandığında işlevsellik sağlanır.

Ortam ışığı yeterliyse ofis aydınlatması açılmaz.

Kullanıcı ve Kullanıcı Etkileşimi

- Akış ve işgali ayırarak kullanıcıların birbiri üzerindeki etkisini önlemek

Otopark giriş ve çıkışlarında tek yönlü trafik sistemi takip edilmektedir.

- Etkileşimin kullanıcılar veya kullanıcı grupları arasında gerçekleşmesi

Farklı departmanlardaki personellerin atriyumlarda sosyalleşmesi

- Çoklu kullanıcıların sebebiyet verdiği tıkanıklık ya da blokajları önlemek

Geniş yaya yolları kalabalık grupların diğer yayaların geçişini engellemesinin önüne geçmektedir.

- Kontrollü akış hızı veya kullanıcı geçişi

Popüler müzelere gelen ziyaretçiler hareketli bir bant üzerinde yavaşça sergiyi gezebilmektedir.

Uygulama ve örneklerin yanı sıra, her mercekle etkinleştirme, motive etme ya da kısıtlama yaklaşımlarından biri veya birkaçıyla sınıflandırılmaktadır. Bunlar tasarımcının, tasarım modelinin arkasında yatan mekanizmaları anlamlandırmasına yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

2.2.5 Kullanıcı Davranışını Etkilemeye Yönelik Sekiz Mercek

Sekiz mercek, kullanıcıları nasıl etkileyeceğine ilişkin benzer düşünceleri, davranışsal anlayışları veya varsayımları paylaşan tasarım modellerini gruplamanın bir yoludur. Bir dereceye kadar bu gruplar belirli bir disiplinde usta olan bir tasarımcının davranışını etkileme konusuna pratik bir şekilde yaklaşabileceği problemlere çözüm bulmaktadır.

Örneğin güvenlik çözümleri üzerine çalışan bir mühendis zorlama fonksiyonlarını, uyarıları ön planda tutan hata önleyici mercek yolunu izlerken bir grafik tasarımcı ise algıları etkilemek için görsel teknikler kullanmaya odaklanacaktır. Merceklerin amacı öncelikle farklı sorunlara nasıl yaklaşılabilirliğini göstermek ve tasarımcıların alışılmış referans çerçevelerinin dışında düşünmelerini sağlamaktır. Bu nedenle örüntü grupları teknik olarak tanımlanmış, ayrıştırılmıştır.

Mimari Mercek (A)

Mimari mercek, çevresel tasarım yoluyla trafik yönetimi ve suç önleme gibi mimari, kentsel planlama ve ilgili disiplinlerdeki kullanıcı davranışlarını önlemede kullanılan tekniklerden yararlanmaktadır. Bu teknikler yapıları çevreler için geliştirilmiş olsa da yazılımlarda, hizmetlerde, etkileşim ve ürün tasarımlarında da uygulanabilmektedir. Bu mercek, davranışları etkilemek amacıyla sistem yapısını etkin kullanmakla ilgilidir.

Design with Intent Architectural Lens

The Architectural Lens draws on techniques used to influence user behaviour in architecture, urban planning, traffic management and crime prevention through environmental design (see also the Security Lens). While most techniques have been developed in the built environment, many can also be applied in interaction and product design, even in software or services; they are effectively about using the structure of systems to influence behaviour, while some of the patterns, such as Simplicity, Feature deletion and Hiding things are really fundamental to design itself.



Based on Design with Intent: 102 patterns for influencing behaviour through design by Dan Sussman with David Harrison & Jeffrey A. Epstein, 2010, ISBN 978-0-95542-26-0. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 3.0 license, except for certain images separately licensed as detailed in the image credits.

Brunei **UNIVERSITY** **of** **technology** **and** **design**

Download this sheet, with image credits, at 3.ly/archi
Download the whole pack of cards, free of charge, at:
designwithintent.co.uk

Görsel 7. Mimari Mercek Kartları

AÇILAR

Bazı eylemlerin diğerlerinden daha kolay olması için nesnelere eğilimli veya açılabilir misiniz?

Bazı sigara kutuları, eğimli kapak kullanılarak tasarlanmakta ve bu da insanların izmaritleri kutunun üzerine bırakmalarını engellemekte

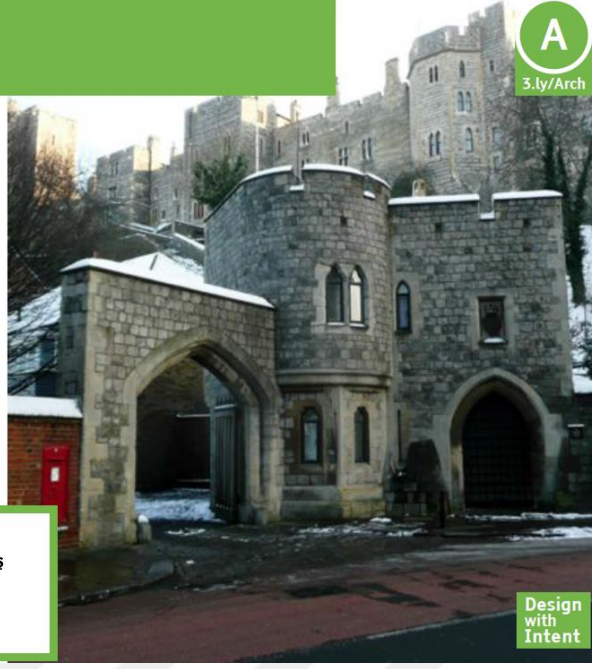


Görsel 8. Açılar Kartı

AYRILMA

İnsanları bir araya gelmeleri (veya ayrılmaları) için yönlendirebilir misiniz?

Kapılar (ve geçitler) ziyaretçileri dar bir açıklıktan geçirek geçiş ücretinin alınmasına veya potansiyel tehditlerin kontrol edilmesine yardımcı olur.



A
3.ly/Arch

Design
with
Intent

Görsel 9. Ayrılma Kartı

TAŞIYICI BANTLAR

Kullanıcılara bir özellik getirebilir misiniz veya kullanıcıları istediğiniz yere taşıyabilir misiniz?

Havaalanlarında bulunan yürüyen yollar, yolcuların daha hızlı hareket etmesine yardımcı olmakta aynı zamanda özellikle gruplar halinde insanların koridorları engellemesini önler.



A
3.ly/Arch

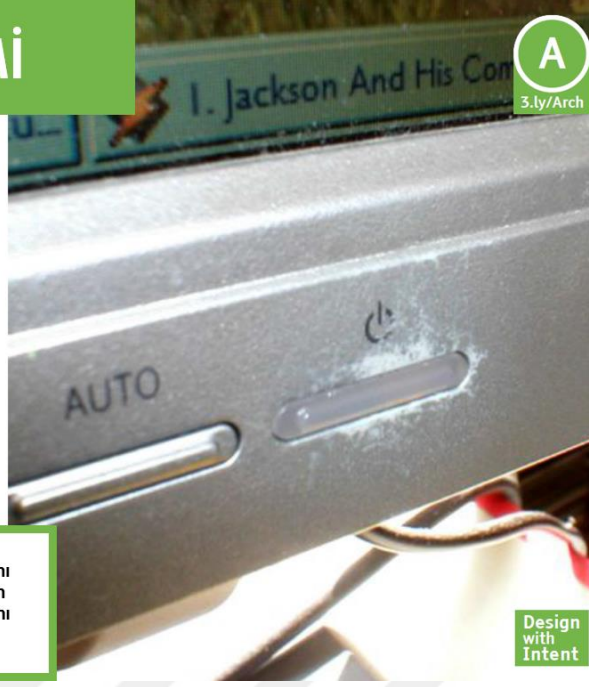
Design
with
Intent

Görsel 10. Taşıyıcı Bantlar Kartı

ÖZELLİK YİTİMİ

İnsanların kullanmasını istemediğiniz özellikleri kaldırırsanız ne olur?

Çeşitli politikacılar, enerji kullanımını azaltmak için elektronik ürünlerden bekleme düğmelerinin kaldırılmasını önermişlerdir.



Görsel 11. Özellik Yitimi Kartı

SAKLAMA

İnsanların kullanmamasını tercih ettiğiniz işlevleri veya öğeleri gizleyebilir misiniz?

Bu kilisenin ısıtma kontrolleri, sisteme aşına olmayan kullanıcıların hatalarını azaltmak için gizlenmiştir (yalnızca zamanlayıcı erişilebilir durumdadır.)



Görsel 12. Saklama Kartı

MALZEME ÖZELLİKLERİ

Bazı eylemleri diğerlerinden daha rahat hale getirmek için farklı malzemelerin özelliklerini kullanabilir misiniz?

Kaba dokulu kaplama, bisiklet ve yaya yolları arasında ince bir bariyer görevi görmekte ve bir bisikletli bu bariyeri aştığında doku farkı sayesinde bunu hissedebilmektedir.



Görsel 13. Malzeme Özellikleri Kartı

LABİRENTLER

İnsanları, istedikleri bir şeye ulaşma yolunda, onların istediğiniz yolu takip etmelerini sağlayabilir misiniz?

Bazı mağaza düzenleri kasaya giderken insanları 'anında satın alma' öğelerine yönlendirmektedir. (özellikle küçük alıştırmalıklar)

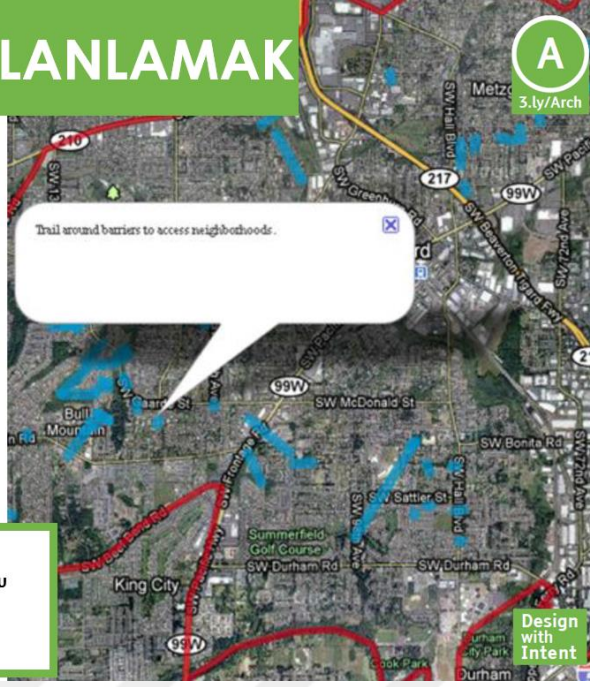


Görsel 14. Labirentler Kartı

GÜZERGAH PLANLAMAK

Bazı kullanıcılarının 'arzu yollarını' tanıyabilir ve ardından diğerlerinin de takip etmesi için bunları sisteminize kodlayabilir misiniz?

Şehirde yaşayan bir harita üzerinde kullandıkları yolları işaretlemiştir, bu sayede şehir bu yolları resmi hale getirmek için öncelikli olarak belirlemiştir.



Görsel 15. Güzergağı Planlamak Kartı

KONUMLANDIRMA

İnsanların istediğiniz yerlerde onlarla etkileşime girmesi için nesnelere yeniden düzenleyebilir misiniz?

Yaya geçidi basma buton birimlerinin sağ tarafta (İngiltere) konumlandırılması, kullanıcıların yaklaşmakta olan trafiği fark etmelerini daha olası hale getirmektedir.

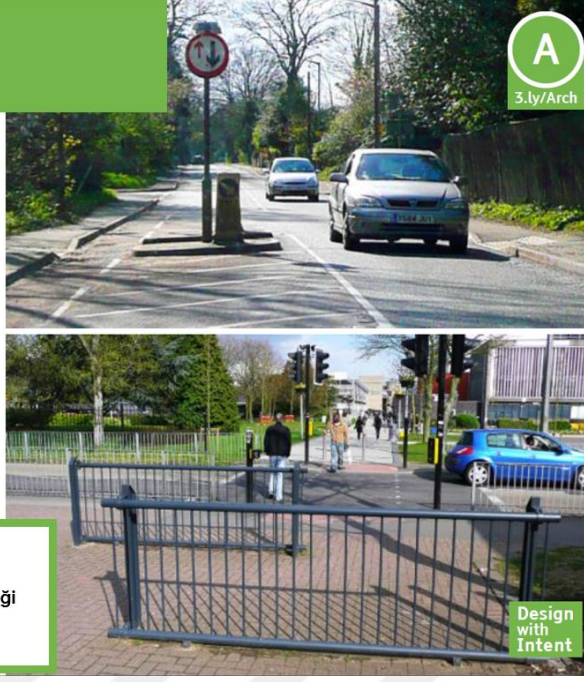


Görsel 16. Konumlandırma Kartı

BARİKAT

Kullanıcıların alternatif bir rota izlemeleri veya hızlarını ayarlamaları için müdahalede bulunabilir misiniz?

Barikatlar yaya ve sürücülerin doğrultusunu değiştirerek yavaşlamalarını sağlayarak güvenliği sağlar.



Görsel 17. Barikat Kartı

BÖLÜMLEME VE BOŞLUK

İnsanların tek seferde yalnızca bir parçayı kullanması için sisteminizi parçalara bölebilir misiniz?

Bu bireysel koltuklar, Paris metrosundaki bir sıranın yerini almakta, bu sayede birisinin koltuklara uzanması önlenmekte ya da birden fazla koltuk işgal edememektedir.



Görsel 18. Bölümleme ve Boşluk Kartı

SADELİK

Kullanıcıların yapmalarını istediğiniz şeyi yapmalarını kolaylaştırmak için işleri ne kadar basit bir şekilde yapılandırabilirsiniz?

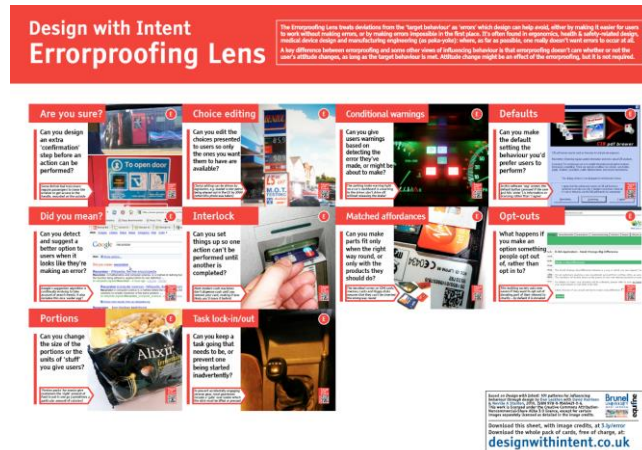
Eko Buton, kullanıcının tek bir dokunuşla bilgisayarın düşük güç durumuna geçmesine olanak vererek, kullanıcıların enerji tasarrufu yapmasını daha kolay hale getirir.



Görsel 19. Sadelik Kartı

Hata Önleyici Mercek (E)

Hata önleyici mercek, kullanıcıların hata yapmadan çalışmasını kolaylaştırmak veya ilk etapta hataları imkânsız hale getirecek önlem almaya yardımcı olmak amacıyla sistemleri tasarlamayı hedeflemektedir. Davranışı 'hata' olarak gören bu mercek, genellikle sağlık ve güvenlikle ilgili tasarım, tıbbi cihaz tasarımı ve imalat mühendisliğinde kullanılmaktadır.

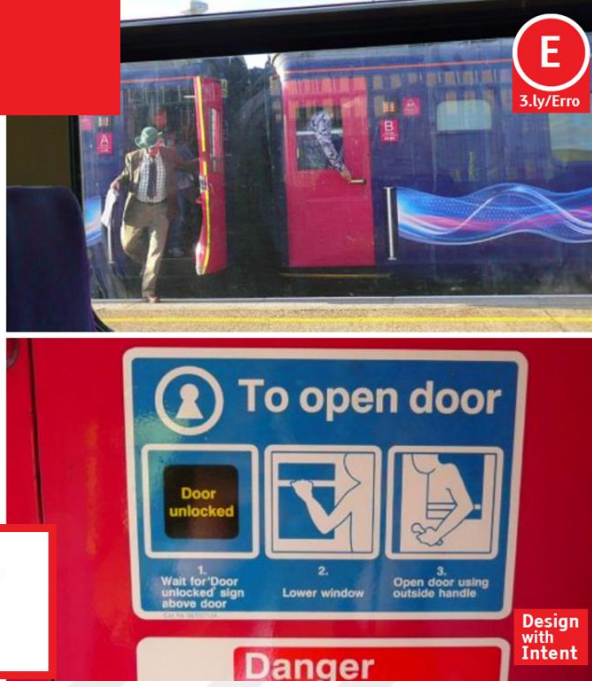


Görsel 20. Hata Önleyici Mercek Kartları

EMİN MİSİN?

Bir eylem gerçekleştirilm eden önce fazladan bir 'onay' adımı tasarlayabilir misin?

Bazı İngiliz Tren kapıları, yolcuların kapı koluna ulaşabilmek için pencereyi indirmelerini gerektirmektedir.



Görsel 21. Emin misiniz? Kartı

SEÇENEK DÜZENLEME

Kullanıcılara sunulan seçenekleri, yalnızca sahip olmalarını istediğiniz seçeneklerin kullanılabilir olması için düzenleyebilir misiniz?

Seçim düzenleme mevzuat tarafından yönlendirilebilir. Örneğin, 4 yıldızlı benzinin 2000 yılına kadar AB'de kullanımdan kaldırılmasına öncülük etmiştir.



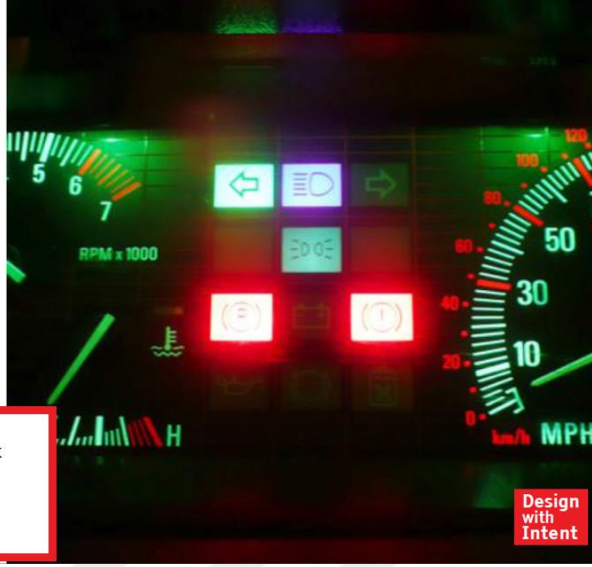
Görsel 22. Seçenek Düzenleme Kartı

KOŞULLU UYARILAR

E
3.ly/Erro

Kullanıcılara yaptıkları veya yapmak üzere oldukları hatayı tespit ederek uyarıda bulunabilir misiniz?

Bir otomobilin ön panelindeki park freni uyarı ışığı sürücüyü bir uyardır: Freni bırakmadan yola çıkmayın!



Görsel 23. Koşullu Uyarılar Kartı

VARSAYILANLAR

E
3.ly/Erro

Varsayılan ayarı, kullanıcıların gerçekleştirmesini tercih ettiğiniz davranışa dönüştürebilir misiniz?

Bu yazılımın ekranında, varsayılan düğme (kullanıcı entera basarsa basılır) Kabul ediyorum yerine lisansla ilgili bilgilerle karşılaşmaktadır.

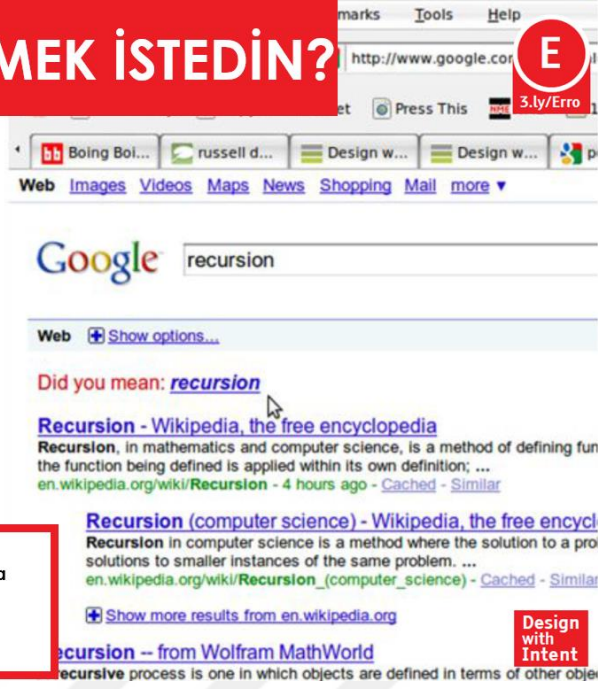


Görsel 24. Varsayılanlar Kartı

BUNU MU DEMEK İSTEDİN?

Kullanıcılar bir hata yapıyor gibi göründüklerinde tespit edip onlara daha iyi bir seçenek önerebilir misiniz?

Google'ın öneri algoritması, arama eğilimlerini hesaba katmak için sürekli olarak gelişmektedir.



Görsel 25. Bunu mu demek istedin? Kartı

KENETLEMEK

İşleri, bir eylemin diğeri tamamlanana kadar gerçekleştirilemeye ceği şekilde ayarlayabilir misiniz?

Çoğu ATM siz kartınızı çıkartana kadar nakit vermez ve bu sayede kartı unutmaya ihtimalinizi azaltır.



Görsel 26. Kenetlemek Kartı

EŞLEŞEN KOLAYLIK

E
3.ly/Erro

Parçaları sadece doğru şekilde mi yoksa sadece yapmaları gereken ürünlerle mi sığdırabilirsiniz?

SIM kartların, hafıza kartlarının ve disketlerin üzerindeki eğimli köşe, yanlış şekilde takılmalarını sağlamaktadır.



Design
with
Intent

Görsel 27. Eşleşen Kolaylık Kartı

DIŞINDA KALMAK

E
3.ly/Erro

İnsanların kabul etmek yerine vazgeçtikleri bir seçeneği seçerseniz ne olur?

Bu inşaat derneği, yeni tasarruf sahiplerine gelirlerinin bir kısmını hayır kurumuna bağışlamaktan vazgeçmek isteyip istemediklerini sormaktadır.

Design
with
Intent

Görsel 28. Dışında Kalmak Kartı

PORSİYONLAR

Kullanıcılara
verdiğiniz
'malzemelerin'
veya birimlerin
boyutunu
değiştirebilir
misiniz?

Atiştırmalıklar için 'porşiyon
pakelleri' müşterilere tek seferde
yemeleri için doğru miktarda
yiycek vermektedir.



E
3.ly/Erro

Design
with
Intent

Görsel 29. Porsiyonlar Kartı

HAPSETMEK

Olması gereken
bir görevi devam
ettirebilir veya
yanlışlıkla
başlatılmasını
önleyebilir
misiniz?

Yanlışlıkla geri vitese takmayı önlemek için
çoğu dişli kutusunda çubuğun kaldırılması
veya basılması gereken bir üs/alı buton
bulunur.



E
3.ly/Erro

Design
with
Intent

Görsel 30. Hapsetmek Kartı

Etkileşim Merceği (I)

Etkileşim merceği, kullanıcıların tutumlarını bilgisayarları, cep telefonlarını ve diğer ara yüzlü sistemlerin aracılığıyla bağlamsal bilgiyi, tavsiye ve rehberlik yoluyla değiştirmeyi hedeflemektedir. Etkileşim Merceği, kullanıcıların etkileşim içinde buldukları sistemlerin insan davranışları üzerindeki etkisini ara yüzlerin en yaygın tasarım elementlerinden bazılarını bir araya getirerek ele almaktadır. Dolayısıyla burada geri bildirim, ilerleme çubukları ve ön izlemeler gibi bazı temel İnsan-Bilgisayar Etkileşimi kalıpları ve ileri bildirim (besleme) gibi şu anda daha az kullanılan bazıları vardır. Bu mercek ayrıca, bilgisayarların ve telefonların bağlamsal bilgi ve rehberlik yoluyla davranışları etkilediği, büyüyen İkna Edici Teknoloji alanından kalıplar içermektedir.



Görsel 31. Etkileşim Merceği Kartları

GERİBİLDİRİMLER



Nesnenizin formunu bir tür ara yüz olarak kullanabilir, geri bildirim veya anlamlı ipuçları verebilir misiniz?



Royal VKB'nin 100g/250g Dengeleme Kaseleri, doldurma sırasında porsiyon boyutuna ulaşıldığında fark edilir ve duyulabilir şekilde eğilecek şekilde tasarlanmıştır.

Design
with
Intent

Görsel 32. Geribildirimler Kartı

UYGUN ZAMAN



Kullanıcılara davranışlarını değiştirmeleri için tam olarak doğru zamanda bir öneride bulunabilir misin?



Otomatik uyarı işaretleri, sürücülerin tepki vermeleri ve buna göre yavaşlamaları için yaklaşan tehlikelere karşı doğru noktada konumlanabilmektedir.

Design
with
Intent

Görsel 33. Uygun Zaman Kartı

KISMİ TAMAMLANMA

I
3.ly/Inte

Kullanıcılara bir sonraki aşamayı yapmaları için güven vermek amacıyla sürecin ilk aşamasının tamamlandığını gösterebilir misin?

amazon.co.uk WELCOME ADDRESS ITEMS WRAP DISPATCH PA

Choose a delivery address
Is the address you'd like to use displayed below? If so, click the corresponding "Dispatch to this address" button. Or you can enter a new delivery address:

MR E SHOPPER's Address Book

Brian Brains
PO Box 45
NOWHERE, Bucks SL0 1AA
United Kingdom
[Edit] [Delete]

Miss Penelope Pigg
Rose Cottage
Turnip Lane
SWINDON, Wiltshire SN3 4DD
United Kingdom
[Edit] [Delete]

Design with Intent

Teslimat adresleri gibi önceden doldurulmuş ayrıntılar, sipariş sürecini hızlandırmanın ve alışveriş sepefini terk etmeyi azaltmanın etkili bir yolu olabilmektedir.

Görsel 34. Kısmi Tamamlanma Kartı

AKRAN GERİBİLDİRİMİ

Kullanıcılara, kendileriyle eşit durumda olan sistemin diğer kullanıcılarından davranışları hakkında geri bildirimde bulunabilir misiniz?

Apache anf RFID? (Score:1, Offtopic) by Chasuk (62477) Could

Same technology as proximity cards... (Score:5, Insightful) by stienman (51024) <adavis@@ubasics...com> on Tuesday August

digg Connect with Facebook Join Digg About Login

Technology World & Business Science Gaming Lifestyle Entertainment

Popular Upcoming News Videos Images Customize

185 diggs
Walmart shopper takes a bat to 29 TVs (Video)
engadget.com — Look, we've all had rough days. Ones that we wis in fact. But we've yet to be pushed to the brink where the only lo steam would be to take an aluminum baseball bat to nearly three ours.

36 Comments
GamingForever 8 hr 42 min ago Everyone just watches, no one tries to stop him... +2 diggs
4 Replies — best has 13 diggs

Design with Intent

Yorumlar ve hikayelerle ilgili akran geri bildirim çeşitli web sitelerin merkezlerinde yer almaktadır.

Görsel 35. Akran Geribildirim Kartı

İLERLEME ÇUBUĞU

I
3.ly/Inte

Kullanıcılar bir hedefe ulaşma yolundaki ilerlemelerini bildirebilir misiniz?

→ Create your profile in another language



85% profile completeness

Complete your profile quickly

Import your résumé to build a complete profile in minutes.

Profile Completeness

85%

Adding a recommendation will bring you to 90%

LinkedIn ve Wikipedia'dan örneklerle gösterildiği gibi, 'neredeyse tamamlandı' gösteren ilerleme çubukları, bir hedefin daha ulaşılabilir görünmesini sağlamaktadır.



Görsel 36. İlerleme Çubuğu Kartı

EŞ ZAMANLI GERİBİLDİRİM

I
3.ly/Inte

Kullanıcılara davranışlarının sistemi nasıl etkilediğini bildirebilir misiniz?

Enerji sayaçları, ev sahiplerinin hangi cihazların en fazla elektrik kullandığını ve bunun ne kadar mal olduğunu görmelerini sağlayan cihazlar bulunmaktadır.

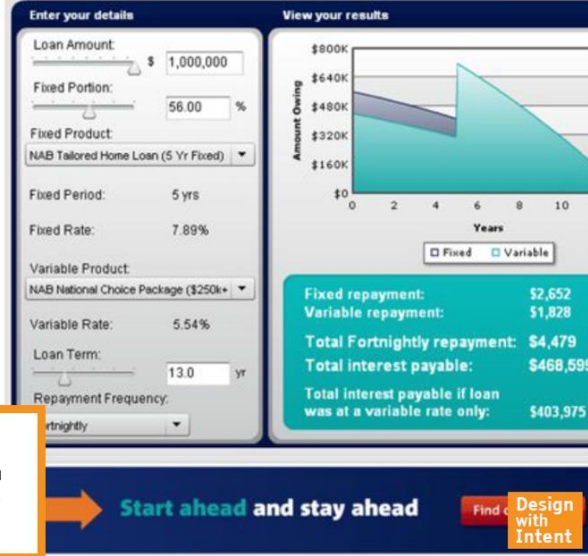


Görsel 37. Eş Zamanlı Geribildirim Kartı

SİMÜLASYON/İLERİBİLDİRİM

can provide insurance
a your repayments and
Sp 3.ly/Inte

Kullanıcılara farklı
eylemlerin veya
seçimlerin
sonuçlarının bir ön
izlemesini veya
simülasyonunu
verebilir misiniz?



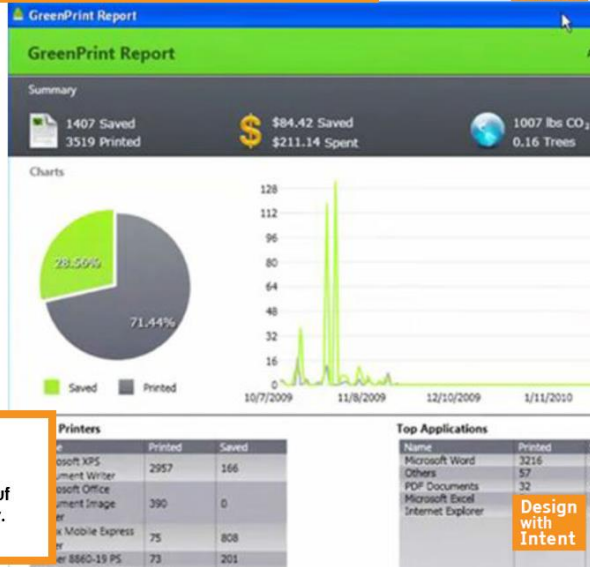
Yahoo gibi etkileşimli tasarruf/kredi simülatörleri giderek yaygınlaşmakta ve müşteri kararlarını etkilemektedir.

Görsel 38. Simülasyon / İleribildirim Kartı

ÖZET GERİBİLDİRİM

I
3.ly/Inte

Kullanıcılara
yaptıkları veya
etkileri hakkında
bir rapor verebilir
misiniz?



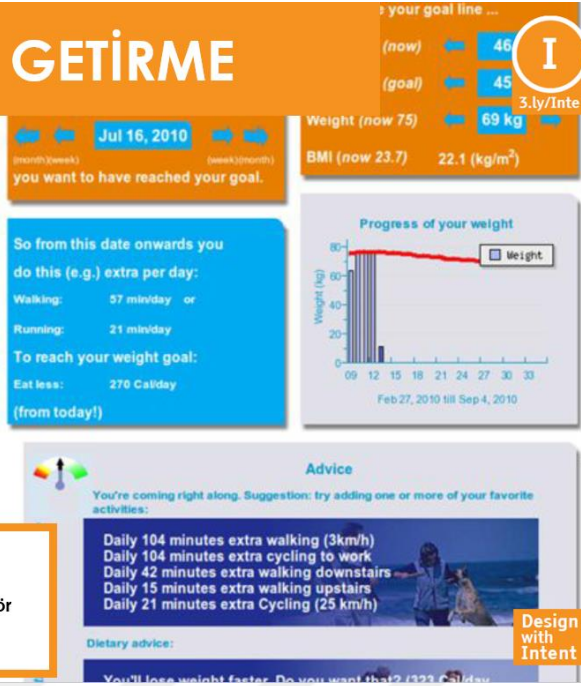
Daha iyi kullanım sayesinde israf edilen baskıları azaltan bir yazılım olan GreenPrint kullanıcılara tasarruf edilen kaynakların bir özeti sunar.

Görsel 39. Özet Geribildirim Kartı

UYGUN HALE GETİRME

Sisteminiz sunduklarını bireysel kullanıcıların ihtiyaç ve yeteneklerine uyacak şekilde uyarlayabilir mi?

Pam kişisel aktivite monitörü, kullanıcıya uyarlanmış egzersiz programları önerir ve kişisel antrenör rolüne yaklaşır.



Görsel 40. Uygun Hale Getirme Kartı

TÜNEL AÇMA/BÜYÜCÜLÜK

Kullanıcılara bir karar süresi boyunca istediğiniz şekilde davranmaları için bir sihirbaz sunabilir misiniz?

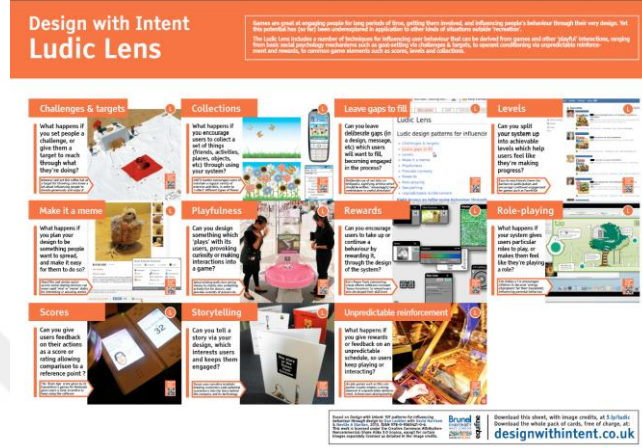
Bu kurulum sihirbazı, kullanıcıları sürecin varsayılan parçaları olarak sunmakta ve ek (ve alakasız) yazılımları seçmelerini sağlamaya çalışmaktadır.



Görsel 41. Tünel Açma / Büyücülük Kartı

Görsel Mercek (L)

Oyunlar insanları uzun süre meşgul etmede, onları dahil etmede ve tasarımları aracılığıyla insanların davranışlarını etkilemede harikadır. Yine de bu potansiyel şimdiye kadar rekreasyon dışındaki diğer durum türlerine uygulanması için yeterince keşfedilmemiştir.



Görsel 42. Görsel Mercek Kartları

HEDEFLER VE ZORLUKLAR

İnsanlara bir meydan okuma koyarsanız veya onlara ulaşmaları için bir hedef verirsiniz ne olur?

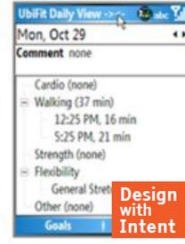
Bu kabı madeni para atmak için bir hedef olarak tasarlayan her kimse, insanları cömertçe bağışta bulunmaya ve bundan ZEVK almaya ikna etme konusunda çok şey bilmekteydi.



Görsel 43. Hedefler ve Zorluklar Kartı

KOLEKSİYONLAR

Kullanıcıları sisteminizi kullanarak bir dizi şeyi (arkadaşlar, etkinlikler, nesnelere vb.) toplamaya teşvik ederseniz ne olur?



UbiFit Garden, farklı çiçek türlerini toplamak için kullanıcıları düzenli olarak çeşitli egzersiz aktivitelerini sürdürmeye teşvik etmektedir

Görsel 44. Koleksiyonlar Kartı

DOLDURMAK İÇİN BOŞLUK

Kullanıcıların doldurmak isteyeceği kasıtlı boşluklar (bir tasarımda, mesajda vb.) bırakarak sürece dahil olabilir misiniz?

Wikipedi'de yazılması gereken maddeleri belirten kırmızı bağlantıların kasıtlı kullanımı yararlı yönlerde yeni katkıda bulunanları teşvik etmektedir.

Ludic Lens

Ludic design patterns for influencing

- Challenges & targets
- Leave gaps to fill
- Levels
- Make it a meme
- Playfulness
- Provoke curiosity
- Rewards

Role-playing
Storytelling
Unpredictable reinforcement

Right lenses on influencing behaviour

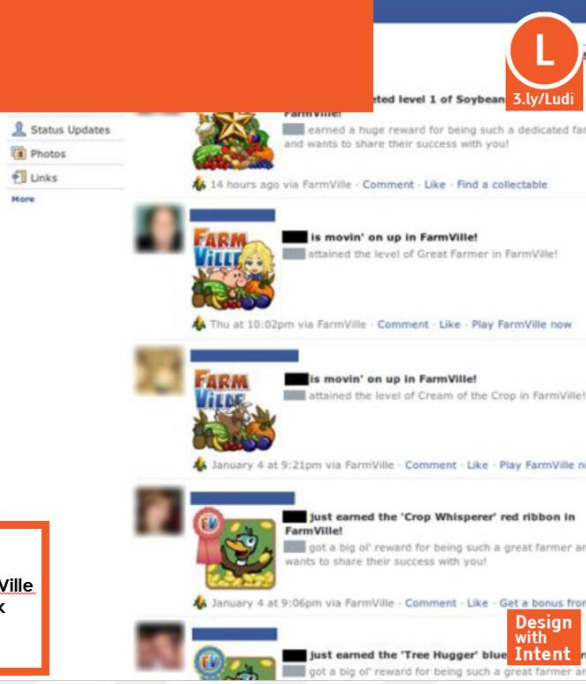
Design with Intent

Görsel 45. Doldurmak için Boşluk Kartı

SEVİYELER

Sisteminizi, kullanıcıların ilerleme kaydedtiklerini hissetmelerine yardımcı olacak ulaşılabilir seviyelere bölebilir misiniz?

Ulaşılması kolay seviyeler, katılımların önündeki engelleri azaltmakta ve FarmVille gibi oyunlar için sürekli katılımları teşvik etmektedir.

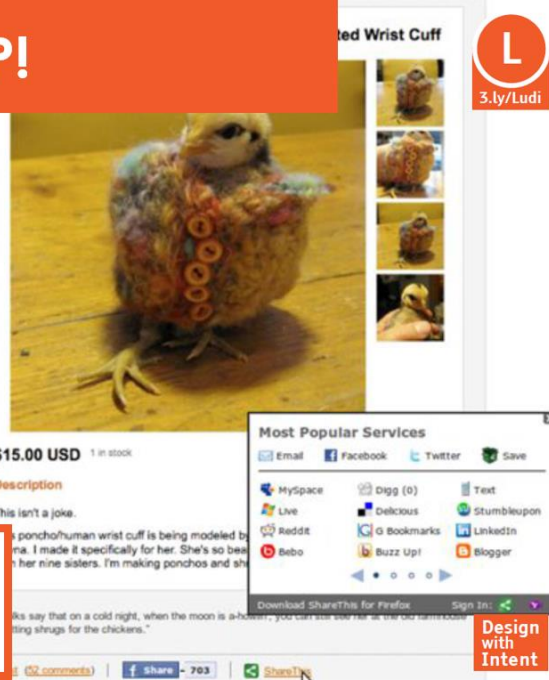


Görsel 46. Seviyeler Kartı

BİR 'MEME' YAP!

Tasarımınızı insanların yaymak istediği bir şey olarak planlar ve bunu onlar için kolaylaştırırsanız ne olur?

ShareThis ve benzeri hızlı erişim sosyal paylaşım hizmetleri, ilginç veya eğlenceli hikayeler için hızlı 'viral' veya 'meme' yapma imkanı sunmaktadır.



Görsel 47. Bir 'Meme' Yap! Kartı

OYUNBOZANLIK

Kullanıcılarıyla oynayan, merak uyandıran veya etkileşimi bir oyuna dönüştüren bir şey tasarlayabilir misiniz?

Spiral dilek kuyuları, hayır kurumuna para vermeyi başışçılar için eğlenceli bir şeye dönüştürmekte ve yoldan geçenlerin merakını uyandırmaktadır.

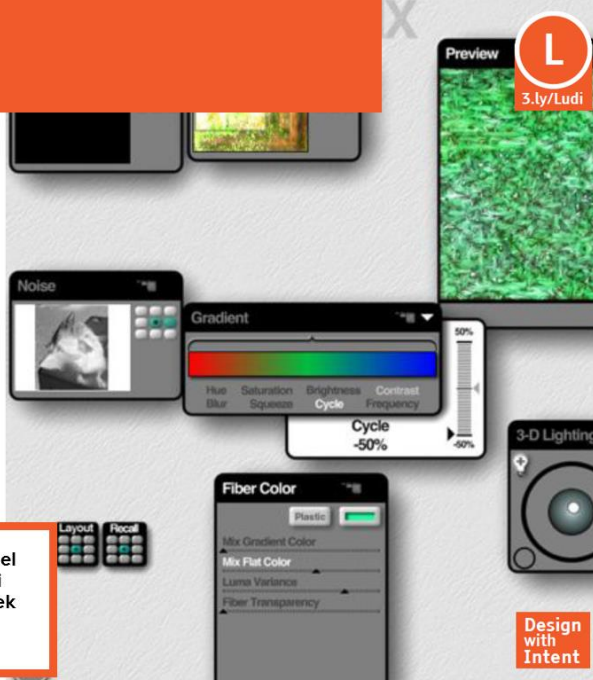


Görsel 48. Oyunbozanlık Kartı

ÖDÜLLER

Kullanıcıları, sistemin tasarımı yoluyla ödüllendirerek bir davranışı benimsemeye veya sürdürmeye teşvik edebilir misiniz?

Kai'nin Elektrikli Aletleri (öncü görsel efekt yazılımı) beceri seviyelerini geliştiren kullanıcıları ödüllendirmek için fazladan işlevler ortaya çıkarmıştır.



Görsel 49. Ödüller Kartı

ROL YAPMA

Sisteminiz kullanıcılara oynamaları için belirli roller verirse veya onlara bir rol yapıyormuş gibi hissettirirse ne olur?

Tim Holley'nin Tio'su çocukları aileleri için 'enerji şampiyonu' olmaya teşvik ederek ebeveyn davranışlarını etkilemektedir.



Görsel 50. Rol Yapma Kartı

SKORLAR

Bir referans noktasıyla karşılaştırmaya izin veren bir puan veya derecelendirme olarak kullanıcılara eylemleri hakkında geri bildirimde bulunabilir misiniz?

Dr. Kawashima'nın Nintendo oyunları tarafından verilen 'Beyin Yaşı' puanı kullanıcılara yazılımı kullanmaya devam etmeleri için açık bir teşvik sağlamaktadır.



Görsel 51. Skorlar Kartı

HİKAYE ANLATMA

Kullanıcıları ilgilendiren ve onları meşgul eden tasarımınız aracılığıyla bir hikaye anlatabilir misiniz?

Dyson müşterileri (ve potansiyel müşterileri) şirketin ve teknolojisinin arkasındaki hikayeyi içeren anlatı kitapçıklarını kullanmaktadır.



Görsel 52. Hikâye Anlatma Kartı

ÖNGÖRÜLMEMEYEN TAKVİYE

Kullanıcıların oynamaya veya etkileşimde bulunmaya devam etmesi için öngörülemeden bir programda ödüller veya geri bildirim verirseniz ne olur?

Bu jeton itici gibi atari oyunları, kullanıcıları oynamaya ya da ödemeye devam etmeleri için genellikle öngörülemeden güçlü bir takviye unsuru kullanmaktadır.



Görsel 53. Öngörülme-yen Takviye Kartı

Algısal Mercek (P)

Algısal mercek, ürün semantiği, göstergebilim, ekolojik psikoloji ve Gestalt psikolojisinden kullanıcıların çevrelerindeki sistemlerle etkileşime girdiklerinde kalıpları ve anlamları nasıl algıladıklarına ilişkin fikirleri birleştirir. Bu teknikler genellikle kullanıcı davranışını nasıl etkileyebileceklerini düşünmeksizin uygulanmaktadır.



Görsel 54. Algısal Mercek Kartları



Görsel 55. Simetri - Asimetri Kartı

RENK İLİŞKİLERİ

P
3.ly/Perc

Belirli davranışlar ve sonuçlar arasında ilişki önermek için renk kullanabilir misiniz?

Bu yarış pisti bahışçisinin klavyesi, hızlı aksiyon almaya yardımcı olmak için renk kodlu işlev gruplarının ayrıntılı bir diline sahiptir.



Design
with
Intent

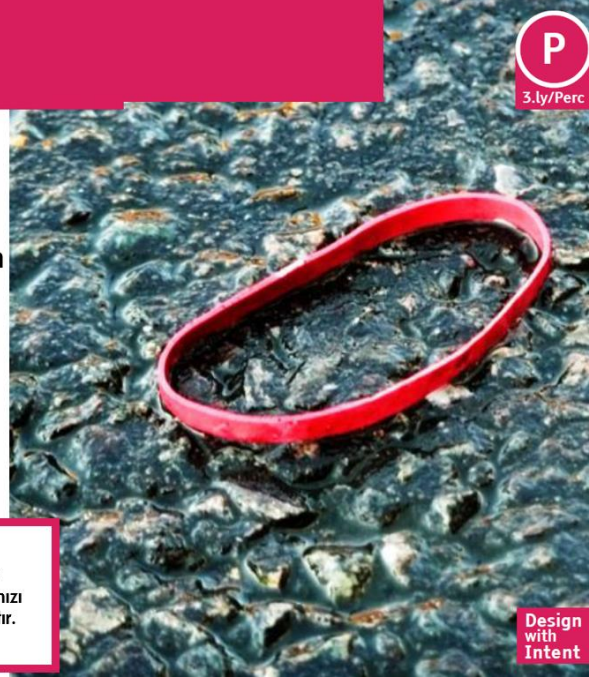
Görsel 56. Renk ilişkileri Kartı

KONTRAST

P
3.ly/Perc

Tasarımınızın parçaları veya kullanıldığı bağlam arasında bariz bir karşıtlık oluşturabilir misiniz?

2004'te Britanya Kraliyet Postası, yanlışlıkla düşürüldüklerinde fark edilmelerini kolaylaştırmak için kırmızı lastik bantlar kullanmaya başlamıştır.



Design
with
Intent

Görsel 57. Kontrast Kartı

SAHTE OLANAKLAR

P
3.ly/Perc

Aslında başka bir şey yaparken bir nesneyi ya da sistemi çalıştırmış gibi göstermekten kazanılacak bir şey var mıdır?

Birçok asansör kapı kapatma düğmesi, bir kontrol yanılması vererek süreci hızlandırmayan 'placebo düğmeleridir'.



Design
with
Intent

Görsel 58. Sahte Olanaklar Kartı

İMHA EDİLEN DİZİLER

P
3.ly/Perc

Öğelerin düzeni aracılığıyla kullanıcıların izlemesi gereken bir sıra varmış gibi görünmesini sağlayabilir misiniz?

Bu doğru Alamn demiryolu bilet makinesi, sıralı bir düzen ile ara yüzün kullanılmasını gereken sırayı çok net bir şekilde ortaya koymaktadır.



Design
with
Intent

Görsel 59. İmha Edilen Diziler Kartı

METAFORLAR

P
3.ly/Perc

İnsanların sisteminizi aynı şekilde anlaması veya kullanması için tanıdık bir şeyin metaforunu/analojisini kullanabilir misiniz?

1990'ların sonlarında piyasaya sürülen tipjar.com, tanıdık bir bahşis kavanozu metaforunu kullanan ilk basit mikro ödeme sistemlerinden biridir.

"... put some bread in the jar.."

Your e-mail address:

Recipient's e-mail address:

Amount:

Message:

anonymous

some bread in someone's jar

Design with Intent

Görsel 60. Metaforlar Kartı

MİMİKİRİ VE AYNALAMA

P
3.ly/Perc

Sisteminiz kullanıcının hissettiği etkileşimi artırmak için bir kullanıcının davranışını veya ruh halini bir şekilde yansıtabilir veya taklit edebilir mi?

Sohbet robotları bilgi çıkarmak ve kötü amaçlı yazılım dağıtmak için sosyal mühendislik saldırılarında kullanılmaktadır.

Is she a Rogerian psychotherapist, a semi intelligent chat bot, or just a toy?

* Should I buy a house now or wait and see if the market falls any further?
> That is quite interesting.
* Whyt do you say it is interesting?
> You're not really talking about me, are you?
* No I'm not. I suppose I'm just stressed at work
> Do you believe it is normal to be not. you suppose you're just stressed at work?
everyone else seems to be, too.
ay, do you have any psychological problems?

Talk to Eliza:
do sometimes, to be honest

Design with Intent

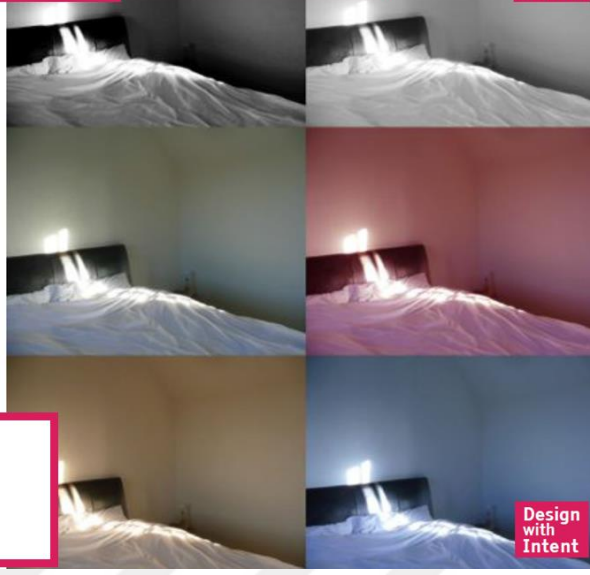
Görsel 61. Mimikri ve Aynalama Kartı

MOD

P
3.ly/Perc

Bir kullanıcının sisteminizle etkileşimi için belirli bir ruh hali oluşturmak amacıyla renk, görüntü veya diğer duyuşal uyarıları kullanabilir misiniz?

Ton, doygunluk ve parlaklıktaki deęişiklikler ruh halini belirleyebilmektedir. Siz hangi odada kalmayı tercih ederdiniz?



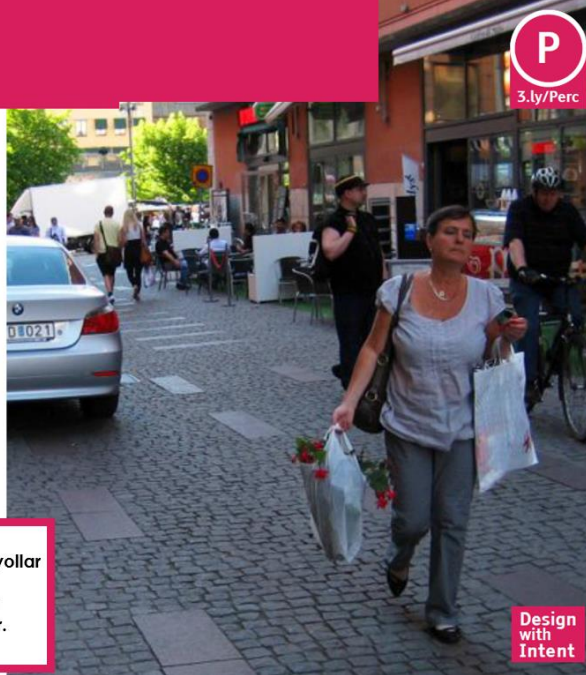
Görsel 62. Mod Kartı

ÇIPLAKLIK

P
3.ly/Perc

İnsanların ne yaptıkları hakkında daha fazla düşünmelerini sağlamak için hafife aldığı ipuçlarını kaldırabilir misiniz?

Tabela ve işaretlerin kaldırıldığı çıplak yollar yayaları, bisikletlileri ve sürücülerini birbirlerinin varlığından daha fazla haberdar olmaya teşvik etmektedir.



Görsel 63. Çıplaklık Kartı

ALGILANAN OLANAKLAR

Kullanıcılara belirli eylemler önermek için sisteminizin biçimini tasarlayabilir misiniz?

Çöp kutuları üzerindeki deliklerin farklı atık türlerinin formuna uyması için yeniden şekillendirilmesinin geri dönüşüm seviyelerini önemli ölçüde artırdığı gösterilmiştir.



Görsel 64. Algılanan Olanaklar Kartı

OLASILIKLAR AĞACI

İnsanlara farklı hedeflere ulaşmak için kullanabilecekleri rotaların veya seçeneklerin bir haritasını verebilir misiniz?

Basitleştirilmiş bir dizi olasılık sunan ulaşım haritaları, kullanıcıların coğrafya algılarını etkileyebilir ve belirli rotaların diğerlerine göre öne çıkarabilir.



Görsel 65. Olasılıklar Ağacı Kartı

ÖNEM

Daha belirgin, açık veya abartılı hale getirerek kullanıcılarınızın dikkatini istediğiniz şeye yönlendirebilir misiniz?

Büyük kırmızı düğme, bir kontrolü öne çıkarmanın yaygın bir yoludur. Burada, Londra'daki DLR'de yanlışlıkla basılmasının önlenmesine yardımcı olmak için girintilidir.



Görsel 66. Önem Kartı

YAKINLIK KURMA/GRUPLAMA

Öğeleri, kullanıcıların benzer işlemlere sahip olduklarını veya birlikte kullanılmaları gerektiğini algılayacak şekilde gruplayabilir misiniz?

Bu güç kaynağı, genellikle çiffler halinde kullanılan kontrollere sahiptir (kaba ve hassas voltaj ayarı ve çıkış terminaleri) açıkça gruplandırılmıştır.



Görsel 67. Yakınlık Kurma / Grublama Kartı

ÇEKİCİ ATMOSFERLER

Kullanıcıları istediğiniz şekilde etkileşime girmeye veya davranmaya teşvik etmek için ortamdaki duysal efektleri (ses, ışık, koku vb.) kullanabilir misiniz?

Ayırt edici Subway kokusu yalnızca pişirme işleminin bir yan ürünü olabilir, ancak perakende tasarımında kasıtlı 'koku markalaştırma' giderek daha yaygın hale gelmektedir.

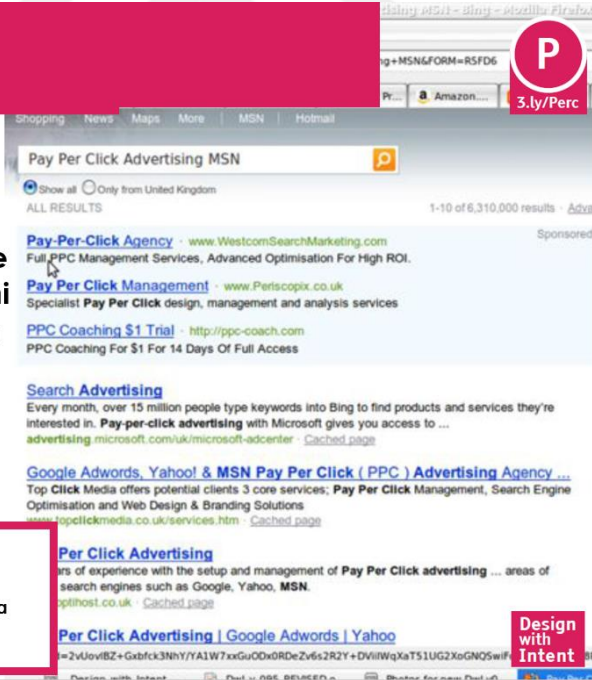


Görsel 68. Çekici Atmosferler Kartı

BENZERLİK

Kullanıcıların özellikleri paylaştığını veya birlikte kullanılmaları gerektiğini algılaması için öğelerin benzer görünmesini sağlayabilir misiniz?

Microsoft'un Bing'inde ücretli bağlantılar, kullanıcıların tıklama şansını artırmak için gerçek arama sonuçlarına çok benzemektedir.



Görsel 69. Benzerlik Kartı

ŞEFFAFLIK

P
3.ly/Perc

Kullanıcıların algılarını ve davranışlarını değiştirmek için yüzeyin altında neler olduğunu ortaya çıkarabilir misiniz?

Dyson'ın şeffaf toz haznesi hem elektrikli süpürge'nin etkinliğini göstermekte hem de daha sık boşaltılmasını sağlamaktadır.



Design with Intent

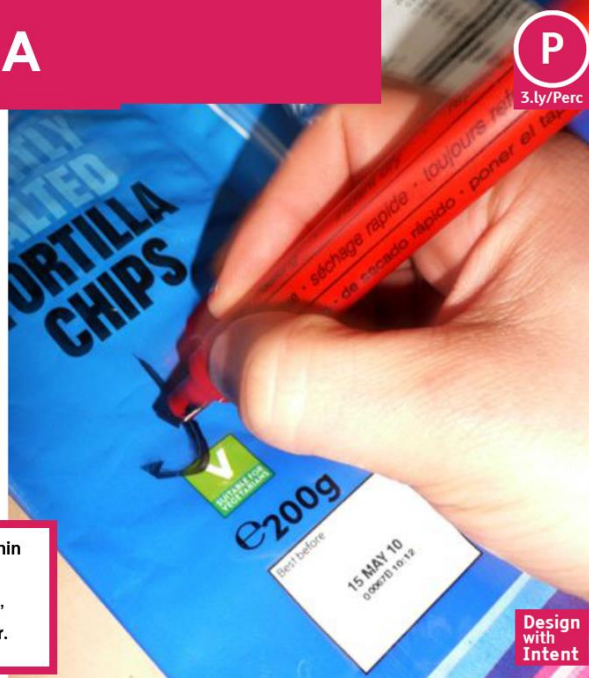
Görsel 70. Şeffaflık Kartı

DAMGALAMA

P
3.ly/Perc

Bir kullanıcıya kendisini o ürünün sahibi gibi veya sorumluluğu varmış gibi hissettirebilir misiniz?

Bir İngiliz dükkan sahibi müşterilerinin isimlerini satın aldıkları alışveriş mallarının ambalajlarına yazarak 'mülkiyetini üstlendikleri' çöpleri atmaktan caydırmaktadır.



Design with Intent

Görsel 71. Damgalama Kartı

Bilişsel Mercek (C):

Bilişsel mercek, insanların nasıl karar verdiklerine ve bunun "bilişsel yöntemler" ve "yanlılıklarda" nasıl etkilendiğine bakarak davranışsal ekonomi ve bilişsel psikoloji araştırmalarına dayanmaktadır. Tasarımcılar kullanıcıların etkileşim kararlarını nasıl aldıklarını anlarırsa, bu bilgi etkileşim davranışını etkilemek için kullanılabilir. Aynı şekilde, kullanıcıların genellikle kötü kararlar aldığı yerlerde, tasarım buna karşı yardımcı olabilmektedir.



Görsel 72. Bilişsel Mercek Kartları

SUÇU DİNDİRME

Davranışlarıyla ilgili suçluluk duygularını azaltmalarına yardımcı olarak kullanıcıları etkileyebilir misiniz?

Bu mesaj hem kahve üretiminin etiği hakkında kötü hissetmeniz gerektiğini ima ediyor hem de suçluluk duygusunu ortadan kaldırmanın kolay bir yolunu sunuyor.

Our coffee won't leave a bitter taste in your mouth. It's Fairtrade.

Design with Intent

Görsel 73. Suçu Dindirme Kartı

BAĞLILIK VE İSTIKRAR



İnsanların seçmesini istediğiniz seçenekleri karşılaştırmalı olarak daha iyi görünmesini sağlamak için yem seçenekler ekleyebilir misiniz?



Diğer ikisi size ücretsiz bir hediye sunduğunda ve size biraz daha fazla para kazandırdığında 79,88 dolarlık seçeneği seçer miydiniz?

Görsel 74. Bağlılık ve İstikrar Kartı

TUZAKLAR



Tasarımınızın parçaları veya kullanıldığı bağlam arasında bariz bir karşıtlık oluşturabilir misiniz?

FREE MAGAZINES GIFT CARDS 3.ly/Cogn

by keyword go 1-800-MAGAZINES (800-62

Home : Entertainment & TV : Celebrity : People Magazine Subscription

PEOPLE
Published Weekly
53 issues per year

★★★★★ BASED ON 59 CUSTOMER REVIEWS
[Write A Review](#) | [Read All Reviews](#)

ABOUT PEOPLE
People magazine is a weekly magazine featuring all the latest news, photos and gossip. People magazine is one of the most popular celebrity magazines in the world.

[Learn More...](#)

26 ISSUES: \$403.74 \$56.94 YOU SAVE 45% Add To Cart FREE GIFT: FREE TOTE BAG	36 ISSUES: \$443.64 \$79.88 YOU SAVE 44% Add To Cart	53 ISSUES: \$211.47 \$116.07 YOU SAVE 45% Add To Cart FREE GIFT: FREE TOTE BAG
--	--	---

Design with Intent

Birçok asansör kapı kapatma düğmesi, bir kontrol yanıtı vererek süreci hızlandırmayan 'placebo düğmeleridir'.

Görsel 75. Tuzaklar Kartı

DÜZEN ARZUSU



Öğeleri yeniden düzenlemeleri veya yapmalarını istediğiniz eylemleri gerçekleştirmeleri için insanları etkilemek için insanların düzenli olma arzusunu kullanabilir misiniz?

Loove Broms ve Karin Ehrnberger tarafından tasarlanan bir ışık anahtar tasarımı olan AWARE Puzzle Switch açık konumundayken gözle görülür şekilde düzensiz olmaktadır.



Design with Intent

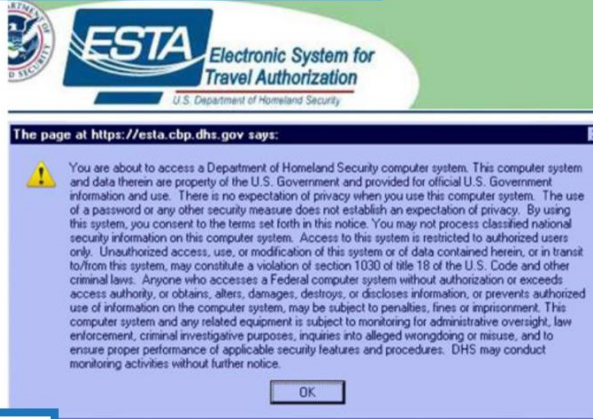
Görsel 76. Düzen Arzusu Kartı

SANA SÖYLENDİĞİ GİBİ YAP



Kullanıcılara ne yapmaları (veya yapmamaları) gerektiğini söylemek için bir otorite figürü veya yetkili bir talimat kullanabilir misiniz?

Bunun gibi aşılmaz anlaşmalar mesajlarını pekiştirmek için otoriteyi ve tehditleri yoğun bir şekilde kullanmaktadır.



onal travelers who are seeking to travel to the United States are now subject to enhanced security requirements. All eligib der the Visa Waiver Program must apply for authorization usi

Design with Intent

Görsel 77. Sana Söylenildiği Gibi Yap Kartı

DUYGUSAL BAĞLILIK

Sisteminizi insanların duygularını harekete geçirecek veya onları davranışlarına duygusal olarak bağlayacak şekilde tasarlayabilir misiniz?

Birçok çocuğun ziyaret ettiği bir şehir çiftliğinde bu 'yavru kuş' çöp bidonlarının gagası, onların aç olduklarını ve beslenmek istediklerini gösteriyor.



C
3.ly/Cogn

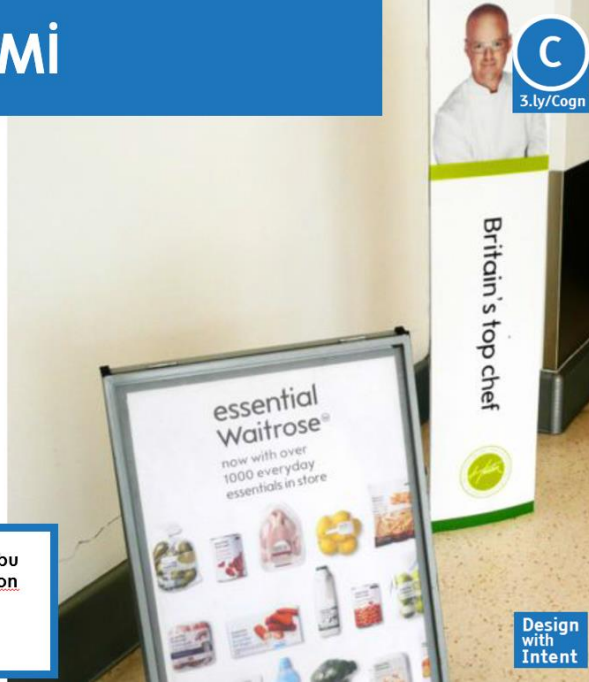
Design
with
Intent

Görsel 78. Duygusal Bağlılık Kartı

UZMAN SEÇİMİ

Kullanıcılara, aynı durumda olduklarında bir uzman veya otorite figürünün yapacağı seçimleri göstermek mümkün müdür?

Ünlünün bir uzman olduğu onaylar (bu Waitrose kampanyasındaki şef Heston Blumenthal gibi) güvenilirlik sağlayabilmektedir.



C
3.ly/Cogn

Design
with
Intent

Görsel 79. Uzman Seçimi Kartı

ÇERÇEVELEME



Seenekleri, mevcut aralıęı daha olumlu bir şekilde çerçeveleyerek seimleri yönlendirebilir misiniz?

Starbucks'ın iecek boyutları uzun ile başlar aralıęı öleęi daha yukarılara doęru çerçeveler ve küçük ya da ortanın etkisinden kaçınır.



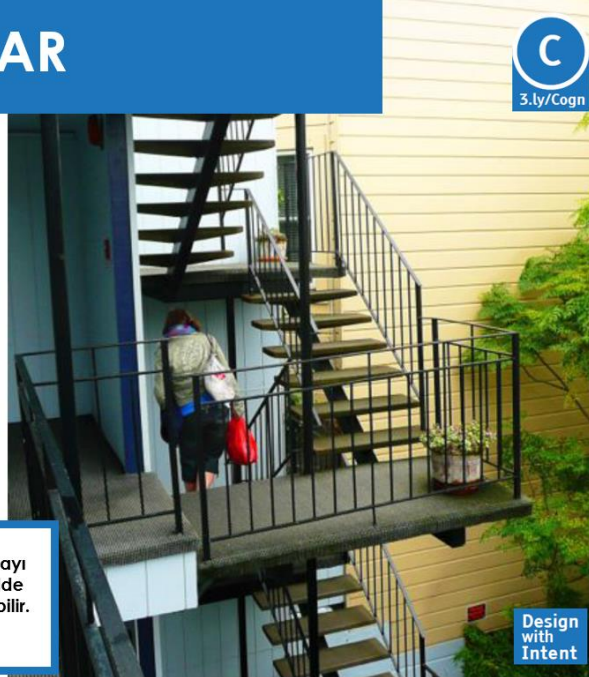
Görsel 80. Çerçeveleme Kartı

ALIŐKANLIKLAR



Mevcut bir rutine yerleřtirerek yeni bir davranıřın alışkanlık haline gelmesini kolaylařtırabilir misiniz?

Asansör yerine merdivenleri kullanmayı seçmek, evde veya işte hızlı bir şekilde günlük rutinin bir parçası haline gelebilir.

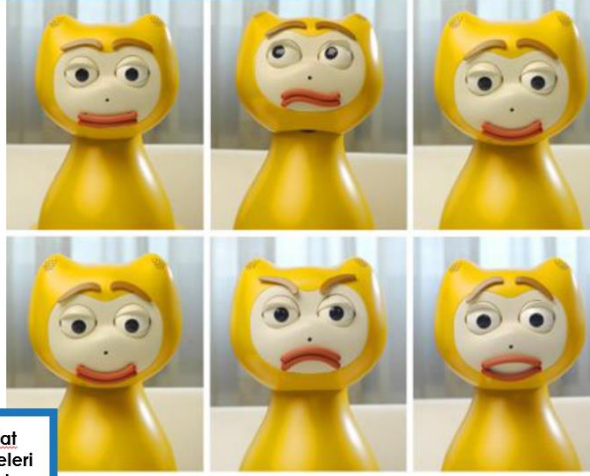


Görsel 81. Alıřkanlıklar Kartı

KİŞİLİK



Sisteminize, kullanıcıların ilgisini çeken bir sosyal aktör haline gelen bir kişilik veya karakter kazandırabilir misiniz?



Hollandalı araştırmacılar Philips'ın iCat robotunu kullanıcıların çamaşır makineleri ile ilgili karar verme sürecini etkilemek, tavsiyede bulunmak ve görüşlerini ifade etmek için kullanmışlardır.

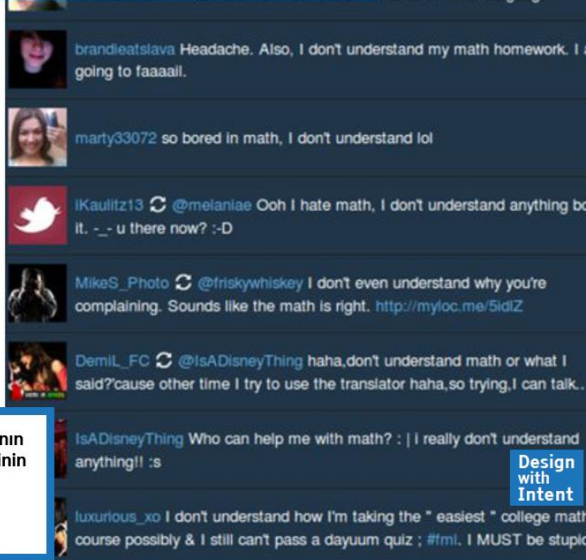
Design
with
Intent

Görsel 82. Kişilik Kartı

EMPATİYİ KIŞKIRTMAK



Kullanıcıların, sisteminizin tasarımı aracılığıyla diğer insanların bakış açılarını ve düşünce süreçlerini görmelerine yardımcı olabilir misiniz?



Twitter, Facebook ve diğerleri, dünyanın her yerinde bizim gibi milyonlarca kişinin sorunlarını ve endişelerini her an görmemizi sağlamaktadır.

Design
with
Intent

Görsel 83. Empatiyi Kışkırtmak Kartı

KARŞILIKLI ETKİ

Kullanıcılara sistem veya diğer kullanıcılar tarafından bir iyilik yapıldığını ve bunun iadesini istediğinizi hissettirebilir misiniz?

Bu sokak çalgıcısının kartpostalları ücretsiz olabilir ancak sosyal karşılıklık normları çoğu insanın karşılığında ona biraz bahşis vereceği anlamına gelmektedir.

FREE POSTCARD
Please TAKE ONE



C
3.ly/Cogn

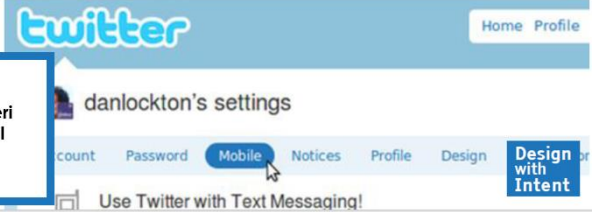
Design
with
Intent

Görsel 84. Karşılıklı Etki Kartı

YENİDEN ADLANDIRMA

Kullanıcıların yapmak istedikleri şeyi, zaten yapmak istedikleriyle daha uyumlu olacak şekilde yeniden ifade edebilir veya yeniden adlandırabilir misiniz?

Twitter, daha fazla kullanıcıyı telefonlarına uygulamayı yüklemeleri için cihazlar sekmesinin adını mobil olarak değiştirmiştir.



C
3.ly/Cogn

Design
with
Intent

Görsel 85. Yeniden Adlandırma Kartı

KITLIK

ving
3.ly/Cogn

Bir kaynağın değerli olduğunu, miktarının sınırlı olduğunu veya tükendiğini vurgulayabilir misiniz?

Perakendecilerin her şeyin gitmesi gerektiğini vurgulamasına ve aslında kapanmasına bir örnek verilmiştir.



Görsel 86. Kitlik Kartı

SOSYAL KANIT

Other Offers:
er it used
sed & new from £30.0
3.ly/Cogn

İnsanlara onlar gibi diğer kullanıcıların bu durumda ne yaptığını ve hangi seçeneklerin en popüler olduğunu gösterebilir misiniz?

Amazon'un önerileri, Amazon için satışları artırırken bilgilerinin kapsamını genişleterek alıcılara yardımcı olmaktadır.

Frequently Bought Together

Customers buy this book with [Behavioral Theory of the Firm](#) by R



+



Price For Both: **£26.40**

[Add both to Basket](#)

[Show availability and delivery details](#)

Customers Who Bought This Item Also Bought



[Behavioral Theory of the Firm](#) by Richard M. Cyert

★★★★☆ (3)
£18.29



[Sciences of the Artificial](#) by Herbert A. Simon

★★★★☆ (2)
£16.52

Sciences o

Product details

Design with Intent

Görsel 87. Sosyal Kanıt Kartı

Machiavellian Mercek (M)

Machiavellian Mercek, çeşitli olmakla birlikte tümü Niccolo Machiavelli ile ilişkilendirilen türden bir 'amaç araçları haklı çıkarır' yaklaşımını somutlaştıran tasarım desenlerini içermektedir. Bunlar genellikle etik dışı olarak kabul edilecektir, ancak fiyatlandırma yapıları, planlı eskitme, kilitlemeler vb. yoluyla tüketicileri kontrol etmek ve etkilemek için yaygın olarak kullanılmaktadır. Vance Packard ve Douglas Rushkoff gibi yazarların günlük davranışlarımızı şekillendiren yapılar üzerine çalışmalarının merkezinde yer almaktadırlar. Teknoloji bağlamında Benjamin Mako Hill ve Chris Nodder bu alanı keşfetmek için harika işler yapmışlardır. Bazı modellerde oyun teorisinin unsurları mevcuttur ve bu daha fazla araştırma alanı doğurmaktadır.



Görsel 88. Machiavellian Mercek Kartları

DEMİRLEME

M
3.ly/Mach

Sahip oldukları referans noktalarını kontrol ederek kullanıcıların beklentilerini veya varsayımlarını etkileyebilir misiniz?

Restoran menülerinde kullanılan göze çarpan şekilde yerleştirilmiş daha yüksek fiyatlı yemekler müşterilerin ödeme yapmalarını kolaylaştırmaktadır.



Design
with
Intent

Görsel 89. Demirleme Kartı

ANTI ÖZELLİKLER

M
3.ly/Mach

Kullanıcıları sürüm yükseltmeye yönlendirmek veya fiyat ayrımcılığına izin vermek için hala mevcut olsalar bile bazı işlevleri kasıtlı olarak devre dışı bırakabilir misiniz?

Sony'nin daha ucuz 60 dakikalık mini diskleri alanın tam kullanımını engelleyen önceden yazılmış bir kod bölümü dışında 74 dakikalık olanlarla aynıydı.



Design
with
Intent

Görsel 90. Anti Özellikler Kartı

PAKETLEME



Kullanıcıların yapmak istedikleri bir şeye birlikte yapılmasını istediğiniz bir şey arasında bağlantı kurarak her ikisinin de yapılmasını sağlayabilir misiniz?

Bir kaşık dolusu fıstık ezmesi içinde hapları veya tabletlere ezmek, köpeklere aksi takdirde reddedecekleri ilaçları vermenin iyi bir yolu olabilmektedir.



Design
with
Intent

Görsel 91. Paketleme Kartı

ALÇALTICI PERFORMANS



Kullanıcılar istediğiniz davranış değişikliğine uyum sağlayana kadar bir ürünün veya sistemin performansını düşürebilir misiniz?

İddiaya göre bazı Nokia telefonları, üçüncü taraf bir pilin kullanıldığını algılamakta ve şarjın daha çabuk bitmesi için yüksek güç moduna geçmektedir.



Design
with
Intent

Görsel 92. Alçaltıcı Performans Kartı

İLKİ ÜCRETSİZ!



İnsanların ilgisini çekecek veya bağımlı hale getirecek bir şey verebilir misiniz ve bu sayede geri gelip daha fazlasını ödemelerini sağlayabilir misiniz?

Bir bölümü (genellikle giriş bölümü) ücretsiz olarak sunmak, yeni kitapları daha geniş çapta tanıtmamanın bir yolu olarak giderek daha yaygın hale gelmiştir.

DESIGNING INTERACTIONS

THE BOOK | CHAPTERS | INTERVIEWS | DVD | REVIEWS

Download the Introduction– *Two Personal Stories*

Download the Interview:

[Bill Moggridge \(24MB\)](#)

Download the Chapter:

[Download Chapter PDF](#)

For more information visit the [Chapter page](#)

To play the interviews you will need [Quicktime 7](#) or higher.

To view the chapter you will need [Acrobat Reader](#).

NOTE: Over the past few weeks, the site has slowed due to... apologize for any inconvenience this has caused. We have... the situation. (01/16/2007)



Görsel 93. İki Ücretsiz! Kartı

ZORUNLU İKİLİK



Bir sistemi, olası bir orta yol olmayacak ve kullanıcıların şu ya da bu şekilde bir seçim yapması gerekecek şekilde yapılandırabilir misiniz?

Çift numaralı bir derecelendirme seçeneği orta bir değere izin vermez ve katılımcıları iyi mi yoksa kötü mü seçimi yapmaya zorlamaktadır.

Test

[Exit this survey](#)

1. Default Section

Very useful Quite useful Almost useless Completely useless

Are these Design with Intent cards useful?



Done



Görsel 94. Zorunlu İkili Kartı

FORMAT KİLİTLEME

M
3.ly/Mach

Sisteminizi,
kullanıcıların belirli
bir biçime veya bir
şeyler yapma
yöntemine bağlı
kalması için
tasarlayabilir
misiniz?

Panasonic kameralar, daha ucuz
Panasonic olmayan yedeklerin
kullanılmasını önleyen bir pil
doğrulama sistemi içermektedir.



Design
with
Intent

Görsel 95. Format Kilitleme Kartı

İŞLEVSEL ESKİME

M
3.ly/Mach

İnsanların yenilerini
alması için
teknolojik olarak
eskiyecek şeyler
tasarlayabilir
misiniz?

Yeni modeller gerçek teknolojik
gelişmeler sağlarken, Apple iPhone
kullanıcıları için bir yükseltme 'koşu
bandı' yaratmayı başarmıştır.



Design
with
Intent

Görsel 96. İşlevsel Eskime Kartı

BEN KESERİM, SEN SEÇERSİN



Bir sistemi hiçbir kullanıcının yalnızca ilk harekete geçerek diğerlerine göre avantaj sağlayamayacağı şekilde yapılandırabilir misiniz?

1. Kişi bir pastayı ikiye bölerse ve 2. kişi istediği yarıyı seçerse, 1. kişinin pastayı haksız yere kesmesinin bir avantajı yoktur.



Design
with
Intent

Görsel 97. Ben Keserim, Sen Seçersin Kartı

ZEHİR HAPI



Her şeyi kendi kendini yitiren caydırıcı bir yan etkisi olacak şekilde düzenleyebilir misiniz?

Güvenlik mürekkebi etiketleri, kıyafetleri çalmaya değmeyecek hale getirmek için yanlış çıkarıldığında silinmez mürekkebi serbest bırakmaktadır.



Design
with
Intent

Görsel 98. Zehir Hapı Kartı

SERVİS ÖNERİSİ

Örnekler veya gösterimler aracılığıyla kullanıcıları bir ürünü veya sistemi belirli bir şekilde kullanmaya yönlendirebilir misiniz?

Alka-Seltzer, 1960'ların TV reklamının bir parçası olarak kullanıcılara 'doz başına iki tablet' yönünü tanıttığı söylenir; bundan önce yalnızca bir tane alınırdı.



Görsel 99. Servis Önerisi Kartı

YAVAŞ CEVAP

Sistemin yavaş yanıt vermesini veya geri bildirimde bulunmasını sağlayarak kullanıcıların farklı eylemleri denemelerini veya bir davranışı tekrar etmelerini sağlayabilir misiniz?

Web formlarının gönderilmesinin yavaş olduğu ve kullanıcıların birden çok kez tıkladığı durumlarda yinelenen siparişler bir sorun olabilir.

Görsel 100. Yanlış Cevap Kartı

STİL ESKİMESİ

M
3.ly/Mach

Değişirme veya yükseltme isteğini teşvik etmek için bir şeyleri hızla modası geçmiş veya istenmeyen hale gelecek şekilde tasarlayabilir misiniz?



Moda ve trendler mağazacılıkta barizdir, ancak diğer alanlarda da oldukça yaygındır.

Görsel 101. Stil Eskimesi Kartı

ENDİŞE ÇÖZÜNÜRLÜĞÜ

M
3.ly/Mach

Kullanıcıların davranışlarıyla ilgili endişelerinin üstesinden gelmelerine yardımcı olabilir misiniz?



Ağız kokusu teriminin insanları ağız kokusu konusunda endişelendiren ardından bir çözüm sunan bir dizinin parçası olan 1921 Listerine reklamında kullanıldığı iddia edilmektedir.

Görsel 102. Endişe Çözünürlüğü Kartı

Güvenlik Merceği (S)

Güvenlik merceği, 'güvenli bir dünya' görüşünü temsil etmektedir. İstenmeyen kullanıcı davranışları, dijital haklar yönetimi gibi örneklerle hem fiziksel hem de dijital olarak ürünlere, sistemlere ve ortamlara karşı önlem olarak tasarlanırsa bile caydırıcı ya da önleyici olabilmektedir. Bir tasarımcının bakış açısına göre, bu bir 'düşmanca' ve bazı durumlarda etik olmayan bir bakış açısıyla kullanıcılara 'kanıtlanmış olana kadar suçlu' olarak etkili bir şekilde muamele edilebilir.



Görsel 103. Güvenlik Merceği Kartları

MECBURİ ATMOSFERLER

S
3.ly/Secu

Kullanıcıların belirli şekillerde davranmasını zorlaştırmak için ortam duyuşal etkilerini (ses, ışık, koku vb.) kullanabilir misiniz?

Bazı umumi tuvaletlerde damarların görünmesini zorlaştırarak ilaç enjeksiyonunu caydırmak için mavi aydınlatma kullanılmaktadır.

Design with Intent

Görsel 104. Mecburi Atmosferler Kartı

AKRAN GÖZETMENLİĞİ



Kullanıcılar, yaptıklarının sistemi kullanan akranları tarafından da görülebildiğini bilirlerse (veya inanırlarsa) ne olur?

Mahalle Nöbeti caydırıcı bir etki sağlamak için 'burada insanlar neler olup bittiğinin farkında' mesajı verilmektedir.



Design with Intent

Görsel 105. Akran Gözetmenliği Kartı

ÜZERİNDEKİLERİ GÖZETLEME



Aşağıdaki insanlara üstlerindeki insanların davranışlarını gözleme ve izleme yeteneği verebilir misiniz?

TheyWorkForYou halkın politikacıların faaliyetlerini kolayca izlemesini sağlar; şeffaflık ise daha iyi hesap verebilirliğe yol açar.



Design with Intent

Görsel 106. Üzerindekileri Gözetleme Kartı

GÖZETLEME

Kullanıcılar davranışlarının güçlü/yetkili konumlardaki kişiler tarafından görülebildiğini veya onlar tarafından izlendiğini bilirse (veya inanırsa) ne olur?

CCTV, açık olsun veya olmasın, genellikle kamu davranışını etkileyen bir suç caydırıcı olarak sunulur veya gerçekten izlenir.

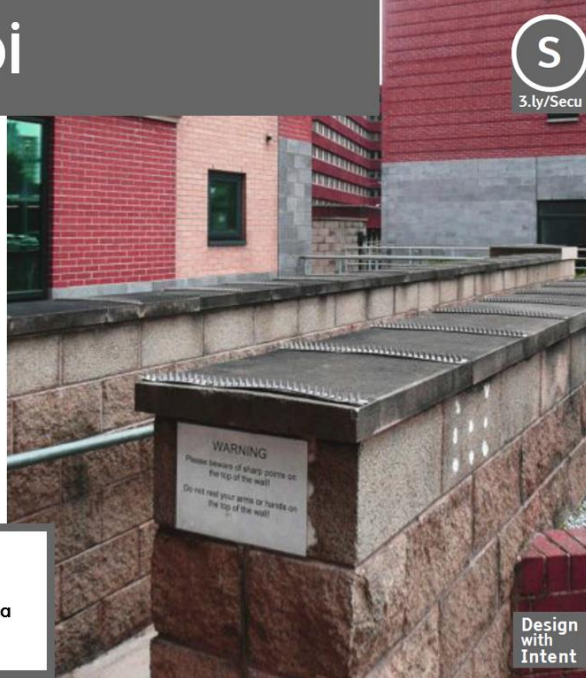


Görsel 107. Gözetleme Kartı

KAZA TEHDİDİ

Tasarımınız 'yanlış' şekilde davranan kullanıcıları tehdit ediyorsa ne olur?

Plastik üzerine yapıştırılan bu tür duvarlardaki sivri uçlar, değişen etkinlikle tırmanmaya veya oturmaya karşı caydırıcı olabilmektedir.



Görsel 108. Kaza Tehdidi Kartı

MÜLKİYET TEHDİDİ

S
3.ly/Secu

Tasarımınız yanlış şekilde kullanıldığında kullanıcıların mülküne zarar verme tehdidinde bulunursa ne olur?

Trafik kontrolü ani artışları otopark girişlerinde tek yönlü trafiği zorlama girişimidir. Tehdit çok açık bir şekilde ifade edilmiştir.



Design with Intent

Görsel 109. Mülkiyet Tehdidi Kartı

NE YAPABİLİRSİNİZ?

S
3.ly/Secu

Kullanıcılara gösterebilecekleri yeteneklere bağlı olarak farklı seçenekler veya işlemlere erişim verebilir misiniz?

Çocukların açamayacağı kapaklar genellikle ilaçlar, bahçe ve temizlik ürünleri gibi tehlikeli maddelerin bulunduğu kaplarda kullanılır.



Design with Intent

Görsel 110. Ne Yapabilirsiniz? Kartı

NEYİNİZ VAR?

S
3.ly/Secu

Kullanıcılara özel bir araç, anahtar, cihaz veya jetona sahip olmalarına bağlı olarak seçenekler veya farklı işlemlere erişim sağlayabilir misiniz?

Erişim kartları, kart verenin doğru izinlere sahip bir karta sahip olan kişilerin belirli binalara veya alanlara girişini kısıtlamasına izin vermektedir.



Design
with
Intent

Görsel 111. Neyiniz Var? Kartı

NE BİLİYORSUNUZ?

S
3.ly/Secu

Kullanıcıların farklı işlemlere erişmelerini sağlamak için ne bildiklerini (bilgiler, şifreler vb.) test edebilir misiniz?

Kullanıcı adlarını, şifreleri ve güvenlik sorularına verilen yanıtları hatırlamak, çevrimiçi ve çevrimdışı olarak giderek günlük hayatımızın önemli bir parçası haline gelmektedir.

```
dan@dan-laptop:~$ ftp
ftp> open
[to]
Connected to
220----- Welcome to Pure-FTPd [privsep] [TLS] -----
220-You are user number 2 of 100 allowed.
220-Local time is now 21:40. Server port: 21.
220-This is a private system - No anonymous login
220 You will be disconnected after 15 minutes of inactivity.
Name ( :dan):
331 User OK. Password required
Password:
230-User has group access to:
230 OK. Current restricted directory is /
Remote system type is UNIX.
Using binary mode to transfer files.
ftp> ls
200 PORT command successful
150 Connecting to port 38509
drwx--x--x 62 67630 8192 Nov 2 21:20 .
drwx--x--x 62 67630 8192 Nov 2 21:20 ..
drwxr-xr-x 2 67630 6 Apr 26 2005 .AppleDou
-rw-r--r-- 1 67630 1625 Mar 11 2009 .htaccess
-rw-r--r-- 1 67630 9645 Mar 12 2006
-rw-r--r-- 1 67630 10935 Mar 12 2006
-rw-r--r-- 1 67630 39003 Mar 12 2006
-rw-r--r-- 1 67630 3142880 Sep 29 2005
-rw-r--r-- 1 67630 9545 Dec 22 2005
-rw-r--r-- 1 67630 17727 Dec 22 2005
-rw-r--r-- 1 67630 4388 Dec 22 2005
-rw-r--r-- 1 67630 8351 Dec 22 2005
-rw-r--r-- 1 67630 3036 Dec 22 2005
```

Design
with
Intent

Görsel 112. Ne Biliyorsunuz? Kartı

NE YAPTINIZ?

S
3.ly/Secu

Mevcut veya önceki davranışlarına göre kullanıcılara sunulan seçenekleri değiştirebilir misiniz?

'Öğretme makinesi' ders kitapları, öğrencilerin hangi kavramların daha fazla açıklamaya ihtiyaç duyduğuna bağlı olarak farklı sıralarda ilerlemelerini sağlamaktadır.

You have made a common error.
You made a mistake in the first question of the last page. You were asked to define 1 mg in SI coherent terms and your answer was 10³kg. You made this mistake because you failed to distinguish between the prefix m (milli) and the prefix M (mega):
 $1 \text{ mg} = 10^{-3} \text{g} = 10^{-6} \text{kg}$
It may well be that this error was the result of a casual conversation with use of upper case and lower case symbols and prefix symbols.
If you are not sure that you are conversant, you will find page viii at the back of this book.
Now tackle the exercise below.

Design
with
Intent

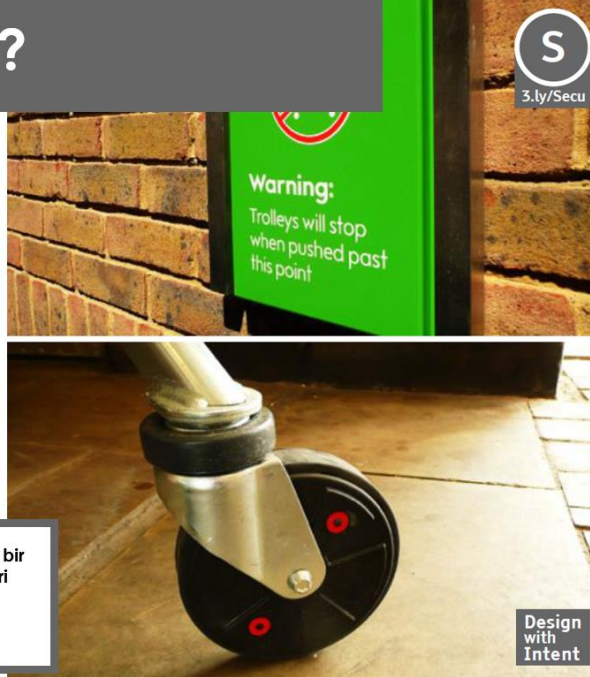
Görsel 113. Ne Yaptınız? Kartı

NEREDESİNİZ?

S
3.ly/Secu

Konumlarına bağlı olarak kullanıcılara farklı seçenekler sunabilir misiniz?

Bazı süpermarket arabalarında, belirli bir alanın dışına çıktığında tekerlekleri kilitlemek için donatılmış cihazlar bulunmaktadır.



Design
with
Intent

Görsel 114. Neredesiniz? Kartı

KİMSİNİZ? NESİNİZ?



Engellemek veya farklı seçenekleri kullanılabilir kılmak için belirli bireylere, gruplara veya nesnelere özgü ölçütleri kullanabilir misiniz?

Yapay yükseklik sınırlayıcılar, araç yüksekliğini ayırt ederek yalnızca belirli türdeki araçların bir otoparka girmesine izin vermeye çalışmaktadır.



Görsel 115. Kimsiniz? Nesiniz? Kartı

Kasıtlı Tasarım Yöntemi, öğrencilerle bir dizi atölye çalışması yoluyla Lockton, Harrison, Holley ve Stanton önderliğinde geliştirilmiştir. Yöntemin enerji kaybı ile ilgili çeşitli sorunlara çözüm arayışı üzerindeki etkileri bir örnekle açıklanmaktadır.

2.3 Yöntemin Kullanıldığı Örnek Proje İncelemesi: ATM Kart Hatasının Azaltılması

Kasıtlı tasarım yönteminin uygulamasını gösteren bir örnek olarak reçete modunda değerlendirilen ATM'ler ergonomi yöntemleri ve kavramları kullanılarak analiz edilmiş, geliştirilen ara yüz tasarımları birçok araştırmacı tarafından test edilmiştir. Çalıştaylar yürütülmeden önce Kasıtlı Tasarımın örnek bir uygulaması incelenmiştir. Çalışılan bu örnek, sorunları kontrol etmek için sürecin devamlılığına izin vermekte, araç setinin mevcut çözümlere karşı bir dereceye kadar doğrulanmasına olanak tanımakta ve potansiyel olarak kullanıcılar için faydalı bir örnek teşkil etmektedir. İncelenen örnek, kullandıktan sonra banka kartlarını ATM'lerde bırakan kullanıcıların etkileşim davranış problemi ile ilgilidir. Gerçek ATM'lerin yıllar içinde kullanıcı hatalarına yanıt olarak geliştirilen ve kullanıcı davranışını etkileyen özellikleri, araç setini uygulayarak önerilen olası tekniklerle karşılaştırmak daha kolaydır.

2.3.1 Problemin Arka Planı

ATM'ler kullanıcı davranışının 'belirli bir etkileşim kümesine izin vererek olası kullanıcı hatalarının en aza indirilmesi' konusunda tasarlanması gereken otomatik vezne sistemleridir. ATM'lerin bir veznedarın yerini alması amaçlanmıştır, bu nedenle makinenin sağladığı etkileşimler, insandan insana etkileşimde mümkün olanın bir alt kümesi düzeyinde kalmıştır. Ancak hataların bağlamsal olarak düzeltilme fırsatı yoktur. ATM tasarımının gelişimi, hatayı azaltmak, kullanıcıların makinelere olan güvenini teşvik etmek ve para çekme süresini azaltmak için önlemler içermektedir. Rogers ve Fisk (1997) bu tasarım hedefini "İnsanların ATM kullanmak istedikleri takdirde, sistemin verimli olmayı sağlayacak şekilde tasarlandığından emin olmak için ATM'lere erişimin rahat ve güvenilir olmasının yanında, ATM işlevlerini kullanıcı perspektifinden optimize etmeleri gerekecek' demişlerdir (Rogers, 1997, s.4-9). Otomatik vezne makineleri, kullanıcı davranışının tanımlanmış bir dizi izin verilen etkileşimle sınırlandırılması ve hataların tasarlanması gereken bir ürün hizmet sisteminin yüzüdür. Tipik bir modern ATM için en yaygın etkileşim hedefi ise 'ATM'den nakit çekme işlemidir.

Eski ATM'lerin kullanımı sırasında en sık yapılan hatalardan biri, bir kullanıcının ATM kartını nakit verme prosedürü veya diğer hesap faaliyeti tamamlandıktan sonra makinenin yuvasında bırakmasıdır. Bunun başlıca nedeni, nakit paranın kart iade edilmeden önce iade edilmesidir, bu da 'orijinal belgeyi fotokopi makinesinde bırakmak' ya da depoyu doldurduktan sonra gaz kapağını açık unutmak gibi hatalarla benzerlik göstermektedir. Bu problemin tasarım çözümü ise, kullanıcının nakit parayı almadan önce kartı çıkarmasını gerektiren bir kilitleme/zorlama işlevidir. Her iki durumda da (nakit çekiminden sonra iade edilen kart ya da kartın iadesinden sonra verilen nakit) hangi ATM tasarımının müşteriler için daha iyi olduğu konusunda bankalar arasında anlaşmazlık vardı. Çünkü kilitleme işlevi kullanıcıyı önce kartını çıkarmaya zorlamakta, bu da istenen herhangi bir sonraki işlem için kartın takılmasının ve tanımlama sürecinden tekrar geçmesinin gerektiği anlamına gelmektedir.

Bahsedilen problemler ise aşağıdaki soruları doğurmaktadır;

Reçete modunda Kasıtlı Tasarım kilitleme fikrini önerir mi?

Hangi alternatif tasarım teknikleri uygulanabilir?

'Kullanıcıların kartlarını kullandıktan sonra ATM'lerde bırakmasını istemiyoruz.' özeti kapsamında yöntem hangi konseptleri önermektedir?

2.3.2 Hedef Davranışa Karar Verme Süreci

Eksiksiz bir sistem analizi, olası hataların yapılandırılmış bir tahminine izin verecektir, ancak bu örnek için, tek tip ampirik olarak tanımlanan hata tartışılacaktır. ATM'lerle ilgili en önemli hata ihtimali, nakit çekim prosedürü tamamlandıktan sonra banka kartını ATM yuvasında unutmaktır. Bunun sebebi, paranın kart iade edilmeden önce teslim edilmesidir.

Bu kapsamda hedef davranış olarak 'Kullanıcıların kartlarını ATM'lerde bırakmalarını istemiyoruz' cümlesi belirlenmiştir. ATM kullanımlarında kullanıcı, tasarımcı tarafından seçilen bir sırayla işleri yaparak bir süreci veya yolu takip etmektedir. Bu da tasarımcının davranış değişimi üzerindeki rolü ile ilgili ipuçlarını sunmaktadır.

2.3.3 Örüntülerden İlham Alan Tasarım Konseptleri

Çalıştay katılımcıları tarafından önerilen Kasıtlı Tasarım modellerinin her biri ile süreci kendi uygulamasından örnekler Bölüm 2.3.4.'te açıklanmıştır. Önerilen her model, birçok kavramın bir arada çalışabilme özelliğinden yola çıkarak uygun kavramlara, bazen de benzer kavramlara ilham vermiştir.

Önerilen her kavramın, sistemin diğer öğeleri ve kullanıcıların etkileşimleri üzerindeki etkisi de dahil olmak üzere, güçlü ve zayıf yönleri vardır. ATM kartının iadesini vurgulayan bir sistem, kullanıcıların paralarını almayı unutmalarına veya yoldan geçenlerin istenmeyen ilgilerini çekmelerine neden olabilmektedir. Bu, kavramların kullanıcı denemeleriyle birlikte, kullanıcı davranışına ilişkin uzman alan bilgisinin değerli olacağı türden bir sorundur.

2.3.4 Yöntemin Uygulanması

Bu bölüm, araç setinin kullanımını göstermek amacıyla kullanıcı davranışı sorununa çözüm bulma yöntemlerinin nasıl uygulandığını açıklamaktadır. Araç setinin potansiyel kullanıcılara kolay açıklanmasını sağlayan bir dizi uygun tasarım konsepti oluşturulmuştur.

Örnekte Kasıtlı Tasarım uygulamasının bir sınırlaması, bağımsız tasarımcılar yerine yazar tarafından gerçekleştirilmesi ve özetin zaten büyük ölçüde çözülmüş bir sorunla ilgili olmasıdır. Bu anlamda, ATM'lerle zaten iyi bilinen fikirlere uyacak şekilde kavram üretilme riski vardır. Aynı şekilde, önerilen tasarım modellerinin nasıl uygulanacağı anlayışı, arkalarındaki fikirler konusunda eğitimsiz ve onların gelişimine aşına olmayan kişiler için farklılık gösterecektir. Bu nedenle ATM örneği, Kasıtlı Tasarım etkinliğinin bir testinden ziyade atölyelerde nasıl uygulanabileceğinin basit bir gösterimi olarak görülmelidir.

Reçete modunda uygulanan yöntemde hedef davranış “kullanıcıların ATM kullanımından sonra kartlarını unutmalarını sağlamak” olarak ifade edilebilmektedir. İzlenecek yöntem ise “kullanıcı bir işlemi ya da yolu izleyerek” önermesidir ve bu sayede işlemler tasarımcı tarafından belirlenen bir sırayla yapılabilmektedir. Farklı örüntülerden esinlenen tasarım kavramlarına ve onların uygulama süreçlerine ATM örneği üzerinden değinilecektir. Amaç, katılımcıların özetlere kalıpları nasıl uyguladıkları, farklı yönlerin ne kadar iyi anlaşıldığı ve nasıl anlaşıldığı gibi konuları ele alarak, onu geliştirmek için kullanılacak iç görüleri ortaya çıkarmak için ampirik olarak katılımcıların araç setini nasıl kullandığını gözlemlemektir. Katılımcılardan her brifinge yanıt olarak mümkün olduğu kadar çok kavram üretmeleri istenmiş, üretilen kavramların niceliği kadar, kavramların doğası ve olasılıkları da incelenmiş ve tartışılmıştır.

Mimari Mercek

- Ara yüz öğelerini yeniden tasarlayarak nakit verme yuvasını kart yuvasının yanına yerleştirmek ya da kart iade alanını kullanıcı parasını alacağı sırada dikkatini çekecek pozisyonda konumlandırmak.
- Kartı bir yuvaya yerleştirmek yerine üzerindeki çipi okutabileceği bir sistem geliştirmek
- Kartı ve parayı kullanıcıya aynı anda teslim eden bir yuva oluşturmak

Hata Önleyici Mercek

- Kartı nakit çekimi tamamlanmadan önce iade etmek
- Kart yuvada unutulduğunda aktifleşen bir sesli uyarı sistemi geliştirmek.

İkna Edici Mercek

- Kullanıcının işlemi doğru sırayla yaptığını gösteren bir ekran kontrol listesi ya da akış şeması
- Kart ve nakit yuvalarına yerleştirilecek ışık sistemiyle kullanıcıyı uyarmak
- Kart yerleştirmek yerine kart numarasının girilerek işlem yapılması
- Özellikle yeni ATM kullanıcıları için kullanıcıyla sesli diyalog kuran bir sistem

Görsel Mercek

- Kart ve nakit yuvalarını ebatlarıyla ya da renk kullanımıyla daha dikkat çekici kılacak ekran tasarımları
- ATM panelini ve arabirimini kullanılması gereken sırayla işlemi gerçekleştirecek basit bir tasarımla düzenlemek

Bilişsel Mercek

- Uyarı mesajlarıyla kartın çıkarılması gerektiğini gösteren grafiklerin kullanımı
- Kullanıcıya kartı almadığı takdirde parasının güvende olmayacağını gösteren uyarılar

Güvenlik Merceği

- "Affedersiniz, kartınızı unuttunuz!" gibi uyarılarda bulunan güvenlik kameraları ya da monitörler yerleştirmek

Yukarıda bahsedilen tüm kavramlar birlikte ya da bağımsız olarak çalışabilmektedir. Kart yuvasını ve nakit çekim yuvasını bitişik olacak şekilde taşımak veya iade sistemlerini birleştirmek çekici kavramlardır, ancak yalnızca ara yüz değişikliklerinden ziyade ATM'nin kendisinin önemli ölçüde yeniden tasarlanmasını gerektirebilir. Bununla birlikte, ATM'lerin işlevselliği reklam ve diğer işlem hizmetlerini içerecek şekilde genişledikçe ve birçok kullanıcı günlük yaşamda daha karmaşık teknoloji etkileşimlerini tanıdıkça, ATM rahatlığı ve kullanılabilirlik standartları algıları da

değişmekte ve bu da gelecekte daha geniş ölçekli tasarım yenilikleri için potansiyel fırsatlar sunmaktadır.

Bazı gelişmiş özellikler bireysel bankalar tarafından denenmiştir: örneğin İsveç Bankası SEB, kullanıcıları işlem sürecinde yönlendiren konuşan ATM'ler kurmuştur (Betts, 2007). Bunlar öncelikle görme bozukluğu ya da okuma beceresi bulunmayan kullanıcılara yöneliktir. Aynı zamanda bu fikir daha yaşlı kullanıcılar için ATM tasarımının iyileştirilmesi bağlamında da değerlendirilebilir.

Önerilen her kavramın, sistemin diğer öğeleri ve kullanıcıların etkileşimleri üzerindeki etkisi de dahil olmak üzere güçlü ve zayıf yanları vardır. ATM kartının iade edilmesini vurgulayan bir sistem, kullanıcıların nakit paralarını almayı unutmasına veya yoldan geçenlerin istenmeyen dikkatini çekmesine yol açabilmektedir. Bu, kavramların kullanıcı denemeleriyle birlikte, kullanıcı davranışı konusunda uzman bilgisinin değerli olacağı bir konudur. Kullanıcıların makinelerle etkileşimlerini gözlemek Kasıtlı Tasarım Yöntemindeki revizyonlarla yakalanabilecek ek çözümler önerebilmektedir.

2.4 Bölüm Sonu Değerlendirmesi

Bu bölüm çevremizdeki sistemlerin tasarımının insan davranışını etkilemede rol oynayabileceği fikrini ortaya koymuş ve farklı disiplinlerden bir dizi perspektifi tartışmıştır. Davranış değişikliğini sınıflandırmak için bir yöntem ve davranış değişikliği sorunları üzerinde çalışan tasarımcılara yardımcı olan bir tasarım aracı olarak "Kasıtlı Tasarım Yöntemi" tanıtılmış ve bir örnek uygulama incelenmiştir.

Tasarım yoluyla kullanıcı davranışını etkilemek, özellikle insan davranışı ve ürün kullanım kararları üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Kasıtlı Tasarım yönteminin uygulamasının sınırlamasını tanımak önemlidir; yöntem, bağımsız tasarımcılar yerine yazarlar tarafından gerçekleştirilmiş ve zaten çözülmüş bir sorunla ilgili özet niteliği taşımaktadır. Aynı şekilde, önerilen tasarım modellerinin nasıl uygulanacağı anlayışı, arkalarındaki fikirlerde eğitimsiz ve gelişimine aşina olmayan insanlar için farklı olacaktır. Bunu göz önünde bulundurarak, ATM örneği, etkinliğinin bir testinden ziyade, yöntemin nasıl uygulanabileceğine dair bir örnek teşkil etmektedir. Sonuçların

geçerliliğini objektif olarak değerlendirmek zordur, çünkü kontrol koşulu yoktur; bununla birlikte bu tür bir özet hakkında yarı yapılandırılmış bir şekilde nasıl düşünüleceğine dair idealize bir örnek olarak ele alınırsa, bu alanda çalışan tasarımcılara bir miktar faydası olması umulmaktadır.

Bu alıştırma, diğer konsept oluşturma yöntemlerine kıyasla kullanılabilirliğini belirlemek ve yöntemin kendisinin kullanıcı merkezli bir tasarım süreci bağlamında kullanılabilirliğini geliştirmek için Kasıtlı Tasarım Yöntemi yinelemelerinin tasarımcı denemelerini içeren bir araştırma programıyla birlikte yürütülmüştür. Bu sonuçlar dikkate alındığında, yöntemin enerji veya diğer kaynak kullanan ürün ve hizmetlerle kullanıcı davranışını etkileme alanındaki gerçek sorunlara uygulanması mümkündür. Yöntem kullanılarak geliştirilen tasarımların hem teknolojik faktörler hem de insan faktörü açısından pratik etkilerinin incelenmesi, yöntemin bir tasarım aracı olarak kullanılmasının en önemli testi olacaktır.

Önerilen tasarım konseptlerinin bir alt kümesi, mevcut ürünlerle karşılaştırıldığında, tasarımlar tarafından kullanılan kaynaklar arasındaki farkın miktarını belirlemek için kullanıcılarla yürütülen çalışma prototiplerine ve karşılaştırmalı denemelere dönüştürülecektir. Tasarımların göreceli başarısı veya başarısızlığında yer alan insan faktörü, teknik değerlendirmelerle birlikte analiz edecek ve tekniklerin uygulanması ile ilgili kanıtları dahil etmek için yöntem rafine edilecektir.

Amaçlanan sonuç, posterler de dahil olmak üzere tasarımcıların pratik olarak uygulayabileceği çeşitli formlarda sunulan, çok çeşitli davranış değişikliği problemleri için kullanışlı, kullanılabilir ve uygulanabilir bir tasarım aracıdır. Yöntem, bir dizi brifinge uygulanarak ve kalıplara daha aşına hale gelerek öğrenilebilir, fikirler bir tasarımcının repertuarının bir parçası haline geldiğinde, zaman içinde yöntemin bir düzenlemesine ihtiyaç duyulmayabilir.

Bu yöntem, tasarım sürecinin erken aşamalarında kullanıcı davranışını etkileme tekniklerinin dikkate alınmasını sağlayacaktır. Çoğu ticari tasarım gerçekten bir form veya başka bir şekilde yeniden tasarlanır ve mevcut bir ürün veya sistemle kullanıcı hatasını düzeltmeyi amaçlayan yeniden tasarım genellikle insan faktörleri tekniklerinin uygulama bulunduğu yerlerdir. Kasıtlı Tasarım Yöntemi, Stanton ve Young (2003) tarafından ergonomi yöntemlerinin kullanılması için önerildiği gibi, yeniden tasarım sürecinin erken bir aşamasında uygulanmışsa, bir tasarım ekibi en başından itibaren bir dizi uygulanabilir tekniğe yönlendirebilir. Davranış değişikliğinin tasarım görevinin bir parçası olarak görülmesi yaygınlaştıkça bu fikirleri tasarım sürecine dahil etme

yöntemleri tasarımcıların daha önce düşünmedikleri sorunları keşfetme potansiyeline sahiptir (Stanton, Young, 2003:479-490).

Bu nedenlerle tasarımla ilgili düşünceler, tasarımın rol oynayabileceği herhangi bir davranış değişikliği stratejisinin parçası olmalıdır. Bu gelişme gösteren bir alan olmakla birlikte insan refahını geliştirme potansiyeli henüz geniş ölçekte gösterilememiştir. Ancak tasarım çözümlerini bugün toplumumuzun karşılaştığı çok çeşitli davranış sorunlarıyla eşleştirmek için fırsatlar mevcuttur.

Diğer disiplinlerdeki araştırmacılar tarafından benzer sorulara cevap arayan çalışmalar, ürün tasarımından ortaya çıkan sınırlı teorik ve pratiğe dayalı araştırmaları desteklemek amacıyla yapılmıştır.

3. BÖLÜM: DAVRANIŞ DEĞİŞİMİ İÇİN TASARIM METODU OLARAK “KASITLI TASARIM” YÖNTEMİNİN TASARIM ÖĞRENCİLERİ ÜZERİNDEKİ İŞLERLİĞİ ÇALIŞTAYIN DEĞERLENDİRİLMESİ

3.1 Araştırmanın Kavramsal Çerçevesi

Davranış değişimi için tasarım yöntemlerinde teorik verileri analiz etmeyi ve tasarımcılara davranış değişimi konusunda rehberlik etmeyi bir arada bünyesinde bulunduran yöntem sayısı oldukça azdır. Teori ve pratiği bir araya getirmek ve tasarım süreçleri ile ilgili verileri elde etmek için çeşitli seviyelerde tasarım desteğine ihtiyaç bulunmaktadır. Davranış değişimi için tasarım sürecinde ve ürün kullanım süresi boyunca kullanıcılar ve tasarımcılar arasında iş birliğine dayalı çalışmayı teşvik eden çerçevelere, yöntemlere ve araçlara gereksinim vardır. Tasarımcılar, mimarlar, iç mimarlar, mühendisler, davranış bilimcileri ve kullanıcılar dahil olmak üzere paydaşlar arasında iş birliğini teşvik eden ve mümkün kılan kasıtlı tasarım yönteminin sunduğu çalışma yollarını ve araçlarını incelemek ve test etmek bu tezin temel amacıdır. Bu bölümde nitel araştırma kapsamında süreçle ilgili algılara ilişkin veriler, anketler, çalıştay, odak grup görüşmesi ve yazılı belgelerin incelenmesi yoluyla elde edilecektir.

Tezin birinci bölümünde teorik olarak aktarılan davranış değişimi için tasarım yaklaşımlarından Kasıtlı Tasarım Yönteminin seçilme gerekçeleri bu bölümde ifade edilecektir. Araştırmanın kavramsal çerçevesinin ardından yöntem ve yaklaşıma dair bilgiler aktarılacaktır. Bölüm sonunda çalışmalar sırasında elde edilen projeler değerlendirilecek ve veriler analiz edilecektir.

Çalışmanın ilk aşamasında Kasıtlı Tasarım Yöntemi hakkında bilgi paylaşımında bulunulmadan önce katılımcılara Anket-1 uygulanacaktır. Anket-1’de yer alan sorular katılımcıların davranış ve tasarım ilişkisi arasındaki farkındalığını ölçmeyi hedeflemektedir.

Anket-1’in uygulanmasının ardından katılımcılara Kasıtlı Tasarım Yöntemi hakkında bilgiler aktarılacak ve çalıştay yapılacaktır. Çalıştay kapsamında katılımcılar verilen ürünler ve tasarım problemleri arasında ilişki kurarak bir hedef davranış belirleyecek ve bu doğrultuda tasarım müdahaleleri gerçekleştirecekleri projeler üreteceklerdir. Süreç hakkında katılımcı görüşlerinin derlenmesi ve Kasıtlı Tasarım Yönteminin proje üretim süreçlerine katkılarının tartışılması amacıyla odak grup görüşmeleri ile oturumlar tamamlanacaktır. Çalıştay sonucu elde edilen projelerin değerlendirilmesi ve Kasıtlı Tasarım Yönteminin işlerliğinin yorumlanması amacıyla

katılımcılara Anket-2 uygulanacaktır. Bu sayede yöntemin davranış değişikliğini anlama ve uygulama konusunda potansiyeli tartışılacaktır. Çalışmalar aracılığıyla ortaya çıkan bulgular; mevcut anlayış, mevcut bilgi ve gelecek potansiyeli açısından değerlendirilecektir.

3.1.1. Araştırmanın Konusu ve Problemin Belirlenmesi

Kullanıcı davranışını etkileyen çeşitli müdahalelerden oluşan Kasıtlı Tasarım Yönteminin temeli çevresel ve ekolojik psikolojiye dayanmaktadır. Çevremizdeki tüm ürünler kullanıcılar için oluşturulmuş “sosyal komut dosyaları” içermekte ve bu da tasarımların kullanıcı davranışını etkileme niyeti taşıdığı görüşünü desteklemektedir.

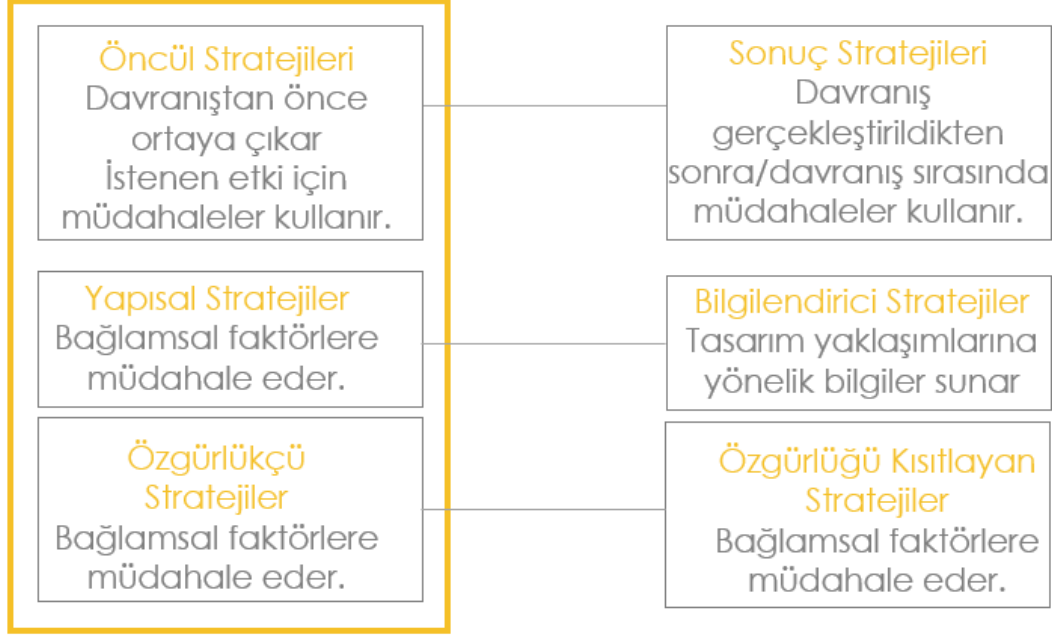
Acil durum davranışları, sezgisel yanıllıklar ya da geçmiş deneyimler nedeniyle tasarımcıların planladığı kullanım amacı / şekli her zaman istenilen kullanıcı davranışına dönüşmemektedir. Bazı durumlarda ise kullanıcılar aynı ürünleri farklı şekilde kullanarak yine de tasarımcının niyet ettiği sonuçları elde etmektedir.

Bu araştırmada farklı alanlarda çalışan tasarımcılara yardımcı olmayı amaçlayan ve inovatif bir sistem olan Kasıtlı Tasarım Yönteminin kullanıcı davranışını etkilemek için ürün ve sistem tasarımını kullanma, performansı artırma ve kullanıcı hatasını azaltma gibi potansiyelleri üzerinde durulacaktır. Birinci ve ikinci bölümde elde edilen teorik bilgiler bu bölümde pratiğe aktarılacaktır.

3.1.2 Davranış Değişimi Stratejileri ve Kasıtlı Tasarım Yönteminin Seçilme Gerekçeleri

Davranış süreci öncül (tetikleyici) – davranış – sonuç (Mittenberger, 2011; Cash, Harley, 2016) olarak tanımlanırken davranış değişimi için tasarım süreçleri ele alındığında, tasarım aşamalarının hem teorik hem de operasyonel yönlerinin göz önünde bulundurulması önem taşımaktadır.

ÖNCÜL – DAVRANIŞ – SONUÇ



Tablo 9. Davranış Değişimi Stratejileri

Öncül stratejiler, bir davranıştan önce ortaya çıkan ve onu istenen yönde etkileyen müdahaleleri kullanırken sonuç stratejileri ise, bir davranış gerçekleştirildikten sonra veya davranış sırasında meydana gelen müdahaleleri kullanmaktadır (Abrahamsen vd., 2005).

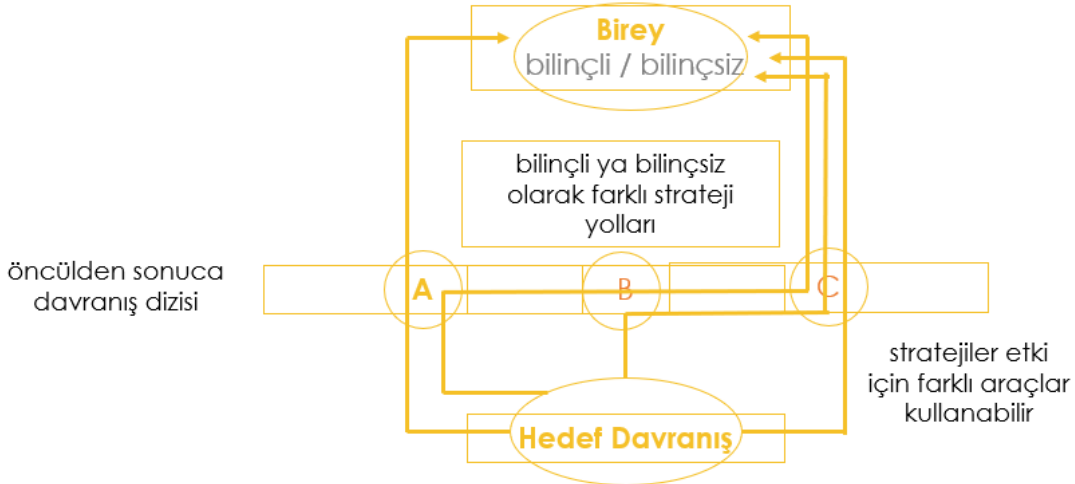
Stratejiler ayrıca bilgilendirici ve yapısal olarak da ikiye ayrılabilir. Bilgilendirme stratejileri, güncel tasarım yaklaşımlarına ve ikna yöntemlerine dair bilgiler içerirken (Kelders vd., 2012) yapısal stratejiler, davranışsal alternatiflerin mevcudiyeti ve bu alternatiflerin faydaları gibi bağlamsal faktörleri değiştirmeyi (örneğin erişim sınırlandırması) amaçlamaktadır (Steg, Vlek, 2009).

Bu stratejiler zorlama ya da baştan çıkartma gibi farklı şekillerde etki göstermektedir (Tromp ve diğerleri, 2011). Zorlama ya da seçme özgürlüğünün ortadan kaldırılması davranış değişimi konusunda etkili bir faktör olsa da kötü kullanıcı deneyimi veya hedeflenen davranışın

gerçekleşmemesi gibi olumsuz sonuçlarla ilişkilendirilmektedir (De Young, 1993). Bu nedenle, bu çalışma, seçim özgürlüğünü koruyan stratejilere odaklanmaktadır.

Yukarıda belirtilen bağlamda, bu tezde, davranışsal bir problemin farkındalığını yaratmak, gelecekteki davranışların bunu nasıl etkileyeceğini vurgulamak ve Kasıtlı Tasarım yöntemi ile problemi çözüme ulaştırmak hedeflenmektedir. Bu kapsamda davranış değişimi için ipuçları elde edilecek ve davranışın ortamını ya da bağlamını değiştirmenin yanı sıra değişim için tetikleyici sağlamanın yolları aranacaktır. Kullanıcıların seçim özgürlüğü göz önünde bulundurularak örtük müdahaleler resimler, nesnelere veya yazılı materyaller gibi fiziksel ipuçları aracılığıyla gerçekleştirilecektir. İpuçları ise çeşitli yollarla iletilebilecek ve bilinçli veya bilinçsiz karar verme süreçlerine müdahaleyi hedefleyecektir (Steg, Vlek, 2009).

Bahsedilen bu düşünceler doğrultusunda davranış değişikliği için tasarım yaparken mevcut olan farklı yollar aşağıdaki şemada ifade edilmiştir. Her bir seçenek, farklı bir davranışsal ve bilişsel hedef (bilinçli-bilinçsiz) ile birleştirilmiş (Bknz. Bölüm 1.3.2.) farklı bir stratejiyi vurgulamaktadır. Bu nedenle, davranış değişikliği için tasarım, kullanıcıların bilinç durumu ve bağlama bağlı olan bir dizi etkileşimli unsurla çok boyutlu bir problem sunmaktadır.



Tablo 10. Davranış Değişimi İçin Tasarım Sırasında Göz Önünde Bulundurulması Gereken Elementler

(Philip J. Cash ve Charlotte Gram Hartley, 2016)

Yukarıdaki şemadan ve tezin literatür taraması bölümünden iki önemli sonuç çıkarılabilmektedir. İlk olarak, iyi tanımlanmış stratejilerin pratikte gerçekleştirilmelerini etkileyecek kompleks

faktörler mevcuttur. İkinci olarak, bu karmaşıklık nedeniyle, herhangi bir davranışsal tasarım sürecinin etkili olabilmesi için stratejiler, müdahale türleri ve bağlamlar arasında sağlam ilişkiler kurulmalıdır. Bu nedenle, bir sonraki bölüm tezde hangi yöntemlerin kullanıldığını ve bu yöntemlerin seçilme gerekçelerini açıklamaya yöneliktir.

Psikoloji alanındaki araştırmacılar, davranışı anlamaya ve böylece stratejiler ve müdahaleler için teorik rehberlik sunmaya odaklanmışlardır. Ancak bu teoriler, tasarım yoluyla değişikliklerin gerçekleştirilmesine dair süreçleri veya faaliyetleri açıklamamaktadır. Planlanmış Davranış Teorisi'nde davranışların belirli bir niyet sonucunda oluştuğu ileri sürülmekte ve bu teori, davranış değişimi için geriye dönük bir analiz oluşturma konusunda fayda sağlamaktadır. Benzer şekilde, Hardeman ve ark. (2002) tarafından Planlı Davranış Teorisinden türetilen müdahalelerin sistematik incelemesi ikna edici iletişim, davranışı başarıyla tamamlama deneyimi, başarıyla tamamlanan davranışları gözlemlene ve fizyolojik geri bildirim gibi bir dizi tavsiyeyi vurgulamaktadır. Sağlık İnanç Modelinde davranışların nedeni olan ipuçları aynı zamanda davranışı tetikleyen mekanizma olarak kabul edilmektedir. Değişim Aşamaları (Transtoretik) Modelinde ise davranış değişimi aşamalı olarak gerçekleşmekte, tüm bireyler bu aşamalar arasında hareket etmemekte ya da değişim düzeyleri farklılıklar içermektedir. Bahsedilen modeller Bölüm 1.4.1.'de bahsedilen Bireysel Rasyonel Seçim Modelleridir. Bu modeller bireyin içinde yaşadığı sosyal yapıların ve toplumsal normların mevcudiyetini göz ardı etmektedir (Lockton, 2014).

Seçim Mimarisi Modelinde bireylerin davranış değişimleri sistemsel müdahalelerle sağlanmaktadır. Christmas yapısal değişim yoluyla davranış değişimi stratejisini dokuz soru etrafında şekillendirmiştir. (Bkz. Bölüm 1.4.2.)

Sosyal Uygulama Teorisi, bireylerin rutin hayatlarının bir parçası olan davranışlar ve eylemleri şekillendiren faktörler arasındaki ilişkiyi göz önünde bulundurmaktadır. Farkındalık teorilerinde amaç, bireylerin harekete geçmesini ve değişim doğrultusunda seçimler yapmasını sağlamaktır. Davranışsal Çark ise davranış değişimi için gerekli müdahaleleri karakterize etmektedir. (Bkz. 1.4.3.)

Yukarıda bahsedilen teoriler, davranış deęişiminin altında yatan gerekçelere odaklanmakta, ancak doğrudan davranışsal bir etki yaratmakla ilgilenmemektedir.

İkna Edici Teknoloji, kullanıcıların istenilen yönde davranış deęişiklięini sağlamak amacıyla motivasyon, yetenek ve tetikleyicilere odaklanmaktadır. Fogg'un teorisi (2009), motivasyonu veya yeteneęi desteklemenin yanı sıra davranış için aktif bir tetikleyici sağlamaktadır. Fogg'un İkna Edici Teknoloji teorisinden faydalanan Wendel, Davranış Gridi'nde davranış deęişiklięini sağlamak için tasarım sürecinde göz önünde bulundurulması gereken bileşenlerden bahsetmektedir. Wendel, davranış deęişiklięi ve bununla ilişkili sorunlar için tasarımın zengin bir karakterizasyonunu sunar. Loughborough bu deęişim için geri bildirim, kısıtlamalar gibi mekanizmalardan yararlanmaktadır. Ludden ve Hekkert, davranış deęişiklięinin kalıcılıęını sağlamak için geçtikleri aşamaların önemini vurgulamaktadır.

Dorrestijn'in (2012) Ürün – Etki Aracı yaklaşımı, davranış kuramlarının anlaşılması ve teknolojinin tasarım pratięine etkilerine odaklanmaktadır. Jelsma (2006), Moralize Edilmiş Ürünlerde ürünlerin davranışı nasıl şekillendirdięi üzerinde çalışmalarını yürütmektedir. Seçim Mimarisi Modelini temel alan Mindspace Modeli, davranış deęişiklięine yönelik etkileri kapsamaktadır.

Duyarlı Tasarım, tasarım hareketlerinin ilgili seçimlerle bağlantısına vurgu yapmaktadır. Sosyal Sorumlu Tasarım, tasarım faaliyetlerinin ve sonuçlarının katkı potansiyelini incelemektedir. Sosyal Sorumlu Tasarım (Tromp, 2013) davranışsal tasarım projelerini çerçeveleme, tasarım çabasını bağlamsallaştırma ve davranış odaklı zihniyet oluşturma konusunda rehberlik sunmaktadır. Ancak, izlenecek süreç aşamaları konusunda çok bilgi içermemektedir.

Yukarıda bahsedilen teoriler bir tasarım bağlamında davranış deęişiklięi hakkında fikir vermesine ve bir çerçeve sunmasına rağmen, pratik tasarım aşamaları ve ilgili faaliyetlerle ilgilenen az sayıda teori olduęu sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu durumda davranışsal tasarım projelerinde hangi aşamaların ve faaliyetlerin ilişkileneceęi sorusu doğmaktadır. Temel olarak çerçeveleme ve teori perspektifleri, belirli davranışsal tasarım faaliyetleri kapsamında bağlanmalıdır.

Tüm bu teorilerin ve davranış deęişimi modellerin yanında Kasıtlı Tasarım (Lockton, 2010), kullanıcıların istenilen eylemleri gerçekleştirmesini teşvik eden, motive eden ya da kısıtlayan

birden fazla araç ve tekniği bünyesinde barındıran fonksiyonel bir davranış değişikliği yöntemidir. Yöntem, davranışın altında yatan sebepleri analiz ederek davranış değişikliği için tasarım çözümleri sunmaktadır.

3.1.3 Araştırmanın Amacı

Literatür taramasında elde edilen veriler doğrultusunda davranış değişikliği için tasarım yöntemlerinde teorik verileri analiz etmeyi ve tasarımcılara davranış değişikliği yöntemleri konusunda rehberlik etmeyi bir arada bünyesinde bulunduran yöntem sayısı oldukça azdır. Teoriyi ve pratiği bir araya getirmek, tasarım süreçleri verilerinden belirli yöntem ve araçlara kadar çeşitli seviyelerde tasarım desteğine ihtiyaç duyulmaktadır. Ancak Ulrich ve Eppinger (2003) tarafından vurgulandığı gibi, belirli yöntemler ve araçlar, birleşik bir sürece entegre edilmediğinde daha az etkilidir. Bu nedenle bu alanda mevcut araştırma eksikliği göz önüne alındığında davranış değişikliği aşamalarının ve yöntemlerinin karakterizasyonu, daha spesifik araştırmaların yapılması için temel bir ön koşuldur. Bu nedenle çalışma, tasarımcılara sunulan stratejilerin çeşitliliğini ve davranış değişikliği için tasarım konusunda önceki çalışmalardan farkı ortaya koymak amacıyla Kasıtlı Tasarım Yöntemi'nin süreçlerine ve süreç sonuçlarına odaklanmaktadır. Çalışmanın amacı, Kasıtlı Tasarım Yönteminin proje üretim süreçleri üzerindeki etkilerini ortaya koymak ve bu yöntemin potansiyelini değerlendirmektir.

Kasıtlı Tasarım Yöntemi bünyesinde yapılan çalışmaların çerçevesini, aşamaları ve faaliyetleri bir davranışsal tasarım süreci kapsamında karakterize etmek amacıyla aşağıdaki alt hedefler belirlenmiştir:

Hedef 1: "Davranış değişikliği için tasarım" konusunda mevcut literatürde tanımlanan teori ve pratiğin bir araya getirilerek davranışın tanımlanması ve kapsamı, davranışın yönlendiricileri, karar verme süreçleri, davranış değişikliği modelleri ve davranış değişikliği için tasarım yaklaşımlarının incelenerek Kasıtlı Tasarım yönteminin seçilme gerekçelerini ifade edebilmek için gerekli teorik veriyi elde etmek. (Bkz. Bölüm. 1.)

Hedef 2: Davranış değişikliğini hedefleyen tasarımcılar için yöntemin işlerliğini ve başarısını, öğrencilere verilen tasarım problemleri ve ürünlerden doğan projeler aracılığıyla test ederek

yöntemin etkinliğini süreç üzerinden değerlendirmek. Kullanım sırasında ürünlerin, mekanların ve hizmetlerin sosyal ve çevresel yönden negatif etkilerinin azaltılmasına ya da pozitif etkilerinin artmasına yönelik tasarım odaklı müdahaleler belirlemek ve bunları değerlendirmek.

Hedef 3: Tasarım öğrencilerinin, kullanıcı algısı ve davranış değişikliği için tasarım hakkında farkındalıklarını ölçmek, yapılan anketler ve sözlü görüşmeler aracılığıyla öğrencilerin süreç hakkındaki görüşlerinin derlenmesi ve elde edilen verilerin analiz edilmesi.

Hedef 4: Tasarım öğrencilerinin çalışmalarında Kasıtlı Tasarım Yöntemini uygulamalarına yardımcı olacak kaynakları test ederek bulgular doğrultusunda çözüm önerileri geliştirmek.

3.1.4 Araştırmanın Yöntemi ve Kapsamı

Bölüm 3.1.3'te özetlenen amaç ve hedeflere cevap verebilmek için çok çeşitli süreç örneklerini ortak bir bağlamda değerlendirmek gerekmektedir. Nitel araştırma, olayları ve olguları doğal ortamları içinde betimleyerek katılanların bakış açılarını anlamak ve yansıtmak üzerine odaklanan tümevarımsal bir araştırma yaklaşımıdır (Işık, Semerci, 2019). Nitel araştırmaya yön veren ve insan davranışını geleneksel araştırma yöntemlerinden farklı bir anlayışla incelemeye yönelik nitel araştırmalar; insanların deneyimlerini nasıl yorumladıkları, dünyalarını nasıl yapılandırdıkları ve deneyimlerine ne gibi anlamlar yükledikleri ile ilgilenmekte ve bütüncül bir anlayış sergilemektedir. Bu çalışmada nitel araştırma kapsamında sürece ilişkin veriler sırasıyla anket-1'in uygulanması, çalıştay ve proje üretim süreçleri, odak grup görüşmesi ve anket-2'nin uygulanması yoluyla elde edilecektir.

Çalışmada yanlış algılamaları ve sonuçların geçersizliğini en aza indirmek için üçgenleme metodu kullanılmıştır. Bu bağlamda veri üçgenlemesi olarak; süreç içerisindeki sosyal etkileşimleri görmek amacıyla odak grup görüşmesi, tanımlayıcı veriler elde etmek ve davranış değişimi için tasarımın farkındalığı konusunda bilgi sahibi olmak amacıyla çalıştay yapılması planlanmış ve çalıştay kapsamında Kasıtlı Tasarım Yöntemi'nin işlerliğini yorumlamak amacıyla çalışmalar anket uygulamalarıyla desteklenmiştir. Bu yöntemlerin seçilmesindeki amaç katılımcıların günlük uygulamalarını belgeleyerek, onların deneyimlerini daha iyi anlamaya çalışmaktır.

Çalışmalar iki oturumda gerçekleştirilecektir. İlk oturumda Anket-1 uygulanmasının ardından katılımcı grupları oluşturulacak, gruplara ürün kartı ve tasarım problemi kartları seçtirilecektir. Seçtikleri kartlar doğrultusunda öğrenciler verilen Sosyal ve Çevresel Problemler şablonunu dolduracaktır. İkinci oturumda Kasıtlı Tasarım Yönteminin aktarımı gerçekleştirilecek, katılımcılar ilk oturumda seçtikleri kartlardaki problemlere yönelik tasarım önerilerini geliştireceklerdir. Projelerin aktarımının ve değerlendirilmesinin tamamlanmasının ardından katılımcılar ile odak grup görüşmeleri yapılacaktır. Oturum Anket-2'nin uygulanması ve son değerlendirmeler ile tamamlanacaktır.

Anket-1'in doldurulması	Oturum 1
Grupların oluşturulması	
Tasarım Problemi Kartı ve Ürün Kartı seçimi	
Sosyal ve Çevresel problemler şablonunun doldurulması	
Kasıtlı Tasarım Yönteminin Aktarılması	Oturum 2
Proje Üretim Süreci	
Projelerin değerlendirilmesi	
Tasarım ekipleri ile odak grup görüşmeleri	
Katılımcılara anket-2'nin uygulanması	
Değerlendirme ve sonuç	

Tablo 11. Çalıştay Takvimi

Elde edilen veriler, Nitel Karşılaştırmalı Analiz yöntemiyle değerlendirilecektir. Nitel karşılaştırmalı analiz (QCA), karmaşık süreçlerin sistematik olarak karşılaştırılmasına ve sentezlenmesine izin vermektedir (Rihoux, Lobe, 2009, 223). Nitel karşılaştırmalı analizin önemli bir avantajı, çok sayıda farklı durum içeren daha küçük veri kümeleriyle çalışma yeteneğidir (Jordan, Gross ve Javernick-Will, 2011). Nitel karşılaştırmalı analiz ayrıca koşullar arasındaki nedensel bağlantıların analizini, bu durumda belirli süreç aşamalarının genel proje başarısına nasıl katkıda bulunduğunu desteklemektedir. Nitel karşılaştırmalı analiz bağlamında proje verileri değerlendirilirken aşağıdaki adımlar uygulanacaktır.

Adım 1: Tasarlanan projelerin değerlendirme tablosundan ve odak grup görüşmelerinden elde edilen verilerle hem olumlu hem olumsuz olarak değerlendirilmesi ve sonuçların ilgili teoriye dayanarak nedenlerinin belirlenmesi

Adım 2: Adım 1'deki nedensel koşulları kullanarak sonuçların tutarlılığının değerlendirilmesi

Nitel karşılaştırmalı analiz, başarılı projelerin temel özelliklerini belirlemek, proje başarısıyla ilişkili aşamaları ve faaliyetleri analiz etmek için gereken verileri sağlamaktadır. Bu sayede başarılı ve başarısız projelerin ayrı ayrı karşılaştırılması yerine, tüm sürecin toplu olarak değerlendirilmesine olanak sunmaktadır.

3.2 Proje Üretim Süreçleri Kapsamında Elde Edilen Verilerin Analizi ve Değerlendirilmesi

Çalışmaya Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı bölümünden 24 kadın 6 erkek olmak üzere toplam 30 öğrenci katılmıştır. İç Mimarlık bölümü öğrencilerinin hem mekân hem ürün tasarımında çok yönlü bakış açısı kazandıkları bir eğitim almaları dolayısıyla çalıştayda farklı perspektifler sunabilecekleri ve bu durumun davranışsal tasarımın ortak teması etrafında çok yönlü proje kapsamaları ve odakları sağlaması öngörülmüştür. Öğrenciler 3. sınıf öğrencileridir. Katılımcılar 6 kişilik 5 grup olarak projelerini yürütmüşlerdir.

Çalışmalar Zoom platformu üzerinden çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. İki oturum olarak yapılması planlanan çalışmanın ilk oturumu 11.02.2021 Cuma günü Saat 12.00'de 60 dakikalık sürede gerçekleştirilmiştir. İkinci oturum ise 16.02.2021 Çarşamba günü Saat 10.30'da başlamıştır. Oturum 180 dakika sürmüştür.

Anketler Google formlar sayfası üzerinden hazırlanarak katılımcılara çevrimiçi olarak uygulanmıştır. Kendileriyle oturumlar sırasında anket linki paylaşılmıştır.

Hazırlanan çalışmalar kolektif bir çevrim içi program olan www.miro.com web sitesi üzerinden değerlendirilmiştir. Bu uygulama ekiplerin etkili bir şekilde çalışması, beyin fırtınası yapması ve iş birliklerine katkı sunmuştur.

3.2.1 Anket-1'in Uygulanması ve Sonuçlar

Çalışmanın birinci aşamasında katılımcıların davranış ve tasarım ilişkisi arasındaki farkındalığını ölçmeyi hedefleyen sorular sorulmuştur. Sorular Likkert ölçeğinde kapalı uçlu olarak hazırlanmıştır. Toplam on (10) adet sorudan oluşan ankette katılımcılar, tasarım ve davranış ilişkisi hakkında önceden bilgilendirilmemiştir. Otuz (30) katılımcının yanıtladığı anket, veri toplama yöntemlerinin ilk basamağıdır.

	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
Tasarım aracılığı ile davranışı yönlendirmek mümkündür.	%0 (0)	%0 (0)	%6,6 (2)	%73,3 (22)	%20 (6)
Ürünün, mekânın ya da hizmetin tasarlanma biçimi davranışı motive eder.	%0 (0)	%0 (0)	%6,6 (2)	%63,3 (19)	%30 (9)
Ürünün, mekânın ya da hizmetin tasarlanma biçimi kullanıcılar üzerinde caydırıcı rol oynar.	%0 (0)	%6,6 (2)	%43,3 (13)	%43,3 (13)	%6,6 (2)
Davranış yalnızca kullanıcı kararları doğrultusunda değil aynı zamanda tasarımcı kararları doğrultusunda şekillenir.	%0 (0)	%0 (0)	%17,6 (5)	%64,5 (20)	%17,6 (5)
Bir tasarımcının davranışın altında yatan motivasyon kaynaklarını bilmesi önemlidir.	%0 (0)	%3,3 (1)	%10 (3)	%53,3 (16)	%33,3 (10)
Bir tasarımcının kullanıcı ihtiyaçlarını belirlemesi ve bu doğrultuda tasarımına şekil vermesi önemlidir.	%0 (0)	%3,3 (1)	%3,3 (1)	%46,6 (14)	%46,6 (14)
Bir tasarımcının bireylerin davranışları altında yatan nedenleri bilmesi önemlidir.	%3,3 (1)	%6,6 (2)	%10 (3)	%46,6 (14)	%33,3 (10)
Bir tasarımcının zihnini nasıl karar verdiğini bilmesi ve bunun davranış değişikliğini nasıl etkilediğini anlaması gereklidir.	%0 (0)	%10 (3)	%13,3 (4)	%53,3 (16)	%23,3 (7)
Tasarım aracılığıyla davranış değişimi yalnızca insan-nesne arasındaki ilişki yoluyla sağlanabilir.	%0 (0)	%30 (9)	%36,6 (11)	%30 (9)	%3,3 (1)
Tasarım aracılığıyla davranış değişimi insan-insan arasındaki ilişkiyi de etkilemektedir.	%0 (0)	%0 (0)	%3,3 (1)	%76,6 (23)	%20 (6)

Tablo 12. Anket-1 Soruları ve Yanıt Dağılımları

Anket verileri değerlendirildiğinde aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır;

Öğrencilerin %93,3'ü tasarım aracılığıyla davranış yönlendirmenin mümkün olduğu görüşüne sahiptir. Kalan %6,7'lik öğrenciler ise bu konuda kararsız kaldıklarını belirtmişlerdir.

Yine öğrencilerin %93,3'sü ürünün, mekânın ya da hizmetin tasarlanma biçiminin davranışı motive ettiğini düşünürken %6,7'lik bir oranda kararsızlık yaşandığı belirtilmiştir. Tasarlanma biçimlerinin kullanıcılar üzerinde caydırıcı rol oynadığı konusunda ise katılanların oranı (%49,9) kararsız kalan ya da bu görüşe katılmayanlarla hemen hemen eşit düzeydedir (%50,1). Bu doğrultuda katılımcıların davranış yönlendirme söz konusu olduğunda motivasyon unsurunun caydırıcılıktan daha büyük bir etkisi olduğu görüşünü savunmakta olduğu sonucu çıkarılmaktadır.

Katılımcılar davranışın yalnızca kullanıcı kararları doğrultusunda değil aynı zamanda tasarımcı kararları doğrultusunda da şekillendiğini belirtirken (%82,1) bu kapsamda tasarımcının;

- Davranışın altında yatan motivasyon kaynaklarını bilmesi (%86,6),
- Kullanıcı ihtiyaçlarını belirlemesi ve bu doğrultuda tasarımına şekil vermesi (%93,2)
- Bireylerin davranışları altında yatan nedenleri bilmesi (%79,9).
- Zihnin nasıl karar verdiğini bilmesi ve bunun davranış değişikliğini nasıl etkilediğini anlaması (%76,6) gereklidir görüşünü savunmaktadır.

Tasarım aracılığıyla davranış değişimi yalnızca insan-nesne arasındaki ilişki yoluyla sağlanabileceği ile ilgili katılımcıların %36,6'sı kararsız kalırken katılımcıların %30'u bu önermeye katılmadığını belirtmiştir. İnsan-insan arasındaki ilişkiyi de etkilemekte olduğuna dair önermeye katılım %96,6'dır.

3.2.2 Çalıştay ve Sonuçları

Çalıştay tarafından ele alınan araştırma soruları, temel olarak, onu geliştirmek için faydalı olacak iç görüleri ortaya çıkarmak amacıyla, katılımcıların araç setini ampirik olarak nasıl kullandığını keşfetmeye odaklanmıştır. Bu bağlamda çalıştay aşağıda yer alan sorular kapsamında değerlendirilecektir.

-Katılımcılar kalıpları farklı özetlere nasıl uygulamıştır?

-Hangi yönler iyi anlaşılabilir hangileri tam olarak anlaşılabilir?

-Geleneksel beyin fırtınası ile karşılaştırıldığında, uygulamada kullanılan yöntemler nasıldır?

Çalıştay sırasında gözlemlenen aşamalar ve faaliyetler, projelerin tutarlı bir şekilde değerlendirilmesine ve üçgenleme metodunun desteklenmesine izin verecektir.

Çalıştay yöntemi, araştırmacının katılımcıların davranış şeklini yönlendirilmesine yönelik bir prosedür izlemektedir. 6 kişilik 5 gruba ayrılan katılımcılar ilgili kartlar üzerinden seçimlerini yapmışlardır. Tasarım Kartlarının kullanımı, ilham vermek, yeni bir bakış açısı sunmak, yenilikçi

tasarım metodolojilerini sergilemek veya dikkate alınması gereken konuları ortaya koymak için uyarıcı olarak kullanılacaktır.

Bu etkinlik için, her grubun bir özet oluşturmasına yardımcı olmak üzere iki kart seti tasarlanmıştır. İlk kartta bir ürün (Bkz. Görsel 116), ikincisinde ise bir tasarım problemi (Bkz. Görsel 117) yer almaktadır.



Görsel 116. Ürün Kartları

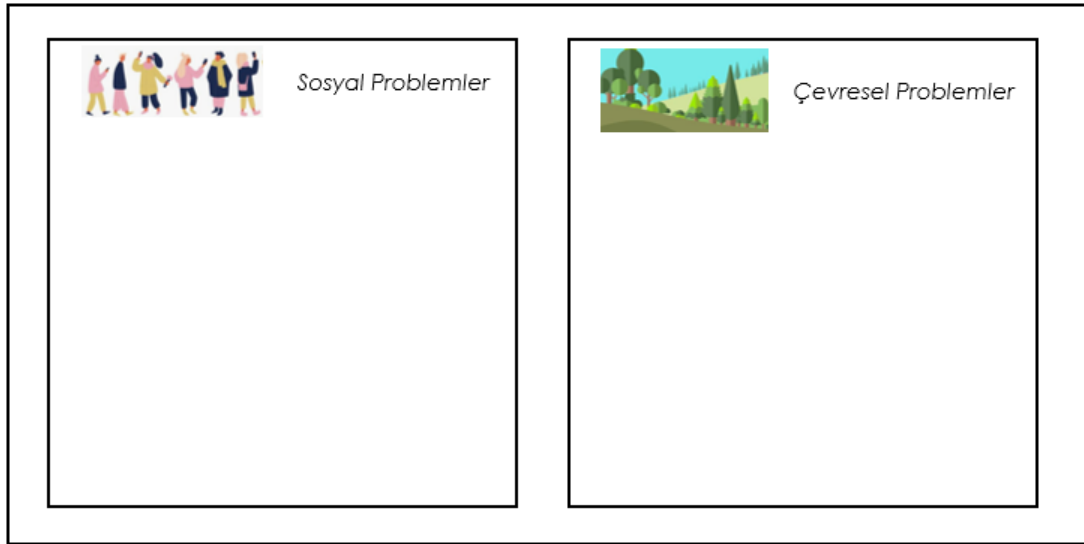
Ürünlerin seçiminde Bölüm 1.5.'te bahsedilen Davranış Değişimi için Tasarım Yaklaşımlarının kategorizasyonu kullanılmıştır. İlk kart grubunda cep telefonu (teknolojik ürün), bank (kamusal eleman), bisiklet (ulaşım aracı), tasarım stüdyosu (iç mekan) ve alışveriş merkezi (kamusal mekan) görselleri bulunmaktadır. Bu ürünler Bireyi Hedef Alan (cep telefonu), Bağlamı Ele Alan (bank, bisiklet) ve Karma (tasarım stüdyosu, alışveriş merkezi) ürünlerdir. Ardından katılımcılar çeşitli tasarım zorluklarının bulunduğu ikinci kart destesinden seçim yapacaktır. (Bkz. Görsel 112) Bu zorluklar;

1. Kaynak tüketimi ve enerji kullanımı konusunda verimliliği teşvik etmek
2. Sağlık ya da güvenlik problemleri
3. Sosyal sorumluluk duygusunu geliştirmek ya da duygusal bağ kurmak
4. Anti-sosyal davranışı önlemek
5. Ortak kullanımı teşvik etmek



Görsel 117. Tasarım Problemi Kartları

Katılımcılardan kartlar arasından seçtikleri ürünü tüketici/kullanıcı davranışından kaynaklanan sosyal ve çevresel sonuçları belirleyerek verilen şablonlara yazmaları istenmiştir (Bkz. Görsel 118). Yazdıkları sonuçlar sözlü olarak da değerlendirilmiştir.



Görsel 118. Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonu

İkinci oturumda katılımcılara Kasıtlı Tasarım Yöntemi anlatılmış ve öğrenilen yeni bilgiler doğrultusunda seçtikleri ürün ve tasarım problemini değerlendirmeleri istenmiştir. Her grup, tasarım problemini çözerken hipotezler de dahil olmak üzere davranışsal veriler üretmeye odaklanarak tasarımların gelişimi için projeye katkı sunmuşlardır. Bu oturumda öğrencilerden seçtikleri kartlardaki ürün ile ilgili olarak tasarım problemine çözüm önerileri geliştirmeleri istenmiş ve bu çözüm önerilerini modeller, posterler, eskizler veya panolar aracılığıyla sunmaları beklenmiştir. Bu oturumun ardından veriler yeniden toplanarak ilk oturumda elde edilen

sonuçlarla kıyaslanmış ve çalışmaya katılan öğrencilere uygulanan anketler ve sözlü görüşmeler sonucunda yöntemin tasarım süreçlerine, öğrencilerin farkındalık seviyelerine ve problem çözme becerilerine etkisi araştırılmıştır. Değerlendirmeler katılımcı projelerinin her iki aşaması da göz önünde bulundurularak problem çözümünün gelişimi üzerinden yapılmıştır. Proje üretim süreçlerinin aşamaları bu bölümde detaylı olarak ele alınacaktır.

Grupların Oluşturulması ile Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonlarının Doldurulması

Öğrencilerin seçmiş oldukları ürün ve tasarım problemi kartlarına göre oluşturdukları tasarım ekipleri aşağıdaki gibidir;

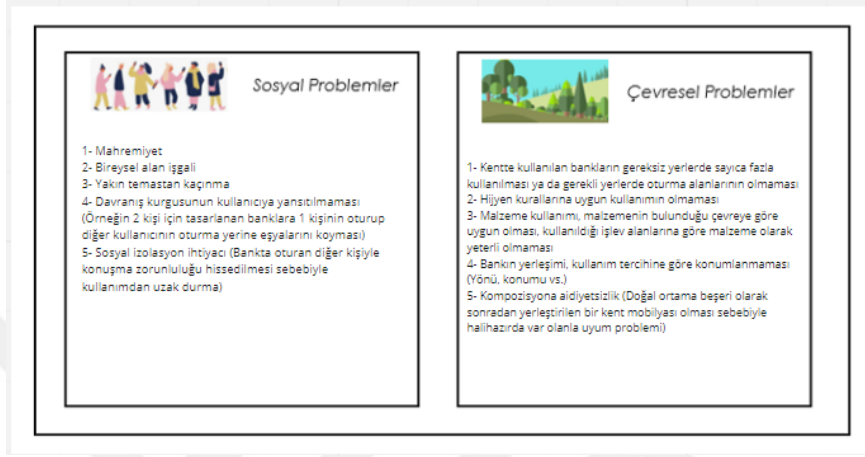
Grup	Ürün Kartı	Tasarım Problemi Kartı
1	Bank	Ortak Kullanımı Teşvik Etmek
2	Cep Telefonu	Anti-Sosyal Davranışı Önlemek
3	Tasarım Stüdyosu	Sosyal Sorumluluk Duygusu ve Duygusal Bağ Kurmak
4	Alışveriş Merkezi	Sağlık ya da Güvenlik Problemleri
5	Bisiklet	Kaynak Tüketimi ve Enerji Kullanımında Verimlilik

Görsel 119. Kart Seçimleri ve Grupların Oluşturulması

Tasarım ekiplerinin seçmiş oldukları kartlar doğrultusunda davranışsal tasarım süreçlerinde teknik ve işlev odaklı bir zihniyet benimsemek yerine davranışsal yönle odaklanılması beklenmektedir. Davranışsal tasarımın karmaşıklığı ve özgüllüğü nedeniyle, ürün geliştirme süreci boyunca davranışın odakta tutulması gerekmekte, bu da yöntemlerin ve süreç öğelerinin birleştirildiği bir zihniyet gerektirmektedir (Andreasen ve ark.,2015). Özünde, bu zihniyet, bilimsel önerme ve deney sürecinden yararlanmakta ve bunu tasarım aşamalarının

etrafında düzenlendiği ortak unsur olarak kullanılmaktadır. Bu zihniyet, bilinçsiz davranışları hedeflerken büyük önem arz etmekte ve davranışsal tasarımın birçok özelliğini yönlendirmektedir.

Grup 1:



Görsel 120. Grup-1 Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonu

Sosyal Problemler:

- Mahremiyet
- Bireysel Alan İşgali
- Yakın Temastan Kaçınma
- Davranış Kurgusunun Kullanıcıya Yansıtılmaması (İki kişi için tasarlanan banka bir kişinin oturup diğer kullanıcının oturma alanına kendi eşyalarını koyması)
- Sosyal İzolasyon İhtiyacı (Bankta oturan diğer kişiyle konuşma zorunluluğu hissedilmesi sebebiyle kullanımdan uzak durma.)

Çevresel Problemler:

- Kentte kullanılan bankların gereksiz yerlerde sayıca fazla kullanılması ya da gerekli yerlerde oturma alanlarının bulunmaması
- Hijyen kurallarına uygun olmayan kullanım

- Malzeme kullanımı, malzemenin bulunduğu çevreyle uyumsuzluğu, kullanıldığı işlev alanlarına göre malzeme olarak yeterli olmaması
- Bankın yerleşimi, kullanım tercihine göre konumlanmaması (yön, konum vb.)
- Kompozisyona aidiyetsizlik (Doğal ortama beşerî olarak sonradan yerleştirilen bir kent mobilyası olması sebebiyle halihazırda var olanla uyum problemi

Grup 2:



Görsel 121. Grup-2 Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonu

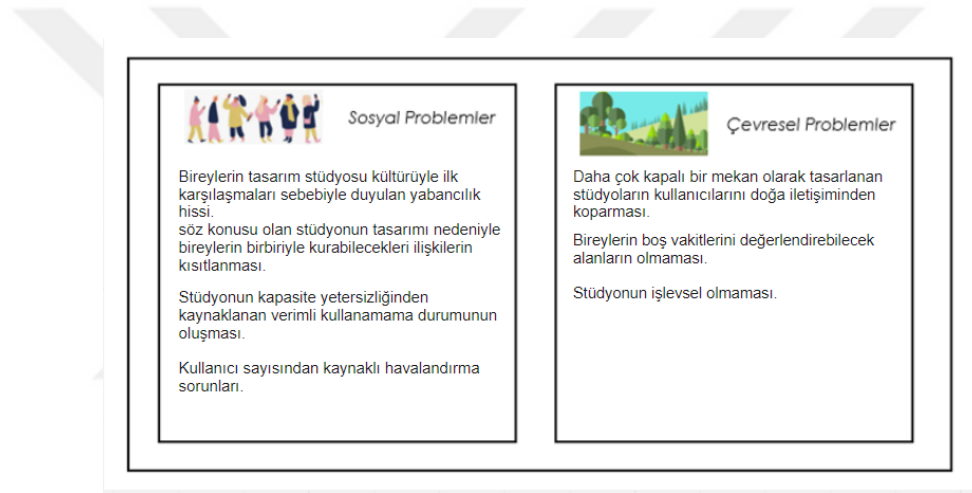
Sosyal Problemler

- Bağımlılık
- Aşırı Kullanım
- Kişisel faaliyetleri sekteye uğratma
- Kullanım sebebiyle duygusal değişiklik
- Memnuniyetsizlik
- Sosyal ilişkilerin azalması
- Zaman yönetimi
- Olumsuz davranışlara yönelme
- Duygusal istismar

Çevresel Problemler

- Toplumdan kopma
- Doğadan uzaklaşma
- Elektrik kaynağına bağımlı durum
- Çevreden uzak bireyler haline gelme
- Trafik kazaları
- Özel hayata müdahale

Grup 3:



Görsel 122. Grup-3 Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonu

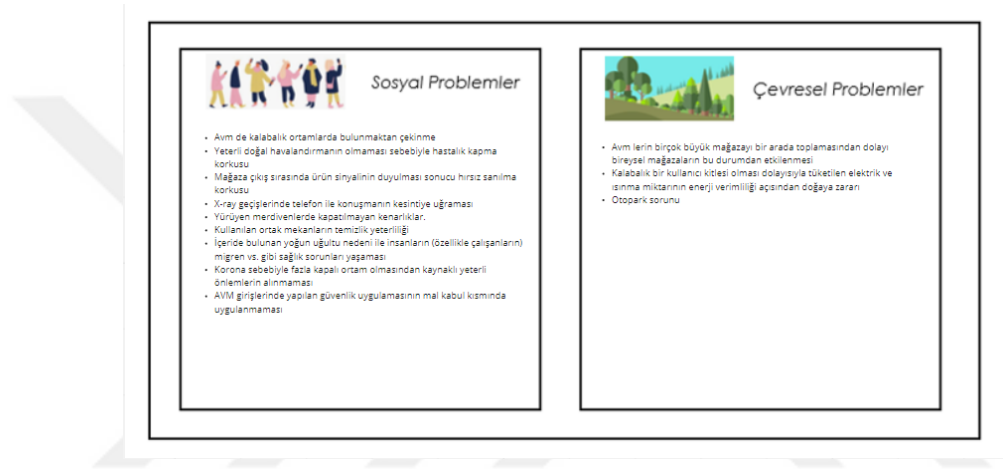
Sosyal Problemler

- Bireylerin tasarım stüdyosu kültürüyle ilk kez karşılaşmaları sebebiyle duyulan yabancılık hissi
- Söz konusu olan stüdyonun tasarımı nedeniyle bireylerin birbiriyle kurabilecekleri ilişkilerin kısıtlanması
- Stüdyonun kapasite yetersizliğinden kaynaklanan verimli kullanamama durumunun oluşması
- Kullanıcı sayısından kaynaklı havalandırma sorunları

Çevresel Problemler

- Daha çok kapalı mekanlar olarak tasarlanan stüdyoların kullanıcılarını doğa iletişiminden koparması
- Bireylerin boş vakitlerini değerlendirebileceği alanların olmaması
- Stüdyonun işlevsel olmaması

Grup 4:



Görsel 123. Grup-4 Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonu

Sosyal Problemler

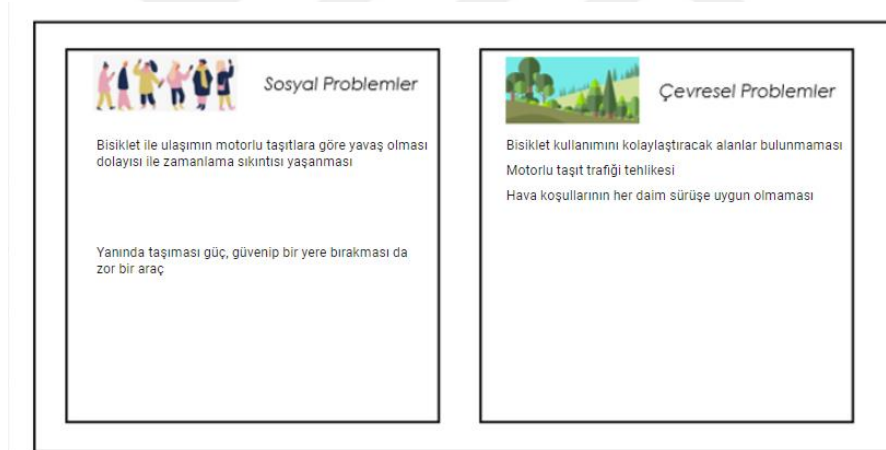
- Alışveriş merkezlerinde kalabalık ortamlarda bulunmaktan çekinme
- Yeterli doğal havalandırmanın olmaması sebebiyle hastalık kapma korkusu
- Mağaza çıkış sırasında ürün sinyalinin duyulması sonucunda hırsız sanılma korkusu
- X-ray geçişlerinde telefon ile konuşmanın kesintiye uğraması
- Yürüyen merdivenlerde kapatılmayan kenarlıklar
- Kullanılan ortak alanların yetersiz hijyeni
- İçeride bulunan yoğun uğultu sebebiyle insanların (özellikle çalışanların) migren vb. sağlık sorunları yaşamaları
- Covid-19 sebebiyle ortamın fazla kapalı olmasından kaynaklı alınan önlemlerin yetersiz kalması

- Alışveriş merkezi girişlerinde yapılan güvenlik kontrol uygulamasının mal kabul esnasında uygulanmaması

Çevresel Problemler

- Alışveriş merkezlerinin birçok büyük mağazayı bir arada toplamasından dolayı bireysel mağazaların bu durumdan etkilenmesi
- Kalabalık bir kullanıcı kitlesi olması nedeniyle tüketilen elektrik ve ısınma miktarının enerji verimliliği açısından doğaya zararı
- Otopark sorunu
- Kaybolma problemi

Grup 5:



Görsel 124. Grup-5 Sosyal ve Çevresel Problemler Şablonu

Sosyal Problemler

- Bisiklet ile ulaşımın motorlu taşıtlara göre yavaş olması dolayısıyla zamanlama sıkıntısı yaşanması
- Yanında taşınması güç, güvenip bir yere bırakılması da zor bir araç

Çevresel Problemler

- Bisiklet kullanımına uygun alanlar bulunmaması
- Motorlu taşıt trafiği tehlikesi
- Hava koşullarının her daim sürüşe uygun olmaması

Proje Üretim Süreçleri

Çalıştay katılımcıları seçmiş oldukları ürün ve tasarım problemi doğrultusunda öncelikle problemin/ihtiyacın belirlenmesi üzerine çalışmış ve saptamış oldukları problemlere çözüm yollarını belirlemişlerdir. Belirlemiş oldukları problemleri hem yerel hem ulusal normlara göre tanımlamışlardır. Ardından kullanıcı davranışlarını gözlemele hatta deneyimleme, mevcut örneklerin incelenmesi, literatür taraması gibi araştırma yöntemleri ile problemlerini desteklemişlerdir. Bu aşama daha sonraki süreç aşamalarında (hedef davranış, müdahale geliştirme ve projelendirme) tasarım ekiplerine rehberlik etmiştir.

Hedef davranışlar bağlam içinde tanımlanmıştır. Davranışsal problem tanımı ve çözüm gereksinimlerinin tanımı birleştirilmiştir. Davranış probleminin tanımı gözlemlenebilir davranışsal çözüm gereksinimlerine dönüştürülmüş ve bu da daha sonraki müdahale geliştirme ve proje üretim süreçlerinin temelini oluşturmuştur.



Görsel 125. Proje Üretim Süreçleri

Aşama 1: Problemin / İhtiyacın Belirlenmesi

Davranışsal tasarımın başlangıç noktası, davranışsal problemin veya ihtiyacın tanımlanmasıdır. Bu, kullanıcı ihtiyacının daha geniş tanımının ardından veya buna paralel olarak gerçekleşmektedir. Bu aşama hedef davranışın ilk amacı ve kapsamıdır, araştırmanın ilk odağını oluşturarak bir davranış veya belirli bir davranış dizisini tanımlamaktadır. Bu aşamada hedef davranışın planlanması, tasarım aracılığıyla davranış müdahalesi geliştirme aşamasına da odaklanılmalıdır. Böylece tasarım müdahaleleri ve bunların sosyal normlarla bağlantısı problem ya da ihtiyaçla ilişkilendirilmektedir.

Aşama 2: Davranış Probleminin Çözüm Yollarının Belirlenmesi

Bu aşama, problem/ihtiyaç kapsamında tanımlanan davranışsal problemle ilişkili unsurları sistematik olarak detaylandırarak, sosyal normlar, çevre, sosyal bağlam ve kişisel faktörler bazında analizleri içermektedir. Bu aşamada eğilimlerin değerlendirilmesi, kullanıcı profili oluşturma, davranışın tüm yönleriyle ilgilenen çok sayıda bilgi kaynağının entegrasyonu gerekmektedir. Bu, davranışların tipik olarak karmaşık ve bağlamsal olduğu düşünüldüğünden ve bu nedenle her yeni müdahale için haritalama gerektirdiğinden özellikle önemlidir (Dolan ve diğerleri, 2014; Fogg, 2009b). Bunlar aynı zamanda kişisel motivasyonlar, tutumlar ve duygusal çağrışımlarla da bağlantılıdır (Dolan ve ark., 2014; Loewenstein, Weber, Hsee, Welch, 2001). Burada anahtar yinelemeli faaliyetler, çok yönlü davranış haritalama, davranışsal çerçevelerin geliştirilmesi ve bunların örtük tasarım özellikleriyle ilişkilendirilmesidir.

Aşama 3: Alan Araştırması

Bu aşamadaki amaç hem hedef davranışın kapsamını genişletmek hem de daha sonraki aşamalar için temel veriler oluşturmaktır. Ek olarak, hedef davranışla ilgili ön koşullar, bağlam ve ipuçlarına ilişkin hipotezler, yani davranışa neyin neden olduğu ve onu neyin etkileyebileceği bu aşamada çözülmektedir.

Niteliksel ve niceliksel unsurların, özellikle deneysel yaklaşımların kombinasyonu, davranışsal tasarımın önemli bir ayırt edici özelliğidir. Gözlem çalışmaları ve araştırmalar ile proje başarısı arasında güçlü bir bağ bulunmaktadır. Bu aşamada kullanıcı algıları ve algılanan sosyal normlar

hakkında toplanan veriler müdahaleler hakkında da ipuçları sağlamaktadır. Bilimsel literatürün sistematik olarak gözden geçirilmesi, küresel ve yerel davranışsal eğilimlerin tanımlanması, mevcut ürünlerin ve pazar çözümlerinin sistematik olarak gözden geçirilmesi, ilgili davranış uzmanlarına danışma gibi adımlar da bu aşamada gerçekleştirilmektedir.

Aşama 4: Hedef Davranış

Bu aşama ürün geliştirme süreçlerinde spesifikasyon ve ürün kavramsallaştırma faaliyetleri ile ilgilidir. Burada hedef davranış, proje başarısıyla bağlantılıdır ve fikir oluşturma ve projelendirmenin temelini oluşturarak tasarımıyla birlikte genel stratejiyi yönlendirmeye yardımcı olmaktadır.

Bu aşamada alan araştırmasından elde edilen temel verilerle birlikte tanımlanmış tek bir hedef davranış veya bağlantılı davranış dizisi belirlenmelidir. Davranışsal gereksinimler tespit edilerek müdahalenin hem davranışsal hem de tasarım perspektiflerinden hesaba katılması gereken faktörleri tanımlanmalıdır.

Aşama 5: Müdahale Geliştirme

Hedef davranış belirleme aşamasında olduğu gibi müdahale geliştirme aşaması da ürün geliştirmeyi beslemektedir. Bu aşamanın temel amacı, seçilen stratejiye uyumlu müdahaleler önermek, etkilerini temel verilere göre test etmek (alan araştırması), etkinliklerini geliştirmek ve nihayetinde müdahaleyi ürün tasarımıyla birleştirmektir. Burada müdahalenin ürünle birleştiğinde geçerliliğini koruması önemlidir. Sonuçlar, bu unsurların oldukça davranışa özgü olduğunu göstermektedir. Bu nedenle, tasarım ekibi davranış haritalamasında ana hatları verilen tüm olası perspektifleri dikkate almalıdır (Lockton ve diğerleri, 2008; Michie ve diğerleri, 2008).

Müdahale değerlendirmesi açısından, etki büyüklüğü ve geleneksel bilimsel yaklaşımların ötesinde, pratik değerlendirme, müdahalenin zaman, kaynaklar, etki ve ölçeklenebilirlik açısından fizibilitesine odaklanılmalıdır. Müdahalenin genel etkinliği, daha geniş strateji ile uyumu sağlamak için belirlenen problem/ihtiyaç ve hedef davranış ile ilgili olmalıdır.

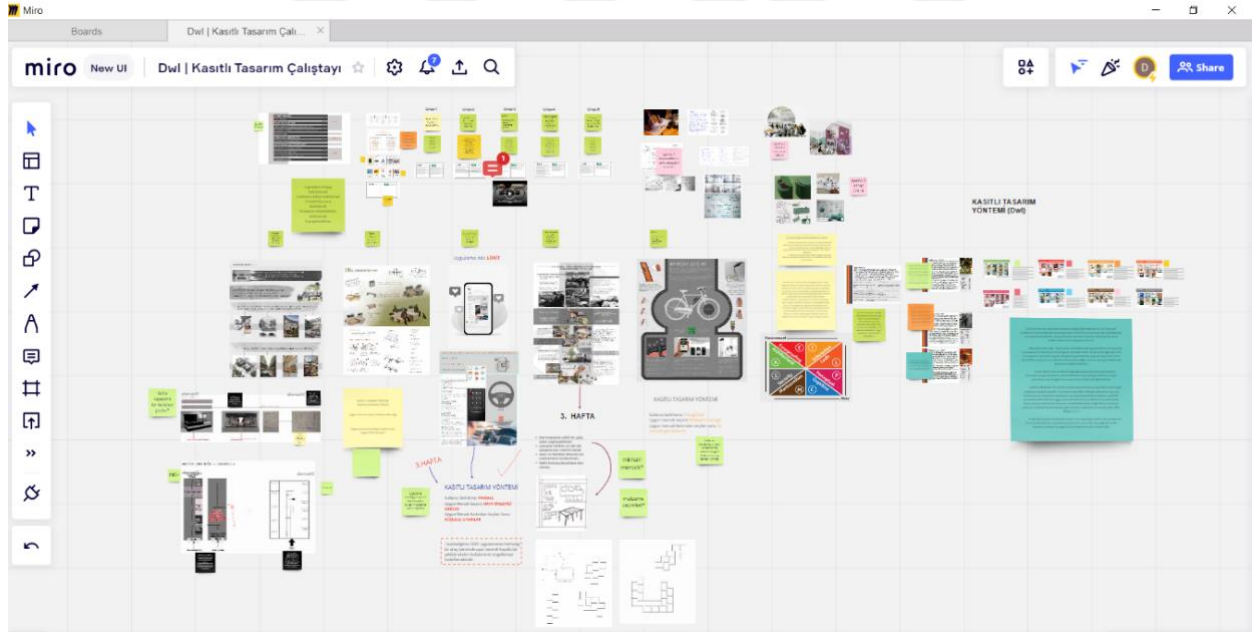
Aşama 6: Projelendirme

Projelendirme aşaması, hedef davranış-müdahale stratejisinin davranışsal gereksinimlerin yerine getirdiği ve nihai konseptin geliştirildiği davranışsal tasarım sürecindeki son aşamadır. Amaç, çözümün hedef davranışa, izleyiciye ve bağlama göre nasıl işlediğini belirlemektir.

Bu aşamada hedef davranış, alan araştırması, müdahale ve tasarım unsurları birleştirilmektedir. Bir sonraki bölümde çalıştay kapsamında oluşturulan grupların ürettikleri projeler değerlendirilecektir.

Üretilen Projeler ve Bu Projelerin Değerlendirilmesi

Miro web sayfasında paylaşılan ve eş zamanlı olarak tüm katılımcılar tarafından görüntülenen projeler bu bölümde oluşturulan gruplara göre sırasıyla aktarılacaktır.



Görsel 126. Miro Çalıştay Sayfası

https://miro.com/welcomeonboard/aXhGTHhkbEtOTHpCMGRSRVY3MmFwRUhUZWE3RWZRYjdJSU42NG9La3pEd1ZPMnFZQUtyRWNnazE2TEVCcHhkZnwwMDc0NDU3MzU0OTAYnTEzZmZy?invite_link_id=856363667485

Projeler aşağıda yer alan tablo kapsamında değerlendirilmiş, sağlanan veriler anket ve sözlü görüşme sonuçları ile karşılaştırılarak sonuçları elde edilmiştir.

SÜREÇ	NO	SORU	HEDEF
Genel Sorun / İhtiyaç	1	Projenin istenen davranış çıktısı neydi?	Davranış probleminin ve hedef davranışın tanımlanması
Amaç / Kapsam	2	Tanımlanan problemin çözümü için ne gibi öneriler getirilmelidir?	Projenin amacının ve kapsamının tanımlanması
Analiz	3	Getirilen öneriler doğrultusunda davranış üzerinde etkili olan unsurlar nelerdir?	Ekibin tarafından belirlenen davranış değişikliği stratejilerinin ve bunların hedef davranışla bağlantısının belirlenmesi
Alan Araştırması	4	Proje üretim süreçlerinde hangi araçları/yaklaşımları kullandınız?	Ekibin proje üretim süreçlerine dair bilgilerin edinilmesi (saha çalışması)
Müdahale Geliştirme	5	Müdahale geliştirme süreçleri ve müdahalenin şekli nasıldı?	Ekibin müdahaleyi nasıl geliştirdiğini, biçimini ve herhangi bir prototipleme kullanımını belirlemek
Tetikleyiciler	6	Müdahaleye hangi tetikleyiciler dahil edildi?	Hedeflenen davranışla ilgili olarak en sık kullanılan tetikleyicileri belirlemek
Yöntem	7	Davranışı etkilemek için hangi merceği / yaklaşımı kullandınız?	Hedeflenen davranışla ilgili olarak en sık kullanılan müdahale stratejilerini belirlemek
Sonuç	8	Projenin hedef davranış üzerindeki etkileri neler?	Ekibin müdahalenin başarısını nasıl değerlendirdiğini belirlemek
Değerlendirme	9	Proje ile hedeflenen davranışın gerçekleşme olasılığı ile ilgili neler düşünüyorsunuz?	Hedef davranış ve üretilen proje arasındaki tutarlılığı değerlendirmek

Tablo 13. Proje Değerlendirme Şablonu

Grup-1: Bank-Ortak Kullanımı Teşvik Etmek

Kamusal bir eleman olan bankalar ortak kullanımı teşvik etmeye yönelik çözüm önerileriyle değerlendirilmiştir. Bağlamından ayrı düşünülemez bir ürün olarak bankaları her tür kullanıcının ortak olarak kullandığı ve bank ile ilişkilenen davranışların çoğunlukla İkili Süreç Teorisi'ne göre otomatik sistem düşünsel süreçleriyle ortaya çıktığı görülmektedir. Bu nedenle **Grup 1** Kasıtlı Tasarım Yönteminin kategorize ettiği kullanıcılardan **Pinball Kullanıcılar** grubunu seçmiştir. Merceklere göre kategorize edilmiş kartlardan **Etkileşim Merceği** grubunda yer alan **Uygun Hale Getirme** kartını seçmiş ve “Sisteminiz sunduklarını bireysel kullanıcıların ihtiyaç ve yeteneklerine uyacak şekilde uyarlayabilir mi?” sorusundan yola çıkarak tasarımına yön vermiştir.

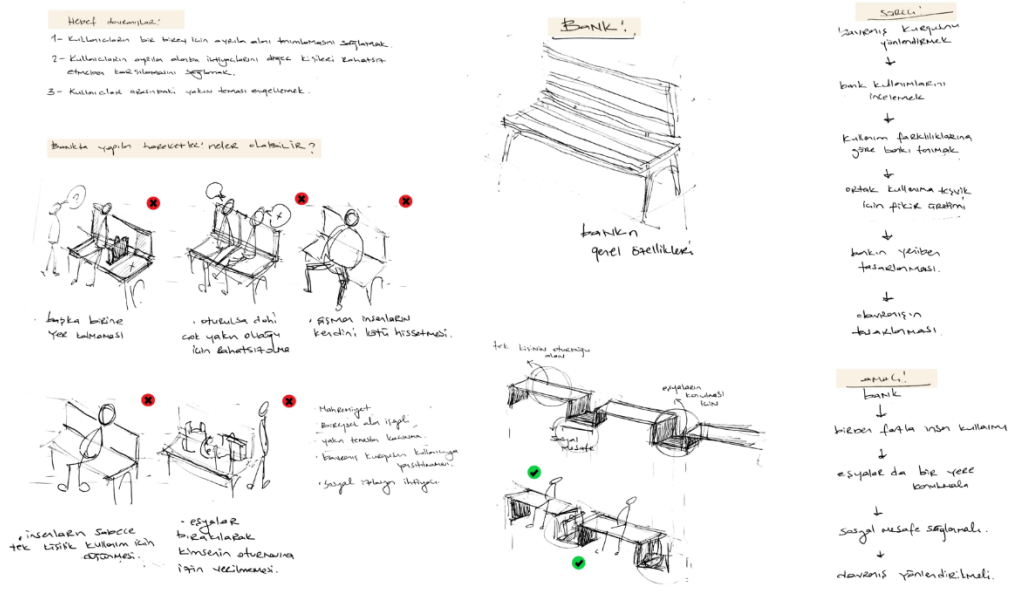
Proje üretim süreçlerinde izledikleri yolda ilk adım olarak mevcut bank kullanımlarını inceleyerek kullanıcı davranışlarını gözlemlemişlerdir. Bu davranışlara göre birden fazla insanın aynı anda bankı kullanımı, eşyalar için ayrı bir alan tanımı, sosyal mesafenin tasarım aracılığıyla sağlanması gibi ihtiyaçlar tespit etmişlerdir. Tespit ettikleri bu ihtiyaçları ortak kullanıma teşvik etme problemiyle birleştirdiklerinde kullanıcıların kendileri için tanımlanan alanda oturması,

kullanıcıların kendilerine ayrılan alanda ihtiyaçlarını diğer kişileri rahatsız etmeden karşılaması ve diğer kullanıcıyla yakın temasta bulunmaması hedef davranışlarını belirlemişlerdir.

Bankın yeniden tasarlanması ve buna paralel olarak kullanıcı davranışının yeniden tasarlanması amacıyla tasarım müdahalesi olarak kişisel alanların ihlal edilmeyeceği tanımlı alanlar oluşturulmuş, alanları doğrudan bölmek yerine peyzaj kullanarak pozitif bölücü kullanılmış ve kullanıcıların bir diğer kullanıcının alanını işgal etmeden eşyalarını koyabileceği bölücü yüzey tanımlaması yapılmıştır.

Grup-1 Bank-Ortak Kullanımı Teşvik Etmek		
<p>Kullanıcı Grubu: Pinball Mercek: Etkileşim Merceği Kart: Uygun Hale Getirme</p>	<p>Provokasyon Sorusu: "Sisteminiz sunduklarını bireysel kullanıcıların ihtiyaç ve yeteneklerine uyacak şekilde uyarlayabilir mi?"</p>	<p>Hedef Davranışlar: Kullanıcıların her bir birey için ayrılan alanı tanımlamasını sağlamak Kullanıcıların kendilerine ayrılan alanda ihtiyaçlarını diğer kişileri rahatsız etmeden sağlamak Kullanıcılar arasındaki yakın teması engellemek</p>
SÜREÇLER		
Davranış kurgusunu yönlendirmek		
Bank kullanımlarını incelemek		
Kullanım farklılıklarına göre bankı tanımak		
Ortak kullanıma teşvik için fikir üretimi		
Bankın yeniden tasarlanması ve buna paralel olarak kullanıcı davranışının yeniden tasarlanması		
<p>Çözüm/Tasarım Müdahalesi Kişisel alanların ihlal edilmeyeceği tanımlı alanların oluşturulması Alanları doğrudan bölmek yerine peyzaj kullanarak pozitif bölücü kullanma Kullanıcıların bir diğer kullanıcının alanını işgal etmeden eşyalarını koyabileceği bölücü yüzey (aynı zamanda bireysel alanı tanımlayarak kullanıcıların sosyal izolasyon hakkını korumaktadır.)</p>		

Tablo 14. Grup-1 Proje Üretim Süreçleri



Tablo 15. Grup 1- Proje Paftası

Herhangi bir araç içerisinde verilen uyarı yoluyla koşullu bir şekilde cep telefonu kullanımını engellemek amacıyla bir uygulama tasarlayan ekip cep telefonu kullanım süresini azaltmayı da hedef davranış olarak çerçevelemiştir. Cep telefonu kullanıcıları otomobillerine her bindiğinde otomatik olarak aktif hale gelen uygulama belirli bir hızın üzerindeki kullanıcıların uygulamalara erişim engelini sağlayarak ve uygulamalar için günlük ya da haftalık kullanım süre sınırları belirleyerek kullanıcıların davranışlarına müdahale etmişlerdir.



Tablo 16. Grup 2- Proje Üretim Süreçleri

AYDA ORTALAMA 442 DAKİKA TELEFONLA KONUŞUYORUZ

BAĞIMLILIK
AŞIRI KULLANIM
TRAFİK KAZALARI

4 TEMEL İŞLEVİ ETKİLİYOR

BİLİŞSEL
GÖRSEL
İŞİTSEL
PSİKOMOTOR

İHTİYAÇ
MEVCUT PROBLEMLERİN ÖNÜNE GEÇEBİLECEK BİR CEP TELEFONU YAZILIMI

KULLANICI KİTLESİ
CEP TELEFONU KULLANAN TÜM KULLANICILAR
ARABA KULLANAN BİREYLER

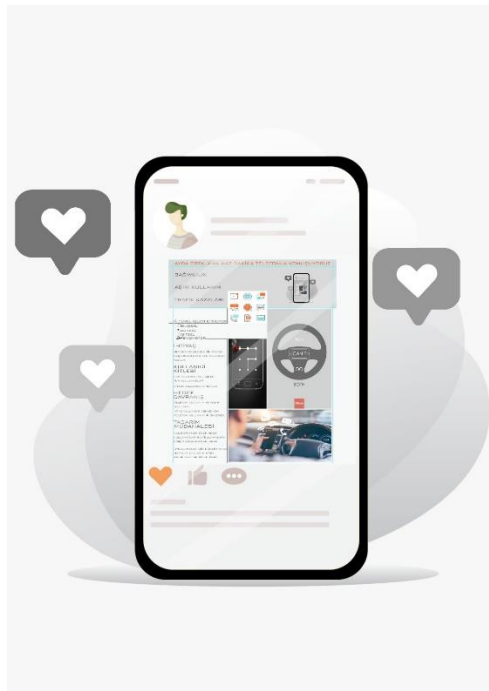
HEDEF DAVRANIŞ
TELEFON KULLANIM SÜRESİNİ AZALTMAK
ARAÇ KULLANIMI ESNASINDA TELEFON KULLANIMINI ÖNLEMELİK

TAŞARIM MÜDAHALESİ
BELLİ BİR HIZIN ÜZERİNDEKİ KULLANICILARIN UYGULAMALARA ERİŞİM ENGELİNİ SAĞLAMAK
UYGULAMALAR İÇİN GÜNLÜK YA DA HAFTALIK KULLANIM SÜRE SINIRLAMALARI BELİRLEMEK

YOU
CAN'T
DO
BOTH

Brake

Görsel 128. Grup 2- Proje Paftası



Görsel 129. Grup 2- Proje Paftası

Grup 3: Tasarım Stüdyosu – Sosyal Sorumluluk Duygusu ve Duygusal Bağ Kurmak

Hem bireyi hem bağlamı göz önünde bulundurmak gereken iç mekanlar olan tasarım stüdyoları ‘sosyal sorumluluk duygusu ve duygusal bağ kurmak’ problemi çerçevesinde değerlendirilmiştir. Tasarım stüdyoları, diğer tasarım disiplinlerinde olduğu gibi, mimarlık eğitiminde de teorik ve pratik bilginin tasarım bilgisine dönüştürülerek tasarlama eğitiminin öğrenildiği ortamlardır. Tasarım eğitiminin merkezinde yer alan stüdyolar, öğrencilerin stüdyo yürütücüsü ve birbirleri ile karşılıklı iletişimde buldukları alanlardır. Aynı zamanda stüdyonun hem eğitim programı genelinde ders saati olarak geniş zaman dilimlerinde kullanılması hem de ders saatleri dışında da kullanımının devam etmesi nedeniyle kullanıcılar ve mekân arasında duygusal bağ kurmanın önemi artmaktadır.

Tasarım ekibi kullanıcı modeli olarak **Pinball Kullanıcıları** seçmiştir. Tasarım problemini **Mimari Mercek** kapsamında değerlendiren ekip, **Bölümlene ve Boşluk Bırakma** kartında yer alan ‘**İnsanların tek seferde yalnızca bir parçayı kullanması için sisteminizi parçalara bölebilir misiniz?**’ sorusunu ele almıştır. Öncelikle mevcut örnekler üzerinden stüdyo kurgularını inceleyen hatta deneyimleyen ekip, stüdyo kullanıcılarını gözlemleyerek ihtiyaçlarını tespit etmiştir. Daha ferah bir atmosfer, kolektif çalışmayı destekleyecek çalışma alanları, doğa ile güçlü bağlar kuran tasarım fikri ve çok fonksiyonlu mekânsal kurgunun gerekliliği doğrultusunda mevcut tasarımlar üzerinden çözümler üretme fikri üzerinde durulmuştur.

Öğrenciler arası iletişimi ve etkileşimi arttırmak, uzun çalışma saatleri boyunca kapalı bir alanda kalan öğrencilerin daha ferah bir alana sahip olmasını sağlayarak verimliliğin artması ve öğrencilerin sosyalleşme, çalışma ve dinlenme ihtiyaçlarının bir arada çözülmesi sayesinde ders saatleri dışında da kullanımı teşvik etmek hedefleri doğrultusunda tasarım müdahaleleri gerçekleştirilmiştir. Bu müdahaleler sırasında stüdyolarda ders çalışma, sosyalleşme ve dinlenme ihtiyaçları için ayrı alanlar tanımlayan ekip, bu sayede kullanıcıların birbirleri ile daha çabuk bağ kurmasını sağlamayı hedeflemektedir. Bu sayede stüdyolar sadece bir işlik olmaktan öte, öğrencinin zamanının büyük bir kısmını geçirdiği bir alana dönüşmüştür.

Grup-3 Tasarım Stüdyosu-Sosyal Sorumluluk Duygusu ve Duygusal Bağ Kurmak		
<p>Kullanıcı Grubu: Pinball Mercek: Mimari Mercek Kart: Bölümlenme ve Boşluk Bırakma</p>	<p>Provokasyon Sorusu: "İnsanların tek seferde yalnızca bir parçayı kullanması için sisteminizi parçalara bölebilir misiniz?"</p>	<p>Hedef Davranışlar: Öğrenciler arası iletişimi ve etkileşimi arttırmak Uzun çalışma saatleri boyunca kapalı bir ortamda kalan öğrencilerin daha ferah bir alana sahip olmasını sağlayarak verimliliğin artırılması Öğrencilerin sosyalleşme, çalışma ve dinlenme ihtiyaçlarının bir arada çözülmesi sayesinde ders saatleri dışında da kullanımı teşvik etmek</p>
SÜREÇLER		
Stüdyo kurgusunun örnekler üzerinden incelenmesi		
Stüdyo kullanıcılarının gözlenerek problemlerinin tespiti		
Kullanıcı kitlesinin ihtiyaçlarının belirlenmesi		
İhtiyaçlar ve problemler doğrultusunda mevcut eksikliklerin tespiti		
Çözüm üretimi		
<p>Çözüm/Tasarım Müdahalesi Stüdyo tasarımı içinde toplu kullanım alanları barındırması aynı zamanda öğrencilerin birbirleri ile daha çabuk bağ kurmasını sağlamak Sadece derslik görevi görmeyen mekan tasarımları Doğa ile iç içe tasarlanan stüdyolar Hem bir ev hem çalışma alanı konforu</p>		

Tablo 17. Grup 3- Proje Üretim Süreçleri



FİZİKSEL BİR ÖĞRENME ORTAMI TASARIM STÜDYOLARI

TASARIM STÜDYOSU PROBLEMLERİ

BİREYLERİN TASARIM STÜDYOSU KÜLTÜRÜYLE İLK KARŞILAŞMALARI SEBEBİYLE DUYULAN YABANCILIK HISSİ.

SÖZ KONUSU OLAN STÜDYONUN TASARIMI NEDENİYLE BİREYLERİN BİRBİRLİYLE KURABİLECEKLERİ İLİŞKİLERİN KISITLANMASI.

DAHA ÇOK KAPALI BİR MEKAN OLARAK TASARILAN STÜDYOLARIN KULLANICILARINI ODAĞA İLETİŞİMİNDEN KOPARMASI.



TASARIM STÜDYOSU NEDİR?

TASARIM STÜDYOLARI, DİĞER TASARIM DİSİPLİNLERİNDE OLDUĞU GİBİ, MİMARLIK EĞİTİMİNDE DE TEORİK VE PRATİK BİLGİNİN TASARIM BİLGİSİNE DÖNÜŞTÜRÜLEREK TASARILAMA EYLEMİNİN ÖĞRENİLDİĞİ ORTAMLARDIR.

MİMARLIK EĞİTİM PROGRAMININ MERKEZİNDE YER ALAN TASARIM STÜDYOLARI, ÖĞRENCİLERİN STÜDYO YÜRÜTÜCÜSÜ VE BİRBİRLERİ İLE KARŞILIKLI İLETİŞİMDE BULUNDUKLARI, BÖYLELİKLE TASARILAMA EYLEMİNİ DENEYİMLEDEKLERİ ORTAMLARDIR.



İYİLEŞTİRME HAMLELERİ

FERAH BİR ATMOSFER

KOLLEKTİF ÇALIŞMAYI
DESTEKLEYECEK
ÇALIŞMA ALANLARI



DOĞA İLE GÜÇLÜ
BAĞLAR KURAN TASARIM
DÜŞÜNCESİ

ÇOK FONKSİYONLU
MEKANSAL KURGU

STÜDYO TASARIMI İÇİNDE TOPLU KULLANIM ALANLARI BİRİNDİRİLMESİ AYNI ZAMANDA ÖĞRENCİLERİN BİRBİRLERİ İLE DAHA ÇABUK BAĞ KURABİLMELERİNİ SAĞLAMAKTADIR.



STÜDYO, SINIFIN ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMENİN AYNI ANDA BELLİ BİR SÜRE İÇERİSİNDE ÖĞRENME-ÖĞRETME AMACIYLA BİR ARAYA GELDİĞİ GELENEKSEL ÖĞRENME ORTAMININ AKSİNE, BELİRLENEN 'DERS ZAMANI'NIN DIŞINDA, EĞİTİM OLMADAN DA BİR ÖĞRENME ORTAMI OLMA ÖZELLİĞİNİ SÖRDÜRMEKTEDİR.

STÜDYODAKI ÖĞRENME SÜRECİ, STÜDYODA AKTİF OLARAK ÇALIŞMAYLA DESTEKLENDİĞİNDEN ÖĞRENCİLERİN STÜDYODU BENİMSEMELERİ, DERS DIŞI ZAMANLARDA DA KULLANIMLARI ÖNEM KAZANMAKTADIR.

SADECE DERSLİK
GÖREVİ GÖRMİYEN
MEKAN TASARIMLARI



HEM BİR EV HEM
ÇALIŞMA ALANI

İLHAMINI DOĞADAN DA ALAN TASARIM OLGUSU İÇİN TASARIM STÜDYOLARININ DOĞADAN VE YEŞİLDEN UZAK OLMASI BEKLENİLEMEZ.

UZUN ÇALIŞMA SAATLERİ BOYUNDA KAPALI BİR ORTAMDA KALAN ÖĞRENCİLER İÇİN MEKAN VE DOĞANIN BİR ARADA KURGULANMASI ONLARIN DAHA FERAH BİR ORTAMDA HİSSETMESİ AÇISINDAN VERİMLİ OLACAKTIR.



DOĞAYI İÇİNE ALAN
TASARIM ANLAYIŞI

STÜDYOLARDA VERİLEN TASARIM EĞİTİMİ BELİRLİ BİR SÜRECİ KAPSADIGINDAN, GRUP ÇALIŞMALARI VE UZUN ÇALIŞMA SAATLERİ GEREKTİRDİĞİNDEN ÖĞRENCİLERİN SOSYALLEŞİP ÇALIŞABİLECEKLERİ DİNLENEBİLECEKLERİ VE DERS SAATLERİ DIŞINDA DA KULLANABİLECEKLERİ BİR ORTAM YARATMIŞTIR.

STÜDYONUN HEM EĞİTİM PROGRAMI GENELİNDE DERS SAATI OLARAK GENİŞ BİR ZAMANA YAYILMASI, HEM DE DERS SAATLERİ DIŞINDA DA KULLANILMASI SONUCUNDA, STÜDYO SADECE BİR İŞLİK OLMaktan ÖTE, ÖĞRENCİNİN ZAMANININ BÜYÜK BİR KISMINI GEÇİRDİĞİ BİR ALANA DÖNÜŞMÜŞTÜR.

ÇOK FONKSİYONLU
MEKAN KURGUSU



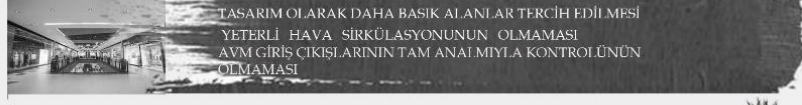
Görsel 130. Grup 3- Proje Paftası

kullanıcılar sağlıklı seçimler yapmaya zorlanmakta, sağlıklı seçimler sonrasında iste bu seçiminden ötürü kullanıcılar ödüllendirilmektedir.

Grup-4 Alışveriş Merkezleri-Sağlık ya da Güvenlik Problemleri		
Kullanıcı Grubu: Pinball Mercek: Mimarî, Hata Önleyici, Güvenlik Kart: Yakınsama ve Ayrılma, Emin mişin?, Gözetleme	Provokasyon Sorusu: "Sisteminiz sunduklarını bireysel kullanıcıların ihtiyaç ve yeteneklerine uyacak şekilde uyarlayabilir mi?"	Hedef Davranışlar: Kullanıcıların alışveriş merkezi içinde geçirdikleri süre boyunca sağlık ve güvenlik kaynaklı kaygıların azaltılması
SÜREÇLER		
Mevcut AVM tasarımlarının incelenmesi		
AVM'lerdeki kullanıcı davranışlarının incelenmesi		
Problemlerin tespiti		
Problemlere çözüm üreten farklı AVM tasarımlarının değerlendirilmesi		
Problemler Doğrultusunda tasarım önerilerinin geliştirilmesi		
Çözüm/Tasarım Müdahalesi Doğa ile iç içe mekanlar yaratarak ferahlık sağlamak Girişlerde yüz tanıma-plaka tanıma gibi sistemlerin kullanımı Birbirinden bağımsız açık alanlar ile birbirine bağlanan alanlar yaratarak hem doğal iklimlendirme sağlamak hem de gürültüyü absorbe etmek		

Tablo 18. Grup 4 Proje Üretim Süreçleri

ALIŞVERİŞ MERKEZLERİ



ÇÖZÜM ÖNERİLERİ

DOĞA İLE İÇ İÇ MEKANLAR YARATARAK FERAHLIK SAĞLAMAK
DOĞAL HAVANIN GİREBİLECEĞİ MEKANLAR YARATMAK
GİRİŞLERDE YÜZ TANIMA-PLAKA TANIMA GİBİ SİSTEMLER KULLANMAK



BİRBİRİNDEN BAĞIMSIZ AÇIK ALAN İLE BİRBİRİNE BAĞLANAN ALANLAR YARATARAK
HEM DOĞAL HAVA SAĞLAMAK HEM DE GÜRÜLTÜ ABSORBE ETMEK



DOĞA İLE BÜTÜNLEŞİK ALANLAR YARATARAK FERAH ALAN OLUŞTURMAK

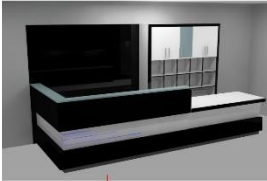


Görsel 132. Grup 4 Proje Paftası

KULLANICI TİPİ: PINBALLS

GİZLİ GÜVENLİK BARIYERLERİ OLUŞTURMAK

İKİ ASAMALI SİSTEM

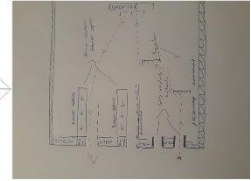


Solun alanın ortası kısa kısımda barınma sistemi de sadece barındır

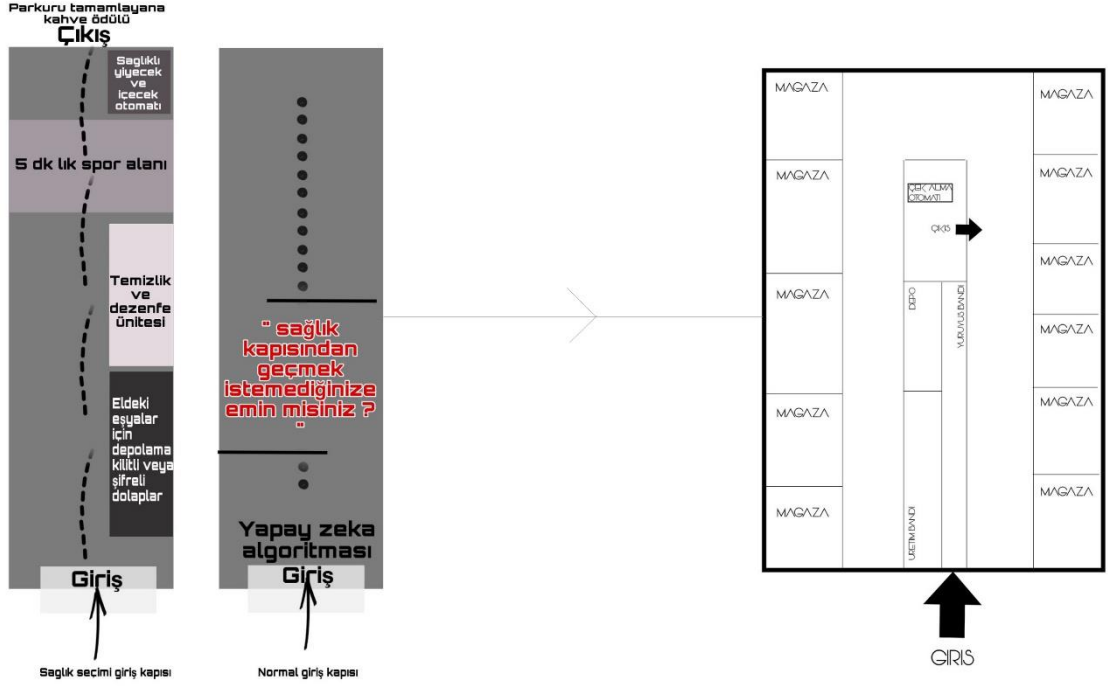


Solun alanın ortası kısa kısımda barınma sistemi de sadece barındır

İKİ FARKLI GİRİŞ OLUŞTURMA



Görsel 133. Grup 4 Proje Paftası



Görsel 134. Grup 4 Proje Paftası

Grup 5: Bisiklet- Kaynak Tüketimi ve Enerji Kullanımında Verimlilik

Bireysel kullanıcılar için bir ulaşım aracı olan bisikletlerin kullanımı, çevresiyle doğrudan ilişkilidir ve bu nedenle bağlamından bağımsız olarak düşünülmemektedir. Bisikletler, kaynak tüketimi ve enerji kullanımında verimlilik problemi kapsamında değerlendirilmiştir.

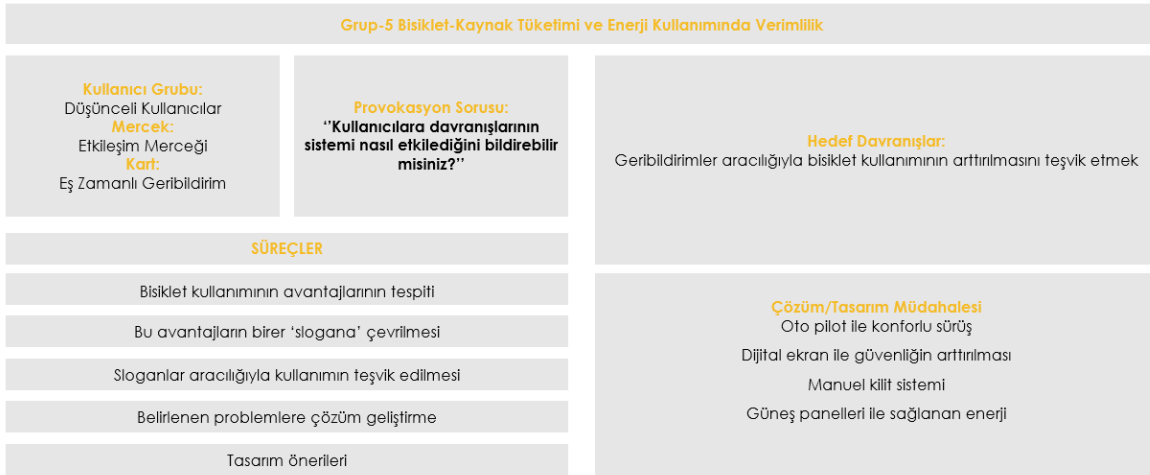
Bisiklet kullanıcılarını çevreye ve enerji kullanımına duyarlı bireyler olmaları nedeniyle **Düşünceli Kullanıcılar** olarak modelleyen tasarım ekibi, **Etkileşim Merceğindeki Eş Zamanlı Geri Bildirim** kartını seçmişlerdir. Kart üzerinde yer alan **“Kullanıcılara davranışlarının sistemi nasıl etkilediğini bildirebilir misiniz?”** sorusundan yola çıkarak tasarımını şekillendiren ekip, bisiklet kullanımının kaynak tüketimi ve enerji verimliliği üzerindeki avantajlarının tespitinin ardından bu avantajları **“Mazot Yakma Yağ Yak!”**, **“Enerjini şarj et!”** gibi sloganlara dönüştürmüştür. Bu sloganlar aracılığıyla da kullanımın teşvik edilmesi hedeflenmektedir.

İkinci aşamada bisiklet kullanıcılarının ihtiyaçlarını tespit eden ekip, kontrollü sürüşün, sürüş güvenliğinin ve sürüş konforunun artmasına, bekleme alanları ve bisiklet park yeri problemlerine

çözüm üretmeye ve hız denetimine yönelik müdahaleleri bir yazılım/uygulama aracılığıyla geliştirmeyi hedeflemişlerdir.

Uygulama, bisiklet sürerken üretilen kinetik enerjiyi depolayarak hem dijital ekran uygulamasını aktive etmekte hem de oto pilot ile daha konforlu bir sürüş sağlamaktadır. Gidonun ortasında bulunan dijital ekrana giriş yapıldığında kullanıcılar kişisel verilerini görebilmekte ve aynı zamanda telefonlarından senkronize bir şekilde takip sağlayabilmektedir.

Bisiklet rotasında belirlenen noktalara yerleştirilen manuel kilit sistemi ile çalışan elemanlar bisikletleri güvenli bir şekilde muhafaza ederken dijital kilit sistemi ile çalışan alanlarda güneş panelleri kullanılarak dijital sistemin çalışması sağlanmaktadır. Kullanıcıların bisikletlerini bıraktıklarında duyacakları güvenlik kaynaklı kaygıların yok edilmesi amaçlanmıştır.



Tablo 19. Grup 5 Proje Üretim Süreçleri



Görsel 135. Grup 5 Proje Paftası

3.2.3 Odak Grup Görüşmeleri ve Sonuçları

Çalıştayın ikinci oturumunun ardından tasarım ekipleriyle odak grup görüşmeleri yapılmıştır. Odak grup görüşmeleri, proje katılımcılarına davranış ve tasarım ilişkisi kapsamında davranış değişimi hakkında bir çerçeve sağlamak amacıyla yapılan literatür taramasının kılavuzluğunda hazırlanmıştır. Görüşmeler, tasarım ekibi tarafından yapılan uygulamaların uygun bir bağlama

oturtulmasını sağlamayı hedeflemektedir. Bu görüşmeler, Kasıtlı Tasarım Yöntemi ile projelerin tasarım ve gelişme aşamaları arasındaki korelasyonları belirlemek için temel bir gerekliliktir. Sorular anket sorularını çalıştay aşamaları ile destekleyerek katılımcıların davranış değişimi ve Kasıtlı Tasarım Yöntemi hakkındaki görüşlerini derlemek amacını taşımaktadır.

Görüşmeler tasarım ekipleri ile “Zoom platformu” üzerinden çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. Görüşülen kişilere proje üretim süreçlerine dair yapılandırılmış sorular sorulmuş ve böylece süreçle ilgili katılımcı görüşlerinin vurgulanması için bir kapsam oluşması sağlamıştır.

Katılımcılara ilk olarak “Tasarım aracılığıyla davranışı yönlendirmek hangi yollarla daha kolay sağlanmaktadır?” sorusu yöneltilmiştir. Davranışı motive etmek, caydırmak, kullanıcıyı zorlamak, tetiklemek ya da ödül-ceza sistemleri gibi farklı yollarla sağlanabilen bu değişim konusunda ekipler motive etmenin en etkili yol olduğunu belirtmiştir. Katılımcılar, tasarımda zorlama yaklaşımının kullanımı insan davranışlarının alışkanlıklara dönüştürmesini kolaylaştırırsa da davranış motive edildiğinde değişimin daha kalıcı ve efektif olduğu yönünde görüş bildirmişlerdir. Buna ek olarak zorlama düzeneklerinin kullanıcılarda kalıcı bir davranış değişimi sağlamadığını belirtmişlerdir. Ekiplerin ürettikleri projelerde de çeşitli sloganlar, ödüller gibi yollarla davranışları motive etme yolunu tercih ettikleri görülmektedir.

Kullanıcı kararları ve tasarımcı kararları düşünüldüğünde davranışın tasarımcı kararları doğrultusunda mı yoksa kullanıcı kararları doğrultusunda mı şekillendiği sorusu yöneltilmiştir. Katılımcılar tasarımcının yol gösterici olduğunu fakat kullanıcının son davranış kararlarını verdiğini ifade etmişlerdir. Bazı durumlarda ise tasarımcı kararlarının aksine kullanıcıların ürünlere, mekanlara ya da sistemlere yeni işlevler yüklemekte olduğunu ve beklenenden farklı yönde davranışlar sergilediğini söylemişlerdir.

“Tasarımcılar bir davranış planlamakta ama kullanım biçimleri tasarımcının öngörülerinden farklı yönere gidip farklı davranış ve kullanım biçimleri doğurabilmektedir.”

Tüm bu görüşlerin yanında tasarımcı ve kullanıcının etkileşimli bir süreç içinde tasarım yapması gerektiğini savunan katılımcılar, tasarım sürecine ürünün ya da mekânın kullanıcısının da dahil edilmesi ve fikir belirtmesi gerektiğini savunmuşlardır.

Karar verme, motivasyon, ihtiyaç, dürtü, güdü gibi kavramların tüm tasarımcılar tarafından bilinmesinin gerekliliği konusunda ise tasarımların daha anlaşılabilir olması ve insan odaklı tasarımların yapılması için olumlu görüş sunmuşlardır.

Bu kapsamda davranış değişimi ile ilgili ders almak istediklerini ifade eden katılımcılar, dersin zorunludan ziyade seçmeli olması gerektiğini söylemişlerdir. Seçmeli derslere daha hevesli ve istekli katılım gösterdiklerini ve bu nedenle öğrenmenin daha kalıcı olduğunu ifade etmişlerdir.

Kasıtlı Tasarım Yönteminin proje üretim süreçlerinde ekiplere katkılarının ölçülmesi ve katılımcı görüşlerinin derlenmesi adına katılımcılara yöntemin bir rehberlik sağlayıp sağlamadığı ve genel çerçeveyi çizme konusunda ipuçları sunma konusunda faydalı olup olmadığı sorulmuştur. Tasarımın ve proje üretim süreçlerinin öznel olduğunu belirten katılımcılar, sağladığı ipuçlarını faydalı bulduklarını ancak soyut bir düzeyde yol göstericilik sağladığını belirtmişlerdir. Düşünsel süreçlerde gelişime katkı sağladığını ve öznel çıkarımlarda bulunmayı mümkün kıldığını ifade eden ekiplerin büyük bir kısmı yöntemi bundan sonraki projelerinde kullanmayı düşündüklerini belirtmişlerdir. Bundan önce farkında olmadan davranış yönlendirmeyi projelerine dahil ettiklerini ifade eden ekipler, yöntemdeki ipuçlarını bilinçli ya da bilinçsiz olarak kullanmaya devam edeceklerini söylemişlerdir. Merceklerde bulunan soruların sunduğu rehberliğin yanında yöntemin bir sağlama aracı olarak da kullanılabileceğini ekleyen katılımcılar, çalıştayda olduğu gibi okul projelerinde de yöntemi kullanacaklarını ifade etmişlerdir.

3.2.4 Anket-2 Uygulaması ve Sonuçları

Anket-1'in, çalıştaydaki proje üretim süreçlerinin ve sözlü görüşmelerin ardından yapılan Anket-2'deki katılımcı yanıtlarından elde edilen sonuçlar aşağıda yer almaktadır.

	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
Tasarımcılar davranış değişikliği için herhangi bir yönteme ya da yaklaşıma ihtiyaç duymamaktadır.	%38	%57,7	%0	%3,8	%0
Bir alandaki davranış değişimini etkileyecek tasarım teknikleri ile ilgili bilgi sahibiyim.	%0	%3,8	%26,9	%61,5	%7,7
Tasarımcıların davranış değişimi ile ilgili yöntem ve teknikler konusunda bilgi sahibi olması önemlidir.	%0	%0	%0	%42,3	%57,7
Tasarımcılar, davranış değişimi ile ilgili çalışmalar yürütürken bilgi verecek bir rehber ihtiyacı duyarlar.	%0	%0	%19,2	%65,4	%15,4
Davranış değişimi yöntem ve teknikleri önemli bir tasarım aracıdır.	%0	%0	%0	%65,4	%34,6
Davranış değişimi ile ilgili okulda ders aldım.	%15,4	%19,2	%34,6	%23,1	%7,7
Davranış değişimi ile ilgili bilgileri içeren bir ders aldım.	%15,4	%19,2	%11,5	%42,3	%11,5
Tasarım bölümlerinde davranış değişimi ile ilgili bilgileri içeren bir dersin olması önemlidir.	%0	%0	%0	%53,8	%46,2
Eğitim süresince davranış değişimi yöntem ve teknikleri ile ilgili daha fazla bilgi edinmek isterim.	%0	%0	%3,8	%50	%46,2
Eğitim süresince davranış değişimi yöntem ve tekniklerini içeren bir ders almak isterim.	%0	%0	%0	%65,4	%34,6

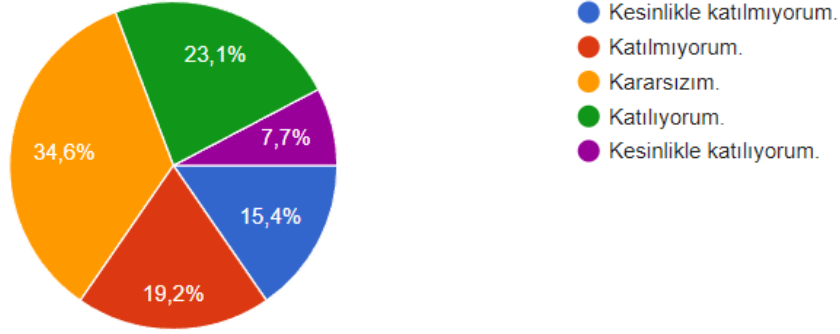
Tablo 20. Davranış Değişimi ile İlgili Bilgi Kaynaklarını Ölçmeyi Hedefleyen Sorular ve Yanıt Dağılımları

Davranış değişikliği ile ilgili bilgi kaynaklarını ölçmeyi hedefleyen soruların yer aldığı ilk bölümde, katılımcıların %4'lük dilimi tasarımcıların davranış değişikliği için herhangi bir yönteme ya da yaklaşıma ihtiyaç duymadığını belirtirken %96'luk bir oranda yönteme duyulan ihtiyacın varlığı belirtilmiştir.

Anketin ikinci aşamasında katılımcıların çalıştay öncesinde davranış değişimi ile ilgili bilgi düzeylerini ölçmek hedeflenmiştir. Katılımcıların %72'si bir alandaki davranış değişimini etkileyecek tasarım teknikleri ile ilgili bilgi sahibi olduğunu belirtirken tamamı bu yöntem ve teknikler hakkında bilgi sahibi olmanın önemli olduğunu ve davranış değişimi yöntem ve tekniklerinin önemli bir tasarım aracı olduğunu belirtmiştir. Ancak bu çalışmalar yürütülürken bilgi verecek bir rehber ihtiyacı duyulması konusunda sorulan soruya katılımcıların %80'i evet yanıtı verirken %20'si kararsızım seçeneğini işaretlemiştir.

Üçüncü aşamada ekiplerin lisans eğitimleri sırasında aldıkları dersler aracılığıyla davranış değişimine ilişkin edindikleri bilgi düzeylerini ölçmeyi hedefleyen sorular yer almaktadır. Katılımcıların davranış değişimi yöntem ve teknikleri ile ilgili lisans eğitimi sırasında okulda ders alıp almadıkları ile ilgili soruya öğrencilerin büyük bir kısmı kararsızım olarak yanıt vermiştir. Tasarım bölümlerinde davranış değişimi ile ilgili bilgileri içeren bir dersin olması önemlidir ifadesine katılımcıların tamamı katıldıklarını söylerken eğitimleri süresince davranış değişimi

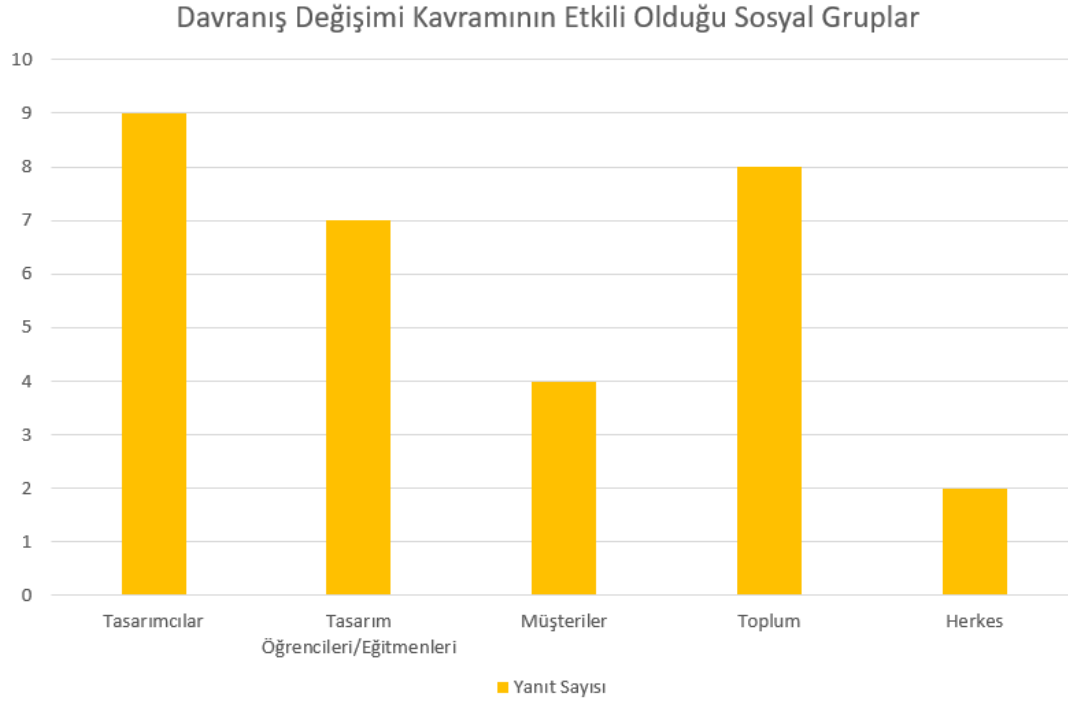
yöntem ve teknikleri ile ilgili daha fazla bilgi edinmek istediklerini ve bu konuda bir ders almak istediklerini belirtmişlerdir.



Görsel 136. Katılımcıların “Davranış değişimi ile ilgili okulda ders aldım.” İfadesine Verdikleri Yanıtların Grafiği

Anketin dördüncü aşamasında katılımcılara davranış değişimi için tasarımın etki alanını ölçmeyi hedefleyen sorular sorulmuştur. Davranış değişimi için tasarım kavramının hangi sosyal gruplarda daha fazla hissedildiği sorusu tasarımcılara bu konunun göz önünde bulundurulması ve iş birlikleri aracılığıyla bilinç düzeyinin artırılması gereken kullanıcı grupları hakkında ipuçları sağlayacaktır.

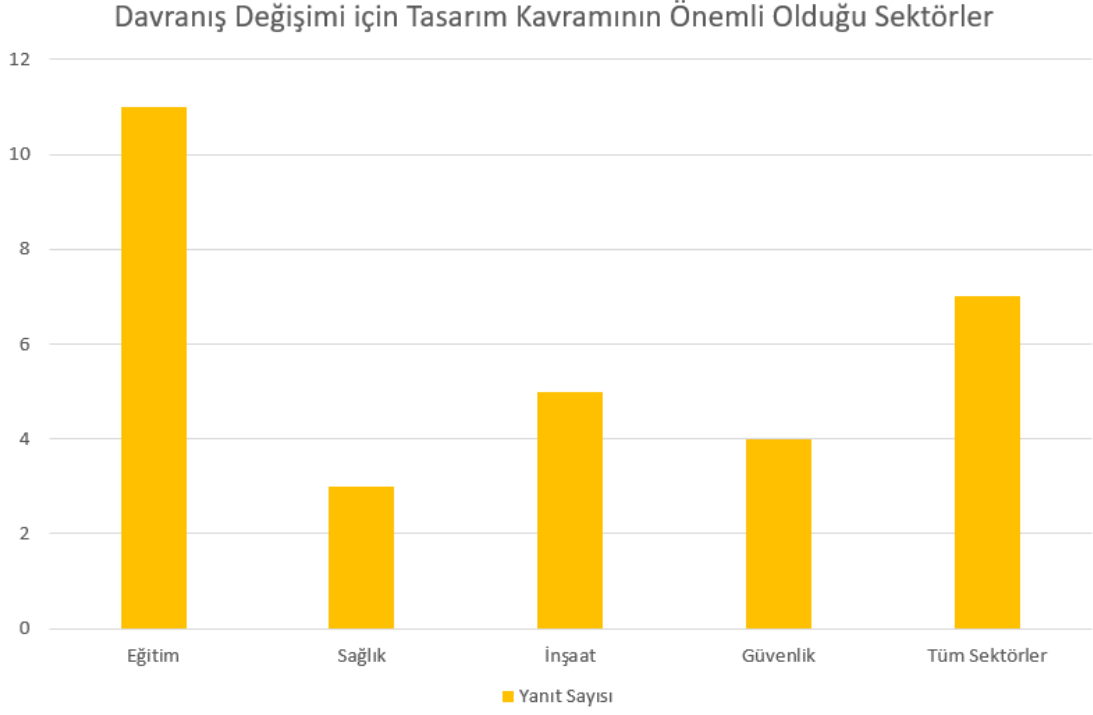
Katılımcıların verdikleri yanıtlar göz önünde bulundurulduğunda en fazla öne çıkan gruplar tasarımcılar ve toplumdur. Tasarımcılar aracılığıyla toplumsal davranış üzerinde değişikliklerin sağlanabilmesi bu kavramın etkisini karşılıklı olarak beslemektedir.



Görsel 137. Davranış Değişimi Kavramının Etkili Olduğu Sosyal Gruplar

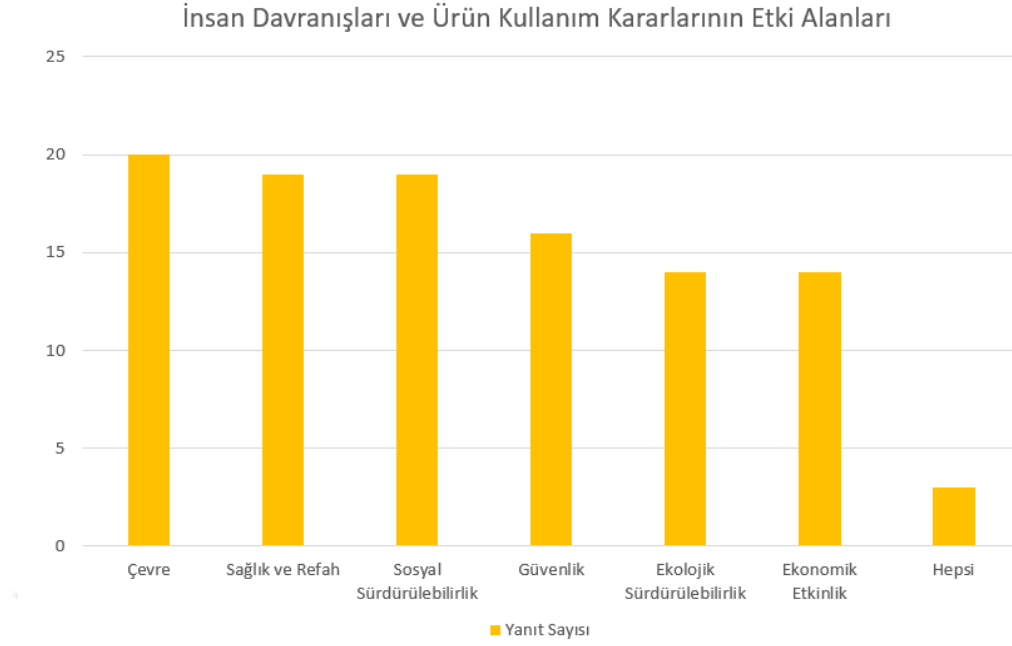
Davranış değişimi için tasarım kavramının önemli olduğu sektörler sorulduğunda ise katılımcıların büyük çoğunluğu eğitim yanıtını vermişlerdir. Sağlık, güvenlik, inşaat gibi seçeneklerin bulunduğu soruda tüm sektörler için önemli olduğunu belirten katılımcı sayısı eğitim yanıtını verenleri takip etmektedir (Bkz Görsel 137).

Bu sektörler ile ilgili yanıtlar, iş birlikleri ve gelecekte yapılabilecek çalışmalar için bir ön araştırma niteliğindedir. Tasarım ve davranış değişimi ilişkisi aracılığıyla bu sektörlerde gelişim ve sürdürülebilir yenilikler sağlamanın mümkün olacağı öngörülmektedir.



Görsel 138. Davranış Değişimi Kavramının Önemli Olduğu Sektörler Grafiği

İnsan davranışları ve ürün kullanım kararları göz önünde bulundurulduğunda çevre, sağlık ve refah, güvenlik ve suç önleme, sosyal sürdürülebilirlik, ekolojik sürdürülebilirlik, ekonomik etkinlik gibi alanlarda kalıcı fayda sağlayabilecek davranış değişiklikleri yapılması mümkündür. Katılımcılara davranış değişiminin etki alanları sorulduğunda en büyük etkinin çevre üzerinde sağlanabileceğini belirtmişlerdir. Sağlık ve refah ile sosyal sürdürülebilirlik yanıtları çevre yanıtını takip etmektedir (Bkz Görsel 138).



Görsel 139. İnsan Davranışları ve Ürün Kullanım Kararlarının Etki Alanları Grafiği

Anketin beşinci aşamasında yer alan sorular aracılığıyla Kasıtlı Tasarım Yönteminin proje üretim ve tasarım süreçlerine etkilerinin ölçülmesini hedeflemektedir. Aşağıdaki tabloda sorular ve yanıtların dağılımı yer almaktadır.

Soru	Evet	Hayır	Kararsızım
Kasıtlı Tasarım Yöntemi davranış problemini tanımlama ve hedef davranış kavramını belirleme süreçlerime katkıda bulundu.	%96,2	%0	%3,8
Kasıtlı Tasarım Yöntemi davranış üzerinde etkili olan yöntemler hakkında bilgi sahibi olmamı sağladı.	%92,3	%0	%7,7
Kasıtlı Tasarım Yöntemi müdahale geliştirme süreçlerinde bir rehber niteliğindedir.	%100	%0	%0
Kasıtlı Tasarım Yöntemi müdahale şeklini belirlememde katkı sağladı.	%88,5	%3,8	%7,7
Kasıtlı Tasarım Yöntemi müdahaleye hangi tetikleyicileri dahil edeceğime karar vermeme kolaylaştırdı.	%88,5	%0	%11,5
Davranış değişimi için hangi merceği kullanacağıma kolayca karar verebildim.	%65,4	%3,8	%30,8
Kasıtlı Tasarım Yöntemi sayesinde hedef davranışa ulaşmak için izleyeceğim yolları belirlemek kolay oldu.	%80,8	%0	%19,2
Bir sonraki projemde davranış faktörlerini de hesaba katmayı planlıyorum.	%92,3	%3,8	%3,8
Bir sonraki projemde bu yöntemden faydalanmayı düşünüyorum.	%92,3	%3,8	%3,8

Tablo 21. Kasıtlı Tasarım Yönteminin Proje Üretim ve Tasarım Süreçlerine Katkılarını Ölçmeyi Hedefleyen Sorular ve Yanıt Dağılımları

Verilen yanıtlar incelendiğinde, yöntemin davranış problemini tanımlama ve hedef davranış kavramını belirleme süreçlerine katkıda bulunduğu ve davranış değişikliği üzerinde etkili olan yöntemler hakkında tasarımcılara bilgi verdiği sonucu çıkarılmaktadır. Kasıtlı Tasarımın hedef davranışa yönelik müdahaleleri geliştirme süreçlerinde bir rehberlik sunduğu ve müdahale şeklinin belirlenmesine katkı sağladığı da anket sonuçlarıyla desteklenmektedir (Bkz. Tablo 21).

Yöntemin ipuçlarını mercekler aracılığıyla sağladığı göz önünde bulundurulduğunda katılımcıların yalnızca %65,4'ü hangi merceği kullanacağına kolayca karar verdiği görülmektedir. Ancak buna rağmen katılımcıların %80,8'i yöntem sayesinde hedef davranışa ulaşmak için izleyeceği yolları belirlemenin kolay olduğunu ifade etmiştir (Bkz. Tablo 21).

Yöntemin tüm süreçlere etkileri göz önünde bulundurulduğunda katılımcılar yöntemi faydalı bulduklarını ve bir sonraki projelerinde davranış faktörlerini de hesaba katarak projelerinde Kasıtlı Tasarım Yönteminden faydalanmayı düşündüklerini ifade etmişlerdir (Bkz. Tablo 21).

Katılımcıların Kasıtlı Tasarım Yöntemi ile ürettiği projelere dair öznel değerlendirmeleri içeren soruların yer aldığı son aşamada katılımcıların verdiği yanıtlar aynı zamanda yöntemin de negatif ve pozitif etkiler, etik değerler ve sınırlamalar açısından öznel bir değerlendirme sunmaktadır.

	Evet	Hayır	Kararsızım
Projemde sağladığım davranışsal değişimin uzun soluklu olmasını hedefledim.	%88,5	%3,8	%7,7
Projemde sağladığım davranışsal değişimin pozitif etkilerinden ben sorumluyum.	%80,8	%3,8	%15,4
Projemde sağladığım davranışsal değişimin negatif etkilerinden ben sorumluyum.	%73,1	%7,7	%19,2
Projemde sağladığım davranışsal değişim gönüllülük esasına dayanmalıdır.	%61,5	%3,8	%34,6
Projemde sağladığım davranışsal değişim hakkında yapılan müdahalelerle ilgili kullanıcılar önceden bilgilendirilmeli / müdahale tarif edilmelidir.	%69,2	%15,4	%15,4
Projemde sağladığım davranışsal değişim bireylerin özgürlük haklarına müdahale içermektedir.	%3,8	%88,5	%7,7
Projemde sağladığım davranışsal değişimi bir tasarımcı olarak etik bulmuyorum.	%7,7	%84,6	%7,7

Tablo 22. Katılımcının Kasıtlı Tasarım Yöntemi ile Ürettiği Projeye Dair Sorular ve Yanıt Dağılımları

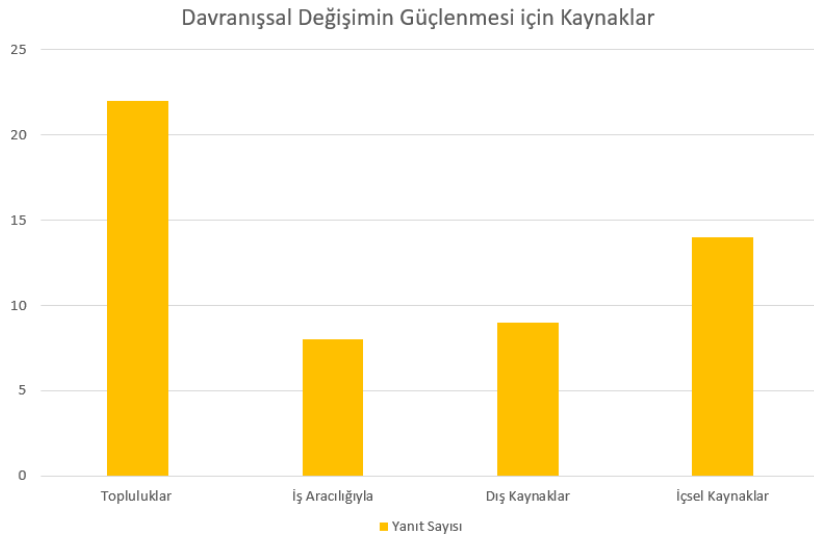
Tasarım ekiplerinin %88,5'i projelerinde sağladıkları davranışsal değişimin uzun soluklu olmasını hedeflediklerini belirtmişlerdir. Bu davranışsal değişimin pozitif etkilerinden sorumlu olduklarını

düşünen katılımcıların sayısı %80,8 iken negatif etkilerden sorumlu olduğunu düşünen katılımcı sayısı %73,1'dir (Bkz. Tablo 22).

Projelerinde sağladıkları davranışsal değişimin gönüllülük esasına dayanması gerektiğini belirten katılımcı sayısı %61,5'tir. Sağlanan davranışsal değişim hakkında yapılan müdahalelerle ilgili kullanıcılar önceden bilgilendirilmeli ve müdahaleler tarif edilmelidir önermesine %69,2 oranında evet yanıtı verilmiştir (Bkz. Tablo 22).

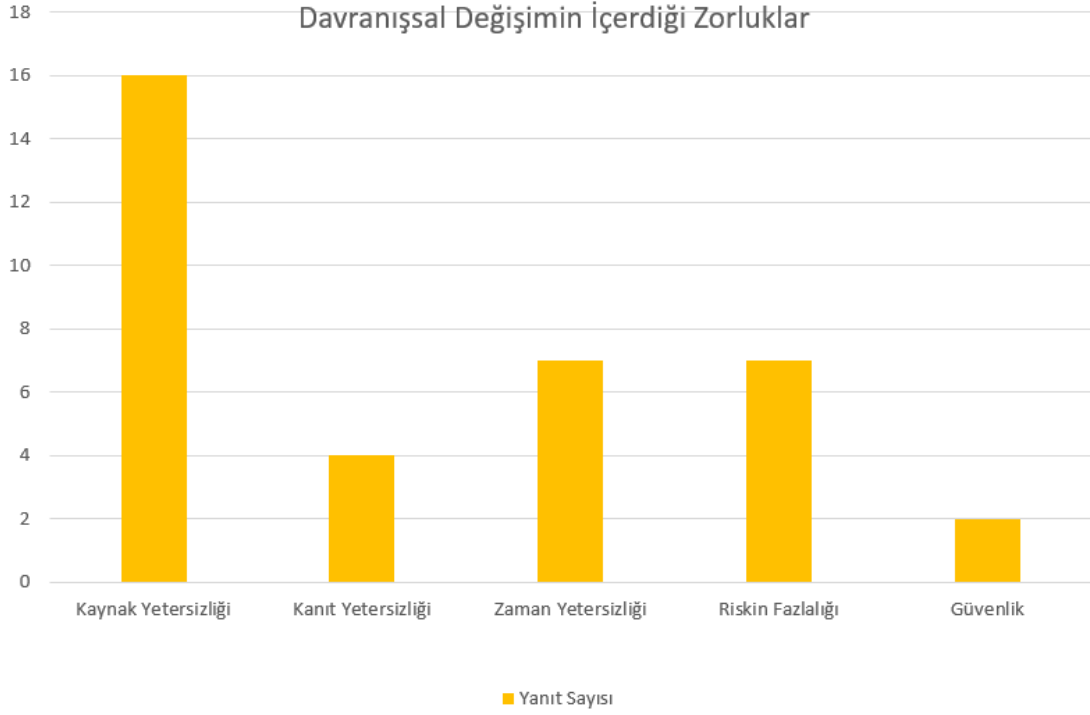
Ekipler, projelerinde sağladıkları davranışsal değişimin bireylerin özgürlük haklarına müdahale içermediği görüşünü savunmakta ve sağladıkları değişimin etik açıdan bir sorun teşkil etmediğini belirtmektedir (Bkz. Tablo 22).

Ekiplere projelerinde sağladıkları davranışsal değişimin hangi kaynaklarla güçlendirilebileceği sorulduğundaysa topluluklar (tasarım toplulukları, davranış değişimi için çalışan ekipler vb.) yanıtı (576,9) öne çıkmıştır. Topluluklar yanıtını sırasıyla içsel kaynaklar (ihtiyaç, motivasyon vb.), dış kaynaklar (kurumlar, iş yerleri vb.) ve iş yanıtı verilmiştir.



Görsel 140. Davranışsal Değişim için Güçlenmesi Gereken Kaynaklar Grafiği

Projelerde sağlanan davranış değişiminin içerdiği zorluklar sorulduğunda ekiplerin %62,5'i kaynak yetersizliği yanıtını vermiştir. Zaman yetersizliği ve risk fazlalığı yanıtları takip etmektedir (Bkz. Görsel 141).



Görsel 141. Davranışsal Değişimin İçerdiği Zorluklar Grafiği

Projelerinde sağlanan davranışsal değişimin yaygınlaşması ve toplumsallaşması için ise;

a-akademik yayınların artması

b-projelerin sağlayacağı faydalarla ilgili daha fazla kanıt sunulması

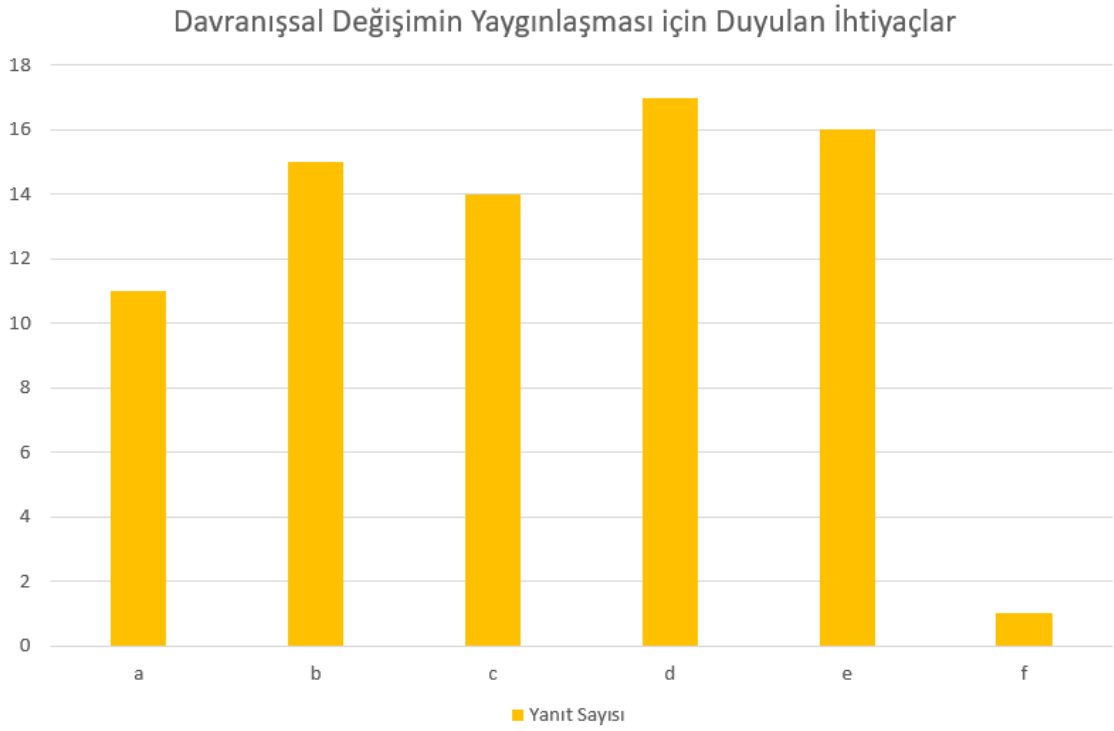
c-bilgiye daha kolay ulaşım (çalıştay, konferans vb.)

d-sosyal medya ile farkındalık yaratmak

e-davranış değişimi için tasarım kavramı bilincinin artması

f-okullara ders içeriği olarak davranış değişimi için tasarımın eklenmesi

seçenekleri ekiplere sunulmuştur. Soruya verilen yanıtların dağılım grafiği aşağıdaki gibidir;



Görsel 142. Davranışsal Değişimin Yaygınlaşması için Duyulan İhtiyaçlar Grafiği

Sosyal medya ile farkındalık yaratmak seçeneği yanıtlar arasında öne çıkarken davranış değişimi için tasarım bilincinin artırılması onu takip etmiştir. Ders içeriği olarak davranış değişiminin eklenmesi ise en az tercih edilen seçenek olmuştur (Bkz. Görsel 142).

3.3 Bölüm Sonu Değerlendirmesi

Tezin bu bölümünde yapılan çalışmalar psikoloji, davranış değişikliği için tasarım ve ürün geliştirme literatürü kapsamında davranış değiştirme stratejilerini ve tasarım pratiğini bütünleştiren Kasıtlı Tasarım Yönteminin proje üretim süreçlerine etkilerinin ölçülmesi amacını taşımaktadır. Bu doğrultuda katılımcılara sırasıyla anket-1, çalıştay, odak grup görüşmeleri ve anket-2 uygulanmıştır. Yapılan çalışmanın başarısı hususunda anketlerin, çalıştay süreçlerinin ve sözlü görüşmelerin sonuçlarından elde edilen verilerin tutarlılığı önemli bir yordayıcıdır.

Anket 1 katılımcıların tasarım ve davranış ilişkisi arasındaki farkındalığı ölçmeyi hedeflemekte ve bu çalışmanın ilk adımını oluşturmaktadır. İkinci adımda öğrenciler kendilerine verilen tasarım problemi ve ürün kartlarından seçimler yaparak seçtikleri kartlar doğrultusunda çevresel ve sosyal

problemler şablonunu doldurmuşlardır. Ardından Kasıtlı Tasarım Yöntemi kapsamında kullanıcı modellerini, yol gösterici merceklerini ve kartlarını belirleyerek kart üzerinde yer alan tasarım sorusu doğrultusunda projelerini geliştirmişlerdir. Proje gelişim süreçlerinde öncelikle projelerin istenen davranış çıktısı olarak genel sorun/ihtiyaç tanımlaması yapılmış ve davranış problemleri ile hedef davranış tanımlanmıştır. Tanımlanan problemin çözümü için getirilmesi gereken öneriler ile projenin amacı ve kapsamı tanımlanmıştır. Getirilen öneriler doğrultusunda davranış üzerinde etkili olan unsurlar araştırılmış ve ekip tarafından belirlenen davranış değişikliği stratejileri ve bunların hedef davranışla bağlantısı belirlenmiştir. Kasıtlı Tasarım kapsamında kullandıkları araçlar/yaklaşımlar tespit edilerek ekibin proje üretim süreçlerine dair ilk bilgiler edinilmiştir. Ardından ekibin müdahale geliştirme süreçleri ve müdahalelerin şekli tartışılmıştır. Müdahaleye hangi tetikleyicilerin dahil edildiği, davranışı etkilemek için kullanılan mercekler ve kartlar üzerinden incelenmiştir. Son olarak projenin hedef davranış üzerindeki etkilerinin neler olduğu ve proje ile hedeflenen davranışın gerçekleşme olasılığı hakkında ekiplerle tartışılmış, veriler odak grup görüşmeleri ve anket 2 ile desteklenmiştir.

Yapılan çalışmalardan toplanan veriler analiz edildiğinde ise aşağıdaki sonuçlara ulaşılabilmektedir;

Tasarım aracılığıyla davranışı yönlendirmenin mümkün olduğu ve tasarlanan ürünlerin, mekanların ya da hizmetlerin tasarlanış biçiminin davranışı motive ettiği, zaman zaman kullanıcılar üzerinde caydırıcı rol oynadığı belirlenmiştir. Davranışın yalnızca kullanıcı kararları doğrultusunda değil aynı zamanda tasarımcı kararları doğrultusunda şekillendiği ve bu nedenle bir tasarımcının kullanıcı ihtiyaçları, davranışın altında yatan nedenler, zihnin karar verme süreçleri ile ilgili bilgi sahibi olması gerektiği görüşünün yaygın olduğu tespit edilmiştir.

Tasarımcıların davranış değişikliği için bir yonteme ya da yaklaşıma ihtiyaç duydukları ve çalışmalarını yürütürken önemli bir tasarım aracı olan bu yöntem ve teknikler konusunda bilgi sahibi olmalarının gerekliliği üzerinde durulmuştur. Bu bilgilerin önemine karşın eğitimleri süresince okulda bu konuya dair ders bulunmamaktadır. Öğrenciler ise davranış değişimi ile ilgili bilgileri içeren bir dersin olmasının önemli olduğunu, bu yöntem ve tekniklerle ilgili daha fazla bilgi edinmek istediklerini, bu kapsamda bir ders almak istediklerini ve bu dersin seçmeli bir ders olması gerektiğini ifade etmişlerdir.

Davranış Değişimi için Tasarım kavramının etkisinin hissedildiği sosyal gruplar daha çok tasarımcılar, tasarım öğrencileri ve tasarım eğitmenleri olsa da aslında bu kavram herhangi bir ürün, mekân ya da hizmet kullanan tüm bireyleri kapsamakta ve etkilemektedir. Eğitim, sağlık, inşaat, güvenlik gibi çok farklı sektörleri kapsayan bu kavramın çevre, sağlık ve refah, sosyal sürdürülebilirlik, güvenlik, ekolojik sürdürülebilirlik, ekonomik etkinlik gibi çeşitli alanlardan ürün kullanım kararları üzerinde etkisi bulunmaktadır.

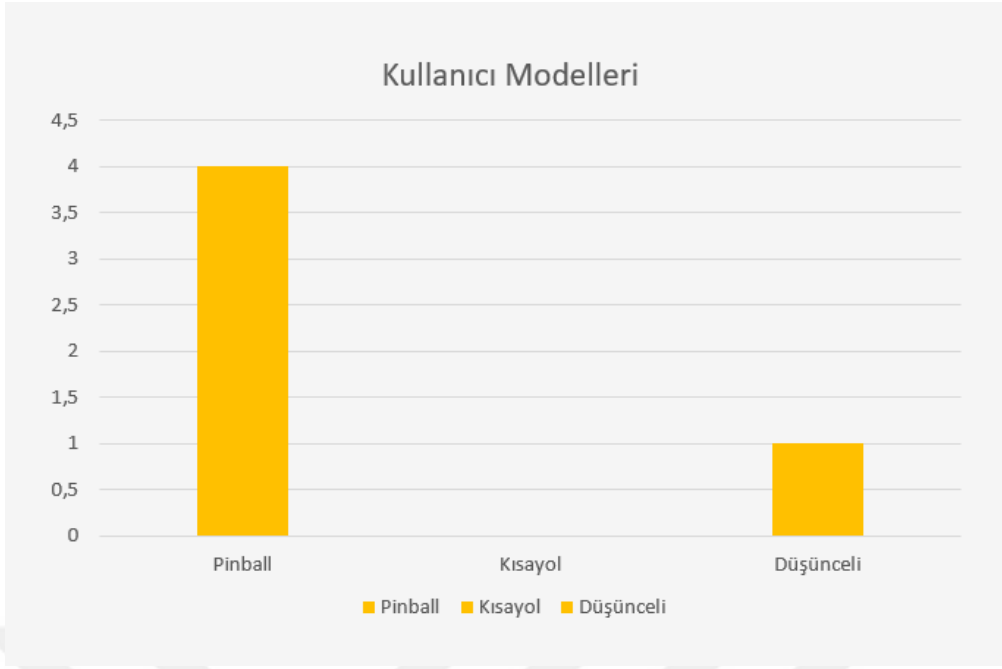
Tasarımcıların davranış değişimi için tasarım hedefiyle yola çıktıklarında rehber olarak kullanabilecekleri bir yöntem olan Kasıtlı Tasarım, daha önce belirtilen “yöntem ve tekniklere duyulan ihtiyacı” karşılamaktadır. Yöntem, öncelikle kullanıcıları gruplara ayırmakta ve hedef davranış kavramı üzerinden planlanan davranış değişimini tanımlamaktadır. Davranış değişimi kavramını yalnızca psikologların çalışma alanı olmaktan çıkartarak tasarım ekiplerinin erişebileceği bir formata taşımaktadır. Ayrıca, davranışsal tasarım sürecinin aşamalarını tanımlamakta, faaliyetlerin kategorize edilerek ürün geliştirme süreçlerinin entegrasyonuna imkân vermektedir. Yöntem kapsamında üretilen proje türleri, uygulama alanlarında davranışsal tasarımın sağlamlığını desteklemektedir. Sürecin çerçevesinin çizilmesi, aşamaların ve faaliyetlerin belirlenmesi ve bu doğrultuda davranışın şekillenmesi göz önünde bulundurulduğunda yöntem, amaca yönelik, açık ve deneyseldir. Yöntem, müdahale türleri konusunda tasarım ekiplerine yol göstermekte ve ipuçları sunmaktadır, ancak sürecin başarısını garanti etmemektedir. Yöntemin yapılan araştırmalarda ve kapsam belirlemede, özellikle de belirli hipotezlerin üretilmesinde de bir rehber niteliği taşıdığı görülmektedir. Hedef kullanıcı kitlesini belirlemek, bu kullanıcıların davranış algılarını, tutumlarını ve niyetlerini araştırmak ve ardından hedef davranışa göre verileri toplamak ve müdahale geliştirmek ekiplere bir yol haritası çizme imkânı vermiştir.

Projeler değerlendirildiğinde ise amaç ve kapsamın belirlenmesinin ardından hedef davranışın tanımlanmasının özellikle tasarım problemi çözümlerinin geliştirilmesi üzerinde önemli bir etken olduğu görülmektedir. Projeler incelendiğinde görülmüştür ki, yalnızca bir davranışsal sorun ifadesini tanımlamak yeterli olmamakta, hipotezlerin oluşturulması ve davranışsal müdahalelerin belirlenmesi de gerekmektedir. Davranış çerçevesinde açıkça bağlantılı olan davranış ve müdahalenin temel unsurlarıyla ilgili test edilebilir hipotezler formüle edilmelidir. Hipotezlerin amacı, hedef davranış çevresel ipuçları, sosyal normlar, bağlam ve kişisel algılarla ilgili de bir

temele dayandırmaktır. Bu temel, projenin genel özelliklerini ve sonraki hedeflerini netleştirmeye hizmet etmektedir.

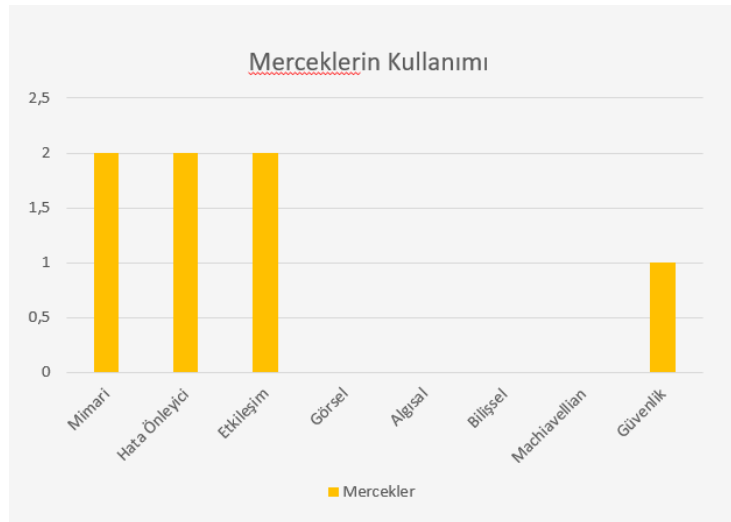
Projelerin başarısının, hedef davranış ile ilgili olarak tanımlanan proje amacı ile davranışsal unsurların tanımlanması arasındaki uyumla ilişkisi bulunmaktadır. Bu hem uzun hem de kısa vadeli davranış değişikliğini hedefleyen projeler için geçerlidir. Aynı zamanda kullanıcıların yeni davranış gerçekleştirme becerisi ve motivasyonu da hesaba katılmalı ve her projede davranışa özel analizler yapılmalıdır. Davranışsal stratejinin tanımlanması, tetikleyicilerin ve müdahalelerin belirlenmesi projelere özel süreçler olmasına rağmen yöntem sayesinde izlenen yollar bir kalıba oturtulmuştur. Tetikleyiciler yüksek oranda stratejiye ve bağlama bağlıdır, bu nedenle önceki araştırma ve kapsam belirleme aşamalarından elde edilen bilgilere dayanmaktadır. Ürün geliştirme ve davranış analizinden öğelerin bir araya getirilerek sunulduğu çözümler, müdahaleye ilişkin girdileri, bağlamsal faktörleri, bağımsız ve bağımlı değişkenleri tanımlayan davranışsal bir çerçeve sunmaktadır. Bu da tasarımın temelini oluşturmakta ve nihai hedef davranışa ulaşma konusunda bir yol sağlamaktadır.

Yöntem kapsamında geliştirilen projeler gereksinimlerin belirtimi ve bir prototip önerisi sunmuştur. Geleneksel tasarım süreçlerinin ve davranış problemlerine çözümlerin bir arada yürütüldüğü projelerde yöntemin belirlediği kullanıcı modellerinden en çok Pinball kullanıcılara yönelik çalışmalar yapılmıştır (Bkz. Görsel 143). Bu da bilinçli stratejilerden ziyade bilinçsiz süreçlere yani Sistem-1'e yönelik tasarımların öne çıktığını göstermektedir. Örtük stratejiler için hedef davranışın beynin otomatik sistemine gömülmesi gerekir (Bargh, Chen ve Burrows, 1996). Örneğin, hazırlama, konuya aşına olmayan alanlardaki davranışı etkileyemez (Fitzsimons, Chartrand ve Fitzsimons, 2008). Bu nedenle, davranışı etkileyen kişilerle ilgili ipuçlarını ortaya çıkarmak ve dağıtmak için dikkatli bir değerlendirme yapılmalıdır; sosyal normlar. Ayrıca, belirli bir davranışı teşvik etmek için, davranışın son durumunun özne için olumlu çağrışımlara sahip olması gerekir. Özne tarafından olumsuz algılanan bir nihai amaç başarılı bir şekilde benimsenmeyecektir (Fitzsimons ve ark.,2008). Etkili olması için, seçme özgürlüğünü korumak ve farkındalığı azaltmak için konu üzerindeki etki örtük ve alakalı tutulmalıdır (Kay ve ark., 2004). Bu, davranışsal tasarımın önemli bir ayırt edici özelliğidir ve aynı zamanda vaka şirketinde proje başarısının önemli bir bileşeni olarak tanımlanmıştır (Bölüm 3.1.).



Görsel 143. Kullanıcı Modelleri Grafiği

Kasıtlı Tasarım Yönteminin konsept geliştirme süreçlerinde sunduğu katkılardan biri de konsept geliştirme aşamasıdır. Mercekler ve tasarım soruları ekiplerin çözüm üretme süreçlerine katkıda bulunmuştur. Bu hem projelerde gözlenmekte hem de anket ve odak grup görüşmelerindeki verilerle desteklenmektedir. Tasarım ekiplerinin tercih ettikleri mercek dağılımı ise aşağıdaki gibidir (Bkz. Görsel 144):



Görsel 144. Merceklerin Kullanım Grafiği

Tasarım ekipleriyle yapılan anketler ve odak grup görüşmelerinin de desteklediği gibi Kasıtlı Tasarım Yönteminin davranış problemini tanımlama, hedef davranış kavramını belirleme

süreçlerine katkıda bulunma, davranış üzerinde etkili olan yöntemler hakkında bilgi sahibi olma gibi yönlerinin yanında müdahale geliştirme, müdahale şeklini belirleme, müdahaleye dahil edilecek tetikleyicilere karar verme konularında da katkıları bulunmaktadır. Ekipler, kullanacakları mercekleri belirlerken kararsızlık yaşamışlardır, fakat yöntem aşinalığının artması durumunda bu kararsızlığın azalacağı düşünülmektedir. Yöntem sayesinde hedef davranışa ulaşmak için izlenecek yolların belirlenmesi anlaşılabilirlik kazandığı da gözlenmiştir. Öğrencilerin bir sonraki projelerinde bu yöntemden faydalanmayı düşünmesi de bu veriyi desteklemektedir.

Etik konular bu çalışmanın odak noktası olmasa da davranışsal tasarım süreçlerini etik konuları dikkate almadan tartışmak mümkün değildir. Tasarımcının iyi niyetli olduğu durumlarda bile birtakım ihlaller söz konusu olabilmektedir. Ekipler projelerinde sağladıkları davranışsal değişimin uzun soluklu olmasını hedeflemiştir. Bu değişimin pozitif etkilerinden ve negatif etkilerinden sorumlu olduklarını belirtmişlerdir. Ancak etik konular söz konusu olduğunda daha çok Sistem 1'e yönelik projeler üretip kullanıcılarını Pinball olarak nitelendirse de davranışsal değişimin gönüllülük esasına dayanması gerektiğini ve kullanıcıların yapılan müdahaleler hakkında önceden bilgilendirilmesi gerektiğini söylemişlerdir. Yine de tasarım aracılığıyla sağladıkları davranışsal değişimin bireylerin özgürlük haklarına müdahale içermediğini ve bu değişimin herhangi bir etik ihlalde bulunmadığını ifade etmişlerdir.

Davranışsal tasarım süreci, ürün geliştirme, psikoloji ve davranış değişikliği literatürü için farklı unsurları bir araya getirmektedir. Bu unsurlar ise örtük etkiler ve ürün tasarımı arasında köprü kurarak kullanıcı deneyimini şekillendirmektedir. Kasıtlı Tasarımın içeriği mevcut davranış tasarımı literatüründeki boşluğu kapatmakta ve karmaşık teknik ürünlerle davranışsal etkilerin bir kombinasyonunu tasarımcılara sunmaktadır. Örtük davranış değişikliği stratejilerinin ve tasarım uygulamasının operasyonelleştirilmesi ve entegrasyonu, ürün tasarım yoluyla kullanıcı davranışını hedefleyen tasarım ekipleri için önemli bir yeni yaklaşım sağlamaktadır. Özellikle, önerilen süreç, daha uyumlu tasarım sonuçları elde etmek için bir dizi etki alanından yöntemleri birleştirmek için yapılandırılmış bir araç sunmaktadır.

Bu yöntem, aşama/faaliyet düzeyindedir. Bu da tasarım çalışması için önemli bir kılavuz (süreç ve zihniyet) sağlamasına rağmen, faaliyet düzeyinde daha spesifik anlayış ve yöntemlerin geliştirilmesine ihtiyaç bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu doğrultuda bu alanda yapılan

çalışmalarla birlikte yöntemin tutarlı bir davranış tasarımı yönteminin gelişiminde ilk aşamayı sağladığı çıkarımı yapılabilmektedir. Örneklem farklı tür ve sonuçlarda 5 projeyi içerse de çalışmanın aynı üniversitedeki öğrencilerle yapılması dolayısıyla daha fazla araştırma ve iyileştirme için bulguların farklı çalışmalarla pekiştirilmesi gerekmektedir. Bu çalışma, araştırma için mantıklı bir temel sağlamakta ve yöntemin uygulanabilirliğini test etme amacını hedeflemektedir.

Yöntem aracılığıyla sağlanan davranışsal değişimin topluluklar, iş, dış ve içsel kaynaklarla güçlendirilmesi gerekmektedir. Kaynak yetersizliği, kanıt yetersizliği, zaman yetersizliği, risk fazlalığı gibi zorluklar ise davranışsal değişimin içerdiği zorluklar olarak tespit edilmiştir.

Son olarak, tasarım bağlamında kullanıcı davranışı üzerindeki ortam ve ürün etkileri arasında köprü kuran daha fazla çalışmaya ihtiyaç bulunduğu gözlenmiştir. Davranışsal tasarım projelerinin uzun vadeli etkilerini ve bunların davranış üzerindeki gerçek dünyadaki etkilerini incelemek için yapılan araştırmalar geliştirilmelidir. Anketlerde de belirtildiği gibi bu davranışsal değişimin ve bu alanda yapılan çalışmaların yaygınlaşması/toplumsallaşması için akademik yayınların arttırılması, bilgiye ulaşımın kolaylaştırılması, sosyal medya ile farkındalık yaratmak ve davranış değişimi için tasarım kavramı bilincinin arttırılması gerekmektedir.

BÖLÜM 4: DAVRANIŞ DEĞİŞİMİ İÇİN TASARIM ANLAYIŞININ UYGULAMA ALANLARINA KATKILARININ VE KASITLI TASARIM YÖNTEMİNİN POTANSİYELİ ÜZERİNE DEĞERLENDİRME

Sonuç bölümünde, bu tezin her bir bölümünün sonuçları, araştırma sorularının nasıl cevaplandığı ve tezin tasarım disiplinindeki bilgiye katkılarıyla birlikte yeniden ifade edilmiştir. Bu tez ve Kasıtlı Tasarım araç seti, araştırma sorularını yanıtlarken hem tasarım pratiği hem de tasarım araştırmasındaki bilgilere katkıda bulunmayı hedeflemektedir. Araştırma tasarımcıların konseptler geliştirmelerine yardımcı olacak şekilde farklı disiplinlerden davranış değiştirme teknikleri ve örneklerini sentezleyerek tasarım aracılığıyla çeşitli çevresel ve sosyal davranış problemlerine çözümler sunmaktadır. Araç seti ve içeriği tasarım pratiğine ve proje üretim süreçlerine de bir katkı sağlamayı hedeflemektedir.



Görsel 145. Tezin Amaç Diyagramı

Tasarım, belirli uygulamaların gerçekleşmesini sağlayan, teşvik eden veya caydırıcı önemli bir davranış değişikliği faktörüdür. Tüm faktörlerle birlikte yapısal çevrenin, ürünlerin ve sistemlerin tasarımı, insan davranışını etkileme potansiyeline sahiptir ve bu nedenle sağlık ve refah, performans ve üretkenlik, kaynakların (enerji, su, atık) yönetimi üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Davranışsal düşünceler ve kullanıcı çeşitliliğinin tanınması, tasarım süreçlerinin başarısı için kritik öneme sahiptir ve herhangi bir projenin en başından itibaren tüm süreç boyunca açık bir şekilde dikkate alınması gerekmektedir. Halihazırda konseptten türetilen yaklaşımlar, daha birçok örnekle birlikte geri dönüşüme, daha verimli ısınmamıza, egzersiz modellerimizi artırmamıza ve etkileşim hakkında düşünme şeklimizi değiştirmemize olanak sağlamaktadır. Tasarımın insan davranışı üzerindeki açık etkisine rağmen, davranış değişikliği için tasarım anlayışı hala parçalıdır ve profesyonel ve kamusal bağlamlarda etkili bir şekilde uygulanması için çerçeveler sınırlıdır.

Davranış deęişikliği için tasarım, arzu edilen insan uygulamalarını teşvik etmek için davranış deęiştirmeyi amaçlayan bir yaklaşımdır. 2000'lerin ortalarında ortaya çıkan terimin gelişimine yol açan çalışmalar, duyu tasarımına ve ikna edici tasarıma dayanmaktadır. Teorilerin, yaklaşımların ve örneklerin gözden geçirilmesi, davranış deęişikliği için tasarımın birçok teori ve tartışmayı kullanan ve gelişen bir çalışma alanı olduğunu göstermiştir. Geleneksel teoriler daha katı olma eğilimindedir. Bu geleneksel yaklaşımlara ve yeni kullanım alanlarına davranış deęişimi için tasarım kavramını entegre etmek belki de bireysel ve bağlamsal olarak birbirini dışlamayan daha sistem tabanlı bir yaklaşım olan karma teori ve yaklaşımların önünü açabilir.

Davranış deęişimi için tasarım ilkelerinin pratikte uygulanmasını desteklemek için kanıtlara ve iyi uygulama örneklerine dayalı rehberlik gereklidir. Bunları zenginleştirmek için, kullanım sonrası deęerlendirmeler yapılmalı ve yaşam döngüsü boyunca yapıllı çevreler, ürünler ve sistemler düzenli olarak deęerlendirilmelidir. Yapılı ortamlar, yaşam döngüleri boyunca çok disiplinli iş birliği gerektiren karmaşık sosyo-teknik sistemler olarak görülebilir. Tasarım süreci ve yaşam döngüsü boyunca kullanıcılar ve dięer paydaşlar arasında iş birliğine dayalı çalışmayı teşvik eden entelektüel çerçevelere, yöntemlere ve araçlara ihtiyaç vardır. Bu tür bir anlayışın daha olgun olduğu dięer alanlardan bilgileri bir araya getirmek ve bu bilgilerden yararlanmak için fırsatlar yaratılmalıdır.

Bu tez, öncelikle farklı alanlardaki ilgili örneklerle desteklenen, davranış deęişikliği yaklaşımları için çeşitli tasarımların, bunların türetilmesinin, ilişkisinin ve uygulanmasının geniş bir bakış açısını içermektedir. İkinci olarak tasarımcılar tarafından davranış deęişikliğine yönelik tasarım anlayışına ve uygulanmasının önündeki algılanan faydalara ve engellere ilişkin iç görüler sunmaktadır. Bulgular, davranış deęişikliği için tasarım yapmak için halen oldukça eklektik yaklaşımı ve daha sistematik geliştirme, kanıta dayalı test etme ve kanıta dayalı örneklerin daha sistematik ve ayrıntılı temsiline olan ihtiyacı vurgulamaktadır. Özetle bulgular, farklı yaklaşımların konumlandırılması, açıklanması ve görsel haritalanması yoluyla davranış deęişikliği için tasarımı daha erişilebilir kılmayı amaçlamaktadır. Araştırma ve örneklerin geliştirilmesine işaret ederek davranış deęişikliği yaklaşımlarına daha iyi erişime yönelik ilk adımı sunmak hedeflenmiştir.

Daha önce yapılan çalışmalar, kullanıcıların ihtiyaçlarının ve davranışlarının bir sisteme geç bir aşamada entegre edilemeyeceğini göstermiştir. Bu, projelerin geliştirilmesi sırasında kullanıcı

davranışının en baştan açıkça dikkate alınması gerektiği anlamına gelmektedir. Davranışsal varsayımları sürecin başında belirleyerek bunları analize ve sorgulamaya açmak, tasarım süreçlerine katkı sağlayacaktır. Kullanıcıları belirli davranışları üstlenmeye motive eden faktörler düşünüldüğünde, kolay, açık, zorlayıcı, rekabetçi veya eğlenceli sonuçlar doğuran davranışların gerçekleştirilme olasılıkları daha yüksektir. Ayrıca, etkiler açık ve hızlıysa hedef davranışın gerçekleşmesi daha olasıdır.

Davranış değişikliği için tasarıma yönelik bir yaklaşım, Lockton tarafından Kasıtlı Tasarım araç seti ile sunulmuştur. Esas olarak çevresel etkiye odaklanmasına rağmen, Lockton'ın yöntemi genel olarak toplum yanlısı bir yaklaşım da içermektedir. Tromp ve arkadaşlarının deneyime dayalı modelinin aksine, Lockton'un modeli, motive edici (iç kısıtlama) ve aynı zamanda davranışı etkinleştirme ve kısıtlamayı (tasarım yoluyla dış kısıtlama) dikkate alan işlevsel bir yaklaşım benimser ve bunu sırasıyla:

Motive edici davranış aracılığıyla: kullanıcıları değiştirmeye motive ederek

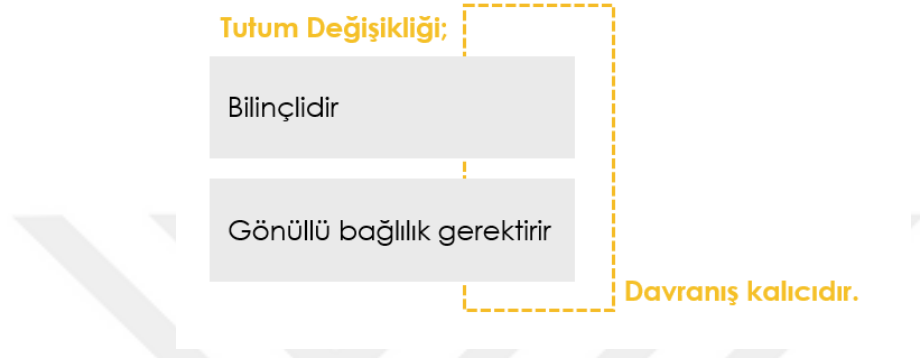
Eğitim, teşvikler ve tutumları değiştirme yoluyla: davranışı etkinleştirerek gerçekleştirmeyi hedefler. Kullanıcılar için alternatiflere göre daha kolay hale getirerek istenen davranışı etkinleştirmektedir.



Görsel 146. Kasıtlı Tasarımın Yaklaşım Diyagramı

Lockton'un yaklaşımı, önerilen yaklaşımın uygulanması için bir tasarım stratejisi sunmaktadır. Yöntem, davranış değişikliği için kullanıcı motivasyonunun ve sorumluluğunun önemini kabul eder. Tutum değişikliğinin önemi iki yönlüdür: Birincisi, tutum değişikliği bilinçlidir ve genellikle örtük olan davranış değişikliğinin aksine, bireyin gönüllü bağlılığını gerektirmektedir. Bu sayede Lockton'un davranış değişikliği için tasarlamaya ilişkin olarak düşündüğü etik sorunların üstesinden gelinmektedir. İkinci olarak, bilinçli ve gönüllü tutum değişikliği, kalıcı davranış

değişikliğinin temelidir. Bu önemlidir, çünkü herhangi bir ürün, sistem ya da mekân kasıtlı olarak davranışı etkilemek, yönlendirmek ve değiştirmek için tasarlanmış olsa da, Lockton, kullanıcı davranışının tahmin edilemez olabileceğini ve kullanıcıların nesnelere kendi amaçlarına uygun hale getirebileceğini kabul etmektedir. Tasarım bunu zorla değiştiremez, ancak bilinçli düşünme ve gönüllü bağlılık yoluyla değiştirebilir. (Niedderer, 2013, 4563-4566)



Görsel 147. Tutum Değişikliği Diyagramı

Araç seti hem akademik hem de uygulamalı bağlamlarda çevresel ve sosyal fayda için davranışları etkilemeye ilişkin çok çeşitli özetlere ve sorunlara yanıt olarak fikirler üretmek amacıyla kullanılmıştır. Tüm bunların yanında bu set yalnızca çevresel ve sosyal fayda sağlamamakta aynı zamanda davranışın değişiminin istenildiği her uygulamada kullanılabilir. Tasarımcılar tarafından kullanılmak üzere tek bir araç setinde diğer disiplinlerden davranışa ilişkin iç görüşleri bir araya getirmek için kapsamlı literatür araştırmasından türetilen tekniklerin sentezlenmesi ve düzenlenmesinde araç setinin kendisi, tasarım pratiğindeki bilgiye katkıda bulunmaktadır. Sürdürülebilir davranış, İkna Edici Teknoloji ve benzer disiplinler tasarım tekniklerini ve örneklerini sınıflandırmaya yönelik benzer bir araç seti formatı sunmamıştır.

Atölye çalışmaları aracılığıyla ya da tasarım yoluyla kullanıcı deneyiminden mimariye kadar farklı disiplinlerden tasarımcıların ve öğrencilerin, çeşitli çevresel ve sosyal davranış değişikliği sorunlarının üstesinden gelmeleri için konseptler oluşturmalarına yardımcı olmuştur.

Tasarımcılar tarafından kullanılmak üzere tek bir araç setinde diğer disiplinlerden davranışa ilişkin iç görüşleri bir araya getirmek amacıyla kapsamlı literatür araştırmasından türetilen tekniklerin sentezlenmesi ve düzenlenmesinde araç setinin kendisi, tasarım pratiğindeki bilgiye katkıda

bulunmaktadır. Anketlerden ve çalıştaydan elde edilen bilgiler, bazı tasarımcıların araç setini fikir üretme ve aynı zamanda bir dizi başka kullanım durumu için süreçlerin bir parçası olarak nasıl benimsediklerini detaylandırmıştır. Anket ayrıca, araç setini kullanmanın bir sonucu olarak tasarımcıların bilgilerinin arttığını, yarıdan fazlasının tutumlarının veya bakış açılarının değiştiğini ve bazılarının da becerilerini geliştirdiğini belirttiğini göstermektedir. Araç setinin endüstride ve eğitimde daha uzun vadeli kullanımına bakmak “kullanım” sorununun daha ileri yönlerini keşfetmeye yardımcı olacak ve araç setini uygulayıcılar için daha değerli hale getirerek iyileştirmeler ve gelişim yönleri önerecektir. Bulgular aynı zamanda atölye süreçleri, araç setinin kullanımı ve uygulayıcıları dahil etme, etik ve davranış değişikliğinin amacı üzerine düşünmeyi mümkün kılmıştır.

Davranış değişikliği için tasarıma bütünsel bir bakış geliştirmek için aşağıdaki yollara başvurmak mümkündür;

- Mevcut ve potansiyel yaklaşımları ve uygulamaları belirlemek amacıyla davranış değişikliği için tasarım örnekleri ve yaklaşımları da dahil olmak üzere mevcut literatürün derlenmesi
- Mevcut anlayışları, ihtiyaçları ve fırsatları tespit etmek için ilgili kamu ve özel sektör paydaşları arasında kapsamlı bir derleme/anket uygulanması
- Akademik ve akademik olmayan paydaşlarla bir dizi yüz yüze odak grup etkinliği aracılığıyla hizmet ve iş topluluklarında sürdürülebilir yenilik için ihtiyaç ve fırsatları ele almak, etkili iş birliği ve uygulama stratejilerini keşfetmek ve formüle etmek.
- Davranış değişikliği için tasarım yoluyla sürdürülebilir inovasyona ilgi duyan akademik ortaklar ve akademik olmayan paydaşlardan oluşan önemli bir disiplinler arası ve çok kurumlu ağı bir araya getirmek.
- Kamu ve özel sektör katılımı ve politika geliştirme yoluyla işi finansman başvuruları yapılarak bütünsel bir bakış açısı ve strateji sağlamak.
- Farklı bir izleyici kitlesinin katılımıyla davranış değişikliği için tasarım yoluyla kamu bilincini artırmak ve sürdürülebilir yenilik hakkında bir kamuoyu tartışması yaratmak için bir proje kaynağı ve etkileşimli platform oluşturmak.
- Davranış değişikliği için tasarımın dört alanından güncel yaklaşımlar ve örnekler, bunların ilişkileri ve uygulamalarının yanı sıra uygulanmasının yararları, zorlukları ve engelleri de dahil olmak üzere konuya genel bir bakış sunmak

- Farklı yaklaşımların konumlandırılması, açıklanması ve görsel haritalanması yoluyla ve araştırma ve örneklerin geliştirilmesi için alanlara işaret ederek davranış değişikliği yaklaşımlarına yönelik tasarıma daha iyi erişim sağlamak
- Davranış değişikliği için tasarım alanının gelişimi ve sürdürülebilir yeniliği teşvik etmedeki rolü için bir dizi anlayış ve tavsiyeler sunmak
- Sürekli gelişim ve terfi sağlamak için davranış değişikliği tasarımıyla ilgilenen bir topluluk ve iletişim noktası sağlamak

Davranış değişikliği için tasarımın şu anda en belirgin uygulamalarından biri, sürdürülebilirlik için tasarımdır. Diğer yaklaşımlar arasında suç önleme veya sağlık yönünde iyileştirme sayılabilir. Bu çalışma aracılığıyla mevcut tasarım yaklaşımlarıyla bağlantılı olarak davranış değişikliğine ve sosyal yeniliklere olan ilgi gözden geçirilmektedir.

KAYNAKLAR

- Abrahamsen, Wokje., Steg, Linda., Vlek, Charles., & Rothengatter, Talib. (2005). *A Review of Intervention Studies Aimed at Household Energy Conservation*. *Journal of Environmental Psychology*, 25 (3), s. 273-291.
- Altman, Douglas. G., & Bland, Martin. J. (1995). *Absence of Evidence is not Evidence of Absence*. *British Medical Journal*, 311 (7003), s.485.
- Andreasen, Mogens Myrup., Hansen, Claus Thorp., & Cash, Philip. (2015). *Conceptual Design: Interpretations: Interpretations, Mindset and Models*. Springer, Cham. Approaches to making in codesigning. *CoDesign*, 10 (1), s. 5-14.
- Aruguete, Natalia. (2017). *The Agenda Setting Hypothesis in the New Media Environment*. *Comunicación Y Sociedad*, 28, s. 35-58.
- Austerweil, Joseph L., & Griffiths, Thomas L. (2010). *Seeking Confirmation Is Rational for Deterministic Hypotheses*. *Cognitive Science Society, Inc*, s. 499-526
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action: A Social Cognitive Theory*. Englewood Cliffs, N.J: Prentice Hall
- Bargh, J. A., Chen, M., & Burrows, L. (1996). *Automaticity of Social Behavior: Direct Effects of Trait Construct and Stereotype-Activation on Action*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 71 (2), s. 230-244.
- Barrett, Lisa Feldman., Tugade Michele M., & Engle Randall W. (2004). *Individual Differences in Working Memory Capacity and Dual-process Theories of the Mind*. *Psychological Bulletin*, 130(4), s. 553-573.
- Başaran, İbrahim Ethem. (2000). *Örgütsel Davranış*, 3.Baskı, Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Beale, Russell. (2007). *Slanty Design*. *Communications of the ACM*, 50 (1), s. 21—24.
- Berdichevsky, Daniel., & Neuenschwander, Erik. (1999). *Toward an Ethics of Persuasive Technology*. *Communications of the ACM*, 42 (5), s. 51-58.
- Bhamra, Tracy., Lilley, Debra., & Tang, Tang. (2011). *Design for Sustainable Behaviour: Using Products to Change Consumer Behaviour*. *The Design Journal*, 14 (4), s. 427-445.

Bhamra, Tracy., Lilley, Debra., & Tang, Tang. (2008). *Sustainable Use: Changing Consumer Behaviour Through Product Design*. Department of Design & Technology, Loughborough University, Loughborough.

Blessing, L. T. M. (1994). *A Process-based Approach to Computer-supported Engineering Design*. Universiteit Twente. University of Twente.

Buchanan, Richard. (2001). *Design Research and the New Learning*. Design Issues, 17 (4), s. 3-23.

Burkaz, Vildan. (2016). *Aristoteles'te Algı Kavramı*. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe Anabilim Dalı. Van.

Camerer, Colin. (1999). *Behavioural Economics: Reunifying Psychology and Economics*. Proceedings of the National Academy of Sciences of the USA, 96 (19), s. 10575-10577.

Cash, Philip., Harlev, Charlotte Gram., & Durazo, Christine Boysen. (2017). *Behavioural Design: A Process for Integrating Behaviour Change and Design*. Design Studies, 48, s. 96-128.

Cheong, Hyunmin., Hallihan, Gregory., & Shu, L.H. (2012). *Understanding Analogical Reasoning in Biomimetic Design: An Inductive Approach*. Design Computing and Cognition, College Station, TX.

Cialdini, Robert. B. (2007). *Descriptive Social Norms as Underappreciated Sources of Social Control*. Psychometrika, 72 (2), s. 263-268.

Cohen, J., & Hanno, D. M. (1993). *An Analysis of Underlying Constructs Affecting the Choice of Accounting as a Major*. Issues in Accounting Education, 8 (2), s. 219-238.

Coşkun, Hamit., Yerdelen, Betül K., ve diğerleri, (2013). *Davranış Bilimleri*. İstanbul: Lisans Yayıncılık

Cox, William. T. L., Abramson, Lyn. Y., Devine, Patricia. G., & Hollon, Steven. D. (2012). *Stereotypes, Prejudice, and Depression: The Integrated Perspective*. Perspectives on Psychological Science, 7(5), s. 427-449.

Cross, Nigel. (2008). *Engineering Design Methods: Strategies for Product Design*. Wiley and Sons, Inc.

Cross, Susan. E., & Madson, Laura. (1997). Models of the self: Self-construals and gender. Psychological Bulletin, 122 (1), s. 5-37.

Çelikoğlu, Nalan. (2008). *Mahremiyet: Kişiyeye Ait Özel Alanlar Tartışması*. İstanbul: İskenderiye Yayınları.

Çenesiz, Erdal., & Atak, Nazlı. (2007). *Türkiye'de Sağlık İnanç Modeli ile Yapılmış Araştırmaların Değerlendirilmesi*. TSK Koruyucu Hekimlik Bülteni, 6 (6), s. 427-434. Ankara, A.Ü. Sağlık Bilimleri Fakültesi Sağlık Eğitimi Anabilim Dalı.

Darley, John M., & Gross, Paget H. (2000). *A Hypothesis-confirming Bias in Labelling Effects*. Charles Stangor (Ed.) *Stereotypes and Prejudice: Essential Readings*, s. 212. Philadelphia, PA: Psychology Press.

Darnton, Andrew. (2008). *Practical Guide: An Overview of Behaviour Change Models and Their Uses*. *Government Social Research (GSR)*, Behaviour Change Knowledge Review.

De Young, Raymond. (1993). *Changing Behavior and Making It Stick: The Conceptualization and Management of Conservation Behavior*. *Environment and Behavior*, 25 (3), s. 485-505.

DeMarree, Kenneth. G., Wheeler, S. Christian., & Petty, Richard. E. (2005). *Priming a New Identity: Self-monitoring Moderates the Effects of Nonself Primes on Self-judgments and Behavior*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 89 (5), s. 657-671.

Doğan, Orhan., & Doğan Selma. (1996). *Kişilerarası İlişkiler*. Ankara: Somgür Yayıncılık.

Dolan, P., Hallsworth, M., Halpern, D., ve diğerleri. (2012). *Influencing Behaviour: The Mindspace Way*. *Journal of Economic Psychology*, 33 (1), s. 264-267.

Dolan, Paul., Hallsworth, Michael., Halpern, D.,ve diğerleri. (2014). *Mindplace: Influencing Behaviour Through Public Policy*. Institute of Government, London, UK.

Dorrestijn, Steven. (2012). *The Product Impact Tool: Design for User-Guiding and User-Changing*. J.I. Van Kuijk (Ed.). *Design for Usability: Methods and Tools - A Practitioner's Guide*, s. 110-119. Delft: Design United /IOP- IPCR Design for Usability Research Project.

Dorrestijn, Steven. (2017). *The Product Impact Tool: The Case of the Dutch Public Transport Chip Card*. Niedderer, K. (Ed.), Clune S. (Ed.), & Ludden, G. (Ed.). *Design for Behaviour Change: Theories and Practices of Designing for Change*, s. 26-39. Abingdon & New York : Routledge.

Döm, Serpil. (2003). *Yatırımcı Psikolojisi*. İstanbul: Değişim.

Dwyer, Wiluam. O., & Leeming, Frank C., Cobern, Melissa K., Porter, Bryan E., & Mark, John. (1993). *Critical Review of Behavioural Interventions to Preserve the Environment: Research since 1980*. Environment and Behavior, 25 (3), s. 275-321.

Edwards, Ward., & Winterfeldt, Detlof. (1986). *On Cognitive Illusions and Their Implications*, Arkes, H.R., Hammond K.R., Judgement Under Uncertainty: Heuristics and Biases, s .643-644.

Elias, Edward W. A., Dekoninck, Elies A., & Culley, Stephen J. (2007). *The Potential for Domestic Energy Savings Through Assesing User Behaviour and Changes in Design*. EcoDesign 2007: 5th International Symposium on Environmentally Conscious Design and Inverse Manufacturing, Tokyo.

Ellis, Alber., Abrams, Mike., & Abrams, Lidia. (2009). *Personality Theories: Critical Perspectives*. Los Angeles: Sage Publications, Inc., s.85

Erdem, Selman. (1987). *Psikoloji*. İstanbul: Milson Yayınları.

Erdönmez, M. Ebru., & Aki, Altan. (2005). *Açık Kamusal Kent Mekanlarının Toplum İlişkilerindeki Etkileri*. Megaron, 2 (2), s. 133-135. Yıldız Teknik Üniversitesi (YTÜ), Mimarlık Fakültesi Mimarlık Bölümü. İstanbul, Türkiye.

Erol, Saime., & Erdoğan, Semra. (2007). *Sağlık Davranışlarını Geliştirmek ve Değiştirmek için Transteoretik Modelin Kullanılması*. Atatürk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi, 10 (2).

Ertürk, Yıldız Dilek. (2013). *Davranış Bilimleri*, 4.Baskı, İstanbul: Kutup Yıldızı Yayınları.

Esgate, Anthony., & Groome, David. (2005). *An Introduction to Applied Cognitive Psychology*. USA and Canada: Psychology Press, s. 201.

Evans, Jonathan S. B. T. (2008). *Dual-processing Accounts of Reasoning, Judgment, and Social Cognition*. Annual Review of Psychology, 59, s.b255-278.

Ferebee, Susan Shepherd. (2010). *Successful Persuasive Technology for Behavior Reduction: Mapping to Fogg's Gray Behavior Grid*. Persuasive Technology, 5th International Conference. Copenhagen, Denmark.

Finucane, Melissa.L., Alhakami, Ali., Slovic, Paul., ve diğerleri. (2000). *The Affect Heuristic in Judgment of Risks and Benefits*. Journal of Behavioral Decision Making, 13 (1), s. 1–17.

Fitzsimons, G. M., Chartrand, T. L., & Fitzsimons, G. J. (2008). *Automatic effects of brand exposure on motivated behavior: How apple makes you "Think Different"*. *Journal of Consumer Research*, 35 (1), s.21-35.

Fogg, B. J. (2009). *Creating Persuasive Technologies: An Eight- Step Design Process*. *Persuasive Technology Lab*. In Proceedings of the 4th international Conference. Persuasive 2009, s. 1-6.

Fogg, B. J. (2009). *The Behavior Grid: 35 Ways Behavior Can Change*. In Proceedings of the 4th international Conference. Persuasive 2009, s. 1-5.

Fogg, B. J., & Hreha, Jason. (2010). *Behavior Wizard: A Method for Matching Target Behaviors with Solutions*. *Persuasive Technology*, s. 117-131.

Fogg, B.J. (2014). *B.J Fogg's Behaviour Model*, Stanford University.

Francis, Jill. J., Stockton, Charlotte., Eccles, Martin P., ve diğeri. (2009). *Evidence-based Selection of Theories for Designing Behaviour Change Interventions: Using Methods Based on Theoretical Construct Domains to Understand Clinicians' Blood Transfusion Behaviour*. *British Journal of Health Psychology*, 14 (4), s. 625-646.

George Jennifer M., & Jones Gareth R. (1999). *Understanding and Managing Organizational Behavior*, USA: Addison-Wesley.

Gilovich, Thomas., Griffin, Dale., & Kahneman, Daniel. (2002). *Heuristics and Biases: The Psychology of Intuitive Judgment*. Cambridge University Press. ISBN 9780521796798.

Godin, G., Belanger-Gravel, A., Eccles, M., & Grimshaw, J. (2008). *Healthcare Professionals' Intentions and Behaviours: A Systematic Review of Studies Based on Social Cognitive Theories*. *Implementation Science*, 3 (36), s. 1-12.

Goodwin, C. James. (2009). *Research in Psychology: Methods and Design*, s.25. USA: John Wiley & Sons.

Gözüm, Sebahat., & Çapık, Cantürk. (2014). *Sağlık Davranışlarının Geliştirilmesinde Bir Rehber: Sağlık İnanç Modeli*. *DEUHYO*, 7 (3), s. 230-237.

Greening, Lorna. A., Greene, David. L., & Difiglio, Carmen. (2000). *Energy Efficiency and Consumption the Rebound Effect Survey*. *Energy Policy*, 28 (6-7), s. 389-401.

Güney, Salih. (2006). *Davranış Bilimleri*. Ankara: Nobel Yayınları.

Hall, Edward T. (1966). *The Hidden Dimension*. USA: Anchor Books.

İşçi, Metin. (2007). *Davranış Bilimleri*. İstanbul: Der Yayınları.

Jackson, T. (2005). *Live Better by Consuming less?: Is there a "Double Dividend"*

Jackson, Tim. (2005). *Motivating Sustainable Consumption: A Review of Evidence on Consumer Behaviour and Behavioral Change*. Centre for Environmental Strategy, University of Surrey.

Jelsma, J. (2006). *Designing Moralized Products: Theory and Practice*. Verbeek, P.P.(Ed.), & Slob, A. (Ed.). *User Behaviour and Technology Development: Shaping Sustainable Relations Between Consumers and Technologies*, s. 221-23. Dordrecht: Springer.

Jenicek, Milos. (1999). *Clinical Case Reporting in Evidence-Based Medicine*, s. 117. Oxford: Butterworth–Heinemann.

Jonathan, Evans. (1984). *Heuristic and Analytic Processes in Reasoning*. British Journal of Psychology, 75 (4), s. 451–468.

Jordan, E., Gross, M. E., & Javernick-Will, A. N. (2011). *Use and Misuse of Qualitative*

Kahneman, D. (2011). *Thinking, fast and slow*. Farrar, Straus and Giroux.

Kahneman, Daniel, & Frederick, Shane. (2002). *Representativeness Revisited: Attribute Substitution in Intuitive Judgment*. Gilovich, Thomas., Griffin Dale., & Kahneman, Daniel.(Ed). *Heuristics and Biases: The Psychology of Intuitive Judgment*, s. 49–81. Cambridge: Cambridge University Press.

Kahneman, Daniel. (2003). *A Perspective on Judgement and Choice*. American Psychologist, 58 (9), s. 697–720.

Kahneman, Daniel. (2003). *Maps of Bounded Rationality: Psychology for Behavioral Economics*. American Economic Review, 93(5), s. 1449–1475.

Kehr, Flavius. (2015). *Feeling and Thinking: On the Role of Intuitive Processes in Shaping Decisions about Privacy*. The University of St. Gallen, School of Management, Economics, Law, Social Sciences and International Affairs, Germany, GE.

Kirk, R. E. (2009). *Experimental Design*. London, UK: Sage Publications.

Kirman, Mehmet Ali. (2011). *Din Sosyolojisi Terimleri Sözlüğü*. İstanbul: Rağbet Yayınevi.

- Kunda, Ziva. (1999). *Social Cognition: Making Sense of People*. MIT Press.
- Küçük, Ergün. (2011). *Planlanmış Davranış Teorisi Çerçevesinde Mali Müşavir Olma Niyetinin Altında Yatan Faktörlerin Analizi*. Uluslararası Yönetim İktisat ve İşletme Dergisi, 7 (14), s. 145-162.
- Lee, Carole J., Sugimoto, Cassidy R., Zhang, Guo, & Cronin, Blaise. (2012). *Bias in Peer Review*. Journal of the American Society for Information Science and Technology, 64, s. 2-17.
- Lehman, Philip K., & Geller, E. Scott. (2004). *Behaviour Analysis and Environmental Protection: Accomplishments and Potential for more*. Behaviour and Social Issues, 13, s. 13-32.
- Li, I., Dey, A., & Forlizzi, J. (2010). *A Stage-based Model of Personal Informatics*
- Lilley, Debra. (2009). *Design for Sustainable Behaviour: Strategies and Perceptions*. Design Studies, 30 (6), s. 704-720.
- Lilley, Debra., & Wilson, Garrath. (2013). *Integrating Ethics into Design for Sustainable Behaviour*. Journal of Design Research, 11(3), s. 278-299.
- Lockton, Dan., Harrison, David J., & Stanton, N. A. (2010). *The Design with Intent Method: A Design Tool for Influencing User Behaviour*. Applied Ergonomics, 41 (3), s. 382-392.
- Lockton, Dan., Harrison, David., & Stanton, Neville A. (2009). *Choice Architecture and Design with Intent*. 9th Bi-annual International Conference on Naturalistic Decision Making.
- Lockton, Dan., Harrison, David., & Stanton, Neville. (2008). *Making the User More Efficient: Design for Sustainable Behaviour*. International Journal of Sustainable Engineering, 1 (1), s.3-8.
- Lockton, Daniel. (2005). *Architectures of Control in Consumer Product Design*. M Phill Technology Policy. Judge Institute of Management. University of Cambridge.
- Ludden, Geke Dina Simone., & Hekkert, Paul. (2014). *Design for Healthy Behaviour: Design Interventions and Stages of Change*. 9th International Conference on Design and Emotion, s. 482-488.
- Mahoney, Michael J., & DeMonbreun, B.G. (1977). *Psychology of the Scientist: An Analysis of Problem-solving Bias*. Cognitive Therapy and Research, 1 (3), s. 229-38.
- Markus, Hazel. Rose., & Kitayama, Shinobu. (1991). *Culture and the Self: Implications for Cognition, Emotion, and Motivation*. Psychological Review, 9 8(2), s. 224-253.

Marteau, Theresa M., Ogilvie, David., Roland, Martin., ve diğerleri. (2011). *Judging Nudging: Can Nudging Improve Population Health?* Bmj, 342 (228).

McCombs, Maxwell., & Reynolds, Amy. (2002). *News Influence on Our Pictures of the World.* Media Effects: Advances in Theory and Research. Mahwah: LEA

Mercan, Nuray. (2015). *Ajzen'in Planlanmış Davranış Teorisi Bağlamında Whistleblowing (Bilgi İfşası).* Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi, 7 (2).
ichie, S., Johnston, M., Francis, J., Hardeman, W., & Eccles, M. (2008). *From Theory to Intervention: Mapping Theoretically Derived Behavioural Determinants to Behaviour Change Techniques.* Applied Psychology, 57 (4), s. 660-680.

Michie, Susan., Stralen, Maartje M., & West, Robert. (2011). *The Behaviour Change Wheel: A New Method for Characterising and Designing Behaviour Change Interventions.* Implementation Science, 6 (1).

Miltenberger, R. (2011). *Behavior modification: Principles and procedures.* Belmont

Mitroff, I. I. (1974). *Norms and Counter-norms in a Select Group of the Apollo Moon Scientists: A Case Study of the Ambivalence of Scientists.* American Sociological Review, 39 (4), s. 579-95.

Monin, Benoît., & Oppenheimer, Daniel M. (2005). *Correlated Averages vs. Averaged Correlations: Demonstrating the Warm Glow Heuristic Beyond Aggregation.* Social Cognition, 23 (3), s. 257–278.

Munro, Salla., Lewin, Simon., Swart, Tanya., & Volmink, Jimmy. (2007). *A Review of Health Behaviour Theories: How Useful are These for Developing Interventions to Promote Long-Term Medication Adherence for TB and HIV/AIDS?.* BMC Public Health. s. 104.

Newell, Benjamin R., Lagnado, David A., & Shanks, David R. (2007). *Straight Choices: the Psychology of Decision Making,* s. 71–74. USA: Psychology Press.

Nickerson, Raymond S. (1998). *Confirmation Bias: A Ubiquitous Phenomenon in Many Guises.* Review of General Psychology, 2 (2), s. 175–220.

Niedderer, Kristina. (2007). *Designing Mindful Interaction: The Category of the Performative Object.* Design Issues, 23 (1), s. 3-17.

Niedderer, Kristina. (2012). *Exploring Elastic Movement as a Medium for Complex Emotional Expression in Silver Design.* International Journal of Design, 6 (3), s. 57-69.

Niedderer, Kristina. (2013). *Mindful Design as a Driver for Social Behaviour Change*. *Consilience and Innovation in Design*. Proceedings and Program of the 5th IASDR Conference, Tokyo.

Niedderer, Kristina. (2014). *Mediating Mindful Social Interactions Through Design*. In Amanda., Ngnoumen, Christelle T., & Langer, Ellen J. *The Wiley Blackwell Handbook of Mindfulness*, s. 345-366. UK: Wiley Blackwell.

Niedderer, Kristina., Mackrill, James., Clune, Stephen., ve diğeri. (2014). *Creating Sustainable Innovation through Design for Behaviour Change*.

Nisbet, Elizabeth K. L., & Gick, Mary L. (2008). *Can Health Psychology Help the Planet? Applying Theory and Models of Health Behaviour to Environmental Actions*. *Canadian Psychology*, 49 (4), s. 296-303.

Norman, Don A. (2002). *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.

Nurkka, P., Kujala, S., & Kempainen, K. (2009). *Capturing Users' Perceptions of Valuable Experience and Meaning*. *Journal of Engineering Design*, 20 (5), s. 449-465.

Oinas-Kukkonen, Harri., & Harjumaa, Marja. (2008). *A Systematic Framework for Designing and Evaluating Persuasive Systems In Persuasive Technology*. Third International Conference, PERSUASIVE 2008. s. 164-176.

Ouellette, J. A., & Wood, W. (1998). *Habit and Intention in Everyday Life: The Multiple Processes by Which Past Behavior Predicts Future Behavior*. *Psychological Bulletin*, 124 (1), s. 54.

Özarman, Özge. (2012). *Site İçindeki Müstakil Konut Bahçelerinde Görsel Mahremiyet*. Karadeniz Teknik Üniversitesi (KTÜ), Fen Bilimleri Enstitüsü, Peyzaj Mimarlığı Ana Bilim Dalı. Trabzon.

Öztürk, Orhan. (1981). *Ruh Sağlığı ve Hastalıkları*. Ankara: Meteksan.

Petty, Richard., & Cacioppo, John. (1986). *The Elaboration Likelihood Model of Persuasion*. *Advances in Experimental Social Psychology*, 19, s. 123-181.

Plous, Scott. (1993). *The Psychology of Judgment and Decision Making*. USA: McGraw-Hill Education. s. 233.

Prochaska, J. O., & Velicer, W. F. (1997). *The Transtheoretical Model of Health Behavior Change*. *American Journal of Health Promotion*, 12 (1), s. 38-48.

- Prochaska, J. O., Norcross, John. C., & DiClemente, Carlo. C. (1995). *Changing for good*. New York: William Morrow & Co. *Psychological Bulletin*, 127 (2), s. 267-286.
- Redstrom, J. (2006). *Persuasive Design: Fringes and Foundations*. W. Ijsselsteijn (Ed.), Y de Kort (Ed.), CJH Midden (Ed.), B Eggen (Ed.), & E van den Hoven (Ed.). *Persuasive Technology: First International Conference*, s. 112-122. Springer Proceedings. Berlin.
- Riffenburgh, Robert. H. (1999). *Statistics in Medicine*, s. 196. Boston: Academic Press.
- Rihoux, Benoît. (2006). *Qualitative Comparative Analysis (QCA) and Related Systematic Comparative Methods Recent Advances and Remaining Challenges for Social Science Research*. *International Sociology*, 21 (5), s. 679-706.
- Rihoux, Benoît., & Lobe, Bojana. (2009). *The Case for Qualitative Comparative Analysis (QCA): Adding Leverage for Thick Cross-case Comparison*. In *The Sage Handbook of Case-based Methods*, Sage, s. 222-241.
- Robson, C. (2002). *Real World Research*, 2. Chichester: Wiley.
- Rockwitz, Andreas. (2002). *Toward a Theory of Social Practices : A Development in Culturalist Theorizing*. *European Journal of Social Theory*, 5 (2), s. 243-263.
- Rogers, Everett M., & Dearing, James W. (1988). *Agenda-Setting Research: Where Has it Been, Where is it Going?*. *Communication Yearbook*, 11, s. 555–594. Newbury Park, CA: SAGE
- Rogers, Wendy A., & Fisk, Arthur D. (1997). *ATM Design and Training Issues*. *Economics in Design*, 5 (1), s. 4-9.
- Rotter, Julian B. (1990). *Internal versus External Control of Reinforcement : A Case History of a Variable*. *American Psychologist*, 45 (4), s. 489-493.
- Schacter, Daniel L. (1992). *Priming and Multiple Memory Systems: Perceptual Mechanisms of Implicit Memory*. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 4 (3), s. 244-256.
- Schultz, P. W., Oskamp, S., & Mainieri, Tina. (1995). *Who Recycles and When? A Review of Personal and Situational Factors*. *Journal of Environmental Psychology*, 15, s. 105-121.
- Schwarz, Norbert., Bless, Herbert., Strack, Fritz., ve diğerleri. (1991). *Ease of Retrieval as Information: Another Look at The Availability Heuristic*. *Journal of Personality and Social Psychology*, 61 (2), s. 195–202.

- Selvefors, Anneli., Pedersen, K. B., & Rahe, Ulrike. (2011). *Design for Sustainable Consumption Behavior: Systematising the Use of Behavioral Intervention Strategies*. Designing Pleasurable Products and Interfaces, s. 242-249. Milan, Italy.
- Shafir, Eldar. (1993). *Choosing Versus Rejecting: Why Some Options are Both Better and Worse Than Others*. Memory and Cognition, 21 (4), s.546–56.
- Shah, Anuj K., & Oppenheimer, Daniel M. (2008). *Heuristics Made Easy: An Effort-Reduction Framework*. Psychological Bulletin, 134 (2), s. 207–222.
- Shove, Elizabeth. (2010). *Beyond the ABC: Climate Change Policy and Theories of Social Change*. Environment and Planning A: Economy and Space, 42 (6), s. 1273-1285.
- Sicherer, Scott H. (1999). *Food Allergy: When and How to Perform Oral Food Challenges*. Pediatric Allergy and Immunology, 10 (4), s. 226–234.
- Silah, Mehmet. (2005). *Sosyal Psikoloji: Davranış Bilimi*, Ankara: Seçkin Yayınları.
- Silverman, B. G., & Mezher, T. M. (1992). *Expert Critics in Engineering Design: Lessons Learned and Research Needs*. AI magazine, 13(1), s. 45-62.
- Simon, Herbert A. (1969). *The Sciences of the Artificial*. Cambridge: MIT Press
- Sloman, S.A. (1996). *The Empirical Case for Two Systems of Reasoning*. Psychological Bulletin, 119, s. 3–22.
- Sloman, S.A. (2002). *Two Systems of Reasoning*. Gilovich, Thomas., Griffin, Dale., & Kahneman, Daniel. (Ed). *Heuristics and Biases: The Psychology of Intuitive Judgment*, s. 379–396. London: Cambridge University Press.
- Southerton, Dale., McMeekin, Andrew., & Evans, David. (2011). *International Review of Behavioral Change Initiatives: Climate Change Behaviours Research Programme*. Scottish Government Social Research.
- Stalans, Loretta J. (1993). *Citizens' Crime Stereotypes, Biased Recall, and Punishment Preferences in Abstract Cases: The Educative Role of Interpersonal Sources*. Law and Human Behavior, 17 (4), s. 451–470.
- Stanton, N., & Young, M. (1998). *Is Utility in the Mind of the Beholder? A Study of Ergonomics Methods*. Applied Ergonomics, 29 (1), s. 41-54.

- Stanton, Neville A., & Baber Chris. (1998). *Designing for Consumers: Editorial*. Applied Ergonomics, 29 (1), s. 1-3.
- Stanton, Neville A., & Young, Mark S. (2003). *Giving Ergonomics Away? The Application of Ergonomics Methods by Novices*. Applied Ergonomics, 34, s. 479-490.
- Stapel, D., & Koomen, W. (2001). *I, We, and the Effects of Others on me: How Self-construal Level Moderates Social Comparison Effects*. Journal of Personality and Social Psychology, 80 (5), s. 766-781.
- Steg, Linda., & Vlek, Charles. (2009). *Encouraging Pro-environmental Behaviour: An Integrative Review and Research Agenda*. Journal of Environmental Psychology, 29 (3), s. 309-317.
- Stengers, Yolande. (2010). *Conceptualising Everyday Practices: Composition, Reproduction and Change*. Melbourne: Centre for Design, RMIT University and University of South Australia.
- Sunstein, Cass R. (1996). *Social Norms and Social Roles*. Columbia Law Review, 96 (4), s. 903-968.
- Sunstein, Cass R. (2009). *"Some Effects of Moral Indignation on Law"* (PDF). Vermont Law Review. Vermont Law School, 33 (3), s. 405-434.
- Sunstein, Cass R., & Reisch, Lucia A. (2013). *Green by Default*. Kyklos, s. 398-402.
- Şahin, Meltem Dil., Söylemez, Esra Yıldırım., & Koç, Yasemin Deniz. (2016). *Planlanmış Davranış Teorisi Çerçevesinde Aile İşletmelerinde Kurumsallaşma Sürecinin İrdelenmesi*. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, Afro-Avrasya Özel Sayısı, s. 451-457.
- Tang, T., & Bhamra, T. (2008). *Changing Energy Consumption Behaviour Through Sustainable Product Design*. The Design Society, s. 1359- 1366. Dubrovnik, Croatia.
- Taş, Filiz., Seviğ, Emine Ümit., & Güngörmüş, Zeynep. (2016). *Sigara Bağımlılığında Davranış Değişimi için Transteoretik Model ile Motivasyonel Görüşme Tekniğinin Kullanılması*. Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar-Current Approaches in Psychiatry, 8 (4), s. 380-393.
- Thaler, Richard. H., & Sunstein, Cass. R. (2008). *Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*. London: Yale University Press.
- Tromp, N. (2013). *Social Design: How Products and Services Can Help us Act in Ways that Benefit Society*. Industrial Design Engineering. Delft University of Technology.

- Tromp, N., & Hekkert, P. (2016). *Assessing Methods for Effect-driven Design: Evaluation of a Social Design Method*. *Design Studies*, 43, s. 24-47.
- Tromp, N., Hekkert, P., & Verbeek, P. P. (2011). *Design for Socially Responsible Behavior: A Classification of Influence Based on Intended User Experience*. *Design Issues*, 27 (3), s. 3-19.
- Tromp, Nynke., Hekkert, Paul., & Verbeek, Peter-Paul. (2011). *Design for Socially Responsible Behaviour: A Classification of Influence Based on Intended User Experience*. *Design Issues*, 27 (3), s. 3-19.
- Tuchman, Barbara. (1984). *The March of Folly: From Troy to Vietnam*. New York: Knopf.
- Tversky, Amos., & Kahneman, Daniel. (1992). *Advances in Prospect Theory: Cumulative Representation of Uncertainty*. *Journal of Risk and Uncertainty*, 5 (4), s. 297–323.
- Ulrich, K. T., & Eppinger, S. D. (2003). *Product Design and Development*, 5. New York, USA: MvGraw-Hill.
- Vandenbroucke, Jan. P. (2001). *In Defense of Case Reports and Case Series*. *Annals of Internal Medicine*, 134 (4), s. 330–334.
- Villa, C., & Labayrade, R. (2014). *Solving Complex Design Problems Through Multiobjective Optimisation Taking Into Account Judgements of Users*. *Research in Engineering Design*, 25 (3), s. 223-239.
- Visser, T., Vastenburg, M. H., & Keyson, D. V. (2011). *Designing to Support Social Connectedness: The Case of Snow Globe*. *International Journal of Design*, 5 (3), s. 129-142.
- Walker, I. (2010). *Research Methods and Statistics*. New York, USA: Palgrave Macmillan.
- Wallace, Ruth A., & Wolf, Alison. (2004). *Çağdaş Sosyoloji Kuramları*. İzmir: Punto Yayınları
- Wason, P.C., & Evans, J.St.B.T. (1974). *Dual processes in reasoning?*. *Cognition*, 3 (2), s. 141–154.
- Webster, Chris. (2007). *Property Rights, Public Space and Urban Design*. *The Town Planning Review*, 78 (1), s. 81-101.
- Weiten, Wayne. (2010). *Psychology: Themes and Variations*, s. 75. Belmont, CA: Wadsworth/Cengage Learning.

- Wendel, Stephen. (2013). *Designing for Behaviour Change, Applying Psychology and Behavioral Economics*. O'Reilly Media, Inc
- Williams, L. E., & Bargh, J. A. (2008). *Experiencing Physical Warmth Promotes Interpersonal Warmth*. *Science* (New York, N.Y.), 322 (5901), 606-607.
- Winkielman, Piotr., Zajonc, Robert.B., & Schwarz, Norbert. (1997). *Subliminal Affective Priming Effects Resists Attributional Interventions*. *Cognition and Emotion*, 11(4), s. 433–465.
- Wood, G., & Newborough, M. (2003). *Dynamic Energy-consumption Indicators for Domestic Appliances: Environment, Behaviour and Design*. *Energy and Buildings*, 35 (8), s. 821-841.
- Wynn, D., & Clarkson, J. (2005). *Models of Designing*. *Design Process Improvement* ,s .34-59.
- Yaparel, Recep. (1995). *Günümüz Psikolojisinde GÜDÜ Kavramı ve GÜDÜLENME Kuramları*. D.E.Ü. İlahiyat Fakültesi Dergisi, 9, s. 197-227.
- Zajonc, R. B. (1980). *Feeling and Thinking: Preferences Need No Inferences*. *American Psychologist*, 35 (2), s. 151–175.
- Zhang, Y., Feick, L., & Price, L. J. (2006). *The Impact of Self-construal on Aesthetic Preference for Angular Versus Rounded Shapes*. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 32 (6), s. 794-805.

EKLER

EK-1: ETİK KOMİSYONU ONAY BİLDİRİMİ

Tarih: 05/02/2022
Sayı: E-35853172-050.06-00002018570
000020185-9



T.C.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Rektörlük

Sayı : E-35853172-050.06-00002018570
Konu : Deniz KANLI (Etik Komisyon İzni)

5.02.2022

GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi: 20.01.2022 tarihli ve E-44513094-050.06-00001962559 sayılı yazınız.

Enstitünüz İç Mimarlık ve Çevre Tasarım Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Doç. Alın Selin MUTDOĞAN'ın, danışmanı olduğu yüksek lisans programı öğrencisi Deniz KANLI'nın "Davranış Değişimi Ve Tasarım İlişkisi Kapsamında Kasıtlı Tasarım Yönteminin Proje Üretim Süreçleri Üzerindeki Katkılarının Değerlendirilmesi " başlıklı tez çalışması Üniversitemiz Senatosu Etik Komisyonunun 25 Ocak 2022 tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Prof. Dr. Vural GÖKMEN
Rektör Yardımcısı

Bu belge güvenli elektronik imzaya tabi değildir.

Belge Doğrulama Kodu: 371795EA-D58D-4084-8715-F14E8FD670CB

Belge Doğrulama Adresi: <https://www.turkiye.gov.tr/bu-ehya>

Adres: Hacettepe Üniversitesi Rektörlük 06100 Sıhhiye-Ankara

İlgi İyir: Çağla Handan GÜL

E-posta: yazind@hacettepe.edu.tr İnternet Adresi: www.hacettepe.edu.tr Elektronik

Mersis

Aç: www.hacettepe.edu.tr

Telefon: 0 (312) 305 3000-3002 Faks: 0 (312) 311 5992

Telefon: 03123051004

Kep: hacettepe@univ.tr



ETİK BEYANI

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez Yazım Yönergesi'ne uygun olarak hazırladığım bu Tez Çalışmasında,

- Tez/Sanat 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/Sanat Çalışması Raporunun herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir Tez/Sanat Çalışması Raporu çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

...../...../.....

Deniz KANLI

YÜKSEK LİSANS TEZİ ORIJİNALLIK RAPORU

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Tez/Sanat Çalışması Raporu Başlığı: DAVRANIŞ DEĞİŞİMİ VE TASARIM İLİŞKİSİ KAPSAMINDA KASITLI TASARIM YÖNTEMİNİN PROJE ÜRETİM SÜREÇLERİ ÜZERİNDEKİ KATKILARININ DEĞERLENDİRİLMESİ

Yukarıda başlığı verilen Tez/Sanat 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
16.05.2022	217	251.493	25.04.2022	%5	1837362662

Uygulanan filtreler:

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

Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tez/Sanat 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. (tarih: 16/05/2022)

Deniz KANLI

Öğrenci No.:N17131917

Anabilim Dalı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı

Program (işaretleyiniz):

Yüksek Lisans	Sanatta Yeterlik	Doktora	Bütünleşik Doktora
X			

DANIŞMAN ONAYI UYGUNDUR.

Doç. Alım Selin MUTDOĞAN

MASTER'S THESIS ORIGINALITY REPORT

HACETTEPE UNIVERSITY

DInstitute of Fine Arts

Title: EVALUATION OF THE CONTRIBUTIONS OF DESIGN WITH INTENT (Dwl) METHOD ON THE PROJECT PRODUCTION PROCESS WITHIN THE RELATIONSHIP OF BEHAVIOR CHANGE

The whole thesis/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
16.05.2022	217	251.493	25.04.2022	%5	1837362662

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. (16/05/2022)

Deniz KANLI

Student No.: N17131917

Department: Interior Architecture and Environmental Design

Program/Degree (please mark):

Master's	Proficiency in Art	PhD	Joint Phd
X			

SUPERVISOR APPROVAL APPROVED
(Doç. Alım Selin MUTDOĞAN)

YAYIMLAMA VE FİKRİ MÜLKİYET HAKLARI BEYANI

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/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, tezimin/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 tezimin/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 tezim/sanat çalışması raporum aşağıda belirtilen haricinde YÖK Ulusal Tez Merkezi/ H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açıktır.

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

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

Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. (3)

...../...../.....

(İmza)

Deniz KANLI

*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 internette paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç imkanı 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 işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü teziere 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.

