

**GELENEKSEL TASARIM SÜREÇLERİ VE TASARIM YARIŞMALARI  
SÜREÇLERİ ÜZERİNE BİR DEĞERLENDİRME: “A’DESIGN & AWARD  
COMPETITION” ÖRNEĞİ**

AN EVALUATION ON TRADITIONAL DESIGN PROCESSES AND DESIGN  
COMPETITION PROCESSES: THE EXAMPLE OF "A'DESIGN & AWARD  
COMPETITION"

**Dr. Öğr. Üyesi Bülent ÜNAL**

Atılım Üniversitesi, Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi,  
Endüstriyel Tasarım Bölümü,  
ORCID 0000-0003-1721-7903

**Özet**

Her geçen gün katılımların artmasıyla hayatımıza daha çok giren uluslararası tasarım yarışmalarının tasarım süreç basamakları ile literatürde var olan geleneksel tasarım süreç modelleri arasında farklılıklar ortaya çıkmaktadır. Bu çalışmada, geleneksel tasarım süreçleri ile markaların, firmaların, tasarımcıların, akademisyenlerin, tasarım ofislerinin büyük ilgi gösterdiği uluslararası tasarım yarışmalarında ortaya çıkan tasarım sürecini karşılaştırmak üzere A' Tasarım Ödülleri & Yarışması (*A' Design Award & Competition*) seçilmiştir. Yapılan analizler doğrultusunda tasarım süreç basamaklarında benzeş ve farklı noktalar ortaya konmuştur. Yapılan araştırma ile tasarım sürecinde tasarımcının tüm kararlarında verileri ve istekleri bir araya getirip yaratıcı bir öneri sunarken, geçirdiği bireysel karar süreci ve sunumu hazırlamaya başlayıp son adımda sonuçların açıklanması ile sona eren tasarım yarışması sürecinin geleneksel tasarım süreçlerinden farklılaştığı ortaya çıkmaktadır. Bununla birlikte 1851 yılında Büyük Sergi ile başlayan ve amacı endüstriyi ve ekonomiyi canlandırmak olan tasarım sergileme/yarışma fikri, tasarımın değeri konusunda kamuoyunu aydınlatmayı hedeflerken, günümüz tasarım yarışmalarının basamakları incelendiğinde tasarım fikri kadar sunumun da çok önem kazandığı ve en önemlisi yeni odak noktasının tam da ürünün ve fikrin kendisi olduğu tartışmaya açılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Geleneksel Tasarım Süreçleri, Tasarım Yarışmaları, Tasarım Yarışma Süreci, A' Tasarım Ödülleri & Yarışması.

**Abstract**

With the increase in participation every day, there are differences between the design process steps formed by the international design competitions that come into our lives more and more and the traditional design process models existing in the literature. In this study, A' Design Award & Competition was chosen to compare the traditional design processes with the design process emerging in international design competitions where brands, companies, designers, academics and design offices show great interest. In line with the analyzes made, similar and different points were revealed in the design process steps. With the research, it is revealed that the design competition process, which begins with the individual decision process and presentation and ends with the announcement of the results in the last step, differs from

the traditional design processes, while the designer brings together the data and requirements in all his decisions in the design process and presents a creative proposal. In addition, while the idea of design exhibition/competition, which started with the Great Exhibition in 1851 and whose aim was to stimulate the industry and economy, aiming to enlighten the public about the value of design, the process of today's design has been opened to discussion that the presentation gains as much importance as the design idea, and most importantly, the new focal point is the product and the idea itself.

**Keywords:** Traditional Design Processes, Design Competitions, Design Competition Process, A' Design Awards & Competition.

## GİRİŞ

World Design Organization (2021) endüstriyel tasarımı şöyle tanımlamaktadır; “Endüstriyel Tasarım, yenilikçiliği yönlendiren, iş başarısı oluşturan ve yenilikçi ürünler, sistemler, hizmetler ve deneyimler aracılığıyla daha iyi bir yaşam kalitesine yol açan stratejik bir problem çözme sürecidir.” Bu süreç *tasarım süreci* olarak adlandırılmaktadır. Bu sürecin haritalarını veya modellerini oluşturmak için birçok girişimde bulunulmuştur (Archer, 1984; French, 1985; Cross, 2005; Council, 2007; Council, 2021). Modellerden bazıları, tasarımda tipik olarak meydana gelen faaliyetlerin sırasını basitçe tanımlarken diğer modeller, daha detaylı veya daha uygun bir süreç modeli belirlemeye çalışmıştır.

Tasarımın rekabetçi bir dünyada öneminin vurgulanması 1851 yılında Büyük Sergi ile başlayıp 1946 yılında Endüstriyel Tasarım Konseyi'nin düzenlediği Britanya Başarabilir (Britain Can Make It) isimli sergide, giyim, ev eşyaları, ofis ekipmanları ve sivil ulaşım dahil olmak üzere çağdaş İngiliz tasarım ve üretimindeki örneklerin tanıtılması ve sergilenmesi ile devam etmiştir (Design Council, 2021). İyi tasarımın değerini kamuoyuna tanıtarak teşvik etme amacı tasarım standartlarını yükseltmiş ve çeşitli endüstrilere iyi ve başarılı tasarım uygulamaları için bir referans noktası sağlamıştır (Sung, vd. 2009). Bununla birlikte gelişen iletişim teknolojisi ile yenilikçi ve firma/tasarımcı adına farkındalık yaratan ürünlerin görücüye çıkarıldığı ve değerlendirildiği uluslararası tasarım yarışmaları hayatımıza girmiş ve giderek önemi artmaya başlamıştır.

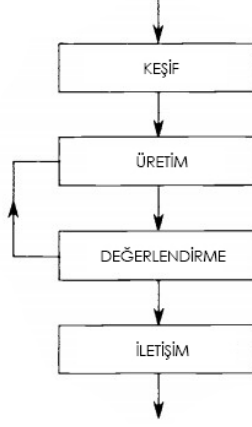
Bu araştırmada geleneksel tasarım süreçleri ile her geçen gün hayatımıza daha çok giren tasarım yarışmalarındaki tasarım sürecini tartışacak bir ortam yaratmak hedeflenmiştir.

## Tasarım Süreçleri

Tasarım sürecinin tanımlayıcı modelleri (Descriptive Model) genellikle sürecin başlarında bir çözüm konsepti üretmenin önemini tanımlar, böylece tasarım düşüncesinin çözüm odaklı doğasını yansıtır. Bu ilk çözüm varsayımını daha sonra analiz, değerlendirme, iyileştirme ve geliştirme evreleri takip eder. Bazen, elbette, analiz ve değerlendirme, ilk varsayımda temel kusurlar ortaya çıkarır ve terk edilmesi, yeni bir kavram üretilmesi ve döngünün yeniden başlaması gerekebilir çünkü bu süreç sezgiseldir: tasarımcı doğru yönde olmayı umduğu şeye öncülük eden, ancak kesin bir başarı garantisi olmayan önceki deneyimleri, genel yönergeleri ve temel kuralları kullanır (Cross, 2005: 28).

Cross (2005), tasarımcının gerçekleştirdiği temel faaliyetlere dayanarak tasarım sürecinin basit bir tanımlayıcı modelini geliştirmiştir. Sürecin son noktası, üretime hazır bir tasarımın oluşturulmasıdır. Bundan önce tasarım teklifi, tasarım özetinin amaçlarına,

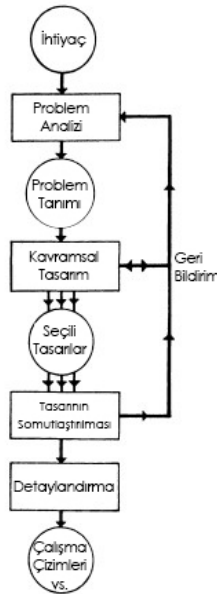
kısıtlamalarına ve kriterlerine göre değerlendirilir. Tasarım önerisinin kendisi, genellikle net tanımlanamamış problem uzayının ilk keşfinden sonra, tasarımcı tarafından bir konsept oluşturulmasından doğar. Bu dört aktivite türü doğal sıralarına yerleştirildiğinde (Şekil.1), keşif, üretim, değerlendirme ve iletişimden oluşan dört aşamalı basit bir tasarım süreci modeli ortaya çıkar.



Şekil 1. Dört Aşamalı Tasarım Süreci (Cross, 2005)

Burada *keşifle*, problem ve isterlerin oluşturduğu uzayın keşfi; *üretim* ile tasarımcı tarafından oluşturulan çözüm seçenekleri, *değerlendirme* ile, ortaya çıkarılan çözüm önerileri ve problem tanımının karşılaştırılması ve değerlendirilmesi, *iletişim* ile üretime hazır bir ürünün tasarlanması ve üretime gönderilmesi kastedilmektedir. Değerlendirme aşaması, her zaman doğrudan nihai tasarımın iletişimine yol açmamakta, ancak bazen yeni ve daha tatmin edici bir konseptin seçilmesi gerektiği varsayılarak, değerlendirme aşamasından üretim aşamasına kadar yinelemeli bir geri besleme döngüsü uygulanmaktadır.

French (1985: 2) tasarım sürecini aşağıdaki gibi bir diagram haline getirmiştir (Şekil.2). Daireler ulaşılan aşamaları, dikdörtgenler ise çalışmanın devam ettiği alanları göstermektedir. 'değerlendirme' etiketli bir kutu yoktur çünkü French değerlendirmenin tüm dikdörtgenlerde sürekli devam etmesi gerektiğine inanmaktadır.



Şekil 2. Blok Diagram Olarak Tasarım Süreci (French, 1985:2)

*Problem analizi*, tatmin edilmesi gereken ihtiyacın mümkün olduğu kadar kesin olarak belirlenmesinden oluşur. Problemin analizi, genel sürecin küçük ama çok önemli bir parçasıdır. Bu aşamanın çıktısı, sorunun bir ifadesidir ve bunun üç ögesi olabilmektedir (French, 1985):

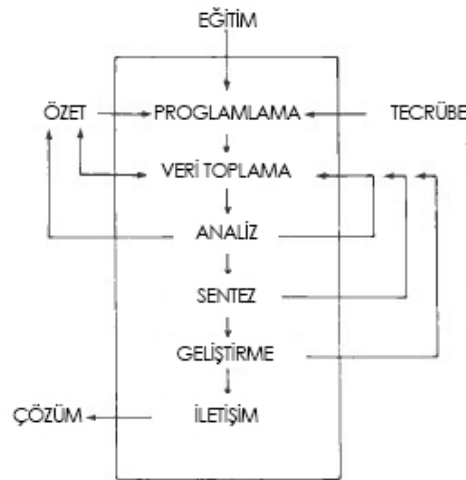
- Uygun tasarım probleminin bir ifadesi,
- Çözüme getirilen sınırlamalar, örnek: uygulama kuralları, yasal gereklilikler, müşteri standartları, teslim tarihi vb.
- Üzerinde çalışılacak mükemmellik kriteri.

*Kavramsal tasarım*, problem analizini alır ve ona çözüm önerileri şeklinde geniş çözümler üretir. Tasarımcıdan en fazla talepte bulunan ve çarpıcı iyileştirmeler için en fazla kapsamın olduğu aşamadır. Mühendislik biliminin, pratik bilgilerin, üretim yöntemlerinin ve ticari boyutların bir araya getirilmesi gereken ve en önemli kararların alındığı aşamadır. *Tasarımların somutlaştırılması* aşamasında, tasarımlar daha ayrıntılı olarak işlenir ve birden fazla varsa, bunlar arasında nihai bir seçim yapılır. Nihai ürün çoğunlukla bir dizi genel düzenleme çizimidir. Bu aşamadan kavramsal tasarım aşamasına doğru çok fazla geri bildirim vardır (veya olmalıdır), bu yüzden French (1985) bu ikisinin örtüşmesini savunmaktadır. *Detaylandırma*, çok sayıda küçük ama önemli noktanın kararlaştırılması gereken son aşamadır. Bu basamağın kalitesi iyi olmalıdır, aksi takdirde gecikme ve masraf ve hatta başarısızlık ortaya çıkacaktır.

Sezgisel bir tasarım sürecini basitçe tanımlayan modellerin yanı sıra, tasarım sürecinin kuralcı (Prescriptive) modellerini oluşturmaya yönelik girişimler de bulunmaktadır.

Kuralcı modeller, tasarımcıları, gelişmiş çalışma yöntemlerini benimsemeye ikna etmeye veya teşvik etmeye çalışırlar. Genellikle izlenecek daha algoritmik, sistematik bir prosedür sunarlar ve genellikle belirli bir tasarım metodolojisi sağladıkları kabul edilir. Bu kuralcı modellerin çoğu, çözüm kavramlarının üretilmesinden önce daha fazla analitik çalışmaya duyulan ihtiyacı vurgulamıştır. Amaç, tasarım probleminin tam olarak anlaşılmasını, hiçbir önemli unsurunun gözden kaçırılmamasını ve gerçek problemin tespit edilmesini sağlamaya çalışmaktır (French, 1985).

Archer (1984), tasarım basamaklarını ve aralarındaki ilişkiyi 6 basamaklı bir şema ile açıklamıştır (Şekil.3).

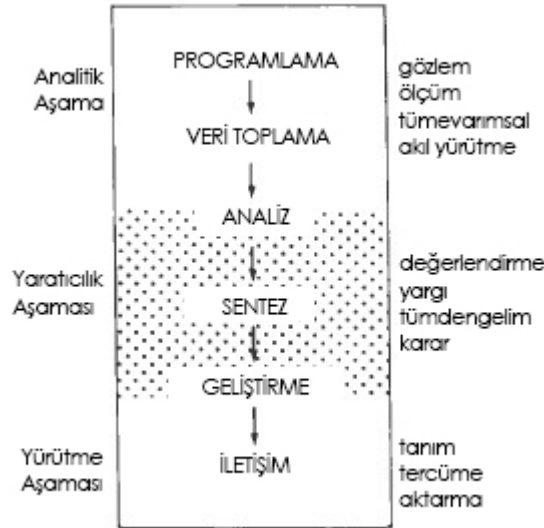


Şekil 3. Temel Tasarım Prosedürü (Archer, 1984: 64)

Archer'ın hazırladığı tasarım prosedürünü Cross (2005: 35-36) aşağıdaki gibi açıklar:

- “*Programlama*: önemli konuları belirleyin; bir hareket tarzı önerin.
- *Veri toplama*: verileri toplayın, sınıflandırın ve saklayın.
- *Analiz*: alt problemleri tanımlayın; performans (veya tasarım) spesifikasyonlarını hazırlayın; Önerilen programı yeniden değerlendirin ve tahmin edin.
- *Sentez*: taslak tasarım önerileri hazırlayın.
- *Geliştirme*: prototip tasarım(lar) geliştirmek; hazırlama ve doğrulama çalışmaları.
- *İletişim*: üretim belgelerini hazırlayın”.

Bu süreçlerle de izlendiği üzere, tasarım sürecinin en önemli özelliklerinden biri, nesnel gözlem ve tümevarımsal akıl yürütme ile başlayan analitik aşama süreci ile birlikte, yaratıcı aşama sürecinin, katılım, öznel yargı ve tümdengelimli akıl yürütme ile tasarım sürecinin tam kalbinde yer almasıdır. Önemli kararlar alındıktan sonra, tasarım süreci, çalışma çizimlerinin, çizelgelerin vb. yeniden nesnel ve tanımlayıcı bir ruh hali içinde yürütülmesiyle devam eder. Archer (1984) tasarım sürecini bu nedenle ‘yaratıcı bir sandviç’ olarak tanımlar. Objektif ve sistematik analizin ekmeği kalın veya ince olabilir, ancak yaratıcı eylem her zaman ortadadır (Şekil. 4).

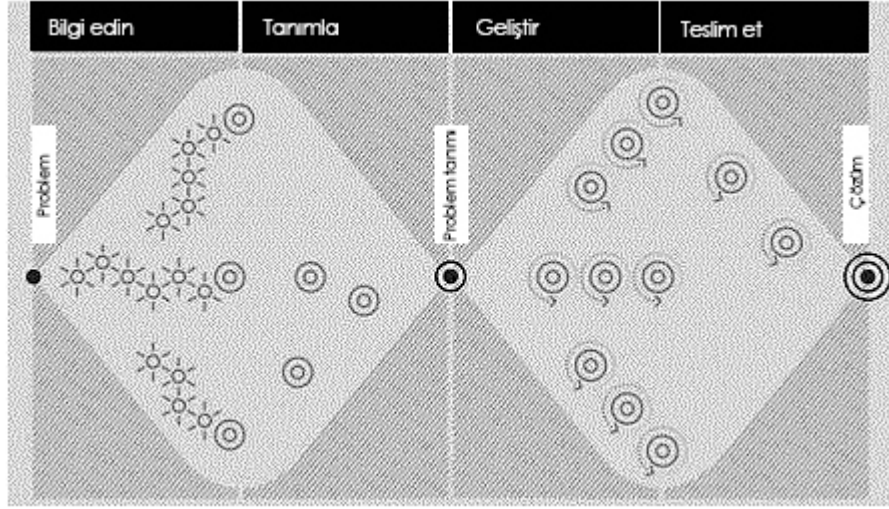


**Şekil 4.** Tasarımın Temel Aşamaları (Archer, 1984: 64)

Belirtilen farklı tasarım süreçlerinde görüldüğü gibi tasarım sürecinde belirlenmiş tek ve en iyi çözüm bulunmamaktadır. Bununla birlikte, kullanılan süreçler arasında bazı ortak noktalar olduğu ve bunların tipik olarak dört farklı aşamadan oluştuğu konusunda fikir birliği olduğu söylenebilmektedir. Bunlar; keşif, üretim, değerlendirme ve iletişim aşamalarıdır.

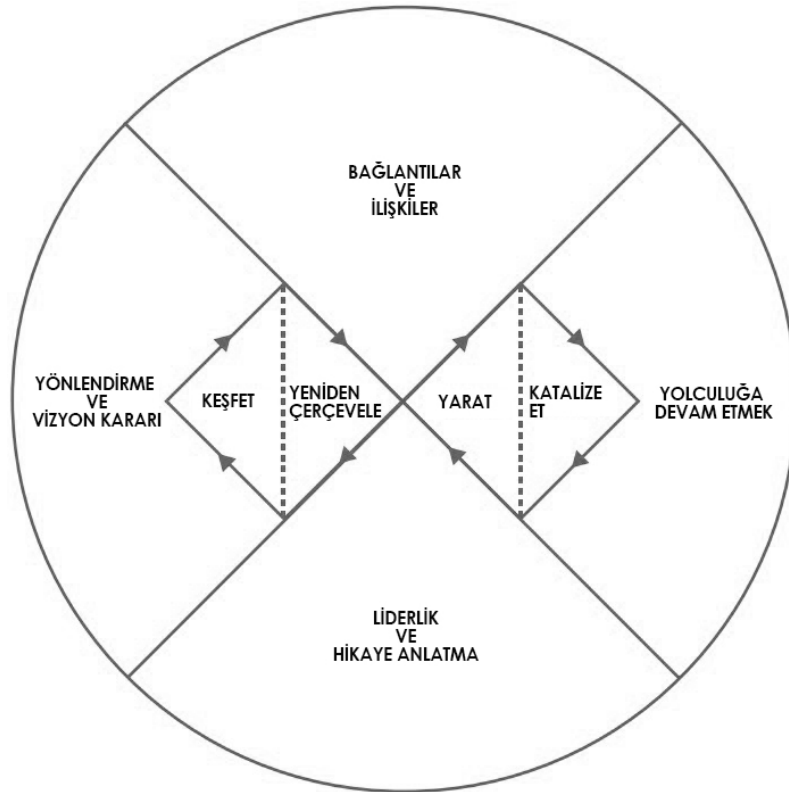
Tasarım Konseyi'nin tasarım süreci üzerine ortaya koyduğu model, farklı bir anlayışı yansıtmaktadır. Şekil 5'te görüldüğü gibi temel olarak ortaya konan Çift Elmas dört farklı aşamadan oluşmaktadır. Bunlar *Bilgi edin (Discover)*, *Tanımla (Define)*, *Geliştir (Develop)* ve *Teslim Et (Deliver)* aşamalarıdır. Bu yaklaşımda şeklin bütünü projeyi yansıtır, ancak ürün veya hizmetin türü, dahil olan harici tedarikçilerin olup olmadığı veya tamamen yeni bir ürün mü yoksa mevcut bir ürünün geliştirilmesi mi gibi projenin özelliklerine bağlı olarak esnetilir ve değiştirilir. Aşamaların her biri, fikirlerin keşfedilmesi ve test edilmesinin

gerçekleşebileceği bir dizi yinelemeli döngüden oluşur. En kritik ve tasarımcının bilgi ve becerilerini en iyi şekilde kullanan *Bilgi Edinme* aşamasına vurgu yapar (Council, 2007: 10).



Şekil 5. Çift Elmas Tasarım Süreci Modeli I-Tasarım Konseyi (Council, 2007:10)

Tasarım Konseyi (2021), “Beyond Net Zero: A Systemic Design Approach” kitabında daha önce söz edilen dört basamaklı Çift Elmas tasarım sürecini yeniden ele almış ve detaylandırmıştır (Şekil. 6). Yeni süreç tanımı incelendiğinde yine merkezde Çift Elmas bulunmakla birlikte dört yeni kavramın eklendiği görülmektedir.



Şekil 6. Tasarım Süreci II -Tasarım Konseyi (Council, 2021)

Tasarım Konseyi (2021) tasarım sürecine eklediği dört yeni kavramı aşağıdaki gibi tanımlamıştır:

*Yönlendirme ve Vizyon Kararı:* İşinize nasıl başladığınız sonucu belirleyecektir. İşinizi bir “sorun ve çözüm” olarak görmek yerine, başarmak istediğiniz şeye dair umutlu bir vizyonla başlamalı ve bundan net bir misyon geliştirmelisiniz. Projenize olumlu, değer odaklı bir şekilde başlamak önemlidir. Bunların ortaklar arasında paylaşıldığından emin olmak çok önemlidir. Güven oluşturmak için başlangıçta ekip üyeleri ve paydaşlarla zaman geçirmek, süreç boyunca toplu olarak bu değerlere geri dönmenizi sağlayacaktır.

*Liderlik ve Hikaye Anlatma:* Herkes lider olabilir. Kişisel eylemlerle ve bir kuruluştaki konumunuzla başlar. Liderler, değerlerine/tecrübelerine dayanan bir vizyon sunar. Bunu, daha geniş sistemi etkilemek ve ilham vermek için hikayeler bulmak ve paylaşmak da dahil olmak üzere kendi eylemlerinde her düzeyde kullanırlar.

*Bağlantılar ve İlişkiler:* Sistematik tasarım zor bir iştir, asla bitmez ve azim ve umut gerektirir. İlişki kurma, tasarım süreci boyunca gerçekleşir ve tasarımın kendisi kadar önemlidir. Bu, empati kurmak ve işe dahil olan herkesin bakış açılarını bir araya getirmekle ilgilidir: paydaşlar, topluluklar ve doğa. Bu çalışma, güven ve ortak anlayış yaratmak, başkalarının hayal etmesi ve yaratması için güven oluşturmak ve birlikte yeni şekillerde çalışabilecek farklı organizasyonlar arasındaki noktaları birleştirmek ile ilgilidir. Adeta çevirmen ve arabulucu olarak hareket eden tasarımcılar, insanları bir proje boyunca belki de hemen ölçülemeyen ancak şüphesiz hayati olan bir şekilde birbirine bağlar ve projenin kendisinin ötesinde bir değer sağlar.

*Yolculuğa Devam Etmek:* Dinamik sistemlerde tasarımcının işi hiç bitmez. İşler değişir ve başka fırsatlar ortaya çıkar. Proje sona erdiğinde, üzerinde düşünmeli ve hatalardan ders alınmalıdır. Sonuçlarınız açık uçlu olmalı, gelecekteki çalışmalar için bilgi oluşturmaya ve paylaşmaya odaklanmalıdır. Neyi ölçtüğünüzü düşünün, projenizin ne kadar başarılı olduğunu belirlemek için vizyonunuza geri dönün ve yolculukta bir sonraki adımda ne olması gerektiğini düşünün.

Tasarım Konseyi (2021) geliştirdiği bu yeni şema ile birlikte Çift Elmas’ın bileşenlerini de yeniden tanımlamış ve süreç isimlerini değiştirmiştir:

*Keşfet / Explore* (önceden, Bilgi Edin / Discover): Tasarım süreci boyunca, neler olduğunu derinlemesine ve kapsamlı bir şekilde araştırmamız, sorunun temel nedenini belirlememiz, yeniden kullanabileceğimiz ve inşa edebileceğimiz hangi fikirlerin ve kaynakların halihazırda mevcut olduğunu düşünmemiz ve geleceğin ne olacağına dair cesur ve umutlu bir vizyon geliştirmemiz gerekmektedir. Tasarımcılar olarak, kendi konumumuzu yansıtmalı ve tarihsel olarak marjinalleştirilmiş olanlar da dahil olmak üzere, bizimkinden farklı olan perspektifleri aktif olarak çizilmelidir.

*Yeniden Çerçevele / Reframe* (önceden Tanımla / Define): Daha eşit, yenileyici bir dünyaya geçmek, mevcut düşünce tarzımızdan kopmak demektir. Yeni değerleri yansıtan ve kolektif davranışlarımızı değiştiren şeyler – ürünler, yerler ve hizmetler – yaratmak anlamına gelir. Yeni fikirler için bir sıçrama tahtası olarak hareket etmek için sorunu farklı şekillerde yeniden çerçevelemek için zaman ve izin vermeliyiz.

*Yarat / Create* (önceden, Geliştir / Develop ): Diğer müdahalelerle bağlantı kurabilecek ve tasarımcıların daha büyük bir hedefe doğru ilerlemelerine yardımcı olabilecek bir dizi farklı eylem ve fikir yaratmak. Bazıları küçük pratik adımlar olabilir. Asla gerçekleşmeyecek olsa da, insanların neyin mümkün olabileceğini yeniden hayal etmelerine yardımcı olacak büyük üretkar fikirler olabilir. Bu aşama büyük düşünmekle ilgilidir.

*Katalize Et / Catalize* (önceden, Deliver / Teslim Et): Tasarım bir şeyler yapmakla ilgilidir. İnsanlara yeni bir vizyonun nasıl görüldüğünü ve nasıl hissettirdiğini somut bir şekilde gösterir, böylece arkasında kalabilirler veya fikirlerini ona ekleyebilirler. Bir fikri prototipleme (veya maketini yapmak), onun nasıl çalıştığını test etmenin, diğer müdahalelerle nasıl bağlantı kurduğunu keşfetmenin ve ondan başka nelerin geliştiğini veya büyüdüğünü görmenin önemli bir yoludur.

Çalışmanın bu noktasına kadar tasarım süreçleri ile ilgili literatürde var olan önemli kaynaklara ve önerilen modellere, aynı zamanda Tasarım Konseyinin geleneksel tasarım süreçlerine olan farklı bakış açısı ve anlayışla ortaya koyduğu modellere yer verilmiştir. Çalışmanın devamında her geçen gün katılımların artmasıyla hayatımıza daha çok giren uluslararası tasarım yarışmaları için ortaya çıkan tasarım süreci incelenecek ve var olan tasarım süreçleri ile benzeş ve/veya farklı noktaları analiz edilecektir.

### **Tasarım Yarışmaları**

1851 yılında, Büyük Sergi (Great Exhibition) da yer alan Kristal Saray (Crystal Palace)'da uluslararası tasarımların sergilenmesi, tasarım yarışmaları konusunda ilk adım sayılabilir (Sung, vd. 2009). Aralık 1944'te İngiliz hükümeti, II. Dünya Savaşı sonrası son derece rekabetçi bir dünya öngördüğü için hem iç hem de dış pazarlar için çekici olan yüksek kaliteli ürünler üretmesi gerektiğini fark etmiştir. Bu büyük görevi denetlemek için Ticaret Kurulu Başkanı Hugh Dalton, Endüstriyel Tasarım Konseyi'ni (Council of Industrial Design) kurmuştur. 1946 sonbaharında, Konsey tarafından düzenlenen ilk yüksek profilli proje Londra'daki Victoria ve Albert müzesinde açılmıştır. Britanya Başarabilir (Britain Can Make It) isimli sergi, giyim, ev eşyaları, ofis ekipmanları ve sivil ulaşım dahil olmak üzere çağdaş İngiliz tasarım ve üretimindeki en iyileri geniş bir yelpazede tanıtmış ve sergilemiştir. Serginin alt başlığı olan 'İyi Tasarım ve İyi İş', konseyin vizyonu için önemlidir. Sergi, tasarımın, İngiliz endüstrisini yönlendirme potansiyeli yanında halkın tasarımın hayatlarını nasıl iyileştirebileceğine yönelik ilgisini vurgulamıştır (Design Council, 2021). Böylelikle tasarım ödülleri ve sergiler kamuoyunu tasarımın değeri konusunda aydınlatmaya yönelik faaliyetlerin en önemlilerinden biri olarak kabul edilmiştir. Dünyanın ekonomisi güçlü ve önde gelen ülkelerinin (İngiltere, Almanya, Japonya, Amerika Birleşik Devletleri) tasarım ödül programları tarihi incelendiğinde, hepsinin açık bir şekilde, iyi tasarımın değerini kamuoyuna tanıtarak teşvik etmeyi amaçladıkları ortaya çıkmaktadır. Bu çaba, tasarım standartlarını yükseltmiş ve çeşitli endüstrilere iyi ve başarılı tasarım uygulamaları için bir referans noktası sağlamıştır. Bununla birlikte, günümüzdeki büyük tasarım ödül yarışmalarının uluslararasılaşması ve ticarileştirilmesi, geçmişteki tasarım ödül programlarının orijinal amacından biraz uzaklaşmış olduğunu göstermektedir (Sung, vd. 2009).

Bir sergileme ile başlayan tasarımı tanıtmaya fikri, ilerleyen teknoloji ile internetin yükselişi sayesinde sponsorlara ve organizatörlere tasarım yarışmaları organize etmek ve yönetmek için daha güçlü ve nispeten ucuz araçlar sağlamıştır. Günümüzde birçok tasarım



yarışması tamamen internet tabanlıdır; bazıları, girişlerin tamamen çevrimiçi olarak sunulmasına ve değerlendirilmesine izin verir (Lampel, vd. 2012). Kısa ürün yaşam döngülerine sahip günümüzün oldukça rekabetçi ve bulanık pazar ortamında, ürün geliştirme sadece üretimin kalitesini ve tüketim hızını karşılamakla kalmamalı, aynı zamanda ürünlerin de yenilikçi değerler içermesini sağlamalıdır (Hsiao-Chou 2004). Yenilikçi ve firma/tasarımcı adına farkındalık yaratan ürünlerin görücüye çıkarıldığı ve değerlendirildiği uluslararası tasarım yarışmaları her geçen gün daha çok dikkat çekmektedir.

Bu çalışmada, geleneksel tasarım süreçleri ile markaların, firmaların, tasarımcıların, akademisyenlerin, tasarım ofislerinin büyük ilgi gösterdiği uluslararası tasarım yarışmalarında ortaya çıkan tasarım sürecini karşılaştırmak üzere A' Tasarım Ödülleri & Yarışması (A' Design Award & Competition) seçilmiştir.

### **A' Tasarım Ödülleri & Yarışması**

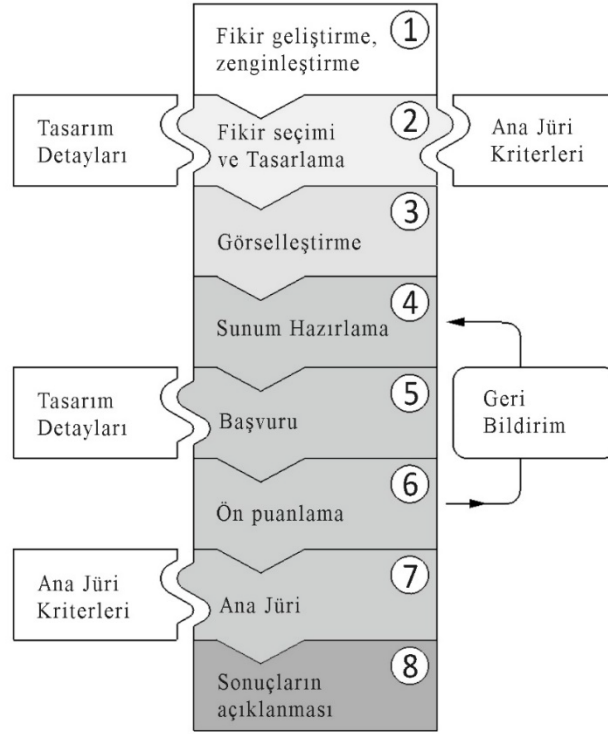
A' Design Award & Competition, 180 ülkeden katılım sağlanan, 122 kategori, farklı ülke ve branşlardan 212 jüri üyesi (akademisyen, profesyonel, odak grup temsilcisi) ve 35.237 proje başvurusu ile 6 farklı seviyede 12 yıldır ödül veren bir uluslararası tasarım yarışmasıdır (A'Design, 2021a).

Projelerin başvurduğu 122 kategori, geniş bir yelpazede düzenlenen üst kategorilere bağlıdır. Endüstriyel Tasarım kategorisinde: mobilya tasarımı, ambalaj tasarımı, aydınlatma ürünü tasarımı, oyuncak tasarımı, dijital ürün tasarımı, araç tasarımı, ev aletleri tasarımı, tıbbi ve bilimsel ürün tasarımı gibi pek çok alt kategori bulunmaktadır (A'Design, 2021b). Tüm kategorilerdeki katılımcılara bakıldığında uluslararası markalardan Disney, Coca-Cola, Pepsico, Samsung, Lenovo, Nestle, Vodafone, GE, Nike, Sheraton, Bridgestone, Nissan markaları göze çarpmaktadır. Türk markaları olarak Vestel, Arçelik, Kale, Bien Seramik, Serel Seramik, E.C.A., Anadolu Isuzu gibi tanınmış markaların bu yarışmaya katıldıkları ve ödüller aldıkları görülebilmektedir (A'Design, 2021c; [www.worlddesignrankings.com](http://www.worlddesignrankings.com)).

Projeleri oylama sisteminde, seçilen akademisyenler, tasarım profesyonelleri, deneyimli girişimcilerden ve basın mensuplarından oluşan uluslararası düzeyde etkili jüri paneli tüm başvuruları oylar. Her başvuruya, oylama yapan her jüri üyesi tarafından 0 ile 100 arasında bir puan verilir, jüri üyelerinin de giriş yönergeleri veya fikri mülkiyet haklarıyla ilgili konularda olumsuz oy kullanmalarına izin verilir. Nihai puan hesaplamasından önce, ham değerlendirme puanları, değerlendirme kriterlerine, jüri üyelerinin uzmanlıklarına ve jüri üyelerinin ağırlıklı puanlara ulaşmak için sınıflandırılmasına göre ağırlıklandırılır. Her kategori için 0-100 aralığında hesaplanan normal dağılımın yaklaşık kümülatif standart normal dağılıma dönüştürülmesi sırasında standart sapma hesaplanmakta ve gauss hata fonksiyonu kullanılmaktadır (A'Design, 2021d). Uluslararası ve ulusal firma ve markaların, tasarım ofislerinin, tasarımcıların, üniversitelerin katıldığı bu yarışma uluslararası tasarım ödülleri ve uluslararası inovasyon ödülleri listelerinde de yer almaktadır ([awards-list.com](http://awards-list.com); [designwanted.com](http://designwanted.com); [www.re-thinkingthefuture.com](http://www.re-thinkingthefuture.com)).

Bu yaygın ilgi ve başvuran katılımcıların niteliği göz önüne alınarak, geleneksel tasarım süreçleri ve uluslararası bir yarışmanın tasarım sürecini karşılaştırmak ve tartışabilmek için A' Tasarım Ödülleri ve Yarışması var olan çalışmada ele alınmıştır.

A' Tasarım Ödülleri & Yarışması'nın yarışma süreci sekiz basamakta incelenebilir (Şekil. 7).



**Şekil 7. A' Tasarım Ödülleri & Yarışması Yarışma Süreci (Var olan tasarım yarışma süreçleri kapsamında araştırmacı tarafından geliştirilmiştir)**

Birinci basamak *fikir geliştirme ve zenginleştirme* aşamasıdır. Tasarımcı aklındaki fikirleri mümkün olduğu kadar çoğaltır, hatta abartmaya ve eksiltmeye çalışır. Bu süreçte bazı fikirlerden kendiliğinden vazgeçmeye başlar ve tasarımcı açısından acımasız bir elemeye doğru gelişen bu süreçten geriye bir ya da birkaç fikir kalır. İkinci basamakta (*fikir seçimi ve tasarlama* süreci) fikir seçimi için tasarımcının yaratıcılığa ve yarışmanın isterlerine ait daha çok bilgiye ihtiyacı olacaktır. Öncezilerle bir tasarıma karar vermek yetmeyebilir ve her fikir yarışmada başarılı bir sonuca ulaşmayabilir. Yarışmanın kategorileri, tasarımı ile ilgili vereceği detaylı bilgiler, jürinin projeleri hangi kriterlere göre değerlendireceği bilgileri bu basamakta irdelenmeli ve buna göre son fikirde karar kılınmalıdır. Yarışmaya web sitesi üzerinden katılım yapılmakta ve tasarım detayları başvuru aşamasında siteye girilmektedir. Jüri puanlama aşamasında bu tasarım detaylarını (Tablo 1) okur, tasarımın görsel değeri kadar verilen tasarım detaylarının da sonuca olumlu/olumsuz etkileri şekillenir. Jüriler projeleri değerlendirirken bir şablona (Tablo 2) bağlı kalarak puan verir.

Tasarımcı başvuru arayüzünde bulunan ve jürinin değerlendirme kriterlerini önceden inceler ve tasarımına karar verirken mümkün olduğu kadar çok kavramdan iyi puan alabilmeyi hedefler. Görüldüğü üzere bu aşamada tasarımcı topladığı verileri, tasarım detayları ve jüri kriterleri bağlamında gözden geçirerek ve tüm bu isterleri karşılamayı planlayarak tek bir tasarıma odaklanır. Sunumunu nasıl yapacağını zihninde tasarlayarak kararını verir, bu sebeple yaratıcılığa en çok gerek olan bölüm ikinci basamaktır.

**Tablo 1. A' Tasarımlar Ödülleri & Yarışması Başvuru Arayüzü, Tasarımlar Detayları (A'Design, 2021e)**

Başvuru Başlıkları	İngilizce	Beklenti
Tasarımın adı	Design Name	Tasarıma verilen isim nedir?
Fonksiyonu	Function	Tasarımın temel işlevi nedir? Ne tür bir proje veya ne tür bir üründür?
İlham kaynağı	Inspiration	Bu projeyi ortaya çıkarmanız için size ne ilham verdi? Motivasyonlarınız, düşünceleriniz vb. nelerdi? Bu tasarım veya proje için nereden ilham aldınız? Teknik veya araştırma geçmişi nedir?
Benzersiz özellikleri	Unique Properties	Bu tasarım nedir ve bu tasarımı diğerlerinden farklı kılan nedir, bu tasarımın güçlü yönleri ve benzersiz özellikleri nelerdir?
Operasyon/ Akış/ Etkileşim	Operation/ Flow/ Interaction	Bu nesne nasıl çalıştırılabilir, nasıl döndürür, etkileşim nasıl olur, anahtar çerçeveler nelerdir, nasıl daha iyi bir sonuç verir, neden daha iyi performans gösterir?
Üretim teknolojisi	Production Technology	Bu bölüm için tasarımın nasıl yapıldığına dair, fiziksel ürünler için üretim teknolojisi, malzemeler vb. hakkında bazı notlar verirken, diğerleri için tasarımı ortaya çıkarmak için kullandığınız teknikler, metodolojiler vb. hakkında bilgi verilmelidir.
Boyut/ Paket/ Teknik Özellikler	Dimension/ Package/ Technical Properties	Fiziksel ürünler için ürün ölçülerini, genişlik mm x derinlik mm x yükseklik mm vb. yazılmalıdır.
Etiketler	Tags	Tasarımınızla ilgili anahtar kelimeler veya anahtar ifadeler yazılmalıdır.
Araştırma Özeti	Research Abstract	Araştırma türü, araştırma amaçları, metodoloji, kullanılan veri toplama ve araştırma araçları, katılımcılar veya deneyler, sonuçlar, iç görüler ve etkiler, araştırmanın iş, toplum ve tasarımın kendisi gibi gerçek hayat olaylarında etkisi.
Meydan Okuma	Challenge	Projenin geliştirilmesi, gerçekleştirilmesi veya araştırılması sırasında yaratıcı zorlukları ve üstesinden gelinen engelleri ayrıntılı olarak açıklayın. Tarihsel bakış açısı, toplumsal bakış açısı gibi iç etkenler ve yasalar, üretim olanakları gibi dış etkenler nelerdi?

**Tablo 2. A' Tasarımlar Ödülleri & Yarışması Jüri Arayüzü, Değerlendirme Kriterleri (A'Design, 2021f)**

Jüri Kriteri	İngilizce	Beklenti
Tasarım ve estetik	Design and Aesthetics	Tasarımın genel fiziksel formu ve estetik çekiciliği ve güzelliği, tasarımın dış görünümünün genel çekiciliği ile ilgilidir.
Fonksiyonellik	Functionality	Tasarımın nasıl bir temel işlevi olduğu ile ilgilidir.
Kullanılabilirlik	Usability	Tasarımın ne kadar kolay kullanılacağı ve nasıl kullanılacağını ne kadar kolay öğrenileceği ile ilgilidir.
Ergonomi	Ergonomics	Ürünün hedef kitle için fiziksel olarak ne kadar rahat kullanılabileceği ile ilgilidir.
Mühendislik	Engineering	Verimlilik sorunları, malzeme seçimleri ve gerçekleştirme olasılıkları gibi tasarımın ne kadar iyi geliştirildiği ile ilgilidir.
Sunum	Presentation	Tasarımın sunumunun, onu net bir şekilde anlamana yardımcı olacak verimli, etkili ve estetik bir şekilde nasıl yapıldığı ile ilgilidir.
Yenilik	Innovation	Tasarımı aynı kategorideki veya fikir kümesindeki tasarımlardan farklı kılan, daha iyi form, yeni işlevsellik vb., yeni eser kategorisi vb. gibi tasarımın olumlu benzersiz yönlerinin kalitesi ve niceliği ile ilgilidir.

Teknoloji	Technology	Tasarımı aynı kategorideki veya fikir kümesindeki tasarımlardan farklı kılan, daha iyi performans, artan verimlilik vb. gibi tasarımın olumlu teknolojik yönlerinin kalitesi ve niceliği ile ilgilidir.
Eğlence Faktörü	Fun Details	Tasarımı aynı kategorideki veya fikir kümesindeki tasarımlardan farklı kılan şaşırtıcı, eğlenceli, çekici, sevimli, duygusal vb. olumlu duygusal yönlerin niteliği ve niceliği ile ilgilidir.
Pazar Değeri	Market Value	Üretim verimliliği, pazar talebi, iletişim kolaylığı ve markalaşma, katma değer üretimi, yeni işlevsellik vb. içeren tasarım için düşündüğünüz potansiyel pazar başarısıdır.
Özel	Specific	Kriterlerin dışında yer alan, diğer.

Üçüncü basamak (görselleştirme) yarışmanın formatına göre sunum görsellerini hazırlamaktır. Fotoğraf çekilecekse stüdyo hazırlıkları, 3 boyutlu görselleştirme kullanılacaksa modelleme vs. bu aşamada hazırlanır. Dördüncü aşamada (sunum hazırlama) kamera açılarına, renklere, ışığa, gölgeye ve kompozisyona dikkat edilir. Jüri kısıtlı bir zamanda pek çok projeyi değerlendirdiği için, tasarımcının projesini doğru aktarabilmesi için görsel gücü çok kuvvetli bir sunum hazırlaması önemlidir. Görseller ilk görüşte ilgi uyandırmalı, formu, renkleri, kullanılabilirliği, teknolojisi ya da sunduğu fayda açısından tüm bilgiyi jüriye birkaç görsel ile ulaştırmalıdır. Jüri bu aşamadan sonra tasarım detaylarını okur ve değerlendirmesini yapar. Buna ek olarak tasarımcının projesini anlatabilmek için sınırlı sayıda görsel kullanma hakkı bulunmaktadır (1 ana, 4 opsiyonel görsel). Dolayısı ile jürinin fikir sahibi olacağı görsel bilginin eksiksiz, bilgi verici ve etkileyici olması kritiktir. İyi bir sunum hazırlamak yarışma için tasarım sürecinin en önemli bölümüdür. Beşinci basamakta (başvuru), hazırlanan tüm görseller ve tasarım detayları web sitesinin başvuru sayfasına girilir. Altıncı basamakta (ön puanlama) yapılan başvuru yarışma ön kurulları tarafından değerlendirilir ve puanlanır. 1-10 aralığında bir puan verilerek başvurunun bu hali ile hangi ödülü alabileceği yarışmacıya bildirilir ve bununla birlikte sunumunda varsa hataları ya da düzeltilmesi gereken yerler yine e-posta yolu ile iletilir. Yapılacak değişikliğe göre dördüncü basamak olan sunum hazırlama basamağına geri dönmek gerekebilir. Yedinci basamakta ana jüri tasarımı, yarışma organizasyonu tarafından belirlenen jüri kriterlerine bağlı kalarak değerlendirir. Jürinin kriterlere verdiği önem, bağlı oldukları disiplinlere, bakış açılarına göre farklılık gösterebilir; bir profesyonelin kriterlere bakışı ile bir akademisyenin kriterlere bakış açısı ve puanlama mantığı farklılık gösterecektir. Sekizinci ve son basamakta yarışmacıya tasarımın aldığı puan ve karşılığındaki ödülü e-posta ile bildirilir ve A' Tasarım Ödülleri & Yarışması süreci sonlanır.

## DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Geleneksel tasarım süreçleri incelendiğinde (Cross, 2005; French, 1985; Archer, 1984; Council, 2007; Council, 2021) sürecin farklı isimlendirilse bile benzer dört basamaktan oluştuğu görülebilmektedir. Bu süreç basamakları tek bir tabloda (Tablo 3) paylaşılmıştır. Çalışma kapsamında incelenen tasarım süreçlerinde ilk basamakta veri toplama, bilgi edinme ve keşif bulunmaktadır. İkinci basamakta sentez, tanımlama, tasarlama yapılmakta, üçüncü basamakta tasarımlar geliştirilmekte, tekrar değerlendirilmekte ve sonuçlandırılmaktadır. Son basamakta ise tasarım üretime gönderilmekte ya da teslim edilmekte ve süreç sonlanmaktadır. Tasarım Konseyi (2021) diğer süreçlerden biraz farklılaşmış ve tasarımcının kendisini de

sürece katmıştır. Bu yeni süreç tanımı ile merkezde kalan çift elmas sürecinin etrafında tasarımcının liderlik vasfı, misyonu, bağlantı ve ilişkilerinin önemi ve son olarak proje sona erse bile sonuçların tasarımcı için açık uçlu olması gerekliliği vurgulanmıştır.

Tablo 3'te görüldüğü üzere yarışma süreci de çalışmanın başında paylaşılan geleneksel tasarım süreçlerinden çok da farklı değildir. Yarışma için tasarım süreci göz önüne alındığında tasarımcı tüm tasarım süreçlerini kendi başına tamamlamak durumundadır. Geleneksel bir tasarım sürecinden farklı olarak tasarımcıya eşlik eden, geri bildirimler sağlayan, fikir paylaşan, öneri geliştiren bir paydaş bulunmamaktadır. Bu durum diğer geleneksel tasarım süreçleri ile önemli bir farklılık olarak değerlendirilebilir. Tasarımcı tasarım problemini kendisi tanımlar ve ortaya atar, paydaşlardan gelecek bilgileri kendisi edinmek durumundadır, fikirleri kendisi test eder, sunumun kısıtları içinde en iyi anlatımın nasıl olacağını tasarlar, sunumu hazırlar ve başvuruyu yapar. Tasarı ile ilgili tek geri dönüş sunum görselleri ile ilgili olabilir ki bu da tasarımcıyı kararlarının doğruluğunu test etmek açısından yalnız bırakmakta ve tasarımı kavram ya da teknik boyutta geliştirmemektedir.

**Tablo 3.** Geleneksel ve Yarışma Tasarım Süreçleri Karşılaştırması (Araştırmacı tarafından geliştirilmiştir)

Süreç Basamakları	A' Tasarım Ödülleri & Yarışması 2021	Archer 1984	French 1985	Cross 2005	Tasarım Konseyi 2007	Tasarım Konseyi II 2021
1	Fikir geliştirme ve zenginleştirme	Programlama Veri toplama Analiz	Problem analizi	Keşif	Bilgi Edin	Keşfet
2	Fikir seçimi ve tasarlama	Sentez	Kavramsal tasarım	Üretim	Tanımla	Yeniden Çerçevele
		Geliştirme	Tasarımın sonuçlandırılması	Değerlendirme	Geliştir	Yarat
3	Görselleştirme	İletişim	Detaylandırma	İletişim	Teslim Et	Katalize Et
4	Sunum hazırlama					
5	Başvuru					
6	Ön puanlama					
7	Ana jüri					
8	Sonuç					

Geleneksel tasarım süreçlerinde ikinci basamakta yer alan sentez, tanımlama, tasarlama aşaması ve üçüncü basamakta yer alan, tasarımların geliştirilmesi, tekrar değerlendirilmesi ve sonuçlandırılması basamakları yarışma sürecinde tek bir basamakta (fikir seçimi ve tasarlama) tanımlanabilmektedir. Bu basamakta tasarımcı, tasarım detaylarını ve jüri kriterlerini baz alarak tüm karar alma, tanımlama, değerlendirme, geliştirme ve tasarımı tamamlama işlerini sonlandırır.

Cross (2005) sürecin son basamağını (iletişim) üretime hazır bir ürünün tasarlanması ve üretime gönderilmesi olarak ifade ederken, French'in tasarım süreci (1985) de detaylandırma ve çizimlerle sona ermektedir çünkü üretim hedeflidir ve iletişim safhası kısadır. Archer (1984) tasarım sürecini üretim belgelerinin teslimi ile sona erdirir, tüm geri dönüşler belge tesliminden önce gerçekleşir. Tasarım Konseyi'nin (2007) oluşturduğu Çift Elmas süreci de tasarımın

teslim edilmesi ile sonlanırken, 2021 yılında yaptığı yeni tanımlamada ise tasarım süreci devam eden bir yolculuk olarak tanımlanır. Oysa yarışma için tasarım sürecinde, diğer süreçlerde tanımlanan “iletişim” basamağı farklıdır. Tasarımın görselleştirilmesi ve paylaşılması diğer süreçlerde son basamak olurken yarışma sürecindeki ön puanlama, buradan gelebilecek geri dönüş, tasarımın ana jüri tarafından değerlendirilmesi ve sonucun açıklanması ile tasarım süreci sona erer. Dolayısı ile tasarım yarışmaları sürecinde var olan altıncı, yedinci ve sekizinci basamağının geleneksel tasarım sürecinde karşılığı bulunmamaktadır.

Sonuç olarak, bu çalışmada yapılan araştırma ile tasarım sürecinde tasarımcının tüm kararlarında verileri ve isterleri bir araya getirip yaratıcı bir öneri sunarken geçirdiği bireysel karar süreci ve sunumu hazırlamaya başlayıp son adımda sonuçların açıklanması ile sona eren tasarım yarışması sürecinin geleneksel tasarım süreçlerinden farklılaştığı ortaya çıkmaktadır. Bununla birlikte ve daha da önemlisi 1851 yılında Büyük Sergi ile başlayan ve amacı endüstriyi ve dolayısı ile ekonomiyi canlandırmak olan tasarımı sergileme/yarışma fikri tasarımın değeri konusunda kamuoyunu da aydınlatmayı hedeflerken, günümüz tasarım yarışmalarının basamakları incelendiğinde tasarım fikri kadar sunumun da çok önem kazandığı ve en önemlisi yeni odak noktasının tam da ürünün ve fikrin kendisi olduğu tartışmaya açılmıştır.

### **Çatışma Beyanı**

Bu çalışmada herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

### **KAYNAKÇA**

A'Design (2021a). “A’ Award in numbers”, <https://competition.adesignaward.com/in-numbers.php>, (03.07.2021).

A'Design (2021b). “The award” <https://competition.adesignaward.com/theaward.html>, (03.07.2021).

A'Design (2021c). “Welcome”, <https://competition.adesignaward.com/index.html>, (10.07.2021).

A'Design (2021d). “Voting system”, <https://competition.adesignaward.com/votingsystem.html>, (03.07.2021).

A'Design (2021e). “Login”, <https://competition.adesignaward.com/uploaddesigns.php>, (10.07.2021).

A'Design (2021f). “Juror’s manual”, <https://competition.adesignaward.com/jury-manual.php>, (11.07.2021).

Archer, L. B., (1984). Systematic method for designers. N. Cross (Der.) Developments in design methodology: İçinde: 57-82. UK: Wiley, Chichester.

Cross, N. (2005). Engineering Design Methods: Strategies for Product Design. UK: John Wiley & Sons.

Council, D. (2021). Beyond Net Zero: A Systemic Design Approach. Design Council.

Council, D. (2007). Eleven Lessons: Managing Design in Eleven Global Companies-Desk Research Report. Design Council.

French, M. J. (1985). Conceptual Design for Engineers. Design Council.

Hsiao, S. W. ve Chou, J. R. (2004). A Creativity-Based Design Process for Innovative Product Design: *International Journal of Industrial Ergonomics*, 34(5): 421-443.

Lampel, J., Pushkar, P. J. ve Bhalla, A. (2012). Test-Driving The Future: How Design Competitions Are Changing Innovation: *Academy of Management Perspectives*, 26 (2): 71-85. <https://doi.org/10.5465/amp.2010.0068>

Sung, W. O., Chung, K. W. ve Nam, K. Y. (2009). Reflections On Design Excellence Through International Product Design Award Schemes: *The Design Journal*, 12 (2): 171-194. <https://doi.org/10.2752/175630609X433139>

World Design Organization (2021). "Definition of industrial design", <https://wdo.org/about/definition/>, (10.08.2021).

Design Council (2021). "Our history", <https://www.designcouncil.org.uk/who-we-are/our-history> World Design Rankings, (10.08.2021).

Best Designers in Turkey (2021). <http://www.worlddesignrankings.com/country-level-rankings.php?COUNTRY=177&NAME=Turkey#rankings> (10.08.2021).

Boost (2021). "List of international design awards & international innovation awards", [https://awards-list.com/international-business-awards/design-awards-and-innovation-awards/Design Wanted](https://awards-list.com/international-business-awards/design-awards-and-innovation-awards/Design%20Wanted), (10.08.2021).

10 of the Best Product Design Awards from around the World. <https://designwanted.com/design/10-product-design-awards/>, (10.08.2021).

Rethinking The Future (2021). "10 Upcoming industrial design competition everyone must participate in", <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a3633-10-upcoming-industrial-design-competition-everyone-must-participate-in>. (11.08.2021)