

YAHSIWORKSHOPS

15-30 HAZİRAN
15-30 JUNE
2008

ALEX
VELASCO

10

EST
V
EMRE SENAN TASARIM YAKFI
EMRE SENAN DESIGN FOUNDATION



Proje Lideri
Project Leader
Alex Velasco



Katılımcılar
Participants

Emma Metcalfe
Chan Po Yee (Bobo)
Sibel Bas
Esin Işık
Michele Cheung
Beyza Baran
Bürde Gültekin
Ateş Gürşimşek
David Artuffo
Jihyun Ryou



BRIEF

Bu atölye çalışması 15 -27 Haziran 2008 tarihleri arasında gerçekleşti. Çalışmanın konusu, "Kültürel Miras için Tasarım" idi ve yakındaki tarihi alan Bergama, örnek alan olarak kullanıldı. Bu çalışma: "Tasarım, yaratıcılık, yöntem, analiz, içerik, deneyim, eğlence, güneş ve deniz" anahtar kelimeleriyle tanıtıldı. Konu sadece "tasarım" olabilirdi, fakat aynı zamanda başlık "kültürel mirası" da içerdiği için Bergama'yı ziyaret ettik ve bu alanı bir örnek olarak kullandık. Bu, tasarımın içeriğinden fikre uzanan bir stratejik tasarım projesiydi. Çalışmanın dili İngilizceydi. Gruplar halinde çalıştık. Tarihi alanı ziyaret edenlerin deneyimlerini analiz eden ve yansıtan bir tasarım sürecini, ziyaretçilerin ihtiyacına cevap veren ürün veya servis tasarımı fikirleri geliştirmek için kullandık.

Yaratıcılık tekniklerini ve tasarım yöntemlerini, hayal gücü kuvvetli ve yenilikçi tasarım çözümleri geliştirebilmemiz için, canlı ve bizi teşvik edecek bir yolla, tasarımın her disipliniyi uygulayarak kullandık. Bu atölye çalışmasının temel amaçlarından biri, benzeri deneyimi daha önce yaşamamış öğrenci tasarımcılara, tasarımın alternatif yollarını sunmaktı. Tasarım yöntemleri denendi ve katılımcılar, tasarım yöntemlerinin, tüm tasarım sürecine katkıları üzerine düşünmeleri için cesaretlendirildiler. Çalışma, katılımcıların, bir tasarım projesine, yoğun bir zaman aralığında kendilerini vermelerine sebep oldu. Zaman, mecburen kısıtlıydı ve bundan dolayı, projenin sonuç işleri de bir tür kısıtlı oldu. Yahşibey atölyesinin, bir kütüphanenin ve internet bağlantısının olmaması gibi kısıtlılıkları olmasa mükemmel olacak olanakları, tasarım sürecine etki eden diğer sınırlardı. Bu durum, bir tür tasarımın parçası olan araştırma yapma hareketini engelledi ve bizi uygulama yapmaya yönlendirdi.

BRIEF

This workshop took place between 15 to 27 June 2008. The topic of the workshop was "Design for Cultural Heritage" and we used the nearby historical site of Pergamum (Bergama, Turkey) as a case study example. The workshop was advertised with the following key words: "Design, creativity, method, analysis, context, experience, fun, sun, sea." The subject would be 'design,' but the topic was 'cultural heritage' and we visited the nearby historical site of Pergamum and used it as our case study example. The workshop language was English. This was a strategic design project that ranged from the context of design to the concept. We worked in a group and employed a reflective design process to analyse the experience of visitors to cultural historic sites and to develop products or service concepts that met their needs.

Creativity techniques and design methodologies were used in a way that was fresh and stimulated us to develop imaginative and innovative design solutions by applying any and all disciplines of design. One of the main aims of the workshop was to introduce alternative ways of designing to student designers, who may not have had such experiences before. Design methods were tried and the participants were encouraged to think about how the methods contribute to the overall design process. The workshop allowed participants to have an intensive time to be immersed in a design project. The time, was necessarily limited, so the outcomes of design project were likewise limited. Other limitations left their imprint on the design process; the otherwise "perfect" Yahsibey workshop facilities did not include, for instance, a library, nor was there access to the precious internet. This precluded the possibility of some types of design acts, such as research, and pointed us in a practical direction.



Tasarım süreci, zorunlu olarak, bir yaratıcı düşünce yolu olarak, deneme, gösterme ve tartışma haline dönüştü. Proje, tasarım sürecinin başında yapılan ve sonra geliştirilen bir Zihin Haritası ile tanımlandı.

Zihin Haritası

Projeyi destekleyen dört sütun vardı.

1. Tema kültürel mirastı. Amaç, arkeolojik alanları ziyaret edenlerin deneyimlerini geliştirmektir.
2. Bu çalışma, tasarımcıların nadide katkılarıyla ilgili, tekrarlanan bir süreci gerektiren, kullanıcı merkezli ve maddi kültüre karşı duyarlı, bir tasarım projesiydi.
3. Türkiye'de arkeolojik alanların daha iyi yönlendirme tabelaları gibi birçok ihtiyacı varken ve bu anlamda bizler etkili her hangi bir yeni bir şey ekleyemezken, sadece bize yeni çıkışlar sunan çözümleri aramak.
4. Tasarım fikirlerimizin, hakikatli çalışan prototipleriyle gösterilmesi. Sınama/deneme, bir tasarım fikrinin geliştirilmesinde önemli bir bölüm ve gösterme de, aynı şekilde, fikirle iletişim kurabilmesi için önemlidir. Akropolis ve Konuklar.

The design process became, by necessity, one of creative thinking, experimentation, demonstration and discussion. The project is described in a mind map that we created early in the design process and that was developed thereafter.

Mind map

The four pillars that supported the project.

1. The theme was cultural heritage. The aim was to improve the visitor's experience to archaeological sites.
2. This was a design project about the unique contribution of designers, entailing an iterative process that is user-centered and sensitive to material culture.
3. We would seek only solutions that were novel to us. While archaeological sites in Turkey have many needs, such better signs etc., they are obvious and we could add nothing significantly new in that respect.
4. Our design ideas would need to be demonstrated with faithful working prototypes. Testing is an important part of developing a design concept, and demonstrating is likewise important to communicating the concept. The Acropolis and Guests.



Süreç Bergama'yı ziyaret ile başladı. Ziyareti verimli bir görev haline getirmek için, her katılımcıya alanda belli alanlar verildi. Ertesi gün, Ahmet Sipahioğlu ile Bergama'daki müzeyi ziyaret ettik. Aynı akşam, müze tasarımı kapsamlı çalışmalar yapmış olan tasarımcı ve akademisyen Prof. Sipahioğlu'nun sunuşunu izledik. Ertesi gün, 1971 yılından emekliliğine kadar, Bergama üzerine araştırmalar yapan, seçkin arkeoloji araştırmacısı Prof. Wolfgang Radt'ın konuşmasını dinleme şansını elde ettik. Profesör bize bölgedeki kazılar ve araştırmalar hakkında bilgi verdi. Aynı zamanda, çalışmanın sonundaki sunuşumuza katılacağı sözünü verdi. Bir kaç gün sonra, Türkiye'de birçok arkeolojik alanda çalışan Restoratör Mimar Özge Başağaç bizi ziyaret etti. Özge Bey bize arkeolojik restorasyonun temel prensiplerini tanıttı.

Birinci Bölüm

Hızlı ve kısa tasarım eksersizi.

Tasarıma, ısınmak ve katılımcıları tasarım yöntemleri ve prototiplerle tanıştırmak için ilk kısa ve hızlı bir proje ile başladık. İki kişilik gruplardan hayal etmelerini ve hızlı bir biçimde 3 fikir çıkarmalarını istedik. Beyin fırtınası, akıl haritalarının çizimi, post-it notların çıkarılması, "eğer senin yerinde olsaydım" sorusu sorularak süren olumlu soru-cevap çalışması, eskiz ve model yapma, uygulanan basit tasarım yöntemleriydi. Bu sürecin sonunda, konseptlerden bir kısmı elenerek, kalanlar üzerinde geliştirilmek üzere çalışıldı.

The design process began by visiting the town of Bergama and the acropolis of Pergamum. In order to make the visit more fruitful tasks were given to each participant during the time at the archaeological site. The following day, we visited the museum at Bergama together with Ahmet Sipahioğlu. That evening we had a presentation by Prof. Sipahioğlu, designer and academic who has done extensive work in museum design. The following day we were fortunate enough to have a talk given by Prof. Wolfgang Radt, the pre-eminent archaeological scholar, who led research at Pergamum for a number of years from about 1971 until his retirement. He gave us a background into the excavations and research that had been done at the site. Prof. Radt also promised to attend the presentation at the end of the workshop. A few days later we were visited by Özge Başağaç, an architectural restorer, who has worked on a number of archaeological sites in Turkey. Özge introduced us to the basic principles of archaeological restoration and site presentation.

First Phase

Quick and short design exercise. We began designing with an initial short and quick design project to "break the ice", to familiarise the participants with the design methods, and with prototyping. Groups of two participants were asked to conceive and make 3 concepts quickly. The simple design methods that were applied included brainstorming, drawing mind maps, the post-it-note post ups, "if I were you" affirmative groups, using sketching and model making as design tools. The results of this process were then put aside, some of the design concepts were dropped and others kept for further development.



İkinci Bölüm

Ana Tasarım Projesi

İkinci bölüm, oylama yöntemiyle fikirleri seçmek için eskizle beyin fırtınası gibi gelişmiş yaratıcılık teknikleriyle sunuldu. Böylece, Aşegül İzer, Emre Senan, Wolfgang Radt ve diğer konuklara yapılacak son sunuşta sergilenecek prototiplerin hazırlığı için süreç başlamış oldu. Eskizlerle ifade edilen birçok tasarım konsepti, "uygun mu?", "yenilikçi mi?", "gerçekleştirilebilir mi?" sorgulamasıyla seçildi. Seçilenler biraz daha geliştirilip düzeltildi. İster istemez prototip yapımına uygun olmayan konseptler vardı. Bu gereklilik, çalışmamız için kullanışlı bir sınırlamaydı. Bir sonraki aşama, Dikili'nin yakınındaki Salı pazarından prototipler için parçaları temin etmek ve sonunda önemli protipleri yapmaktı. Bazı protiplerin yapımı, yerel ustaların yardımıyla gerçekleşti.

Second Phase

Main design project

The second phase introduced further creative thinking in the form of sketch brainstorming and techniques for selecting ideas by voting. Thus began the process that would lead to prototypes demonstrated at the final presentation to Aysegül İzer, Emre Senan, Wolfgang Radt and guests. Numerous design concepts were sketched up and selected by Design concepts were selected according to whether they were "relevant", "innovative", "feasible" (corresponding to points number 1, 3, and 4 above.) The design concepts were further modified and developed. There would inevitably be obstacles to making the prototypes. This requirement was a practical limitation to our work. The next step was to hunt for the parts and components for the prototypes at the Tuesday market in the nearby town of Dikili; and finally, to construct the all important prototypes. Some prototypes would need to be made with the help of local craftsmen.







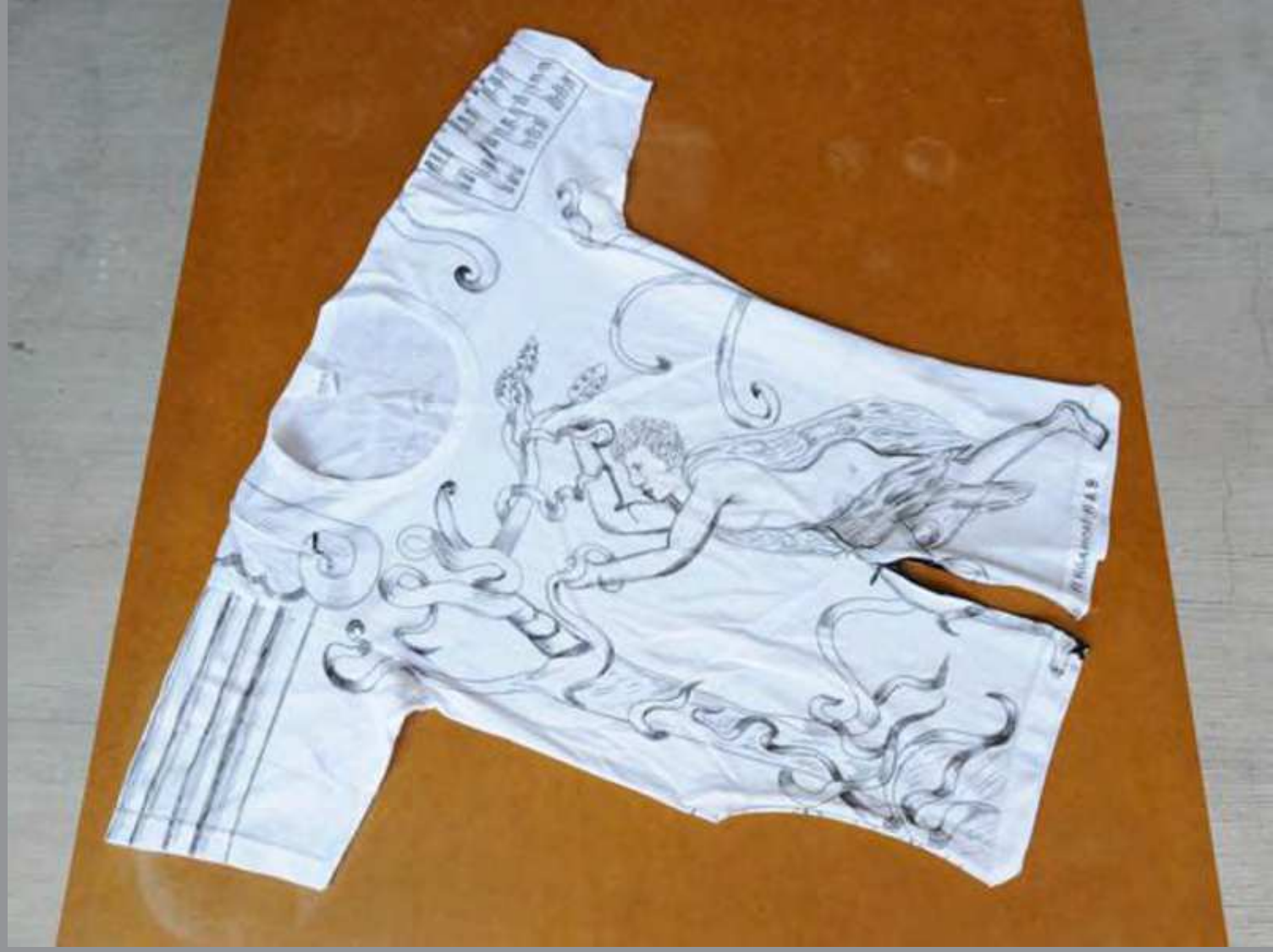




















Günlük Yaşam

1. Gıda

2. Giyim

3. Konaklama

4. Ulaşım

5. Sağlık

6. Eğitim

7. Hobi

8. Sosyal

9. Finans

10. Diğer

Daily Life

















Combining two
Observations of users



