



# Tasarım Odaklı Düşünme Kılavuzu

USERSPOTS

IOX

## İçindekiler

- 5 Empati
- 7 Tanım
- 9 Fikir Üretme
- 11 Prototip
- 13 Test

### Kaynaklar

dschool-old.stanford.edu  
designthinkingforlibraries.com  
casn.berkeley.edu  
The Role of Design Thinking by Pieter Baert  
The Field Guide, Human Centered Design, Design Kit by IDEO

[www.ioxdigital.com](http://www.ioxdigital.com)

## Önsöz

Son dönemlerde kaç etkinlik veya eğitime katıldınız? Kaç arkadaşınızla sohbet ederken tasarım odaklı düşünceden bahsedildi? En az bir kere duydunuz değil mi? Kullanıcı deneyimi tasarımı, girişimcilik, fintech veya bitcoin derken artık tasarım odaklı düşünce de kulaklarımızda çınlamaya başladı. Peki nedir bu tasarım odaklı düşünce? Biz bununla ilgili neler yapıyoruz? Neler yapacağız? Bu kısımda biraz bunlardan bahsedeceğiz, ama öncesinde hepimizin bilmesi gereken bazı şeyler var. Hadi hep birlikte bu kısımda beklenti çerçevemizi oluşturalım.

Tasarım odaklı düşünce metodolojisi eğitiminde katılımcılara “tasarımcı gibi düşünme” metodolojilerinin farklı yöntemleri, vaka analizleri, başarı ve başarısızlık hikayeleri üzerinden anlatılarak, teori tabanlı, bol pratikli olarak uygulanır.

Kurum, kuruluş ve işletmelerin ihtiyaçları doğrultusunda, 1 saat değil, 3 saat değil, hayır 6 saat da değil, tam olarak 3 gün süren programda, değer önerisi tespiti, fikir üretme, hızlı prototipleme başlıklarından oluşan programda katılımcılar ile birlikte zaman geçiriyoruz. Ne, 3 gün mü? Bizi batırmak mı istiyorsunuz? Sorusuna izninizle buradan cevap veriyoruz; Hayır, aksine olabildiğince boşa zaman ve maliyet harcamadan, bu metodolojiyi kurumlara aşılıyarak doğru yatırım kararlarını alabilmenizi istiyoruz.

Ürün geliştirme sürecinden, stratejik planlamaya, stratejik planlamadan bireysel ikili ilişkilerimiz ve kariyer planımızı kurgulamaya kadar uzanan, bu düşünce sistemini, kullandıkça gelişen ancak kullanılmadığı zaman körelen çizgili kaslara benzetebiliriz. Hadi bu kasları nasıl ısıtabileceğimizi konu başlıkları ile inceleyelim.

# 1. Empati

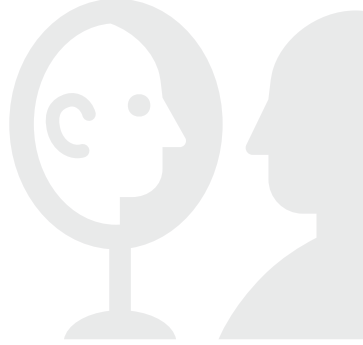
Empati, insan odaklı tasarım sürecinin vazgeçilmezidir. Empati kurmak, tasarım sürecinde kullanıcıyı anlamak için atılan ilk adımdır. Bu süreç, kullanıcıların fiziksel ve duygusal ihtiyaçlarını, neyi neden kullandıklarını, nasıl düşünüp, ne anlam ifade ettiklerini anlamak için sarf edilen çabadır.

## İpucu

Empatiye yaklaşımınız:

- Yargılamadan
- Merak uyandırıcı
- İyimser
- Saygılı
- Amatör bir bakış açısı

şeklinde olmalıdır.



## Nasıl Empati Kurulur?

### Gözlem

Kullanıcılar, günlük yaşamlarında gözlemlenir. Kullanıcıların söylediği şeyler ile yaptığı şeyler arasındaki tutarsızlıkların farkına varılır.

### Röportaj

Röportaj, mülakat olarak da adlandırılabilir. İkili görüşme yapılması gereken bu yöntemde, konudan sapmayacak şekilde kullanıcılar için sorular oluşturulur.

### İzle ve Dinle

Son adımda, gözlem ve röportaj adımları birleştirilmelidir. Kullanıcıların tam olarak ne düşündüğünü ve yaptığını anlayabilmek için bir görev tanımlanmalıdır. Görevi yerine getirme esnasında, kullanıcıların sesli düşünmesi sağlanmalıdır.

## İpucu

Kendinizi kullanıcının yerine koyarak, kullanıcı deneyimini düşünün. Örnek: Dışarıda uyuyan evsiz bir kişi.

- Gözlem sırasında kullanıcıların oluşturduğu hikayeleri öğrenin, onlara Neden? sorusunu yönelterek daha fazla bilgi almaya devam edin.
- Hikaye yaratma aşamasında, kullanıcıların verdiği cevaplara göre, onlara soru yönelterek sohbete devam edin. Örnek: Son yaptığın ütü ile ilgili olarak bana ..... anlatır mısınız?
- Deneyimleri tespit ederken, kullanıcıların davranışları esnasında hissettikleri oldukça önemlidir. Örnek: .... yaparken ne hissettin?

## Empatiden Tanıma

Empati çalışmasından sonuç elde etmeye başladığında, duyulan ve görülen her şeyi kavrayabilmek için notlar alın. Bu yöntemle ortaya çıkan sonuçların büyük resimde görülme şansı artacaktır.

Akla gelen tüm bilgileri Post-it'ler yardımıyla bir düzleme yayarak, kullanıcı bilgileri, kullanıcı yolculuğu haritası, mind-map veya venn şeması olarak görselleştirin. Sentez sürecinin başlangıcı, empati aşamasından tanım sürecine doğru ilerlemeyi sağlayacaktır.

## 2. Tanım

Tanım, tasarım sürecinde odaklanılması gereken alanları açık olarak belli edebilmeyi sağlar. Bu adımda yaygın olarak, kullanıcılardan toplanan bilgiler doğrultusunda anlam çıkarılır.

### 01. Adım

Ortaya çıkan bilgiler, empati haritasının oluşturulabilmesi için aşağıda yer alan başlıklara benzer şekilde gruplandırılmalıdır.

- Alıntılar, tanımlı kelimeler
- Düşünceler, inanışlar
- Aksiyonlar, davranışlar
- Hisler, duygular



### Nasıl Tanımlanmalı?

Kullanıcılar gözlemlenirken ortaya çıkan durum değerlendirilmelidir. Çalışmaya bakıldığında nasıl bir model ortaya çıktığını gözlemleyin. Şaşırtıcı bir sonuç ortaya çıktığında bu durumu takım üyeleriyle paylaşın.

Bir kişiye davranışını veya hissiyatını sormak yerine, ortaya çıkan bilgileri daha geniş bir perspektif ile bir araya getirin. Böylelikle kullanıcı için de tasarımı yansıtabilecek bir anlayış ortaya çıkarılabilir.

### İpucu

Bu adımdaki önemli faktörler:

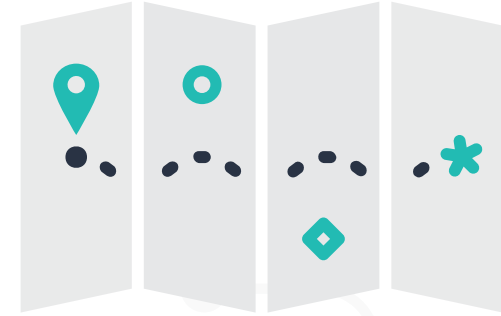
- Deneyimi anlamak,
- Kullanıcıyı tanımlamak,
- Kullanıcı ihtiyaçlarını ortaya çıkarmak,
- Yeni bir bakış açısıyla problem çevresi oluşturmaktır.

İyi bir bakış açısı:

- Problemin çerçevesini oluşturur, odaklanmayı sağlar.
- Takıma ilham verir.
- Fikir oluşturma sürecinde kritik rol oynar.
- Takımın paralelde karar alabilmesine olanak verir.
- Görüşme yapılan kişilerin düşüncelerini anlamaya sağlar.
- Ana konuya odaklanmayı sağlar.

### 02. Adım

Kullanıcı görüşmeleri ve kullanıcı yolculuğu haritası çalışmaları sonucunda ortaya çıkan bilgiler ile, yeni bir bakış açısı yaratın.



### Tanımdan Fikir Üretmeye

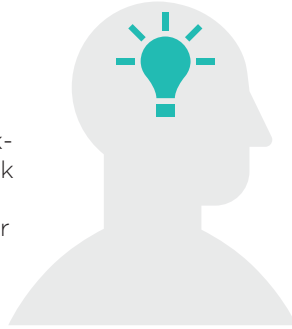
Tanım adımıyla ortaya çıkarılan problem analiziyle birlikte, hangi problemlere çözüm bulunması gerektiğine dair karar alınmaya başlanmalıdır. Bu süreç, problemle ilgili fikir üretme evresine doğal yönden destek sağlar. Fikir üretme evresinde beyin jimnastiği yaparken, konu dışına çıkmadan elde edilen analizler ve sonuçlara göre çalışılmalıdır.

# 3. Fikir Üretme

Bu adım tasarım sürecinde fikir üretme üzerine yoğunlaşılabilir. Zihinsel olarak, kavramlar ve sorular açısından geniş bir süreci temsil eder. Fikir üretme adımı, prototipleri oluşturmak ve kullanıcılarınızın eline yenilikçi çözümler bulmak için hem yakıt hem de kaynak sağlar.

## İpucu

Fikir üretme aşamasında, durumlara farklı açıdan bakıp, yeni çözümler üretmeye odaklanmalısınız. Ortaya çıkan fikirleri kötü olarak nitelendirilip, kestirip atmaktansa, her birini not olarak tutmalısınız. Unutmayın, kötü fikir yoktur, doğru olmayan fikir vardır.



## Neden Fikir Üretmeliyiz?

Sorunu tanımlamadan kullanıcılarınız için çözüm üretmeye geçiş yapmayı düşünebilirsiniz. Fikir üretimi, çözüm alanıyla ilgili kavramlar üretmek için tasarladığınız problem alanının, ve tasarladığınız kişilerin hayal gücünüzle olan anlayışını birleştirme şansınızdır. Özellikle tasarım projesinin başlarında, fikir üretimi, yalnızca en iyi tek bir çözüm bulmanın değil, seçebileceğiniz geniş bir olası fikir yelpazesine yönelmektir. En iyi çözümün belirlenmesi daha sonra, kullanıcı testleri ve geri bildirimler yoluyla keşfedebilirsiniz.

## Çeşitli Fikir Üretme Biçimleri

- Net ve ilk akla gelen çözümlerin ötesine geçin ve böylece çözüm setinizin yenilik potansiyelini artırın.
- Takımlarınızın ortak perspektiflerini ve güçlü yönlerini kullanın.
- Beklenmedik keşif alanlarını ortaya çıkarın.
- Yenilik seçeneklerinizde akıcılık (hacim) ve esneklik (çeşitlilik) yaratın.
- Başınızdan açık ve net çözümleri atın ve takımınızı onlardan öteye taşıyın.



## Nasıl Fikir Üretebiliriz?

Fikirler, bilinçli ve bilinçsiz zihnini ve rasyonel düşüncelerinizi hayal gücü ile birleştirerek üretilir. Örneğin, bir beyin jimnastiğinde başkalarının fikirlerini temel alarak yeni fikirlere ulaşmak için grubun sinerjisinden yararlanırsınız.

Bir başka düşünce tekniği ise inşa etmek, yani bildiğinizden biraz daha farklı olarak fikrin kendisini prototip haline getirmektir. Bu noktada, fikri en yalın haliyle kullanıcı ihtiyaçları doğrultusunda gerçekleştirirken, gözümüzden kaçan noktaları fark edebilir, ve bu noktalara çözüm getirirken yeni fikirler de ortaya çıkabilir.

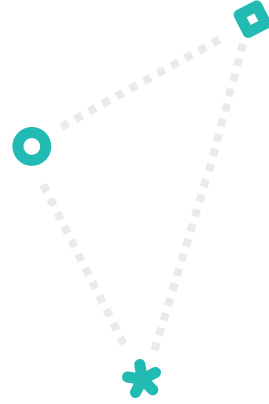
Zihin haritası, kullanıcı yolculuğu haritası, beyin jimnastiği gibi düşünce teknikleri de vardır. Ancak her biri belli senaryolarda kendi başına oldukça yararlı olabilir. Dolayısıyla birbirinden ayrı olarak düşünülebilir.

# 4. Prototipleme

Prototip adımı, nihai çözüme daha yaklaştıran soruları cevaplamaya yönelik ortaya çıkan fikirlerin art arda en yalın haliyle tekrarlar geliştirilmesidir.

Bir prototip kullanıcının etkileşime girebileceği herhangi bir şey olabilir. Örneğin, duvara asılı yapışkanlı not kağıtları, bir araya getirilmiş bir alet, kağıt üzerin çizilmiş bir ara yüz, bir rol yapma etkinliği veya resimle anlatılan bir öykü bir prototip adımı olarak sayılabilir.

Bu aşamada ideal olarak, bir kullanıcının yaşayabileceği bir ütopya yaratılmaya çalışır ve prototipleri ne olursa olsun bir senaryo ile yürütülür. Yaratılan ortamda kullanıcıların rol yapmalarını sağlamak, o kişilerden daha fazla duygu ve tepki almayı sağlayacaktır.

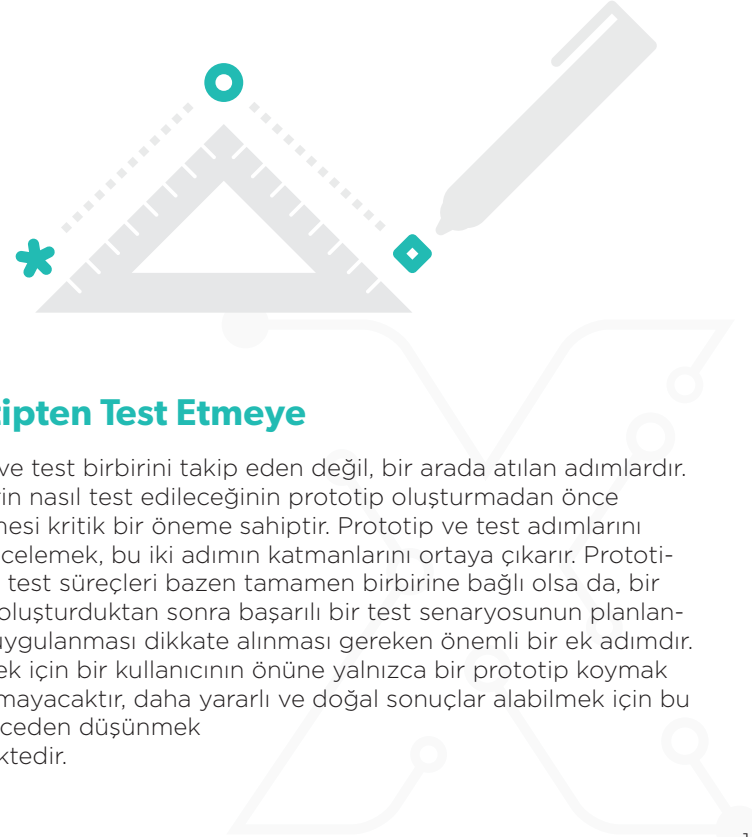


## Neden Prototip Yapılmalı?

- Problemi nasıl çözeceğinizi anlamak için,
- İletişim kurabilmek için, (Eğer bir resim bin kelime değerindeyse prototip, binlerce resim değerindedir.)
- Konuşmaya başlamak için, (Kullanıcı görüşmeleri bir prototip ile etkileşim ve alınan bilgiler çok daha güçlü olmaya başlar.)
- Hızlı ve ucuzca daha çok fikir test etmek için! Her düşünceye mümkün olduğunca az kaynak ayırarak test edebilmeli.

## Nasıl Prototip Yapılmalı?

Elleri kirletme zamanı! Basit bir bant, kağıt, boya, belki masanızda varlığı bile unutulmuş bir karton parçası başlamak için yeterli. Bir prototipte çok uzun süre harcamamalı! Herhangi bir prototipe fazla duygusal bir şekilde kaptırmadan önce yenisine geçmeli. Değişkenleri tanımlamalı! Her bir prototip ile ne test edildiği belirlenmeli. Bir prototip, test edildiğinde belirli bir soruyu cevaplamalı. Kullanıcı gibi düşünerek inşa etmeli! "Kullanıcı ile test yapmaktan beklenti nedir? Ne tür davranışlar bekleniyor?" Bu soruları yanıtlamak prototipe odaklanmaya yardımcı olur ve test aşamasında anlamlı geribildirim almayı sağlar.



## Prototipten Test Etmeye

Prototip ve test birbirini takip eden değil, bir arada atılan adımlardır. Özelliklerin nasıl test edileceğinin prototip oluşturmadan önce düşünülmesi kritik bir öneme sahiptir. Prototip ve test adımlarını birlikte incelemek, bu iki adımın katmanlarını ortaya çıkarır. Prototipleme ve test süreçleri bazen tamamen birbirine bağlı olsa da, bir prototip oluşturduktan sonra başarılı bir test senaryosunun planlanması ve uygulanması dikkate alınması gereken önemli bir ek adımdır. Test etmek için bir kullanıcının önüne yalnızca bir prototip koymak yeterli olmayacaktır, daha yararlı ve doğal sonuçlar alabilmek için bu süreci önceden düşünmek gerekmektedir.

# 5. Test

Test adımı kullanıcılardan prototipler hakkında geri bildirim almak ve tasarımın kullanıcılar için ne kadar uygun olduğu hakkında gözlem yapılan bir evredir. Bu evre, kullanıcıyı anlayabilmek için ortaya çıkan bir diğer fırsattır.

İdeal olarak, testi kullanıcı için doğal ortamında sağlamak gereklidir. Fiziksel bir nesne için, insanlardan prototipleri normal rutinlerinde kullanmalarını istenmelidir. Bir deneyim için, gerçek durumu yakalayacak bir yerde senaryo oluşturmaya çalışılmalı. Bir prototipi yerinde test etmek mümkün değilse, kullanıcıların bir rol veya görev üstleneceği daha gerçekçi bir durum oluşmalı.



## Neden Test Edilmeli?

- Prototip ve çözümleri düzeltmek ve tekrar etmek, (Test sonraki prototip yenilemelerini ve ihtiyaçlarını gösterir. Test, bazen çizim tahtasına geri dönüş demektir.)
- Kullanıcınız hakkında daha fazla bilgi edinmek, (Test, gözlem ve katılım yoluyla empati kurmak için başka bir fırsattır.)
- Bakış açınızı tekrar gözden geçirmek için (Bazen testler, çözümün doğru yapılmadığını değil, aynı zamanda problemin doğru bir şekilde tanımlanmadığını ortaya çıkarır.)

## Nasıl Test Edilmeli?

Göster, söyleme! Prototip kullanıcı eline bırakılmalı ve neler olacağını gözlemlenmeli. Prototip hakkında her şey açıklanmamalı ve prototip-in yorumlanmasına izin verilmeli.

Kullanıcıların prototiple nasıl etkileşim kurduğu izlenmeli ve sonra kullanıcı yorumları alınmalı. Eğer varsa kullanıcı soruları dinlenmeli. Deneyimler yaratılmalı! Prototip kullanıcıların açıklamalar yaparak değerlendirdiği bir kurgu yerine, kullanıcıların tepki gösterdiği etkileşimli bir deneyim şeklinde test edilmeli.

Kullanıcıların karşılaştırma yapmasına izin verilmeli! Test etmek için oluşturulan prototipler, kullanıcılara karşılaştırma için bir zemin sağlar ve genellikle bu sayede kullanıcıların gizli ihtiyaçları ortaya çıkar.

## Test ile Tekrar Yapmak

Yinelemek ve revize etmek iyi tasarımın temelidir. Her ikisi de süreç boyunca birden çok kez doluşarak ve aynı zamanda birden fazla prototip oluşturarak, birden fazla grup içeren beyin fırtınası konularının varyasyonlarını denemek suretiyle bir adım içerisinde devinmelidir. Genellikle, tasarım sürecinde birden çok döngüye girdikçe kapsam daralır ve geniş konsept üzerinden ince ayrıntılara geçilir. Süreç bu gelişmeyi desteklemeye devam etmelidir.

## Devinim ve Uyarılama

Basitlik açısından, tasarım süreci doğrusal bir ilerleme olarak ifade edilir. Ancak çeşitli tasarım yaklaşımları kullanılarak farklı tasarım süreçleri ele alınabilir. Sınırsız sayıda tasarım çerçevesi vardır, burada sunulan süreç de bir çerçevesi önerisidir. Sonuç olarak, ekiplerin kendi tasarım süreçlerini bulmaları ve kendi stilini uygun şekilde uyarlaması gerekir. En önemlisi, yenilik uygularken hangi çerçeve kullanılırsa kullanılsın çalışma biçimine nüfuz eden bir tasarım zihniyetine sahip olmaktır.

# Fikirler Havada Kalmasın!

Tasarım odaklı inovasyon programına katılın!  
Ortaya çıkan fikirleri prototipleyalım.

[www.ioxdigital.com](http://www.ioxdigital.com)

## FUSIONCUBE

Design Oriented Innovation Programme

FusionCube işletmelerin inovasyon projelerini hızlandırabilmesi için IoX tarafından oluşturulmuş yalın inovasyon programıdır. Design Thinking eğitimi ve workshop ile başlayan süreç; fikirlerin 4-6 haftada prototiplenmesi ile sürer, sonuç projelerin test edilmesi ile sona erer.



TEAM

FUSEYOURINNOVATION

BUSINESS





[www.ioxdigital.com](http://www.ioxdigital.com)

USERSPOTS

IOX