

Yazılar:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU

Kurgusal arayüzler Geleceğin olası etkileşim senaryoları üzerine düşünceler

Timo Wagner

uxdesign.cc

Çeviri: Ayşe Dağistanlı

Yeni nesil tasarımlarda; kullanıcılar baş kahramanlara dönüşürken, yolculuklarının kurgusu tiyatroya olay örgülerine ve arayüzler iki film sahnesi arasındaki geçişlere dönüşüyor, aynı zamanda kullanıcının kişisel yolculuğunun kurgusu da duygusal bir anlatı haline geliyor. Duygusal Tasarım ve Anlatı Tasarımı, geleceğin diğer tüm dijital tasarım senaryolarında temel oyuncular haline geleceğe benziyor.

Onlarca yıldır makineler, makine etkileşimleri yolunda nasıl iş göreceklarını açıklamaya çalışıyorduk, şimdi ise bir dönüm noktasına gelmiş bulunuyoruz. Dijitalleşme noktasında ya da gelecekteki *fijital* (*metaverse*'de fiziksel ve dijital objelerin

birleşmesiyle oluşan yeni ürün) etkileşimler ve bunların geri bildirimleri, yeniden insan görüntüsünü alıyor. Apple bunu 1984'te fark etmişti bile.

Geleceğin tasarımları kendi anlatıları haline gelecekte, o zaman bizim önce bir hikâyeyi veya filmi harika yapan şeyin tam olarak ne olduğunu anlamamız ve ortaya çıkmasına izin vermemiz gerekir. Tabii ki, bu konuda destansı söylemler yapılabilir, ancak temel bir bileşen muhtemelen vazgeçilmezdir: etki anı. Bir film, ancak kalıcı bir etki yarattığında, derinleştğinde ve sonrasında bizi meşgul edecek bir şey haline geldiğinde iyi bir film olabilir ki, bu iyi tasarım için de böyledir. Dorn Normann, *Emotional Design* adlı kitabında üç farklı düzey arasında ayrım yapar. **İlkel seviye**, ilk dürtüyü, içgüdüsel görsellik algısını, kokuyu veya işitsel algıyı içerir. **Davranışsal seviye**, birinci seviyeye verilen bir tür tepkidir. Kullanıcı ile ürün arasındaki duygusal köprüyü tanımlar. Sonraki seviye olan **yansıtma seviyesinde**, yankılanma, yani etkileşimden sonra ürünle yaşanan içsel etkileşim anlatılır. Yani yaşadıklarımızın yansımaları. Bu nedenle, anlamlı ve yankı uyandıran bir anlatıya gömülü olan bu duygusal bağlantı gelecekteki tüm tasarımlarımız için değerli bir temel sağlar.

Jakob Yasasının (Jakob's Law) yarattığı dağ sırtı engellerini aşmamızın zamanı geldi. Yarının tasarımlarına gerekçe olarak arkada

kalanları almamalıyız, tersine ilham kaynağımız, bizi dağ sırtının ötesinde bekleyenler olmalı. Geleceğin tasarımları için yarının hikâyelerini anlatmamız ve bunun için de yeni metaforlar bulmamız gerekiyor.

Anlık bir bildirimin (push notification), yani akıllı telefonlardan kullanıcıya gönderilen asenkron bildirim ve hatırlatmaların gelecekteki metaforu nedir? Sürücüsüz bir otomobilin gelecekteki metaforu ne olabilir? Bir hastanenininki? Gelecekteki bir bankanıninki? Ya araştırmamızın çağdaş metaforu nedir?

Aşağıda bugünün teknolojilerinin ve dünyanın etkileşimlerinden elde edilen deneyimlerin, yarının olası senaryolarına dönüştürülmesinin bir incelemesi listelenmiştir. Ben onlara **kurgusal arayüzler** diyorum.

1. İlerici arayüzler

Ya gelecekte sanal alanda, sadece ellerimizle, aynı bir heykeltıraş gibi 3 boyutlu modeller oluşturabilseydik? Hantal, doğal olmayan cihazlar kullanmadığımızı, sadece en doğal aracımızla, ellerimizle bir şeyleri şekillendirdiğimizi, modelleyip, yok ettiğimizi veya yeniden inşa ettiğimizi varsayalım. Parmak ucu sensörlerimiz, bize dokunduğumuz şeylerin maddesi ve dokusu hakkında dokunsal geri bildirim sağlıyor. Sıvı malzemeleri hissediyoruz, taşı ahşaptan ayırıyoruz ve merinos yününün yumuşaklığını hissediyoruz. Parmaklarımızdaki yapay sensörler, basınca duyarlı mekanoreseptörlerimizle (dokunmaya, sese veya vücut dengesindeki değişimlere yanıt veren, basınca duyarlı duyuşal reseptörler) ilişki kuruyor ve bizim için farklı malzemeleri taklit ediyor.

Google, 2019'da "*Parmak klipsli biyometrik sanal gerçeklik denetleyicileri*" adlı bir patent başvurusunda bulundu. Ana hatları çizilen tasarımın görüntüsü hâlâ biraz garip, ancak teknik detaylar oldukça heyecan verici. Özünde, olay sadece hareket sensörleriyle değil, daha çok biyometrik verilerin tanınmasıyla ilgili. Çin Bilimler Akademisi'ndeki araştırmacılar, belirli yüzey malzemelerinin %90'ını tanıyabilen ve hissedebilen yapay bir parmak geliştirerek ileriye doğru önemli bir adım attılar. Washington Üniversitesi'nden Pornthep Preechayasomboon ve Eric Rombokas daha da ileriye gittiler, daha doğrusu neredeyse ütöpik bir sıçrama yaptılar. "*Sanal ve artırılmış gerçeklikte el izleme uygulamaları için titreşimli geri*

bildirim sağlayan" ve parmağa takılan bir cihazı, Haplets'i geliştirdiler. Haplet'le ilgili heyecan verici olan şey, yalnızca sanal alanlarda kullanıcıya dokunsal geri bildirimler iletmesi değil, aynı zamanda kullanıcıların artırılmış gerçekliklerde etkileşime girebilecekleri gerçek fiziksel cihazları kavramaya devam etmelerini sağlamasıdır. Bu, tamamen yeni bir fiziksel deneyim düzeyi sunar ve gerçek ve dijital dünyalar arasında gerçek ve kesintisiz bir bulanıklık köprüsü kurar. Bir heykeltıraş olarak bu, gerçek ellerimle, gerçek araçları, sanal olarak hissedebildiğim sanal sanat eserleri yaratmam için, sanal bir dünyaya taşıyabildiğim bir köprüdür.

2. Algısal arayüzler

Bişim duygunun peşini takip eder. Etkileşimin merkezinde işlevsellik değil, duygu vardır. Frog Design'ın kurucusu Hartmut Esslinger her zaman bu bakış açısını

250

Uzun yıllardır okuduğum, hayatı tasarımla kesişmiş herkesin dünyasına bir yerden dokunan, bir ilham kaynağı olan Yazılar'ın 250. sayısını gönülden tebrik ediyorum.

Meslektaşlarımız için ufuk açan makalelerin derlendiği ve tasarım dünyasına farklı açılardan bakmaya katkı sağlayan bu yayının son derece özverili bir çalışmanın meyvesi. 1987'de Bülent Erkmen'in yayın yönetmenliğinde hayata geçen Yazılar'ın ortaya çıkış gerekçesi, tasarım alanındaki Türkçe literatür ihtiyacıydı. Bugün tasarıma ilişkin teorik kaynaklara ulaşmak bir 40 yıl öncesine göre daha kolay ve rahat olsa da tasarımdaki gelişmeleri izlemeye ve tasarımın sorunlarına ilişkin ufuk açıcı, yönlendirici, perspektif kazandırıcı yaklaşımlara duyulan ihtiyaç aynı. Yazılar'ın hızla değişen bir dünyada sürekliliğini koruması da bu amacı gütmesinden ileri geliyor.

Yazılar'ın 250. sayıya ulaşmasındaki emeği, titiz seçiciliği ve çalışmasından ötürü Osman Tülü'ye sonsuz teşekkürler.

Nice yıllara Yazılar...

Zeynep Tonguç

GMK Yönetim Kurulu Başkanı

Gerçek ve dijital dünyanın birlikte var oluşu. Timo Wagner tarafından Midjourney'de yapılmış.





benimsemiştir. İnsanlar sadece dokunsal olarak değil, ondan önce duygusal olarak geri bildirimler alırlar. Peki ya gelecekteki arayüzler, duygusal durumları algılayabilir

ve bunlara durumsal olarak tepki verebilirse ne olur? Ya kötü haberleri karşılamak bir gün, bir başka güne göre daha kolaysa ya da daha zor gelirse? Gelecekteki

arayüzler gerçek duygusal zekâyâ sahip olduğunda, o zaman insanlar ve makineler arasında gerçek köprüler kurmak mümkün olabilir. Tabii bu aynı zamanda korkutucu da olabilir. Araştırmacılar bu aracı insan düzeyindeki *yapay zekâ* (AI) olarak adlandırmaktadır. Özünde bu, yapay zekânın doğal insan zekânının yerini alabildiği ve insani herhangi bir eylemde özerk bir şekilde ustalaşabildiği zamansal noktayı tanımlar. Yeniden korkudan çok umut ve merak barındıran olabilirlikli senaryolara odaklanırsak, o zaman empatik sistemler çılgınca avantajlar sunar. Algısal arayüzler, kapsayıcılığa büyük katkı sağlayabilir. Örneğin, otizmi veya *duygu-durum körü* (aleksitimili) kişilerin nasıl hissettiklerini anlayabilir ve depresif aşamalarındaki insanları, aktif olarak girdi sağlamalarını istemeden destekleyebilirler.

3. Karakteristik arayüzler

Ya kişiselleştirme sadece içeriğe değil arayüzlere de uygulanırsa? Aynı, bir içeriğin kişisel ihtiyaçlarına göre uyarlanması gerekmesi gibi, bu gelecekteki arayüzler için de geçerli olabilir. İnsanlar, esas olarak kültürel çeşitlilik ve farklı inançlar nedeniyle, aynı şeyler için farklı zihinsel modellere sahiptir. Bu nedenle, temel olarak benzer kültürlerdeki insanların bir düğmeden, belirli bir minik araçtan (widget) veya bir simgeden benzer beklentilere sahip olduğunu varsayabiliriz. Bunun nedeni, zihinsel modellerin gerçeklere değil inançlara dayanmasıdır. Dolayısıyla, karakteristik arayüzler, kullanıcının ilgili kültürel ve kişisel koşullarına dayalı olacaktır ve bu nedenle de, ona özgü zihinsel modele uygun olarak kişiselleştirilmiş arayüzler devreye girecektir. Örneğin, bir *Beğen* düğmesinin standart görünümü ve etkileşimi izleyen geri bildirim, farklı kültürlerin farklı

zihinsel modellerine göre değişiklik gösterebilir. Peki ya, zamanla zihinsel modellerim değişirse ne olur?

4. Çağrıştırıcı içerik

Geçmiş, bugün ve geleceği tek bir içerik kapsayıcısında görselleştirsek ne olur? Ya geçmişe ait anılarımız ve düşüncelerimiz, şimdi, geleceğin içeriğini görselleştiriyorsa? *Çağrıştırıcı içeriğin* (reminiscent content) arkasındaki spekülasyon düşünce, Yu Takagi ve Shinji Nishimoto'nun "*İnsan beyninin aktivitesinden gizli difüzyon modelleriyle yüksek çözünürlüklü görüntünün yeniden yapılandırması*" adlı makalesine dayanmaktadır. Yazarlar makalelerinde, işlevsel manyetik rezonans görüntüleme (fMRI) kullanarak, insan beyninin aktivitesinden görüntüler çıkarabilen difüzyon modellerini (DM) açıklıyorlar. *Basitçe söylemek gerekirse, düşünceleri görselleştiriyorlar.* Peki ya, yeni Polestar'ın (elektrikli otomobil) açılış sayfasına baktığımda, arabanın tam da, dün hayalini kurduğum o güzel sahil yolunda ilerlediğini görürsem ne olur? *Veya Midjourney, metin tabanlı istemler* (text-based prompts) *yerine düşüncelerden beslenirse?* *Çağrıştırıcı içerikler*, insan ihtiyaçlarıyla uyumlu gerçek hiper kişiselleştirmeye doğru harika bir adım olabilir. *Çağrıştırıcı içerikler*, kişisel deneyimler ve imgeler içeren ürünleri simbiyotik bir uyum içinde bir araya getirerek markalar ve insanlar arasında gerçek bir duygusal bağ kurabilir.

5. Çevresel arayüzler

Kişiselleştirilmiş ve sorunsuz bir şekilde entegre edilmiş arayüzlere yönelik bir diğer önemli adım, çevresel arayüzler olabilir. Çevresel arayüzler ortamınızı bir arayüze dönüştürür. Gelecekte, yeni fikirleri daha fazla dijital

Fiziksel nesneleri dijital katmanlarla birleştirme. Timo Wagner tarafından Midjourney'de yapılmış.



Çağrıştırıcı içeriği temsil eden yüzen anılar. Timo Wagner tarafından Midjourney'de yapılmış.



modüle dönüştürmek değil, onları nazikçe etrafımıza yerleştirmek söz konusu olacaktır. Bunu yaparken *Shy Tech*'e (araçtaki düğmelerin, şalterlerin ve ekranların sayısını azaltan sistem) benzer bir ilke izlenir. BMW, *Shy Tech*'i “*parmaklarınızın ucundaki gizli bir etkileşim ve işlevsellik dünyası*” olarak tanımlar. Bu, akıllı malzemeler sayesinde yalnızca ihtiyaç duyulduğunda ortaya çıkan arayüzlerle, arayüz miktarının radikal bir şekilde azaltılmasıyla ilgilidir. Çevresel arayüzler mevcut malzemelere gereksinim duyar ve aynı zamanda da kullanıcıyı çevreleyen şeyleri konumlandırmak için *Artırılmış Gerçekliği* kullanır. Böylece resimde görülen göl kenarındaki sazlıklar bankacılık dengemin arayüzü olur, deniz kenarındaki kum yükselerek bir sonraki yürüyüş turumun dağı ya da koltuk minderinde ayarlanabilen termostata dönüşür. Gelecekte, artık arayüzleri fiziksel dünyanın üzerinde ek bir entegrasyon veya ek bir dijital katman olarak görmemiz mesele olmayacak, bunun yerine doğaya veya bizi çevreleyen her şeye birer simbiyotik entegrasyon olarak bakacağız.

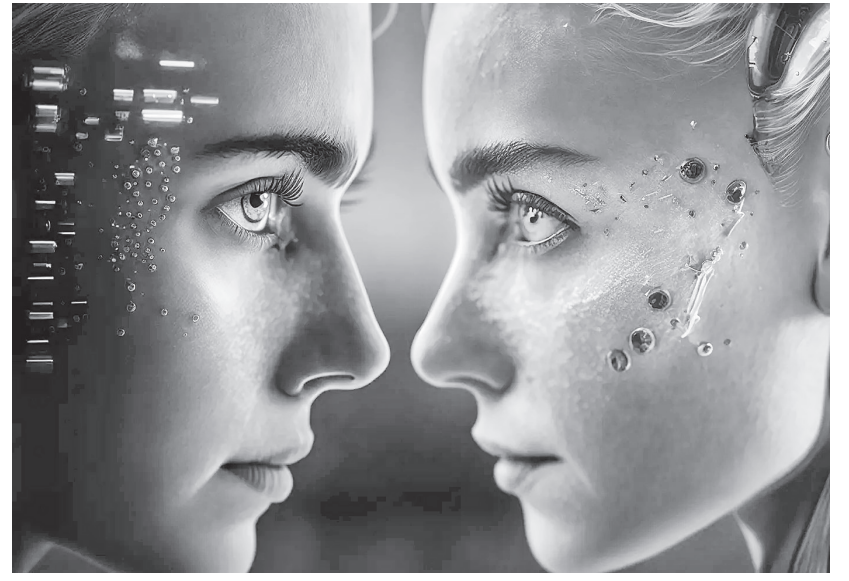
6. Dostane arayüzler

1943'te Abraham Maslow, sosyal psikolojik modelini iyi bilinen ihtiyaçlar hiyerarşisinde çok basitleştirilmiş bir şekilde

görselleştirmeye başlamıştır. Model, insanın temel ihtiyaçları karşılandıktan sonra, daima kendini gerçekleştirme için çabaladığı fikrini açıklar (daha yeni versiyonda bu aşkınlıktır). Anlam ve daha yüksek yaratıcılık arayışı. Ve bizi bu konuda, dostluklar kadar ilişkiler de destekleyebilir. Arkadaşlar bize istikrar sağlar, dilimizi konuşurlar ve çok az ya da hiçbir şey söylemediğimizde bile bizi anlarlar. Gelecekteki konuşabilen *AI* arayüzlerinde, öncelikle mekanik karakterleri insani karakterlerle değiştirmek söz konusudur. Ancak bir adım daha ileri gitmemiz gerektiğini düşünüyorum. Ya dijital bankacılık robotum bir danışmandan daha çok bir arkadaşla dönüşürse? Dostane arayüzler dediğimizde, soğuk teknolojik arayüzlerin dost arayüzlere dönüşme noktasını geçmesinden ve sohbet robotlarıyla yaptığımız diyalogların arkadaşlar arasındaki tanıdık konuşmalar gibi hissettirmesinden bahsediyoruz. Dostane arayüzler kelimenin tam anlamıyla benim dil düzeyimde konuşurlar, beni ve yaşam koşullarımı tanırlar ve günlük kararlarımın çoğu için sessiz birer danışman, birer arkadaş gibidirler.

7. Kapsayıcı arayüzler

Kapsayıcı tasarım maalesef günümüzde hâlâ tasarım süreçlerinin ayrılmaz bir



İnsan görünümüne bir robotu temsil eden dostane bir arayüz. Timo Wagner tarafından Midjourney'de yapılmış.

parçası haline gelmiş değil. Pek çok tasarımcı, erişilebilir arayüzlerin geliştirilmesini bir tür yaratıcılıklarının kısıtlanması olarak görüyor. Yine de gerçek yaratıcılık, tam da dahil edilmeyi bekleyen arayüzler kapsayıcı bir şekilde tasarlandığında ortaya çıkar.

Microsoft, kapsayıcı tasarım dillerinin bir parçası olarak *Persona* (karakterler) yelpazesine önemli bir katkıda bulunmuş ve anlaması çok kolay bir yaklaşım geliştirmiştir. Karakterler kısıtlamaları, dokunma, görme, işitme ve konuşma olmak üzere dört duyu seviyesinde ayırt ederler. Bu seviyelerin her biri daha sonra kalıcı, geçici ve durumsal olarak alt bölümlere ayrılır. Basitleştirildiğinde, 12 senaryo özetlenmiş olur. Peki ya kapsayıcı arayüzler, ilgili ihtiyaca 12 farklı şekilde tepki veren bir modül varmış gibi görünse ne olur? Tek elli insanlar için veya sadece benim dilimde çalışan, metin tabanlı ve sözel bir arama veya okuma-yazma bilmediğim için bana metin yerine resimleri gösteren bir

arama nasıl olur? Tek bir modülle birlikte sonsuz olanaklar ortaya çıkıyor. Bu, biz tasarımcıların tasarımın sistematikleştirilmesinde bir adım daha ileri gitmesi gerektiği anlamına gelir. Peki gelecekteki tasarım sistemleri nasıl olur? Simgeleri nasıl tarif ederiz? Kapsayıcı tasarımı eşit etkileşimler için bir fırsat olarak algıladığımızda büyük bir yenilik yaratma potansiyeline sahip olduğu açıktır. Matti Makkonen, sağır insanlara iletişim kurma yolu vermek amacıyla SMS'i geliştirmişti. Ve günümüzde sadece sağır insanlar tarafından değil herkes tarafından kullanılıyor. Artık daha fazla Makkonen tarzı buluşların dönemi geldi.

Elbette, kurgusal arayüzler fikrinin yanı sıra bu bireysel düşünceler ve modeller de tek başına düşünülemez. Onlar daha ziyade, kusursuz ve *ortakyaşamsal* (simbiyotik) etkileşimlerden oluşan bir geleceğin dünyasındaki bireysel niteliklerdir. Arayüzlerin anlatılar için sıçrama tahtası olduğu bir dünyada, biliyoruz ki, *biçim duygunun peşini takip eder.* ●

Aşağıdaki çevresel arayüz örnekleri Timo Wagner tarafından Midjourney'de yapılmış.



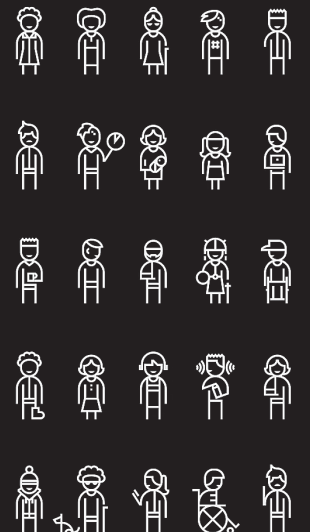
Microsoft'tan kapsayıcı bir tasarım.

Support Card | The Persona Spectrum

We use a Persona Spectrum to understand related limitations across a spectrum of permanent, temporary, and situational disabilities. It's a quick tool to help foster empathy and to show how a solution can scale to a broader audience.

	Permanent	Temporary	Situational
Touch	 One arm	 Arm injury	 New parent
See	 Blind	 Cataract	 Distracted driver
Hear	 Deaf	 Ear infection	 Bartender
Speak	 Non-verbal	 Laryngitis	 Heavy accent

Inclusive
A Microsoft Design Toolkit



Topluma karşı mesleki sorumluluk

www.theicod.org

Çeviri: Ayşe Dağistanlı

“Topluma karşı mesleki sorumluluğu”, tasarımcıların bulundukları topluma, insanlığa ve gezegene karşı sahip olduğu ahlaki ve profesyonel yükümlülükler olarak tanımlıyoruz.

Tasarımcılar, artık evrensel olarak benimsenmiş olan büyümeye dayalı ekonomik modelde kritik bir rol oynamaktadır. Bu model, artan üretim ve tüketim yoluyla sürekli büyüme üzerine kuruludur. Bu modelin sınırları açıktır ve sonuçlarına tanıklık ediyoruz: ekolojik bozulma, genişleyen sosyal eşitsizlikler ve kültürel ayrılaştırma.

Tasarımcılar sadece ürünler ve mesajlar yaratmazlar. Kalıpsal yargılar yaratarak ve davranışsal ve kültürel başarı yönlendirmeleri yoluyla tüketme arzusunun canlandırılmasında merkezi bir rol oynarlar. Tüketimi başarılı bir şekilde artırmada yararı çok değerli olan bu profesyonel güç, alternatifler bulmak için de kullanılabilir.

Tasarımcılar, uzun vadeli fayda ve tüm canlıların refahı için, yeteneklerini ve konumlarını kullanarak, teknoloji ve yenilikler aracılığıyla daha akılcı bir üretim ve tüketim modeli arama sorumluluğuna sahiptir. Bunu yaparken sadece tasarımlarını kullananlar ve insanlık için değil, müşterileri için de daha değerli hale gelirler.

Çevresel sürdürülebilirlik

Tasarımcılar, çevreye olan etkiyi en aza indiren tasarımlar yaratmak amacıyla, gerekli çağdaş bilim ve teknolojilerin önemini kavramış olarak, malzemelerin, üretim süreçlerinin, enerji kullanımının, geri dönüştürülebilirliğin ve yeniden kullanılabilirliğin rasyonel bir şekilde uygulanılmasından sorumludur. Tasarımcılar, tasarımlarının “tüm yaşam döngüsünün” farkında olmalıdır.

Tasarımcıların sürdürülebilirliğe yapabilecekleri en önemli katkı, kapasitelerini hem yeni maddi malzemelerin hizmetlerle değiştirilmesi yoluyla üretimi kısma, hem de örneğin, tasarımları daha dayanıklı hale getirerek ve onları çok sık yenileme veya değiştirme ihtiyacını azaltarak ya da alternatifler sunma yoluyla yeni ürün tüketme isteğini kaldırarak,

tüketimi azaltma amacıyla kullanılmaktadır.

Yeşil göz boyama

Tasarımcılar bilinçli olarak “yeşil yıkama”, yani – pazarlama veya benzer iddialar yoluyla – çevreye olduğundan daha duyarlı gibi görünen tasarımlar üretmemelidirler. Bir müşteriye, distribütöre veya son kullanıcıya, kısmi veya yanıltıcı bilgi sunarak, bilinen eksiklikleri örtbas ederek veya örterek veya yanlış bilgi veya analiz sağlayarak bir tasarımın çevresel niteliklerini, yanlış veya abartarak temsil etmek etik değildir.

Sosyal eşitlik

Çalışmaları doğrudan erişimi kontrol ettiği ve sistemik eşitsizlikleri kalıcı hale getirebildiği veya ele alabildiği için, tasarımcıların eşitsizliği gidermede profesyonel bir yükümlülüğü vardır. Çalışmalarının eşitsizlik yaratabileceği olası yolların farkında olmalı ve bunları göz önünde bulundurmalı ve mevcut sistemik eşitsizliklerin, kullanıcıları üzerindeki etkilerini azaltmayı amaçlamalıdır.

Kültürel çeşitlilik

Çeşitlilik bir değer kaynağıdır ve saygı duyulması ve kutlanması gerekir. Zevk hakkında birer belirleyici olan ve başarı ve istekle ilişkilendirilen eserlerin ve mesajların yaratıcıları olarak tasarımcılar, kültürü tanımlama konusunda muazzam bir güce sahiptir. Bu sorumluluğun, dünya kültür mirasının zenginliği ve çeşitliliğine karşı hassasiyet ve takdirle uygulanması elzemdir. Tasarımcı, kendilerine ait olmayan kültürlerle etkileşim kurarken dikkatli olmalıdır, çünkü bu “Kültürel Sahiplenme” veya “Kültürel Suistimal” (aşırıtı) ile sonuçlanabilir.

Tasarımların kapsayıcılığı

Kapsayıcılık kuvvetle savunulmalıdır. Anlayış ve dikkat eksiklikleri, bazı kullanıcılar için güvensiz hale gelen tasarımlara yol açabilir (örneğin, araba kazaları kadınlar için daha ölümcüldür) veya istemeden klişeler yaratarak veya yayarak istenmeyen farklı sonuçlar doğurabilir.

Tasarımlar (ör. elbise, mekânlar, nesneler, medya) kasıtlı olsun ya da olmasın anlam taşır ve bu nedenle tasarımların içerdiği değerler toplumun hiçbir kesimini olumsuz etkilememelidir. Tasarımcılar, tüm insanların tanımını saygılı bir biçimde göz önünde bulundurarak temel insan onurunu korumalıdır. Cinsiyet kimlikleri, kültürel ve etnik geçmişleri, beden imajı sorunlarının farkındalığı göz ardı edilmemelidir.

Tasarım ekiplerinin çeşitliliği

Tasarımlarda kapsayıcılık eksikliği sorunlarını ele almanın bir yolu, tasarımcılar arasındaki çeşitliliktir. Yapıları farklı olan tasarım ekipleri, birden çok bakış açısını ve yaklaşımı göz önünde bulundurdıkları için daha iyi ve daha kapsayıcı sonuçlar üretir.

Kamu güvenliği

Tasarımcılar, yalnızca ürünlerinin son kullanıcılarının değil, tasarımlarından etkilenen herkesin güvenliğinden sorumludur. Tasarımcılar, tasarımları aracılığıyla üretim, nakliye, kullanım ve kullanım ömrü gibi tüm aşamalarda pek çok doğrudan ve dolaylı etkiye sahiptir. Dikkate alınan hususlar arasında malzemelerin toksisitesi, bağımlılık yapıcı veya zorlayıcı davranışlara teşvik, mahremiyet hakları ve kişisel güvenlik yer alır.

Ulaşılabilirlik

İnsanlar tüm şekil ve boyutlarda gelir. Farklı cinsiyetlerin farklı özellikleri ve fizyolojileri vardır. İnsanlar büyüdükçe ve yaşlandıkça farklı gereksinimlere ve yeterliklere sahip olur. İnsanların farklı fiziksel ve bilişsel sınırlamaları mevcuttur, bazılarının hareketlilik sorunları gibi farklı ihtiyaçları vardır. Belirli grupların belirgin gereksinimleri vardır (örneğin, yeni göçmenler, dil engeli olan insanlar) ve bu gereksinimler, onları ve dahil oldukları grupları hedefleyen herhangi bir tasarımda dikkate alınmalıdır. Tek bir tasarım herkese uyamaz. Tasarımların her projenin kullanıcılarının taleplerine ne kadar düzgün şekilde uyduğuna dikkat etmek tasarımcıların sorumluluğundadır.

Gücü kötüye kullanmak

Tasarımcılar, bilgilerini kullanıcı deneyimi oluşturmak ve yönlendirmek için kullanırlar. Tasarım bazen kullanıcıyı farkında olmadığı davranışlara yönlendirebilir. Bu taktik, kullanıcının yararına hizmet etmek yerine müşterinin hedeflerini ilerletmek için (yani, bir şey satmak veya istenen bir yanıtı almak için) gizli veya açık olmayan bir şekilde kullanılırsa, gereksiz yere yönlendirme olarak kabul edilir.

Teknolojik inovasyonun sonuçları

Teknolojideki gelişmeler inovasyonu yönlendirir, ama genellikle öngörülemeyen ve istenmeyen sonuçlara da yol açabilir. Bu olası sonuçları ellerinden geldikince değerlendirip öngörebilmek, müşterileri sonuçlar hakkında bilgilendirmek ve kullanıcıları korumaya çalışmak

tasarımcıların sorumluluğundadır. Örnekler arasında, Yapay Zekâ (AI) uygulamaları oluştururken dikkate alınan etik çıkarımlar, veri madenciliği ile ilgili gizlilik sorunları veya dijital alandaki manipülasyonlar olabilir. Tasarımcılar hem kullanıcılar hem de müşteriler için yeni teknolojilerin bekçileri haline gelme suretiyle değerlerini artırırlar.

Kaynak kullanımı, lojistik ve tedarik zinciri dayanıklılık sonuçları

Tasarımcının sorumluluğu, tasarımlarının beşikten mezara tedarik zinciri boyunca uzanır.

Tedarik zinciri

Tasarımcılar, potansiyel olumsuz etkilerin önüne geçmek için belirledikleri malzemeleri ve öngördükleri üretim teknolojilerini araştırma sorumluluğuna sahiptir. Ayrıca, uzun tedarik zincirleri ve altyapı dayanıklılığı konularıyla ilgili lojistik ve kaynak kullanımı sorunlarını da dikkate almalıdırlar.

Özütleme etkileri

Tasarımcılar, kullandıkları malzemeler ve bileşenlerin işçiler üzerindeki olası toksisite, çevresel hasar, flora ve fauna üzerindeki etkiler ve harcanan enerji vb. dahil olmak üzere etkilerini dikkate almalıdır.

Adil çalışma koşulları

İster imalat veya montaj olsun, ister giysi ve tekstil üretimi olsun, üretim tesisleri çalışanların koşulları açısından değerlendirilmelidir.

Gizli maliyetler

Bilgi mevcutsa veya ulaşılabiliriyorsa, tasarımcı tasarımlarının gizli sistemik etkilerini dikkate almalıdır. Örneğin, sunucularda depolanan verilerin çevresel etkisi gibi. ●

YAZILAR

Grafik Tasarımcılar Meslek Kuruluşu

Derneği adına sahibi

Zeynep Tonguç

Tasarım

Bülent Erkmən

Sorumlu Yayın Yönetmeni ve

Tasarım Devamlılığı

Osman Tülü

Grafik Uygulama: Tipograf

Baskı: A4 Ofset

Ayda bir yayımlanır, para ile satılmaz.

Tüm hakları saklıdır.

Grafik Tasarımcılar

Meslek Kuruluşu Derneği

Ortaklar Caddesi Bahçeler Sokağı 17/4

Mecidiyeköy 34394 İstanbul

Tel: (0212) 267 27 58

Faks: (0212) 267 27 59

info@gmk.org.tr www.gmk.org.tr