

Yazılar:

GRAFİK TASARIMCILAR MESLEK KURULUŞU

Kendi kendini yetiştirme her zaman sağlam bir yatırımdır
Tasarım endüstrisindeki başarı, her şeyde olduğu gibi güçlü bir merak gerektirir

Jon Robinson

uxdesign.cc

Çeviri: Ayşe Dağıstanlı

Bir gün kendimi ameliyat masanızda veya bir mahkeme salonunda savunmanızın insafına kalmış bulursam, üniversiteye özellikle bu meslekleri öğrenmek için gitmiş olduğunuzu ummak isterim. Ve gittiğiniz okul ne kadar iyiye, muhtemelen ben de kendimi o kadar iyi hissedirim.

Ancak sizinle bir tasarım pozisyonu için görüşme yapıyorsam, o diplomanın nereden geldiğini – öğrenimin nerede gerçekleştiğini – veya bir BA, BS, BFA veya başka bir dandik dereceyi temsil edip etmediğiyle daha az ilgilenirim. Bizim mesleğimizde hayati ölüm kalım kararları vermiyoruz.

Beni yanlış anlamayın: İyi bir eğitim tasarım dünyasının olmazsa olmazıdır.

Tasarım şimdiye kadar yaptığım tek şey ve ilk tasarım eğitimimi aldığımndan beri de gerçekten hep yapmak istediğim tek şey oldu. Aslında resmi olarak sadece baskı tasarımcısı olarak eğitildim. O zamandan beri kariyerim, beni birkaç farklı yöne götüren bir yol izleyerek çeşitlendi. İnsan merkezli, çevik ürün tasarımı (agile product design) müşteri deneyimi ve hizmet tasarımı kadar her alanda çalıştım. Ancak bu belirli

yeteneklerin hiçbirinin eğitimini bir sınıfta almadım.

Ancak kariyerim boyunca, sırtımı yaslayabileceğim ve yeni beceriler edinmek için kendimi geliştirebileceğim noktaya kadar gözümü ve zihnimi eğitmeye devam ettim.

Öğrencilerime sık sık, bugün birisi benden bir logo, tüketici ambalajı ve hatta bir web sitesi tasarlamamı istediğinde, eskiden olduğu gibi heyecanlanmadığımı söylüyorum. O yollardan geçtim. Ama “Benim için bir sandalye tasarlayabilir misin?” diyen bir eposta aldığımda kendimden emin olarak şunu söyleyebilirim: “Tabii, kesinlikle yapabilirim!”

Neden? Niye? Çünkü bu yeni bir şey. Bu bir meydan okuma. Ve sahip olduğum becerileri uygulama ve başarılı bir deneyim için gereken farklı becerileri bulma konusunda kendime güveniyorum.

Bilgi çağında öğrenme

Bunu ne zaman okuyor olursanız olun, Bilgi Çağının zirvesinde yaşıyorsunuz. Bunu bir düşünün. Google’da yapacağınız hızlı bir aramayla bilmek istediğiniz her şeyi bulabilirsiniz ve sınırsız miktarda bilgi her zaman elinizin altındadır.

Fotoğraf: Antoni Shkraba.



Yerel kütüphaneleri de unutmayın. Fotoğraf: Pixabay.

Şöyle bilgilere anında ulaşırsınız: bir web sitesi için sağlam SEO, yani arama motoru optimizasyonu nasıl yazılır, bir uygulama için ekran geçiş animasyonları nasıl oluşturulur ve hatta muhtemelen sık bir sandalye nasıl tasarlanır.

Hayallerinizi yıkmaktan nefret ediyorum ama – özellikle de bir üniversite eğitiminize yüklü harçlar yatırdıysanız – çevrimiçi ortamda bir sınıfta öğrenebileceğiniz kadar ve kolayca bulunabilecek çok fazla tasarım bilgisi mevcut. Herhangi bir eğitim konusu için YouTube’da hızlı bir arama yaptığınızda, çeşitli görüş ve yaklaşımları sergileyen yüzlerce sonuç karşınıza çıkacaktır. Skillshare ve LinkedIn Learning gibi eğitim platformları, tipik üniversite eğitim ücretinden çok daha uygun bir fiyata, özel konulara yönelik derinlemesine binlerce kurs sunuyor.

Muhtemelen her şey için bir e-öğrenme kursu olduğunu söyleyebiliriz. Ve bence, tasarım eğitimcileri kurs çalışmalarını tamamlamak için bu kaynaklara (sınıf dışından da) başvurmalıdır. Bu şekilde, analitik problem çözme becerilerini geliştiren öğrencilerle daha fazla zaman geçirebilir ve teknolojiye daha az odaklanabilirler.

Çünkü şimdiye kadar henüz anlamadıysanız: Photoshop becerileri, tasarım becerilerine eşit değildir.

Ancak tek tasarım bilgi kaynağınız olarak Internet’e güvenmek de mantıklı değildir. Bütün gün Dribbble’da takılmak, başarılı olmak için ihtiyacınız olan becerileri veya kariyerinizi düzeyli bir şekilde büyütmenize yardımcı olacak araçları size vermeyecektir.

Size öğretilmesi gereken şeyler ile kendi başınıza aynı hızla



Sınıf dışında uygulamalar ve alışkanlıklar oluşturmaya devam edin. Fotoğraf: Pixabay.

öğrenebileceğiniz şeyler arasında kırılğan bir çizgi vardır.

Tasarım okulu sadece bir başlangıç noktasıdır

Tasarım alanında kariyer yapmak istediğinizden gerçekten eminseniz, o zaman %100 tasarım okuluna gitmelisiniz. Nokta. Bedelini ödeyebileceğiniz sürece. Bu şekilde, temel uygulamalı eğitim alır ve bir portföy oluşturmaya başlarsınız – bunlar da bir işe kapağı atmak istiyorsanız gerekli olan şeylerdir.

Tasarım eğitimi, yeni şeyler denemeniz için sizi konfor alanınızın dışına itecek ve neyi sevip neyi sevmediğiniz konusunda bir anlayış geliştirmenize yardımcı olacaktır; neler işe yarıyor neler çalışmıyor öğrenirsiniz. Daha da önemlisi, diğer insanlarla nasıl çalışılacağını öğrenecek ve bir ağ oluşturmaya başlayacaksınız. Ve umarım, teslim tarihlerini nasıl yöneteceğinizi öğreneceksiniz.

Seçtiğiniz tasarım okulu size tasarım geçmişine dair mükemmel bir genel bakış sağlamalıdır. İnsanların neler yaptıklarını, şu andaki işlerini ve neleri kendilerine referans aldıklarını bilmek, bir tasarım anlayışı oluşturmaya yönelik önemli bir adımdır. Bir gün çiğnemeyi düşünürseniz, en azından kuralların ne olduklarını ve neden var olduklarını bilmeniz gereklidir.

Bence bir eğitmen liderliğindeki eğitim değerlidir. Zihninizi bilemenize yardımcı olmalı ve sorunlara nasıl yaklaşacağınızı öğretmelidir. Bununla birlikte, herhangi bir okul, sizi gerçek dünyaya göndermeden önce yalnızca beceri açısından temel bilgilerle donatabilir. Oraya vardığınızda bu becerileri geliştirmeye devam etmek size kalmıştır.

İyi öğretmenler size ilham verebilir, ancak aynı zamanda da bağımsız olarak öğrenmeniz için sizi teşvik etmelidirler. Ayrıca, kariyerleri boyunca kendi öğrendiklerine erişmenizi sağlamaya istekli mükemmel koçlara ve sponsorlara sahip olmak da size yardımcı olur.

Son olarak, öğrenmeyi yalnızca bilginin öğretmenden öğrenciye aktarılmasına dayanan pasif bir süreç olarak gördüğünüzü varsayalım. Bu durumda, önemli öğrenme alışkanlıklarına okuldan ayrıldıktan sonra da devam etmeniz pek olası değildir.

Newton, “Hareketsiz bir nesne, hareketsiz kalmaya devam etme eğilimindedir” demiştir. Dolayısıyla, yeni bilgiye giden yol genellikle kışınızı koltuktan kaldırıp onu aramanızla başlar.

Öğrenci zihniyetini benimseyin

Gerçek şu ki, birçok insan için tüm bunlara sahip olmak çok doğaldır. Bazıları ise yaparak, araştırarak ve bağımsız olarak gözlemleyerek öğrenmede daha iyidir. Onlar kendi kendilerinin yol göstericileri, kendi hocaları olabilecek kişilerdir.

Hip hop grubu Wu-Tang Clan’ın lideri RZA’sının ünlü deyişine göre, “Okula gitsem de gitmesem de her zaman çalışırdım.” Siz de böyleyseniz, muhtemelen zaten tasarım (ve diğer şeyler) hakkındaki becerilerinizi ve bilginizi, cesaretlendirmeye veya yönlendirmeye ihtiyaç duymadan kendi zamanınıza göre geliştirme yolundasınızdır.

Kısaca, sıkı bir “tasarım okulu” taraftarı olduğum kadar, daha da fazla bir “eğitim yanlısı” olduğumu söyleyebilirim. Mesleği veya kişisel

olmadığını duyuyoruz. Ancak bu, tasarımda başarılı olmanın bir ton eğitim gerektirdiği gerçeğini ortadan kaldırmaz.

Herhangi bir alanda olduğu gibi, bu alanda da öğrenme asla durmamalı ve herhangi bir miktarda bilginin artık yeterli olduğu konusunda asla tatmin olmamalısınız.

Her zaman keşfedilecek daha çok şey vardır: Yeni araçlar, yeni dijital alışkanlıklar, yeni tüketici beklentileri. Öğrenmeye sürekli bir bağlılık geliştirmezseniz, tasarım endüstrisindeki değişimin hızı sizi geride bırakacaktır. Bunu, bilgisayarların sektörü kökten değiştirmesinden ve temel ilkeleri tarihi kalınlara dönüştürmesinden hemen önce, tasarım okullarında yapıştırma ve fotodizgi teknikleri eğitimi almış herkese sorabilirsiniz.

Tasarım okulu, tasarımcı olmanın veya tasarım mesleğiyle ilgili kalmanın tek yolu değildir. Okulda ne okuyor olursanız olun (hatta RZA gibi okula gidip gitmediğinize bakılmaksızın), edinebileceğiniz en değerli beceri, yeni konularla ilgilenme ve bu bilgiyi çok çeşitli problemlere uygulama arzusudur. Problemlere birçok disiplinden bilgi alan bir zihniyetle yaklaşmayı ne kadar erken yapabilirseniz o kadar iyidir.

“Öğrenmeyi öğrenmek”! Bu kavramı anlamak, tasarım eğitiminizin en önemli sonucu olabilir. Teknik yeterlilikten veya güçlü bir portföyden daha değerli bir araçtır. Meslektaşlarımdan biri sık sık “öğrenmek istemediğin bir şeyi asla öğrenemezsin” der.

Yani, kendi kendine öğrenen biri olmak tamamen size kalmıştır. Bu beceriye öncelik verin ve uzun (ve umarız başarılı) bir kariyeriniz olur. ●

ilgi alanları ne olursa olsun herkesin beynini sürekli beslemesi ve yeni şeyler öğrenmeye çabalaması gerektiğine inanıyorum. Ve neyse ki günümüzde kendi kendine öğrenmeyi, istediğiniz zaman, istediğiniz şekilde, gönlünüzce yapabilirsiniz. Giderek daha fazla, o diplomaların bugün eskisi kadar değerli

Tasarım sanat değildir ve UX tasarım değildir

Tasarımcılar neden sanatçı kişiliklerini bırakıp UX endüstrisini sahiplendiler?

Michael Buckley
uxdesign.cc

Çeviri: Ayşe Dağıstanlı

Tasarımcılar uzun süredir tasarımın sanat olmadığı yanılığını sarsmaya çalışıyorlar. Ancak son zamanlarda şirketler tasarımın başarılı bir iş yaklaşımının önemli bir bileşeni olduğunu kabullenmeye başladı. IBM ve Fidelity gibi büyük şirketlerin “tasarım odaklı düşünme” stratejilerini benimsemesiyle birlikte, tasarımcılar için işler yoluna girmiş gibi duruyor. Ama büyük oyuncuların masasında kalıcı bir yer istiyorsak yapılacak daha çok iş var.

Ancak, tasarımcıların kim olduğu ve tam olarak ne yaptığımız konusunda yeni bir karışıklık ortaya çıkmış gibi görünüyor. Primadonna tasarımcı kişiliğini mesleğimizden ayırdığımızda, insanlar tasarımcılarla kullanıcı deneyimi (UX) profesyonellerini birbirine karıştırır oldu.

Şimdi, olaya takılmadan önce, UX’in ne olduğunu tanımlamamız gerekiyor. Digital.gov İnternet sitesinde UX şöyle tanımlanıyor: “UX, ürününüzle etkileşime giren insanlarla ve onların bu etkileşimden elde ettikleri deneyimlerle ilgilidir. UX, başarı oranı, hata oranı, terk etme oranı, bir görevin/hizmetin tamamlanma süresi ve tamamlanmaya kadar yapılan tıklamalar gibi ölçübirimlerle ölçülür”. Nielsen Norman Grubu (World Leaders in Research-Based UX: UX için Araştırmaya Dayalı Dünya Liderleri Grubu) tarafından yapılan özet bir tanımda, “UX son kullanıcıların, bir şirketle, sunduğu hizmetler ve ürünlerle etkileşiminin tüm yönlerini kapsar” şeklinde belirlenmektedir. Gördüğünüz gibi, bu tanımda “tasarım” kelimesi hiç geçmiyor.

Bu açıklamalara dayanarak, aralarında yazarların ve

araştırmacıların, programcıların, bilgi mimarlarının ve pazarlamacıların bulunduğu pek çok profesyonelin, üreticinin birçok farklı departmanının ve grubunun ve tabii ki tasarımcıların iyi bir kullanıcı deneyimi yaratmaktan sorumlu oldukları açıktır.

İyi bir UX, yalnızca parçalarının toplamı kadar iyidir. Bir web sitesi çok yavaş yüklendiğinde kullanıcı için hayal kırıklığına neden oluyorsa, bu bir geliştiricinin uzmanlık alanına girer. İçerik kullanıcıya hitap etmiyorsa veya değerli bilgiler kazandırmıyorsa, bu metin yazarının sorumluluğundadır. Veya bir kullanıcı çok fazla eposta aldığı için abonelikten çıkarsa, bu pazarlamacının çözmesi gereken bir problemdir. UX, estetik kullanılabilirlik faktörlerinin ötesinde birçok noktaya dokunan geniş bir alandır.

Ancak tüm departmanlar UX felsefesini göz önünde tutarak çalışsalar bile, iyi bir araştırmanın yanı sıra, kişisel görüşmeler ve denemeler yapmamaları herhangi bir ürünün mümkün olan en iyi kullanıcı deneyimi yaratmasını engelleyebilir. İşte bu ayrım, UX araştırmacılarının ve diğer UX uzmanlarının devreye girdiği yerdir.

Dijital pazarlama profesyonellerini nasıl değerlendiriyorsak UX uygulayıcılarını da öyle algılamamız gerektiğine inanıyorum. Metinler yazarlar, röportajlar yaparlar, araştırırlar ve açıklayıcı ve tahmine dayalı mantıksal analizler elde ederler. Ve tasarımcılar olarak bizler de verilere, içgörülere ve diğer bilgi ve önerilere dayalı kuralcı çözümler geliştiririz. Kimileri bu modele katılmayabilir, ancak UX uygulayıcılarıyla tasarımcılar arasındaki ilişkiye dair zihinsel yorumum açısından bana uygun geliyor.

• • •

Tasarımcılar

UX endüstrisini ele geçirdi

Deneyimlerime göre, bir ürünün UX’ini geliştirmekten bahsedildiğinde, insanlar öncelikle

tasarımı iyileştirmeyi düşünmeye meyillidir. Ve kişisel konuşmalara bakınca, birçok kişinin UX’i kullanıcı arayüzü (UI) tasarımı ile karıştırdığı anlaşıyor. Bu yaklaşımların her ikisi de iyi bir UX stratejisinin parçası olsa da, resmin tamamı değildir.

Tasarım yayınları ve popüler kaynaklar bile tasarım ile kullanıcı deneyimini birbirinin yerine geçebilir disiplinlermiş gibi değerlendirir. Gerçek şu ki tasarım ve UX büyük ölçüde örtüştüğü doğrudur. Ama bir şeyi netleştirmeliyiz. Bir web sayfasında kötü bir kullanıcı deneyimine yol açan korkunç bir hiyerarşi varsa, bu hatalı bir UX stratejisi değildir, kötü bir tasarımdır. İyi tasarım ilkelerinin uygulanmasıyla çözülebilecek sorunlara işaret etmek UX kaynaklarının israfı olur. Ancak bana göre, bunlar, UX’i ve tasarımı bir araya getirdiğine inandığım inceliklerden farklı.

Tasarımcılar becerilerinin değerini kanıtlamakta hep zorlanmışlardır ve çoğu kez, sorunları çözmek için sağlam tasarım ilkelerini izlese bile ürettiğimiz şeylerin öznel olarak değerlendirilmesi kaçınılmazdır.

Örneğin, teknoloji söz konusu ise, bir şeyin işe yarayıp yaramaması başarı için bir ölçüttür; pazarlamada, dönüşümler ve izlenimler başarı derecelerini ölçer. Bütün bu tür disiplinlerin aksine, tasarımın sayısallaştırılması her zaman zor olmuştur. Ve bu belirsizlik nedeniyle de, ciddiye alınmamızı köstekleyen engellerimiz hep var olmuştur.

Basitçe söylemek gerekirse, kendimizi “UX Tasarımcıları” olarak etiketlediğimizde daha ciddiye alındığımıza inanıyorum – bu ayrıca hassas tasarımcı egolarımızı rahatlatıyor olabilir.

UX uygulayıcıları ve tasarımcıların hedefleri aynı olsa da, işlerini düzgün bir şekilde yapmak için farklı beceri setleri kullanıyor oldukları bir gerçek. Ve birçok meslekte olduğu gibi, iş sorumluluklarında her zaman bir dereceye kadar örtüşme var. Bazı günler Kodlama Tasarımcılarıyız

ya da Pazarlama Tasarımcıları ya da en sevdiğim şey, PowerPoint Sunum Tasarımcılarıyız. Ama çoğu gün hep sıradan hiç değişmeyen tasarımcılarız.

Kahramanı oynamak

Ayrıca, kendilerini UX uygulayıcıları olarak tanımlayan tasarımcıların, kullanıcılar adına savaşan kahramanlar olarak görülmekten hoşlandığı izlenimini edindim. Kişiselleştirdiğimiz bu arketipin, tipik iş hedeflerinin ve gelir artışı çıkarlarının tasarımcılara doğal olarak çekici gelmediği ve ağızlarında kötü bir tat bırakabileceğini düşünürsek makul sayılır. Ancak kullanıcıların onları çok iyi tanıdığını ve önemsedğini biliyoruz.

Bazen UX tasarımcılarının kendilerini kötü niyetli kapitalist güdülerin neden olduğu kötü kullanıcı deneyimlerinin antitezi olarak gördüklerine inanıyorum. Bu algı elbette abartılı. Ama özünde bazı gerçekler de gizli.

• • •

En güçlü olanın hayatta kalması

Tasarımcılar her zaman yeni ortamlara uyum sağlamak zorunda kalmışlardır. Tasarımcılar arasında dinozorlaşmış biri, yani otuz dokuz yaşında bir tasarımcı olarak, 2000’lerin başlarından ortalarına kadar öyle olması beklendiği için Flash gibi programları kullanmayı ve kodlamayı öğrenmek zorunda kaldım. Ve yıllar boyunca başka tasarımcıları işe almaktan sorumlu biri olarak, özgeçmişinize göre kodlama becerisine sahip değilseniz, sizi işe almayı düşünmedim bile.

Ancak teknoloji geliştikçe ve Figma, Sketch, InVision ve Adobe Xd gibi uygulamalar popülerleştikçe, tasarımcıların kodlama ihtiyacı daha az gerekir hale geldi. Tabii ki, temel bir HTML, CSS ve JavaScript anlayışına sahip olmak bir dereceye kadar hâlâ tercih sebebidir denebilir. Yine de, tasarımcı iş tanımlarında, çoğu zaman kodlama becerilerinden çok UX deneyiminin arandığını görüyorum.

Bundan on yıl sonra, şimdi modası geçmiş Flash becerileri hakkında konuştuğumuz gibi tasarımcıların UX becerilerine ihtiyaç duymasının ne kadar saçma olduğunu mu yazacağız, merak ediyorum. Kim bilir, AI’nın UX yazılımını öğrenmesine çok az kaldı denebilir belki de.

• • •

Peki tasarımcı ne yapar?

Tasarımcılar, iyi tasarım yoluyla işletmenin ve kullanıcıların ihtiyacı

ve hedeflerini karşılamaktan sorumludur. Bu çözümlere etkili görsel iletişim, yaratıcı düşünme ve sağlam tasarım ilkelerinin uygulanmasıyla ulaşıyoruz. Tabii, UX işletmeler için daha değerli hale geldikçe, tasarımcılar bu “tasarım devriminin” bir parçası olma fırsatını yakalamış oldular.

Gerçek bir UX planı, yalnızca kullanıcıyla empati kurmak ve ihtiyaçlarını çözmekle ilgili değildir – tasarımcılar bunu bir dereceye kadar zaten yapıyor, en azından iyi olanlar yapıyor. İyi UX stratejileri, çok, ama çok araştırma gerektirir. Ayrıca UX, kullanıcı görüşmeleri gerçekleştirmeyi, test etmeyi, psikolojiden anlamayı ve bir tasarımcıdan doğal olarak beklenenlerin dışında başka becerileri de içerir. Ancak tıpkı kodlama öğrenmek gibi, kendimizi mevcut tasarım ortamına özdeşleştirip şekillendireceğiz ve bir sonraki büyük şeye kadar daha iyi tasarımlar ve kariyer avantajları üretmemizi sağlayacak becerileri öğreneceğiz.

Ne yazık ki, karmaşık ve ayrıntılı UX stratejilerini bir tasarımcının iş akışına entegre etme sorunu, kodlamayı entegre etme sorunumuzla aynı. Fiilen tasarı yapmak için daha az zaman kalmasına yol açar.

Tüm tasarımcılar nasıl hisseder emin değilim, ancak şahsen tonlarca araştırma veya röportaj yapmaktan hoşlanmıyorum. Yerine, zamanımı ve enerjimi profesyonel araştırmacılar ve diğer UX uzmanları tarafından toplanan veri ve bilgileri kullanarak yaratıcı çözümler tasarlamaya ve strateji oluşturmaya harcamayı seviyorum.

Ancak ister bir UX/UI tasarımcısı, ister genel bir tasarımcı olun, verileri ve kullanıcı ihtiyaçlarını analiz etmek, kullanılabilir ve erişilebilir ürünler ve hizmetler üretmek için çok önemlidir – bu herkes için ortak bir hedef olmalıdır.

• • •

Çözüm

Tasarımcılar her zaman UX odaklı olmuştur, bu bizim doğal halimizdir. İşletmeler UX stratejilerini benimsemenin değerini görmeye başladıkça, beceri setimiz de kendini buna uygun biçimde geliştiriyor.

Kendini işine adanmış UX uygulayıcılarının yaptıklarının önemli bir kısmı ciddi araştırma, fikir oluşturma, yazma ve diğer karmaşık beceriler olsa da, gerçek şu ki iyi UX aynı zamanda sadece tasarımcıların değil, tepeden aşağıya her bölümün benimsemesi ve kucaklaması gereken bir felsefedir. ●

ART
DESIGN
UX

Tasarımcıları harika yapan şey “sistemsel düşünme”

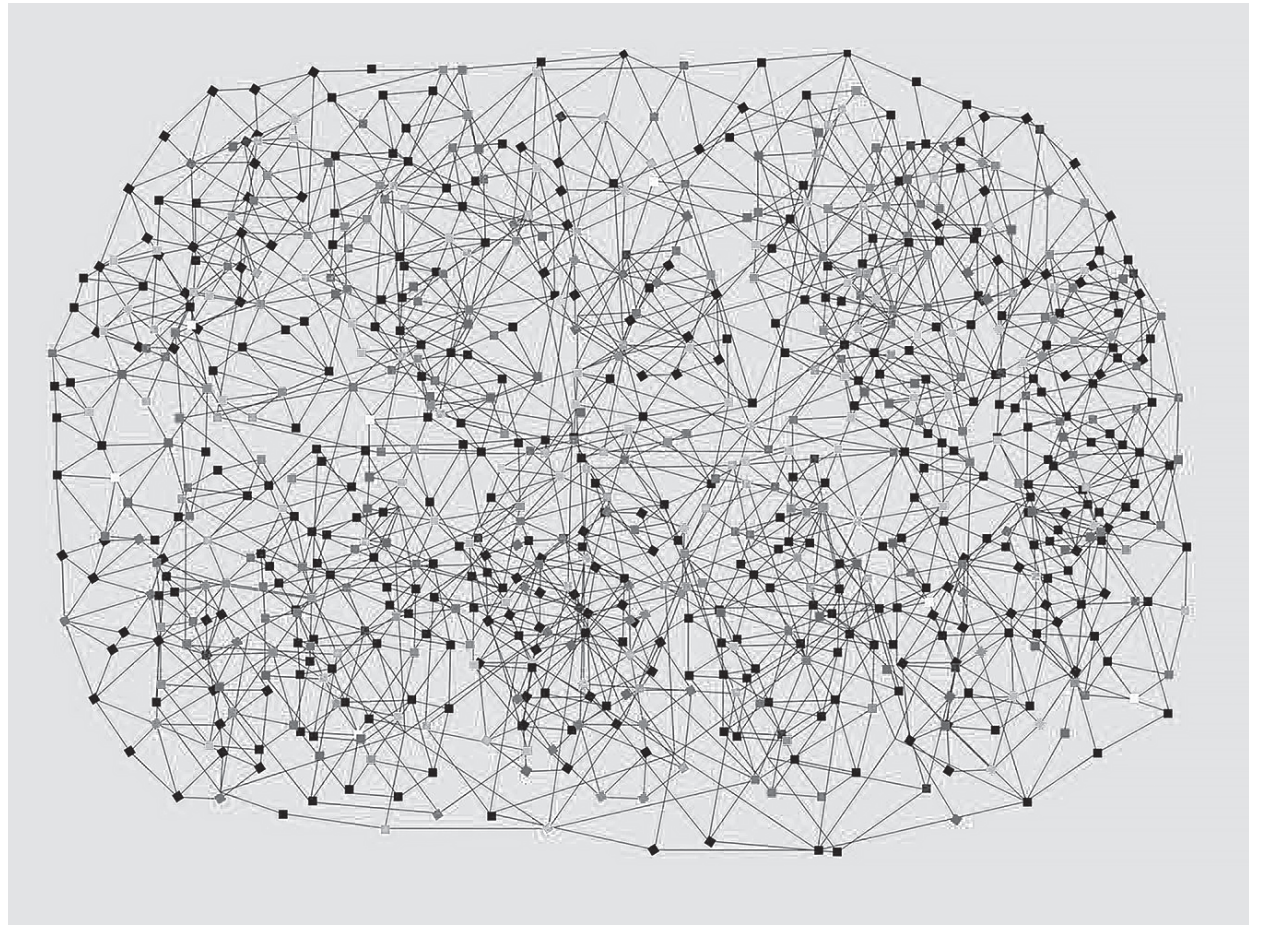
Tanner Christensen
tannerchristensen.com
Çeviri: Erol Çitci

Eskiden büyük tasarımcıları bu kadar harika yapan şeyin el becerileri olduğuna inanırdım; dokundukları her şeye incelik ve biçim katma yetenekleri. Şimdi, olağanüstü tasarımcıları bu kadar inanılmaz yapan şeyin sadece detaylara gösterdikleri dikkat değil, aynı zamanda işleri hakkında bütünsel olarak düşünebilme yetenekleri olduğunu görüyorum. Uzun zaman önce, Dribbble veya Behance’e göz atar ve orada gördüğüm muhteşem güzelliklere ve animasyonlara hayran kalarak zaman geçirirdim. Logolardan, web sitelerine, uygulama tasarımlarından karakter çizimlerine kadar en şık ve modaya en uygun olan her portfolyoya bakardım. Ne zaman göz alıcı bir şeyle karşılaşsam, “Bu harika bir tasarım!” diye düşünürdüm.

Tasarımı bir şeyleri güzelleştirmek olarak görmek kolaydır, sanki tek önemli olanın işin sunumuymuş gibi, çünkü bu bizim görebildiğimiz bir şeydir. Tasarım dünyasının dışında olanlar için bu, sanatinkine benzer bir bakış açısidir. Sanatı dış görünüşü için kutlama eğilimindeyiz. Apple, herkesin bildiği gibi güzel nesneler tasarlar ve bunları “harika tasarım” maskesi altında gururla gösterir.

Bir açıdan, iyi tasarımın parlatılmış zanaat olduğu fikri doğrudur; zanaat (hassas bir detay süreci) ve görsel albeni tasarımda önemli ölçüde belirleyicidir. Ancak zamanla öğrendiğim şey, en iyi tasarımcıların yalnızca sunumu değil, tasarım hakkında da bütünsel düşünebildikleri olmuştur. Onların, ekran veya tuval yüzeyindeki tasarımın ötesinde düşünme ve hayal etme konusunda keskin yetenekleri var.

Tecrübesiz tasarımcılar, yalnızca yaptıkları işin sınırları içinde düşünme eğilimindedirler. Yaptıkları tasarımlara dair derin bir anlayış geliştirmenin işi güçlendireceğini duymuşlardır ancak çoğu zaman odak noktalarını daraltırlar, bu nedenle de çalışmalarını dünyaya sunmanın tasarımlarını parçalayabileceğini



anlamakta zorlanıyorlar. Bu deneyimsiz tasarımcıların yarattıkları tasarımlar, engelli biriyle karşılaştığında ya da bağlamından çıkartıldığında ya da boyut ya da zamana göre çarpıtıldığında ayakta duramazlar.

Kötü tasarım, yalnızca bir ihtiyacı karşılarken yerine düzinelerce başka sorunlar yaratır. İyi tasarım ise kendi ekosistemindeki başka hiçbir şeyi olumsuz etkilemeden sorunları çözer.

Bu düşünme merceğine “sistemsel düşünme” diyoruz. Sistemsel düşünme ‘gerçekten harika’ tasarımcıları oldukça-iyi olanlarından ayırabilme eğilimini taşır.

Muazzam işler yapan tasarımcılar, yarattıklarının bir balonun içinde olmadığını bilirler. Yaptıkları şeyin bağlamının, ekibin onu nasıl inşa etmesi gerektiği konusunda hayati bir rol oynadığını biliyorlar. Yarattıklarının dokunduğu her şeyi, özellikle de insanları nasıl etkilediğini biliyorlar. Tasarım planlıdır. Ödünleşmeler bellidir, tartışılmıştır ve kararlaştırılmıştır. Sadece yakın problem alanlarında değil, onu çevreleyen alanlarda da öyledir.

Ortalama bir tasarımcı olmak istiyorsanız; yaptığınız her şeye dar bir bakış açısıyla odaklanın. Yaptığınız şeyin sektörü veya onu farklı kapsamlarda kullanacak veya karşılaşacak insanları nasıl etkileyeceği konusunda endişelenmeyin. Sizden sonra tasarımı geliştirmek zorunda kalacaklar veya onu düzeltmek

için gelebilecek olanlar için endişelenmeyin.

Öte yandan, etkisi dar bir kapsamın ötesinde olan bir tasarımcı olmak istiyorsanız: tasarım çalışmanızın neyi ve kimi etkileyeceğini düşünmek için sürecinizi sürekli olarak geliştirin. Bunu, bazıları İnternet’te derinlemesine belgelenmiş olan birçok yoldan yapabilirsiniz.

Çalışmanızın uç noktalarını, en basit ve karmaşık versiyonlarını oluşturun. Bunu, yapmış olduğunuzu söylemek için değil, bu uç noktaların bağlamda nasıl görüldüğü veya hissettirdiği hakkında bir fikir edinmek için yapın.

Çalışmanızı her zaman paylaşma niyetiyle oluşturun (bu hiç olmayacak olsa bile). Bir ekipteyseniz, işi erkenden ve sıklıkla paylaşıyor olmak, çalışma belgelerinize bol miktarda not veya yorum bırakılması anlamına gelebilir. Bağımsız çalışıyorsanız da her halükârda yorum bırakın. Eski bir çalışmaya ne zaman geri dönmeniz gerekeceğini ve iyi yapılandırılmış belgeler ve önermelerin işi yeniden bağlamanıza ve anlamınıza ne kadar çabuk yardımcı olabileceğini asla bilemezsiniz.

Başkalarını mümkün olduğunca sık geri bildirimde bulunmaya davet edin ve onları kendi çalışmalarının sizin işinize bakış açılarını nasıl şekillendirdiğini ve merak ettiğiniz konular hakkında sorular sorun.

Tasarımlarınızın var olması gereken daha büyük ekosisteme

bakın; böylece daha iyi görünen (tutarlılık ve yatkinlik nedeniyle) ve daha işlevsel şeyler inşa edeceksiniz. Birini olağanüstü bir tasarımcı yapan şey de budur. ●

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