

Tasarımda konsept geliřtirme: Farklı referans türleri ve teknikler üzerinden bir analiz

Concept development in design: An analysis through different types of references and techniques

İpek Yıldırım Coruk 

¹ Fenerbahçe University, Architecture and Design, Interior Architecture and Environmental Design, İstanbul, Turkey

Özet: Konsept geliřtirme süreci, tasarlama faaliyetlerinin bařlangıç ařamalarındandır. Bu bařlangıç ařaması, tasarlama süreci boyunca üretilecek ve geliřtirilecek fikirlere bir altyapı oluřturmaktadır. Bu nedenle tasarım eęitimi ortamlarında önemli bir rol üstlenmektedir. Alan yazındaki çalıřmalarda konsept geliřtirme genel olarak tasarım süreciyle birlikte ele alınmakta ancak konseptin bir tasarım problemine baęlanmadan, farklı kaynaklar ve teknikler aracılıęıyla nasıl geliřtirildięine odaklanan pedagojik çalıřmalar sınırlı kalmaktadır. Bu çalıřma, konsept geliřtirmeyi tasarım sürecinden baęımsız bir öğrenme alanı olarak ele alarak farklı kaynakların ve tekniklerin konsept geliřtirme sürecini nasıl yapılandırđını ortaya koymaktadır. Nitel arařtırma tekniklerinden hareket kurgulanan çalıřmada, arařtırma verilerini seçmeli bir konsept dersi kapsamında üretilen öğrenci çalıřmalarından seçilen örnekler oluřturmuř; örneklem seçimi amaçlı örnekleme yaklařımına dayandırılmıřtır. Arařtırmanın bulguları, farklı kaynaklardan hareketle yürütölen konsept geliřtirme süreçlerinin, öğrencilerin kavramsal düşünme becerilerini farklı yönlerden besledięini ortaya koymaktadır. Buna göre; analogi yaklařımı biçimsel çözümlmeyi, metafor ve kitap temelli metinsel çalıřmalar anlamsal çözümlmeyi, film temelli çalıřmalar görsel çözümlmeyi, marka temelli çalıřmalar ise sistematik ve rasyonel çözümlmeyi desteklemiřtir. Bu çeřitlilik, konsept geliřtirme sürecinin tek bir yöntem ya da kaynaęa indirgenemeyeceęini; aksine farklı kaynakların birlikte ele alınmasının, öğrencilerin konsept geliřtirme ve geliřtirilen konsepti mekânsal dile dönüřtürme yetilerini zenginleřtirdięini ortaya koymaktadır. Sonuç olarak bu çalıřma, konsept geliřtirmenin çeřitli kaynaklar ve yaklařımlar üzerinden betimlenmesine dayalı alternatif bir perspektif sunarak alana katkı saęlamayı hedeflemektedir.

Anahtar Sözcükler: Tasarım eęitimi, konsept geliřtirme, analogi, metafor

Abstract: The concept development process is one of the initial stages of design activities and forms the foundation for ideas that are generated and refined throughout the design process. For this reason, it plays an important role in design education environments. In the literature, concept development is generally addressed together with the design process; however, pedagogical studies focusing on how concepts are developed through different sources and techniques -without being directly tied to a specific design problem- remain limited. This study approaches concept development as an independent learning domain separate from the design process and aims to reveal how different sources and techniques structure the concept development process. Designed using qualitative research methods, the study draws its research data from selected examples of student works produced within the scope of an elective concept course; the sample selection is based on a purposive sampling approach. The findings of the study demonstrate that concept development processes conducted through different sources nourish students' conceptual thinking skills in various ways. Accordingly, the analogy approach supports formal analysis; metaphor and book-based textual studies support semantic analysis; film-based studies support visual analysis; and brand-based studies support systematic and rational analysis. This diversity indicates that the concept development process cannot be reduced to a single method or source; rather, addressing multiple sources together enriches students' abilities to develop concepts and to translate these concepts into a spatial language. In conclusion, this study aims to contribute to the field by offering an alternative perspective based on describing concept development through various sources and approaches.

Keywords: Design education, concept development, analogy, metaphor

Citation: Yıldırım-Coruk, İ. (2026). Concept development in design: An analysis through different types of references and techniques. *International Journal of Communication and Art*, 7(17), 1-20.

Extended Abstract

In design, a concept is a subjective interpretation developed through different points of departure and sources in response to a specific topic or problem, and it may include written and visual elements. The concept development process is evaluated not only as an output that guides the design product, but also as a pedagogical domain that supports students' abilities of meaning-making, abstraction, and conceptualization. Due to this significance, the notion of concept is frequently addressed and questioned within design disciplines. A review of the literature shows that concept development has largely been examined in relation to the design process and creativity. However, pedagogical studies focusing on how concepts are developed through different sources and techniques before being linked to a specific design problem remain limited. Within this framework, the aim of the study is to address concept development as an independent learning domain separate from the design process and to reveal how different sources and techniques structure the concept development process.

Designed based on qualitative research methods, the study draws its data from selected examples of student work produced within the scope of an elective concept course conducted in the Department of Interior Architecture and Environmental Design at X University during the 2025–2026 academic year (fall semester). The sample selection is based on a purposive sampling approach; accordingly, the dataset consists of a limited number of selected student works produced in the course. Research data were collected through the conceptual schemas, diagrams, visual narratives, and short written explanations produced by students during the concept development process. These materials were treated as visual and written documents and analyzed within the scope of qualitative document analysis. Within the course, concept development techniques were addressed under three main categories: analogy, metaphor, and concept generation based on a source. The sources used in the latter approach were defined as film, book, and brand.

Accordingly, in the concept development process based on the analogy approach, it was observed that students interpreted the relationships, structural features, and formal organizations of the given source within a logical framework. In this process, the concept was not treated as a directly descriptive representation; rather, it was reconstructed through the interpretation of the geometric and structural characteristics of the primary source. Through the structures thus generated, a spatial atmosphere or a spatial element was conceived. In the concept development process conducted through the metaphor approach, students were observed to interpret the relationships, semantic qualities, and formal organizations of the given source in an associative, implicit, and multilayered manner. Rather than being shaped by a single, fixed definition, the concept evolved through layers of meaning, with experiential and sensory interpretations coming to the fore. The metaphor technique enabled students to conceptualize not by directly representing the source, but by drawing on the subjective meanings the source evoked for them. In book-based studies, the concept development process was largely observed to progress through textual analysis and semantic abstraction. By analyzing prominent themes, narrative structures, and the transformations experienced by characters in the selected texts, students translated these contents into abstract concepts in line with their subjective interpretations. The concepts developed in this process acquired a quality that reflected the underlying meanings and conceptual framework of the narrative, rather than directly describing the text itself. In film-based studies, it was determined that the concept development process was shaped primarily through atmosphere and visual language rather than narrative. Students generated concepts by taking elements such as spatial composition and scene transitions as references. In this context, the developed concepts were found to possess an intuitive, experiential, and metaphorical character. An examination of brand-based studies revealed that concepts were predominantly structured around product systems, technical solutions, and corporate principles. Students analyzed the brand's vision, mission, and products, transforming these elements into concepts through analogical and metaphorical relationships. Compared to studies based on other types of sources, the concepts developed through this approach were identified as being more defined, systematic, and rational, with a clear and direct relationship established between the concept and its reference.

Consequently, this diversity demonstrates that the concept development process cannot be reduced to a single method or source; rather, addressing multiple sources together enriches students' abilities to develop concepts and to translate these concepts into spatial language. In contrast to studies in the literature that predominantly address concept development through the outputs of the design process, this study offers an alternative perspective based on describing concept development through sources and approaches. Moreover, by proposing approaches to the use of different references, the study is expected to contribute to the field by enabling students to experience a more conscious and structured concept development process, rather than constructing their processes in a largely incidental manner.

Giriş

Konsept geliştirme, tasarım eğitiminin temel bileşenlerinden biri olması yönüyle önemli bir rol üstlenmektedir. Söz konusu eğitim ortamlarında konsept geliştirme süreci, yalnızca tasarım ürününe yön veren bir çıktı değil; aynı zamanda öğrencilerin soyutlama, anlamlandırma ve kavramsallaştırma becerilerini geliştirdikleri bir pedagojik alan oluşturmaktadır. Bununla birlikte, Eliouti (2018) tarafından ifade edildiği üzere, konsept geliştirme olgusu önemine rağmen, hala yeterince araştırılmamıştır.

Literatürde konsept geliştirmeye yönelik çalışmalar incelendiğinde, tasarım sürecinde konsept üretiminin öğrencilerin öğrenme motivasyonu ve yaratıcılık potansiyelini ortaya çıkarmadaki rolüne odaklanan araştırmalar bulunduğu görülmektedir (Wu vd., 2016). Benzer biçimde, Kaya ve Bilgiç (2020) tasarım sürecinde gerçekleştirilen konsept geliştirme etkinliklerinin öğrencilerin yaratıcılığı üzerindeki etkilerini tartışmayı amaçlamıştır. Kokorina (2022) ise konsept gelişimini yine yaratıcılıkla ilişkilendirmiş; ancak tasarım sürecinde kavramsallaştırmayı destekleyen araçlar olarak mimari çizim ve eskiz kullanımını ön plana çıkarmıştır.

Nitekim, literatürde konsept geliştirme çoğunlukla tasarım süreciyle birlikte ve yaratıcılıkla ilişkili olarak değerlendirilmiş; buna karşın, konseptin henüz bir tasarım problemine bağlanmadan, farklı kaynaklar ve teknikler aracılığıyla nasıl geliştirildiğine odaklanan pedagojik çalışmalar ise sınırlı kalmıştır. Koçkan Özyıldız (2025) tarafından da vurgulandığı üzere, tasarımcının başvurduğu farklı referans kaynaklarının konsept geliştirme sürecinde tasarım bilgisine nasıl dönüştürülebileceğine ilişkin yaklaşımlar literatürde yeterince tartışılmamıştır. Her ne kadar Kokorina (2022) çizim ve eskizlerden hareketle konsept gelişimini ele alan bir çerçeve sunmuş olsa da Gonçalves'in (2016) de işaret ettiği üzere özellikle öğrencilerin metin, görsel ya da çoklu referans türlerinden hareketle yürüttükleri konsept geliştirme deneyimlerini inceleyen çalışmalar literatürde sınırlı düzeyde temsil edilmektedir.

Literatürdeki tartışmalar çerçevesinde bu çalışma, konsept geliştirmeyi tasarım sürecinden bağımsız bir öğrenme alanı olarak ele alarak, seçmeli bir ders kapsamında yürütülen öğrenci çalışmalarını incelemeyi hedeflemektedir. Ders kapsamında öğrencilerden, kitap, film ve marka gibi farklı kaynaklardan hareketle; analogi ve metafor gibi teknikleri kullanarak konsept geliştirmeleri beklenmiştir. Öğrenciler tarafından üretilen konseptlere yönelik iki ya da üç boyutlu mekânsal diyagramlar oluşturmaları beklenmiş, bu sayede öğrencilerin konsepti herhangi bir mekan atmosferine nasıl yansıtabileceğine yönelik beceri geliştirmeleri hedeflenmiştir. Bu doğrultuda çalışmanın amacı, bu konseptleri karşılaştırmak ya da etkililiğini ölçmekten ziyade, farklı kaynakların ve tekniklerin konsept geliştirme sürecini nasıl yapılandırdığını ortaya koymaktır.

Bu yönüyle çalışma, literatürdeki araştırmalardan farklılaşmakta ve özgün katkısını bu noktada ortaya koymaktadır. Ayrıca araştırmanın, konsept geliştirme süreçlerine ilişkin bir çerçeve sunarak hem ders yürütücüleri hem de öğrenciler için başvurulabilecek bir veri ve değerlendirme zemini oluşturması beklenmektedir. Bu bağlamda çalışmanın tasarım eğitimi literatürüne kuramsal ve pedagojik düzeyde katkı sunacağı öngörülmektedir.

Yöntem

Araştırma Deseni

Bu çalışma, konsept geliştirme sürecini bir öğrenme alanı olarak ele alan nitel ve betimleyici bir araştırma olarak kurgulanmıştır. Araştırmada amaç, farklı kaynaklardan hareketle geliştirilen konseptleri karşılaştırmak ya da yöntemlerin etkililiğini ölçmek değil; farklı kavramsal kaynakların konsept geliştirme sürecini nasıl yapılandırdığını ortaya koymaktır.

Araştırma deseni, konsept geliştirmenin tasarım sürecinden bağımsız bir öğrenme süreci olarak ele alınmasına olanak tanıyacak şekilde sınırlandırılmıştır. Öğrenci çalışmalarının

bitmiş bir proje/tasarım çıktılarına dönüştürülmemesi ise araştırmanın bilinçli bir metodolojik tercihidir.

Çalışma Bağlamı ve Süreci

Araştırma verileri, bir üniversitenin İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümünde açılan seçmeli ders kapsamında yürütülen konsept geliştirme çalışmalarından elde edilmiştir. Ders, lisans seviyesinde son sınıf öğrencilerin katılımına açık olup, temel amacı öğrencilerin farklı referans türlerinden hareketle konsept geliştirme deneyimi kazanmalarını ve farklı kavramsallaştırma tekniklerini tanımlarını sağlamaktır.

Ders, 16 haftalık bir dönem boyunca yürütülmüş; ilk haftalarda kavram, konsept, soyutlama, analogi gibi kuramsal çerçeveler ele alınmış; devam eden haftalarda ise uygulama çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Bu uygulamalarda öğrencilerden analogi ve metafor tekniklerini kullanarak; kitap, film, marka gibi farklı referans türlerinden hareketle konsept geliştirmeleri istenmiştir. Öğrencilerden beklenen çıktı ise seçilen kaynağın doğrudan betimlenmesi değil; içerdiği biçimsel özelliklerin ya da anlamların soyutlanarak kavramsal bir çerçeveye dönüştürülmesi üzerine olmuştur.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, söz konusu dersi alan toplam 12 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın veri seti ise bu öğrencilerin ürettiği çalışmalar arasından seçilen 26 adet çalışmadan oluşmaktadır. Örneklem seçimi, nicel temsiliyet amacı taşımayan, amaçlı örnekleme yaklaşımına dayanmaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2021).

Bu bağlamda, seçim kriterleri şu şekilde belirlenmiştir.

- Çalışmanın ders kapsamında tanımlanan kavramsal geliştirme sürecini tamamlamış olması,
- Farklı referans türlerini (kitap, film, marka) temsil emesi,
- Farklı kavramsallaştırma tekniklerini (analogi, metafor) içermesi,
- Sürecin görsel ve yazılı olarak izlenebilir olması (şema, diyagram, açıklama metni bulunması).

Öte yandan, çalışmalar başarılı/başarısız olarak sınıflandırılmamış; her biri, ilgili kavramsal kaynağın konsept geliştirme sürecini nasıl yapılandırdığını göstermesi açısından ele alınmıştır.

Veri Toplama Süreci

Araştırma verileri, öğrencilerin konsept geliştirme sürecinde ürettikleri: kavramsal şemalar, diyagramlar, görsel anlatımlar ve kısa yazılı açıklamalar üzerinden toplanmıştır. Bu materyaller, nitel araştırma kapsamında görsel ve yazılı dokümanlar olarak değerlendirilmiş ve doküman analizi yöntemiyle incelenmiştir (Yıldırım & Şimşek, 2021).

Veri Analizi

Veri analizi, betimleyici nitel analiz yaklaşımıyla gerçekleştirilmiştir. Betimleyici nitel analiz, tanımlanan kriterler doğrultusunda, verilerin ya da kavramların kendi bağlamları içerisinde açıklanması ve tasvir edilmesine dayanmaktadır (Demir, 2024). Bu doğrultuda analiz süreci şu aşamalardan oluşmaktadır:

- Öğrenci çalışmalarının kullanılan kavramsallaştırma teknikleri ve referans türlerine göre sınıflandırılması,
- Referans kaynağın soyutlama sürecinde hangi biçimsel/anlamsal unsurlar üzerinden dönüştürüldüğünün incelenmesi,
- Her örneğin kendi bağlamı içinde yorumlanması.

Öte yandan, araştırmada ders yürütücüsü aynı zamanda araştırmacı konumundadır. Araştırmacının ders sürecine aktif olarak katılması, veri üretim sürecini doğal bağlamı içinde

gözlemlemesine olanak sağlamıştır. Bununla birlikte, olası öznel etkileri sınırlandırmak amacıyla veri analizi sürecinde önceden tanımlanan analiz çerçevesine bağlı kalınmış; çalışmalar başarı düzeyine göre değil, kavramsal yapılandırma biçimleri temelinde incelenmiştir. Ayrıca analiz sürecinde sayısal bir puanlama ya da karşılaştırma yapılmamış; farklı referans türlerinin konsept geliştirme sürecini nasıl yapılandırdığı betimlenmiştir.

Tasarımda Konsept ve Konsept Geliştirme Süreçleri

Bilir (2013) konsepti, duyular aracılığıyla gelen nesnel izlenimleri zihnin soyutlama işlemine tabii tutması sonucu, öznel olarak dışı vurumu şeklinde ifade eder. Yine Bilir, (2013) tarafından tasarımda konsept olgusu, bireyin mevcut nesnel gerçekliklerden öğrendiği olgular ve kavramları, kişisel olarak uyguladığı bütün zihinsel işlem ve yorumlar sonucu ortaya koyduğu bireyselleştirilmiş öneriler şeklinde tariflenmektedir.

Bir diğer tanım ise tasarımda konsept; bileşenleri birbirine bağlayan, anlamlar atayan, yaratıcılığı artıran ve bir tasarım ürünü ortaya koymak için tasarım sürecine rehberlik eden zihin haritası ya da içsel plan olarak tanımlanmaktadır. Bu tanıma göre konsept, tasarımda süreç ve çözüm arasındaki köprüyü temsil etmektedir. Smith ve Smith, (2014) tarafından tasarım ve konsept arasındaki bu ilişki; tasarım faaliyetini, tasarım sürecinin çeşitli yönlerini ve fikir üretimini yorumlayarak konsept formülasyonu ile ilişkilendirdikleri bir bakış açısını barındırır. Eliouti, (2018) tarafından ifade edildiği yönüyle ise bu bakış açısında konsept, gelecekteki bir ürünü ya da çıktıyı hayal etmeye yardımcı olabilecek bilgilerin düzenlenmesi şeklinde düşünülmektedir.

Simitch ve Warke, (2014) konsepti adım adım geliştirilen, dikkatli bir biçimde gözden geçirilen, ele alınan ve üzerinde durulan bir nevi tasarım çekirdeği şeklinde tanımlar. Bu bakış açısında konsept basit soyutlamalara dayanan ancak karmaşık tasarımlarla sonuçlanan bir süreci başlatır. Dodsworth ve Anderson'a (2015) göre konsept, tasarımcı için bir referans noktasıdır. Tasarımın gelişim sürecinde alınan tüm kararlar, mekânın atmosferini ve görünüşü tanımlayan unsurlar, bu ilk temel konseptte göre kontrol edilebilir (Sakarya & Canbolat, 2021). Bir başka tanıma göre ise konsept, kişinin öğrendiği kavramların anlamları ve kapsamalarını, herhangi bir konuyla ilişkili olarak değiştirmesi ve geliştirmesi şeklinde tanımlanmaktadır (Hançerlioğlu, 1989'dan aktaran Varol, 2014).

Tasarım terminolojisinde sıkça kullanılan konsept kavramı, tasarımcının tasarım problemini çözmek üzere geliştirdiği önerinin temsili ifadesi, bir bakıma yol haritası olarak mimari tasarım sürecinde kendine yer bulur (Erman & Yılmaz, 2017).

Tasarılma eylemine başlarken, çeşitli kavramlardan hareketle uygun konseptler önerilmekte ve bu öneriler doğrultusunda da mekânsal fikirlerin oluşturulmasına dayanan bir yöntem izlenmektedir. Bu konseptler, üretilecek sonuç ürünlerin fiziksel ve düşünsel özelliklerine yönelik ipuçları taşımaktadır. Bu nedenle konsept, fikirlerin somut mekânsal ifadelerle dönüşmesine imkan tanıyarak tasarım süreci ve tasarılma eylemini tanımlı bir çerçeveye oturtmaktadır. Ancak deneyimler ve tasarım problemine yönelik elde edilen bilgilerle ilişkili konsept geliştirmek ve bu konsept üzerinden mekânsal forma ulaşmak çok fazla soyut bilginin anlamlı ve fonksiyonel form ilişkilerine dönüştürülmesini gerektirdiği için her zaman kolay değildir (Koçkan Özyıldız, 2025).

Öte yandan, bir tasarımda konseptin varlığından bahsedebilmek için, söz konusu konseptin mekan atmosferi ve mekan kurgusu üzerinden okunabilmesi gerekmektedir (Sakarya & Canbolat, 2021). Tasarıma yönelik verilerin düzenlenmesi ve tasarımın belirli kurallar dahilinde gerçekleştirilmesini sağlayan tasarımda konsept olgusu, tasarımı bir düşünsel boyuta oturtmayı sağlayarak rastlantısal sonuçların ortaya çıkmasını önler ve tasarımı bilinçli bir etkinliğe dönüştürür (Meriç, 2012), bu sayede konseptin mekan üzerinden okunması ve takibi kolaylaşır.

Dolayısıyla mimari tasarım stüdyosundaki öğrenciler için zor hedeflerden biri de tatmin edici bir tasarım konsepti üretmektir. Bu, sadece kavramlara yaklaşmak için uygun bir yöntem seçmenin zorluğundan değil, aynı zamanda kavramın zaman içindeki evrimiyle ilişkili birçok dönüşümden de kaynaklanmaktadır. Birçok öğrenci ve acemi mimar, tasarım fikirlerini

mimari ortamda kolayca çevrilemeyen kavramsal içerikle ilişkilendirmenin bir sonucu olarak zihinsel içeriği başkaları tarafından algılanan epistemik birimlere dönüştürme zorluğu yaşarlar (Alsoofee ve Alkymakchy, 2015'ten aktaran Al-Qemaqchi, 2022). Tasarım sürecinde üretilen konseptlerin işlevi tasarıma yön vermektir. Tasarımcı için, bu yönlendirme tasarım probleminin tanımlanmasında ve sınırlandırılmasında önemli ve etkili bir araçtır (Kömürcüođlu Turan & Altaş, 2003).

Tasarımda konsept geliştirmeye yönelik zorluklardan bir diđeri de tasarım öğrencilerinin problem çözümüne yönelik geniş zihinsel verileri ya da deneyimlerinin olmamasıdır. Bu nedenle konsept geliştirmeye yönelik yöntem ve kaynakların çok boyutlu olarak ele alınmasıyla öğrencilerde konsept üretimine yönelik bilgi birikimi geliştirilebilir (Mumcu & Düzenli, 2018). Çünkü görünüşte tasarım alanıyla ilgisiz görünen bilgiler bile tasarım alanını genişleterek yeni çözüm fırsatları üretme olasılıđını artırabilmek için tasarım alanına dahil edilebilmektedir (Goldschmidt & Sever, 2011). Bu bilgiler hem bireysel tasarımların oluşturulmasını destekleme hem de yeni tasarımlar için bağlamı tanımlama ve genişletme noktasında tasarım sürecinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu doğrultuda her şey bir tasarımcı için bir ilham kaynađı, dolayısıyla konsept üretmede faydalanabilecek bir tetikleyici olabilmektedir (Eckert & Stacey, 2000).

Goldschmidt ve Sever (2011), metinlerin ilham kaynađı olarak kullanımının yaratıcı düşünme sürecini desteklediđini ortaya koymuştur. Benzer şekilde, Eckert ve Stacey (2000)de tasarımcıların benzer tasarımlar, farklı tasarım türleri, görseller ve sanat eserleri, dođa ve günlük yaşamdan nesnelere ve olaylar gibi çeşitli türde ilham kaynaklarını konsept geliştirmede kullanabildiđini tespit etmiştir.

Öte yandan, konsept geliştirme sürecinde faydalanılabilecek pek çok kaynak olduđu belirtilse de yine bazı çalışmalarda farklı kaynakların ve yöntemlerin daha çok araştırılmasıyla aktif faydalanmaların tetiklenebileceđi ifade edilmektedir. Başka bir deyişle konsept geliştirme süreçlerinde farklı uyaran türlerinin nasıl dönüştürüldüđünün ortaya konulması ile konsept geliştirme sürecinde faydalanılabilecek mevcut kaynakların ezici çeşitliliđi arasında işlevsel olarak yararlı uyaranların zamanında ve uygun bir seçimini yapmak için bakış açısı elde edilebilmektedir (Gonçalves vd., 2014).

Gonçalves vd., (2014) tarafından ifade edildiđi şekilde; tasarımcıların konsept geliştirme amacıyla kullanabilecekleri kaynakların ya da ilham kaynaklarının potansiyellerinin keşfedilmesi, konsept geliştirme süreçlerinin daha başarılı çözümler üretilmesini desteklemek için kritik bir adımdır. Bu şekilde, tasarımcılar mevcut uyaranlardan nasıl yararlanabilecekleri konusunda daha iyi bilgi sahibi olabilirler.

Tasarımda konsept geliştirmeye yönelik kaynakların yanı sıra konsept geliştirme sürecinde faydalanılan farklı teknikler de bulunmaktadır. Araştırma verilerini oluşturan ders kapsamında analogi ve metafor tekniklerinden faydalanılmıştır. Bu nedenle çalışmanın bu bölümünde söz konusu tekniklere de kısaca değinilmektedir.

Analoji ve Metafor Yaklaşımları

En genel tanımıyla metafor, bir olgu ya da durumu başka bir olgu ya da durumun bakış açısı ile deneyimlemek, anlamak ve içselleştirmeyi ifade etmektedir (Kılıç & Kılıç Kızıldaş, 2019). Başka bir tanıma göre metafor; bilinmeyen bir durumu bilinen bir durumdan faydalanarak anlama ve anlatma tekniđidir (Yalçın Usal & Evcil, 2017).

Bu yaklaşımda tasarım problemi, somut ve soyut araçlar yoluyla düşünölmekte ve bunlarla kurulan benzetmeler yoluyla ifade edilmekte yani ortaya koyulmaktadır. İmgeler ya da imgesel kavramlar yoluyla düşünölen biçim bir anlamda zihinde daha kolay tasavvur edilmekte, buna bađlı olarak daha kolay görselleştirilmektedir. Buna karşın, bazı durumlarda biçim, bu kadar görsel ve somut olmayan sözel ve soyut kavramlar yoluyla düşünöldüđünde ifade edilmesi yani somutlaşması da tasarımcılar arasında farklılık göstermektedir (Turuthan, 1987). Analogik yaklaşımlarda ana fikir genellikle somut bir veri ya da kavrama dayansa da nesnenin fiziksel özelliklerinin aynen kullanılmasından ziyade soyutlanarak yorumlanmasını kapsayan bir süreci ifade eder. Bu süreç, söz konusu nesneyi oluşturan biçimsel özelliklerin tasarımın

işlevine ve tasarımcının öngörülerine göre tasarım problemine uyarlanmasını kapsar (Varol, 2014).

Van Rompay'a göre (2005), bir alandan ötekine yapılan ilişkilendirmeye metaforik olarak atıfta bulunabilmek için o ilişkilendirmenin bir anlam aktarımı içermesi gerekir (aktaran Yıldırım & Gürsu, 2018). Hey vd., (2008), metafor terimini, bir şeyi veya eylemi başka bir şeyle örtük bir karşılaştırma yapmak yoluyla yorumlayan bir ifade şeklinde; analogi terimini ise bir fikrin, bu fikre önemli özelliklerde benzerlik veya paralellik gösteren başka bir fikir yoluyla anlatılması şeklinde tanımlar.

Gentner ve Markman'a (1997) göre analogi, iki durumun veya alanın, bu alanları oluşturan nesnelere farklılık derecelerine rağmen, ilişkisel bir yapıyı paylaştığını iletmek için kullanılan bir araçtır. Metaforlar, bir uçta ilişkisel benzerlik ve diğer uçta yapısal benzerlik spektrumunu kapsar; böylece bilgi aktararak tanıdık bir duruma atıfta bulunarak bilinmeyen bir durumu anlamamızı sağlarlar. Metaforik akıl yürütme, tasarımcıların tasarım problemlerini rutin olmayan bir şekilde yeniden yapılandırarak bir tasarım durumu hakkındaki bilgilerinin kademeli olarak artırdıkları yinelemeli bir süreçtir (Choi & Kim, 2017).

Bulgular

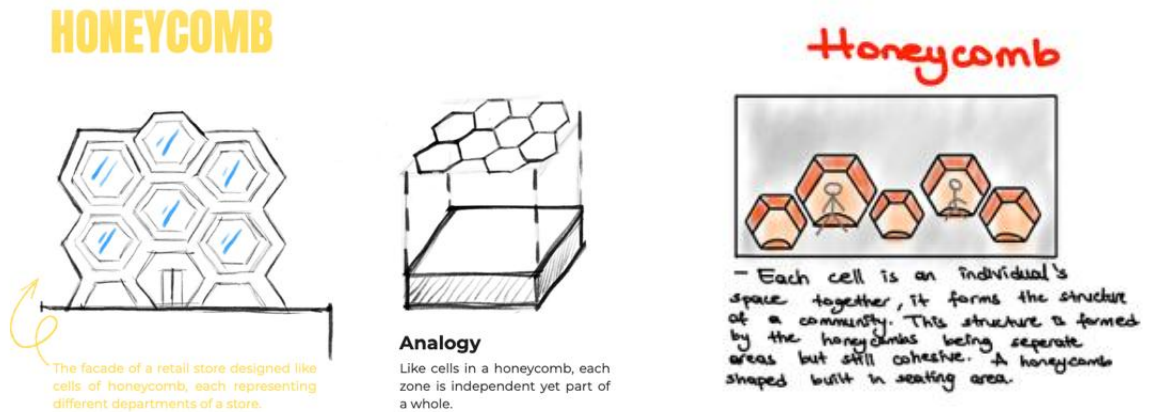
Bu bölümde, ders kapsamında üretilen öğrenci çalışmalarından seçilen örnekler üzerinden, farklı yöntemler ve kaynak türlerinin konsept geliştirme sürecini nasıl şekillendirdiği incelenmiştir. Bulgular, konseptlerin niteliğinden çok nasıl geliştirildiğine odaklanacak şekilde yapılandırılmıştır. Ders kapsamında konsept geliştirme teknikleri üç ana başlıkta ele alınmıştır. Bu başlıklar; analogi, metafor ve bir kaynaktan hareketle kavram bulma-kavrama ulaşma şeklindedir. Son yaklaşımdaki konsept oluşturma kaynaklarını ise film, kitap, marka gibi farklı unsurlar oluşturmaktadır. Bu bölümde, konsept geliştirme süreci öğrenci çıktılarının analizleriyle birlikte başlıklar halinde sunulmaktadır.

Analoji Yaklaşımıyla Konsept Geliştirme Sürecine İlişkin Bulgular

Analoji tekniğinden yararlanılarak yürütülen konsept geliştirme sürecinde, öğrencilere girdi olarak bal peteği, lotus çiçeği, solucan ve kelebek kavramları verilmiştir. Bu kavramlar, her birinin analogik ve metaforik soyutlamaya yönelik farklı çağrışım potansiyelleri barındırması nedeniyle seçilmiştir. Çalışmanın amacı, bu girdiler üzerinden öğrencilerin analogi yaklaşımıyla konsept üretme sürecini deneyimlemelerini sağlamaktır.

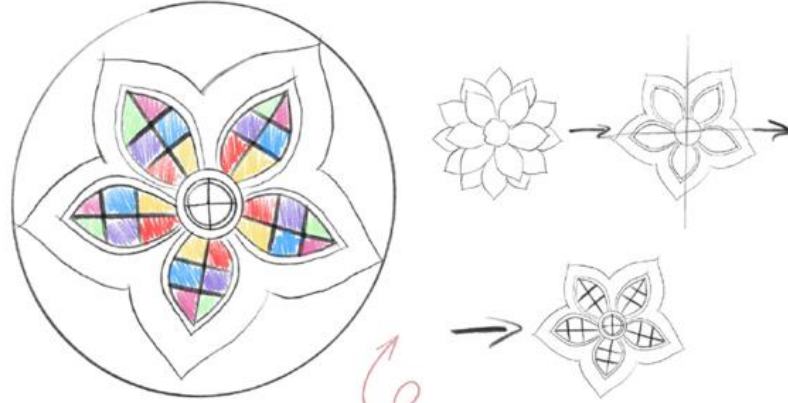
Bal peteği kavramına yönelik analogik yaklaşımlar incelendiğinde, kaynağın biçimsel unsurlar üzerinden dönüştürüldüğü, altıgen formun tekrar eden ve modüler yapısının ön plana çıkarıldığı görülmektedir. Bu yapısal özellikler, mağaza vitrini, asma tavan (Görsel 1a), ya da bireysel oturma alanları (Görsel 1b) gibi mekânsal işlev ve atmosfer kurgularına dönüştürülmüştür. Bal peteğinin hücreyel organizasyonu, mekânsal bileşenlerin bir araya geliş biçimini belirleyen temel analogik unsur olarak değerlendirilmiştir.

Görsel 1a (sol)- Görsel 1b (sağ). Balpeteği Kavramına Yönelik Analogik Yaklaşımlar (Kişisel Arşiv, 2026)



Görsel 2’de yer verildiği üzere, lotus çiçeği örneğinde de benzer şekilde, kavramın biçimsel ve yapısal özelliklerinden hareket edilmiştir. Özellikle açılma, katmanlanma ve merkezden çevreye doğru genişleme gibi özellikler, iç mekânda bir açıklık tanımı üzerinden yorumlanmıştır. Bu yaklaşımda lotus çiçeği, sembolik anlamlarından çok, yapısal ve biçimsel özellikleri üzerinden analogik bir referans olarak ele alınmıştır.

LOTUS FLOWER



Analogy

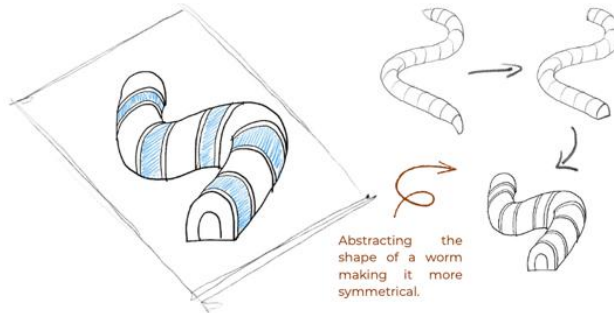
Like a lotus following the sun, the interior orients toward light and clarity.

Skyligh designed with color transitions to symbolize enlightenment and provide natural light required for lotus blooming.

Görsel 2. Lotus Çiçeği Kavramına Yönelik Analogik Yaklaşım (Kişisel Arşiv, 2026)

Solucan örneğinde ise canlının doğrusal, esnek ve eklemli yapısı ön plana çıkarılmış; bu özellikler doğrudan bir yapı strüktürü (Görsel 3a) ya da oturma birimi (Görsel 3b) olarak yorumlanmıştır. Solucanın hareket ve süreklilik içeren yapısı, mekânsal organizasyonda yapısal bir kurguya dönüştürülerek analogik bir konsept üretimine olanak sağlamıştır.

WORM



Analogy

Curved building repeating the shape and structure of a worm.

Abstracting the shape of a worm making it more symmetrical.

A landscape area with curved, flowing pathways.

Worm

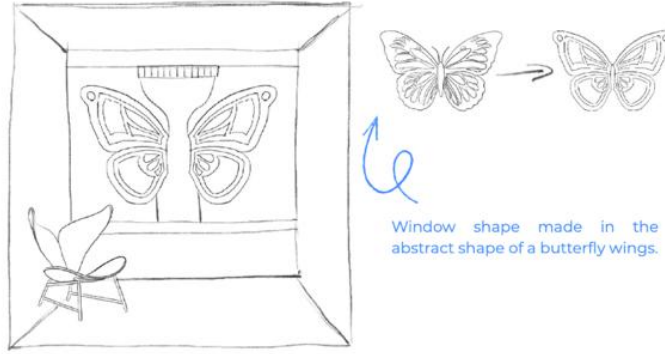


- Based on the way the worm moves in harmony with its environment, the chair's form is shaped in harmony with the user's body and the flow of the space. As a result, it has become a practical chair suitable for multiple people in offices or open spaces.

Görsel 3a (sol)- Görsel 3b (sağ). Solucan Kavramına Yönelik Analogik Yaklaşımlar

Son olarak kelebek örneğinde (Görse 4), canlının geometrik özelliklerinden yola çıkılarak bu geometrinin soyutlanmasıyla mekânsal unsurlar üretilmiştir.

BUTTERFLY

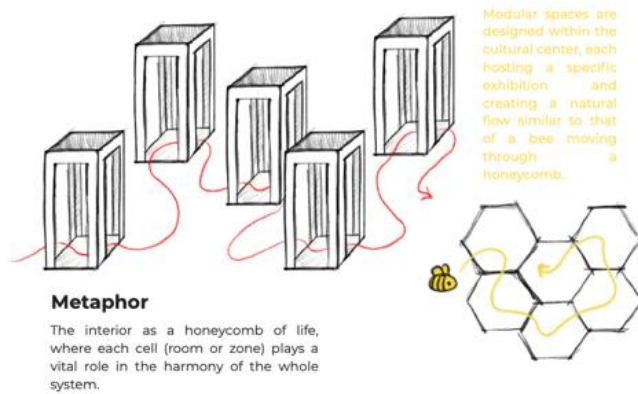


Görsel 4. Kelebek Kavramına Yönelik Analojik Yaklaşım (Kişisel Arşiv, 2026)

Analoji yaklaşımından hareketle yürütülen konsept geliştirme sürecinde, öğrencilerin verilen kaynaktaki ilişkileri, yapısal özellikleri ve biçimsel organizasyonları mantıksal bir çerçevede yorumladıkları gözlemlenmiştir. Bu süreçte kavram, doğrudan betimleyici bir temsil olarak ele alınmamış; ana kaynağın geometrik ve strüktürel özelliklerinin soyutlanması/yorumlanması yoluyla yeniden yapılandırılmıştır. Böylece oluşturulan strüktürler aracılığıyla, mekânsal bir atmosfer ya da mekânsal bir öge kurgulanmıştır.

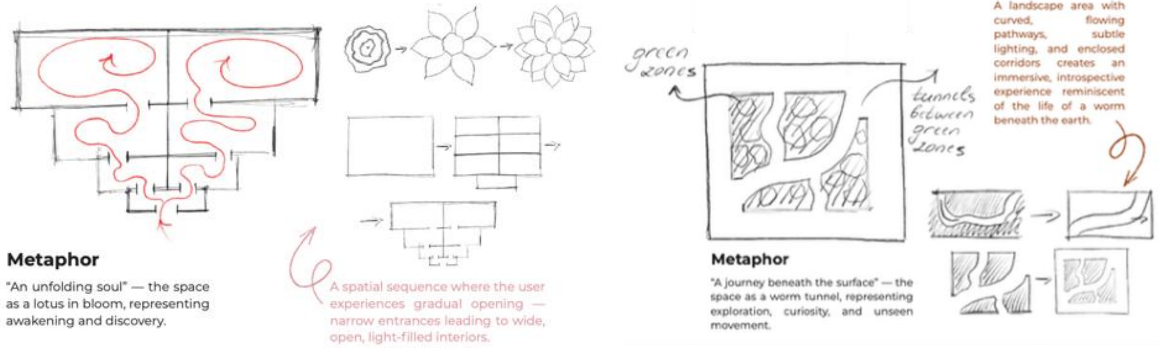
Metafor Yaklaşımıyla Konsept Geliştirme Sürecine İlişkin Bulgular

Aynı kavramsal girdiler (bal peteği, lotus çiçeği, solucan ve kelebek), metafor yaklaşımıyla ele alındığında, öğrencilerin her bir kaynağı farklı anlamsal çerçeveler içinde yeniden yorumladıkları görülmüştür. Bu durum, metafor yaklaşımının kaynaktan bağımsız olarak çoklu kavramsal okumalara imkân tanıyan bir konsept üretme stratejisi sunduğunu göstermektedir. Bal peteğine yönelik geliştirilen metaforik yaklaşımlardan birinde (Görsel 5), öğrenci bal peteğinin bütünsel yapısından hareketle, her bir hücrenin tüm sistemin işleyişinde hayati bir role sahip olduğu bir yaşam kurgusu geliştirmiştir. Bu metafor doğrultusunda, modüler alanlardan oluşan ve her birimin farklı bir sergiye ev sahipliği yaptığı bir kültür merkezi diyagramı oluşturulmuştur. Mekânsal organizasyon, bir arının bal peteği içindeki doğal hareketini çağrıştıran akışkan bir dolaşım sistemi üzerinden kurgulanmıştır.



Görsel 5. Balpeteği Kavramına Yönelik Metaforik Yaklaşım (Kişisel Arşiv, 2026)

Görsel 6'da yer verildiği gibi, lotus çiçeğine yönelik metaforik yaklaşımda ise konsept, açılan bir ruh metaforu üzerinden ele alınmıştır. Lotus çiçeğinin uyanış ve keşfi temsil eden anlamsal çağrışımları, mekânsal deneyime aktarılmış; kullanıcının kademeli bir açılmayı deneyimlediği, dar girişlerden başlayarak geniş, açık ve ışık dolu iç mekânlara ulaşan bir mekânsal dizi diyagramı oluşturulmuştur. Bu yaklaşımda lotus çiçeği, biçimsel bir referanstan çok, deneyimsel bir metafor olarak kullanılmıştır.

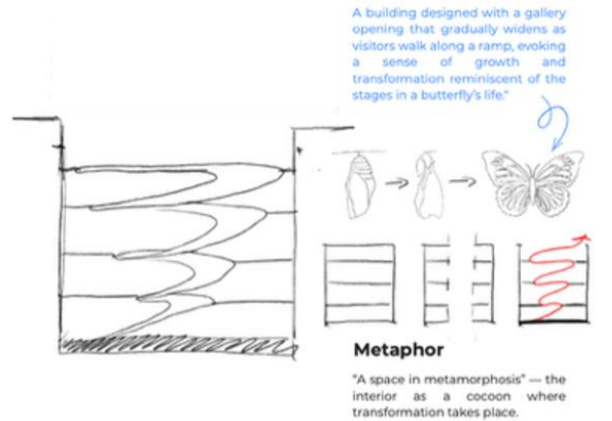


Görsel 6 (Sol). Lotus Çiçeği Kavramına Yönelik Metaforik Yaklaşım (Kişisel Arşiv, 2026) (Kişisel Arşiv, 2026)

Görsel 7 (Sağ). Solucan Kavramına Yönelik Metaforik Yaklaşım (Kişisel Arşiv, 2026)

Solucandan hareketle geliştirilen konsept önerisinde ise “yüzeyin altında bir yolculuk” metaforu (Görsel 7) öne çıkmıştır. Keşif, merak ve görünmeyen hareket kavramlarını temsil eden bu yaklaşımda, solucan tüneli metaforu üzerinden içe dönük bir deneyim kurgulanmıştır. Bu metaforu ifade etmek amacıyla kavisli ve akan patikalar, kapalı koridorlardan oluşan bir alan diyagramı geliştirilmiş; kullanıcıya yeraltında ilerleyen bir solucanın yaşamını anımsatan sürükleyici bir mekânsal deneyim sunulması hedeflenmiştir.

Kelebek kavramına yönelik metaforik çalışmada (Görsel 8) ise konsept, “metamorfozda bir mekân” olarak yorumlanmıştır. Dönüşümün gerçekleştiği bir koza metaforu üzerinden geliştirilen bu yaklaşımda, mekânsal kurgu kullanıcının deneyimiyle birlikte dönüşen bir yapı olarak ele alınmıştır. Ziyaretçilerin bir rampa boyunca ilerledikçe yavaş yavaş genişleyen bir galeri açıklığıyla karşılaştığı mekânsal diyagramlar, kelebeğin yaşam döngüsündeki büyüme ve dönüşüm sürecini çağrıştıracak biçimde kurgulanmıştır.



Görsel 8. Kelebek Kavramına Yönelik Metaforik Yaklaşım (Kişisel Arşiv, 2026)

Metafor yaklaşımından hareketle yürütülen konsept geliştirme sürecinde, öğrencilerin verilen kaynaktaki ilişkileri, anlamsal özellikleri ve biçimsel organizasyonları çağrışımsal, örtük ve çok anlamlı biçimde yorumladıkları gözlemlenmiştir. Bu süreçte kavram, tekil ve sabit bir tanımdan ziyade, anlam katmanları üzerinden şekillenmiş; deneyimsel ve duysal/duyumsal yorumlamalar ön plana çıkmıştır. Metafor tekniği, öğrencilerin kaynağı doğrudan temsil etmek yerine, kaynağın kendilerinde uyandırdığı öznel anlamlardan hareketle kavramsallaştırmalarına olanak tanımıştır.

Farklı Kaynaklardan Hareketle Konsept Geliştirmeye Yönelik Bulgular

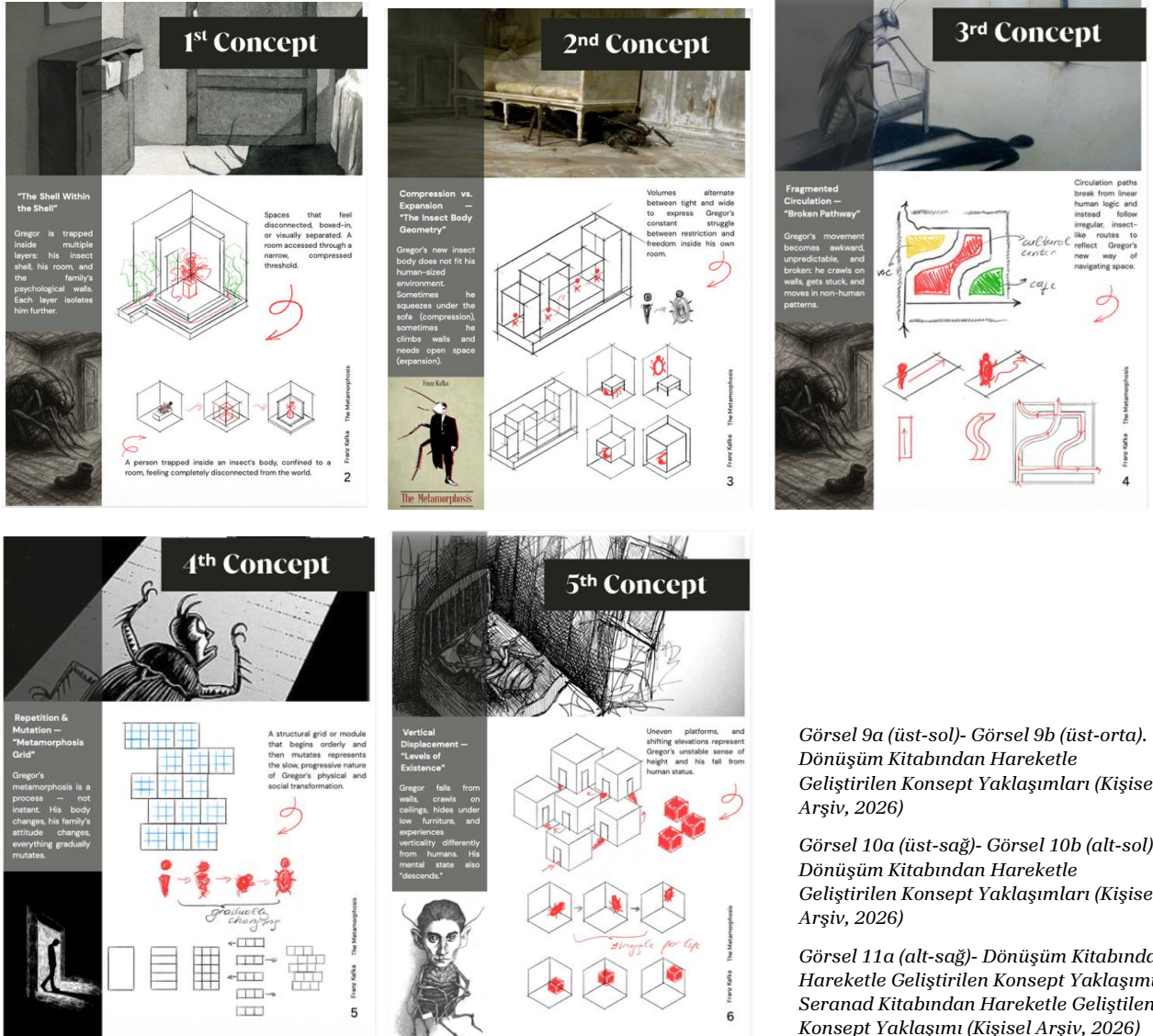
Kitap Temelli Konsept Geliştirme Sürecine İlişkin Bulgular

Belirli kaynaklardan hareketle kavram bulma/kavram oluşturma sürecinde, kitap, film ve marka başlıkları ders kapsamında kavramsal girdiler olarak belirlenmiştir. Öğrencilere bu başlıklar altında okuma, izleme ve inceleme önerilerinde bulunulmuş; bununla birlikte, öğrencilerin kendi ilgi alanları doğrultusunda yeni kaynaklar seçmeleri serbest bırakılmıştır.

Bu yaklaşım, öğrencilerin kavram oluşturma sürecini kişisel anlamlandırma ve öznel yorumlama üzerinden geliştirmelerine olanak tanımıştır. Bu kapsamda bir öğrenci, öneri listesinde yer alan Franz Kafka'nın *Dönüşüm* adlı eserini kaynak olarak belirlemiş ve bu metinden hareketle birden fazla kavramsal yaklaşım geliştirmiştir. Geliştirilen konseptler, metindeki anlatı yapısı, karakterin yaşadığı fiziksel ve psikolojik dönüşüm ile mekânsal durumlar üzerinden şekillenmiştir.

İlk konsept yaklaşımında (Görsel 9a), romanın başkahramanı Gregor Samsa'nın birden fazla katman içinde hapsolmuş olma durumu (böcek kabuğu, yaşadığı oda ve ailesiyle kurduğu psikolojik duvarlar) çıkış noktası olarak ele alınmıştır. Bu çok katmanlı kuşatılmışlık durumu, "kabuk içinde kabuk" kavramı ile ifade edilmiştir. Konseptin mekânsal karşılığı olarak ise bağlantısız, kutulanmış ya da görsel olarak ayrışan alanlardan oluşan bir düzen önerilmiştir. Dar ve sıkıştırılmış eşiklerden erişilen mekânsal kurgular, böceğin bedenine hapsolmuş ve dünyadan kopmuş olma hissini vurgulayan bir atmosfer üzerinden betimlenmiştir.

İkinci konsept yaklaşımında (Görsel 9b), Gregor'un böcek bedeninin insan ölçeğindeki mekânla uyumsuzluğu ele alınmıştır. Kahramanın zaman zaman mobilyaların altına sıkışması, zaman zaman duvarlara tırmanarak daha geniş alanlara ihtiyaç duyması, "Sıkıştırma ve Genişleme" konsepti ile açıklanmıştır. Bu yaklaşımda mekânsal öneri, kısıtlanma ve özgürlük arasındaki sürekli gerilimi yansıtan; daralan ve genişleyen hacimlerin ardışık olarak deneyimlendiği bir atmosfer kurgusu üzerinden geliştirilmiştir.



Görsel 9a (üst-sol)- Görsel 9b (üst-orta). *Dönüşüm* Kitabından Hareketle Geliştirilen Konsept Yaklaşımları (Kişisel Arşiv, 2026)

Görsel 10a (üst-sağ)- Görsel 10b (alt-sol). *Dönüşüm* Kitabından Hareketle Geliştirilen Konsept Yaklaşımları (Kişisel Arşiv, 2026)

Görsel 11a (alt-sağ)- *Dönüşüm* Kitabından Hareketle Geliştirilen Konsept Yaklaşımı- *Serana*d Kitabından Hareketle Geliştirilen Konsept Yaklaşımı (Kişisel Arşiv, 2026)

Üçüncü yaklaşımda ise Gregor'un hareket biçiminin bozulmuş ve öngörülemez hale gelmesi temel alınmıştır. Duvarlarda sürünmesi, sıkışması ve insan bedenine ait olmayan biçimlerde hareket etmesi, "Parçalanmış Dolaşım-Kırık Yol" konsepti (Görsel 10a) ile ifade edilmiştir. Bu konsepti mekânsal olarak betimlemek amacıyla, doğrusal insan dolaşım mantığından kopan; düzensiz ve kırılğan rotalardan oluşan bir dolaşım diyagramı oluşturulmuştur.

Dördüncü konsept yaklaşımında Gregor'un dönüşümü ani bir olaydan ziyade, zamana yayılan bir süreç olarak ele alınmıştır. Bedeninin, ailesinin tutumunun ve yaşam koşullarının kademeli olarak değişmesi, "Tekrarlama ve Mutasyon-Metamorfoz İzgarası" konsepti (Görsel 10b) üzerinden açıklanmıştır. Bu yaklaşımda düzenli başlayan ve zamanla mutasyona uğrayan yapısal bir ızgara sistemi, karakterin fiziksel ve toplumsal dönüşümünün ilerleyici doğasını temsil edecek şekilde iki boyutlu bir diyagramla ifade edilmiştir.

Dönüşüm kitabından hareketle oluşturulan son konsept yaklaşımında ise (Görsel 11a) Gregor'un mekânı algılama biçimindeki dikey değişim ele alınmıştır. Duvarlardan düşmesi, tavanda sürünmesi ve alçak mobilyaların altına saklanması; aynı zamanda zihinsel durumundaki düşüşle birlikte değerlendirilmiştir. Bu durum, "Dikey Yer Değiştirme-Varoluş Seviyeleri" konsepti ile ifade edilmiş; düzensiz platformlar ve değişken yükseklikler üzerinden Gregor'un insan statüsünden düşüşünü temsil eden mekânsal diyagramlar oluşturulmuştur.

Kitap temelli bir diğer çalışmada ise öğrenci, Zülfü Livaneli'nin Serenad adlı eserini kaynak olarak belirlemiş; seçilen bir paragraf üzerinden hafıza, yalnızlık, sessizlik, suçluluk ve zamanın akışı kavramlarından hareketle bir konsept geliştirmiştir. Bu kavramlar, merkezinde boş bir kare bulunan ve etrafında farklı boyutlarda çemberlerin yer aldığı katmanlı bir diyagram aracılığıyla ifade edilmiştir. Diyagram, belleğin katmanlı yapısını ve zamanla ilişkili olarak genişleyen, daralan bir algıyı temsil etmektedir (Görsel 11b).

Görsel 11b. Dönüşüm Kitabından Hareketle Geliştirilen Konsept Yaklaşımı-Serenad Kitabından Hareketle Geliştirilen Konsept Yaklaşımı (Kişisel Arşiv, 2026)

Concept	Abstract Definition	Visual / Icon Suggestion
Memory	Echoes of the past in the present; memories surfacing like water.	Layered circles: ○○○ (overlapping with different opacity)
Loneliness	Being alone in space and time; awareness of emptiness.	Single point or circle: ● in the center, surrounded by empty space
Silence	The spatial feeling of unspoken words and emotions.	Empty square: □ or horizontal lines: ———
Guilt	The weight of the past creating pressure in the mind.	Broken circle or segmented ring: ◐ or ⊙
Time Flow	Continuous movement from past to present; perception of change.	Flow with arrows: → → → or wavy lines: ~~~~

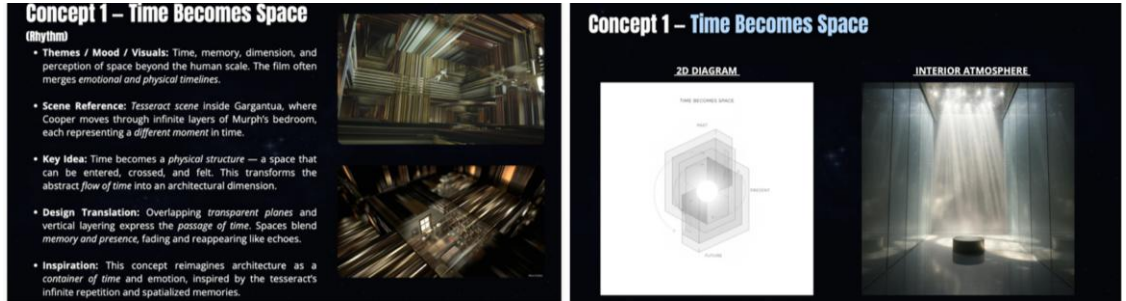
Genel olarak kitap temelli çalışmalarda, konsept geliştirme sürecinin büyük ölçüde metinsel çözümlenme ve anlamsal soyutlama üzerinden ilerlediği gözlemlenmiştir. Öğrenciler, seçtikleri metinlerde öne çıkan temaları, olay örgüsünü ve karakterlerin yaşadığı dönüşümleri analiz ederek, bu içerikleri öznel yorumları doğrultusunda soyut kavramlara dönüştürmüştür. Bu süreçte geliştirilen kavramlar, metni doğrudan betimlemekten ziyade, anlatının alt anlamlarını ve kavramsal çerçevesini yansıtan bir nitelik kazanmıştır.

Film Temelli Konsept Geliştirme Sürecine İlişkin Bulgular

Film temelli kavram geliştirme sürecinde, çalışmalarına yer verilen öğrenciler öneri listesinde bulunan filmler arasından Interstellar'ı kaynak olarak seçmiştir. Film; zaman, hafıza, boyut, insan ölçeğinin ötesindeki mekân algısı ve duygusal ile fiziksel zaman çizelgelerini bir arada kurgulaması açısından kavramsal üretim için zengin bir içerik sunmuştur. Öğrenciler, filmin genel anlatı yapısı, belirli sahne ve sekansları üzerinden farklı konsept yaklaşımları

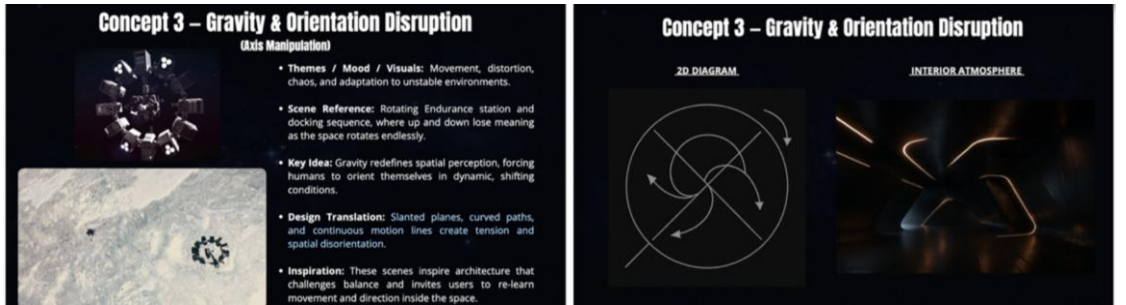
geliştirmiştir. İlk konsept yaklaşımında (Görsel 12), filmin zaman kavramını doğrusal olmayan bir yapı içinde ele alması çıkış noktası olarak alınmış ve öğrenci tarafından “zamanın mekâna dönüşümü” kavramı geliştirilmiştir. Bu yaklaşımda geçmiş, günümüz ve geleceğin iç içe geçen katmanlar olarak keşiştiği bir mekânsal kurgu önerilmiştir. Konseptin mekâna yansımaları, zaman katmanlarının üst üste bindirilerek tek bir mekânsal deneyim oluşturduğu bir diyagram aracılığıyla ifade edilmiştir.

Görsel 12. *Interstellar* Filminden Hareketle Geliştirilen Konsept Yaklaşımı (Kişisel Arşiv, 2026)



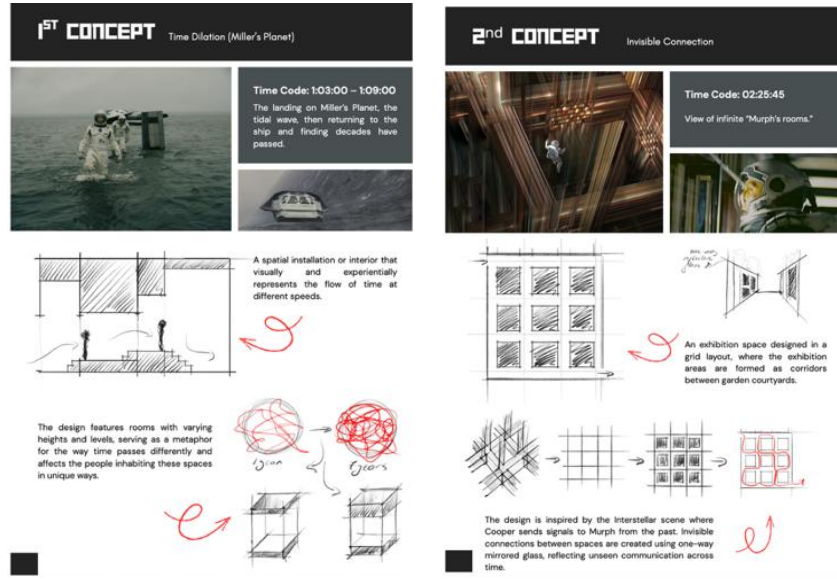
Bir diğer konsept yaklaşımında (Görsel 13), filmde yer alan belirli bir sahne kesitinden hareketle yerçekimi ve yönelim bozulması teması ele alınmış ve bu durum “eksen manipülasyonu” kavramı ile açıklanmıştır. Konseptin mekânsal karşılığı olarak eğimli düzlemler, kavisli yollar ve sürekli hareket çizgilerinden oluşan bir kurgu önerilmiştir. Oluşturulan iki boyutlu mekânsal ifade diyagramı, gerginlik duygusu yaratan ve mekânsal oryantasyonun bilinçli olarak bozulduğu bir atmosferi temsil etmektedir.

Görsel 13. *Interstellar* Filminden Hareketle Geliştirilen Konsept Yaklaşımı (Kişisel Arşiv, 2026)



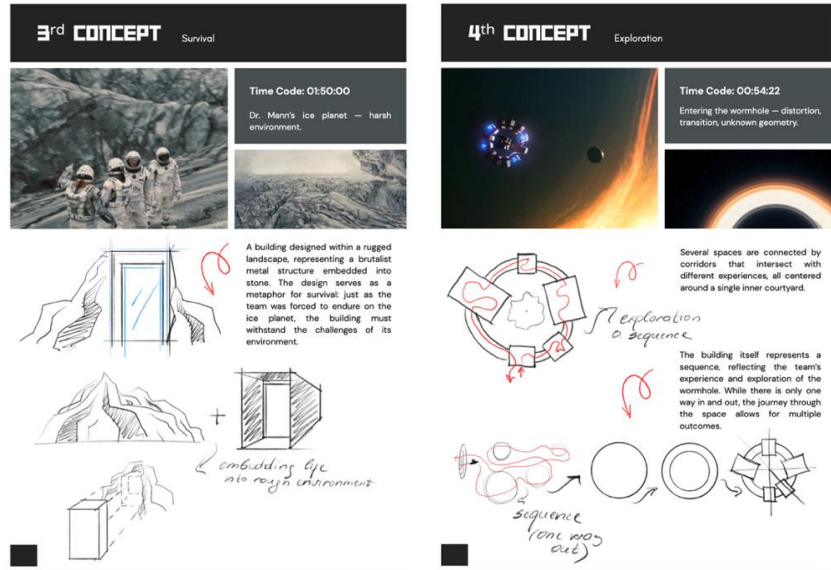
Bir diğer çalışmada (Görsel 14a), filmde yer alan Miller’ın Gezegeni sekansı temel alınmıştır. Gezegene iniş, gelgit dalgaları ve gemiye dönüş sonrasında Dünya’da onlarca yılın geçmiş olması durumu, “Zaman Dilatasyonu” kavramı ile ifade edilmiştir. Öğrenci, bu kavramın mekânsal yansımalarını, zamanın farklı hızlarda aktığı algısını görsel ve deneysel olarak temsil eden bir iç mekân kurgusu üzerinden açıklamıştır. Değişen yükseklik ve seviyelere sahip mekânlar, zamanın kullanıcılar üzerindeki farklı etkilerini metaforik bir anlatımla ortaya koymaktadır.

Görsel 14b’de yer verildiği üzere, bir başka konsept yaklaşımında ise belirli bir sahne aralığından hareketle, Murphy’un odaları ve tesseract sahnesi referans alınarak “görünmez bağlantı” kavramı geliştirilmiştir. Bu konseptin mekânsal aktarımı, sergi alanlarının bahçe avluları arasında koridorlar şeklinde kurgulandığı, ızgara düzenine sahip bir mekânsal öneri üzerinden açıklanmıştır. Tasarımda, Cooper’ın Murphy’a geçmişten sinyaller gönderdiği sahneden esinlenilerek, mekânlar arasındaki görünmez ilişkiler tek yönlü aynalı cam kullanımıyla temsil edilmiştir.



Görsel 14a (sol)- Görsel 14b (sağ).
Interstellar Filminden Hareketle
Geliştirilen Konsept Yaklaşımları
(Kişisel Arşiv, 2026)

Bir diğer yaklaşımda (Görsel 15a), Doktor Mann'ın buz gezegeninde geçen sahneleri çıkış noktası olarak alınmış ve konsept "hayatta kalma" olarak belirlenmiştir. Bu kavramın mekâna aktarımı, engebeli bir manzara içinde, taşa gömülü brutalist bir metal yapıyı temsil eden bir bina önerisiyle açıklanmıştır. Tasarım, tıpkı filmdeki karakterlerin zorlu çevre koşullarına karşı dayanma mücadelesi gibi, çevresel koşullara direnç gösteren bir yapı metaforu üzerinden ifade edilmiştir.



Görsel 15a (sol)- Görsel 15b (sağ).
Interstellar Filminden Hareketle
Geliştirilen Konsept Yaklaşımları
(Kişisel Arşiv, 2026)

Son yaklaşımda (Görsel 15b) ise filmin solucan deliğine giriş sahnesi temel alınarak bozulma, geçiş ve bilinmeyen geometri kavramları üzerinden "keşif" konsepti geliştirilmiştir. Bu konseptin mekânsal karşılığı olarak, tek bir iç avlu etrafında merkezlenen ve farklı deneyimlere açılan koridorlarla birbirine bağlanan mekânlar önerilmiştir. Yapının kendisi, solucan deliği deneyimini ve keşif sürecini yansıtan ardışık bir mekânsal anlatı sunmaktadır. Tek bir giriş ve çıkışa sahip olmasına rağmen, mekânsal kurgunun birden fazla deneyimsel sonuca izin vermesi, keşif kavramını destekleyen bir unsur olarak ele alınmıştır.

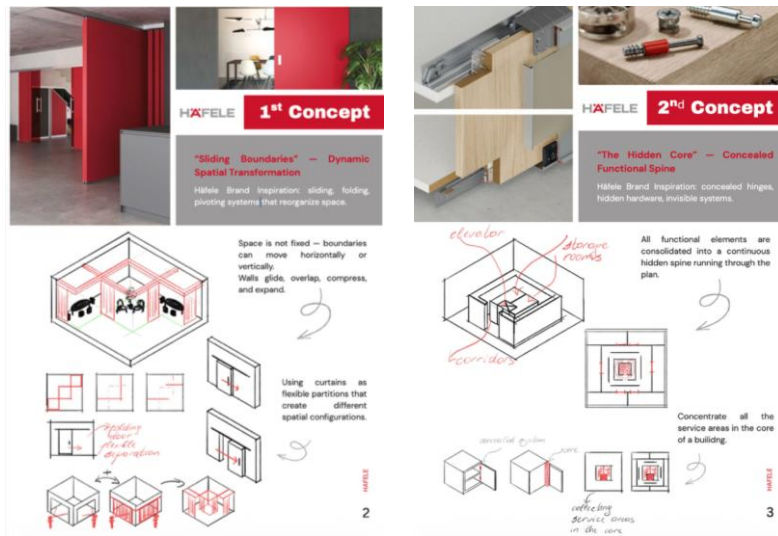
Bu bulgular doğrultusunda, film temelli çalışmalarda kavram geliştirme sürecinin anlatıdan ziyade atmosfer, atmosferin biçimsel özellikleri ve görsel dil üzerinden şekillendiği tespit

edilmiştir. Öğrenciler, filmlerin mekânsal kurgusu ve sahne geçişleri gibi unsurları referans olarak kavram üretmiştir. Bu bağlamda geliştirilen konseptlerin sezgisel, deneyimsel ve metaforik bir karakter taşıdığı görülmüştür. Belirli bir kaynaktan hareketle kavram bulma/kavrama ulaşma tekniği kapsamında değerlendirilen bu yaklaşımda, metaforun etkin bir konsept üretme aracı olarak kullanıldığı, dolayısıyla kaynak temelli kavram geliştirme ile metaforik yaklaşımın iç içe ve birbirini destekler nitelikte olduğu söylenebilmektedir.

Marka Temelli Konsept Geliştirme Sürecine İlişkin Bulgular

Marka temelli kavram geliştirme sürecinde öğrenciler, öneri listesinde yer alan markalar arasından Häfele'yi kaynak olarak seçmiştir. Häfele markasının ürün çeşitliliği, sistem yaklaşımı ve kurumsal değerleri, kavram üretimi için somut ve çok katmanlı bir referans alanı sunmuştur. Görsel 16a'da yer verilen ilk konsept yaklaşımında, Häfele'nin ürün gamında yer alan sürgülü, katlanır ve döner sistemler çıkış noktası olarak ele alınmıştır. Bu sistemlerin mekânı yeniden düzenleme ve dönüştürme potansiyelinden hareketle "Kayan Sınırlar-Dinamik Mekânsal Dönüşüm" kavramı geliştirilmiştir. Bu konseptin mekânsal yansıması, alanın sabit olmadığı; sınırların yatay ve dikey eksenlerde hareket edebildiği bir kurgu üzerinden ifade edilmiştir. Duvarların kayarak üst üste gelmesi, mekânı sıkıştırması veya genişletmesi gibi durumlar, oluşturulan mekânsal diyagram aracılığıyla temsil edilmiştir.

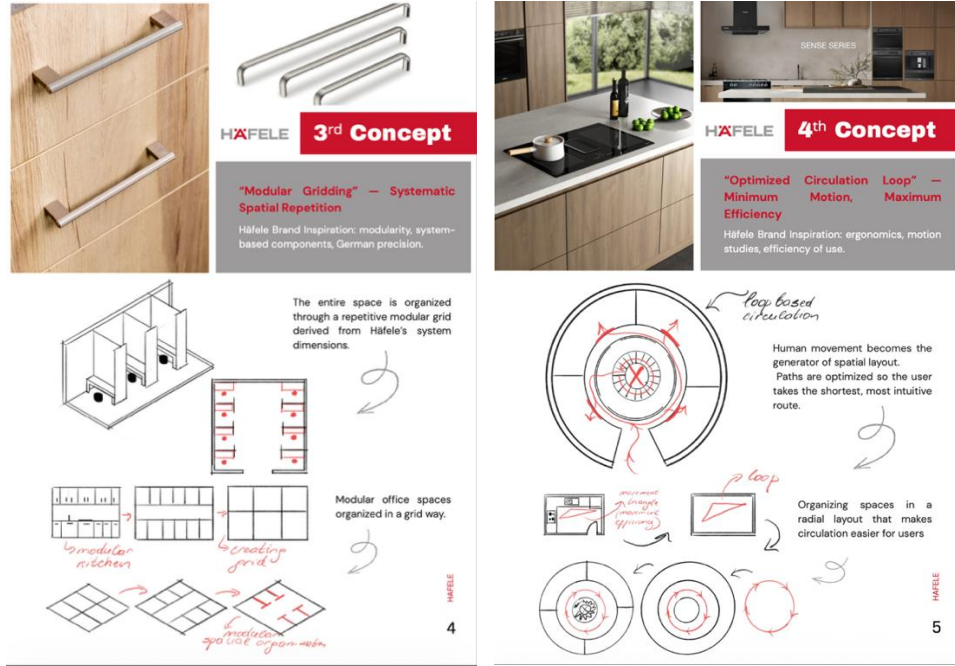
İkinci konsept önerisinde (Görsel 16b) ise Häfele markasında öne çıkan gizli menteşeler, gizli donanımlar ve görünmez sistemler ilham kaynağı olarak belirlenmiştir. Bu doğrultuda "Gizli Çekirdek - Gizli Fonksiyonel Omurga" kavramı geliştirilmiştir. Konseptin mekâna aktarımı, tüm işlevsel unsurların plan boyunca uzanan sürekli ve gizli bir omurga üzerinde yoğunlaştırıldığı bir düzenleme üzerinden açıklanmıştır. Binanın çekirdeğinde konumlanan servis ve teknik alanların mekânsal organizasyonu, iki ve üç boyutlu diyagramlar aracılığıyla ifade edilmiştir.



Görsel 16a (sol)- Görsel 16b (sağ).
Hafele Markasından Hareketle
Geliştirilen Konsept Yaklaşımları
(Kişisel Arşiv, 2026)

Bir diğer konsept yaklaşımında (Görsel 17a), Häfele'nin kurumsal değerleri arasında yer alan ergonomi, hareket çalışmaları ve kullanım verimliliği temel alınmıştır. Bu değerlerden hareketle "Optimize Dolaşım Döngüsü-Minimum Hareket, Maksimum Verimlilik" kavramı geliştirilmiştir. Konseptin mekânsal kurgusunda, insan hareketi mekânsal düzenin üretici unsuru olarak ele alınmıştır. Kullanıcının mekân içinde en kısa ve en sezgisel rotayı izleyebileceği, dolaşımın optimize edildiği bir düzen, geliştirilen diyagramlar aracılığıyla temsil edilmiştir. Son konsept yaklaşımında (Görsel 17b) ise Häfele markasının modülerlik ve sistem tabanlı bileşenler anlayışı temel alınmıştır. Bu doğrultuda "Modüler Izgaralama - Sistematik Mekânsal Tekrar" kavramı geliştirilmiştir. Tüm mekânın, Häfele'nin ürün ölçülerinden ve sistem boyutlarından türetilen tekrarlayan modüler bir ızgara üzerinden

düzenlendiđi analogik bir mekânsal diyagram önerisi oluşturulmuştur. Bu yaklaşımda modüler yapı, mekânsal organizasyonun ana belirleyicisi olarak ele alınmıştır.



Görsel 17a (sol)- Görsel 17b (sađ).
Hafele Markasından Hareketle
Geliştirilen Konsept Yaklaşımları
(Kişisel Arşiv, 2026)

Elde edilen bulgular doğrultusunda, marka temelli çalışmalarda geliştirilen yaklaşımlar incelendiđinde, konseptlerin ağırlıklı olarak ürün sistemleri, teknik çözümler ve kurumsal ilkeler üzerinden yapılandığı görülmüştür. Öğrenciler, markanın vizyonu, misyonu ve ürünlerini analiz ederek bu unsurları biçimsel ve anlamsal ilişkiler yoluyla kavrama dönüştürmüştür. Bu yaklaşımda geliştirilen konseptlerin, diđer kaynak temelli çalışmalara kıyasla daha tanımlı, sistematik ve rasyonel bir yapıya sahip olduđu; konsept-referans ilişkisinin açık ve doğrudan kurulduđu tespit edilmiştir. Marka temelli konsept geliştirme süreci, öğrencilerin konsepti yalnızca soyut bir fikir olarak deđil, anlam, işlev ve temsil ilişkileri üzerinden yapılandırmalarını sağlamıştır.

Sonuç

Bu çalışma, konsept geliştirmeyi tasarım sürecine bađlı bir çıktıdan ziyade, bađımsız ve öğrenilebilir bir pedagojik süreç olarak ele alarak, farklı kaynaklardan hareketle geliştirilen konseptleri incelemiştir. Seçmeli bir ders kapsamında yürütölen öğrenci çalışmaları üzerinden gerçekleştirilen nitel analiz, farklı referanslar ve kavramsallaştırma teknikleri aracılığıyla yapılandırılabilen konsept geliştirme sürecinin çok boyutlu bir öğrenme alanı sunduđunu, öğrencilerin konseptte ulaşma biçimlerinin kaynađın doğasına bađlı olarak farklılaştığını ortaya koymaktadır.

Her bir kaynak türü, öğrencilerin analiz, soyutlama ve kavramsallaştırma stratejilerini etkilemiş; buna bađlı olarak üretilen konseptlerin yapısı, dili ve mekânsal temsil biçimleri çeşitlenmiştir. Bu doğrultuda analogi yaklaşımı, kaynaktaki ilişkilerin ve yapıların kavrama daha açık ve tanımlı biçimde aktarılmasına olanak tanımış; bu yaklaşımda konsept, ilişkisel bir yapı içinde tanımlanmıştır. Analogi yaklaşımı, mantıksal, biçimsel ve ilişkisel soyutlamayı desteklemiştir. Bu sonuç konuya yönelik literatürdeki bulguları (Yıldırım ve Gürsu, 2018) desteklemektedir. Bu bağlamda, analogi tekniđinde referans kaynađın strüktürel kurgusu, modüler yapısı, öğeler arası ilişkileri, bir araya gelme mantığı ve geometrik biçimlenişi gibi biçimsel özellikler üzerinden soyutlanarak dönüştüröldüđu görölmektedir.

Metafor yaklaşımı, kaynaktan konsepte geçişte çağrışımsal, örtük ve çok anlamlı bir dönüşüm üretmektedir. Casakin (2007) tarafından da desteklendiği şekilde, metafor temelli çalışmalarda konsept, tek bir tanımdan ziyade anlam katmanları üzerinden şekillenmektedir. Bu durum, analogi ve metafor yaklaşımının farklı bilişsel yollarla kavramsallaştırma sağladığını göstermektedir. Metafor yaklaşımı, deneyimsel ve duysal soyutlamayı öne çıkarırken, analogi yaklaşımında biçimsel soyutlama ve yorumlama ön plana çıkmaktadır. Her iki yaklaşım da soyutlama becerisini geliştirmekte; ancak bunu farklı pedagojik yollarla gerçekleştirmektedir. Metafor temelli konseptlerde kavramsal açıklık, yorum çeşitliliği ile ele alınmaktadır. Choi ve Kim, 2017; Yıldırım ve Gürsu, 2018 tarafından da desteklendiği üzere metafor yaklaşımı, öğrencilerin sezgisel düşünme ve anlam üretme becerilerini desteklemektedir. Bu bağlamda analogi ve metaforun, birbirinin alternatifi değil; farklı öğrenme hedeflerine hizmet eden tamamlayıcı konsept üretme yaklaşımları olduğu söylenebilmektedir. Bununla birlikte, metafor tekniğinde referansın; ele alınan ögenin doğasından kaynaklanan anlamsal çağrışımlar, çevre ile kurduğu ilişki ve zamansal dönüşüm süreçleri (örneğin kelebeğin metamorfozu gibi) gibi anlamsal unsurlar üzerinden dönüştürüldüğü söylenebilmektedir.

Kitap temelli çalışmalarda konsept geliştirme sürecinin ağırlıklı olarak metinsel çözümleme ve anlamsal soyutlama üzerinden ilerlediği gözlemlenmiştir. Bu durum, Eckert ve Stacey'in (2000) araştırma sonuçlarını desteklemektedir. Öğrenciler, edebi metinlerde öne çıkan temaları, anlatı yapısını, karakterlerin yaşadığı dönüşümleri ve metnin alt anlamlarını analiz ederek kavramsal çıkarımlarda bulunmuştur. Bu süreçte geliştirilen konseptler, doğrudan betimleyici olmaktan ziyade, Alon-Mozes'in (2006) tarafından ortaya koyulan bulgular paralelinde, metnin çok katmanlı anlam dünyasını yansıtan, içsel ve kavramsal bir nitelik kazanmıştır. Bu yaklaşımda dönüşüm süreci, referans kaynağın yalnızca anlatı içeriğine değil; kahramanın psikolojik durumu ve deneyimlerine, olay-kışı-mekân ilişkilerinin örgütleniş biçimine, karakterin hareket/dolaşım kurgusuna, anlatıdaki kırılma ve dönüşüm anlarına ve betimlenen mekânsal atmosferin niteliğine dayanmaktadır. Böylece kavramsallaştırmanın, metnin anlamsal ve biçimsel bileşenlerinden türetilen çok katmanlı bir soyutlama süreci üzerinden gerçekleştirilebildiği görülmektedir.

Film temelli çalışmalarda ise konsept geliştirme sürecinin anlatıdan çok atmosfer, görsel dil ve deneyimsel algı üzerinden şekillendiği tespit edilmiştir. Öğrenciler, filmlerin mekânsal kurgusu ve sahne kesitleri (Müezzinoğlu & Noraslı, 2022), sahne geçişleri gibi sinematografik unsurları referans alarak konsept üretmiştir. Bu bağlamda geliştirilen konseptlerin sezgisel ve metaforik bir karakter taşıdığı; zaman, hareket, yönelim ve algı gibi soyut olguların mekânsal deneyim üzerinden ifade edildiği görülmüştür. Bu bağlamda, film temelli çalışmalarda referans kaynağın sinematografik özellikleri, mekânsal atmosferi ve oluşturduğu deneyimsel etki gibi anlamsal ve biçimsel unsurlar üzerinden kavramsal olarak dönüştürüldüğü sonucuna ulaşılmıştır. Marka temelli çalışmalarda referans kaynağın; kurumsal değerleri, ürün özellikleri, sistem yaklaşımı ve ürünlerin bütünsel örgütlenme mantığı gibi biçimsel ve kimlik belirleyici unsurlar üzerinden kavramsal olarak dönüştürüldüğü görülmektedir. Elde edilen bu bulgular, Karjalainen'in (2007) sonuçlarıyla örtüşmektedir. Bununla birlikte bu yaklaşımda geliştirilen konseptlerin, kitap ve film temelli çalışmalara kıyasla daha tanımlı ve rasyonel bir çerçeveye sahip olduğu belirlenmiştir. Marka temelli konsept geliştirme süreci, öğrencilerin kavramı yalnızca soyut ve çağrışımsal bir fikir olarak değil; biçimsel, işlevsel, yapısal ve bütünsel bir sistem kurgusu içerisinde ele almalarına olanak sağlamıştır.

Araştırmanın bulguları genel olarak değerlendirildiğinde, farklı kaynaklardan hareketle yürütülen konsept geliştirme süreçlerinin, öğrencilerin kavramsal düşünme becerilerini farklı yönlerden beslediği söylenebilmektedir. Bu durum, farklı referans türlerinde dönüşümün kaynağın yapısına bağlı olarak farklı katmanlar üzerinden gerçekleştiğini; ancak tümünde ortak olarak biçimsel ve anlamsal unsurların soyutlanarak kavramsal çerçeveye dönüştürüldüğünü göstermektedir. Bu çeşitlilik, konsept geliştirme sürecinin tek bir yöntem ya da kaynağa indirgenemeyeceğini; aksine farklı kaynakların birlikte ele alınmasının, öğrencilerin konsept geliştirme ve geliştirilen konsepti mekânsal dile dönüştürme yetilerini

zenginleştirdiğini ortaya koymaktadır. Bu durum literatürdeki görüşü (Goldschmidt ve Sever, 2011) desteklemektedir.

Çalışmanın önemli bulgularından biri de konsept geliştirme sürecinin tasarım üretimine dönüşmeden de pedagojik açıdan anlamlı bir öğrenme deneyimi sunabilmesidir. Öğrencilerin, farklı kaynaklar aracılığıyla soyutlama, anlamlandırma ve kavramsallaştırma becerilerini deneyimlemeleri, konsept geliştirme sürecinin öğretilebilir bir içerik olarak ele alınabileceğini göstermektedir. Bu durum, özellikle tasarım eğitiminin erken aşamalarında ya da seçmeli ders bağlamında, konsept geliştirmeye odaklanan bağımsız öğrenme kurgularının önemine işaret etmektedir. Bu sonuç literatürdeki benzer (Arabulan ve Kürüm, 2023) görüşü desteklemektedir. Bir diğer yönden, öğrencilerin konsept geliştirme süreçlerini rastlantısal olarak yapılandırmalarından ziyade daha bilinçli bir süreç deneyimlemeleri için farklı referanslardan faydalanma biçimine yönelik yaklaşımların ortaya konulması yönüyle çalışmanın alana katkı sağlaması beklenmektedir.

Bu çalışma, sınırlı sayıda öğrenci çalışmasına dayanması nedeniyle genelleme iddiası taşımamaktadır. Bulgular, literatürde konsept geliştirmeyi çoğunlukla tasarım süreci çıktıları üzerinden ele alan çalışmalara karşılık, konsept geliştirme kaynakları ve yaklaşımları üzerinden betimlenmesine dayalı alternatif bir perspektif sunmaktadır. Sonuç olarak söz konusu çalışma, konsept geliştirme tartışmalarına katkı sağlamayı; farklı kavramsal kaynakların tasarım eğitimi bağlamında nasıl pedagojik araçlara dönüştürülebileceğine ilişkin bir çerçeve sunmayı amaçlamaktadır. Gelecek çalışmalarda, daha geniş örneklerle, farklı eğitim düzeylerinde ve farklı referans kaynaklarıyla yapılacak araştırmaların, bu alandaki pedagojik tartışmaları derinleştireceği düşünülmektedir.

Yazar Katkısı / Author Contribution

Yazar çalışmanın tamamından sorumludur / The author is responsible for the entire work.

Finansman ve Teşekkür / Funding and Acknowledgements

Yazar, 2025-2026 Güz yarıyılında Fenerbahçe Üniversitesi'nde yürütülen Konsept Geliştirme ve Dijital Öyküleme dersi kapsamında üretilen çalışmalarını paylaştıkları için A. Akhundova, A. Değirmenci ve S. Özdemir'e teşekkür eder.

The author would like to thank A. Akhundova, A. Değirmenci, and S. Özdemir for sharing their work produced in the Concept Development and Digital Storytelling course during the 2025-2026 Fall semester at Fenerbahçe University.

Çıkar çatışması / Disclosure statement

Yazar çıkar çatışması olmadığını belirtmiştir / The author reports there are no competing interests to declare.

Etik kurul beyanı / Ethics committee declaration

Uygulanamaz / Ethics committee declaration not applicable

Yapay zeka beyanı / Artificial intelligence declaration


Bu çalışmanın özet ve genişletilmiş özet bölümlerinde İngilizce çeviri, yazım ve dil bilgisi denetimini desteklemek amacıyla ChatGPT'den yararlanılmıştır. Tüm içeriğin doğruluğu yazar tarafından kontrol edilmiş olup, içeriğin tüm sorumluluğu yazara aittir.

ChatGPT was used in the abstract and extended abstract sections of this study to support English translation, writing, and language and grammar checking. The accuracy of all content has been verified by the author, and full responsibility for the content rests with the author.

Veri erişilebilirliği / Availability of data

Uygulanamaz / Data sharing not applicable.

Orcid

İpek Yıldırım Coruk  <https://orcid.org/0000-0001-8782-9943>

Kaynakça

- Al-Qemaqchi, N. T. (2022). The transformation of architectural design concepts during the early design phase. *International Journal of Engineering Pedagogy (iJEP)*, 12(6), 85-99. <https://doi.org/10.3991/ijep.v12i6.31717>
- Alsoofee, E., & Alkymakchy, N. (2015). The effect of design tasks on changing the conceptual structure for architectural engineering students. *Al-Rafidain Engineering*, 23(2), 95-111.
- Arabulan, S., & Kürüm, H. (2023). Concept term in architectural education and profession. *Journal of Multidisciplinary Studies in Education*, 7(3), 60-82.
- Bilir, S. (2013). Mekan tasarımımda kavram geliştirme sürecine analitik bir yaklaşım (Publication No. 345224) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Casakin, H. P. (2007). Factors of metaphors in design problem-solving: Implications for design creativity. *International Journal of Design*, 1(2), 21-33.
- Choi, H. H., & Kim, M. J. (2017). The effects of analogical and metaphorical reasoning on design thinking. *Thinking Skills and Creativity*, 23, 29-41. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.11.004>
- Demir, E. (2024). Sosyal bilimlerde nitel araştırma teknikleri üzerine betimsel bir çalışma, *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 25(46), 313-328. <https://doi.org/10.21550/sosbilder.1340355>
- Dodsworth, S., & Anderson, S. (2015). *The fundamentals of interior design* (2. baskı). Bloomsbury.
- Eckert, C., & Stacey, M. (2000). Sources of inspiration: A language of design. *Design Studies*, 21(5), 523-538. [https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00022-3](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00022-3)
- Eliouti, B. H. (2018). Concept evolution in architectural design: an octonary framework. *Frontiers of Architectural Research*, 7(2), 180-196. <https://doi.org/10.1016/j.foar.2018.01.003>
- Erman, O., & Yılmaz, N. (2017). Mimari tasarımımda konsept ve bağlam ilişkisi üzerine. *Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi*, 10, 96-115. <http://doi.org/10.17365/TMD.2017.1.012.x>
- Gentner, D., & Markman, A. B. (1997). Structure mapping in analogy and similarity. *American Psychologist*, 52(1), 45-46. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0003-066X.52.1.45>
- Goldschmidt, G., & Sever, A. L. (2011). Inspiring design ideas with texts. *Design Studies*, 32(2), 139-155. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2010.09.006>
- Gonçalves, M. (2016). *Decoding designers' inspiration process* (Publication No.) [Doktora tezi, Delft Üniversitesi]. Delft Library.
- Gonçalves, M., Cardoso, C., & Badke-Schaub, P. (2014). What inspires designers? Preferences on inspirational approaches during idea generation. *Design Studies*, 35(1), 29-53. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2013.09.001>
- Hançerlioğlu, O. (1989). *Felsefe ansiklopedisi*. Remzi Kitabevi.
- Hey, J., Linsey, J., Agogino, A., & Wood, K. (2008). Analogies and metaphors in creative design. *International Journal of Engineering Education*, 24(2), 283-294.
- Karjalainen, T. M. (2007). It looks like a Toyota: Educational approaches to designing for visual brand recognition. *International Journal of Design*, 1(1), 67-81.
- Kaya, P., & Bilgiç, D. E. (2020). The process of creativity and concept development in interior architecture design education. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC*, 10(3), 271-284. <https://doi.org/10.7456/11003100/005>
- Kılıç, Ş., & Kılıç Kızıltaş, P. (2019, 5-6 Ekim). *İç mimari tasarım stüdyolarında "kavram ve metafor" egzersizleri ışığında proje sürecinin incelenmesi: Arel Üniversitesi proje 1-2-3-4-5* [Conference presentation]. Tasarım ve Bellek Temalı Ulusal Mekan Tasarımı Sempozyumu, Mardin, Türkiye.

- Koçkan Özyıldız, P. (2025). Kavramdan mekana: tasarım sürecinde imgesel keşif. *İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 7(1), 20-29. <https://doi.org/10.47769/izufbed.1609166>
- Kokorina, E. (2022). Space of conceptual creativity based on architectural design. *Russian Journal of Building Construction and Architecture*, 1(53), 80-90. <https://doi.org/10.36622/VSTU.2022.53.1.008>
- Kömürcüoğlu Turan, N., & Altaş, N. E. (2003). Tasarım sürecinde kavram. *İTÜ Dergisi/a Mimarlık, Planlama, Tasarım*, 2(1), 15-26.
- Meriç, Z. (2012). *Kurumsal kimliğin fuar stand tasarımında kavramsal tema (konsept) olarak kullanılması* (Publication No. 315067) [Yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Mumcu, S., & Düzenli, T. (2018). Peyzaj mimarlığı tasarım stüdyosunda kavramsal yaklaşımlar ve esin kaynakları. *Megaron*, 13(4), 665-678. <https://doi.org/10.5505/MEGARON.2018.16768>
- Müezzinoğlu, M. K., Norashı, M. (2022). İç mekân tasarımında tasarım odaklı düşünme modeli; Kırmızı Kadın Belgeseli. *Bodrum Journal of Art and Design*, 1(1), 17-28.
- Sakarya, K., & Canbolat, T. (2021). Ana fikrin mekân tasarımına aktarılma sürecinin irdelenmesi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC*, 11(2), 571-593. <https://doi.org/10.7456/11102100/016>
- Simitch, A., & Warke, V. (2014). *The language of architecture: 26 principles every architects should know*. Rockport Publishers.
- Smith, A. C., & Smith, K. S. (2014). *Developing your design process: Six key concepts for studio*. Routledge.
- Alon-Mozes, T. (2006). From 'reading' the landscape to 'writing' a garden: The narrative approach in the Design Studio. *Journal of Landscape Architecture*, 1(1), 30-37. <https://doi.org/10.1080/18626033.2006.9723362>
- Turuthan, T. (1987). *Tasarılama faaliyeti ve tasarımcı nitelikleri üzerine bir inceleme* (Publication No. 3437) [Doktora tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Van Rompay, T. (2005). *Expressions: Embodiment in the experience of design* [Unpublished doctoral dissertation]. Delft Üniversitesi.
- Varol, A. (2014). *İç mekanda kavram verilerini kullanma yöntemleri üzerine analitik bir inceleme* (Publication No. 373610) [Yüksek lisans tezi, Anadolu Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.
- Wu, Y., Weng, K. H., & Young, L. M. (2016). Concept transformation learning model for architectural design learning process. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 12(5), 1189-1197. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.1505a>
- Yıldırım, N., & Gürsu, H. (2018, Eylül 12-14). *Tasarım araçlarının tasarım fikir geliştirme sürecinde analogi ve metafor kullanımına etkisi* [Conference presentation]. UTAK Ulusal Tasarım Araştırmaları Konferansı, Ankara, Türkiye.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Şeckin Yayıncılık.
- Yalçın Usal, S., & Evcil, A. N. (2017). An experience on analogy and metaphor: Creative design tools to increase students' creativities. *New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences*, 4(4), 50-55. <https://doi.org/10.18844/prosoc.v4i4.2594>

Görsel Kaynakça

*Araştırmada yer alan tüm görseller yazarnın 2026 tarihli kişisel arşivinden elde edilmiştir.