

**T.C
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EL SANATLARI EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
DOKUMA VE ÖRGÜ EĞİTİMİ**

TEKSTİLDE TASARIM ÜRETİMİ VE TASARIMCI PROFİLİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan

Özlem EKİNCİ

**ANKARA
2008**

**T.C
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EL SANATLARI EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
DOKUMA VE ÖRGÜ EĞİTİMİ**

TEKSTİLDE TASARIM ÜRETİMİ VE TASARIMCI PROFİLİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan

Özlem EKİNCİ

Tez Danışmanı

Prof.Dr Halide SARIOĞLU

ANKARA

2008

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne

.....'ın
..... başlı
klı tezi
..... tarihinde, jürimiz tarafından
..... Anabilim / Anasanat Dalında Yüksek
Lisans / Doktora / Sanatta Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı): Prof. Dr. Halide SARIOĞLU

Üye : Prof. Dr. Yahşi YAZICIOĞLU

Üye : : Prof. Dr. Adnan TEPECİK

Üye :

Üye :



ÖNSÖZ

Tasarım, genel anlamı ile de gereksinimleri karşılamak veya var olan problemleri çözmek amacı ile beyinde hayal edilerek başlayan bilgi birikimini kullanarak detaylandırılan, projelendirilerek gerçekleştirilen eylemlerin tümüdür. Sektörde bu eylemi gerçekleştiren kişide tasarımcıdır.

Bu araştırmada, tekstilde tasarım üretimi ve tasarımcı profili araştırma ve sonuçlarına yer verilmiştir.

Altı bölümden oluşan araştırmanın ilk bölümünde, Giriş'e, ikinci bölümde Kuramsal Temeller'e, üçüncü bölümde İlgili Araştırmalar'a, dördüncü bölümde Yöntem'e, beşinci bölümde Bulgular Ve Tartışmaya, altıncı bölümde ise Sonuç Ve Öneriler'e yer verilmiştir.

Araştırmayı hazırlarken yardım ve yorumlarını esirgemeyen tez danışmanım Prof. Dr Halide SARIOĞLU'na, çalışmayı bitirebileceğime inanıp bana destek veren başta ailem ve arkadaşlarıma en içten teşekkürlerimi sunarım.

Ankara
Özlem EKİNCİ

ÖZET

Bu araştırmada tekstil sektöründe tasarım üretimi süreci ve bu süreçte bilgisayar destekli tasarım programlarının yeri, önemi ve tasarımcı pozisyonunda çalışanların profillerinin araştırılması amaçlanmıştır. Tekstil sektöründe tasarım üretimi sürecinin bu süreçte önemli bir yer edinmiş olan tekstil tasarım programlarının çeşit ve özelliklerinin, sektörde hangi alanlarda ve nasıl kullanıldığının belirlenmesi ilgili sektöre ve konu ile ilgilenenlere ışık tutması ve yol göstermesi açısından önemlidir. Ayrıca tekstil sektöründe tasarım biriminde çalışan tasarımcıların özellikle eğitim profillerinin, eğitim aldıkları konulardaki eksikliklerin tanımlanması ve ilgili eğitim kurumlarının program yapılandırma çalışmalarına rehberlik etmesi açısından önem taşımaktadır.

Araştırma var olan durumu ortaya koymaya yönelik tarama modelinde bir betimleme araştırmasıdır.

Giysi ve kalıp tasarımı dışındaki tekstil dokuma tasarım programları kullanan işletmeler araştırılmış, bu programların özellikleri, avantaj ve dezavantajları incelenmiş, bu işletmelerde çalışan tasarımcıların profilleri belirlenmiştir. Amaçlar doğrultusunda hazırlanan sorular anket haline getirilerek, elde edilen cevaplar tablo haline getirilerek gerekli analizler yapılmıştır.

Araştırma sonucu elde edilen bulgular doğrultusunda, sektörde en çok Ned Graphics tekstil yazılım programının kullanıldığı, programın sektörde kullanım kolaylığı ve sorunlara çözüm bulması nedeniyle tercih edildiği, sektörde çalışan tasarımcılar genellikle Güzel Sanatlar Fakültesi'nden mezun ve genç tasarımcılar olduğu, tasarımcıların okul-sanayi işbirliğinin sağlanamamasından dolayı sıkıntı yaşadıkları ortaya çıkmıştır.

Tekstil tasarımcısında bulunması gereken yeterlilikler belirlenerek eğitim programlarının düzenlenmesi ve sektördeki değişikliklere göre güncellenmesi gerekmektedir. Bilgisayar çağında yaşadığımız bu dönemde bilgisayar destekli tasarıma daha çok önem verilmelidir.

Tasarım eğitimi verilen okullarda, öğrencilerin sektördeki gelişmeleri ve sektörün beklentilerini takip edebilmeleri için okul-sanayi işbirliğine daha fazla önem verilmesi gerekmektedir.

ABSTRACT

The aim of this research is; design producing process in textile sector, usage of computer design programmes and the profiles of the designers in this sector. Design process in textile sector, importance and properties of design programmes which are used in this sector, detecting the usage areas and how they are used are substantial for the related sectors and the ones who are interested in the theme. Defining the education profiles, deficient parts of the educations of the people who are working in the design departments is substantial for the related education corporations's configuration studies. Define is exhibiting scanning model of the existing situation. The business enterprises which use these programmes except clothing and mould design, advantages and disadvantages of these programmes and the profiles of the designers are defined.

The questions that are prepared in the direction of the aims were made an questionnaire, and the answers of this questionnaire were tabled and analysed.

In the direction of these research It's seen that the most used programme is Ned graphics. This programme is preferred mostly because of easy usage and solving problems. It is defined that young designers who are graduated from fine Arts Faculties have difficulties because of the non accommodation between school and industry.

It is needed to define the qualifiedness of designers should have and arrange and update the education programmes. We should consider the computer supported programmes more than before.

To follow the developing in the sector, school and industry cooperative must be considered much more for the design students to follow the developments and see the expectations better in the sector.

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 5.1 Tasarımcıların İşletmede Uygulanan Tasarım Sürecine İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeleri İle İlgili Dağılım	39
Tablo 5.2 İşletmenin Tasarımcılara Sunduğu Mesleki İmkanlar İle İlgili Dağılım	40
Tablo 5.3 Tasarım Sürecinde Etkin Bilgisayar Kullanımına İlişkin Dağılım	41
Tablo 5.4 Tasarım Çalışmalarında Kullanılan Tekstil Yazılım Programlarına İlişkin Dağılım	42
Tablo 5.5 Tasarımcıların Bilgisayar Ve Tasarım Programlarının Sunduğu Avantajlara İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeleri	42
Tablo 5.6 Tasarımcı Pozisyonunda Çalışanların Eğitimi Ve Tasarım Programlarının Avantajları İle İlgili Görüş Ve Değerlendirmeler	43
Tablo 5.7 Tasarımcı Pozisyonunda Çalışanların Eğitimi Ve Tasarım Programlarının Dezavantajları İle İlgili Görüş Ve Değerlendirmeler	44
Tablo 5.8 İşletmelerin Tasarım Departmanında Yer Alan Görev Pozisyonlarına İlişkin Dağılım	46
Tablo 5.9 Tasarımcının Yaşı İle Sektördeki İş Deneyimi Arasındaki Karşılaştırmalı Dağılım	46
Tablo 5.10 Tasarımcı Pozisyonunda Çalışanların Eğitimine İlişkin Dağılım	47
Tablo 5.11 Tasarımcıların Tekstil Tasarım Programları Kullanma Eğitimlerine İlişkin Dağılım	48
Tablo 5.12 Tasarımcıların İş Edinme Kanallarına İlişkin Dağılım	49
Tablo 5.13 Tasarımcı Seçiminde İşletmelerce Aranılan Niteliklere İlişkin Dağılım	50
Tablo 5.14 Tasarımcının Tasarım Sürecinde Kişisel Yetersizlik Hissettiği Konulara İlişkin Dağılım	51
Tablo 5.15 Tasarımcıların Tasarım Sürecinde Yetersizlik Hissettiği Konular İle Tasarımcıların Eğitim Durumlarına İlişkin Dağılım	52
Tablo 5.16 Tasarımcıların Tasarım Sürecinde Sorunlarla Karşılaşma Durumuna İlişkin Dağılım	53

Tablo 5.17 Tasarımcıların Karşılaştığı Sorunların Kaynağına İlişkin Dağılım	54
Tablo 5.18 Tasarımcının Mesleki Eğitimdeki Aksaklıklara İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeleri	55
Tablo 5.19 Tasarımcıların Eğitim Sürecinde Ağırlıklı Yer Verilmesini İstedikleri Konulara İlişkin Dağılım	56

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1. 3D Weave	21
Şekil 2. Runing Chain	22
Şekil 3. Tracing	23
Şekil 4. Gallery	23
Şekil 5. Rapor Tekrarlama	24
Şekil 6. Rapor Tamamlama	24
Şekil 7. Cis Technologies	25
Şekil 8. Eat Jacquard	26
Şekil 9. Jacquard- Jacquard Pro	27
Şekil 10. Dobby-Dobby Pro	28
Şekil 11. Leonardo	30
Şekil 12. Most Visual Dobby	31
Şekil 13. Most Visual Jacquard	32

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI	
ÖNSÖZ	i
ÖZET	ii
ABSTRACT	iii
TABLolar LİSTESİ	iv
ŞEKİLLER LİSTESİ	vi
1. GİRİŞ	
1.1 Problem	1
1.2 Amaç	3
1.3 Önem	4
1.4 Sayıtlar	4
1.5 Sınırlılıklar	4
2. KURAMSAL TEMELLER	5
2.1 Tasarım	5
2.2 Tasarım Eğitimi	5
2.2.1 Tasarım Eğitiminin Tarihçesi	6
2.2.2 Türkiye’de Tasarım Eğitimi	6
2.3 İstihdam	10
2.3.1 Tasarımcıda Bulunması Gereken Özellikler	11
2.3.2 Tekstil Tasarımcısında Bulunması Gereken Özellikler	12
2.4 Tekstil Tasarımı Ve Tasarım Süreci	13
2.4.1 Tasarım Sürecini Etkileyen Faktörler	15
2.4.1.1 Tasarımda Estetik	16
2.4.1.2 Tasarımda İşlevsellik	17
2.4.1.3 Tasarımda Malzeme Ve Teknik	17
2.4.1.4 Tekstil Tasarımda Teknoloji	18
2.5 Tekstil Tasarımında Kullanılan Yazılımlar	20
2.5.1 EAT Design	20
2.5.2 Ned Graphics	26
2.5.3 Most	31

3. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	33
4. YÖNTEM	36
4.1 Araştırma Modeli	36
4.2 Evren Örneklem	36
4.3 Veri Toplama	36
4.4 Verilerin Analiz Ve Değerlendirilmesi	37
5. BULGULAR VE TARTIŞMA	38
5.1 Tasarım Üretiminin Süreci	38
5.2 Tekstil Tasarım Programları	41
5.3 Tasarımcı Profili	45
5.4 Tasarımcı Pozisyonunda Çalışan Kişilerin Karşılaştıkları Güçlükler	50
5.5 Tasarım Eğitimine İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeler	54
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	57
6.1 SONUÇ	57
6.2 ÖNERİLER	59
KAYNAKÇA	61
EK-1	67

1. GİRİŞ

1.1 PROBLEM

Tasarım, belli bir amaç gözetken yaratıcı bir eylemdir. Tekstilde tasarım ise amaçlar ve müşteri istekleri doğrultusunda, yeni, çarpıcı şeyler yaratmaktır. Günümüzde tasarım büyük önem kazanmış, diğer alanlarda olduğu gibi tekstilde de kendine yer edinmiştir.

Tasarım genel anlamı ile de, gereksinimleri karşılamak veya var olan problemleri çözmek amacı ile beyinde hayal edilerek başlayan, bilgi birikimini kullanarak detaylandırılan, projelendirilerek gerçekleştirilen eylemlerin tümüdür.

Yapay olarak üretilen her şeyin bir biçimi olacaktır, işte bu üretilenlerin biçiminin nasıl olacağı, bu işin en doğru olarak nasıl yapılacağı ve kimin yapacağı tasarımın başlıca ögesidir. Bunlarla beraber ortaya çıkan ürünün sanatsal yönü de oldukça önemlidir. Ürün tasarımlarının meydana gelmesi, bazı aşamaların uygulanmasıyla mümkündür. Bu aşamalar; yeni ürün için hazırlıklar, yeni tasarımın oluşma ve gelişme dönemi, tasarım önerisinin ortaya konulması, önerinin tanımlanması ve doğrulanması aşamalarıdır.

Bu aşamalardan geçen tasarım, yeni, özgün ve işlevsel bir ürün olarak tüketici ve kullanıcıların önüne gelmektedir.

Tüm tasarım faaliyetleri gibi tekstil tasarımı da karmaşıkleşan hayatımızı sadeleştirmek, kolaylaştırmak, hayattan zevk alabilmek için gerekli ortamların hazırlanması içindir. Tekstil tasarımı giyinme ihtiyacı ile ortaya çıkan tekstil ürünleri, gelişen toplumun ihtiyaçlarını karşılamak görevini üstlenen endüstri, rekabet ortamındaki gelişimin körüklediği yaratıcılık ve üreticinin yönlendirdiği moda ile birleştğinde geniş bir perspektif kazanır. Rekabet ile gelen çeşitlilik kalite farklılıklarını ortaya çıkarırken her kalite ürün alıcı bulabilmektedir(Basmacı, 2000).

Tasarımı meydana getiren tekstil tasarımcısı ise, genelde serbest bir satıcıdır ve dokuma kumaş ya da baskı kumaş üzerine uzmanlaşabilir. Her iki durumda da kumaşın kullanılacağı alanda ön eğitim almaları gerekir. İster döşemelik, ister moda için olsun kumaşın ekonomik kullanımı ve kolay eşleştirme için kare, çizgi ve desen tekrarlarına ilişkin temel bilgi gereklidir(Taylor,1995).

Tekstil ürününün kullanım amacı ve ürüne yüklenen anlamlar zamanla farklılık gösterebilir de tüm tekstil ürünlerinin günün koşullarına ve toplumların kültürel değerlerine göre şekillendirildikleri görülür. Gelişimle birlikte farklılaşan tekstil tasarımı ve üretimi, teknik, malzeme, tema ve etki de yeni dönemin değişim alfabesi içerisinde yer almış, estetik bir obje olarak kabul edilmiştir (Sezgin, 1997).

İnsanların beklentisini karşılamak üzere yapılan tasarımlarda, tasarımcının işini kolaylaştırmak için teknolojiye, özellikle bilgisayardan fazlasıyla yararlanılır. Bunun için birçok bilgisayar destekli tasarım üretim (CAD/CAM) geliştirilmiştir.

Bilgisayar destekli tasarım ve üretim sistemi kullanmanın avantajları; Bir tasarım dijital olarak gösterildiğinde işlemini ve idaresinin daha kullanışlı olması gerçeğine dayanır. Tasarım bir kere sisteme girildiğinde değiştirme ve hatta geliştirme imkânları hemen hemen sınırsızdır.

Tasarlama çalışmalarına yön veren ana uğraş, üretilecek ürünün kullanım amacına uygun yapısal, görünüm ve davranış özelliklerinin belirlenmesidir. Tasarlama çalışmasının çıkış noktasını bitmiş ürünün özellikleri oluşturur. Fakat bunların kesin olarak belirlenmesi bazı durumlarda tasarlama çalışmalarında gerekli esnekliğe izin vermez. Ancak bazı çalışmalar kâğıt üzerinde tasarlanan ürüne yaklaşan bir dizi tasarım seçeneklerini yönlendirebilir. İşte bu yönlendirme bazı tasarım teknik ve yöntemlerinin geliştirilmesini gerektiren ana problemi oluşturmaktadır (Ersoy, 1995).

Tasarımcının gerçek anlamda yaratıcılığını kullanabilmesi ve özgün tasarım için, ilk eskizleri kendisinin yapması gerekli bir koşul haline gelmiştir. Tasarım belli bir aşamaya gelince, bilgisayara aktarmak daha avantajlıdır. Eskiden, elle belli bir sürede ancak bir veya iki tasarım yapılabilirken, bilgisayarlı uygulamalarla bu sayı 3 veya 4'lere kadar çıkabilmektedir. Yazılımın, çalışma aşamasında, modelin arasından motif çıkartma veya ekleme, büyütme, küçültme gibi değişikliklere de olanak sağlaması ayrı bir avantaj olarak ortaya çıkmaktadır.

Tekstil ürünü tüm endüstriyel tasarımlar gibi işlevsel nitelik taşır. Tekstil tasarımcısının, tasarladığı ürünün işlevsel boyutunu dikkate alarak kullanım amacı, malzemesi ve üretim tekniği açısından çok boyutlu düşünmesi kaçınılmazdır. Dolayısıyla tasarımcıların bu konuyla ilgili almış oldukları eğitimin, bu kazanımları

da içermesi tasarımın kaliteli üretime ve ürüne dönüşmesini büyük ölçüde etkilemektedir. Tasarımcıların sahip olduğu teknik bilgi (iplik,dokuma ve kumaş bilgisi) ve estetik tasarım bilgisine ek olarak, programları kullanma yetenekleri de üretim sürecinde oldukça önemlidir. CAD sistemlerinin sektörde tasarımcı tarafından kullanılması özellikle; verimlilik, kalite, hız, çeşit zenginliği, desen arşivleme olanağı, maliyet açısından olumlu sonuçlar doğurmaktadır.

Görüldüğü gibi tasarım tekstil sektöründe önemli bir yere sahiptir. Tasarımları oluşturan tasarımcı da sektör için çok önemlidir. Bireylerin eğitim aldıkları bilgileri sektörde kullanıp kullanmadıkları, mesleki eğitimin bireylere ne derece yarar sağladığının görülmesi açısından tekstil tasarım üretim sürecinin ve tasarımcı profilinin incelenmesine ihtiyaç duyulmuştur.

1.2 AMAÇ

Araştırmanın genel amacı, tekstil sektöründe tasarım üretimi süreci, bu süreçte bilgisayar destekli tasarım programlarının yeri, önemi, tasarımcı pozisyonunda çalışanların eğitim profillerinin ve eğitime yönelik görüş ve değerlendirmelerinin araştırılmasıdır.

1. Tasarım üretiminde nasıl bir süreç izlenmektedir?

- Bu süreçte tekstil programları hangi aşamalarda kullanılmaktadır?

2. İşletmelerde kullanılan tekstil tasarım programları hangileridir?

- Kullanılan programların avantaj ve sınırlılıkları nelerdir?

3. Tasarımcı pozisyonunda çalışanların eğitim profili nedir?

4. Tasarımcı pozisyonunda çalışanların tasarımdan numune üretimine kadar karşılaştıkları güçlükler nelerdir?

5. Tasarım eğitimine ilişkin görüş ve değerlendirmeler nelerdir?

1.3 ÖNEM

Tekstil sektöründe tasarım üretimi sürecinin bu süreçte önemli bir yer edinmiş olan tekstil tasarım programlarının çeşit ve özelliklerinin, sektörde hangi alanlarda ve nasıl kullanıldığının belirlenmesi, ilgili sektöre ve konu ile ilgilenenlere ışık tutması ve yön göstermesi açısından önemlidir

Ayrıca tekstil sektöründe tasarım biriminde çalışan tasarımcıların özellikle eğitim profillerinin belirlenmesi, eğitim aldıkları konulardaki eksikliklerin tanımlanması ve ilgili eğitim kurumlarının program yapılandırma çalışmalarına rehberlik etmesi açısından önem taşımaktadır.

1.4 SAYILTILAR

Konu ile ilgili yazılı kaynaklardan, internetten, bu programları kullanan işletmelerden ve tasarımcılardan sağlanan veriler araştırmanın amaçlarına hizmet edecek nicelik ve niteliktedir.

Araştırma sürecinde ulaşılabilen işletmeler ve işletmelerde bulunan tasarımcılardan sağlanan bilgiler gerçeği yansıtmaktadır.

1.5 SINIRLILIKLAR

Araştırma giysi ve kalıp tasarımı dışındaki tekstil tasarım programları ile sınırlandırılmıştır.

Araştırma Eylül 2007- Haziran 2008 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir.

2- KURAMSAL TEMELLER

2.1 TASARIM

Tasarım, insan gereksinmelerini karşılamayı amaçlayan, genel görünüm, fonksiyonellik, teknoloji ve üretim gibi yüksek düzeyde yenilik getirici özelliklere sahiptir. Karmaşık gibi görünse de özünde disiplinli bir olgudur. Dilimize ‘dizayn-dizaynlamak-tasarım’ olarak yerleşen bu kelime aslında Latince ignore kökünden gelmektedir. İşaret etmek, planlamak, resmetmek, bir model veya şekil vermek anlamlarının karşılığı olarak kullanılır. Tasarımın özünde; amaç, bilinç, özgünlük, kendine özgü teknik bilgi ve yaratıcılık bulunur(İnan, 2006, sayfa 19).

Tasarım zihinde tasarlanılan şekil ve tasavvur anlamına gelmektedir. Bir projenin, bir eserin zihinde düşünülen hali olarak da tanımlanmaktadır(Güngör, 2005, sayfa 5)

‘Tasarım, yaratıcılığı ve problem çözümünün her ikisini de bünyesinde barındıran bir süreçtir. İstenilen amaca cevap veren bir düşünceyi ifade eder. Anlaşılabilir bir bütünün parçalarının organizasyonudur. Belli bir amaca hizmet etmesi için, malzeme ve biçimden oluşan bir bütündür’(Önlü, 2003, sayfa 20).

2.2 TASARIM EĞİTİMİ

Tasarım doğası gereği, bütüncül bir yapıya sahiptir. Ayrıca düzen ve tutarlılıkla da yakın ilişkilidir. Tasarım sadece bireyin sanatsal çalışması için değil, kişinin yaşamıyla da bütüncül bir ilişki kurabilmesi bakımından da önemli bir kavramdır.

Herhangi bir yapının mükemmelliğini sağlayan birçok öge, ayrı ayrı değerlendirilip çözümlemeye tabi tutularak ortaya bir tasarım çıkarılmaktadır. Bu da öğrenciye tasarım eğitimiyle verilmektedir. Öğrenci bir taraftan kavram ve ilkeleri öğrenirken, diğer taraftan da kendisini araştırmaya zorlayan uygulamalı çalışmalarla öğrenimini pekiştirmektedir(Güngör, 2005, sayfa1).

Temel tasarım eğitimi, çağın gereksinimi ve sanat eğitimi anlayışıyla beraber gelişir. Temel tasarım eğitimi; sanatın alfabesi olarak da tanımlanabilecek sanat ilke ve elemanlarının öğretilmesini, öğrencinin yaratıcılığını ortaya çıkarmasına yardım edecek ortamı hazırlayıp, sanat ilke ve elemanlarından yola çıkarak bir senteze, yoruma gidebilmesini içerir(Tuna, 2003,sayfa 34).

Okul öncesinden, yüksek öğretime kadar eğitim kurumlarında tasarım ve sanat eğitiminin işlevleri genel olarak iletişim kurabilme, kültürel aydınlatma, haz duymayı sağlama, eğitime ulusal ve evrensel değerleri kazandırma olarak sıralanırken; yüksek öğretimde bilgi, tecrübe, yaratıcılığı geliştirme ve üretim süreci olarak ön plana çıkmaktadır. Teknik bilgi ve becerisini yorumlama geliştirme ve uygulama aşamalarında günümüz beklentilerine cevap verebilecek tasarımlar, yüksek öğretimde verilen derslerle üretime dönük bir süreçte sağlanır.

2.2.1 TASARIM EĞİTİMİNİN TARİHÇESİ

Tasarım ve sanat eğitimi denilince ilk akla gelen 1919'da Walter Gropius'un açtığı Bauhaus okuludur. Çünkü 19. yüzyılda Fransız ihtilali ile gelen hızlı değişim süreci geleneksellikten kurtulan bir sanat eğitimini de beraberinde getirmektedir. 19. yüzyılın sonu ve 20. yüzyılın başlangıcına denk gelen endüstriyel gelişim, klasik dönemin saray salonlarına hapsolmuş sanatı halk kitlelerine ulaştırırken, makineleşen üretim gücünde yetişmiş insan arayışlarını da beraberinde getirmiştir. İşte bu yüzden eski çağlardan daha çok bu yüzyılda ilgi duyulan sanat eğitimi ve sanatçı özlemini gideren Bauhaus okulunda; Sanat eğitimi ve tasarımcısı dolayısı ile hem sanatçı hem de zanaatçı birikimini bütünleştiren eğitim hedeflenmiştir (İşpiroğlu, 1991).

Sanat ve tasarım alanlarında eğitim vermek amacıyla kurulan Bauhaus okullarının ortak ilkesi, ölü bir endüstriye nefes aldirmek olarak özetlenmiştir. Bu okulun amacı; sanatçıya zanaatçı niteliği kazandırmak olmuş ve biçimi yönlendiren en önemli unsurun işlev olması gerektiği vurgulanmıştır (Becer, 1997).

Bauhaus'un görsel sanat eğitimine getirdiği temel yenilik 'Basic Design' eğitimidir. Diğer temel anlayış ise , tekniği ve teknolojiyi bilmek , el sanatları tekniklerini bilmek ve fiilen uygulayıcı olmaktır (Gümrah, 2002).

Endüstriyel eğitimi destekleyen Bauhaus'ta nokta, çizgi, leke, renk, kompozisyon, orantı, denge, ritim gibi plastik öğelerin tasarım sürecinde sanatçıya sunduğu olanaklar incelenerek bir anlamda görsel sanatların alfabesi oluşturulmuştur. Günümüz sanat eğitiminde de temel tasarım derslerinde de, bu okuldan alınan veriler kullanılmaktadır (İnce, 2002).

2.2.2 TÜRKİYE’DE TASARIM EĞİTİMİ

Ülkemizde tasarım eğitimi 19.yy ortalarında Resim-iş dersi olarak görülmektedir. Bu durumun Meşrutiyet döneminin yenileşme hareketine bağlı olarak batıya özentiyile ortaya çıktığı söylenmektedir. Cumhuriyet Dönemi düşünce özgürlüğü ile beraber sanatta yaratıcılık yolunu da açmıştır. 1926’da açılan Gazi Eğitim Enstitüsü Resim-iş Bölümü’nü Güzel Sanatlar Fakülteleri takip etmiştir. Cumhuriyet döneminin diğer önemli eğitim kurumu da Köy Enstitüleridir. Sanat yönünden kalkınmayı amaçlayan bu kuruluşlarda resimle beraber tahta oymalar, dokumacılık gibi el sanatlarına önem verilmiş ama ne yazık ki 1974’te kapatılmıştır(Kırıçoğlu, 1991, sayfa 42).

Tekstil ve Moda Tasarımının başlangıcı, 1938’de kurulan Sanayi-i Nefise Mekteb-i Alisi’yedeki Kumaş Desenleri Atölyesi’ne dayanmaktadır. 1958 yılında Tekstil Desenleri Atölye’si ilk mezunlarını vermiştir. Bu gelişmeyi aynı tarihte kurulan Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu izlemektedir. 80’li yıllarda Tekstil Bölümü adı altında eğitim veren okullar 2000’li yılların başında Tekstil ve Moda Tasarımı adıyla öğretime devam etmektedirler. (www.msgu.edu.tr. 2008).

Ülkemizde tekstil tasarımı alanında eğitim veren başlıca yüksek öğretim kurumları şunlardır:

1. Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil Sanatları Bölümü
2. Akdeniz Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü
3. Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil Tasarım Bölümü
4. Mimar Sinan Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil Ve Moda Tasarımı Bölümü
5. Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil Bölümü
6. Yeditepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda ve Tekstil Tasarımı Bölümü
7. Beykent Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Tekstil Tasarım Bölümü
8. Çanakkale 18 Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda Ve Tekstil Tasarımı Bölümü

9. Pamukkale Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda Ve Tekstil Tasarımı Bölümü

10. İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Moda Ve Tekstil Tasarımı Bölümü

11. İstanbul Aydın Üniversitesi Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu Moda Ve Tekstil Tasarımı Bölümü

Türkiye’de geçmiş 1938’lere dayanan Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi bünyesinde bulunan Tekstil Ve Moda Tasarımı Bölümü sektöre çağdaş, yaratıcı, özgün tasarımlar üretebilen, modayı oluşturacak öncü fikirleri değerlendirebilen, malzemeyi ve üretim tekniklerini bilen tasarımcılar yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Eğitim programları; öğrencilerin kişisel özelliklerini ve yeteneklerini geliştirebilmelerini, biçim, renk, malzeme, yapı ve işlev ilişkilerini kurarak kişiliklerine uygun sentezlerle yaratıcı ve özgün öneriler sunabilmelerini amaçlayan bir yaklaşımla oluşturulmuştur. Üniversite de eğitim programlarının yanında sanatsal, kültürel, mesleki gezi olanakları da sunulmaktadır(www.msgu.edu.tr).

Marmara Üniversitesi de Bauhaus ekolüyle tasarım alanına destek veren kurumlardandır. Öğrencilere, öğretim elemanlığı yapmaları imkanı verilen üniversitede, deneyci, uygulamacı ve araştırmacı yöntemler uygulanıp, çağın yeniliklerine uygun olarak eğitim verilmektedir(www.marmara.edu.tr. 2008).

Devlet üniversitelerinin yanı sıra özel üniversiteler de de, çağın mesleği haline gelen Tekstil Ve Moda Tasarımı na önem verilmeye başlanmıştır. Sektörde ki yeniliklere uygun yöntemler-teknikler bilgisayar programlarının kullanımı ve destekleyici yan programlarla donanımlı tekstil tasarımcılarının yetiştirilmesi amaçlanmaktadır. Günümüzde tekstil tasarımı ve üretim alanında bilgisayar yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Bu nedenle öğrencilere dokuma, örme, baskı ve konfeksiyon alanlarında bilgisayar programlarını kullanabilmelerini sağlamak için en son teknolojilerle alt yapısı hazırlanmış laboratuvarlar tahsis edilmektedir.

Fakültelerin yanı sıra İstanbul Aydın Üniversitesi, Anadolu Bil Meslek Yüksekokulu’nda da Moda Ve Tekstil Tasarımı adlı bir bölüm bulunmaktadır. Yüksek okuldaki eğitimle, tekstil sektöründe üretim planlama, model tasarımı koleksiyon ve numune hazırlama aşamasından üretim sonuna kadar mamülün her

safhasında, üretime yönelik, nitelikli ara elamanlar yetiştirilmektedir. Derslerde verilen teorik bilgilerin, iş hayatında kullanılması esas alınmaktadır. Tekniker adaylarının gelişen teknolojiye ve sektöre uyumlu bir eğitimden geçerek, çalışma hayatına atılmaları sağlanmaktadır(www.aydin.edu.tr. 2008).

Tekstil tasarım eğitimi veren üniversitelerde verilen dersler Temel Sanat Eğitimi ve Temel Tasarım Dersi ile başlamaktadır. İki dönem, sekiz ders saati boyunca bireylere, tasarım ilke ve elemanları ve bu öğeleri kompozisyon içinde nasıl kullanacakları hakkında bilgi verilmektedir. Tekstil ve Sanat Tarihi dersleri de tasarım süreçlerine altyapı sağlamak ve geliştirmek için program içerisinde verilmektedir. Tasarımcının tasarımı uygulayacağı materyali tanımadan özgün ve işlevsel bir ürün ortaya koyması imkansızdır. Dört dönem boyunca, hafta da iki ders saati verilen Kumaş Yapı Bilgisi'nin konusu, dokuma ve örme kumaş teknolojileri ve analizleridir. Tasarımcı dokuma ve örme kumaş yapılarını öğrendikten sonra çeşitli örgülerle kendine özgü tasarım yapabilmekte hatta bunu ürüne dönüştürebilir.. Tasarımcı çalışmalarını, Desen Geliştirme ve Proje Çalışmaları dersleriyle ilerletebileceği belirtilmektedir. Bireyler, Prezantasyon ve Portfolyo ile de çalışmalarını nasıl profesyonel sunum haline dönüştüreceğinin ve nasıl sergileyebileceğinin eğitimini almaktadırlar(www.msgu.edu.tr. 2008).

Buradaki eğitimle öğrencilerin, tekstil alanında nitelik ve işlevsel olarak estetik değerlere sahip evrensel özgün ürünler ortaya koyabilecek beceriye ulaşabilmeleri sağlanmaktadır. Tekstil tasarım ve moda tasarımı alanında alacakları eğitim doğrultusunda, görsel anlatım zenginliğini çağdaş teknolojinin imkanları ile birleştirerek estetiğin ve tekniğin bir arada kullanıldığı tasarımlar ortaya çıkarmak amaçlanmaktadır.

Üniversitelerde ki eğitim dışında bireyler, tasarım yetenekleri doğrultusunda bilgisayar destekli tasarımı öğrenmek amacıyla kurslara katılmaktadırlar. Üniversitelere oranlara birçok programın eğitiminin verildiği bu kurumlarda sektörde kullanılan yazılımların eğitimi, bunların yanında yazılımlara yardımcı ek programlar da tasarımcının ayırdilebilirliğinin yükseltmesi amaçlanmaktadır. Kurslarda verilen eğitim doğrultusunda ilerletilen tasarım eğitimi sonunda sertifika ile sona erdirilmektedir. Kurslar, Vakıf Kursları, Özel Kurslar, Halk Eğitim Merkezlerinde açılan kurslar ve Sanayi Odalarının sektöre destek vermek için açtığı kurslar, Halk

Eğitim Merkezlerindeki olarak çeşitlenmektedir. Bireyler eğitimlerinin her aşamasında kurslardan yardım alabilmektedirler. Lise, önlisans, lisans, yüksek lisans mezunu her türlü eğitim programı mezunları bu programlara başvurabilmektedirler.

Tekstil sanayi ülkemizin ihracatında en önde gelen sanayi alanlarından biridir. Tekstilin tüm alanları için üniversitelerimizde uygulanan eğitim programları bu nedenle önemlidir ve ülke ihtiyaçları yanında, Dünya'da uygulanan eğitim programları ile paralellik göstermek zorundadır. Ülkemizde tekstil eğitimi veren üniversiteler ülke ihtiyaçlarını dikkate alarak ve Dünya'daki gelişmeleri izleyerek programlarını gözden geçirmelidirler. Batı üniversiteleri; mezunlarının yüzde 80-90'ının bir yıl içinde eğitimleri ile ilgili alanlarda iş bulmaları ile övünmektedirler ve üniversiteler bu alanda birbirleri ile yarışmaktadırlar. Üniversiteli işsizlerin gittikçe arttığı ülkemizde, sektörde tasarımcı pozisyonunda çalışanların büyük bir bölümünün bu işi programlara yönelik özel kurslar ya da işletme tecrübesi ile öğrenmiş elemanlardan oluştuğu gözlenmektedir. Bu konuda tekstil sanayicisinin bilinçlenmesi yanında, tekstil sanayisinin taleplerinin yakından izlenmesi ve programlarda görülen eksikliklerin giderilmesi gerek görülen disiplinler arası eğitim programlarının da açılması ile hem ülke ekonomisine katkıda bulunulacak, hem de mezunların alanlarında istihdam edilmesine katkı sağlanacaktır.

2.3 İSTİHDAM

Tekstil tasarımcısı; dokuma ve baskı tasarımı yapma bilgi ve becerisine sahip nitelikli kişidir. Tasarımcının görevi, işletmede üretilecek ürünlerin biçim ve desenlerinin tasarımını yapma ve yaptığı tasarımları çizim ile ifade etme olarak tanımlanmaktadır.

Meslek yüksekokullarında, bireyin vizyonu, rolü, teknik beceri ve davranış şekilleri göz önüne alınarak, işletmelerde çalışacak kalifiye ara elemanlar yetiştirmekte, öğretilecek teorik bilgilerin, endüstri kuruluşlarıyla bağlantılar sağlayarak pekiştirilmesi amaçlanmaktadır. Tekstil Programından mezun olan öğrenciler “Tekstil teknikeri” unvanı almaktadır. Bu unvanı alan bireylerin görev tanımları; hata bulma, problem çözme, karar verme ve işlem fonksiyonların planlaması olarak özetlenmektedir. Tekstil teknikeri çalışma alanındaki görevi itibarıyla üst düzey yönetici ve veya mühendis ile usta/kalifiye işçi teknisyen

arasında bulunan, teknisyenden daha fazla teorik bilgiye sahip bir ara teknik elemandır. Bu vasıflardaki eleman bazı küçük veya orta büyüklükteki işletmelerde kişisel yeterlikleri doğrultusunda liderlik ve yöneticilik rolünü de üstlenebilmektedir. Tasarımcıların, tekstil fabrikaları ve atölyeleri, hazır giyim sektörü, özel işletmeler, moda evleri, tekstil ihracat firmaları, örme sanayi ve benzerlerinde iş bulma olanakları vardır.

Lisans mezunları ise tekstil sektöründe ulusal ve uluslararası boyutta hizmet veren kuruluşlarda tasarımcı olarak çalışabilmektedirler. Tekstil firmalarında danışmanlık, uzmanlık ve yöneticilik yapabilmektedirler. Üniversitelere bağlı Tekstil Tasarım bölümlerindeki eğitim kadrolarında görev alabilmektedirler.

Ayrıca tekstil eğitimi almış olan bireyler, sektörde kendi olanaklarıyla, atölyeler açarak kendilerine iş imkanı yaratabilmektedirler. Bu alanda yetişmiş nitelikli (yaratıcı, estetik ve tekstil teknik bilgisine sahip) elemanların çoğalması, Türk tekstil sanayinin daha da gelişmesine ve bu alanda istihdamın artmasına katkı sağlamaktadır.

2.3.1 TASARIMCIDA BULUNMASI GEREKEN ÖZELLİKLER

Tasarımcı, alanı ile ilgili teknik, teknolojik, sanatsal bilgi ve beceriye sahip, tüketici istekleri, moda ve kullanım alanını dikkate alarak ürünü planlayan kişidir. Bu anlamda tasarımcı özgün tasarımlar yapma, üretime hazırlama bilgi ve becerisine sahip, numune süreçlerini takip edebilen ve sürekli uygulanabilir fikirler üretebilen kişi olarak yetiştirilir.

Çalışma alanlarına giren konularda araştırmacı ve yaratıcı güce sahip, kültürlü ve toplumu eğiten, estetik zevklerini geliştiren, uygulamalarını alanlarına aktarırken doğal ve yapay öğelere, imgelere akıl ve sezgi yoluyla yeni işlevler kazandırabilen, içinde yaşadıkları toplumun kültür değerlerini çağdaş bir yorum ile kullanarak yeni sentezlere vardırabilen kişiler olmaları gerekmektedir. İnsanlarla iyi iletişim kurabilen ve ekip hâlinde çalışabilen, özgün şekiller tasarlayabilme ve bunları çizimle ifade edebilme yeteneklerine sahip, sevecen, sabırlı, hoşgörülü, kendini geliştirmeye istekli, girişimci, hayal gücü zengin, estetik görüş sahibi, düşüncelerini başkalarına açık bir biçimde aktarabilen, tasarımlarını çizgilerle ifade edebilen,

(zihninde tasarladıklarını çizebilen) dikkatini uzunca süre bir noktaya yoğunlaştırabilen, ayrıntıları algılayabilen, titiz çalışabilen kimseler olmaları gerekir.

Tasarımda hazırlanan ürünün kullanım alanıyla ilgili saptamalar yapmakta tasarımcıya düşen görevlerdendir. Kullanım alanı faktörünü içeren özelliklerle ilgili saptamalar, müşteri isteklerine ve kullanılacak kesime göre ürün tasarlayabilmesinde kolaylık sağlar. Tasarımcı bu genellemelerle de kalmayıp daha da detaya inerek çalışmalarını geliştirir. Tasarımcı yaptığı çalışmalarla gelişmeleri takip eder, tasarımlarını buna göre şekillendirir. Bu sayede hem kendini geliştirir, hem de sektöre göre tasarımları yeniler.

Tasarımcı tasarladığı ürünün üretim tekniğini de uygun olmasını göz önünde bulundurur. Tasarımdan numune üretimine kadar ürünü kontrol eder ve aksaklıklar meydana geldiğinde müdahale eder.

2.3.2 TEKSTİL TASARIMCISINDA BULUNMASI GEREKEN ÖZELLİKLER

Moda ve tasarım etkileri tasarımcının yaratıcılığını önemli ölçüde etkilemektedir. Tasarımcı fikirlerini ifade edebilmek için anlatım aracı olarak tasarım öğelerinden faydalanır. Bir düzenlemede yer alan ‘çizgi, renk, biçim, doku, ölçü’ gibi temel elemanlar ‘Estetik tasarım öğeleri’dir. Bu öğelerin değişik materyaller üzerinde bir araya gelip bağlantı kurulması, bazı ilkelere dayalı olarak gerçekleşir. Bunlar, ritim, uygunluk, zıtlık, denge ve birlik olarak ifade edilen ‘Tasarım İlkeleri’ olarak adlandırılır.

Tasarımcı, kendi yarattığı ürünün numunesini yaptırabilme ve gerektiğinde üzerinde değişiklikleri kısa zamanda yapabilme yetisine de sahiptir.

Ayrıca tasarımcı, çalıştığı alandaki toplumun isteklerini, işletmenin satış ve fiyat politikasını, üretim kapasitesi ve üretim teknolojisini ve gelecekteki hedeflerini de dikkate alarak bir sonraki sezon moda çizgilerini ve, bunun yanında sektördeki gelişmeleri de takip eder.

Tasarımcının yaratıcılığı, maliyet limitleri, üretim kapasitesi ve makine olanakları ile sınırlıdır. Bu da tasarımın en önemli ve zor yanlarından biridir. Bu nedenle tasarımcı, konusunda çok bilgili ve yaratıcı olmanın yanında uygun fiyatlarla satılabilir ürünler yaratmak ve üretmek becerisine sahiptir.

Tasarlamak, uygun malzeme ve araç-gereci seçmek, deneme üretimini gerçekleştirme ve katalog hazırlama, pazarlama ve satış tekniklerini uygulayarak sunum yapmak . Bu ana başlıklar altında; Tasarımcı, tasarım panosu hazırlamak, tasarımı yapmak, görsel sanatlarla ilgili bilgileri kullanarak, özgün tasarım çalışmaları yapmak, gerektiğinde sunum yapmak, el veya bilgisayar desteğiyle çizdiği tasarımı hazırlama veya hazırlanmasına nezaret etmek, Tasarıma uygun malzeme saptama ve kumaş analizi yapmak, deneme üretimini gerçekleştirme veya gerçekleştirilmesine nezaret etmek yetilerine sahiptir(Erdoğan, 2006, sayfa, 31).

Farklı amaçlara uygun koleksiyonlar gerektiğinde sunulmasını sağlamak, dünya modasını araştırma, takip etmek,tüketici davranışlarını, pazarlama ve satış tekniklerini bilme, belli stratejiler oluşturarak bunlara uygun davranmalıdır.

Tüm bunları bir arada sağlayacak insan kaynaklarının geliştirilmesi ise ancak eğitimle sağlanır. İyi eğitilmiş tasarımcı elbette ki sektöre daha çok yararlı olacaktır. Bu anlamda Güzel Sanatlar Fakülteleri, meslek yüksek okulları, resmi ve özel kurslar aracılığı ile yetiştirilen tasarımcılara son derece iyi bir eğitim verilmesi gerekmektedir.

2.4 TEKSTİL TASARIMI VE TASARIM SÜRECİ

Tasarım her alanda olduğu gibi tekstilde de kendine ayrı bir yer edinmiştir. Tekstilde desen tasarımının, giderek artmakta olan iç ve dış rekabete bağlı olarak günümüzde daha da önem kazanmakta olduğu bir gerçektir. Müşteri siparişlerine daha hızlı cevap vermek ve müşteriye aynı anda birden çok seçenek sunmak, bu süreyi kısaltmak ve basitleştirmek önemlidir. Bu nedenle bilgisayar yardımı ile düşünme ve tasarım oldukça ilgi çekici bir konu halini almıştır(Kutlu, 2001, sayfa 22).

Tüm tasarım faaliyetleri gibi tekstil tasarımı da karmaşıklaşan hayatımızı sadeleştirmek, kolaylaştırmak, hayattan zevk alabilmek için gerekli ortamların hazırlanması içindir. Tekstil tasarımı giyinme ihtiyacı ile ortaya çıkan tekstil ürünleri, gelişen toplumun ihtiyaçlarını karşılamak görevini üstlenen endüstri, rekabet ortamındaki gelişimin körüklediği yaratıcılık ve üreticinin yönlendirdiği moda ile birleştiğinde geniş bir perspektif kazanır. Rekabet ile gelen çeşitlilik kalite farklılıklarını ortaya çıkarırken her kalite ürün alıcı bulabilmektedir.

Tekstil tasarımlarında ürünlerin hedef kitlede kabul görmesi ürün kalitesi ile doğrudan ilgilidir. Tasarımda işlevselliğe ulaşmanın yolu olabildiğince sade ve yalın olunmasıdır. Tasarımda kaliteyi etkileyen unsurlarda biride tasarlayan ile tasarımı gerçekleştiren arasındaki iletişimdir. İletişimdeki başarıda tasarımın kalitesini büyük ölçüde etkiler. Amaca uygun nitelikli tasarımın oluşmasında, tasarımcının estetik bir öngörü ve yaratıcılık yeteneği yanında, malzeme ve üretim tekniğine ilişkin bilgi birikimine sahip olması da etkin bir rol oynar(Önlü,2004).

Tasarım, teknolojik araştırma-geliştirme çalışmaları ile sanatsal tasarım ise sanat ve tasarım alanındaki gelişmelerle sağlanabilir. Bu gelişmelere temel teşkil eden eğitim, öğretim programlarının çağın gereklerine göre düzenlenmesi ülkemiz için çok önemlidir.

Tasarım sürecinde, özgün tasarımların yaratılması, sunum hazırlanması ve tasarım seçimi ve numune hazırlanması süreçleri gözlenmektedir.

Özgün Tasarımların Yaratılması; Tasarımcının sezona ya da müşteri istekleri doğrultusunda tasarımları hazırlaması gerekmektedir. Verilen zaman zarfında fikirler tükeneneğinden dolayı trenler ve ilham kaynağı olabilecek tasarımlar iyi bir şekilde incelenmelidir.

Yapılan tasarımların ne derece özgün ve yaratıcı olduğu tasarımın başarısı için oldukça önemlidir. Yaratıcı tasarımlar dışında müşteri tarafından verilen tasarımlarda kullanılan teknolojiye uyarlanmaktadır. Ya da çok beğenilen tasarımlardan yararlanılarak buna benzer çalışmalarda yapılmaktadır. Tasarım çalışmaları günümüzde bilgisayar desteğiyle daha kolay bir şekilde çizime dönüştürülmektedir. Her ne kadar tasarım dendiğinde elle çizilmiş eskizler akla gelse de artık, el çizimleri giderek azalmaktadır. Zaman açısından da bilgisayar tasarımcıya kolaylıklar sağlamaktadır(Kutlu, 2001, sayfa 26).

Araştırmaların sonucunda ve uygulanacak hikayeler eşliğinde tasarımlar oluşturulmaya başlanmalıdır. Yapılacak tasarımlarda kullanılacak materyal ve renk sunumu hazırlanmalı ve fikirler somutlaştırılmalıdır.

Sunum Hazırlama; Tasarımcının sunumunda, trend renkleri, ilham kaynağından yola çıkarak tespit ettiği renkler, bu bulgular sayesinde ortaya çıkan tasarımlar ve bu tasarımlarda kullanılacak materyaller bulunmalıdır. Bu çalışmada müşteri istekleri de rol oynamaktadır(kişisel görüşme, Yasemin Şatıroğlu, 2008).

Sunumda yer alan malzeme, renk ve tasarımlar estetik bir kompozisyon içerisinde sunulmaktadır. Hazırlanan koleksiyon çalışmalarında yola çıkılan hikaye de sunuma eklenmelidir.

Tasarım Seçimi Ve Numune Hazırlanması; Tasarımcı, uzun süren bir hazırlık dönemi sonunda hazırlamış olduğu tasarımları işletme sahibi, pazarlama müdürleri, işletme müdürü, mağaza temsilcileri kişiler ile birlikte tasarımların üretilebilirlik fonksiyonu, Pazar uygunluğu ve maliyeti de göz önüne alınarak seçme işlemine geçilmektedir(Kutlu, 2001, sayfa 29).

Üretimi yapılacak olan tasarımların seçiminde üretilebilirlik oldukça önemlidir. İşletmenin hitap ettiği kitleye üretim yapmak gerekmektedir. Sahip olunan teknoloji ile maliyet açısından pazara uygun ürünler üretilmelidir. Hedef kitlenin alım gücü de dikkate alınarak üretim yapılmalıdır.

Kriterlere uygun görünen tasarımlar numuneye dönüştürülmektedir. Tasarım seçimini yapan ekiple tekrar toplantılar yapılarak ,bu kez koleksiyon ya da üretim için karar verilmektedir. Onaylanan numuneler teknik detayları, kompozisyonları hazırlandıktan sonra üretime verilmektedir.

2.4.1 TASARIM SÜRECİNİ ETKİLEYEN FAKTÖRLER

Tasarımın hazırlanması sürecinde hem tasarımcıdan hem de çevreden kaynaklanan bir takım faktörler bulunmaktadır.

Tasarımcı, bir tasarım hazırlamak için, gerekli bilgi birikimine sahip olmalıdır. Tasarım ilke ve elemanlarını uygun şekilde kullanabilmeli, bunu ürüne en iyi şekilde yansıtabilmelidir. Tasarımcı özgün bir çalışma ortaya koymak için, yaratıcı bir düşünce gücüne sahip olmalıdır. Dünya trendlerini takip edebilmeli, bunları tasarımlara aktarabilmelidir.

Tasarımcının tasarım sürecini etkileyen özellikleri dışında, tasarımcıyı sınırlayan faktörlerde bulunmaktadır. İşletme tarafından tasarımcıya sunulan ekipman ve bütçe özgün tasarımlara ulaşmada tasarımcıyı zorlamaktadır. Firma yöneticilerinin kendi istekleri doğrultusunda tasarımları yönlendirmesi de süreci etkileyen faktörler arasındadır. Özgün tasarımlara yapılan yönlendirmelerle yapılan çalışma sanatsal bir çalışma olmaktan da çıkmaktadır(Kutlu, 2001, sayfa 21).

2.4.1.1 TASARIMDA ESTETİK

Temelde insan yaradılışında var olan estetik haz duygusu, tüm tasarım çalışmalarında titiz bir şekilde araştırılan ve eserin içerisinde kullanılan tasarım öğesidir.

Tasarım kavramında, tekstil gibi kullanım amaçlı, endüstriye yönelik ürünlerin tasarımında ürünün işlevselliği birinci derecede önem taşıyor görünse de kişisel beğenilerin ön plana çıktığı ve de kişiye özel tasarımların ağırlık kazandığı günümüzde yaratıcı süreç, özellikle estetik öğeler açısından daha fazla önem taşımaktadır. Kaldı ki, yaratıcı süreç ürünün işlevselliği üzerinde de etkili olmaktadır. Tasarımların ayırıcı özelliklerinden birisi, estetik öğelerdir. Bir şeyin beğenilme veya beğenilmemesinde etken olan estetik öğelerin ilgi çekiciliği ve anlatım bütünlüğü taşıması önemlidir. Tasarım yapılırken kullanılan tasarım öğeleri ve tasarım ilkeleri tasarımın estetik boyutunu belirler. Nokta, çizgi, doku, renk ve tonlamanın bir bütün içinde kullanılması ürünün albeniliğini de oldukça etkiler. Bunun yanında ölçü, yön, zıtlık, denge, ritim, benzerlik, egemenlik gibi tasarım ilkeleri de, tasarım öğeleriyle beraber bir ahenk içinde kullanılmalıdır. Böylece yapılan tasarımın estetik değeri de artar(Atasoy, 2004, sayfa 19).

Tekstil tasarımında estetik, tekstil ürününün renk, biçim, desen, doku, malzeme, teknik bütünlüğü içinde oluşturulan yüzey görünümü ve bu bütünlüğün oluşturduğu tarzıdır. Günün moda eğilimlerine uygunluk, son dönemde kişiye özel tasarım düşüncesi gibi çağın gerektirdiği günceli yakalama kaygıları estetik boyuta destek veren unsurlardır. Yaratıcı süreçte tekstil tasarımcısı estetik yakalamak amacıyla, renk, desen, doku, malzeme ve tekniği aynı potada eriterek, gelişen teknolojiyi, toplumun değişen sosyo-ekonomik kültürel değerlerini, yerine getireceği işlevi, günün moda eğilimlerini de göz önüne alarak ve kendi yaratıcı yeteneğini ön plana çıkararak, benzerlerinden farklı görsellik ve estetik değer taşıyan tekstiller tasarlamalıdır(Önlü, 2004).

Estetiksel boyutu yüksek bir ürünün satışını yükseltmek daha kolaydır. Ürünü alan müşteri ilk etapta görünümünden etkilendiği için, yapılan tasarım bu yönden etkileyici olur.

2.4.1.2 TASARIMDA İŞLEV

İşlev, diğer bir adıyla fonksiyon, en basit tanımı ile, ortaya konan ürünün işlevsel bir amaca hizmet etmesidir. İşlevselliğin iki yöntemi vardır.

1. Tasarımcı ürünün işlevselliğini düşünerek, ürüne estetik görünüm kazandırmayı, yani estetik boyutu ürünü işlevsel hale getirdikten sonra irdelemeyi hedefler
2. Tasarımcı işlev ve estetiği bir bütün olarak düşünüp, hem ürünün işlevselliğini yaratıcı düşünceyle daha da geliştirir hem de ona estetik bir boyut katar.

Tasarlanan ürünün estetik yönüyle birlikte işlevselliğide satın alınabilir olması bakımından önemlidir. Sanatsal alanda yapılan her ürün sadece görsel yönüyle değerlendirilirken, fayda amacına yönelik ürünlerde işlevsellik de ön plana çıkmaktadır. Bir ürünün işlevselliği tüketicilerin beklentileri ve ihtiyaçları doğrultusunda önem kazanır. Çağımızda yaşanan teknolojik alandaki büyük değişim ve gelişim tüketiciyi ürün beklentileri konusunda bilinçlendirmiştir. Günümüzde artık bir ürünün yeni, farklı ve güzel olmasının dışında yaşamı kolaylaştıran ve amaca hizmet eden özellikleri de içinde barındırması gerekir(Yılmaz, 2000, sayfa 17).

Sanat yapıtlarında estetik nitelik ve buna bağlı olarak özgün olma koşulu ön planda olmasına rağmen, tekstil gibi kullanım amaçlı olan ürünlerin tasarımında işlevsel olma zorunluluğu, eş değer bir öneme sahiptir. Malzemesi tekstil olan faydalı ürün seri olarak üretilmedikçe, estetik değerlerle bezeli özgün bir sanat objesinden başka bir şey olmayacaktır.

Bir ürün kullanım amacına hizmet ettiği oranda değer kazanmaktadır. Yani ürünün estetik görünümünün yanında dayanıklılığı ve kullanım kolaylığı da piyasadaki çok çeşitliliğin arasında seçimi sağlayan unsurlardır. Sadece moda ya da faydaya bağlı tasarımlar kısa ömürlü olmaktadır. Bu sebeplerden dolayı işlevselliği sağlayacak her unsur tasarımda iyi düşünülüp buna göre planlanır.

2.4.1.3 TASARIMDA MALZEME VE TEKNİK

Bir ürün tasarımının niteliği estetik öge ve ilkeler dışında kullanılan materyal, yapım tekniği ile de bağlantılıdır. Tasarımda bütünlük, öğeler arasındaki uyum ile sağlanır. Teknik tasarım öğeleri dikkate alınmaksızın sadece estetik açıdan değerlendirilerek oluşturulmuş bir tasarım, eksik bir tasarım olup, tasarımcıyı istediği

sonuca ulařtırmayacaktır. Herhangi bir yapı elemanında olduđu gibi tekstil tasarımında da kullanılan malzeme v

e yapım tekniđi tasarımıda büyük rol oynamaktadır. Bu sebeple malzemenin tekniđe uygunluđu, tasarımıda hedeflenen amaçlar dođrultusunda zorunludur. Çünkü ürün tasarımıdaki bütünlük ve mükemmellik ürün kalitesini de sađlayacaktır. Yapısal özellikleri oluřturan teknik tasarım öđelerinin bir diđer özelliđi de tasarımcıyı zorlayan yönüdü. Çünkü her tekniđin her malzemeye uygulanabilir olmayıřı, tasarımcıyı kullanım amaçlarına yönelik ürün oluřturmada sınırlayan bir özelliktir(Sariođlu, 1994, sayfa 395).

Tekstil sektöründe marka yaratmak amaçlı ilginç tasarımlar yapılamakta, tüketicinin dikkati çekilmektedir. Bu tasarımlarla görsel olarak da, farklı malzeme kullanmasıyla da deđişik koleksiyonlarla ortaya çıkmakta, tasarımcılarda yaratıcılık yönlerini bu koleksiyonlarda göstermektedir. Malzeme ve teknik bilgiye sahip olan tasarımcı, yaratıcılıđıyla bu niteliklerini birleřtirdiđi anda ortaya farklı ürünler koyabilmektedir. Tasarımcı yenilikleri takip ettiđi, arařtırma yaptıđı ve bunları kullandıđı oranda özgün alabilmektedir. Bu koleksiyonlar firmaların kendilerini tanıtmaya yöntemleri olarak tanımlanabilir. İlginç koleksiyonlar dışında firmaların tüketicilere hazırladıkları kullanıma uygun koleksiyonları da bulunmaktadır(Yılmaz, 2000, sayfa 13).

Son yıllarda teknolojinin gelişmesiyle farklı malzeme ve teknikler kullanılarak deđişik tasarımlar yapılmaktadır. Tekniđin farklı olması sektörde ileri gitme anlamında büyük bir adımdır. Sektördeki yenilik olarak adlandırabileceğimiz unsurların başında teknik unsurlar ve malzeme gelmektedir. Yeniliklerle tasarım ve işlevsellik buluřtuđuunda da ortaya mükemmel bir ürün çıkmaktadır.

2.4.1.4 TEKSTİL TASARIMINDA TEKNOLOJİ

İlk çağlardan günümüze deđin insan ve buna bađlı olarak da toplumlar hızlı bir deđişim ve gelişim içerisindeyler. Toplumsal deđişimin temel yapılarından biride teknolojidir. Teknolojik gelişmeler, özellikle çağımızda toplumsal yapıdaki köklü dönüşümlerin belirleyici bir öđesi durumuna gelmiştir. Teknolojik gelişmeler, öncelikle endüstriyel eğitimi, ardından da buna bađlı olarak ulařımdan iletiřime

kadar tüm toplumsal yapıyı etkilemektedir. Bu etkileşimden sanatı da yalıtırmak mümkün değildir(Tuna, 2003, sayfa 22).

Günümüzde pek çok yazılım şirketi tarafından geliştirilen bilgisayarlı tasarım yazılımları mevcuttur. Her bir yazılımın bir diğerine göre avantajlı ve dezavantajlı yanları vardır. Bilgi teknolojilerindeki gelişmeler; şirketlerin kurumsal yapılarıyla üretim ve iş yapış biçimlerini de değiştirmektedir. Teknolojideki gelişmelere göre yeniden yapılanan kurumlar; rekabette büyük avantajlar yakalamaktadırlar. Yapılan tasarımlarda da bu kolaylıklar kullanılmaktadır.

Tasarımdan numune üretim aşamasına kadar her aşamada kullanılan bilgisayar, hem tasarımcıya hem de işletmeye kolaylık sağlamaktadır. Tasarımların yani ürün çizimlerinin bilgisayarda yapılması, eski eskiz yöntemlerine nazaran vakitten ve emekten tasarruf sağlar. Ayrıca her sektöre yönelik yazılan yazılımlar sayesinde, yapılan tasarımlar kolayca yerleştirilmekte ve belirlenen formatlarda makineye aktarılır. Tasarımlar dışında ayrıca sürece yardımcı olması bakımından iplik stoklarının, ürün stoklarının öğrenilmesi, yapılan tasarımın kullanılacak yere göre bilgisayarda giydirilebilmesi, katalog yapılabilmesi, adlandırılıp arşivlenmesi gibi yöntemlerle, bilgisayar üretimde her alana girip, kullanana büyük ölçüde yardımcı olur(Yılmaz, 2000, sayfa 80).

Tüm bilgilerin dijital ortamlarda hazırlanıp sunulduğu günümüzde, doğru, hızlı ve sağlıklı bir iletişim için ortak bir dil kullanımı zorunludur. Bilgisayar ortamında ortak dil, kullanılan yazılımlar ve standartlarla sağlanmaktadır. Tasarım sürecinin hemen her aşamasında bilgisayarın yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir.

Tasarımlar için yapılan araştırma ve geliştirmede, çizim için harcanan sürenin kısılmasında, ölçülendirme, raportlama ve renklendirmedeki kolaylıkta, hataya müdahalede zaman kazanmada bilgisayarın avantajları yadsınamaz.

Bilgisayar kullanımında avantajların yanında dezavantajlar da bulunmaktadır. Bilgisayarların tam ve etkin kullanılmamasından kaynaklanan bazı sıkıntılar yaşanmaktadır. Bilgisayar ortamında yapılan çizimlerle elle yapılan estetik çizimler önemini yitirmektedir. Her tasarım numuneye dönüşmemekte, ürüne dönüştüğünde iyi görünebilecek tasarımlar, ürüne dönüşmeden elenebilmektedir.

2.5 TEKSTİL TASARIMINDA KULLANILAN YAZILIMLAR

Tekstil üretim sürecinde işletmelerde kullanılan tekstil yazılım programları Ned Graphics, Most ve EAT Design programlarıdır.

2.5.1 EAT DESIGN COMPANY (Electronic Artichel Tecnology)

EAT Design Company, Design Scope VICTOR ile tekstil üretim sahasındaki hızlı teknolojik gelişmelere ayak uydurmuş ve tekstil teknolojisine uygun yüksek performans göstermiş bir yazılımdır. Olabildiğince mükemmel, kullanıcılara basit ve karmaşık olmayan uygulamalar sunmaktadır. EAT, bir örgü işleminde ipliklerin davranışındaki bütün etkileşimlerin neticesini üç-boyutlu olarak bilgisayar ekranından gösterimini gerçekleştirmiştir. Tecrübeli olmayan kullanıcı tasarımıdaki kararlarının etkilerini ve tezgahıan çıkmış halini hayal etmek yerine, ekranda anında görüp anlayarak ve gerekli gördüğü takdirde de düzeltmelerini yapabilmektedir. Bu anlamda da kullanıcılardaki Tecrübe eksikliği veya zaman kaybı “EAT Yazılı Tecrübesi” ile kapatılmaktadır(graphic color, 2006; kişisel görüşme Nurten Ergün, 2006).

3D WEAVE programı EAT firması tarafından patenti alınmış olan ve diğer hiçbir Cad sisteminde bulunmayan üç boyutlu örgü simülasyonu programıdır.

3D WEAVE jakar kartını hazırlamadan sadece hazırlanan birim örgüde atkı ve çözgünün bağlantılarını üç boyutlu ve hacimli olarak ekranda görmeyi ve görüntü üzerinden örgüye müdahale edebilmeyi sağlamaktadır. İstenilen örgü ekranda kareli kağıt üzerinde hazırlanabilmekte yada EAT tarafından verilen örgü arşivindeki temel örgülerden faydalanılabilmektedir.

Hazırlanan örgü ne olursa olsun her tip örgünün ön ve arka görüntüsünü sadece mouse’u hareket ettirerek görebilir, atkı-çözgü kesitlerini alınabilir, örgü simülasyonu üzerinde istenilen noktaya bağlantı yerleştirebilmektedir.

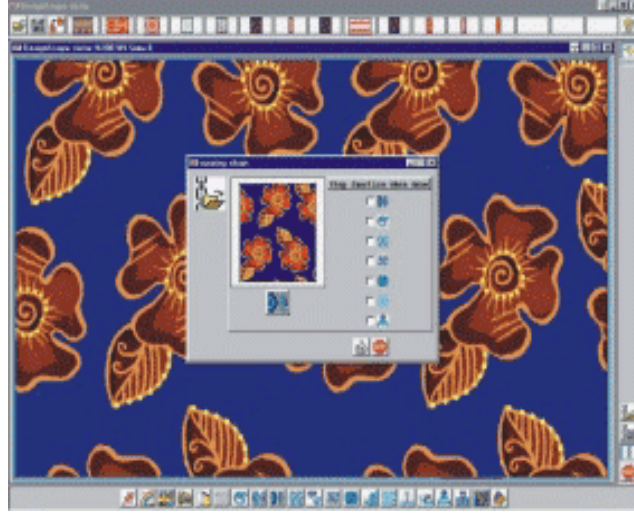
Çok katlı örgüler bu özel program sayesinde her detayı ayrı ayrı kontrol edilerek hızla hazırlanabilmektedir. Atkı-çözgü ipliklerinin renkleri ve numaraları değiştirebilir, gerçek kumaşa ipliğin oluşturacağı efekt anında ekranda izlenebilmektedir.

Sıklık değerleriyle ve atkı-çözgü renk raporuyla oynanabilir, değişiklik anında görülebilmektedir. Hazırlanan örgüler arşive ilave edilebilir ve istenilen desen

3DWEAVE programını tek başına Windows işletim sisteminde çalışan bir bilgisayara yüklenip çalıştırabilir, burada hazırlanan örgüler EAT PROGRAM MANAGER sayesinde Tiff, Jpeg ve Bmp formatlarında kaydedilip tasarım sistemine aktarılabilmektedir (www.graphiccolor.com, 2006).



21

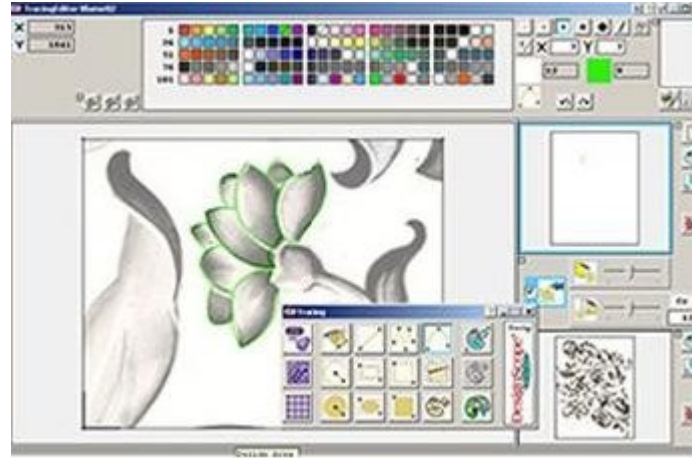


ŞEKİL 2. Runing Chain (www.graphiccolor.com, 2007)

GALLERY AND TRACING adı verilen arşiv görüntüleme sistemi sayesinde gerek desen ve örgü kayıtlarını isimlerini hatırlama zorluğu olmaksızın görerek seçilebilir, aynı anda birden fazla desen ya da örgü ekrana yüklenebilmektedir..

Tercihe göre, EAT Design Scope Victor ile çalışılan tüm desen dosyalarını ayrı ayrı veya tüm galeriyi bir bütün halinde Microsoft Word ve Excel dosyalarına çevirerek arşivlemek, tam renkli bilgisayar ortamında olduğu gibi kağıt üzerinde de mümkün olabilmektedir. (www.graphiccolor.com,2006)

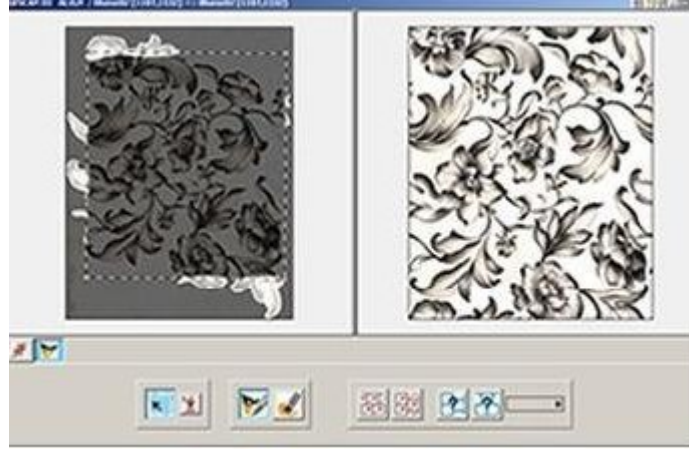
Orijinal görüntüye sadık kalarak yani “orijinalin üzerinden kopya çekerek” daha gerçekçi ve daha hızlı çizim yapmak mümkün olmaktadır. Tracing Programı, EAT firması tarafından geliştirilen ve Windows işletim sistemi üzerinde çalışan bir çizim programıdır. Ancak diğer çizim programlarından farkı yüksek çözünürlükte taranmış orijinal görüntüyü kaybetmeden orijinal desen üzerine istenilen ebatlarda şeffaf bir eskiz kağıdı açarak kopya çeker gibi çizim yapmaya olanak sağlamaktadır. Bu sayede detaylar kaybolmadan ve orijinalden sapmadan gerçeğine en yakın çizimi yapmak mümkün olmaktadır.



ŞEKİL 3. Tracing (www.graphiccolor.com, 2007)



Şekil 4. Gallery (www.graphiccolor.com, 2007)



Şekil 5. Rapor Tekrarlama (www.graphiccolor.com, 2007)

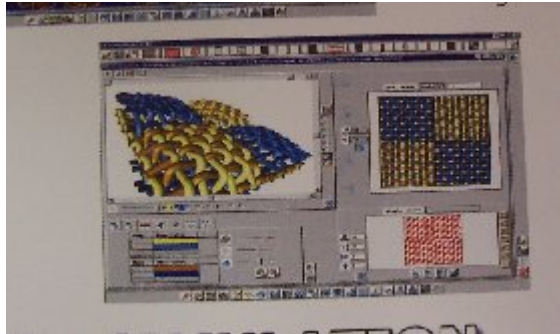
Taranmış desenlerde desenin seçili rapor alanı dışında kalan bölgelerin tamamlanması işlemi mecburen elde manuel olarak yapılmaktadır. Fakat otomatik rapor tamamlama fonksiyonu ile bu işlem zaman kaybı söz konusu olmaksızın rahatlıkla yapılabilmektedir.



Şekil 6. Rapor Tamamlama (www.graphiccolor.com, 2007)

Raportlama özelliği sayesinde herhangi bir işleme gerek duyulmadan otomatik olarak çoğaltma işlemi yapılabilmektedir. Bu özellik tasarımcının hızını arttırmakta ve hatayı azaltmaktadır.

DESIGN 3 DOBBY CAD/CAM sistemi, CIS Graphic Bildverarbeitung GmbH firması tarafından hazırlanıp geliştirilmekte olan armürlü dokumada çözüm sunan Bilgisayar Destekli Tasarım ve Üretim programıdır. Dokumanın ana malzemesi ipliktir. İpliğin tanımlanması ise rengi, tipi, numarası gibi özelliklerinin belirlenmesi ile mümkün olmaktadır. Color 2 modülü tüm bu özelliklerin ve sayısal değerlerin verilerek ipliğin yaratılma işlemini kapsamaktadır. Tek iplik, melanj, bükümlü iplikler, bukle ve balıklı iplik gibi değişik tipteki iplikler bu modülde, ilk önce rengi sonra özellikleri belirterek iplik kataloğunda saklanabilmektedir. İplik belirlendikten sonra Dobby modülünde desen tasarımı, dokumanın oluşturulması işlemleri yapılmaktadır. Çözü Atkı ipliklerinin seçilmesi, değişik renklerdeki çözgü ve atkı sıraları, tarak numarası, tarak eni, tahar ve armür bilgileri programa tanıtılmaktadır. Verilen tüm bilgiler çok kısa zamanda dokumanın ekranda 3 boyutlu görünmesiyle şekillenmektedir. (www.graphiccolor.com,2006)



Şekil 7. Cis Technologies (www.graphiccolor.com, 2007)

EAT-JACQUARD programı bağımsız çalışan modülleri, kullanıcıya hız kazandıran özellikleri, clipboard özel güvenlik ve dosya kayıt sistemi, desendeki değişikliği adım adım takip etme imkanı, 10 pencere ile rahat çalışma imkanı, klasöre direkt ulaşma özelliği, galery ile desenleri ve örgüleri görerek çağırma avantajı bakımından üreticiye kolaylık sağlamaktadır.



Şekil 8. Eat Jacquard (www.graphiccolor.com, 2007)

2.5.2 NED GRAPHICS

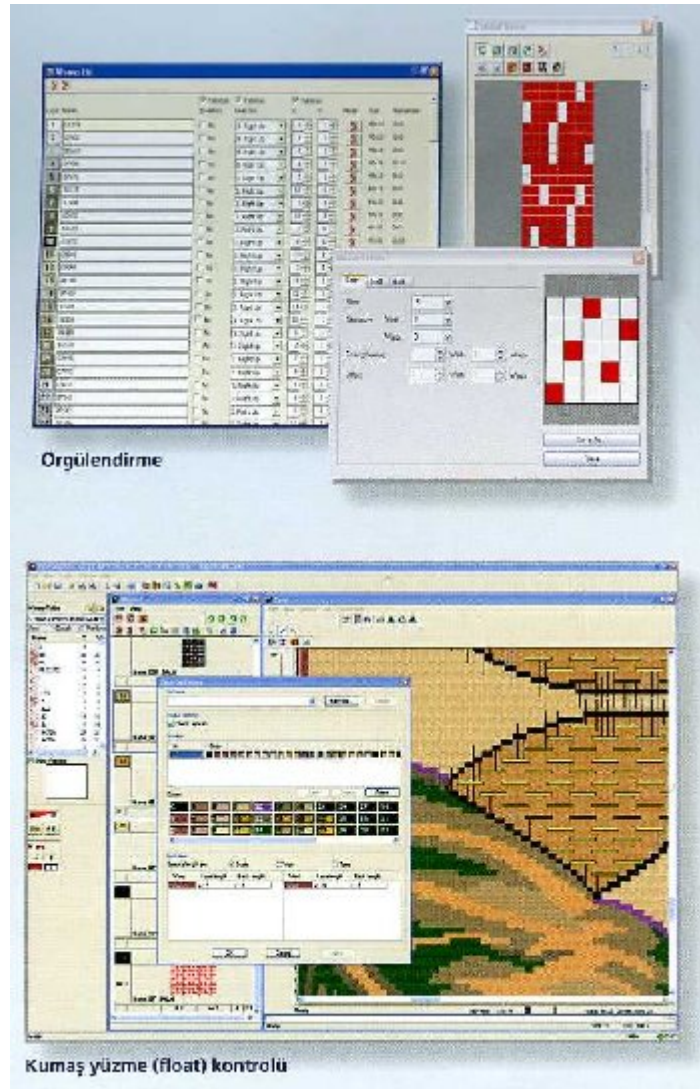
JACQUARD-JACQUARD PRO Jakar programı ile firmaların özel ihtiyaçlarına cevap veren fonksiyonlar; desen tasarımı, desenin jakara hazırlanması, örgü yerleştirilmesi, kumaşın dokunmadan önceki görüntüsü ve tezgahlara diskette bilgi aktarımı gibi işlemleri kısa sürede gerçekleştirebilmektedir. Ayrıca örgünün üç boyutlu ve simülasyonlu olarak tasarımı yapabilmektedir.

Bu program ile üretim zinciri tasarımdan dokumaya kadar otomatikleşmiştir. Kumaş yapısı ve örgü yapısı 3 boyutlu ortamda anında görüntülenebilmektedir., İşletmeye ait ipliklerle tarama yapıp ürüne gerçekçi bir şekilde bakılabilir, birleşik örgüler basit örgülere çevrilebilmektedir. Bu program üretim bilgilerini düzenleme ve oluşturmada kullanılan en son araçlardan biri olarak tanınmaktadır. Konuyla ilgili tüm ürün bilgileri bir plan doğrultusunda ve farklı görüş alanları arasında çabuk değişim sergilendiğinden, kolaylıkla ikinci bir ekran eklenip, tam olarak verimli bir şekilde çalışılabilmektedir.

Program üreticiye; tasarımın dokunmuş bir kumaşa dönüşümü, performans arttırımı, hatalarda azalma, üretim zamanından kazanım, kumaşlara 3B simülasyon ile bakma imkanı, numune maliyetinde azalma, kolay kullanım avantajlarından

yaralanma, doğrudan üretim mekanizmasını kontrol etme, son ürüne kadar eksiksiz kontrol sağlama konularında kolaylık sağlamaktadır.

Programın önemli noktaları; kumaş ve örgü yapısını 3 boyutlu ortamda anında görüntüleme, basit ve birleşik örgüler yaratma, bu örgülerin kütüphane içinde depolanması, örgüleri birbirlerine dönüştürme imkanı, otomatik olarak atkı ve çözgü boyutlarını oluşturma, otomatik ve manuel yüzme kontrolü ve düzeltme, anında üretim verisi oluşturma, harniş rapor değişikliği, simülasyonu varyantlama olanağı, jakar ve delme makinesi desteği de programın getirdiği avantajlar arasında bulunmaktadır(kişisel görüşme, Ferhat Fındık 2006).

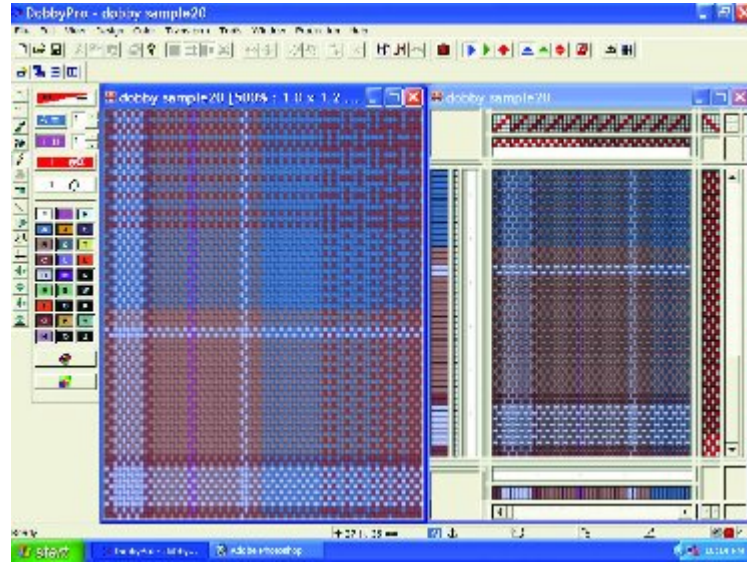


Şekil 9.Jacquard-Jacquard Pro (www.nedgraphics.com, 2007)

DOBBY-DOBBY PRO Armür programı ile desen tasarımı, blanket, varyant alma, gerçek iplik görüntüsü ile simülasyon, detaylı teknik çıktı ve ürün tasarımını hızlı bir şekilde her türlü tezgaha aktarabilmektedir.

İçerisinde bulunan 2 farklı kütüphaneye yerleştirilmiş iplik, tahar, armür ve çerçevelere kolayca ulaşılabilir. Özel iplik üreticileriyle, tüm mevcut iplik çeşitleri eşleştirilebilir. Dijital simülasyonlar ve tüm iplik çeşitleri 3 boyutlu olarak görülebilmektedir.

Farklı atkı sıklıkları, boş atkı, çift levend ve taraktan çözgü geçişleri yine 3 boyutlu olarak görülebilmektedir. Kullanılan makine formatlarına uygunluğu ve kalite kalite yükseltme seçenekleri programın diğer özellikleridir. (www.nedgraphics.com, 2006)



Şekil 10. Dobby-Dobby Pro (www.nedgraphics.com, 2007)

LEONARDO, Ned Graphics'in bünyesine yeni eklediği armürlü kumaş koleksiyonlarını yaratmak ve yönetmek için kullanımı kolay olan bir yazılımdır.

Desenler, örgüler ve taharlar veri tabanında saklandığından yanlışlıkla kaybolması önlenmektedir. İstenildiğinde ERP sistemine de aktarım yapılabilmektedir. Veri tabanına ek olarak yapılan çalışmalar otomatik olarak saklanmaktadır. İşin yarım kalması, plansız nedenlerle olabilecek kesintiler sonucunda bir sorun yaşanmamaktadır. İplikler ve renkler değişik renk kartelaları

içinde düzenlenebilmektedir. Bir ekran sayfasında bir çok deseni veya desen varyantlarını aynı anda görmek mümkündür. Leonardo da bunlara ek olarak görünen renk ile yazıcıdan çıkan renk ile aynı olma imkanı da bulunmaktadır. Bu programda desenin rapor dökümleri alternatifli olarak verilmektedir. Simülasyon özelliği gerçek görüntüyü aratmayacak kadar başarılı bulunmaktadır. Scan edilen desenin üzerinden boyama yapabilme olanağı da bulunmaktadır(www.nedgraphics.com, 2008)

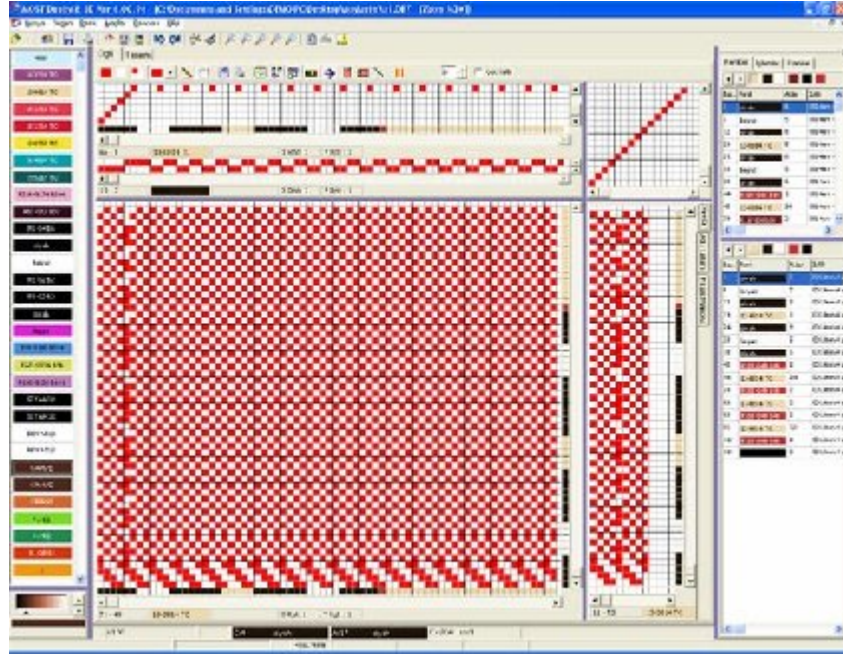


Şekil 11. (www.nedgraphics.com, 2007)

2.5.3 MOST

MOST VİSUAL DOBBY ile armürlü kumaşlarda varyant, desen çalışmaları kısa zamanda yapılabilmektedir. Kullanıcı renk paletini oluşturabilmekte, örgü raporu girildiğinde otomatik olarak armür ve tahar raporu görülebilmektedir. Sıklık ve tarak eni, çözgü miktarı, kumaş eni bilgileri girildiğinde, ardından desen sayfasına geçilip desen oluşturulduğunda verilen bilgiler eşliğinde otomatik yerleştirme yapabilmektedir. Örgü editörü sayesinde atkı çözgü renk raporları ve iplik kilolarına ulaşılabilen, 16,7 milyon renk kullanılabilmektedir. 3 boyutlu giydirme ve kumaş simülasyonu ile sunum ve görsellikte kolaylık sağlamaktadır (kişisel görüşme, Murat Kurtuluş, 2007).

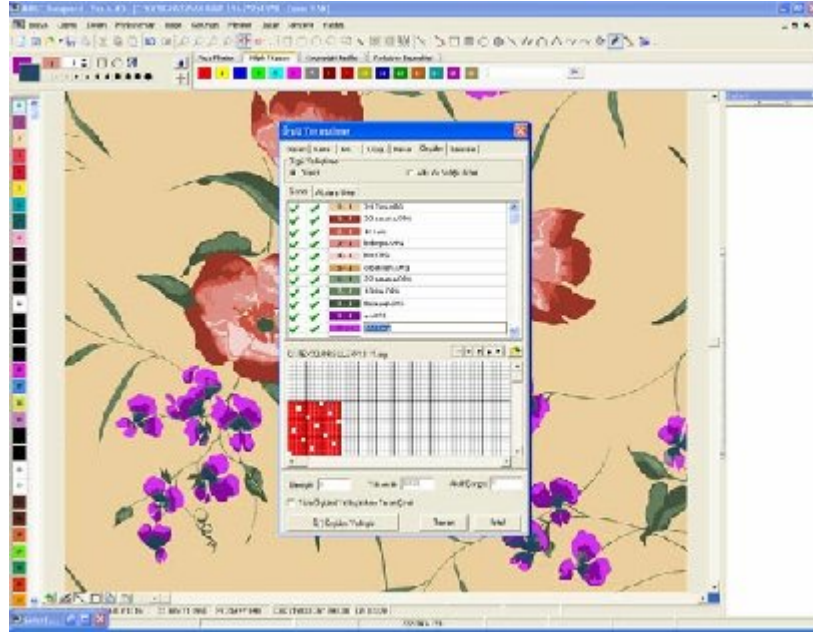
Most Dobby programının diğer programlardan üstün yanları Türkçe olması, kullanımının basit olması, ikon sayısının az olması ve programı diğerlerinden daha ucuz olmasıdır. Most Yazılımın armür programının diğer armür programlarından daha iyi olduğu da ayrıca belirtilmektedir.



Şekil 12. Most Visual Dobby (www.most.com, 2007)

MOST VISUAL JACQUARD ile aynı şekilde jakarlı kumaşlarda pratik sistemlerle yeni desenler bunların varyantları ve giydirme sistemleriyle müşterinin seçimini kolaylaştırma özellikleri bulunmaktadır.

Tek ve çok katlı örgü editörü, yüzme bulma ve değiştirme, desen üzerinde atkı regülatörü katsayı atkı hızı, çözgü gerginliği gibi tanımları yapabilme, 2000'nin üzerinde tek ve çok katlı hazır görsel örgü arşivi, 502'ye yakın dosya formatında çalışabilme, motif ve geometrik şekil kütüphanesi, uluslararası jakar formatlarında desen hazırlama, 16,7 milyon renk, 6 ayrı çeşit bölge belirleme, örgü disketlerinin arşivlenmesi, renk koruma kontür ekleme kaldırma gibi yönleriyle tasarımcıya kolaylık sağlar(www.most.com, 2007).



Şekil 13. Most Visual Jacquard (www.most.com, 2007)

3. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Araştırma konusu ile ilgili direkt ve dolaylı olan ilgili araştırmalar, bu bölümde tanıtılmıştır.

Yılmaz (2000) ‘Grafik Tasarım Sürecinde Bilgisayar Destekli Bir Ortamın Tasarımcının Yaratıcılığına Yansımaları’ adlı yüksek lisans tezinde, bilgisayar ortamının teknik olarak sahip olduğu olanakları ve kolaylıklarını ele almayı, grafik tasarım sürecine getirdiği yenilikleri ve yansımaları olumlu ve olumsuz yönleri ile ortaya koymayı amaçlamıştır. Bir süreç olarak ele alınan grafik tasarım ortamını oluşturan ve bu ortama etkisi olan faktörler ortaya konulduktan sonra, günümüz iletişim ortamı içerisinde sahip olduğu teknoloji ve bu teknolojinin tasarımcıya yansımaları vurgulanmıştır. Araştırma bilgisayar teknolojisinin yaratıcılığı engellemeden ve tasarımın kalitesi düşmeden, nasıl daha faydalı kullanılması gerektiğinin gösterilmesi bakımından önemlidir. Bugünün teknolojik gelişmesinin temeli olan bilgisayar ortamının, iletişim kapsamına giren her şeyi, yenilikleri ölçüsünde kolaylaştırdığı, yaratıcı süreçte, tasarımcının bilgisayar teknolojisi ile birçok olanağa ulaştığı, bilgisayarın imkansız görsel sonuçlara ve düşler ötesi görünümlere ulaşmayı mümkün kıldığı, zihnimizdeki duyguların görselleştirilmesine yönelik kolaylıkları sunduğu, sonuca çok kısa sürede ve mükemmel bir kalite ile ulaşılmasını aynı zamanda tasarımcıya iyi bir motivasyon sağladığı, kendi yaratısını, kendi potansiyeli ve çevresel faktörlerin etkisi ile oluşturan tasarımcının, tasarımı ortaya koyması gerektiği anda yani tasarımın teknik boyutunda ortaya çıkmakta, tasarımın kalitesini en kolay biçimde sunma konusunda tasarımcıya sayısız olanak sağladığı, bu nedenle, bilgisayar teknolojisinin tasarım ve tasarımcı yaratıcılığına yansımalarının tasarımın düşünce boyutunda görülmediği, sunum boyutunda ise kolayca gözlemlendiği sonuçlarına ulaşılmıştır.

Erdoğan (2006)’nın ‘Moda Tasarımı Programlarında Tasarımcıya Kazandırılan Yeterliliklerin Hazır Giyim Sektörünün Beklentilerini Karşılama Düzeyinin İncelenmesi’ konulu araştırmasında, Ön Lisans, Lisans ve Özel Tasarım Kurslarındaki moda tasarım programları doğrultusunda tasarımcıda bulunması

gereken yeterlilikleri belirlemek ve programların, hazır giyim sektörünün tasarımcıdan beklentilerini karşılama durumunu ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırma, betimsel bir çalışma niteliğindedir. Araştırma, hazır giyime yönelik çalışmalara kaynak olabileceği, okul-sanayi işbirliğinin geliştirilmesine olanak sağlayabileceği için önemlidir. Araştırmada, tasarımcıların çoğunlukla sektör içinde çalışanların tavsiyeleri üzerine işe alındıkları, yapılan tasarımlarda firma isteklerinin göz önünde bulundurulduğu, tasarım sürecinde yürütülen çalışmaların verimli bir şekilde yürütülmesinde ve ürünün kalitesinin yükseltilmesinde tasarımcıların bilgi-beceri yeterliği kadar insan ilişkileri ile alana yönelik ilgi ve tutumlara sahip olmasının beklendiği, tasarımcıların alanları ile ilgili çalışma yapma, kaynakları takip etme ve çalışmalara uyum sağlama düzeyinde yeterli oldukları sonuçlarına ulaşılmıştır.

İnan (2006) ‘Bilgisayar Destekli Tasarım Sürecinde Disiplinler Arası İlişkiler Ve Disiplinler Arası Uyumlu Tasarım Olanaklarının Araştırılması’ konulu araştırmasında, bilgisayar ve iletişim teknolojilerinin kullanımının, mimari tasarım süreci ile tasarım organizasyonlarındaki etkilerini ortaya koymayı ve disiplinler arası uyumlu tasarım olanaklarını araştırmayı amaçlamıştır. Araştırmada toplanan verilerin incelenmesi ve çözümlenmesinde istatistiksel teknikler kullanılmıştır. Araştırma, bilgisayar teknolojilerinin nerede ve nasıl kullanıldığında yararlı olacağının görülmesi açısından önemlidir. Tüm bilgilerin dijital ortamlarda hazırlanıp sunulduğu günümüzde, doğru, hızlı ve sağlıklı bir iletişim için ortak bir dil kullanımının zorunlu olduğu, bilgisayar ortamında ortak dilin kullanılan yazılımlar ve standartlarla sağlandığı, bilgisayarın tasarım sürecinin her aşamasında yoğunlukla kullanıldığı, çizim için harcanan sürenin kısılmasını, tasarıma ve araştırmaya ayrılan vakti arttırdığı, ancak bilgisayar kullanımının avantajları yanında bilgi eksikliği ve programları tam ve etkin kullanamama gibi dezavantajlarının da görüldüğü sonuçlarına ulaşılmıştır.

Özgebe (2003) ‘Hazır Giyim İşletmelerinde Çalışan Tasarımcıların Eğitim Sürecinde Kazandıkları Bilgi Ve Becerilerini İşletmelerde Uygulama Durumları’ konulu araştırmasında, hazır giyim işletmelerinde tasarımcı olarak çalışan kişilerin, eğitim

sürecinde kazandıkları bilgi ve becerileri işletmelerde ne derece uygulayabildiklerini, işletmeler ile eğitim kurumları arasındaki tasarım uygulama farklılıklarını ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Araştırma mesleki bilgiye sahip tasarımcıların işletmelerdeki tasarım işlemlerini gerçekleştirmedeki başarılarını arttırması ve eğitim programlarının hazırlanmasında ilgili bölümlere katkı sağlaması bakımından önemlidir. Araştırmanın yönteminde mevcut durumu ortaya çıkarmayı amaçlayan betimsel yöntem kullanılmıştır. Sonuç olarak tasarımcıların süreçte bilgisayarı kullanmalarının kolaylıkları, yapılan tasarımların tasarım ilke ve elemanlarıyla uyumlu olduğu ve tasarımcıların sektörde kendilerini yeterli hissettikleri sonucu ortaya çıkmıştır.

Kutlu (2001) ‘Hazır Giyim İşletmelerinde Tasarım Sürecine Yönelik Bir Araştırma’ konulu çalışmasında, hazır giyim işletmelerinde giysi tasarımı fikrinin oluşturulması, tasarım aşamalarının uygulanması ve bu süreçlerdeki sorunların belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırma tasarım sürecindeki sorunların belirlenmesi açısından önemlidir. Araştırma betimsel bir çalışma niteliğindedir. Araştırma sonucunda, işletmelerin tasarım sürecinin gerektirdiği aşamaları, kendi yapılarına ve olanaklarına uygun olarak değiştirdiği görülmüştür.

Tuna (2003) ‘Sanat Eğitimi Bölümlerinde Tasarım İlke Ve Elemanlarının Bilgisayar Teknolojisi Yardımı İle Uygulanması’ konulu araştırmasında, ilgili eğitim kurumlarında tasarım ilke ve elemanları konularının bilgisayarlarla uygulandığında, ortaya çıkacak ürünlerin üzerindeki etkiyi belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma son test kontrol grup deseni modelindedir. Araştırma, bilgisayar kullanımının öğrencilerin sanatsal yaratımına ve sanatsal yaratım için gerekli olan cesareti sağlamada nasıl yardımcı olabileceğinin görülmesi açısından önemlidir. Bilgisayar kullanımının var olan yaratıcılığı ortaya çıkardığı, pratik düşünme ve kolay çözüm yolları bulmayı kolaylaştırdığı görülmüştür. Bunun yanında bilgisayar kullanımının, el becerilerinde bir azalmaya neden olabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

4. YÖNTEM

4.1 Araştırma Modeli

Araştırma var olan durumu ortaya koymaya yönelik tarama modelinde bir betimleme araştırmasıdır.

4.2 Evren Örneklem

Araştırmanın evrenini giysi ve kalıp tasarımı dışındaki tekstil dokuma tasarım programlarını kullanan işletmeler ve bu programları kullanan tasarımcılar oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini, İstanbul ili içerisindeki 52 işletme, (bunlardan 34'ü giysilik kumaş, 18'i döşemelik kumaş üretimi yapmakta) ve bu işletmelerin tasarım biriminde çalışan 52 tasarımcı oluşturmaktadır.

4.3 Veri Toplanması

Tekstil dokuma tasarım programlarını kavramak, hangi süreçlerde kullanıldığını tanımlamak, programların avantaj ve sınırlılıklarını tespit etmek, tasarımcıların eğitim durumlarını ve karşılaştıkları güçlükleri tanımlamak için araştırma yapılmıştır. Tasarım sürecine ve tasarım programlarına ilişkin bilgilerin derlenmesinde, ilgili kaynaklardan, yazılım programlarını pazarlayan firmalardan, internetten, programı kullanan işletme yetkililerinden ve tekstil işletmelerinde çalışan tasarımcılardan faydalanılmıştır.

Amaçlar paralelinde tekstil dokuma alanında kullanılan programlara ve programları kullanan tasarımcı profilini belirlemeye yönelik anket geliştirilerek ekte sunulmuştur. Ankette, istihdam ve tasarımcı profili ile ilgili 1'i açık, 6'sı kapalı uçlu 7 adet soru, tasarım üretim süreci ile ilgili 3 adet kapalı uçlu soru, tekstil tasarım programları ile ilgili 5 adet kapalı uçlu soru, tasarımcı profilinde çalışan kişilerin karşılaştıkları güçlükler ile ilgili 4 adet kapalı uçlu soru, tasarım eğitimine ilişkin görüş ve değerlendirmeler ile ilgili 2 adet kapalı uçlu soru, tasarımcıların hangi firmada çalıştıkları ile ilgili 1 adet açık uçlu soru olmak üzere toplamda 22 adet soru 12.02.2008 – 16.05.2008 zaman aralığında karşılıklı görüşme yoluyla örneklem grubuna uygulanmıştır.

4.4 Verilerin Analiz Ve Değerlendirilmesi

Elde edilen tüm veriler analiz edilerek, sayı ve % olarak alınan dağılımları, amaçlar paralelinde uygun başlıklar altında, tablolar halinde sunulmuş ve açıklanmıştır. Tablolarla sunulan bulgular, kuramsal temeller bölümünde yer verilen bilgiler, tasarımcılarla ve sektör yetkilileriyle yapılan görüşmeler doğrultusunda yorumlanmıştır.

5. BULGULAR VE TARTIŞMA

Bu bölümde, araştırma bulguları ve amaçlar doğrultusunda oluşturulan, ‘Tasarım Üretim Süreci’, ‘Tekstil Tasarım Programları’, ‘İstihdam Ve Tasarımcı Profili’, ‘Tasarımcı Profiline Çalışan Kişilerin Karşılaştıkları Güçlükler’, ‘Tasarım Eğitimine İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeler’ adı altında beş başlıkta sunulmuştur.

5.1 Tasarım Üretim Süreci

Bu başlık altında, ‘Uygulanan Tasarım Süreci’, ‘İşletmelerin Tasarımcılara Sunduğu Mesleki İmkanlar’, ‘Tasarımcıların İşletmede Uygulanan Tasarım Sürecine İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeleri’ ve ‘Tasarım Sürecinde Etkin Bilgisayar Kullanımına İlişkin Dağılım’ ve açıklamalar yer almaktadır.

Tasarımcılarla yapılan karşılıklı görüşmelerle elde edilen bilgilere göre, işletmelerde uygulanan tasarım üretim süreci çoğunlukla, özgün tasarımların yaratılması, sunum hazırlama, tasarım seçimi ve numune hazırlanması aşamalarından oluşmaktadır.

Özgün tasarımların yaratılması aşamasında, tasarımcı sezon ya da müşteri istekleri doğrultusunda tasarımları hazırlamaktadır. Yapılan tasarımların ne derece özgün ve yaratıcı olduğu tasarımın başarısı için oldukça önemlidir. Yaratıcı tasarımlar dışında müşteri tarafından verilen tasarımlarda kullanılan teknolojiye uyarlanmaktadır. Özgün olması gereken çizimler, genelde beğenilen tasarımların benzeri olarak şekillendirilmektedir. Tasarım çalışmaları günümüzde bilgisayar desteğiyle daha kolay bir şekilde çizime dönüştürülmektedir. Elde çizilen tasarımlar, daha sonra bilgisayara geçirilmekte veya tamamen bilgisayarda çizilmektedir. Yapılacak tasarımlarda kullanılacak materyal ve trendler doğrultusunda belirlenen renklerle sunum hazırlanıp, fikirler somutlaştırılır.

Sunum hazırlama aşamasında, trend renkleri ve ilham kaynağından yola çıkılarak tespit edilen renkler, bulgular sayesinde ortaya çıkan tasarımlar ve bu tasarımlarda kullanılacak materyaller bulunmaktadır. Bu çalışmada müşteri istekleri de rol oynamaktadır. Sunumda yer alan malzeme, renk ve tasarımlar estetik bir kompozisyon içerisinde sunulmaktadır. Hazırlanan koleksiyon çalışmalarında yola çıkılan hikaye de sunuma eklenmektedir.

Tasarım seçimi ve numune hazırlanması aşamasında, tasarımcı uzun süren bir hazırlık dönemi sonunda hazırlamış olduğu tasarımları işletme sahibi, pazarlama müdürleri, işletme müdürü, mağaza temsilcileri kişiler ile birlikte tasarımların üretilebilirlik fonksiyonu, pazar uygunluğu ve maliyeti de göz önüne alınarak seçme işlemine geçilmektedir. Üretimi yapılacak olan tasarımların seçiminde üretilebilirlik oldukça önemli olmaktadır. İşletmenin hitap ettiği kitleye üretim yapmak, sahip olunan teknoloji ile maliyet açısından pazara uygun ürünler üretmek, hedef kitlenin alım gücünü dikkate almak, firmaların tasarım seçiminde önemli bir rol oynamaktadır.

Kriterlere uygun görülen tasarımlar numuneye dönüştürülmektedir. Tasarım seçimini yapan ekiple tekrar toplantılar yapılarak ,bu kez koleksiyon ya da üretim için karar verilmektedir. Onaylanan numuneler teknik detayları, kompozisyonları hazırlandıktan sonra üretime verilmektedir.

Tasarımcıların işletmede uygulanan tasarım sürecine ilişkin görüş ve değerlendirmeleri ile ilgili dağılım Tablo 5.1’de verilmiştir.

Tablo 5.1. Tasarımcıların İşletmede Uygulanan Tasarım Sürecine İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeleri İle İlgili Dağılım

Tasarım Süreci	S	%
Piyasanın beklentileriyle uyumlu	38	73,08
Firma yöneticilerinin beklentileriyle uyumlu	11	21,15
Tasarım ilke ve yöntemleriyle uyumlu	8	15,38
Tasarım süreci uygulanmıyor	6	11,54

$\Sigma_s = 52$ (birden fazla seçim)

Tablo 5.1 incelendiğinde, işletmelerde uygulanan tasarım sürecinin en yüksek %73,08 ile piyasanın beklentileriyle, %21,15 ile firma yöneticilerinin beklentileriyle, % 15,38’lik bir oranının tasarım ilke ve yöntemleriyle uyumlu olduğu, %11,54 gibi düşük oranla ile bu sürecin uygulanmadığı saptanmıştır.

Elde edilen verilere göre, işletmelerde tasarım süreci ticari kazancın yüksek olması ile orantılı olarak piyasanın beklentileriyle uyumlu bir şekilde yürütülmektedir. En yüksek çıkması beklenen, tasarım sürecinin tasarım ilke ve

yöntemleriyle uyumlu olması seçeneğinin ise 3. sırada yer aldığı görülmüştür. Bunun yanında tasarım departmanının çalışmalarının firma yöneticilerinin istekleriyle de uyumlu olması önemli rol oynamaktadır. Birçok firmanın tasarım sürecini göz ardı etmesinden dolayı da tasarım süreci uygulanmadığı da görülmüştür.

İşletmenin tasarımcılara sunduğu mesleki imkanlar ile ilgili dağılım Tablo 5.2’de verilmiştir.

Tablo 5.2. İşletmenin Tasarımcılara Sunduğu Mesleki İmkanlar İle İlgili Dağılım

Sunulan Mesleki İmkanlar	S	%
Trend kitapları ve süreli yayınlar	29	55,77
Piyasa incelemesi (Vitrin gözlemleri)	27	51,92
Yurtiçi fuar ve seminerlere katılma	25	48,08
Çeşitli katalog temini	24	46,13
Yurtdışı fuar ve seminerlere katılma	22	42,31

$\Sigma_s = 52$ (birden fazla seçim)

Tablo 5.2 incelendiğinde, işletmenin tasarımcılara sunduğu imkanlarda ilk sırayı, (%55,77) trend kitapları ve süreli yayınların, ikinci sırayı (%48,08) yurtiçi fuar ve seminerlerin, üçüncü sırayı (%46,15) çeşitli katalog teminin, en son sırayı ise (%42,31) yurtdışı fuar ve seminerlerin aldığı saptanmıştır.

Elde edilen verilere göre, trend kitapları ve süreli yayınlar, sektördeki gelişmeyi takip etmek için maliyeti en düşük imkanlardan biridir. İşletmeler maliyet yüzünden bu yolu daha çok tercih etmektedirler. Katalog temini ve piyasa inceleme de maliyet bakımından işletmeye bir yük getirmemektedir. Fakat işletmenin tanıdığı bu imkanlar dahilinde, tasarımcı vizyonunu geniş ve açık tutamamaktadır. Rakiplerden farklı atılımlar yapmanın en geçerli yolu, yurtdışı fuar ve seminerlere katılmak ve trendleri yerinde takip etmektir. Tasarımcı için önemi büyük olan bu imkan, işletme bütçesine büyük maliyet olarak yansıdığından dolayı, işletmelerce uygun görülmemektedir.

Tasarım sürecinde etkin bilgisayar kullanımına ilişkin dağılım Tablo 5.3'te verilmiştir.

Tablo 5.3. Tasarım Sürecinde Etkin Bilgisayar Kullanımına İlişkin Dağılım

Aşamalar	S	%
Tasarım çizim ve renklendirme	50	96,15
Arşivleme	41	78,85
Sunum	40	76,92
Desen araştırma ve geliştirme	39	75,00

$\Sigma_s = 52$ (birden fazla seçim)

Tablo 5.3 incelendiğinde, etkin olarak bilgisayarın çoğunlukla (%96,15) tasarım çizim ve renklendirmede, (%78,85) arşivlemede, (%76,92) sunumda, (%75,00) desen araştırma ve geliştirmede kullanıldığı saptanmaktadır.

Elde edilen verilere göre, tasarım sürecinde bilgisayar kullanımı tekstil yazılımları doğrultusunda tasarım çizim ve renklendirme aşamasında kullanılmaktadır. Yapılan tasarımlar eskiden kataloglar halinde saklanırken şimdi bilgisayar yardımıyla arşivlenebilmektedir. Tasarım seçim toplantıları sırasında yapılan sunumlarda da bilgisayarın yeri yadsınmamalıdır. Arşivleme, sunum ve çizim özelliklerinin hepsi, bilgisayardaki tekstil yazılımlarının özellikleri içinde de ayrıca var olduğundan değişik şekillerde uygulanabilmektedir. Ayrıca tasarımcı bilgisayar yardımı ile diğer tasarımları inceleme ve dünya trendlerini takip etme olanağını da bulmaktadır.

5.2 Tekstil Tasarım Programları

Bu başlık altında, 'Tasarım Çalışmalarında Kullanılan Tekstil Yazılım Programları', 'Tasarımcıların Bilgisayar Ve Tasarım Programlarının Sunduğu Avantajlara İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeleri', 'Tasarımcıların Tasarım Programlarının Avantajları İle İlgili Görüş Ve Değerlendirmeleri', 'Tasarımcıların Tasarım Programlarının Dezavantajları İle İlgili Görüş Ve Değerlendirmeleri' yer almaktadır.

Tasarım çalışmalarında kullanılan tekstil yazılım programlarına ilişkin dağılım Tablo 5.4’de verilmiştir.

Tablo 5.4. Tasarım Çalışmalarında Kullanılan Tekstil Yazılım Programlarına İlişkin Dağılım

Tasarım programları	S	%
Nedgraphics	33	63,46
Most	14	26,92
EAT Design	8	15,38

$\Sigma_s = 52$ (birden fazla seçim)

Tablo 5.4 incelendiğinde, kullanılan tekstil yazılımların kullanılma oranlarının çoğunlukla (%63,46) Nedgraphics, (%29,92) Most, (%15,38) Eat Design olduğu saptanmıştır.

Elde edilen verilere göre, Nedgraphics yazılımının kullanım kolaylığından ve özelliklerinden, ayrıca bünyelerine kattıkları Leonardo programının kolaylıklarından dolayı, sektörde daha çok tercih edildiği görülmektedir. Eat Design programı ile Ned Graphics programı arasında çok fiyat farkı bulunmamasına rağmen, tercih edilen bir program olmamaktadır. Most programı ise Türkçe bir yazılım olması ve diğer programlardan daha ucuz olması nedeniyle kullanılmaktadır.

Tasarımcıların bilgisayar ve tasarım programlarının sunduğu avantajlara ilişkin görüş ve değerlendirmeleri Tablo 5.5’da verilmiştir.

Tablo 5.5. Tasarımcıların Bilgisayar Ve Tasarım Programlarının Sunduğu Avantajlara İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeleri

Bilgisayar ve tasarım programlarının sunduğu avantajlar	S	%
Hepsi	36	69,23
Bilgiyi kullanma kolaylığı	12	23,08
İletişimde kolaylık	7	13,46
Doküman saklamada kolaylık	6	11,54
Bilgiye ulaşma kolaylığı	3	5,77

$\Sigma_s = 52$ (birden fazla seçim)

Tablo 5.5 incelendiğinde, tasarımcının bilgisayar ve programların sunduğu avantajların hepsini çoğunlukla (%69,23) kullandığı saptanmıştır.

Elde edilen verilere göre, bilgisayar her alanda tasarımcıya yardımcı olmaktadır. Bu alanlardan en önemlisi Tablo 5.3'te de görüldüğü tasarım çizim ve renklendirme de yani bilgiyi kullanmadaki kolaylıktır. Kullanımı takiben, yapılan çalışmaların bilgisayar üzerinden gerekli yerlere gönderilmesi ve geri dönüşün en kısa zamanda yapılması da işleyişi kolaylaştırmaktadır. Tablo 5.3'te ki gibi arşivleme, yani doküman saklama yapılan eski çalışmalara kolay ulaşılması açısından yerini almaktadır.

Tasarımcı pozisyonunda çalışanların eğitimi ve tasarım programlarının avantajları ile ilgili görüş ve değerlendirmeleri ile ilgili dağılım, Tablo 5.6'de verilmiştir.

Tablo 5.6. Tasarımcı Pozisyonunda Çalışanların Eğitimi Ve Tasarım Programlarının Avantajları İle İlgili Görüş Ve Değerlendirmeler

Avantajlar	Eğitim Durumu									
	Meslek Lisesi		Meslek Yüksekokulu		Güzel Sanatlar Fakültesi		Eğitim Fakültesi		Kurslar	
	S	%	S	%	S	%	S	%	S	%
Araştırma ve geliştirme	2	16,6	2	10	10	9,52	4	20	3	9,09
Çizimde hız	3	25	5	25	19	18,09	5	25	6	18,18
Ölçülendirme kolaylığı	2	16,6	2	10	13	12,38	3	15	6	18,18
Raporlama kolaylığı	1	8,3	2	10	17	16,19	2	10	6	18,18
Renklendirme	1	8,3	4	20	21	20	2	10	5	15,15
Hataya müdahalede zaman kazanma	3	25	5	25	25	23,80	4	20	7	21,21
Toplam	12	100	20	100	105	100	20	100	33	100

Tablo 5.6 incelendiğinde, tasarımcıların tasarım programları ile ilgili avantajlarının en yüksek hataya müdahalede zaman kazanma, en düşük araştırma ve geliştirmede olduğu görülmüştür.

Elde edilen verilere göre, bütün eğitim kurumları mezunları, hataya müdahale ve çizimde hız avantajlarını daha çok seçerken, diğer avantajları birbirlerine yakın oranlarda sıralamışlardır. Programlar, tasarımcıya yapılan tasarımdaki renk ve uyumu hemen görebilmesi dolayısıyla hataya müdahalede zaman kazandırır. Tasarımların seri olarak hazırlanabilmesi, çeşitli renk varyantlarının hemen görülebilmesi, raportlamanın anında yapılabilmesi, tasarıma istenilen ölçünün verilebilmesi yazılım programlarının önemli özelliklerindendir. Desen araştırma ve geliştirme ise Tablo 5.3’ te de görüldüğü gibi en son sırada yer almaktadır. Tasarımcılar araştırma ve geliştirme için trend kitapları, fuarlar gibi firmanın sunduğu diğer olanakları daha çok kullanmaktadırlar.

Tasarımcı pozisyonunda çalışanların eğitimi ve tasarım programlarının dezavantaj ile ilgili görüş ve değerlendirmeleri ile ilgili dağılım, Tablo 5.7’de verilmiştir.

Tablo 5.7. Tasarımcı Pozisyonunda Çalışanların Eğitimi Ve Tasarım Programlarının Dezavantajları İle İlgili Görüş Ve Değerlendirmeler

Dezavantajlar	Eğitim Durumu									
	Meslek Lisesi		Meslek Yüksekokulu		Güzel Sanatlar Fakültesi		Eğitim Fakültesi		Kurslar	
	S	%	S	%	S	%	S	%	S	%
Bilgisayarda tasarımın zor olması	2	50	2	33,33	9	30	4	40	2	28,57
Programdan kaynaklanan hatalara hemen çözüm bulamama	2	50	4	66,66	16	53,33	6	60	4	57,14
Ekrana hakim olamama	-	-	-	-	2	6,66	-	-	1	14,28
Diğer...estetik değerlerin azalması	-	-	-	-	2	6,66	-	-	-	-
Diğer...Tasarımın malzeme üzerinde görülememesi	-	-	-	-	1	3,33	-	-	-	-
Toplam	4	100	6	100	30	100	10	100	7	100

Tablo 5.7 incelendiğinde, tasarımcıların tasarım programlarının dezavantajlarından en çok programdan kaynaklanan hatalara hemen çözüm bulamama seçeneğini işaretledikleri görülmüştür.

Elde edilen verilere göre, programların dezavantajları program kaynaklı hatalara hemen çözüm bulamamaktır. Firma eğitmenleri aracılığı ile bu sorun giderilmektedir. Bu da zaman kaybına sebep olmaktadır. Güzel Sanatlar Fakültelerinden mezun tasarımcılara göre bilgisayar estetik değerlerin azalmasına sebep olmaktadır. Bunda alınan kurumda alınan eğitimin etkisi çok büyüktür. Bilgisayarda yapılan tasarımda estetik değerlerin azaldığı görüşü az da olsa dezavantajlarda yer almaktadır. Tasarımcı program özelliklerini tam olarak kullanamadığından, sadece kendine yeterli işlevleri kullandığından ekrana tamamen hakim olamamaktadır. Yapılan her çalışmayı numune olarak görememekte Güzel Sanatlar Fakültelerinden mezun tasarımcılar tarafından dezavantaj olarak görülmektedir. Bazen tasarım olarak beğenilmeyen ama ürüne dönüştüğünde talep gören çalışmalarda bulunmaktadır.

5.3 Tasarımcı Profili Ve İstihdam

Bu başlık altında, ‘İşletmelerin Tasarım Departmanında Yer Alan Görev Pozisyonlarına İlişkin Dağılım’, ‘Tasarımcının Yaşı İle Sektördeki İş Deneyimi Arasındaki Karşılaştırmalı Dağılım’, ‘Tasarımcı Pozisyonunda Çalışanların Eğitimine İlişkin Dağılım’, ‘Tasarımcıların Tekstil Tasarım Programları Kullanma Eğitimlerine İlişkin Dağılım’, ‘Tasarımcıların İş Edinme Kanallarına İlişkin Dağılım Tasarımcı Seçiminde İşletmelerce Aranılan Niteliklere İlişkin Dağılım’ yer almaktadır.

İşletmelerin tasarım departmanında yer alan görev pozisyonlarına ilişkin dağılım Tablo 5.8’de verilmiştir.

Tablo 5.8. İşletmelerin Tasarım Departmanında Yer Alan Görev Pozisyonlarına İlişkin Dağılım

Departmanda bulunan kişiler	S	%
Tasarımcı	49	94,23
Tasarım müdürü	25	48,07
Varyantçı	9	17,31
Numune takipçisi	7	13,46
Kartelacı	6	11,54

$\Sigma_s = 52$ (birden fazla seçim)

Tablo 5.8 incelendiğinde, tasarım departmanında bulunan kişilerin çoğunluğunun (%94,23) tasarımcı, (%48,07) tasarım müdürü, en düşük oranla da (%11,54) kartelacı olduğu görülmektedir.

Elde edilen verilere göre, tasarım departmanında bulunan kişiler çoğunlukla tasarımcılardır. İşletmeler genelde bu departmana fazla bütçe ayırmak istemediklerinden dolayı, sadece bir tasarımcıyla işe devam etmek istemektedirler. Üretim ile iç içe işletmelerde durum biraz daha farklı olduğundan tasarım müdürü, varyantçı, numune takipçisi, kartelacı ve tasarım şefi de istihdam edilmektedir. Tasarım müdürü bulunmayan departmanlarda, tasarımcı ve diğer elemanlar üretim ve planlama departmanına bağlı bulunmaktadır.

Tasarımcının yaşı ile sektördeki iş deneyimi arasındaki karşılaştırmalı dağılım Tablo 5.9’da verilmiştir.

Tablo 5.9. Tasarımcının Yaşı İle Sektördeki İş Deneyimi Arasındaki Karşılaştırmalı Dağılım

Tasarımcının Yaşı	Tasarımcının Sektördeki İş Deneyimi								
	1-4 yıl		5-9 yıl		10-14 yıl		20- <		Toplam
	S	%	S	%	S	%	S	%	S
20-29	25	92,59	13	61,90	-	-	-	-	38
30-39	2	7,40	8	38,09	3	100	-	-	13
40- <	-	-	-	-	-	-	1	100	1
Toplam	27	100	21	100	3	100	1	100	52

Tablo 5.9 incelendiğinde, 20-29 yaş aralığındaki tasarımcıların %92,59 ile 1-4 yıl deneyimi bulunduğu, 30-39 yaş aralığındaki tasarımcıların 15 ve üzeri yıllarda, 40 ve üzeri yaştaki tasarımcıların ise 1-19 yıl arasında hiç deneyimlerinin olmadığı görülmüştür.

Elde edilen verilere göre, genç tasarımcıların daha az tecrübeye sahip olduğu, yaşı ilerlemiş tasarımcıların sektördeki tecrübesinin daha fazla olduğu söylenebilir. İki veri arasında doğru orantı görülmüştür. İşletmeler genelde tasarım departmanlarına büyük yatırımlarda bulunmak istememektedirler. Tasarım işletme sahipleri gözünde işletmeye sıcak para akışı sağlayan bir departman değildir. İşletmeler eleman alımlarında da daha aktif, genç ve kendi kendine vizyon geliştirebilecek elemanları tercih etmektedirler. Tasarımcılar da maddi ve manevi memnuniyetsizliklerden dolayı, farklı iş arayış çabalarında bulunmaktadır.

Uygulanan anket sonucunda, sektörde çalışan tasarımcıların %69,23'ünün bayan, %30,76'sının erkek olduğu saptanmıştır. Görev tasarım olunca, bayanların el yatkınlıklarından dolayı bu meslekte daha çok tercih edildikleri söylenebilmektedir. Çoğu işletme cinsiyet konusunda tutucu olabilmekte, erkek tasarımcıları tercih etmemektedir(kişisel görüşme, Yasemin Şatıroğlu, 2008).

Tasarımcı pozisyonunda çalışanların eğitime ilişkin dağılım Tablo 5.10'da verilmiştir.

Tablo 5.10. Tasarımcı Pozisyonunda Çalışanların Eğitime İlişkin Dağılım

Eğitim durumu	S	%
Güzel Sanatlar Fakültesi	29	55,76
Kurslar	8	15,38
Mesleki Eğitim Fakültesi	6	11,53
Meslek Yüksekokulu	6	11,53
Meslek Lisesi	3	5,76
Toplam	52	100

Tablo 5.10 incelendiğinde, tasarımcı pozisyonunda çalışanların yarısından fazlasının Güzel Sanatlar Fakültesi mezunu olduğu, bunu Meslek Yüksekokulu ve Mesleki Eğitim Fakültesi mezunlarının izlediği saptanmıştır.

Elde edilen verilere göre, tasarımcı pozisyonundaki kişiler genelde Güzel Sanatlar Fakültesi'nden mezun olmuşlardır. Güzel Sanatlar Fakültesi diğer okullardan daha fazla sanatsal eğitim vermekte, direkt tasarımcı ünvanıyla öğrenci mezun etmektedir. Bu ünvanla mezun olan kişilerde sektörde hızlı bir şekilde istihdam olmaktadır. Diğer eğitim kurumlarından mezun olanlarda, aradaki farkı sektördeki deneyimleriyle ve ayrıca alınan kurslarla kapatmaya çalışmaktadırlar.

Tasarımcıların programları kullanma eğitimlerine ilişkin dağılım Tablo 5.11'de verilmiştir.

Tablo 5.11. Tasarımcıların Tekstil Tasarım Programları Kullanma Eğitimlerine İlişkin Dağılım

Program Eğitimi	S	%
İşletmede	38	73,08
Okulda	14	26,92
Kursta	6	11,54
Diğer... (Firma eğitimleri)	1	1,92

$\Sigma_s = 52$ (birden fazla seçim)

Tablo 5.11 incelendiğinde, tasarımcıların programları kullanma becerilerini çoğunlukla (%73,08) işletmelerde, (%26,92) okulda, (%11,54) kurslarda, (%1,92) firma eğitimlerinde kazandıkları saptanmıştır.

Elde edilen verilere göre, tasarımcılar programları işletmede öğrenmektedirler. Programların ücretleri yüksek olduğundan dolayı, tasarımcı programı işletmenin tedarik ettiği firma eğitimleriyle yada işletmede bulunan daha deneyimli kişilerin yardımıyla öğrenmektedir. Bunun yanında, bu programlara sahip olan üniversiteler de de eğitim verilmektedir. Eğitim almak isteyen tasarımcılar özel ve milli eğitime bağlı kurslar aracılığı ile de eğitim almaktadırlar. Bu açığı kapatmak için sanayi odaları eğitimi vermektedirler.

Tasarımcıların iş edinme kanallarına ilişkin dağılım Tablo 5.12’de verilmiştir.

Tablo 5.12. Tasarımcıların İş Edinme Kanallarına İlişkin Dağılım

İş Edinme Yolları	S	%
Referans	25	48,07
Basın	12	23,07
İnternet	8	15,38
Okul-sanayi işbirliği	7	13,46
Toplam	52	100

Tablo 5.12 incelendiğinde tasarımcıların en yüksek %48,07 ile referans yoluyla, en düşük %13,46 ile okul-sanayi işbirliği ile işlerine sahip oldukları görülmüştür.

Elde edilen verilere göre, tasarımcının iş edinme yolları arasında en üst sırayı referans yolunun aldığı anlaşılmaktadır. Okul- sanayi işbirliği yapılarak işletmelerin çalışanlarını daha iyi tanımaları ve seçimlerini daha iyi yapabilecekleri bilinir bir gerçek olsa da, bu yöntem referansın altında sıralanmaktadır. İşletme yetkililerince güvenilir bulunan tanıdıklarının önerilerinin çoğunlukla dikkate alındığı ve bu şekilde referanslarla gelen adayların yetkililer tarafından öncelikle tercih edildiği söylenebilmektedir. Yeni mezun bireyler genellikle internet ve basın yolunu da tercih etmektedirler.

Tasarımcıların seçiminde işletmelerde kullanılan yöntemlere ilişkin dağılım dikkate alındığında, kullanılan yöntemin çoğunlukla (% 65,38) mülakat ve (% 34,61) dosya sunumu olduğu saptanmıştır. Elde edilen verilere göre, göreve alınacak adaylara uygulanan seçim yöntemlerinde mülakat ilk sırayı almaktadır. Tasarımcının sektörle ilgili düşüncelerini, yapmayı hedeflediklerini sözlü olarak işverene belirtmesi tercih edilen bir yöntem olarak görülmektedir.

Tasarımcı seçiminde işletmelerce aranan niteliklere ilişkin dağılım Tablo 5.13'te verilmektedir.

Tablo 5.13. Tasarımcı Seçiminde İşletmelerce Aranan Niteliklere İlişkin Dağılım

Unsurlar	Önem Derecesi						*Ağırlıklı Toplam	Ağırlıklı %	Önem Derecesi
	1	2	3	4	5	6			
İş tecrübesi	12	19	7	8	1	5	226	20,77	1
Eğitim	16	3	17	2	9	5	208	19,11	2
Yaratıcılık	5	18	11	6	6	6	200	18,38	3
Referans	16	6	5	6	6	19	183	16,81	4
Bilgisayarda tasarım programlarını kullanabilme	3	6	10	12	12	4	157	14,43	5
Yabancı dil	-	-	2	18	18	13	114	10,47	6
Toplam	52	52	52	52	52	52	1088	100	

***Ağırlıklı Toplam** = (1. derece frekansı x 6 + 2. derece frekansı x 5 + 3. derece frekansı x 4 + 4. derece frekansı x 3 + 5. derece frekansı x 2 + 6. derece frekansı x 1)
(Zeisel, 1982; Pınar ve Ateş 1983)

Tablo 5.13 incelendiğinde, 1. önem derecesinde aranan niteliğin (%20,77) iş tecrübesi olduğu, 2. önem derecesinin (%19,11) eğitim, 3. sırada önem verilen özelliğin ise (%18,38) yaratıcılık olduğu anlaşılmaktadır. Tablo 5.13'te işe alımlarda ilk sırayı alan referansın ise 4. önem sırasında yer aldığı görülmektedir.

Elde edilen verilere göre, Tablo 5.12'de tasarımcıların iş edinme kanalları sıralamasında referans en üst sırayı alırken, iş tecrübesi, eğitim ve yaratıcılık şıklarını olduğu yerde işletme, seçimini tecrübeden yana kullanmaktadır. Tasarımcıların işe kabul edilmelerindeki ayırdedici özelliklerin başında, sektördeki deneyim gelmektedir. Sektörde deneyimli olan tasarımcı, işleyişi öğrenmiş ve pazarı tanımış olması nedeniyle tercih sebebidir. Tasarımcının almış olduğu eğitim ise kendisine iyi bir etiket sağlamaktadır. Bu özellikleri, yaratıcılık, referans, tasarım programlarını kullanabilme ve yabancı dil izlemektedir.

5.4 Tasarımcı Pozisyonunda Çalışan Kişilerin Karşılaştıkları Güçlükler

Bu başlık altında, 'Tasarımcının Tasarım Sürecinde Kişisel Yetersizlik Hissettiği Konulara İlişkin Dağılım', 'Tasarımcıların Tasarım Sürecinde Yetersizlik

Hissettiği Konular İle Tasarımcıların Eğitim Durumlarına İlişkin Dağılım’, ‘Tasarımcıların Tasarım Sürecinde Sorunlarla Karşılaşma Durumuna İlişkin Dağılım’ ve ‘Tasarımcıların Karşılaştığı Sorunların Kaynağına İlişkin Dağılım’ yer almaktadır.

Tasarımcının tasarım sürecinde kişisel yetersizlik hissettiği konulara ilişkin dağılım Tablo 5.14’te verilmiştir.

Tablo 5.14. Tasarımcının Tasarım Sürecinde Kişisel Yetersizlik Hissettiği Konulara İlişkin Dağılım

Konular	Önem Derecesi					*Ağırlıklı Toplam	Ağırlıklı %	Önem Derecesi
	1	2	3	4	5			
Pazarı tanıma	30	8	9	4	-	213	27,44	1
Malzeme bilgisi	3	25	17	4	4	178	22,93	2
Program kullanımı	9	4	19	20	-	158	20,36	3
Kumaş yapısı	10	12	2	16	12	148	19,07	4
Yaratıcılık	-	3	5	8	36	79	10,18	5
Toplam	52	52	52	52	52	776	100	

***Ağırlıklı Toplam** = (1. derece frekansı x 5 + 2. derece frekansı x 4 + 3. derece frekansı x 3 + 4. derece frekansı x 2 + 5. derece frekansı x 1)

Tasarımcıların tasarım sürecinde mesleki bilgi ve beceri açısından yeterliliklerinin %82,69 ile yeterli, %17,30 ile çok yeterli olduğu saptanmıştır. Elde edilen verilere göre, tasarımcıların sektörde kendilerini genelde yeterli gördüklerini, alınan eğitim ve tecrübeyle beraber çalışmalarının arkasında durduklarını söyleyebiliriz. Buna rağmen yetersizlik hissettikleri konuları da belirttikleri Tablo 5.14’te görülmektedir.

Tablo 5.14 incelendiğinde, tasarımcının tasarım sürecinde kişisel yetersizlik hissettiği konularda 1. önem derecesinin(%27,44) pazarı tanıma , 2. önem derecesinin (%22,93) malzeme bilgisi, 3. önem derecesinin (%20,36) program kullanımı , 4. önem derecesinin (%19,07) kumaş yapısı, 5. önem derecesinin (%10,18) yaratıcılık olduğu saptanmıştır.

Tasarımcıların kendilerini yetersiz hissettikleri konularında başında pazarı tanıma gelmektedir. Pazarı tanıma, işletmenin tasarımcıya tanıdığı imkanlarla sınırlı bulunmaktadır. Pazarı tanımadaki yetersizliğin ardından, kumaş yapısı konusundaki yetersizlik şikkını 22 kişi 1. ve 2. önem derecesinde cevaplamıştır. Bu sonuçla çalışanlar arasında kumaş yapı bilgisinin önemli bir eksiklik olduğu anlaşılmaktadır. Malzeme bilgisi eksikliği de kumaş bilgisi eksikliği gibi alınan eğitimle bağdaşmaktadır. Pazarı tanıma, malzeme bilgisi, kumaş bilgisi ve program kullanımı eksiklikleri yaklaşık yüzdelerle sıralanırken, yaratıcılık büyük bir farkla geride kalmaktadır. Her tasarımcı yaratıcılık konusunda kendine güvenmekte ve yetersizliği başka konulara yüklemektedir.

Tasarımcıların tasarım sürecinde yetersizlik hissettiği konular ile Tasarımcıların eğitim durumlarına ilişkin dağılım Tablo 5.15'te verilmiştir.

Tablo 5.15. Tasarımcıların Tasarım Sürecinde Yetersizlik Hissettiği Konular İle Tasarımcıların Eğitim Durumlarına İlişkin Dağılım

Tasarımcının Tasarım Sürecinde Yetersizlik Hissettiği Konular	Eğitim Durumu									
	Meslek Lisesi		Meslek Yüksekokulu		Güzel Sanatlar Fakültesi		Eğitim Fakültesi		Kurslar	
	S	%	S	%	S	%	S	%	S	%
Kumaş Yapısı	1	33,33	-	-	8	28,57	-	-	1	12,5
Malzeme Bilgisi	-	-	-	-	1	3,57	1	20	-	-
Program Kullanımı	1	33,33	2	28,57	6	21,42	-	-	-	-
Pazarı Tanıma	1	33,33	5	71,43	13	46,42	4	80	7	87,5
Toplam	3	100	7	100	28	100	5	100	8	100

Tablo 5.15 incelendiğinde, eğitim kurumlarından mezun kişilerin en yüksek değerlerle pazarı tanımada yetersizlik hissettiği görülmektedir.

Elde edilen verilere göre, Meslek Lisesi mezunları, malzeme bilgisi konusunda yetersizlik hissetmezken, diğer konularda eşit şekilde yetersizlik hissetmektedirler. Meslek Yüksekokulu mezunları, pazarı tanıma ve program

kullanımı konusunda yetersizlik hissederken, kumaş ve malzeme bilgisi konusunda yetersizlik hissetmemektedirler. Bunun nedeni Meslek Yüksekokullarının kalifiye eleman yetiştirmesinden kaynaklanmaktadır. Güzel Sanatlar Fakültesi mezunları pazarı tanımanın ardından kumaş yapısı ile ilgili yetersizlik hissetmektedirler. Okullarda kumaş yapı bilgisi ile ilgili derslere yeteri kadar önem verilmemesi, bu sorunu da beraberinde getirmektedir. Aynı şekilde Eğitim Fakültelerinde de malzeme bilgisi açısından eksiklik görülmektedir. Kurslar ise daha çok program kullanımı ağırlıklı olduğundan, buradan eğitim alan kişilerde de kumaş yapı bilgisi ile ilgili eksikliklere sık rastlanmaktadır.

Tasarımcıların tasarım sürecinde sorunlarla karşılaşma durumuna ilişkin dağılım Tablo 5.16'da verilmiştir.

Tablo 5.16. Tasarımcıların Tasarım Sürecinde Sorunlarla Karşılaşma Durumuna İlişkin Dağılım

Sorunlar	S	%
Evet	24	46,15
Hayır	11	21,15
Bazen	17	32,69
Toplam	52	100

Tablo 5.16 incelendiğinde, tasarım sürecinde sorunlarla karşılaşan tasarımcıların %46,15 ile evet, %32,69 ile bazen, %21,15 ile hayır dediği saptanmıştır.

Elde edilen verilere göre, tasarımcıların süreçte sorunlarla karşılaştığı söylenebilir. Bu sorunlar, işletmelerce sunulan imkanların yeterli olmaması ve tasarımcılarında moda ve trendlere uygun tasarımlar ortaya koyamamasından kaynaklanmaktadır. Yapılan tasarımların piyasaya ve firma yöneticilerinin beklentilerine uygun olması da tasarımcıya özgün tasarımlar ortaya koymada sınırlılıklar getirmektedir.

Tasarımcıların karşılaştığı sorunların kaynağına ilişkin dağılım Tablo 5.17’de verilmiştir.

Tablo 5.17. Tasarımcıların Karşılaştığı Sorunların Kaynağına İlişkin Dağılım

Nedenler	S	%
Teknik konular ile ilgili sorunlar	22	42,31
Maliyet yüksekliği	21	40,38
Malzeme yetersizliği	9	17,31
Tasarım hazırlanırken zaman ve mekan yetersizliği	8	15,38
Eleman yetersizliği	7	13,46

$\Sigma_s = 52$ (birden fazla seçim)

Tablo 5.17 incelendiğinde, tasarımcıların karşılaştığı sorunların, (%42,31) teknik konularla ilgili sorunlar, (%40,38) maliyet yüksekliği ve en düşük oranla (%13,46) eleman yetersizliği olduğu saptanmıştır.

Elde edilen verilere göre, tasarımcıların karşılaştıkları sorunlar genelde bilgisayardan ve programlardan kaynaklanan teknik konular ile ilgili sorunlardır. Tasarımcılar tekstil yazılım programlarını genelde işletmelerde yazılım programını pazarlayan öğreticiler tarafından ya da daha tecrübeli çalışanlar vasıtasıyla öğrendikleri için teknik konularla ilgili sorunlar yaşamaktadırlar. Teknik konulara işletmenin sahip olduğu makine teçhizat da dahildir. Teknik sorunlar yanı sıra yapılan tasarımlardaki bütçeyi aşan uygulamalar da tasarımcıları kısıtlamaktadır. Tasarım seçimi yapılan toplantılarda, işletme müdürünün ‘maliyeti yüksektir’ görüşüyle birçok tasarım elenmektedir. Tasarlanan üründe kullanılacak malzeme yetersizliği, ürünü tasarım sürecinde ortaya koymada yardımcı eleman yetersizliği ve koleksiyon hazırlamadaki zaman ve mekan yetersizlikleri de tasarımcılara kısıtlamalar getirmektedir(kişisel görüşme, Esra Maktalan, 2008).

5.5 Tasarım Eğitimine İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeler

Bu başlık altında, ‘Tasarımcının Mesleki Eğitimdeki Aksaklıklara İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeleri’ ve ‘Tasarımcıların Eğitim Sürecinde Ağırlıklı Yer Verilmesini İstedikleri Konulara İlişkin Dağılım’ yer almaktadır.

Tasarımcının mesleki eğitimdeki aksaklıklara ilişkin görüş ve değerlendirmeleri ile ilgili dağılım Tablo 5.18’de verilmiştir.

Tablo 5.18. Tasarımcının Mesleki Eğitimdeki Aksaklıklara İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeleri

Aksaklıklar	Önem Derecesi					*Ağırlıklı Toplam	Ağırlıklı %	Önem Derecesi
	1	2	3	4	5			
Okul-sanayi işbirliğinin sağlanamaması	24	18	5	-	5	212	27,17	1
Teknolojik donanım yetersizliği	19	17	15	1	-	210	26,92	2
Vizyon yetersizliği	4	7	22	16	3	149	19,10	3
Teknik tasarım bilgi ve becerisine yeterli ağırlık verilmemesi	2	4	7	25	14	111	14,23	4
Fiziki ortam yetersizliği	3	6	3	10	30	98	12,56	5
Toplam	52	52	52	52	52	780	100	

***Ağırlıklı Toplam** = (1. derece frekansı x 5 + 2. derece frekansı x 4 + 3. derece frekansı x 3 + 4. derece frekansı x 2 + 5. derece frekansı x 1)

Tablo 5.18 incelendiğinde, tasarımcının mesleki eğitimdeki aksaklıklarda 1. önem derecesinin (% 27,17) okul-sanayi işbirliğinin sağlanamaması olduğu, 2. önem derecesinin (%26,92) teknolojik donanım yetersizliği, 3. önem derecesinin (%19,10) vizyon yetersizliği, 4. önem derecesinin (%14,23) teknik tasarım bilgi ve becerisine yeterli ağırlık verilmemesi olduğu, 5. önem derecesinin (%12,56) fiziki ortam yetersizliği olduğu saptanmıştır.

Elde edilen verilere göre, tasarımcıların eğitimdeki aksaklıkları okul-sanayi işbirliğinin sağlanamaması olarak gördüğü söylenebilir. Okulda işletmelere yapılacak gezilerin ya da part-time çalışılacak işlerin olmaması bireyi sektöre girişte geriye atmaktadır. Tasarımcı işe başladığında alışma ve öğrenme sürecine çok zaman ayırdığından beklenen performansı göstermekte gecikmektedir. Eğitim kurumlarında yeteri kadar teçhizat ve malzeme bulunmadığından öğrenciler uygulama yapmaya yönelememektedirler.

Tasarımcıların eğitim sürecinde ağırlıklı yer verilmesini istedikleri konulara ilişkin dağılım Tablo 5.19’de verilmiştir.

Tablo 5.19. Tasarımcıların Eğitim Sürecinde Ağırlıklı Yer Verilmesini İstedikleri Konulara İlişkin Dağılım

Konular	Önem Derecesi				Ağırlıklı Toplam	Ağırlıklı %	Önem Derecesi
	1	2	3	4			
Sektörle işbirliğine yönelik çalışmalara	35	1	16	-	175	33,65	1
Bilgisayarda tasarım programlarının kullanılmasına	1	28	11	12	122	23,46	2
Teknik tasarım bilgisine	5	19	16	12	121	23,26	3
Estetik tasarım bilgisine	11	4	9	28	102	19,61	4
Toplam	52	52	52	52	520	100	

***Ağırlıklı Toplam** = (1. derece frekansı x 4 + 2. derece frekansı x 3 + 3. derece frekansı x 2 + 4. derece frekansı x 1)

Tablo 5.19 incelendiğinde, tasarımcıların eğitim sürecinde ağırlıklı yer verilmesini istedikleri konularda 1. önem derecesinin (%33,65) sektörle işbirliğine yönelik çalışmaların, 2. önem derecesinin (%23,46) bilgisayarda tasarım programlarının kullanılmasının, 3. önem derecesinin (%23,26) teknik tasarım bilgisinin, 4. önem derecesinin (%19,61) estetik tasarım bilgisinin olduğu saptanmıştır.

Elde edilen verilere göre, tasarımcıların eğitim sürecinde ağırlık verilmesini istedikleri en önemli nokta sektörle işbirliğine yönelik çalışmalardır. Tablo 5.18’de da aynı sonuca varılmıştır. Stajlar, geziler, yarım zamanlı işlerle işbirliği sağlanabilmektedir. Ayrıca, tasarım programları eğitiminin verilmesi iş bulma açısından da kolaylık olabilmektedir. Bu konuya ek olarak teknik tasarım bilgisine verilen eğitimin artırılması ve daha çok eğitim kurumunda bilgisayar program kullanımının yaygınlaştırılması tasarımcıyı sektörde daha yaratıcı ve yararlı kılacaktır.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmadan elde edilen bulgulara göre ulaşılan sonuçlara ve önerilere yer verilmiştir.

6.1 SONUÇ

Araştırmada elde edilen sonuçlar, amaçlar paralelinde oluşturulan ve bulgularda yer verilen alt başlıklar kapsamında özetlenmiştir.

Tasarım üretim süreci

İşletmeler kendilerini geliştirmeleri ve özgün tasarımlar yapabilmeleri için tasarımcılara trend kitapları ve süreli yayınlar imkanlarını sunmaktadırlar. Bunun yanında az da olsa fuarlara katılma, vitrin gözlemlene, katalog temini imkanları da verilmektedir. Yurtdışı fuar takibi ise işletme bütçesini zorladığından en son sırada görülmektedir.

İşletmelerin genelinde tasarım süreci uygulanmakta ama bu süreç piyasanın beklentileriyle uyumlu bir şekilde yürütülmektedir. İşletmeler tasarım sürecine de ticari anlamda bakmaktadırlar.

Tasarımcılar, tasarım sürecinde bilgisayarı, en çok çizim ve renklendirme aşamasında kullanmaktadırlar. Bilgisayarı bu alanda kullanmalarına paralel olarak da bilgiyi kullanma kolaylığı konusunda avantaj elde etmektedirler.

Tekstil Tasarım Programları

Tasarımcıların kullandığı tekstil yazılımlarından en yaygın olarak kullanılan program Nedgraphics'tir. Program, sektörde kullanım kolaylığı ve sorunlara çözüm bulması nedeniyle tercih edilmektedir.

Bilgisayar ve tekstil yazılım programları, tasarımcıya bilgiyi kullanmada önemli bir kolaylık sağlamaktadır. Bunu yanında iletişim, doküman saklama, bilgiye ulaşmada da tasarımcıya yarar sağlamaktadır.

Tekstil yazılım programları, hataya zamanında müdahale etmede tasarımcının kurtarıcısı durumundadır. Programlar, çizimde hız, renklendirmede kolaylık yönleriyle işletmeye de zaman kazandırmakta ve numune yapım maliyetlerini de böylece düşürmektedir.

Programların dezavantajı ise teknik konularla ilgili sorunların çözümü, eğitim veren firmalardan beklendiği için tasarımcılar bu konuda sıkıntı yaşamaktadırlar. Güzel Sanatlar Fakültesi mezunları dezavantaj cevapları arasında az da olsa estetik değerleri azalttığı ve her tasarımın numune aşamasına gelmeden elenmesi seçenekleri de yer almaktadır.

Tasarımcı Profili Ve İstihdam

İşletmelerde tasarım departmanının da genel olarak sadece tasarımcı istihdam etmektedirler. Tasarımcı yeterli olmadığı ya da işletme büyük olduğu durumlar da tasarım müdürü ve yan elemanlara gereksinim duymaktadırlar.

İşletmeler genellikle genç tasarımcıları işe almaya dikkat ederken, diğer yandan da daha önceki iş tecrübelerini de dikkate almaktadırlar. Sonuçta bu da bir referans olarak değerlendirilmektedir. Bunun yanında eğitim de işletmeler için önemlidir.

Sektörde çalışan tasarımcılar genellikle Güzel Sanatlar Fakültesi'nden mezun tasarımcılardır. Güzel Sanatlar Fakültesi eğitimi, öğrencilerine tanıdığı imkanlar dolayısı ile sektöre donanımlı tasarımcılar yetiştirmektedir. İşletmelerde seçimlerini bu yönde kullanmaktadırlar.

Sektördeki tasarımcıların çoğu Tekstil yazılım programlarını işletmelerde öğrenmektedir.

İşletme yetkilileri genellikle güvenilir buldukları tanıdıklarının önerilerini dikkate almaktadırlar. Adaylara işe alınırken mülakat yöntemi uygulanmaktadır. Böylelikle firma yöneticileri tasarımcıları daha iyi sınadıklarını düşünmektedirler.

Sektörde çalışan tasarımcılar genellikle genç tasarımcılardır. Tasarımcıların yaşlarının genç olması tecrübesizliği de yanında getirmektedir. İşletmelere tasarımcı alınırken, genelde referans yolu tercih edilmektedir.

Tasarımcıların işe kabul edilmelerindeki en ayırdedici özellik, sektördeki deneyimdir. Sektörde deneyimli olan tasarımcı, işleyişi öğrenmiş ve pazarı tanımış olması nedeniyle tercih sebebidir. Eğitim ve referansta tasarımcıyı öne geçiren özellikler arasında yer almaktadır.

Tasarımcı Profiline Çalışan Kişilerin Karşılaştıkları Güçlükler

Tasarımcılar tasarım sürecinde kendilerini genel olarak yeterli hissetmektedirler. Bunun yanında bazı konular da kişisel yetersizlik hissetmektedirler. Bu konuların başında ise pazarı tanıma gelmektedir. Alınan eğitimlerde ise kumaş yapısı konusunda kendilerini yetersiz hissetmektedirler.

Hangi okuldan mezun olurlarsa olsunlar tasarımcıların sıkıntı duydukları konu genelde teknik sorunlardır. Bununda yanında maliyet yüksekliği ve malzeme yetersizliği de yadsınmamalıdır.

Tasarım Eğitime İlişkin Görüş Ve Değerlendirmeler

Tasarımcıların eğitimleriyle ilgili aksaklık duydukları konulardan ilk sırayı okul-sanayi işbirliğinin sağlanamaması almaktadır. Bunun yanında okullardaki teknolojik donanımının da tam sağlanamaması aksaklıklarda önemli bir yer tutmaktadır.

Stajlar, geziler, yarım zamanlı işlerle işbirliği sağlanabilmektedir. Ayrıca, tasarım programları eğitiminin, verilmesi iş bulma açısından da kolaylık olması bakımından önemlidir.

6.2 ÖNERİLER

Sektörde çalışan tasarımcıların, alanlarındaki gelişmeleri takip edebilmeleri ve sektörde öncelikli olan yaratıcı ürünler tasarlayabilmeleri için sunulan imkanlar artırılmalıdır. Yurtdışı fuar ve seminer imkanları artırılmalı, tasarımcı katalog ve piyasa takibi yanı sıra dış etkinliklere yönlendirilmelidir. Tasarım departmanına ayrılan bütçe artırılmalı, sunulan imkanlar dahilinde, sürekli eleman değiştirmek yerine, pazarı tanıyan ve işletmenin sorunlara kısa zamanda çözüm bulacak daimi elemanlara yatırım yapılmalıdır.

Tekstil tasarımcısında bulunması gereken yeterlilikler belirlenerek, eğitim programlarının düzenlenmesi ve sektördeki değişikliklere göre güncellenmesi gerekmektedir .Bulgulardan da anlaşıldığı üzere, ankete çoğunluk olarak katılan ve Güzel Sanatlar Fakültelerinden mezun olan tasarımcıların kumaş yapı bilgisiyle ilgili yetersizlikleri görülmektedir. Daha çok estetik bilgiye yönelik eğitim veren bu okullarda, kumaş yapı bilgisi derslerine daha ağırlık verilmesi gerekmektedir.

Tasarımcılar tarafından sektörde öğrenilmeye çalışılan bilgisayar destekli tasarımda müfredatta yoğunlukla yer almalıdır.

Tasarım eğitimi verilen okullarda, öğrencilerin sektördeki gelişmeleri ve sektörün beklentilerini takip edebilmeleri için okul-sanayi işbirliğine yapılmalı, daha nitelikli tasarımcılar yetiştirmek hedeflenmelidir.

KAYNAKÇA

ATASOY, Arzum. (2004), El Sanatları Eğitimi Bölümü Öğretmenlik Programlarında Yeralan Sanat Eğitime Yönelik Derslerin Ürün Tasarımına Katkısı, Ankara, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Dekoratif Ürünler Eğitimi Bilim Dalı.

BİNGÖL, Melek. (2004), Mesleki Ve Teknik Ortaöğretim Kurumlarının Tekstil Eğitimi Bölümlerine Olan Talebi Etkileyen Faktörler, Ankara, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, El Sanatları Eğitimi Anabilim Dalı, Dokuma-Örgü Bilim Dalı.

BASMACI, Filiz. (2000), Tekstil Tasarımı Eğitiminde Raportlama Yöntemleri, Bursa, Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Bilim Dalı, Resim-İş Ana Bilim Dalı.

BECER, Emre. (1993), Yaratıcılık Ve Grafik Tasarım, Eskişehir, Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları.

ER ve Diğerleri. (1998), Türkiye’de Tasarım Eğitimi, Boyut Yayın Grubu, Ankara.

ERDOĞAN, Naile. (2006), Moda Tasarım Programlarında Tasarımcıya Kazandırılan Yeterliliklerin Hazır Giyim Sektörünün Beklentilerini Karşılama Düzeyinin İncelenmesi, Ankara, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Giyim Endüstrisi Ve Giyim Sanatları Eğitimi Bilim Dalı.

GÜMRAH, Himmet. (2002), Sanat Eğitimcisi Yetiştirmede Temel Sanat Eğitimi Dersinin Yeri Ve Önemi, Sanat Eğitimi Sempozyumu, Ankara, , G.Ü Eğitim Fakültesi Yayınları.

GÜNGÖR, Hulusi. (2005), Temel Tasar (Basic Design), İstanbul.

İNAN, Nurgül. (2006), Bilgisayar Destekli Tasarım Sürecinde Disiplinler Arası Uyumlu Tasarım Olanaklarının Araştırılması, Ankara, Gazi Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

İNCE, Bekir. (2002), Geleneksel Yöntem Olarak Usta-Çırak İlişkisinin Günümüz Sanat Eğitimindeki Yeri Ve Önemi, Ankara, G.Ü Eğitim Fakültesi Yayınları.

İŞPİROĞLU, Nazan. (1993), Sanatta Devrim, İstanbul.

KIRIŞOĞLU, T.Olcay. (1990), Sanatta Eğitim Görmek, Anlamak, Yaratmak, Ankara, Demircioğlu Matbaacılık.

KIRLIDÖKME, Gaye. (1993), Tekstilde Bilgisayar Destekli Tasarım, İstanbul, Mimar Sinan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Uygulamalı Sanatlar Ana Bilim Dalı Tekstil Programı.

KUTLU, Nurcan. (2001), Hazır Giyim İşletmelerinde Tasarım Sürecine Yönelik Bir Araştırma, Ankara, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Giyim Endüstrisi Anabilim Dalı.

ÖNLÜ, Nesrin. (2004), Tasarımda Yaratıcılık Ve İşlevsellik Tekstil Tasarımındaki Konumu, Erzurum, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi.

ÖNLÜ, Nesrin. (2003), Bilgisayar Destekli Tasarım, İstanbul, Evsiad.

ÖZGEBE, Hülya. (2003), Hazır Giyim İşletmelerinde Çalışan Tasarımcıların Eğitim Sürecinde Kazandıkları Bilgi Ve Becerilerini İşletmelerde Uygulama Durumları, Ankara, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Giyim Endüstrisi Ve Giyim Sanatları Eğitimi Bilim Dalı.

SARIOĞLU, Halide. (1994), El Sanatlarında Tasarım Eğitiminin Önemi, Kültür Bakanlığı Halk Kültürlerini Araştırma Ve Geliştirme Genel Müdürlüğü Dokuz Eylül Üniversitesi Rektörlüğü, Türk Tarih Kurumu Basımevi, Ankara.

TUNA, Serdar. (2003), Sanat Eğitimi Bölümlerinde Tasarım İlke Ve Elemanlarının Bilgisayar Teknolojisi Yardımı İle Uygulanması, Ankara, Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Ana Sanat Dalı.

UYGUR, Ayşe. (2002), Tekstil Tasarımı Eğitimi, İstanbul, Evsiad.

YILMAZ, Suzan Duygu. (2000), Grafik Tasarım Sürecinde Bilgisayar Destekli Bir Ortamın Tasarımcının Yaratıcılığına Yansımaları, Samsun, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Güzel Sanatlar Eğitimi Ana Sanat Dalı.

YOLSEVER, Esin. (2000), Son Yirmi Yılda Türk Endüstrisinde Türk Tasarımcılar, İstanbul, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Endüstri Ürünleri Tasarım Ana Sanat Dalı.

Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil Tasarım Bölümü,
www.beykent.edu.tr/asgmgg.aspx?s=fb&p=18,
<www.beykent.edu.tr>, 16.01.2008,

Çanakkale 18 Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil Bölümü,
www.gsf.comu.edu.tr/tekstil.php , <www.comu.edu.tr>, 01.02.2008.

Dünya Grafik Bilgisayarlı Dokuma Desinatörlüğü,
www.dunyagrafik.com/html/dokuma_.html, <www.dunyagrafik.com>, 10.01.2008.

EAT Design, <www.graphiccolor.com.tr>, 09.10.2007.

Ned Graphics, www.kota.com.tr/Portals/0/Products/Ned/Texcelle.pdf
<www.kota.com.tr>, , 10.10.2007.

İstanbul Aydın Üniversitesi Moda Ve Tekstil Tasarımı,
www.aydin.edu.tr/fakulteler/web/guzel_sanatlar/moda_tekstil.html,
<www.aydin.edu.tr>, 04.02.2008.

Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil Sanatları Bölümü, www.
gsf.marmara.edu.tr/index.php?bolum=3, <www.marmara.edu.tr>, 16.01.2008.

Mimar Sinan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil Ve Moda Tasarımı
Bölümü, www.msgsu.edu.tr/msu/pages/194.aspx, < www.msgsu.edu.tr>, 15.01.2008.

Moda Ve Tekstil Tasarımı Bölümü, www.akdeniz.edu.tr/gsf/moda.html,
<www.akdeniz.edu.tr>, 17.01.2008.

Most Yazılım, www.most.com.tr/urunler/jacquard_tr.htm, < www.most.com.tr>,
12.10.2008.

Semih Yener Mesleki Eğitim Programları,
www.semihyenerkurs.com/meslekiegitim.asp, <www.semihyenerkurs.com>,
02.03.2008.

Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil Tasarımı Bölümü,
www.gsf.sdu.edu.tr/index.php?dosya=tekstil&tur=02, <www.sdu.edu.tr.>,
16.01.2008.

Türkiye Tekstil, Hazır Giyim, Deri Sanayi, Teknoloji Ve Tasarım Araştırma Ve
Geliştirme Vakfı, www.targev.org.tr/haberdetay.asp?id=644
<www.targev.org.tr>, 02.03.2008

Tekstil Çalışanları Dayanışma Derneği, Desinatörlük, , www.teksder.org/?PID=5&,
<www.teksder.org>, 02.03.2008.

Yeditepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakülesi Moda Ve Tekstil Tasarım,
04.02.2008www.yeditepe.edu.tr/yeditepe/Yeditepe%20UniverSiteSi/EGitim/LiSanS/

Guzel%20Sanatlar%20FakulteSi/Moda%20ve%20TekStil%20TaSarimi/DerSlerin%
20icerikleri.aspx?cacheid=/Yeditepe%20UniverSiteSi/EGitim/LiSanS/Guzel%20San
atlar%20FakulteSi/Moda%20ve%20TekStil%20TaSarimi/DerSlerin%20icerikleri
I,<www.yeditepe.edu.tr>, 16.01.2008.

KAYNAK KİŞİ KÜNYESİ

Nurten ERGÜN, Graphic Color Şirket Müdürü, 2006.

Ferhat FINDIK, Ned Graphics Bölge Satış Müdürü, 2006.

Murat KURTULUŞ, Most Yazılım Genel Müdürü, 2007.

Yasemin ŞATIROĞLU, Kumaş Tekstil Tasarımcısı, 2008.

Esra MAKTALAN, Renk Tekstil Tasarımcısı, 2008.

EK-1

TEKSTİLDE TASARIM ÜRETİMİ VE TASARICI PROFİLİ

Bu anket Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dokuma ve Örgü Eğitimi’nde yapılan araştırmaya veri toplamak için hazırlanmıştır.

Anket soruları, tekstil üretiminde tasarımın yeri ve önemi ile beraber tasarımcı profilini belirlemeye yöneliktir.

Cevaplarınız için şimdiden teşekkür ederim.

Saygılarımla
ÖZLEM EKİNCİ

ANKET SORULARI

1- Çalıştığınız işletmenin adı nedir?

2-Yaşınız?

3-Cinsiyetiniz?

4-Kaç yıldır bu mesleğini yapıyorsunuz?

5- İşinizi nasıl buldunuz?

- a) Referans yoluyla
- b) İnternet yoluyla
- c) Basın yoluyla
- d) Okul-sanayi işbirliğiyle
- e) Diğer...

6- Nasıl bir seçimle işe alındınız?

- a) Mülakat
- b) Sınav
- c) Dosya sunumu
- d) Diğer belirtiniz...

7- İşletmelerde tasarımcı seçiminde sizce nelere dikkat edilmektedir? Önem sırasına göre numaralandırınız?

- a) İş Tecrübesine
- b) Eğitime
- c)Yaratıcı olmasına
- d) Bilgisayarda tasarım programlarını kullanabilmesi
- e) Yabancı dil
- f) Referans
- g) Diğer belirtiniz...

8- Aldığınız mesleki eğitim aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Meslek Lisesi
- b) Meslek Yüksekokulu
- c) Güzel Sanatlar Fakültesi
- d) Eğitim Fakültesi
- e) Kurslar
- f) Diğer belirtiniz...

9- İşletmenizin size kendinizi geliştirmeniz için sunduğu imkanlar nelerdir?

- a) Trend kitapları ve süreli yayınlar
- b) Çeşitli katalog temini
- c) Yurtiçi fuarlara ve seminerlere katılma
- d) Yurtdışı fuarlara ve seminerlere katılma
- e) Piyasa incelemesi(vitrin gözlemleme)
- f) Diğer belirtiniz...

10-İşletmede hazırlanan tasarım aşamalarını gerçekleştirme çalışmalarını nasıl değerlendiriyorsunuz?

- a) Tasarım ilke ve yöntemleriyle uyumlu
- b) Piyasanın beklentileriyle uyumlu
- c) Firma yöneticilerinin beklentilerine uyumlu
- d) Tasarım süreci tam olarak uygulanamıyor.
- e) Diğer belirtiniz...

11- İşletmenizde tasarım departmanında kimler bulunmaktadır?

- a) Tasarım müdürü

- b) Tasarımcı
- c) Varyantçı
- d) Numune Takipçisi
- e) Kartelacı
- f) Diğer belirtiniz...

12-İşletmede tasarım sürecinin hangi aşamalarında bilgisayardan faydalanıyorsunuz?

- a) Desen araştırma ve geliştirme
- b) Tasarım çizim ve renklendirme
- c) Sunum
- d) Arşivleme
- e) Diğer belirtiniz ...

13-Üretimde bilgisayar kullanımı size nasıl avantajlar sağlıyor?

- a) Bilgiye ulaşma kolaylığı
- b) Bilgiyi kullanma kolaylığı
- c) İletişimde kolaylık
- d) Doküman saklamada kolaylık
- e) Hepsi
- f) Diğer belirtiniz...

14- Tasarımlarınızı hazırlarken karşılaştığınız sorunlar var mı?

- a) Evet
- b) Hayır
- c) Bazen

15- Cevabınız evet ve bazen ise, bu sorunlar neden kaynaklanmaktadır?

- a) Teknik konular ile ilgili sorunlar
- b) Malzeme yetersizliği
- c) Eleman yetersizliği
- d) Maliyet yüksekliği
- e) Tasarım hazırlanırken zaman ve mekan yetersizliği
- f) Diğer belirtiniz ...

16-İşletmede tasarım çalışmalarında hangi tekstil yazılım programını kullanıyorsunuz?

- a) Ned graphics

b) Eat Design

c) Most

d) Diğer belirtiniz ...

17- Programları nerede öğrendiniz?

a) Okulda

b) İşletmede

c) Kursta

d) Diğer belirtiniz...

18- Tasarım programları kullanmak ne gibi avantajlar getiriyor?

a) Araştırma, geliştirme

b) Çizimde hız

c) Ölçülendirme kolaylığı

d) Raporlama kolaylığı

e) Renklendirme kolaylığı

f) Hataya müdahalede zaman kazanma

g) Diğer belirtiniz...

19- Programlardan kaynaklanan dezavantajlar nelerdir?

a) Bilgisayarda tasarımın zor olması

b) Programdan kaynaklanan hatalara hemen çözüm bulamama

c) Ekranı hakim olamama

d) Diğer belirtiniz...

20- Tasarım sürecinde mesleki bilgi ve beceri açısından kendinizi ne derece yeterli buluyorsunuz?

a) Çok yeterli

b) Yeterli

c) Az yeterli

d) Yetersiz

21- Tasarım sürecinde daha çok hangi konularda kişisel yetersizlik hissediyorsunuz?

Önem sırasına göre numaralandırınız?

a) Yaratıcılık

b) Kumaş yapısı

c) Malzeme bilgisi

d) Program kullanımı

e) Pazarı tanıma

f) Diğer belirtiniz...

22- Tasarımcının örgün mesleki eğitiminde gördüğünüz aksaklıklar nelerdir? Önem derecesine göre belirtiniz.

a) Teknolojik donanım yetersizliği

b) Okul-sanayi işbirliğinin sağlanamaması

c) Vizyon yetersizliği

d) Fiziki ortam yetersizliği

e) Teknik tasarım bilgi ve becerisine (kumaş yapısı) yeterli ağırlık verilmemesi

f) Diğer belirtiniz...

23- Çalışma deneyimleriniz doğrultusunda, eğitim sürecinde hangi konulara ağırlıklı yer verilmesini önerirsiniz? Önem sırasına göre numaralandırınız?

a) Estetik tasarım (renk, oran, vurgu, denge v.b) bilgisine

b) Teknik tasarım (malzeme, yapı, üretim tekniği, v.b.) bilgisine

c) Bilgisayarlı tasarım programlarının kullanılmasına

d) Sektörle işbirliğine yönelik çalışmalara

e) Diğer belirtiniz...