

RESEARCH ARTICLE/ARAŞTIRMA MAKALESİ

# Mimarlık eğitiminde disiplinler arası bir yaklaşım: Belediye logo yarışmalarında öğrenci deneyimi üzerine bir araştırma

*An interdisciplinary approach to architecture education: A research on student experience in municipal logo contests*

Ömer Özeren 

Dr. Öğr. Üyesi, Karabük Üniversitesi, Başak Cengiz Mimarlık Fakültesi, Mimarlık Bölümü, Türkiye, e-mail: omerozeren@karabuk.edu.tr

## Öz

Mimarlık, estetik ve fonksiyonu bir araya getiren birçok pek çok disiplini içinde barındıran bir disiplindir. Tasarım eğitimlerinin dijitalleşmesi ile günümüzde dijital tasarım alanı giderek daha fazla önem kazanmakta ve tasarım eğitiminde önemli bir rol oynamaktadır. Mimarlık eğitimi içerisinde yer alan dijital tasarım stüdyosu ise öğrencilerin profesyonel bir markalaşmanın öğretildiği bir stüdyo dersidir. Bu ders kapsamında öğrencilere portfolyo, kurumsal kimlik logo monogram tasarımları ve çeşitli sunum teknikleri öğretilmektedir. Bu makale dijital tasarım stüdyosu dersi kapsamında gerçekleştirilen, mimarlık öğrencilerinin belediye logo yarışmalarına katılımının incelendiği bir araştırmaya dayanmaktadır. Makalenin amacı, mimarlık öğrencilerinin belediye logo yarışmalarına katılımının eğitimsel değerlerini ortaya koymaktır. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerine dayanmaktadır. Çalışma öğrencilerin deneyimlerini anlamak çevrimiçi gerçekleştirilen görüşmelerden elde edilen veriler analiz edilmiştir. Çalışmada öğrencilere çeşitli yazılımsal eğitimler verilmiş ve bunları pratiğe dökmeleri için bir belediye logo yarışması seçilmiştir. Öğrencilerin bu yarışmaya logo tasarımları yaparak katılımları sağlanmış ve yarışma sürecince elde ettikleri deneyimler incelenmiştir. Çalışma sonuçlarına göre mimarlık öğrencilerinin bu çalışma ile ders içi motivasyonlarının arttığı ve öğrencilerin yaratıcılık, gerçek dünya deneyimi, tasarım becerileri ve program kullanma kabiliyetleri becerilerinde artış görülmüştür. Bu çalışma ile ayrıca mimarlık eğitiminde verilen seçmeli bilgisayar derslerinin mimarlık eğitime katkı sağladığı ve üniversitelerin mimarlık lisans müfredatlarında bilgisayar seçmeli derslerinin yer alması gerekliliğini desteklenmektedir.

**Anahtar kelimeler:** Dijital Tasarım Stüdyosu, Logo Tasarımı, Mimarlık Eğitimi

**Citation/Atf:** ÖZEREN, Ö. (2023). Mimarlık eğitiminde disiplinler arası bir yaklaşım: Belediye logo yarışmalarında öğrenci deneyimi üzerine bir araştırma. *Journal of Awareness*. 8(4): 441-447, <https://doi.org/10.26809/joa.2146>

**Corresponding Author/ Sorumlu Yazar:**  
Ömer Özeren  
E-mail: omerozeren@karabuk.edu.tr



Bu çalışma, Creative Commons Atif 4.0 Uluslararası Lisansı ile lisanslanmıştır.  
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

## Abstract

Architecture is a discipline that combines aesthetics and function with many disciplines. With the digitalization of design education, the field of digital design is gaining more and more importance and plays an important role in design education. The digital design studio, which is included in architectural education, is a studio course in which students are taught professional branding. Within the scope of this course, students are taught portfolio, corporate identity logo monogram designs and various presentation techniques. This article is based on a study that examined the participation of architecture students in municipal logo competitions during the digital design studio course. The aim of the article is to reveal the educational values of the participation of architecture students in municipal logo competitions. The research is based on qualitative research methods. The study analyzed data from online interviews to understand students' experiences. In the study, various software trainings were given to the students and a municipality logo competition was chosen to put them into practice. Students participated in this competition by making logo designs and their experiences during the competition were examined. According to the results of the study, it was observed that the in-class motivation of the architecture students increased with this study and the students' creativity, real-world experience, design skills and the ability to use the program increased. This study also supports the fact that elective computer courses given in architectural education contribute to architectural education and that universities should include computer elective courses in their undergraduate architecture curricula.

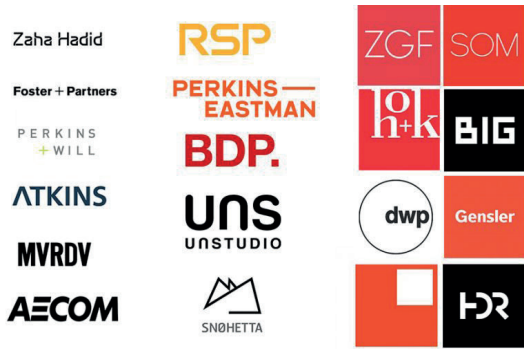
**Keywords:** Architecture Education ,Digital Design Studio, Logo Design

## 1. GİRİŞ

Mimarlık, estetik ve fonksiyonu bir araya getiren sofistike bir alandır. Mimarlık eğitimi, öğrencilerin tasarım yeteneklerini geliştirmenin yanı sıra, estetik anlayışlarını artırmaya ve kendilerinin veya bir kurumun profesyonel kimliklerini geliştirmelerine yardımcı olmaya çalışır (Erzen, 1976). Mimari tasarımın kalitesi, nesnel ve öznel faktörlerin bir kombinasyonudur ve ölçülmesi zordur (Ding, 2008; Özeren & Qurraie, 2022). Tasarım eğitimlerinin dijitalleşmesi ile günümüzde dijital tasarım alanı giderek daha fazla önem kazanmakta ve tasarım eğitiminde önemli bir rol oynamaktadır (Özgülven ve Şen, 2021). Mimarlık eğitimi içerisinde yer alan dijital tasarım stüdyosu ise öğrencilerin profesyonel bir kimlik oluşturmasını amaçlayan portfolyo, logo, kartvizit, kurumsal kimlik tasarımları gibi eğitimlerin verildiği öğrencilere yaratıcı becerilerini geliştirme ve dijital araçları etkili bir şekilde kullanılmasının sağlandığı stüdyolardır. Özeren ve Dinç Kalaycı'nın 2023 yılındaki Türkiye de mimarlık eğitimi üzerine gerçekleştirdikleri çalışma incelendiğinde mimarlık eğitiminde bilgisayar derslerinin ve seçmeli derslerin mimarlık eğitimine katkı sağladığı ve üniversitelere göre bu derslerin değişiklik gösterdiği görülmüştür. (Özeren ve Dinç Kalaycı, 2023). Bu

nedenle çalışma, üniversitelere göre değişiklik gösteren bilgisayar ve seçmeli derslerin mimarlık eğitimine katkısına odaklanmakta ve dijital tasarım stüdyosu dersinin mimarlık lisans müfredatında yer alması gerekliliğini ortaya koymaktadır. Bu çalışmada dijital tasarım stüdyosu kapsamında gerçekleştirilen eğitimlerden biri olan dijital araçların öğrenilmesi ve bu araçların pratik edilmesi amacıyla dönem içi çalışma olarak verilen logo tasarımlarının öğretilmesiyle öğrencilere hem sunum kabiliyetlerinin artırılması hedeflenmiş hem de mezuniyetleri sonrası profesyonel bir kimlik oluşturmada katkı sağlayacağı düşünülmüştür. Logolar, temsil ettikleri varlıkların, grupların veya kişilerin şekillere dayalı görsel temsildir (Bayırlı ve Can Kılıç, 2022). Logonun temsil ettiği konsept, izleyicinin onunla göz teması kurduğu anda aklına gelen ilk şey olacaktır (Erdal, 2019-7, Cian, Krishna ve Elder, 2014) Bir şirketin veya kurumun marka kimliğinin temeli, logo tasarımıdır (Uzuntaş ve Yazar, 2017). Logo tasarımı doğru formları, sembolleri, simgeleri ve metni kullanarak temsil ettiği kavramların aktarılır (Becer, 2009). Bir logo oluşturmak kurumlar ve insanlar arasındaki ilk izlenim açısından oldukça önemlidir (Yıldırım, 2021). Etkileyici bir logo tasarımı bir firmanın tasarım kimliği ile ilgili kişilerde bazı ön seziler yaratabilir ve firmanın profesyonel kimliği hak-

kında bilgi verebilir (Görsel 1). Bu nedenle, dijital tasarım stüdyosu içerisinde, öğrencilere bir kurumun kimliğini yansıtan önemli görsel imajlardan birisi olan logo tasarımlarının eğitimleri de verilmektedir. Bu stüdyoda öğrenciler, farklı sektörlerdeki kurumların kimliklerini anlamak ve farklı tasarım araçlarını kullanarak etkili bir şekilde tasarlamak için gerekli becerileri edinirler. Verilen eğitim, öğrencilerin yaratıcılıklarını ve teknik becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Doğru tasarlanmış bir logo, kurumun hedef kitesinde kalıcı bir izlenim bırakabilir ve marka bilinirliğini artırabilir. Öğrenciler, logo tasarımı sırasında doğru form, sembol, simge ve metni kullanarak bir kavramın görsel temsilini yaratmayı öğrenirler.



**Grafik 1.** Dünyaca Ünlü Mimarlık Firmalarının Logoları (<http> 1)

Günümüzde belediyeler, niteliklerini somutlaştıran ayırt edici bir marka yaratma amacı olan kurumlardan bazıları olarak örneklemlenebilir. Bu nedenle, belediye logolarının oluşturulması, her belediyenin karakterinin yakalanmasında önemli bir unsur olarak kabul edilir. Belediyeler bu nedenle, kurumun kimlik bileşenlerini ve değerlerini etkili bir şekilde yansıtırken, yönetim ahlakını ve bölgesel karakteri özlü bir şekilde aktaran logolar tasarlamak için yarışmalar düzenler (<http> 2). Belediyelerin düzenlediği logo yarışmaları, öğrencilere gerçek hayatta uygulanabilir tasarım projelerine katılım şansı veren önemli bir fırsattır. Bu nedenle Dijital Tasarım Stüdyosu dersinde öğrencilere verilen eğitimlerin gerçek hayatta pratiğe dönüşme açısından öğrencilerin bu süreci deneyimlenmesindeki süreç bu çalışma kapsamında ele alınmıştır. Bu çalışma ile öğrencilerin belediye logo yarışmalarına katılarak gerçek dünya projelerine uygulamalı olarak deneyim kazanması, profesyonel bir ortamda

çalışma pratiği elde etmesi, uygulama kullanma becerilerinin gelişmesi ve yaratıcılıklarını sergileyebilme fırsatı bulması amaçlanmıştır. Ayrıca bu çalışmada mimarlık öğrencilerinin belediye logo yarışmalarına katılımının eğitimsel ve profesyonel değerlerini deneysel olarak incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma, nitel araştırma yöntemlerine dayanmaktadır ve katılımcıların deneyimlerini anlamak için mülakatlardan elde edilen veriler analiz edilmiş ve aşağıda verilen sorulara cevaplar aranmıştır;

Mimarlık öğrencilerin yaratıcılık, tasarım becerilerini farklı bir disiplinde yansıtmaya kabiliyetleri nelerdir?

Öğrencilerin motivasyonları nelerdir?

Tasarım sürecini yönetme ve karar verme becerilerinde herhangi bir gelişme olmuş mudur?

## 2. METOD

Bu çalışma, Türkiye’de bulunan Karabük Üniversitesi Mimarlık Bölümü’nde mimarlık eğitimindeki 8.dönem seçmeli ders kapsamında verilen olan Dijital Tasarım Stüdyosu dersi kapsamında 15 öğrenci ile çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. Yürütülen ders haftada 4 saat 5 kredi olmak üzere 14.haftadır. Bu kapsamda, öğrencilere çeşitli yazılım dersleri verilmiş bu yazılımlarla ilişkili farklı çalışmalar yaptırılmıştır. Dönem içi yaptırılan çalışmalardan biri olan “Tasarlayarak Öğreniyorum” temalı çalışma süresi 5 hafta olarak gerçekleştirilmiştir. Öncelikle öğrencilere Adobe yazılımlarından İleri Photoshop Tekniklerinden anlatılmış sonrasında Illustrator yazılımı ve Indesign yazılımlarının eğitimleri verilmiştir. Çalışmanın I.aşamasında yazılımların öğrenilmesi sonrasında öğrencilere öğrendiklerini uygulayabilecekleri alanlar araştırılmış ve belediye logo yarışmalarının bu konuda eğitimi destekleyici ve profesyonel kimliği ile alan çalışması kapsamında değerlendirilmesi ders yürütücüsü tarafından belirlenmiştir. Bu aşamada ilgili araştırmalar yapılmış ve ders dönemi içerisinde tarihleri en uygun yarışmanın Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti, Lapta-Alsancak-Çamlıbel (LAÇ) Belediyesi, logo yarışması olduğu belirlenmiştir. Çalışmanın II.aşamasında öğrencileri bu çalışma yarışma konusu verilmiş ve bu çalışma özelinde öğrencilerden araştırma

ve okumalar yapılması istenmiştir. III. Aşamada öğrencilerden yaptıkları araştırma ve okumalara göre logo tasarımı yapmaları istenmiştir. Bu aşamada öğrencilerin tasarımları ders yürütücüsü tarafından sınırlandırılmamış sadece süreç içerisinde teknik destek verilmiştir. Çalışmanın son aşamasında öğrencilere tasarladıkları logoları açıklayıcı metinleri ve yarışma formatına uygun hale getirmeleri istenmiştir. Öğrencilerin sonrasında yarışmaya bireysel katılımlar ile tasarımlarının göndermiştir. Bazı öğrencilerin iki farklı logo tasarımı ile yarışmaya katıldıkları görülmüştür.

### 3. BULGULAR

Öğrencilerin çalışmaları incelendiğinde özellikle Lapta-Alsancak-Çamlıbel bölgelerinin coğrafi ve tarihi özelliklerinden referanslar alarak tasarımlar yaptığı görülmektedir. Özellikle bölgeye ait endemik bir bitki türü olan Medoş lalesinden eşindikleri ve onu simgelemeye çalıştıkları görülmektedir. Öğrencilerin bölgenin turizm potansiyelini irdeledikleri ve bunu da tasarımlarına yansıttıkları görülmektedir (Tablo 1). Bazı öğrencilerin tarihi yapıları tasarımlarında yer verdiği bazılarında bölgedeki dağlardan esinlendiği görülmüştür. Renk kullanımlarında doğayı çağrıştıran mavi rengin öğrenciler tarafından ağırlıklı olarak kullanıldığı görülmektedir.

Öğrenci çalışmaları incelendiğinde öğrencilerin üç bölgeyi de ayrı ayrı tasarımlarında yer verdiği birleştirici bir unsur olarak tasarımda üç bölge için ortak bir anlayış barınmadıkları söylenebilir. Öğrenciler bu yarışmada üç bölge tek logo olması sebebiyle zorlanmışlardır. Yarışma sonuçları açıklanması itibarıyla öğrencilerle çevrimiçi görüşülerek yarışma sürecinden çıkarımları istenmiştir.

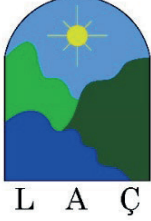





Bu çıkarımlara göre öğrencilerin ortak yönelim gösterdiği görülmüştür. Öğrenciler yarışma sonucunda ödül alan logoların incelenmesiyle ortak temaların deniz, laleler ve üç bölgenin birlikteliği vurgusu olduğunu dile getirmişlerdir. Kazanan logolarda ortak noktasının, turizmi, tarihi değeri ve üç beldeyi vurgulamaya çalışan bir yaklaşımın olumlu karşılandığı belirtilmiştir. Fakat kendi çalışmalarının genelinde tek bir lale figürünün veya farklı bir coğrafi özelliğin öne çıktığı dile getirmişler ve belediye temsi-

lini tam yakalamadıkları düşüncesi aktarmışlardır. Tasarımlarında üç bölgenin özelliklerini ve bütünlüğünü yansıtan genel bir yaklaşıma yöneldiklerinden ama bunu tasarımlarına tam aktaramadıklarından bahsetmişlerdir. Yarışma sonuçlarına göre kazanan logoların turizme, tarihi değere ve üç beldenin bütünlüğüne değinildiği görmüşler ve sade renkler kullanırken soyutlamaya önem verdiklerini aktarmışlardır. Ödül alan logolarda bölgelerin niteliklerine yer verilmediği ve bazılarında sadece renk ve düşüncenin soyutlaştırıldığı diğer projeler ise yer ile bağlantılar kurularak soyutlaştırıldığı gözlenmemiştir. Öğrenci çalışmalarında ise diğer logolar ile karşılaştırıldığında logonun üç bölgenin bütünlüğünü tam olarak yansıtmadığı ve soyutlaştırmanın tam olarak ifade edilmediği gözlemlenmiştir. Genellikle öğrenci çalışmaları soyutlamadan uzak bir kolaj çalışması tarzıyla çalışıldığı, renk kullanımının da soyutlama ve sadelik açısından eksik olduğu fark edilmiştir. Yarışmada ödül alan logoların ortak noktasının üç bölgeye hitap etmesi ve soyutlamaya önem verilmesi olduğu görülmüştür. Ayrıca, ödül alan tasarımların net ve anlaşılabilir olmasının gerektiği çıkarılmıştır. Yarışmaya katılımın sağlamaları program becerilerini geliştirildiğini ve bu böyle bir yarışmaya katılımı derse olan motivasyonu artırdığını dile getirmişlerdir.

Tablo 1. Öğrencilerin Logo Tasarımları

	<p>Tasarımda her bir bölgenin kültürel, bölgesel özelliklerine yer vermek istenilmiş ve özellikleri simgesel biçimde yansıtılmıştır.</p> <p>Lapta; Lale Alsancak; Doğa Çamlıbel; Tarihi</p>		<p>Logoda kullanılan kırmızı renk Kıbrıs Lalesi'nin rengini, siyah renk ise bölgenin gücünü ifade etmektedir. Logonun arka fontunda bulunan şekil ve renkler deniz ile güneşi temsil etmektedir. Mavi renge boyanan kısım bölgenin deniz turizmi açısından değerini ifade etmektedir.</p>
	<p>Logoda kullanılan kırmızı renk Kıbrıs Lalesi'nin rengini, siyah renk ise bölgenin gücünü ifade etmektedir. Logoda iki renk kullanılarak hem sadelik hem de zıt renkler kullanılarak vurgu yapılmak istenmiştir. Böylece logonun karakteri daha baskın ve ön planda tutulmuştur.</p>		<p>Tasarıma başlamadan önce bölgenin özellikleri detaylı incelenmiştir. Sahil kesiminde bulunan bu üç belde için deniz vazgeçilemez bir unsurdur. Tasarımda denize ifaten dalga figürleri kullanılmıştır. Yine sadece Kıbrıs Adasında yetişen Medoş Lalesi olarak da bilinen Kıbrıs Lalesi soyutlanarak tasarımda yer almıştır.</p>
	<p>Kıbrıs'ta yetiştirilen Medoş Lalesi tasarımı şekillendiren etkenlerden biri olmuştur.</p> <p>Alsancak bölgesinde bulunan ve büyük önem taşıyan Aziz Hilaryon kalesi (St.Hilarion) soyutlanarak logoya yerleştirilmiştir. Bölgelerin turizm bölgesi olmaları özellikle Lapta bölgesi yansıtılmıştır.</p>		<p>Tasarımda Lapta, Alsancak ve Çamlıbel bölgelerini her biri bir yaprakta olacak şekilde temsil eden Kıbrıs'a özgü Medoş Lalesi'ne yer verilmiştir. Bu bölgelerin gür ve çeşitli bitki örtüsü düşünülerek yeşil dallar su dalgalarıyla harmanlanarak kullanılmıştır. Su dalgaları 3 bölgenin konumu, limanı ve su kaynaklarını simgelemek amacıyla eklenmiş, mavi renk ağırlıklı olarak kullanılmıştır</p>
	<p>Panteilemon tapınağının ufak bir yansıması ve hemen yanında Medoş Lalesi bulunmaktadır. Arka plan gölge izleniminde ize Barış ve Özgürlük müzesinin izlerini görmekteyiz. Altta bulunan yapraklar hem Babil bahçesini anımsatmakta aynı zamanda Mersin ağacı ve Portakal çiçeğini içinde barındırmaktadır.</p>		<p>Tasarımda Lapta, Alsancak ve Çamlıbel bölgelerini simgeleyen Kıbrıs'a özgü Medoş Lalesi ve bölgenin turizm potansiyeline yer verilmiştir.</p>
	<p>Bölgelerin turizm bölgesi olmaları özellikle Lapta bölgesinin dalgıçlık turları düzenlemesi ve 12 ay turizm bölgesi olması denizi ön plana çıkarmış ve dalgalar olarak tasarıma bütünlük sağlamıştır</p>		<p>Lapta, Alsancak ve Çamlıbel bölgesi için hazırlanmış olan logoda bölgenin kimliği ön planda tutulmuş ve tasarım kriterleri buna uygun olarak oluşturulmuştur.</p> <p>Bu bağlamda, sadece Kıbrıs'ta yetiştirilen Medoş Lalesi tasarımı</p>

Tablo 1 (devamı). Öğrencilerin Logo Tasarımları

			şekillendiren etkenlerden biri olmuştur.
	<p>Bölgede önem kazanmış olan lale figürüne; deniz ve denizi çevreleyen yeşil dağlarla vurgu yapılmıştır. 3 parçadan oluşan bu form Lapta, Alsancak ve Çamlıbel'i sembolize etmekte, bütünlüğünü ve bir aradalığını da yansıtmaktadır.</p> <p>Akılda kalıcı, minimal figürlerle vermek istediği anlamı yansıtan logo bölgenin canlılığını yansıtan renklerle tasarlanmıştır.</p>		<p>Logo tasarlarken Laç Alsancak ve Çamlıbel(LAÇ) belediyesinin farklı kültür değerleri bir araya nasıl getirilir? sorusuna yanıt olarak tasarım ortaya çıkmıştır:</p> <p>Sadece Kıbrıs'ta yetişen bir tür lale olan Medoş Lalesi (Kıbrıs Lalesi)'ni korumak ve simgelemek adına logo tasarımında özgün olan bu flora simgesi soyutlanmıştır.</p>
	<p>Lapta: Sadece o bölgeye özgü lale çeşidini barındıran bölgedir. Yılda bir kere bu bölgede bu lale çeşidinin festivali düzenlenmektedir.</p> <p>Alsancak: Eski zamanlarda deniz ticaretinin çok yoğun olduğu bir bölgeymiş ve üç bölge arasında denizle bağlantısı olan tek yer.</p> <p>Çamlıbel: Tarihi yapıların fazla olduğu bir bölgedir. Yerleşke bu özelliği sayesinde turistik bir bölgedir.</p>		<p>Lapta: Sadece o bölgeye özgü lale çeşidini barındıran bölgedir. Yılda bir kere bu bölgede bu lale çeşidinin festivali düzenlenmektedir.</p> <p>Alsancak: Eski zamanlarda deniz ticaretinin çok yoğun olduğu bir bölgeymiş ve üç bölge arasında denizle bağlantısı olan tek yer.</p> <p>Çamlıbel: Tarihi yapıların fazla olduğu bir bölgedir. Yerleşke bu özelliği sayesinde turistik bir bölgedir</p>
	<p>Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti, Lapta-Alsancak-Çamlıbel kentlerinin ortak belediye oluşturmasının nitelikli ve özel durumu simgelemesi için sadece Kıbrıs'ta yetişen bir bitki türü olan Medoş Lalesinden yola çıkarak simgelenen lale ifadesi etrafında birliktelik hissi uyandıran, yükselen ve çevreleyen yapraklar çizimiyle kentlerin yeni belediye logosu tasarlanmıştır.</p>		<p>Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti, Lapta-Alsancak-Çamlıbel bölgelerinin coğrafi açıdan özellikleri incelendiğinde denize kıyası bulunması, ilgili bölgelerin Beşparmak Dağları'nın eteklerinde yerleşik konumu sebebiyle kentlerin ortak coğrafik imgelerinden esinlenmiş ve kentlerin bir belediye altında birleşmesiyle yeniden yapılanmasını ifade eden güneş soyutlamasıyla tamamlayıcı bir logo tasarımı oluşturulmuştur.</p>

#### 4. SONUÇLAR

Bu makale, mimarlık öğrencilerinin belediye logo yarışmalarına katılımının eğitimsel ve profesyonel değerlere katkısını incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin yaratıcılık, gerçek dünya deneyimi, tasarım becerileri ve program kullanma kabiliyetleri becerilerinde artış görülmüştür. Derse içerisinde böyle bir çalışmanın öğrencilerin derse katılımlarındaki motivasyonlarını artırdığı görülmüştür. Öğrencilerin bu süreç içerisinde dijital tasarımlarını ve karar verme becerilerini geliştirdiklerini, farklı disiplinlerdeki projeler için deneyim kazandıklarını görülmüştür. Ayrıca, belediye logo yarışmalarının, mimarlık öğrencilerine çeşitli fırsatlar sunarak eğitimlerine katkıda bulunduğu görülmüştür. Yarışmalara katılan öğrencilerin, yarışma deneyimi, proje yönetimi ve zaman yönetimi gibi profesyonel becerileri geliştirdiği belirlenmiştir. Sonuç olarak, bu araştırma belediye logo yarışmalarının mimarlık öğrencilerinin eğitimsel ve profesyonel gelişimine olumlu bir katkı sağlayabileceğini göstermektedir. Ayrıca, böyle bir stüdyo çalışmasının öğrencilerin özgüvenini artırdığı söylenebilir. Öğrencilerin profesyonel kariyerlerine böyle yarışmalara katılacakları ve yarışmaları kazanma, sergileme veya derece alma gibi başarı faktörlerine değer verdiğini ve bu başarıların prestij, özgüven ve gelecek kariyerlerine olumlu etkileri olduğunu ifade etmişlerdir. Yarışmaların genel olarak tüm disiplinlerde, öğrencilerin kendi potansiyellerini keşfetme, kendi tasarım fikirlerini gerçekleştirme ve kendi markalarını oluşturma fırsatı sunduğu söylenebilir.

Sonuç olarak bu makale mimarlık eğitiminde verilen bilgisayar seçmeli derslerinin mimarlık eğitimine katkılarının keşfine odaklanmıştır. Çalışma da gerçekleştirilen dijital tasarım araçlarının öğrenilmesi ve pratikte uygulanması öğrencilerin temsil yeteneklerini artırılmasına doğrudan katkı sağladığı görülmüştür. Çalışma, dijital tasarım derslerinin mimarlık eğitimine katkı sağladığı ve lisans eğitiminde üniversitelerin müfredatlarında seçmeli olarak bilgisayar derslerine yer vermesinin gerekli olduğunu desteklemektedir.

#### KAYNAKÇA

- BAYIRLI, Ü., & KILIÇ, E. C., (2022). Türkiye'deki Üniversitelerin Amblem Ve Logolarının Şekil, Renk Ve Bağlam Açısından İncelenmesi. *Sanat Ve Tasarım Dergisi*, 12(2), 425-446.
- BECER, E. (2009). *İletişim Ve Grafik Tasarım*. Ankara: Dost Kitabevi
- CIAN, L., KRISHNA, A. & ELDER, R. S. (2014). This Logo Moves Me: Dynamic Imagery From Static Images. *Journal Of Marketing Research*, 51(2), 184-197.
- DING, G. K. (2008). Sustainable construction—The role of environmental assessment tools. *Journal of environmental management*, 86(3), 451-464.
- ERDAL, G. (2017). Logolar, Dil ve Semiyotik. *Ulakbilge*, 5(11), 683-699.
- ERZEN, J. N. (1976). Eğitimin Estetik Süreç Olarak Yorumu ve Mimarlık Eğitimi.
- ÖZEREN, E.B., & DİNÇ KALAYCI P. (2023). Türkiye Mimarlık Eğitiminin Mevcut Durumu Ve Çeşitlenmeleri, *Uluslararası Hakemli Tasarım ve Mimarlık Dergisi*, / ss. 94-119 Doi: 10.17365/TMD.2023.TURKEY.29.05
- ÖZEREN, Ö., & QURRAIE, B. S. (2022). Evaluation Of Architectural Students' thoughts on Transformation And Re-Use Projects Using Ahp Method. In M. T. Kayılı (Ed.), *Transformation in Architecture: Generis Publishing*.
- ÖZGÜVEN, Y. VE ŞEN BAYRAM, K. (2021). Mimarlık Eğitiminde ve Mimari Tasarım Stüdyolarında Dijitalleşme: Covid-19 Pandemisi Sürecinde Uzaktan Eğitim Deneyimi. Karasar, Ş. Ve Eldem Anar, Ü.İ. (Ed.) *Gelecek Dünyü; Dijital Bir Üniversitenin Bugünü* İçinde (193-220 Ss.). İstanbul; Maltepe Üniversitesi.
- UZUNTAŞ, H., & YAZAR, T. (2017). Dijital Çağdaki Yeni Eğilimler Bağlamında Yapılan Amblem/Logo Tasarım Trendleri. *Uluslararası Disiplinlerarası Ve Kültürlerarası Sanat*, 2(2), 99-112.
- YILDIRIM, A. (2021). Logo Tasarımında Yeni Yaklaşımlar: Hareketli Logo Tasarımı, *Görünüm*, 11(11), 4-13.
- <https://www.ReThinkingthefuture.com/2019/08/20/A312-Logos-Of-50-World-Famous-Architecture-Firms/> (erişim tarihi 10.05.2023)
- http 2. <https://www.Arkitera.Com/Yarisma/Lapta-Alsancak-Camlibel-Lac-Belediyesi-Logo-Yarisma-si-2023/> (erişim tarihi 10.05.2023)