Tasarım kelimesi Latince kökenli bir kelimedir. Tasarım, bir planın ya da nesnenin, inşa sürecindeki mimari ve mühendislik çizimlerinin meydana getirilmesine denir. Hem fiil hem isim olarak kullanılan “tasarlamak” yeni bir ürün ya da obje için plan yaratma ve geliştirme sürecini tanımlar.

Tasarım bilgi edinme öğesidir. Çünkü duyumsal tasarım ile zihinsel tasarım daima birbirini etkiler. Bu nedenle duyumsal bilgi ile ussal bilgi her zaman iç içedir. Gerçek bilgi ise böylelikle oluşur.

* Tasarım, bir şeyi zihinde biçimlendirme, kurma, tasavvur etmedir.

Tasarım, genellikle uygulamalı sanatlar, mühendislik, mimari, ve diğer yaratıcı işler çerçevesinde ele alınır ve hem bir isim hem bir fiil (tasarlamak) olarak kullanılır.

“Tasarlamak” yeni bir obje (makina, bina, ürün vs) için bir plan yaratma ve geliştirme sürecine işaret eder. “Tasarı” ise hem son plan veya taslak (bir çizim, modelleme vs) ; ya da bir plan veya taslağın sonucu (üretilen bir obje) için kullanılır.

Dilimize tasarlama sözcüğü, İngilizce ve Fransızca da ki “desing” kelimesi karşılığı olarak kullanılmaktadır. Desing kelimesi de Latince kökenlidir. Tasarımın birçok tanımı yapılabilir. Bunlardan birkaçını verelim:

Tasarım, algı ile kavram arasında bir bağlama aracıdır. Nesnel gerçeklik ile doğrudan ilişkisi bulunmaz. Bu nedenle önemsiz ayrıntılar yerine, önemli özelliklere dikkat çeker. Bunun sonucu olarak ta algılardan genelleştirme yapılarak kanılara varılır.

Tasarım bilgi edinme öğesidir. Çünkü, duyumsal tasarım ile zihinsel tasarım daima birbirini etkiler. Bu nedenle duyumsal bilgi ile ussal bilgi her zaman iç içedir. Gerçek bilgi ise böylelikle oluşur. Güzel sanatlar alanında tasarım, yaratıcı sürecin kendisi olup, bir faaliyet için gerekli olan eskiz ve planların hazırlanması süreci çalışmalarını kapsar.

Tasarım: Bir şeyi zihinde biçimlendirme kurma, tasarımlanan biçim , tasavvur.

Bilgisayar alanında ise: Bilgisayar destekli tasarım: Araştırma bürolarında, yeni bir ürünün tasarımı için kullanılabilen bilişim tekniklerinin tümü.

Tasarım oluşumu ve tasarım dalları

Bir tasarım kendi içinde bir yapıya ve bu yapı arkasında bir planlamaya sahip olmalıdır. Bütün sanatların temelinde bir tasarım olgusu bulunmaktadır. Tasarlama eylemi, oluşturulacak yapının organizasyonu ile ilgili her türlü faaliyeti içine almaktadır.

Uygulamalı tasarım dallarını üç ana başlıkta toplamak mümkündür: Endüstri tasarımı, Çevre tasarımı ve Grafik tasarımı.  
Endüstri tasarımı üç boyutlu nesnelerin tasarlanması ve geliştirilmesiyle ilgilidir. Makineler, araç-gerçler, mutfak malzemeleri ve diğer birçok ürün endüstri tasarımına girer. Çevre tasarımcısı ise bina, peyzaj ve iç mekan tasarımını kapsayan oldukça geniş bir çalışma alanıdır. Bu alanda da tasarımcını görevi dayanıklı, işlevsel ve estetik olanı bulmaktır. Grafik tasarımcı ise genel olarak, okunan ve izlenen görüntülerin tasarımında sorumludur. Afişler, kitaplar, bilgi ve uyarı işaretleri, broşürler vb. grafik tasarımı etkinlik alanı içine girer. Grafik tasarımın amacı da gerek iletişim, gerekse estetik kaliteyi en üst düzeye çıkarmaktır. Bir tasarım problemi daima iletişim ile ilgilidir.

TASARIMCI NEDİR.?

Tasarımcı; uygulama yöntemlerinin yanı sıra görsel algılamanın doğasını, görsel yanılsamanın rolünü ve sözel ile görsel iletişim arasındaki ilişkileri de bilmek ve göz önüne almak zorundadır.

Tasarım Süreci;  
*1)PROBLEMİN TANIMI*  
*2)BİLGİ TOPLAMA*  
*3)YARATICILIK VE BULUŞ SÜRECİ*  
*4)ÇÖZÜM BULMA*  
*5)UYGULAMA*

*1)Problemin tanımlanması: Bir tasarım problemini çözümündeki ilk aşama , problemi tanımlamaktır. Verilen konunu ne olduğunu tam olarak anlama ve o konuyu benimseyebilmektir. Bir problemi tanımlarken, sınırları zorlamak ve alışılmış düşünce sistemlerine takılıp kalmamak gerekir.*  
*2)Bilgi toplama: Yapılacak tasarımda bir hareket noktası bulabilmenin tek yolu, problem hakkında mümkün oldukça çok bilgi toplaya bilmektir.*  
*3)Yaratıcılık ve Buluş: Tasarımcı yada tasarım öğrencisi, konu ile ilgili araştırmalar yapıp gerekli bilgi ve verileri toplamışsa ve bunları değerlendirebiliyorsa yaratıcılığa ulaşılabilir. Yaratıcılık tasarımın en önemli bölümü sayılabilir.*  
*Yaratıcılıkta iki aşama olduğu söylene bilir. Tasarımcı kağıda ilk eskizlerini karaladığında “dışavurumculu yaratıcılık” aşamasındadır. Eskiz biraz daha ayrıntılı bir hale getirildiğinde ise “üretken yaratıcılık” aşamasına geçilmiş olur.*  
*4)Çözüm bulma: Yaratıcılık ve buluş süreci, problemin ortaya konması ve olasılıkların araştırılmasına yönelik çalışmaları içerir. Çözüm bulma ise bu olasılıklar hakkında bir karara varılarak, araştırmanın sona erdirilmesidir. Çözüm olarak seçilen olasılıklar, daha sonra ayrıntılı taslaklar halinde hazırlanır.*  
*5)Uygulama: Tüm aşamalardan geçmiş olan tasarımın hazır hale getirilmesi işlemidir.*

TASARIM İLKELERİ

**1 – Bütünlük** Bütünlük ilkesi, tasarımın parça parça ele alınması değil, tamamı ile anlam ifade etmesidir. İyi bir tasarımın belki de en olmazsa olmaz ilkesi bütünlüktür. Bu sayede baskı yapılan tasarıma bakıldığında, genel bir bütün algısı oluşur ve her bir parça, ahenk içerisindedir.

**2 – Farklılık** Tasarım ilkeleri arasında yer alan farklılık, yapılan tasarımın karakteristik özellikleri ile fark yaratması ve rakipleri arasında ön plana çıkmasıdır. Bu sebeple de özellikle, afiş, broşür, kartvizit ve benzeri tasarımlarda önem taşır.

**3 – Vurgu Her tasarımın bir vurgusu, yani odak noktası vardır. Burada verilmek istenen mesaj verilir. Hem kelimeler ile hem renkler ile hem de görseller ile odak noktası desteklenmelidir.**

**4 – Denge** Denge, hem renklerin, hem görsellerin, hem de yazıların eşit dağılımını ifade eder. Bu denge, göz yormayan bir tasarımı ifade eder ve tasarım ilkeleri arasında önemli bir tanesidir.

### 5 – Alan Farklı ölçülendirmeler ve de boyutlu çalışmalar, tasarımın alanını genişletmektedir. Örneğin, 3 boyutlu bir görsel çalışması ile etkiyi artırabilirsiniz.

### 6 – Zıtlık (Karşıtlık) Zıtlık yani karşıtlık, tasarım ilkeleri arasında yer alan önemli bir kuraldır. Buna göre karşıtlıkların gücünden faydalanılır. Zıtlıklar ilgi çekici hale gelir ve özellikle baskısı yapılacak olan tasarımlar daha fazla göz alıcı olur.

### 7 – Ritim (Devamlılık) Ritim, devamlılık ya da uyum, aynı temel tasarım ilkesini ifade eder. Genel bir ahenkten söz ediyoruz ve bu uyumluluk hali gözün tasarımdaki önemli detayları kolayca yakalanmasını sağlamaktadır.

### 8 – Oran/Orantı Oran, tasarımdaki şekiller ve yazılar arasındaki denge halidir. Tasarım için son derece önemli olan oran orantı konusu, hem estetik bir görünümü ifade eder, hem de oranı sağlanan tasarımda istenen noktalar dikkat çekmeyi başarır.