FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Malzeme ve Üretim Yöntemleri - I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 107	Güz	Zorunlu	Teorik	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren	Dr. Ufuk Ulusan	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Mesleki malzeme bilgisi ve imal usüllerini, seri üretilen kullanım ürünleri perspektifinden incelemek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Temel mesleki malzemeleri bilir. 2. Temel mesleki malzemelerin üretim süreçlerini bilir. 3. Malzeme ve üretim süreçlerine ilişkin edindiklerini tasarım sürecine aktarabilir.	
Dersin İçeriği	Ağırlıklı olarak plastik malzeme ve üretim yöntemleri, ek olarak ahşap malzeme ve üretim yöntemleri, ek olarak kompozit malzeme ve üretim yöntemleri	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Dijital tahtada yazarak ve çizerek anlatım, slaytlar, videolar.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Ders tanıtımı, genel işleyiş	-
2	Temel kavramlar (endüstriyel üretim, zanaat, dişi kalıp, erkek kalıp, kalıptan çıkma, çapak, maça, kalıp çizgisi...)	-

3	*Blow molding* (plastik)	-
4	*Rotational molding* (plastik)	-
5	*Thermoforming* (plastik)	-
6	*Compression molding* (plastik)	-
7	*Casting* (plastik)	-
8	*Reaction injection molding* (plastik)	-
9	Vize (not açık sınav)	-
10	Vize sorularının ve cevaplarının tartışılması, *Dip molding* (plastik)	-
11	*Injection molding* (plastik)	-
12	*Wood laminating* (ahşap)	-
13	*Steam bending* (ahşap)	-
14	*Composite laminating* (fiberglas ve karbonfiber)	-

KAYNAKLAR
Rob Thomson, Manufacturing Processes for Design Professionals, 2007

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)	x				
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)	x				
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					

5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme		x			
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)		x			
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)		x			
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)		x			
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)		x			
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	15	4	60
Ara Sınav(lar)	1	1	1
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	1	1
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav (çevrimiçi)	1	40
Kısa Sınav	-	-
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	-	-
Sunum	-	-
Projelendirme Süreci Çalışmaları	-	-
Maket / Modelleme	-	-
Toplam		40
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav (çevrimiçi)	1	60
Ödev	-	-
Proje	-	-

Toplam	60
BAŞARI DURUMU	**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi	40
Dönem Sonu	60
Toplam	100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Malzeme ve Üretim Yöntemleri - II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 108	Bahar	Zorunlu	Teorik	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren	Dr. Ufuk Ulusan	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Mesleki malzeme bilgisi ve imal usüllerini, seri üretilen kullanım ürünleri perspektifinden incelemek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Temel mesleki malzemeleri bilir. 2. Temel mesleki malzemelerin üretim süreçlerini bilir. 3. Malzeme ve üretim süreçlerine ilişkin edindiklerini tasarım sürecine aktarabilir.	
Dersin İçeriği	Ağırlıklı olarak metal malzeme ve üretim yöntemleri, ek olarak cam malzeme ve üretim yöntemleri, genel olarak yüzey işlemleri, ek olarak seramik malzeme ve üretim yöntemleri, ek olarak CNC işleme ve hızlı prototipleme yöntemleri	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Dijital tahtada yazarak ve çizerek anlatım, slaytlar, videolar.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Önceki dönemin final soru ve cevapları, *Extrusion* (metal ve plastik)	-
2	*Roll forming* , *metal spinning* (metal)	-

3	*Metal stamping* , *deep drawing* (metal)	-
4	*Forging* , *superforming* (metal)	-
5	*Tube and section bending* , *swaging* (metal)	-
6	*Sand casting* (metal)	-
7	*Investment casting* (metal)	-
8	*Centrifugal casting* (metal)	-
9	Vize (not açık sınav)	-
10	Vize soru ve cevapları, *Die casting* (metal)	-
11	*Metal injection molding (metal)*	-
12	*Finishing* (yüzey işlemleri)	-
13	Cam	-
14	Seramik, *CNC machining* , *Rapid Prototyping*	-

KAYNAKLAR
Rob Thomson, Manufacturing Processes for Design Professionals, 2007

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)	x				
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)	x				
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					

5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme		x			
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)		x			
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)		x			
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)		x			
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)		x			
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	15	4	60
Ara Sınav(lar)	1	1	1
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	1	1
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav (çevrimiçi)	1	40
Kısa Sınav	-	-
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	-	-
Sunum	-	-
Projelendirme Süreci Çalışmaları	-	-
Maket / Modelleme	-	-
Toplam		40
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav (çevrimiçi)	1	60
Ödev	-	-
Proje	-	-

Toplam	60
BAŞARI DURUMU	**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi	40
Dönem Sonu	60
Toplam	100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Teknik Resim ve Tasarı Geometri I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 113	Güz	Zorunlu	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Şenay Nuhoğlu	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	1.Uzay organizasyonunda soyut düşünebilme yeteneğini kazandırmak ve geliştirmek; geometrik kuram ve tekniklerin , var olan veya tasarlanan ürünlerin görünüşlerinin çizilebilmesinde kullanılması için gerekli bilgilerin verilmesi ve 2.Endüstri ürünü tasarımcısına, tasarladığı üç boyutlu ürünü, teknik kural ve kaidelere uygun bir şekilde çizgisel olarak ifade edebilme yeteneğini kazandırmayı amaçlamaktadır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1.Öğrencinin, var olan veya tasarlanan ürünlerin görünüşlerinin çizilebilmesinde kullanılması için gerekli bilgilerin verilmesi 2.Tasarlanan ürünlere ait uzay problemleri resim düzlemindeki çizimlerle çözebilmesi 3.Çizim tekniklerini geliştirilerek, temiz ve düzgün çizgiler kullanılmasınıdaki yeteneğinin geliştirilmesi 4.Teknik resim standartlarının öğrenilerek, doğru resim çizimlerinin temin edilmesi 5.Başkası tarafından çizilmiş teknik resimlerin, öğrenci tarafından yorumlarının doğru bir şekilde yapılmasını sağlamak.	
Dersin İçeriği	Nesnel biçimlerin iki boyutlu ortamdaki ifadeleri ve bu nesnel biçimlerin birbirleriyle olan ilişkileri incelenir. İzdüşüm, görünüş çeşitleri ve epür düzenine göre görünüşlerin çizilmesi, beraberinde kesit uygulamaları yapılır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik konu anlatımı ve ardından uygulamalar şeklinde işlenmektedir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	İzdüşüm metodları. Noktanın ifadesi ve nokta konumları	

2	Teknik çizim standartları ve teknik resme giriş. Teknik çizim malzemelerinin tanıtımı, uygulamalı olarak gösterilmesi.	
3	Yazı ve çizgi çeşitleri ve uygulama teknikleri.	
4	Doğrular, doğru ifadeleri, doğru konumları ve özel doğrular	
5	Doğruların gerçek boylarının bulunması. Kağıt düzeni ve çizime başlama.	
6	Düzlemler, düzlem ifadeleri, özel düzlemler	
7	Cisim görünüşlerinin paralel-dik izdüşüm düzenine göre çizimi ve epür düzenine göre görünüş çizimleri.	
8	Görünüş çeşitleri ve uygulamaları	
9	Düzlemlerin gerçek alanının bulunması Doğru düzlem arakesitinin bulunması	
10	Özel görünüşler ve çizimleri. Döndürülmüş görünüşler.	
11	Düzlemlerin birbirleriyle arakesitlerinin bulunması	
12	Kesit alma yöntemleri ve kesit çizim örnekleri.	
13	Yarım kesitler ve bunların çizim yöntemleri	
14	Özel kesit gösterimleri ve uygulamaları.	

KAYNAKLAR

DYGDON, J. T., NOVAK, J. E., “Basic Technical Drawing”, Mc.Graw Hill, N.Y., 2004.
ÖZDAŞ, N., GEDİKTAŞ, M., “Teknik Resim”, Çağlayan Kitapevi, 1995.
SPENCER, H. C., DYGDON, J. T., NOVAK, J. E., “Basic Technical Drawing”, Mc. Graww Hill, 2004.
Prof. Dr. İng. H. HORNINGER, TASARI GEOMETRİ DERSLERİ CİLD II, TEKNİK ÜNİVERSİTE MATBAASI İSTANBUL
Prof. Dr. ASAF V. GÜNHAN, TASARI GEOMETRİ DERSLERİ (PARALEL İZDÜŞÜMLER II), TEKNİK ÜNİVERSİTE MATBAASI İSTANBUL
MUZAFFER YAŞAR, TASARI GEOMETRİ, KUTULMUŞ MATBAASI İSTANBUL
ORHAN ŞAHİNLER, FEHMİ KIZIL, MİMARLIK’TA TEKNİK RESİM, YAY YAYINCILIK

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x

2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)	x				
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	11	2	22
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	3	30
Proje			
Maket / Modelleme	2	2	4
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Toplam İş Yükü			120
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		

Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	10	60
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		60
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	40
Ödev		
Proje		
Toplam		40
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		60
Dönem Sonu		40
Toplam		100

Öğrenci Yükümlülükleri:

Final sınavına katılmak ve final değerlendirilmesinden 100 üzerinden en az 50 notu almış olmak

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Teknik Resim ve Tasarı Geometri II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 114	Bahar	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Şenay Nuhoğlu	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	1.Uzay organizasyonunda soyut düşünebilme yeteneğini kazandırmak ve geliştirmek; geometrik kuram ve tekniklerin , var olan veya tasarlanan ürünlerin görünüşlerinin çizilebilmesinde kullanılması için gerekli bilgilerin verilmesi ve 2.Endüstri ürünü tasarımcısına, tasarladığı üç boyutlu ürünü, teknik kural ve kaidelere uygun bir şekilde çizgisel olarak ifade edebilme yeteneğini kazandırmayı amaçlamaktadır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1.Öğrenci varolan veya tasarlanan üç boyutlu ürünleri iki boyutlu düzlemsel resimlerle anlatır 2.Düzlemsel resimlerden hacimsel şekli tasarlar 3.Teknik resim standartlarına uyularak, doğru resim çizimleri yapar 4.Çizilmiş teknik resimleri, doğru yorumlar	
Dersin İçeriği	1.Ders kapsamında; geometrik cisimler, cisim-düzlem arakesitleri, cisim-doğru arakesitleri, bileşik cisim-düzlem arakesitleri, cisim-cisim arakesitleri ve açınımlar incelenir 2.Ölçü ve ölçülendirme bilgilerinin verilerek teknik resim üzerinde ölçülendirme yapılır. 3.Karmaşık ürünlerin çizimlerini yaparak çizgisel ifade problemlerini uygulamalı olarak görme becerisi kazandırılır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Konu anlatımı ardından uygulama yapılır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Ölçü alma teknikleri ve ölçü birimleri.	
2	Teknik resimde ölçülendirme teknikleri ve bunların çizim uygulamaları	

3	Teknik resimde ölçülendirme teknikleri ve bunların çizim uygulamaları (devam)	
4	Somut örnek üzerinden ölçü alınıp bunların teknik çizimlerinin yapılması	
5	Somut örnek üzerinden ölçü alınıp bunların teknik çizimlerinin yapılması (devam)	
6	Geometrik cisimler. Prizma, silindir, koni – Düzlem arakesiti ve açınımı	
7	Doğru – Cisim (prizma, piramit, silindir, koni, küre, ...) arakesiti	
8	Kesit görünüşlerin ölçülendirilmeleri.	
9	Özel ölçülendirme ifadeleri.	
10	Karmaşık çizim örnekleri uygulamaları.	
11	Karmaşık çizim örnekleri uygulamaları (devam).	
12	Karmaşık çizim örnekleri uygulamaları (devam).	
13	Karmaşık çizim örnekleri uygulamaları (devam).	
14	Karmaşık çizim örnekleri uygulamaları (devam).	

KAYNAKLAR

ÖZDAŞ, Nimet, GEDİKTAŞ, Mustafa, "Teknik Resim", Çağlayan Kitapevi, 1995.
SPENCER, H.C., DYGDON, J. T., NOVAK, J. E., "Basic Technical Drawing", Mc. Graw Hill, N.Y. 2004.
Prof. Dr. İng. H. HORNINGER, TASARI GEOMETRİ DERSLERİ CİLD II, TEKNİK ÜNİVERSİTE MATBAASI İSTANBUL
Prof. Dr. ASAF V. GÜNHAN, TASARI GEOMETRİ DERSLERİ (PARALEL İZDÜŞÜMLER II), TEKNİK ÜNİVERSİTE MATBAASI İSTANBUL
MUZAFFER YAŞAR, TASARI GEOMETRİ, KUTULMUŞ MATBAASI İSTANBUL
ORHAN ŞAHİNLER, FEHMİ KIZIL, MİMARLIK'TA TEKNİK RESİM, YAY YAYINCILIK

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					

5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)	x				
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	11	2	22
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	3	30
Proje			
Maket / Modelleme	2	2	4
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Toplam İş Yükü			120
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	10	60
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**

Sınav	1	40*
Ödev		
Proje		
Toplam		

BAŞARI DURUMU	**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi	60
Dönem Sonu	40
Toplam	100

Öğrenci Yükümlülükleri:

Final sınavına katılmak ve final değerlendirilmesinden 100 üzerinden en az 50 notu almış olmak

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Ürün Tasarımına Giriş I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 115	Güz	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Koray Tiryakioğlu	
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Erhan Gülen, Arş. Gör. Burcu Gürvardar	
Dersin Amacı	Tasarlama süreci ve projelendirme için gerekli teorik ve uygulamalı yaklaşıma ilişkin bilgilerin verilmesi ve Proje Stüdyo dersi özelinde öğrencilerin yürütmesi gereken temel tasarım adımlarının birbirleriyle uyumlu ve sıralı gelişimine yönelik zihinsel ve uygulamalı pratiklerin elde edilmesi. Bir tasarım sürecinde temel araştırma sorgulamalarını yaparak, problem alanların ve hedeflenen ürün tasarımını belirleyecek doğrultudaki ölçütlerinin belirlenmesi.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Tasarım kavramının, insan ve nesnel çevresi göz önünde bulundurularak değerlendirilmesinin metotlarının gösterilmesi. 2- Tasarım problemini tanımlayabilme ve farklı çözümler önerebilme yöntemlerinin analiz edilmesi. 3- Endüstri ürünlerinin analizine yönelik, tasarım boyutları doğrultusunda çözümlemeler yapılması. 4- Ürünlerin işlev boyutları açısından incelenmesi ve biçim-işlev ilişkilerinin ele alınması 5- Endüstri ürünlerinin biçim-birimsel analizler sonucunda ilkesel strüktürünün incelenmesi. 6- Tasarım sürecinde zihinsel yaratma, boyutlandırma ve iki boyutlu düzlemde oransal canlandırma için perspektif doğruluk ve çizgisel biçimlendirme becerilerinin kazandırılması	
Dersin İçeriği	Tasarlama kavramının açıklanması, endüstri tasarımı ve diğer çevre tasarımı disiplinleri ile ilişkilerin in kurulması, insan ve nesnel çevresinin incelenmesi, ürün-kullanıcı ilişkilerinin değerlendirilmesi ve insanın ürün tasarımı ile karşılanabilecek gereksinimlerinin tartışılması.	

Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Online İnternet web tabanında öğrencilerle karşılaşılarak mevcut ders akışınınTeorik anlatımı, karşılıklı çizgisel deneyim/bilgi/üslup pratiğinin aktarımına yönelik stüdyo uygulamaları, sayısal ortamda hazırlanmış veya seçilmiş örnekçe üzerinden tanıtıcı paylaşımlar yapılır. Hedef olarak belirlenmiş ürünün algılanış değerleri bağlamında gerçek ürün niteliği/niceliği üzerinden etüdler ve ilgili tasarlama adımlarına dönük kuramsal analiz çalışmaları.

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Endüstri Ürünün kavramı nedir? Üründe kütle algısı, üçüncü boyutta algılama ve çizgisel ifade tekniklerinin perspektif ortamında tanıtılması. Endüstri ürünlerinin kullanıcı-ürün-çevre ilişkileri açısından değerlendirilmesine yönelik; gözlem, tartışma ve bunları belirleyen kriterlerin saptanması.	
2	Endüstri tasarımı olgusunun sorgulanmasına yönelik yalın programlı bir ürün üzerinde uygulama çalışması	
3	Uygulama çalışmasının sonuçlarının değerlendirilmesi.	
4	"Tasarım kavramı"nın tanımı "endüstri tasarımı kavramı"nın bu temel kavramla ilişkili olarak açıklanması. Endüstri tasarımının diğer disiplinlerle ilişkisi. Tüm çevrenin tasarlanmasında rol alan disiplinlerin tanıtılması.	
5	Bir ürünün tasarım sürecinden üretim sürecine kadar olan aşamalarının ve tasarıma ilişkin temel kavramların aktarılması.	
6	Endüstri tasarım olgusunun boyutları. İnsan-ürün-çevre ilişkilerinin değerlendirilmesi.	
7	Tasarımda işlev kavramı: Ürün işlev kavramlarının açıklanması. İşlev boyutlarının (pratik, estetik, sembolik, kavramsal) örnekler üzerinde ele alınması, kriterlerin aktarılması.	
8	Açıklanan kriterlerden hareketle yapılan uygulama çalışmasının sonuçlarının değerlendirilmesi.	
9	Formun oluşumu: Endüstri tasarımında biçim-işlev ilişkilerinin ele alınması. İlkesel strüktürden hareketle nicel strüktür çeşitlemeleri ve nitel strüktüre ulaşılması aşamalarının açıklanması.	
10	Formun oluşumuna yönelik uygulama çalışması: İkinci boyuttan üçüncü boyuta geçiş sürecinin algılamaya yönelik, yalın programlı kullanım nesnelerinin tasarlanması.	
11	Formun oluşumuna yönelik uygulama çalışmasının değerlendirilmesi.	
12	Ürün işlev analizi: Kullanıcı-ürün-çevre ilişkileri doğrultusunda, ürünün işlev öğelerinin tanımlanması ve analizinin yapılması.Yalın programlı ürünler üzerinde işlev birimlerin özellik, nitelik ve nedenselliklerinin açıklanması.	
13	Öğrencilerin yalın programlı bir ürünü işlev öğelerine ayırarak, çizim üzerinde tanımladıkları çözümlemelerinin değerlendirilmesi.	

14	Analizi yapılan ürünün "redesign" kapsamında tasarlanmasına yönelik uygulama çalışması ve değerlendirilmesi.	

KAYNAKLAR

"Design For Life " Victor Papanek
"Design: History, Theory and Practice of Product Design" Bernhard E. Burdek
"Estetik Anlayış" Moritz Geiger
"Endüstri Tasarımında Görsel Bildirişim" Prof.İlhan Erhan

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					x
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)				x	
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)				x	
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)				x	
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)			x		
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)		X			
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)			x		
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)		X			
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)		X			
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)		X			
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)				x	

17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)		X			

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	1	14
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	15	2	30
Proje			
Maket / Modelleme	1	12	12
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Toplam İş Yükü			120
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	7	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		70
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	30
Ödev		
Proje		
Toplam		30
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		70
Dönem Sonu		30
Toplam		100

Öğrenci Yükümlülükleri:

1- Yılsonu değerlendirme sınavından en az 50 almak zorundadırlar.

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Ürün Tasarımına Giriş II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 116	Bahar	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Koray Tiryakioğlu	
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Dr. Erhan Gülen, Arş. Gör. Burcu Gürvardar	
Dersin Amacı	Tasarlama süreci ve projelendirme için gerekli teorik ve uygulamalı yaklaşıma ilişkin bilgilerin verilmesi ve bu doğrultudaki ölçütlerin belirlenmesi.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Tasarım kavramının, insan ve nesnel çevresi göz önünde bulundurularak değerlendirilmesinin metotlarının gösterilmesi. 2- Tasarım problemini tanımlayabilme ve farklı çözümler önerebilme yöntemlerinin analiz edilmesi. 3- Endüstri ürünlerinin analizine yönelik, tasarım boyutları doğrultusunda bütün ve ayrıntı bileşen ilişkileri uyarınca çözümlemeler yapılması. 4- Ürünlerin işlev boyutları açısından incelenmesi ve biçim-işlev ilişkilerinin ele alınması 5- Endüstri ürünlerinin biçim-birimsel analizler sonucunda ilkesel strüktürünün incelenmesi. 6- Tasarım sürecinde zihinsel yaratma, boyutlandırma ve iki boyutlu düzlemde oransal canlandırma için perspektif doğruluk ve çizgisel biçimlendirme becerilerinin kazandırılması	
Dersin İçeriği	Tasarlama kavramının açıklanması, endüstri tasarımı ve diğer çevre tasarımı disiplinleri ile ilişkilerin in kurulması, insan ve nesnel çevresinin incelenmesi, ürün-kullanıcı ilişkilerinin değerlendirilmesi ve insanın ürün tasarımı ile karşılanabilecek gereksinimlerinin tartışılması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik anlatım, karşılıklı çizgisel deneyim/bilgi/üslup pratiğinin aktarımına yönelik stüdyo uygulamaları, gerçek ürün niteliği/niceliği üzerinden etüdler ve ilgili tasarlama adımlarına dönük kuramsal analiz çalışmaları.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Ürün analizi : Kullanıcı gereksinimleri göz önüne alınarak, kullanım ürünleri, yatırım ürünleri, kamusal ürün çözümlemelerine ilişkin tasarım faktörlerinin açıklanması.	
2	Ürün analizine yönelik uygulama çalışması : Yalın bir programlı ürün ele alınarak; kullanıcı-ürün-çevre ilişkileri doğrultusunda ürün işlev analizinin yapılması. Hedef kullanıcının beklentilerine yönelik, tasarımın boyutları doğrultusunda çözümlemesinin yapılması ve sonuçlar üzerine tartışma.	
3	Karşılaştırmalı ürün analizi: Görece karmaşık programlı bir ürün sınıfının, bir gereksinimin karşılanması temelinde, sistematik bir şekilde, karşılaştırmalı olarak ürün analizinin yapılmasına yönelik bilgilerin aktarılması ve uygulama çalışması. Çalışmaların değerlendirilmesi.	
4	Çözümlemesi yapılan ürünün, belirlenen ölçütler doğrultusunda tasarlanmasına yönelik uygulama çalışması.	
5	Projelendirmeye yönelik bilgilerin aktarılması, mevcut bir ürün ele alınarak, proje tekniklerine uygun olarak tüm boyutlarıyla çiziminin yaptırılması.	
6	Projelendirmeye yönelik uygulamanın değerlendirilmesi.	
7	Ürünlerin olası ilkesel strüktür biçimlemelerini belirleme ve analizini yapmaya yönelik uygulama : işlev öğeleri tanımlanabilen, yalın programlı tipik bir ürünün ilkesel yapısı belirlenerek, olası yeni ilkesel yapılar dizisinin oluşturulmasına yönelik uygulama çalışması.	
8	Belirlenen ilkesel yapının biçim-birimlerinin, kullanım ilişkileri doğrultusunda olası geometrik çeşitlemelerinin yapılmasına yönelik uygulama çalışması. Sonuçların değerlendirilmesi.	
9	Kullanım ilkeleri doğrultusunda, ilkesel yapı ve biçim-birimsel analizler sonucunda elde edilen bulguların sentezini yapmaya yönelik tasarım çalışması. Sonuçların değerlendirilmesi.	
10	Endüstri tasarımında yaratıcılık ilkeleri açısından grup çalışması. Bulguların değerlendirilmesi. Sonuçların görselleştirilmesi.	
11	Sonuçlar doğrultusunda tasarımçalışması ve değerlendirilmesi.	
12	Seçilecek bir ürün grubunun ayrıntılı, sistematik araştırma ve analizini içeren çalışma.	
13	Ürün grubu analizi çalışmalarının değerlendirilerek temel ilke ve ölçütlerin belirlenmesi. Araştırması yapılan ürünün tasarımının yapılması.	
14	Yapılan ürün tasarımının değerlendirilmesi.	

KAYNAKLAR

"Design For Life " Victor Papanek
"Design: History, Theory and Practice of Product Design" Bernhard E. Burdek
"Estetik Anlayış" Moritz Geiger
"Endüstri Tasarımında Görsel Bildirişim" Prof.İlhan Erhan

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					x
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)				x	
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)				x	
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)				x	
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)			x		
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)		X			
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)			x		
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)		X			
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)		X			
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)		X			
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)				x	
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)		X			
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	1	14
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	15	2	30
Proje			
Maket / Modelleme	1	12	12
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Toplam İş Yükü			120
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	7	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		70
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	30
Ödev		
Proje		
Toplam		30
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		70
Dönem Sonu		30
Toplam		100

Öğrenci Yükümlülükleri

Yılsonu değerlendirme sınavından en az 50 almak zorundadırlar.

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Anlatım Teknikleri I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 117	Güz	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Şenay Nuhoğlu	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	Öğrencinin tasarım sürecinde ve sonucunda ifade pratiğini, proje aşamalarında ve sunumunda gerek duyacağı görsel anlatım tekniklerini geliştirmek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünün ortak ifade biçimi olan göresel anlatım becerisini kazanmak 2- Çizerek ve görerek ürün ve senaryolarını geliştirebilecek teknik alt yapıyı geliştirmek 3- Ürün tasarımlarında kullanılan materyal farklılıkları ve etkilerini ifade becerilerini geliştirmek. 4- Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünün anlatım dili olan konstruktif eskiz ve etüd becerilerini geliştirmek.	
Dersin İçeriği	Amaçta belirlenen alt yapıyı oluşturmaya yönelik teknik ve teorik bilginin aktarılması ve uygulamalar ile pekiştirilmesi. Tasarlama sürecinde görsel ifade için gerekli olan basit taslak çizimlerinden, renkli ve gerçekçi anlatımlar kadar tekniklerin verilmesi.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	İlk hafta dersin amacı doğrultusunda öğrenciye nasıl katkı sağlayacağı ve bu katkıları faal olarak ileride nasıl kullanabileceğine dair bilgi verilir. Örnek çalışmalarla görsel ve sözlü sunum yapılır. Sonrasında her ders uygulama yaptırılarak devam edilir. Bu uygulamalara dair her hafta ders saatinin ilk bölümünde pekiştirme amacıyla genel eleştiriler yapılır. Online eğitim sürecinde, öğrenci anlatım ve eleştirileri dinledikten sonra kendi ortamında uygulamaları yapar ve dijital ortamda teslimini (karar verilecek olan platformda) gerçekleştirir. Uygulamaların teslimleri bir sonraki ders saatine kadar yapılır. Öğrencinin uygulama yapması esnasında çalışmalara destek verilmesi ve soru-cevaplar, online eğitim platformunda canlı olarak devam eder. Dönem boyunca tamamlanan çalışmalar notlanarak, dönem sonunda final notu olarak ortalamaları alınır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Dersin tanımı, içeriği, örneklerle anlatımı. El açma amacıyla seçilen bir obje veya mekan çizimi	
2	Oran, orantı, yerleştirme, daire perspektifi anlatımı ve elips çizimi.	Uygulama teslimi
3	Tek ve çift kaçışlı perspektif teorik anlatımı, çizim ile pekiştirilmesi. Silindirik obje çizimi ile daire perspektifi ve oran orantı bilgisinin pekiştirilmesi.	Uygulama ve ödev teslimi
4	Basit geometrik formlara sahip ürün çizimi. Basit geometrik formlara sahip ürün çizimi ve tonlaması.	Uygulama ve ödev teslimi
5	Üç ve beşli ton skalası uygulaması ve küp, silindir vb prizmatik objeler üzerinde tonlama ile pekiştirilmesi.	Uygulama ve ödev teslimi
6	Basit geometrik formlarda metal obje çizimi ve tonlaması.	Ödev teslimi
7	Basit geometrik formlarda cam obje çizimi ve tonlaması.	Ödev teslimi
8	Basit geometrik formlarda plastik obje çizimi ve tonlaması.	Ödev teslimi
9	Farklı materyalleri içeren girift formlu obje çizimi ve tonlama çalışması.	Ödev teslimi
10	Ara Yoklama - Tek parça basit organik formlardan oluşan obje eskizi çizimi	Uygulama teslimi
11	İki parça halinde basit geometrik ve basit organik formlardan oluşan obje eskizi çizimi	Ödev teslimi
12	Hafif zorluk derecesinde formlara sahip ürünün eskiz çizimleri.	Ödev teslimi
13	Aynı pafta üzerinde bir objenin 2 veya 3 farklı yönden eskiz çizimi	Ödev teslimi
14	Aynı pafta üzerinde bir objenin 2 veya 3 farklı yönden çizimi ve tonlaması	Ödev teslimi

KAYNAKLAR
Öğrencinin kendi tekniğini bulabilmesini sağlayacak kişisel gelişimi ve tekniği destekleyecek çizim anlatım örneklemeleri içeren, sanat dilinde akademik disiplinde oluşturulmuş tüm yayınlar

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**

1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					X
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					X
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı	X				
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)	X				
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)	X				
6	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)	X				
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)	X				
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)	X				
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)			X		
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			X		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)	X				
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)	X				
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					X
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)	X				
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)			X		
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	X				

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	8	2	16
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	4	40
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Toplam İş Yükü			120
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	10	70
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		

DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	30
Ödev		
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		70
Dönem Sonu		30
Toplam		100

Dersin Teams Kodu	

Öğrenci Yükümlülükleri	Lisans yönetmeliğinde belirtilen devam şartını sağlamak Final sınavına katılmak ve final değerlendirilmesinden 100 üzerinden en az 50 notu almak Yıl içi çalışmalarının teslim sürecinden ve teslim paftalarının görselinin kalitesinden sorumlu olmak

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Anlatım Teknikleri II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 118	Bahar	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Şenay Nuhoğlu	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Öğrencinin tasarım sürecinde ve sonucunda ifade pratiğini, proje aşamalarında ve sunumunda gerek duyacağı görsel anlatım tekniklerini geliştirmek ve alt yapısını oluşturmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünün ortak ifade biçimi olan göresel anlatım becerisini kazanmak 2- Çizerek ve görerek ürün ve senaryolarını geliştirebilecek teknik alt yapıyı geliştirmek 3- Ürün tasarımlarında kullanılan materyal farklılıkları ve etkilerini ifade becerilerini geliştirmek. 4- Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünün anlatım dili olan sunum becerilerini geliştirmek	
Dersin İçeriği	Amaçta belirlenen alt yapıyı oluşturmaya yönelik teknik ve teorik bilginin aktarılması ve uygulamalar ile pekiştirilmesi. Tasarlama sürecinde görsel ifade için gerekli olan basit taslak çizimlerinden, renkli ve gerçekçi anlatımlar kadar tekniklerin verilmesi.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	İlk hafta dersin amacı doğrultusunda öğrenciye kullanabileceği uygulama metotları ve çalışma yöntemleri konusunda bilgi verilir. Sonrasında her ders uygulama yaptırılarak kendisini geliştirmesi için olanak sağlanır. Bu uygulamalara dair, her hafta ders saatinin ilk bölümünde pekiştirme amacıyla genel eleştiriler yapılır. Online eğitim sürecinde, öğrenci anlatım ve eleştirileri dinledikten sonra kendi ortamında uygulamaları yapar ve dijital ortamda teslimini (karar verilecek olan platformda) gerçekleştirir. Uygulamaların teslimleri bir sonraki ders saatine kadar yapılır. Öğrencinin uygulama yapması esnasında çalışmalara destek verilmesi ve soru-cevaplar, online eğitim platformunda canlı olarak devam eder. Dönem boyunca tamamlanan çalışmalar notlanarak, dönem sonunda final notu olarak ortalamaları alınır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Dersin tanımı, içeriği, örnek metot bilgisi anlatımı. Kuru boya ile renk bilgisinin pekiştirilmesi.	
2	Flomaster, toz pastel gibi malzemeler ile röproduksiyon çalışması.	Uygulama teslimi
3	Flomaster, toz pastel, kuru boya vb materyallerle röproduksiyon.	Uygulama ve ödev teslimi
4	Flomaster, toz pastel, kuru boya vb materyallerle röproduksiyon.	Uygulama ve ödev teslimi
5	Renkli obje görselini el ile tamamlama.	Ödev teslimi
6	Flomaster vb materyallerle eskiz paftası çizimi.	Uygulama ve ödev teslimi
7	Flomaster vb materyallerle bakarak ambalaj çizimi, boyama.	Uygulama ve ödev teslimi
8	Flomaster vb materyallerle kontrol ve gösterge çizimi, boyama.	Uygulama ve ödev teslimi
9	Flomaster vb materyallerle küçük ev aletleri çizimi.	Ödev teslimi
10	Flomaster vb materyallerle çalışılan küçük ev aletinin re-design boyamaları.	Uygulama teslimi
11	Giriş, konu-amaç-kapsam paftası çalışması.	Ödev teslimi
12	Detay paftası çalışması	Ödev teslimi
13	Açınım paftası çalışması	Ödev teslimi
14	Kullanım, ürün-insan ilişkisi paftası çalışması	Ödev ve not yükseltme ödev teslimi

KAYNAKLAR

1. Öğrencinin kendi tekniğini bulabilmesini sağlayacak kişisel gelişimi ve tekniği destekleyecek çizim anlatım örneklemeleri içeren, sanat dilinde akademik disiplinde oluşturulmuş tüm basılı ve dijital yayınlar

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak üzere değerlendiriniz)

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					X
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					X

3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)	X				
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)	X				
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)	X				
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme	X				
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)	X				
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)	X				
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)			X		
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			X		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)	X				
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)	X				
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					X
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)	X				
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)			X		
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	X				
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	8	2	16
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	4	40
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Toplam İş Yükü			120
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	10	70

Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		70
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	30
Proje		
Toplam		30
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		70
Dönem Sonu		30
Toplam		100

Dersin Teams Kodu	

Öğrenci Yükümlülükleri	Lisans yönetmeliğinde belirtilen devam şartını sağlamak Final sınavına katılmak ve final değerlendirilmesinden 100 üzerinden en az 50 notu almak Yıl içi çalışmalarının teslim sürecinden ve teslim paftalarının görselinin kalitesinden sorumlu olmak

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Model Yapımı I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 119	Güz	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Arş. Gör. Dr. Erhan GÜLEN	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Proje kavramı ve disiplini doğrultusunda geliştirilen ürün tasarımlarının; üçüncü boyuta taşınmasıyla ilgili uygulama yöntem ve tekniklerinin irdelenmesi. Proje geliştirme süreci ve sonucunda renk, biçim, işlev gibi öğelerin atölye (laboratuar) ortamında sınanması.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Tasarımda biçim ve işlev bütünlüğü kapsamında, algılama ve kavrayış alışkanlıkları kazandırılması . 3. Proje ve tasarım kavramının gerçek objelere dönüşüm yada aktarımının sağlanması konusunda tecrübe kazandırmaktır. 3. Proje sürecinde teorik analizlerin üç boyut düzenine ulaştırılarak sınanması ve kontrolunun sağlanabilmesi.. 4. Seri üretim ve uygulama yöntemleriyle tasarımcının uzlaşımı ve üretimin her ortamına uyum yeteneğin gelişmesi. 5. Güncel ve karmaşık olmayan üretim yöntemlerinin öğrenilmesi ve el becerilerinin geliştirilmesi.. 6.İş birliği ve takım çalışmasına uyumda bireysel etkinliğin ve performansın farklı alanla ve tekniklere yönlendirilebilme alışkanlığı 7. Güncel ve basit model üretim tekniklerinin, gelişkin ve yüksek teknolojilerle bağlamının kurulması ve bu teknolojilerle üretimi ve süreci kontrol edebilme özelliğinin kazandırılması.	
Dersin İçeriği	Endüstri Tasarımı eğitim sürecinin ilk aşamasında bulunan tasarımcı adaylarına; bir tasarlama yöntemi ve bir anlatım tekniği olarak, statik display, mock up, ve prototip gibi modelleme ve realizasyon tekniklerinin ve uygulama olanaklarının tanıtılması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Ders online platformda haftalık teorik anlatımlar ve uygulamalar şeklinde işlenmektedir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)

Hafta	Konular	Ön Hazırlık ve Notlar
1	Mukavva, schöller, forex gibi selüloz yada plastik esaslı ve levha karakterli malzeme örneklerinin özellikleri ve uygulama yöntemleriyle ilgili araçların belirlenmesi ve tanıtımı	
2	Ölçme, kesme ve birleştirme yöntemlerinin aktarımı, mesleki çalışmaların profesyonel düzeyde titizlik ve hassasiyet gibi nitel gereksinimlerin kazanılması amacına yönelik üç boyutlu uygulamaların, uygulanmış örnekleriyle tarifi..	
3	Yöntemsel uygulamaların ilk örneği olarak basit kapalı geometrik nesnelerden küb ün üretimi	
4	Yapılan uygulamanın değerlendirilmesi ve aynı yöntemle bir düzgün dörtyüzlü (tetrahedron) çalışması	
5	Prizma örneklerinin sonuç ürünü olarak düzgün oniki yüzlü (dodekahedron) yapımı	
6	Kapalı geometrik şekiller dizisi doğrultusunda prizmaların arakesit problemlerinin etüd edilmesi ve üç boyutlu üretimi..	
7	Düz, eğrisel ve parabolik yüzeylerden oluşmuş kapalı geometrik şekil ve yüzeylerin açınımı ve başlangıç çalışması olarak bir eğik silindir üretimi	
8	Yedinci dersin devamında dik, eğik ve kesik konilerin üretimi	
9	Levha kapatma yöntemlerince uygulanamayan kapalı geometrik biçimlere ulaşılması ve örnek olarak levha yığma yönteminin kullanılmasıyla düzgün yada organik formların masif yada boşluklu olarak elde edilmesi..	
10	Eğrisel ve eşel yükseklik platformlarının yığılması yönteminin kullanımı doğrultusunda organik form içeren bir endüstriyel objenin irdelenmesi ve bir bıçak sapı-joy stick-kapı kolu vb ele uyumunun da gözetilerek tasarımı ve çizimi..	
11	Tarif edilen yöntemle seçilen nesnenin - bıçak sapının - üç boyutlu uygulaması..	
12	Etüd edilen tekniklerin toplamının senteziyle daha karmaşık formlara yönelim doğrultusunda örneklerin irdelenmesi ve farklı formlar içeren bölgelerden oluşmuş ve üretilmiş bir endüstriyel obje tasarımının tüm ayrıntılarıyla kopyalanması ve rölöve ödevine (proje) giriş..	
13	Atölye uygulama ve etüd..	
14	Rölöve ödevi: Renklendirme, montaj, kontrol ve değerlendirme….	

KAYNAKLAR

1. Prototyping and Modelmaking for Product Design: Second Edition (Essential reading for students and design professionals, digital processes, 3D printing, product development) Paperback – September 3, 2019 by Bjarki Hallgrimsson

Paperback – September 3, 2019 by Bjarki Hallgrimsson

2. Prototyping and Modelmaking for Product Design (Portfolio Skills) Paperback – October 3, 2012 by Bjarki Hallgrimsson
3. Industrial design model making (Chinese) Paperback – January 1, 1991 by ZHAO ZHEN
4. The Making of Design Gerrit Terstiege
5. Manufacturing Processes for Design Professionals 1st Edition by Rob Thompson (Author)
6. Making It, Third edition Paperback – February 25, 2019 by Chris Lefteri (Author)
7. The Materials Sourcebook for Design Professionals 1st Edition
8. by Rob Thompson (Author), Martin Thompson (Author)
9. Making It: Manufacturing Techniques for Product Design 2nd Edition by Chris Lefteri (Author)
10. Model Making (Architecture Briefs) 1st Edition by Megan Werner (Author)
11. The Handbook of Model-making for Set Designers Paperback – Illustrated, May 26, 2008 by Colin Winslow (Author)
12. Model-Making: Materials and Methods Hardcover – May 26, 2008 by David Neat (Author)
13. Model Making - Conceive, Create and Convince (Frame Publishers) by Arjan Karssen and Bernard Otte
14. Wooden Warship Construction A History in Ship Models by Brian Lavery
15. Glasgow Museums: The Ship Models A History & Complete Illustrated Catalogue by Culture and Sport Glasgow
16. Creating the Rural Scene A Guide for Railway Modellers and Diorama Model Makers by David Wright
17. Modelling Heavy Industry A Guide for Railway Modellers by Arthur Omrod
18. Modelling Ports and Inland Waterways A Guide for Railway Modellers by David Wright
19. Designing and Building Model Railway Baseboards by Ron Pybus
20. Rigging Period Fore-And-Aft Craft by Lennarth Petersson
21. Devlin's Boatbuilding How to Build Any Boat the Stitch-and-Glue Way by Samual Devlin
22. Ship Modeling Simplified Tips and Techniques for Model Construction from Kits by Frank Mastini

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)				x	
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)		X			

4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)			x		
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme			x		
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					x
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)				x	
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				x	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)				x	
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)		X			
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)				x	
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)				x	
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	12	1	12
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	2	20
Proje			
Maket / Modelleme	12	2	24
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Toplam İş Yükü			120
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	25
Kısa Sınav	9	25
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	9	25
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme	12	25
Toplam		

DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav	1	50
Ödev	1	50
Proje		
Toplam		

BAŞARI DURUMU	Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi	40
Dönem Sonu	60
Toplam	100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Model Yapımı II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 120	Bahar	Z	T+U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	2
Dersi Veren(ler)	Arş. Gör. Dr. Erhan GÜLEN	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Proje kavramı ve disiplini doğrultusunda geliştirilen ürün tasarımlarının; üçüncü boyuta taşınmasıyla ilgili uygulama yöntem ve tekniklerinin irdelenmesi. Proje geliştirme süreci ve sonucunda renk, biçim, işlev gibi öğelerin atölye (laboratuar) ortamında sınanması.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Güncel ve karmaşık olmayan üretim araçlarının, makinelerın ve bilgisayar destekli yöntemlerin öğrenilmesi, el becerilerinin teknisyenlik yönünden de geliştirilmesi.. 2. Tasarımda biçim ve işlev bütünlüğü kapsamında, algılama ve kavrayış alışkanlıkları kazandırılması . 3. Proje ve tasarım kavramının gerçek objelere dönüşüm yada aktarımının sağlanması konusunda tecrübe kazandırmak. 4. Proje sürecinde teorik analizlerin üç boyut düzenine ulaştırılarak sınanması ve kontrolunun sağlanabilmesi.. 5. Seri üretim ve uygulama yöntemleriyle tasarımcının uzlaşımı ve üretimin her ortamına uyum yeteneğin gelişmesi. 6.İş birliği ve takım çalışmasına uyumda bireysel etkinliğin ve performansın farklı alanla ve tekniklere yönlendirilebilme alışkanlığı 7. Güncel ve basit model üretim tekniklerinin, gelişkin ve yüksek teknolojilerle bağlamının kurulması ve bu teknolojilerle üretimi ve süreci kontrol edebilme özelliğinin kazandırılması.	
Dersin İçeriği	Endüstri Tasarımı eğitim sürecinin ilk aşamasında bulunan tasarımcı adaylarına; bir tasarlama yöntemi ve bir anlatım tekniği olarak, statik display, mock up, ve prototip gibi modelleme ve realizasyon tekniklerinin ve uygulama olanaklarının tanıtılması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri		

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Sömestr sürecinde yapılacak uygulamaların örnekler üzerinde sözel ve görsel anlatımı, basma, itme ve çevirme eylemlerini içeren bir tasarım gurubunun (kontrol düğmeleri) sert bir malzeme olan pleksiglasın kullanımıyla üretilmesi..	
2	Plastik özelliğindeki diğer malzemelerin tarifi ve daha yoğun yapıdaki çeşitlerin görsel ve işlevsel olarak tanıtımı.	
3	Tasarım nesnelerinin sert ve orta sertlikte malzemelerle biçimlendirme yöntemlerinin tarifi, eksiltme yoluyla obje üretim biçimlerine ulaşılması	
4	Standart ve teknik bir kalıplama malzemesi olarak silikonun tanıtımı ve uygulama yönteminin tarifi doğrultusunda seçilen bir objenin heykel çamuruyla kalıp modelinin üretilmesi..	
5	Üretilen kalıp modelinin silikon kalıp yöntemiyle negatifinin alınması; tekrar gerektiren nesnelerin seri uyumunun sağlanması ve bununla ilgili olarak çok parçalı kalıpların elde edilmesi.	
6	Negatiflerin pozitif ürüne dönüştürülmesinin birinci aşaması olan soğuk plastik yada polyester kullanılarak kalıplara uygulanması ve pozitif ürün olarak obje çıkışına ulaşılması..	
7	Alınan pozitif ve gerçek ürünün rafine edilmesi ve mükemmelleştirilmesi doğrultusunda el alışkanlığı kazandırılması	
8	Yapılan çalışmaların kontrol, tashih ve değerlendirilmesi ve seri üretimin devamı olarak diğer pratik yöntemlerin malzeme ve teknik olarak açınımı ve tarifi	
9	Uygulama yöntem ve malzemelerin tümünü içeren tecrübe ve birikimlerin sınanması doğrultusunda seçilen bir endüstri ürününün plastik, plexiglas ve metal gibi sert malzemenin kullanımı ve tüm ayrıntılarının kopyalanması ile rölöve projesinin tarifi ve başlatılması	
10	Projenin atölye etkinliği ve uygulama sürecinin başlangıcı	
11	Projenin kontrolü ve devamının sağlanması makine ve teknik donanımın işe uyumunun ve kullanımının ve denetimi..	
12	Projenin kontrolü ve devamının sağlanması makine ve teknik donanımın işe uyumunun ve kullanımının ve denetimi..	
13	Proje sürecinin bu aşamasında ulaşılan seviyenin kontrolu ve ara sınav olarak değerlendirilmesi..	
14	Sömestr projesinin teknik ve konstrüktif çalışma sürecinin sonucu olarak iki yarı yıl boyunca süregelen üretim programının rölöve çalışmasıyla sonlandırılması ve elde edilen ayrıntılı ve çalışabilir objenin renklendirilmesi, montajı, kontrol ve değerlendirilmesi..	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)				x	
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)		X			
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)			x		
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme			x		
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					x
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan ‘biçim dili’nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)				x	
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				x	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)				x	
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)		X			
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)				x	
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)				x	
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	12	1	12
Ara Sınav(lar)	1	4	4
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	2	20
Proje			
Maket / Modelleme	12	2	24
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Toplam İş Yükü			120
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	25
Kısa Sınav	9	25
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	9	25
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme	12	24
Toplam		100
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	50
Ödev	1	50
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Sanat Tarihi			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 121	Güz	Zorunlu	Teorik	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Ali KAYAALP	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Bu dersin amacı, Endüstriyel Tasarım Bölümü birinci sınıf öğrencilerine Sanat Tarihi adı verilen bilgi alanının ortaya çıkış koşullarıyla tarihçesini ve temel kavramlarını ve bu bilgi alanına yönelik temel eleştirileri toplumsal, kültürel, iktisadi, dinsel ve coğrafi unsurların katkısını da hesaba katarak aktarmaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Sanat Tarihi, sıkça belirtildiğinin aksine, 'formların tarihi'nden çok, 'formlar üzerinden insanlığın tarihi' olarak düşünülmelidir - bu sebepten ötürü, bu ders tasarım eğitimi alacak öğrencilere, sanat olgusunun en başından beri çeşitli toplumsal kurumlar ve pratikler tarafından şekillendirilmiş olan, en temel insan etkinliği olduğunu anlatmak niyetindedir. Bu bağlamda da sanat olgusunu, tarihsel/toplumsal sürekliliği olan bir olgu olarak ele almaktadır.	
Dersin İçeriği	Ders, sanat kavramı ve onun tarihçesiyle bu tarihçenin yazını, bu yazına yönelik kavramlar ve onlara yönelik eleştiriler hakkında bilgi vermeyi amaçlar. Bu bağlamda, bu dersi alacak olan öğrencilerin temel kazanımı, insanlık tarihini formların üzerinden öğrenmek ve sanatın veya sanatların ortaya çıkışının arkasındaki toplumsal, kültürel, iktisadi, dinsel ve coğrafi etkenlerin belirleyiciliğini bilmek olacaktır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Ders, görsel malzeme eşliğinde yürütülmektedir; ayrıca ders yürütücüsünün önerdiği metinler, dersin konuları bakımından önemlidir. Bu ders bir Üsluplar Tarihi dersi değildir; sanat olgusunun tarihsel bir süreç olarak ortaya çıkması ve örgütlenmesini inceleyecektir. Bu sebeple tarihsel/toplumsal kavramlar ve olgular kronolojinin önüne geçmektedir; ancak kronolojik çerçeve bütünüyle yok sayılmaz.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Sanat nedir? Sanat kavramının anlamı ve kökeni. Sanatın tarihselleştirilmesi ve bir bilgi alanı olarak tanımlanması. Erken dönemlerde sanat olgusu ve inanca bağlı pratiklerin etkisi.	
2	Dünyevi İktidar ve Sanat. Politik gücün cisimleşmesi olarak sanat: Mezopotamya ve Mısır örnekleri. Sanat Tarihi Kanonunun temelini oluşturması bakımından Antik Çağ Sanatı: Yunan ve Roma örnekleri.	

3	Dinsel İktidar ve Sanat. Tektanrıcı dinler ve sanat. Yahudilik ve temsil problemi. Batı sanatının imgesel ve politik kaynağı olarak Hıristiyanlık. Batı Kanonu haricinde yer alan bir alan olarak İslam Sanatı.	
4	Beden ve Sanat. Batı sanatında insan bedeninin evrimi ve figüratif sanat. İdealizasyon. Estetik: güzel ve çirkin olgusu. Orta Çağ sanatında temsil problemi. Gerçekçilik.	
5	Sanat eğitimi. Atölyeler. Loncalar. Mesenlerin etkisi. Sanat eğitiminin kurumsallaşması. Akademiler ve sanat okulları. Türler Hiyerarşisi. Akademizm olgusu. Koleksiyonlar ve müzenin doğuşu.	
6	Gündelik hayata dair temsillerin sanata etkisi. Mekan ve manzara olgusu. Ölüdoğa. Sıradan olmayan insanların tasvirleri: portre. Sıradan insanların tasviri: tür resimleri. 'Barok' olgusu ve tuhaflıkları.	
7	Kültürel hareketlerin ve tarihsel anların üsluplar tarihine olan etkisi. Rönesans. Reform ve Karşı-Reform. Aydınlanma. Endüstri Devrimi.	
8	Bir sanat tarihi yazımına yönelik muhtelif çabalar. Kanonu Oluşturanlar: Vasari, Winckelmann, Wölflinn, Riegl, Warburg, Panofsky.	
9	Ara Sınav	
10	Yeniden Canlandırmacılık. 'Modern olanın başlangıcı: İzlenimciliğin yarattığı kırılma ve Akademik sanata yönelik tepkiler çıkış. Fotoğrafın katkısı. Figürün parçalanması ve soyut sanat. Kübizm.	
11	Avant-garde olgusu. Kanonda Kırılma: 'Primitif' olgusu. Sanat ve bilinçaltı: Freud, Breton ve Gerçeküstücüler. Psikanalizin katkısı. Dışarlıklı Sanatı.	
12	Öteki'lerin sanatı. Oryantalizmin mirası. Sömürgeciliğin tecrübesi ve tepkiler. Kadın sanatçı olgusu. Kavramsal Sanat. Performans olgusu. Görsel Kültür ve Sinemanın Katkısı. Pop Art. Kitsch. 'Güncel'.	
13	Sanatın işlevi ve zanaat olgusuyla bağlantısı. Sanat ve tasarım ilişkisi. Tasarım olgusunun kısa tarihçesi.	
14	Tartışma.	

KAYNAKLAR

Arnold HAUSER, **Sanatın Toplumsal Tarihi: Rokoko, Klasisizm, Romantizm, Naturalizm, Empresyonizm ve Film Çağı**, Çev: Yıldız GÖLÖNÜ, Deniz Kitabevi, İstanbul, 2006.
Daniel ARASSE, **Yakın Bakış: Resim Okumaları**, Çev: Orçun TÜRKAY, Metis Yayıncılık, İstanbul, 2015.
Ernst GOMBRICH, **Sanatın Öyküsü**, Çev: Erol ERDUDAN, Ömer ERDURAN, Remzi Kitabevi, İstanbul, 2007.
Fernand BRAUDEL, **Akdeniz: Tarih, Mekân, İnsanlar ve Miras**, Çev: Aykut DERMAN, Necati ERKURT, Metis Yayıncılık, İstanbul, 2015.
Heinrich WÖLFFLİN, **Sanat Tarihinin Temel Kavramları**, Çev: Ahmet CEMAL, Hayalperest Yayınevi, İstanbul, 2015.
Jacob BURCKHARDT, **İtalya'da Rönesans Kültürü**, Çev: Bekir Sıtkı Baysal, Okuyan Us Yayınları, İstanbul, 2018.
John BERGER, **Görme Biçimleri**, Çev: Yurdanur SALMAN, Metis Yayıncılık, İstanbul, 1999.
Larry SHINER, **Sanatın İcadı: Bir Kültür Tarihi**, Çev: İsmail TÜRKMEN, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2004.
Linda NOCHLIN, **Kadınlar, Sanat ve İktidar**, Çev: Süreyya EVREN, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2020.
Sigmund FREUD, **Sanat ve Sanatçılar Üzerine**, Çev: Kamuran ŞİPAL, Yapı Kredi Yayıncılık, İstanbul, 2016.
Vernon Hyde MINOR, **Sanat Tarihinin Tarihi**, Çev: Cem SOYDEMİR, Koç Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2020.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					X
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					X
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)		X			
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					X
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)		X			
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					X
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					X
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)			X		
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)			X		
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					X

12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					X
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)		X			
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)	X				
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					X
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					X
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					X

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	4	56
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			90
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	50
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	50
Ödev		
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Strüktür			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 203	Bahar	Zorunlu	Teorik	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Özkal ÖZSOY	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Endüstriyel tasarım öğrencilerinin, statik, dinamik, mukavemet ve malzeme alanlarındaki temel yapısal mühendislik konuları hakkında bilgilendirilmesi. Bu alanlarla endüstriyel tasarım alanının mesleki bağlamlarının kurulması ve tasarım projelerine etkilerinin değerlendirilmesidir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1.Temel fizik ve mühendislik bilgisinin endüstriyel tasarımla ilgisini anlamak 2.Bölgesel ve küresel kültür ile yapısal tasarım süreçleri arasındaki ilgiyi incelemek ve bu ilgiyi mesleki çözümler oluşturmada kullanma alışkanlığı edinmek. 3.Tasarımcı etkinliğinin, mühendislik yöntemleriyle uyumunun önem ve gerekliliğinin kavranmasını sağlamak. 4. Tasarlama sürecinin mühendislik bilgi ve uygulamalarına uyumlu şekilde gerçekleştirilebilmesi için gerekli bilgi-tecrübeyi kazandırmak. 5 Tasarım sürecinin yapısal teknolojinin sınır ve olanaklarına uygun şekilde yönetilebilmesi için gerekli bilginin kazandırılması.	
Dersin İçeriği	Yapısal mühendisliğin temel kavramlarını, uygulama yöntem ve prensiplerini, endüstriyel tasarımcı adaylarına aktaracak teorik bilgi, sesli-görüntülü medya ve bunlarla uyumlu uygulamalar.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bilgilendirme ve Uygulama ödevleri	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Ders Tanıtımı ve içerik, işlenecek konu başlıkları, hedefler, istenenler ve kazanımların açıklanması.	
2	Temel Fizik kavramları ve vektörler	

3	Dinamik ve Kuvvet sistemleri	
4	Kuvvet-Moment ilişkisi ve statik denge kavramı	
5	Denge - Ağırlık merkezi	
6	Malzeme strüktürü ve mukavemet konuları	
7	Doğa ve sanatta strüktür	
8	Geleneksel mimaride strüktür	
9	Strüktürün matematiği	
10	Modern mimaride strüktür	
11	Endüstriyel tasarımda strüktür	
12	Malzeme ve strüktür etkileşimi	
13	Stüktür ve tasarım etkileşimi	
14	Dönem tekrarı, öneriler, istekler ve sonuçların tartışılması	

KAYNAKLAR

1. STATICS AND MECHANICS OF MATERIALS, Ferdinand P. Beer, 2011, Mc Graw Hill, ISBN 978-0-07-338015-5
2. DeGarmo's Materials and Processes in Manufacturing, 13th Edition, J. T. Black, Ronald A. Kohser, ISBN: 978-1-119-49282-5 May 2019 3.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)			x		
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					

7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)	x				
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			x		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)			x		
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	3	42
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			74
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40

Dönem Sonu	60
Toplam	100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	İnsan Faktörleri ve Ergonomi			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 205	Güz	Zorunlu	Teorik	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Yener Altıparmakoğulları	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	Dersin amacı, ergonomi ve insan faktörleri biliminin tasarım sürecine etkilerinin yorumsamacı bir yaklaşım ile kavranmasıdır. Bu doğrultuda hedef kullanıcı kitlesini oluşturan insanlar arasındaki psikofiziksel, bilişsel ve fiziksel farklılıklar/benzerlikler üzerinden bir tasarım problemine dönüştürme yaklaşımı öğretilir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- İnsan faktörleri ve Ergonomi'nin tasarımdaki önemini anlar 2- İnsanın fiziksel (boyut, kuvvet ve biyomekanik) ve duysal özelliklerinin tasarıma etkisini kavrar. 3- İnsan- ürün- çevre etkileşimini bir problem olarak tarifler ve çözüm üretir. 4- Antropometrik veri kullanımını öğrenir. 5- İnsan-ürün-çevre ilişkilerinde ergonominin üründeki kazaları indirgeyici yaşamsal önemini algılar 6- Tasarım projelerinde insan faktörleri ve ergonominin problem çözücü tarafını benimser 7- İnsan merkezli tasarım fikriyle ürün tasarlar	
Dersin İçeriği	Ergonomi ve insan faktörlerinin gelişimi ve önemi, insanın fiziksel/duyusal özellikleri ve limitleri, insan-ürün- çevre etkileşiminin bir tasarım problemi olarak ele alınması, tasarıma ve ürün kullanımına bağlı oluşan rahatsızlıklar ve önlemler, arayüz ergonomisi, ergonomide veri toplama yöntemleri.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Ders online platformda haftalık teorik anlatımlar şeklinde işlenmektedir. Dönem sonu okuma tartışmaları ve bir uygulama yapılmaktadır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Ergonominin Tanımı ve Amacı, İnceleme Alanları, İnsan Merkezli Tasarım Yaklaşımı, Başarılı ve Başarısız Tasarım Örnekleri	

2	Antropometri ve Uygulamaları, İnsan Çeşitliliğinin İstatistiksel Tanımları, Tasarımda Limitlerin Belirlenmesi, Tasarımda Kısıtlamalar ve Kriterler, Antropometride Dört Temel Kısıtlama, Limitleyen Kullanıcı	
3	Antropometrik Ölçümler ve İş Çevresi Ergonomisi, Antropometrik Uygulama Örnekleri, İş Alanı Ergonomisi, Dinamik ve Statik Erişim	
4	İnsan Vücudunun Sistemleri, Dolaşım Sistemi, Solunum Sistemi, İskelet Sistemi, Kas Sistemi, Sinir Sistemi, Örtü Sistemi	
5	İnsanın Duyu Sistemleri, Görme, Dokunma, İşitme, Koku ve Tat, Çoklu Duyu Sistemi, Algılama, Bilgi İşleme Modelleri, Gruplama İlkeleri, Tanıma Modelleri, Haptik Sistem,	
6	Oturma Eylemi ve Postür İlişkisi, Oturma Eylemine İlişkin Etmenler, Destekli ve Desteksiz Oturma, Oturma Postürü, Konfor, Oturmanın Fizyolojik Etkileri, Omurga ve Yapısı, Oturmanın Kinematiği, Omurgayı Etkileyen Stresler, Oturma Ergonomisi, Oturma Postürü Konuları, Oturma Elemanı Tasarımı, Oturmanın Antropometrik Yönleri, Oturma Destek Yüzeyleri Arasındaki Bağıntılar	
7	Kuvvet- El İlişkisi ve Tutamaç Tasarımı, Kuvvet ve Görev İlişkisi, El ve Anatomisi, El-Hareket İlişkisi ve Tasarıma Etkileri, Tutamaç Tasarımı İçin Ergonomik İlkeler,	
8	Ara Tekrar	
9	El Sağlığı ve Tekrara Dayalı Travmatik Rahatsızlıklar, El ve Üst Beden Uzuv Sağlığı, Çalışma Kaynaklı Üst Uzuv Bozulmaları, Tenosinovit ve Epikondilit, Tetik Parmak, Karpal Tünel Sendromu ve Nevrit	
10	Kontroller ve Ekranlar, Kontrol Tipleri, Kontrollerin Kodlanması, Acil Durum Kontrolleri, Ekranlar, Kontrollerde Etkileşim Kriterleri, Bulunabilirlik, Erişebilirlik, Tanımlama, Yorumlanabilirlik, Çalıştırabilirlik	
11	Risk ve Güvenlik, Tasarımda Güvenliği Etkileyebilecek Faktörler, Risk Değerlendirme Yöntemleri	
12	Ergonomik Veri Toplama Yöntemleri, Uygulama Örnekleri, Final Uygulama Konularının Belirlenmesi, Okuma Ödevi	
13	Okuma Ödevinin Tartışılması, Eleştirel Bakış, Yorumlama	Ön okuma
14	Tartışma ve Dersin Dönem Sonu Değerlendirmesi	

KAYNAKLAR

KAYNAKLAR

Bodyspace:
Stephen Pheasant
Ergonomics "Foundational Principles, Applications and Technologies"
Pamela McCauley Bush, PhD,CPE
Fitting the Human "Introduction to Ergonomics"
Karl H. E. Kroemer
The Story of the Human Body
Daniel E. Lieberman
Sağlık Boyutuyla Ergonomi "Hekim ve Mühendisler İçin"
Editör: Prof. Dr. Çağatay Güler
Human Factors Methods "A Practical Guide for Engineering and Design"
Neville A. Stanton, Paul M. Salmon, Guy H. Walker, Chris Baber, Daniel P. Jenkins
Dağıtık Biliş Çerçevesinde Haptik Etkileşim Faktörlerinin Otomobil Araç İçi Kontrolleri Üzerinden Örneklendirilerek İncelenmesi
Yener Altıparmakoğulları, Doktora Tezi

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)				X	
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)			X		
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçim bilimsel değişim ve dönüşümlerini bilir. (Bilgi)			X		
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan ‘biçim dili’nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					X
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)		X			

13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					X
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					X
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	X				

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	8	8
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			94
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav (Online)	1	60
Ödev		
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Tasarım Tarihi			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 208	Bahar	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. Dr. Meltem Ö.ŞEN	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Tarih disiplini ve metotlarının nesne yaratma ve kullanım kültürünün oluşması ve gelişmesi sürecinde kullanılmasına ilişkin temel kavram ve bilgilerin aktarılması yoluyla öğrencilerin bağımsız olarak kültürleri ve özelliklerini değerlendirebilme yetisinin oluşturulması. Tarihin alt dalları ve diğer disiplinler arasındaki bağıntıları yoluyla nesne kültürlerini açıklamada kullanılması, kronolojik ve eş zamanlı değerlendirilmelerle öğrencinin bağımsız olarak kültür-nesne bağıntılarını okuyabilme yetisinin yaratılması.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-Tarih disiplininin geçmişi değerlendirmede kullanımı kavramının yetisi. 2-Tarih ve diğer disiplinler arasında bağıntı kurabilme yetisi. 3- Tarih öncesinden 18. yüzyıla tarihsel süreç içinde ortaya çıkan kültür gruplarının farklılaşan özelliklerini ve farklılaşma ölçütlerini değerlendirme yetisi. 4-Sosyal antropoloji alanı, araştırma alanları ve yöntemlerini tanıma yetisi. 5-Tarih öncesinden 18. yüzyıla tarihsel boyut açıklamalarında kullanılan dilimlendirme. 6-Nesne gereksinimi, nesne yaratma ve kullanma biçimleri hakkında bilgilenmek. 7-Kültür grupları içinde nesne yaratma ve kullanma kültürünü belirleyen faktörleri tanımlama yetisi. 8- Tarihsel süreç içinde ortaya çıkan ekonomik modellerle nesne kültürü arasındaki bağıntıları değerlendirme yetisi.	
Dersin İçeriği	Tasarım Tarihi disiplininin alt yapısını oluşturmak üzere, kültür kavramı ve kültür kavramı içinde oluşan nesne yaratma-kullanma-geliştirme süreçlerinin çeşitli geçmiş kültürlerin özellikleri içindeki ilişkilerini, kültür dinamiklerinin tetikleyiciliği içinde irdeleyebilme yetisini aktarmak.	

Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Digital sunumlar ile sosyal, siyasal, teknolojik ve diğer ilişkilerin biçimlendirdiği akım, trend, hareket, görüş, vb. değişimler ürün tasarımı üzerinden örneklendirilerek anlatılmaktadır. Her hafta farklı bir akım ele alınmakta ve akımların karşılaştırılması yapılmaktadır.

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Sanayi Devrimi Öncesi tasarım	
2	20.yy. Endüstri tasarımının değişimi	
3	Sanayi Devrimi, Sanayi Devrimini Oluşturan Etkenler, Tasarımın Değişimine Etkileri	
4	Tasarımın Temellerini Değiştiren etkenler olarak Dünya Fuarları 1851 Londra Kristal Palace ve Tasarıma Etkisi	
5	New York Kristal Palace ve Tasarıma Etkisi Paris Fuarı ve Tasarıma Etkisi	
6	Chicago Fuarı ve Tasarıma Etkisi	
7	1939 New York Fuarı ve Tasarıma Etkisi 1964 New York Fuarı ve Tasarıma Etkisi	
8	İki Savaş Arası Dönemde Tasarımın Değişimi	
9	Arasınav	
10	II.Dünya Savaşı Sonrasında Avrupa'da Tasarımın Gelişimi İtalya, Almanya	
11	II.Dünya Savaşı Sonrasında Avrupa'da Tasarımın Gelişimi İngiltere, Fransa	
12	II.Dünya Savaşı Sonrasında Avrupa'da Tasarımın Gelişimi İskandinavya	
13	II.Dünya Savaşı Sonrasında ABD'de Tasarımın Gelişimi	
14	Günümüz Tasarımını Etkileyen Etmenler	

KAYNAKLAR

Endüstriyel Ürünleri Biçimlendiren Tasarım Akımları- Meltem Ö. Şen
Art, Design And Visual Thinking - Carlotte Jirousek
Furniture A Concise History- Lucie Smith
The Elements of Design - Noel Riley
Designs of the Times Using Key Movements and Styles- Lakshmi Bhaskaran
Teknolojinin Evrimi- George Basalla

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)	X				
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)	X				
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)			x		
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)			x		
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					x
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					x
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)			x		
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					x
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				x	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)				x	
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)	X				
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)		X			
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	X				

18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	2	2
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Endüstriyel Tasarım Proje I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 209	Güz/Bahar	Z	T+U	14

Ön Koşul Dersleri	ETB 113, ETB 114, ETB 115, ETB 116, ETB 117, ETB 118, TEM 113, TEM 114	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	4	4
Dersi Veren(ler)	Prof. Önder Küçükerman Prof. Dr. Ahmet Zeki Turan Doç. Dr. Meltem Özkaraman Şen Doç. Dr. Tengüz Ünsal Doç. Dr. Selami Çifter Dr. Öğr. Üyesi Koray Tiryakioğlu Dr. Öğr. Üyesi Yener Altıparmakoğulları Dr. Öğr. Üyesi Ilgım Eroğlu Arş. Gör. Dr. Ufuk Ulusan Arş. Gör. Dr. Erhan Gülen	
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Ahmet Çetin Eyüp Arş. Gör. Merve Özyurt Arş. Gör. Eren Cem İlhan Arş. Gör. Burcu Gürvardar	
Dersin Amacı	Endüstri yoluyla çok sayıda üretilecek olan ürünlerin, farklı etkenler altında değişim ve gelişimini değerlendirme yeteneğinin kazandırılması; araştırma-geliştirme, bilgi ve eğitim yoluyla özgün tasarımların gerçekleştirilmesinin sağlanması amaçlanır. Bu bağlamda, Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünde tüm derslerin amacı bölümün endüstri ürünleri tasarımı proje dersinde proje geliştirmek için kullanılacak bilgileri edindirmektir.	

Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Araştırma ve gözlem becerilerini geliştirme, tasarım problemini tanımlayabilme, problem odağında farklı çözümler önerebilme yetisi kazanmak, 2. Tasarlandığı günün koşullarında "uygulama ve bilim" arasındaki bilgi geliştirme ve araş¬tırma odaklı eğitim tecrübesi kazanmak, 3. Üzerinde çalı¬şılan endüstri tasarımı alanını ve konularını, endüstriyel üretim koşullarıyla bağlantısını kurabilme yetisi kazanma, 4. Ürün tasarımında yaratıcılığını arttırarak bu özelliğini tasarım pratiğine aktarabilme, 5. Tasarımlarını yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak düşünebilme ve gelişkin teknolojilerle bağlantısını kurabilme, 6. Ürün tasarımında biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme, 7. Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları yaratarak, buna bağlı özgün temsil düzlemlerini yaratma becerisi yetisi edinme, 8. Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışını çözümleme yetisi, 9. Hedef gruplarının beğeni anlayışlarına uygun tasarım trendleri, özgün bir biçimdili yaratabilme, kullanıcı beğenileri arasında ilişki kurabilme yetisi kazanma, 10. Tasarım pratiğinin disiplinler arası ilişkileri kavramak ve ürünü oluştururken ilgili disipline başvurarak tasarım alanına geçirme yetisi. 11. Ürün geliştirme sürecinin yapısına hakim olma yetisi kazanma,
Dersin İçeriği	6 sömestr süren endüstri ürünleri tasarımı proje dersinin ilk sömestri; Endüstri ürünleri tasarımı mesleğinin doğasında varolan Endüstrinin her alanına proje geliştirmenin yöntemlerinin uygulamalı olarak aktarılması, projede tasarlanmak istenen tüketim,üretim, donatım vb. genel kategorilerdeki endüstriyel üretimin özelliklerine ilişkin tasarım problemlerinin belirlenmesi ve uygulamasını içerir. Tasarımda temel ilkelere ilişkin gerekli bilgilerin verilmesi, tanım kavram ve ölçütleri belirlenmesi ile, karmaşık olmayan yapıdaki tasarım ürünlerini kapsayan alanlarda öğrencilere fonksiyon ve estetik ile bağlantı kurarak ürün tasarımında problem çözme teknikleri aktarılır. Küçük ölçekte özgün tasarımların veya mevcut bir ürünün re-design olarak ortaya konması 3 boyutlu modeller, eskizler vb.. tasarım sürecine hizmet eden tüm anlatım teknikleriyle desteklenir. Bu dönemde sunum tekniği olarak el çizimi kullanılır. Tasarlama ve projelendirme konusunda insan-makine-ekipman-çevre faktörleriyle ilgili verimlilik kavram ve yöntemleri, insan faktörü, yalın programlı sorunların ele alınarak, araştırma, analiz ve kuramsal tartışmalarla projelendirilmesi sürecini içerir.
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Proje Konularının Açıklanması Araştırma ve Konu Önerilerinin Değerlendirilmesi	
2	Proje Konusu Araştırması ve Konu Önerilerinin Değerlendirilmesi	
3	Eskiz Sınavı I - Tashih	
4	Eskiz Sınavı Değerlendirme Jürisi- Tashih	

5	Tashih	
6	Tashih	
7	Ara Jüri	
8	Eskiz Sınavı II - Tashih	
9	Eskiz Sınavı Değerlendirmesi- Tashih	
10	Tashih	
11	Tashih	
12	Tashih	
13	Eskiz Sınavı III - Tashih	
14	Eskiz Sınavı Değerlendirmesi- Tashih	

KAYNAKLAR
Endüstri Ürünleri Tasarımı Proje Geliştirme ile ilgili tüm kaynaklar.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					x
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					x

8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)				x	
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					x
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					x
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					x
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	10	140
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	24	24
Proje	1	72	72
Maket / Modelleme	1	72	72
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			420
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			14
Dersin AKTS Kredisi			14

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev		
Proje	1	70
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Endüstriyel Tasarım Proje II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 210	Güz/Bahar	Z	T+U	14

Ön Koşul Dersleri	ETB 209	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	4	4
Dersi Veren(ler)	Prof. Önder Küçükerman Prof. Dr. Ahmet Zeki Turan Doç. Dr. Meltem Özkaraman Şen Doç. Dr. Tengüz Ünsal Doç. Dr. Selami Çifter Dr. Öğr. Üyesi Koray Tiryakioğlu Dr. Öğr. Üyesi Yener Altıparmakoğulları Dr. Öğr. Üyesi Ilgım Eroğlu Arş. Gör. Dr. Ufuk Ulusan Arş. Gör. Dr. Erhan Gülen	
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Ahmet Çetin Eyüp Arş. Gör. Merve Özyurt Arş. Gör. Eren Cem İlhan Arş. Gör. Burcu Gürvardar	
Dersin Amacı	Endüstri yoluyla çok sayıda üretilecek olan ürünlerin, farklı etkenler altında değişim ve gelişimini değerlendirme yeteneğinin kazandırılması; araştırma-geliştirme, bilgi ve eğitim yoluyla özgün tasarımların gerçekleştirilmesinin sağlanması amaçlanır. Bu bağlamda, Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünde tüm derslerin amacı bölümün endüstri ürünleri tasarımı proje dersinde proje geliştirmek için kullanılacak bilgileri edindirmektir.	

Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Araştırma ve gözlem becerilerini geliştirme, tasarım problemini tanımlayabilme, problem odağında farklı çözümler önerebilme yetisi kazanmak, 2. Tasarlandığı günün koşullarında "uygulama ve bilim" arasındaki bilgi geliştirme ve araş¬tırma odaklı eğitim tecrübesi kazanmak, 3. Üzerinde çalı¬şılan endüstri tasarımı alanını ve konularını, endüstriyel üretim koşullarıyla bağlantısını kurabilme yetisi kazanma, 4. Ürün tasarımında yaratıcılığını arttırarak bu özelliğini tasarım pratiğine aktarabilme, 5. Tasarımlarını yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak düşünebilme ve gelişkin teknolojilerle bağlantısını kurabilme, 6. Ürün tasarımında biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme, 7. Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları yaratarak, buna bağlı özgün temsil düzlemlerini yaratma becerisi yetisi edinme, 8. Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışını çözümleme yetisi, 9. Hedef gruplarının beğeni anlayışlarına uygun tasarım trendleri, özgün bir biçimdili yaratabilme, kullanıcı beğenileri arasında ilişki kurabilme yetisi kazanma, 10. Tasarım pratiğinin disiplinler arası ilişkileri kavramak ve ürünü oluştururken ilgili disipline başvurarak tasarım alanına geçirme yetisi. 11. Ürün geliştirme sürecinin yapısına hakim olma yetisi kazanma,
Dersin İçeriği	6 sömestr süren endüstri ürünleri tasarımı proje dersinin ikinci sömestri; Endüstri ürünleri tasarımı mesleğinin doğasında varolan endüstrinin her alanına proje geliştirmenin yöntemlerinin uygulamalı olarak aktarılması, projede tasarlanmak istenen tüketim,üretim, donatım vb. genel kategorilerdeki endüstriyel üretimin özelliklerine ilişkin tasarım problemlerinin belirlenmesi ve uygulamasını içerir. Tasarımda temel ilkelere ilişkin gerekli bilgilerin verilmesi, tanım kavram ve ölçütleri belirlenmesi ile, karmaşık olmayan yapıdaki tasarım ürünlerini kapsayan alanlarda öğrencilere fonksiyon ve estetik ile bağlantı kurarak ürün tasarımında problem çözme teknikleri aktarılır. Küçük ölçekte özgün ürün ve yeni ürün senaryoları oluşturulması ile ilgili tasarımların ortaya konması 3 boyutlu modeller, eskizler vb.. tasarım sürecine hizmet eden tüm anlatım teknikleriyle desteklenir. Bu dönemde sunum tekniği olarak el çizimi kullanılır. Tasarlama ve projelendirme konusunda insan-makine-ekipman-çevre faktörleriyle ilgili verimlilik kavram ve yöntemleri, insan faktörü, yalın programlı sorunların ele alınarak, araştırma, analiz ve kuramsal tartışmalarla projelendirilmesi sürecini içerir.
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Proje Konularının Açıklanması Araştırma ve Konu Önerilerinin Değerlendirilmesi	
2	Proje Konusu Araştırması ve Konu Önerilerinin Değerlendirilmesi	
3	Eskiz Sınavı I - Tashih	
4	Eskiz Sınavı Değerlendirme Jürisi- Tashih	

5	Tashih	
6	Tashih	
7	Ara Jüri	
8	Eskiz Sınavı II - Tashih	
9	Eskiz Sınavı Değerlendirmesi- Tashih	
10	Tashih	
11	Tashih	
12	Tashih	
13	Eskiz Sınavı III - Tashih	
14	Eskiz Sınavı Değerlendirmesi- Tashih	

KAYNAKLAR
Endüstri Ürünleri Tasarımı Proje Geliştirme ile ilgili tüm kaynaklar.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					x
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					x

8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)				x	
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					x
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					x
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					x
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	10	140
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	24	24
Proje	1	72	72
Maket / Modelleme	1	72	72
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			420
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			14
Dersin AKTS Kredisi			14

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev		
Proje	1	70
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Sayısal Ortamda Teknik Çizim I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 231	Güz	S	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	1	2
Dersi Veren(ler)	Y.Mimar Uğur Deniz SÖKMEN	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Ürün tasarımı sürecinde gerekli cad uygulamalarının öğrenciye uygulamalı olarak aktarımı, tanıtımı ve öğrencinin gerekli düzeyde yetkinleştirilmesi.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-Teknik resim, ölçü, ölçek kavramlarının CAD ortamında uygulanması. 2-Cad programı basit komutları ve sistemlerinin kullanılması yetisi 3-Boyut ve koordinat sistemi algılama yetisi.	
Dersin İçeriği	2 boyutlu Cad uygulamaları için gerekli temel komutlar ve bu komutlarla yapılan uygulama çalışmaları.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	BilgisayarAtölyesindeAutocad programları ile teorik anlatım ve uygulama çalışmaları.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Cad programı giriş, grafik arayüz tanıtımı.	
2	Komut Girişi, Toolbars, dosya açma, çağırma, kayıt işlemleri.	

3	Mutlak Koordinat yöntemiyle çizim, Line, Erase komutları. Undo, Redo komutları. Görüntü büyütme/küçültme, kaydırma işlemleri(zoom-pan)	
4	Göreceli ve polar koordinat yöntemiyle çizim.	
5	Object Snap komutları, F tuşlarının kullanımı ve pratik çizim yöntemleri. Circle komutu.	
6	Rectangle çizim komutu. Fillet, Chamfer, Offset, Trim, Extend düzenleme komutları. Dist komutu. Move komutu. Nesne seçim yöntemleri. Kopyalama (copy) komutu.	
7	Ara Sınav	
8	Poligon çizimi, Mirror düzenleme komutu.	
9	Arc, ellipse çizim komutu. Point, Divide, measure komutları.	
10	Array, Rotate, Düzenleme komutları.	
11	Stretch, Scale, spline komutları ve uygulamaları.	
12	Genel uygulama	
13	Ölçülendirme Komutları	
14	Ölçü ayar ve düzenleme komutları	

KAYNAKLAR
Cad programlarıyla ilgili basılı ve internet eğitim kaynakları.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)			x		
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)	X				
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)		X			

6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme		X			
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)		X			
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)		X			
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)				x	
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)			x		
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			x		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)				x	
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)				x	
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)			x		
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	12	2	24
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	2	20
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	10+1	50+50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100

Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Sayısal Ortamda Teknik Çizim II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 232	Bahar	S	T+U	^3

Ön Koşul Dersleri	ETB 231	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	1	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Uğur Deniz SÖKMEN	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	Ürün tasarımı sürecinde gerekli cad uygulamalarının öğrenciye uygulamalı olarak aktarımı, tanıtımı ve öğrencinin gerekli düzeyde yetkinleştirilmesi.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Cad programı gelişmiş komutları ve sistemlerinin kullanılması yetisi 2- Cad üzerinde sistemli çalışma ve grafik sunum için gerekli kazanımlar. 3-3boyutlu objeden yola çıkarak 2 boyutlu teknik resim oluşturabilme yetisi.	
Dersin İçeriği	2 boyutlu Cad uygulamaları gelişmiş komutları ve bu komutlarla yapılan uygulama çalışmaları. Basit örneklerle 3boyutlu çizime giriş ve tanıtımı.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	BilgisayarAtölyesindeAutocad programları ile teorik anlatım ve uygulama çalışmaları.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Birleşik çizgi (Polyline), Edit Polyline. Break, Join	
2	Eğrisel çizim komutları ve özellikleri. Spline/Divide	
3	Tarama (Hatch ve Gradient) komutları.	

4	Katman İşlemleri (Layers). Özellik düzenleme araçları (Properties)	
5	Çizimde farklı ölçek ve detayların ortak kullanımı ve ayarları.	
6	Arasınav	
7	İzometrik Perspektif	
8	Block , Tool palets. (Block kütüphanesi oluşturma)	
9	Viewports, Layouts.	
10	Yazı-dışortamdan veri girişi ve grafik düzenlemeler.	
11	3 boyutlu modelleme grafik arayüz tanıtımı. Kullanıcı koordinat sistemi (UCS)	
12	Basit 3 boyutlu modelleme	
13	3 boyutlu objeden, 2 boyutlu kesit-görünüş çıkarma.	
14	Cad programı çıktıları, dış ortamla ilişkiler.	

KAYNAKLAR
Cad programlarıyla ilgili basılı ve internet eğitim kaynakları.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)			x		
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)	X				

4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)		X			
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme		X			
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)		X			
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)		X			
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)				x	
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)			x		
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			x		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)				x	
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)				x	
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)			x		
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	12	2	24
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	2	20
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	10+1	50+50
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		

Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Makine Elemanları			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 237	Bahar	Seçmeli	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Özkal ÖZSOY	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	Makine teknolojileri, mekanizma tekniği, termodinamik, elektrik makineleri ve benzer mühendislik konularındaki temel bilgilerin endüstriyel tasarımı öğrencilerine aktarılması.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1.Temel fizik bilgilerinin meslekle olan ilgi ve arakesitlerini kurabilmek ve kullanabilmek 2.Bilim. teknoloji ve tasarımın nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavramak ve mesleki çözümleri oluşturma tecrübe ve alışkanlığı edinmek. 3.Tasarımcı etkinliğinin, mühendislik yöntemleriyle uyumunun ve gerekliliğinin kavranması ve tasarlama yöntemi olarak kullanılması 4. Tasarlama sürecinin mühendislik tekniklerine göre değerlendirilmesi.. 5. Seri üretim yöntemlerinin koşul ve gerekleriyle ilgili bilgilenme. 6. Tasarım yeti ve mesleki etkinliklerini, mekanik teknoloji sınır ve olanakları bağlamında değerlendirme alışkanlığı kazanma.	
Dersin İçeriği	Basit makinelerden başlayarak alternatif taşıt mekanizmalarına kadar uzanan geniş bir skalada yer alır, termodinamik, elektrik makineleri, mekaniza tekniği-makine dinamiği gibi birçok önemli makine mühendisliği konularına özetle değinir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik sunum + O haftaki konuyla ilgili seçilmiş mekanizmaların çalışmalarının simülasyonla gösterilmesi ve açıklanması + Haftalık mekanizma ödevi	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Giris, ders tanıtımı ve basit makineler	
2	Mekanizma Teknigine giriş	
3	Bağlama Elemanları	
4	Hareket iletim - destekleme tasima -irtibat - biriktirme Elemanlari	
5	Talaşsız Üretim Makineleri	
6	Talaşlı Üretim Makineleri	
7	Hidrolik-pnömatik ve is makineleri	
8	Ara sınav	
9	Enerji ve Elektrik Makineleri	
10	Termik Makineler	
11	Tasit Sistemleri	
12	Alternatif Tasitlar	
13	Otomatik Kontrol ve Robotik Sistemler	
14	El - Guc Aletleri	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)				x	
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)		X			
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					x
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)		X			
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)			x		
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	4	56
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			

Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			88
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	100
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Türkiye Sanayi Tarihi			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 238	Bahar	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. Dr. Meltem Ö.ŞEN	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Bir meslek kültür dersi olarak, Osmanlı İmparatorluğu'ndan, Türkiye Cumhuriyeti'ne, Sanayii'nin gelişimini toplumsal, ekonomik, siyasal açıdan irdelemek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Öğrencilerin bir Türkiye'de üretilen ürünler ve Türkiye Sanayisi hakkında bilgi sahibi olmasını sağlamak	
Dersin İçeriği	Ders; Türkiye Sanayisini; Osmanlı İmparatorluğu döneminden başlayarak, dönemsel olarak incelemekte, dönemlere göre üretimin özellikleri, üretilen ürünler üzerinden aktarılmaktadır. 2000'li yıllara kadar olan ürün evrimini Türkiye Sanayisi üzerinden aktarmaktadır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Digital sunumlar ile Türkiye Sanayisi dönemlere ayrılarak, ürün tasarımı üzerinden örneklendirilerek anlatılmaktadır. Her hafta farklı bir dönem ele alınmakta ve dönemlerin karşılaştırılması yapılmaktadır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Osmanlı İmparatorluğu Dönemi Sanayisi ve Ürünleri (1453-1922)	
2	Sanayileşme'de İlk Arayışlar (1923-1929)	
3	Devletçi Sanayileşme - Milli Sanayi Dönemi (1930-1939)	
4	II. Dünya Savaşı Dönemi Sanayi'nin Durumu (1940 -1945)	
5	Karma Ekonomiye Yöneliş (1946-1950)	
6	Sanayide Özel Sektör, Kişisel Girişimler ve IDGSA (1950-1960)	
7	Planlı Kalkınma Dönemi Sanayi (1961-1978)	
8	İhracata Yönelik Sanayileşme (1979-1989)	
9	Ara Sınav Ödevi	
10	Kriz Yılları (1989-2001)	
11	Gümrük Birliği ve Sanayi'ye Etkileri (1996)	
12	Globalleşme Çabaları	
13	2000 Sonrası Sanayi ve Dönemim Üreticileri	
14	Günümüzde Üretilen Ürünler	

KAYNAKLAR

İstanbul Sanayi Odası'nın 55. Yılında Türk Sanayii-İSO
Yıldız Çini Fabrikası- Prof. Önder Küçükerman
Üç Kuşak Cumhuriyet-Elli Yılda Cumhuriyet-İDGSA
Anadolu Tasarım Mirasının Ayak İzlerinde Türk Otomotiv Sanayii ve Tofaş -Prof. Önder Küçükerman
Endüstri Tasarım – Yaratıcılık-Adımlar-Prof. Önder Küçükerman
Türk otomobiliyle 50 yıl- Tofaş
Demirdöküm Kitabı- Demirdöküm
Arçelik Kitabı-Arçelik

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)	X				

2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)	X				
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)			x		
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)			x		
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					x
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					x
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)			x		
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					x
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				x	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)				x	
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)	X				
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)		X			
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	X				

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	2	2
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		

Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Tasarımda Kullanılabilirlik İlkeleri / Usability Principles in Design			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 240	Bahar	Seçmeli	Teorik	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. Dr. Abdüsselam Selami Çifter	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Endüstri ürünleri tasarımı disiplini için kullanılabilirlik ilkelerinin tanımlanması. Ürün-insan-görev etkileşiminin bir sistem bütünü olarak ele alınması ve bu doğrultuda tasarım sürecinde kullanılabilirlik prensiplerinin nasıl ele alınabileceğinin irdelenmesi.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1.Ürün tasarımı açısından kullanılabilirlik ilkelerinin önemini öğrenmek 2.Kullanıcı, ürün ve görev bileşenlerini sistemsel bir bakış açısıyla anlamak 3.Kullanılabilirlik değerlendirme yöntemlerini öğrenmek 4.Öğrenilen kullanılabilirlik değerlendirme yöntemlerini ürün arayüzleri üzerinde uygulayabilmek	
Dersin İçeriği	Endüstri ürünleri tasarımı açısından kullanılabilirliğin ne ifade ettiği tartışılmaktadır. Kullanılabilirliğin alt bileşenleri sunulmakta ve kullanılabilirlik araştırmalarında sıklıkla kullanılan araştırma metotları tanıtılmaktadır. Bu metotlar öğrenciler tarafından basit arayüze sahip ürünlere uygulanmaktadır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik anlatım, tartışma ve sınırlı sayıda uygulama ve öğrenci sunumu.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Kullanılabilirlik ve ilgili kavramların tanımlanması	
2	Kullanılabilirlik ve ilgili kavramların tanımlanması	

3	Ürün-İnsan Etkileşiminde Eylem ve Görev İlişkisi	
4	Ürün-İnsan Etkileşiminde Eylem ve Görev İlişkisi	
5	Kullanılabilir Tasarımın Prensipleri	
6	Kullanılabilir Tasarımın Prensipleri	
7	Görev kavramı ve hiyerarşik görev analizi	
8	Ara sınav	
9	Sesli Düşünme Protokolü	
10	Bağlantı ve Plan Analizleri	
11	Sistem Kullanılabilirlik Ölçeği	
12	Kullanılabilirlik analizi çalışması olarak öğrenci grup çalışması	
13	Kullanılabilirlik analizi çalışması olarak öğrenci grup çalışması	
14	Kullanılabilirlik analizi çalışması olarak öğrenci grup çalışması	

KAYNAKLAR

Faulkner, X. (2000). Usability engineering. New York, NY: Palgrave.

Jordan, P. W. (1998). An introduction to usability. London, UK: Taylor & Francis.

Nielsen, J. (1994). Usability engineering. Boston, MA: AP Professional.

Norman D. A. (2002). The Design of Everyday Things. USA: Basic Books.

Stanton, N., Salmon, P. M., Walker, G. H., Baber, C., & Jenkins, D. P. (2005). Human factors methods: A practical guide for engineering and design. Surrey, UK: Ashgate.

Stanton N., Young M. & Harvey C. (2014). Guide to Methodology in Ergonomics: Designing for Human Use. Boca Raton, FL: CRC Press.

Wiklund, M., & Wilcox, S. (2005). Designing usability into medical products. Boca Raton, FL: CRC Press.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)			X		
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)	X				
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan ‘biçim dili’nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)	X				
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					X
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	2	10	20

Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	30
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	70
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Ürün Tasarımında Figüratif Eskiz			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 241	Güz	S	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Şenay Nuhoğlu	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	Öğrencinin tasarım sürecinde ve sonucunda ifade pratiğini, proje aşamalarında ve sunumunda gerek duyacağı görsel anlatım tekniklerini geliştirmek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünün ortak ifade biçimi olan göresel anlatım becerisini kazanmak 2- Çizerek ve görerek ürün ve senaryolarını geliştirebilecek teknik alt yapıyı geliştirmek 3-Tasarımın ihtiyaç duyduğu ürün insan ilişkisi ve organik formların ifadesine ilişkin becerileri geliştirmek	
Dersin İçeriği	Amaçta belirlenen alt yapıyı oluşturmaya yönelik teknik ve teorik bilginin aktarılması ve uygulamalar ile pekiştirilmesi.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	İlk hafta dersin amacı doğrultusunda öğrenciye nasıl katkı sağlayacağı ve bu katkıları faal olarak ileride nasıl kullanabileceğine dair bilgi verilir. Örnek çalışmalarla görsel ve sözlü sunumlar yapılır ve her ders uygulama yaptırılarak devam edilir. Bu uygulamalara dair her hafta ders saatinde genel eleştiriler yapılır. Dönem boyunca tamamlanan çalışmalar notlanarak, dönem sonunda dönem içi notu olarak ortalamaları alınır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Dersin tanımı, içeriği, örneklerle anlatımı. El açma amacıyla seçilen bir obje veya mekan çizimi	
2	Mutfak için geliştirilmiş bir ürün ile naturmort çizim/boyama	Uygulama teslimi
3	Organik formlu ürün ve el ile ilişkisi, çizim/boyama	Uygulama ve ödev teslimi

4	Organik formlu ürün ve el ile ilişkisi, çizim/boyama	Uygulama ve ödev teslimi
5	Farklı ayakkabı ve ayakların farklı açılardan çizimi/boyama	Uygulama ve ödev teslimi
6	Farklı ayakkabı ve ayakların farklı açılardan çizimi/boyama	Ödev teslimi
7	Organik formlu ürün ve portre ile ilişkisi, çizim/boyama	Ödev teslimi
8	Organik formlu ürün ve portre ile ilişkisi, çizim/boyama	Ödev teslimi
9	Hayvanlar için geliştirilmiş bir ürün ile kullanıcılarının ilişkisi, çizim/boyama	Ödev teslimi
10	Dış mekan için geliştirilmiş bir ürün ile kullanıcı ilişkisi, çizim/boyama	Uygulama teslimi
11	Dış mekan için geliştirilmiş bir ürün ile kullanıcı ilişkisi, çizim/boyama	Ödev teslimi
12	Mobilya ve kullanıcı ilişkisi, çizim/boyama seçenekleri	Ödev teslimi
13	Mobilya ve kullanıcı ilişkisi, çizim/boyama seçenekleri	Ödev teslimi
14	Çocuklar için geliştirilmiş bir ürün ile kullanıcı ilişkisi, çizim/boyama	Ödev teslimi

KAYNAKLAR
Öğrencinin kendi tekniğini bulabilmesini sağlayacak kişisel gelişimi ve tekniği destekleyecek çizim anlatım örneklemeleri içeren, sanat dilinde akademik disiplinde oluşturulmuş tüm yayınlar

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı	x				
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)	x				
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)	x				

6	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)	x				
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)	x				
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	x				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)	x				
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)			x		
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)	x				
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)	x				
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					x
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)	x				
16	Insan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)			x		
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	x				

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	3	3	9
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	2	20
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Toplam İş Yükü			89
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	10	60
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	40
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		60
Dönem Sonu		40
Toplam		100

Dersin Teams Kodu	

Öğrenci Yükümlülükleri	Lisans yönetmeliğinde belirtilen devam şartını sağlamak Final sınavına katılmak ve final değerlendirilmesinden 100 üzerinden en az 50 notu almak Yıl içi çalışmalarının teslim sürecinden ve teslim paftalarının görselinin kalitesinden sorumlu olmak

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Ürün Tasarımında Konstrüktif Eskiz			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 242	Bahar	S	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Şenay Nuhoğlu	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Öğrencinin proje geliştirirken ve sunarken gerek duyacağı görsel anlatım alt yapısını oluşturmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünün anlatım dili olan sunum becerilerini geliştirir. 2- Endüstri Ürünleri Tasarımı disiplininin kullandığı temel materyallerin kullanım şekline ileri düzeyde hakim olunur. 3- Ürün çizimine konstrüktif yaklaşım gelişir, tasarımın gerektirdiği kadraj seçimi/ifadesi, mekan ve arka plan çizimlerine hakim olunur.	
Dersin İçeriği	Amaçta belirlenen konular örneklemelerle açıklanır ve uygulamalı olarak geri bildirim alınır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	İlk hafta dersin amacı doğrultusunda öğrenciye nasıl katkı sağlayacağı ve bu katkıları faal olarak ileride nasıl kullanabileceğine dair bilgi verilir. Örnek çalışmalarla görsel ve sözlü sunumlar yapılır ve her ders uygulama yaptırılarak devam edilir. Bu uygulamalara dair her hafta ders saatinde genel eleştiriler yapılır. Dönem boyunca tamamlanan çalışmalar notlanarak, dönem sonunda dönem içi notu olarak ortalamaları alınır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Dersin tanımı, içeriği, örnek metot bilgisi anlatımı. Kuru boya ile renk bilgisinin pekiştirilmesi.	
2	Geniş perspektif içinde mekan ve ürün çizimi/boyama	Uygulama teslimi
3	Geniş perspektif içinde mekan ve ürün çizimi/boyama	Uygulama ve ödev teslimi
4	Yakın perspektif içinde arka planda mekan ve ürün kompozisyonu çizimi/boyama	Uygulama ve ödev teslimi

5	Yakın perspektif içinde arka planda mekan ve ürün kompozisyonu çizimi/boyama	Ödev teslimi
6	Açınım perspektif çalışması çizim/boyama	Uygulama ve ödev teslimi
7	Kesit perspektif çalışması çizim/boyama	Uygulama ve ödev teslimi
8	Bir objeden 6 farklı perspektif çizimi/boyama türleri	Uygulama ve ödev teslimi
9	Mekan oluşturan ürünlerin içeriden çizimi ve boyama.	Ödev teslimi
10	Mekan oluşturan ürünlerin içeriden çizimi ve boyama.	Uygulama teslimi
11	Farklı işlevleri olan bir ürün seçimi ve işlevlerine göre çizimleri.	Ödev teslimi
12	Farklı işlevleri olan bir ürün seçimi ve işlevlerine göre çizimleri.	Ödev teslimi
13	Bir ürüne ait kurulum senaryosu çizimleri.	Ödev teslimi
14	Bir ürüne ait kurulum senaryosu çizimleri.	Ödev ve not yükseltme ödev teslimi

KAYNAKLAR

1. Öğrencinin kendi tekniğini bulabilmesini sağlayacak kişisel gelişimi ve tekniği destekleyecek çizim anlatım örneklemeleri içeren, sanat dilinde akademik disiplinde oluşturulmuş tüm basılı ve dijital yayınlar

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak üzere değerlendiriniz)

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)	x				
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)	x				
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)	x				
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme	x				

7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)	x				
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	x				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)	x				
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)			x		
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)	x				
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)	x				
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					x
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)	x				
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)			x		
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	x				
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	3	3	9
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	10	2	20
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	4	4
Toplam İş Yükü			89
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	10
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	14	60
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		70
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	30
Ödev		
Proje		
Toplam		30
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		70
Dönem Sonu		30
Toplam		100

Dersin Teams Kodu	

Öğrenci Yükümlülükleri	Lisans yönetmeliğinde belirtilen devam şartını sağlamak Final sınavına katılmak ve final değerlendirilmesinden 100 üzerinden en az 50 notu almak Yıl içi çalışmalarının teslim sürecinden ve teslim paftalarının görselinin kalitesinden sorumlu olmak

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Ürün Geliştirme Yönetimi			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 304	Bahar	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç.Dr.H. Tengüz Ünsal	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Ürün geliştirme organizasyonu içinde etkili endüstri tasarımı yapabilmek için gereksinim duyulacak kavramsal bilgi donanımını disiplinler arası perspektiften tasarımcı adaylarına kazandırmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Ürün geliştirme temel kavramlarını tanıma, 2- 'Ürün geliştirme', 'tasarım, Ar-Ge, teknoloji geliştirme gibi inovatif ve yaratıcı faaliyetlerin rol ve önemini tanıma, 2- Ürün geliştirme içinde endüstri tasarımının ve diğer disiplinlerin rolünü kavrama, 4- Endüstri ürünleri tasarımı perspektifinden ürün geliştirme için strateji formüle edebilme becerisi kazanma, 5- Etkili ürün geliştirme için disiplinler arası perspektiften bilgi kazanma ve kazanılmış bilgiyi yönetme becerisi, 6- Ürün geliştirme süreci içinde tasarım süreçleri ve proje yönetimi esaslarını tanıma, 7- Ürün geliştirme ve endüstriyel tasarım perspektifinden yerelde ve küreselde güncel etkileri tartışma ve sosyal-kültürel etkileri okuya bilme yetisi kazanma.	
Dersin İçeriği	Yenilikçi ürünler bir dizi süreç faaliyetleri sonucu tasarlanmakta geliştirilmekte ve nihayetinde pazara sunulmaktadır. Yeni ürün geliştirme süreci pazar araştırma geliştirme imalat/ürün mühendisliği ve endüstri ürünleri tasarımı disiplinlerinin katılımından oluşur ve disiplinler-arası özelik sergiler. Bu ders genç tasarımcı adaylarına: profesyonel yaşamlarında yeni ürün geliştirme çalışmalarında ihtiyaç duyacakları bilgi donanımını disiplinler arası perspektiften sağlamak için hazırlanmıştır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Öğretim üyesinin sunumları, video/belgesel, makale tartışmaları.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Yenilik/inovasyon ve yenilikçilik için ürün geliştirme; inovasyon ve önemi; tarihten günümüze sosyal ekonomik gelişim ve değişimi harekete geçiren inovasyonlar ve inovasyon türleri; inovasyon modelleri, ürün geliştirme için yenilik yaklaşımları: tasarım, teknoloji ve pazar tahrikli yaklaşımlar.	
2	Teknolojik yenilik ve araştırma geliştirme; Teknolojik yeniliğin anlamı ve rekabetçi üstünlük. Teknolojik ve ürün yenilik kaynakları; Ar-Ge türleri Ar-Ge faaliyetlerin alan sınıflandırması ve türlerinin tanıtılması, Ar-Ge yenilik stratejileri, teknolojik ve ürün geliştirme yeteneği: üretim, yatırım ve bağlantı yeteneği.	
3	Ürün geliştirme kavramları; ürün geliştirme tanımları, alanları ve önemi, organizasyon süreç, tasarım kültürü, tasarım yönetimi.	
4	Ürün geliştirmenin disiplinler arası yapısı; pazar araştırma süreçleri, üretim mühendisliği ve tasarım süreçleri ürün geliştirme modelleri	
5	Rekabet faktörleri ve tasarımın rolü, tasarımla değer yaratma; ürün yaşam dönemleri ve ürün geliştirme yönetimi	
6	Ürün, tasarım ve strateji ilişkisi, ürün, ürün gamı analiz yöntemleri ve firma okuma teknikleri.	
7	Ürün geliştirme ve Ar-Ge planlaması: stratejik planlama; Teknolojik/Yeni Ürün tahmin, teknoloji ve yeni ürün tahminden beklenen yararlar, tahmin teknikleri; araştırıcı tahmin teknikleri, normatif tahmin, uygulamada tahmin teknikleri	
8	Yeni ürün ve teknoloji tahmin yöntemlerinden yola çıkarak (geleceği yöntem dahilinde okuma ve önceden sezme); Senaryo yazma tekniği.	
9	Stratejik tasarım kültürü ve organizasyon kültürü ilişkisi ve ürün geliştirme; tasarım strateji ilişkisi	
10	Ara Sınav	
11	Ürün geliştirme başarısı üzerinde etkin olan faktörlerin tanıtımı; Makro Faktörler; Sosyal, Kültürel, Politik, Ekonomik, Mikro Faktörler; Firma düzeyindeki faktörler: teknolojik yetenek olgusu	
12	II- İmalat Sanayinde Ürün Geliştirme; Büyük Ölçekli İmalat sanayinde ve Küresel firmalarda Ürün Geliştirme; Örnek Vaka tartışması: Philips	Makale okuma tartışma
13	I- İmalat Sanayinde Ürün Geliştirme; KOBİ ‘ler ve Ürün Geliştirme: Örnek vaka ve makale tartışması Büyük Ölçekli İmalat sanayinde ve Küresel firmalarda Ürün Geliştirme; Electrolux	Makale okuma tartışma

14	I- İmalat Sanayinde Ürün Geliştirme; KOBİ 'ler ve Ürün Geliştirme ve Tasarım: makale tartışması	Makale okuma tartışma

KAYNAKLAR

Cooper Rachel., Press Mike (1999)"The Design Agenda; A Guide to Successful Design Management"., Jhon Wiley& sons ltd. England

Storey John (1994) "New Wave Manufacturing Strategies; ORGANİSATİONAL AND Human Resource Mangament Dimensions" Loughborough University Business School Uk.

Henry Jane., Walker David (1999)" Manging Innovation"Sage Publications, Open University. London., UK

Jones Tim (1997) "New Product Development an Introduction to a Multifunctional Process"Butterworth Heinemann" Oxford., UK

Hobday, M. (2005) "Firm Level Innovation Models: Perspectives on Research in Developed and Developing Countries", Tech-nology Analysis and Strategic Management, vol. 17, p. 121-146.

Hobday, M., Boddington, A., Grantham, A. (2012) "Policies for Design and Policies for Innovation Contrasting Perspectives and Remaining Challenges", Technovation, vol. 32, no. 5, p. 272-281.

Ünsal, H., T. (2018), "The role of industrial design within new product development process: Turkey and Western Europe", Megaron, Yıldız Technical University of Architecture, 11(1):150-161.

Ünsal, H., T. (2012), Elektrikli küçük ev aletleri tasarımında firma kimliği ve tasarım, Bölüm adı: ''Küçük ev aletri sektöründe sürdürülebilir rekabetçi üstünlük için Ar-Ge ve ürün tasarımı'', Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları, İstanbul.

Ünsal, H., T. (2012), "Effective Use of Design for Competitiveness and Brand Recognition", Eds: Bayrakci O., Biyiklioglu S., Gulen E. & Ozyurt M.,Mass Customization Researches and Design Studies on Consumer Electronics Design, pp. 74-77, Mimar Sinan Fine Arts University Publications, Istanbul.

Ünsal. Tengüz (2000)"A Comparison of the Consumer Product Development Process between Turkey and Western Europe" PhD thesis, Indsutrial Design Centre, Northunbria Univestiy. UK

Ünsal, H., T. (2011), " İmalat sanayi KOBİ'lerinde ürün geliştirme ve tasarım sorunu " , Endüstride Tasarımda Eğitimde 40 Yıl, 14-152., Sempozyum Bildiri Kitabı, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Yayınları.

Trott Paul (2000)"Innovation Mangament& New Product Development" Financial Times Pitman Publishing, London UK.

Walsh Vivien, Roy Robin Bruce Margaret, Potter Stephen (1992) Winning by Design; Technology, Product Design and International Compettitiness., Blackwell Pubication UK

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)			x		
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)		X			
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					

4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)				x	
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)			x		
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)				x	
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)			x		
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)			x		
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)				x	
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)				x	
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	4	56
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		

Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Tasarımda Anlam ve Değer			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 305	Güz	Zorunlu	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	0
Dersi Veren(ler)	Prof. Dr. Ahmet Zeki Turan	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	1. Endüstri ürünlerinin yaşam içinde kazandıkları çeşitli toplumsal ve kültürel konumlarının, tasarım aşamasında ürün programlarına yansımasını sağlamak 2. Kullanımlarıyla ilişkili olarak, ürünlerin çeşitli anlamsal niteliklerinin araştırılması ve bu bilginin tasarıma uygulanma yöntemlerinin gösterilmesi hedeflenmektedir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışlarını çözümleme yetisi kazanma 2. Kullanıcı hedef gruplarının beklentilerini yanıtlayan ürün biçimi tasarlayabilme yetisi 3. Tasarım söyleminin yapısal karakterini algılayabilme yetisi kazanma 4. Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan biçimdilinin değişim ilişkilerini kavrayabilme yetisi 5. Hedef gruplarının beklentilerini göstergebilimsel ve anlambilimsel olarak değerlendirebilme 6. Tasarımcılar ve tasarım grupları arasındaki dil farkını yorumlayabilme 7. Bu sayede kendine özgü bir biçimdili,tarz,stil yada bir idiolekt yaratabilme 8. Buna dayanarak bölge ve ülkeler arası tasarım biçimdili değişimlerini nedenselleyebilme	
Dersin İçeriği	Ürünün belli bir işlev ve kültürel öze yönelmiş olması gereken görsel düzeninin; tasarımcı tarafından amaca en uygun biçimle anlatılmış olmasını, kullanıcı tarafından ise nesne üzerinde konumlanan bilgi ve bildirilerin doğru olarak algılanması ve yorumlanmasını sağlayacak bilgilerin verilmesi. Dilbilimsel, göstergebilimsel ve anlambilimsel yaklaşımlar altında, özgün endüstri ürünleriyle örneklenerek açıklanması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri		

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Ürün Anlambilimine Giriş: Görsel dil, Biçim dili, Kullanım işlevi-İletişimsel işlevler- Anlam ilişkisi, Semantiğin tasarıma getirdiği yeni açıklamalar.Ürün tasarımında biçimdili ve yapısı.	
2	Tasarım biçimdilinde kod sistemleri, okunma koşulları ve biçimsel süreklilik ve gelişim aşamaları.	
3	Ürün tasarımının bildirişimsel yapısı, işlev düzlemlerinin eklemlenmesi.	
4	Ürün tasarımında biçimbilimsel dönüşüm sürecinin ve tasarım eyleminin zihinsel yapısı. Ara Tasarım davranışlarının ürün biçimine etkisi.Kimliklendirme aracı olarak tasarım biçim dili.	
5	Ürün göstergesinin; oluşum, okunma, temsil koşul ve düzlemleri. Simgesel boyutları.	
6	Ürün Göstergesi ve Ürün Temsilinin sınıflandırılması.	
7	Gösterge ve temsil türlerinin ürün tasarımında konumlanması ve anlatıma etkisi.	
8	Üründe Belirtisel, Simgesel ve İkonik anlatımlar	
9	Ürün göstergesinin göstergesel karakteri ve göstergesel işlevi.	
10	Ara Sınav + Ortak Değerlendirme	
11	Göstergesel açıdan biçim-işlev bağıntısının niteliği, Tasarımcı-Kullanıcı ortak gösterge birikimi. Ürün göstergesinin anlambilimsel işlevleri.	
12	Tarz, Still, Trend ve Akımlara Semantik yaklaşım,	
13	Karşılama kuramı, metaforik anlatımlar,temsilin kültürel, simgesel, tarihsel boyutları.	
14	Ürün tasarımında trend kurmanın (Trend Setting) ve Trend yönetiminin anlambilimsel boyutları.	

KAYNAKLAR

ErkMan, F. Göstergebilime Giriş

Athavankar, Uday A., "The Semantic Profile of Products" Semantic visions in Design Symposium on Design Research and Semiotics. 1989 Ed. S. Vihma, Helsinki, 1990.

Blaich, Robert, "Form of Design" Product Semantics'89 Conference, Ed. S. Vakea, Helsinki, 1990.

Butter, Reinhart, "The Practical Side of a Theory-an approach to the application of product Semantics'89 conference Ed. S. Vaheva, Helsinki, 1990.

Giard, Jacques, "Product Semantics and Communication, Semantic Visions in Design, Symposium on Design Research and Semiotics, 1989 Ed. S. Vihma, Helsinki, 1990.

McCoy, Michael, "The post Industrial Designer: Interpreter of Technology" Product Semantics'89 Conference, Ed. S., Vakeva, Helsinki, 1990.

Krippendof, K. (2006). The semantic turn; A new foundation for design. Boca CRC Press.Raton: Taylor and Francis

Krippendof, K. (2004a). Content analysis; An introduction to its methodology (2nd Ed.) Thousand Oaks, CA: Sage.

Krippendof, K. (2004b). Intrinsic motivation and human-centered design. Theoretical Issues in Ergonomics Science 5(1), 43-72.

Krippendo|, Klaus. 2004. "The Social Reality of Meaning" The American Journal of Semiotics (in * Krampen, M. (1990): The semiotics and aesthetics of surface and surface layout. In K. Landwehr research, visual communication, and aesthetics. Berlin: Springer-verlag.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)			x		
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)		X			
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)				x	
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)		X			
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)			x		
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					x

7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					x
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					x
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)		X			
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					x
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					x
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					x
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)	X				
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			x		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)	X				
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)				x	
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	10	10
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı (Ödev)	1	10	10
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	90
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	10
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	100
Ödev		
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Pazarlama			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB306	Bahar	Z	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Ilgım Eroğlu	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	Tasarım ve pazarlama ilişkisinin araştırılması ve Pazar koşullarında müşteri talebini etkileyen faktörleri göz önüne alarak ürün geliştirme sürecini ve temel ürün politikalarını incelemektir.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1.Pazarlama anlayışındaki tarihsel gelişimi dikkate alarak firmaların pazarlama ve ürün politikalarını analiz eder. 2.Yeni ürün geliştirme süreci ve müşterinin sosyo ekonomik düzeyi arasında bağlantı kurarak tasarım çalışmalarını planlar. 3.Ürün politikasının farklı yönlerini ve uygulanma biçimlerini piyasa koşullarında algılama yetisine sahip olur. 4.Temel ürün politikası unsurları ile tasarım arasında bağlantı kurar.	
Dersin İçeriği	Pazarlama anlayışındaki değişmeler, pazarlama sistemini oluşturan unsurlar, müşteri davranışları, ürün politikasının temel unsurları.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik inceleme, tartışma ve soru yöntem ,Pazar koşullarında firmaların pazarlama politikalarını karşılaştırma.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Pazarlama kavramının tanımı, tarihçesi ve tasarım ile olan ilişkisi	
2	Stratejik pazarlama yönetim süreci	

3	Pazarlama sistemi: İç ve dış çevreler	
4	Pazarlama bilgi sistemi ve pazarlama araştırması	
5	Pazar analizi: Tüketiciler pazarı ve tüketici davranışı	
6	Pazar analizi: Endüstriyel pazarlar ve uluslarası pazarlar	
7	Pazar bölümlendirme, hedefleme ve konumlama	
8	Ürün faktörü: Temel kavramlar	
9	Ara sınav	
10	Ürün faktörü: Marka, ambalaj, kalite ve servis	
11	Fiyatlandırma	
12	Dağıtım	
13	Tutundurma	
14	Yılsonu değerlendirmesi ve tekrar	

KAYNAKLAR

1-İsmet Mucuk ‘’Pazarlama İlkeleri’’Türkmen kitabevi 2007
2-Philip Kotler ‘’Pazarlama Yönetimi’’Beta yayınları’’ 2005
3-Erdoğan taşkın’’Pazarlama Esasları-Temel Pazarlama İlke ve Uygulamaları’’Türkmen Kitabevi 2009
4-Cem Kozlu’’Uluslararası Pazarlama ‘’İş Bankası Kültür Yayınları 1995
5-Yavuz odabaşı ve Mine Oyman ‘’Pazarlama İletişimi Yönetimi’’MediaCat yayınları.2002
6-Sevim Baş’’Pazarlama I’’ ve ‘’Pazarlama II ‘’ Ders notları

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					

2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					x
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme	X				
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)			x		
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)	x				
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)	X				
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					x
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)			x		
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)	X				
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	3,5	49
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	13	13
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		
Dönem Sonu		100
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Endüstriyel Tasarım Proje III			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 309	Güz/Bahar	Z	T+U	14

Ön Koşul Dersleri	ETB 210	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	4	4
Dersi Veren(ler)	Prof. Önder Küçükerman Prof. Dr. Ahmet Zeki Turan Doç. Dr. Meltem Özkaraman Şen Doç. Dr. Tengüz Ünsal Doç. Dr. Selami Çifter Dr. Öğr. Üyesi Koray Tiryakioğlu Dr. Öğr. Üyesi Yener Altıparmakoğulları Dr. Öğr. Üyesi Ilgım Eroğlu Arş. Gör. Dr. Ufuk Ulusan Arş. Gör. Dr. Erhan Gülen	
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Ahmet Çetin Eyüp Arş. Gör. Merve Özyurt Arş. Gör. Eren Cem İlhan Arş. Gör. Burcu Gürvardar	
Dersin Amacı	Endüstri yoluyla çok sayıda üretilecek olan ürünlerin, farklı etkenler altında değişim ve gelişimini değerlendirme yeteneğinin kazandırılması; araştırma-geliştirme, bilgi ve eğitim yoluyla özgün tasarımların gerçekleştirilmesinin sağlanması amaçlanır. Bu bağlamda, Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünde tüm derslerin amacı bölümün endüstri ürünleri tasarımı proje dersinde proje geliştirmek için kullanılacak bilgileri edindirmektir.	

Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Araştırma ve gözlem becerilerini geliştirme, tasarım problemini tanımlayabilme, problem odağında farklı çözümler önerebilme yetisi kazanmak, 2. Tasarlandığı günün koşullarında "uygulama ve bilim" arasındaki bilgi geliştirme ve araş¬tırma odaklı eğitim tecrübesi kazanmak, 3. Üzerinde çalı¬şılan endüstri tasarımı alanını ve konularını, endüstriyel üretim koşullarıyla bağlantısını kurabilme yetisi kazanma, 4. Ürün tasarımında yaratıcılığını arttırarak bu özelliğini tasarım pratiğine aktarabilme, 5. Tasarımlarını yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak düşünebilme ve gelişkin teknolojilerle bağlantısını kurabilme, 6. Ürün tasarımında biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme, 7. Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları yaratarak, buna bağlı özgün temsil düzlemlerini yaratma becerisi yetisi edinme, 8. Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışını çözümleme yetisi, 9. Hedef gruplarının beğeni anlayışlarına uygun tasarım trendleri, özgün bir biçimdili yaratabilme, kullanıcı beğenileri arasında ilişki kurabilme yetisi kazanma, 10. Tasarım pratiğinin disiplinler arası ilişkileri kavramak ve ürünü oluştururken ilgili disipline başvurarak tasarım alanına geçirme yetisi. 11. Ürün geliştirme sürecinin yapısına hakim olma yetisi kazanma,
Dersin İçeriği	6 sömestr süren endüstri ürünleri tasarımı proje dersinin üçüncü sömestri; Endüstri ürünleri tasarımı mesleğinin doğasında varolan endüstrinin her alanına proje geliştirmenin yöntemlerinin uygulamalı olarak aktarılması, projede tasarlanmak istenen tüketim,üretim, donatım vb. genel kategorilerdeki endüstriyel üretimin özelliklerine ilişkin tasarım problemlerinin belirlenmesi ve uygulamasını içerir. Küçük ölçekte sistem düşüncesi ve sistem tanımının oluşturulması ile ilgili tasarımların ortaya konması 3 boyutlu modeller, eskizler vb.. tasarım sürecine hizmet eden tüm anlatım teknikleriyle desteklenir. Bu dönemde sunum tekniği olarak el çizimi ve 3D programlar kullanılabilir. Tasarlama ve projelendirme konusunda insan-makine-ekipman-çevre faktörleriyle ilgili verimlilik kavram ve yöntemleri, insan faktörü, yalın programlı sorunların ele alınarak, araştırma, analiz ve kuramsal tartışmalarla projelendirilmesi sürecini içerir.
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Proje Konularının Açıklanması Araştırma ve Konu Önerilerinin Değerlendirilmesi	
2	Proje Konusu Araştırması ve Konu Önerilerinin Değerlendirilmesi	
3	Eskiz Sınavı I - Tashih	
4	Eskiz Sınavı Değerlendirme Jürisi- Tashih	

5	Tashih	
6	Tashih	
7	Ara Jüri	
8	Eskiz Sınavı II - Tashih	
9	Eskiz Sınavı Değerlendirmesi- Tashih	
10	Tashih	
11	Tashih	
12	Tashih	
13	Eskiz Sınavı III - Tashih	
14	Eskiz Sınavı Değerlendirmesi- Tashih	

KAYNAKLAR
Endüstri Ürünleri Tasarımı Proje Geliştirme ile ilgili tüm kaynaklar.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					x
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					x

8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)				x	
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					x
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					x
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					x
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	10	140
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	24	24
Proje	1	72	72
Maket / Modelleme	1	72	72
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			420
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			14
Dersin AKTS Kredisi			14

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev		
Proje	1	70
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Endüstriyel Tasarım Proje IV			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 310	Güz/Bahar	Z	T+U	14

Ön Koşul Dersleri	ETB 309	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	4	4
Dersi Veren(ler)	Prof. Önder Küçükerman Prof. Dr. Ahmet Zeki Turan Doç. Dr. Meltem Özkaraman Şen Doç. Dr. Tengüz Ünsal Doç. Dr. Selami Çifter Dr. Öğr. Üyesi Koray Tiryakioğlu Dr. Öğr. Üyesi Yener Altıparmakoğulları Dr. Öğr. Üyesi Ilgım Eroğlu Arş. Gör. Dr. Ufuk Ulusan Arş. Gör. Dr. Erhan Gülen	
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Ahmet Çetin Eyüp Arş. Gör. Merve Özyurt Arş. Gör. Eren Cem İlhan Arş. Gör. Burcu Gürvardar	
Dersin Amacı	Endüstri yoluyla çok sayıda üretilecek olan ürünlerin, farklı etkenler altında değişim ve gelişimini değerlendirme yeteneğinin kazandırılması; araştırma-geliştirme, bilgi ve eğitim yoluyla özgün tasarımların gerçekleştirilmesinin sağlanması amaçlanır. Bu bağlamda, Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünde tüm derslerin amacı bölümün endüstri ürünleri tasarımı proje dersinde proje geliştirmek için kullanılacak bilgileri edindirmektir.	

Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Araştırma ve gözlem becerilerini geliştirme, tasarım problemini tanımlayabilme, problem odağında farklı çözümler önerebilme yetisi kazanmak, 2. Tasarlandığı günün koşullarında "uygulama ve bilim" arasındaki bilgi geliştirme ve araş¬tırma odaklı eğitim tecrübesi kazanmak, 3. Üzerinde çalı¬şılan endüstri tasarımı alanını ve konularını, endüstriyel üretim koşullarıyla bağlantısını kurabilme yetisi kazanma, 4. Ürün tasarımında yaratıcılığını arttırarak bu özelliğini tasarım pratiğine aktarabilme, 5. Tasarımlarını yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak düşünebilme ve gelişkin teknolojilerle bağlantısını kurabilme, 6. Ürün tasarımında biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme, 7. Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları yaratarak, buna bağlı özgün temsil düzlemlerini yaratma becerisi yetisi edinme, 8. Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışını çözümleme yetisi, 9. Hedef gruplarının beğeni anlayışlarına uygun tasarım trendleri, özgün bir biçimdili yaratabilme, kullanıcı beğenileri arasında ilişki kurabilme yetisi kazanma, 10. Tasarım pratiğinin disiplinler arası ilişkileri kavramak ve ürünü oluştururken ilgili disipline başvurarak tasarım alanına geçirme yetisi. 11. Ürün geliştirme sürecinin yapısına hakim olma yetisi kazanma,
Dersin İçeriği	6 sömestr süren endüstri ürünleri tasarımı proje dersinin dördüncü sömestri; Endüstri ürünleri tasarımı mesleğinin doğasında varolan endüstrinin her alanına proje geliştirmenin yöntemlerinin uygulamalı olarak aktarılması, projede tasarlanmak istenen tüketim,üretim, donatım vb. genel kategorilerdeki endüstriyel üretimin özelliklerine ilişkin tasarım problemlerinin belirlenmesi ve uygulamasını içerir. . Kompleks yapıda geniş kapsamlı ürünlerin sistem düşüncesi ile tasarlanması, 3 boyutlu modeller, eskizler vb.. tasarım sürecine hizmet eden tüm anlatım teknikleriyle desteklenir. Bu dönemde sunum tekniği olarak el çizimi ve 3D programlar kullanılabilir. Stüdyo aktiviteleriyle yaratıcılığın geliştirilmesi ve problemlerin sistematik olarak çözülmesini içerir.
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Proje Konularının Açıklanması Araştırma ve Konu Önerilerinin Değerlendirilmesi	
2	Proje Konusu Araştırması ve Konu Önerilerinin Değerlendirilmesi	
3	Eskiz Sınavı I - Tashih	
4	Eskiz Sınavı Değerlendirme Jürisi- Tashih	

5	Tashih	
6	Tashih	
7	Ara Jüri	
8	Eskiz Sınavı II - Tashih	
9	Eskiz Sınavı Değerlendirmesi- Tashih	
10	Tashih	
11	Tashih	
12	Tashih	
13	Eskiz Sınavı III - Tashih	
14	Eskiz Sınavı Değerlendirmesi- Tashih	

KAYNAKLAR
Endüstri Ürünleri Tasarımı Proje Geliştirme ile ilgili tüm kaynaklar.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					x
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					x

8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)				x	
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					x
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					x
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					x
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	10	140
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	24	24
Proje	1	72	72
Maket / Modelleme	1	72	72
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			420
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			14
Dersin AKTS Kredisi			14

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev		
Proje	1	70
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Büro Stajı			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 311	Güz	Z	Staj	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	0	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Koray TİRYAKİOĞLU	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Staj çalışması öğretim programları çerçevesinde teorik ve uygulamalı derslerde edinilen bilgilerin uygulama alanına yönlendirilmesini sağlamak, öğrenciyi mezuniyet sonrası meslek yaşamına pratik bilgilerle donatarak hazırlamaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Büro staj çalışmaları sonucunda, öğrencilerin tasarım yapabilme becerileri, fikir ve konsep geliştirmeleri, bilgisayar ve üç boyutlu modelleme teknikleri, uygulama süreçleri ve yöntemlerine ilişkin deneyim kazanımları yer almaktadır.	
Dersin İçeriği	Büro Stajı (Tasarım nitelikli staj çalışması); "ürün tasarımı hedefiyle", "ürün geliştirme"(Ür-Ge) ve "araştırma geliştirme"(Ar-Ge), Özel Sektöre ait kuruluşların "ürün tasarımı hedefiyle", "ürün geliştirme"((ÜrGe) ve "araştırma geliştirme" (Ar-Ge)faaliyetleri, Özgün ürün tasarımı proje ve taahhüt yükümlülükleri üstlenen tasarım, Endüstriyel tasarım alanında proje geliştirme, araştırma, tasarım ve uygulama süreçlerinde, Endüstri Ürünleri Tasarımı bölüm başkanlığının "ürün tasarımı" niteliğinde pratik çalışma kapsamında kabul ettiği uygulamalarda, Farklı sektörlere yönelik tasarım hizmeti veren firmaların proje yönetimi, müşavirlik ve denetim birimlerinde uygulamalı olarak yürütülmesi şeklinde planlanmıştır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Staj çalışması öğrenciye yurtiçi veya yurtdışında, bölümlerin niteliklerine yönelik olarak tasarım-gözlem ve uygulama biçimlerinde yaptırılır. Öğrencinin yürüteceği Büro Stajı çalışmaları, 20'şer günlük çalışmanın tam gün esasına göre kesintisiz ve devamlılıkla yürütülür.	

DERS AKIŞI (Günlere Göre Konu Başlıkları)		
Gün	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması

2	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
3	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
4	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
5	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
6	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
7	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
8	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
9	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
10	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
11	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
12	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
13	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
14	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
15	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
16	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
17	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
18	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
19	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
20	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak üzere değerlendiriniz)							
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**					
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)			x		
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)				x	
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)				x	
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					x
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)				x	
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)				x	
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)			
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	20	5	100
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	20	20
Proje			
Maket / Modelleme			

Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			120
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		
Dönem Sonu		
Toplam		100

Dersin Teams Kodu	

Öğrenci Yükümlülükleri	Mimarlık Fakültesi Staj Çalışması Yönergesinde belirtilen şartları sağlamak Her bir staj çalışması 4 kredidir, ancak not olarak karşılığı olmadığı için ortalamayı etkilememektedir.

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Üretim Stajı			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 312	Bahar	Z	Staj	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	0	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Koray TİRYAKİOĞLU	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Staj çalışması öğretim programları çerçevesinde teorik ve uygulamalı derslerde edinilen bilgilerin uygulama alanına yönlendirilmesini sağlamak, öğrenciyi mezuniyet sonrası meslek yaşamına pratik bilgilerle donatarak hazırlamaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Üretim staj çalışmaları sonucunda, öğrencilerin tasarım yapabilme becerileri, malzeme, tedarik, üretim teknikleri, süreçleri ve yöntemlerine ilişkin deneyim kazanımları yer almaktadır.	
Dersin İçeriği	Üretim Stajı (Üretim ve Uygulama nitelikli staj çalışması); ürün tasarımı sürecinde "üç boyutlu uygulamalar yürüten", "ürün geliştirme"(Ür-Ge) ve "araştırma geliştirme"(Ar-Ge) faaliyetleri, ürün tasarımı sürecinde "üç boyutlu uygulamalar yürüten", "ürün geliştirme"((Ür-Ge) ve "araştırma geliştirme" (Ar-Ge)faaliyetleri, Özgün ürün tasarımı süreçlerinde üretim/uygulama/montaj niteliğinde pratik çalışma kapsamında kabul ettiği uygulamalarda, proje uygulama/atölye/fabrika ortamlarında tasarım hizmeti veren firmaların proje yönetimi, araştırma merkezlerinde mock-up, prototip uygulama adımlarında ve proje araştırma, üretim ve uygulama süreçlerinde, "üretim/montaj" niteliğinde pratik çalışmalar kapsamında, farklı sektörlere yönelik tasarım hizmeti veren firmaların tedarik, montaj ve üretim birimlerinde uygulamalı olarak yürütülmesi şeklinde planlanmıştır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Staj çalışması öğrenciye yurtiçi veya yurtdışında, bölümlerin niteliklerine yönelik olarak tasarım-gözlem ve uygulama biçimlerinde yaptırılır. Öğrencinin yürüteceği Üretim Stajı çalışmaları, 20'şer günlük çalışmanın tam gün esasına göre kesintisiz ve devamlılıkla yürütülür.	

DERS AKIŞI (Günlere Göre Konu Başlıkları)		
Gün	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması

2	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
3	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
4	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
5	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
6	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
7	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
8	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
9	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
10	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
11	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
12	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
13	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
14	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
15	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
16	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
17	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
18	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
19	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması
20	Staj raporlarının hazırlanması	Yapılan işlerin günlük olarak not alınması

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak üzere değerlendiriniz)						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)			x		
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)				x	
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan ‘biçim dili’nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)				x	
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					x
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)				x	
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)				x	
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)			
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	20	5	100
Ara Sınav(lar)			

Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	20	20
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			120
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		
Dönem Sonu		
Toplam		100

Dersin Teams Kodu	

Öğrenci Yükümlülükleri	Mimarlık Fakültesi Staj Çalışması Yönergesinde belirtilen şartları sağlamak. Her bir staj çalışması 4 kredidir, ancak not olarak karşılığı olmadığı için ortalamayı etkilememektedir.

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Görüntü İşleme Teknikleri I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 331	Güz	S	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	1	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Refik KUBALAS	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	Bilgisayar ortamında öncelikli piksel altyapılı programlar hakkında öğrenciyi teorik olarak bilgilendirmek, Photoshop programını kullanma yeteneği sağlamak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Photoshop programını kullanarak illustrasyon çizme ve boyama yeteneği kazanarak, görsel sunumlarda daha güzel uygulamalar hazırlayabilmek 2- Piksel ve vektörel altyapılı programlar hakkında bilgilenmek, farklı altyapılı programların birbiriyle iletişim kurmalarını ve dosya alışverişi yapmalarını hatasız bir şekilde sağlamak ve görsel sunumlarını daha donanımlı bir şekilde hazırlayabilme yeteneği kazanmak. 3 – Photoshop'un bilgisayar ortamında sunduğu farklı teknik ve imkanlarla daha artistik çözümler üretebilme yeteneği kazanmak. 4 – Birçok sanat ve bilim dalının Photoshop'u kullanım alanlarını inceleyerek bu programı kullanabilme ufkunu genişletmek. 5 – Photoshop programı ile bilgisayar ortamında hazırlanan her türlü sunum ve uygulamalarda, kendine özgü biçim, tarz ve stil oluşturmak.	
Dersin İçeriği	Photoshop programının kullanımı ile ilgili temel seviyedeki bilgiler.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri		

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Piksel ve vektörel altyapılı programlar arasındaki farklar. Birbirleri ile iletişim kurarken kullandıkları ortak noktalar.	

2	Piksel ve vektörel altyapılı programlar arasındaki farklar. Birbirleri ile iletişim kurarken kullandıkları ortak noktalar. (Devam)	
3	Piksel altapılı programlardan Photoshop'a giriş. Programın teorik bilgileri. Piksel, DPI, yüksek çözünürlük vb. tanımların işlenmesi.	
4	Piksel altapılı programlardan Photoshop'a giriş. Programın teorik bilgileri. Piksel, DPI, yüksek çözünürlük vb. tanımların işlenmesi. (Devam)	
5	Photoshop ve diğer piksel altyapılı programlar ile vektörel altyapılı programların birbiriyle doküman alışverişini sağlamak. Photoshop'ta çıkışa hatasız doküman hazırlamak ve çıktı almak.	
6	Photoshop ve diğer piksel altyapılı programlar ile vektörel altyapılı programların birbiriyle doküman alışverişini sağlamak. Photoshop'ta çıkışa hatasız doküman hazırlamak ve çıktı almak. (Devam)	
7	Ara sınav	
8	Photoshop araçlarına giriş. Araçların kullanımı.	
9	Photoshop araçlarına giriş. Araçların kullanımı. (Devam)	
10	Photoshop araçlarına giriş. Araçların kullanımı. (Devam)	
11	Photoshop araçlarına giriş. Araçların detaylı kullanımı.	
12	Photoshop araçlarına giriş. Araçların detaylı kullanımı. (Devam)	
13	Photoshop araçlarına giriş. Araçların detaylı kullanımı. Bir alanın hassas seçim yapımı. Dekupe yapmak.	
14	Photoshop araçlarına giriş. Araçların detaylı kullanımı. Bir alanın hassas seçim yapımı. Dekupe yapmak. (Devam)	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)				x	
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan ‘biçim dili’nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)		X			
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)	X				
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	X				

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	2	28
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	7	2	14
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2

Toplam İş Yükü	88
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)	3
Dersin AKTS Kredisi	3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	6+1	60+40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Görüntü İşleme Teknikleri II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 332	Bahar	S	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	1	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Refik Kubalas	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	Bilgisayar ortamında öncelikli piksel altyapılı programlar hakkında öğrenciyi teorik olarak bilgilendirmek, Photoshop programını kullanma yeteneği sağlamak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Photoshop programını kullanarak illustrasyon çizme ve boyama yeteneği kazanarak, görsel sunumlarda daha güzel uygulamalar hazırlayabilmek 2- Piksel ve vektörel altyapılı programlar hakkında bilgilenmek, farklı altyapılı programların birbiriyle iletişim kurmalarını ve dosya alışverişi yapmalarını hatasız bir şekilde sağlamak ve görsel sunumlarını daha donanımlı bir şekilde hazırlayabilme yeteneği kazanmak. 3 – Photoshop'un bilgisayar ortamında sunduğu farklı teknik ve imkanlarla daha artistik çözümler üretebilme yeteneği kazanmak. 4 – Birçok sanat ve bilim dalının Photoshop'u kullanım alanlarını inceleyerek bu programı kullanabilme ufkunu genişletmek. 5 – Photoshop programı ile bilgisayar ortamında hazırlanan her türlü sunum ve uygulamalarda, kendine özgü biçim, tarz ve stil oluşturmak.	
Dersin İçeriği	Photoshop ve Freehand programlarının kullanımı ile ilgili ileri seviyedeki bilgiler.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri		

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Vektörel tasarım programı FreeHand'in teorik bilgileri.	

2	Vektörel tasarım programı FreeHand'in teorik bilgileri.(Devam)	
3	FreeHand'de çizgi çizmek, metin yazmak, ölçülendirme yapmak, başka programlarla doküman alışverişini sağlamak.	
4	FreeHand'de çizgi çizmek, metin yazmak, ölçülendirme yapmak, başka programlarla doküman alışverişini sağlamak. (Devam)	
5	FreeHand'de sayfa tasarımı yapmak. Çıkışa iş hazırlamak. Ve tamamen freehand ortamında hazırlanmış, örnek bir proje paftası hazırlamak.	
6	FreeHand'de sayfa tasarımı yapmak. Çıkışa iş hazırlamak. Ve tamamen freehand ortamında hazırlanmış, örnek bir proje paftası hazırlamak. (Devam)	
7	FreeHand'de sayfa tasarımı yapmak. Çıkışa iş hazırlamak. Ve tamamen freehand ortamında hazırlanmış, örnek bir proje paftası hazırlamak. (Devam)	
8	Ara Sınav	
9	Photoshop'ta renk düzenleme ve uygulama	
10	Photoshop'ta renk düzenleme ve uygulama (Devam)	
11	Photoshop'ta renk düzenleme ve uygulama (Devam)	
12	Photoshop'ta illustrasyon ve boyama teknikleri uygulama	
13	Photoshop'ta illustrasyon ve boyama teknikleri uygulama (Devam)	
14	Photoshop'ta illustrasyon ve boyama teknikleri uygulama (Devam)	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					

2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)				x	
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)		X			
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)	X				
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	X				
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	2	28
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	7	2	14
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			88
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	6+1	60+40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Ürün Grafiğine Giriş			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB335	Güz	S	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	1	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Sema Bıyıklıoğlu	
Dersin Yardımcıları	Arş.Gör. Merve Özyurt	
Dersin Amacı	Endüstri ürünleri tasarımında; öğrencinin bilgi birikimi ile, düşünce sistemi ve sezgisel düş gücünün birleştirilerek, görsel düşünme yetilerinin güçlendirilmesi, gözlemci bir yapı kazandırılması, ayrıntıyı fark etmesinin ve grafiksel olarak nasıl görmesi gerektiğinin metodlarının gösterilmesi, üç boyutlu düşüncenin iki boyutlu zemin üzerinde somutlaştırılması amaçlanır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Endüstri ürünleri tasarımı öğrencilerine mesleki açıdan gerek duydukları grafiksel düşünme yeteneğini kazandırmak.	
Dersin İçeriği	Nokta, çizgi, yüzey Çizgi değeri araştırması Harf (doku) araştırması Yazıda ton değerleri Amblem Tasarımı (giriş)	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ders anlatımı Teorik Ders anlatımı üzerinden ikinci ders günü uygulama yapılır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Grafik Düşünme ve Grafik Anlatım Teknikleri;	
2	Nokta, çizgi, yüzey (teorik)	

3	Nokta, çizgi, yüzey (uygulama)	
4	Çizgi değeri araştırması (teorik)	
5	Çizgi değeri araştırması (uygulama)	
6	Form araştırması (teorik)	
7	Form araştırması (uygulama)	
8	Ara Sınav	
9	Harf ve form araştırması (teorik)	
10	Harf ve form araştırması (uygulama)	
11	Yazının tarihçesi / Yazıda ton değerleri (teorik).	
12	Amblem Tasarımı (Giriş)	
13	Amblemsel Harf tasarımı (Teorik)	
14	Amblemsel Harf tasarımı (Uygulama)	

KAYNAKLAR
Görsel tasarımın ilkeleri, Görsel İletişim ve tipografi, Çağdaş Tipografinin Temelleri, Amblem tasarımı

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)			x		
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)				x	
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)		x			
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)			x		

6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme			x		
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)			x		
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)				x	
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)				x	
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)				x	
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				x	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)			x		
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			x		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)			x		
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)		x			
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)				x	

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	5	3	15
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	5	5	25
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	20
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	5	80
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	100
Ödev		
Proje		
Toplam		

BAŞARI DURUMU	Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi	40
Dönem Sonu	60
Toplam	100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Ürün Grafiğinde Kimlik			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 336	Bahar	S	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	1	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Sema Bıyıklıoğlu	
Dersin Yardımcıları	Arş.Gör. Merve Özyurt	
Dersin Amacı	Endüstri ürünleri tasarımında üç boyutlu ürün üzerindeki, bir bilgi veya mesajın, alıcıya gönderilirken içeriğinin açık ve net olarak iletebilecek şekilde tasarlanması için görsel iletişim işlevinin ilkelerini, araştırmayı amaçlar.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Endüstri ürünleri tasarımında ürün üzerindeki, iletişimin çözümlenmesi.	
Dersin İçeriği	Yazı tipi ve imgesi teorik anlatım ve araştırma, uygulama Renk/ doku hakkında teorik anlatım araştırma ve uygulama Amblem tasarımı hakkında teorik anlatım ve uygulama Logotype tasarımı hakkında teorik anlatım ve uygulama Kurum Kimliği çalışması (amblem, logotype çalışması. Ürün üstü uygulama.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ders anlatımı Teorik Ders anlatımı üzerinden ikinci ders günü uygulama yapılır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Yazı tipi ve imgesi (teori).	
2	Yazıda form araştırması (uygulama).	
3	Renk ve doku çalışması(teori).	

4	Renk araştırması (uygulama).	
5	Kelime anlam araştırması (teori).	
6	Kelime anlam araştırması (uygulama).	
7	Amblem tasarımında yöntemler (teori).	
8	Amblem tasarımı (teori).	
9	Amblem tasarımı (uygulama).	
10	Ara Sınav	
11	Logotype tasarımı (teori).	
12	Kurum Kimliği (teori)	
13	Kurum Kimliği (uygulama)	
14	Belirlenen bir araç üstü amblem / Logotype (uygulama)	

KAYNAKLAR
İletişim ve Tipografi, Tipografinin Temelleri. Grafik Tasarım Kitapları. Tipografik Deneysel Tasarımlar. Modern Sanat ve Yeni Tipografi

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)			x		
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)				x	

4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)		X			
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)			x		
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme			x		
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)			x		
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)				x	
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)				x	
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				x	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)			x		
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			x		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)			x		
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)		X			
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)				x	
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	10	2	20
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	8	3	24
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	20
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	8	80
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		

Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	100
Ödev		
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	NURBS Modelleme Teknikleri I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 337	Güz	S	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	1	2
Dersi Veren(ler)	Ögr. Gör. Volkan KOÇER	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Endüstri ürünlerinin NURBS modelleme araçları vasıtası ile tasarlanması ve modellenmesine yönelik bilgi vermek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Projesinin NURBS tabanlı bir uygulama ile modellenmesinin uygunluğunu değerlendirir. 2. NURBS tabanlı uygulamalarla çizilmiş modelleri, mesh ve katı modelleme tabanlı uygulamalarla çizilmiş modellerden ayırt eder. 3. Rhinoceros programı ile iki boyutlu çizim yapar. 4. Rhinoceros programı ile üç boyutlu objeleri yüzeyler ve çokluyüzeyler vasıtası ile oluşturur. 5. Rhinoceros programı ile ürettiği verileri başka uygulamalara aktarır. 6. Keyshot vasıtasıyla projelerini sunuma hazır hale getirir.	
Dersin İçeriği	Rhinoceros 3D Programının temel bir seviyede öğretilmesi	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Ders her hafta bir saatlik teorik anlatımdan sonra barkovizyonla yansıtılan bir objenin öğrenciler tarafından çizilmesi ile gerçekleştirilir. Uygulama sırasında Dersin yürütücüsü ve yardımcıları öğrencilere çizim konusunda yardım eder ve sorularını cevaplandırır. Hafta aşırı verilen ödevlerle öğrencinin bilgisi pekiştirilir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Ürün Tasarımında kullanılan programlara ve NURBS tabanlı programlara giriş	

2	Rhinoceros Programının ve arayüzünün tanıtılması	
3	Bezier eğrileri ile çizim yapmak ve basit bir çizimin yapılması	
4	Bezier eğrilerinin modifikasyonu ile ilgili çeşitli komutlar	Önceki dersin ödevi
5	Eğrilerden yüzey oluşturma ve basit bir objenin modellenmesi	
6	Yüzeylerin modifikasyonu ve örnek bir ürünün modellenmesi	Önceki dersin ödevi
7	Yüzeylerden çokluyüzey eldesi ve örnek bir ürünün modellenmesi	
8	Ara sınav – Bir ürünün modellenmesi	
9	Detay modelleme – Örnek bir ürün modellenmesi	
10	Detay modelleme – Örnek bir ürün modellenmesi	Önceki dersin ödevi
11	Detay modelleme – Örnek bir ürün modellenmesi	Önceki dersin ödevi
12	Detay modelleme – Örnek bir ürün modellenmesi	Önceki dersin ödevi
13	Detay modelleme – Örnek bir ürün modellenmesi	Önceki dersin ödevi
14	Detay modelleme – Örnek bir ürün modellenmesi	Önceki dersin ödevi

KAYNAKLAR

1. Dönmez, C. and Dönmez S. “Rhinoceros 3D ile Modelleme”, Kurtis Matbaacılık, 2009.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)	X				
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					

6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)	X				
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	2	28
Ara Sınav(lar)	1	3	3
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	12	1	12
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	100
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		60

BAŞARI DURUMU	Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi	40
Dönem Sonu	60
Toplam	100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	NURBS Modelleme Teknikleri II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 338	Bahar	S	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	1	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Volkan KOÇER	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Endüstri ürünlerinin NURBS aracılığı ile tasarlanması ve modellenmesine yönelik bilgi vermek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Rhinoceros 3D programını ileri seviyede kullanmayı öğrenmek	
Dersin İçeriği	Rhinoceros 3D programının kullanımı ile ilgili ileri seviyedeki bilgiler.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Konuya göre model çizim hazırlığı, ürün modeli yapılması, model üzerinder anlatım ve anlatılan konular dahilinde model çiziminin öğrenciler tarafından tekrar yapılması.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Detay Modelleme ve farklı modellerin bitiştirilmesi	
2	Detay Modelleme ve farklı modellerin bitiştirilmesi(Devam)	
3	Araç Modellemesi	
4	Araç Modellemesi(Devam)	
5	Örnek Ürün Modellenmesi	

6	Örnek Ürün Modellenmesi(Devam)	
7	Ara Sınav	
8	Örnek Ürün Modellenmesi	
9	Örnek Ürün Modellenmesi(Devam)	
10	Foto Gerçekçi Sunum-Sahne Hazırlama-Işıklar-Malzeme verme-Doku Kaplama	
11	Foto Gerçekçi Sunum-Sahne Hazırlama-Işıklar-Malzeme verme-Doku Kaplama (Devam)	
12	Üretim Çizimi ve Teknik Çizim - Çıktı Alma ve Teknik Sunum	
13	Detay Modelleme-Pervane, Yelken, vs…Çeşitli Eklentilerin Analiz için Kullanımı(Genel olarak eklentilerinin kullanımı)	
14	Detay Modelleme-Pervane, Yelken, vs…Çeşitli Eklentilerin Analiz için Kullanımı(Genel olarak eklentilerinin kullanımı) (Devam)	

KAYNAKLAR

Dönmez, C. and Dönmez S. "Rhinoceros 3D ile Modelleme", Kurtis Matbaacılık, 2009.
Larsson, L. and Eliasson R. "Yat Tasarımı Genel İlkeler", Birsen Yayınevi, 1999.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)		X			
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)	X				
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)	X				
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme	X				

7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)	X				
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)		X			
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)	X				
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			x		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)				x	
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	X				
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	2	28
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	7	2	14
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			88
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	7+1	60+40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		50
Dönem Sonu		50
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Ulaşım Araçları Tasarım Prensipleri ve Uygulamaları			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 339	Güz/Bahar	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe - İngilizce Açıklamalı	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Sedat Öztürk	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Ulaşım Araçları Tasarımı konusunda öğrencilere yaratıcı eskizden üretime kadar geçen tüm safhayı, hem teorik hemde pratik yöntemlerle tanıtmak, öğretmek ve tecrübe edinmesini sağlamaktır	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Günümüzde geçerli olan Tasarım Stüdyosu kavramını öğrenir. 2. Proje planlama safhasından kalıplara gönderilen data bilgisine kadar geçen tüm süreçlere hakim olur. 3. Çok basit pratik uygulamalar sayesinde, teorik bilgiyi pratik bilgi ile destekler.	
Dersin İçeriği	Ulaşım araçları tasarımı ve üretim sürecinin öğrencilere aktarılması	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Ders her hafta müfredat programında belirlenen konular çerçevesinde işlenecektir. %40 ağırlıklı bir ara ödev ve %60 ağırlıklı bir final ödevi neticesinde başarı notu oluşturulacaktır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Ulaşım Araçları nelerdir? Tasarım tarihçeleri nasıldır? Gelecekteki vizyonları ne olacaktır?	

2	Tasarım Stüdyosu nedir? Orada neler yapılır? Kimler görev alır? İş akışı nedir? Kollektif çalışmanın detayları nasıldır?	
3	2D Eskiz nedir? Nasıl yapılır? Basit bir uygulama ile anlatım.	
4	2D-3D entegrasyonu nedir? Hangi Sayısal Programlar ile çalışılır?	
5	3D dijital modelleme nedir? Kollektif çalışmada kimler destek verir?	
6	Fiziki Modelleme nedir? Türleri nelerdir? Nasıl yapılırlar?	
7	Proposal yaratma nedir? Önemi ve uygulaması nasıldır?	
8	Mühendislik ile tam entegrasyon nedir? Beraber nasıl çalışılır?	
9	Tasarımın detaylandırılması nasıldır? Proje grubunun görev anlatımı	
10	2D Eskiz, 3D model ve fiziki model entegrasyonu ve değişimler.	
11	Sanal Gerçeklik nedir? Hangi amaçla kullanılır? Uygulama nasıldır?	
12	Tersine mühendislik nedir? Projedeki yeri ve önemi nedir?	
13	A-Klas 3D dijital model nedir? Gereklilikleri nelerdir?	
14	Tasarımımız nasıl üretilecek? Kalıplara giden data nasıl hazırlanır?	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak							
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)			x		
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)			x		
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)			x		
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)		X			

6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)		X			
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)	x				
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)		X			
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)		X			
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)		X			
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)		X			
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					x
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)		X			
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,			
Ara Sınav Ödevi	1	22	22
Sunum / Seminer			
Final Ödevi	1	40	40
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav Ödevi		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Final Ödevi		
Ödev	1	60

Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Tasarımda Trend Yönetimi			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 340	Bahar	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Prof. Dr. Ahmet Zeki Turan	
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Eren Cem İlhan	
Dersin Amacı	1. Meslek yaşamında tasarımcıdan doğallıkla beklenen; firma felsefesi ve kimliğini yansıtan ürün kimliği çözümleri üretmesi, ya da var olan ürün kimliklerini geliştirmesi veya firmaya özgü "trend" sergileyen ürün ailelerinin tasarlanması yönündeki bilgileri vermek. 2. Doğrudan tasarımcının kendisi de kendine özgün bir dil ve stilde yaratarak tasarım söylemi içinde yer tutmak gereğini örneklemek. 3. Pazar payını doğrudan etkileyen bu tasarım biçimdili anlatımlarının kuramsal alt yapısını vermek, özgün örneklerle açıklamak. 4. "Sözde Tasarım Trendi" (Pseudo-Trend) uygulamalarıyla; ürün tasarımında farklı temsil düzlemleri yaratma becerisini özendirip geliştirmek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Ürünleri, biçimbilimsel açıdan anlambilimsel olarak yorumlayabilme yetisi kazanma 2. Ürün işlevleri ve senaryosunun biçimbilimsel karşılıklarını çözümleyebilme yetisi kazanma 3. Biçimbilimsel kodların okunma özelliklerini ve biçim düzgülerinin karakterini kavrama yetisi kazanma 4. Ürünlerin tasarımında yeni temsil düzlemleri yaratma ilişkisinin kavrama yetisi edinme 5. Trend tasarımında trende özgü görsel ipuçlarını, trend stili ile ilişkilendirebilme yetisi kazanma 6. Trend tasarımının ve trend kurmanın tasarım yolu ile rekabetin yollarını oluşturacağı bilincinin yaratılması 7. Hedef kitlenin zihinsel beklentilerini canlandıracak yeni temsil düzlemlerini trendleştirme yetisi kazanma	

Dersin İçeriği	Dersin temel yaklaşımını oluşturan; biçimbilimsel bakış açılarının tanıtılması. Bu bakış açıları altında; stil, styling, trend ve akımların kavramsal arka planı ve ürünlerinin tanıtılarak yorumlanması. Firma felsefesi, stratejisi, politikası ve kimliğini yansıtan ürün kimlikleri oluşturma, ürünlerin görsel kimliklerinin sürekliliğini sağlama ve tasarımcının özdil yaratma ideallerinin denenmesi amacıyla "Sözde Tasarım Eğilimi" (Pseudo-Trend) uygulamaları yaparak trend setting, trend tasarımı ve yönetimi alanındaki deneyimleri pekiştirmek.
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Ders sürecinde yapılan sunumlar ve bu sunumlara kritik verilmesi

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Tasarım eyleminin ve ürünlerin, biçimbilimsel açıdan anlambilimsel tanımı, yorumu.	
2	Ürün anlambilimi temel kuramları açısından tasarım terimlerinin karşılıkları. İletişimsel anlamlamalar.	
3	Karşılama ve sınıflandırma kuramının tasarım etkinliği içinde kullanımının ürünlerle örneklenmesi.	
4	Ürünlerin görsel düzeninin anlambilimsel okunma özellikleri, biçimsel kodlamalar ve görsel ipuçları.	
5	Ürünlerin görsel düzeninin anlambilimsel okunma özellikleri, biçimsel kodlamalar ve görsel ipuçları.	
6	Ürünlerin görsel düzeninin anlambilimsel okunma özellikleri, biçimsel kodlamalar ve görsel ipuçları.	
7	Trend ve akımların kavramsal arka planlarının ürün biçimlerine yansıtılma ilişki ve koşulları.	
8	Trend tasarımı ve yönetiminde ürün profillerinin oluşturulma yöntemleri. Ürün tasarımında yeni temsil düzlemlerinin yaratımı.	
9	Pseudo Trend uygulaması I.Aşama : (grup çalışması) Trendin belirlenmesi	
10	II.Aşama : (Grup çal.) Trende özgü kavram alanının, tanımlayıcı kavramların ve ürün ailesinin seçimi.	
11	III.Aşama : (Grup çal.) Trend kavramlarını karşılayan görsel ipuçlarının ve biçim niteliklerinin seçimi.	
12	IV.Aşama : (Grup içinde bireysel çalışma) Trend tasarımı önerileri, önerilerin eleştirisi.	
13	V.Aşama : (Bireysel çalışma) Pseudo-Trend ürün tasarımlarının grup eleştirisi.	

14	Pseudo-Trend ürün ailesi tasarımlarının anlambilimsel tutarlılığının tartışılması./Trend tasarımı.	

KAYNAKLAR

Bayrakçı, O. Ürün Biçiminde Anlambilimsellik ve Temsil Yeteneği

Bayrakçı, O. Tasarımda İletişimsel Modeller

Athavankar, Uday A., "The Semantic Profile Of Products" Semantic Visions in Design Symposium on Design Research And Semiotics. 1989 Ed. S. Vihma, Helsinki, 1990.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)			x		
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)			x		
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)	X				
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)	X				
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					x
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					x
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)		X			
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan ‘biçim dili’nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)				x	
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					x
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					

15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	3	27
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer	14	1	14
Ödev / Rapor	1	1	15
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			88
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	İnsan Merkezli Tasarım Kavramları			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 341	Güz	S	Teorik	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. Dr. Abdüsselam Selami Çifter	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Endüstri ürünleri tasarımı disiplini dahilinde insan merkezli tasarım kavramının tanımlanması ve örneklerle incelenmesi. Standart önerilen tasarım süreçlerinin incelenerek, bu süreçlerin insan merkezli olabilmeleri için sürecin hangi aşamalarında ne gibi yöntemlerin kullanılabileceğinin değerlendirilmesi. İnsan merkezli tasarım ile ilişkili diğer kavramların açıklanması.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1) Tasarım süreci açısından insan merkezliliğin ne ifade ettiğini öğrenmek. 2) Tasarım sürecinin tarihsel süreçte fonksiyon odaklılıktan insan merkezliliğe nasıl dönüştüğünü kavramak. 3) İnsan merkezli tasarım süreci ile ilişkili kavramları öğrenmek. 4) İnsan merkezli tasarım sürecinde kullanılabilecek tasarım sürecini destekleyici metotları öğrenmek.	
Dersin İçeriği	İnsan merkezli tasarım, bir tasarım yaklaşımı olarak öğrencilere açıklanacak ve bu yaklaşımın endüstri ürünleri tasarımı açısından önemi tartışılacaktır. İnsan merkezli tasarım ile ilişkili tasarım kavramları bütünsel bir şekilde öğrencilere sunulacaktır. Ayrıca, tasarım sürecinde kullanılabilecek insan odaklı tasarım metotları tanıtılacaktır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Ders online platformda haftalık teorik anlatımlar şeklinde işlenmektedir. Dönem sonunda öğrencilerden, insan merkezli tasarım kavramları kapsamındaki bir konuya, uygun bir araştırma yöntemiyle odaklanarak araştırma yapmaları, raporlaştırmaları ve dönem sonunda kısa bir sunum yapmaları istenecektir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Tasarım Süreci ve İnsan Merkezli Tasarım Kavramı	

2	İnsan merkezli tasarım kavramının tarihsel gelişimi	
3	İnsan merkezli tasarım kavramının tarihsel gelişimi	
4	Ergonomi ve İnsan Faktörlerinin İnsan Merkezli Tasarımdaki Yeri (Fiziksel ve Duysal)	
5	Ergonomi ve İnsan Faktörlerinin İnsan Merkezli Tasarımdaki Yeri (Fiziksel ve Duysal)	
6	Ergonomi ve İnsan Faktörlerinin İnsan Merkezli Tasarımdaki Yeri (Zihinsel Faktörler)	
7	Rapor konuları değerlendirmesi	Öğrencinin seçeceği konu üzerine araştırma yapması
8	Herkes için Tasarım Kavramı	
9	Kullanıcı Deneyimi ve Duygusal Tasarım Kavramları	
10	Kullanıcı Deneyimi ve Duygusal Tasarım Kavramları	
11	Tasarım sürecinin başlangıç aşamasında kullanılan metotlar	
12	Tasarım sürecinin başlangıç aşamasında kullanılan metotlar	
13	Verilerin yorumlanması ve tasarım tanımlaması	
14	Sunum öncesi değerlendirme	Öğrencinin rapor konusu üzerine bir sunum taslağı hazırlaması

KAYNAKLAR

Bella M. & Hanington B. (2012) Universal Methods of Design. Rockport Publishers, Beverly
Faulkner X. (2000). Usability Engineering. Palgrave, New York
IDEO (2015). The Field Guide to Human-Centered Design. https://www.ideo.com/post/design-kit
Lidwell W., Holden K., Butler J. (2010): Universal Principles of Design, Rockport Publishers, Beverly
Pheasant S. (2003). Bodyspace – Anthropometry, Ergonomics and the Design of Work. Taylor & Francis Ltd., London
Rodgers P., Milton A. (2011) Product Design. Laurance King Publishing, London
Norman D. (2002). The Design of Everyday Things. Basic Books, New York.
Norman D. (2004). Emotional Design: Why We Love (or Hate) Things. Basic Books, New York.
Norman D. (2007). The Design of Future Things. Basic Books, Philadelphia.
Norwegian Design Council (2010). Innovating with People – The Business of Inclusive Design. Fladby AS

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)	X				
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					

3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					X
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme			X		
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)			X		
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)	X				
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)	X				
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)			X		
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	1	1
Ödev / Rapor	1	18	18
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	1	1
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		

Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav (Online)		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		60
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Akıllı Endüstri Ürünleri			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 342	Bahar	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Özkal ÖZSOY	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	1. Akıllı endüstri ürünü ve bünyesindeki yapılar ile ilgili bilgi vermek 2. Nesneye yönelik grafik temelli programlama dilleri hakkında bilgi vermek 3. Öğrencinin bu tür programlama dillerinden birini öğrenerek çeşitli işletim sistemleri üzerinde çalışabilir yazılımlar (Application) üretmesini sağlamak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Nesneye yönelik bir programlama dili ile çalışır. 2. Grafik arayüzü üzerinden program yazmayı öğrenir 3. Gerçek zamanlı program işletim sistemleri hakkında bilgi sahibi olur 4. Cep telefonu uygulaması geliştirmeye giriş yapar	
Dersin İçeriği	Modern akıllı endüstri ürünü ve bunun gibi bir çok platformda çalışabilecek ortak dilli yazılımlar geliştirilmesinin öğretilmesi ve konu üzerinde yapılan uygulamalar.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bilgilendirme ve aplikasyon yazılımlarının hazırlanması-çalıştırılması	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Programlama dillerine temel bakış; program yazmak için neler gerekir, algoritma tanımı, yazılım hazırlanırken izlenecek yol nedir.	
2	Nesneye yönelik, grafiksel ve gerçek zamanlı yazılım hazırlamaya olanak veren aracın tanıtılması	
3	App ekranı oluşturulması, tasarlanan bir ekran içeriğinin gerçekleştirilmesinde kullanılacak araçların açıklanması ve uygulanması.	
4	App ekranında kullanılacak arayüz elemanlarının açıklanması ve çeşitli uygulamalar üzerinde deneyimlenmesi. Merhaba dünya aplikasyonunun hazırlanması.	
5	Görev (Task) kavramı ve çeşitli görevlerin, program blokları olarak düzenlenerek, app ekranı tasarımında yer alan öğelerin işlevlerini gerçeklemede kullanımı	
6	Döngü ile ve gerçek zamanlı süreçlerle üretilen iki aplikasyon türünün karşılaştırılmalı olarak anlatılması. Ekran klavyesiyle girilen sayılar üzerinde çeşitli işlemler döngüsel toplamalar vs yapan aplikasyonların hazırlanması ve çalıştırılması.	
7	Karşılaştırma görevleri ve bloklarının tanıtılması, program dallanmaları, rastgele sayı üretilmesi ve bu kavramlar kullanılarak bir sayı tahmin aplikasyonunun hazırlanması.	
8	Ekrana çizim araçlarının tanıtılması ve bunları kullanan, sabit grafikler ve çizimler oluşturarak ekranda gösteren aplikasyonlar hazırlanması.	
9	Ekranda hareketli animasyonlar hazırlamakta kullanılan araçların tanıtılması ve bunları kullanarak oyun aplikasyonları hazırlanması	
10	Prosedür ve alt program kavramlarının tanıtılması, prosedürlere parametre aktarılması. Prosedürlerin şimdiye kadar yapılan aplikasyonlara getireceği yeniliklerin incelenmesi.	
11	Cep telefonu sensör bilgilerinin algılanarak aplikasyonlarda kullanımı. Telefonun havada pozisyonu ile kontrol edilen bir karakterin, özel tasarlanmış bir ortamda hareket ederek çeşitli ödülleri topladığı bir oyun tasarlanması.	
12	Aplikasyon ile dış dünya arasında bilgi ve dosya iletişimi kavramının incelenmesi. Cep telefonu ile çekilen fotoğrafın üzerine ekranda çeşitli çizimler eklenerek elde edilen grafiğin sosyal medya, e-posta vb ortamlarda paylaşılmasını sağlayan bir aplikasyon tasarlanması ve hazırlanması.	
13	Veri tabanı ve Cep telefonu mesajlaşma sistemlerinin incelenmesi ve iki kullanıcının bir internet veri tabanını kullanarak birbirleriyle mesajlaştıkları bir cep telefonu aplikasyonunun hazırlanması.	
14	Öğrencilerin projelerinde yaptıkları konu ile birlikte kullanabilecekleri bir arayüz, haberleşme-kontrol aracı gibi bir uygulama tasarlamaları ve bunu çalışır hale getirmeleri.	

KAYNAKLAR
Learn to Program with App Inventor, A Visual Introduction to Building Apps by Lyra Logan ISBN: 9781593279691

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)			x		
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan ‘biçim dili’nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			x		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)			x		
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					

18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	3	42
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	2	9	18
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	100
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı				
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 343	Güz	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Doç. Dr. Meltem Ö.ŞEN	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Bir meslek kültür dersi olarak ürünlerin, oluşum, tasarım, üretim aşamalarında etkin rol oynayan dönemsel hareket, üslup, akım, trend ve diğer değişimleri toplumsal, ekonomik, siyasal açıdan inceleyerek, ürün biçim dili farklılaşması ile ilişkilendirmek. Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle ve güncel meselelerle olan bağlantısı gözlemleyebilmek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Öğrencilerin, bir ürünün; hangi döneme ait olduğunu ve hangi etki altında olduğunu okuyabilmesini sağlamak	
Dersin İçeriği	Ders endüstri ürünleri tasarımının, sanayi devrimi sonrasında başlayan ve 2000'li yıllara kadar süren dönemde ürün evrimini dönemsel etkilere odaklanarak aktarmakta, Ürünlerin formlarının değişimine sebep olan etkenler incelenmekte, ürünlerin biçimlerinin tarihsel süreç içinde değişimlerini değerlendirilmektedir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Digital sunumlar ile sosyal, siyasal, teknolojik ve diğer ilişkilerin biçimlendirdiği akım, trend, hareket, görüş, vb. değişimler ürün tasarımı üzerinden örneklendirilerek anlatılmaktadır. Her hafta farklı bir akım ele alınmakta ve akımların karşılaştırılması yapılmaktadır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Akım, Trend, Eğilim, Üslup, Bakış vb. kavramların incelenmesi	
2	Arts & Crafts Hareketi	
3	Art Nouveau	
4	Erken Modernizm	
5	Art Deco	
6	de Stijl, Bauhaus	
7	İskandinav Moderni	
8	Streamlining	
9	Ara Sınav Ödevi	
10	Uluslararası Stil	
11	Pop Art	
12	Post Modernizm	
13	Anti Design Hareketleri	
14	Minimalizm	

KAYNAKLAR

1. Endüstriyel Ürünleri Biçimlendiren Tasarım Akımları- Meltem Ö. Şen
2. Art, Design And Visual Thinking - Carlotte Jirousek
3. Furniture A Concise History- Lucie Smith
4. The Elements of Design - Noel Riley
5. Designs of the Times Using Key Movements and Styles- Lakshmi Bhaskaran
6. Teknolojinin Evrimi- George Basalla

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)	X				

2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)	X				
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)			x		
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)			x		
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					x
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					x
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)			x		
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					x
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				x	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)				x	
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)	X				
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)		X			
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	X				

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	2	2
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		

Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Yenileşim Kavramları			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 345	Güz	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Ilgım Eroğlu	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	Endüstriyel tasarım ve yenilik kavramlarının birbiri ile ilişkisini ve ürün tasarımında farklı yenilik türlerini kavramak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1-Tasarım süreci ile yenilik arasındaki ilişkiyi irdeler. 2- Yeni ürünlerin yaşam seyirlerini kullanıcılarla ilişkilendirir. 3- Yeni ürün kavramını farklı perspektiflerden inceler. 4- Ürün tasarımının yenileşim kavramı içerisindeki rolünü anlar. 5- Ürün tasarımı ile yenileşim oluşturur. 6- Ürün yaşam sürecinin değişik aşamalarında uygulanabilecek politikaları araştırır.	
Dersin İçeriği	Yenileşim ile ilgili güncel kavramlar üzerinden yeni ürün türleri ve tasarımın bu yeni ürünlere etkileri tartışılacaktır. Farklı perspektiflerden yeni ürün türleri incelenecek ve ürün yaşam seyrinin farklı aşamalarında hangi tip stratejilerin inceleneceği tartışılarak, ürün tasarımı ile oluşturulacak yenileşim ile ilgili stratejik eğilimler tartışılacaktır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Slayt gösterimi, sözlü anlatım	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Yenileşim kavramına genel bakış ve tasarımla ilişkisi	
2	Yeni ürün kavramı: Pazarlama açısından yeni ürün kavramı	

3	Ürün yaşam süreci ve pazarlama stratejileri	
4	Ürün yaşam süreci içerisinde tanımlanabilecek farklı kullanıcı profilleri	
5	Teknoloji odaklı yenileşim: Teknoloji odaklı yenileşim türleri	
6	Ürün tasarımında anlam kavramı: Anlam odaklı yenileşim türleri	
7	Ara Sınav	
8	Tasarım ve teknoloji stratejilerinin ürün çıktılarında gözlenmesi : Yenileşim türleri	
9	Vaka tartışmaları: Ürün örneklerinin yenileşim türlerine göre değerlendirilmesi	
10	Kullanıcıların yenileşim süreçlerine katılma şekilleri	
11	Radikal yenileşimi oluşturan etkenler	
12	Tasarımın kurumsal yenileşime katkısı: Tasarım düşüncesi (design	
13	Güncel yenileşim kavramları: Açık yenileşim	
14	Güncel yenileşim kavramları: Açık tasarım	

KAYNAKLAR

Verganti, R. (2009). Design driven innovation: changing the rules of competition by radically innovating what things mean. Harvard Business Press.
Trott, P. (2005). Innovation management and new product development. Pearson education.
Barutçugil; İ. (2009). ARGE Yönetimi, Kariyer, İstanbul
Armstrong, G. ; Kotler, P. (2015). Marketing: An Introduction. Pearson

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					X
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)			X		
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçim bilimsel değişim ve dönüşümlerini bilir. (Bilgi)					

7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			X		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			X		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)			X		
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)			X		
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)	X				
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)	X				
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	10	5	50
Ara Sınav(lar)	1	1	1
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	1	10
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	1	1
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	30
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	70
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		30

Dönem Sonu	70
Toplam	100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	.Ürün Elektromekaniği			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 347	Güz	Seçmeli	Teorik	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğr. Üyesi Özkal ÖZSOY	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	1. Endüstri ürünü bünyesindeki elektro-mekanik yapılar ile ilgili bilgi vermek 2. Elektronik sistem uygulamalar gerçekleştirmek, bu sistemleri kullanan ürünler tasarlamak ve prototiplerini üretmek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Elektro-mekanik sistemler ile ilgili bilgi sahibi olur 2. Elektronik sistemlerdeki temel elemanları öğrenir 3. Ürünlerin içyapısı ile ilgili temel gereklilikleri görür 4. Ürün tasarımı süreci içinde çeşitli teknik araştırma süreçlerini uygular 5. Tasarımını teknik açıdan değerlendirme yetisi kazanır 6. Tasarım ve bünyesindeki teknik altyapıyı çeşitli teknik benzetim programları kullanılarak sınar. 7. Ürün içerisine gömülü bilişim sistemleriyle çalışma olanağı bulur. 8. Gömülü bilgisayar programlama kavramı ile ilgili bilgi sahibi olur.	
Dersin İçeriği	Modern endüstri ürünü bünyesindeki elektro-mekanik sistemlerin araştırılması, seçilen çeşitli ürünlerin, bünyelerindeki elektro-mekanik yapılar ile birlikte derste tasarlanması, prototiplerinin derste öğrenci tarafından üretimi, montaj ve çalıştırılması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik bilgilendirme ve uygulama	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Ders Tanıtımı ve içerik, işlenecek konu başlıkları, hedefler, istenenler ve kazanımların açıklanması. Kullanılacak araç gerecin tanıtımı.	Pazar araştırması, malzeme alımı
2	Elektromekanik deney sistemleri, montaj araçları, elektrikle çalışırken önemli güvenlik kuralları	

3	Akım, gerilim, AC-DC, güç kaynağı, elektrik devreleri, ampermetre, voltmetre, direnç kavramı ve Ohm kanunu.	
4	Kondansatör, bobin elemanlarının tanıtımı ve RLC devre deneyleri	
5	Yarı-iletkenler, tarihçesi diyot, transistör, Foto transistörler, çalışması, çeşitleri, uygulamaları	
6	Güneş enerjisi dönüşüm sistemleri, çeşitleri, uygulamaları, ürünlerde güneş enerjisi kullanımı.	
7	Kalıcı üretim teknikleri, elektronik devrelerin ürün içerisine montajı için hazırlanması	
8	Tüm-devreler, mikro elektronik yapılar ve endüstri ürününe getirdikleri hakkında bilgilendirme ve ilgili uygulamalar.	
9	Elektronik – Mekanik geçişi, motor, röle benzeri elemanlar	
10	Ürüne gömülü akıllı sistemler, mikrodenetçilerle ilgili bilgilendirme, akıllı sistemlerin programlanması, programlama dilleri	
11	Arduino sistemleri ve C programlama diline giriş, temel kavramlar, derleyici kavramının tanıtılması ve derleyici üzerinde ilk programın yazımı	
12	C dilinde giriş seviyesi çeşitli programlar ve deneyleri	
13	C dilinde orta seviye çeşitli programlar ve deneyleri	
14	Seçilen bir ürün için C dilinde programlama uygulaması 2	

KAYNAKLAR

1. Neil Sclater, Nicholas P. Chironis, “Mechanisms & Mechanical Devices Sourcebook”, 2001

2. Whitaker, Jerry C. “The Resource Handbook of Electronics.”, Boca Raton: CRC Press LLC, ©2001

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)			x		
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					

7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)	x				
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			x		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)			x		
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	3	42
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			74
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40

Dönem Sonu	60
Toplam	100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Yönlerdirme ve Sergileme Tasarımı			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 349	Güz -Bahar	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr.Gör. Sema Bıyıklıoğlu	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Bireysel ya da toplumsal yaşantıyı etkileyen belirli bir iletişim durumunda, aktarılmak istenen bilginin; Biçimsel algılama, belirtme, yönlendirme, dikkat çekme, gösterme, vurgulama, anlamlandırma olarak, iletişimsel yapısı ve gelişiminin incelenmesi.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Öğrencilerin, çeşitli kullanım alanlarında konumlandırılan enformasyon ya da bilginin yönlendirme ve gereksinimleri hakkında bilgi sahibi olmasını ve iletişimsel araştırma olanağı sağlamak.	
Dersin İçeriği	1-Reklam afişlerinden, grafik tasarımlara, şemalardan, sinyalizasyona, bilişim, ambalajlama, kentsel tasarım gibi sıklıkla karşılaştığımız, çeşitli iletişim ortamlarda algıladığımız, yönlendirmeler nelerdir? 2-Görsellerin üstlendikleri iletişimsel bağıntılar ya da işlevler nelerdir? 3-Anlatım olanaklarının boyut ve sınırları nerede başlar, nerede biter, nasıl çizilebilir? aktarılmaktadır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Bilgilendirme tasarımı kapsamında, iletişim işlevi, kavramsal yapılar, piktogramlar, kültür ve eğitim sevilerine göre yönlendirme, bilgi akışı ve bilgilendirme tasarımı üzerinden örneklendirilerek, digital sunumlar ile ele alınmaktadır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Tarihte resimsel oluşumun gelişimi	
2	İşaretler, piktogramlar ve yazı	
3	Semboller ve evrensel örnekler	
4	Sembolik anlatımlar	
5	Kavramlar ve tanımlar	
6	İletişimde renk kullanımı	
7	Görsel yönlendirme sistemleri/hastane/ulaşım/…	
8	Çevresel Tasarım örnekleri	
9	Ara Sınav Ödevi	
10	Yer imlerinden örnekler	
11	Sergileme tasarımı	
12	Yönlendirme ve İşaretleme Tasarımı	
13	Görsel imajlar= Düzenleme ve yönlendirme	
14	Günümüzden uygulamalar	

KAYNAKLAR
Kitle iletişimi, Göstergebilim, Kültür, Görme Biçimleri, Semboller

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)			X		

2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)		x			
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)			x		
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)	x				
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					x
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)			x		
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					x
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				x	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)				x	
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)			x		
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)		x			
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	x				

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	4	56
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	2	2
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		

Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Fikri Haklar			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 403	GÜZ	Z	TEORİK	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	
Dersi Veren(ler)	Av. Yetkin Yokuşoğlu (Yüksek Lisans)	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	Fikri ve sınai haklar konusunda farkındalık yaratmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Fikri ve sınai haklar alanında kavramlar ve aralarındaki farkların öğrenilmesi 2- Koruma kriterleri, sürelerinin öğrenilmesi 3- Hakların nasıl korunacağı hakkında bilgilendirme 4- Başkalarının haklarına saygılı davranılması	
Dersin İçeriği	Fikri ve sınai haklar genel kavramları (eser, marka ve patent)	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Yazılı ders notları, ders anlatımı, öğrencilerin interaktif katılımını sağlayacak şekilde ders konularına ilişkin ders içeriğinde ve de online eğitimlerde workshop çalışmalarının yapılması, ders konularına ilişkin pratik çalışma örneklerinin verilmesi ve partik çalışmaların öğrenciler ile birlikte ders esanasında çözülmesi.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Hukuka giriş, Fikri haklar kavramı, içeriği	Ders notlarının ve ilgili yasal mevzuatın yazılı olarak ders öncesinde öğrencilerle
2	Eser kavramı, tanımı, eser kategorileri	Ders notlarının ders öncesinde paylaşılması
3	Eser sahibinin mali ve manevi hakları koruma süresi ve bağlantılı haklar	Ders notlarının ders öncesinde paylaşılması

4	Eser korumasına getirilen tahditler	Ders notlarının ve bu haftaya kadar olan tüm konulara ilişkin prtaik çalışmanın derste paylaşılması
5	Eser sahiplerine tanınan hukuksal koruma	Derste tüm öğrencilerin katılımını sağlayacak şekilde ve herbirin etek tek söz vererek pratik çalışmanın tartışılması ve birlikte çözümlenmesi
6	Marka kavramı, tanımı, marka tescil edilebilirlik kriterleri	Ön bilgilendirme ve ders notlarının paylaşılması
7	Marka sahibinin hakları, tescil süreci	Ön bilgilendirme ve ders notlarının paylaşılması
8	Yurt dışında marka koruması	Pratik çalışmanın derste workshop şeklinde incelenmesi ve tartışılması
9	Ticaret unvanı, işletme adı, coğrafi işaretler	Ön bilgilendirme ve ders notlarının paylaşılması
10	Ara sınav	Aar sınav i) metin soruları, ii) çoktan seçmeli iii) pratik çalışma'dan (pratik çalışmada açık kaynak uygulanır) oluşur. Ara sınav süresi iki saattir.
11	Patent sisteminin işlevleri, buluş kavramı Buluşun korunması, patent alınma süreci	Ön bilgilendirme ve ders notlarının paylaşılması
12	Patent sahibinin hakları	Ön bilgilendirme ve ders notlarının paylaşılması
13	Patentlenebilme kriterleri, araştırma ortamları	Ön bilgilendirme ve ders notlarının paylaşılması
14	Yurt dışında patent alınması	Pratik çalışmanın derste workshop şeklinde incelenmesi ve tartışılması

KAYNAKLAR
Tarafımca hazırlanmış ders notları, pratik çalışmalar, geçmiş sınav soruları, fikri haklar alanında yazılmış kitaplar, makaleler, internet veri araştırma ortamları,

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)			X		

3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)	X				
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)		X			
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)			X		
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme	X				
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)		X			
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)	X				
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)	X				
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)	X				
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)	X				
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)			X		
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			X		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)			X		
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)	X				
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)			X		
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	9	6	54
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer	YOK		
Ödev / Rapor	1	4	4
Proje	YOK		
Maket / Modelleme	YOK		
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 90 s (1 AKTS = 90 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	30%

Kısa Sınav	YOK	
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	YOK	
Sunum	YOK	
Projelendirme Süreci Çalışmaları	YOK	
Maket / Modelleme	YOK	
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	70%
Ödev	YOK	
Proje	YOK	
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100%

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Endüstriyel Tasarım Proje V			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 409	Güz/Bahar	Z	T+U	15

Ön Koşul Dersleri	ETB 310	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	4	4
Dersi Veren(ler)	Prof. Önder Küçükerman Prof. Dr. Ahmet Zeki Turan Doç. Dr. Meltem Özkaraman Şen Doç. Dr. Tengüz Ünsal Doç. Dr. Selami Çifter Dr. Öğr. Üyesi Koray Tiryakioğlu Dr. Öğr. Üyesi Yener Altıparmakoğulları Dr. Öğr. Üyesi Ilgım Eroğlu Arş. Gör. Dr. Ufuk Ulusan Arş. Gör. Dr. Erhan Gülen	
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Ahmet Çetin Eyüp Arş. Gör. Merve Özyurt Arş. Gör. Eren Cem İlhan Arş. Gör. Burcu Gürvardar	
Dersin Amacı	Endüstri yoluyla çok sayıda üretilecek olan ürünlerin, farklı etkenler altında değişim ve gelişimini değerlendirme yeteneğinin kazandırılması; araştırma-geliştirme, bilgi ve eğitim yoluyla özgün tasarımların gerçekleştirilmesinin sağlanması amaçlanır. Bu bağlamda, Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünde tüm derslerin amacı bölümün endüstri ürünleri tasarımı proje dersinde proje geliştirmek için kullanılacak bilgileri edindirmektir.	

Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Araştırma ve gözlem becerilerini geliştirme, tasarım problemini tanımlayabilme, problem odağında farklı çözümler önerebilme yetisi kazanmak, 2. Tasarlandığı günün koşullarında "uygulama ve bilim" arasındaki bilgi geliştirme ve araş¬tırma odaklı eğitim tecrübesi kazanmak, 3. Üzerinde çalı¬şılan endüstri tasarımı alanını ve konularını, endüstriyel üretim koşullarıyla bağlantısını kurabilme yetisi kazanma, 4. Ürün tasarımında yaratıcılığını arttırarak bu özelliğini tasarım pratiğine aktarabilme, 5. Tasarımlarını yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak düşünebilme ve gelişkin teknolojilerle bağlantısını kurabilme, 6. Ürün tasarımında biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme, 7. Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları yaratarak, buna bağlı özgün temsil düzlemlerini yaratma becerisi yetisi edinme, 8. Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışını çözümleme yetisi, 9. Hedef gruplarının beğeni anlayışlarına uygun tasarım trendleri, özgün bir biçimdili yaratabilme, kullanıcı beğenileri arasında ilişki kurabilme yetisi kazanma, 10. Tasarım pratiğinin disiplinler arası ilişkileri kavramak ve ürünü oluştururken ilgili disipline başvurarak tasarım alanına geçirme yetisi. 11. Ürün geliştirme sürecinin yapısına hakim olma yetisi kazanma,
Dersin İçeriği	6 sömestr süren endüstri ürünleri tasarımı proje dersinin beşinci sömestri; Endüstri ürünleri tasarımı mesleğinin doğasında varolan endüstrinin her alanına proje geliştirmenin yöntemlerinin uygulamalı olarak aktarılması, projede tasarlanmak istenen tüketim, üretim, donatım vb. genel kategorilerdeki endüstriyel üretimin özelliklerine ilişkin tasarım problemlerinin belirlenmesi ve uygulamasını içerir. Diploma projesi öncesi kompleks yapıda, geniş kapsamlı ürünlerin sistem düşüncesi ile tasarlanması, üretim aşamasına gelmiş bir proje haline dönüştürülmesi 3 boyutlu modeller, eskizler vb.. tasarım sürecine hizmet eden tüm anlatım teknikleriyle desteklenir. Bu dönemde sunum tekniği olarak el çizimi ve 3D programlar kullanılabilir. Stüdyo aktiviteleriyle yaratıcılığın geliştirilmesi ve problemlerin sistematik olarak çözülmesini içerir.
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Proje Konularının Açıklanması Araştırma ve Konu Önerilerinin Değerlendirilmesi	
2	Proje Konusu Araştırması ve Konu Önerilerinin Değerlendirilmesi	
3	Eskiz Sınavı I - Tashih	
4	Eskiz Sınavı Değerlendirme Jürisi- Tashih	

5	Tashih	
6	Tashih	
7	Ara Jüri	
8	Eskiz Sınavı II - Tashih	
9	Eskiz Sınavı Değerlendirmesi- Tashih	
10	Tashih	
11	Tashih	
12	Tashih	
13	Eskiz Sınavı III - Tashih	
14	Eskiz Sınavı Değerlendirmesi- Tashih	

KAYNAKLAR
Endüstri Ürünleri Tasarımı Proje Geliştirme ile ilgili tüm kaynaklar.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					x
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					x

8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)				x	
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					x
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					x
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					x
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	10	140
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	30	30
Proje	1	84	84
Maket / Modelleme	1	84	84
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			450
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			15
Dersin AKTS Kredisi			15

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev		
Proje	1	70
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	İş Yaşamı I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 433	Güz	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Hasan Tahsin Güngör	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Programının amacı, yüksek öğrenim yaşantıları boyunca mesleki bilgi ve beceri kazanan gençlerin, iş hayatına atıldıklarında sıkıntı çekmeden, kolaylıkla ve hızlı bir şekilde iş hayatına uyum sağlamalarına yardımcı olacak ilave bilgi ve beceriler ile donatılmalarını sağlamak ve onları iş hayatına hazırlamaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- İş hayatı ile ilgili temel kavrar. 2- İş hayatında gerekli/geçerli temel becerilerin neler olduğunu öğrenir. 3- Kişisel gelişim için hedef koyma ve gelişim aksiyon planı hazırlama yöntemlerini bilir. 4- Temel tasarım kavramlarının iş hayatında nasıl pratiğe dönüşebileceği konusunda yorum yapar.	
Dersin İçeriği	İş hayatı ile ilgili temel kavramların ve gerçek hayattan örneklerin, öğrencilerin temel tasarım becerilerini de katabilecekleri bir ortamda paylaşılması ve geleceğe yönelik zihinsel/fiziksel/duygusal hazırlık yapabilmek üzere uygulamaların yapılması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	İnteraktif paylaşım, soru-cevap, tartışma	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	İş/Çalışma" kavramı ve tanımı; İşyeri türleri, nitelikleri, işyeri organizasyonları; "İş/Çalışma" ortamı ve tanımı.	
2	Patron ya da yönetici kimdir? İşletme tipine göre önemi nedir?Çalışan kimdir?	

3	İş organigramında bağıl hiyerarşik düzen; Ticari ve üretim iş örgütlenmeleri; Endüstriyel üretim işletmeleri	
4	Uluslararası ya da küresel "iş" ve işletmeler; Küresel iş ilişkileri	
5	İş Yaşamında İletişim; İletişim Kanallarının tanımlanması (taraflar) Kendimi tanıyor muyum?	
6	Kanalların özellikleri. (Yaş, kimlik, kültürel altyapı, konum, karakter, eğitim v.b.); Tanımlamada PIAV yöntemi.	
7	İş iletişiminin bileşenleri; İş iletişimini nasıl etkinleştirilir? (Sunuş becerileri, raporlama, bireysel niteliklerin vurgulanması	
8	İş İletişiminin kurgulanması/planlanması; Mesajın kurgulanması ve aktarılması. Beden dili, sözel, görsel anlatım, ifade, davranış dili Insight yöntemi; İletişimin eylemsel sonuçları. Eylem planı tasarımı.	
9	Kişisel gelişim kavramı ve ilgili kişisel gelişim programları; Hedef koyma ve hedef analizleri; Başarı için kişisel gelişim.	
10	İş Kurma; Girişimcilik nedir? Girişim destekleri nelerdir? Olası iş kurma seçenekleri; İş ölçeğinin tayini; İş kurmanın mali/ticari boyutları.	
11	İş kurmanın hukuksal boyutları; İş kurmanın insan kaynakları boyutu.	
12	İş/çalışma modelleri; Hizmet bilinci.	
13	İş yönetimi; İş/ ya da hizmet sunumunun pazarlanması	
14	İşin geliştirilmesi, büyütülmesi ya da küçültülmesi	

KAYNAKLAR
TTI Trimetrix® Sistemi; iş hayatına dair güncel yayınlar ve rehberler; konuk konuşmacı

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)				X	
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)	X				
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					

5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)		X			
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			X		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)			X		
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			X		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)		X			
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)	X				
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	X				

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	4	8	32
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	4	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60

Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	İş Yaşamı I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 433	Güz	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Hasan Tahsin Güngör	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Programının amacı, yüksek öğrenim yaşantıları boyunca mesleki bilgi ve beceri kazanan gençlerin, iş hayatına atıldıklarında sıkıntı çekmeden, kolaylıkla ve hızlı bir şekilde iş hayatına uyum sağlamalarına yardımcı olacak ilave bilgi ve beceriler ile donatılmalarını sağlamak ve onları iş hayatına hazırlamaktır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- İş hayatı ile ilgili temel kavrar. 2- İş hayatında gerekli/geçerli temel becerilerin neler olduğunu öğrenir. 3- Kişisel gelişim için hedef koyma ve gelişim aksiyon planı hazırlama yöntemlerini bilir. 4- Temel tasarım kavramlarının iş hayatında nasıl pratiğe dönüşebileceği konusunda yorum yapar.	
Dersin İçeriği	İş hayatı ile ilgili temel kavramların ve gerçek hayattan örneklerin, öğrencilerin temel tasarım becerilerini de katabilecekleri bir ortamda paylaşılması ve geleceğe yönelik zihinsel/fiziksel/duygusal hazırlık yapabilmek üzere uygulamaların yapılması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	İnteraktif paylaşım, soru-cevap, tartışma	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	İş/Çalışma" kavramı ve tanımı; İşyeri türleri, nitelikleri, işyeri organizasyonları; "İş/Çalışma" ortamı ve tanımı.	
2	Patron ya da yönetici kimdir? İşletme tipine göre önemi nedir?Çalışan kimdir?	

3	İş organigramında bağıl hiyerarşik düzen; Ticari ve üretim iş örgütlenmeleri; Endüstriyel üretim işletmeleri	
4	Uluslararası ya da küresel "iş" ve işletmeler; Küresel iş ilişkileri	
5	İş Yaşamında İletişim; İletişim Kanallarının tanımlanması (taraflar) Kendimi tanıyor muyum?	
6	Kanalların özellikleri. (Yaş, kimlik, kültürel altyapı, konum, karakter, eğitim v.b.); Tanımlamada PIAV yöntemi.	
7	İş iletişiminin bileşenleri; İş iletişimini nasıl etkinleştirilir? (Sunuş becerileri, raporlama, bireysel niteliklerin vurgulanması	
8	İş İletişiminin kurgulanması/planlanması; Mesajın kurgulanması ve aktarılması. Beden dili, sözel, görsel anlatım, ifade, davranış dili Insight yöntemi; İletişimin eylemsel sonuçları. Eylem planı tasarımı.	
9	Kişisel gelişim kavramı ve ilgili kişisel gelişim programları; Hedef koyma ve hedef analizleri; Başarı için kişisel gelişim.	
10	İş Kurma; Girişimcilik nedir? Girişim destekleri nelerdir? Olası iş kurma seçenekleri; İş ölçeğinin tayini; İş kurmanın mali/ticari boyutları.	
11	İş kurmanın hukuksal boyutları; İş kurmanın insan kaynakları boyutu.	
12	İş/çalışma modelleri; Hizmet bilinci.	
13	İş yönetimi; İş/ ya da hizmet sunumunun pazarlanması	
14	İşin geliştirilmesi, büyütülmesi ya da küçültülmesi	

KAYNAKLAR
TTI Trimetrix® Sistemi; iş hayatına dair güncel yayınlar ve rehberler; konuk konuşmacı

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)				X	
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)	X				
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					

5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)		X			
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			X		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)			X		
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			X		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)		X			
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)	X				
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)	X				

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	4	8	32
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	4	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		40
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60

Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	İş Yaşamı II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 434	Bahar	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Hasan Tahsin Güngör	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Programının amacı, yüksek öğrenim yaşantıları boyunca mesleki bilgi ve beceri kazanan gençlerin, iş hayatına atıldıklarında sıkıntı çekmeden, kolaylıkla ve hızlı bir şekilde iş hayatına uyum sağlamalarına yardımcı olacak ilave bilgi ve beceriler ile donatılmalarını sağlamak ve onları iş hayatına hazırlamaktır. (İş Yaşamı 1 dersinin içeriğinin üzerine inşa edilmiş, kapsam itibariyle devam niteliğinde tasarlanmış bir programdır.)	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- İş hayatı ile ilgili temel kavrar. 2- İş hayatında gerekli/geçerli temel becerilerin neler olduğunu öğrenir. 3- Kişisel gelişim için hedef koyma ve gelişim aksiyon planı hazırlama yöntemlerini bilir. 4- Temel tasarım kavramlarının iş hayatında nasıl pratiğe dönüşebileceği konusunda yorum yapar.	
Dersin İçeriği	İş hayatı ile ilgili temel kavramların ve gerçek hayattan örneklerin, öğrencilerin temel tasarım becerilerini de katabilecekleri bir ortamda paylaşılması ve geleceğe yönelik zihinsel/fiziksel/duygusal hazırlık yapabilmek üzere uygulamaların yapılması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	İnteraktif paylaşım, soru-cevap, tartışma	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Proje Yönetimi ve İş Süreçleri İlişkisi; Proje nedir, bir projeyi meydana getiren öğeler nelerdir?	
2	Proje Yönetimi ve İş Süreçleri İlişkisi; Proje yönetim aşamaları, görev dağılımı, takip ve iş süreçleri ile ilişkisi.	
3	Toplantı Kuralları ve Yönetimi; Kabul görmüş toplantı yönetim metodları nelerdir? Temel toplantı kuralları, toplantılar öncesi yapılması gereken hazırlıklar nelerdir?	
4	Toplantı Kuralları ve Yönetimi; Katılımcının görevleri nelerdir? Bir toplantı nasıl yönetilir?	
5	Sunum ve Raporlama; Temel sunum çeşitleri, teklif, satış ve rapor sunumu.	
6	Sunum ve Raporlama; Raporlama teknikleri, etkin raporlama örnekleri	
7	Birlikte Sonuç Üretme (Takım olma); Takım olma süreçleri nelerdir?	
8	Birlikte Sonuç Üretme (Takım rolleri); Bireyin bir takım içerisindeki kendi rolünü belirlemesi (BELBIN takım rolleri)	
9	Yetki ve Sorumluluk; Yetki ve Sorumluluk nedir? İki kavram arasındaki farklar nelerdir?	
10	Yetki ve Sorumluluk; Yetki devri, sorumluluk alma ve takip	
11	Kurum Kültürü ve Kurumdaşlık; Kurum kültürü nedir? Nasıl oluşur, öğeleri	
12	Kurum Kültürü ve Kurumdaşlık; Kurumdaşlık nedir? Aidiyet hissi ve ortak kültür oluşturma.	
13	Kişisel Saygınlık; Saygınlık nedir? Saygın kişilerin ortak özellikleri nelerdir? Kişisel saygınlığın tanımı, içsel ve dışsal öğeleri nelerdir?	
14	Kişisel Saygınlık; Temel nezaket kuralları nelerdir? Dış görünüş, giyim, hijyen; Ofis görüşmeleri; Ofis dışı görüşmeler (kokteyl, yemek, toplantı);Sözlü ve yazılı iletişim kuralları	

KAYNAKLAR
TTI Trimetrix® Sistemi; iş hayatına dair güncel yayınlar ve rehberler; konuk konuşmacı

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)			x		
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)			x		
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					x
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					x
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)			x		
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)	X				
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)	X				
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)			x		
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	2,5	35
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	2	12	24

Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	4	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	İş Yaşamı II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 434s	Bahar	Serbest Seçmeli	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Hasan Tahsin Güngör	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Programının amacı, yüksek öğrenim yaşantıları boyunca mesleki bilgi ve beceri kazanan gençlerin, iş hayatına atıldıklarında sıkıntı çekmeden, kolaylıkla ve hızlı bir şekilde iş hayatına uyum sağlamalarına yardımcı olacak ilave bilgi ve beceriler ile donatılmalarını sağlamak ve onları iş hayatına hazırlamaktır. (İş Yaşamı 1 dersinin içeriğinin üzerine inşa edilmiş, kapsam itibariyle devam niteliğinde tasarlanmış bir programdır.)	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- İş hayatı ile ilgili temel kavrar. 2- İş hayatında gerekli/geçerli temel becerilerin neler olduğunu öğrenir. 3- Kişisel gelişim için hedef koyma ve gelişim aksiyon planı hazırlama yöntemlerini bilir. 4- Temel tasarım kavramlarının iş hayatında nasıl pratiğe dönüşebileceği konusunda yorum yapar.	
Dersin İçeriği	İş hayatı ile ilgili temel kavramların ve gerçek hayattan örneklerin, öğrencilerin temel tasarım becerilerini de katabilecekleri bir ortamda paylaşılması ve geleceğe yönelik zihinsel/fiziksel/duygusal hazırlık yapabilmek üzere uygulamaların yapılması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	İnteraktif paylaşım, soru-cevap, tartışma	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Proje Yönetimi ve İş Süreçleri İlişkisi; Proje nedir, bir projeyi meydana getiren öğeler nelerdir?	
2	Proje Yönetimi ve İş Süreçleri İlişkisi; Proje yönetim aşamaları, görev dağılımı, takip ve iş süreçleri ile ilişkisi.	
3	Toplantı Kuralları ve Yönetimi; Kabul görmüş toplantı yönetim metodları nelerdir? Temel toplantı kuralları, toplantılar öncesi yapılması gereken hazırlıklar nelerdir?	
4	Toplantı Kuralları ve Yönetimi; Katılımcının görevleri nelerdir? Bir toplantı nasıl yönetilir?	
5	Sunum ve Raporlama; Temel sunum çeşitleri, teklif, satış ve rapor sunumu.	
6	Sunum ve Raporlama; Raporlama teknikleri, etkin raporlama örnekleri	
7	Birlikte Sonuç Üretme (Takım olma); Takım olma süreçleri nelerdir?	
8	Birlikte Sonuç Üretme (Takım rolleri); Bireyin bir takım içerisindeki kendi rolünü belirlemesi (BELBIN takım rolleri)	
9	Yetki ve Sorumluluk; Yetki ve Sorumluluk nedir? İki kavram arasındaki farklar nelerdir?	
10	Yetki ve Sorumluluk; Yetki devri, sorumluluk alma ve takip	
11	Kurum Kültürü ve Kurumdaşlık; Kurum kültürü nedir? Nasıl oluşur, öğeleri	
12	Kurum Kültürü ve Kurumdaşlık; Kurumdaşlık nedir? Aidiyet hissi ve ortak kültür oluşturma.	
13	Kişisel Saygınlık; Saygınlık nedir? Saygın kişilerin ortak özellikleri nelerdir? Kişisel saygınlığın tanımı, içsel ve dışsal öğeleri nelerdir?	
14	Kişisel Saygınlık; Temel nezaket kuralları nelerdir? Dış görünüş, giyim, hijyen; Ofis görüşmeleri; Ofis dışı görüşmeler (kokteyl, yemek, toplantı);Sözlü ve yazılı iletişim kuralları	

KAYNAKLAR
TTI Trimetrix® Sistemi; iş hayatına dair güncel yayınlar ve rehberler; konuk konuşmacı

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)			x		
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)			x		
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			x		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					x
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					x
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)			x		
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)	X				
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)	X				
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)			x		
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	2,5	35
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	2	12	24

Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	4	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Üretime Yönelik Bilgisayar Destekli Tasarım I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 435	Güz	S	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	1	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Özkal ÖZSOY	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	1. Endüstri tasarımında kullanıma uygun solidworks ve benzeri yapıdaki 3 boyutlu modelleme programları hakkında bilgi vermek 2. Programın kullanımını çeşitli basit ürün tasarımları gerçekleştirerek pekiştirmek	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Karmaşık işlevli endüstri ürün tasarımı araçları ile ilgili detaylı bilgi ve anlayış kazanır. 2. Solidworks başta olmak üzere, ileri düzey tasarım ve mühendislik programlarını kullanır. 3. Eskizlerini mouse kullanılarak bilgisayar ortamına aktarır 4. Tasarlanan ürünün, eskizden 3 boyutlu katı modele aktarılması sürecini bilir	
Dersin İçeriği	Solidworks başta olmak üzere ileri düzey tasarım ve mühendislik programları ile ilgili temel düzey bilgilerin öğrenciye aktarılması	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Haftalık olarak sürekli ilerleyen seviyede modelleme çalışmaları ile yürüyen derste öncelikle derste yapılacak işler hakkında açıklama yapılmakta ve işlemler online derste ekran paylaşımı ile öğrenciye aktarılmakta. Öğrenciye gösterilen çizimi eş zamanlı	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Katı Modelleme, günümüz üretim teknolojisindeki önemi Temel modelleme kavramları, kullanılan bilgisayar araçları	Solidworks programı yüklü pc ler
2	Solidworks ana terimlerinin tanıtılması, belge pencereleri, tasarım ağacı	Önceki haftaya ait çizimlerin yapılmış ve online ödev olarak sisteme yüklenmiş olması

3	Yeni dosya açmak ve programda kullanılan dosya türleri	"
4	Modellemede düzlemsel sketch (Çizim) kullanımı mantığının tanıtımı	"
5	Temel çizim araçlarının tanıtılması	"
6	Temel çizim araçlarının tanıtılması	"
7	Geometrik referans araçlarının tanıtımı	"
8	2 boyutlu çizimlere üçüncü boyut verilmesi, Yükseklik kazandırma, Döndürme, Süpürerek katı oluşturma, Yumuşak kesitli katı oluşturma	"
9	Üç boyutlu katı modellerde biçimsel değişiklik gerçekleştirilmesi, Katıdan profil çıkartma, Sert köşeleri yumuşatma, Katı yüzeylerinin uyumlaştırılması	"
10	Pah kırma, Yüzeylere eğim verme kontrolleri, Katılarda delik ve kanal oluşturulması	"
11	Düzlemsel katı yüzeylere organik eğimler verilmesi, oluşturulan yüzey, katı veya biçimsel özelliklerin çoklanarak kopyalanma araçları	"
12	Tasarımın, üretime uygun kabuk hale getirilmesi	"
13	Tasarımın, üretime uygun kabuk hale getirilmesi (Devam)	"
14	Ürün Kabuk iç destek parçalarının yapısı, oluşturulması	"

KAYNAKLAR
DSS Solidworks programı tutorial ve help dosyaları, çeşitli web sayfaları

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					

4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)			x		
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)			x		
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			x		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	3	42
Ara Sınav(lar)	1	3	3
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	12	1	12
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
Toplam İş Yükü			102
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	100
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		

DÖNEM SONU	Sayısı	Katkı Yüzdesi (%)
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		

BAŞARI DURUMU	Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi	40
Dönem Sonu	60
Toplam	100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Üretime Yönelik Bilgisayar Destekli Tasarım II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 436	Bahar	S	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	1	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Özkal ÖZSOY	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	1. Endüstri tasarımında kullanıma uygun 3 boyutlu modelleme teknolojileri hakkında bilgi vermek 2. Solidworks program kullanılarak endüstri ürünü bünyesindeki çeşitli biçim ve mekanik yapıları oluşturmak, animasyon-simülasyon araçlarıyla bunların işlevlerini yerine getirip getirmediklerini sınamak. Alınan sonuçlara göre gereken düzeltmeleri gerçekleştirmek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1.Gelişmiş işlevli endüstri ürün tasarımı araçları ile ilgili daha detaylı bilgi ve anlayış kazanır 2.İleri düzey tasarım araçları kullanarak analiz ve simülasyon gibi yetiler kazanır. 3.Tasarımın teknik açıdan değerlendirme alışkanlığı edinir.	
Dersin İçeriği	Tasarım ve gerçek dünya arasındaki geçiş için gereken bilgi ve alışkanlıklar	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Haftalara bölünmüş konular üzerinde kısa açıklama yapılması ve teorik bilgilerle desteklenen bir uygulama çalışması	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Tasarlanan ürünün parçalarının montajı ve parçalar arasındaki mesafe ve konumlandırmayı tanımlayan kalıcı ilişkiler kurulması	
2	3B animasyon kavramına giriş, mekanik ürün detaylarının işlevlerinin animasyon yolu ile sınanmasının anlatılması	

3	3B mekanik ürün detaylarının işlevlerinin animasyon yolu ile sınanma uygulaması	
4	Sanal motor, sanal yay, sanal mekanik sönümleme vb yardımcı araçların tanıtılması	
5	Tanıtılan yardımcı araçlarla bir ürün mekanik yapısı modelleme ve animasyon uygulaması	
6	3B simülasyon kavramına giriş, mekanik ürün detaylarının işlevlerinin simülasyon yolu ile sınanmasının anlatılması	
7	3B mekanik ürün detaylarının işlevlerinin simülasyon yolu ile sınanma uygulaması	
8	yerçekimi, sürtünme vs gerçek dünya özelliklerinin simülasyon parametreleri olarak kullanımı	
9	yerçekimi, sürtünme vs gerçek dünya özelliklerinin simülasyon parametreleri olarak kullanıldığı bir uygulama gerçekleştirilmesi	
10	Ileri simülasyon teknikleri	
11	İleri simülasyon uygulaması 1	
12	Tasarlanan 3b modellerin sunum grafiklerinin render araçları kullanılarak oluşturulması, animasyon simülasyon verilerinin video olarak dış ortama aktarılması,	
13	Flex, deform, free form, indent gibi modele son müdahale araçlarının tanıtılması ve uygulanması	
14	Ağırlık, çekme, sıkıştırma, mukavemet, deformasyon, sıcaklık, ısı transferi konularının simülasyonu üzerine çeşitli uygulamalar.	

KAYNAKLAR
DSS Solidworks programı tutorial ve help dosyaları, çeşitli web sayfaları

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x

2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)			x		
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)			x		
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			x		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	3	42
Ara Sınav(lar)	1	3	3
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	3	3
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	100
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Tasarım Konseptleri I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 437	Güz	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe ve İngilizce	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ebru Evrenol	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Lisans öğrencilerinin güncel tasarım kavramlarına hakim olmalarını sağlamak ve akademik metinleri ve tartışmaları takip edebilecek altyapıyı oluşturmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Tasarım kavramlarını öğrenir. İngilizce kavramların karşılıklarını bilir. 2. Tasarım tarihi ile tasarım kavramlarının gelişimini kavrar. 3. Tasarım süreçlerini öğrenir. 4. End. Ür. Tasarımında fonksiyon dışındaki kavramsal tasarım arayüzünü değerlendirebilir. 5. Tasarım kavramları ile ilgili tartışma ve değerlendirme yapabilir. 6. Tasarım kavramlarının İnovasyon sürecinde önemini kavrar.	
Dersin İçeriği	Gelişen tasarım yaklaşımları, kavramları ve neden sonuç ilişkileri İngilizce ve Türkçe yorumlanır, tartışılır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Powerpoint bilgi sunumu yapılır. Kavramlara örnekler bulunup öğrencilerle karşılıklı yorumlanır. Tasarım tarihi ile gelişen tasarım yaklaşımları, kavramları, neden sonuç ilişkileri İngilizce ve Türkçe yorumlanır, tartışılır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Giriş, ders işleyişi ve ders tanıtımı	
2	Tasarım kavramlarının ürün geliştirme sürecindeki önemi	

3	Sanat ve estetik kuram odaklı ürün tasarımları, tasarımcının rolü	
4	Eco Design, Ekolojik Tasarım	
5	Universal Design, Herkes için Tasarım	
6	Global Design, küresel tasarım	
7	Human Centered Design, İnsan odaklı tasarım kavramı giriş	
8	HCD, yeni konseptlerin doğuşu ve gelişim	
9	Emotional Design, duygusal tasarıma giriş	
10	Duygusal tasarım kriterleri	
11	Experience Design, Deneyim Tasarımı	
12	User Experience desgn, UX, Interface, arayüz kavramları	
13	Critical Design, Eleştirisel Tasarım	
14	Future of Design, Tasarımın geleceği, öngörü tartışması	

KAYNAKLAR

Elizabeth B.-N. Sanders. 'From User-Centered to Participatory Design Approaches' In Design and the Social Sciences. J.Frascara (Ed.), Taylor & Francis Books Limited, 2002.
Thomas L. Friedman. 'The World is Flat' A Brief History of the Tweny-First Century, 2005.
Postma, C. E., Zwartkruis-Pelgrim, E., Daemen, E., & Du, J. Challenges of doing empathic design: Experiences from industry. International Journal of Design, 6(1), 59-70, 2012..
Elizabeth B.-N. Sanders. Design and the Social Sciences. J.Frascara (Ed.), Taylor & Francis Books Limited, 2002.
Donald A. Norman. Human-Centered Design Considered Harmful, HCD harmful? A Clarification, Interactions, July + August, 2005.
Nigel Bevan, Ian Curson. Planning and Implementing User-Centred Design, 1998.
T. Winograd and D. D. Woods. The Challenge of Human Centered Design, Report from Working Group 3, Version of April 9, 1997.
Joseph Giacomin. What is Human Centred Design? 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2012.
Michael Bartl. Towards Human-Centered Design, MICHAELBARTL.COM, DECEMBER 2009.
Martin Maguire. Methods to support human-centred design, Int. J. Human-Computer Studies, 2001.
Gasson, Susan. Human-Centered Vs. User-Centered Approaches to Information System Design, JITTA, 5:2, 2003.
Desmet, P. M. A., & Hekkert, P. Framework of product experience. International Journal of Design, 1(1), 57-66, 2007.
Liz Sanders. An Evolving Map of Design Practice and Design Research, Written for Interactions magazine, 2008.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					

2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)	X				
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)			X		
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					X
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme			X		
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					X
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)	X				
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)				X	
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	12	2,5	30
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	10	1	10
Ödev / Rapor	11	2	22

Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	10	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Tasarım Konseptleri I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 437	Güz	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe ve İngilizce	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ebru Evrenol	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Lisans öğrencilerinin güncel tasarım kavramlarına hakim olmalarını sağlamak ve akademik metinleri ve tartışmaları takip edebilecek altyapıyı oluşturmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Tasarım kavramlarını öğrenir. İngilizce kavramların karşılıklarını bilir. 2. Tasarım tarihi ile tasarım kavramlarının gelişimini kavrar. 3. Tasarım süreçlerini öğrenir. 4. End. Ür. Tasarımında fonksiyon dışındaki kavramsal tasarım arayüzünü değerlendirebilir. 5. Tasarım kavramları ile ilgili tartışma ve değerlendirme yapabilir. 6. Tasarım kavramlarının İnovasyon sürecinde önemini kavrar.	
Dersin İçeriği	Gelişen tasarım yaklaşımları, kavramları ve neden sonuç ilişkileri İngilizce ve Türkçe yorumlanır, tartışılır.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Powerpoint bilgi sunumu yapılır. Kavramlara örnekler bulunup öğrencilerle karşılıklı yorumlanır. Tasarım tarihi ile gelişen tasarım yaklaşımları, kavramları, neden sonuç ilişkileri İngilizce ve Türkçe yorumlanır, tartışılır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Giriş, ders işleyişi ve ders tanıtımı	
2	Tasarım kavramlarının ürün geliştirme sürecindeki önemi	

3	Sanat ve estetik kuram odaklı ürün tasarımları, tasarımcının rolü	
4	Eco Design, Ekolojik Tasarım	
5	Universal Design, Herkes için Tasarım	
6	Global Design, küresel tasarım	
7	Human Centered Design, İnsan odaklı tasarım kavramı giriş	
8	HCD, yeni konseptlerin doğuşu ve gelişim	
9	Emotional Design, duygusal tasarıma giriş	
10	Duygusal tasarım kriterleri	
11	Experience Design, Deneyim Tasarımı	
12	User Experience desgn, UX, Interface, arayüz kavramları	
13	Critical Design, Eleştirisel Tasarım	
14	Future of Design, Tasarımın geleceği, öngörü tartışması	

KAYNAKLAR

Elizabeth B.-N. Sanders. 'From User-Centered to Participatory Design Approaches' In Design and the Social Sciences. J.Frascara (Ed.), Taylor & Francis Books Limited, 2002.
Thomas L. Friedman. 'The World is Flat' A Brief History of the Tweny-First Century, 2005.
Postma, C. E., Zwartkruis-Pelgrim, E., Daemen, E., & Du, J. Challenges of doing empathic design: Experiences from industry. International Journal of Design, 6(1), 59-70, 2012..
Elizabeth B.-N. Sanders. Design and the Social Sciences. J.Frascara (Ed.), Taylor & Francis Books Limited, 2002.
Donald A. Norman. Human-Centered Design Considered Harmful, HCD harmful? A Clarification, Interactions, July + August, 2005.
Nigel Bevan, Ian Curson. Planning and Implementing User-Centred Design, 1998.
T. Winograd and D. D. Woods. The Challenge of Human Centered Design, Report from Working Group 3, Version of April 9, 1997.
Joseph Giacomin. What is Human Centred Design? 10º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2012.
Michael Bartl. Towards Human-Centered Design, MICHAELBARTL.COM, DECEMBER 2009.
Martin Maguire. Methods to support human-centred design, Int. J. Human-Computer Studies, 2001.
Gasson, Susan. Human-Centered Vs. User-Centered Approaches to Information System Design, JITTA, 5:2, 2003.
Desmet, P. M. A., & Hekkert, P. Framework of product experience. International Journal of Design, 1(1), 57-66, 2007.
Liz Sanders. An Evolving Map of Design Practice and Design Research, Written for Interactions magazine, 2008.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					

2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)	X				
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)			X		
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					X
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme			X		
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					X
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)	X				
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)				X	
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	12	2,5	30
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	10	1	10
Ödev / Rapor	11	2	22

Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	10	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Tasarım Konseptleri II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 438	Bahar	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe ve İngilizce	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ebru Evrenol	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Lisans öğrencilerinin güncel tasarım kavramlarına hakim olmalarını sağlamak ve tasarım değerinin iş dünyasına katkısını ortaya koymak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Tasarım, değer yaratma ve fikir geliştirme kavramlarını öğrenir. İngilizce kavramların karşılıklarını bilir. 2. Tasarımın değişen rolünü ve önemini kavrar. 3. Tasarım Düşüncesi kavramını öğrenir. 4. Endüstriyel tasarımın fonksiyon dışındaki kavramsal tasarım arayüzünü değerlendirebilir. 5. Firmaların tasarım güçleri üzerine değerlendirme yapabilir. 6. Tasarım kavramlarının İnovasyon sürecinde önemini kavrar.	
Dersin İçeriği	Günümüzün tasarım yaklaşımları, kavramları, etkileri ve neden sonuç ilişkileri İngilizce-Türkçe yorumlanır, tartışılır. Bu yaklaşımların, firma, ürün, marka .ve tasarım süreçleri üzerine yansımaları ile ilgili örnekler verilir, çalışmalar yapılır. Ortak paylaşımlarda bulunulur.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Bilgisayar sunumlarıyla bilgi sunumu yapılır. Kavramlara örnekler bulunup karşılıklı yorumlanır ve tartışılır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Giriş, ders işleyişi ve ders tanımı	
2	İnsan odaklı tasarım kavramının gelişimi, Design Thinking	
3	Anlam, değer ve inovasyon üretimi ve teknikleri	
4	Mavi ve Kırmızı Okyanus kavramları, icat ve inovasyon karşılaştırması	
5	Maslow, Persona ve tasarımda hikayeleştirme	
6	İş Modeli Yaratımı	
7	Fikrin iş modeline dönüşmesinde duygusal kriterlerin uyarlanması	
8	Pazarlama kanalları ve reklam	
9	Vize haftası, ders yapılmaz	
10	Algı Kuramları; anlambilim, göstergebilim ve Gestalt	
11	Marka ve markalaşma süreci	
12	Fikri ve sınai haklar ve hukuksal sonuçları	
13	Fikri ve sınai haklar ve hukuksal sonuçları	
14	Serbest tartışma ve ders değerlendirmesi	

KAYNAKLAR

The World is Flat (Friedman, 2006)
John Heskett. Past, Present, and Future in Design for Industry, Design Issues: Volume 17, Number 1 Winter 2001
Johann van der Merwe. A Natural Death Is Announced, Design Issues: Volume 26, Number 3 Summer 2010
Elizabeth B.-N. Sanders. 'From User-Centered to Participatory Design Approaches' In Design and the Social Sciences. J.Frascara (Ed.), Taylor & Francis Books Limited, 2002.
Guido Hermans, Anna Valtonen. Investigating the Changing Relation Between Consumer and Designer in Post-Industrial Design, DRS 2014
Stephanie Wilson, Lisa Zamberlan. Design for an Unknown Future: Amplified Roles for Collaboration, New Design Knowledge, and Creativity, Design Issues: Volume 31, Number 2 Spring 2015
Elizabeth B.-N. Sanders. 'From User-Centered to Participatory Design Approaches' In Design and the Social Sciences. J.Frascara (Ed.), Taylor & Francis Books Limited, 2002.
Mark Rolston. The 3 Future Waves In Design, And How To Ride Them, Innovation by Design, 2013
"Global Agenda Council on Design & Innovation 2013," World Economic Forum, www.weforum.org/content/global-agenda-council-design-innovation-2012-2013
Craig Bremner, Paul Rodgers. Design Without Discipline, Design Issues: Volume 29, Number 3 Summer 2013
Dieter Rams. Munich Design-Charter, Design Issues: Vol. VIII, Number 1 Fall 1991
Victor Margolin. Design, the Future and the Human Spirit, Design Issues: Volume 23, Number 3 Summer 2007
Lucy Kimbell. Beyond design thinking: Design-as-practice and designs-in-practice, Paper presented at the CRESC Conference, Manchester, September 2009.
Richard Buchanan. Wicked Problems in Design Thinking, Design Issues, Vol. 8, No. 2 (Spring, 1992)

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)		X			
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)	X				
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)			X		
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme			X		
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)				X	
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)			X		
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					

10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)			X		
11	Urün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					X
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)			X		
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					X
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Urün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)	X				
16	Insan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)			X		
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)				X	
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	12	2,5	30
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	10	1	10
Ödev / Rapor	11	2	22
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	10	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Tasarım Konseptleri II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 438s	Bahar	Serbest Seçmeli	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe ve İngilizce	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Ebru Evrenol	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Lisans öğrencilerinin güncel tasarım kavramlarına hakim olmalarını sağlamak ve tasarım değerinin iş dünyasına katkısını ortaya koymak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Tasarım, değer yaratma ve fikir geliştirme kavramlarını öğrenir. İngilizce kavramların karşılıklarını bilir. 2. Tasarımın değişen rolünü ve önemini kavrar. 3. Tasarım Düşüncesi kavramını öğrenir. 4. Endüstriyel tasarımın fonksiyon dışındaki kavramsal tasarım arayüzünü değerlendirebilir. 5. Firmaların tasarım güçleri üzerine değerlendirme yapabilir. 6. Tasarım kavramlarının İnovasyon sürecinde önemini kavrar.	
Dersin İçeriği	Günümüzün tasarım yaklaşımları, kavramları, etkileri ve neden sonuç ilişkileri İngilizce-Türkçe yorumlanır, tartışılır. Bu yaklaşımların, firma, ürün, marka .ve tasarım süreçleri üzerine yansımaları ile ilgili örnekler verilir, çalışmalar yapılır. Ortak paylaşımlarda bulunulur.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Bilgisayar sunumlarıyla bilgi sunumu yapılır. Kavramlara örnekler bulunup karşılıklı yorumlanır ve tartışılır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Giriş, ders işleyişi ve ders tanımı	
2	İnsan odaklı tasarım kavramının gelişimi, Design Thinking	
3	Anlam, değer ve inovasyon üretimi ve teknikleri	
4	Mavi ve Kırmızı Okyanus kavramları, icat ve inovasyon karşılaştırması	
5	Maslow, Persona ve tasarımda hikayeleştirme	
6	İş Modeli Yaratımı	
7	Fikrin iş modeline dönüşmesinde duygusal kriterlerin uyarlanması	
8	Pazarlama kanalları ve reklam	
9	Vize haftası, ders yapılmaz	
10	Algı Kuramları; anlambilim, göstergebilim ve Gestalt	
11	Marka ve markalaşma süreci	
12	Fikri ve sınai haklar ve hukuksal sonuçları	
13	Fikri ve sınai haklar ve hukuksal sonuçları	
14	Serbest tartışma ve ders değerlendirmesi	

KAYNAKLAR

The World is Flat (Friedman, 2006)
John Heskett. Past, Present, and Future in Design for Industry, Design Issues: Volume 17, Number 1 Winter 2001
Johann van der Merwe. A Natural Death Is Announced, Design Issues: Volume 26, Number 3 Summer 2010
Elizabeth B.-N. Sanders. 'From User-Centered to Participatory Design Approaches' In Design and the Social Sciences. J.Frascara (Ed.), Taylor & Francis Books Limited, 2002.
Guido Hermans, Anna Valtonen. Investigating the Changing Relation Between Consumer and Designer in Post-Industrial Design, DRS 2014
Stephanie Wilson, Lisa Zamberlan. Design for an Unknown Future: Amplified Roles for Collaboration, New Design Knowledge, and Creativity, Design Issues: Volume 31, Number 2 Spring 2015
Elizabeth B.-N. Sanders. 'From User-Centered to Participatory Design Approaches' In Design and the Social Sciences. J.Frascara (Ed.), Taylor & Francis Books Limited, 2002.
Mark Rolston. The 3 Future Waves In Design, And How To Ride Them, Innovation by Design, 2013
"Global Agenda Council on Design & Innovation 2013," World Economic Forum, www.weforum.org/content/global-agenda-council-design-innovation-2012-2013
Craig Bremner, Paul Rodgers. Design Without Discipline, Design Issues: Volume 29, Number 3 Summer 2013
Dieter Rams. Munich Design-Charter, Design Issues: Vol. VIII, Number 1 Fall 1991
Victor Margolin. Design, the Future and the Human Spirit, Design Issues: Volume 23, Number 3 Summer 2007
Lucy Kimbell. Beyond design thinking: Design-as-practice and designs-in-practice, Paper presented at the CRESC Conference, Manchester, September 2009.
Richard Buchanan. Wicked Problems in Design Thinking, Design Issues, Vol. 8, No. 2 (Spring, 1992)

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)		X			
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)	X				
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)			X		
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme			X		
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)				X	
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)			X		
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					

10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)			X		
11	Urün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					X
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)			X		
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					X
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Urün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)	X				
16	Insan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)			X		
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)				X	
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	12	2,5	30
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	10	1	10
Ödev / Rapor	11	2	22
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	10	40
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	60
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

EKİP KODU:

Dersin Adı	Tasarım Haklarına Giriş			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 440	Bahar	S	TEORİK	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Yetkin YOKUŞOĞLU (LL.M)	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Tasarım üzerindeki haklar konusunda farklındalık yaratmak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Hukuki açıdan Tasarım tanımını bilir 2.Türk Hukukuna göre tasarım üzerindeki haklar ve korunma şeklini kavrar 3.Hakların nasıl korunacağı ve 3. kişilere ne şekilde ileri sürüleceğini yorumlar 4. Başkalarının haklarına saygılı duyar	
Dersin İçeriği	Tasarım üzerindeki haklar ve korunma şekilleri, hakların nasıl ileri sürüleceği, tescil süreci	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Haftalık birbirinden bağımsız ancak konu içinde bütünlük sağlayan seminerler şeklinde, yazılı ders notları, ders anlatımı, öğrencilerin interaktif katılımını sağlayacak şekilde ders konularına ilişkin ders içeriğinde ve de online eğitimlerde workshop çalışmalarının yapılması, ders konularına ilişkin pratik çalışma örneklerinin verilmesi ve partik çalışmaların öğrenciler ile birlikte ders esanasında çözülmesi	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Hukuka Giriş, hukuksal kavramların açıklanması	Ders notlarının ve ilgili yasal mevzuatın yazılı olarak ders öncesinde öğrencilerle paylaşılması

2	Fikri hakların genel değerlendirmesi	Ders notlarının ders öncesinde paylaşılması
3	Hukuki açıdan tasarım kavramı	Ders notlarının ders öncesinde paylaşılması
4	Tescile konu olabilecek tasarımlar	Ders notlarının ve bu haftaya kadar olan tüm konulara ilişkin prtaik çalışmanın derste paylaşılması
5	Kümülatif koruma	Derste tüm öğrencilerin katılımını sağlayacak şekilde ve herbirin etek tek söz vererek pratik çalışmanın tartışılması ve birlikte çözümlenmesi
6	Koruma kriterleri – yenilik	Ön bilgilendirme ve ders notlarının paylaşılması
7	Koruma kriterleri – ayırt edicilik	Ön bilgilendirme ve ders notlarının paylaşılması
8	Hak sahibi kimdir hakları nelerdir	Pratik çalışmanın derste workshop şeklinde incelenmesi ve tartışılması
9	Ara Sınav	Ön bilgilendirme ve ders notlarının paylaşılması
10	Tasarım tescil süreci, Uluslararası tescil	Aar sınav i) metin soruları, ii) çoktan seçmeli iii) pratik çalışma'dan (pratik çalışmada açık kaynak uygulanır) oluşur. Ara sınav süresi iki saattir.
11	Hakkın ileri sürülmesi	Ön bilgilendirme ve ders notlarının paylaşılması
12	Tescilsiz tasarımlar	Ön bilgilendirme ve ders notlarının paylaşılması
13	Mahkeme kararlarının incelenmesi	Ön bilgilendirme ve ders notlarının paylaşılması
14	Genel değerlendirme	Pratik çalışmanın derste workshop şeklinde incelenmesi ve tartışılması

KAYNAKLAR
Tasarım Hukuku alanında Türk ve yabancı kitaplar, WIPO, Türk Patent Enstitüsü veri tabanı

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)			X		
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)	X				
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)		X			
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)			X		
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme	X				
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)		X			
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)	X				
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)	X				
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)	X				
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)	X				
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)	X				
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)			X		
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)			X		
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)			X		
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)	X				
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)			X		
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	9	6	54
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer	YOK		
Ödev / Rapor	1	4	4

Proje	YOK		
Maket / Modelleme	YOK		
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav	YOK	
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	30
Sunum	YOK	
Projelendirme Süreci Çalışmaları	YOK	
Maket / Modelleme	YOK	
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	70
Proje	YOK	
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		30%
Dönem Sonu		70%
Toplam		100%

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Endüstri Psikolojisi			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 443s	Güz / Bahar	Seçmeli	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	/
Dersi Veren(ler)	Dr. AKİL SÜHEYL BECAN	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	İş yaşamına atıldıklarında olacaklara şaşırmayıp, hazırlıklı olup, kimlerin neyi, neden yaptığının bilimsel temellerini bilip, gerilmeden, severek, hoşgörüyle çalışma yaşamlarına devam etmelerinin sağlanması. İş yaşamına okul sıralarından katkı sağlamak, yardımcı ve destek olmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	İleride, beraber çalışacakları, liderlik yapacakları endüstri tasarımcılarına ve diğer çalışanlara nasıl davranıp, ne tür hatalar yapmamaları konusunda bir ön bilgi.	
Dersin İçeriği	Endüstri toplumlarının çeşitlilik gösteren çalışma alanlarında çalışanların iş yerindeki fiziksel, psikolojik ve sosyal problemlerinin tartışılması ve çözüm önerilerinin dikkate alınması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri		

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Mobbing	
2	Klasik yönetim tarzı (Taylor, Fayol)	
3	Davranışsal yönetim tarzı (Mayo, Follett, Simon)	
4	Davranışsal yönetim tarzı (Maslow)	
5	Liderlik tarzları	
6	Misafir konuşmacı	
7	Psikopatlar	
8	Yönetişim	
9	İş yerinde stres	
10	İş yerinde çatışma	
11	Toplam kalite yönetimi	
12	Toplam kalite yönetimi	
13	Misafir Konuşmacı	
14	Seminer	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)				X	
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)	X				
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					X
6	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			X		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)				X	
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)		X			
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan ‘biçim dili’nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)		X			
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				X	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					X
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					X
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					X
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)				X	
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)			X		

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	2	28
Ara Sınav(lar)	0	0	0
Sunum / Seminer	1	10	10
Ödev / Rapor	2	10	20
Proje	/	/	/
Maket / Modelleme	/	/	/

Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			100
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	/	0
Kısa Sınav	/	0
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	0
Sunum	1	0
Projelendirme Süreci Çalışmaları	/	/
Maket / Modelleme	/	/
Toplam		0
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	/	/
Ödev	1	100
Proje	/	/
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		0
Dönem Sonu		100
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Endüstri Psikolojisi			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 443s	Güz / Bahar	Seçmeli	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	2	/
Dersi Veren(ler)	Dr. AKİL SÜHEYL BECAN	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	İş yaşamına atıldıklarında olacaklara şaşırmayıp, hazırlıklı olup, kimlerin neyi, neden yaptığının bilimsel temellerini bilip, gerilmeden, severek, hoşgörüyle çalışma yaşamlarına devam etmelerinin sağlanması. İş yaşamına okul sıralarından katkı sağlamak, yardımcı ve destek olmak.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	İleride, beraber çalışacakları, liderlik yapacakları endüstri tasarımcılarına ve diğer çalışanlara nasıl davranıp, ne tür hatalar yapmamaları konusunda bir ön bilgi.	
Dersin İçeriği	Endüstri toplumlarının çeşitlilik gösteren çalışma alanlarında çalışanların iş yerindeki fiziksel, psikolojik ve sosyal problemlerinin tartışılması ve çözüm önerilerinin dikkate alınması.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri		

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Mobbing	
2	Klasik yönetim tarzı (Taylor, Fayol)	
3	Davranışsal yönetim tarzı (Mayo, Follett, Simon)	
4	Davranışsal yönetim tarzı (Maslow)	
5	Liderlik tarzları	
6	Misafir konuşmacı	
7	Psikopatlar	
8	Yönetişim	
9	İş yerinde stres	
10	İş yerinde çatışma	
11	Toplam kalite yönetimi	
12	Toplam kalite yönetimi	
13	Misafir Konuşmacı	
14	Seminer	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)				X	
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)	X				
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					X
6	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)			X		
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)				X	
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)		X			
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan ‘biçim dili’nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)		X			
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				X	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					X
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					X
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					X
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)				X	
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)			X		

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	2	28
Ara Sınav(lar)	0	0	0
Sunum / Seminer	1	10	10
Ödev / Rapor	2	10	20
Proje	/	/	/
Maket / Modelleme	/	/	/

Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			100
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	/	0
Kısa Sınav	/	0
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	0
Sunum	1	0
Projelendirme Süreci Çalışmaları	/	/
Maket / Modelleme	/	/
Toplam		0
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	50
Ödev	1	50
Proje	/	/
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		0
Dönem Sonu		100
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Otomotiv Tasarımında Estetik ve Teknik Uyum Sınırları			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 445	Güz	S	T	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	2	0
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Gökhan Akış	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Otomobil tasarımında, öğrencilerin estetik, fonksiyonel ve biçimbilimsel yaratıcı fikirlerinin teknik, ergonomik ve ürünün biçimini oluşturan dizgesinin bozmadan üretilebilir yada kavramsal tasarımlar yapabilmesine yardımcı olmak. Tasarımcıların ,aerodinami mühendislerinin ve makina mühendislerinin ortak üretiminin sonucu olan Otomobilin bu üç meslek açısından ortak dilinin öğretilmesi ve gerekli türkçe kelime türetilmesi. Society of Automative Engineer (Otomobil mühendisleri birliğinin)temel araç tasarımı kurallarının öğrenciye verilmesi. İleri kompozit (karbon-kevlar) malzemelerin otomotiv sanai de kullanımı	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Sanayideki tasarımın başlama, gelişme ve sonuç süreçlerini bilir. 2. Otomotiv proje geliştirme süreçlerindeki fizibilite hesaplarına hakimdir. 3. Sanayideki pazar araştırması, skeç çizimleri, 3d modelleme ve ölçekli modelleme prototip ve üretim metotlarının gerekliliğini kavrar	
Dersin İçeriği	Derste sanayideki otomotiv tasarımı ve üretim sürecinin öğrencilere aktarılması	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Ders çevrimiçi platformda haftalık teorik anlatımlar şeklinde uygulanmaktadır. Derste yapılan sunumlar otomotiv geliştirme ve tasarım süreçlerinin eş zamanlı fabrika görüntüleri ile desteklenmektedir. Vize ve final ödev uygulaması olarak istenmektedir.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Otomobil tarihi içindeki biçimbilimsel değişimlere bakış, otomobilin simgesel biçiminin irdelenmesi (Anlatım Bilimi) .	
2	Anlambilimsel biçimlerin otomobil şekillerine yansımaları. Tarihi otomobil yarışları ve bu yarışların sektöre etkileri. Otomobil tarihinin temel ortak değerlerinin yeniden gözden geçirilmesi.	
3	Bir otomobilin temel teknik resminin SAE(Society of Automotive Engineers) kurallarına göre oluşturulması.	
4	Bir otomobilin temel teknik resminin SAE(Society of Automotive Engineers) kurallarına göre kodlanması.	
5	Oscar'ın (İstatistiyki olarak oluşturulmuş insan teknik resmi) SAE normunda ifadelendilirmesi ve anlatımı.	
6	İnsan-Araç bağıntısının ,oscar ve otomobilin temel teknik resminde birleştirilmesi ve ifadelendirilmesi.	
7	Otomobilin dashboard'dunun oluşturulmsı.insan otomobil arayüzünün oturma konumuna göre hesaplanması ve uygun ara yüzlerin SAE tablolarından çıkartılması.	
8	2000 li yılların otomobil tasarımına etkileri (New Edge) tasarım anlayışı ve etkileri.	
9	Postmodern sanat akımının otombil tasarımına .Biçimbilimsel etkileri.	
10	Otomobilin zaman içindeki biçimbilimsel değişimine aerodinamini etkileriş Bernolli denkleminin otomobillerde uygulanması,yarış otomobillerinde dowforce ,body roke angle(karoser eğim acısı) gibi kavramların estetik ile birlikte kulanımları.	
11	Aerodinamik etkilerin estetik kaygılarla birleşerek oluşturulması.	
12	İki boyotlu çizimlerden üç boyutlu çamur maketlere geçme teknikleri.triz kulanma 1/10 ¼ ve 1/1 maketlerin yapım amacları.	
13	İleri kompozit malzemelerin otomobillerde kullanımı imalatı (karbon-kevlar)	
14	Yaratıcı düşüncenin tetiklenmesinde,hayvanlar alemi,bitkiler,uzay,kurgubilim,manga resim sanatı gibi kavramsal dışavurumların bir sanatcı gözü ile irdelenmesi ve örneklemeler yapılması.	

KAYNAKLAR

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Miktarı				
		1	2	3	4	5
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)	X				
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)	X				
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)	X				
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)			x		
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	4	56
Ara Sınav(lar)	1	2	2
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor			

Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	40
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	60
Ödev		
Proje		
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Karşılaştırmalı Tasarım, Mimarlık Planlama Çalışmaları			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 447	Güz/Bahar	S	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	1	2
Dersi Veren(ler)	Dr. Öğretim Üyesi Koray Tiryakioğlu	
Dersin Yardımcıları	-	
Dersin Amacı	Özgün öğrenim ders kazanımları dışında, öğrencinin mesleki düzeyde tecrübelerini arttıracak okul dışı faaliyetlerini teşvik ederek değerlendirebilmek.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Lisans eğitiminde kazanılan mesleki beceriler ve öğrenim çıktılarının gerçek yaşam koşullarında uygulanılan süeçlerle bağını, ilişkilerini analiz ederek sonuçlar çıkarabilmek.	
Dersin İçeriği	Öğrencinin mesleki uygulama alanlarında ve yürüttüğü faaliyetlerin bütünü sistematik bir gözlem , araştırma ve sorgulama ile ilişkilendirebilmesini sağlayarak teorik ve pratik çıktılar elde etmek.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Öğrencinin lisans öğrenimini destekler düzeyde ilgi duyulan alanlara ve temalara yönelik karşılaştırmalı bir yaklaşımla konfrans, seminer, workshop /atölye çalışmaları, mesleki yarışmalar benzeri tasarım projeleri ve teknik içerikli gezilere ilişkin raporlamalar yaptırmak.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**

1	Giriş, çalışma temrini ve dersin uygulama, işleyiş esaslarına yönelik tanıtım.	
2	Mesleki öğrenime destek ilgi alanları, uygulama içerikleri ve pratiklerinin değerlendirilmesi.	
3	Ortak bir araştırma sahasının ve analiz sorgulamalarının belirlenmesi.	
4	Sömestr takvimi içinde araştırma ve karşılaştırmalı analiz süreçlerinin sahadaki uygulamaları içinde yer alan konu veya bağlamlarının irdelenmesi.	
5	Belirlenen saha ve alanlarda tasarım olgusuna odaklı soru ve içeğin belirlenmesi.	
6	Araştırma alanı ve barındırdığı tasarım ögelerinin etkileri.	
7	Tasarım odaklı araştırmalarda yeni eğilimlerin araştırılması	
8	Açıklanan kriterlerden hareketle yapılan uygulama çalışmasının sonuçlarının değerlendirilmesi.	
9	Açıklanan kriterlerden hareketle yapılan uygulama çalışmasının sonuçlarının değerlendirilmesi.	
10	Örnek çalışmalarla, alan, saha araştırmaları	
11	Örnek çalışmalarla, alan, saha araştırmaları	
12	Örnek çalışmalarla, alan, saha araştırmaları	
13	Öğrencilerin sunumları	
14	Sunum ve genel değerlendirmeler.	

KAYNAKLAR
Endüstriyel Tasarım Dünyasını besleyecek tüm Ana ve Yan dallar ile disiplinlerarası uygulamalara yönelik hazırlanmış dökümantasyonlar

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x

3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)				x	
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)			x		
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)				x	
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)				x	
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)			x		
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)		X			
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)			x		
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)			x		
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)		X			
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,			
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	2	24	48
Proje			
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	30
Sunum		

Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		30
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	70
Proje		
Toplam		70
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Ambalaj Tasarımı			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 453	Güz	Seçmeli	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS**	**UYGULAMA**
	1	2
Dersi Veren(ler)	Öğr. Gör. Sema Bıyıklıoğlu	
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Merve Özyurt	
Dersin Amacı	Bir ürünün, üreticiden tüketiciye ulaşana dek, korunmasını, taşınmasını, depolanmasını kolaylaştırmak ve farklılaştırmak için yaratıcı tasarımlar oluştururken, çevresel etkenleri, ürün -ambalaj-iletişim bağlantısı içinde üstlendiği rolle, gözönüne almayı; ürüne uygun şekilde tasarlanabilmesi için temel bilgileri vermeyi ve çeşitli uygulamalarla doğru iletişim dilini oluşturulmayı sağlamak	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Ambalaj tasarımında temel bilgileri vermeyi ve çeşitli uygulamalarla doğru iletişim dilini oluşturulmayı sağlamak.	
Dersin İçeriği	Ürünlerinin iç ve dış pazarlarda son kullanıcıya ulaşırken depolanacakları, saklanacakları ve satışa sunulacakları ambalaj ve display tasarımlarının gerçekleştirilmesi.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ders anlatımı üzerinden uygulama yapılır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Ambalaj Tasarımının Tarihçesi	
2	Ambalaj Tasarımının Tarihçesi	

3	Ürünün stili ve iletişim boyutu	
4	Ürünün stili ve iletişim boyutu	
5	Ürün ile iletişim kurulmasının sağlanması ve ambalaj ile ilgili standart verilerin tanıtılması	
6	Ambalajın önemi ve geliştirilmesi	
7	Ambalajın önemi ve geliştirilmesi	
8	Ambalajın iletişim yönü (rengi, tasarımı, şekli, büyüklüğü, marka ismi, fiziksel malzemesi, ürün bilgisi ve etiketi)	
9	Ambalajın iletişim yönü (rengi, tasarımı, şekli, büyüklüğü, marka ismi, fiziksel malzemesi, ürün bilgisi ve etiketi)	
10	Ambalajın tüketici ile ilişkisi (marka kimliği, ürünün grafiksel anlatımı)	
11	Ambalajın tüketici ile ilişkisi (marka kimliği, ürünün grafiksel anlatımı)	
12	Ambalajın uygun malzeme ve üretim tekniği ile yapılandırılması	
13	Ambalajın uygun malzeme ve üretim tekniği ile yapılandırılması	
14	Ambalajın çevre faktörü ile olan ilişkisi ve ilgili kanunlar hakkında bilgi verilmesi	

KAYNAKLAR

Ambalaj Dünyası. Ambalaj Sanayicileri Derneği yayınları. Ambalaj Tasarımı - Emre Becer

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)			x		
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)				x	
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)				x	

6	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)		x			
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)				x	
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)				x	
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)				x	
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)				x	
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				x	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)			x		
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					x
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)			x		
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)			x		
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	10	10
Proje	1	22	22
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	60
Sunum	1	40
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	40
Ödev		
Proje	1	60
Toplam		100

BAŞARI DURUMU	Katkı Yüzdesi (%)
Dönem İçi	40
Dönem Sonu	60
Toplam	100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Ambalaj Tasarımında Marka Kimliği			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 454	Bahar	Seçmeli	T+U	3

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	1	2
Dersi Veren(ler)	Ögr. Gör. Sema Bıyıklıoğlu	
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Merve Özyurt	
Dersin Amacı	Bir ürünün, üreticiden tüketiciye ulaşana dek, korunmasını, taşınmasını, depolanmasını kolaylaştırmak ve farklılaştırmak için yaratıcı tasarımlar oluştururken, çevresel etkenleri, ürün -ambalaj-iletişim bağlantısı içinde üstlendiği iletişimsel rolle, gözönüne almak; ambalaj ürünün amacına uygun şekilde tasarlanabilmesi için temel bilgileri vermek ve çeşitli uygulamalarla doğru iletişim dilinin oluşturulması.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	Ambalaj tasarımında temel bilgileri vermeyi ve çeşitli uygulamalarla doğru iletişim dilini oluşturulmasını sağlamak. Ambalajın uygun malzeme ve üretim tekniği ile yapılandırılması, Ambalajın çevre faktörü ile olan ilişkisi ve ilgili kanunlar hakkında bilgi verilmesi	
Dersin İçeriği	Ürünlerinin iç ve dış pazarlarda son kullanıcıya ulaşırken depolanacakları, saklanacakları ve satışa sunulacakları ambalaj ve display tasarımlarının gerçekleştirilmesi.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik ders anlatımı üzerinde uygulama yapılır.	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Ambalajın iletişimsel yönü ve İletişimsel bileşenleri	
2	Ambalajın tüketici ile ilişkisi	

3	Ambalaj sistemi ve malzeme türleri	
4	Üretim teknikleri	
5	Ambalajın işlevsel yapısı	
6	Ambalajın yaşam süresi	
7	Ambalajda geri dönüşüm	
8	Ambalaj ve çevre bilimi ve yasalar	
9	Ambalajın ekonomide rolü	
10	Ambalaj tasarımı ve uygulama	
11	Ambalajın endüstriyel grafik etkisi	
12	Ambalajın kimlik etkisi	
13	Ambalajda marka ve logo	
14	Ambalaj baskı teknikleri	

KAYNAKLAR
Ambalaj Dünyası. Ambalaj Sanayicileri Derneği yayınları. Ambalaj Tasarımı - Emre Becer

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak							
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)			x		
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)				x	
6	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)		x			

7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)				x	
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)				x	
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)				x	
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)				x	
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)			x		
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				x	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)			x		
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					x
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)			x		
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)			x		
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	2	28
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	2	28
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	1	5	5
Ödev / Rapor	1	5	5
Proje	1	22	22
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı	1	2	2
Toplam İş Yükü			90
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			3
Dersin AKTS Kredisi			3

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	1	60
Sunum	1	40
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	1	40
Ödev		
Proje	1	60
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40

Dönem Sonu	60
Toplam	100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Değişim Programı Öğrencileri için Endüstriyel Tasarım Proje			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 455	Güz/Bahar	Z	T+U	18

Ön Koşul Dersleri		
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	4	4
Dersi Veren(ler)	Prof. Dr. Ahmet Zeki Turan Doç. Dr. Selami Çifter	
Dersin Yardımcıları		
Dersin Amacı	Endüstri yoluyla çok sayıda üretilecek olan ürünlerin, farklı etkenler altında değişim ve gelişimini değerlendirme yeteneğinin kazandırılması; araştırma-geliştirme, bilgi ve eğitim yoluyla özgün tasarımların gerçekleştirilmesinin sağlanması amaçlanır. Bu bağlamda, Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünde tüm derslerin amacı bölümün endüstri ürünleri tasarımı proje dersinde proje geliştirmek için kullanılacak bilgileri edindirmektir.	

Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Araştırma ve gözlem becerilerini geliştirme, tasarım problemini tanımlayabilme, problem odağında farklı çözümler önerebilme yetisi kazanmak, 2. Tasarlandığı günün koşullarında "uygulama ve bilim" arasındaki bilgi geliştirme ve araş¬tırma odaklı eğitim tecrübesi kazanmak, 3. Üzerinde çalı¬şılan endüstri tasarımı alanını ve konularını, endüstriyel üretim koşullarıyla bağlantısını kurabilme yetisi kazanma, 4. Ürün tasarımında yaratıcılığını arttırarak bu özelliğini tasarım pratiğine aktarabilme, 5. Tasarımlarını yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak düşünebilme ve gelişkin teknolojilerle bağlantısını kurabilme, 6. Ürün tasarımında biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme, 7. Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları yaratarak, buna bağlı özgün temsil düzlemlerini yaratma becerisi yetisi edinme, 8. Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışını çözümleme yetisi, 9. Hedef gruplarının beğeni anlayışlarına uygun tasarım trendleri, özgün bir biçimdili yaratabilme, kullanıcı beğenileri arasında ilişki kurabilme yetisi kazanma, 10. Tasarım pratiğinin disiplinler arası ilişkileri kavramak ve ürünü oluştururken ilgili disipline başvurarak tasarım alanına geçirme yetisi. 11. Ürün geliştirme sürecinin yapısına hakim olma yetisi kazanma,
Dersin İçeriği	6 sömestr süren endüstri ürünleri tasarımı proje dersinin beşinci sömestri; Endüstri ürünleri tasarımı mesleğinin doğasında varolan endüstrinin her alanına proje geliştirmenin yöntemlerinin uygulamalı olarak aktarılması, projede tasarlanmak istenen tüketim, üretim, donatım vb. genel kategorilerdeki endüstriyel üretimin özelliklerine ilişkin tasarım problemlerinin belirlenmesi ve uygulamasını içerir. Diploma projesi öncesi kompleks yapıda, geniş kapsamlı ürünlerin sistem düşüncesi ile tasarlanması, üretim aşamasına gelmiş bir proje haline dönüştürülmesi 3 boyutlu modeller, eskizler vb.. tasarım sürecine hizmet eden tüm anlatım teknikleriyle desteklenir. Bu dönemde sunum tekniği olarak el çizimi ve 3D programlar kullanılabilir. Stüdyo aktiviteleriyle yaratıcılığın geliştirilmesi ve problemlerin sistematik olarak çözülmesini içerir.
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Proje Konularının Açıklanması Araştırma ve Konu Önerilerinin Değerlendirilmesi	
2	Proje Konusu Araştırması ve Konu Önerilerinin Değerlendirilmesi	
3	Eskiz Sınavı I - Tashih	
4	Eskiz Sınavı Değerlendirme Jürisi- Tashih	

5	Tashih	
6	Tashih	
7	Ara Jüri	
8	Eskiz Sınavı II - Tashih	
9	Eskiz Sınavı Değerlendirmesi- Tashih	
10	Tashih	
11	Tashih	
12	Tashih	
13	Eskiz Sınavı III - Tashih	
14	Eskiz Sınavı Değerlendirmesi- Tashih	

KAYNAKLAR
Endüstri Ürünleri Tasarımı Proje Geliştirme ile ilgili tüm kaynaklar.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					x
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					x

8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)				x	
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					x
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					x
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					x
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	8	112
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	12	168
Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer			
Ödev / Rapor	1	48	48
Proje	1	108	108
Maket / Modelleme	1	104	104
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			540
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			18
Dersin AKTS Kredisi			18

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	1	30
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev		
Proje	1	70
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		30
Dönem Sonu		70
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
MİMARLIK FAKÜLTESİ
ENDSTRİ ÜRÜNLERİ TASARIMI BÖLÜMÜ
LİSANS DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Diploma Projesi			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu/Seçmeli**	**Ders Türü**	**AKTS**
ETB 499	Güz/Bahar	Z	T+U	12

Ön Koşul Dersleri	7. Yarıyıla kadar olan tüm zorunlu dersler ve stajlar. Ancak 2021-2022 öğretim yılında stajları tamamlamış olmak Diploma Projesi'ne kayıt olabilmek için ön koşul olarak aranmaz.	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması	**DERS**	**UYGULAMA**
Saat/Hafta	3	12
Dersi Veren(ler)	Prof. Dr. Ahmet Zeki Turan Doç. Dr. Meltem Özkaraman Şen Doç. Dr. Tengüz Ünsal Doç. Dr. Selami Çifter Dr. Öğr. Üyesi Koray Tiryakioğlu Dr. Öğr. Üyesi Yener Altıparmakoğulları Dr. Öğr. Üyesi Ilgım Eroğlu Arş. Gör. Dr. Ufuk Ulusan Arş. Gör. Dr. Erhan Gülen	
Dersin Yardımcıları	Arş. Gör. Eren Cem İlhan	
Dersin Amacı	Endüstri yoluyla çok sayıda üretilecek olan ürünlerin, farklı etkenler altında değişim ve gelişimini değerlendirme yeteneğinin kazandırılması; araştırma-geliştirme, bilgi ve eğitim yoluyla özgün tasarımların gerçekleştirilmesinin sağlanması amaçlanır. Bu bağlamda, Endüstri Ürünleri Tasarımı bölümünde tüm derslerin amacı bölümün endüstri ürünleri tasarımı proje dersinde proje geliştirmek için kullanılacak bilgileri edindirmektir.	

Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1. Araştırma ve gözlem becerilerini geliştirme, tasarım problemini tanımlayabilme, problem odağında farklı çözümler önerebilme yetisi kazanmak, 2. Tasarlandığı günün koşullarında "uygulama ve bilim" arasındaki bilgi geliştirme ve araş¬tırma odaklı eğitim tecrübesi kazanmak, 3. Üzerinde çalı¬şılan endüstri tasarımı alanını ve konularını, endüstriyel üretim koşullarıyla bağlantısını kurabilme yetisi kazanma, 4. Ürün tasarımında yaratıcılığını arttırarak bu özelliğini tasarım pratiğine aktarabilme, 5. Tasarımlarını yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak düşünebilme ve gelişkin teknolojilerle bağlantısını kurabilme, 6. Ürün tasarımında biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme, 7. Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları yaratarak, buna bağlı özgün temsil düzlemlerini yaratma becerisi yetisi edinme, 8. Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışını çözümleme yetisi, 9. Hedef gruplarının beğeni anlayışlarına uygun tasarım trendleri, özgün bir biçimdili yaratabilme, kullanıcı beğenileri arasında ilişki kurabilme yetisi kazanma, 10. Tasarım pratiğinin disiplinler arası ilişkileri kavramak ve ürünü oluştururken ilgili disipline başvurarak tasarım alanına geçirme yetisi. 11. Ürün geliştirme sürecinin yapısına hakim olma yetisi kazanma,
Dersin İçeriği	6 sömestr süren endüstri ürünleri tasarımı proje dersinin son sömestri; Endüstri ürünleri tasarımı mesleğinin doğasında varolan endüstrinin her alanına proje geliştirme kapsamında, tasarlanmak istenen tüketim, üretim, donatım vb. genel kategorilerdeki endüstriyel ürünün özelliklerine ilişkin tasarım problemlerinin belirlenmesi ve uygulamasını içerir. Diploma projesinde ilan edilen genel konu kapsamına giren öğrencinin önerdiği kompleks yapıda, geniş kapsamlı ürünlerin sistem düşüncesi ile tasarlanarak, önceki proje deneyimlerinin yardımı ile üretim aşamasına gelmiş bir proje haline dönüştürülmesini içerir. 3 boyutlu modeller, eskizler vb.. tasarım sürecine hizmet eden tüm anlatım teknikleriyle desteklenir. Meslek insanı olma hakkını elde edinildiği bir ders olması dolayısıyla tüm proje süreçlerinin eksiksiz yerine getirilmiş olması beklenir.
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Diploma Proje Konusu Açıklanması	
2		
3	Diploma Projesi I. Önjüri	
4		

5		
6		
7	Diploma Projesi II. Önjüri	
8		
9		
10		
11		
12		
13	Diploma Projesi III. Önjüri	
14		

KAYNAKLAR
Endüstriyel Tasarım Proje Geliştirme ile ilgili tüm kaynaklar.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 3 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)					x
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					x
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla değerlendirir. (Yetkinlik)					x
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					x
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme				x	
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					x

8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)				x	
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan 'biçim dili'nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					x
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)					x
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					x
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)				x	
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					x
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					x
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					x

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi**	**Toplam İş**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	3	4	12
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması,	14	25	350
Ara Sınav(lar)	1	6	6
Sunum / Seminer	1	2	2
Ödev / Rapor	1	40	40
Proje			
Maket / Modelleme	1	40	40
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Toplam İş Yükü			450
Toplam İş Yükü / 30 s (1 AKTS = 30 saat)			15
Dersin AKTS Kredisi			15

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum		
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev		
Proje	1	100
Toplam		
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		0
Dönem Sonu		100
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
..MİMARLIK..FAKÜLTESİ / MÜDÜRLÜĞÜ
.. MİMARLIK.. BÖLÜMÜ / ANABİLİM DALI / ANASANAT DALI
ÖN LİSANS / LİSANS / YÜKSEK LİSANS / SANATTA YETERLİK / DOKTORA
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	SOSYAL SORUMLULUK UYGULAMALARI / SOCIAL RESPONSIBILITY PRACTICES			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli**	**Ders Türü (T, U, T+ U)**	**AKTS**
MFA 300	4	Seçmeli	T+U	6

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	Türkçe	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS (Teori)**	**UYGULAMA**
	2	2
Dersi Veren(ler)	Doç. Dr. A. Selami Çifter, Doç. Şenay Çabuk, Öğr. Gör. Dr. İnci Olgun, Arş. Gör. Dr. Aylin Ayna	
Dersin Yardımcısı(ları)	-	
Dersin Amacı	Mimarlık Fakültesi bünyesindeki tüm bölümlerin öğrencilerinin sosyal sorumluluk bilinci geliştirmeye yönelik projeler üretebilme ve gönüllü olarak yer alma konusundaki becerilerini geliştirmeyi ve toplumsal ihtiyaçlara yönelik duyarlılıklarını artırmayı amaçlamaktadır.	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Öğrencilerin sosyal sorumluluk ve gönüllük konusundaki bilinçlerini artırmak 2- Sosyal sorumluluk bilinçlerini artıracak etkinliklere katılmalarını sağlamak 3- Toplum ihtiyaçlarına gözeten projeler geliştirmelerini sağlamak 4- Öğrencilerin farklı toplumsal ihtiyaçlara yönelik yürüttükleri çalışmalar sonrasındaki edindikleri deneyimlerini paylaşmalarını sağlamak	

Dersin İçeriği	Bu ders kapsamında Mimarlık Fakültesi Bünyesindeki tüm bölümlerden öğrencilerin, çeşitli toplumsal ihtiyaçlara yönelik bilinçlerinin artması ve duyarlılıklarının geliştirilmesi hedeflenmektedir. Bu doğrultuda çeşitli kuruluşlardan uzmanlar, sosyal sorumluluk projeleri ve gönüllülük çalışmaları konusunda sunumlar gerçekleştirecektir. Öğrencilerin kazanımları doğrultusunda bir kuruluşla birlikte gönüllülük esasına dayalı ve sosyal sorumluluk bilincini geliştirmeye yönelik bir proje geliştirmesi ve dönem boyunca dersi veren öğretim üyesinin danışmanlığı doğrultusunda yürütmesi gerekmektedir. Geliştirilen projenin, öğrencinin disiplin alanına yönelik bir çalışma olması beklenmektedir. Öğrenciler dönem sonunda yaptıkları çalışma ile ilgili bir rapor teslim edecek, sunum hazırlayacak ve yaptıkları sunumlarla deneyimlerini diğer öğrencilerle paylaşacaklardır. Dersin içeriği dahilinde ele alınabilecek bazı üst başlıklar şöyledir: • Engellilik ve erişilebilirlik • Sosyal ve ekonomik eşitlik • Cinsiyet eşitliği • Çevresel sürdürülebilirlik • Yaşlılık ile ilgili ihtiyaçlar • Toplumsal huzur • Afet çalışmaları • STK'larda gönüllülük çalışmaları
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri	Teorik anlatım, tartışma, uygulama ve öğrenci sunumu.

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)		
Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık ve Notlar**
1	Tanışma ve dersin amacının, içeriğinin ve öğrencilerden beklenenlerin anlatılması	
2	Sosyal sorumluluk konusunda uzman sunumları	
3	Sosyal sorumluluk konusunda uzman sunumları	
4	Sosyal sorumluluk konusunda uzman sunumları	
5	Öğrencilerin konu seçimleri üzerine tartışma	
6	Proje çalışmaları	
7	Proje çalışmaları	
8	Ara Rapor Teslimi	
9	Proje çalışmaları	
10	Proje çalışmaları	
11	Proje çalışmaları	
12	Proje çalışmaları	
13	Öğrenci proje sunumları ve değerlendirmesi	
14	Öğrenci proje sunumları ve değerlendirmesi	

KAYNAKLAR
Ders kapsamındaki temel kaynaklar ilgili dönem içerisinde iş birliği oluşturulan paydaşlardır.

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere						
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Araştırma ve gözlem becerileri ile tanımladığı tasarım problemlerine farklı çözümler önerir. (Beceri)				X	
2	Soyut düşünme ve hayal edebilme yeteneğini, sanal ya da nesnel ortamlarda farklı anlatımlara dönüştürür. (Beceri)					
3	Kurumun geleneği bağlamında endüstri tasarımı disiplininin vazgeçilmez bileşenleri olan sanat-estetik kuramlarını, sanat tarihi çözümlemelerini ve sanatsal olguları sanatçı duyarlığıyla					
4	Tasarımlarını gelişen teknolojiler bağlamında, yüksek teknolojik niteliklere sahip ürünler olarak oluşturur. (Beceri)					
5	Tasarım pratiğinin tarihsel süreçlerle, güncel sorunlarla ve kavramlarla olan bağlantısını yorumlar. (Yetkinlik)					
6	Ürün biçimlerinin tarihsel süreç içindeki biçimbilimsel değişim ve dönüşümlerini değerlendirebilme, ürünlerin biçim geleneği, biçimdili ve ürün dili gibi olguları ayırt edebilme					
7	Nesne yaratma-kullanma-geliştirme olgularının bir tasarım modeli olarak kullanımının kültürle ilişkilerini irdeler. (Beceri)					
8	Tasarımı şekillendiren tarihsel, toplumsal olgular ve çağdaş düşünme biçimleri ile tasarım trendlerini karşılaştırır. (Bilgi)					
9	Ekolojik denge ve çevre sorunlarına duyarlı tasarımlar ortaya koyar. (Yetkinlik)					X
10	Tasarım tarihi boyunca ortaya çıkan ‘biçim dili’nin ilişkilerini kavrar. (Bilgi)					
11	Ürün tasarımında yeni kullanım senaryoları ve bu senaryoların özgün temsil düzlemlerini yaratır. (Beceri)					
12	Kullanıcı hedef gruplarının beğeni anlayışı ile ürün tasarımındaki temsiliyet olguları arasında ilişki kurar. (Beceri)				X	
13	Bilim, teknoloji ve tasarımın; nesnel kültüre olan ilgi ve katkılarını kavrar. (Bilgi)					
14	Tasarım alanının sanat, teknik ve sosyal bilimlerle kurduğu disiplinlerarası ilişkileri kendi tasarım pratiğine geçirir. (Yetkinlik)					
15	Ürün geliştirme sürecinde yer alan pazarlama, ekonomi, işletme ve mühendislik gibi diğer bilim dallarındaki temel bilgileri kavrar. (Bilgi)					
16	İnsan faktörü, ergonomi ve antropometri çalışmalarında ortaya konan bilgileri tasarımında özgün olarak yorumlar. (Beceri)					
17	Meslek etiği, telif hakkı ve tasarım hukukuna uygun davranır. (Yetkinlik)					X
18						

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi (Saat)**	**Toplam İş Yükü (Saat)**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	4	56
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	14	6	84

Ara Sınav(lar)			
Sunum / Seminer	2	4	8
Ödev / Rapor	1	12	12
Proje	1	20	20
Maket / Modelleme			
Yarıyıl Sonu Sınavı			
Genel Toplam İş Yükü (Saat)			180
Genel Toplam İş Yükü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			6
Dersin AKTS Kredisi			6

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav		
Kısa Sınav		
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor		
Sunum	1	100
Projelendirme Süreci Çalışmaları		
Maket / Modelleme		
Toplam		100
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav		
Ödev	1	100
Proje		
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		40
Dönem Sonu		60
Toplam		100

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
TEMEL EĞİTİM BÖLÜMÜ

LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	TEMEL SANAT EĞİTİMİ- I / BASIC DESIGN- I			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli**	**Ders Türü (T, U, T+ U)**	**AKTS**
TEM 113	GÜZ	Zorunlu	T + U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	TÜRKÇE	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS (Teori)**	**UYGULAMA**
	2	4
Dersi Veren(ler)	PROF. HAKAN GÜRSOYTRAK, PROF. İNSEL İNAL, DR. ÖĞR. ÜY. DERYA ÜLKER KIPÇAK, ÖĞR. GÖR. VEYSEL KURUCU	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sanat ve tasarıma yönelik eserleri oluşturan temel öğe ve ilkelerin aktarılması	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Bütün görsel sanatların alt yapısının temelini oluşturan tasarım öğe ve ilkeleri ile tasarım yetkinliğini oluşturur ve geliştirir. 2- - Sanat ve tasarım süreçlerinin öğe ve ilkelerini, yapısal/kurgusal (strüktürel) açıdan analiz edip üretime dönüştürebilir. 3- Sanat ve tasarım süreçlerinin öğe ve ilkelerini, hareket ve zaman ilişkileri açısından analiz edip üretime dönüştürebilir. 4- Sanat ve tasarım süreçlerinin öğe ve ilkelerini, 3 boyut ilişkileri (yapı/hacim/form) açısından analiz edip üretime dönüştürebilir. 5- Sanat ve tasarım süreçlerinin öğe ve ilkelerini, mekânsal ilişkiler ve etkileşimler açısından analiz edip üretime dönüştürebilir. 6- Sanat ve tasarım süreçlerinin öğe ve ilkelerini, hareket ve zaman ilişkileri açısından analiz edip üretime dönüştürebilir. 7- Temel eğitim de edindiği sanatın temel kuramlarına ilişkin formasyon sayesinde, sanata bakış açısını genişletir.	
Dersin İçeriği	Desen ve kompozisyon başlığı altındaki iki modülden oluşan eğitim sürecinde, temel öğe ve ilkelerin tanımının yapılmasını kapsar. Çevredeki verilerin, gözlem-analiz sistematiği içerisinde görsel etkiler yaratmak amacıyla kullanımını içerir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri		

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)				
Hafta	**Konular**	**ÇARŞAMBA (KOMPOZİSYON)**	**ÇARŞAMBA (DESEN)**	**On Hazırlık ve Notlar**
1	Kompozisyon	Öğr. Gör. Veysel Kurucu	Doç. Özlem Özkan	_
2	Kompozisyon	Öğr. Gör. Veysel Kurucu	Doç. Özlem Özkan	+
3	Kompozisyon	Öğr. Gör. Veysel Kurucu	Doç. Özlem Özkan	+
4	Kompozisyon	Öğr. Gör. Veysel Kurucu	Doç. Özlem Özkan	+
5	Işık-Gölge	Prof. Hakan Gürsoytrak	Dr. Öğr. Üy. Erhan Özışıklı	_
6	Işık-Gölge	Prof. Hakan Gürsoytrak	Dr. Öğr. Üy. Erhan Özışıklı	+
7	Işık-Gölge	Prof. Hakan Gürsoytrak	Dr. Öğr. Üy. Erhan Özışıklı	+
8	Renk	Prof. Rıza Kuruüzümcü	Doç. Ceyda Güler	-
9	Renk	Prof. Rıza Kuruüzümcü	Doç. Ceyda Güler	+
10	Renk	Prof. Rıza Kuruüzümcü	Doç. Ceyda Güler	+
11	Renk	Prof. Rıza Kuruüzümcü	Doç. Ceyda Güler	+
12	Doku	Dr. Öğr. Üy. Erhan Özışıklı	Prof. Lebriz Rona	_
13	Doku	Dr. Öğr. Üy. Erhan Özışıklı	Prof. Lebriz Rona	+
14	Doku	Dr. Öğr. Üy. Erhan Özışıklı	Prof. Lebriz Rona	+

KAYNAKLAR

SAUSMAREZ DE MAURİCE, BASIC DESIGN, THE HERBERT PRESS, LONDRA, 1992
WÖLFFLIN HEINRICH,SANAT TARİHİNİN TEMEL KAVRAMLARI, REMZİ KİTABEVİ, İSTANBUL,1990
KARAVİT C., IŞIK-GÖLGE, TELOS YAYINLARI, İSTANBUL, 2006
KARAVİT C., DOĞA SANATI, TELOS YAYINLARI, İSTANBUL, 2008

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak

No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Sanatın temel öğe ve ilkelerini edindiği teorik bilgiler doğrultusunda sanat tarihinde yerini almış örnekler üzerinden düşünüp karşılaştırabilir. (Bilgi)					X
2	Sanatın temel öğe ve ilkelerinin sanatın farklı alanlarında uygulama biçimleriyle ilgili bilgi edinir.(Bilgi)					X
3	Sanat formasyonu ve teknik bilgiyi birleştirerek, yaratıcılık becerisini kazanır.(Beceri)					X
4	Edindiği bilgiyi ürüne dönüştürebilir.(Yetkinlik)					X
5	Sanatın temel öğe ve ilkeleri doğrultusunda sanat ve tasarım ürününü çözümleyebilir ve yorumlayabilir. (Yetkinlik)					X
6	Temel sanat alanında oluşturulan ortak dil üzerinden çalışmalarında farklı düşünceler ve çözümler üretebilir. (Beceri)					X
7	Temel sanat kuramları ve yaşadığı toplumun kendine özgü şartlarını tartışarak yeniden üretime geçirebilir. (Yetkinlik)					X

8	Sanatın temel öğe ve ilkelerinden faydalanarak ikive üç boyutlu özgün çalışmalar ortaya çıkasrabilir.(Yetkinlik)					X
9	Rengin fiziksel, kimyasal, toplumsal, psikolojik yönlerini ve tarihsel süreçteki gelişmelerini ve bütün bunların sanata yansımalarını kavrayabilir.(Bilgi)					X
10	Renk sistemlerini tasarımlarında uygulayabilir. (Beceri)					X
11	Çin sanatlarının temelini oluşturan resim sanatının kuram ve tekniklerini dönemleri açısından karşılaştırmalı olarak bilir. (Bilgi)					
12	Farklı dönem ve üsluplardaki geleneksel ve modern Çin resim sanatı kuramları ile uygulama farklılıklarının biçimsel analizini yapabilir. (Bilgi)					
13	Sanatın düşünceyle ilişkisini kurar, sanatçının gündeme müdahil ve muhalif olarak da dilini yapılandırabileceğini kavrar. (Bilgi)					
14	Geleneksel yaklaşımın dışındaki kompozisyon uygulamalarında düşünsel yanı ve sanatın farklı kolları ile arasındaki bağlantıları kurabilir. (Yetkinlik)					

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi (Saat)**	**Toplam İş Yükü (Saat)**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	6	84
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	-	-	-
Ara Sınav(lar)	-	-	-
Sunum / Seminer	-	-	-
Ödev / Rapor	8	6	48
Proje	-	-	-
Maket / Modelleme	-	-	-
Yarıyıl Sonu Sınavı	-	-	-
Genel Toplam İş Yükü (Saat)			132
Genel Toplam İş Yükü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	-	-
Kısa Sınav	-	-
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	8	100
Sunum	-	-
Projelendirme Süreci Çalışmaları	-	-
Maket / Modelleme	-	-
Toplam		100
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	-	-
Ödev	8	100
Proje	-	-
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		100
Dönem Sonu		-
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.

FORM 4

T.C.
MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ
TEMEL EĞİTİM BÖLÜMÜ

LİSANS
DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı / Dersin İngilizce Adı	TEMEL SANAT EĞİTİMİ- II / BASIC DESIGN- II			
Kodu	**Dönemi**	**Zorunlu / Seçmeli / Serbest Seçmeli**	**Ders Türü (T, U, T+ U)**	**AKTS**
TEM 114	BAHAR	Zorunlu	T + U	4

Ön Koşul Dersleri	-	
Dersin Dili	TÜRKÇE	
Ders Uygulaması Saat/Hafta	**DERS (Teori)**	**UYGULAMA**
	2	4
Dersi Veren(ler)	PROF. HAKAN GURSOYTRAK, PROF. INSEL INAL, DR. OGR. UY. DERYA ÜLKER KIPÇAK, ÖĞR. GÖR. VEYSEL KURUCU	
Dersin Yardımcısı(ları)		
Dersin Amacı	Sanat ve tasarıma yönelik eserleri oluşturan temel öğe ve ilkelerin aktarılması	
Dersin Öğrenme Kazanımları (DÖK)	1- Bütün görsel sanatların alt yapısının temelini oluşturan tasarım öğe ve ilkeleri ile tasarım yetkinliğini oluşturur ve geliştirir. 2- - Sanat ve tasarım süreçlerinin öğe ve ilkelerini, yapısal/kurgusal (strüktürel) açıdan analiz edip üretime dönüştürebilir. 3- Sanat ve tasarım süreçlerinin öğe ve ilkelerini, hareket ve zaman ilişkileri açısından analiz edip üretime dönüştürebilir. 4- Sanat ve tasarım süreçlerinin öğe ve ilkelerini, 3 boyut ilişkileri (yapı/hacim/form) açısından analiz edip üretime dönüştürebilir. 5- Sanat ve tasarım süreçlerinin öğe ve ilkelerini, mekânsal ilişkiler ve etkileşimler açısından analiz edip üretime dönüştürebilir. 6- Sanat ve tasarım süreçlerinin öğe ve ilkelerini, hareket ve zaman ilişkileri açısından analiz edip üretime dönüştürebilir. 7- Temel eğitim de edindiği sanatın temel kuramlarına ilişkin formasyon sayesinde, sanata bakış açısını genişletir.	
Dersin İçeriği	Desen ve kompozisyon başlığı altındaki iki modülden oluşan eğitim sürecinde, temel öğe ve ilkelerin tanımının yapılmasını kapsar. Çevredeki verilerin, gözlem-analiz sistematiği içerisinde görsel etkiler yaratmak amacıyla kullanımını içerir.	
Ders Öğretim Yöntemi ve Teknikleri		

DERS AKIŞI (Haftalara Göre Konu Başlıkları)				
Hafta	**Konular**	**ÇARŞAMBA (KOMPOZİSYON)**	**ÇARŞAMBA (DESEN)**	**On Hazırlık ve Notlar**
1	STRÜKTÜR	Dr. Öğr. Üy. Derya Ülker Kıpçak	Prof. Hakan Gürsoytrak	_
2	STRÜKTÜR	Dr. Öğr. Üy. Derya Ülker Kıpçak	Prof. Hakan Gürsoytrak	+
3	STRÜKTÜR	Dr. Öğr. Üy. Derya Ülker Kıpçak	Prof. Hakan Gürsoytrak	+
4	STRÜKTÜR	Dr. Öğr. Üy. Derya Ülker Kıpçak	Prof. Hakan Gürsoytrak	+
5	3. BOYUT	Prof. İnsel İnal	Öğr. Gör. Veysel Kurucu	_
6	3. BOYUT	Prof. İnsel İnal	Öğr. Gör. Veysel Kurucu	+
7	3. BOYUT	Prof. İnsel İnal	Öğr. Gör. Veysel Kurucu	+
8	3. BOYUT	Prof. İnsel İnal	Öğr. Gör. Veysel Kurucu	+
9	MEKÂN	Dr. Öğr. Üy. Derya Ülker Kıpçak	Prof. İnsel İnal	_
10	MEKÂN	Dr. Öğr. Üy. Derya Ülker Kıpçak	Prof. İnsel İnal	+
11	MEKÂN	Dr. Öğr. Üy. Derya Ülker Kıpçak	Prof. İnsel İnal	+
12	4. BOYUT	Dr. Öğr. Üy. Derya Ülker Kıpçak	Öğr. Gör. Veysel Kurucu	_
13	4. BOYUT	Dr. Öğr. Üy. Derya Ülker Kıpçak	Öğr. Gör. Veysel Kurucu	+
14	4. BOYUT	Dr. Öğr. Üy. Derya Ülker Kıpçak	Öğr. Gör. Veysel Kurucu	+

KAYNAKLAR

SAUSMAREZ DE MAURİCE, BASIC DESIGN, THE HERBERT PRESS, LONDRA, 1992
WÖLFFLIN HEINRICH,SANAT TARİHİNİN TEMEL KAVRAMLARI, REMZİ KİTABEVİ, İSTANBUL,1990
KARAVİT C., IŞIK-GÖLGE, TELOS YAYINLARI, İSTANBUL, 2006
KARAVİT C., DOĞA SANATI, TELOS YAYINLARI, İSTANBUL, 2008

DERSİN PROGRAM YETERLİLİKLERİNE KATKISI (Dersin katkısı olan alanı en az 1 en çok 5 olmak üzere							
No	**Program Yeterlilikleri**	**Katkı Miktarı**					
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1	Sanatın temel öğe ve ilkelerini edindiği teorik bilgiler doğrultusunda sanat tarihinde yerini almış örnekler üzerinden düşünüp karşılaştırabilir. (Bilgi)					X
2	Sanatın temel öğe ve ilkelerinin sanatın farklı alanlarında uygulama biçimleriyle ilgili bilgi edinir.(Bilgi)					X
3	Sanat formasyonu ve teknik bilgiyi birleştirerek, yaratıcılık becerisini kazanır.(Beceri)					X
4	Edindiği bilgiyi ürüne dönüştürebilir.(Yetkinlik)					X
5	Sanatın temel öğe ve ilkeleri doğrultusunda sanat ve tasarım ürününü çözümleyebilir ve yorumlayabilir. (Yetkinlik)					X
6	Temel sanat alanında oluşturulan ortak dil üzerinden çalışmalarında farklı düşünceler ve çözümler üretebilir. (Beceri)					X
7	Temel sanat kuramları ve yaşadığı toplumun kendine özgü şartlarını tartışarak yeniden üretime geçirebilir. (Yetkinlik)					X

8	Sanatın temel öğe ve ilkelerinden faydalanarak ikive üç boyutlu özgün çalışmalar ortaya çıkasrabilir.(Yetkinlik)					X
9	Rengin fiziksel, kimyasal, toplumsal, psikolojik yönlerini ve tarihsel süreçteki gelişmelerini ve bütün bunların sanata yansımalarını kavrayabilir.(Bilgi)					X
10	Renk sistemlerini tasarımlarında uygulayabilir. (Beceri)					X
11	Çin sanatlarının temelini oluşturan resim sanatının kuram ve tekniklerini dönemleri açısından karşılaştırmalı olarak bilir. (Bilgi)					
12	Farklı dönem ve üsluplardaki geleneksel ve modern Çin resim sanatı kuramları ile uygulama farklılıklarının biçimsel analizini yapabilir. (Bilgi)					
13	Sanatın düşünceyle ilişkisini kurar, sanatçının gündeme müdahil ve muhalif olarak da dilini yapılandırabileceğini kavrar. (Bilgi)					
14	Geleneksel yaklaşımın dışındaki kompozisyon uygulamalarında düşünsel yanı ve sanatın farklı kolları ile arasındaki bağlantıları kurabilir. (Yetkinlik)					

AKTS / İŞ YÜKÜ TABLOSU			
Etkinlik	**Adedi**	**Süresi (Saat)**	**Toplam İş Yükü (Saat)**
Ders (14 hafta: 14 x toplam ders saati)	14	6	84
Sınıf Dışı Ders Çalışma Süresi (Ön çalışma, araştırma, alan çalışması, kütüphane, görüşmeler, vb.)	-	-	-
Ara Sınav(lar)	-	-	-
Sunum / Seminer	-	-	-
Ödev / Rapor	8	6	48
Proje	-	-	-
Maket / Modelleme	-	-	-
Yarıyıl Sonu Sınavı	-	-	-
Genel Toplam İş Yükü (Saat)			132
Genel Toplam İş Yükü / 30 saat (1 AKTS = 30 saat)			4,4
Dersin AKTS Kredisi			4

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ		
DÖNEM İÇİ	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Ara Sınav	-	-
Kısa Sınav	-	-
Uygulama / Ödev / Araştırma / Rapor	8	100
Sunum	-	-
Projelendirme Süreci Çalışmaları	-	-
Maket / Modelleme	-	-
Toplam		100
DÖNEM SONU	**Sayısı**	**Katkı Yüzdesi (%)**
Sınav	-	-
Ödev	8	100
Proje	-	-
Toplam		100
BAŞARI DURUMU		**Katkı Yüzdesi (%)**
Dönem İçi		100
Dönem Sonu		-
Toplam		100

(*)Bu Taslağın Başlığındaki tanımlar, ilgili Akademik birim, Program ve Öğretim Düzeyine göre değiştirilir.

(**)Bölümler/Programlar, bu taslağı inceleyip görüş ve önerilerini bildirerek, üniversiteye ortak bir Ders Bilgi Formunun bir an önce nihai halini almasına katkıda bulunabilir.