Mimarlık ve Tasarım Fakültesi
Endüstriyel Tasarım Bölümü
ENT 226 Görsel Düşünme ve Eskiz (TR) Dersi AKTS Paket Bilgileri

Bölüm Misyonu: Endüstriyel tasarım bölümümüz, 21. yüzyılın gerektirdiği yetkinlikleri bünyesinde barındıran, işbirliği, iletişim, eleştirel düşünme ve yaratıcılığı merkezine alarak, öğrencilerini sektör profesyonelleri, mezunlar ve birbirleriyle etkileşim içinde olan bir ortamda eğiterek; disiplinlerarası işbirliğine açık, toplumsal ve çevresel sorunlara duyarlı, çevik, uyumlu, esnek ve çözüm odaklı mezunlar olarak yetiştirmeyi hedeflemektedir.

Bölüm Misyonu Bileşenleri
BMB1: Eleştirel düşünebilen, yaratıcı, çevik, uyumlu, esnek çözüm odaklı disiplinlerarası işbirliğine yatkın, iletişime açık mezunlar yetiştirmek
BMB2: Girişimcilik kültürünü yönetme ve işletme becerileriyle sektörde kendi işlerini kurabilen mezunlar yetiştirmek
BMB3: Eğitim-öğretim ve tasarım-uygulamada çeşitli paydaşlar ile etkileşim içinde olmayı sağlayan ortamlar yaratmak
BMB4: Eğitim-öğretim, araştırma ve tasarım-uygulama faaliyetlerinde endüstri le birlikte toplumsal ve çevresel sorunlara duyarlılığı gözetmek

Program Eğitim Amaçları:
PEA1: Program mezunlarımız büyük ölçekli ulusal ve uluslararası firmalarda ürün geliştirme alanlarında görevlendirilmek üzere öncelikli tercih edilirler.
PEA2: Programın mezunları tasarım odaklı girişimcilik ağlarında aktif rol üstlenirler/ kariyer geliştirirler
PEA3:Program mezunları kullanıcı odaklı tasarım araştırması ve kullanıcı deneyimi alanlarında uzman olarak görev alırlar.
PEA4: Program mezunları yurtdışında veya yurtiçindeki farklı üniversitelerde akademik kariyerlerine araştırmacı ve/veya eğitimci olarak devam ederler.
PEA5: Program mezunlarımız yer aldığı çalışmalarda çevresel, ekonomik ve sosyal etkenler ile etik değerleri gözeterek, toplumunun yaşam kalitesinin yükseltilmesinde etki sahibi olurlar
PEA6: Program mezunlarımız çalıştıkları kurumlarda problem çözme yaklaşımlarında çevik ve transdisipliner yaklaşımları ile ön plana çıkarlar

En son Güncellenme Tarihi	28.12.2023

Ders İçeriği (Türkçe)
Görsel Düşünme Nedir?; Görsel Düşünme Yöntemleri: İlham Kaynakları, Hikaye panosu, Duygu panosu, Görsel fırtına, Küçük eskizler; Temel Çizim Teorisi: Form, Hacim, Işık-Gölge, Renk; Eskiz Nedir?: Eskiz çeşitleri, Fikir eskizi, Açıklayıcı eskiz, İkna edici eskiz, Şematik gösterim, Dik görünüşler, Prensip çizimleri, Mekanizma eskizleri, Montaj eskizleri, Mockup; Bilgisayar Destekli Eskiz: Araçlar, Yazılımlar, 3 Boyutlu eskizler; Eskiz ve Tasarım Süreci; Eskiz ve Görsel Araştırma: Eskiz defteri, Tasarımcı günlüğü; Keşfetme Aracı Olarak Eskiz; İletişim Aracı Olarak Eskiz.

Ders İçeriği (İngilizce)
Visual Thinking: Methods of visual thinking, Sources of inspiration, Story boards, Mood boards, Visual storming,Thumbnail sketches; Basic Drawing Theory: Form, Volume,
Shade and Shadow, Colour; What is Sketching: Types of sketches, Idea sketches, Explanatory sketches, Explorative sketches, Persuasive sketches, Coded sketches, Layouts,
Prescriptive sketches, Mechanism sketches, Assembly sketches, Mock-ups; Computer Aided Sketching: Tools, Software, 3-D sketches; Sketching and Design Process;
Sketching and Visual Research: Sketchbook, Designers Journal; Sketching as an Exploration Tool; Sketching as a Communication Tool.

Dersin Öğrenme Çıktıları (DÖÇ)
Bir nesneyi gözleyerek çizer
emel Çizim Teorisi: Form, Hacim, Işık-Gölge, Renk; ilgili bilgi ve beceriye sahip olurlar
Sketch ve eskiz ile ilgili araç setleri kullanabilir

Tanıtım Bilgileri	
Ders Dili	Türkçe
Ders Türü	Seçmeli
Öğretim Elemanları	ÖĞR. GÖR. LEVENT BURGAZLI
Dersin Veriliş Biçimi	Bu ders sadece yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir.
Dersin Önkoşulları	Bu dersin ön koşulu ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
Önerilen Dersler	Bu dersle ilişkili önerilen başka dersler bulunmamaktadır.
Okuma Listesi ve Kaynaklar	
Değerlendirme	1 Ara Sınav ve 1 Final
Staj & Uygulama	Yok

Öğretim Yöntem ve Teknikleri
Öğretim Yöntemleri
Anlatım
gözlem
uygulama alıştırma
örnek olay inceleme
proje tasarımı yönetim
Öğretim Yeterlilikleri
Yaratıcı problem tanımlama, çözüme yönelik fikir geliştirme, eleştirel düşünme ve edindiği bilgileri sentezleyerek çözüm önerileri oluştururla
Temel tasarım ve görsel organizasyon öge ve ilkeleri ile düşünebilme ve fikirlerini iki ve üç boyutlu olarak ifade edebilir.

İçerik	
1. hafta	tanışma ve ders içeriği
2. hafta	eskiz nedir ? Çizim ve eskiz arasındaki farklar.
3. hafta	tasarım çizimi tarihi bir bakış açısı.
4. hafta	tasarım ve çizim. tasarım çiziminin özellikleri.
5. hafta	düşünme ve çizim.
6. hafta	örnek olay incelemesi.
7. hafta	tasarım çizimi sınıflandırması.
8. hafta	uygulama: gözlem ve araştırma aracı olarak çizim.
9. hafta	uygulama: düşünme aracı olarak çizim.
10. hafta	uygulama: üretken çizim.
11. hafta	uygulama: üretken çizim.
12. hafta	uygulama: iletişim aracı olarak çizim.
13. hafta	uygulama: sunum aracı olarak çizim.
14. hafta	FİNAL

Dersin meslek eğitimini sağlamaya yönelik katkısı

No	Program Yeterlilikleri	Katkı Düzeyi (0-1-2-3)	DÖÇ 1	DÖÇ 2	DÖÇ 3	DÖÇ 4
1	Tasarım-sanat bilgilerini uygulama, temel mühendislik bilgilerini kullanabilme		0	0	0	
2	Ürünün tasarım-üretim-tüketim-pazarlama-kullanım süreçlerini yorumlayabilme		0	3	0	
3	Gereksinimleri karşılayacak biçimde bir ürünü, sistemi, detayı, süreci tasarlayabilme		2	3	0	
4	Disiplinler arası ortak çalışabilme		0	0	0	
5	Tasarım problemlerini saptayabilme, tanımlayabilme ve / veya çözümleyebilme		3	3	0	
6	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olabilme		3	3	3	
7	Etkin iletişim kurabilme		3	3	3	
8	Tasarım disiplininin yaşam döngüsü içindeki etkilerini anlama-yorumlama-öngörme yetkinliğine sahip alabilme		1	3	0	
9	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ve bunu gerçekleştirebilme		0	0	0	
10	Çağın sorunlarını kavrayabilme ve sorgulayabilme		0	1	0	
11	Mesleki özgüvene sahip olabilme ve inisiyatif alabilme		3	3	3	
12	İki boyutluya da üç boyutlu düşünebilme ve ifade edebilme		3	3	3	
13	Endüstriyel tasarım disipline kapsamına giren farklı ölçeklerdeki tasarımları gerçekleştirebilme		2	3	0	
14	Endüstriyel tasarım sürecinde ekonomik koşulları ve piyasa yapılarını değerlendirebilme		0	1	0	
15	Tasarımın tarihsel gelişimi hakkında bilgi sahibi olma ve yorumlayabilme		0	0	0	
16	Görsel algı ve anlatım becerisine sahip olabilme		3	3	3	
17	Akılcı, soyut analiz ve sentez yapabilme		2	3	3	
18	Profesyonel hassasiyet bilincine sahip olabilme		2	2	3	
19	Endüstrinin beklentilerini karşılayabilecek güncel teknolojik bilgiye sahip olma ve kullanabilme		0	0	0	
20	Bilgisayar destekli programlara hakim olma; ölçekli model üretme		0	0	0	

0 : Desteklemiyor 1 : Alt seviyede destekliyor 2 : Orta seviyede destekliyor 3 : Üst seviyede destekliyor

Dersin amaçları

Katkı Düzeyi (0-1-2-3)	**PEA1**	**PEA2**	**PEA3**	**PEA4**	**PEA5**	**PEA6**
Dersin amaçları						

Kategori (Kredi ya da AKTS Kredisi):

Tasarım	Tasarım Kuram ve Yöntemleri	Tasarım Teknolojileri	Genel Eğitim
3		1	

Ders Kontenjan Bilgileri ve Açılma Bilgileri		
Dersin Optiumum (ideal olması gereken) Kontejanı	15	
Dersin Maksimum Kontenjanı	25	
Dersin Açılması Önerilen Dönemi	Güz	Bahar

Değerlendirme Yöntemi ve Geçme Kriterleri		
	Sayısı	Yüzdesi
1. Arasınav	1	40
Dönem Sonu Sınavı	1	60
Toplam	2	100