

Mimarlık ve Tasarım Fakültesi  
Endüstriyel Tasarım Bölümü  
ENT235 Ürün Tasarımı I 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, mezunları ve birbiriyle 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 düşünme, 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 ortamı yaratmak.  
BMB4: Eğitim-öğretim, araştırma ve tasarım-uygulama faaliyetlerinde endüstri ile birlikte toplumsal ve çevresel sorunlara duyarlılığı gözlemlemek.

Program Eğitim Amaçları:  
PEA1: Program mezunlarımız büyük ölçekli ulusal ve uluslararası firmalarda ürün geliştirme alanlarında görevlendirilmek üzere öncelikli tercih edilirler.  
PEA2: Programın mezunlarını tasarım odaklı girişimcilik alanlarında aktif rol üstlenirleri kariyer geliştirirler.  
PEA3: Program mezunlarını kullanıcı odaklı tasarım araştırması ve kullanıcı deneyimi alanlarında uzman olarak görev alırlar.  
PEA4: Program mezunlarını yurtiçinde veya yurtdışındaki farklı üniversitelerde akademik kariyerlerine araştırmacı ve/veya eğitmen olarak devam ederler.  
PEA5: Program mezunlarımız yer aldığı çalışmalarda çevresel, ekonomik ve sosyal etkenler ile etik değerleri gözleterek, 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 Güncelleme Tarihi	28.12.2023
--------------------------	------------

<b>Ders İçeriği (Türkçe)</b> Bu ders kapsamında öğrencilerin; temel tasarım ilke ve kavramlarını proje uygulamalarında kullanabilmeleri, kavramsal proje konularını ürün tasarımı süreçlerine dönüştürebilmeleri, küçük ölçekli ürün tasarımı projeleri geliştirebilmeleri, basit kullanıcı araştırmaları yürütülebilmeleri beklenmektedir.
--

<b>Ders İçeriği (İngilizce)</b> Within the scope of this course, students are expected to be able to use basic design principles and concepts in project applications, transform conceptual project topics into product design processes, develop small-scale product design projects, and conduct simple user research.
---

<b>Dersin Öğrenme Çıktıları (DÖÇ)</b> Temel tasarım ilke ve kavramlarını proje uygulamalarında görselleştirir. Kavramsal ürün tasarımı sürecini oluşturan etkenler arasındaki ilişkiyi açıklar. Temel düzeyde küçük ölçekli ürün tasarımı gerçekleştirir.
--

<b>Tanıtım Bilgileri</b>	
<b>Ders Dili</b>	Türkçe
<b>Ders Türü</b>	Zorunlu Dersler
<b>Öğretim Elemanları</b>	Müh İsmail Hakkı dut, Öğr. Gör. Levent Burgazlı, Doç. Dr. Engin Kapkın, Öğr. Gör. Serpil Özdemir, Dr. Öğr. Üye. Gizem Hediye Eren
<b>Dersin Veriliş Biçimi</b>	Bu ders sadece yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir.
<b>Dersin Önkoşulları</b>	Bu dersin ön koşulu ya da eş koşulu bulunmamaktadır.
<b>Önerilen Dersler</b>	Bu dersle ilişkili önerilen başka dersler bulunmamaktadır. Waltchlaeger, C., Busic-Snyder, C., Basic Visual Concepts and Principles for Artists, Architects, and Designers; Hannah, G. G., Elements of Design; Leborg, C. Visual Grammar; Atalayer, F., Temel Sanat Ogeleri. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları; Denel, B., Tasarım Üzerine Bir Deneme. İstanbul: Yükselen Matbaacılık Limited Şirketi; Güngör, H. I., Temel Tasarım. İstanbul: AFA Matbaası; Robertson, S., & Bertling, T., How to Draw: drawing and sketching objects and environments from your imagination. Design Studio Press; Steur, R., Eissen, K., Sketching: The Basics. Ürün Geliştirme ve Tasarım Süreci: Ulrich, K.T., Eppinger, S.D., Product Design and Development; Roozenberg, N.F.M., Eekels, J., Product Design: Fundamentals And Methods; Milton, A., Rodgers, P., Product Design - Lawson, B., How Designers Think; <b>Tasarım Araştırmaları:</b> Kumar, V., 101 Design Methods Structured Approach for Drawing; Buxton, B., Sketching User Experiences; Hanington, B., Martin B., Universal Methods of Design; O'Grady, J.V., O'Grady K., A Design Research Manual; Laurel, B., Lunenfeld P., Design Research: Methods and Perspectives; <b>Genel Tasarım Kitapları:</b> Cross, N., Designing Ways of Knowing; Norman, D. The Design of Everyday Things; Papanek, V., Design For The Real World: Human Ecology and Social Change; Heskest, J., Industrial Design; Brown, T., Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation; Kelley, T., The Art of Innovation
<b>Okuma Listesi ve Kaynaklar</b>	
<b>Değerlendirme</b>	1 Ara Sınav ve 1 Final
<b>Staj &amp; Uygulama</b>	

<b>Öğretim Yöntem ve Teknikleri</b>	
<b>Öğretim Yöntemleri</b>	Anlatım
<b>Gözlem</b>	
<b>Uygulama</b>	
<b>Araştırma</b>	
<b>Proje Tasarımı Yönetimi</b>	
<b>Dersin meslek eğitimini sağlama yönelik katkısı (PEA ile ilişkilendirerek bilir, yapar... gibi yetkinlik ifadeleri)</b>	Etik kurallara uyar, takım halinde çalışır, eleştirel düşünür; soyut analiz ve sentez yapar; proje tasarlar ve yönetir.

<b>İçerik</b>	
<b>1. hafta</b>	Temel bir tasarım problemine ilişkin çözümler üretme: neden-sonuç ilişkisini açıklama üzerine bir proje
<b>2. hafta</b>	Alanyazın taraması
<b>3. hafta</b>	Pazar araştırması
<b>4. hafta</b>	Problem tanımının yapılması
<b>5. hafta</b>	Fikir geliştirme
<b>6. hafta</b>	Prototip üretme
<b>7. hafta</b>	Prototiplerin test edilmesi
<b>8. hafta</b>	El ile ilişkili, ergonomisini deneyimlemek üzerine bir proje
<b>9. hafta</b>	Alanyazın taraması
<b>10. hafta</b>	Pazar araştırması
<b>11. hafta</b>	Problem tanımının yapılması
<b>12. hafta</b>	Fikir geliştirme
<b>13. hafta</b>	Prototip üretme
<b>14. hafta</b>	Prototiplerin test edilmesi

<b>Dersin amaçları</b>						
<b>Katkı Düzeyi (0-1-2-3)</b>	PEA1	PEA2	PEA3	PEA4	PEA5	PEA6
Dersin amaçları		1	1			1

<b>Kategori (Kredi ya da AKTS Kredisi):</b>			
Tasarım	Tasarım Kuram ve Yöntemleri	Tasarım Teknolojileri	Genel Eğitim
8,0	2	2	

<b>Ders Kontenjan Bilgileri ve Açılma Bilgileri</b>		
Dersin Optimum (ideal olması gereken) Kontenjanı		40
Dersin Maksimum Kontenjanı		85
Dersin Açılması Önerilen Dönem	Güz (X)	Bahar

<b>Dersin meslek eğitimini sağlama yönelik katkısı</b>						
<b>No</b>	<b>Program Yetenekleri</b>	<b>Katkı Düzeyi (0-1-2-3)</b>	<b>DÖÇ 1</b>	<b>DÖÇ 2</b>	<b>DÖÇ 3</b>	<b>DÖÇ 4</b>
1	Tasarım-sanat bilgilerini uygulama, temel mühendislik bilgilerini kullanabilme		2	1	1	
2	Ürünün tasarım-üretim-tüketim-pazarlama-kullanım süreçlerini yorumlayabilme		0	1	1	
3	Gereklenimleri karşılayacak biçimde bir ürün, sistemi, detayı, süreci tasarlayabilme		2	2	2	
4	Disiplinler arası ortak çalışabilme		0	0	0	
5	Tasarım problemlerini saptayabilme, tanımlayabilme ve / veya çözümlenebilme		2	2	2	
6	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olabileme		1	1	1	
7	Etkin iletişim kurabilme		3	3	3	
8	Tasarım disiplininin yaşam döngüsü içindeki etkilerini anlama-yorumlama-öngörme yetkinliğine sahip olabileme		2	2	2	
9	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ve bunu gerçekleştirilebilme		1	1	1	
10	Çağın sorunlarını kavrayabilme ve sorgulayabilme		1	1	1	
11	Mesleki özgüvene sahip olabileme ve inisiyatif alabilme		1	1	1	
12	İki boyutlu ya da üç boyutlu düşünme ve ifade edebilme		1	1	1	
13	Endüstriyel tasarım disiplini kapsamına giren farklı ölçeklerdeki tasarımları gerçekleştirilebilme		1	1	1	
14	Endüstriyel tasarım sürecinde ekonomik koşulları ve piyasa yapılarını değerlendirebilme		1	1	1	
15	Tasarımın tarihsel gelişimi hakkında bilgi sahibi olma ve yorumlayabilme		0	0	0	
16	Görsel algı ve anlatım becerisine sahip olabileme		2	2	2	
17	Akıcı, soyut analiz ve sentez yapabileme		2	2	2	
18	Profesyonel hassasiyet bilincine sahip olabileme		1	1	1	
19	Endüstrinin beklentilerini karşılayabilecek güncel teknolojik bilgiye sahip olma ve kullanabilme		1	2	2	
20	Bilgisayar destekli programlara hakim olma; ölçekli model üretme		0	0	1	
0 : Desteklemez 1 : Alt seviyede destekliyor 2 : Orta seviyede destekliyor 3 : Üst seviyede destekliyor						

<b>Değerlendirme Yöntemi ve Geçme Kriterleri</b>			
	Sayı		Yüzdesi
1. Arasınav	1		40
Dönem Sonu Sınavı	1		60
Toplam	2		100