

**Mimarlık ve Tasarım Fakültesi**  
**Endüstriyel Tasarım Bölümü**  
**ENT 345 Ürün Deneyimi (TR) Dersi AKTS Paket Bilgileri**

Bölüm Misyonu: Endüstriyel tasarım bölümümüz, 21. yüzyılın gerektirdiği yetkinlikleri bünyesinde barındıran, işbirliği, iletişim, eleştirilme 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 düşünme, yaratıcı, çevik, uyumlu, esnek çözüm odaklı disiplinlerarası işbirliğine katkı, iletişime açık mezunlar yetiştirmek  
BMB2: Girişimcilik kültürünü yönlendiren 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 ile 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 edilebilir.  
PEA2: Programın mezunlarını tasarımı odaklı girişimcilik alanlarında aktif rol üstlenmeleri/kariyer geliştirmeleri  
PEA3: Program mezunlarını kullanıcı odaklı tasarım araştırması ve kullanıcı deneyimi alanlarında uzman olarak görev alırlar.  
PEA4: Program mezunlarını yurtdışında veya yurtdışındaki farklı üniversitelerde akademik kariyerlerine araştırmacı ve/veya eğitmeni olarak devam ederler.  
PEA5: Program mezunlarımız yer aldığı çalışmalarda çevresel, ekonomik ve sosyal etkileri ile etik değerleri gözeterek, toplumun yaşam kalitesinin yükseltilmesinde etki sahibi olurlar  
PEA6: Program mezunlarımız çalıştıkları kurumlarda problem çözme yaklaşımlarında çevik ve transdisipliner yaklaşımları ile ön plana çıkarlar

<b>En son Güncellenme Tarihi</b>	01.05.2023
----------------------------------	------------

**Ders İçeriği (Türkçe)**

Ürün Tasarımında Biçim, Biçimin İşlevi, Ürün Semantiği, Göstergebilim, Metafor, Analoji, Malzemenin Anlamı, Malzeme Deneyimi; Ürün-Kullanıcı Etkileşimi; Duyulama; Algılama; Duyusal Deneyim; Anlamsal Deneyim; Duyusal Deneyim; Görme Deneyimi; Dokunma Deneyimi; İşitme Deneyimi; Tatma Deneyimi; Koklama Deneyimi; Çokluduyusal Yaklaşımlar; Duyular Arası Haberleşme; Sinestezi; Deneyim Tasarımı, Hikaye Anlatışı

**Ders İçeriği (İngilizce)**

Form in Product Design; Function of Form; Product Semantics; Semiotics; Metaphor; Analogy; Meaning of Material; Material Experience; Product-User Interaction; Sensation; Perception; Sensory Experience; Semantic Experience; Emotional Experience; Visual Experience; Tactile Experience; Auditory Experience; Gustatory Experience; Olfactory Experience; Multisensory Approaches; Crossmodal Communication; Synesthesia; Experience Design; Storytelling.

**Tanıtım Bilgileri**

<b>Ders Dil</b>	Türkçe
<b>Ders Türü</b>	Mesleki Seçmeli
<b>Öğretim Elemanları</b>	ARAS, GÖR, DR. BARIŞ DERVİŞ
<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.
<b>Okuma Listesi ve Kaynaklar</b>	Ellen Lupton - Design is Storytelling; James Gleick - Kaos; George Mather - Duyu ve Algının Temelleri; Bruce Goldstein - Duyum ve Algı
<b>Değerlendirme</b>	1 Ara Sınav ve 1 Final
<b>Staj &amp; Uygulama</b>	

**Dersin Öğrenme Çıktıları (DÖÇ)**

Ürün deneyimini etkileyen faktörleri açıklayabilir.  
Duyusal etkileşimleri tanımlayarak ürün deneyimleri kurgulama becerisine sahip olur.  
Ürün deneyimini hikayeleştirme tekniklerine hakim olur.  
Kullanıcı deneyimini haritalama becerisine sahip olur.

**Öğretim Yöntem ve Teknikleri**

**Öğretim Yöntemleri**  
Sunum  
Uygulama  
Deneyimleme

**Dersin meslek eğitimini sağlamaya yönelik katkısı (PEA ile ilişkilendirerek bilir, yapar... gibi yetkinlik ifadeleri)**

Kullanıcı odaklı tasarım araştırması ve kullanıcı deneyimi alanlarında uzman olarak görev alırlar.

**İçerik**

<b>1. hafta</b>	Biçim, malzeme ve işlev arasındaki ilişkiler.
<b>2. hafta</b>	Üründe anlambilim ve göstergebilim.
<b>3. hafta</b>	Hikaye anlatısı olarak tasarım.
<b>4. hafta</b>	Duyulama ve algılama.
<b>5. hafta</b>	Deneyimin tanımı. Ürün deneyimine giriş.
<b>6. hafta</b>	Kullanıcı deneyimi. Kullanıcı deneyimi haritalama. Bir ürün örneği üzerinden görsel deneyim çalışması.
<b>7. hafta</b>	Ara sınav.
<b>8. hafta</b>	Duyular için tasarım.
<b>9. hafta</b>	Deneyim ekonomisi.
<b>10. hafta</b>	Persona ve ürün karakteri.
<b>11. hafta</b>	Duyusal deneyimler. Görme ve dokunma. Bir fiziksel ürün örneği üzerinden görsel ve dokunsal deneyim çalışması.
<b>12. hafta</b>	Duyusal deneyimler. İşitme Bir fiziksel ürün örneği üzerinden işitsel deneyim çalışması.
<b>13. hafta</b>	Duyusal deneyimler. Koklama ve tatma. Bir fiziksel ürün örneği üzerinden koklama ve tatma deneyim çalışması.
<b>14. hafta</b>	Çokluduyusal etkileşimler. Bir fenomenoloji olarak sinestezi ve sinestik tasarım yaklaşımları.

**Dersin amaçları**

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

**Kategori (Kredi ya da AKTS Kredisi):**

Tasarım	Tasarım Kuram ve Yöntemleri	Tasarım Teknolojileri	Genel Eğitim
3	1		

**Ders Kontenjan Bilgileri ve Açılma Bilgileri**

Dersin Optimum (ideal olması gereken) Kontenjanı	16
Dersin Maksimum Kontenjanı	20
Dersin Açılması Önerilen Dönemi	Güz (X) Bahar (X)

**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		1	1	2	2
2	Ürünün tasarım-üretim-tüketim-pazarlama-kullanım süreçlerini yorumlayabilme		3	1	2	2
3	Gereksinimleri karşılayacak biçimde bir ürünü, sistemi, detayı, süreci tasarlayabilme		2	2	3	3
4	Disiplinler arası ortak çalışabilme		2	2	2	2
5	Tasarım problemlerini saptayabilme, tanımlayabilme ve / veya çözümlenebilme		2	2	1	3
6	Mesleki ve etik sorumluluk bilincine sahip olabilmek		1	0	1	2
7	Etkin iletişim kurabilme		1	2	2	2
8	Tasarım disiplininin yaşam döngüsü içindeki etkilerini anlama-yorumlama-öngörme yetkinliğine sahip alabilme		2	1	2	2
9	Yaşam boyu öğrenmenin gerekliliği bilinci ve bunu gerçekleştirilebilme		0	0	0	1
10	Çağın sorunlarını kavrayabilme ve sorgulayabilme		1	1	2	3
11	Mesleki özgüvene sahip olabilmek ve inisiyatif alabilme		1	1	1	3
12	İki boyutlu ya da üç boyutlu düşünme ve ifade edebilme		0	1	0	2
13	Endüstriyel tasarım disiplini kapsamına giren farklı ölçeklerdeki tasarımları gerçekleştirilebilme		1	1	1	2
14	Endüstriyel tasarım sürecinde ekonomik koşulları ve piyasa yapılarını değerlendirebilme		1	0	1	1
15	Tasarımın tarihsel gelişimi hakkında bilgi sahibi olma ve yorumlayabilme		2	1	2	3
16	Görsel algı ve anlatım becerisine sahip olabilmek		1	1	3	2
17	Akılcı, soyut analiz ve sentez yapabileme		2	2	2	2
18	Profesyonel hassasiyet bilincine sahip olabilmek		2	1	2	2
19	Endüstrinin beklentilerini karşılayabilecek güncel teknolojik bilgiye sahip olma ve kullanabilme		1	1	1	2
20	Bilgisayar destekli programlara hakim olma; ölçekli model üretme		0	0	1	1

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

**Değerlendirme Yöntemi ve Geçme Kriterleri**

	Sayısı	Yüzdesi
1. Arasınav	1	40
Dönem Sonu Sınavı	1	60
Toplam	2	100