

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Tasarım	KHAS 107	Güz	03+00+00	Zorunlu	3	5
Akademik Birim:	Çekirdek Program					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	-					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	Ali Dur					
Dersin Amacı:	<p>Bu ders öğrencilere tasarımın geniş dünyasını ve değişim yaratma güdülü pratiklerini, çeşitli üretim ve düşünce alanları ve farklı vakalar üzerinden tanıtmayı hedeflemektedir. Bunu yaparken yaratıcı-düşünce, inovasyon, problem-çözme, entelektüel duyarlılık ve sürdürülebilirlik kavramlarını da odağına alır; tasarım olgusunu materyal, teknoloji teknik, mekan, ekoloji, politika gibi çeşitli bağlam ve perspektiflerde inceler. Genel tasarım disiplinleri, mimarlık, mühendislik, bilim, iletişim, iş geliştirme gibi farklı alanlardan sunulan örneklerle, bu alanların arasındaki keskin ayrımları da bulandıracak şekilde, daha geniş bir disiplinler dâvresinde tasarımın yaratabileceği pozitif değişim ve büyük ölçekli etkilere dikkat çekmeye çalışır. Öğrencilerin birer yaratıcı birey ve yaratıcı bir topluluğun üyeleri olarak görüldüğü derste, onların takım çalışması, etkili iletişim (yazılı, sözlü ve görsel), proje yönetimi, sunum ve hikaye-anlatıcılığı gibi becerilerini geliştirmeyi hedefler.</p>					
Dersin İçeriği:	<p>Ders, tasarımın temel kavramlarını, aşamalarını ve farklı alanlarda uygulamalarını kapsayan 4 temel modül ve öğrencilerin kendi tasarım projelerini mentörler eşliğinde geliştirdiği 5 haftalık bir workshop çalışmasından oluşur.</p> <p>1. Tasarımın Doğasını ve Gücünü Anlamak: Bu modül tasarıma dair temel kavramları, değerleri ve amaçları içerir: Tasarım olgusunun tarihte, kültürde, gündelik ve profesyonel hayattaki yeri; yaratıcı-düşünce ve inovasyon, insan-odaklı tasarım ve sosyal etki.</p> <p>2. Tasarım Hikayeleri: Birinci modülün daha derinleştirilmiş bir eklentisi olarak, tasarımın yanı sıra bizzat tasarımların ve tasarımcıların da tanıtıldığı bu modülde, farklı üretim alanları ve ölçeklerden ilham verici örnekler sunulacak ve tasarım pratiği daha yakından incelenecektir.</p> <p>3. Problem Tanımlama, Alan Araştırması, Analiz ve Görselleştirme: Bu modül tasarım sürecinin ilk temel aşamaları ve araçlarını kapsar. Öğrenciler, bir tasarım projesini oluşturma ve sürdürmede önemli olan ön araştırma, fikir geliştirme, çeşitli bilgi toplama ve değerlendirme yöntemleri ve görselleştirme araçları ile tanışır. Örnekler ve ufak ölçekli ödevler ile bu aşamalar ve düşünme modelleri yakından incelenir.</p> <p>4. Prototipleme, Test Etme ve Geliştirme: Son modülde, önceki modülde incelenen aşamalarla yakın ilişkili bir şekilde, tasarım projesi ya da ürünün modelleme (mock-up, maket, deneme sürümü vb.), test etme ve bunlar ışığında geliştirilerek son haline getirilmesindeki süreç ve araçlar anlatılacaktır. Bu modülde de ufak çaplı ödev ve üretimlerle, son workshop çalışmasında da takip edilecek olan tasarımın temel aşamaları incelenmiş olacaktır.</p> <p>PROJE ÇALIŞMASI (WORKSHOP):</p> <p>Bu 5 haftalık süreçte, öğrenciler takımlar halinde kendi tarifledikleri tasarım projeleri üzerine çalışacaklardır. Tasarım projelerinin hedeflediği sosyal etki veya hitap ettiği son kullanıcı, aşamaları ve araçları öğrenciler tarafından ve projenin kendi özelliklerine göre belirlenecektir.</p> <p>a. Problemin / konunun ve ihtiyaçların belirlenmesi, piyasa / alan / kullanıcı araştırması ve tasarım probleminin detaylandırılması</p> <p>b. Konsept Tasarım / Fikir Geliştirme</p> <p>c. Tasarım Detayları ve Geliştirme</p> <p>d. Modelleme / Üretim</p>					

	e. Test Etme ve Geri-besleme f. Dökümantasyon ve Sunum
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none"> • 1- Tasarım düşüncesi ve pratikleri hakkında temel kavram ve bilgilere sahip olacaklardır • 2- Farklı tasarım alanları ve uygulamaları arasında, araçlar/stratejiler/süreçler bağlamında karşılaştırma ve kendi disiplinleri özelinde de ilişki kurma yetisini kazanacaklardır • 3- Çeşitli tasarım süreç ve düşünme - üretme modellerini (anlatı oluşturma, problem tarifleme ve temsil etme, alternatif üretme, yaratıcı düşünme, takım çalışması vb.) kendi akademik çalışmalarında kullanma şansı kazanacaklardır • 4- Kendi düşünsel süreç ve fikirlerini anlaşılır ve etkin şekilde aktarabilme yetisi ile birlikte ilgili araç ve mecraları (metin, grafik, çizim, video, animasyon vb.) kullanabilme becerisi kazanacaklardır • 5- Etraflarında bulunan nesnelere, sistemlerin ve durumların nasıl ve neden var olduklarına dair entelektüel bir merak ve kritik bir bakış açısı edineceklerdir
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	<ul style="list-style-type: none"> • Stüdyo Deneyimi: Fiziksel Üretim, Toplu Paylaşma ve Değerlendirme • Ders Anlatımı / Film Gösterimleri / Kısa Okumalar / Ufak Ölçekli Ödevler • Jüri Değerlendirmeleri ve Grup Sunumları

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	DERSE GİRİŞ VE TANIŞMA	
2	MODÜL-1: TASARIMIN DOĞASI, TEMEL KAVRAMLARI VE AŞAMALARI + SINIF İÇİNDE BİR ATÖLYE	
3	MODÜL-1: İNSAN ODAKLI TASARIM, SOSYAL ETKİ VE DEĞİŞİM + KOLEKTİF TARTIŞMA (Davetli Konuşmacı - Yapılı Çevre ve Kamusal Etki)	Kısa Okuma / Belgesel
4	MODÜL-2: TASARIM HİKAYELERİ	
5	MODÜL-2: TASARIM HİKAYELERİ - II (Davetli Konuşmacı - İletişim Kampanyaları)	İnceleme Ödevi (Dökümantasyon)
6	MODÜL-3: PROBLEM TANIMLAMA, ALAN ARAŞTIRMASI, ANALİZ VE BULGULARIN GÖRSELLEŞTİRMESİ	
7	MODÜL-3: PROBLEM TANIMLAMA, ALAN ARAŞTIRMASI, ANALİZ VE BULGULARIN GÖRSELLEŞTİRMESİ	Ev Ödevi (Üretim)
8	MODÜL-4: PROTOTİPLEME, TEST ETME VE GELİŞTİRME	
9	MODÜL-4: PROTOTİPLEME, TEST ETME VE GELİŞTİRME (Davetli Konuşmacı - Endüstri Ürünleri Tasarımı ve Mühendislik)	Ev Ödevi (Üretim)
10	Proje Çalışması - I	
11	Proje Çalışması - II	Haftalık Üretimler / Rapor
12	Proje Çalışması - III	Haftalık Üretimler / Rapor
13	Proje Çalışması - IV	Haftalık Üretimler / Rapor
14	Proje Çalışması - V	Haftalık Üretimler / Rapor

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

- Brown, T., Change by Design, 2009
- Nelson, H. G., Stolterman, E., The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World, 2012
- Manzini, E., Design, When Everybody Designs, 2015
- Binder, T., De Michelis, G., Ehn, P., Jacucci, G., Linde, P., Wagner, I., Design Things, 2011

DİĞER KAYNAKLAR

Kitap:

- Collomina, B., Wigley, M., Are we human: notes on an archeology of design, Lars Müller Publishers, 2016
- Cross, N., Design Thinking: understanding how designers think and work, Bloomsbury Publishing, 2011
- Tharp, B. M. & S. M., Discursive Design: Critical, Speculative, and Alternative Things, 2019
- Architecture for Humanity, Design Like You Give a Damn [2], 2012

Film:

- Objectified, G. Hustwit (Dir.), 2009
- Abstract: The Art of Design, 2017 (Netflix series, 2 seasons)
- The Boy Who Harnessed the Wind, C. Ejiófor, 2019 (Available on Netflix)
- The Creative Brain, J. Beamish & T. Trackman (Dir.), D. Eagleman (Writer), 2019 (Available on Netflix)

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	14	10
Laboratuvar	-	-
Uygulama	-	-
Arazi Çalışması	-	-
Proje	1	50
Ödev	4	40
Sunum/Jüri	-	-
Derse Özgü Staj	-	-
Diğer Uygulamalar (seminer, stüdyo kritiği, workshop vb.)	-	-
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler (okuma, bireysel çalışma vb.)	-	-
Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	-	-
Final Sınavı	-	-
Total:	19	100

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Laboratuvar	0	0	0
Uygulama	0	0	0

Arazi Çalışması	0	0	0
Proje	5	8	40
Ödev	0	0	0
Sunum/Jüriye Hazırlık	1	22	22
Derse Özgü Staj	0	0	0
Diğer Uygulamalara Hazırlık	0	0	0
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	7	3	21
Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	0	0	0
Final Sınavı	0	0	0
Toplam İş Yüğü (saat):			125

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5
OC1			1		
OC2		1			
OC3					2
OC4			2		
OC5	1				

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek