

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U+L (saat/hafta) | Türü (Z / S) | Yerel Kredi | AKTS |
|-------------------------------------|---|---------|-----------------------|--------------|-------------|------|
| Tasarım Yöntem ve Süreçleri | IND 204 | Bahar | 02+02+00 | Seçmeli | 3 | 6 |
| Akademik Birim: | Endüstriyel Tasarım | | | | | |
| Öğretim Türü: | Örgün Eğitim | | | | | |
| Ön Koşullar | Yok | | | | | |
| Öğretim Dili: | İngilizce | | | | | |
| Dersin Düzeyi: | Lisans | | | | | |
| Dersin Koordinatörü: | - - | | | | | |
| Dersin Amacı: | Ders, öğrencilerin tasarım prensipleri ve süreçleri hakkında bilgi edinerek tasarım problemlerinin çözümünde kullanmalarını sağlamayı amaçlamaktadır. Öğrenciler profesyonel endüstriyel tasarımın toplumsal, bireysel ve ekonomik faktörleri bağlamında iş ve günlük yaşamı nasıl etkiledikleri üzerine anlayış kazanacaklardır. Ders kapsamında yaratıcılık ve analitik beceriler kazanılırken, tasarımın farklı alanlarda ve disiplinlerle nasıl etkileşim içinde olduğunu öğrenilecektir. Basitten komplekse tüm tasarım problemlerini analiz etmeyi, farklı tasarım aşamalarında anahtar prensip ve yöntemleri uygulama becerisi kazandırmak amaçlanmaktadır. Tasarım teorisini ve yaratıcı düşüncüyü kullanarak farklı sektörlerde tasarım kararları alma becerisi ve tasarım nosyonu üzerine anlayış kazanmalarını için destekleneceklerdir | | | | | |
| Dersin İçeriği: | Bu ders tasarım sürecinin araştırma, kavram geliştirme, senaryo geliştirme, düşündüklerini uygun yöntemlerle ifade etme gibi aşamalarını, farklı temalar ve tasarım uygulamaları üzerinden irdelemeyi ve öğrencilerin tasarım sürecine hakim olabileme ve ekip içerisinde çalışma yetisini içerir. Tasarım aşamasında yararlanılan kuram ve metotlar çerçevesinde, öğrencilere tasarım sürecinin işleyişi, tasarım problemlerinin tanımlanması, tasarım araştırmaları, toplanan bilginin tasarım çözümlerine dönüştürülmesi, farklı tasarlama metotları ile problem çözme becerisinin öğretilmesini içermektedir. Ders tasarımcı düşüncü hakkındaki teorik altyapıyı destekleyen okuma malzemelerini içerir. Endüstriyel organizasyonların her seviyesinde tasarım süreci sınıf içi tartışmalarla ve canlandırma uygulamaları ile ele alınmaktadır. | | | | | |
| Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ): | <ul style="list-style-type: none">1- Yaratıcı bir sürecin planma aşamasında tasarım prensiplerini kullanırlar,2- Etkin bir tasarım için tasarım görevini tanımlar ve değerlendirir,3- Tasarım görevi kapsamında yaratıcı fikirler geliştirir.4- Bir tasarım uzmanlığında tasarımın rolünü anlar5- Tasarımla ilişkili problemin çözümünde kullanabilecekleri birçok metot ve yaratıcı yaklaşımları kullanır, | | | | | |
| Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | - Slide sunumlarla anlatımlar, supported by slides - Sınıf içi tartışmalar ve Soru&Cevap - Tasarım uygulamaları ve öğrenci çalışmaları - Film gösterimleri - Ara dönem sınavı için araştırma raporu. - Açık kaynak final sınavı Öğrenciler ders süresince çalışmaları tamamlamak zorundadırlar | | | | | |

HAFTALIK PROGRAM

| Hafta | Konular | Ön Hazırlık |
|-------|--|-------------|
| 1 | Giriş Dersi | |
| 2 | Tasarım ve Ürün Geliştirme Süreci | |
| 3 | Tasarım Problemini Anlamak | |
| 4 | Tasarımcı Düşüncü ve Tasarım Bilişi | |
| 5 | Tasarım Problemini Yapılandırmak; Kavramsal Ürün Tasarımı | |
| 6 | Tasarım Fazları: Tasarım Görevinin Tanımlanması | |
| 7 | Tasarım Fazları: Yeni Tasarım Fikirleri | |

| | | |
|----|---|--|
| 8 | Tasarım Fazları: Ürün Özelliklerini Değerlendirme | |
| 9 | Tasarım Fazları: Tasarım Geliştirme | |
| 10 | Tasarım Fazları: Karar ve Seçim | |
| 11 | Tasarı Bilgisi; Tasarım için Araştırma | |
| 12 | Tasarım Proje Yönetimi & Tasarımda Ekip Çalışması | |
| 13 | Farklı Tasarım Yaklaşımlarının Metodik Çerçevesi | |
| 14 | Duygusal Tasarım ve Kullanıcı Deneyimi Metotları | |

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). Universal Principles of Design: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach Through Design. Beverly, MA.: Rockport Publishers. Kelley Cross, Nigel, 2007, Designerly ways of knowing, Birkha.
Higgins, J. 101 Creative Problem Solving Techniques. Florida, New Management Publishing Company, 1994.
Blessing, Lu.T. M., Chakrabarti A., 2009, DRM, a design research methodology, London : Springer

DİĞER KAYNAKLAR

Simonsen, J., Bærenholdt J. O., Büscher, M., Scheuer, J. D., 2010, Design Research: Synergies from Interdisciplinary Perspectives

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

| Yarıyıl İçi Çalışmaları | Sayı | Katkı Payı (%) |
|---|----------|----------------|
| Katılım | 1 | 5 |
| Ödev | 3 | 25 |
| Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar | 1 | 30 |
| Final Sınavı | 1 | 40 |
| Total: | 6 | 100 |

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

| Etkinlikler | Sayısı | Süresi (saat) | Toplam İş Yüğü (saat) |
|---|--------|---------------|-----------------------|
| Ders Saati | 16 | 3 | 48 |
| Uygulama | 3 | 5 | 15 |
| Ödev | 3 | 6 | 18 |
| Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar | 1 | 10 | 10 |

| | | | |
|-------------------------------|---|----|------------|
| Final Sınavı | 1 | 10 | 10 |
| Toplam İş Yüğü (saat): | | | 101 |

1 AKTS = 25 saatlik iş yüğü

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

| # | PY1 | PY2 | PY3 | PY4 | PY5 | PY6 | PY7 | PY8 | PY9 | PY10 | PY11 | PY12 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|------|
| OC1 | | | | | | | | | | | | |
| OC2 | | | | | | | | | | | | |
| OC3 | | | | | | | | | | | | |
| OC4 | | | | | | | | | | | | |
| OC5 | | | | | | | | | | | | |

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek