

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı | Kodu | Yarıyıl | T+U+L (saat/hafta) | Türü (Z / S) | Yerel Kredi | AKTS |
|-------------------------------------|--|---------|-----------------------|--------------|-------------|------|
| Dijital Medya ve Modelleme | ARC 215 | Güz | 01+02+00 | Seçmeli | 2 | 3 |
| Akademik Birim: | Sanat ve Tasarım Fakültesi Mimarlık Bölümü | | | | | |
| Öğrenim Türü: | Örgün Eğitim | | | | | |
| Ön Koşullar | Yok | | | | | |
| Öğrenim Dili: | İngilizce | | | | | |
| Dersin Düzeyi: | Lisans | | | | | |
| Dersin Koordinatörü: | -- | | | | | |
| Dersin Amacı: | <p>Ders, ikinci sınıf mimarlık öğrencilerine tasarım süreçlerinde dijital araçları etkili bir şekilde kullanmaları için gerekli beceri ve bilgileri kazandırmayı amaçlamaktadır. Öğrenciler, sektör standardı dijital medya ve modelleme yazılımlarında yeterlilik geliştirecek ve bu araçları mimari tasarımda yetkin bir şekilde kullanabileceklerdir. Kurs, öğrencilerin projelerinin etkileyici dijital temsillerini oluşturmalarını sağlamak için görselleştirme ve render alma becerilerini geliştirmeye vurgu yapmaktadır. Ayrıca, dijital modelleme tekniklerini tasarım iş akışına entegre etmeye odaklanarak, kavramsal eskizlerden ayrıntılı dijital modellere sorunsuz bir geçiş sağlamaktadır. Pratik alıştırmalar ve projeler aracılığıyla öğrenciler, dijital medyayı tasarım fikirlerini etkili bir şekilde iletmek ve yenilikçi tasarım çözümleri keşfetmek için kullanmayı öğrenecek ve böylece ileri düzey mimarlık çalışmaları ve profesyonel uygulamalar için hazırlanacaklardır.</p> | | | | | |
| Dersin İçeriği: | <p>Ders, ikinci sınıf mimarlık öğrencilerine sektör standartlarındaki dijital araçlar ve yazılımlar konusunda kapsamlı bir eğitim sağlar. Müfredat, dijital görselleştirme, render alma ve modelleme tekniklerinde temel becerileri kapsar ve öğrencilerin mimari projelerin ayrıntılı ve etkileyici dijital temsillerini oluşturmalarını sağlar. Öğrenciler, dijital araçları tasarım iş akışlarına entegre etmeyi, kavramsal eskizlerden hassas dijital modellere sorunsuz geçiş yapmayı öğreneceklerdir. Pratik alıştırmalar ve projeler, dijital medyayı tasarım fikirlerini iletmek ve yenilikçi çözümler keşfetmek için uygulamaya odaklanacak, böylece öğrencileri ileri düzey çalışmalar ve profesyonel uygulamalar için hazırlayacaktır.</p> | | | | | |
| Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ): | <ul style="list-style-type: none">1- Parametrik çözümler kullanarak geometri hakkında düşünmek için temel bilgileri edinmek2- Hesaplama araçlarını kullanarak geometriyi görselleştirme becerisi kazanmak3- Fiziksel ve dijital mimari modeller arasında koordinasyon yapmayı öğrenmek4- Çeşitli hesaplama yazılımları kullanarak temel modelleme ve görselleştirme tekniklerinde temel beceriler kazanmak. | | | | | |
| Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | Haftalık ödevler, sunumlar, aralıklı ders atölyeleri | | | | | |

HAFTALIK PROGRAM

| Hafta | Konular | Ön Hazırlık |
|-------|----------------------------|---------------------|
| 1 | Giriş Sunumu | |
| 2 | M1: Dijital Medya & Çizim | Grup çalışması |
| 3 | M1: Dijital Medya & Çizim | Bireysel çalışmalar |
| 4 | M1: Dijital Medya & Çizim | Bireysel çalışmalar |
| 5 | M1: Dijital Medya & Çizim | Bireysel çalışmalar |
| 6 | M2: Dijital Modelleme | Grup çalışması |
| 7 | M2: Dijital Modelleme | Maket & 3d Baskı |
| 8 | M2: Dijital Modelleme | Maket & 3d Baskı |
| 9 | M2: Dijital Modelleme | Bireysel çalışmalar |
| 10 | M3: Dijital Görselleştirme | Grup çalışması |

| | | |
|----|----------------------------|---------------------|
| 11 | M3: Dijital Görselleştirme | Bireysel çalışmalar |
| 12 | M3: Dijital Görselleştirme | Bireysel çalışmalar |
| 13 | M3: Dijital Görselleştirme | Paftalar |
| 14 | Final projeleri sunumları | |

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

Burry, Mark. *Scripting Cultures: Architectural Design and Programming*. Chichester: John Wiley & Sons, 2011.
Menges, Achim, and Sean Ahlquist, eds. *Computational Design Thinking: Computation Design Theory*. Chichester: John Wiley & Sons, 2011.
Mitchell, William J. *The Logic of Architecture: Design, Computation, and Cognition*. Cambridge: MIT Press, 1990.
Oxman, Rivka, and Robert Oxman, eds. *Theories of the Digital in Architecture*. London: Routledge, 2014.
Terzidis, Kostas. *Algorithmic Architecture*. Amsterdam: Architectural Press, 2006.
Whitehead, Henry. *Design Tech: Building Technology for Architects*. London: Laurence King Publishing, 2009.

DİĞER KAYNAKLAR

| |
|--|
| |
|--|

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

| Yarıyıl İçi Çalışmaları | Sayı | Katkı Payı (%) |
|-------------------------|-----------|----------------|
| Katılım | 14 | 10 |
| Proje | 3 | 50 |
| Final Sınavı | 1 | 40 |
| Total: | 18 | 100 |

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

| Etkinlikler | Sayısı | Süresi (saat) | Toplam İş Yüğü (saat) |
|-------------------------------|--------|---------------|-----------------------|
| Ders Saati | 14 | 3 | 42 |
| Proje | 3 | 7 | 21 |
| Final Sınavı | 1 | 12 | 12 |
| Toplam İş Yüğü (saat): | | | 75 |

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

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

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

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek