DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Ürün Sistemleri ve Ürün Geliştirme	IND 304	Bahar	03+00+00	Seçmeli	3	6

Akademik Birim:	Endüstriyel Tasarım
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	Yok
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Lisans
Dersin Koordinatörü:	- -
Dersin Amacı:	Dersin amacı öğrencileri yeni ürün geliştirme süreci bağlamında inovasyon kavramı ile tanıştırmaktır. En temel hedef, öğrencilere yaratıcı düşünme ve kavram geliştirme yöntemlerini uygulayarak yenilikçi tasarım çözümleri üretme becerisi kazandırmaktır. İkinci bir hedef ise, öğrencileri tüketici ve pazar araştırması yapabilir ve bulgularını tasarım geliştirme sürecinde kullanabilir duruma getirmektir. Son olarak, ders öğrencilerin disiplinlerarası takımlar içerisinde çalışma kapasitesini geliştirmeyi amaçlamaktadır.
Dersin İçeriği:	Yaratıcılık, icat, yenilik, orjinallik, değer, inovasyon biçimleri (artımlı, radikal, sürdürücü ve yıkıcı inovasyon), inovasyon tür ve düzeyleri (mimari, pazar hücresi, düzenli ve devrimsel inovasyon), ürünlerin semantik profili, semantik inovasyon, sosyal inovasyon, kavram üretimi, markalaşma, ürün farklılaşması ve konumlama, aktarma, yeniden tasarım, yepyeni ürünler, ürün hattı genişletme, ?ben de? tipi ürünler, ürün modifikasyonu, problem çözme, tüketici davranış ve tercihleri, yeni ürün geliştirme (YÜG) stratejileri, YÜG ile ilintili etkinliklerin yönetimi ve organizasyonu, yeni ürün fikirlerinin ortaya çıkışı, `inovasyon çerçevesi?nin yeni ürün geliştirme sürecine entegrasyonu, stratejik bir araç olarak tasarım, yeni ürünlerin pazardaki başarısının ölçümü ve değerlendirilmesi, Türkiye?den ve dünyadan örnek vaka çalışmaları, tüketici ve pazar araştırma teknikleri, tasarım yöntemleri, veri toplama.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Yeni ürün kavramları geliştirme sürecinde yaratıcı düşünme yöntemlerini kullanır • **2-** Gerçek ürün örnekleri üzerinden icat, inovasyon, yenilik ve ürün iyileştirme kavramlarını birbirinden ayırt edebilir. • **3-** Farkılaşma ve konumlamanın bir ürünün pazardaki başarısına katkısını değerlendirebilir • **4-** Derste öğretilen pazar ve tüketici araştırma tekniklerini kullanarak veri toplar. • **5-** Pazar ve tüketici araştırması bulgularını tasarım sürecine entegre edebilir. • **6-** Etkin bir yeni ürün geliştirme süreci için takım arkadaşları ile işbirliği içinde çalışabilir. • **7-** Yeni tasarım çözümleri üretmek için varolan teknolojiler ve yöntemler arasında yeni bağlantılar tespit edebilir.
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Ders anlatımı.Konuk konuşmacılar tarafından verilen seminerler.Film gösterimleri.Takım projesi.

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Derse Giriş	Ders planının incelenmesi
2	İnovasyonun Tanımlanması: İnovasyon, icat ve yenilik arasındaki ayrım çizgisi / İnovasyonun düzey ve türleri	Belirlenmiş metinlerin derse gelmeden önce çalışılması
3	İnovasyon ve Yaratıcılık Takım Projesinin Duyurulması	Belirlenmiş metinlerin derse gelmeden önce çalışılması Proje çalışması yapacak takımların kurulması
4	Semantik İnovasyon: Ürünlerin semantik profilleri	Belirlenmiş metinlerin derse gelmeden önce çalışılması
5	Konuk Konuşmacı 1 Ödevin Duyurulması	

6	Tüketicileri Tanımak: Tüketici profilleme	Belirlenmiş metinlerin derse gelmeden önce çalışılması
7	Tüketici Araştırması Yapmak: Anket ve mülakat / odak grup çalışması / projeksiyona dayalı teknikler / etnografi Ödevlerin Teslimi	Belirlenmiş metinlerin derse gelmeden önce çalışılması Ödevlerin yazımı ve hazırlanması
8	İnovasyon ve Tasarım: Yeni ürün geliştirme süreci Takım Projeleri Ön-Jürisi	Belirlenmiş metinlerin derse gelmeden önce çalışılması Konsept tasarımların sunum haline getirilmesi
9	Konuk Konuşmacı 2	
10	Tasarımda İnovasyonu Ölçmek: Ürün vaka çalışmaları	Belirlenmiş metinlerin derse gelmeden önce çalışılması
11	Tasarımda Yaratıcılık ve Kavram Üretimi	Belirlenmiş metinlerin derse gelmeden önce çalışılması
12	Tasarımda Uygulamalı Yaratıcı Düşünce Teknikleri: ‘Mindmapping’, ‘moodboards’, ‘personas’	Belirlenmiş metinlerin derse gelmeden önce çalışılması
13	Konuk Konuşmacı 3	
14	Proje Takımlarının Sunumu	Final sunumun hazırlanması

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

-Von Stamm, Bettina. Managing Innovation, Design and Creativity. West Sussex: John Wiley & Sons, 2003.
Trott, Paul. Innovation Management and New Product Development. Essex: Pearson (Prentice Hall), 2005.
Borja De Mozota, Brigitte. Design Management: Using Design to Build Brand Value and Corporate Innovation. New York: Allworth Press, 2003.
Kelley, Tom and Jonathan Littman. The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America?s Leading Design Firm. New York: Doubleday, 2001.
Anheier, Helmut and Yudhishthir Raj Isar (eds). Cultural Expression, Creativity & Innovation. London: Sage, 2010.
Curedale, Robert. Design Methods 1: 200 Ways to Apply Design Thinking. Topanga: Design Community College, 2013.
Verganti, Roberto. Design-Driven Innovation: Changin the Rules of Competition by Radically Innovating What Things Mean. Boston: Harvard Business Press, 2009.
Roy, Robin. Creativity and Concept Design. Milton Keynes: The Open University, 2009.

DİĞER KAYNAKLAR

Film gösterimleri:
Objectified (2009). Dir. Gary Hustwit
Waste Land (2010). Dir. Lucy Walker, Karen Harley.
Kinky Boots (2005). Dir. Julian Jarrold.

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	**Sayı**	**Katkı Payı (%)**
Katılım	1	10
Proje	1	30
Ödev	1	10
Sunum/Jüri	1	10

Final Sınavı	1	40
Total:	**5**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yükü (saat)
Ders Saati	14	3	42
Proje	1	40	40
Ödev	1	15	15
Sunum/Jüriye Hazırlık	1	28	28
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	11	1	11
Final Sınavı	1	14	14
Toplam İş Yükü (saat):			**150**

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

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

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10	PY11
OC1											
OC2											
OC3											
OC4											
OC5											
OC6											
OC7											

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek