

# DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

| Dersin Adı                          | Kodu   | Yarıyıl | T+U+L<br>(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):      |  |         |                       |              |             |      |
| Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri | Ders anlatımı.Konuk konuşmacılar tarafından verilen seminerler.Film gösterimleri.Takım projesi.  |         |                       |              |             |      |

## HAFTALIK PROGRAM

| Hafta | Konular | Ön Hazırlık |
|-------|---------|-------------|
|-------|---------|-------------|

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 Yudhishtir 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 (%) |
|-------------------------|------|----------------|
| Total:                  | 0    | 0              |

## İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

| Etkinlikler            | Sayısı | Süresi (saat) | Toplam İş Yüğü (saat) |
|------------------------|--------|---------------|-----------------------|
| Toplam İş Yüğü (saat): |        |               | 0                     |

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

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek