

DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Ürün Tasarım Stüdyosu: İnovasyon ve Ürün Yönetimi	IND 401	Güz	02+08+00	Zorunlu	6	12
Akademik Birim:	Endüstriyel Tasarım					
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim					
Ön Koşullar	Yok					
Öğrenim Dili:	İngilizce					
Dersin Düzeyi:	Lisans					
Dersin Koordinatörü:	--					
Dersin Amacı:	Ders, endüstri yoluyla çok sayıda üretilecek ürünlerin tasarlanması sürecinde temel mesleki bilgilerin ışığında özgün tasarım yaklaşımlarının geliştirilmesini ve uygulamaya yönelik bilgilerin aktarılmasını amaçlamaktadır. Ayrıca bu aşamaya kadar sürdürülebilirlik ve sistem tasarımı konusunda fikir sahibi olan öğrencinin kullanıcı deneyimi odaklı bakış açıları geliştirmesini, nitelikli deneyimler tasarlamakta kullanılacak araştırma ve gözlem becerilerini kazanmasını hedefler. Proje konuları, öğrencinin kullanıcı deneyimini oluşturan farklı bileşenler arasındaki ilişki ağlarını analiz edip farklı araştırma yöntemlerini 'yaratıcı problem tanımlama ve çözme' süreçleriyle birleştirmesini ve çok yönlü deneyimler tanımlamasını amaçlamaktadır.					
Dersin İçeriği:	Ders ürün tasarımı sürecinin araştırma, problem tanımlama, (ürün) işlev analizleri, kavram geliştirme, ürün eleştirisi, yaratıcı ürün önerileri geliştirme, teknik detay çizme, malzeme ve üretim tekniği belirleme aşamalarını, kapsamlı proje konuları üzerinden yürütmeyi amaçlamaktadır. Beşinci seviye ürün tasarım stüdyosu öğrencilerin, nitelikli kullanıcı deneyimi yaratma odaklı tasarım problemlerine ürün, sistem, servis ve mekan bağlamında kapsamlı yaklaşımlar geliştirmelerini sağlayacak kavramsal ve pratik altyapıyı sağlamaktadır.					
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	<ul style="list-style-type: none">1- Tasarım problemini kullanıcı deneyimi üzerinden tanımlama2- Mevcut ürünler ve kullanıcılar üzerinde araştırma yapma becerilerini geliştirme3- Araştırma yapma ve araştırma sonuçlarını görsel olarak sunabilme4- Verilen konu çerçevesinde yaratıcı çözüm/fikir üretme yöntemleri geliştirme, deneyim tasarımına çok yönlü ve bağlam bazında bakabilme5- Geliştirilen ürün fikirlerinin süreç boyunca 2 ve 3B anlatım teknikleriyle sunabilme6- Kullanıcı deneyimini oluşturan faktörleri analiz edebilme, analitik ve eleştirel bakış açıları geliştirebilme, senaryolar üzerinden kavramsallaştırabilme7- Etnografik araştırma yöntemleri, kültürel ve sosyal bağlamları analiz etme ve tasarım girdisine dönüştürebilme					
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	• Stüdyo içi tartışmalar • Araştırma Çalışmaları • Ürün Modelleri ve Eskiz Çalışmaları • Proje değerlendirme • Ara dönem ve final proje sunumları Öğrenciler yürüttükleri tasarım projeleri ile ilgili gelişmeleri her ders sunmak ile sorumludur					

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Proje Tanıtımı + Proje Föyünün Dağıtılması	
2	Alan Analizi+ Araştırma Konularının Belirlenmesi	
3	Problem Analizi ve Ürün Konsepti Geliştirme	
4	Tasarım Probleminin Tanımlanması	
5	Pazar ve Sektörel İhtiyaçların Belirlenmesi	
6	Kullanıcı İhtiyacı Belirlenmesi	
7	Alternatifli Konseptlerin Üretimi	

8	Ürün Senaryosunun Analizi ve Geliştirilmesi	
9	Konsept Değerlendirilmesi :3 Boyutlu Mock-up Modelleri	
10	Ürün ve Tasarım Değerlendirilmesi	
11	Sistem, Alt-sistem ve Bileşenlerinin Tasarımları	
12	Malzeme ve Detay Çözümlemesi	
13	Ürün Detaylarının Çözümlemesi	
14	Detay ve Ürün Spesifikasyonları Değerlendirmesi	

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

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

- The Design of Everyday Things by Don Norman
- Designing Design by Kenya Hara

DİĞER KAYNAKLAR

- Universal Principles of Design by William Lidwell, Kritina Holden and Jill Butler.
- Cradle to Cradle: Remaking the Way We Make Things by William McDonough and Michael Braungart.
- Lateral Thinking: Creativity Step by Step by Edward De Bono.
- The Art of Innovation: Lessons in Creativity from IDEO, America's Leading Design Firm by Tom Kelley.Jordan P., 2000. Designing Pleasurable Products - An Introduction To The New Human. Taylor & Francis.
- Robert J. Sternberg, 1994. Thinking And Problem Solving. Academic Press.
- Roy, Robin. Creativity and Concept Design. Milton Keynes: The Open University Press, 2009.

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Sayı	Katkı Payı (%)
Katılım	1	10
Sunum/Jüri	3	90
Total:	4	100

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	Sayısı	Süresi (saat)	Toplam İş Yüğü (saat)
Ders Saati	16	9	144
Arazi Çalışması	4	6	24
Sunum/Jüriye Hazırlık	2	36	72
Dersle İlgili Sınıf Dışı Etkinlikler	10	4	40

Ara Sınavlar/Sözlü Sınavlar/Kısa Sınavlar	1	20	20
Toplam İş Yüğü (saat):			300

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				3								
OC2	2											
OC3							3		2			
OC4		2										
OC5			1		1			2				
OC6											2	1
OC7		3										

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek