



BİLECİK ŞEYH EDEBALI ÜNİVERSİTESİ
SÖĞÜT MESLEK YÜKSEKOKULU
İÇ MEKAN TASARIMI
(2020 - 2021) Ders Bilgi Formu



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Evrensel Tasarım	İMS266	3	2 + 0	4,0	Seçmeli
Birim Bölüm	İç Mekan Tasarımı - Ön Lisans (Yüzyüze)				
Amaç	Öğrencilere, iç ve dış mekan tasarımdan, ürün tasarımına, her yaşta ve her yetkinlik düzeyinde kişi tarafından kullanılabilmesini sağlamayı amaçlayan sürdürülebilir tasarım ve düşünce yaklaşımı becerisi kazandırmak.				
Ders İçeriği	Dersin içeriği, evrensel standartlara uygun her yaşta ve her yetkinlik düzeyinde kişilerin kullanabileceği sürdürülebilir mekan tasarım bilinci, evrensel olarak kabul edilen ölçü ve standartlar, engelli birey kavramı / çeşitleri ve yurtiçi/yurtdışından örnekler gibi konularını kapsamaktadır.				
Ders Kaynakları	Engelliler için evrensel standartlar kılavuzu. İstanbul: DEB Akreditasyon Merkezi., Hacıhasanoğlu, İ. (2003). Evrensel tasarım. Tasarım Kuram Dergisi, 2(3): 3-93-100., Çepehan, İ., Güller E. (2020). Evrensel Tasarım Kapsamında Herkes İçin Erişilebilir Tasarım				

Hafta	Konu
1	Dersin tanımı, Evrensel tasarım kavramı ve evrensel tasarım prensipleri
2	Evrensel tasarımda engelli tanımı ve evrensel olarak kabul edilen ölçü ve standartlar.
3	Engelli birey kavramı / çeşitleri İç ve dış mekanda yapılan evrensel tasarım uygulama örnekleri
4	Engelli birey kavramı / çeşitleri İç ve dış mekanda yapılan evrensel tasarım uygulama örnekleri
5	Yurtiçi ve yurtdışı engelli standartları ve uygulama görselleri
6	Engelli yaşam alanının verilen proje içerisinde evrensel tasarım prensiplerine uygun olarak tasarlanması
7	Engelli yaşam alanının verilen proje içerisinde evrensel tasarım prensiplerine uygun olarak tasarlanması
8	Ara Sınav
9	Engelli yaşam alanının verilen proje içerisinde evrensel tasarım prensiplerine uygun olarak tasarlanması
10	Tasarım stüdyosu dersinde çalıştıkları projelerinde Engelliler için neleri yapabileceklerinin irdelenmesi
11	Üniversitedeki yerleşkelerden birisinin ana giriş, çevre ve okul içi girişlerinin görme ve ortopedik engellilere göre düzenlenmesi.
12	Üniversitedeki yerleşkelerden birisinin ana giriş, çevre ve okul içi girişlerinin görme ve ortopedik engellilere göre düzenlenmesi.
13	Üniversitedeki yerleşkelerden birisinin ana giriş, çevre ve okul içi girişlerinin görme ve ortopedik engellilere göre düzenlenmesi.
14	Üniversitedeki yerleşkelerden birisinin ana giriş, çevre ve okul içi girişlerinin görme ve ortopedik engellilere göre düzenlenmesi.
15	Genel Tekrar
16	Final Sınavı

Program Çıktıları

- Alanı ile ilgili uygulamalar için ölçü alır ve teknik çizimleri yapar.
- Mekana ve insan ölçülerine uygun mobilya tasarlayabilir.
- Özgün ürünler oluşturabilir.
- Temel bilgisayar kullanımı bilgisinden başka, mesleğin gerektirdiği yazılımları kullanır.
- Yeterli seviyede genel kültüre sahip olmak. (anadil, yabancı dil, tarih vb)
- Takım çalışması yapabilme, çok disiplinli alanlarda bir takım halinde etkin çalışabilme, iletişim kurabilme ve sorumluluk alabilme yetkinliği kazanır.
- Tasarım ile ilgili çalışmalarda öngörülme durumlarla ilgili sorunları belirleme ve çözüm arama yeteneğini kazandığını gösterir.
- Alanı ile ilgili konularda, sosyal sorumluluk, etik değerler ve sosyal güvenlik hakları bilgisi ve bilincine sahip olur.
- Toplanan veriyi analiz edebilme, farklı bilgi ve düşünceleri sentezleyebilme, elde edilen sonuçları yorumlayabilme becerisi ve bunları iç mimari tasarım süreci içinde kullanabilme becerisi kazanır.
- Türkçe sözlü ve yazılı etkin iletişim kurabilme yetkinliği kazanır.
- Alanı ile ilgili konularda, iş güvenliği, işçi sağlığı ve çevre koruma bilgisi ve bilincine sahip olabilir.
- Alanı ile ilgili konularda geleceğe yönelik projeksiyonlara açıktır.
- İç Mimarlık alanının gerektirdiği konularda bilim ve teknolojiye gelişmeleri izleme ve bu gelişmeler doğrultusunda kendisini sürekli yenileme becerisi kazanır.

Ders Öğrenme Çıktısı - Program Çıktıları (1 -5 Puan Aralığı)

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10	PÇ 11	PÇ 12	PÇ 13
Ortalama Değer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-