BİLECİK ŞEYH EDEBALİ ÜNİVERSİTESİ

SÖĞÜT MESLEK YÜKSEKOKULU

İÇ MEKAN TASARIMI

(2022 - 2023) Ders Bilgi Formu

Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Oyun ve Oyuncak Tasarımı	İMS277	4	2 + 1	4,0	Seçmeli

Birim Bölüm	İç Mekan Tasarımı - Ön Lisans (Yüzyüze)
Amaç	Oyuncak tasarımı yapımında bilimsel kavramların kullanılması, çocukların oynayarak bilimsel farkındalığa ulaşmasının sağlanması, bilimsel oyuncak tasarımı için gerekli alet kullanma el becerisinin geliştirilmesi, bilimsel oyuncak türlerinin tanıtımı.
Ders İçeriği	Oyun tasarımının temel kavramlarını tanımlayabilir. Oyun tasarımında bir süreç tasarlayabilir. Oyun tasarımı için konseptleri oluşturabilir. Oyun tasarımı için gerekli elemanları tasarlar. Oyun ve oyuncak tasarımında bilimsel kavramların kullanılması, bilimsel oyuncak türlerinin tanıtımı.
Ders Kaynakları	Alan Bartholomew, Electric Gadgets and Gizmos, Kids Can Press. 2-Neil Ardley, 101 Great Science Experiments, DK Publishing, inc. 3-Ed Sobey, Inventing Toys Kids Having Fun Learning Science, Zephyr Press.

Hafta	Konu
1	Oyun ve oyuncak olgularının tanımı ve tartışılması.
2	Oyun ve oyuncak olgularının tanımı ve tartışılması.
3	Çocuk oyunlarının araştırılması
4	Çocuk oyunlarının araştırılması
5	Oyun elemanlarının tanımı ve tartışılması
6	Oyun elemanlarının tanımı ve tartışılması
7	Sınıfta bir oyun üzerine gözlem çalışması
8	Ara Sınav
9	Oyun tasarımı için konsept belirleme
10	Oyun tasarımı için konsept belirleme
11	Oyun tasarımının gelişimine yönelik kritik ve değerlendirme
12	Oyun tasarımının gelişimine yönelik kritik ve değerlendirme
13	Oyunun deneme sürümünün değerlendirilmesi
14	Oyunun deneme sürümünün değerlendirilmesi
15	Genel Tekrar
16	Final Sınavı

Program Çıktıları	
1	Alanı ile ilgili uygulamalar için ölçü alır ve teknik çizimleri yapar.
2	Mekana ve insan ölçülerine uygun mobilya tasarlayabilir.
3	Özgün ürünler oluşturabilir.
4	Temel bilgisayar kullanımı bilgisinden başka, mesleğin gerektirdiği yazılımları kullanır.
5	Yeterli seviyede genel kültüre sahip olmak. (anadil, yabancı dil, tarih vb)
6	Takım çalışması yapabilme, çok disiplinli alanlarda bir takım halinde etkin çalışabilme, iletişim kurabilme ve sorumluluk alabilme yetkinliği kazanır.
7	Tasarım ile ilgili çalışmalarda öngörülmeyen durumlarla ilgili sorunları belirleme ve çözüm arama yeteneğini kazandığını gösterir.
8	Alanı ile ilgili konularda, sosyal sorumluluk, etik değerler ve sosyal güvenlik hakları bilgisi ve bilincine sahip olur.
9	Toplanan veriyi analiz edebilme, farklı bilgi ve düşünceleri sentezleyebilme, elde edilen sonuçları yorumlayabilme becerisi ve bunları iç mimari tasarım süreci içinde kullanabilme becerisi kazanır.
10	Türkçe sözlü ve yazılı etkin iletişim kurabilme yetkinliği kazanır.
11	Alanı ile ilgili konularda, iş güvenliği, işçi sağlığı ve çevre koruma bilgisi ve bilincine sahip olabilir.
12	Alanı ile ilgili konularda geleceğe yönelik projeksiyonlara açıktır.
13	İç Mimarlık alanının gerektirdiği konularda bilim ve teknolojideki 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
Oyun tasarımının temel kavramlarını tanımlayabilir. Oyun kavramını açıklar. Oyun tasarımında bir mekan tanımlar.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Oyun tasarımında oyun elemanlarını tanımlar. Oyun tasarımında kullanıcı/ kullanıcıları tanımlar.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Oyun tasarımında bir süreç tasarlayabilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Oyun tasarımı için konseptleri oluşturabilir. Oyun tasarımı için gerekli süreçleri tasarlar.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Oyun tasarımı için gerekli mekanı tasarlar. Oyun tasarımı için gerekli elemanları tasarlar.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-