



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Kurgusal Mekanların Tasarım Kriterleri	İMS280	4	2 + 1	4,0	Seçmeli
Birim Bölüm	İç Mekan Tasarımı - Ön Lisans ()				
Amaç	Günümüzde teknolojinin mekan kurgusunun önünde yer almaya başlaması nedeniyle mekan kurgusu çoğu yerde gerekli şekilde değer bulamamaktadır. Görsel sanatlarda (sinemaanimasyon) mekan kurgusunun algılanması çok önemli bir konudur. Bu mekanları oluştururken mekan tasarımcısının gözünden "nelerden, nasıl yaralanırız?" sorusuna cevap bulunması ve bu soruyu gerekli örnekler ile pekiştirip kurgusal mekanların nasıl oluşturulabileceği hakkında çalışmaların yapılması amaçlanmaktadır.				
Ders İçeriği	Mekan tasarımcısının gözünden "nelerden,nasıl yaralanırız?" sorusuna cevap olmak ve bu soruyu gerekli örnekler ile pekiştirip kurgusal mekanların nasıl oluşturulabileceği hakkında çalışmalar dersin içeriğini oluşturmaktadır.				
Ders Kaynakları	Konu ile ilgili örnek sinema filmleri,dökümanter filmler,story-board çalışmaları,Pc oyunları,konsol oyunları, Basılmamış ders notları (Yrd.doç.İ.Emre KAVUT), Editör: Doç. Dr. H.Burçin HENDEN ŞOLT ,Mimarlık Planlama ve Tasarım Alanında Araştırma ve Değerlendirmeler, Gece Kitaplığı, 1. Baskı - Şubat / 2021, ISBN • 978-625-7342-71-1				

Hafta	Konu
1	Mekan tanımı-Mekan-insan ilişkisi
2	Kurgusal olarak tasarlanan mekanlarda mekan kriterleri
3	Kurgusal mekanda işlev-estetik(Oluşuma göre hizmeti)
4	Kurgusal mekanda kullanılan malzeme-biçim
5	Kurgusal mekanları oluşturmak için kullanılan teknikler
6	Uygulanmış ve tasarlanmış örneklerin incelenmesi
7	Örnek bir hikaye altında bir mekanın kurgusunun yapılması aşmaları
8	Ara Sınav
9	Öğrencilerin Hazırladıkları Araştırma Ödevinin Sunumu
10	Öğrencilerin Hazırladıkları Araştırma Ödevinin Sunumu
11	Öğrencilerin Hazırladıkları Araştırma Ödevinin Sunumu
12	Öğrencilerin Hazırladıkları Araştırma Ödevinin Sunumu
13	Öğrencilerin Hazırladıkları Araştırma Ödevinin Sunumu
14	Öğrencilerin Hazırladıkları Araştırma Ödevinin Sunumu

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
Kurgusal mekanları tanımlar .	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Kurgusal mekanların kullanma amaçlarını ve yerini bilir	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Çağımız teknolojisini kullanarak geçmiş ya da geleceğe bağlantılı tasarımlar sunabilir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Görsel ve duyuşsal olarak mekanları farklı disiplinler ile inceler.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-