



BİLECİK ŞEYH EDEBALI ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR VE TASARIM FAKÜLTESİ
ENDÜSTRİYEL TASARIM
(2025 - 2026) Ders Bilgi Formu



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Bilim Kurgudan Gerçekliğe Ürün Tasarımı	TAS324	6	2 + 2	3,0	Seçmeli
Birim Bölüm	Endüstriyel Tasarım - Lisans (Yüz yüze eğitim Anlatım, Soru-Yanıt, Film Gösterimi, Kritik Süreci, Uygulama – Alıştırma, Proje Çalışmaları)				
Amaç	Bilim kurgu ve ürün tasarımı alanı arasındaki ilişkiyi kurmak, bilim kurgu odaklı çalışmalarda ürün tasarımlarından yola çıkarak gelecek odaklı yaratıcı düşünce, ürün tasarımı ve etkileşim tasarımı becerilerinin geliştirilmesi ve uygulama çalışması ile pekiştirilmesi.				
Ders İçeriği	Bilim Kurgu filmlerindeki ürün tasarımları, Futurizm (Gelecekbilim) ve Future Reality (Geleceğin Gerçekliği / 'Gerçekçi' Gelecek) kavramları, bilim kurgu filmlerinin 'Tasarım Perspektifi'nden analizi, Bilim Kurgu filmlerindeki ürünlerin gelecekte gerçekte dünyada kullanılacak endüstriyel ürünlerle, yeni kullanıcı-ürün etkileşimleri ve bu etkileşimlerin olası sosyal, kültürel, teknolojik ve ekonomik sonuçlarıyla ilişkisinin incelenmesi, bir ürün tasarım projesi gerçekleştirilmesi				
Ders Kaynakları	Öğretim elemanının ders notları.				

Hafta	Konu
1	Dersin içeriği, amaç ve işleniş yönteminin tanıtılması
2	Bilim kurgu filmlerin tarihi, temel kavramlar, akımlar
3	Film gösterimi ve tartışma
4	Film gösterimi ve tartışma
5	Gelecekte geçen bir film için ürün tasarımı
6	Gelecekte geçen bir film için ürün tasarımı
7	Ara Sınav (Proje teslimi, sunum)
8	Film gösterimi ve tartışma
9	Bilim kurgu filmlerindeki ürünlerin hayata geçirilmiş örnekleri (Öğrenci ödevlerinin sunulması)
10	Bilim kurgu filmlerindeki ürünlerin hayata geçirilmiş örnekleri (Öğrenci ödevlerinin sunulması)
11	Proje Uygulaması
12	Proje Uygulaması
13	Proje Uygulaması
14	Proje Sunumu

Ders İş Yüğü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	4	14
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme	Tartışmalı Ders	1	1
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, durumları işleme, soru geliştirme, yorumlama, sunum	Sözlü	5	1
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	10	2
Ara Sınav 1		4	1
Ödev 1		10	1
Uygulama 1		4	1
Dönem Sonu Uygulaması		10	1
Uygulama 2		4	1
Ödev (Sunum)		10	6
Ders İş Yüğü:		174	
AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):		6,82	

Program Çıktıları	
1	Tasarımın temel ilkelerini kavrayabilir
2	Çağdaş teknolojinin oluşturulacak yeni tasarımlar üzerindeki etkisini kavrayabilir
3	Tasarım problemlerini teşhis edebilme, tanımlama ve çözüm üretebilme becerilerini geliştirir
4	Analitik düşünce ve yenilikçi çıktılar aracılığıyla kullanıcı ihtiyaçlarını tespit edip cevaplar üretebilir
5	Güncel tasarım, malzeme ve üretim teknolojileri ile beraber düşünebilen, araştırma ve geliştirmeye açık, yeniliklere hızlı adapte olabilecek yaklaşımlara önem verir
6	Endüstriyel üretimin toplumsal ve çevresel etkilerine yönelik bilinç ve sorumluluk sahibi olmak, alternatifleri inceleyip geliştirir
7	Sözel ve teknik iletişimde uluslararası seviyede yüksek beceri geliştirir
8	Endüstriyel tasarım alanında, iyi bir tasarım için gerekli olan malzeme bilgisini edinir
9	Endüstriyel tasarım alanında, tasarım uygulamaları için gerekli olan teknik programları kullanır
10	Ekip çalışması içinde sorumluluk alabilir
11	Bireysel anlamda sorumluluğa açık olur ve kendini bu konuda geliştirir.
12	Tasarlanan ürünün üretimi esnasında gözetim ve denetim görevini üstlenebilir.
13	Tasarım süreçlerini uygulayabilir
14	Kendi alanını diğer disiplinlerle ilişkilendirerek ,disiplinler arası ortak çalışma becerisini geliştirir.
15	Kendi alanıyla edindiği bilgileri sorgulayabilir ve eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirebilir

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	PÇ 14	PÇ 15
Kavramsal ürün ve etkileşim tasarımı becerileri gelişir.	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Geleceğe yönelik kavramsal ürün ve etkileşim tasarımı algısı gelişir,	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Bilim kurgu ve bilim kurgu filmlerindeki ürünler ile endüstri ürünleri tasarımı arasındaki ilişkiyi kurar,	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

<https://ebs.bilecik.edu.tr/pdf/dersbilgigetir/372938>