



Ders Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U Saat	AKTS	Z / S
Temel Tasarım II	TAS102	2	2 + 6	9,0	Zorunlu
Birim Bölüm	Endüstriyel Tasarım - Lisans (Yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmektedir. Anlatım, Soru-Yanıt, Gösterme, Uygulama - Alıştırma, Tartışma, Öğrenci Ödevi(görsel ve sözel sunumlar))				
Amaç	Soyut düşünce, temel tasarım kavram ve ilkeleri, mimari program, işlev ve kullanıcı konularında bilgi ve kavrayış kazandırmak çevre ve mekan analizi, eleştirel tartışma, hacimsel gereklilikleri belirleyebilme, çalışmalarını farklı ölçeklerde, iki ve üç boyut üzerinde ifade edebilme, analitik düşünebilme, planometrik ve volumetrik yöntemleri kullanarak mekan kurgulayabilme becerisi kazandırmak.				
Ders İçeriği	Algılamada Gestalt ilkeleri, kompozisyon çalışmaları, denge, oran, hiyerarşi, bütünlük, etki noktası gibi temel tasarım ilkelerinin farklı malzemelerle 2 ve 3 boyutlu anlatımı ve uygulamaları. Düşünce ve görsel formların yorumunu yapabilecek yeteneklerin geliştirilmesi; tasarımın temel ilkeleri: ztlık-uygunluk, simetri, tekrar, hiyerarşi; tasarımın dengeleme ilkeleri: ritim, denge, egemenlik; görsel algı psikolojisi uygulamaları ve analizleri; üç boyutlu strüktür çalışması: kağıt katlama; görsel zekayı geliştirme teknikleri; düzen biçimlemesi: kompozisyon teknikleri; kavramlar.				
Ders Veren	Arş. Gör. Hilal ERDEM, Öğr. Gör. Aybeniz GÖKMEN				
Ders Kaynakları	Wong, W., 1993. Principles of Form and Design. Van Nostrand Reinhold. New York. Zelanski, P., Fiscer, MP., 1995. Design Principles and Problems, Fort Worth: Harcourt Brace.				

Hafta	Konu
1	Dersin amaç, kapsam ve yönteminin belirlenmesi
2	Ton Çalışmaları
3	Renk Çalışmaları
4	Renk çalışmaları
5	Proje 1
6	Proje 1
7	Ara Sınav
8	Proje 2
9	Proje 2
10	Proje 2
11	Proje 3
12	Proje 3
13	Proje 3
14	Final Projesi

Ders İş Yüğü	Çalışma Türü / Öğretim Metotlar	Süresi (Saat)	Sayısı
Dinleme ve anlamlandırma	Ders	8	14
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme, takım çalışması	Beyin Fırtınası	12	3
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, yazma, okuma, Bilişim	Sınıf Dışı Çalışma	6	8
Araştırma – yaşam boyu öğrenme, durumları işleme, soru geliştirme, yorumlama, sunum	Sözlü	20	1
Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme	Tartışmalı Ders	10	1
Önceden planlanmış özel beceriler	Problem Çözme	2	5
Ara Sınav 1		20	1
Ödev 1		25	1
Uygulama 1		30	1
Dönem Sonu Uygulaması		25	1
Ders İş Yüğü:		336	
AKTS (Ders İş Yüğü / 25.5):		13,18	

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 değerlendirir

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

Ders Öğrenme Çıktısı	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ	PÇ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
.Hacimsel gereklilikleri belirleyebilmek ve bu incelemeyi farklı ölçeklerde, iki/üç boyut üzerinde ifade edebilme becerisi kazanmak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Soyut düşünce, temel tasarım kavram ve ilkeleri konusunda bilgi ve kavrayış sahibi olmak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ürün-işlev-kullanıcı-çevre ilişkisi kurmak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Temel tasarım prensip ve öğelerinin ürün tasarımında kullanmak	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Ortalama Değer	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-