



ESOGÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi  
Endüstriyel Tasarım Bölümü  
DERS BİLGİ FORMU

DÖNEM	Güz
-------	-----

DERSİN KODU	1411xxx	DERSİN ADI	Eleştirel Tasarım
-------------	---------	------------	-------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredi si	AKTS	Türü	Dili
5	2	2	0	3	5	ZORUNLU ( ) SEÇMELİ (X )	Türkçe

DERSİN KATEGORİSİ

Temel Eğitim	Tasarım	Fen Bilimleri	Sosyal Bilim	Sanat
	x		x	

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

YARIYIL İÇİ	Faaliyet Türü	Sayı	%
	I. Ara Sınav		1
II. Ara Sınav			
Kısa Sınav			
Ödev			
Proje			
Rapor			
Diğer (.....)			
YARIYIL SONU SINAVI		1	60

VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)

DERSİN KISA İÇERİĞİ	Eleştirel tasarım tanımı ve amaçları Eleştirel tasarımın konusu olarak kamu ve kamunun oluşumu Tasarımın kamunun oluşumundaki rolü ve olası katkıları Strateji ve taktik Projeksiyon ve izleme taktikleri Taktiklerin kullanıldığı bir proje geliştirme
DERSİN AMAÇLARI	Tasarımın hakim ekonomik paradigma dışındaki rollerini araştırma, Günümüz toplumsal, ekolojik, ekonomik ve teknolojik koşullarına tasarımcı olarak eleştirel bir bakış açısı ile yansıtma yapma, Üretimlerin tanım ve kullanımına dair önyargıları keşfetme ve yok etme, Farklı tasarım problemlerine karşı tasarımın strateji ve taktiklerini kullanma.
DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI	Bir sorgulama biçimi olarak tasarım sürecinin kurgulanmasına dair yaklaşımlara dair kavrayış geliştirme, Tasarlanmış yahut tasarlanabilecek nesnelerin ilişki ve içerimlerini açığa çıkararak tasarımın etkilerini kavrayabilme, Tasarım alanının farklı bağlamlarını keşfetme, Tasarımcı farkındalığını artırma ve tasarımcı olarak kendini konumlandırma.

<b>DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI</b>	Tasarımdaki güncel teori ve kavramları betimleyebilir, Maddi kültürün gündelik hayat ve pratikleri ile ilişkisini sorgulayabilir ve çözümleyebilir, Bir başka tasarımcının ürünlerine yahut kendi üretimlerine eleştirel ve yansıtıcı bir bakış açısıyla yaklaşabilir, Tasarım araçları, strateji ve taktiklerini farklı problem bağlamlarında yaratıcı bir şekilde kullanabilir, alternatif yaklaşım ve kurgular üretebilir.
<b>TEMEL DERS KİTABI</b>	Anthony Dunne ve Fiona Raby, Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming Anthony Dunne, Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design Michel De Certeau, Gündelik Hayatın Keşfi
<b>YARDIMCI KAYNAKLAR</b>	İstanbul Tasarım Bienali Muğlak Standartlar Enstitüsü <a href="http://dunneandraby.co.uk/content/projects">http://dunneandraby.co.uk/content/projects</a> Bruno Latour, Making things public Bruno Latour, Biz Hiç Modern Olmadık Carl DiSalvo, Adversarial Design DiSalvo (2009), Design and the Construction of Publics DiSalvo (2010), Design, Democracy and Agonistic Pluralism
<b>DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER</b>	Kişisel dizüstü bilgisayar, maket malzemesi

**DERSİN HAFTALIK PLANI**

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Ders tanıtımı ve f6y sunumu, geri bildirim
2	Eleştirel tasarım tanımı ve amaçları
3	Eleştirel tasarımın bir mecrası olarak kamu tanımı ve kamunun oluşumu Tasarımın kamunun oluşumundaki rolü ve olası katkıları
4	Strateji ve taktik Taktik 1: Projeksiyon
5	Taktik 2: İzleme
6	Her iki taktikle kurgulanan örnek projelere dair sunumlar
7	ARA SINAV
8	Projeksiyon veya izleme taktiklerine dair proje önerileri ve tartışma
9	Eleştirel tasarım proje kritiđi ve toplu tartışma
10	Eleştirel tasarım proje kritiđi ve toplu tartışma
11	Eleştirel tasarım proje kritiđi ve toplu tartışma
12	Eleştirel tasarım proje kritiđi ve toplu tartışma
13	Eleştirel tasarım proje kritiđi ve toplu tartışma
14	Eleştirel tasarım proje kritiđi ve toplu tartışma
15	Eleştirel tasarım proje kritiđi ve toplu tartışma
16	YARIYIL SONU SINAVI

NO	PROGRAM ÇIKTISI	Katkı Düzeyi		
		3	2	1
1	Kültürel, tarihsel ve sanatsal bağlamda üretim ve tüketim mekanizmalarına dair kuramsal bilgiyi tasarım pratiđi ile bütünleştirebilme;	X		
2	Tasarım süreçlerini planlayarak, uygun yöntem ve teknikleri seçme ve kullanabilme;	X		
3	Eleştirel ve diyalektik bir yaklaşımla tasarım problemlerini ve ilgili alt problemleri tanımlayabilme ve yaratıcı çözümler üretebilme;	X		
4	Uzamsal düşünme ışığında tasarım ilke ve öğeleri kullanarak tasarlayabilme;		X	
5	Estetik ve işlev etkileşiminde tasarım araçlarını kullanarak uygulama yapabilme ve bu uygulamayı değerlendirebilme;		X	
6	İki boyutlu ve üç boyutlu tasarım araçlarını kullanarak görselleştirebilme ve sunum yapabilme;			X
7	Teknolojik gelişmeleri, güncel tasarım yaklaşımlarını, sürdürülebilir üretim yöntemlerini, malzemeleri ve bilişim alanındaki yenilikleri takip ederek tasarım projelerinde uygulayabilme;		X	
8	Çevresel duyarlılık, mesleki etik ve kanunlar çerçevesinde toplumun ve hedef kullanıcıların gereksinim ve çıkarlarını gözeterek endüstriyel tasarım projelerinde alan bilgisini kullanabilme;	X		
9	Bir tasarım sürecini bireysel olarak ve ekip içerisinde etkin olarak yürütebilme;		X	
10	Ulusal ve uluslararası düzeyde disipline özgü veya disiplinler arası çalışmalarda aktif görev alabilme;			X

1: Hiç katkısı yok. 2: Kısmen katkısı var. 3: Tam katkısı var.

**Dersin Öğretim Üyesi:** Dr. Öğr. Üyesi Hatice S. KESDİ

**İmza:**

**Tarih:**