



**ESOGÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi**  
**Endüstriyel Tasarım Bölümü**  
**DERS BİLGİ FORMU**

DÖNEM GÜZ

DERSİN KODU	1411xxx	DERSİN ADI	Endüstriyel Tasarım Stüdyosu III
-------------	---------	------------	----------------------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredisi	AKTS	Türü	Dili
5	3	5	0	6	11	ZORUNLU ( X ) SEÇMELİ ( )	Türkçe
<b>DERSİN KATEGORİSİ</b>							
Temel Eğitim	Tasarım		Fen Bilimleri		Sosyal Bilim		Sanat
	X		X		X		
<b>DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ</b>							
YARIYIL İÇİ	Faaliyet Türü		Sayı		%		
	I. Ara Sınav		1		40		
	II. Ara Sınav						
	Kısa Sınav						
	Ödev						
	Proje						
	Rapor						
Diğer (.....)							
YARIYIL SONU SINAVI			1		60		
VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)	Endüstriyel Tasarım Stüdyosu II'yi başarı ile tamamlamış olmak						
DERSİN KISA İÇERİĞİ	Maddi kültür öğelerinin sembolik fonksiyon analizleri Elde edilen kavramlar ışığında konsept geliştirme Soyut kavramların ürünleştirilmesi						
DERSİN AMAÇLARI	Maddi kültürü oluşturan nesne ve pratiklere gömülü olan soyut kavramların analiz edilebilmesine yönelik bir bakış açısı/yöntem geliştirmek Farklı biçimlerde işlevler üstlenen bu kavramların sentezlenerek tasarıma aktarılması pratiğini geliştirmek						
DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI	Bu derste yürütülen projeler sayesinde meslek hayatında karşılaşılan soyut durumları birer tasarım problemi olarak çerçeveleme, bu problemlere çözüm önerisi geliştirme becerileri artacaktır.						
DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI	Tasarımın pratik işlevlerinin yanı sıra sembolik fonksiyonlarını tanımlayabilir, Kültürel pratikler, gündelik nesnelereki çeşitli soyut işlevleri analiz edebilir, Bu soyut işlevleri ürün bağlamında kullanıcı tüketicilere aktarabilir.						
TEMEL DERS KİTABI	Gerhard Heufler, Michael Lanz, Mertin Prettenthaler , (2020). Design Basics: From Ideas to Products. Bernhard Bürdek, (2005). History, Theory and Practice of Product Design John Heskett, (2017). Tasarım.						
YARDIMCI KAYNAKLAR	-						

**DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE  
GEREÇLER**

Bilgisayar,  
2D eskiz ve pafta hazırlayabilmek için Adobe Photoshop ve Illustrator,  
3D olarak ürünleri tasvir edebilmek ve sunmak için de Rhino, Autodesk  
Fusion, Hypershot, V-Ray programları

**DERSİN HAFTALIK PLANI**

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Dersin tanıtımı, amaçlar, kazanımlar
2	Tasarım fonksiyonlarının yeniden çerçevesi ve sembolik fonksiyon analizi
3	(Kişisel ya da kurumsal) Bir marka üzerinden sembolik fonksiyon analizi ve sunumu
4	Analiz sonucu ortaya çıkan fonksiyon doğrultusunda yeni bir problem tanımı, konsept geliştirme, kritik
5	Fikir detaylandırma ve kritik
6	Fikir detaylandırma ve kritik
7	Prototipleme ve kritik
8	ARA SINAV
9	Güncel bir tasarım bağlamının belirlenmesi ve araştırılması (Sürdürülebilirlik, toplumsal cinsiyet vb.), buna yönelik maddi kültür öğeleri ve pratiklerin tespiti analizi
10	Araştırma sonucunda problem tanımı ve konsept geliştirme
11	Konsept geliştirme ve kritik
12	Fikir detaylandırma ve kritik
13	Fikir detaylandırma ve kritik
14	Prototipleme ve kritik
15	Prototipleme ve kritik
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 pratiği 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:**