



ESOGÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi
Endüstriyel Tasarım Bölümü
DERS BİLGİ FORMU

DÖNEM BAHAR

DERSİN KODU	1411xx	DERSİN ADI	GİRİŞİMCİLİK
-------------	--------	------------	--------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATI			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredisi	AKTS	Türü	Dili
8	2	0	0	2	3	ZORUNLU () SEÇMELİ (X)	Türkçe
DERSİN KATEGORİSİ							
Temel Eğitim	Tasarım		Fen Bilimleri		Sosyal Bilim		Sanat
	X						
DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ							
YARIYIL İÇİ	Faaliyet Türü		Sayı		%		
	I. Ara Sınav		1		20		
	II. Ara Sınav						
	Kısa Sınav						
	Ödev		4		40		
	Proje Raporu						
	Rapor						
Diğer (Derse Katılım)		1		10			
YARIYIL SONU SINAVI				1		30	
VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)							
DERSİN KISA İÇERİĞİ		<p>Bu ders, öğrencilere tasarım fikirlerini bireysel girişimler kurarak hayata geçirmeleri konusunda destek olmak amacıyla tasarlanmıştır. Dersin teorik kısmında girişimci olmanın gereklilikleri ve süreç içerisindeki belirsizlikler hakkında bilgi verilecek. Ardından öğrenciler takımlar halinde bir tasarım fikrine odaklanacak ve iş modellerini uygulamaya geçmeden önce test süreçleri ile iyileştireceklerdir. Bu süreç içerisinde öğrencilerin takım çalışmasının önemini kavrayarak eleştiri ve erken başarısızlıkları kucaklamaları ve daha iyi iş fikirlerine ulaşmaları hedeflenmektedir.</p>					
DERSİN AMAÇLARI		<p>Bu dersin amacı;</p> <ul style="list-style-type: none">• Öğrencilere girişimcilik süreci hakkında bilgi vermek• Öğrencilere girişimcilik fikirlerini test etmeleri ve iyileştirmeleri için kullanabilecekleri yöntemleri öğretmek.• Endüstriyel tasarım odaklı girişimleri desteklemek.					
DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI		<p>Bu dersi alan öğrenciler, endüstriyel tasarımcılar için iş imkanlarından birisi olarak endüstriyel tasarım odağında girişimcilik konusunda bilgi ve tecrübe kazanırlar.</p>					

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI	<p>Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler;</p> <ul style="list-style-type: none">• Girişimcilik konusunda bilgi ve tecrübe kazanır.• Girişimcilik sürecinde yararlanabileceği çeşitli araçları öğrenir.• Girişimcilik fikirleri üretebilir ve bu fikirleri uygulamaya geçmeden test edebilir.• Takım olarak bir girişimcilik fikri üzerine çalışabilir.
TEMEL DERS KİTABI	<p>* Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Business model generation—A handbook for visionaries, game changers, and challengers. John Wiley & Sons.</p>
YARDIMCI KAYNAKLAR	<p>* Ries, E. (2011). The Lean Startup-How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses. * Blank, S., & Dorf, B. (2012). The startup owners manual the step-by-step guide for building a great company. John Wiley & Sons. * Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., & Smith, A. (2014). Value Proposition Design—How to Create Products and Services Customers Want.</p>
DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER	<p>Verilen ödevleri için kişisel bilgisayar</p>

DERSİN HAFTALIK PLANI

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Tanışma ve programın tanıtılması
2	Temel kavramlar
3	Temel kavramlar
4	İş modeli kanvası
5	Yalın girişimcilik
6	Müşteri geliştirme
7	MVP (en yalın ve sade ürün)
8	ARA SINAV
9	Müşteri görüşmeleri
10	Girişimcilik fikrinin sunulması ve takımların oluşturulması
11	Takım olarak iş modelinin sunulması
12	Prototip ve test süreçleri
13	Prototip ve test süreçleri
14	Prototip ve test süreçleri
15	Prototip ve test süreçleri
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: Öğr. Gör. Nimet Başar Kesdi

İmza:

Tarih: