



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

DÖNEM BAHAR

<b>DERSİN KODU</b>	1411xxx	<b>DERSİN ADI</b>	Katılımcı Tasarım
--------------------	---------	-------------------	-------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredisi	AKTS	Türü	Dili
6	2	2	0	3	5	ZORUNLU ( ) SEÇMELİ (X)	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 (.....)							
<b>YARIYIL SONU SINAVI</b>			1		60		
<b>VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)</b>	-						
<b>DERSİN KISA İÇERİĞİ</b>	Kullanıcı odaklı tasarımdan katılımcı tasarıma geçiş Katılımcı tasarım çerçeveleri Katılımcı tasarım proje geliştirme süreçleri						
<b>DERSİN AMAÇLARI</b>	İnsan odaklı tasarım yaklaşımını benimsetmek, Uzmanlığın önemli aktörlerinden olan kullanıcılarla gerçek yaşam problemlerini tanımlamak, birlikte çözüm önerileri geliştirmek, Farklı paydaşları sürece dahil etmek için gerekli araçları, stratejileri keşfetmek; süreç yönetim becerisini geliştirmek						
<b>DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI</b>	Bu derste gerçekleştireceği projeler ile tasarımcının pazar dışındaki faaliyet alanlarını, tasarımın katkıda bulunduğu farklı değer sistemlerini keşfeder. Katılımcı tasarıma özelleşen yöntem ve araçları öğrenir.						
<b>DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI</b>	Tasarımın problem alanını oluşturan konuyu ilgili paydaşlarla birlikte saptayabilme, Tespit edilen problemlere birlikte çözüm arayabilme ve gerekli kaynakları sürece dahil edebilme, Paydaşlarla iletişim ve empati kurabilme,						
<b>TEMEL DERS KİTABI</b>	Routledge International Handbook of Participatory Design						
<b>YARDIMCI KAYNAKLAR</b>	-						

**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, Hypershoot, V-Ray programları

**DERSİN HAFTALIK PLANI**

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Dersin tanıtımı, amaçlar, kazanımlar
2	Katılımcı tasarım kökenleri, farklı uygulamaları
3	Katılımcı tasarımda farklı değer sistemleri: Ürün geliştirme odaklı katılımcı tasarım, toplumsal fayda odaklı katılımcı tasarım (Katılımcı tasarım pratiklerine dair süreç bilgisi ve kazanımlar, örnek projeler)
4	Odakların belirlenmesi, proje gruplarının oluşturulması ve paydaş bulma ve eşleşmeleri, tanışma, bilgi deneyim aktarımı
5	Alan araştırması, problem tespiti çalışmaları
6	Konsept geliştirme, paydaş görüşmeleri
7	Konsept geliştirme, paydaş görüşmeleri
8	ARA SINAV
9	Fikir detaylandırma çalışmaları
10	Birlikte prototipleme ve kritik
11	Fikir detaylandırma çalışmaları
12	Birlikte prototipleme ve kritik
13	Test çalışmaları
14	Test çalışmaları
15	Paydaşlarla son kontrol ve revizyonlar
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:**