



ESOGÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi  
Endüstriyel Tasarım Bölümü  
DERS BİLGİ FORMU

DÖNEM Güz

DERSİN KODU	1411xx	DERSİN ADI	TASARIM ARAŞTIRMALARI
-------------	--------	------------	-----------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATİ			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredisi	AKTS	Türü	Dili
3	1	1	0	2	3	ZORUNLU ( X ) SEÇMELİ ( )	Türkçe

DERSİN KATEGORİSİ

Temel Eğitim	Tasarım	Fen Bilimleri	Sosyal Bilim	Sanat
	X			

DEĞERLENDİRME ÖLÇÜTLERİ

YARIYIL İÇİ	Faaliyet Türü	Sayı	%
	I. Ara Sınav	1	30
II. Ara Sınav			
Kısa Sınav			
Ödev			
Proje Raporu	1	20	
Rapor			
Diğer (Derse Katılım)	1	15	
YARIYIL SONU SINAVI		1	35

VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)

DERSİN KISA İÇERİĞİ

Bu derste öğrenciler öncelikle tasarımcıların sahip olması gereken düşünce yapısı ve tasarım araştırmaları ve yöntemleri hakkında bilgi edinirler. Ardından öğrenciler tasarım sürecinin temel basamakları ve sürecin dönüşlü ve tekrar eden yapısını örnek bir proje üzerinden uygulamalı olarak yaşayarak tasarım süreci ve tasarım araştırmaları arasındaki ilişkiyi kurabilir.

DERSİN AMAÇLARI

Bu dersin amacı;

- Tasarımcı olmanın düşünce yapısı hakkında bilgi vermek.
- Tasarım araştırmaları ve yöntemleri hakkında bilgi ve tecrübe kazandırmak.
- Tasarım sürecinin dönüşlü ve tekrar eden yapısını öğretmek.
- Tasarım sürecinin farklı basamaklarında kullanılacak araştırma yöntemleri hakkında bilgi vermek.

DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI

Bu ders tasarım araştırmaları ve tasarım süreci hakkında öğrencilere bilgi ve tecrübe kazandırarak tasarım çalışmalarının bilimsel altyapısının kurulmasına katkı sağlar.

<b>DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI</b>	<p>Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Tasarımcıların düşünce yapısı hakkında bilgi sahibi olurlar.</li><li>• Tasarım arařtırmaları ve yöntemlerini öğrenirler.</li><li>• Tasarım sürecinin ile tasarım arařtırması arasındaki ilişkiyi kavrarlar.</li><li>• Tasarım süreci içerisinde iraksak ve yakınsak düşünmenin önemini kavrarlar.</li></ul>
<b>TEMEL DERS KİTABI</b>	<p>* Lewrick, Link, &amp; Leifer. (2020). The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods.</p>
<b>YARDIMCI KAYNAKLAR</b>	<p>* Muratovski, G. (2016). Research for designers: A guide to methods and practice. Sage Publications. * Liedtka, J., &amp; Ogilvie, T. (2011). Designing for growth: A design thinking tool kit for managers. Columbia University Press. * Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redstrom, J., &amp; Wensveen, S. (2013). Design Research Through Practice: From the Lab, Field, and Showroom * Martin, B., &amp; Hanington, B. (2012). Universal Methods of Design. * <a href="https://www.designkit.org/">https://www.designkit.org/</a></p>
<b>DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER</b>	<p>Kişisel bilgisayar ve çeşitli kırtasiye malzemeleri</p>

## DERSİN HAFTALIK PLANI

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Tanışma ve programın tanıtılması
2	Tasarım araştırmalarına giriş
3	Araştırma yöntemleri: Keşfetmek
4	Araştırma yöntemleri: Keşfetmek
5	Araştırma yöntemleri: Fikir geliştirmek
6	Araştırma yöntemleri: Fikir geliştirmek
7	Araştırma yöntemleri: Test etmek ve uygulamak
8	ARA SINAV
9	Proje konusu üzerinden keşif süreci
10	Proje konusu üzerinden keşif süreci
11	Proje konusu üzerinden keşif süreci
12	Proje konusu üzerinden fikir geliştirme süreci
13	Proje konusu üzerinden fikir geliştirme süreci
14	Proje konusu üzerinden test süreci
15	Proje konusu üzerinden test süreci
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:**