

Mimarlık (İngilizce)			
Lisans	TYYÇ: 6. Düzey	QF-EHEA: 1. Düzey	EQF-LLL: 6. Düzey

Ders Genel Tanıtım Bilgileri

Ders Kodu:	DGD017			
Ders İsmi:	Oyuncak Ürün Tasarımı			
Ders Yarıyılı:	Güz Bahar			
Ders Kredileri:	AKTS 4			
Öğretim Dili:	İngilizce			
Ders Koşulu:				
Ders İş Deneyimini Gerekliyor mu?:	Hayır			
Dersin Türü:	Bölüm/Program Seçmeli			
Dersin Seviyesi:	Lisans	TYYÇ:6. Düzey	QF-EHEA:1. Düzey	EQF-LLL:6. Düzey
Dersin Veriliş Şekli:	Yüz yüze			
Dersin Koordinatörü:	Öğr. Gör. SAKIP EFE ERDOĞAN			
Dersi Veren(ler):	Öğr. Gör. S.Efe Erdoğan			
Dersin Yardımcıları:				

Dersin Amaç ve İçeriği

Dersin Amacı:	Tasarlanan oyuncakların gerçek ürünler gibi düşünülmesi gerekmektedir, bu nedenle boyut, ambalaj, alıcı profili, temanın özgünlüğü, görsel tasarım ve oyun değeri gibi bazı başlıklar bu çalışma boyunca önemli olacaktır. Farklı tasarım anlayışları oyuncaklar için fazlası ile uygun olduğu için, mimari, designer, eğitici oyuncaklar ve benzeri oyuncak türlerinin keşfedilmekten çekinilmemesi. Ayrıca, oyuncakların üretim açısından düşünülmesi ve tasarımın bu hedefler içinde sadeleştirilmesi veya son üründe hedeflerin aşmamaya dikkat edilmesi, daha basitleştirilmiş bir
---------------	---

	tasarım yaklaşımı yaklaşım şiddetle tavsiye edilmektedir.
Dersin İçeriği:	Oyuncak Tasarımı, oyuncak alt kültürünün; reklam, sanat ve tasarım, yakın ve uzak tarih, filmler, çizgi filmler ve video oyunları gibi popüler kültürün üzerindeki etkileri ile öğrencilerin bu unsurları harmanlayarak kendi dünyası, teması ve ruh hali içinde özgün bir oyuncak tasarladıkları bir derstir.

Öğrenme Kazanımları

Bu dersi başarıyla tamamlayabilen öğrenciler;

- 1) Tasarlanan oyuncağın kendi stili, teması ve dünyası özgün olmalıdır. Fanart (hali hazırda yapılmış bir tema, marka, vb) kullanımı kesinlikle kabul görmemektedir. Ayrıca orijinal bir fikriniz olmadığı sürece araç tasarımı kabul görmemektedir. Mevcut bir üründen ilham aldıysanız, referanslar mutlaka sunumunuza dahil edilmelidir.
- 2) Değerlendirme, ürününüzün orijinalliği, teması, oyun değeri, ambalajı ve ürünle uyumluluğu ile sunumunuzun anlaşılabilirliği gibi unsurlara odaklanmaktadır.
- 3) Bu dönem online (uzaktan) olduğu için ürününüzün herhangi bir prototip formunda üretilmesine gerek kalmamaktadır. Prototip üretmek isteyen öğrenciler elbette bunu gerçekleştirebilir, ancak bu notunuzu hiçbir şekilde etkilemeyecektir.

Ders Akış Planı

Hafta	Konu	Ön Hazırlık
1)	Dersin ve konuların tanıtılması, öğrencilerle tanışma.	Derse hazırlanın.
2)	Oyuncakların temelleri, kısa bir tarihçesi, sınıfa getirilen oyuncakların tartışılması.	Karakterlerin temel sunumuna hazırlanın
3)	Temanıza ilişkin kararlar. Keşfedilen referanslar sunulacaktır.	Sunumlara devam.
4)	Oyuncağınızın temel çizimleri, oyuncağınız üzerinde revizyonlar verilecek ve ayrıca sunumun kendisi de (bu aşamada hiçbir renge izin verilmeyecek, sadece siyah ve gölgeler için biraz gri tonu)	Gelecek haftanın sunumuna hazırlanın
5)	Sunduğunuz çizimler ve sunumlar üzerine tartışmalar	Gelecek haftanın sunumuna hazırlanın
6)	Eskizler ve son düşüncelerle ilerleme, ara dönem sunumunuz hakkında danışmanlık.	Vize sunumuna hazırlanın.
7)	Ara Sınav Sunumları	Arasınav

		sunumuna hazırlık.
8)		
9)		
10)		
11)		
12)		
13)		
14)		

Kaynaklar

Ders Notları / Kitaplar:	The course has no book. The students will follow theoretical presentations in class. These presentations will be shared freely with students.
Diğer Kaynaklar:	The course has no book. The students will follow theoretical presentations in class. These presentations will be shared freely with students.

Ders - Program Öğrenme Kazanım İlişkisi

Ders Öğrenme Kazanımları	1	2	3
Program Kazanımları			
1) Mimarlığın teknik, estetik, kültürel, tarihsel, toplumsal ve etik boyutları ile ilgili bilgi ve değerleri bilimsel ve eleştirel yaklaşımla öğrenir ve uygular.	2		
2) Mimarlık pratiğini çevresel, ekonomik ve sosyal sürdürülebilirlik ilkeleri ile bütünleştirir.			
3) Mimari ve kentsel çevre ilişkisini kurabilir: Kentsel planlama / kentsel tasarım / proje arasındaki etkileşimleri sağlama ve uygulama bilgi ve becerisine sahiptir.		2	
4) Alanında veri toplama, analiz etme, yorumlama ve eleştirel düşünceye dayalı potansiyelleri ve sorunları tanımlama, kavram geliştirme ve eyleme dönük stratejiler belirleme becerisi kazanır.	3	1	2
5) Kuram, tasarım ve uygulama arasında ilişki kurabilir.			3
6) Toplumsal, işlevsel, teknik, estetik gereksinmelere cevap veren yaratıcı ve özgün fikirler ortaya koyarak mimari tasarım yapma, sunma, uygulama, yönetme ve denetleme aşamalarını bağımsız veya ortak yürütebilme becerisine sahiptir.	2		1

7) Geleneksel yöntemler yanında, alanının gerektirdiği yeni bilişim teknolojilerini etkileşimli olarak kullanır.	1	3 2	2 3
8) Yapılı çevrenin tarihsel ve korunmaya değer niteliklerini analiz etmek, belgelemek; bu alanda, koruma / kullanma dengesini göz önüne alarak renovasyon, restorasyon konularında tasarım yapma bilgi ve becerilerine sahiptir.	2		
9) Yapılı çevrenin oluşumunda ve bina tasarımında, bireysel ve/veya ekip üyesi olarak, farklı disiplinlerle işbirliği yapabilme ve eşgüdüm sağlayabilme becerisini kazanır.	2	2	
10) Mimarlık alanında mesleki etik ve davranış ilkeleri, örgütsel, yasal kurallar, standartlar, hak ve sorumluluklar ile süreçler konusunda bilgi ve kavrayışa sahiptir.	1		
11) Farklı ve değişen toplumsal ihtiyaçlara, yaşam kalitesini yükseltmeye katkı sağlamak üzere tasarım ve bilgi üretebilir.			
12) Yapılı çevrenin üretiminde, doğal afet riskleri dikkate alarak sağlam yapılar tasarlama konusunda bilgi ve sorumluluk bilincine sahiptir.		2	
13) Mesleki bilgi, düşünce ve uygulamalarına ilişkin yeni gelişmeleri izler ve yaşam boyu öğrenmeye açıktır.			
14) Mimarlık alanında toplumsal bilincin gelişmesinde, doğa ve kent haklarının dikkate alınması ve savunulmasında sorumluluk alır.			
15) Bir yabancı dilde mimari iletişim becerisine sahiptir.			

Ders - Öğrenme Kazanımı İlişkisi

Etkisi Yok	1 En Düşük	2 Orta	3 En Yüksek

	Dersin Program Kazanımlarına Etkisi	Katkı Payı
1)	Mimarlığın teknik, estetik, kültürel, tarihsel, toplumsal ve etik boyutları ile ilgili bilgi ve değerleri bilimsel ve eleştirel yaklaşımla öğrenir ve uygular.	
2)	Mimarlık pratiğini çevresel, ekonomik ve sosyal sürdürülebilirlik ilkeleri ile bütünleştirir.	
3)	Mimari ve kentsel çevre ilişkisini kurabilir: Kentsel planlama / kentsel tasarım / proje arasındaki etkileşimleri sağlama ve uygulama bilgi ve becerisine sahiptir.	
4)	Alanında veri toplama, analiz etme, yorumlama ve eleştirel düşünceye dayalı potansiyelleri ve sorunları tanımlama, kavram geliştirme ve eyleme dönük stratejiler belirleme becerisi kazanır.	
5)	Kuram, tasarım ve uygulama arasında ilişki kurabilir.	

6)	Toplumsal, işlevsel, teknik, estetik gereksinmelere cevap veren yaratıcı ve özgün fikirler ortaya koyarak mimari tasarım yapma, sunma, uygulama, yönetme ve denetleme aşamalarını bağımsız veya ortak yürütebilme becerisine sahiptir.	
7)	Geleneksel yöntemler yanında, alanının gerektirdiği yeni bilişim teknolojilerini etkileşimli olarak kullanır.	
8)	Yapılı çevrenin tarihsel ve korunmaya değer niteliklerini analiz etmek, belgelemek; bu alanda, koruma / kullanma dengesini göz önüne alarak renovasyon, restorasyon konularında tasarım yapma bilgi ve becerilerine sahiptir.	
9)	Yapılı çevrenin oluşumunda ve bina tasarımında, bireysel ve/veya ekip üyesi olarak, farklı disiplinlerle işbirliği yapabilme ve eşgüdüm sağlayabilme becerisini kazanır.	
10)	Mimarlık alanında mesleki etik ve davranış ilkeleri, örgütsel, yasal kurallar, standartlar, hak ve sorumluluklar ile süreçler konusunda bilgi ve kavrayışa sahiptir.	
11)	Farklı ve değişen toplumsal ihtiyaçlara, yaşam kalitesini yükseltmeye katkı sağlamak üzere tasarım ve bilgi üretebilir.	
12)	Yapılı çevrenin üretiminde, doğal afet riskleri dikkate alarak sağlam yapılar tasarlama konusunda bilgi ve sorumluluk bilincine sahiptir.	
13)	Mesleki bilgi, düşünce ve uygulamalarına ilişkin yeni gelişmeleri izler ve yaşam boyu öğrenmeye açıktır.	
14)	Mimarlık alanında toplumsal bilincin gelişmesinde, doğa ve kent haklarının dikkate alınması ve savunulmasında sorumluluk alır.	
15)	Bir yabancı dilde mimari iletişim becerisine sahiptir.	

Ölçme ve Değerlendirme

Yarıyıl İçi Çalışmaları	Aktivite Sayısı	Katkı Payı
Ara Sınavlar	1	% 50
Final	1	% 50
Toplam		% 100
YARIYIL İÇİ ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTU KATKISI		% 50
YARIYIL SONU ÇALIŞMALARININ BAŞARI NOTUNA KATKISI		% 50
Toplam		% 100

İş Yüğü ve AKTS Kredisi Hesaplaması

Aktiviteler	Aktivite Sayısı	Aktiviteye Hazırlık	Aktivitede Harçanan Süre	Aktivite Gereksinimi İçin Süre	İş Yüğü
Ders Saati	4	0			0
Uygulama	2	0			0
Ara Sınavlar	1	0			0
Final	1	0			0
Toplam İş Yüğü					0