



## DERS BİLGİ FORMU

Dersin Adı	Dersin Kodu
TASARIM ÇİZİMİ II	141112005

Yarıyıl	Haftalık Ders Saati		Kredi	AKTS
	Teorik	Uygulama		
2	1	2	2	5

Dersin Kategorisi (kredi dağılımı)				
Matematik ve Temel Bilimler	Mühendislik Bilimleri	Tasarım	Genel Eğitim	Sosyal Bilimler
		5		

Dersin Dili	Dersin Seviyesi	Dersin Türü
Türkçe	Lisans	Zorunlu

Önkoşul Dersleri	Yok
Dersin Amacı	Çizim kabiliyeti ile bir tasarımcı, hem hızlı bir şekilde aklındaki fikirleri görselleştirebilir hem de onun üzerinde devamlı çizerek düşünebilir, alternatif yaratabilir, kararlar verebilir, çözüm getirebilir. Tasarım Çizimi II dersinin amacı, öğrenciye, ileri bir çizim kabiliyeti kazandırmak, hızlı ve okunaklı eskizlerle tasarım fikrini ifade edebilmesini sağlayabilmek; ikna edici bir tasarım sunumu için daha canlı, renkli, ayrıntılı ve ürün-kullanıcı senaryosunu gösteren çizimler hazırlayabilmesini sağlayacak bilgileri aktarmaktır.
Dersin Kısa İçeriği	Tasarım Çizimi I dersinin devamı niteliğinde olan Tasarım Çizimi II dersi kapsamında öğrenci; kendi tasarladığı bir objeyi gerçeğe yakın bir şekilde çizmeyi; renk ve doku kullanarak objenin malzemesini çizime yansıtmayı; doğru perspektif ile objenin önemli görünüşlerini çizmeyi; objenin işlev ve ayrıntılarını açıklayıcı bir şekilde görselleştirebilmeyi ve böylece tasarım fikrini çizim yardımıyla herkese okunaklı bir şekilde açıklayabilmeyi öğrenecektir. Tasarım Çizimi II dersinde öğrenci, tasarımcıların kullandığı keçeli - marker - kalemlerinin kullanmasını ve onunla çizimlerine renk ekleyerek daha canlı ve gerçekçi çizilebilmeyi öğrenecektir. Ayrıca öğrenci; Tasarım Çizimi I dersi kapsamında çizilen objelerden daha kompleks objeler çizmeye başlayacak, insan figürlerini ve uzuvlarını çizmeyi öğrenerek, ürün-kullanıcı ilişkisini çizim ile ifade edebilecek, bu ilişkiyi kullanıcı senaryolarıyla anlatabilecek. Objeleri, bir mekân içinde çizmeyi öğrenecek ve son olarak bir sunum paftası hazırlayacak.

Dersin Öğrenim Çıktıları	Katkı Sağladığı PÇ/PC'ler	Öğretim Yöntemleri *	Ölçme Yöntemleri **
1 Gördüğünü çizebilme	6	1, 6	D
2 Tasarım fikirlerini kâğıt üstünde görselleştirebilme	6	1, 6	D
3 Renkli kalem, soft pastel boya ve marker kullanarak renk ve malzeme görüntüsü verebilme	6	1, 6	D
4 İnsan-nesne ilişkisini kâğıt üstünde görselleştirebilme	6	1, 6	D
5 Ürün-kullanıcı senaryolarını kâğıt üstünde görselleştirebilme	4, 5, 6	1, 6	D
6 Obje-mekân ilişkisini kâğıt üstünde görselleştirebilme	4, 5, 6	1, 6	D
7 Sunum paftası hazırlayabilme	6	1, 6	D
8 Tasarım fikirlerini çizim yardımıyla görselleştirerek diğer insanlara iletebilme	4, 5, 6	1, 6	D

\*Öğretim Yöntemleri 1:Anlatım, 2:Tartışma, 3:Deney, 4:Benzetim, 5:Soru-Yanıt, 6:Uygulama, 7:Gözlem, 8:Örnek Olay İncelemesi, 9:Teknik Gezi, 10:Sorun/Problem Çözme, 11:Bireysel Çalışma, 12:Takım/Grup Çalışması, 13:Beyin Fırtınası, 14:Proje Tasarımı / Yönetimi, 15:Rapor Hazırlama ve/veya Sunma

\*\*Ölçme Yöntemleri A:Sınav, B:Kısa Sınav, C:Sözlü Sınav, D:Ödev, E:Rapor, F:Makale İnceleme, G:Sunum, I:Deney Yapma Becerisi, J:Proje İzleme, K:Devam; L:Juri Sınavı

<b>Temel Ders kitabı</b>	- Drawing for Product Designers, <i>Kevin Henry</i> , Laurence King Publishing Ltd., 2012 - Fikirleri Görselleştirmek: Bir Profesyonel Gibi Tasarım Yapıp Sunmak, <i>Gregor Krisztian, Nesrin Schlempp-Ülker</i> , 6. Basımdan Çeviri, Literatür Yayınları, 2015
<b>Yardımcı Kaynaklar</b>	- Sketching – Product Design Presentation, <i>Koos Eissen, Roselien Steur</i> , BIS Publisher B. V., 2014 - Marker Magic: The Rendering Problem Solver for Designers, <i>Richard M. McGarry, Greg Madsen</i> , 1992
<b>Derste Gerekli Araç ve Gereçler</b>	Eskiz defteri, A3 kâğıt, çizim kalemleri, soft pastel boya, marker pad, marker kalem.

<b>Dersin Haftalık Planı</b>	
1	Dersin tanıtımı, içerik ve işleyişi hakkında genel bilgi. Gerekli malzemeler hakkında bilgi verilmesi. Marker çizim tekniğine giriş.
2	Marker ile çizim pratiği, tonlama egzersizleri, basit prizmatik geometrilere ışık ve gölge eklemesi, basit, tek renkli bir objenin farklı açılardan ışıkları, yansımaları ve gölgeleri yakalayarak çizilmesi
3	Marker ile doku denemeleri: ahşap, metal, cam, plastik.
4	Farklı tutuş pozisyonları ve farklı açılardan insan eli çizimi, kurşun kalem ve marker ile denemeler.
5	İnsan figürü çizimi, fotoğraf destekli çalışmalar, moda tasarım çizimi
6	Ürün kullanıcı senaryosu çizimi: bir ürünün kullanım hikayesi ve insan ile ilişkisinin analiz edilerek görselleştirilmesi.
7	Ürün kullanıcı senaryosu çizimi: bir ürünün kullanım hikayesi ve insan ile ilişkisinin analiz edilerek görselleştirilmesi.
8	Ara Sınavlar
9	Taşıtlı çizimi
10	Taşıtlı çizimi
11	Mekân içine yerleştirilmiş obje çizimi
12	Mekân içine yerleştirilmiş obje çizimi
13	Öğrendiklerini birleştir: Bir ürünün anlatımı (ortografik ve perspektif görünüşler, ürün-kullanıcı senaryosu, malzeme ve teknik detay gibi ayrıntıları anlatan görünüşler, mekân içindeki yerleşim, sunum paftası)
14	Öğrendiklerini birleştir: Bir ürünün anlatımı (ortografik ve perspektif görünüşler, ürün-kullanıcı senaryosu, malzeme ve teknik detay gibi ayrıntıları anlatan görünüşler, mekân içindeki yerleşim, sunum paftası)
15	Öğrendiklerini birleştir: Bir ürünün anlatımı (ortografik ve perspektif görünüşler, ürün-kullanıcı senaryosu, malzeme ve teknik detay gibi ayrıntıları anlatan görünüşler, mekân içindeki yerleşim, sunum paftası)
16,17	Yarıyıl sonu sınavları

<b>Dersin İş Yükünün Hesaplanması</b>			
<b>Etkinlikler</b>	<b>Sayısı</b>	<b>Süresi (Saat)</b>	<b>Toplam İş Yüğü (saat)</b>
Ders Süresi (haftalık toplam ders saati)	14	3	42
Sınıf Ders çalışma süresi (tekrar, pekiştirme, ön çalışma,...)	14	4	56
Ödev	2	8	16
Kısa Sınav			
Kısa Sınav hazırlık			
Sözlü Sınav			
Sözlü Sınav hazırlık			
Rapor (Hazırlık ve sunum süresi dahil)			
Proje (Hazırlık ve sunum süresi dahil)			
Sunum (hazırlık süresi dahil)			
Derse Katılım (Hazırlık)			
Ara sınav	1	3	3
Ara Sınav hazırlık	1	15	15
Yarıyıl sonu sınavı	1	3	3
Yarıyıl sonu sınavı hazırlık	1	20	20
		<b>Toplam iş yükü</b>	<b>154</b>
		<b>Toplam iş yükü / 30</b>	<b>5,16</b>
		<b>Dersin AKTS Kredisi</b>	<b>5</b>

Değerlendirme	
Yarıyıl İçi Etkinlikleri	%
Ara Sınav	30
Ödev	30
Yarıyıl Sonu Sınavı	40
<b>Toplam</b>	<b>100</b>

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARININ PROGRAM ÇIKTILARI (PÇ) İLE OLAN İLİŞKİSİ (5: Çok yüksek, 4: Yüksek, 3: Orta, 2: Düşük, 1: Çok düşük.)		
NO	PROGRAM ÇIKTISI	Katkı
1	Kültürel, tarihsel ve sanatsal bağlamda üretim ve tüketim mekanizmalarına dair kuramsal bilgiyi tasarım pratiği ile bütünleştirebilme	
2	Tasarım süreçlerini planlayarak, uygun yöntem ve teknikleri seçme ve kullanabilme	
3	Eleştirel ve diyalektik bir yaklaşımla tasarım problemlerini ve ilgili alt problemleri tanımlayabilme ve yaratıcı çözümler üretebilme	
4	Uzamsal düşünme ışığında tasarım ilke ve öğeleri kullanarak tasarlayabilme	3
5	Estetik ve işlev etkileşiminde tasarım araçlarını kullanarak uygulama yapabilme ve bu uygulamayı değerlendirebilme	3
6	İki boyutlu ve üç boyutlu tasarım araçlarını kullanarak görselleştirebilme ve sunum yapabilme	5
7	Teknolojik gelişmeleri, güncel tasarım yaklaşımlarını, sürdürülebilir üretim yöntemlerini, malzemeleri ve bilişim alanındaki yenilikleri takip ederek tasarım projelerinde uygulayabilme	
8	Çevresel duyarlılık, mesleki etik ve kanunlar çerçevesinde, toplumun ve hedef kullanıcıların gereksinim ve çıkarlarını gözeterak endüstriyel tasarım projelerinde alan bilgisini kullanabilme	
9	Bir tasarım sürecini bireysel olarak ve ekip içerisinde etkin olarak yürütebilme	
10	Ulusal ve uluslararası düzeyde disipline özgü veya disiplinler arası çalışmalarda aktif görev alabilme	

DERSİN YÜRÜTÜCÜLERİ			
Yürütücü	Öğr. Gör. Keiko ALTIN OYABU		
İmza			

08/08/2024