



ESOGÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi
Endüstriyel Tasarım Bölümü
DERS BİLGİ FORMU

DÖNEM Bahar

DERSİN KODU	1411xx	DERSİN ADI	Tasarım Çizimi II
--------------------	--------	-------------------	-------------------

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATI			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredisi	AKTS	Türü	Dili
2	1	2	-	2	5	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		2		30		
	Proje						
	Rapor						
Diğer (.....)							
YARIYIL SONU SINAVI					1	40	
VARSA ÖNERİLEN ÖNKOŞUL(LAR)			Tasarım Çizimi I dersini tamamlamış olmalı ya da bu seviyede çizebilmesi.				
DERSİN KISA İÇERİĞİ			<p>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 çizebilmeyi 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.</p>				
DERSİN AMAÇLARI			<p>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.</p>				

DERSİN MESLEK EĞİTİMİNİ SAĞLAMAYA YÖNELİK KATKISI	El çizimi; tasarım sürecindeki fikir üretiminde ve diğer kişiler ile bu tasarım fikirlerini paylaşmak, tartışmak ve değerlendirmek için önemli bir araçtır. El çizimiyle, iletilmek istenen önemli tasarım fikir ve detayları ön plana çıkarılarak tasarım sürecinin ilk safhalarında önem arz etmeyen teknik detay gibi karmaşık bilgilerle, sunum yapılan kişilerin kafalarının karışmasının önüne geçilebilir. Böylece, sunum yapılan kişilere önemli tasarım unsurları daha net aktarılır.
DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI	1. Gördüğünü çizebilme 2. Tasarım fikirlerini kâğıt üstünde görselleştirebilme 3. Renkli kalem, soft pastel boya ve marker kullanarak renk ve malzeme görüntüsü verebilme 4. İnsan-nesne ilişkisini kâğıt üstünde görselleştirebilme 5. Ürün-kullanıcı senaryolarını kâğıt üstünde görselleştirebilme 6. Obje-mekân ilişkisini kâğıt üstünde görselleştirebilme 7. Sunum paftası hazırlayabilme 8. Tasarım fikirlerini çizim yardımıyla görselleştirerek diğer insanlara iletebilme
TEMEL DERS KİTABI	- 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
YARDIMCI KAYNAKLAR	- 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
DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER	Eskiz defteri, A3 kâğıt, çizim kalemleri, soft pastel boya, marker pad, marker kalem.

DERSİN HAFTALIK PLANI

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
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 açıdan 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 Sınav
9	Taşıt çizimi
10	Taşıt 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	Yarıyıl Sonu Sınavı

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. Stefanie Aydın

İmza:

Tarih: