



ESOGÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi
Endüstriyel Tasarım Bölümü
DERS BİLGİ FORMU

DÖNEM Güz

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

YARIYIL	HAFTALIK DERS SAATI			DERSİN			
	Teorik	Uygulama	Laboratuvar	Kredisi	AKTS	Türü	Dili
1	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)	Yok						
DERSİN KISA İÇERİĞİ	Tasarım Çizimi I dersinde öğrenciler, temel üç boyutlu geometrileri ve bunlardan yapılmış üç boyutlu nesnelere gözlemleyerek ve çizerek çizmeyi öğrenmeye başlar. Öğrencilere, doğru orantılarda çizim yapabilmesini ve nesnelere üç boyutlu görünümünü iki boyutlu kâğıda aktarabilmesini sağlayacak perspektif bilgisi ile ışık ve gölge teknikleri öğretilir. Objelerin temel yapısı içselleştirdikten sonra, öğrenci, hayali geometrik ve daha organik objeler çizmeye devam edecek ve bunları çeşitlendirerek daha farklı formlar üretecektir.						
DERSİN AMAÇLARI	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 I dersinin amacı, öğrenciye, el çizim kabiliyeti kazandırılmasıyla hayali ya da gerçek basit objelerin tek veya az renk kullanarak, okunaklı bir şekilde, perspektif kurallarına uygun, üç boyutlu, işlev ve kullanımı açıklayacak şekilde nasıl görselleştirebileceğini öğretmektir.						
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 karışmasını önüne geçilebilir. Böylece, sunum yapılan kişilere önemli tasarım unsurları daha net aktarılır.						

DERSİN ÖĞRENİM ÇIKTILARI	Çizim kabiliyeti kazanarak; 1. Var olan objelerin konturlarını doğru şekilde çizebilme 2. Doğru perspektifle çizebilme 3. Çizime tonlama, tarama teknikleri, ışık ve gölge ekleyerek üç boyutlu bir görüntü verebilme 4. Objelerin malzemesini, tek veya az renk ile çizime aktarabilme 5. Temel iki ve üç boyutlu geometrik şekillerden basit hayali objeleri çizerek inşa edebilme 6. Hızlı çizim yapabilme 7. Eskiz ile kendi fikirlerini ifade edebilme
TEMEL DERS KİTABI	Drawing for Product Designers, <i>Kevin Henry</i> , Laurence King Publishing Ltd., 2012 Sketching The Basics: Drawing Techniques for Product Designers, <i>Roselien Steur, Koos Eissen</i> , BIS Publishers B. V., 2019
YARDIMCI KAYNAKLAR	Perspektif ve Perspektifte Gölge Çizimi, <i>Esen Onat</i> , Efil Yayınevi, 2010 Perspektifi Anlamak – Form, Derinlik ve Mesafe, <i>Giovanni Civardi</i> , Beta Kitap, 2010 Işık ve Gölgenin Çizimi – Chiaroscuro’yu Anlamak, <i>Giovanni Civardi</i> , Beta Kitap, 2005 Çizim Tekniklerine dair her şey: Ressamlar için vazgeçilmez bir el kitabı, <i>Kolektif</i> , İnkılap, Kitapevi, 2017
DERSTE GEREKLİ ARAÇ VE GEREÇLER	Eskiz defteri, A3 kâğıt, çizim kalemleri, soft pastel boya.

DERSİN HAFTALIK PLANI

HAFTA	İŞLENEN KONULAR
1	Ders tanıtımı, içerik ve işleyiş. Gerekli malzemeler hakkında bilgi verilmesi. Tasarımcıların eskiz defterlerini nasıl kullandığına dair sunum. Görsel düşünme kavramın açıklaması. Kısa ve serbest çizim alıştırmaları.
2	“Çizimi Anlamak” sunumu; çizim egzersizleri ile el, göz ve kalem koordinasyonu; çizgi, daire, elips, eğri çizim alıştırmaları; silindir çizimi; bakarak basit silindirik obje çizimi.
3	Perspektif anlatımı (bir, iki, üç noktalı), küp ve dikdörtgen prizmaların farklı açıdan perspektiflerini kullanarak konstrüktif çizim oluşturma, bakarak basit prizmatik obje çizimi, el-kalem tekniği ile çizgilerin konumlarını ve uzunluklarını belirleme.
4	Perspektifte, prizma ve düzlem ilişkisi ile bol bol çizim egzersizi yapma; küp ve piramit açılımı; küpe ekleme ve küpten çıkarma; perspektifte doluluk ve boşluk ile kompozisyon oluşturma.
5	Perspektifte elips, silindir ve koni çizimin anlatımı; elips, silindir içeren üç boyutlu bir objenin farklı açılardan çizimi ile obje görselleştirme.
6	Işık ve gölge, tonlama ve tarama tekniklerinin anlatımı; teknikler kullanılarak üç boyutlu görselleştirme uygulamaları; farklı kalem türleri ile (kurşun kalem, tükenmez kalem, yumuşak renkli kalemler, ince keçeli kalem vb.) uygulamalar.
7	Temel obje şekilleri içeren çok parçalı bir kompozisyon çizimi.
8	Ara Sınav
9	Kullanılmış kâğıttan el yapımı kâğıt atölyesi.
10	Dikey izdüşümün anlatımı; kavisli bir objenin üst, alt, yan görüntüsünün kopyalanması; objenin ana görüntüsünün değiştirilerek yeni bir form elde edilmesi, çizime renk ve tonlama ile malzeme verilmesi.
11	Şekil morfolojileri: ekleme, çıkarma, birleştirme. İlkel formdan başlayarak, ayrıntıların eklenmesiyle bir objenin çizimi; elde edilen objenin formunun değiştirilerek farklı versiyonlarının yaratılması.
12	Eskiz ve bilgisayar destekli tasarım: extrude, revolve, sweep, loft komutları ile çizmek. Örnek objeleri bulup hızlı form eskizleri. İmgesel çizim egzersizleri. Renk ve dokuların, kuru pastel boya ve renkli kalemlerle taklit edilmesi.
13	Perspektifte kavisli yüzey çizimi.
14	Bir gündelik kullanım objesinin çizimi; farklı form alternatiflerinin oluşturulması, seçilen versiyonun üstünde doku ve renk denemeleri.
15	Bir önceki hafta seçilen obje çizimin ön, yan, üst görünüşleri ile objeyi en iyi anlatacak perspektif görüntüsünün çizimi.
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: