

İTÜ
DERS KATALOG FORMU
(COURSE CATALOGUE FORM)

Dersin Adı		Course Name				
Tasarımda Çağdaş Konular		Contemporary Issues in Design				
Kodu (Code)	Yarıyılı (Semester)	Kredisi (Local Credits)	AKTS Kredisi (ECTS Credits)	Ders Uygulaması, Saat/Hafta (Course Implementation, Hours/Week)		
				Ders (Theoretical)	Uygulama (Tutorial)	Laboratuvar (Laboratory)
EUT 361E	5-6	3	4	3	0	0
Bölüm / Program (Department/Program)	Endüstri Ürünleri Tasarımı Industrial Product Design					
Dersin Türü (Course Type)	Seçmeli Selective			Dersin Dili (Course Language)	İngilizce English	
Dersin Önkoşulları (Course Prerequisites)	Yok None					
Dersin mesleki bileşene katkısı, % (Course Category by Content, %)	Temel Bilim (Basic Sciences)	Temel Mühendislik (Engineering Science)	Mühendislik Tasarım (Engineering Design)	İnsan ve Toplum Bilim (General Education)		
			100%			
Dersin İçeriği (Course Description)	<p>Eleştirel teori için giriş, Walter Benjamin ve seri üretimin kültürel üretime ve çevresine etkisi, Tasarım ve modernist ideoloji ve post-modern ideoloji, Post-modernizm sonrasında yaygınlaşan tasarım yaklaşımları, Sosyal inovasyon için tasarım, Katılımcılık, Tasarım olarak gündelik pratikler, Sorgulayıcı tasarım, Simulasyon ve simulacranın tasarıma etkisi, Cyborg manifesto ve tasarıma etkisi, Mobil barınma için tasarım, psikanaliz ve tasarlanan nesnelere, Eleştirel Tasarım.</p> <p>Introduction to critical theory, Walter Benjamin and the consequences of mass production on cultural artefacts and their environment, Design and modernist and post-modern ideology, Expanding approaches in design after post-modernism, Design for social innovation, Participation in design, Everyday practices as design, Interrogative Design, Simulation and simulacra and its impact on design, The cyborg manifesto and its impact on design, Urban mobile shelters, Psychoanalysis and designed objects, Critical Design.</p>					
Dersin Amacı (Course Objectives)	<p>1. Öğrencileri yakın geçmişte yapılan tasarım projeleri örneklerini teorik bir çerçeve ile ilişkilendirerek sunarak tasarımda eleştirel bakış açıları hakkında bilgilendirmek.</p> <p>2. Öğrencileri 20.yy'da kültürel üretimin eleştirel irdelemesinde kullanılan teoriler konusunda bilgilendirmek.</p> <p>3. Yukarıda bahsedilen teoriler ve tasarım uygulamaları arasında okumalar sayesinde bağlantı kurmak.</p> <p>1. To inform students about critical perspectives in design practice by presenting project examples within a related theoretical framework.</p> <p>2. To inform students about the theories for critical investigations of cultural production in the 20th century.</p> <p>3. To indicate links between</p>					
Dersin Öğrenme Çıktıları (Course Learning Outcomes)	<p>Bu dersi başarıyla geçen öğrenciler:</p> <p>1. Yakın zamanda eleştirel bakış açılarıyla yapılan tasarım projeleri hakkında bilgilendirilir.</p> <p>2. 20.yy'da kültürel üretimin eleştirel irdelemesinde kullanılan teoriler konusunda bilgilendirilir.</p> <p>3. Eleştirel teori ve tasarım uygulamalarını ilişkilendirebilirler.</p> <p>4. Eleştirel bakış açısını kendi projelerinde anlamak, benimsemek ve geliştirmek için temel edinirler.</p> <p>Student, who passed the course satisfactorily can:</p> <p>1. Are informed about recent design projects with critical perspectives.</p> <p>2. Are informed about the theories for critical investigations of cultural production in the 20th century.</p> <p>3. Are able to link critical theory and design practice.</p> <p>4. Gain a back ground to adopt and develop criticality in their own projects.</p>					

Ders Kitabı (Textbook)	Dunne A. ve Raby F., 2001. Design Noir, Birkhauser, Basel		
Diğer Kaynaklar (Other References)	Clarck H. ve Brody D., 2009. Design Studies A Reader, Berg Publishers Thompson N. ve Sholette G., 2006. The Interventionists, MASS MOCA Karatani K., 2003. Transcritique, MIT Press Benjamin W., 1973. Art in the Age of Mechanical Reproduction, Illuminations, London		
Ödevler ve Projeler (Homework & Projects)	Haftalık ödevler		
	Haftalık ödevler		
Laboratuvar Uygulamaları (Laboratory Work)	N/A		
Bilgisayar Kullanımı (Computer Use)	N/A		
Diğer Uygulamalar (Other Activities)			
Başarı Değerlendirme Sistemi (Assessment Criteria)	Faaliyetler (Activities)	Adedi* (Quantity)	Değerlendirmedeki Katkısı, % (Effects on Grading, %)
	Yıl İçi Sınavları (Midterm Exams)	1	% 20
	Kısa Sınavlar (Quizzes)		
	Ödevler (Homework)	4	% 40
	Projeler (Projects)		
	Dönem Ödevi/Projesi (Term Paper/Project)		
	Laboratuvar Uygulaması (Laboratory Work)		
	Diğer Uygulamalar (Other Activities)		
	Final Sınavı (Final Exam)	1	% 40

*Yukarıda Belirtilen Sayılar Minimum Olup Yerine Getirilmesi Zorunludur.

DERS PLANI

Hafta	Konular	Dersin Çıktıları
1	Eleştirel teori için giriş	2, 4
2	Walter Benjamin ve seri üretimin kültürel üretime ve çevresine etkisi	2, 4
3	Tasarım ve modernist ideoloji	2, 4
4	Tasarım ve post-modern ideoloji	1, 2, 3, 4
5	Post-modernizm sonrasında yaygınlaşan tasarım yaklaşımları	1, 2, 4
6	Sosyal inovasyon için tasarım	1, 2, 4
7	Katılımcılık ve proje örnekleri	1, 2, 4
8	Tasarım olarak gündelik pratikler ve proje örnekleri	1, 2, 3, 4
9	Sorgulayıcı tasarım ve proje örnekleri	2, 4
10	Simulasyon ve simulacranın tasarıma etkisi	2, 4
11	Cyborg manifesto ve tasarıma etkisi	1, 2, 4
12	Mobil barınma için tasarım ve proje örnekleri	1, 2, 3, 4
13	Proje örnekleriyle psikanaliz ve tasarlanan nesnelere	1, 2, 3, 4
14	Eleştirel Tasarım ve proje örnekleri, geleceğe yönelik tartışma.	2, 4

COURSE PLAN

Weeks	Topics	Course Outcomes
1	Introduction to critical theory	2, 4
2	Walter Benjamin and the consequences of mass production on cultural artefacts and their environment	2, 4
3	Design and modernist ideology	2, 4
4	Design and post-modern ideology	1, 2, 3, 4
5	Expanding approaches in design after post-modernism	1, 2, 4
6	Design for social innovation with project examples	1, 2, 4
7	Participation in design with project examples	1, 2, 4
8	Everyday practices as design with project examples	1, 2, 3, 4
9	Interrogative Design with project examples	2, 4
10	Simulation and simulacra and its impact on design	2, 4
11	The cyborg manifesto and its impact on design	1, 2, 4
12	Urban mobile shelters with project examples	1, 2, 3, 4
13	Psychoanalysis and designed objects with project examples	1, 2, 3, 4
14	Eleştirel Tasarım ve proje örnekleri, geleceğe yönelik tartışma.	2, 4

Dersin Endüstri Ürünleri Tasarımı Programıyla İlişkisi

	Programın mezuna kazandıracığı bilgi ve beceriler (programa ait çıktılar)	Katkı Seviyesi		
		1	2	3
1	Gözlem yapma, problem tanımlama ve ayırıştırma bilgi ve becerileri			
2	Tasarım sürecinin her aşamasında her yönüyle araştırma, bilgi toplama ve analizinin temel yöntemlerini uygulayabilme becerisi			
3	Yaratıcı problem çözme yöntemlerini sistematik olarak kullanmaya yönelik bilgi ve becerisi			
4	Yenilikçi ve kullanım değeri olan ürün ve sistemlere yönelik tasarım konseptleri oluşturma becerileri			
5	Verili bir süre içinde yeterli sayıda ve nitelikte konsept seçeneği üretme ve geliştirme becerileri			
6	Tasarım konseptlerinin görselleştirmesi için gereken serbest el ve yardımcı araçlara dayalı tüm bilgi ve becerisi			
7	3 ve 4 boyutlu model ve prototip yapımına yönelik temel bilgi ve becerisi			
8	Fikir ve konseptlerini yazılı ve sözlü olarak paylaşma bilgi ve becerisi			
9	Kullanıcıyı ve kullanım süreçlerini anlamaya yönelik araştırma bilgi ve becerisi			
10	Kullanıcının fiziksel, psikolojik, ergonomik, kültürel ve sosyal ihtiyaçlarına kavrama becerisi			
11	Anlamli biçim yaratma ve geliştirme becerisi			
12	Malzemeleri tanıma, değerlendirebilme, seçebilme ve kullanabilme bilgi ve becerisi			
13	Çağdaş imalat yöntemleri konusunda bilgilenme			
14	Bilgi teknolojilerinin kullanımı ve yorumlanması konusunda temel bilgi ve becerisi			
15	Teknolojiyi yorumlayarak yaratıcı tasarım çözümleri geliştirebilmeye yönelik bilgi ve becerisi			
16	Firma kültür ve stratejilerini anlama ve yorumlayabilme becerisi			
17	Tasarım proje sürecini planlama ve yönetme becerisi			
18	Farklı disiplinlerden uzmanlarla ekip içinde etkin çalışabilme becerisi			
19	Piyasa koşulları ve eğilimlerini anlayıp yorumlama bilgi ve becerisi			
20	Tasarım süreci içinde sentezci ve girişimci olabilme ve liderlik becerileri			
21	Genel olarak hem doğal hem de insan yapımı çevreye karşı analitik yaklaşabilme bilgi ve becerisi		X	
22	Tasarımın sosyo-kültürel-ekonomik, çevresel bağlamı konusunda bilgilenme			
23	Değişen yaşam biçimleri ve bunların farklı sektörlerdeki yansımalarını izleme ve yorumlayabilme becerileri			X
24	Görsel estetik değerleri kavrama becerisi		X	
25	Dinlemeye, anlamaya, araştırmaya ve eleştiriye açık olma, dolayısıyla kendini yenilemeyi başarabilme becerisi			
26	Kendi başına öğrenme becerileri			
27	Yerel kültürel değerleri tasarım sürecinde girdilere dönüştürebilme becerileri			
28	Mesleki etik ilkelerine yönelik bilgilenme			
29	Mesleğinin dünyadaki ve Türkiye’deki tarihsel gelişimi konusunda bilgilenme			X
30	Hukuki hak ve sorumlulukları konusunda bilgilenme			
31	Mesleki terminolojiyi Türkçe ve İngilizce olarak yetkin şekilde kullanabilme bilgi ve becerisi		X	
32	Türkiye’nin kalkınmasında tasarımın rolü konusunda aktif bir yaklaşımın geliştirilmesine yönelik bilgilenme			

1: Az, 2: Kısmi, 3: Tam

Relationship between the Course and Industrial Product Design Curriculum

	Program Outcomes	Level of Contribution		
		1	2	3
1	Observation, problem identification and decomposition knowledge and skills			
2	Skills in research, information gathering and analysis methods in every stage of the design process			
3	Knowledge and skills in systematic application of creative problem solving methods			
4	Skills of conceiving design concepts for innovative product and services			
5	Skills of creating and developing sufficient number of alternative design concepts in a given time period			
6	Knowledge and skills for employing manual and computer-aided visualization of design concepts			
7	Knowledge and skills for 3D and 4D models, and prototyping			
8	Knowledge and skills in verbal and written communication of ideas and concepts			
9	Research skills for deep understanding of users and their related processes			
10	Knowledge and skills for understanding physical, psychological, ergonomics, cultural and social needs of users			
11	Skills for creating and developing meaningful product forms			
12	Knowledge and skills in evaluating, choosing and using materials			
13	Knowledge in modern manufacturing methods			
14	Knowledge and skills in evaluating and using information technologies			
15	Knowledge and skills for developing creative design solutions on the basis new technology			
16	Knowledge and skills in understanding and assessing company strategies and culture			
17	Planning and managerial skills for industrial design projects			
18	Multidisciplinary teamwork skills			
19	Knowledge and skills in understanding market dynamics and trends			
20	Entrepreneurial and leadership skills in design			
21	Knowledge and skills for developing analytical approaches to natural and artificial environment		X	
22	Knowledge about the social, cultural economic and environmental context of industrial design			
23	Skills for observing, capturing and evaluating the changing life styles, and their reflections			X
24	Apprehensive skills for visual aesthetic values		X	
25	Developing attitudes for listening, inquiring, understanding, being open for critique and self-development and renewal			
26	Skills for self-learning			
27	Skills for transforming local cultural values into design inputs			
28	Knowledge about professional ethics in industrial design			
29	Knowledge about the historical development of industrial design in Turkey and the World			X
30	Knowledge about the legal rights and responsibilities of industrial designers			
31	Effective use of professional design terminology		X	
32	Knowledge about the role of industrial design for the social and economic development of Turkey			

1: Little, 2. Partial, 3. Full

<u><i>Düzenleyen (Prepared by)</i></u>	<u><i>Tarih (Date)</i></u> 19.12.14	<u><i>İmza (Signature)</i></u>
--	--	--------------------------------