

Genel Bilgiler

Dersin Amacı

İç mimarlık bölümü öğrencilerinin, film, oyun, dizi veya medya gibi çeşitli alanlarda etkin bir şekilde kurguya bağlı mekân tasarlama yetkisine sahip olmalarıdır. Ders kapsamında; mekân algısı, kurgu örnekleri, inandırıcılık, tutarlılık, mekân ve atmosfer hissi yaratım süreci gibi kavramları incelenmektedir. Deneysel karşılıktaki mekan ve çeşitli ürünlerin tasarım kriterlerini saptayarak pratik edilmesini sağlamaktadır.

Dersin İçeriği

Kurgusal-Deneysel Mekân Tasarım Projesi

Dersin Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

-Montgomery, D.C. (2008) Design and Analysis of Experiments, Wiley. -Fortin, D. T. (2016). Architecture and science-fiction film: Philip K. Dick and the spectacle of home. Routledge. -Tristram, P. (1989). Living Space in Fact and Fiction. Taylor & Francis.

Planlanan Öğrenme Etkinlikleri ve Öğretme Yöntemleri

Ders kapsamında öğrencilerden beklenen; kuramsal ve yaratıcı fikirler doğrultusunda kurguya bağlı mekân tasarımı mantığını kavramaları, her tür kurgu ve hikâyeye odaklı şekilde, tutarlı bir mekân üretebilme kriterlerine hâkim olmaları ve ders çıktısı olarak verilen tasarım problemi çerçevesinde kurgusal kullanıcılar için çözüm içeren mekân tasarımı projeleri üretmeleridir.

Ders İçin Önerilen Diğer Hususlar

-

Dersi Veren Öğretim Elemanı Yardımcıları

-

Dersin Verilişi

Teorik sunumlar ve uygulamalar.

Dersi Veren Öğretim Elemanları

Dr. Öğr. Üyesi Mertcan Öztekin

Program Çıktısı

1. Tasarım algısını geliştirir ve yönetir.
2. Kurgusal medya ve deneysel üretimlerini analiz eder.
3. Mimari çizim tekniklerini kullanarak üç boyutlu mekân çizimi yapar.
4. Belirli bir kurgu çerçevesinde mekânı tasarlar ve detaylandırır.
5. Üç boyutlu mimari sunum teknikleri (render, maket, kolaj, vb.) kullanarak deneysel üretimlerini sunar.

Haftalık İçerikler

Hazırlık Sıra Bilgileri	Öğretim Laboratuvar Metodları	Teorik	Uygulama
1		Ders akış hakkında bilgi, deneysel tasarıma, kurguya giriş.	
2		Kurgu, karakter, senaryo ve kavramsal tasarım genel örnekler.	konsept paftası sunumu.
3		Deneysel ve kurgusal tasarımların çeşitleri ve örneklerin analizi.	Senaryonun hazırlanması ve konsept paftası gösterimi
4		Deneysel tasarımı oluşturan kavramsal kurguların anatomi prensipleri	Kurgu karakter ilişkisi, konsept paftası gösterimi
5			Deneysel Tasarım projesi, yerleşim/plan, form eskizleri gösterimi
6			Proje kapsamında kurguyu anlatan konsept paftaları, yerleşim/plan, perspektif gösterimi
7			Proje kapsamında kurguyu anlatan konsept paftaları, yerleşim/plan, perspektif gösterimi
8			Deneysel tasarım projesi sınavı
9		Kurguya bağlı içerik üretimin uyarlaması konu anlatımı	Deneysel proje sunumu
10			Deneysel proje sunumu
11			Deneysel proje sunumu
12		Deneysel tasarım uygulamasında malzeme ve detaylar	Deneysel proje sunumu
13		Final teslimi için deneysel tasarımın sunum teknikleri, kurgunun ifadesi	Deneysel proje sunumu
14			Final teslimi öncesi konsept, plan, kesit, perspektif değerlendirme, genel toparlama
15			Final sınavı

İş Yükleri

Aktiviteler	Sayısı	Süresi (saat)
Vize	1	4,00
Proje	13	4,00
Uygulama / Pratik	13	2,00
Beyin Fırtınası	13	1,00
Teorik Ders Anlatım	8	2,00
Final	0	0,00
Ders Sonrası Bireysel Çalışma	13	1,00
Tartışmalı Ders	8	1,00

Değerlendirme

Aktiviteler	Ağırlığı (%)
Final	60,00
Vize	40,00

	P.Ç. 1	P.Ç. 2	P.Ç. 3	P.Ç. 4	P.Ç. 5	P.Ç. 6	P.Ç. 7	P.Ç. 8	P.Ç. 9	P.Ç. 10	P.Ç. 11	P.Ç. 12	P.Ç. 13	P.Ç. 14	P.Ç. 15	P.Ç. 16	P.Ç. 17	P.Ç. 18	P.Ç. 19
Ö.Ç. 1	5	5	2	5	5	5	1	4		3	2	5		3	4	5			
Ö.Ç. 2	5	5	4	5	5	5	3	3	4	4	2	5		4	4	4			
Ö.Ç. 3	5	5	5	1	5	4	5		4	3	3	2	5			3	5		
Ö.Ç. 4	5	5	3	5	5	5	5		4	2	4	2	5	3		1	5		
Ö.Ç. 5	5	5	4	3	5	5	5		4		2	1	3			3	3		

Tablo :

- P.Ç. 1 :** Sanat ve tasarım bilgilerini iç mimarlık alanında kullanabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 2 :** Tasarım alanında geçmiş, bugün ve gelecek ilişkisini kurabilme ve yorumlayabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 3 :** Tasarım alanındaki teknik bilgileri kullanabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 4 :** Tasarım problemi oluşturma, değerlendirme ve tasarım sürecini yönetme becerisine sahip olmak
- P.Ç. 5 :** İç mimarlık disiplini kapsamına giren farklı ölçeklerde tasarımlar gerçekleştirme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 6 :** İç mimarlık alanındaki kavramlara ve gelişmelere dair bilgiye sahip olmak.
- P.Ç. 7 :** İç mimari tasarım ve uygulamalarının evrensel, toplumsal ve çevresel boyutlardaki etkilerinin bilincinde olmak; sürdürülebilir gelişme, yenilikçilik ve girişimcilik konularının farkında olmak, iç mimarlık alanının gerektirdiği konularda bilim ve teknolojiye gelişmeleri izleme ve bu gelişmeler doğrultusunda kendisini sürekli yenileme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 8 :** İç mimarlık mesleğini uygulayabilecek temel tasarım, tarih ve teknik bilgisine sahip olmak.
- P.Ç. 9 :** İki ve üç boyutlu düşünme ve ifade edebilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 10 :** İç mimarlık alanındaki projelerin tasarımdan uygulamaya kadar olan tüm aşamalarında tasarımcı kavrayışı ile hareket edebilme becerisi; bu süreçte kullanacağı projelendirme, tasarım, çizim, yazılım, uygulama konularına dair modern araç, teknik ve teknolojileri seçebilme ve etkin kullanabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 11 :** Mesleki bir fikre ya da bir mimari projeye ait analizleri, bulguları, sonuçları ve önerileri değerlendirme bilgisine sahip olmak.
- P.Ç. 12 :** İç mimarlık alanında kullanılan malzemelerin seçiminde ve uygulamasında yeterli bilgiye sahip olmak.
- P.Ç. 13 :** Sanat ve tasarım çözümlerinde sürekli bilgilendirme, toplumsal ve teknolojik gelişmeleri izleme ve alanındaki yeni araştırma konularına çağdaş yaklaşım önerme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 14 :** Proje ve şantiye yönetimi ve uygulamaları, çalışanların sağlığı, çevre ve iş güvenliği konularında bilgi sahibi olmak.
- P.Ç. 15 :** Yapılı çevrelere ve yaşadığımız iç mekânlara karşı duyarlı olma, bu mekânlardaki problemleri ve ihtiyaçları eleştirel ve akılcı bakış açısıyla tespit edebilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 16 :** Etkin iletişim kurma, ifade edebilme ve çalışmalarını sunabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 17 :** Disiplinler arası ortak çalışabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 18 :** Mevcut yasa ve yönetmeliklere uygun davranabilme ve etik sorumluluk alabilme becerisine sahip olmak.
- P.Ç. 19 :** İç mimari uygulamaların hukuksal sonuçları hakkında bilgi sahibi olmak.
- Ö.Ç. 1 :** Tasarım algısını geliştirir ve yönetir.
- Ö.Ç. 2 :** Kurgusal medya ve deneysel üretimlerini analiz eder.
- Ö.Ç. 3 :** Mimari çizim tekniklerini kullanarak üç boyutlu mekân çizimi yapar.
- Ö.Ç. 4 :** Belirli bir kurgu çerçevesinde mekânı tasarlar ve detaylandırır.
- Ö.Ç. 5 :** Üç boyutlu mimari sunum teknikleri (render, maket, kolaj, vb.) kullanarak deneysel üretimlerini sunar.