

Değerli Öğretim Elemanımız,

Bu formda vermiş olduğunuz derse ilişkin öz-değerlendirmede bulunmanız beklenmektedir. Yönlendirici olması bakımından aşağıda bazı sorulara yer verilmiştir. Bu soruları yanıtlayınız.

Başvuru metninde belirtilen kriterler ışığında kendinizi 100 üzerinden değerlendirerek tablonun sonunda belirtilen alana giriniz.

Öz-Değerlendirme Formu

Kullandığınız öğretim yaklaşım, yöntem ve tekniklerinin neler olduğunu, bunları neden tercih ettiğinizi ve nasıl uyguladığınızı kısaca açıklayınız.

Bu ders uygulama ağırlıklı 4. yarıyıl endüstriyel tasarım stüdyo dersidir. Konstrüktif öğrenme, yaparak öğrenme, tasarım odaklı düşünme ve yinelemeli tasarım yaklaşımları stüdyoyu sürdüren temel yöntemler olarakdır. Bu temel yaklaşımların altındapek çok teknik ve öğrenme yaklaşımına da yer verilmiştir: Rol yapma, öyküleme tekniği, problem tanımlama, kavram üretme teknikleri (benzetim, nitelik listeleme, zihin haritalama, yanal düşünme), aktif öğrenme, masa kritikleri, panel kritikleri, akran öğretimi, grup çalışması, bireysel öğrenme, sınıf dışı öğrenme, dış kaynaklar ile etkileşim, vb.

Bu ders süresince üç farklı proje üç farklı konu eşliğinde problem çözme süreci olarak geliştirilmiştir. Her üç projede de Tasarım odaklı düşünme yaklaşımının Araştırma, problem tanımlama, kavram geliştirme, detay tasarım, ve prototip oluşturma gibi temel aşamaları uygulanmıştır. Bu süreç sunumlar, panel kritikleri ve masa kritikleri eşliğinde yinelemeli tasarım sürecidir. Hoca ve öğrenci arasındaki etkileşim ve geri bildirimler ile gelişir. Öğrencinin bir adım ileri ve iki adım geri geldiği inşa etme üzerine kurulu bir süreçtir. Bu kompleks süreç öğrencinin bir kavramı metinler, nesnelere ve görseller eşliğinde bir senaryo eşliğinde sunması ile inşa edilir. Kavram geliştirmek için pek çok farklı alt tekniğe yer verilmiştir: Benzetim yöntemi, nitelik listeleme, zihin haritalama, ve yanal düşünme gibi. Tasarım briefinde verilen kısıtların da eşliğinde öğrenci pek çok farklı metni birbirine eklemleyerek kendi öznel kavramını inşa eder ve bu kavramın temsili bir ürün tasarımı olur. Bu ürün tasarımı bir söylem ve öngörü eşliğinde sunulur. Yapılan her eskiz, değişen her model, eklenen her bir anahtar kelime bu konstrüktif sürecin yapıtaşları haline gelir.





Esra Oktay, Fikir Üretme Eskizleri

Üç projenin ilki bireysel, diğer ikisi grup çalışması olarak planlanmıştır.

		Konstrüktif Öğrenme Yaklaşımı														
Haftalar		Tasarım Odaklı Düşünme	Yinelemeli Tasarım Süreci	Yaparak Öğrenme	Bireysel Çalışma	Grup Çalışması	Dersler Arası ve Disiplinler Arası İşbirliği	Yer-Zaman-Olay ile Ortaklaşma	Jüri ve Dış Paydaşlardan Geri Bildirim	Sosyal Medya da Proje/Video Paylaşımı/ Öğrenci Tanıtımı	Sergi	Teknik Gezi	Teknik Destek olarak Seminer	Dönem Sonu Proje Değerlendirme Formu	Eğlece Projesi	
1	Proje 1: İnovasyon, Etkileşim, ve Duygu: Birşeyin Işığı Altında	Araştırma	Panel Kritik/Sunum	Sunu/Analiz/Eskiz												
2		Problem Tanımlama	Panel Kritik/Sunum	Kolaj/Analiz/Eskiz												
3		Kavram Geliştirme	Masa Kritik	Eskiz/Maket												
4		Kavram Geliştirme	Masa Kritik	Eskiz/Maket												
5		Detay Çizimler	Masa Kritik	Teknik Çizim/Maket												
6		Görünüm Modeli/Prototip	Masa Kritik	Teknik Çizim/Prototip/Video	✓						✓					
7	Proje 2: İYTE	Araştırma, Problem Tanımlama	Panel Kritik/Sunum	Kolaj/Analiz/Eskiz		✓		30. yıl, Kampüs,		✓		✓			✓	

8	ma, Kavram Geliştirme, Detay Çizimler, Prototip	Masa Kritik	Teknik Çizim/Prot otip/Video					Çeşitli lik ✓							
9	Araştırma	Panel Kritik/ Sunum	Sunu/Anali z/Eskiz												
10	Problem Tanımlama	Panel Kritik/ Sunum	Kolaj/Anali z/Eskiz												
11	Kavram Geliştirme	Masa Kritik	Eskiz/Make t												
12	Kavram Geliştirme	Masa Kritik	Eskiz/Make t					Bilg. Müh- End.							
13	Detay Çizimler	Masa Kritik	Teknik Çizim/Mak et					Tasarım ID							
14	Görünüm Modeli/ Prototip	Masa Kritik	Teknik Çizim/Prot otip/Video					202- Ceng 318		Bilg. Müh. Hocaları, Vestel Tasarım Ekibi, Serbest End. Tasarımcı✓				Vestel ✓	Vestel ✓

Yararlandığınız öğretim yaklaşımları, yöntem ve teknikleri; öğrencilerin derse bağlılığına, derse katılımlarına ve daha etkili öğrenmelerine sizce olanak sağlıyor mu? Nasıl?

Yüz yüze masa kritikleri:

Her üç proje de öğrencilerin ortalama her hafta iki defa yüz yüze masa kritiği aldığı bir süreç ile geliştirilmiştir. Masa kritiklerinde temel amaç öğrencinin getirdiği maket ve çizimler aracılığı ile çalışmasını sorgulamak, gerekli soruları sormak ve öğrenciye çalışmasını iyileştirmesi için yol göstermektir. Bu süreçte bilgi öğrenciye dışarıdan aktarılan bir şey olmaktan ziyade, kendisinin inşa edeceği bir problem çözme deneyimidir. Öğrenci bu süreçte kendini ifade ederek yaparak öğrenir. Bu süreç geri bildirimler üzerinden ilerleyen yinlemeli bir süreçtir. Yinelemeli süreci bir ileri iki geri olarak ifade edebiliriz. Öğrenci yapar, bozar, tekrar yapar ve ilerler. Kendi inşa ettiği bu süreçte etkin bir şekilde öğrenir. Bu süreç öğrencinin projesinin takip edilmesini sağlar ve geri bildirim alan öğrenci bir sonraki derse izlemesi gereken yolu ya da ne yapması gerektiğini bilir. Geri bildirimler ile projesinin takip ediyor olması öğrenciyi derse bağlar.

Yüz yüze panel kritikler:

Her üç projenin de tasarlanma sürecindeki ilk stüdyo günlerinde stüdyoda ve proje de ortak dili oluşturmak ve öğrencilerin başka öğrencilerin projelerinden de öğrenmelerini sağlamak için masa kritiği yerine panel kritik yapılır. Bu panellerde



projesini tüm sınıfa anlatan öğrenci aktif bir öğrenme süreci deneyimler, ortama katkı sağlar ve ders ile etkileşimi artır.



Proje 3: Küçük ve Akıllı Mutfak Aletleri: Daha İleri Kişiselleştirme ve Etkileşimler İçin, Dönem İçi Panel Kritik ve Grup Sunumu,

Sol iki Bilgisayar Müh. Ceng 318 öğrencisi ve sağ üç ID 202 Endüstriyel Tasarım öğrencisi

Çıktıları sergilemek ve yayınlamak:

Üç projenin de bitimi ile projelerin ve öğrencilerin sergi ve sosyal medya aracılığı ile tanıtımı yapılmıştır. Aydınlatma projesi 6. Haftada A Blok sergi alanında sergilenmiştir. İkinci proje IYTE Animals, IYTE Toys projesinin 8 ürününün videosu 9. Haftadan itibaren birer haftalık aralıklarla sosyal medya hesaplarımızdan yayınlanarak hem projenin hem de öğrencilerin tanıtımı yapılmıştır. Üçüncü proje Küçük ve Akıllı Mutfak Aletleri projesi de final haftasında E blokta sergilenmeye başlamıştır. Öğrenciler bu sergiler ve yayınlar ile hem sınıf arkadaşlarından ve alt ve üst sınıf öğrencilerinden, hem de başka hocalardan geri bildirim alarak öğrenme ve etkileşim süreçlerini sürdürmüşlerdir.



Proje 1: İnovasyon, Etkileşim, ve Duygu: Birşeyin Işığı Altında, Sergi Posterini





Sergi Kurulumu (Sol); Farklı Hocalardan Geri Bildirim (Sağ)



Proje 1: İnovasyon, Etkileşim, ve Duygu: Birşeyin Işığı Altında, Sergiden Görüntüler

1992





İYTE Endüstriyel Tasarım Bölümü

163 takipçi
1 hafta •

Here is your friend, lizard,
It fears from the blizzard,
But he is so much considered,
Get prepared for its wizard!

The lizard of İYTE is alive with the project entitled "İYTE ANIMALS İYTE TOYS" in ID202 Industrial Design Studio II held by Nilüfer Talu, Ayça Büyükçınar, Ceyda Çolak, Canberk YURT. The story of the creation is in the video. Let's see the wizard of our lizard 🪄

Thanks to FABLAB İZTECH for providing production tools and makerspace for developing, prototyping and manufacturing these toys.

Designed by: İlsu U., Eren K., Doğa Genç

#iyte #iztech #iytekampüs #animals #toys #toysdesign #design #industrialdesign #designeducation #id

Çeviriyi gör



İYTE Endüstriyel Tasarım Bölümü

163 takipçi
3 hafta •

Wanderers of the night! Rulers of the hill! Guardians of the nature! Sorcerers of the biodiversity! They are wild boars! And yet family comes first for them...

Mama boar and baby boar was created along with the project entitled "İYTE ANIMALS İYTE TOYS" in ID202 Industrial Design Studio II held by Nilüfer Talu, Ayça Büyükçınar, Ceyda Çolak, Canberk YURT. The story of the wild boar family is in the video. But there are more about them, have not been told yet! 🐷

Thanks to FABLAB İZTECH for providing production tools and makerspace for developing, prototyping and manufacturing these toys.

Designed by: Nur Alara Bayar & Zeynep Soyer

#iyte #iztech #iytekampüs #animals #toys #toysdesign #design #industrialdesign #designeducation #id

Çeviriyi gör



Proje 2: İYTE Animals, İYTE Toys, Sosyal Medya Yayınlarından İkisi



Proje 3: Küçük ve Akıllı Mutfak Aletleri: Daha İleri Kişiselleştirme ve Etkileşimler İçin, Sergiden Görüntüler

Dönem sonu jüri yapmak: Proje değerlendirmesi

Küçük ve Akıllı Mutfak Aletleri projesinin dönem sonu çıktıları jüri değerlendirmesi eşliğinde pek çok katılımcının değerlendirme ve geri bildirimlerine sunulmuştur. Jüriye endüstriyel tasarım bölüm hocaları, bilgisayar müh. bölüm başkanı, işbirliği yapılan CENG 318 dersinin hocası ve 3 öğrencileri ile Vestel tasarım ekibi katılmıştır.





Industrial Design Dept. & Computer Engineering Dept.
Collaboration

*Interdisciplinary
Project
Final Jury*

ID 202 Industrial
Design Studio II



CENG 318
Human Computer
Interaction

SMART & SMALL KITCHEN APPLIANCES: FOR MORE ADVANCED PERSONALIZATION & INTERACTIONS

Date: 02.06.2022

Time: 09:30

IZTECH Faculty of Arch.
Building A Seminar Hall

Instructors:
Assoc. Prof. Dr. Nilüfer Talu
Berat Alper Erol, PhD

Research Assistants:
Canberk Yurt
Ayça Büyükcınar
Furkan Eren Uzıldırım
Altuğ Yiğit
Ceyda Çolak



Proje 3: Akıllı ve Küçük Mutfak Aletleri: Daha İleri Kişiselleştirme ve Etkileşimler İçin, Jüri Davet Posteri



Jüri Ekibi: Vestel Tasarım Ekibi Merve Nur Sökmen, Murat Hondu, CENG 318 Human Computer Interaction dersi hocası Alper Berat Erol, Bilgisayar Müh. Bölüm Başkanı Cüneyt Bazlamaççı, Bilgisayar Müh. Bölüm Başkan Yer. Nesli Erdoğan, Mimarlık Fak. Dekanı Fehmi Doğan, Endüstriyel Tasarım bölüm hocaları





Jüri Anı: Önde Endüstriyel Tasarım öğrencileri prototip ve çizimlerini anlatıyor, arkada bilgisayar mühendisliği öğrencileri arayüz tasarımlarını anlatıyor.



Jüriden görüntüler: Bilgisayar Müh. Hocası Öğ. Gör. Dr. Alper Erol prototipi denerken (Sol), Vestel kıdemli tasarımcı Merve Nur Sökmen ürün tasarımı ile ilgili değerlendirme yaparken (Sağ)



Jüriden görüntüler: Serbest Tasarımcı ve yüksek lisans mezunumuz Utku Kocaman öğrenci prototipini değerlendirirken (Sol)

Disiplinler arası dersler arası işbirliği ve proje ortaklığı:

Akıllı ve Küçük Mutfak Aletleri projesi kapsamında ID 202 Industrial Design Studio2 (2-6)5 dersi ile Ceng 318 Human Computer Interaction (3-0)3 dersi arasında işbirliği yapılmıştır. Bu proje ile bölümümüz endüstriyel tasarım 2. Sınıf öğrencileri ile, bilgisayar mühendisliği 3. Sınıf öğrencileri birarada çalışmışlardır. Üç kişi

endüstriyel tasarımdan yedi-dokuz kişisi bilgisayar mühendisliğinden olmak üzere on ve on iki kişilik gruplar oluşturulmuştur. Bu projede öğrencilere belli bir personaya yönelik üç farklı mutfak aleti tasarlanması istenmiştir. Bu mutfak aletleri arasında bir dil birliği olmak zorundadır. Bu mutfak aletleri o personanın kişilik özellikleri ve yaşam tarzına hitap edecek arayüz tasarımları içermek zorundadır. Bu noktada endüstriyel tasarım öğrencileri mutfak aletlerinin özellikle form ve deneyim süreçlerinden sorumlu tutulmuşlar, ancak arayüz tasarımları gruplarındaki mühendislik öğrencileri ile birlikte planlamaları gereken bir konu olmuştur. Arayüz tasarımının prototipinden ve simülasyonunun gerçekleştirilmesi gruptaki bilgisayar mühendisliği öğrencilerin sorumluluğu olmuştur. Ceng 318 dersinin ödevi bu arayüz tasarımı olmuştur. Böylece daha lisans eğitiminde tasarımcılar ile mühendisler ortak çalışma kültürü ile tanışarak bütünleşme ve ortaklaşmanın getirdiği avantajları deneyimlemişlerdir.

Bu altı haftalık süreç boyunca bilgisayar mühendisliği öğrencileri ID 202 nin cuma günü olan derslerine katılmışlar; endüstriyel tasarım öğrencileri de Ceng 318 in pazartesi günü olan dersine katılmış ve katılmaya teşvik edilmiştir.



Dersler arası işbirliği toplantısı: Bilgisayar Müh. Bölüm Başkanı Prof. Dr. Cüneyt Bazlamaççı, Bölüm Başkan Yar. Dr. Öğ. Üy. Nesli Erdoğan, Ceng 318 hocası Öğ. Gör. Dr. Alper Erol'un bölümümüze ziyareti



Jüriden görüntü: Önde endüstriyel tasarım öğrencileri prototiplerini anlatıyor; ve arkada ekrandan bilgisayar mühendisliği öğrencileri bu ürünler için simüle ettikleri arayüz tasarımlarını anlatıyor.

Dış kaynaklardan teknik destek almak: Sanayide çalışan tanınmış tasarımcılardan proje başlangıcında seminer almak, proje sonunda değerlendirme jürisine katılımlarını sağlamak

Son altı haftalık proje küçük ve akıllı mutfak aletleri tasarımına başlarken ilk haftasında Vestel'in tasarım ekibinden iki tasarımcı Murat Hondu ve Merve Nur Sökmen 'Tasarım Süreçleri ve Elektrikli Ev Ürünleri Trendleri' başlıklı bir sunum ile dersimize konuk olmuşlardır. Öğrenciler merak ettikleri soruları Vestel ekibine sordular.

Dış kaynaklar aracılığı ile sağlanan teknik destek ile öğrencilerin öğrenme süreçleri çeşitlendirildi.



Vestel Tasarım Ekibi, Seminer

Son altı haftalık küçük ve akıllı mutfak aletleri konulu projenin jürisine projenin başında seminer veren Vestel tasarımcıları davet edilmiş projeleri değerlendirmeleri istenmiştir. Jüri sürecinde de öğrenciler dış kaynaklardan geri bildirim alarak öğrenmeye devam etmişlerdir.

Teknik gezi yapmak:

Stüdyo sürecinde iki adet gezi yapılmıştır. Sekizinci haftada ders bitimi öğleden sonra CEMER çocuk oyun alanları üretim fabrikasına, on birinci haftada da yine ders bitimi öğleden sonra MUTLU METAL mutfak araç gereçleri üretim alanına teknik gezi düzenlenmiştir. Öğrenciler kendi projelerine de kaynaklık edebilecek pek çok farklı malzeme ve üretim yöntemini görme olanağı kazanmıştır. Ders sınıf dışına taşınarak öğrenme süreci çeşitlenmiştir.





CEMER Teknik Gezi



MUTLU METAL Teknik Gezi

Ortak değerleri vurgulamak: Yer, zaman ve bir etkinliğe eklenmek, başkalarını dahil etmek, bir yer üzerinden aidiyet yaratmak

Oyuncak Projesi, iki altı haftalık projenin arasında, öğrencileri mutlu edecek, iki haftalık eğlenceli bir proje olarak düşünülmüştür. Bu proje ile öğrencilerden İYTE'nin 30. Yılına özel kampüste yaşayan hayvanları hareketli oyuncaklar olarak tasarımları istenmiştir. Böylece öğrencilerin kampüsteki değerleri ortaya çıkararak, hem buldukları yerin güzelliklerinin farkına varmaları, hem de 30 yıl kutlanmalarının bir parçası olmaları sağlanmıştır. Bu proje başlamadan 10 gün önce tüm İYTE'lilerden İYTE'de gördükleri fotoğrafladıkları hayvanların fotoğrafları istenmiştir. Böylece bu projeye tüm İYTE'liler dahil edilmeye çalışılmış ortaklaşma değeri vurgulanmıştır. Öğrenciler 3er li gruplar halinde 8 adet farklı her biri hareketli minyatür hayvan oyuncakları tasarlamışlardır. Bu oyuncakların FAB LAB 'de hızlı prototipleri yaratılmıştır. Her bir grup 1-3 dakikalık kısa video klipler oluşturmuşlardır. Bu video klipler her biri birer hafta aralıklar ile sosyal medyada İYTE'nin 30. Yılı başlığı ile oyuncakların ve tasarlayan öğrencilerin tanıtımı yapılarak yayınlanmıştır. Bu süreç öğrencilerin derse, kampüse ve İYTE'ye bağlılıklarını arttırmıştır. Bu oyuncakları konuşurup oynatıp çok gülmüş, çok eğlenmişlerdir.

(Videoklipler için videolar klasörüne bakınız.)



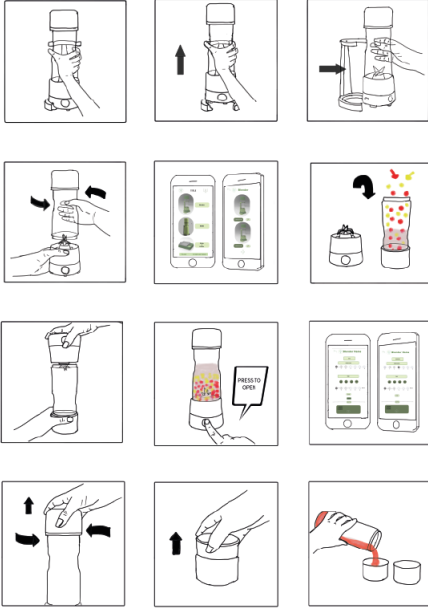


mguzel10 ve 33 diğer kişi beğendi
id_iztech IYTE Animals, IYTE Toys Project is on! Along with the ID202 Industrial Design Studio held by @nilufertalu @ayca.buyukcinar @cedayclk @cbyurt, our students are going to transform our beloved friends around the campus into mechanical toy designs. So far, bunch of small mechanic toys have



Proje 2: IYTE Animals, IYTE Toys, Grup Çalışması: 25 Öğrenci ve 9 Oyuncak
Anlatı taslakları kurgulamak:
Öyküleme tekniği de denilen bu yöntem ile tasarlanan ürünün kullanıcı ile olan ilişkisi kurgulanır. Üç projede de bu teknik söylem ve öngörü oluşturmak için kullanılmıştır.

USAGE SCENARIO



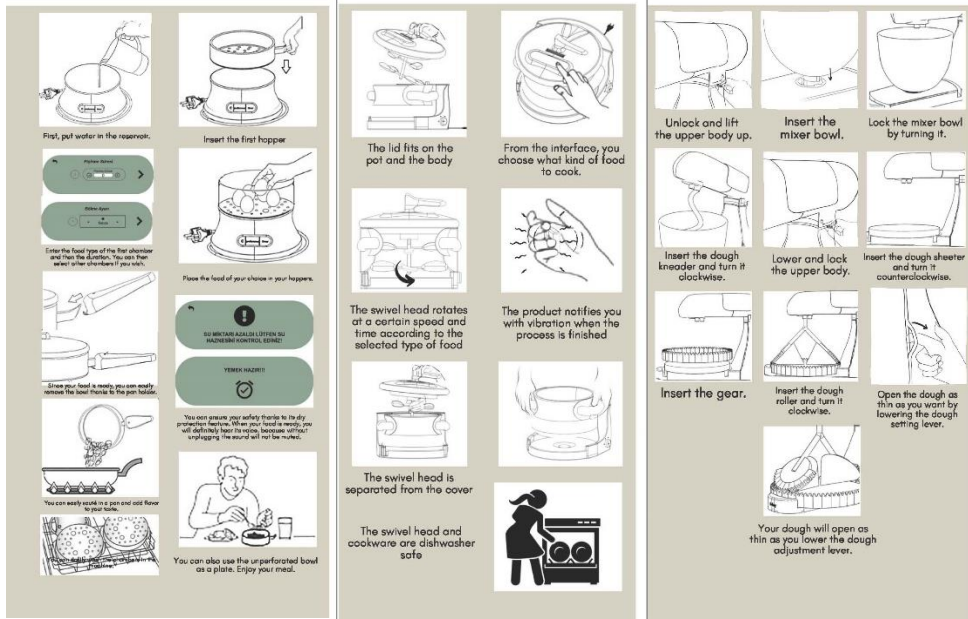
CLEANING



CHARGE



The battery is powered by both solar energy and USB charging. The battery part of the product is backed up in order to avoid problems such as running out of charge when we use the product outside.



Esra Oktay, Zeynep Gülada ve Zeynep Çuhadar, Anlatı Taslakları

Kullandığınız güncel teknolojiler nelerdir? Bu teknolojilerden nasıl faydalaniyorsunuz? Öğrenme hedeflerine uygun mu?

Öğrenciler projelerini Fusion, Rhino gibi üç boyutlu modelleme programlarını kullanarak modellediler. Bu modellerin FABLAB ortamındaki çeşitli teçhizatları ve başta üç boyutlu yazıcıları kullanarak hızlı prototiplerini oluşturdular. Bu modellerden ve prototiplerden elde ettikleri görüntüler ile çeşitli video clip



programlarını kullanarak hem ürünlerini hem de bu ürünlerin kullanım süreçlerini hikayeleştiren video klipler oluşturduklar.

Bu teknolojileri kullanmaları tamamen dersin öğrenme hedeflerine uygundur. Bu ders bir tasarım problemi eşliğinde bir kavram geliştirmeyi ve bu kavramı üç boyutlu bir nesne ile sonlandırmayı hedefler.



Eklemeli Yöntem ile FAB LAB de üretilmiş 1:1 prototipler

Kullandığınız öğretim materyalleri ve ortamları (medya) öğrenci seviyesine, dersin amacına uygun ve öğretilen konularla ilgili mi?

Bu ders kapsamında üç temel konu çalışılmıştır: Aydınlatma Tasarımı, Oyuncak Tasarımı ve Arayüzlü Elektrikli Mutfak Aleti. Bu üç konuda ölçek olarak öğrencilerin formları deneyimlemesi formları dönüştürmesi açısından uygun konulardır. 2. Sınıf tasarım stüdyosu öğrencilerin ilk tasarım ürünlerini tasarladıkları stüdyolardır. Verilen tasarım problemlerine göre formları, geometrileri yönetmeyi ve dönüştürmeyi öğrenmeleri gereken, kullanım süreçlerini ve deneyimleri tasarlamaları gereken bir dönemdir. Ürünlerin el ve beden ile ilişkili olmaları önemlidir. Öğrencilerin konular ile yakınlık kurmaları için gündelik yaşamın oldukça içinde olan güncel konular seçilmiştir. Bu konulara aydınlatma projesinde elektrik, oyuncak tasarımında mekanizma ve elektrikli mutfak aletlerinde arayüz tasarımı eklenmiştir. Aydınlatma projesi 6 haftalık, oyuncak projesi 2 haftalık ve mutfak aletleri projesi de 6 haftalık olarak tanımlanmıştır.

Öğrenme ve öğretme felsefenizi nasıl özetlersiniz?

Öğrenme sürecinin söylem üretme ve öngörü üretme becerileri eşliğinde yaratıcı bir süreç içinde gerçekleşmesi gerektiğini düşünüyorum. Tasarım alanında öngörü üretme becerisinin, kavramsal ve konstrüktif bir öğrenme süreci üzerinden sağlanabileceğini; modeller, görseller ve dil gibi temsiller aracılığı ile kompozisyonlar olarak ifade edilmeye gereksinimi olduğunu düşünüyorum. Öngörü ve söylem üretme becerisini, kavram üretme olarak kabul ediyorum. Kavramlar temel düşünce paçalarıdır. Kavramlar bir şey hakkında düşünce ya da anlayış sahibi olmaktır. O şey soyut ya da somut olabilir. Düşünceler öngörü niteliğinde olabilir. Çeşitli cümlelere referans veren söylemler aracılığı ile ifade edilebilirler.

Kavramların temsillere gereksinim duyar ve bu temsillerin yapısı, kavramların diğer kavramlar ile ilişkisi içinde inşa edilir. Örneğin tasarlanan bir nesne ışık ana kavramının temsili olabilir ve lav kavramı eşliğinde inşa edilebilir. Bu nesne düşey ve lineer bir kitleden çizgisel ve irreguler yarıkların açılması ile kompozisyonel bir bütünlükle temsil edilebilir. Temsiller aynı zamanda önerilerdir ve araçlardır. Bu araçlar aracılığı ile kavramların bireysel anlamı inşa edilir. Bu öneriler düşüncelerin paylaşımını ve iletişimi olanaklı kılar. Bu süreç inşa edilerek gelişen bir süreçtir. Bu konstrüktif süreç ile verilen konu ya da tema ile ilgili bilgi öğrenciye aktarılan kesin bir şey değil, öğrencinin bireysel olarak inşa ettiği birşeydir, o nedenle de çok değerlidir. Örneğin ışık kavramı bir öğrencinin mimoza çiçeğinden yola çıkarak yorumlayacağı modüler bir kompozisyon olarak inşa edilebilir. Bu süreç ile öğrenci kendi anlayışını geliştirmek ya da bilgiyi keşfetmek için fırsatları yakalamaya çalışır. Farklı öğrenciler farklı cümleler, farklı nesnelere, farklı görseller ile aynı kavramı, öngörüyü ya da düşünceleri varyantlar ile ifade edebilir.

Bir söylem üretilirken kavramlara ihtiyaç vardır. Cümleler söylemin atomudur. Kavram öğrenci tarafından inşa edilen düşüncenin anlamıdır. Bir kavram ifade edilebilmek için kompozisyonel bütünlüğe ihtiyaç duyar. İmgeler ve kelimelerin ya da resimler ve metinlerin bütünlüğünde bir kavramı ifade etmek, ifade gücünü artırır. Temsillerin rolü kavram şekillendirme sürecinde çok önemlidir.

O nedenle de öğrencinin hem dil üzerinden, hem görseller üzerinden, hem de nesnelere üzerinden kompozisyonel bütünlük sunması beklenir ki ancak anlamı böylece inşa edebilir.



Lisa Marie Adlı Kurgu Persona için Senaryolaştırılmış Üçlü Ürün Ailesi: Dondurma, Kahve ve Çikolata Makinaları





Esra Oktay, Zeynep Gülada ve Zeynep Çuhadar, Dil birliği ve kompozisyonel bütünlük içinde Ayşe Özgün adlı kurgu karakter için tasarlanmış ürün ailesi

Değerlendirme Puanınız: AA / 100

