



AVRUPA KREDİ TRANSFER SİSTEMİ (AKTS)

Ders Bilgi Paketi

ARC 2012 — Mimari Tasarım Stüdyosu IV

Ders Bilgileri

Ders Kodu	ARC 2012
Dersin Adı	Mimari Tasarım Stüdyosu IV
Ders Adı (EN)	Architectural Design Studio IV
Eğitim Düzeyi	Lisans
Ders Türü	Ders
Eğitim Dili	İngilizce
Öğretim Elemanı	Prof. Dr. Polat DARÇIN
T / U / L	4 / 4 / 0
Kredi	6
AKTS	10

Dersin Amacı

Bu dersin amacı öğrencilere kentsel bağlamda iyi nitelikli yaşam alanları sağlamak üzere sınırlı büyüklükte ve karmaşıklıkta mekânsal ve yapısal düzenlemeler için çözümler üretme konusunda gerekli bilgi ve becerileri kazandırmaktır.

Dersin İçeriği

Ders kentsel alanlardaki fiziksel ve sosyal unsurların ve kullanıcının özelliklerini, bazı kavramsal ve felsefî yaklaşımları, yaşam mekânlarının özelliklerini, binaya ilişkin biçimsel ve yapısal belli ilkeleri, karar alma ve ifâde süreçlerinde kullanılabilecek bazı araçları içermektedir.

Dersin Ön Koşulu/ Yan Koşulu

ARC 1012 Mimari Tasarım Stüdyosu III

Ders Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

Whyte, W. H. (1980). The social life of small urban spaces. Project for Public Spaces.; McHarg, I. L. (1969). Design with nature. Natural History Press.; Trancik, R. (1986). Finding lost space: Theories of urban design. Van Nostrand Reinhold.; Hillier, B., & Hanson, J. (1984). The social logic of space. Cambridge University Press.; Huizinga, J. (1949). Homo ludens: A study of the play-element in culture. Routledge & Kegan Paul.; Huizinga, J. (1949). Homo ludens: A study of the play-element in culture (Original work published 1938). Routledge & Kegan Paul.ArchDaily. (2024). Inclusive playgrounds: Every body can play through architecture. <https://www.archdaily.com/1033205/inclusive-playgrounds-every-body-can-play-through-architecture>; Re-thinking the Future. (2021). Ludic urbanism: Reclaiming adult play in the contemporary city. <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a14498-ludic-urbanism-reclaiming-adult-play-in-the-contemporary-city/>; International Disability & Development Consortium. (2017). Community parks and playgrounds universal design guide. NDA. <https://nda.ie/uploads/publications/Community-Parks-and-Playgrounds-Universal-Design-RPS2017.pdf>; Shackell, A., Butler, N., Doyle, P., & Ball, D. (2008). Design for play: A guide to creating successful play spaces [PDF guide]. Play Scotland. <https://www.playscotland.org/wp-content/uploads/Design-for-Play-a-guide-to-creating-successful-place-spaces.pdf>; Sundevall, E. P. (2020). Inclusive parks across ages: Multifunction and urban open space uses for diverse groups. International Journal of Environmental Research and Public Health, 17(24), Article 9357. <https://www.mdpi.com/1660-4601/17/24/9357>; AECOM. (2022). Oxygen Park, Education City, Doha, Qatar [Project overview]. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/976389/oxygen-park-aecom>; AECOM. (2017). Oxygen Park: Landscape and public open space design in Doha, Qatar. Archello. <https://archello.com/project/oxygen-park>; The Urban Conga. (n.d.). Theory and design approach for playable urban intervention [Design practice profile]. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Urban_Conga; Emdrup Junk Playground. (1943). Historic adventure playground example [Site profile]. https://en.wikipedia.org/wiki/Emdrup_Junk_Playground

Akademik Dürüstlük ve Yapay Zeka

Okulla ilgili dürüstlük ihlallerini içerir ancak sadece kopya çekme, eser hırsızlığı ile sınırlı değildir, başkalarının çalışmalarını teslim etme, öğretim görevlisi ya da başkasının çalışmasını izinsiz kullanmayıda içerir. Hehangi bir dürüstlük ihlali ciddi bir akademik suçtur ve disiplin cezası vardır.

Ders Çıktıları

ÖÇ1: Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler bağlamı anlamak, incelemek ve tartışmak üzere mevcut çevreyi fiziksel, sosyal, târihî vb. açılardan analiz edebilir.

ÖÇ2: Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler çevresel, kültürel, târihî ve sosyal verileri yorumlayarak kavramsal bir yaklaşım ve yol gösterici bir söylem geliştirebilir.

ÖÇ3: Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler geliştirdikleri kavramsal yaklaşım ve söyleme dayalı olarak belirli büyüklük ve karmaşıklıkta yaşam alanlarını ilişkiler ve program gereksinimleri üzerinden kurgulayabilir.

ÖÇ4: Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler mekânsal kurgunun yapısal karşılıklarını mekânsal özellikler, kütle, yerleşim, yüzeyler, taşıyıcı sistem vb. bağlamında belirler ve süreciyle tutarlı çözümler geliştirebilir.

ÖÇ5: Bu dersi başarıyla tamamlayan öğrenciler çözümleme, yorumlama ve kurgulama aşamalarının anlatılmasını ve bu aşamalardaki üretimlerin geliştirilmesini sağlayacak temsilleri kullanabilir / üretebilir.

PÇ-ÖÇ Matrisi

- Her bir öğrenim çıktısı (ÖÇ), en az bir program çıktısı (PÇ) ile ilişkilendirilmelidir; lütfen boş satır bırakmayınız.
- Sadece dersin içeriği ile doğrudan ilişkili olan ve ölçtüğünüz program çıktılarını işaretleyiniz.

ÖÇ / PÇ	PÇ 1	PÇ 2	PÇ 3	PÇ 4	PÇ 5	PÇ 6	PÇ 7	PÇ 8	PÇ 9	PÇ 10	PÇ 11	PÇ 12	PÇ 13	PÇ 14	PÇ 15	PÇ 16	PÇ 17
ÖÇ 1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ÖÇ 2	2	—	3	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ÖÇ 3	—	—	3	3	1	—	—	2	2	—	—	—	—	—	2	1	2
ÖÇ 4	—	—	—	3	—	—	2	2	2	—	—	—	—	—	2	1	2
ÖÇ 5	—	2	—	—	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—	2	—	2

Düzey: 0 Yok 1 Düşük 2 Orta 3 Yüksek

İş Yüğü Tablosu

Faaliyet	Sayı	Süre (Saat)	Toplam	Açıklama
Seminer	3	2	6	
Araştırma Sunumu	10	3	30	
Diğer	12	1	12	
Alan Çalışması	2	6	12	
Ara Sınavı/Hazırlık	1	8	8	
Uygulama / Pratik	12	5	60	
Ev Ödevi	12	9	108	
Final Sınavı/Hazırlık	1	8	8	
Uygulama / Pratik Sonrası Bireysel Çalışma	10	5	50	
Toplam İş Yüğü			294	

Haftalık Program

Hafta	İçerik
1	Stüdyo içeriğini oluşturan konu ve kentsel alan açıklanır, stüdyo süreci ve özellikleri anlatılır.
2	Stüdyoda ele alınacak temaya ve kentsel alana ilişkin araştırma yapılır, bulgular irdelenir ve tartışılır.
3	Kentsel alandaki unsurlara ilişkin yerinde gözlem ve inceleme yapılır; tüm bulgular uygun bir ortamda bir araya getirilir.
4	İşlevsel kurgu için araştırma yapılır; kullanıcı özellikleri ve öneri yaşantı oluşturulur ve irdelenir.
5	Elde edilen veriler ve irdelenen kurgular yorumlanarak çıkarımlar geliştirilir.
6	Erişime ve kütleli, mekânsal yerleşime ve yönelime ilişkin öneriler oluşturulur.
7	Erişim, yerleşim ve yönelim önerileri irdelenir ve geliştirilir.
8	ara jüri
9	Kütle(ler)e ve mekân(lar)a yönelik biçimsel ve işlevsel öneriler oluşturulur.
10	Kütle(ler)e ve mekân(lar)a yönelik biçimsel ve işlevsel öneriler irdelenir ve geliştirilir.
11	Kütle(ler)e ve mekân(lar)a yönelik biçimsel ve işlevsel öneriler irdelenir ve geliştirilir.
12	Kütle(ler)e ve mekân(lar)a yönelik biçimsel ve işlevsel öneriler irdelenir ve geliştirilir.
13	Önceki kararlara uygun yapısal öneriler oluşturulur.
14	Yapısal öneriler irdelenir ve geliştirilir.
15	Tasarım kararlarının sunumu için görsel, yazılı, sözlü ve fiziksel anlatım araçları belirlenir.

Eğitim-Öğretim Metodları

Yöntem Adı	Araçlar	Öğrenci Faaliyetleri	Durum
Tartışmalı Ders	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları, projektör, bilgisayar	Dinleme ve anlamlandırma, eleştirel düşünme	Aktif
Ders (anlatım), etkileşimli tartışma	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları (projektör, bilgisayar, dijital sunumlar)	Dinleme, not alma, tekrar etme, derste getirilen eğitim materyalleri üzerinden gösterilenleri uygulama	Aktif
Özel Destek / Yapısal Örnekler	-	Önceden planlanmış özel beceriler	Aktif
Problem Çözme	-	* Problem çözme teknikleri kullanılarak fiziksel ve fizyolojik problemlerinin analiz edilmesi ve uygun çözümlerin geliştirilmesi.	Aktif
Beyin Fırtınası	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları, projektör, bilgisayar, tepegöz	İkili gruplar oluşturulmasının amacı fikir geliştirme aşamasında yenilikçiliğe açık olmalarını sağlamaktır.	Aktif
Küçük Grup Tartışması	-	Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme, eleştirel düşünme, soru geliştirme	Aktif
Gösterim	Ders sunum içerikleri	Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme	Aktif
Benzetim	Simülasyon araçları	Simülasyon yazılımları kullanımı ile fiziksel devre tasarımlarının operasyonunun keşfi.	Aktif
Proje sunum	Standart derslik teknolojileri, çoklu ortam araçları, projektör, bilgisayar, internet	Araştırma - sunum hazırlama ve sunum yapma	Aktif
Grup Çalışması	tasarım ve sunum araçları	Öğrenciler üçerli gruplar halinde yaptıkları projeyi sunarlar.	Aktif
Yerinde öğrenme, süpervizyon eşliğinde uygulama (hands-on eğitim)	İş yerinde yönetici bakış açısıyla karar verme uygulama	Uygulamaya aktif katılım, iş yerinde öğrenme süreci takibi ve uygulama	Aktif
Ödev	Bilgisayar	Bilgisayar kullanarak ödev sorularının çözülmesi ve analiz edilmesi	Aktif

Yöntem Adı	Araçlar	Öğrenci Faaliyetleri	Durum
Sonuçlandırma	Sonuç raporu	Araştırma - yaşam boyu öğrenme, durumları işleme, soru geliştirme, yorumlama, sunum	Aktif
Konuk Konuşmacı	-	Dinleme ve anlamlandırma, gözlem/durumları işleme	Aktif
Portfolyo Ödevi	Fotoğraf Makinesi / Bilgisayar	Portfolyo Hazırlama	Aktif

Ders Değerlendirme Kriterleri

Aktivite Türü	Değerlendirme Adı	Katkı Oranı
Vize	Vize	%20
Ödev	Project development	%40
Final	Final	%40
Toplam		%100

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

Seçilen Amaçlar: SKA 3, SKA 4, SKA 5, SKA 8, SKA 10, SKA 11

Bu belge 06.09.2026 tarihinde otomatik olarak oluşturulmuştur.