



AVRUPA KREDİ TRANSFER SİSTEMİ (AKTS)

Ders Bilgi Paketi

IAED 2002 — Mekan Tasarım Stüdyosu IV

Ders Bilgileri

Ders Kodu	IAED 2002
Dersin Adı	Mekan Tasarım Stüdyosu IV
Ders Adı (EN)	Interior Design Studio IV
Eğitim Düzeyi	Lisans
Ders Türü	Ders
Eğitim Dili	İngilizce
Öğretim Elemanı	Dr. Öğr. Üyesi Başak KARADUMAN
T / U / L	4 / 4 / 0
Kredi	6
AKTS	10

Dersin Amacı

Bu ders kapsamında verilen projenin amacı, öğrenciler tarafından tasarım araştırmaları yapılmasını ve bu araştırmaların sonuçlarını değerlendirip tasarım problemine en uygun çözümü getimelerini sağlamaktır. Çalışma kapsamında küçük ölçekli bir mağaza tasarımına yer verilmektedir. Formların uygulanması, aydınlatma, renkler, malzemeler, asma kat ve inşaat sistemleri gibi konular daha ayrıntılı olarak detaylandırılmıştır. 3d modeller ya da maketler ve eskizler, projelerin sunumunun ve ilerlemesinin önemli bir parçasıdır.

Dersin İçeriği

Tasarım ilkeleri ve görsel öğeler üzerine kurgulanan bu derste öğrencilerin alış-veriş alanları için kaliteli bir mekan (80-100 m2) yaratmaları hedeflenir. Bu ders, tasarımın estetik, görsel, kültürel, yapısal ve işlevsel değerleri ile iç ve çevresel faktörleri dikkate alarak temel yapısal çözümleri ele alır.

Ders Kitabı / Malzemesi / Önerilen Kaynaklar

1. 'Store Presentation & Design: An International Collection of Design' by Martin M. Pegler. 2. 'New Shop Design' by Carles Broto. 3. 'Latest Trends in Shop Design' by Carles Broto, Jacobo Krauel. 4. IW Design & Detail Fashion Shop vol.115 (at ABU Library) 5. I-Detail 02: Shop & Residence by Archiworld (at ABU Library) 6. I-Space Shop Vol.2 by Archiworld (at ABU Library)

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 kullanmayı da içerir. Hehangi bir dürüstlük ihlali ciddi bir akademik suçtur ve disiplin cezası vardır. Dönem boyunca pop-up quizler (plansız veya habersiz quiz) olacaktır. Amaç, öğrencinin çizim ve modelleme becerilerini kayıt altına almaktır. Quiz sonuçları ile jüri sunumları arasında ciddi farklılıklar olması durumunda, öğretim elemanlarının öğrencilerden fazladan sınava girmelerini talep edebilir. Ayrıca, tüm görsel gönderimler Google'ın görsel arama motoru üzerinden kontrol edilecek ve öğrenci projesi ile mevcut tasarımlar arasında yüksek düzeyde benzerlik tespit edilmesi durumunda durum üniversitelerin disiplin kurulu tarafından incelenecek ve ele alınacaktır. Yapay Zekâ (AI) Kullanımı: Öğrencilerin çalışmalarında dil bilgisi düzeltmesi ve akademik yazımın geliştirilmesi amacıyla ChatGPT, Grammarly vb. yapay zekâ araçlarını kullanmalarına izin verilmektedir. Ancak yapay zekâ tarafından üretilen özgün içeriklerin (örneğin analiz, paragraf yazımı, kavramsal açıklamalar vb.) toplamı, teslim edilen çalışmanın %20'sini geçmemelidir. Yapay zekâ araçlarının kullanıldığı durumlarda, öğrencilerin ödev/rapor/teslim dosyası içerisinde açık bir kullanım beyanı eklemeleri zorunludur. Bu beyanda kullanılan yapay zekâ aracının/modelinin adı, kullanım amacı ve çalışmaya nasıl katkı sağladığına dair kısa bir açıklama yer almalıdır. Örnek beyan: "Giriş paragrafının dil kontrolü ve yeniden yapılandırılması için ChatGPT-4 kullandım." Yapay zekâ araçlarının kullanıldığı halde bunun beyan edilmemesi, akademik dürüstlük ve intihal kurallarının ihlali olarak değerlendirilecek ve gerekli disiplin işlemleri uygulanabilecektir.

Ders Çıktıları

ÖÇ1: Uygun bir atmosfer yaratacak gerekli konuları belirten kavramsal bir yaklaşım sağlama becerisi

ÖÇ2: Verilen yapının tasarlanmasında ürün ve marka kimliği satmanın önemini saptama ve biçimsel çözümlerinde işlevin rolünü anlama becerisi

ÖÇ3: Tasarım amacını destekleyecek çeşitli ürünler, malzemeler, objeler, armatürler, ışık kaynakları ve öğeleri tasarlayabilme ve farklı tasarım sunum iletimine uygun renk çözümlerini kullanabilme becerisi

ÖÇ4: Tasarım çözümlerini planlama ve iç mekan inşaat sistemlerine uygun detaylandırılmış proje sunma becerisi

ÖÇ5: Bilgisayar destekli teknik iletişimin yanında sözel dil ve görselleştirme becerisi geliştirerek, disiplin terminolojisine hakim sınıf içi günlük iletişimi sağlayabilme becerisi

İş Yüğü Tablosu

Faaliyet	Sayı	Süre (Saat)	Toplam	Açıklama
Derse Katılım	23	4	92	-
Ders Öncesi Bireysel Çalışma	20	4	80	-
Final Sınavı/Hazırlık	1	24	24	-
Toplam İş Yüğü			196	

Haftalık Program

Hafta	İçerik
1	Derse Giriş / Ders Hakkında Bilgi/ Marka Seçmek / Isınma Projesi Hakkında Bilgi Marka üzerine yapılan araştırmayı tanıtmak İlk Kavramsal Yaklaşımlar Isınma Projesinin İncelenmesi
2	Isınma Projesi ve Konseptin İncelenmesi
3	Konsept ve Senaryo İncelemesi Isınma Projesi Jürisi Konsept, Senaryo, Kullanıcı Profili, Zoning ve Bubble Diyagramları Kritikleri
4	Plan önerileri ve konseptlerin incelenmesi Giriş ve Kasa Tasarımı Sunumu Plan ve Model Önerileri İncelenmesi
5	Plan ve Model Önerilerinin İncelenmesi Quiz 1 (sorular ders esnasında verilecek)
6	Plan ve Model Önerileri İncelenmesi
7	Plan ve Model Önerileri İncelenmesi
8	Ara Sınav Jürisi
9	Tasarım Önerilerinin İncelenmesi
10	Tasarım Önerilerinin İncelenmesi
11	Tasarım Önerilerinin İncelenmesi Quiz 2 (sorular ders esnasında verilecek)
12	Tasarım, Işık ve Döşeme Önerilerinin İncelenmesi
13	Tasarım, Işık Önerilerinin İncelenmesi Ön Final için istenenlerin duyurulması
14	Ön-Final
15	Son Değişikliklerin İncelenmesi

Eğitim-Öğretim Metodları

Bu ders için eğitim-öğretim yöntemi bilgisi bulunmamaktadır.

Ders Değerlendirme Kriterleri

Aktivite Türü	Değerlendirme Adı	Katkı Oranı
Vize	Midterm Project	%25
Proje	Pre-Final	%15
Quiz	Quizzes	%10
Derse Katılım	Project Developments (@home and in class assignments)	%10
Final	Final Project	%40
Toplam		%100

Sürdürülebilir Kalkınma Amaçları

Bu ders için Sürdürülebilir Kalkınma Amacı tanımlanmamıştır.

Bu belge 05.09.2026 tarihinde otomatik olarak oluşturulmuştur.