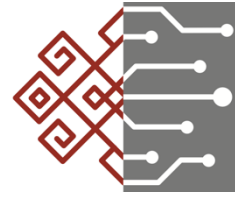
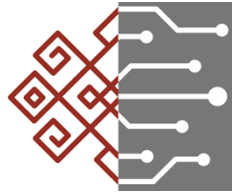




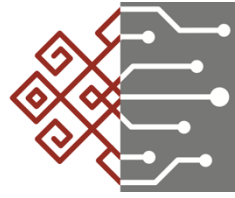
08:00- 08:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	İÇERİK BİLGİLENDİRMESİ Prof. Dr. Didem Baş, Prof. Dr. Gülay Usta, Prof.Dr. İpek Fitöz, Doç. Dr. Derya Adıgüzel Özbek, Doç. Dr. Armağan Seçil Melikoğlu Eke, Doç.Dr. Sema Alaçam, Doç.Dr. Rukiye Duygu Çay, Dr.Öğr. Üyesi D.Ferhan Yalçın, Dr.Öğr. Üyesi Orkan Zeynel Güzelci, Dr.Öğr.Üyesi Aslı Akyıldız, Dr.Öğr.Üyesi Bülent Ayberk, Dr. Aslı Zencirkıran, Dr. Saygın Alkan, Dr.Nilay Mısırlı, Y.Mimar Defne Gül Kayaoğlu. Açılış dersi ve etkinlik hakkında bilgi verilmesi Etkinliğin amacı kapsamı konularında katılımcıların bilgilendirilmesi. Etkinlik programı ve ekibinin tanıtılması
09:00- 09:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	SANAT VE TASARIMDA YARATICILIĞIN BİLİŞSEL KODLAMASI Prof.Dr.Didem Baş Sanat ve tasarımda yaratıcılığın ortak bilişsel kodlarının tanımlanması, kültürümüzde sanat/tasarım eğitimi, sosyal biliş kuramı üzerinden yaratıcılık değerlemesi geliştirilmesi için zihin haritalaması ve algoritma tabanlı düşünme. Zihnin simülasyonları, supra-modalite ve çevre deneyiminin bilişsel süreçleri, zihin örgütlenmeleri ve sosyal grup üyelikleri anlaşmalarının örneklerle açıklanması, sosyal bilişin bireysel, evrensel ve sosyal kodlarının sanat ve tasarım eserleri üzerinden açıklanması.
10:00- 10:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	SANAT VE TASARIMDA YARATICILIĞIN BİLİŞSEL KODLAMASI Prof.Dr.Didem Baş Sanat ve tasarımda yaratıcılığın ortak bilişsel kodlarının tanımlanması, kültürümüzde sanat/tasarım eğitimi, sosyal biliş kuramı üzerinden yaratıcılık değerlemesi geliştirilmesi için zihin haritalaması ve algoritma tabanlı düşünme. Kültürel kodların çözümlenmesi, kültürümüzde meşh ve 'sevkitabıyla' geleneği, yaratıcılığın algoritması ve zihin haritalama yöntemi.
11:00- 11:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	TARİHSEL PERSPEKTİF İÇERİSİNDE TÜRK MİMARİ BEZEMESİNDE GEOMETRİK DESENLER (9. - 21. YÜZYILLAR) Prof.Dr. M.Gözde Ramazanoğlu Türk mimarlığının bezeme programında sevilerek kullanılan, geometrik desenlerle oluşturulan örneklerin zenginliğinin anlatılması. Mimari bezeme programında yaygın olarak kullanılan geometrik desenler, tarihsel perspektif içinde üretiminde çini, taş, ahşap, metal gibi farklı malzemeler ve oyma, yüzey boşaltma, parçalı malzeme birleştirme gibi farklı yöntemler kullanılarak geliştirilen desenler, Orta Asya Türk devletleri, Selçuklu, Osmanlı devletlerinin mimari eserlerinin yanı sıra günümüzde gelişkin CNC makineleriyle yapılan örnekler, dijital teknoloji kullanılarak yapılacak tasarımlarda ufuk açıcı olması beklenen karmaşık geometrik çözümlenme gerektiren bezeme unsurları, tasarım olanaklarının zenginliği ve çeşitliliğini gösteren örnekler.
12:00- 12:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	TARİHSEL PERSPEKTİF İÇERİSİNDE TÜRK MİMARİ BEZEMESİNDE GEOMETRİK DESENLER (9. - 21. YÜZYILLAR) Prof.Dr. M.Gözde Ramazanoğlu Türk mimarlığının bezeme programında sevilerek kullanılan, geometrik desenlerle oluşturulan örneklerin zenginliğinin anlatılması. Mimari bezeme programında yaygın olarak kullanılan geometrik desenler, tarihsel perspektif içinde üretiminde çini, taş, ahşap, metal gibi farklı malzemeler ve oyma, yüzey boşaltma, parçalı malzeme birleştirme gibi farklı yöntemler kullanılarak geliştirilen desenler, Orta Asya Türk devletleri, Selçuklu, Osmanlı devletlerinin mimari eserlerinin yanı sıra günümüzde gelişkin CNC makineleriyle yapılan örnekler, dijital teknoloji kullanılarak yapılacak tasarımlarda ufuk açıcı olması beklenen karmaşık geometrik çözümlenme gerektiren bezeme unsurları, tasarım olanaklarının zenginliği ve çeşitliliğini gösteren örnekler.
ÖĞLE ARASI		
14:00- 14:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	MUKARNAS Doç.Dr.İlkay Canan Okkalı Mukarnasın tarih boyunca gelişimi, farklı mimari örneklerde bulunan mukarnasların incelenmesi. Geometrik bezeme çeşidi olan mukarnasın tarihi, İslam mimarisindeki ve Anadolu'da kullanım alanları ve sembolizmi; Önemli yapı örnekleri üzerinden mukarnasın tarihçesi ve sembolizmi ile bu eserlerin bölgesel farklılıklarının analizi.
15:00- 15:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	MUKARNASLARIN HESAPLAMALI POTANSİYELLERİNİN İRDELENMESİ DR.Öğr.Üyesi Orkan Zeynel Güzelci Mukarnasların hesaplamalı analiz ve üretim yöntemleriyle tekrar ele alınarak kurgusuna dair derinlemesine bir kavrayışın kazandırılması. Mukarnasların tasarlanma ve inşa edilme yöntemleri, dekoratif bir mimari öge olarak bilinen mukarnasın strüktürel özellikleri, 3-boyutlu olarak algılanan ancak 2-boyutlu olarak tasarlanan mukarnasın hem yatay düzlemlerde hem de düşey düzlemlerde oluşturduğu belli bir karmaşıklığa sahip kurguların farklı hesaplamalı yöntemler ile analizi.
16:00- 16:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	MUKARNASLARIN HESAPLAMALI POTANSİYELLERİNİN İRDELENMESİ Doç.Dr. Sema Alaçam Mukarnasların hesaplamalı analiz ve üretim yöntemleriyle tekrar ele alınarak kurgusuna dair derinlemesine bir kavrayışın kazandırılması. 3-boyutlu olarak algılanan ancak 2-boyutlu olarak tasarlanan mukarnasın hem yatay düzlemlerde hem de düşey düzlemlerde oluşturduğu belli bir karmaşıklığa sahip kurguların farklı hesaplamalı yöntemler ile analizi.



09:00- 09:45	DERS ADI:	GELENEKSEL MOTİFLERİN YAPAY ZEKÂ VE PROGRAMLAR ARACILIĞIYLA FRAKTAL BİÇİMLER OLARAK ÇEŞİTLENDİRİLMESİ
	EĞİTMEN:	Doç. Dr. Elif Özdoğlar, Doç.Dr. Çağrı Yalçın
	DERS KONUSU:	Gelenekse motiflerin incelenmesi ve değerlendirilmesi, fraktal biçimler ve fraktal tasarımın tanımlanması, yapay zekâ ve tasarım ilişkisinin tartışılması, konu ile ilgili çeşitli denemeler gerçekleştirilmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Gelenekse motiflerden örneklerin incelenmesi, fraktal tasarımı, yapay zekâ ve tasarım ilişkisinin mevcut durumu ve alana katkısının değerlendirilmesi, yapay zekânın motifler üzerinde nasıl kullanılabileceği ve fraktalların nasıl üretilebileceği üzerine açıklamalar.
10:00- 10:45	DERS ADI:	GELENEKSEL MOTİFLERİN YAPAY ZEKÂ VE PROGRAMLAR ARACILIĞIYLA FRAKTAL BİÇİMLER OLARAK ÇEŞİTLENDİRİLMESİ
	EĞİTMEN:	Doç. Dr. Elif Özdoğlar, Doç.Dr. Çağrı Yalçın
	DERS KONUSU:	Gelenekse motiflerin incelenmesi ve değerlendirilmesi, fraktal biçimler ve fraktal tasarımın tanımlanması, yapay zekâ ve tasarım ilişkisinin tartışılması, konu ile ilgili çeşitli denemeler gerçekleştirilmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Gelenekse motiflerden örneklerin incelenmesi, fraktal tasarımı, yapay zekâ ve tasarım ilişkisinin mevcut durumu ve alana katkısının değerlendirilmesi, yapay zekânın motifler üzerinde nasıl kullanılabileceği ve fraktalların nasıl üretilebileceği üzerine açıklamalar.
11:00- 11:45	DERS ADI:	GELENEKSEL MOTİFLERİN YAPAY ZEKÂ VE PROGRAMLAR ARACILIĞIYLA FRAKTAL BİÇİMLER OLARAK ÇEŞİTLENDİRİLMESİ
	EĞİTMEN:	Doç. Dr. Elif Özdoğlar, Doç.Dr. Çağrı Yalçın
	DERS KONUSU:	Gelenekse motiflerin incelenmesi ve değerlendirilmesi, fraktal biçimler ve fraktal tasarımın tanımlanması, yapay zekâ ve tasarım ilişkisinin tartışılması, konu ile ilgili çeşitli denemeler gerçekleştirilmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Gelenekse motiflerden örneklerin incelenmesi, fraktal tasarımı, yapay zekâ ve tasarım ilişkisinin mevcut durumu ve alana katkısının değerlendirilmesi, yapay zekânın motifler üzerinde nasıl kullanılabileceği ve fraktalların nasıl üretilebileceği üzerine açıklamalar.
12:00- 12:45	DERS ADI:	GELENEKSEL MOTİFLERİN YAPAY ZEKÂ VE PROGRAMLAR ARACILIĞIYLA FRAKTAL BİÇİMLER OLARAK ÇEŞİTLENDİRİLMESİ
	EĞİTMEN:	Doç. Dr. Elif Özdoğlar, Doç.Dr. Çağrı Yalçın
	DERS KONUSU:	Gelenekse motiflerin incelenmesi ve değerlendirilmesi, fraktal biçimler ve fraktal tasarımın tanımlanması, yapay zekâ ve tasarım ilişkisinin tartışılması, konu ile ilgili çeşitli denemeler gerçekleştirilmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Gelenekse motiflerden örneklerin incelenmesi, fraktal tasarımı, yapay zekâ ve tasarım ilişkisinin mevcut durumu ve alana katkısının değerlendirilmesi, yapay zekânın motifler üzerinde nasıl kullanılabileceği ve fraktalların nasıl üretilebileceği üzerine açıklamalar.
	ÖĞLE ARASI	
14:00- 14:45	DERS ADI:	KÜNDEKARI ZANAATININ HESAPLAMALI TASARIM OLARAK YENİDEN DEĞERLENDİRİLMESİ
	EĞİTMEN:	Y.Mimar Defne Gül Kayaoğlu Yaman
	DERS KONUSU:	Kündekari zanaatının tarihi ve tarih boyunca gelişimi, farklı örneklerin incelenmesi, yapım sürecinin analizi ve hesaplamalı tasarım yöntemleriyle yeniden oluşturulması.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Kündekari zanaatının tarihi, kültürümüzdeki önemi ve kullanım alanları, önemli kündekari örnekleri üzerinden desenlerin tanımlanması ve ustaların bu eserleri oluştururken izledikleri adımlar ile birlikte matematik temelli analizler, kündekari zanaatını hesaplamalı tasarım yöntemleri ile yeniden oluşturması üzerine eğitmen tarafından geliştirilen yöntemin tanıtılması.
15:00- 15:45	DERS ADI:	KÜNDEKARI ZANAATININ HESAPLAMALI TASARIM OLARAK YENİDEN DEĞERLENDİRİLMESİ
	EĞİTMEN:	Y.Mimar Defne Gül Kayaoğlu Yaman
	DERS KONUSU:	Kündekari zanaatında kullanılan islami geometrik desenlerin hesaplamalı tasarım yöntemleriyle oluşturulması ve farklı yüzeylere uyarlanması.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Kündekari zanaatının geometrik kompozisyonunun ve geçmeli- sürmeli detaylarının bütüncül olarak ele alınması ile eğitmen tarafından geliştirilen geometrik kurallara dayalı adımların tanıtılması, Grasshopper ve Rhinoceros programları kullanılarak kündekari zanaatında kullanılan islami geometrik desenlerin farklı varyasyonlarının oluşturulması, bu desenlerin farklı bir araya gelme yöntemlerinin tartışılması ve amorf yüzeylere uyarlanması üzerine denemeler yapılması, uygulama eğitimi sonunda katılımcıların projelerini sunması ve bu zanaatın gelişimi- çağdaş uygulamaları ile ilgili görüşler.
16:00- 16:45	DERS ADI:	KÜNDEKARI ZANAATININ HESAPLAMALI TASARIM OLARAK YENİDEN DEĞERLENDİRİLMESİ
	EĞİTMEN:	Y.Mimar Defne Gül Kayaoğlu Yaman
	DERS KONUSU:	Kündekari zanaatında kullanılan islami geometrik desenlerin hesaplamalı tasarım yöntemleriyle oluşturulması ve farklı yüzeylere uyarlanması..
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Kündekari zanaatının geometrik kompozisyonunun ve geçmeli- sürmeli detaylarının bütüncül olarak ele alınması ile eğitmen tarafından geliştirilen geometrik kurallara dayalı adımların tanıtılması, Grasshopper ve Rhinoceros programları kullanılarak kündekari zanaatında kullanılan islami geometrik desenlerin farklı varyasyonlarının oluşturulması, bu desenlerin farklı bir araya gelme yöntemlerinin tartışılması ve amorf yüzeylere uyarlanması üzerine denemeler yapılması, uygulama eğitimi sonunda katılımcıların projelerini sunması ve bu zanaatın gelişimi- çağdaş uygulamaları ile ilgili görüşler.



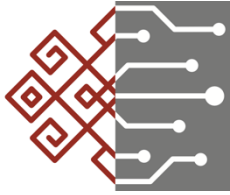
09:00- 09:45	DERS ADI:	DIJITAL TEKNOLOJILERIN KENTSEL İÇ MEKÂN TASARIMINDA KULLANIMI
	EĞİTMEN:	Doç. Dr. Derya Adıgüzel Özbek
	DERS KONUSU:	Kentsel iç mekân kavramsal açımlarının ve farklı örneklerinin incelenmesi; kentsel iç mekân tasarım örneklerinin dijital ve etkileşimli teknoloji kullanımı bağlamında analiz edilmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Kent, kent mekânı, iç mekân kavramları, Kentsel iç mekân kavramı, tarihsel süreçte gelişimi, kentsel iç mekân tasarım ve uygulama yaklaşımları, kentsel iç mekân tasarımında dijital ve etkileşimli teknolojilerin kullanımının analiz edilmesi.
10:00- 10:45	DERS ADI:	DIJITAL TEKNOLOJILERIN KENTSEL İÇ MEKÂN TASARIMINDA KULLANIMI
	EĞİTMEN:	Doç. Dr. Derya Adıgüzel Özbek
	DERS KONUSU:	Kentsel iç mekân tasarımında etkileşimli dijital teknolojileri kullanmayı hedefleyen tasarım önerileri geliştirilmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Kentsel iç mekânda dijital teknoloji kullanımını etkileşim odaklı ele alarak tasarım önerileri geliştirilmesi, ilk adım kentsel iç mekân tasarımın işlev ve bağlamının belirlenmesi, belirlenen işlev doğrultusunda kullanıcının etkileşimli dijital teknoloji deneyimini hedefleyen tasarım önerilerinin görsel arayüzlerinin oluşturulması.
11:00- 11:45	DERS ADI:	DIJITAL TEKNOLOJILERIN KENTSEL İÇ MEKÂN TASARIMINDA KULLANIMI
	EĞİTMEN:	Doç. Dr. Derya Adıgüzel Özbek
	DERS KONUSU:	Kentsel iç mekân tasarımında etkileşimli dijital teknolojileri kullanmayı hedefleyen tasarım önerileri geliştirilmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Kentsel iç mekânda dijital teknoloji kullanımını etkileşim odaklı ele alarak tasarım önerileri geliştirilmesi, ilk adım kentsel iç mekân tasarımın işlev ve bağlamının belirlenmesi, belirlenen işlev doğrultusunda kullanıcının etkileşimli dijital teknoloji deneyimini hedefleyen tasarım önerilerinin görsel arayüzlerinin oluşturulması.
12:00- 12:45	DERS ADI:	DIJITAL TEKNOLOJILERIN KENTSEL İÇ MEKÂN TASARIMINDA KULLANIMI
	EĞİTMEN:	Doç. Dr. Derya Adıgüzel Özbek
	DERS KONUSU:	Kentsel iç mekân tasarımında etkileşimli dijital teknolojileri kullanmayı hedefleyen tasarım önerileri geliştirilmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Kentsel iç mekânda dijital teknoloji kullanımını etkileşim odaklı ele alarak tasarım önerileri geliştirilmesi, ilk adım kentsel iç mekân tasarımın işlev ve bağlamının belirlenmesi, belirlenen işlev doğrultusunda kullanıcının etkileşimli dijital teknoloji deneyimini hedefleyen tasarım önerilerinin görsel arayüzlerinin oluşturulması.
	ÖĞLE ARASI	
14:00- 14:45	DERS ADI:	TASARIM ARAŞTIRMALARINDA DIJITAL TEKNOLOJILER
	EĞİTMEN:	Dr. Aslı Zencirkıran
	DERS KONUSU:	Tasarıma yönelik bilimsel araştırmalarda kullanılan dijital programlar hakkında bilgi verilmesi ve örnekler üzerinden incelenmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Bilimsel araştırmalarda elde edilen verilerin değerlendirilmesine yönelik olarak kullanılacak istatistik, mekân dizimi ve kentsel analiz yöntemleri ile bu analizlerin yapılmasına olanak sağlayan araçlar olarak dijital programlar, tez, makale olarak yazılmış araştırma çalışmalarından örnekler.
15:00- 15:45	DERS ADI:	MEKÂN DİZİM YÖNTEMİYLE YAPISAL VE KENTSEL ÖLÇEKTE ANALİZ
	EĞİTMEN:	Dr. Aslı Zencirkıran
	DERS KONUSU:	Mekân dizim yöntemiyle yapısal ve kentsel ölçekte farklı planların analiz edilerek bulguların yorumlanması.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Teorik olarak derste anlatılan mekân dizim analizinin kentsel bir doku üzerinde uygulanması, elde edilen sonucun tasarımda nasıl kullanılabileceği üzerine katılımcılar ile görüş alışverişinde bulunulması.
16:00- 16:45	DERS ADI:	MEKÂN DİZİM YÖNTEMİYLE YAPISAL VE KENTSEL ÖLÇEKTE ANALİZ
	EĞİTMEN:	Dr. Aslı Zencirkıran
	DERS KONUSU:	Mekân dizim yöntemiyle yapısal ve kentsel ölçekte farklı planların analiz edilerek bulguların yorumlanması.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Teorik olarak derste anlatılan mekân dizim analizinin kentsel bir doku üzerinde uygulanması, elde edilen sonucun tasarımda nasıl kullanılabileceği üzerine katılımcılar ile görüş alışverişinde bulunulması.



09:00- 09:45	DERS ADI:	PEYZAJ MIMARLIĞI UYGULAMALARINDA DIJITAL TEKNOLOJİNİN KULLANIMI
	EĞİTMEN:	Doç. Dr. Rukiye Duygu Çay, Dr. Nilay Misirli
	DERS KONUSU:	Peyzaj mimarlığında görselleştirme, alan keşfi, eğitim ve çevresel değerlendirme konularında kullanılan yazılımların örnekler üzerinden tanıtılması.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Peyzaj mimarlığında tasarım süreçlerini geliştirme ve görselleştirme için analiz sürecinden uygulama aşamasına kadar pek çok aşamada kullanılan yardımcı araçlar olarak kullanılan dijital teknolojiler, tüm bu süreçlerde kullanılan programların örneklerle tanıtılması.
10:00- 10:45	DERS ADI:	PEYZAJ MIMARLIĞI UYGULAMALARINDA DIJITAL TEKNOLOJİNİN KULLANIMI
	EĞİTMEN:	Doç. Dr. Rukiye Duygu Çay, Dr. Nilay Misirli
	DERS KONUSU:	Peyzaj mimarlığında görselleştirme, alan keşfi, eğitim ve çevresel değerlendirme konularında kullanılan yazılımların örnekler üzerinden tanıtılması.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Peyzaj mimarlığında tasarım süreçlerini geliştirme ve görselleştirme için analiz sürecinden uygulama aşamasına kadar pek çok aşamada kullanılan yardımcı araçlar olarak kullanılan dijital teknolojiler, tüm bu süreçlerde kullanılan programların örneklerle tanıtılması.
11:00- 11:45	DERS ADI:	KÜLTÜREL MİRASIN KORUNMASINDA SANAL GERÇEKLIK
	EĞİTMEN:	Doç. Dr. Beste Karakaya Aydin
	DERS KONUSU:	Koruma kavramının tarihi gelişimi, kültürel miras kavramı, kültürel mirasın korunmasında sanal gerçeklik uygulamaları.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Koruma ve teknoloji arakesitinde özellikle arkeolojik ve tarihi yerleşimlerdeki çalışmalarda sanal gerçekliğin kullanımı, sanal gerçekliği oluşturma yöntemleri, kullanım alanları ve kültürel miras alanlarındaki uygulamaların örnekler üzerinden incelenmesi.
12:00- 12:45	DERS ADI:	GÖRSEL İŞLEME TEKNİKLERİ VE 3D TARAYICILARIN GELİŞİMİ
	EĞİTMEN:	Y.Müh. End Ür.Tas. Şamil Can Güder
	DERS KONUSU:	Görsel işleme tekniklerinin açıklanması, geçmişten günümüze uygulanan teknikler ve 3D tarayıcıların gelişimi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Geçmişten günümüze sanayinin gelişimi, günümüzde kullanılan ve gelecekte kullanması ön görülen görsel işleme teknikleri: Teknolojinin gelişimi ile beraber çağımızda kullanılan farklı tarama ve modelleme teknikleri, fotoğrafıma ve verileri dijital ortama aktarma sistemlerinin gelişimi ve 3B tarayıcılar, mimarlıktan, sağlık sektörüne, ürün geliştirmeden kalite kontrol süreçlerine 3B tarayıcıların kullanımı, 3B yazıcıdan basılmış bir modelin 3B tarayıcı ile taranarak bilgisayar ortamına aktarılması ve katı hal dosyası olan stl. formatına çevrilmesi.
	ÖĞLE ARASI	
14:00- 14:45	DERS ADI:	BILGISAYAR DESTEKLI ENDÜSTRİYEL TASARIM ÇALIŞMALARININ HIZLI PROTOTİPLEME SİSTEMLERİYLE GERÇEK DÜNYAYA AKTARIMI SÜRECİ
	EĞİTMEN:	Dr. Öğr. Üyesi Sencer Özdemir
	DERS KONUSU:	Tasarım süreçlerinde bilgisayar destekli tasarım programlarının ve yapay zekâ sistemlerinin bir arada bir iş akışı (workflow) içerisinde kullanılması, bu programlarda oluşturulan model dosyalarının 3B yazıcılar, CNC tezgâhları, vakum form gibi hızlı prototipleme cihazlarında üretim hakkında dikkat edilecek hususlar.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Yenilikçi prototipleme teknolojilerinin çalışma prensipleri, dijital ortamda değişen tasarım süreçlerinin ve yaklaşımlarının çeşitli örnekler üzerinden incelenmesi, yeni üretim yöntemlerine uygun dijital tasarımlarda göz önünde bulundurulacak hususların bir iş akışı çerçevesinde anlatılması, üretilen prototipin geleneksel maket yöntemleriyle nasıl tamamlanacağına dair bilgiler.
15:00- 15:45	DERS ADI:	HIZLI PROTOTİPLEMEYE YÖNELİK 3B MODELLERİN OLUŞTURULMASI VE ÜRETİM PROGRAMLARINDA ANALİZ EDİLMESİ
	EĞİTMEN:	Dr. Öğr. Üyesi Sencer Özdemir
	DERS KONUSU:	Rhinoceros programında oluşturulan model dosyasının 3B yazıcılar gibi prototipleme cihazlarında üretime uygunluğunun analizi ve Ultimaker Cura programı üzerinden baskıya hazır hale getirilmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Rhinoceros üzerinden örnek bir model dosyası oluşturulması, Rhinoceros içerisindeki çeşitli komutlarla 3B yazıcılarla baskıya uygunluğunun incelenmesi, 3B yazıcılara aktarımında kullanılan Cura programı üzerinden baskı sürecine dair dikkat edilmesi gereken noktalar.
16:00- 16:45	DERS ADI:	HIZLI PROTOTİPLEMEYE YÖNELİK 3B MODELLERİN OLUŞTURULMASI VE ÜRETİM PROGRAMLARINDA ANALİZ EDİLMESİ
	EĞİTMEN:	Dr. Öğr. Üyesi Sencer Özdemir
	DERS KONUSU:	Rhinoceros programında oluşturulan model dosyasının 3B yazıcılar gibi prototipleme cihazlarında üretime uygunluğunun analizi ve Ultimaker Cura programı üzerinden baskıya hazır hale getirilmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Rhinoceros üzerinden örnek bir model dosyası oluşturulması, Rhinoceros içerisindeki çeşitli komutlarla 3B yazıcılarla baskıya uygunluğunun incelenmesi, 3B yazıcılara aktarımında kullanılan Cura programı üzerinden baskı sürecine dair dikkat edilmesi gereken noktalar.

08:00- 08:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU:	YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ GÖRSEL TASARIM UYGULAMALARI Dr.Öğr.Üyesi İter Alkan Yapay zekâ destekli görsel tasarım uygulama araçlarının ve üretken tasarım (generative design) kavramının tanıtılması, yapay zekâ destekli görsel tasarım uygulamaları (photoshop) ve yapay zekâ ile üretilmiş görsel tasarım ürünlerinin incelenmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Adobe Sensei yapay zekâ tasarım asistanı gibi yapay zekâ destekli tasarım araçlarının ortaya çıkışı ve görsel tasarım uygulamaları üzerindeki etkisi, görüntü yeniden boyutlandırma, renk seçimi ve düzen optimizasyonu gibi tekrar eden görevlerde kolaylıklar ve tasarımcıların yaratıcı karar verme süreçlerine etkileri, üretken (generative) kavramının tanımı ve kelime anlamından bağımsız olarak nasıl ele alınması gerektiği, yapay zekâ algoritmalarının istem (prompt) ile birden fazla tasarım seçeneği ürettiği üretken tasarım (generative design) denemeleri, verimlilik kazanımlarını ve yenilikçi sonuçları ile görsel iletişim, mimari ve endüstriyel tasarımın gerçek dünya örneklerinin sergilenmesi.
09:00- 09:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU:	YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ GÖRSEL TASARIM UYGULAMALARI Dr.Öğr.Üyesi İter Alkan Yapay zekâ destekli görsel tasarım uygulamaları (photoshop) ve yapay zekâ ile üretilmiş görsel tasarım ürünlerinin incelenmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Adobe Sensei yapay zekâ tasarım asistanı gibi yapay zekâ destekli tasarım araçlarının ortaya çıkışı ve görsel tasarım uygulamaları üzerindeki etkisi, görüntü yeniden boyutlandırma, renk seçimi ve düzen optimizasyonu gibi tekrar eden görevlerde kolaylıklar ve tasarımcıların yaratıcı karar verme süreçlerine etkileri, üretken (generative) kavramının tanımı ve kelime anlamından bağımsız olarak nasıl ele alınması gerektiği, yapay zekâ algoritmalarının istem (prompt) ile birden fazla tasarım seçeneği ürettiği üretken tasarım (generative design) denemeleri, verimlilik kazanımlarını ve yenilikçi sonuçları ile görsel iletişim, mimari ve endüstriyel tasarımın gerçek dünya örneklerinin sergilenmesi.
10:00- 10:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU:	ALGI-KURGU KAVRAMI İÇİN TASARIM KRİTERLERİ Doç.Dr. Emre Kavut Mekânlarda Geleceğe Yönelik Algı/Kurgu Kavramı İçin Tasarım Kriterleri açısından incelenmesi ve örnekler ile pekiştirilmesi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Günümüzde teknolojinin mekân kurgusunun önünde yer almaya başlaması ve bu nedenle mekân kurgusuna yeterli önem verilmemesi üzerine görülen eksiklikler, mekânları oluştururken tasarımcının gözünden "nelerden, nasıl yararlanılır?" sorusuna cevap aranması ve cevapların gerekli örnekler ile pekiştirip kurgusal mekânların ve tasarlanan mekânların nasıl oluşturulabileceği hakkında çalışmalar yaptırılması.
11:00- 11:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU:	DIJİTAL DÜNYANIN GERÇEKLİĞİNDE MADDESİZ (MADDE-ÜSTÜ) TASARIM Dr.Öğr. Üyesi Aslı Akyıldız Dijital teknolojilerin gelişmesiyle ortaya çıkan sanal dünyaların bir taraftan sınırsız bir yaratıcılığa imkân verirken bir taraftan kendi özel kısıtlarını yaratmasının değerlendirilmesi, mimari tasarım pratiklerine etkisinin değerlendirilmesi ve tartışılması.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Yeniden ve farklı şekilde tariflediğimiz, dayanağı dijital teknoloji ve yapay zekâ olan sanal dünyanın mimari tasarım disiplinlerinin üretim biçimlerini nasıl dönüştürdüğünün örnekler üzerinden değerlendirilmesi, dijital teknolojinin yazılımlarına ve donanımlarına ulaşabilme, kullanımı için geliştirilmiş arayüzlere ve araçlara hâkimiyet, tasarımcı-kullanıcılar için gerekli olan yeni kısıtlar; dijital teknolojinin ortaya çıkardığı yepyeni "bilgi" setlerini yönetebilme gerekliliğini ve bu bağlamda dijital dünyanın gerçekliğinde maddesiz mimari pratiklerinin katılımcılar ile birlikte tartışılması.
12:00- 12:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU:	MIDJOURNEY İLE 20.YY MODERN YAPILARINI KEŞFETMEK Dr. Öğr. Üyesi D.Ferhan Yalçın, Dr.Öğr.Üyesi Derya Karadağ, Doç. Dr. Armağan S. Melikoğlu Eke Tasarlama eylemi ve süreci ile yaratıcılık, mimari anlatı kavramının anlatılarak hikayeleştirme yönteminin gelişme metodoloji üzerine çalışmaların incelenmesi, Midjourney programının ara yüzlerinin açıklanması.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Üç aşamalı uygulamanın birinci aşaması olarak mimarlık ve içmimarlık ölçeklerinde ikonik 20.yy mekân örnekleri verilmesi ve katılımcılar tarafından mekânları analizi çalışmalarının yapılması.
	ÖĞLE ARASI	
14:00- 14:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU:	MIDJOURNEY İLE 20.YY MODERN YAPILARINI KEŞFETMEK Dr. Öğr. Üyesi D.Ferhan Yalçın, Dr.Öğr.Üyesi Derya Karadağ, Doç. Dr. Armağan S. Melikoğlu Eke Tasarlama eylemi ve süreci ile yaratıcılık, mimari anlatı kavramının anlatılarak hikayeleştirme yönteminin gelişme metodoloji üzerine çalışmaların incelenmesi, Midjourney programının ara yüzlerinin açıklanması.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Üç aşamalı uygulamanın ikinci aşaması olarak katılımcıların kendilerine verilen mekâna ait bir hikaye/anlatı hazırlama uygulamaları.
15:00- 15:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU:	MIDJOURNEY İLE 20.YY MODERN YAPILARINI KEŞFETMEK Dr. Öğr. Üyesi D.Ferhan Yalçın, Dr.Öğr.Üyesi Derya Karadağ, Doç. Dr. Armağan S. Melikoğlu Eke Tasarlama eylemi ve süreci ile yaratıcılık, mimari anlatı kavramının anlatılarak hikayeleştirme yönteminin gelişme metodoloji üzerine çalışmaların incelenmesi, Midjourney programının ara yüzlerinin açıklanması.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Üç aşamalı uygulamanın üçüncü aşamasında ise Midjourney programı kullanılarak katılımcıların yeni hazırladığı hikâyelerin dijitalleştirilmesi ile yeni mekân önerilerinin hazırlanması, dijital araçlarla üretilen mekân üzerine sorgulamalar.
16:00- 16:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU:	MIDJOURNEY İLE 20.YY MODERN YAPILARINI KEŞFETMEK Dr. Öğr. Üyesi D.Ferhan Yalçın, Dr.Öğr.Üyesi Derya Karadağ, Doç. Dr. Armağan S. Melikoğlu Eke Tasarlama eylemi ve süreci ile yaratıcılık, mimari anlatı kavramının anlatılarak hikayeleştirme yönteminin gelişme metodoloji üzerine çalışmaların incelenmesi, Midjourney programının ara yüzlerinin açıklanması.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Üç aşamalı uygulamanın üçüncü aşamasında ise Midjourney programı kullanılarak katılımcıların yeni hazırladığı hikâyelerin dijitalleştirilmesi ile yeni mekân önerilerinin hazırlanması, dijital araçlarla üretilen mekân üzerine sorgulamalar.

10:00- 10:45	DERS ADI:	MİMARLIĞIN/TASARIMIN YAPAY ZEKÂ DESTEKLİ YARATIM VE ÜRETİM BİÇİMLERİ İLE İMTİHANI
	EĞİTMEN:	Mimar Ozan Ertuğ (GAD Mimarlık Tasarım Bölümü Direktörü/GAD Vakfı Yürütme Kurulu Üyesi)
	DERS KONUSU:	Mimarlığın/Tasarımın yapay zekâ destekli yaratım ve üretim biçimleriyle yeni yeni keşfettiği işbirliği imkânlarının, geçmişte ya da bilimkurgu seçkilerinde, yeni teknolojilerle yaşadığı karşılaşmalar ve uyum süreçleri konularında yaşadıklarının incelenmesi ve değerlendirmeler.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Günümüzün en önemli başlıklarından biri olarak yapay zekâ, yapay zekânın hem gurme hem de çok bilimsel/teknolojik tınısı ile bütün sektörlerdeki etkileşimi, mimar/tasarımcı için de "Yapay zekâ destekli tasarım/görselleştirme yöntemleri ve araçları" olarak özelleşen bir konu olması, mimar ne yapar sorusu üzerinden mimarın sorumlu olduğu üretim çıktısı olan mekan/alan için simülasyon, dökümantasyon ve prototipleme üzerine güncel değerlendirmeler, tasarımın temelinde düş kurma meselesi; film çekmek, hikaye yazmak, resim yapmak gibi birçok işle değişmeyen ortak nokta, mimarlığın ya da tasarımcılığın çıktılarının iyi bir "kürasyon" becerisi olmadan kakafonik ve yorucu bir renk cümbüşünden öteye gidemeyeceği, konunun insan pratiklerinin tarihte yeni teknolojilerle imtihanlarına bakarak irdelemesi ve ardından günümüzdekini özümsemeye çalışmak, tüm bu karmaşanın içerisinde sürdürülebilir, dayanıklı ve adapte olabilen bir tasarım pratiğine ulaşma cabası.
11:00- 11:45	DERS ADI:	MİMARİDE YAPAY ZEKÂ İLE 3. TÜRDEN YAKINLAŞMALAR; YAPAY ZEKÂ KULLANARAK TASARIM YAPMAK
	EĞİTMEN:	Mimar Ozan Ertuğ (GAD Mimarlık Tasarım Bölümü Direktörü/GAD Vakfı Yürütme Kurulu Üyesi)
	DERS KONUSU:	Yapay zekâ kullanarak konsept geliştirme/yeniden yorumlama.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Birinci türden yakınlaşmalar- yapay zekâ hakkında kulaktan dolma bilgiler, ikinci türden yakınlaşmalar- yapay zekânın kullanımına dair bir kanıtı sahip olmak, üçüncü türden yakınlaşmalar- yapay zekâyı kullanarak tasarım yapmak, web tabanlı bir program ile bir eğitim seti (training set) oluşturulması ve bu setin kullanılarak çizilenlerin-kabaca modellenenlerin, ya da varolan bir nesneyi/yapıyı malzeme ve kompozisyon açısından yeniden ele alınması, eğitim seti ile alıştırtma.
12:00- 12:45	DERS ADI:	MİMARİDE YAPAY ZEKÂ İLE 3. TÜRDEN YAKINLAŞMALAR; YAPAY ZEKÂ KULLANARAK TASARIM YAPMAK
	EĞİTMEN:	Mimar Ozan Ertuğ (GAD Mimarlık Tasarım Bölümü Direktörü/GAD Vakfı Yürütme Kurulu Üyesi)
	DERS KONUSU:	Yapay zekâ kullanarak konsept geliştirme/yeniden yorumlama.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Birinci türden yakınlaşmalar- yapay zekâ hakkında kulaktan dolma bilgiler, ikinci türden yakınlaşmalar- yapay zekânın kullanımına dair bir kanıtı sahip olmak, üçüncü türden yakınlaşmalar- yapay zekâyı kullanarak tasarım yapmak, web tabanlı bir program ile bir eğitim seti (training set) oluşturulması ve bu setin kullanılarak çizilenlerin-kabaca modellenenlerin, ya da varolan bir nesneyi/yapıyı malzeme ve kompozisyon açısından yeniden ele alınması, eğitilen yapay zekâ modülü ile çalışmalar.
	ÖĞLE ARASI	
14:00- 14:45	DERS ADI:	3B TASARIMDA YAPAY ZEKÂ KULLANIM ALANLARI VE TEKNİKLERİ
	EĞİTMEN:	Sr. Tech. Art. Çağlayan Karagözler , Dr. Didem Dönmez Karagözler
	DERS KONUSU:	Üç boyutlu tasarım ve görselleştirme yazılımlarında, özellikle mimari ve iç mimari görselleştirme amacıyla kullanmak için Stable Diffusion gibi yapay zekâ tekniklerinin kullanımı ve çeşitleri.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Üç boyutlu tasarım ve görselleştirme yazılımı olarak yapay zekâ ve teknikleri, çeşitli yapay zekâ servislerinin kullanımı, yapay zekâ ile daha etkili iletişim kurabilmek için doğru komut girme teknikleri, mimari ve iç mimari projelerin daha yaratıcı ve etkileyici bir şekilde sunmalarına yardımcı olacak kritik becerilerden biri olarak değerlendirmeler.
15:00- 15:45	DERS ADI:	3B TASARIMDA YAPAY ZEKÂ İLE SHADER GÖRSELİ ÜRETİMİ
	EĞİTMEN:	Sr. Tech. Art. Çağlayan Karagözler , Dr. Didem Dönmez Karagözler
	DERS KONUSU:	Unity Engine veya Unreal Engine gibi düğüm tabanlı Shader dili kullanan yazılımlarda, duvar, zemin, su, bulut veya benzeri hareketli görseller gibi etkilere sahip materyaller üretebilmek için Stable Diffusion tabanlı yapay zekâ ile kaplama üretimi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Yapay zekâ tabanlı kaplama üretimi konsepti, Stable Diffusion tabanlı yapay zekâ ile kaplama üretiminin temelleri, iç/dış mekânların dijital sunumlarını geliştirmek için kullanılabilecek çeşitli teknikler.
16:00- 16:45	DERS ADI:	3B TASARIMDA YAPAY ZEKÂ İLE SHADER GÖRSELİ ÜRETİMİ
	EĞİTMEN:	Sr. Tech. Art. Çağlayan Karagözler , Dr. Didem Dönmez Karagözler
	DERS KONUSU:	Unity Engine veya Unreal Engine gibi düğüm tabanlı Shader dili kullanan yazılımlarda, duvar, zemin, su, bulut veya benzeri hareketli görseller gibi etkilere sahip materyaller üretebilmek için Stable Diffusion tabanlı yapay zekâ ile kaplama üretimi.
	DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	Yapay zekâ tabanlı kaplama üretimi konsepti, Stable Diffusion tabanlı yapay zekâ ile kaplama üretiminin temelleri, iç/dış mekânların dijital sunumlarını geliştirmek için kullanılabilecek çeşitli teknikler.



10:00- 10:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	YAYIN GRAFIĞI (KATALOG) Grafik Tas. Berk Mehmet Özel Yayın grafiğinin tarihsel gelişimi ile ele alınması ve katalog tasarımının tanımı ve tüm süreçleri ile açıklanması, tanımı ve önemi, Katalog tasarımının kullanım alanları ve türleri, Katalog tasarım süreci ve aşamalarının açıklanması, örnek olay inceleme ve uygulama yapılması. Katalog tasarımının tanımı ve önemi, katalog tasarımının kullanım alanları ve türleri, katalog tasarım süreci ve aşamaları ve katalog tasarımı örnekleri, Adobe InDesign yazılımına giriş, arayüz tanıtımı, temel tasarım prensipleri, proje planlama ve hazırlık, temel belge tasarımı, görsel içerik yönetimi, baskıya hazırlık ve paylaşım konuları.
11:00- 11:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	ADOBE INDESIGN YAZILIMINDA KATALOG TASARIMI Grafik Tas. Berk Mehmet Özel Dijital ya da basılı formatta katalog tasarımı Ürün tanıtım kataloğu, sergi kataloğu ve portfolyo hazırlanırken dikkat edilmesi gereken tasarım ilkeleri, teknik detaylar ve yazılım kullanımı ile ilgili bir çalışma yaptırılması, katılımcılara 4-8 sayfalık bir katalog tasarımı yaptırılması, katalog çalışmalarının sunulması ve yaşanan sorunlar üzerine açıklamalar yapılması
12:00- 12:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	ADOBE INDESIGN YAZILIMINDA KATALOG TASARIMI Grafik Tas. Berk Mehmet Özel Dijital ya da basılı formatta katalog tasarımı Ürün tanıtım kataloğu, sergi kataloğu ve portfolyo hazırlanırken dikkat edilmesi gereken tasarım ilkeleri, teknik detaylar ve yazılım kullanımı ile ilgili bir çalışma yaptırılması, katılımcılara 4-8 sayfalık bir katalog tasarımı yaptırılması, katalog çalışmalarının sunulması ve yaşanan sorunlar üzerine açıklamalar yapılması
	ÖĞLE ARASI	
14:00- 14:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	3 BOYUTLU KARAKTER TASARIMININ TEMEL DİNAMİKLERİ Dr. Saygın Alkan Üç Boyutlu Karakter Tasarımının Temel Dinamikleri ve Dijital Olarak Çizime Dönüştürülmesi Dijital çizim programlarından biri olan 3ds max programı ile üç boyutlu organik, (insan, hayvan, soyut, somut) akla gelebilecek herhangi bir karakterin tasarlanması ve çizime dökülmesi.
15:00- 15:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	3 BOYUTLU KARAKTER TASARIMININ TEMEL DİNAMİKLERİ Dr. Saygın Alkan Üç Boyutlu Karakter Tasarımının Temel Dinamikleri ve Dijital Olarak Çizime Dönüştürülmesi Dijital çizim programlarından biri olan 3ds max programı ile üç boyutlu organik, (insan, hayvan, soyut, somut) akla gelebilecek herhangi bir karakterin tasarlanması ve çizime dökülmesi.
16:00- 16:45	DERS ADI: EĞİTMEN: DERS KONUSU: DETAYLI DERS İÇERİĞİ:	3 BOYUTLU KARAKTER TASARIMININ TEMEL DİNAMİKLERİ Dr. Saygın Alkan Üç Boyutlu Karakter Tasarımının Temel Dinamikleri ve Dijital Olarak Çizime Dönüştürülmesi Dijital çizim programlarından biri olan 3ds max programı ile üç boyutlu organik, (insan, hayvan, soyut, somut) akla gelebilecek herhangi bir karakterin tasarlanması ve çizime dökülmesi.