|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| AY | HAFTA | DERS SAATİ | KONU ADI | KAZANIMLAR | ETKİNLİK NO | ETKİNLİK ADI |
| EKİM | 1 | 2 | **TEKNOLOJİ VE TASARIMIN TEMELLERİ****İnovatif Düşüncenin Geliştirilmesi ve Fikirlerin Korunması** | **1.İnovasyon (yenilik) kavramını açıklar.***İcat, keşif ve inovasyon (yenilik) kavramları ile ürün, hizmet, pazarlama ve organizasyon türlerine**değinilir***2.İnsan hayatını kolaylaştıracak inovatif bir fikir geliştirir.***Buluşların ortaya çıkışları ve bilim insanlarının hayatlarından bahsedip inovasyonun**(yeniliğin) insan hayatındaki önemi üzerinde durulur.* | 1 | **Herhangi bir üründe yenilik yapılarak.Yeni ürünün tasarımı çizilir.** |
| 2  | 2 | **3.Geliştirdiği inovatif fikri değerlendirir.***Öz değerlendirme ve akran değerlendirmesinden yararlanılır.***4.**Geri bildirimler doğrultusunda inovatif fikrini yeniden geliştirir.*Geliştirilen fikrin güçlü ve zayıf yönlerinin belirlenmesi, yeni çözümler üretilmesi üzerinde durulur* |
| 3 | 2 | **5..Patent belgesi, faydalı model belgesi, marka tescili, endüstriyel tasarım tescili kavramlarını****açıklar.** *Buluş, icat ve tasarımların nasıl korunacağı üzerinde durulur. Fikrî ve sınai mülkiyet haklarının**korunmasının hukuki ve sosyal bir sorumluluk olduğu, toplumsal ilerleme ve çevre duyarlılığının**uygarlığa katkısı ve etik kurallara uygun davranılması gerektiği vurgulanır.***6.Fikrî ve sınai mülkiyet haklarının teknolojik ilerlemedeki önemini açıklar.** | 2 | **Türk Patent Entisüsü sayfasından patent arama ,başvuru yapma ile ilgili araştırma çalışması yapılır.** |
| 4 | 2 | **TANITIM****Bilgisayar Destekli Tasarım ve Akıllı Ürünler** | **1.Tasarımı için taslak çizimler yapar.***Gerçek hayatta karşılaştığı probleme ilişkin düşünülen çözüm önerisi kağıt üzerinde üç boyutlu olarak gösterilir.***2.Taslak çizimlerini bilgisayar yardımıyla üç boyutlu görsellere dönüştürür.***Bilgisayar destekli tasarım yapılırken üç boyutlu resim ve grafik işleme yazılımları açıklanarak bu yazılımlardan en az bir tanesi kullanılmak suretiyle görsel oluşturulması üzerinde durulur ve 3D**(threedimension / üç boyutlu) yazıcılardan bahsedilir.* | 3 | **Bilgisayar ortamında kendi tasarımlarıı üç boyutlu olarak çizilecek. 3 boyutlu perspektif çizimde yaptırılabilir.** |
| 5 | 2 | **3.Sensör teknolojisinin günlük hayattaki uygulamalarını değerlendirir.** *Fotoselli araçlar, sensörlü aydınlatmalar gibi teknolojilerin nasıl çalıştığı üzerinde durulur.* |  |  |
| KASIM | 1 | 2 | **4.İnternete bağlı teknolojik araçların günlük hayattaki kullanımlarına örnekler verir.***ATM, taşıt tanıma sistemi, akıllı ev sistemi, modem, navigasyon vb. üzerinde durulur.* |  |  |
| 2 | 2 | **5.Akıllı ürün kavramına uygun olarak gelecekte kullanılabilecek bir ürün tasarlar.***Gelecekte karşılaşılabilecek problemin belirlenmesi, tanımının yapılması ve tanımlanan problemin**çözümüne ilişkin akıllı bir ürün tasarlanması üzerinde durulur* | 4 | **Akıllı bir ürün tasarlanıp çizilecek** |
| 3 | 2 | **TASARIM SÜRECİ VE TANITIM****Tanıtım ve Pazarlama** | **1.Tanıtım ve pazarlama tekniklerini açıklar.***Marka ismi, logo, amblem, ambalaj, afiş, billboard, el ilanı, gif animasyon, broşür, reklam senaryosu,reklam filmi gibi tanıtım araçları ile doğrudan pazarlama, ilişkisel pazarlama, sanal pazarlama,halkla ilişkiler, reklam gibi pazarlama teknikleri üzerinde durulur.* | 5 | **Seçtiği bir şirketin marka logo ve amblemi çizdirilecek** |
| 4 | 2 | **2.Mevcut bir kurum veya şirkete ait kurumsal kimlik çalışmalarını ve pazarlama tekniklerini****analiz eder.** *Pazarlama teknikleri ve kurumsal kimlik analizi yapılır, tanıtım ve pazarlamada hedef kitlenin analizi**üzerinde durulur.* |  |  |
|  ARALIK | 1 | 2 | **YAPILI ÇEVRE VE ÜRÜN****Görsel İletişim Tasarımı** | **1.Görsel iletişim tasarımı kavramını açıklar.***İletişim, iletişim türleri, iletişim ve görselliğin insanla ilişkisi üzerinde durulur* |  |  |
| 2 | 2 | **2.Grafik tasarım eleman ve ilkelerini kullanarak ürün tasarlar.***Hayali bir kurum, kuruluş veya ürün üzerinde sanat/tasarım elemanları çizgi, renk, doku, mekân,biçim/form ile denge, simetri, vurgu, ritim, çeşitlilik, hareket, oran-orantı, bütünlük vb. sanat/tasarı**ilkelerini kullanarak logo veya amblem tasarlaması üzerinde durulur.* | 6 | **Hayali bir üründe marka bulup logo çizilip slogan bulunacak** |
| 3 | 2 | **3.Tasarladığı grafik tasarım ürününü geri bildirimler doğrultusunda yeniden yapılandırır.***Kitap, dergi ve gazete gibi masaüstü yayıncılık ürünlerinden örnekler üzerinde durulur.* |  |  |
| 4 | 2 | **4.Yayın grafiği tasarımı kavramını açıklar.** |  |  |
| 5 | 2 | **Görsel İletişim Tasarımı** | **5.Mizanpaj ilkelerini açıklar.***Bir gazete veya derginin sayfa düzenini (mizanpaj) oluşturan çeşitli ögelerin açıklanması; bir sayfa tasarımında anlatımı oluşturan (kompozisyonun) vurgu, odak noktası oluşturma, birlik, elemanlararası geçiş, çeşitlilik ve karşıtlık gibi temel bileşenler üzerinde durulur.* |  |  |
| OCAK | 1 | 2 | **6.Mizanpaj ilkelerini kullanarak bir tasarım oluşturur.***Kitap, dergi ve gazete gibi masaüstü yayıncılık ürünlerinden biri, grup çalışması yapılarak tasarlanır.**.* | 7 | **Kitap kapağı tasarlanacak** |
| 2 | 2 | **Görsel İletişim Tasarımı** | **7.Seçtiği herhangi bir ürün için tanıtım ve pazarlama tekniklerini uygular.***Tanıtım ve pazarlama teknikleri olarak marka, reklam senaryosu ve reklam filmi hazırlatılır* | 8 | **Reklam senaryosu hazırlanacak.****Raporların idareye sunulması** |

17.07.2017 tarihinde yayımlanan ve 20.01.2018'de güncellenen **TEKNOLOJ**İ **VE TASARIM DERS**İ **PROGRAMI VE UYGULAMA KILAVUZU** ESAS ALINARAK HAZIRLANMIŞTIR.

 **Mürsel ŞİMŞEK Uygundur**

Teknoloji ve TasarımDersi Öğretmeni  **28.09.2018**

   **Ali ATEŞ**

 **Okul Müdürü**

[**www.gelisenbeyin.net**](http://www.gelisenbeyin.net) **/ gelişime dair ne varsa….**