MEGEP
(MESLEKİ EĞİTİM VE ÖĞRETİM SİSTEMİNİN GÜÇLENDİRİLMESİ PROJESİ)

KUYUMCULUK TEKNOLOJİSİ

TAKİ TASARIMI -1

ANKARA 2007
Milli Eğitim Bakanlığı tarafından geliştirilen modüller;

- Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığının 02.06.2006 tarih ve 269 sayılı Kararı ile onaylanan, Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında kademeli olarak yaygınlaştırılan 42 alan ve 192 dala ait çerçeve öğretim programlarında amaçlanan mesleki yeterlikleri kazandırmaya yönelik geliştirilmiş öğretim materyalleridir (Ders Notları).

- Modüller, bireylere mesleki yeterlik kazandırmak ve bireysel öğrenmeye rehberlik etmek amacıyla öğrenme materyali olarak hazırlanmış, denenmek ve geliştirilmek üzere Mesleki ve Teknik Eğitim Okul ve Kurumlarında uygulanmaya başlanmıştır.

- Modüller teknolojik gelişmelere paralel olarak, amacılı olarak kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıktan ilgili birime bildirilir.

- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere Internet üzerinden ulaşabilirler.

- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılmış.

- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılmaz.
İÇİNDEKİLER

AÇIKLAMALAR ...................................................................................................................... ii
GİRİŞ .................................................................................................................................. 1
ÖĞRENME FAALİYETİ– 1 ................................................................................................. 3
1. TASARIM ......................................................................................................................... 3
   1.1. Tasarının Tanımı ve Önemi ....................................................................................... 3
   1.2. Tasarında Yaratıcılık ............................................................................................... 7
   1.3. Tasarında Kullanılan Temel Terimler .................................................................. 11
       1.3.1. Tasarlama ........................................................................................................ 11
       1.3.2. Tasarım ........................................................................................................... 11
       1.3.3. Tasarı .............................................................................................................. 12
       1.3.4. Tasar .............................................................................................................. 12
       1.3.5. Tasarıcısı ........................................................................................................ 12
       1.3.6. Görsel İdrak .................................................................................................. 12
       1.3.7. Zemin ............................................................................................................. 12
       1.3.8. Şekil ................................................................................................................. 13
       1.3.9. Biçim ............................................................................................................... 13
       1.3.10. Kreasyon ..................................................................................................... 13
       1.3.11. Koleksiyon ................................................................................................... 13
       1.3.12. Stil .................................................................................................................... 13
       1.3.13. moda ............................................................................................................. 13
   1.4. Tasarım Aşamaları .................................................................................................. 13
   1.5. Konuyu Belirlemek ve Piyasa Araştırması Yapmak ........................................... 14
UYGULAMA FAALİYETİ ................................................................................................. 16
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .................................................................................... 18
ÖĞRENME FAALİYETİ– 2 .............................................................................................. 20
2. MATERİAL TOPLAMA TEKNİKLERİ ........................................................................... 20
   2.1. Araştırma Yapmak ve Veri Toplamak .................................................................... 20
   2.2. Tasarım Araştırmasında İlham Kaynakları ............................................................. 21
UYGULAMA FAALİYETİ ................................................................................................. 29
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .................................................................................... 32
ÖĞRENME FAALİYETİ– 3 .............................................................................................. 34
3. TASARIM PANOSU HAZIRLAMA ............................................................................... 34
   UYGULAMA FAALİYETİ ............................................................................................... 36
   ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME .................................................................................... 38
MODÜL DEĞERLENDİRME ............................................................................................. 40
CEVAP ANAHTARLARI .................................................................................................. 42
ÖNERİLEN KAYNAKLAR ................................................................................................. 44
KAYNAKÇA ...................................................................................................................... 45
<table>
<thead>
<tr>
<th>KOD</th>
<th>214T00005</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>ALAN</td>
<td>Kuyumculuk</td>
</tr>
<tr>
<td>DAL/MESLEK</td>
<td>Takı İmalatçılığı</td>
</tr>
<tr>
<td>MODÜLÜN ADI</td>
<td>Takı Tasarım 1</td>
</tr>
<tr>
<td>MODÜLÜN TANIMI</td>
<td>Taki tasarım için araştırma yapma, tasarım ilkelerine uygun tasarım panosunun hazırlanması amaçlanmıştır.</td>
</tr>
<tr>
<td>SÜRE</td>
<td>40/24</td>
</tr>
<tr>
<td>ÖN KOŞUL</td>
<td>Takı detay çizimi modülünü başarmış olmak</td>
</tr>
<tr>
<td>YETERLİK</td>
<td>Tasarım panosu hazırlamak</td>
</tr>
<tr>
<td>MODÜLÜN AMACI</td>
<td>Genel Amaç</td>
</tr>
<tr>
<td>MODÜLÜN AMACI</td>
<td>Bu modül ile öğrenci, gerekli tasarım atölyesi sağlandığında takı tasarımını için araştırma yaparak tasarım ilkelerine uygun tasarım panosu hazırlayabilmektedir.</td>
</tr>
<tr>
<td>MODÜLÜN AMACI</td>
<td>Amaçlar</td>
</tr>
<tr>
<td>MODÜLÜN AMACI</td>
<td>1. Tasarım konusunu belirleyip konuya uygun piyasa araştırması yapabilecektir.</td>
</tr>
<tr>
<td>MODÜLÜN AMACI</td>
<td>2. Belirlenen konuya uygun materyal toplayabilecektir.</td>
</tr>
<tr>
<td>MODÜLÜN AMACI</td>
<td>3. Topladığı materyallerden teknliğe uygun hikaye ve renk panosu hazırlayabilecektir.</td>
</tr>
<tr>
<td>MODÜLÜN AMACI</td>
<td>Eğitim Öğretim Ortamları ve Donanımları</td>
</tr>
<tr>
<td>MODÜLÜN AMACI</td>
<td>Taki tasarım atölye ortamı, tasarım materyalleri</td>
</tr>
<tr>
<td>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME</td>
<td>Modülün içinde yer alan her öğrenme faaliyetinden sonra, verilen ölçme araclarıyla kazandığınız bilgileri değerlendirireceksiniz.</td>
</tr>
<tr>
<td>ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME</td>
<td>Öğretmen, modül sonunda size ölçme aracı (Test, çoktan seçmeli, doğru yanlış vb.) uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgileri değerlendirirecektir.</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Taki sektöründeki gelişmeler, taki üretiminde makineleşme, çok önemli bir yer almasına rağmen taki üretiminde özellikle tasarım aşamasında insan faktörü önemini korumaktadır.

Dünya piyasalarında rekabet edebilecek takıların oluşması, piyasa tercih edilen ürünler meydana getirebilmek her şeyden önce iyi bir taki tasarımının zihninde planlanmasıyla oluşacaktır. Bu da araştırmacı, yaratıcı düşüncecilerle iyi yetişmiş elemanlarla mümkündür. Taki sektöründe başarılı ve etüdleri taki tasarımıcılara ihtiyaç vardır.


Modülün amacı, Tasarımının tasarımın ve yaratıcılığın ne olduğunu anlatarak tasarımında araştırmanın, bilgi toplanmanın, kullanımın önemini; güncel trendler doğrultusunda piyasadaki rekabet ortamına uygun tema seçerek doğru tasarım panosunu oluşturma becerisini kazandırmaktır.

Bu modül size başarılı taki tasarımalar oluşturmanız için rehberlik edecektir. Detaylı bir araştırma, örnek çizimler ve yaratıcı fikirlerinize bütünleşerek ileriye dönük, farklı tasarımlar oluşturma becerisini kazanarak sektörde ve eğitim alanında ihtiyaç duyulan nitelikte, etüdlerimi ve başarılı taki tasarımcısı olabileceksiniz.
AMAÇ

Bu faaliyette verilecek bilgiler doğrultusunda uygun ortam sağlandığında tasarım konusunu belirleyip konuya uygun piyasa araştırması yapabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Tasarım ve tasarımın aşamalarıyla ilgili basılı ve görsel kaynakları araştırınız. Bu konu ile ilgili çalışmaları sergi salonlarını, müzeleri ve çeşitli taki imalat atölyelerindeki tasarım bölümlerini gezerek gözelemleyebilirsiniz.
- Yapığınız araştırma ve gözelemlerden elde ettığiniz bilgileri düzenleyip konuyu açıklayan bir sunum hazırlayarak arkadaşlarınız bilgilendiriniz.

1. TASARIM

1.1. Tasarımın Tanımı ve Önemi

İnsanoğlu var olduğu günden bu yana doğan verdikleriyle yetinmeyip zihinde tasarladığı biçimleri nesnelere dönüştürerek yaşamını kolaylaştırır ve güzelleştirmeye çalışmıştır. Tasarım insanı olmayan bir özelliği ve sonucudur.

Günümüzde iletişim ve teknoloji alanlarındaki sürekli gelişmeler, insan yaşamındaki ihtiyaçlara da değişiklik meydana getirmiş. İnsanların zevkleri, yaşam tarzları, gereksinimleri ve konumları, farklı ihtiyaçların doğmasına neden olmuştur.

Tasarım bütün alanında olduğu gibi kuyumculuk sektöründe de en temel öğelerden biridir. Altın, gümuş gibi değerli metal ve taşlara şekil verilirken farklı yaşam kültürlerine sahip, farklı din ve irka mensup, farklı ülkelerde yaşayan bütün insan topluluklarına hitap etmek; kitlelere övgün taki tasarımlarıyla ulaşmak, her kişiye özel takıların olması sağlamak, tamamen kendini iyi yetiştirilmiş teknolojiyi ve dünya trendlerini takip edebilen kaliteli, çağdaş düşünüen tasarımın ürünüdür. Kuyumculuk sektöründe makineleşme teknoloji ne kadar ilerlerse ilerlesin temelinde insan faktörü, yetişmiş eleman çok önemlidir. Metal ne kadar değerli olursa olsun, ne kadar değerli taş kullanılarak kullanılsın iyi bir tasarım ve tasarımına uygun teknik özellikler uygulanmamışsa o takı hiçbir estetiğe, çekiciliğe ve özelliğe sahip değildir. Kullanıcı için tasarımın anlamı vardır. Yeni tasarım yararı ve güvenli olacaktır. Tasarım kolay kullanılmalı ve kullanıcının kişisel seçim imkanı sağlanmalıdır. Buluş nitelikinde üretilen taki belli bir süre boyunca aksamadan kullanılmalabilir. Tasarımda o ana kadar bilinmeten bir çözümün ortaya çıkarmalmasına dönük yöntemi çalıştayım bulmuş diyoruz.
Kuyumculukta teknoloji, formal değerler ve sembolizm her zaman var olmuştur. Böylece takı tasarımını da diğer görsel sanat faaliyetleri ile aynı paralelde gelişerek yaratıcı bir ifade ortamı kazanmıştır.

1.2. Tasarında Yaratıcılık


Aşağıda verilen tasarımda yaratıcılıkla ilgili örnekleri inceleyiniz.

Örnek 1
Örnek 2
Örnek 3
1.3. Tasarında Kullanılan Temel Terimler

1.3.1. Tasarlama

Bir düşünceyi gerçekleştirmek için zihinde hazırlık yapmaktır.

1.3.2. Tasarım

Tasarım,Yapmak yada meydana getirmek istediğiniz şeyi,değerlendirme yapmadan yadameydana getirmeden önce sonucundan emin oluncaya kadar yaptığımız simülasyondur.Bir amaca yönelik problem çözme yöntemidir.

Tasarım,yaşam standartınızı yükseltmek amaçlı kişisel istekleri karşılayan ürün oluşturabilmek için yaratıcı sürecin oluşturduğu düşüncel ve maddi çalışma sürecidir.
1.3.3. Tasarı 

Kaleme alınan ilk şekil anlamına gelir. Başka bir deyişle, zihinde gerçekleşen simülasyonun, iki boyutlu düzlem üzerine çizilmeksidir.

Zihinde hayal edilen tasarım, kâğıt üzerine aktarılarak ilk görüntü elde edilir. Çizmek suretiyle düşüncemizde oluşan ve gerçekten var olmayan bir şekli görmeye başlamış oluruz. Böylece zihin ve göz arasında bir köprü kurarak çizdiğimiz şekilde zihnimizde tasarımımızı elde ederiz. Düșüncemizde beliren şekli üzerindeki eksiklikleri ya da fazlalıkları saptayarak hayalimizde var olan şekli tekrarlarla geliştiririz.

1.3.4. Tasar 

Bir tasarım önce tasarım hâline gelip sonra geliştirilerek tasarım hâline getiririlir. Bir tasarım görsel anlamda ne kadar güzel olursa olsun son şeklini aldığında ona tasarım denebilmesi için bir amaca hizmet etmesi, iyi bir göz ve düşükçe ürünü olması, üretibilirliğinin olması, içinde yaratılcık değerlerinin yani alınlagelmiş biçimlerden ve daha önce üretilmiş olanlardan farklılık gösterip kendine has özlelliklerinin bulunması gerekmektedir.

1.3.5. Tasarımı 

Tasarım, takti alanı ile ilgili teknolojik, teknik, sanatsal bilgi ve beceriye sahip tüketici istekleri, trendler ve kullanım alanına uygun takı tasarlanır kişidir.

1.3.6. Görsel İdrak 

Bir tasarımın tasarım hâline gelmesi sırasında tasarımın tasarımına uygun olup olmadığını kontrol etmek için gözle zihin arasında kurulan hayali köprüye görsel idrak denir.

Bir taraftan göz adeta zihnimizdeki vizörü görmüş gibi olur ve beynimiz ona benzer bir şey çizmek için elimize emir verirken diğer taraftan çizilen tasarımı gözümüz görenek beyniniz bu görüntüünün tasarımına uygun olup olmadığını kontrol eder.

Görsel idrakın iki yönlü çalışmasına hem beyinden kâğıda hem de kâğıtan beyine geçiş ve kontrol sağlanmış olur.

1.3.7. Zemin 

Çeşitli şiddetdetteki ışınların görsel idrakta çıkan etkileri farklıdır. Bu yüzden görüş alanımızda bulunan cisimlerden bir kısmı daha belirgin şekilde göze çarparak bazı cisimler dikkat çekmeyerek geri planda kalırlar. Zayıf etkili bölgeler ikinci planda kalıp bir zemin etkisi yaparken kuvvetli etki yapan bölgeler şekil sel ve hacimsel bir etki meydana getirirler.

Bu nedenle temel tasarda iki boyutluluk etkisi veren biçimler, biçim grupları ya da alanlar zemin adı ile anılır.
1.3.8. Şekil

Görsel idrakta önde görülen biçimler ya da biçim grupları hacimsel yani üç boyutlu gibi algılanırlar. Bu cisimlerden iki boyutlu olanlarda adeta üçüncü boyutları var da henüz görünmüyor gibi bir etki yaparlar. Bu tür biçim ve biçim gruplarına şekil adı verilir.

1.3.9. Biçim


1.3.10. Kreasyon

Yaratma işi veya yaratılan şeye, bir burola kreasyon adı verilir.

1.3.11. Koleksiyon

Öğrenme, yarar sağlama veya zevk amacıyla bir araya getirilmiş ve özelliklerine göre sınıflara ayrılmış nesnelerin bütünüdür.

1.3.12. Stil

Üslup, biçim, tarz anlamında kullanılır.

1.3.13. Moda

Değişiklik ihtiyaçı veya süslenme özentsiyle toplum yaşamına giren geçici yeniliklere moda adı verilir.

1.4. Tasarım Aşamaları

İnsanların ilkel çağlardan itibaren çeşitli amaçlarla kullandıkları takılar farklılık göstermektedir. Çeşitli inançlar, yaşam kültürlerinin simgesi, toplumdaki statü göstergesi vb. ifadelerle kullanılan takılarla çok farklı gereçler (tüy, boncuk, deri vb.), metaller taşlarda kullanılmaktadır. Takının hem ifadesinin gücü bakımından önemli hem de kullanıldığı araç, gereç ve tekniklerin zenginliği nedeniyle taki tasarım aşamaları çok iyi bir gözlem, araştırmaya ve sistemli bir çalışma yürüttüktedir. Sadece taki tasarım metali ve taşı birlikte kullanmak veya bir taki olması için çizim yapmak olarak düşünümemelidir. Taki tasarım, uygulanacak takının metali, tekniiini, kullanılabacak yeri, ifade etmesi istenen gücü vb. özelliklerinin tasarmının yaraticı kabiliyeti ile yorumlanıp bir bütün olarak yorumlanmasıdır. Tasardowna mutlaka yaratıcılık, özgünlik ve fonksiyonelliğin olması gerektirmektedir. Tasardowna başarı olmak için uygulanacak tasarım aşamalarını şöyle sıralayabiliriz:
1.5. Konuyu Belirleme ve Piyasa Araştırması Yapmak

Konu seçiminde tüketici isteklerine, mevcut teknolojik gelişmelere uygun, günün moda eğilimlerine dikkat edilmelidir.

Osmanlı dönemi, Cumhuriyet dönemi, sanat akımları, doğa ve buna benzer konular seçilabilir. Ancak, seçilen konuda sınırlandırmalar yapılmalıdır. Şayet tarih bir dönemde yola çıkıyorsak o döneme özgü bir parça, konumuzun ana başlığını oluşturmaktır. Selçuklu dönemi diyorsak konumuza Selçuklu döneminin geneli değil o dönemde kullanılan kapı tokmakları ya da kullanılan giysiler gibi ilgimizi çeken, hayal dünyamızda heyecan veren bir bölümünü ele almak gerekir.

Tasarım konusu tespit edildikten sonra seçilen konunun tüketici kitesine uygunluğunu, piyasadaki arz talep durumunun belirlenmesi, rekabet durumu, satış politikası vb. özelliklerin artırılıp tespit edilmesi için piyasa araştırması yapılmalıdır.

Yapılacak tasarım doğrultusunda üretilecek takıların doğru kitleye ulaşması, ihtiyaççılara cevap vermesi, aranan nitelikte ürünler olması için piyasa araştırmasındaki verilerin doğru tespit edilerek değerlendirilmesi gerekmemektedir.

İyi bir tasarımçı çizim yapmayı bildiği kadar piyasadaki rekabet ortamını, satış politikalarını iyi takip etmeli, güncel temalari, kullanılan metal özelliklerini aranan nitelikte, fiyatlı ve uygun üretim teknolojilerini seçmede kararlı davranabilmelidir. Piyasadaki üretim öncesi, sonrası ve pazarlama aşamalarını bir bütün olarak değerlendirirebilme, iyi bir piyasa araştırması ve gözlemler ile gerçekleşir. Başarılı bir piyasa araştırması sonucunda üretilecek ürünler kısa sürede piyasada aranan, nitelikli ürünler olarak tüketiciye ulaşacaktır.
Piyasa araştırması yapılırken dikkat edilecek, önemle göz önünde bulundurulacak faktörleri şu şekilde sıralayabiliriz:

- Günün moda akımlarının takiya etkisi
- Piyasada bulunan mağazaların satış politikaları
- Satış düşünülen ürünün tavan ve taban fiyatları (yapılacak üründe istenen en yüksek ve en düşük fiyatın ne olacağını vb.)
- Ürünün hangi kitleye hitap ettiği (turizm, ihracat, çalışan kitle, kırsal kesim vb.)
- İşletmelerde bulunan makine, araç, gereç gibi donanımlar (makine parkı)
- İşletmelerde kullanılan üretim metotları (kullanılan teknik, el işçiliği, yöresel teknik, vb.)
- Yeni teknoloji ile ilişkileri, çalışmalarında teknolojik gelişmeden yararlanma seviyesi
- İşletmenin gelecekle ilgili projeleri, geleceğe yönelik eğilim ve üretimleri
- Kalite kontrol esaslarının uygulanması (kalite kontrol, ayar hesapları, son kontrol aşamaları vb.)
- Kalite çemberinin uygunluğu (Ürünün amaca uygun olabilmesi, beklentilere cevap verebilmesi için daha kaliteli olması ve benzer özelliklere cevap vermesini sağlayan işlemlerin tümü.)
- Tüketicilerin taki hakkındaki düşünceleri (hangi amaçla alındığı, yatırım, hediye, zevk vb.)
- Tüketicilerin eğitim ve gelir düzeylerine göre taki eğilimleri
UYGULAMA FAALİYETİ

Konu Belirleme ve Piyasa Araştırması Yapma

Kullanılacak malzemeler:

- Görsel ve yazılı yayınlar
- Metal örnekleri
- Taş örnekleri
- Trendler
- Yüzey örnekleri

1. Kaynak taraması yapınız.
Kaynak konusunda öğretmeninizden yardım alabilirsiniz.

2. Elde ettğiniz dergi katalog, broşür vb. yayınları dikkatlice inceleyiniz.
Bulduğunuz bütün kaynaklardan eski ve yeni takı örneklerini inceleyiniz.

3. Kütüphanelerden sanat akımlarını, geleneksel sanatların özellikleri belirten yazılı ve görsel yayınları inceleyiniz.
Elde ettğiniz bilgileri dikkatlice not alarak belgelemelisiniz.

4. Elde ettğiniz bilgiler sonucunda tasarım konusunu tespit ediniz.
Konu tespitinde dikkate edeceğiniz noktaları haturlamak için bilgilerinizi gözden geçirmelisiniz.

5. Tespit ettğiniz konu doğrultusunda araştırma yöntemlerini belirleyiniz.
Tespit ettğiniz konunun trendlere uygun ve özgün olmasına özen göstermelisiniz.

6. Piyasada bulunan taki imalat ve satış mağazalarını inceleyiniz (Resim 2).

Resim 2: Satış mağazalarından görünümler
7. Mağazaların satış politikalarını araştırınız.

Ne tür takı imalatı yaptıklarını, hangi tüketici kitleşine hitap ettiklerini belirlemelisiniz.

8. Mağazaların teknolojik imkanlarının nasıl olduğunu ve hangi üretim tekniklerini kullandıklarını belirleyiniz.

Elde ettiği bilgileri detaylı şekilde not almalsınız.


10. Takı üretiminde kullanılan metal ve taşların özelliklerini araştırınız.


Elde ettiği bilgileri kontrol ederek yetersiz konuları görüşmelerle tamamlayınız.

12. Piyasa araştırması sonucu elde ettiği bilgileri, doküman ve fotoğrafları toparlayarak rapor hâline getiriniz ve dosyalayınız.

Raporunuzda bütün detayları ayrıntılarıyla belirtmelisiniz.

13. Piyasa araştırması sonucu raporunuuzu gözden geçirerek kontrol ediniz, eksik olduğunu konuları tekrar ele alınız.
ÖZLÇME VE DEĞERLENDİRME

Bu faaliyet sonunda kazandığınız bilgi ve becerileri aşağıdaki soruları cevaplandırarak ölçünüz.

Ölçme Soruları

Bu faaliyet kapsamında hangi bilgileri kazandığınızı belirleyebilmeniz için cümleler verilmiştir. Çümle doğru ise başındaki parantezin içerisine D yanlış ise Y harfini koyunuz.

1. ( ) Yaratıcılık, kişinin doğadan gördüğü nesneleri düşünümsel bir biçimde, kendine özgü bir biçim, işlevselliği, amacı olan varıktır.
2. ( ) Tasarım konusunu belirlerken tüketici isteklere, mevcut teknolojik gelişmelere uygun, günün moda eğilimleri ile bağlantılı konu seçilmelidir.
3. ( ) Yaratma işi veya yaratılaneye, bir buluşa kreasyon adı verilir.
4. ( ) İyi bir tasarımçı çizim yapmayı bildiği kadar piyasadaki rekabet ortamını, satış politikalarını iyi takip etmelidir.
5. ( ) Piyasa araştırmasında kalite kontrolü önemli değildir.

Değerlendirme

Değerlendirme Ölçeği

Açıklama

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri Evet ve Hayır kutucuklarına (X) işaret etmek için kontrol ediniz.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Gözlenecek Davranışlar</th>
<th>Evet</th>
<th>Hayır</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 Konuyu belirlemek için görsel ve yazılı yayınlar araştırınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2 Kütüphanelerden sanat akımları, geleneksel sanatlar vb. hakkında bilgileri dikkatlice inceleyerek not aldınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3 Elde ettiğiniz bilgiler doğrultusunda tasarım konusu tespit ettiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4 Seçtiğiniz konu doğrultusunda araştırma yöntemlerini belirlediniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>5 Piyasada bulunan mağazaları inceleyerek satış politikalarını tespit ettiniz mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>6 Mağazaların teknolojik imkânlarını, kullandıkları üretim tekniklerini, gelecekle ilgili görüşlerini araştırınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>7 Mağazaların kalite kontrol ilkelerine uygun çalışma yaptıklarını araştırınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>8 Piyasa araştırması sonucu elde ettiğiniz bilgileri toplayarak rapor hâline getirdiniz mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>9 Oluşturduğunuz raporunuzu gözden geçirerek kontrol ettiniz mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>10 Çalışmalarınızı zamanında bitirebildiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Değerlendirme

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz “Evet”ler kazandığın
AMAÇ

Bu faaliyette verilecek bilgiler doğrultusunda uygun ortam sağlandığında belirlenen konuya uygun materyaller toplayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

- Materyal toplama tekniklerini ve özelliklerini araştırınız. Taki tasarım için belirlenen konu doğrultusunda materyal (taş, metal, kordon, boncuk, ağaç kabukları vb. resim, takı örnekleri, doğalardan objeler toplayınız.
- Taki tasarımında tespit edilen konuya uygun materyal toplarken geleneksel, yeniyi ve evrensel özellik taşyan malzeme ve teknikler kullanmanın önemi araştırınız.

2. MATERYAL TOPLAMA TEKNİKLERİ

2.1. Araştırma Yapmak ve Veri Toplamak

- **Bilgi toplamak:** Uluslararası moda eğilimleri, işletme ve tüketici ihtiyaçları, ürünün üretimi için gerekli teknolojik ve teknik bilgi, ürünün işlevsel olması, fonksiyonallığı, doğa ve magazinler, müzeler, kütüphaneler ve kültürler, mağazalar araştırılmalıdır.

  Tasarımçı tüm bu topladığı verileri bir araştırma defterinde toplanmalıdır.

- **Araştırma çizimleri:** Tasarımçı, piyasada araştırma sırasında defterine not niteliğinde çizimler yapmalıdır. Piyasada moda niteliğinde olan müşteri talebinde ön sırada olan modellerdeki dış hatları yakalayarak ilham kaynağı olarak kullanabileceği çizgisel notlar tutmalıdır.

- **Materyal:** Taki tasarımında konu tespiti yapıldıktan sonraki aşama materyal toplamadır. Konu hakkında detaylı bilgi toplanmalıdır. Tasarının oluşmasında önemli yeri olan tasarım panosu için kullanlacak bilgi, resim, taş-metal örnekleri, bitkiler, kumaş parçaları, fotoğraflar ve bunun gibi bütün materyalleri kapsamaktadır. Bu nedenle materyal toplama bilinçli, sistemli bir şekilde karar verilen konu doğrultusunda yapılmalıdır.
2.2. Tasarım Araştırmaında İlham Kaynakları

- **Moda eğilimleri:** Bunlar güncel akımlardır.

Seçilen konunun güncel trendlere bağlılı olması düştünülecek yola çıkmalıdır. Yıllardır tekrar eden konular çevresinde tekrar tekrar tasarımlar yapmanın anlamı yoktur. Bunun için yaratıcı düşüncede ileriye dönüş, güncel trendleri takip eden yenilikçi çalışmalar hedef alınmalıdır.

Bu nedenle takı sektöründe bir yıl önce belirlenen trendlerden haberdar olmalı, yeni sezon için, kültürel özellikleri de içinde barındıran nitelikli tasarımlar oluşturulmalıdır.


- **Renk hikayeleri:** Taki sektöründe belirlenmiş trendlerden seçilen renk çeşitlerinin toplanarak bir düzen içinde yerleştirilmesidir. Bu çoğunlukla hikaye panosu ile birlikte yapılır.

- **Tasarım panosu:** Tasarım panosu; bilgi, resim, taş, metal örnekleri, bitkiler, kumaş parçaları, fotoğraflar ve bunun gibi bütün materyalleri kapsamaktadır.

- **Çeşitli taşlar, boncuklar, metaller:** Bir taki modeli tasarlarken ya elde var olan taş uygun bir model tasarlanır ya da istenilen bir taş yoksa model tasarlandıktan sonra o modele modelin metaline, metal rengine, formuna uygun taş seçilir. Taki formu ve taşın birebirile bir bütünlük oluşturması birinin diğerinin üstüne çıkmaması gerekmektedir.
Mercan

İnci

Yeşim Taşı
Ayrıca yapılan taki tasarımında modeli iyi yansıtabacak, istenen nitelikte şekillenecek, istenen renkte ve aranılan özellikle metallер seçilmeli ve metal yüzeyinde kullanılacak doku tespit edilmelidir.

Doku, bir cismin dokunulduğunda hissedilen ve bakıldığında görülen dış yüzeyinin yapısıdır.

Genel anlamda sanat ürünlerinde dokuyu, görme ve dokunma duyularıyla algılanan, kavganabilen, etki öğesi olarak tanımlayabiliriz. Sanat ürünlerinde eski temiz yüzey, boya ve çeşitli işlemler yoluyla önceden kararlaştırılmış görüntülerle birleştirilmiş istenirken günümüzde malzemeyi iç yapısına göre tanımlayıp onu kendi olanakları bakımından değerlendirip, malzemeyi dokusuna kendi örgütsel yapısına göre şekillendirilebilmeaktadır.


Tasarmının takı biçimini oluşturmanın dışında takımın seyirci üzerindeki etkilerini de hesaplayarak yüzey üzerinde oluşturacağı doku örgüsünden hareketle ürünün karakteristik özelliğini sunan biçimini vurgulaması beklenir.


Her türlü sanatsal faaliyet de olduğu gibi takı tasarımında birinci sorun, yeni ürün oluştururmadır. İnsan yaratımı ürün hâlinde, sanat yaptığı biçiminde, sana eren bir süreçtir. Çünkü sanat yaptığı sanatının hayal gücüne doğar ve belli bir fikrin maddi olarak sırlendirilmesi hâlinde oluşturulduktan sonra kendi yaratıcısından koparak bağımız şekilde var olmaya başlar. Birçok doku örneği de bu şekilde tesadüflere bağlı olarak ortaya çıkmış ve günümüzde kullanılmaktadır. Doku öğeleri öylesine zengindir ki tasarımını kendi manşığı ve deneyisel yöntemlerini kullanarak hiç oluşturulamamış ve denememiş dokular meydana getirebilir.
f- Çeşitli dönemlere ait takılar

Aşağıda çeşitli dönemlere ait takı örnekleri verilmiştir.:

Adı: Yüzük, taşlı
Cinsi: Altın ve grena
Geliş Yeri: Tokat
Geliş Şekli: Bilinmiyor
Boyutları: Yük.: 3,8 cm
Ağırlığı: 32,6 gr
Dönemi: İ.Ö. 1. yüzyıl-1.S. 1. yüzyıl

Adı: Yüzük, taşlı
Cinsi: Altın ve karneol
Geliş Yeri: Bilinmiyor
Geliş Şekli: Bilinmiyor
Boyutları: Yük.: 2,6 cm, gen.: 3,2 cm
Ağırlığı: 18,85 gr
Dönemi: İ.Ö. 1. yüzyıl - 1.S. 1. yüzyıl


Adı: Küpe (çift) kayık formlu  
Cinsi: Altın  
Geliş Yeri: Bilinmiyor  
Geliş Şekli: Bilinmiyor  
Boyutlar: Yük.: 4,4 cm, gen.: 3.8 cm  
Ağırlığı: 13,5 gr  
Dönemi: Bizans

Her ikisi de sağ kulağa takılan tek küpeler olup aynı envanter numarasında kayıtlıdır. Her ikisinin de çevresinde beşer tane kürecik olup bir tanesinde iki adet küre eksiktir. Ortada bitki motifinin iki tarafında birer tane stilize tavus kuşu figürü karşılıklı durmaktadır.

Adı: Küpe (tek) halkası diskli  
Cinsi: Altın, grena ve renkli cam  
Geliş Yeri: Bilinmiyor  
Geliş Şekli: Bilinmiyor  
Boyutları: Uz.: 4,5 cm, Gen.: 1,7 cm  
Ağırlığı: 5,1 gr  
Dönemi: İ.S. 3-4. yüzyıl


Çeşitli dönemlerden takı örnekleri
Bu konu ile ilgili detaylı bilgi edinmek için Takının Gelişimi modülünü inceleyiniz.

g- Günün modası
h- Magazin
i- Filmler
UYGULAMA FAALİYETİ

Konuya Uygun Materyal Toplama

Kullanılacak malzemeler:

- Konu ile ilgili görsel ve yazılı yayınlar
- Konuya uygun metal örnekleri
- Konuya uygun taş örnekleri
- Trendler
- Yüzey örnekleri

Aşağıdaki işlemleri yaptığınızda siz de konunuza uygun materyal toplayabileceksiniz.

- Materyal toplama tekniklerini gözden geçiriniz.
- Görsel yayınları gözlemleyiniz.

Konuya ilgili sergi, fuar gibi etkinliklere mutlaka katılmalısınız.

- Basılı kaynakları tarayarak konuya ilgili fotoğrafları toparlayınız.
- Konunuza uygun olarak kullanacağınız metal örneklerini seçiniz.
Taş çeşitlerini araştırınız, konunuza uygun olarak tasarımında kullanacağınız taş rengini tespit ediniz.

Seçtiğiniz taşın metalle uyumuna dikkat etmelisiniz.
- Konuya uygun takı formu örnekleri seçiniz. Seçiminizi yaparken moda akımlarına ve tüketici ihtiyaçlarını göz önünde bulundurunuz.
- Takıda kullanacağınız yüzey örnekleri ve doku verecek teknikleri tespit ediniz. Doku oluştururmda teknolojik imkanları ve yaratıcı fikirlerinizi kullanmalısınız.
- Kullanacağınız yardımcı materyalleri hazırlayınız.

- Yazılı, görsel kaynaklardan topladığınız bütün dokümanları gruplandırınız. Düzenli ve planlı çalışmalısınız.
ÖZLÇME VE DEĞERLENDİRME

Bu faaliyet sonunda kazandığınız bilgi ve becerileri aşağıdaki soruları cevaplandıranak ölçünüz.

Ölçme Soruları

Bu faaliyet kapsamında hangi bilgileri kazandığınızı belirleyebilmeniz için cümleler verilmiştir. Cümle doğru ise başındaki parantezin içerisine D yanlış ise Y harfini koyunuz.

1. ( ) Basılı kaynaklar, sergi defile, fuar gibi faaliyetleri kapsamaktadır.
2. ( ) Trend, güncel akımlardır.
3. ( ) Kuyumculukta kullanılan taşlar, kendi aralarında beş ayrırlarlar.
4. ( ) Mercan, inci, amatist kuyumculukta kullanılan değerli taşlardandır.
5. ( ) Taki yapımında altın, gümüş, platin gibi değerli metallerin yanında alpaka, pirinç, bakır, nikeli gibi yarı değerli metaller de kullanılmaktadır.

(Aşağıda verilen cümlelerin boşluklarına uygun kelimeleri yazarak cümleleri tamamlayıniz.)

7. Dokuların, insan üzerinde algıladığı nesneye ilişkin ........................................ etkiler bıraktığı bir gerçekdir.
8. Takında ......................... için takiya anlık kazandırılan öğe diyebiliriz.
10. ......................, .......................... karar verilen konu doğrultusunda yapılmalıdır.

Değerlendirme

Değerlendirme Ölçeği

Açıklama

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri Evet ve Hayır kutucuklarına (X) işaretli koyarak kontrol ediniz.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Gözlenecek Davranışlar</th>
<th>Evet</th>
<th>Hayır</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 Materyal toplama tekniklerini gözden geçirdiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2 Görsel yayınları gözleyerek konuya uygun bilgi topladınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3 Basılı kaynakları tarayarak konunuza uygun kullanacağınız örnekleri seçtiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4 Konunuzu yansıtan kullanabileceğiniz resimleri elde ettiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>5 Konunuza uygun metal seçtiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>6 Konunuza uygun taşı ve rengini tespit ettiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>7 Takı için form örneği seçerken özgün olmasına dikkat ettiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>8 Takıda kullanacağınız yüzey doku tekniklerini tespit ettiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>9 Temiz ve düzenli çalıştiniz mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>10 Çalışmanızı zamanında bitirebildeniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Değerlendirme

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz “Evet”ler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. "Hayır" larınız için ilgili faaliyetleri tekrarlayınız.
AMÂÇ

Bu faaliyette verilecek bilgiler doğrultusunda uygun ortam sağlandığında belirlenen konuya uygun topladığınız materyallerden tekniğe uygun olarak hikâye ve renk panosu hazırlayabileceksiniz.

ARAŞTIRMA

➢ Çeşitli tasarım ve moda ile ilgili kaynaklardan tasarım panosu örneklerini inceleyiniz. Çevrenizde bulunan sanat galerisi, sergi, defile, müze vb. yerlerde gözlemler yapınız. Hikâye panosunu düzenlendede kullanabileceğiniz görüş ve fikirleri not ediniz.

3. TASARIM PANOSU HAZIRLAMA

Hikâye ve renk panosunun bütünüğe tasarım panosu denir.


Renk panosu tasarım çalışmalarında hazırlanan tasarım ve koleksiyonun renklerinde ve renk konseptlerinde tasarımcıların gelecek sezon renk grupları ve tonları konusunda karar verebilmelerini sağlar.

Seçtiğiniz konu doğrultusunda elinizdeki materyallerden bir grup oluşturarak renk panonuzu meydana getirebilirsiniz.

b. Hikâye panosu: Hikâye panosu oluşturabilmek için seçilmiş metal örnekleri, taş örnekleri, kumaşlar, kurdele, çeşitli fotoğraflar, taki örnekleri, ilham kaynakları, faaliyet yeri gösteren resimler, renk panosu için hazırlanmış renk grupları vb. dokümanlar hazırlanmalıdır.

Hikâye panosunda ulusalaraşılı moda eğilimlerini yansıtacak giysi formları, renk eğilimleri, araştırma verileri ve konuya dayalı tekniklerle beraber doku tekniklerini yansıtan örnekler, takıyla ilgili her türlü obje, fotoğraflar kullanılabilir.

Resimler konsepte uygun kişinin ya da firmanın imajını destekleyen nitelikte olmalıdır. Ayrıca bu panoda, tasarımçıyı etkileyen, ona ilham veren her türlü resim, obje ve üç boyutlu malzeme de kullanılabilir.

Hikâye panosu, moda eğilimlerini ve ilgili sezonun moda hikâyelerinde vurgulanan temayı da destekleyici nitelikte olmalıdır.
Bu bakımdan hikaye panosunda bulunması gereken nitelikleri şöyle sıralayabiliriz:

- Seçilmiş malzemeler yani ana materyaller
- Temayı destekleyen uygulamalar, ürünler ya da yeri gösteren resimler
- Örneğin: Kültüre ilgili resimler, etnik takılarla ilgili resim ve fotoğraflar vb.
- Aksesuarlar; tokalar şapkalar, bilezikler, giysi üzerinde kullanılan aksesuarlar, düğmeler, tüyler, bilezikler
- Sezon ya da mevsimi vurgulayan takılar.
- Renk panosundan seçilmiş taş ve metal renkleri, ara malzeme renkleri
- İlham kaynakları ve model tasarımları, taki stiliyle ilgili örnekler (etnik takılar, modern takılar gibi)

Bu bilgilerden ve verilerden yola çıkılarak tüm hikaye, estetik anlayışıyla panoda belli bir akış içerisinde sergilenmelidir.

Hikaye panosu tasarımının yaratım kaynağı, aynı zamanda araştırma verilerinin bir aya getirildiği sanatsal bir tablodur. Tasarımçı, fikirlerinden yola çıkarak taki modellerini tasarım panosuna yoğunlaşarak üretecektir.
UYGULAMA FAALİYETİ

Tasarım Panosu Düzenlemek

Kullanılacak malzemeler:

- Görsel ve yazılı yayınılar
- Fotoğraflar
- Taş ve metal örnekleri
- Bilgisayar ve internet
- Makas, yapıtırıcı, renkli fon kâğıtları
- Tel
- Kuru bitki örnekleri
- Deniz kabukları
- İpler ve boncuklar vb.

Aşağıdaki örneği ve aşamaları dikkatlice inceleyiniz ve siz de konunuzu (daha önceki faaliyette belirlediğiniz) uygun bir tasarım panonuzu hazırlayınız.

1. Kullanacağınız malzemeleri temin ediniz.
2. Tasarım panosunda kullanacağınız metalleri seçiniz (Daha önceki uygulama faaliyetinde seçilmiş olan metaller kullanılabilecektir.).
   Siz de metal örneklerinizi isteğinize ve estetik bakış açınızı uygun olarak yerleştiriniz.
   Resimlerin temanzi (konu) yansıttıguna önemin göstermelisiniz (Daha önceki uygulama faaliyetinde seçilmiş olan metaller kullanılabilecektir.).
4. Elde ettiginiz materyalleri gruplandırınız.
5. Seçtiğinize renk gruplarını hazırlayınız.
6. Hikâye panosunda kullanacağınız renkleri uygun şekilde yerleşiriniz.
   Siz de renk gruplarınızı isteğinize ve estetik bakış açınızı uygun olarak yerleşiriniz.
7. Fon kâğıdına elinizdeki materyalleri yerleşiriniz.
Materyallerin yerleştirilmesi

Siz de materyallerinizi isteginize ve estetik bakış açınıza uygun olarak yerleştiriniz.

8. Birkaç denemeneden sonra kararınızı vererek tasarım panosunun son şeklini oluşturunuz.
9. Panoda kullanacağınız fotoğraf ve dokümanları dikkatlice yapıştırarak sabitleyiniz.

Doğru seçim yaparak temiz ve düzenli çalışmaya özen göstermelisiniz.

10. Tasarım panosunun son hâline bakarak kontrol ediniz.
ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME

Bu faaliyet sonunda kazandığınız bilgi ve becerileri aşağıdaki soruları cevaplandırarak ölçünüz.

Ölçme Soruları

Bu faaliyet kapsamında hangi bilgileri kazandığınızı belirleyebilmeniz için cümleler verilmiştir. Çümlle doğru ise başındaki parantezin içerisine D yanlış ise Y harfini koyunuz.

1. ( ) Hikâye ve renk panosunun bütününe tasarım panosu diyorumuz.
2. ( ) Kullanılacak renkler herhangi bir materyalden elde edilebilir.
3. ( ) Hikâye ve renk panosu için topladığınız dokümanları sanatsal bir şekilde düzenleyerek tasarım panosunu oluşturmazsınız.

Aşağıda verilen cümlelerin boşluklarına uygun kelimeleri yazarak cümleyi tamamlayınız.

4. Tasarım panosu hazırlarken …………………etmelisiniz.
5. Tasarım panosunda kullanılan resimlerin ……………yansıtmasına önem verilmelidir.
6. Panoda kullanacağınız ………………… ve ………………… dikkatlice yapıtıarak sabitleyiniz.
7. Tasarında kullanacağınız renk dizilerini göstermek için ………………… ………………… hazırlanır.

Değerlendirme

Değerlendirme Ölçüğü

Açıklama

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri “Evet” ve “Hayır” kutucuklarına (X) işaretli koyarak kontrol ediniz.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Gözlenecek Davranışlar</th>
<th>Evet</th>
<th>Hayır</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 Kullanacağınız malzemeleri temin ettiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2 Tasarım panosunda kullanacağınız metalleri seçerek hazırladınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3 Panoda kullanacağınız resimleri hazırladınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4 Elde ettiği siz materyalleri gruplandardınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>5 Fon kâğıdına elinizdeki materyalleri estetik bakış açısından dikkat ederek yerleştiriniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>6 Dokümanları fon kâğıdına sabitlediniz mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>7 Son hâlini kontrol ederek eksiklikleri tamamladınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>8 Temiz ve düzenli çalıştınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>9 Çalışmanızı zamanında bitirebildiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

Değerlendirme

Yeterlik Ölçme

Bu faaliyet sonunda kazandığınız bilgi ve becerileri aşağıdaki soruları cevaplanarak ölçünüz.

Ölçme Soruları

Bu faaliyet kapsamında hangi bilgileri kazandığınızı belirleyebilmeniz için cümleler verilmiştir. Cümle doğru ise başındaki parantezin içerişine D yanlış ise Y harfini koyunuz.

1. ( ) Tasarım, sanatçının doğadan edindiği izlenimleri bir amaç doğrultusunda hayal dünyasında kurgulaması sonucunda beliren yeni biçimin sanat yapıtı hâline gelisme sırasında yönlendirici olan proje, çizim, maket ve buna benzer ürünlerin tümüdür.

2. ( ) Taki tasarımları 3 boyutlu bir çalışmıdır.

3. ( ) Malzeme hakimiyeti ve kavramları açısından bakıldığında taki tasarıları resim sanatı ile benzerlik göstermektedir.

4. ( ) Yaratıcılık sadece düşüncenin malzeme ile ifade edilmiş anlam biçimidir.

5. ( ) Tasarım, tasarlayıcı isı veya tasarımın şekli, tasavvur anlamına gelir.

6. ( ) Kaleme alınan ilk şekle tasarı denir.

7. ( ) Bir tasarım önce tasar hâline gelip sonra geliştirilerek tasarı hâline getirilir.

8. ( ) Taki alanları ile ilgili teknolojik, teknik, sanatsal bilgi ve beceriye sadece ilgili, tasarımın sanat yapısı ve içeriğiyle ilgili örneklere hikaye panosu denir.

9. ( ) Bir tasarımın tasarım hâline gelmesi sırasında tasarımın tasarımını uygun olup olmadığını kontrol etmek için gözle zihin arasında kurulan hayali köprüye gösömelir.

10. ( ) İki boyutlu etkisi veren biçimler, biçim grupları ya da alanlara zemin denir.

11. ( ) Bir biçimin oluşabilmesi için o şeyin belirli ya da kuvvetli çerven çizgilerinin bulunması gerekmektedir.

12. ( ) Değişiklik ihtiyacını ve süslenme özentisiyle toplum yaşamını giren kaifî yeniliklere moda adı verilir.

13. ( ) Taki tasarımında tüketici isteklerine, mevcut teknolojik gelişimlerde uygun, günün moda eğilimlerini yansıtan bir konu seçilmele imkansızdır.

14. ( ) Piyasa araştırması yaparken ürünün hangi kitleye hitap ettiği üzere durulamamalıdır.

15. ( ) Taki tasarımında konu tespiti yapılmadan önce materyal toplamalı ve toplanan materyallere göre konu tespiti yapılmalıdır.

16. ( ) Modeli iyi yansıtabacak, istenilen nitelikte şekillenecek, istenilen renkte ve aranılan özellikle metaller seçilmesi ve metal yüzeyinde kullanılacak doku tespit edilmelidir.

17. ( ) Film ve magazinler tasarım araştırmasında ilham kaynağı değildir.

18. ( ) Hikaye ve renk panosunun bütününe tasarım panosu denir.

19. ( ) Tasarımında kullanılabilecek rengin dizilerini göstermek için hikaye panosu hazırlanır.

20. ( ) İlham kaynakları ve model tasarımları, takı stiliyle ilgili örneklerle hikaye panosunda yer verilmemelidir.
**Değerlendirme Ölçüğü**

**Açıklama**

Bu faaliyet kapsamında aşağıda listelenen davranışlardan kazandığınız becerileri **Evet** ve **Hayır** kutucuklarına (X) işaret koyarak kontrol ediniz.

<table>
<thead>
<tr>
<th>Gözlenecek Davranışlar</th>
<th>Evet</th>
<th>Hayır</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1 Görsel ve yazılı yayınları inceleyerek doküman topladınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>2 Elde ettiğiniz bilgiler doğrultusunda tasarım konusunu tespit ettiniz mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>3 Tasarım konunuzu sınırlardınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>4 Tespit ettğiniz konu doğrultusunda araştırma yöntemlerini belirlendiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>5 Mağazaların satış politikalarını, kalite kontrol ilkelerini ve hangi üretim teknliğini kullanıdıklarını tespit ettiniz mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>6 Elde ettiğiniz bilgiler ile piyasa araştırma raporu hazırladınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>7 Tespit ettğiniz konu doğrultusunda fotoğraf, taş, metal vb. örnekleri topladınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>8 Tasarım panosunu düzenmek için gerekli araç gereçleri hazırladınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>9 Elde ettiğiniz dokümanları konuya uygun şekilde gruplandrdınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>10 Dokümanları fon kâğıdı üzerine estetik şekilde düzenlediniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>11 Hikâye panosunun içinde renk panosunu oluşturdunuz mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>12 Temiz ve dikkatle materyalleri fon kâğıdın sabitlediniz mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>13 Son kontrollerini yaptınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>14 Temiz ve düzenli çalışınız mı?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>15 Çalışmanızı zamanında bitirebildiniz mi?</td>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Değerlendirme**

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz “Evet”ler kazandığınız becerileri ortaya koyuyor. "Hayır"ların için ilgili faaliyetleri tekrarlayıniz.
**CEVAP ANAHTARLARI**

Öğrenme Faaliyeti-1 Cevap Anahtarı

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>Y</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Öğrenme Faaliyeti-2 Cevap Anahtarı

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>özgün</td>
</tr>
<tr>
<td>7</td>
<td>psikolojik</td>
</tr>
<tr>
<td>8</td>
<td>doku</td>
</tr>
<tr>
<td>9</td>
<td>taşlar, görsel kaynaklar</td>
</tr>
<tr>
<td>10</td>
<td>materyal toplama</td>
</tr>
</tbody>
</table>

Öğrenme Faaliyeti-3 Cevap Anahtarı

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>estetik</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>tema</td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>fotoğraf dokümanlar</td>
</tr>
<tr>
<td>7</td>
<td>renk panosu</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Modül Değerlendirme Cevap Anahtarı

<p>| | |</p>
<table>
<thead>
<tr>
<th></th>
<th></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>1</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>2</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>3</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>4</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>5</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>6</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>7</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>8</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>9</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>10</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>11</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>12</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>13</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>14</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>15</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>16</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>17</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>18</td>
<td>D</td>
</tr>
<tr>
<td>19</td>
<td>Y</td>
</tr>
<tr>
<td>20</td>
<td>Y</td>
</tr>
</tbody>
</table>
ÖNERİLEN KAYNAKLAR

- TÜRE Altan, M Yılmaz SAVAŞÇIN, Kuyumculuğun Doğuşu, Goldaş Kültür Yayınları.
- TÜRE Alyan, M Yılmaz SAVAŞÇIN, Anadolu Antik Takıları, Goldaş Kültür Yayınları.
- Çevrenizde bulunan Takı tasarım atölyeleri, Ustaları ve Tasarımçılar
KAYNAKÇA

- GÜNGÖR İ.Hulusi, **Temel Tasarım**, İstanbul, 1972.
- Neslihan, Tasarrım ile ilgili özel ders notları.
- MÜRŞİDİYE, Tasarrım notları.
- GEZEK Diğdem, Elvan GEZEK, Taki Yapımı ve Tasarımı 1, İnkılap Yayınevi, 2005.