

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI



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 Notlarıdır).
- 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, amaçlanan yeterliği kazandırmak koşulu ile eğitim öğretim sırasında geliştirilebilir ve yapılması önerilen değişiklikler Bakanlıkta ilgili birime bildirilir.
- Örgün ve yaygın eğitim kurumları, işletmeler ve kendi kendine mesleki yeterlik kazanmak isteyen bireyler modüllere İnternet üzerinden ulaşabilirler.
- Basılmış modüller, eğitim kurumlarında öğrencilere ücretsiz olarak dağıtılır.
- Modüller hiçbir şekilde ticari amaçla kullanılamaz ve ücret karşılığında satılamaz.

İÇİNDEKİLER

| | |
|--|----|
| AÇIKLAMALAR | ii |
| GİRİŞ | 1 |
| ÖĞRENME FAALİYETİ- 1 | 3 |
| 1. TASARIM..... | 3 |
| 1.1. Tasarımın Tanımı ve Önemi | 3 |
| 1.2. Tasarımda Yaratıcılık..... | 7 |
| 1.3. Tasarımda 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. Tasarımcı | 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. MATERYAL 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 |

AÇIKLAMALAR

| | |
|--|---|
| KOD | 214T00005 |
| ALAN | Kuyumculuk |
| DAL/MESLEK | Takı İmalatçılığı |
| MODÜLÜN ADI | Takı Tasarım 1 |
| MODÜLÜN TANIMI | Takı tasarım için araştırma yapma, tasarım ilkelerine uygun tasarım panosunun hazırlanması amaçlanmıştır. |
| SÜRE | 40/24 |
| ÖN KOŞUL | Takı detay çizimi modülünü başarmış olmak |
| YETERLİK | Tasarım panosu hazırlamak |
| MODÜLÜN AMACI | Genel Amaç Bu modül ile öğrenci, gerekli tasarım atölyesi sağlandığında takı tasarımı için araştırma yaparak tasarım ilkelerine uygun tasarım panosu hazırlayabilecektir. Amaçlar 1.Tasarım konusunu belirleyip konuya uygun piyasa araştırması yapabilecektir. 2.Belirlenen konuya uygun materyal toplayabilecektir. 3.Topladığınız materyallerden tekniğe uygun hikâye ve renk panosu hazırlayabilecektir. |
| EĞİTİM ÖĞRETİM ORTAMLARI VE DONANIMLARI | Takı tasarım atölye ortamı, tasarım materyalleri |
| ÖLÇME VE DEĞERLENDİRME | Modülün içinde yer alan her öğrenme faaliyetinden sonra, verilen ölçme araçlarıyla kazandığınız bilgileri değerlendireceksiniz. Öğretmen, modül sonunda size ölçme aracı (Test, çoktan seçmeli, doğru yanlış vb.) uygulayarak modül uygulamaları ile kazandığınız bilgileri değerlendirecektir. |

GİRİŞ

Sevgili Öğrenci,

İnsanoğlunun tarihiyle beraber takı kültürünün varolduğunu biliyoruz. İnanış, sihirli güç ve güzel görünme dürtüleriyle günümüze kadar gelen takı sanatı, çok zenginlik göstermektedir. İlk çağlarda doğal malzemelerle yapılan takılar, zamanla metal ve değerli taşlarla yapılmıştır. Geçmişten günümüze tasarlama anlayışına baktığımızda denemeye dayanan tasarlamanın takı kültüründe çok etkili olduğu görülür. Tasarımcı deneme yanılma yoluyla elindeki malzemeye şekil vermeye çalışır. Takı tasarlama ve biçimlendirme, değişik yollarla uygulanarak ve biçimlendirilerek süregelmiştir. Günümüzde metal işleme teknolojisi, taş işleme teknikleri gibi, takı üretimindeki makineleşme çok hızla ilerleyen bir sektör durumdadır.

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

Dünya piyasalarında rekabet edebilecek takıların oluşması, piyasada tercih edilen ürünler meydana getirebilmek her şeyden önce iyi bir takı tasarımcının zihninde planlanmasıyla oluşacaktır. Bu da araştırmacı, yaratıcı düşüncelerle iyi yetişmiş elemanlarla mümkündür. Takı sektöründe başarılı ve eğitilmiş takı tasarımcılara ihtiyaç vardır.

Tasarımcı ,yapılacak takı tasarımı içindüşünceyi ve çözümleri zenginleştirecek yolları araştırabilmelidir. Takı tasarlarken yaratıcı çözümleri hazırlayıcı bir yolun izlenmesi Yaratıcılığın sınırlarını zorlayıcı özellikler üzerinde durmalıdır. Takı tasarımı sadece eline kalemi alıp çizmek değildir. Başarılı bir takı tasarımcısı, elindekiyle yetinmeyip araştıran, yenilikleri fuar, sergi-defile gibi etkinliklerden takip eden, dünya trendlerine uygun çağdaş düşünebilen aynı zamanda da geleneksel takı kültürünün, modern tarza dönüştürebilen çok yönlü bireylerdir.

Modülün amacı, Tasarımcının, tasarımın ve yaratıcılığın ne olduğunu anlatarak tasarımda araştırmanın, bilgi toplamanın, kullanmanın önemini; güncel trendler doğrultusunda piyasadaki rekabet ortamına uygun tema seçerek doğru tasarım panosunu oluşturma becerisini kazandırmaktır.

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

ÖĞRENME FAALİYETİ- 1

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 çalışmalarını sergi salonlarını, müzeleri ve çeşitli takı imalat atölyelerindeki tasarım bölümlerini gezerek gözlemleyebilirsiniz.
- Yaptığımız araştırma ve gözlemlerden elde ettiğiniz bilgileri düzenleyip konuyu açıklayan bir sunum hazırlayarak arkadaşlarınızı bilgilendiriniz.

1. TASARIM

1.1. Tasarımın Tanımı ve Önemi



Tasarım, Yapmak yada meydana getirmek istediğiniz şeyi, değerlendirme yapmadan yadameydana getirirmeden önce sonucundan emin oluncaya kadar yaptığımız simülasyondur. Bir amaca yönelmiş problem çözme yöntemidir. Tasarım, yaşam standardını yükseltmek amaçlı kişisel istekleri karşılayan ürün oluşturabilmek için yaratıcı sürecin olduğu düşünsel ve maddi çalışma sürecidir. Bunu ürünün gerçekleşmesi izler. Yeni ve başarılı bir takı tasarımının çok yönlü kullanıcı isteklerini de karşılaması, kullanıcının takı ile bütünleşmesi ve o takıda kişisel isteklerini araması yeni ürünün başarılı olabilmesi için çok önemlidir.

İnsanoğlu var olduğu günden bu yana doğanın verdikleriyle yetinmeyip zihninde tasarladığı biçimleri nesnelere dönüştürerek yaşamını kolaylaştırmaya ve güzelleştirmeye çalışmıştır. Tasarım insan olmanın bir özelliği ve sonucudur.

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

Tasarım bütün alanlarda olduğu gibi kuyumculuk sektöründe de en temel öğelerden biridir. Altın, gümüş gibi değerli metal ve taşlara şekil verilirken farklı yaşam kültürlerine sahip, farklı din ve ırka mensup, farklı ülkelerde yaşayan bütün insan topluluklarına hitap etmek; kitlelere özgün takı tasarımlarıyla ulaşmak, her kişiye özel takıların oluşmasını sağlamak, tamamen kendini iyi yetiştirmiş teknolojiyi ve dünya trendlerini takip edebilen kaliteli, çağdaş düşünen tasarımcının 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 kullanılırsa kullanılсын iyi bir tasarım ve tasarıma uygun teknik özellikler uygulanmamışsa o takı hiçbir estetiğe, çekiciliğe ve özelliğe sahip değildir. Kullanıcı için tasarımın anlamı vardır. Yeni tasarım yararlı ve güvenli olmalıdır. Tasarım kolay kullanılmalı ve kullanıcıya kişisel seçim imkanı sağlamalıdır. Buluş niteliğinde üretilen takı belli bir süre boyunca aksamadan kullanılmalabilmelidir. Tasarımda o ana kadar bilinmeyen bir çözümün ortaya çıkarılmasına dönük yöntemli çalışmaya buluş diyoruz.



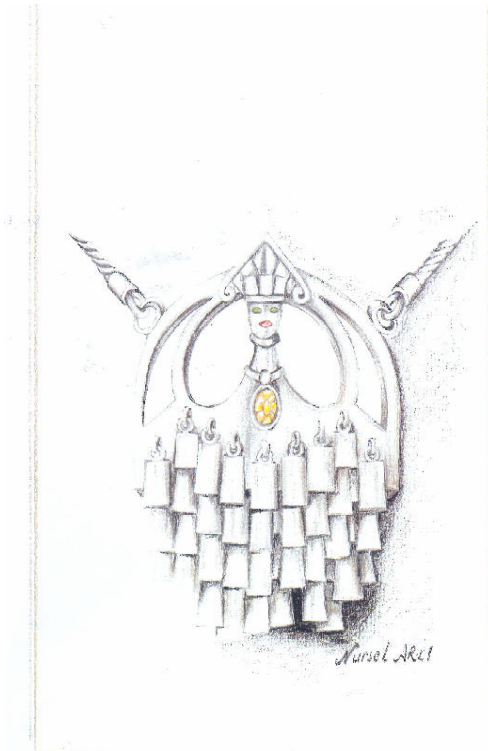
Kuyumculukta teknoloji, formal deęerler ve sembolizm her zaman var olmuştur. Böylece takı tasarımı da dięer görsel sanat faaliyetleri ile aynı paralelde gelişerek yaratıcı bir ifade ortamı kazanmıştır.

Takı tasarımı üç boyutlu bir çalışmadır. Bu özellięi ile malzemeye hâkimiyet ve kavramlar açısından en çok heykel sanatı ile benzerlik göstermektedir. Bu açıdan bakarsak takıyı-mücevheri sergileme alanı insan bedeni olan bir sanat eseri olarak nitelendirilebileceğimiz statüyü hak edecek güçte bir sanat yaptı olmalıdır.





1.2. Tasarımda Yaratıcılık



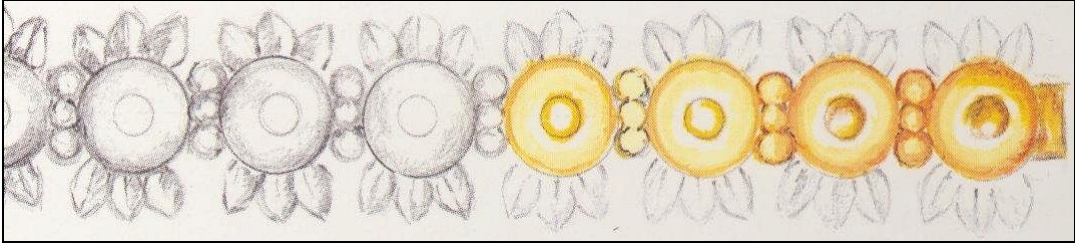
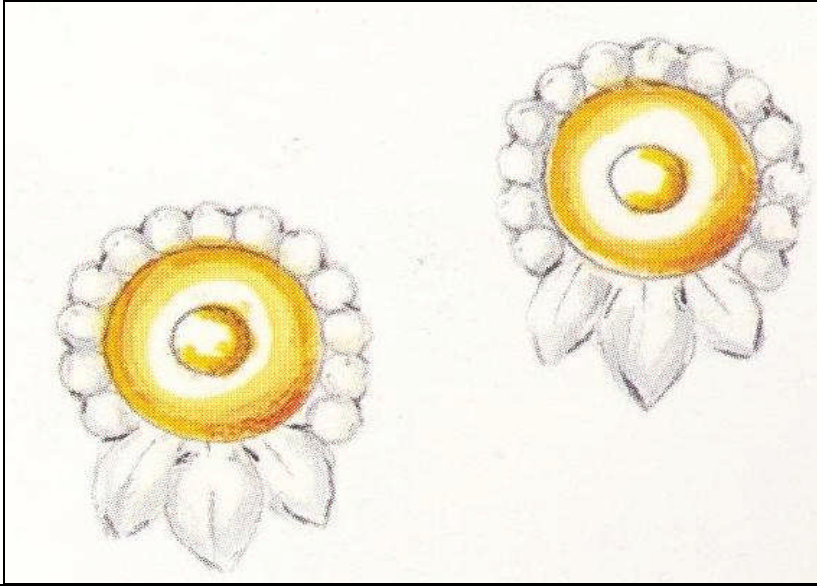
Kimilerimiz kabuklarına çekilip varlıktan yokluğa kadar evrendeki şeyleri alışkanlık içinde seyretmeyi sürdürür. Onlar için yaşama dair ne varsa olağandır. Yaratıcı insan ise izlenim ve heyecana sahiptir. Gördüğü her şeye sanki yaşama yeni başlamış bir çocuğun nesnelere ilk karşılaşma anındaki gibi merakı, heyecanıyla bakar. Takı tasarımının da yaratıcı düşünce önemlidir. Yeni ve geçerli fikirlere dayalı bir düşünme ve uygulama sürecine tasarımında yaratıcılık diyoruz..

Yaratıcılık sadece düşüncenin malzeme ile ifade edilmiş anlatım biçimi de değildir.Yeni ve geçerli fikirlerin belirginleşmesiyle sonuçlanan bir düşünce ve uygulama sürecidir. Üretilen ürünün ne kadar yeni olduğu düşüncesinin farklılığı ile oluşmaktadır.Tasarım yapan kişi; iyi bir gözlemci olarak yeni eğilimleri, teknolojik ilerlemeleri ve yaşadığı dönem içinde güncel, sanatsal, felsefi, sosyolojik vb. sorunları takip ederek yakından izlemelidir.Tasarımda kullanılacak bütün fikirlerin geçerli olması kesin bir zorunluluktur ve tasarlanan üründe buluş gerçekleştirilmelidir. Günün moda akımlarını (giyside, aksesuarda, materyalde vb.), malzemeyi, teknik bilgiyi çağdaş bir beğeni anlayışı içinde yorumlayarak tüketiciye sunmak zorundadır.Tasarımcı kendi yaratıcılığını geliştirebilmeli,düşünceyi ve çözümleri zenginleştirecek yolları araştırabilmelidir.Kullanıcıya yönelik olan öneriler belirlemeliçeşitli ve karmaşık verileri hızla düzenleyebilmeyleyerek yalın ve basit çözümlerle yaratıcı olabilmelidir..

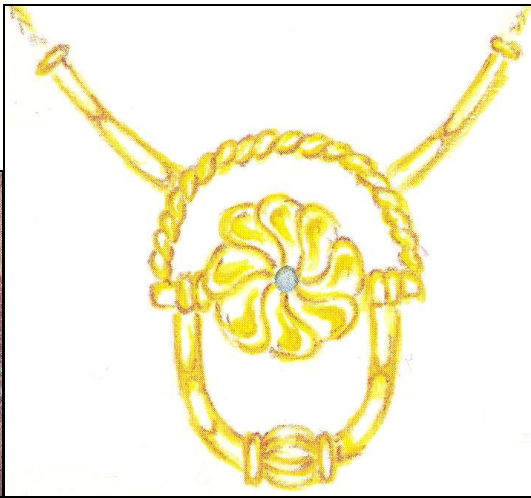
⇒ Aşağıda verilen tasarımda yaratıcılıkla ilgili örnekleri inceleyiniz.

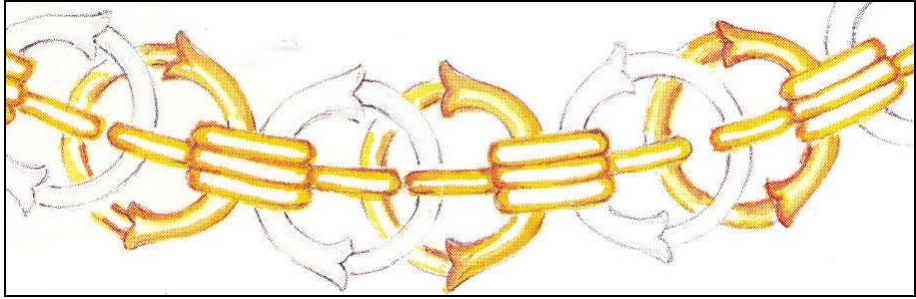
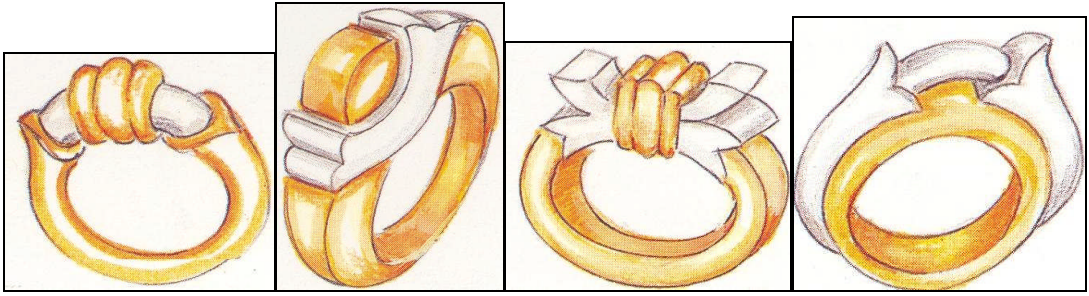
Örnek 1





Örnek 2





Örnek 3





1.3. Tasarımda 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 standardını yükseltmek amaçlı kişisel istekleri karşılayan ürün oluşturabilmek için yaratıcı sürecin olduğu düşünsel 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 şekille zihnimizde tasarladığımız şekli kıyaslama olanağı elde ederiz. Düşüncemizde beliren şekil üzerindeki eksiklikleri ya da fazlalıkları saptayarak hayalimizde var olan şekli tekrarlarla geliştirip tasar hâline getiririz.

1.3.4. Tasar

Bir tasarım önce tasarı hâline gelip sonra geliştirilerek tasar hâline getirilir. Bir tasar görsel anlamda ne kadar güzel olursa olsun son şeklini aldığına ona tasar denebilmesi için bir amaca hizmet etmesi, iyi bir gözlem ve düşünce ürünü olması, üretilebilirliğinin olması, içinde yaratıcılık değerlerinin yani alışlagelmiş biçimlerden ve daha önce üretilmiş olanlardan farklılık gösterip kendine has özelliklerinin bulunması gerekmektedir.

1.3.5. Tasarımcı

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

1.3.6. Görsel İdrak

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

Bir taraftan göz adeta zihnimizdeki tasarımı görüyormuş gibi olur ve beynimiz ona benzer bir şey çizmek için elimize emir verirken diğer taraftan çizilen tasarımı gözümüz görerek beynimiz bu görüntünün tasarıma uygun olup olmadığını kontrol eder.

Görsel idrakın iki yönlü çalışmasıyla hem beyinden kâğıda hem de kâğıttan beyine doğru geçiş ve kontrol sağlanmış olur.

1.3.7. Zemin

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

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

1.3.8. Şekil

Görsel idrakta önde görünen 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

Çevre çizgileriyle belirli bir hâle gelen herhangi bir şekil biçime sahip demektir. Bir kare, bir dikdörtgen ayrı ayrı biçimlerdir. Büyüklükleri aynı bile olsa bir dik üçgen, bir ikizkenar üçgen ayrı ayrı biçimlere sahiptirler. Buna karşılık büyüklükleri farklı iki dairenin biçimleri aynı, sadece ölçüleri farklıdır. Bir biçimin oluşabilmesi için o şeyin belirli ya da kuvvetli çevre çizgilerinin bulunması gerekmektedir.

1.3.10. Kreasyon

Yaratma işi veya yaratılan şeye, bir buluşa 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 ihtiyacı veya süslenme özentisiyle toplum yaşamına giren geçici yeniliklere moda adı verilir.

1.4. Tasarım Aşamaları

İnsanların ilkel çağlardan itibaren çeşitli amaçlarla kullandıkları takılar farklılıklar göstermektedir. Çeşitli inanışlar, yaşam kültürlerinin simgesi, toplumdaki statü göstergesi vb. ifadelerle kullanılan takılarda çok farklı gereçler (tüy, boncuk, deri vb.), metaller taşlar kullanılmaktadır. Takının hem ifadesinin gücü bakımından önemi hem de kullanıldığı araç, gereç ve tekniklerin zenginliği nedeni ile takı tasarım aşamaları çok iyi bir gözlem, araştırma ve sistemli bir çalışmayı gerektirmektedir. Sadece takı tasarım metali ve taşı birlikte kullanmak veya bir takı olması için çizim yapmak olarak düşünülmemelidir. Takı tasarım, uygulanacak takının metalini, tekniğini, kullanılacak yeri, ifade etmesi istenen gücü vb. özelliklerinin tasarımcının yaratıcı kabiliyeti ile yorumlanıp bir bütün olarak yorumlanmasıdır. Tasarımda mutlaka yaratıcılık, özgünlük ve fonksiyonelliğin olması gerekmektedir.

Takı tasarımda başarı olmak için uygulanacak tasarım aşamalarını şöyle sıralayabiliriz:

- Tasarım konusunu belirlemek
- Proje konusu ile ilgili araştırma yapmak veri toplamak
- Tasarım panosu hazırlamak
- Takı biçimi seçmek
- Örnek çizimleri yapmak
- Modelden model geliştirmek
- Takının modeline karar verme
- Örnek ürün için kalıp hazırlamak
- Kalıp analizi yapmak
- Ürün kontrolü (Denenmesi) yapmak
- Gerçek ürün (Prototip) hazırlamak
- Üretim çizimi yapmak
- Kalite kontrolü yapmak
- Maliyet hesabı çıkarmak
- Sunuş çizimleri hazırlamak
- Tasarım raporu hazırlamak
- Dosyalamak

1.5. Konuyu Belirlemek 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 seçilebilir. Ancak, seçilen konuda sınırlandırmalar yapılmalıdır. Şayet tarihî bir dönemden yola çıkıyorsak o döneme özgü bir parça, konumuzun ana başlığını oluşturmalıdır. Selçuklu dönemi diyorsak konumuzu 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 kitlesine uygunluğu, piyasadaki arz talep durumunun belirlenmesi, rekabet durumu, satış politikası vb. özelliklerin araştırılıp tespit edilmesi için piyasa araştırması yapılmalıdır.

Yapılacak tasarım doğrultusunda üretilen takıların doğru kitleye ulaşması, ihtiyaçlara cevap vermesi, aranılan nitelikte ürünler olması için piyasa araştırmasındaki verilerin doğru tespit edilerek değerlendirilmesi gerekmektedir.

İyi bir tasarımcı çizim yapmayı bildiği kadar piyasadaki rekabet ortamını, satış politikalarını iyi takip etmeli, güncel temaları, kullanılan metal özelliklerini aranılan nitelikte, fiyatta ve uygun üretim teknolojilerini seçmede kararlı davranabilmelidir. Piyasadaki üretim öncesi, sonrası ve pazarlama aşamalarını bir bütün olarak değerlendirebilmek, iyi bir piyasa araştırması ve gözlemler ile gerçekleşir. Başarılı bir piyasa araştırması sonucunda üretilen 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 takıya etkisi
- Piyasada bulunan mağazaların satış politikaları
- Satışı düşünülen ürünün tavan ve taban fiyatları (yapılacak üründe istenen en yüksek ve en düşük fiyatın ne olacağı 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 tümüdür.)
- Tüketici kitlesinin takı hakkındaki düşünceleri (hangi amaçla alındığı, yatırım, hediye, zevk vb.)
- Tüketicilerin eğitim ve gelir düzeylerine göre takı eğilimleri

UYGULAMA FAALİYETİ

Konuyu 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 ettiğiniz dergi katalog, broşür vb. yayınları dikkatlice inceleyiniz.

Bulduğunuz bütün kaynaklardan eski ve yeni takı örneklerini inceleyiniz.

3. Kütüphanelerden sanat akımlarını, geleneksel sanatların özelliklerini belirten yazılı ve görsel yayınları inceleyiniz.

Elde ettiğiniz bilgileri dikkatlice not alarak belgelemelisiniz.

4. Elde ettiğiniz bilgiler sonucunda tasarım konusunu tespit ediniz.

Konu tespitinde dikkat edeceğiniz noktaları hatırlamak için bilgilerinizi gözden geçirmelisiniz.

5. Tespit ettiğiniz konu doğrultusunda araştırma yöntemlerini belirleyiniz.

Tespit ettiğiniz konunun trendlere uygun ve özgün olmasına özen göstermelisiniz.

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



Resim 2: Satış mağazalarından görünüm

7. Mağazaların satış politikalarını araştırınız.

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

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

Elde ettiğiniz bilgileri detaylı şekilde not almalısınız.

9. Mağazaların gelecekle ilgili planlarını ve kalite kontrol ilkelerine uygunluğunu belirleyiniz.

10. Takı üretiminde kullanılan metal ve taşların özelliklerini araştırınız.

11. Bütün konuları detayları ile araştırarak bilgi ve dokümanlarınızı toparlayınız.

Elde ettiğiniz bilgileri kontrol ederek yetersiz konuları görüşmelerle tamamlamalısınız.

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

Raporunuzda bütün detayları ayrıntılarıyla belirtmelisiniz.

13. Piyasa araştırması sonucu raporunuzu gözden geçirerek kontrol ediniz, eksik bulduğunuz konuları tekrar ele alınız.

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. Cümle doğru ise başındaki parantezin içerisine D yanlış ise Y harfini koyunuz.

1. () Yaratıcılık, kişinin doğadan gördüğü nesnelere düş dünyasında değiştirmesiyle oluşan yeni, kendine özgü bir biçimi, işlevselliği, amacı olan varlıktır.
2. () Tasarım konusunu belirlerken tüketici isteklerine, mevcut teknolojik gelişmelere uygun, günün moda eğilimleri ile bağlantılı konu seçilmelidir.
3. () Yaratma işi veya yaratılan şeye, bir buluşa kreasyon adı verilir.
4. () İyi bir tasarımcı çizim yapmayı bildiği kadar piyasadaki rekabet ortamını, satış politikalarını iyi takip etmelidir.
5. () Piyasa araştırmasında kalite kontrolü önemli değildir.

Değerlendirme

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevapladığınız konularla ilgili öğrenme faaliyetlerini tekrarlayınız. Cevaplarınızın tamamı doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz.

Değerlendirme Ölçeği

Açıklama

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

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

Değerlendirme

Uygulama faaliyetinde kazandığınız davranışlarda işaretlediğiniz “Evet”ler kazandığınız

ÖĞRENME FAALİYETİ- 2

AMAÇ

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

ARAŞTIRMA

- Materyal toplama tekniklerini ve özelliklerini araştırınız. Takı tasarım için belirlenen konu doğrultusunda materyal (taş, metal, kordon, boncuk, ağaç kabukları vb. resim, takı örnekleri, doğadan objeler toplayınız.
- Takı tasarımında tespit edilen konuya uygun materyal toplarken geleneksel, yöresel özellik taşıyan malzeme ve teknikleri kullanmanın önemini araştırınız.

2. MATERYAL TOPLAMA TEKNİKLERİ

2.1. Araştırma Yapmak ve Veri Toplamak

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

Tasarımcı tüm bu topladığı verileri bir araştırma defterinde toplamalıdır.

- **Araştırma çizimleri:** Tasarımcı, piyasa araştırması 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:** Takı tasarımında konu tespiti yapıldıktan sonraki aşama materyal toplamadır. Konu hakkında detaylı bilgi toplanmalıdır. Tasarımın oluşmasında önemli yeri olan tasarım panosu için kullanılacak 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.

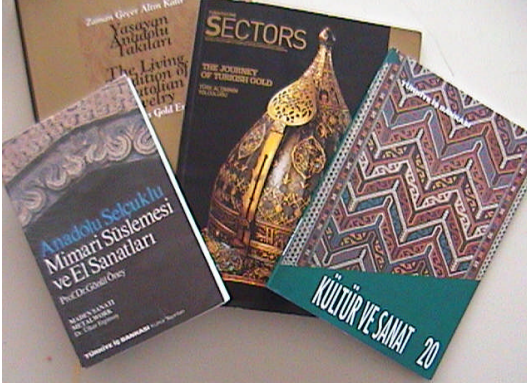
2.2. Tasarım Araştırmasında İlham Kaynakları

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

Seçilen konunun güncel trendlere bağlantılı olması düşünülerek yola çıkılmalıdır. Yıllardır tekrar eden konular çevresinde tekrar tekrar tasarımlar yapmanın anlamı yoktur. Bunun için yaratıcı düşüncede ileriye dönük, 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.

- **Basılı ve görsel kaynaklar:** Ansiklopedi, gazete, dergi, konuyla ilgili yayınlar, kataloglar incelenir. Basılı kaynaklardan elde edilen bilgiler, fotoğraflar toplanır.



Görsel kaynaklar ise defile, fuar, sergiler ve müzeleri kapsamaktadır. Seçilen konuya uygun bütün görsel kaynaklardan yararlanma yoluna gidilmelidir. Örneğin; bir takı defilesini izlemek, fuarlara katılarak gözlemler yapmak takı tasarımında önemli kaynak teşkil edecektir. Takı tasarımı için sadece takıyla ilgili sergi ve defileleri takip etmek yeterli değildir. Farklı sanat dallarını takip etmek, resim-heykel sergilerini gezmek, takıyı tamamlayan giysi defilelerini ve bunun gibi sanat etkinliklerine katılmak gerekir. Farklı bakış açıları kazanmak için yeni teknolojik gelişmeleri takip ederek materyal toplamak için görsel kaynaklar yakından takip etmelidir.

- **Renk hikâyeleri:** Takı sektöründe belirlenmiş trendlerden seçilen renk çeşitlerinin toplanarak bir düzen içinde yerleştirilmesidir. Bu çoğunlukla hikâye 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 takı modeli tasarlanırken ya elde var olan taşta uygun bir model tasarlanır ya da istenilen bir taş yoksa model tasarlandıktan sonra o modele modelin metaline, metal rengine, formuna uygun taş seçilmelidir. Takı formu ve taşın birbiriyle bir bütünlük oluşturması birinin diğerinin üstüne çıkmaması gerekmektedir.



Alexsandrit taşı



Amatist



Elmas



Zümrüt



Sitrin



Turkuaz (Firuze)



Mercan



İnci



Yeşim Taşı

Ayrıca yapılan takı tasarımında modeli iyi yansıtacak, istenilen nitelikte şekillenecek, istenilen renkte ve aranılan özellikte metaller 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, kavranabilen, etki ögesi olarak tanımlayabiliriz. Sanat ürünlerinde eskiden yüzey, boya ve çeşitli işlemler yoluyla önceden kararlaştırılmış görüntülere büründürülmek istenirken günümüzde malzemeyi iç yapısına göre tanımlayıp onu kendi olanakları bakımından değerlendirip, malzemenin dokusunu kendi örgütsel yapısına göre şekillendirilebilmektedir.

Doku takı için önemli bir faktördür. Takıda doku için takıya anlam kazandıran öge diyebiliriz. Özgün bir tasarımın oluşturulması sürecinde takının özgünlüğünü, ifadesini salt biçimiyle sağlamak mümkün olmayacaktır. Ürünün dokusunun da en az biçimi kadar önem taşıdığını kavramak durumundayız. Öyle ki takının iç yapısına, biçimsel anlatımına uyan bir doku örgüsüyle kaplanmış ve tamamlanmış hâli, sözünü ettiğimiz bireysel anlatım bütünlüğünün başarıyla sunumudur. Sunumu yapan biçim ve doku ise biçimin vitrinidir.

Takı dokusunun seyirci üzerinde bıraktığı etkiler takıya bir anlam kazandırır. Dokuların, insan üzerinde algıladığı nesneye ilişkin psikolojik etkiler bıraktığı bir gerçektir. Doku takının karakteristik niteliğinin de sunucusudur. Yani insan görme duyusunun bir getirisi olarak gördüğü nesnenin yüzeyinden etkilenir ve nesneyi görünen dokusuna göre tanımlar. Bu genel algılayış biçimini tasarımcının bilmesi ve ürün oluşturma sürecinde bu durumu göz önünde bulundurarak takının ruhuna uygun dokularla bezmesi gerekmektedir.

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

Sanat yapıtlarının tümü için vazgeçilmez olan, özgün olma koşuludur. Bu sorun takıda da karşımıza çıkmaktadır. Takıda tasarımcının hayal gücüne, betimlemelerine bağlı olarak bir sanat yapıtıdır. Bir takının özgün bir nitelik taşıması için kullanılan malzeme ya da malzemelerin birbiri ile uyumunun yanı sıra yüzey örgüsünün yani dokusunun, biçiminin karakterine uygun koşullar göz önünde bulundurarak oluşturması gerekmektedir. Çünkü takıyı sunacak olan biçimin sıra dışılığının yanında dokunun da izleyici üzerinde bıraktığı etkilerdir. Doku önemli bir tamamlayıcı ögedir.

Her türlü sanatsal faaliyet de olduğu gibi takı tasarımında birinci sorun, yeni ürün oluşturmaktır. İşin özünü yaratı oluşturmaktadır. Sanatsal yaratım ürün hâlinde, sanat yapıtı biçiminde sona eren bir süreçtir. Çünkü sanat yapıtı sanatçının hayal gücünde doğar ve belli bir fikrin maddi olarak cisimlendirilmesi hâlinde oluşturulduktan sonra kendi yaratıcısından koparak bağımsız şekilde var olmaya başlar. Birçok doku örneği de bu şekilde tesadüflere bağlı olarak ortaya çıkmış ve günümüzde kullanılmaktadır. Doku öğeleri öylesine zengindir ki tasarımcı kendi mantığı ve deneysel yöntemlerini kullanarak hiç oluşturulmamış ve denenmemiş 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



Yüzüğün ince halkasının iç kısmı düz, dış kısmı bombeli olup halka tam alt ortasında hafif bir yükselti yapmaktadır. Bu yükseltinin nedeni, yüzük halkasının altına, dışına gelecek şekilde yuvarlak yuvaya yerleştirilmiş ufak bir zümrüttür. Halka, üstündeki konik bir çevreye lehimle birleştirilmiştir. Altıgen biçimli, enine paralel yivli bu altın konik çerçevenin ortasındaki yuvaya oral, bir grena monte edilmiştir.

İçi boş yüzük halkasının kesiti yuvarlaktır. Oval yuvaya düz kesimli karneol oturtulmuştur. Taş üzerinde ayakta duran bir kadın figürü yer almaktadır. Sol elinde bereket boynuzu (cornuocopiae) sağ elinde asa (?) taşımaktadır. Bir yere yaslanmış gibi görünmesinden ötürü Felicitas olabilir.



Adı: Küpe (çift) kayık formulu
Cinsi: Altın
Geliş Yeri: Bilinmiyor
Geliş Şekli: Bilinmiyor
Boyutları: 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

Sade halkaya tutturulmuş üstteki ters kalıp, alttaki yuvarlak ve altın plakaların içleri renkli taşlarla ve granüllerle zenginleştirilmiştir. Kalbin içinde üç adet, yuvarlağın içinde ise bir adet büyük yuvarlak taş yer almaktadır. Taşlar yeşil, şarap ve kırmızı renklidir. Büyük yuvarlak plakanın ve içindeki taşın çevresinde birer sıra granüle vardır. Çevrede yer alan üç minik halkaya da başka sarkaçlar takılı olmalıydı. Ayrıca minik halkalara takılı tellerin ucunda cam boncuklar ve en altta granüllerden oluşturulan kürecikler yer almaktadır.

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

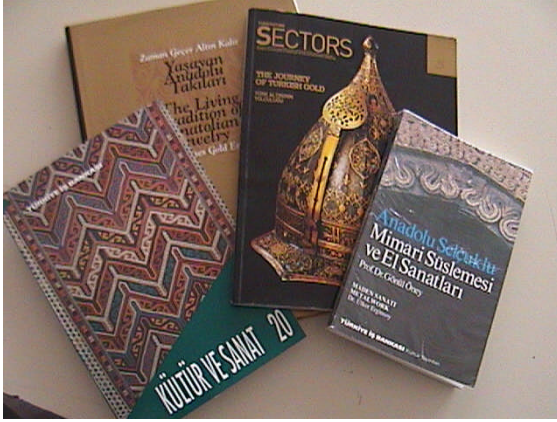
Kullanılacak malzemeler:

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



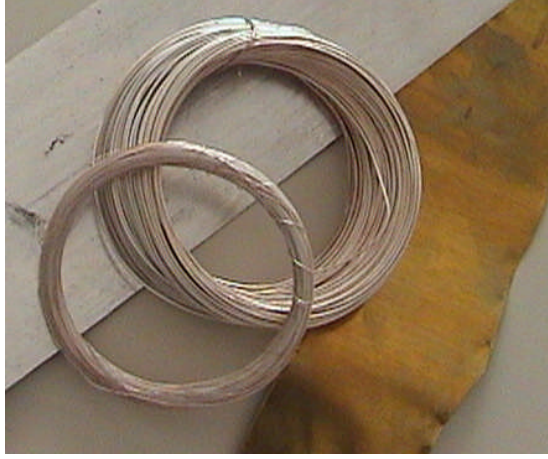
Aşağıdaki işlemleri yaptığınızda siz de konunuza uygun materyal toplayabileceksiniz.

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



Konuyla ilgili sergi, fuar gibi etkinliklere mutlaka katılmalısınız.

- Basılı kaynakları tarayarak konuyla ilgili fotoğrafları toparlayınız.
- Konunuza uygun olarak kullanacağımız metal örneklerini seçiniz.



- Taş çeşitlerini araştırınız, konunuza uygun olarak tasarımda kullanacağınız taş rengini tespit ediniz.



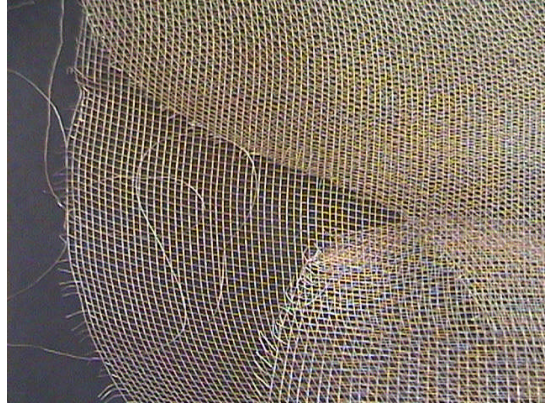
Seçtiğiniz taşın metalle uyumuna dikkat etmelisiniz.



- Konuya uygun takı formu örnekleri seçiniz.

Seçiminizi yaparken moda akımlarına ve tüketici ihtiyaçlarını göz önünde bulundurmalsınız.

- Takıda kullanacağınız yüzey örnekleri ve doku verecek teknikleri tespit ediniz. Doku oluşturmada teknolojik imkânları ve yaratıcı fikirlerinizi kullanmalısınız.
- Kullanacağınız yardımcı materyalleri hazırlayınız.



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

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. 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 beşe ayrılırlar.
4. () Mercan, inci, amatist kuyumculukta kullanılan değerli taşlardır.
5. () Takı yapımında altın, gümüş, platin gibi değerli metallerin yanında alpaka, pirinç, bakır, nikel gibi yarı değerli metaller de kullanılmaktadır.

(Aşağıda verilen cümlelerin boşluklarına uygun kelimeleri yazarak cümleyi tamamlayınız.)

6. Sanat yapıtlarının tümü için vazgeçilmez olan olma koşuludur.
7. Dokuların, insan üzerinde algıladığı nesneye ilişkin etkiler bıraktığı bir gerçektir.
8. Takıda için takıya anlam kazandıran öge diyebiliriz.
9. Trend, doku, metaller, basılı kaynaklar,,materyal toplama tekniklerindedir.
10. karar verilen konu doğrultusunda yapılmalıdır.

Değerlendirme

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevapladığınız konularla ilgili öğrenme faaliyetlerini tekrarlayınız. Cevaplarınızın tamamı doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz.

Değerlendirme Ölçeği

Açıklama

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

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

Değerlendirme

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

ÖĞRENME FAALİYETİ- 3

AMAÇ

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 düzenlemede kullanabileceğiniz görüş ve fikirleri not ediniz.

3. TASARIM PANOSU HAZIRLAMA

Hikâye ve renk panosunun bütününe tasarım panosu denir.

a. Renk panosu: Tasarımda kullanılacak renk dizilerini göstermek için renk panosu hazırlanır. Kullanılacak renkler herhangi bir materyalden elde edilebilir. Örneğin taşlar, boncuklar, iplik, kurdela, yapraklar, saç tokaları vb. objeler kullanılarak renkler belirtilir.

Renk panosu tasarım çalışmalarında hazırlanacak tasarımların 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, takı örnekleri, ilham kaynakları, faaliyet yeri gösteren resimler, renk panosu için hazırlanmış renk grupları vb. dokümanlar hazırlanmalıdır.

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

Resimler konseptte uygun kişinin ya da firmanın imajını destekleyen nitelikte olmalıdır. Ayrıca bu panoda, tasarımcıyı 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 hikâye panosunda bulunması gereken nitelikleri şöyle sıralayabiliriz:

- Seçilmiş malzemeler yani ana materyaller
- Temayı destekleyen uygulamalar, ürünler ya da yeri gösteren resimler
- Örneğin: Kültürle 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, takı stiliyle ilgili örnekler (etnik takılar, modern takılar gibi)

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

Hikâye panosu tasarımcının yaratım kaynağı, aynı zamanda araştırma verilerinin bir aya getirildiği sanatsal bir tablodur. Tasarımcı, fikirlerinden yola çıkarak takı modellerini tasarım panosuna yoğunlaşarak üretecektir.

UYGULAMA FAALİYETİ

Tasarım Panosu Düzenlemek

Kullanılacak malzemeler:

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

Aşağıdaki örneği ve aşamaları dikkatlice inceleyiniz ve siz de konunuza (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 kullanılacaktır.).

Siz de metal örneklerinizi isteğimize ve estetik bakış açımıza uygun olarak yerleştiriniz.

3. Kullanacağınız resimleri belirleyiniz.

Resimlerin temasını (konu) yansıtmasına özen göstermelisiniz (Daha önceki uygulama faaliyetinde seçilmiş olan metaller kullanılacaktır.).

4. Elde ettiğiniz materyalleri gruplandırınız.
5. Seçtiğiniz renk gruplarını hazırlayınız.
6. Hikâye panosunda kullanacağınız renkleri uygun şekilde yerleştiriniz.

Siz de renk gruplarınızı isteğimize ve estetik bakış açımıza uygun olarak yerleştiriniz.

7. Fon kâğıdına elinizdeki materyalleri yerleştiriniz.



Materyallerin yerleştirilmesi

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

8. Birkaç denemeden 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 belirleyebilmemiz için cümleler verilmiştir. Cümle doğru ise başındaki parantezin içerisine D yanlış ise Y harfini koyunuz.

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

Aşağıda verilen cümlelerin boşluklarına uygun kelimeleri yazarak cümleyi tamamlayınız.

4. Tasarım panosu hazırlarkenetmelisiniz.
5. Tasarım panosunda kullanılan resimlerinyansıtmasına önem verilmelidir.
6. Panoda kullanacağınız ve dikkatlice yapıştırarak sabitleyiniz.
7. Tasarımda kullanılacak renk dizilerini göstermek için hazırlanır.

Değerlendirme

Cevaplarınızı cevap anahtarıyla karşılaştırınız. Doğru cevap sayınızı belirleyerek kendinizi değerlendiriniz. Yanlış cevapladığınız konularla ilgili öğrenme faaliyetlerini tekrarlayınız. Cevaplarınızın tamamı doğru ise bir sonraki öğrenme faaliyetine geçiniz.

Değerlendirme Ölçeği

Açıklama

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

| | Gözlenecek Davranışlar | Evet | Hayır |
|----------|---|-------------|--------------|
| 1 | Kullanacağınız malzemeleri temin ettiniz mi? | | |
| 2 | Tasarım panosunda kullanacağınız metalleri seçerek hazırladınız mı? | | |
| 3 | Panoda kullanacağınız resimleri hazırladınız mı? | | |
| 4 | Elde ettiğiniz materyalleri gruplandırdınız mı? | | |
| 5 | Fon kâğıdına elinizdeki materyalleri estetik bakış açısına dikkat ederek yerleştirdiniz mi? | | |
| 6 | Dokümanları fon kâğıdına sabitlediniz mi? | | |
| 7 | Son hâlini kontrol ederek eksiklikleri tamamladınız mı? | | |
| 8 | Temiz ve düzenli çalıştınız mı? | | |
| 9 | Çalışmanızı zamanında bitirebildiniz mi? | | |

Değerlendirme

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

MODÜL DEĞERLENDİRME

Yeterlik Ölçme

Bu faaliyet sonunda kazandığınız bilgi ve becerileri aşağıdaki soruları cevaplandırarak 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. () Tasarım, sanatçının doğadan edindiği izlenimleri bir amaç doğrultusunda hayal dünyasında kurgulaması sonucunda beliren yeni biçimin sanat yapıtı hâline geliş sırasında yönlendirici olan proje, çizim, maket ve buna benzer ürünlerin tümüdür.
2. () Takı tasarımı 3 boyutlu bir çalışmadır.
3. () Malzeme hâkimiyeti ve kavramları açısından bakıldığında takı tasarımı resim sanatı ile benzerlik göstermektedir.
4. () Yaratıcılık sadece düşüncenin malzeme ile ifade edilmiş anlatım biçimidir.
5. () Tasarım, tasarlama işi veya tasarımı olan şekil, tasavvur anlamına gelir.
6. () Kaleme alınan ilk şekle tasarı denir.
7. () Bir tasarım önce tasar hâline gelip sonra geliştirilerek tasarı hâline getirilir.
8. () Takı alanı ile ilgili teknolojik, teknik, sanatsal bilgi ve beceriye sahip tüketici istekleri, trendler ve kullanım alanına uygun takı tasarlayan kişiye sadekar denir.
9. () Bir tasarımın tasarı hâline gelmesi sırasında tasarımın tasarıma uygun olup olmadığını kontrol etmek için gözle zihin arasında kurulan hayali köprüye görsel idrak diyoruz.
10. () İki boyutluluk etkisi veren biçimler, biçim grupları ya da alanlarına zemin denir.
11. () Bir biçimin oluşabilmesi için o şeyin belirli ya da kuvvetli çevre çizgilerinin bulunması gerekmektedir.
12. () Değişiklik ihtiyacı veya süslenme özentiyle toplum yaşamına giren kalıcı yeniliklere moda adı verilir.
13. () Takı tasarımında tüketici isteklerine, mevcut teknolojik gelişmelere uygun, günün moda eğilimlerini yansıtan bir konu seçilmelidir.
14. () Piyasa araştırması yaparken ürünün hangi kitleye hitap ettiği üzerinde durulmamalıdır.
15. () Takı tasarımında konu tespiti yapılmadan önce materyal toplamalı ve toplanan materyallere göre konu tespiti yapılmalıdır.
16. () Modeli iyi yansıtabilecek, istenilen nitelikte şekillenecek, istenilen renkte ve aranılan özellikte metaller seçilmeli ve metal yüzeyinde kullanılacak doku tespit edilmelidir.
17. () Film ve magazinler tasarım araştırmasında ilham kaynağı değildir.
18. () Hikâye ve renk panosunun bütününe tasarım panosu denir.
19. () Tasarımda kullanılacak renk dizilerini göstermek için hikâye panosu hazırlanır.
20. () İlham kaynakları ve model tasarımları, takı stiliyle ilgili örneklerle hikâye panosunda yer verilmemelidir.

Değerlendirme Ölçeği

Açıklama

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

| | Gözlenecek Davranışlar | Evet | Hayır |
|----|--|-------------|--------------|
| 1 | Görsel ve yazılı yayınları inceleyerek doküman topladınız mı? | | |
| 2 | Elde ettiğiniz bilgiler doğrultusunda tasarım konusunu tespit ettiniz mi? | | |
| 3 | Tasarım konunuzu sınırlandırdınız mı? | | |
| 4 | Tespit ettiğiniz konu doğrultusunda araştırma yöntemlerini belirlediniz mi? | | |
| 5 | Mağazaların satış politikalarını, kalite kontrol ilkelerini ve hangi üretim tekniğini kullandıklarını tespit ettiniz mi? | | |
| 6 | Elde ettiğiniz bilgiler ile piyasa araştırma raporu hazırladınız mı? | | |
| 7 | Tespit ettiğiniz konu doğrultusunda fotoğraf, taş, metal vb. örnekleri topladınız mı? | | |
| 8 | Tasarım panosunu düzenlemek için gerekli araç gereçleri hazırladınız mı? | | |
| 9 | Elde ettiğiniz dokümanları konuya uygun şekilde gruplandırdınız mı? | | |
| 10 | Dokümanları fon kâğıdı üzerine estetik şekilde düzenlediniz mi? | | |
| 11 | Hikâye panosunun içinde renk panosunu oluşturduunuz mu? | | |
| 12 | Temiz ve dikkatle materyalleri fon kâğıdına sabitlediniz mi? | | |
| 13 | Son kontrollerini yaptınız mı? | | |
| 14 | Temiz ve düzenli çalıştınız mı? | | |
| 15 | Çalışmanızı zamanında bitirebildiniz mi? | | |

Değerlendirme

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

CEVAP ANAHTARLARI

Öğrenme Faaliyeti-1 Cevap Anahtarı

| | |
|---|---|
| 1 | D |
| 2 | D |
| 3 | D |
| 4 | D |
| 5 | Y |

Öğrenme Faaliyeti-2 Cevap Anahtarı

| | |
|----|--------------------------------|
| 1 | Y |
| 2 | D |
| 3 | Y |
| 4 | Y |
| 5 | D |
| 6 | özgün |
| 7 | psikolojik |
| 8 | doku |
| 9 | taşlar, görsel kaynaklar |
| 10 | materyal toplama |

Öğrenme Faaliyeti-3 Cevap Anahtarı

| | |
|---|------------------------|
| 1 | D |
| 2 | D |
| 3 | Y |
| 4 | estetik |
| 5 | tema |
| 6 | fotoğraf dokümanlar |
| 7 | renk panosu |

Modül Deęerlendirme Cevap Anahtari

| | |
|----|---|
| 1 | D |
| 2 | D |
| 3 | Y |
| 4 | Y |
| 5 | D |
| 6 | D |
| 7 | Y |
| 8 | Y |
| 9 | D |
| 10 | D |
| 11 | D |
| 12 | Y |
| 13 | D |
| 14 | Y |
| 15 | Y |
| 16 | D |
| 17 | Y |
| 18 | D |
| 19 | Y |
| 20 | Y |

ÖNERİLEN KAYNAKLAR

- TÜRE Altan, M Yılmaz SAVAŞÇIN, Kuyumculuğun Doğuşu, Goldaş Kültür Yayınları.
- TÜRE Alyan, M Yılmaz SAVAŞÇIN, Anadolu Antik Takıları, Goldaş Kültür Yayınları.
- AKIN Nesim, Telden Doğan Sanat Telkari, Gold News, Mart-Nisan, İstanbul Kuyumcular Odası, Sayı 149, 2005.
- HUDSON and Thames, "Mücevher Yapımcılar Motifler, Tarih Teknikleri" London 1989 (Çeviren; Yrd.Doç. Suhadan Özyay)
- Çevrenizde bulunan Takı tasarım atölyeleri, Ustaları ve Tasarımcılar

KAYNAKÇA

- AKER Alpaslan Sabiha, **Tasarım "Meslekî Resim"** Ya-pa Yayın Pazarlama San.ve Tic.A.Ş.,1991, Turan Ofset, İstanbul, 2003.
- BECER Emre, **İletişim ve Grafik Tasarım**, Gold Trends 1997-98, Türkiye World Gold Council.
- ERENLER Gülşen, Sevil KİŞİOĞLU, Fatma BAYRAKTAR, Temel Tasarım Bilgisi, Tasarım Araştırması, Tasarım Aşamaları ve Giysi Tasarım Süreci, Turan Ofset, İstanbul, 2003.
- GÜNGÖR İ.Hulusi, **Temel Tasar**, İstanbul, 1972.
- OLGAÇ Pınar, Moda Resmi, Ya-pa Yayın Pazarlama San.ve Tic.A.Ş., İstanbul, 2005.
- ÖZAY Suhandan, **Mücevher**, Thames and Hudson Limited, London, 1989.
- TÜRE Altan, **Takımın Öyküsü**, Goldaş Kültür Yayınları, İstanbul, 2005.
- VITIELLO Luıgı, **Modern Teknik ve Pratik Kuyumculuk**, Ajans Türk Matbaacılık Sanayii A.Ş., Ankara.
- Neslihan, Tasarım ile ilgili özel ders notları.
- MÜRŞİDİYE, Tasarım notları.
- GEZEK Diğdem, Elvan GEZEK, Takı Yapımı ve Tasarımı 1, İnkılap Yayınevi, 2005.
- GEZEK Diğdem, Elvan GEZEK, Takı Yapımı ve Tasarımı 2, İnkılap Yayınevi, 2005.