

Tasarım Uygulaması Nedir?

Çalışma Kağıdı

Tasarım uygulaması, bir problemi çözmek veya bir ihtiyacı karşılamak amacıyla bir ürün, hizmet veya sistem geliştirmek için yaratıcı düşünce ve teknik becerileri bir araya getirme sürecidir.

Sorular

1. Aşağıdakilerden hangisi tasarım uygulaması sürecinin bir adımı DEĞİLDİR?

- A) Fikir geliştirme
- B) Prototip yapımı
- C) Ürünü paketleme
- D) Geri bildirim alma

2. Bir tasarımcı, kullanıcıların ihtiyaçlarını anlamak için ne yapabilir?

- A) Sadece kendi zevkine göre tasarım yapar.
- B) Kullanıcılarla konuşur ve gözlem yapar.
- C) Tasarıma hiç kimsenin fikrini sormaz.
- D) İnternetteki benzer ürünlere bakmaz.

3. Tasarım uygulamasının temel amacı nedir?

- A) Sadece estetik açıdan güzel ürünler ortaya çıkarmak.
- B) Mevcut sorunlara yaratıcı çözümler üretmek.
- C) En pahalı malzemeleri kullanmak.
- D) Teknolojiye hiç yer vermemek.

4. Bir oyuncak tasarlarken hangi adımları izlersiniz?

5. Okul bahçesine daha kullanışlı bir bank tasarlamak istesek, süreç nasıl ilerler?

6. Tanımla: Tasarım Uygulaması Nedir?

7. Tanımla: Tasarım sürecinin ilk adımı nedir?

8. Tanımla: Prototip ne demektir?

Cevap Anahtarı

1. C) Ürünü paketleme — Ürünü paketleme, tasarım uygulamasının temel adımlarından biri değildir; daha çok üretim veya pazarlama aşamasına aittir.
2. B) Kullanıcılarla konuşur ve gözlem yapar. — Kullanıcı odaklı tasarımda, ihtiyaçları anlamak için onlarla iletişim kurmak ve onları gözlemlemek esastır.
3. B) Mevcut sorunlara yaratıcı çözümler üretmek. — Tasarım uygulamasının özü, problem çözmek ve ihtiyaçları karşılamak için yenilikçi yaklaşımlar geliştirmektir.
4. 1. İhtiyacı belirleme (Çocuklar için eğlenceli ve güvenli bir oyuncak). 2. Fikir geliştirme (Robot, hayvan figürü vb.). 3. Taslak çizimi. 4. Malzeme seçimi. 5. Prototip yapımı ve deneme. 6. Geri bildirim alma ve geliştirme. 7. Son ürün.
5. 1. Mevcut bankların sorunlarını analiz etme. 2. Öğrencilerle görüşerek ihtiyaçları öğrenme. 3. Farklı bank tasarımları için fikir üretme. 4. En iyi tasarımı seçip detaylandırma. 5. Basit bir modelini yapma. 6. Okul yönetimi ve öğrencilerden onay alma.
6. Bir fikri gerçeğe dönüştürme sürecidir.
7. İhtiyacı veya problemi belirlemek.
8. Bir ürünün ilk deneme modeli.

Bounlu

Tüm kartlar, adım adım çözümler ve AI hoca desteği Notek uygulamasında.
Sınav tarihlerini Promy otomatik hatırlatıcıya çevirir.