

Tasarım Süreci ve Temel Kavramlar Nedir?

Çalışma Kağıdı

Tasarım süreci, bir problemi çözmek veya bir ihtiyacı karşılamak için fikir üretme, planlama, uygulama ve değerlendirme adımlarını içeren sistematik bir yaklaşımdır.

Sorular

1. Aşağıdakilerden hangisi tasarım sürecinin temel adımlarından biri DEĞİLDİR?

- A) Keşfetme
- B) Fikir Geliştirme
- C) Sonuçları Bekleme
- D) Değerlendirme

2. Bir problemi çözmek için yeni fikirler üretme aşaması nedir?

- A) Keşfetme
- B) Fikir Geliştirme
- C) Prototipleme
- D) Uygulama

3. Tasarım sürecinde ilk olarak ne yapmalıyız?

- A) Ürünü üretmeliyiz.
- B) Problemi veya ihtiyacı iyi anlamalıyız.
- C) Sonuçları değerlendirmeliyiz.
- D) Farklı fikirler bulmalıyız.

4. Okul çantanızın daha kullanışlı hale gelmesi için bir tasarım süreci nasıl işler?

5. Yeni bir oyuncak tasarlarken hangi adımları izlersiniz?

6. Bir problemi çözmek için tasarım süreci nasıl yardımcı olur?

7. Tanımla: Tasarım Süreci Nedir?

8. Tanımla: Tasarım Sürecinin İlk Adımı Nedir?

9. Tanımla: Fikir Geliştirme Aşamasında Ne Yapılır?

Cevap Anahtarı

1. C) Sonuçları Bekleme — Tasarım sürecinde sonuçlar beklenmez, aksine uygulanır ve değerlendirilir. 'Sonuçları Bekleme' sürece ait bir adım değildir.
2. B) Fikir Geliştirme — Fikir geliştirme aşamasında, probleme yönelik çeşitli çözüm önerileri ve yaratıcı fikirler ortaya konulur.
3. B) Problemi veya ihtiyacı iyi anlamalıyız. — Tasarım sürecinin en başında, çözmeye çalıştığımız problemi veya karşılamaya çalıştığımız ihtiyacı net bir şekilde anlamak esastır.
4. Önce çantadaki dağınıklık problemi belirlenir (keşfetme). Öğrencilerle konuşularak veya anket yapılarak ihtiyaçlar öğrenilir (tanımlama). Farklı bölmeler, askılar gibi fikirler üretilir (fikir geliştirme). En iyi fikir seçilerek çizilir ve planlanır (prototipleme). Çantanın farklı bölmeleri dikilerek veya eklentilerle yapılır (uygulama). Yapılan çanta kullanılarak eksikleri veya güzellikleri değerlendirilir (değerlendirme).
5. Oyuncak olmayan ürünleri inceleyerek neyin eksik olduğu anlaşılır. Çocukların hangi tür oyuncaklardan hoşlandığı araştırılır. Farklı oyuncak tasarımları çizilir. Seçilen tasarımın maketi yapılır. Maket üzerinde denemeler yapılır ve son haline getirilir. Üretilen oyuncak test edilerek geri bildirim alınır.
6. Öncelikle problem net olarak tanımlanır. Beyin fırtınası ile olası çözümler bulunur. Çözümlerden en iyisi seçilir ve detaylandırılır. Çözüm uygulanır ve sonuçları gözlemlenir. Gerekirse çözüm üzerinde iyileştirmeler yapılır.
7. Bir problemi çözmek veya ihtiyacı karşılamak için izlenen adımlar bütünüdür.
8. Problemi veya ihtiyacı keşfetmek ve tanımlamaktır.
9. Çözüme yönelik farklı fikirler üretilir (beyin fırtınası).

Bounlu

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