

Tasarım Kurtarma Ekibi Etkinliđi (7.B.1. Tasarım Odaklı Süreç)

Amaç: Öğrencilerin başarısız ürün tasarımlarını analiz etmeleri ve yenilikçi iyileştirmeler önermeleri.

Oyunlaştırma Unsurları:

1. Tasarım İyileştirme Puanları: Her başarılı iyileştirme için kazanılan puanlar.
2. Sanal Ürün Laboratuvarı: Tasarımların test edildiđi simülasyon ortamı.
3. Kullanıcı Memnuniyeti Ölçeđi: İyileştirmelerin etkisini gösteren dinamik bir gösterge.

Uygulama Süreci:

1. Hafta Grup Oluşumu ve Başarısız Ürün Seçimi:
 1. 4-5 kişilik gruplar oluşturulur ve her gruba başarısız bir ürün tasarımı atanır (örneğin, kullanışsız bir mutfak aleti, ergonomik olmayan bir sandalye).
 2. Gruplar, seçtikleri ürünü detaylı olarak analiz eder ve sorunları belirler.
3. Hafta Tasarım Analizi ve İyileştirme Önerileri:
 1. Gruplar, 3 hafta boyunca ürünü iyileştirmek için çalışır ve yeni bir prototip oluşturur.
 2. Her hafta düzenlenen "Tasarım Klinik"te gruplar ilerlemelerini sunar ve geri bildirim alır.
4. Hafta Büyük Tasarım Kurtarma Finali ve Değerlendirme:
 1. Son hafta "Büyük Tasarım Kurtarma Finali" düzenlenir ve gruplar, iyileştirmelerini detaylı sunumlarla jüriye sunar.
 2. En etkili iyileştirmeleri yapan grup "Üstün Tasarım Kurtarıcısı" rozetini kazanır.
 3. Her öğrenci, başarılarına göre "Analiz Uzmanı", "Yenilikçi Çözüm Üretici", "Kullanıcı Deneyimi Tasarımcısı" gibi rozetler alır.

Değerlendirme Kriterleri:

1. Problem Tespiti: Ürünün eksikliklerinin doğru bir şekilde belirlenmesi.
2. İyileştirme Yenilikçiliđi: Yenilikçi ve etkili iyileştirme önerileri sunulması.
3. Kullanıcı Odaklılık: İyileştirmelerin kullanıcı deneyimini nasıl artırdığının gösterilmesi.

Bu proje, öğrencilere başarısız tasarımları analiz etme ve yenilikçi çözümler üretme konusunda pratik deneyim kazandırır ve takım çalışması becerilerini geliştirir.