

Geleceğin Mobilyaları Tasarımı Etkinliği

(8.B.1. Bilgisayar Destekli Tasarım ve Akıllı Ürünler)

Amaç: Öğrencilerin ergonomi, malzeme bilimi ve akıllı teknolojileri bir araya getirerek geleceğin mobilyalarını tasarlaması.

Oyunlaştırma Unsurları:

1. İnovasyon Kredileri: Her yenilikçi özellik için kazanılan sanal puanlar.
2. Kullanıcı Memnuniyeti Endeksi: Tasarımların kullanılabilirliğini ölçen bir gösterge.

Uygulama Süreci:

1. Hafta Grup Oluşumu ve Araştırma:
 1. Öğrenciler 2-3 kişilik gruplar halinde çalışır.
 2. Her gruba bir mobilya türü atanır.
 3. Gruplar, gelecekteki yaşam koşulları ve ihtiyaçlar hakkında araştırma yapar.
2. Hafta Tasarım Geliştirme:
 1. Gruplar, belirlenen ihtiyaçlara cevap veren yenilikçi bir mobilya tasarımı geliştirir.
 2. Tasarımlarını 3D modelleme yazılımı kullanarak görselleştirirler.
 3. Her hafta "Gelecek Yaşam Forumu" düzenlenir ve gruplar ilerlemelerini paylaşır.
3. Hafta Son Hazırlıklar ve Büyük Gelecek Mobilya Sergisi:
 1. Gruplar, tasarımlarını son haline getirir ve sergiye hazırlık yapar.
 2. "Büyük Gelecek Mobilya Sergisi"nde tüm tasarımlar ve afişler sunulur.
 3. Her grup, tasarımlarını prototip ve afiş sunumuyla sergiler.

Değerlendirme:

1. En yenilikçi ve işlevsel mobilya tasarımını yapan grup "Geleceğin Mobilya Tasarımcıları" ödülünü kazanır.
2. Her öğrenci, performansına göre "Ergonomi Uzmanı", "Akıllı Mobilya Yenilikçisi", "Malzeme Dehası" gibi rozetler alır.

Değerlendirme Kriterleri:

1. Yenilikçilik: Tasarımların ne kadar yenilikçi ve özgün olduğu.
2. İşlevsellik: Mobilyanın kullanıcı ihtiyaçlarını ne kadar karşıladığı.
3. Estetik: Tasarımın görsel olarak ne kadar çekici olduğu.
4. Sürdürülebilirlik: Tasarımda kullanılan malzemelerin çevre dostu olup olmadığı.

Bu proje, öğrencilerin geleceğin yaşam tarzlarına uygun, yenilikçi ve sürdürülebilir mobilya tasarımları geliştirmesini sağlayarak, onların analitik ve yenilikçi düşünme becerilerini geliştirecektir.