

2017-2018 EĞİTİM VE ÖĞRETİM YILI  
FATİH ORTAOKULU TEKNOLOJİ VE TASARIM DERSİ  
1.DÖNEM 1. GENEL DEĞERLENDİRME SINAVIDIR.

ADI;	
SOYADI	
SINIF	
NO	
PUANI	

### SOLDAN SAĞA

- 2-Akıllı tahtanın işletim sistemidir.
- 4-Döngüsel tasarım sürecinde, Tasarım fikirlerinin nasıl yapılacağına, malzeme seçimi, renk planı gibi aşamaları kapsar. Ne kadar sürede bitirileceğini hesaplama ve harekete geçme aşaması.
- 6-Fikirlerin zihinde canlanmasıdır.
- 7-Tasarımın yerine getirmesi beklenen fonksiyondur.
- 8-Kavram olarak inovasyon.
- 9-Bilgisayar ortamında hazırlanmış eğlenceli ve basit bir yapboz oyunudur. Oyunun konusu, şekiller çizerek size verilen görevleri tamamlamak.
- 13-Birinci seviyede kendi nitelikleriyle ilgili bilgi depolayan ve etrafıyla etkili olarak iletişim kuran tasarım dersinde yapılan etkinlik türüdür.
- 14-Tasarım fikrinin örnek resimlerini, daha önce başkaları tarafından yapılıp yapılmadığını dergi, kitap, internet ortamında taramak.
- 16-Bir cisme 30 ° açı ile bakıp düzlem üzerine düşen yansımasını çizme işlemidir.
- 21-Üç boyutlu nesnelere iki boyutlu nesnelere ayıran özellik, uzayda yer kaplaması.
- 22-Seyahat ederken camdan dışarı baktığınızda size yakın bölgelerin hızlı, uzak olanların ise yavaş olarak görüş alanından çıktığını fark etmişsinizdir. Bu üç boyutlu görme nedenlerimizdendir.
- 23-Sıcaklık, ısı akışı gibi değişkenler ölçülebilen sensör çeşididir.
- 25-Fiziksel ortam ile elektronik cihazları birbirine bağlayan bir köprü görevi görürler
- 26-Tasarımın gerçeğine yakın ilk örneğidir.
- 27-Hareket enerjisini elektrik enerjisi olarak depolayan pil.
- 28-Tasarım fikrinin gerçek malzemeler kullanılmadan 3boyutlu hale getirilmesi.
- 30-Bilim adamlarının, bilimsel bilgi ve olgulardan elde ettikleri somut ürün.
- 31-3B Tasarım bir cismin 3 boyutlu şekilde bütün yüzeyleriyle matematiksel ifadesidir.
- 32-Inovasyon sürecinde çalışma prensibini uygulayacak yeni bir yol veya ürün aramak için sorgulamalar yapmak.
- 33-3 Boyutlu bir nesneyi farklı yönlerden çizmenin bir yoludur. Genellikle bir ön, yan ve plan görünüm vardır. Özellikle, bir tasarımın üretilmeye hazır olduğu bir aşamaya gelindiğinde yararlıdır.
- 35-Tasarımın insan kullanımı için en uygun hale getirilmesi.
- 36-Bir ürünün dekoratif veya estetik yönüdür. Bu tasarımlar bir ürünü çekici, görsel olarak etkileyici kılarak ticari değerini arttıırırlar.
- 38-Döngüsel tasarım sürecinin ilk aşamasıdır.

## YUKARDAN AŞAĞI

1-İnsan düşüncesinin ürünlerine tanınan haklardır.

3-Tasarımın İngilizce karşılığıdır.

4-Buluşları korur sahiplerine özel haklar sağlar. Bunun anlamı, sahibinin izni olmaksızın üretilmesi, dağıtılamaması için TPE'nin verdiği belgedir.

5-Döngüsel tasarım sürecinin tasarımı yapma aşamasıdır.

10-Bir tasarımın gerektiğinde görselleştirilen durumların yazı ile de ifade sağlanır. Çizim artı yazı içerir.

11-Beli mal ve hizmetleri diğerlerin den ayıran işaretlerdir.

12-Tasarımın dış görünüşün beğenilme ve takdir edilmesidir. Güzel

15-Tasarım fikirlerinin görünür hale getirilmesi, çizilerek gösterilmesidir.

17- İki boyutlu çizimlerde olmayan eksendir.

18-Temelde kabaca yapılmış ve ayrıntıları olmayan çizimlerdir. Bu tür eskizlere ön çalışma anlamına gelen taslakta diyebiliriz.

19-Bir hastanenin hastalarına elden vermekte olduğu tahlil sonuçlarını internetten veriyor olması bir hizmet inovasyonudur.

20-Farklı, yeni, değişik bir ürün geliştirilmesi ve bunu insanlığa sunması ürün inovasyonu yapılması anlamına gelir.

22-Üç boyutlu resimleri iki boyutlu bir resim düzleminde göstermek için kullanılan bir tekniktir.

24-Tasarımcının yaptığı ürünlerin genel adı.

26-Omega 3'lü yumurtaları çocukların ilgisini çekecek ve onları yumurta yemeğe özendirerek şekilde değişik paketlerde pazara sunan tasarımcı, pazarlama inovasyonu yapmış olur.

29-Tasarım fikirlerinin en basit çizimleridir.

34-Dersimizin ilk adımıdır.

37-Bilgisayar destekli tasarımın İngilizce kısaltması.

## 39-TEKNOLOJİ VE TASARIM DERSİNİ DİĞER DERSLERDEN AYIRAN DURMLARI YAZINIZ



### SINAV UYARILARI:

38 TANE SORU BULANAN , BULMACA SORULARININ HER BİRİ 2 PUANDIR. (TOPLAM 76 PUAN)

39. SORU İSE 24 PUANDIR.

UYARI İKİ KELİMELİ CEVAPLARDA ARA BOŞLUK BIRAKILMALIDIR.

TAHSİN YILDIRIM (TEKNOLOJİ VE TASARIM ÖĞRETMENİ)

BAŞARILAR DİLERİM!

## BULMACA İPUCU KELİMELER

SAĞDAN SOLA

MODELLEME

OLUŞTURMA

PARALAX

BRAIN İT ON

İZOMETRİK

PROBLEM TANIMLAMA

DESİGN

PERSPEKTİF

LİTYUM PİL

HİZMET

PATENT

İCAT

Z EKSENİ

TASARIM

DÜŞÜNCE ESKİZLERİ

SENSÖR

CAD

PLANLAMA

WINDOWS

FİKRİ HAKLAR

TASARIM

ERGONOMİ

AÇIKLAYICI ESKİZLERİ

TASARIM

YUKARDAN AŞAĞI

AKILLI ÜRÜN

MARKA

GÖRSELLEŞTİRME

ÜÇ BOYUTLU

ESTETİK

İŞLEV

TERMAL SENSÖR

ENDÜSTRİYEL TASARIM

PROTOTİP

HACİM

PAZARLAMA

ARAŞTIRMA

ESKİZ

İRDELEMEK

ÜRÜN

YENİLİK

ORTOGRAFİK

## CEVAP ANAHTARI

### SOLDAN SAĞA

2-WINDOWS; Akıllı tahtanın işletim sistemidir.

4-PLANLAMA; Döngüsel tasarım sürecinde, Tasarım fikirlerinin nasıl yapılacağına, malzeme seçimi, renk planı gibi aşamaları kapsar. Ne kadar sürede bitirileceğini hesaplama ve harekete geçme aşaması.

6-TASARIM; Fikirlerin zihinde canlanmasıdır.

7-İŞLEV; Tasarımın yerine getirmesi beklenen fonksiyondur.

8-YENİLİK; Kavram olarak inovasyon.

9-BRAIN IT ON =Bilgisayar ortamında hazırlanmış eğlenceli ve basit bir yapboz oyunudur. Oyunun konusu, şekiller çizerek size verilen görevleri tamamlamak.

13-AKILLI ÜRÜN=Birinci seviyede kendi nitelikleriyle ilgili bilgi depolayan ve etrafıyla etkili olarak iletişim kuran tasarım dersinde yapılan etkinlik türüdür.

14-ARAŞTIRMA; tasarım fikrinin örnek resimlerini, daha önce başkaları tarafından yapıp yapılmadığını dergi, kitap, internet ortamında taramak.

16-İZOMETRİK=Bir cisme 30 ° açı ile bakıp düzlem üzerine düşen yansımalarını çizme işlemidir.

21-HACİM; Üç boyutlu nesnelere iki boyutlu nesnelere ayıran özellik, uzayda yer kaplaması.

22-PARALAX=Seyahat ederken camdan dışarı baktığınızda size yakın bölgelerin hızlı, uzak olanların ise yavaş olarak görüş alanından çıktığını fark etmişsinizdir. Bu üç boyutlu görme nedenlerimizdendir.

23-TERMAL SENSÖR=Sıcaklık, ısı akışı gibi değişkenler ölçülebilir.

25-SENSÖR=fiziksel ortam ile elektronik cihazları birbirine bağlayan bir köprü görevi görürler

26-PROTOTİP; Tasarımın gerçeğine yakın ilk örneğidir.

27-LİTYUM PİL; Hareket enerjisini elektrik enerjisi olarak depolayan pil.

28-MODELLEME; Tasarım fikrinin gerçek malzemeler kullanılmadan 3boyutlu hale getirilmesi.

30-İCAT; Bilim adamlarının, bilimsel bilgi ve olgulardan elde ettikleri somut ürün.

31-ÜÇ BOYUTLU=3B Tasarım bir cismin 3 boyutlu şekilde bütün yüzeyleriyle matematiksel ifadesidir.

32-İRDELEMEK; inovasyon sürecinde çalışma prensibini uygulayacak yeni bir yol veya ürün aramak için sorgulamalar yapmak.

33-ORTOGRAFİK=3 Boyutlu bir nesneyi farklı yönlerden çizmenin bir yoludur. Genellikle bir ön, yan ve plan görünüm vardır. Özellikle, bir tasarımın üretilmeye hazır olduğu bir aşamaya gelindiğinde yararlıdır.

35-ERGONOMİ; Tasarımın insan kullanımı için en uygun hale getirilmesi.

36-ENDÜSTRİYEL TASARIM=Bir ürünün dekoratif veya estetik yönüdür. Bu tasarımlar bir ürünü çekici, görsel olarak etkileyici kılarak ticari değerini arttırmaları.

38-PROBLEM TANIMLAMA; Döngüsel tasarım sürecinin ilk aşamasıdır.

