

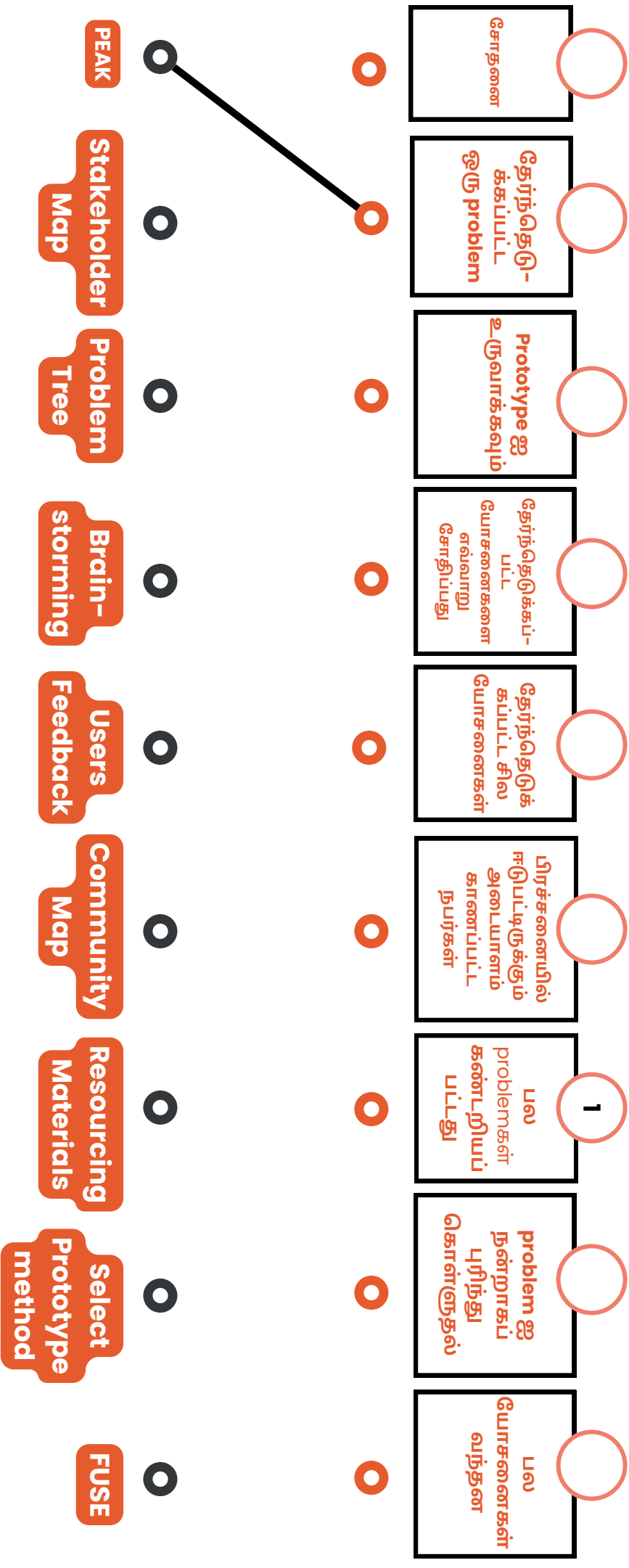
Activity

JOURNEY OF PROBLEM SOLVING / பிரச்சனை தீர்க்கும் பயணம்

ஒரு problem ஐ தீர்ப்பதில் பல நிலைகள் உள்ளன !

1. Problem தீர்க்கும் பயணத்தைப் பற்றிய உங்கள் புரிதலின் படி, கீழே உள்ள படிகளை எண்களை கொண்டு வரிசைப்படுத்தவும்.

2. கீழே உள்ள முக்கிய வார்த்தைகளுடன் வெவ்வேறு படிகளை இணைக்கவும்.

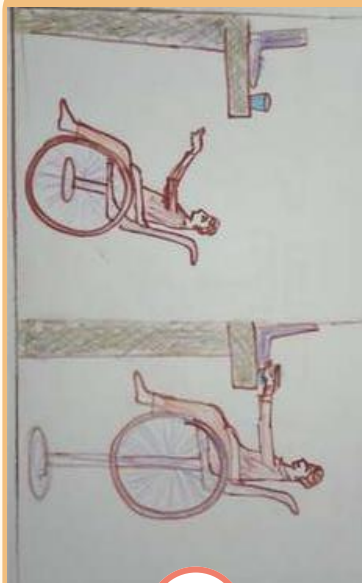


ஒரு யோசனை problem ற்கான பயனுள்ள தீர்வாக மாறுவதற்கு முன்பு பல நிலைகளைக் கடந்து செல்ல வேண்டியுள்ளது !

Activity

JOURNEY OF A SOLUTION / ஒரு தீர்வின் பயணம்

பஷீராவைப் பற்றி படித்தததை நினைவில் கொள்க! உயரத்தை கூட்டி சுழலக்கூடிய சக்கர நாற்காலியை உருவாக்கினாள். இப்போது கீழே உள்ள படங்களைப் பார்த்து, அவளுடைய பயணத்தின் படி வரிசைப்படுத்துங்கள்.



எந்தெந்த Prototype முறைகள் பஷீராவால் பயன்படுத்தப்பட்டது?



அவர்கள் சரியான prototype தேர்ந்தெடுத்ததாக நீங்கள் நினைக்கிறீர்களா? ஏன்?

தீர்வின் ஒரு முக்கிய பகுதி ஒரு prototype ஐ உருவாக்கி அதைச் சோதிப்பதாகும்.

சரியான prototype முறையை தேர்ந்தெடுப்பதன் மூலம், உங்கள் தீர்வு சோதிக்கப்பட்டு, பயனர்கள் எதிர்கொள்ளும் problem ஐ solve செய்ய சிறப்பாகச் செயல்படுவதை உறுதிசெய்யலாம்!

Activity

PROTOTYPING

ஒரு தீர்வுக்கான சிறந்த prototype முறையை எவ்வாறு தேர்ந்தெடுப்பது என்பதை இப்போது நீங்கள் கற்றுக்கொண்டீர்கள், இதுவரை நாம் பார்த்த சில எடுத்துக்காட்டுகளுக்கு, இதனை முயற்சி செய்து பார்க்கலாம். நீங்கள் ஏன் ஒரு குறிப்பிட்ட prototype முறையை தேர்ந்தெடுத்தீர்கள் என்பதைப் பற்றியும் எழுதுங்கள்.

physical prototype

paper prototyping

role-playing

storyboarding

mock-up prototype



ஒவ்வொரு காலணி அலமாரிக்கும் ஒரு ஆய்வக இருக்கை ஒதுக்கப்பட்டுள்ளது. இதனால், மாணவர்கள் தங்கள் இருக்கையை தேர்ந்தெடுக்க, தங்கள் காலணிகளை குறிப்பிட்ட அலமாரியில் வைக்கவேண்டும்.

ஏன்?

அனைவரும் தங்கள் காலணிகளை ஒழுங்கான வரிசையில் வைத்துள்ளார்களா என்பதை உறுதி செய்ய ஒரு மாணவனை நியமித்தல்

ஏன்?

ஆய்வகத்திற்கு வெளியே வழிமுறைகளை ஒட்டுதல். காலணிகளை வரிசையில் வைத்தபின்னரே உள்ளே நுழைய அனுமதி அளிக்கப்படும்.

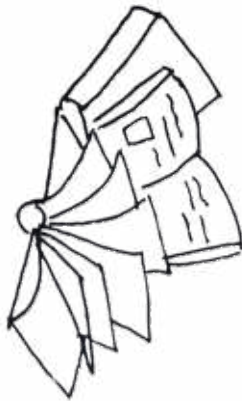
ஏன்?

பழைய அட்டைப்பிடிக்களைக் கொண்டு காலணி அலமாரி தயாரித்து ஆய்வகத்திற்கு வெளியே வைக்கவும்.

ஏன்?

STORYBOARD

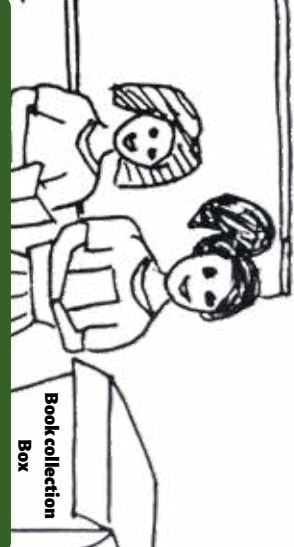
கீழே கொடுக்கப்பட்டுள்ள storyboardல் காட்டப்பட்டுள்ள problem மற்றும் தீர்வை யூகிக்க முயற்சிக்கவும்



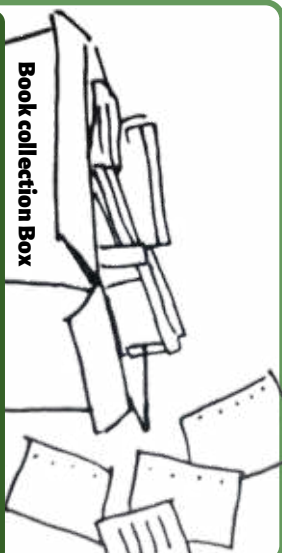
பள்ளிகளில் பயன்படுத்திய புத்தகங்களில், சில பக்கங்கள் பயன்படுத்தாமலே தூக்கி எறியப்படுகின்றன.



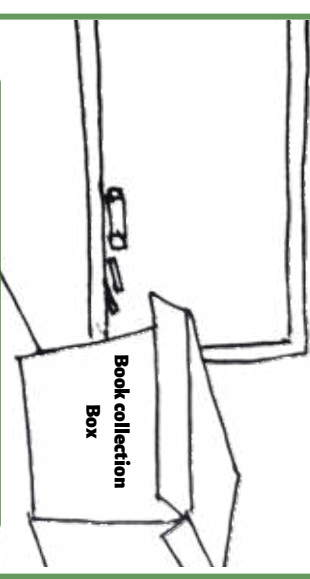
புத்தக சேகரிப்பு பெட்டி செய்யப்பட்டது. அதில் பயன்படுத்தாத காகிதங்களைக் கொண்ட புத்தகங்களை மட்டும் போடுங்கள் என்பது போன்ற சில அறிவுறுத்தல்கள் எழுதப்பட்டிருக்கும்.



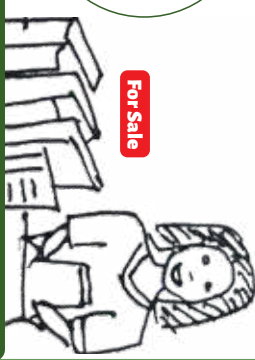
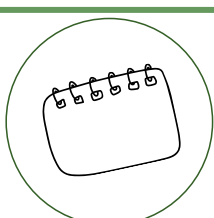
மாணவர்கள் தங்கள் பழைய புத்தகங்களை வீட்டில் இருந்து கொண்டு வந்து பெட்டியில் போடலாம்.



பெட்டி நிரம்பியவுடன், பயன்படுத்தப்படாத அனைத்து காகிதங்களையும் எடுத்து, அதில் ஒரே அளவிலான காகிதங்கள் மட்டும் ஒன்று சேர்க்கப்படும்.



பெட்டி வெவ்வேறு வகுப்பறைகளில் வைக்கப்பட்டுள்ளது



இந்தக் காகிதங்களை ஒன்றாக இணைத்து, புதிய நோட்டுப் புத்தகங்களே உருவாக்கி, அதனை வகுப்பறையிலேயே விற்பனை செய்வோம். இதன் மூலம் காகித விரயத்தைக் குறைக்க முடியும்.

Problem:

தீர்வு:

RESOURCING

ஒவ்வொரு தீர்வுக்கும் உங்கள் prototype முறையைத் தீர்மானித்து, அதை எப்படிச் செய்வது என்று திட்டமிடுங்கள். உங்கள் யோசனையைச் சோதிக்க நீங்கள் பயன்படுத்த விரும்பும் prototype முறையைப் பற்றி விவாதித்து டிக் செய்யவும்.

யோசனை:

physical prototype

paper prototyping

role-playing

storyboarding

mock-up prototype

prototype உருவாக்க தேவையான பொருட்கள் , ஏதேனும் உதவி அல்லது பெற வேண்டிய அனுமதிகளைப் பற்றி விவாதித்து, பட்டியலை உருவாக்கவும்.

கருவிகள் மற்றும் பொருட்கள்

மக்கள் மற்றும் அனுமதிகள்

மனதில் கொள்ள வேண்டிய மற்ற விஷயங்கள்

RESOURCING

ஒவ்வொரு தீர்வுக்கும் prototype முறையைத் தீர்மானித்து, அதை எப்படிச் செய்வது என்று திட்டமிடுங்கள்.

உங்கள் யோசனையைச் சோதிக்க நீங்கள் பயன்படுத்த விரும்பும் prototype முறையைப் பற்றி விவாதித்து டிக் செய்யவும்.

யோசனை:

physical prototype

paper prototyping

role-playing

storyboarding

mock-up prototype

prototype உருவாக்க தேவையான பொருட்கள் அல்லது ஏதேனும் ஆதரவு அல்லது அனுமதிகளைப் பற்றி விவாதித்து, பட்டியலை உருவாக்கவும்.

கருவிகள் மற்றும் பொருட்கள்

மக்கள் மற்றும் அனுமதிகள்

மனதில் கொள்ள வேண்டிய மற்ற விஷயங்கள்

USER TESTING / பயனர் சோதனை

நீங்கள் சோதிக்கவிருக்கும் பயனரை பற்றி எழுதுங்கள்
உங்கள் தீர்வுகளை சோதனையிட்டு அதனை பற்றிய feedbackகளை பெற்ற பின்னர், நீங்கள்
மாற்ற விரும்புவனவற்றை ✓ செய்யவும்.

யோசனை:



தீர்வை பயன்படுத்துபவர்கள் யார்?	அவர்களுக்கு பிடித்தது என்ன?	அவர்களுக்கு எது பிடிக்கவில்லை?	மற்ற கருத்துக்கள் மற்றும் குறிப்புகள்.

USER TESTING / பயனர் சோதனை

நீங்கள் சோதிக்கவிருக்கும் பயனரை பற்றி எழுதுங்கள்
உங்கள் தீர்வுகளை சோதனையிட்டு அதனை பற்றிய feedbackகளை பெற்ற பின்னர், நீங்கள்
மாற்ற விரும்புவனவற்றை ✓ செய்யவும்.

யோசனை:



தீர்வை பயன்படுத்துபவர்கள் யார்?	அவர்களுக்கு பிடித்தது என்ன?	அவர்களுக்கு எது பிடிக்கவில்லை?	மற்ற கருத்துக்கள் மற்றும் குறிப்புகள்.

Final Idea Submission / இறுதி யோசனை சமர்ப்பிப்பு

Problem statement மற்றும் உங்களின் இறுதி யோசனையை விவரிக்கவும்

Problem Statement :

Idea Description :

இறுதி யோசனை சமர்ப்பிப்பு