

1. Topshtiriq: “Design Thinking Challenge”

Topshiriq: Talabalarga "qulay, chiroyli va ergonomik tungi ko‘ylak yoki ichki kiyim" dizaynini ishlab chiqish topshiriladi,

Metodik ko'rsatma:

- Talabalar kichik guruhlariga bo‘linadi.
- Real ehtiyojga ega mijoz portreti yaratiladi (yosh, tana tuzilishi, estetik didi).
- Moodboard (uslub, material, rang) tuziladi.
- Chizma va texnik tavsif yaratiladi.
- Loyihaning foydalanuvchiga yo‘naltirilganligi asoslab beriladi.

Baholash mezonlari:

Mezoni	Ball
Moodboard aniqligi va original dizayn	2
Ehtiyojni chuqur tahlil qilish	2
Texnik chizma to‘g‘riligi	2
Texnik tavsifning puxtaligi	2
Loyihaning funksionalligi va ergonomikasi	2
Jami	10 ball

Refleksiya savollari:

1. Men foydalanuvchining ehtiyojini qanday aniqladim?
2. Qanday qiyinchiliklarga duch keldim va ularni qanday yengdim?
3. Loyiham real hayotda foydali bo‘ladimi?

2. Digital modellashtirish va taqdimot

Topshiriq: Talabalar CorelDRAW, CLO3D, yoki Marvelous Designer orqali tungi ko‘ylakni 3D modellashtirib, raqamli taqdimot tayyorlaydi.

Metodik ko'rsatma:

- Talabalar CorelDRAW, CLO3D, Marvelous Designer yoki boshqa dasturda modellashtiradi.
- Ko‘ylakning 3D vizualizatsiyasi yaratiladi.
- Slaydli yoki video-taqdimot orqali loyiha taqdim etiladi.

Baholash mezonlari:

Mezoni	Ball
3D modellash tirish aniqligi	2
Dasturidan foydalanish darajasi	2
Taqdimot sifati (vizual, matnli)	2
Model va texnik tavsif uyg'unligi	2
Innovatsion yondashuv	2
Jami	10 ball

Refleksiya savollari:

1. Qanday dasturda ishladim va nimalarni o'rgandim?
2. Raqamli dizayn menga qanday imkoniyatlar berdi?
3. Ishlab chiqqan modelimni qanday yaxshilashim mumkin?

1. Tahliliy taqqoslash topshirig'i

Topshiriq: Turli madaniyatlarda (O'zbekiston, Fransiya, Yaponiya) ayollar ichki kiyimlari yoki tungi ko'ylaklarining funksional, madaniy va dizayn jihatdan taqqoslanadi.

Metodik ko'rsatma:

- Har bir talaba yoki guruh 3 ta davlatni tanlaydi (masalan: O'zbekiston, Fransiya, Yaponiya).
- Ayollar ichki kiyimlari va tungi kiyimlari dizaynini madaniy, estetik, funksional jihatdan taqqoslaydi.
- Jadval va tahliliy maqola tayyorlaydi.

Baholash mezonlari:

Mezoni	Ball
Ma'lumot izlash va tahlil qilish	2
Madaniyatlararo solishtirish aniqligi	2
Jadvalning strukturasi va to'liqligi	2
Xulosalarning izchil va asoslanganligi	2
Taqdimot	2
Jami	10 ball

Refleksiya savollari:

1. Qaysi madaniy yondashuv menga yaqinroq bo'ldi?
2. O'zbek dizayni bilan boshqalar o'rtasidagi asosiy farqlar nimalar edi?
3. Madaniyatlararo bilim men uchun nimani anglatadi?

4. Role-play

Topshiriq: Talabalar o'zlarini dizayner, mijoz va ishlab chiqaruvchi sifatida rollarga bo'lib, buyurtma, tayyorlash va taqdim qilish jarayonini o'ynab chiqadi.

Metodik ko'rsatma:

- Talabalar 3 kishilik guruhlariga bo'linadi.
- Har biri turli rol ni bajaradi: dizayner, mijoz, ishlab chiqaruvchi.
- Dizayn buyurtmasi olinadi, chizma va tayyor mahsulot namoyish qilinadi.
- Jarayon teatr ko'rinishida sahnalashtiriladi.

Baholash mezonlari:

Mezoni	Ball
Rollarga mos harakat va muloqot	2
Rolli jarayon ssenariysi va ijrosi	2
Dizayn sifati va yechim mosligi	2
Jamoda ishlash va muvofiqlik	2
Yakuniy hisobot va tahlil	2
Jami	10 ball

Refleksiya savollari:

1. Men qaysi rolga yaxshi mos tushdim? Nega?
2. Bizning jamoda qanday muammolar bo'ldi?
3. Jamoaviy ishda qanday o'rgandim?

Muammo yechimi asosidagi loyiha

Topshiriq: "Ichki kiyim va tungi ko'ylakda eng ko'p uchraydigan ergonomik xatolar" mavzusida muammo aniqlanadi va yechim taklif qilinadi.

Metodik ko'rsatma:

- Talabalar ich kiyim yoki tungi ko'ylakda uchraydigan ergonomik, dizaynga oid yoki materialga doir muammoni aniqlaydi.
- Tadqiqot o'tkazadi, respondentlardan fikr yig'adi.

- Muammoga innovatsion yechim taklif qiladi.

Baholash mezonlari:

Mezoni	Ball
Muammo aniqligi va tahlili	2
Yechim taklifining dolzarbligi	2
Dizayn innovatsionligi va amaliyligi	2
Tavsifning tushunarli taqdimoti	2
Fikrning asoslanganligi	2
Jami	10 ball

Refleksiya savollari:

1. Qanday muammoni aniqladim va nima sababdan?
2. Mening yechimim qanchalik foydali deb o‘ylayman?
3. Keyingi safar bu loyihani qanday yaxshilagan bo‘lardim?