

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΜΕΣΗΣ ΤΕΧΝΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ
ΚΑΙ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

ΕΝΙΑΙΕΣ ΓΡΑΠΤΕΣ ΤΕΛΙΚΕΣ ΠΡΟΑΓΩΓΙΚΕΣ ΚΑΙ
ΑΠΟΛΥΤΗΡΙΕΣ ΕΞΕΤΑΣΕΙΣ

20 23 - 20 24

Γ΄ ΤΑΞΗΣ ΤΕΣΕΚ

ΣΕΙΡΑ Α΄

ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ : Δευτέρα, 20 Μαΐου 2024

ΕΞΕΤΑΖΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑ: Έρευνα Σχεδιασμός και Ανάπτυξης Προϊόντος

ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ : thvs 301

ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΓΡΑΠΤΗΣ ΕΞΕΤΑΣΗΣ: 90΄ λεπτά

ΤΟ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΟ ΔΟΚΙΜΙΟ ΑΠΟΤΕΛΕΙΤΑΙ ΑΠΟ ΕΝΤΕΚΑ (11) ΣΕΛΙΔΕΣ και ΔΥΟ (2)
ΦΥΛΛΑ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ Α3.

ΤΑ ΜΕΡΗ ΤΟΥ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΟΥ ΔΟΚΙΜΙΟΥ ΕΙΝΑΙ ΤΡΙΑ (Α΄, Β΄ ΚΑΙ Γ΄).

ΟΔΗΓΙΕΣ (για τους εξεταζόμενους)

1. Να απαντήσετε **ΟΛΑ** τα ερωτήματα πάνω στο εξεταστικό δοκίμιο.
2. Να μη γράψετε πουθενά το όνομα σας στο εξεταστικό δοκίμιο εκτός του καθορισμένου χώρου στο χαρτονάκι που σας έχει δοθεί.
3. Να απαντήσετε σε όλα τα θέματα μόνο με πένα χρώματος μπλε ανεξίτηλης μελάνης. Μολύβι επιτρέπεται, μόνο αν το ζητάει η εκφώνηση, και μόνο για σχήματα, πίνακες, διαγράμματα κλπ.
4. Απαγορεύεται η χρήση διορθωτικού υγρού και διορθωτικής ταινίας.
5. Επιτρέπεται η χρήση μη προγραμματιζόμενης υπολογιστικής μηχανής.

ΣΑΣ ΕΥΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΛΗ ΕΠΙΤΥΧΙΑ

ΟΔΗΓΙΕΣ (για την επιτροπή εξετάσεων)

1. Το εξεταστικό δοκίμιο να εκτυπωθεί και στις δύο όψεις.

ΤΟ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΟ ΔΟΚΙΜΙΟ ΝΑ ΕΚΤΥΠΩΘΕΙ: ΕΓΧΡΩΜΟ

**ΜΕΡΟΣ Α΄: Αποτελείται από οκτώ (8) ερωτήσεις.
Κάθε ορθή απάντηση βαθμολογείται με τέσσερις (4) μονάδες.**

1. Να αναφέρετε γιατί είναι σημαντικό να γνωρίζουμε και να εφαρμόζουμε τη **Διαδικασία Ανάπτυξης Νέων Προϊόντων**.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. Να εξηγήσετε τον όρο «**καινοτομία**» στην παραγωγή προϊόντων και να εξηγήσετε πώς αυτή επιτυγχάνεται.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Να εξηγήσετε τον ρόλο της **τεχνολογικής ανάπτυξης** στην παραγωγή νέων προϊόντων.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. Ποια η σημασία και ο ρόλος στην ανάπτυξη νέων προϊόντων κατά τη διαδικασία του σχεδιασμού.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

5. Να γράψετε **τέσσερα (4)** κριτήρια που ακολουθεί ένας Βιομηχανικός Σχεδιαστής κατά τη διαδικασία σχεδιασμού για να είναι επιτυχημένη.

- α)
- β)
- γ)
- δ)

6. Να εξηγήσετε **δύο (2)** λόγους για τους οποίους είναι απαραίτητο να καθορίζονται εξ αρχής οι προδιαγραφές και οι στόχοι στη διαδικασία ανάπτυξης προϊόντων.

- α)
.....
.....
.....
- β)
.....
.....
.....

7. Να γράψετε **τέσσερις (4)** δυσκολίες που αντιμετωπίζει ένας Βιομηχανικός Σχεδιαστής, εφαρμόζοντας τη Διαδικασία Ανάπτυξης Νέων Προϊόντων.

α)

β)

γ)

δ)

8. Να γράψετε τη σημασία της κοστολόγησης ενός προϊόντος.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

**ΤΕΛΟΣ ΜΕΡΟΥΣ Α΄
ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΟ ΜΕΡΟΣ Β΄**

**ΜΕΡΟΣ Β΄: Αποτελείται από τρεις (3) ερωτήσεις.
Κάθε ορθή απάντηση βαθμολογείται με δέκα (10) μονάδες.**

9. Να αναφέρεται τους **πέντε (5)** παράγοντες που συμβάλουν στην επιτυχία ανάπτυξης προϊόντων.

α)

.....

.....

.....

β)

.....

.....

.....

γ)

.....

.....

.....

δ)

.....

.....

.....

ε)

.....

.....

.....

10. Να αναφέρετε τα **πέντε (5)** στάδια της διαδικασίας κοστολόγησης ενός προϊόντος.

α).....

.....

.....

β).....

.....

.....

γ).....

.....

.....

δ).....

.....

.....

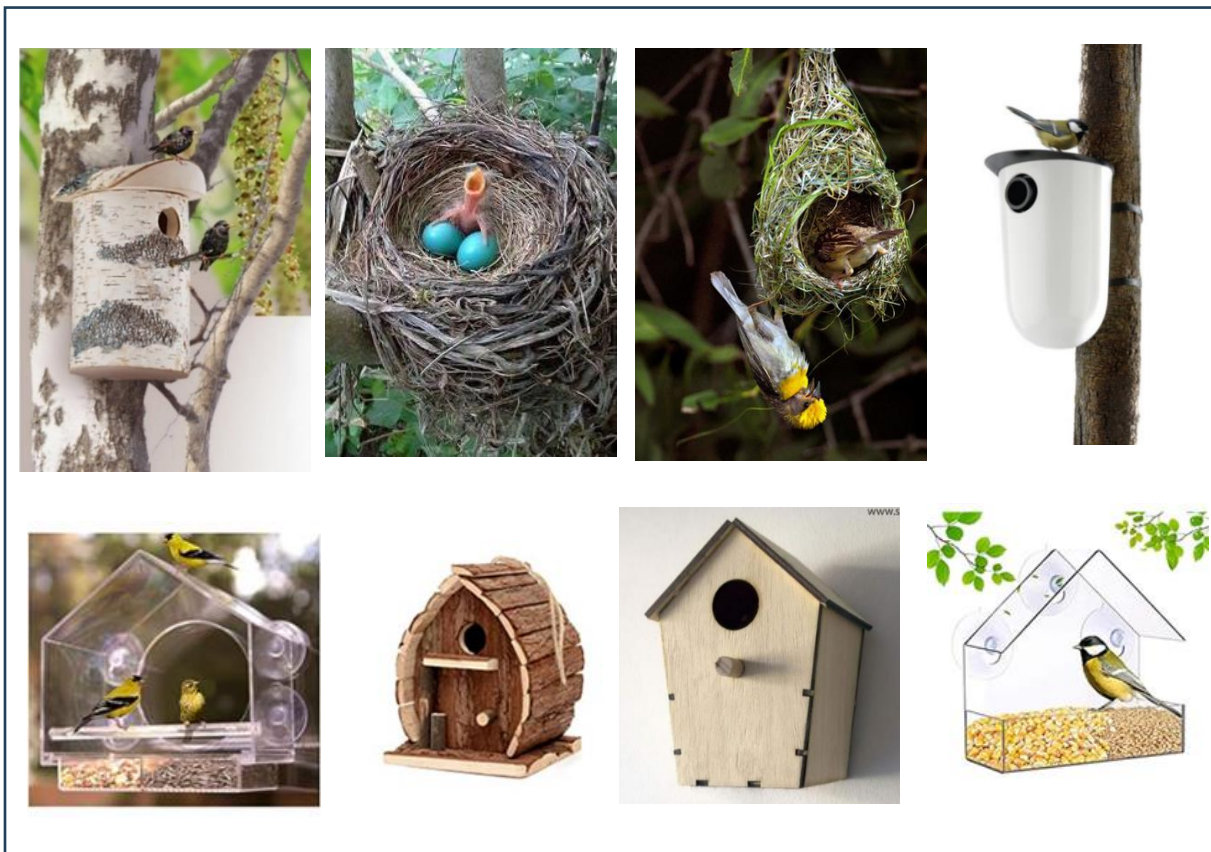
ε).....

.....

.....

11. Στις πιο κάτω εικόνες στο **Πλαίσιο Αρ.1** παρουσιάζονται διάφορες φωλιές πουλιών. Κάποιες από αυτές έχουν κατασκευαστεί από τα πουλιά και κάποιες από τον άνθρωπο.

Οι πιο κάτω εικόνες δίνονται για έμπνευση.



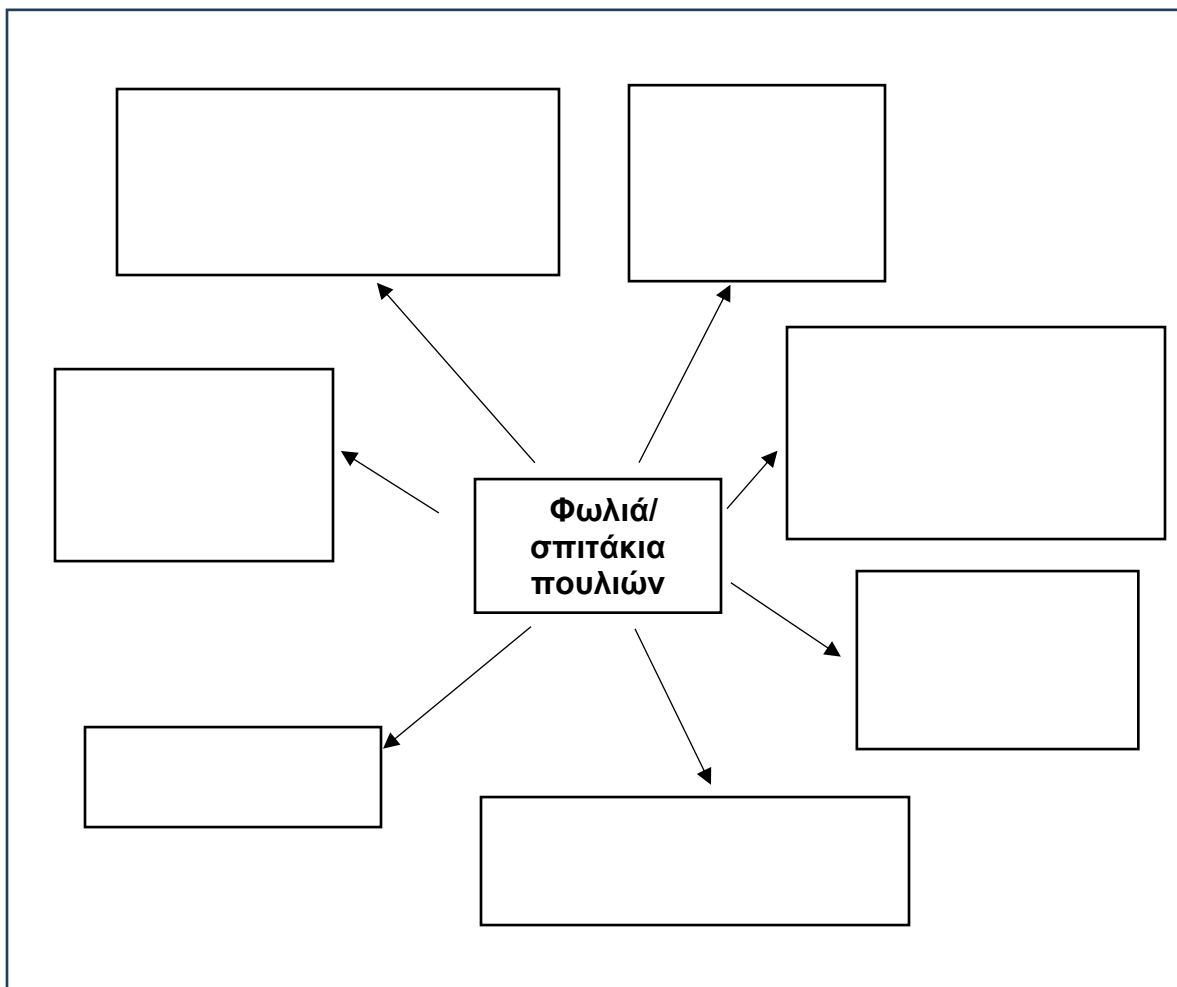
Πλαίσιο Αρ.1

Να αναπτύξετε στο **Πλαίσιο Αρ. 2**, ένα (1) **οργανόγραμμα (Mind Map)** το οποίο θα δημιουργούσατε πριν τη σχεδίαση (sketching) ενός προϊόντος, εμπνευσμένο από τις πιο πάνω εικόνες στο **Πλαίσιο Αρ.1**. Μπορείτε να εισάξετε και επιπλέον προδιαγραφές ανάλογα με τον σχεδιασμό σας.

Η φωλιά/σπιτάκι μπορεί:

- να διαθέτει σταθερή βάση
- να φιλοξενεί διάφορα μεγέθη πουλιών
- να μπορεί να μετακινηθεί εύκολα και να κρεμάζεται
- να έχει τη δυνατότητα να ενωθεί με παρόμοιο ή και δεύτερο σπιτάκι

Οργανόγραμμα (Mind Map)



Πλαίσιο Αρ. 2

ΤΕΛΟΣ ΜΕΡΟΥΣ Β΄
ΑΚΟΛΟΥΘΕΙ ΤΟ ΜΕΡΟΣ Γ΄

ΜΕΡΟΣ Γ΄: Αποτελείται από μία (1) ερώτηση.

Το σύνολο των ορθών απαντήσεων βαθμολογείται με τριάντα οκτώ (38) μονάδες.

- α)** Με βάση το **οργανόγραμμα (Mind map)** που έχετε δημιουργήσει στο **Πλαίσιο Αρ. 2**, να γράψετε το δικό σας ολοκληρωμένο **Σενάριο (design brief)** για τον σχεδιασμό του προϊόντος που εσείς οι ίδιοι/ες έχετε εμπνευστεί.

Σενάριο (design brief):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- β)** Με βάση το **οργανόγραμμα (Mind map)**, που έχετε δημιουργήσει στο **Πλαίσιο Αρ. 2** και το **σενάριο** που έχετε γράψει πιο πάνω για την ανάπτυξη του προϊόντος, καλείστε να σχεδιάσετε μια πρωτότυπη και ευφάνταστη φωλιά/σπιτάκι πουλιών για να εντυπωσιάσετε τον πελάτη.

Ακολουθούν σχεδιαστικές ασκήσεις:

- 1)** Στο **Φύλλο Απαντήσεων Αρ. 1 (A3)** να σχεδιάσετε τουλάχιστον **δύο (2)** σκίτσα με ελεύθερο χέρι.
- 2)** Στο **Φύλλο Απαντήσεων Αρ. 2 (A3)** να σχεδιάσετε σε τρισδιάστατη μορφή το **Τελικό Προϊόν** με ελεύθερο χέρι. Να το αποδώσετε με χρώμα, να σημειώσετε πάνω τα υλικά κατασκευής, το μέγεθος, τη λειτουργία και τις προδιαγραφές σας.

Η τελική σας πρόταση πρέπει να αποτελεί εξέλιξη των προσχεδίων σας. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μολύβια, πένακια, μαρκαδόρους, χρωματιστά μολύβια κ.λπ.

ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ:

ΠΡΟΣΧΕΔΙΑ (τουλάχιστον 2)	10 Μονάδες
ΤΕΛΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ	
• Πρωτοτυπία, αισθητική και εργονομία	6 Μονάδες
• Ποιότητα σχεδίου και παρουσίαση τελικού προϊόντος (Απόδοση τρισδιάστατης φόρμας προϊόντος)	12 Μονάδες
• Προσδιορισμός υλικών	4 Μονάδες
• Περιγραφή προϊόντος (Design Brief)	<u>6 Μονάδες</u>
	Σύνολο: 32 Μονάδες

**ΤΕΛΟΣ ΜΕΡΟΥΣ Γ΄
- ΤΕΛΟΣ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΟΥ ΔΟΚΙΜΙΟΥ -**

ΠΡΟΧΕΙΡΟ

Η σελίδα αυτή είναι για πρόχειρη χρήση και **δεν** βαθμολογείται.