



Alberto Martínez

**Alberto
Martínez**
Bilbao
(İspanya)

3DLAN.org'da
Teknik Direktör

Profesyonel web tasarımı ve dijital üretim. Lise öğretmeni, Bilbao'daki maker hareketinin destekçisi, katmanlı üretimin zorlukları ve Kendin Yap felsefesi üzerine atölye çalışmaları düzenliyor ve aynı zamanda İspanya'da protez baskı için "Geleceği Etkinleştirme" kampanyasının da destekçisiydi.

**Edu
Champions**



Co-funded by
the European Union

Pedagojik Yöntem

TASARIM DÜŞÜNCESİ

Öğrencilerin bir zorlukla karşı karşıya kalırken sınıfta Tasarım Odaklı Düşünme Metodolojisi ile geliştirecekleri ürünün kullanıcısı olacak kişiyi ilk elden tanımaları önemlidir.



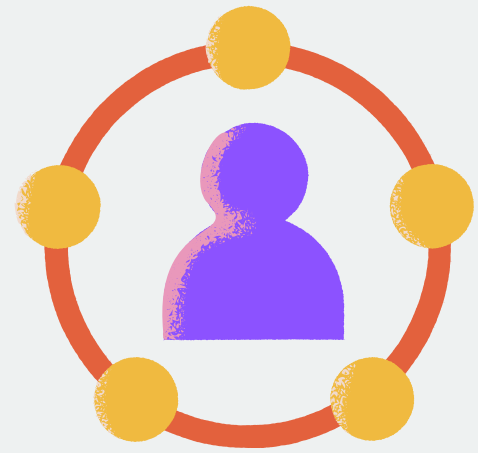
EMPATİ

Bir ürün geliştirmek için öğrencilerin başarması gereken ilk adım EMPATİ yani kendilerini başkalarının yerine koymalarıdır. Kendileri için tasarım yapacağımız insanları ve onların bağlamlarını anlayın ve onlar için gerçekten neyin önemli olduğunu keşfedin. Bunu başarmak için bir araştırma ve etnografik çalışma sürecinin yürütülmesi esas olacaktır.

[READ MORE](#)

KULLANICI DENEYİMİ (UX)

UX tasarımı, kullanıcının bir ürün veya hizmetle olan etkileşimini belirleyen unsurların tasarımıdır. Mesleki Eğitim öğrencilerinin zorluklar geliştirmesi gerekiyor ve bu nedenle son kullanıcının ihtiyaçlarını ve motivasyonlarını derinlemesine keşfetmeleri gerekiyor.



[MORE INFO](#)

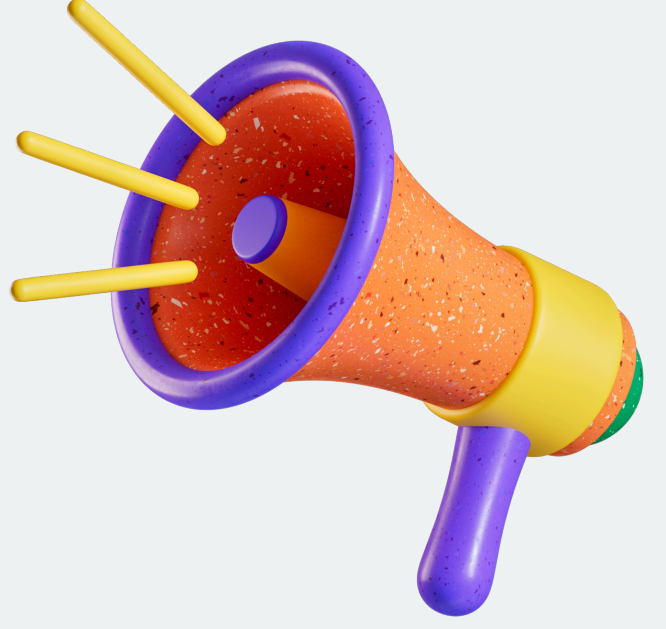


Teknolojik Yöntem

LAMİNASYON YAZILIMI.

Laminasyon yazılımı 3D baskı yapabilmek için vazgeçilmez bir araçtır. Laminasyon cihazı, 3D modeli bir dosyaya dönüştürmekle görevli olup, 3D yazıcıya talimatları da verebilir, dolayısıyla doğru laminasyon, baskı kalitesini doğrudan etkiler.

[READ MORE](#)



3D TASARIM YAZILIMI

3D modelleme programı, bilgisayarda üç boyutlu nesnelere oluşturmanıza olanak sağlayan bir yazılımdır. Bu programlar tarafından oluşturulan öğeye 3 boyutlu model adı verilir. Sketch Up veya Blender gibi yazılımlar bize çok güçlü ve ücretsiz lisans çözümleri sunuyor.

[MORE INFO](#)

OnShape

OnShape, bulut tabanlı bir CAD (Bilgisayar Destekli Tasarım) yazılımıdır. İnternet tabanlı sunucuların kullanımı sayesinde, yazılım kullanıcıları aynı model üzerinde işbirliği ve aynı anda düzenleme yapabilir ve etkileşimde bulunabilir. Program, ürünler, makine parçaları, endüstriyel ekipman tasarlamayı amaçlayan çok sayıda endüstriye yöneliktir.



[READ MORE](#)



Co-funded by
the European Union



EDUPRENEUR NASIL

OLUNUR?

ENDİŞE

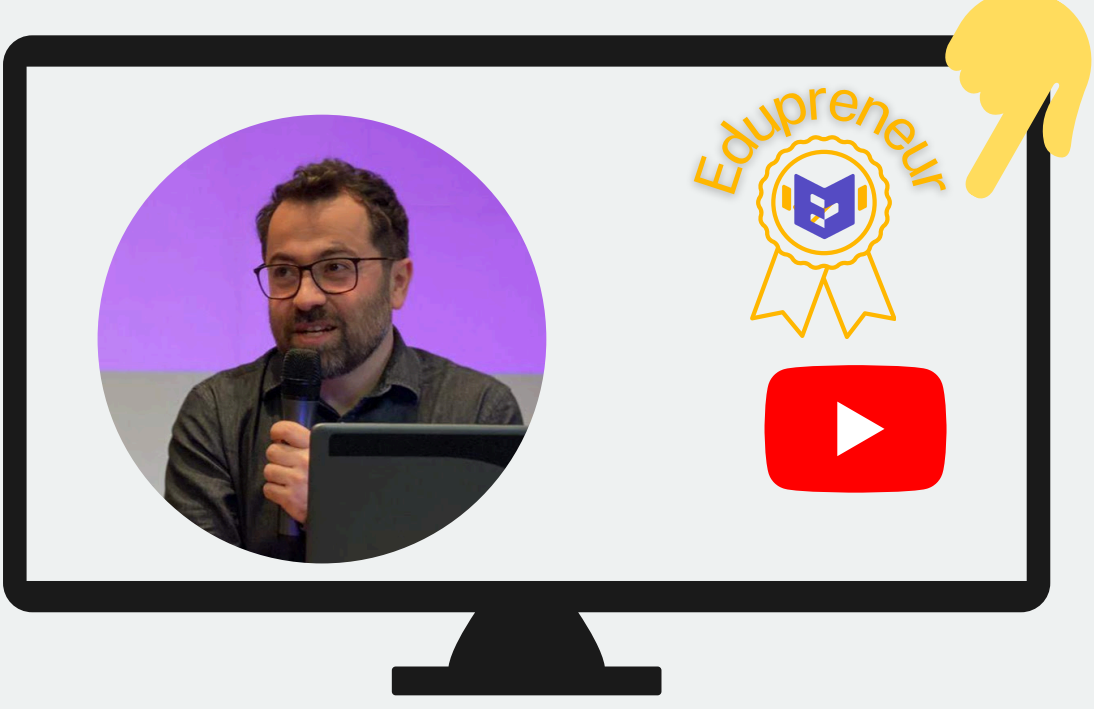
Şu anda endişeleri olan bir kişi olmak için herkesin kullanabileceği birçok kaynak vardır. Bir EDUCHAMPION, işini iyi yapmak, önerilen bir hedefe ulaşmak veya benzersiz ve istisnai bir şey yapmakla ilgilenmelidir.



MERAK

EDUCHAMPION öğrenmeyi ve motivasyonu artırır, empatiyi teşvik eder, eleştirel düşünme, karar verme ve ilişki becerilerine katkıda bulunur ve pedagojik süreçte memnuniyetin anahtarıdır.

Daha fazla bilgi...



Co-funded by
the European Union



Lanbide Heziketako ikastetxe publikoen sarea
Red de centros públicos de Formación Profesional

