

Diploma In Bamboo Entrepreneurship and Design Semester-I
BED1DG01 / DBEDS1P2A - Paper-II : Design

P. Pages : 2

Time : Three Hours



GUG/W/23/14303

Max. Marks : 75

- Notes :
1. Answer **any 4** out of 6 from Q. No. 1 and **any 4** out of 6 from Q. No. 2.
प्रश्न क्रमांक 1 मधील 6 पैकी 4 आणि प्रश्न क्र. 2 मधील 6 पैकी 4 चे उत्तर द्या.
 2. Question No. **3** is compulsory.
प्रश्न क्रमांक **3** अनिवार्य आहे.
 3. Respective marks of the questions are indicated against each question.
सर्व प्रश्नांच्या समोर संबंधित गुण दर्शविले आहे.
 4. Diagrams and flowcharts should be given wherever necessary.
आवश्यक तेथे आकृती आणि फ्लोचार्ट अपेक्षित आहे.
 5. Illustrate your answers wherever necessary with the help of neat sketches.
नीटनेटके स्केचेसच्या मदतीने आवश्यक तेथे तुमची उत्तरे स्पष्ट करा.
 6. Use of slide rule, drawing instruments is permitted.
रेखाचित्र साधने वापरण्यास परवानगी आहे.

1. Short Question answer 4 out of 6. (4x10=40). 40
 - a) डिजाईन म्हणजे काय?
 - b) डिजाईनर म्हणजे काय? डिजाईनची वेगवेगळी क्षेत्रे सांगा.
 - c) डिजाईन प्रोसेस थोडक्यात सांगा.
 - d) डिजाईन थिंकिंग म्हणजे काय?
 - e) ॲनिमेशन डिजाईनच्या उपयोजनाची तीन उदाहरणे द्या.
 - f) कोणत्या प्रकारचे ग्राफिक्स डिजाईन विशेषतः पुस्तकांच्या मुखपृष्ठाचे काम करते?
2. Write a short note answer 4 out of 6 (4x5=20) 20
 - a) ग्राफिक्स डिजाईनरचे मुख्य काम म्हणजे?
 - b) ग्राफिक्स डिजाईनच्या 08 मुलभूत घटकांची नावे लिहा?
 - c) गटचर्चेमध्ये आपण काय करतो?
 - d) डिजाईन थिंकिंग ची 5 प्रमुख तत्वे सांगा.
 - e) ॲनिमेशन डिजाईनच्या उपयोगाची तीन उदाहरणे द्या.
 - f) पारंपारिक भारतीय हस्तकलांचे 03 प्रकार लिहा.

- 1) डिजाईनिंग सुरु करण्यासाठी तुम्ही नेहमी ----- आणि ----- यांच्याशी निगडीत समस्याकडे बघता.
- 2) डिजाईन ----- , ----- आणि ----- या सर्वांमधील घटकांचा अंतर्भाव होतो.
- 3) माठ किंवा मातीचे भांडे हे ----- आहे आणि त्याचा आकार, साहित्य, घनफळ, फिन याबाबत निर्णय घेण्याची प्रक्रिया हि ----- आहे.
- 4) बांबू उत्पादनांना बाजारात ----- मधील उत्पादाची कठोर स्पर्धा आहे.
- 5) बांबू ----- पीक समजले जाते.
- 6) बांबू ----- गुणधर्मांमुळे वादळी वाऱ्यातही टिकून राहतो.
- 7) बांबू कारखान्यातील वर्कशॉप उत्पादन राखण्यासाठी उद्योजकाने ----- या प्रारूपाचा अभ्यास केला पाहिजे.
- 8) 'दुय्यम वापरकर्ता' हा उत्पादनाशी ----- संबंधीत असतो.
- 9) ----- याचा अर्थ मानवी शरीराची मापे होय.
- 10) ----- डेटा मिळाल्या खेरीज अर्गोनोमिक्स आणि स्पेस डिजाईन शक्यच होणार नाही.
- 11) शरीराचे आरेखन दीर्घकाळ वाईट राहिल्या ----- होतात.
- 12) मानवी दोष कमी करणे, उत्पादकता वाढवणे आणि सुरक्षितता व आरामाचा स्तर उंचावणे हे ----- उद्दिष्ट आहे.
- 13) अल्पकाळात अनेक कल्पनानिर्माण करण्याच्या प्रक्रियेला ----- असे म्हणतात.
- 14) कल्पना व संकल्पना ग्राफिकल पध्दतीने दाखवण्याच्या प्रक्रियेला ----- असे म्हणतात.
- 15) ----- हि केवळ मजकुराच्या नव्हे तर दृश्यांच्या माध्यमातून संवाद साधण्याची प्रक्रिया आहे.
