















МОДЕЛИ ТЕЛЕФОНОВ





В ЧЕМ ЗАКЛЮЧАЕТСЯ ЗАДАЧА ДИЗАЙНЕРА?

**Преобразить буквально интерьер.
Удобной сделать неудобную квартиру,
И мебель подобрать под цвет портьер.
Все этому волшебнику под силу.**

**Всегда быть в курсе всех новинок, моды, стилей
Творить, выдумывать, дерзать.
Бороться с серостью безликой,
И в жизнь мечты все воплощать**

**Все новое творить не без усилий...
Дарить всем людям красоту, уют.
И делать жизнь намного проще, креативней
И радостью наполнить мир.**

КАК РАЗВИВАЛСЯ ДИЗАЙН?

РАЗВИТИЕ ДИЗАЙНА

И

ЕГО ЗНАЧЕНИЕ

В ЖИЗНИ

СОВРЕМЕННОГО

ОБЩЕСТВА

ЗАДАЧИ УРОКА

- узнать о развитии дизайна,
 - о его значении в жизни современного общества.
- создать дизайнерский проект

ПРОЧТИТЕ, ВЫДЕЛИТЕ И
ПОДЧЕРКНИТЕ ОСНОВНЫЕ
ПОНЯТИЯ, КОТОРЫЕ
РАССКАЗЫВАЮТ О РАЗВИТИИ
ДИЗАЙНА И ЕГО ЗНАЧЕНИИ В ЖИЗНИ
ОБЩЕСТВА

- Понятия дизайн и дизайнер
 - Направления дизайна
 - Развитие дизайна
 - Значение дизайна

СОЗДАТЬ ДИЗАЙН – ПРОЕКТ ФЛАКОНА ДЕТСКОГО ШАМПУНЯ



Алгоритм выступления:

- ❖ 1. название продукта
- ❖ 2. цель
- ❖ 3. аргументация выбора формы, цвета упаковки

ПРИ РАБОТЕ НАД ПРОЕКТОМ ВАМ НЕОБХОДИМО ПРИДЕРЖИВАТЬСЯ СЛЕДУЮЩЕЙ ПЛАНА:

- Название продукта
- Цель работы
- Техника выполнения эскиза (модель, коллаж, рисунок, аппликация, т.д.)
- Форма (для формы упаковки рекомендуется использовать детские мотивы, плавные линии).
- Цвет (цвет упаковки должен быть мягким или насыщенным, ярких, радостных цветов. Рекомендуется использовать: для мальчиков – холодные цвета, для девочек – тёплые цвета)
- Крышка (Крышка изделия должна быть безопасной, крупной и удобной. Может быть продолжением мотива, а может быть отдельным декоративным элементом. Возможна ручка).
- Этикетка (Должна быть крупной и содержать информацию о товаре)
- Защита проекта
- Оценка работы

КРИТЕРИИ

- | | |
|----------|----------------------------|
| 1 | Эстетичность |
| 2 | Аккуратность |
| 3 | Простота |
| 4 | Творчество |
| 5 | Дизайнерский подход |
| 6 | Оригинальность |

РЕФЛЕКСИЯ

Синквейн	
1. одно существительное	
2. два прилагательных описывающие признаки выбранной темы.	
3. три глагола, описывающие действия в рамках темы.	
4. фраза из четырёх слов, выражающая отношение автора к описываемому предмету.	
5. одно слово-резюме, описывающее суть предмета.	

**Акrostих
на тему «Дизайнер»**

Д -
И -
З -
А -
Й -
Н -
Е -
Р -