















# 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

---

- |          |                            |
|----------|----------------------------|
| <b>1</b> | <b>Эстетичность</b>        |
| <b>2</b> | <b>Аккуратность</b>        |
| <b>3</b> | <b>Простота</b>            |
| <b>4</b> | <b>Творчество</b>          |
| <b>5</b> | <b>Дизайнерский подход</b> |
| <b>6</b> | <b>Оригинальность</b>      |



# 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 -