

**Образовательный  
проект  
«Графический  
дизайнер»**

**Автор: Киселева Л.А.  
педагог доп.  
образования**

---

# Краткая аннотация

проекта  
«Я хочу стать дизайнером!  
Я смогу стать дизайнером?  
У меня это обязательно  
получится!»

- Идея проекта - создание учащимися за короткий срок оригинального дизайнерского продукта, с использованием графического редактора CorelDraw.
- Знакомство с азами графического дизайна и получение практического опыта создания полиграфической продукции.

# Актуальность проекта

- Исследование творческого метода, открывающего принципиально новые возможности получения изображения.
- Получение практического опыта графического дизайна – это один из шагов к самоопределению и выбору будущей профессии.
- Открытие возможности участия в различных конкурсах по компьютерной графике.
- Использование подростками полученного опыта для самостоятельного углубленного изучения компьютерной графики, а также применения практических навыков в учебной деятельности и пр.

# Цель проекта:

Предоставить учащимся профессиональную пробу графического дизайнера, сформировать умения владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой, мультимедиа и современным дизайном

# Задачи проекта:

- изучить инструментарий редактора CorelDraw;
- освоить основные методы создания, редактирования изображения и операции с объектами;
- «примерить на себя» профессию графического дизайнера через создание сложного графического изображения;
- разработать и продемонстрировать полиграфический продукт на итоговом мероприятии лагеря.

# Ресурсы для выполнения проекта

- Оборудование: компьютерный класс, оборудованный компьютерами, цветным принтером, мультимедийным оборудованием (проектор, экран).
- Программное обеспечение: операционная среда не ниже, чем Windows XP SP3, векторный редактор CorelDrawX3, пакет программ Microsoft Office, компакт-диски с обучающими и информационными программами по основным темам проекта.

# Партнеры по реализации проекта

Для отработки цветowych моделей и правил построения композиции графического изображения, целесообразно сотрудничество с педагогами по изобразительному искусству.

# Целевая аудитория

Проект рассчитан на 45 учебных занятий и адресован подросткам 10-15 лет, посещающим «вечернюю» площадку при ЦДТ «Ритм» в ходе проведения летней оздоровительной компании, имеющим навыки работы с персональным компьютером и с операционной средой типа Windows и стремящимся освоить возможности современной компьютерной графики.



# Содержание проектной деятельности

- Введение в векторную графику. Основы работы с программой.
- Основные операции и методы работы с объектами.
- Редактирование геометрической формы объектов.
- Создание и редактирование контуров.
- Работа с цветом.
- Средства повышенной точности.
- Текст как объект. CorelDraw как издательская система.
- Планирование создание макета.
- Использование спецэффектов.
- Практическая часть проекта.

# Практическая часть

## проекта

- Создание сложного электронного векторного изображения.
- В качестве сложного изображения предлагается создать электронную поздравительную открытку, иллюстрацию, буклет, пригласительный билет или любую другую рекламную продукцию.

# Ожидаемые результаты

Результатом проектной деятельности является не только сам продукт творчества учащихся, но и освоение инструментария редактора, в котором этот продукт выполнен.

Критерии оценки:

- разнообразие и сложность информационного продукта;
- степень сложности и его оригинальности;
- относительная новизна;
- практическая значимость;
- осмысленность и творческий подход при создании продукта.

# Ожидаемые результаты

- К концу реализации проекта учащиеся должны освоить основы векторной графики.

## *Знать:*

- основные методы создания и редактирования объектов;
- основные операции, применяемые к объектам;
- методы описания цветов и цветовые модели в векторной графике;
- назначение и функции редактора CorelDraw.

## *Уметь:*

- владеть технологией работы в векторном редакторе;
- самостоятельно создавать композиции, иллюстрации, узоры;
- работать с фрагментами изображения, применяя к ним различные инструменты и операции;
- применять к объектам различные эффекты;
- использовать возможности редактора как издательской системы;
- найти применение полученным знаниям и опыту работы при создании рефератов, докладов, презентаций по различным школьным предметам.

## *Освоение проекта будет способствовать:*

- выявлению и развитию творческих способностей учащихся, их успешной самореализации и мотивации на выбор будущей профессии;
- развитию познавательных способностей, самостоятельности и активности;

# Перспектива и пути дальнейшего развития

Проект «Графический дизайнер» перспективен в нескольких направлениях:

- Успешное освоение векторной графики – первый шаг на пути к 3D-моделированию и освоению таких программ, как 3D-Max, КОМПАС.
- Электронное графическое изображение может быть использовано в создании видеороликов и мультипликации, поэтому следующий шаг для учащихся – освоение технологии работы программ видеоредакторов.
- Сайтостроение – широкое поле деятельности для графического дизайнера, где его профессиональное мастерство напрямую связано с привлекательностью Интернет-пространства.

**Спасибо за  
внимание**