

Автор проекта	
Фамилия, имя отчество	Полозкова Елена Александровна
Регион	Нижегородский
Населенный пункт, в котором находится ОУ	г.Нижний Новгород
Номер и/или название ОУ	Волжский государственный инженерно-педагогический университет
Описание проекта	
Название проекта	
«Разработка фирменного стиля предприятия»	
Краткое содержание проекта	
<p>Данный проект «Разработка фирменного стиля предприятия» проводится в рамках дисциплины «Проектирование в графическом дизайне» со студентами третьего курса. Особое внимание уделяется изучению коммуникативности - как одной из важнейших функций современного графического дизайна, ее роль в проектной деятельности.</p> <p>Рассмотрены общие положения курсового проектирования, технологии поэтапного проектирования при создании логотипа. Изложены основные культурные и технические аспекты, которые являются непременным условием развития и роста творческой фантазии.</p> <p>Особое внимание уделяется изучению проблем визуализации рекламной идеи средствами графического дизайна, что требует постоянного развития художественно-графических и проектных способностей, живого и творческого ума будущего дизайнера.</p> <p>После самостоятельных исследований, направленных на анализ аналоговых материалов, разработки идейного содержания проекта и его выполнения студенты смогут ответить на основополагающие и проблемные вопросы: «Как организовать эффективный поиск информации в процессе разработки и выполнения проекта?», «С помощью каких изобразительных средств и ведется поиск графического решения?», «Какие эстетические качества должны присутствовать в проекте?», «Что такое графическая концепция и креативная задача?»</p> <p>Также студенты изучат возможности сетевых сервисов Веб 2.0 по организации совместной проектной, исследовательской деятельности, общения; обеспечение информационной безопасности личности в Интернете. В ходе проектной деятельности студенты создадут различные совместные сетевые документы, поисковые машины, вики-статьи, Google-сайт.</p>	
Предмет(ы)	
Предлагаемый проект реализуется в рамках профилирующей дисциплины «Проектирование в графическом дизайне».	
Возрастная группа	
Третий и четвертый курсы	
Приблизительная продолжительность проекта	
5 недель. 160 часов аудиторных занятий	
Основа проекта	
Образовательные стандарты	

Государственный стандарт высшего профессионального образования в области культуры и искусства. Специальность «Дизайн», 070601.65 , квалификации: Дизайнер «Графический дизайн». СДФ-01.05 *Проектирование в графическом дизайне*. Освоение студентами после участия в проекте следующие пункты стандарта:

- *Понятие коммуникативности*- как одной из важнейших функций современного графического дизайна, ее роль в современной культуре и проектной деятельности;
- Графический язык и визуальная культура;
- Креативность мышления и графический дизайн;
- Типология объектов графического дизайна;
- Изучение основных методов, принципов и приемов композиционной организации;

Дидактические цели / Ожидаемые результаты обучения

После завершения проекта учащиеся смогут:

- осуществлять грамотный поиск аналогового материала в Интернет;
- иметь представление о проектной задаче, об изобразительных средствах в графике, основах композиции;
- проводить проектно-технологический анализ объектов дизайна;
- формулировать проектную задачу, осуществлять предпроектный функциональный анализ проектируемого объекта;
- усвоить специфику проектирования различных объектов графического дизайна, знать о структуре и стадиях проекта;
- выбирать необходимый графический редактор;
- представлять идею проекта, используя графические редакторы, и владеть приемами проектной графики.
- грамотно использовать ритм, силуэт, цвет, пропорции, формообразование, композицию, как средства художественной выразительности в проектировании объекта дизайна;

Вопросы, направляющие проект

Основополагающий вопрос	Как научиться креативному мышлению?
Проблемные вопросы учебной темы	<ul style="list-style-type: none"> • Есть ли <i>графический элемент</i>, который непременно должен фигурировать в логотипе? • Как найти образное решение логотипа и правильно его выстроить? • Как найти графическую концепцию? • Какая цветовая палитра оптимальна для логотипа компании? • Как сделать подачу проекта эстетичной, используя изобразительные средства?
Учебные вопросы	<ul style="list-style-type: none"> • Что такое проектирование? • Какие виды логотипов Вы знаете? • Какие основные методы, принципы и приемы композиционной организации. • Что такое композиционный центр? • Что такое стилизация и трансформация формы? • Какие возможности графического редактора (CorelDraw,

	AdobPhotoshop, Illustrator)? <ul style="list-style-type: none"> • Что такое коммуникативность и ее роль в современной культуре? • Дать определение. Что такое цвет, контраст и нюанс? 	
План оценивания		
График оценивания		
До работы над проектом	Ученики работают над проектом и выполняют задания	После завершения работы над проектом
<ul style="list-style-type: none"> • Стартовая презентация для выявления первоначального опыта и интересов студентов • «Мозговой штурм» вопросов • Карты знаний (плюсы и минусы интернетизации) • Критерии оценивания работы групп • План работы по проекту • Проверочный лист по теме «Интернет-технологии» (входная диагностика) • Эссе, критерии оценивания эссе 	<ul style="list-style-type: none"> • Листы планирования работы в группе • Журнал продвижения по проекту • Организация групп Google • Рефлексия в блоге проекта • Оценивание выполнения лабораторных работ • Google-формы для отчета о ходе выполнения исследований • Структурированные интервью • Обсуждение предварительных результатов в каждой группе 	<ul style="list-style-type: none"> • Представление результатов исследования в виде презентаций, буклетов, вики-статей, карт знаний и др. • Итоговое оценивание продуктов проектной деятельности • Рефлексия в блоге проекта • Представление лучших исследований студентов на научно-практической конференции студентов Ментальная карта «Мой Интернет»
Описание методов оценивания		
<p>В начале проектной деятельности проводится оценка первоначального опыта и интересов студентов. Во время стартовой презентации педагога студенты посещают виртуальный музей Интернета, смотрят и обсуждают фильм «Pro Рунет», строят карту знаний «Плюсы и минусы интернетизации», ранжируют возможности Интернета с помощью инструмента визуального ранжирования, обсуждают план проведения проекта, критерии оценивания работы групп. Заполняется проверочный лист по теме «Интернет-технологии». В качестве домашнего задания студентам предлагается написать эссе «Есть ли жизнь без Интернета».</p> <p>Для организации работы внутри группы, студенты создают Google- группы (например), где отражается ход работы, организация исследования. Студенты заполняют листы планирования работы в группе, выполняют самооценивание своей работы. При этом они руководствуются листами самооценки и листами оценки взаимодействия в группе. Преподаватель проводит тренинг по освоению технологии Вики, где студенты совместно вырабатывают критерии оценивания коллективных статей. Преподаватель оценивает выполнение студентами лабораторных работ. Проводится взаимооценка выполнения</p>		

лабораторных работ студентами. В лабораторных работах по Веб 2.0 студенты пишут отзывы друг другу на страницах обсуждения Вики, используют комментарии в документах Google, комментарии к фотографиям, пишут комментарии в личных блогах и др. Выполняется рефлексия в [блоге проекта](#). Студенты заполняют документ «Продвижение групп по проекту». При этом они руководствуются планом проведения проекта. Преподаватель проводит встречи в ходе проекта, ведется обсуждение предварительных результатов исследований в каждой группе. Для того чтобы направить размышления студентов на процессы своего мышления, преподаватель готовит структурированные интервью. При работе в группах на занятиях ведутся перекрестные наблюдения.

Работа над темой исследования заканчивается представлением результатов в виде карт знаний, презентаций, вики-статей, Google-сайтов и др. После завершения работы над проектом проводится конференция, на которой студенты демонстрируют результаты своих исследований в группе, а также обсуждают работы других групп. Здесь оценивается глубина проведенного исследования, логичность представления материала, творческий подход, умение аргументировано выступать перед аудиторией, защищать свою точку зрения, участвовать в обсуждении, задавать вопросы (по [критериям](#)).

В конце проекта проводится внутригрупповая и индивидуальная рефлексия, выполняется итоговое самооценивание работы в группах. Лучшие исследования рекомендуются для продолжения в рамках научно-исследовательской деятельности студентов, для представления на внутривузовский конкурс студенческих работ. Студенты заполняют проверочный лист, который им предлагался в начале проекта, выявляют свои приращения. Студентам предлагается подготовить ментальную карту «Мой Интернет», где отразить то, что приобрели в ходе проектной деятельности.

Использованные стратегии оценивания:

1. Стратегия выявления первоначального опыта и интересов студентов:

- Стартовая презентация педагога
- Мозговой штурм открытых вопросов
- Ментальная карта
- Списки приоритетов
- Проверочный лист
- Написание эссе

2. Стратегия развития самостоятельности и взаимодействия:

- План проведения проекта
- Самооценивание продвижения групп по проекту
- Взаимодействие внутри групп Google
- Листы самооценки работы в группе
- Листы самооценки сотрудничества в группе
- Обратная связь от сверстников (взаимооценка выполнения лабораторных работ)

3. Мониторинг прогресса

- Критерии оценки выполнения лабораторных работ
- Журнал продвижения по проекту
- Рефлексия в блоге проекта
- Встречи в ходе проекта

4. Проверка понимания

- Структурированные интервью
- Перекрестные наблюдения за работой групп
- Рефлексия в блоге проекта

5. Демонстрация понимания

- Оценка преподавателем, самооценка, взаимооценка групп созданных продуктов по

критериям оценивания работы групп
–Итоговое самооценивание работы в группах
– Подготовка карты знаний «Мой Интернет»

Сведения о проекте

Необходимые начальные знания, умения, навыки

Умение рисовать и чертить с помощью разных инструментов. Знание графических программ: CorelDraw, AdobPhotoshop, Illustrator). Грамотно использовать средства художественной выразительности.

Учебные мероприятия

1 этап: **поисково - исследовательский** (2 занятия) – включает в себя ознакомительную беседу по теме проекта, цель которой раскрыть особенности разработки фирменного стиля. Демонстрация слайдов с аналоговым материалом по данной теме и др. Выдача задания, пояснение требований к выполнению проекта. Выполнение *клаузуры*.

2 этап – **исполнительский** (4 занятия) - направлен на разработку идеи дизайн - концепции, способности к целостности образа в подаче графического листа, освоении особенностей проектной графики с учетом эстетических качеств. Этап завершается просмотром и оценкой проделанной студентом работы.

3 этап - **результативный** (1 занятие). Результатом является осознание студентами своих графических способностей. Презентация, защита курсового проекта. Оценка подачи курсового проекта комиссией из преподавателей и подведение итогов проделанной работы.

Материалы для дифференцированного обучения

Ученик с проблемами усвоения учебного материала (Проблемный ученик)	Работая над проектом студент выполняет доступные задачи опираясь на методический материал, данный преподавателем. Осуществляется работа в группах, предоставляется график выполнения проекта. Такие студенты имеют возможность воспользоваться помощью одноклассников, задавать необходимые вопросы преподавателю.
---	--

Ученик, для которого преподавание не родной язык	Для группы студентов, имеющих языковые барьеры, можно ввести дополнительные иллюстрированные тексты, двуязычные словари и другие средства для перевода.
--	---

Одаренный ученик	Разработка проекта позволяет студентам глубоко прочувствовать все стадии в дизайн-проектировании фирменного стиля. Самостоятельные исследования и усложненные дополнительные задания требуют более глубокого понимания материала. Такой подход способствует формированию самооценки и внешней оценки, развитию практических навыков.
------------------	--

Материалы и ресурсы, необходимые для проекта

Технологии – оборудование (отметьте нужные пункты)

Цифровой фотоаппарат, лазерный диск, видеомаягнитофон, компьютер(-ы), принтер,

DVD-проигрыватель, сканер, телевизор. Программы: CorelDraw, AdobPhotoshop, Illustrator.	
Технологии – программное обеспечение (отметьте нужные пункты)	
Программы обработки изображений, программы разработки веб-сайтов, текстовые редакторы, мультимедийные системы, другие справочники на CD-ROM	
Материалы на печатной основе	<p>Учебники, справочный материал :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Хембри, Райн. Самый полный справочник. Графический дизайн / Райн Хембри; пер. с англ. А.В. Банкрашкова.-М.:Астрель, 2008. 192 с.: ил. 2. Васин, С. А. Проектирование в графическом дизайне. Учебник для вузов / С. А. Васин, А. Ю. Талашук, Ю.В. Назаров. – М.: Машиностроение, 2006. – 320 с. 3. Соловьёв С.А. Декоративное оформление: Учебное пособие для учащихся педучилищ по спец. №2003 «Преподавание черчения и изобразит. Искусства». – М.: Просвещение,1997. – 144 с.: ил. 4. Устин, В.Г. Композиция в дизайне.учебное пособие.- М.: АСТ ;Астрель, 2008.-239 с. 5. Патернотт, Жан. Разработка и создание логотипов и графических концепций; пер. с фр. Т.Л.Черноситова.- Ростов н /Д: Феникс, 2008.- 154с. 6. Девид Дебнер, Школа графического дизайна, 2004. 7. Кликушин Г.Ф. Декоративные шрифты: Для худож.-оформ. работ/ – М.: Архитектура – С,2007. – 288 с.: ил. 8. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: Учебное пособие.- М.:АСТ: Астрель, 2007.- 239 с. 9. Ньюарк, К. Что такое графический дизайн? / Квентин Ньюарк ; пер. с англ. И. В. Павловой. - М. : АСТ ; Астрель, 2005. - 255 с. 10. Ермолаева, Л.П. Основы дизайнерского искусства. Л. П. Ермолаева, - М : Гном и Д, 2001. - 84 с.
Интернет-ресурсы	Список веб-адресов, необходимых для проведения проекта
Другие ресурсы	Для успешного проведения проекта нужно организовать: эксперименты.