

**Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Арзамасский коммерческо-технический техникум»**

Проект занятия по дисциплине «Компьютерная графика»

на тему:

Лабораторная работа Разработка элементов фирменного стиля

**Разработала:
Н.Г. Саблукова**

Введение

В учебном плане на изучение «Компьютерной графики» отводится 64 часа. Данный урок проводится в разделе: «Векторная графика».

Урок рассчитан на 2 аудиторных часа (90 мин). Занятие проводится с использованием проектного метода и элементов деловой игры.

Работа по методу проектов – это относительно высокий уровень сложности педагогической деятельности, предполагающий серьезную квалификацию учителя. Проектный метод позволяет обучить самостоятельной работе, поисковой работе, исследовательской работе, это повысит мотивацию к образованию.

Структура занятия с использованием проектного метода включает ряд этапов:

- замысел, который возникает в различных ситуациях учебного процесса;
- планирование проектной деятельности, выделение отдельных ее этапов и распределение во времени;
- собственно выполнение проекта, которое определяется содержанием проекта;
- презентация результатов проекта – важнейший этап проектирования, который организуется в различных формах: специально организованных уроках, тематических праздниках, конференциях и т. д.

По продолжительности проекты бывают: мини-проекты, краткосрочные, недельные, долгосрочные.

На занятии предлагается выполнить краткосрочный проект по разработке элементов фирменного стиля для реальной компании, используя кейсы с платформы Профстажировки.рф.

Студентам необходимо самостоятельно:

- проанализировать деятельность выбранной компании, собрать необходимую информацию для реализации проекта;
- выработать концепцию проекта, определив основную идею и общее направление фирменного стиля;
- разработать проект в виде бренбука. Отдельные элементы проекта. Такие как логотип, цвет, шрифт студенты разрабатывают на уроке, остальные элементы фирменного стиля в рамках внеурочной деятельности;
- презентовать свой проект и передать его заказчику.

Выполнение подобных проектов позволяют сблизить образовательные результаты и реальные запросы потенциальных работодателей и заказчиков, способствует успешному формированию профессиональных компетенций у студентов и готовит их к будущей профессиональной деятельности.

Технологическая карта занятия

Преподаватель: Саблукова Наталья Геннадьевна

Тема: Лабораторная работа Разработка элементов фирменного стиля

Вид занятия: урок

Тип урока: лабораторная работа

Образовательная технология: проектный метод, элементы деловой игры

<p>Целевые ориентации занятия</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Предметные: способствовать формированию знаний об основных элементах фирменного стиля, закрепить навыки работы в редакторе векторной графики. 2. Метапредметные: создать условия для развития коммуникативных навыков через разнообразные виды деятельности; создать условия для открытия творческих способностей; содействовать развитию умений самостоятельно планировать работу, осуществлять рефлексивную деятельность. 3. Личностные: создать условия для развития художественно-образного мышления, воображения, зрительного восприятия; способствовать формированию коммуникативных навыков, формирование устойчивого интереса к выбранной профессии. 	
<p>Термины и понятия</p>	<p>Фирменный стиль. Логотип. Товарный знак. Типографика. Брендбук. Логобук.</p>	
<p>Планируемые результаты</p>		
<p>Личностные умения: ОК 1 Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности, применительно к различным контекстам ОК 2 Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности ОК 3 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие ОК 4 Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами ОК 5 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке с учетом особенностей социального и культурного контекста</p>	<p>Познавательные: умение ориентироваться в системе знаний; находить ответы на поставленные вопросы; анализировать; делать выводы. Регулятивные: умение формулировать цели занятия; планировать свои действия в соответствии с учебной задачей; развитие навыков самооценки. Коммуникативные: умение слушать преподавателя, выступающих студентов; умение формулировать свои мысли и находить правильное решение.</p>	<p style="text-align: center;">Предметные умения</p> <p><i>Студенты должны иметь представление:</i> о применении графических редакторов для разработки элементов фирменного стиля.</p> <p><i>Студенты должны знать:</i> особенности и области применения изучаемых программных продуктов.</p> <p><i>Студенты должны уметь:</i> создавать и обрабатывать компьютерную графику оптимальным способом, работать с основными двумерными графическими редакторами.</p>

<p>ОК 9 Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности</p> <p>ОК 10 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках</p>		
Организация образовательного пространства		
Межпредметные связи	Ресурсы	Формы работы
<p>Иностранный язык в профессиональной деятельности.</p>	<p>Информационный материал: Усатая Т.В. Дизайн-проектирование: учеб. для студ. учреждений сред. проф. образования. - М.: ИД «Академия», 2020. - 288 с. - СПО</p> <p>Интерактивный материал: Мультимедийная презентация к уроку</p> <p>Раздаточный материал: рекомендации к лабораторной работе</p> <p>Аппаратное обеспечение: ПК с доступом в интернет по количеству студентов</p>	<p>Фронтальная индивидуальная парная</p>

Ход и содержание занятия					
№	Этапы занятия	Цель этапа	Деятельность преподавателя	Деятельность студентов	Время
1	Организационный момент	Приветствие. Установка психологического настроя на работу, формирование единого учебного коллектива.	Приветствует студентов с целью создания благоприятной атмосферы занятия. Напоминает о правилах техники безопасности и охране труда в компьютерном классе. Сегодня на уроке мы все будем сотрудниками студии дизайна Fantasy. Преподаватель является менеджером проектов. Он организует деятельность сотрудников, распределяет проекты, отвечает за взаимодействие с заказчиками, помогает дизайнерам. Все студенты будут дизайнерами студии. Для выполнения проектов разобьемся на пары, каждая пара выполняет задания одного проекта, распределив их между собой.	Приветствие преподавателя. Готовность к занятию. Настраиваются на работу. Студенты разбиваются по парам. Сформирована мотивация для активной работы на занятии.	2 мин
2	Этап вызова (актуализация знаний)	Проверка стартового уровня знаний	Для дизайнерской работы необходимо обладать определенными знаниями в области дизайна и фирменного стиля. Давайте пройдем собеседование на знание данных понятий. Вам нужно ответить на несколько вопросов (пары, ответившие на большее число вопросов, получают приоритет в выборе проектов) Что такое дизайн? Для чего служит фирменный стиль? Что такое товарный знак? Чем логотип отличается от товарного знака? Какие элементы фирменного стиля вы знаете? Где можно располагать элементы фирменного стиля?	Отвечают с места (подняв руку). Менеджер проектов фиксирует количество правильных ответов от каждой пары.	5 мин

		<p>Мотивация к изучению темы на примере реальных проектов</p>	<p>Теперь мы готовы к выполнению реальных проектов. Уже несколько лет существует проект Профстажировки.рф. Это платформа, на которой студенты получают реальную задачу (кейс) от реальной компании. При успешном ее решении студент приглашается на практику и стажировку. Выполняя реальные кейсы, вы совершенствуете свои профессиональные навыки в области дизайна, сможете принимать участие в чемпионатах профессионального мастерства или зарабатывать на фрилансе. Вам предлагается на выбор кейсы с платформы Профстажировки.рф. Изучите их требования и выберите себе проект для выполнения.</p>	<p>У студентов формируется интерес к изучению темы. Установлена связь между занятием, последующим обучением, внеурочной деятельностью (чемпионаты и конкурсы) и будущей профессиональной деятельностью. Изучают документацию к кейсу. Каждая пара выбирает себе проект. У студентов формируется личная заинтересованность в изучении темы.</p>	
		<p>Определение цели занятия. Совместная формулировка темы занятия. Планирование дальнейшей работы</p>	<p>Цель: научиться использовать векторные графические редакторы для разработки элементов фирменного стиля. Тема: Лабораторная работа Разработка элементов фирменного стиля. На экране план выполнения работы.</p>	<p>Студенты сами определяют тему и цель занятия, планируют этапы работы.</p>	
3	Этап осмысления	<p>Первичное усвоение новых знаний</p>	<p>При разработке различных дизайнерских проектов необходимо соблюдать определенные требования. Послушайте доклад нашего дизайнера и заполните предложенные карточки требованиями к различным элементам фирменного стиля компании. Менеджер проектов демонстрирует различные варианты брендбуков и логобуков.</p>	<p>Слушают доклад студента, заполняют карточки требованиям к элементам фирменного стиля.</p>	10 мин
		<p>Первичное закрепление новых знаний</p>	<p>На основе анализа деятельности компании определите и запишите в карточках требования к цвету, типографике, логотипу своего проекта.</p>	<p>В паре определяют требования к элементам фирменного стиля своей организации.</p>	

			Нарисуйте эскиз логотипа. Менеджер осуществляет помощь дизайнерам в данной работе.	Создают предварительный эскиз логотипа.	
4	Выполнение лабораторной работы	Проведение инструктажа. Выполнение практического задания.	Вам необходимо создать в векторном графическом редакторе Adobe Illustrator логотип, фирменный цвет, фирменный шрифт и визитку выбранной компании. Вам необходимо самостоятельно разделить обязанности в паре, кто будет выполнять какую часть фирменного стиля. В конце выполнения кейса необходимо соединить все созданные изображения в один файл (мини-брендбук).	Студенты выполняют задание лабораторной работы.	65 мин
4	Контроль усвоения, обсуждение допущенных ошибок и их коррекция	Определение уровня усвоения изученного материала, обсуждение результатов	Предлагаю вам оценить свои работы. Необходимо у доски продемонстрировать свой кейс остальным дизайнерам. Менеджер предлагает дизайнерам оценить работу и сам комментирует представленный результат	Выполняют самооценку. Студенты представляют свои работы, участвуют в обсуждении результатов	5 мин.
5	Домашнее задание	Мотивация выполнения домашнего задания.	В качестве домашней работы, предлагаю вам доработать брендбук согласно требованиям заказчиков. Вы можете прикрепить файлы в разделе Домашняя работа в moodle.	Изучают домашнее задание.	1 мин
6	Рефлексия	Качественная рефлексия	С какими трудностями вы столкнулись на занятии? Какие пункты после сегодняшнего занятия вы в свое резюме сможете добавить? Довольны ли вы своей работой? Если нет, то почему?	Отвечают на вопросы, анализируют свою деятельность на занятии	2 мин

