

Кейс «Разработка фирменного стиля для музея»

Автор: Демидова Мария Сергеевна

Направленность: техническая

Цель: Практическое закрепление обучающимися полученных знаний о дизайн проектировании, работе в графических редакторах

Задачи:

Метапредметные: сформировать навык анализа информации и поиска референсов в сети интернет и других источниках.

Предметные: сформировать навык визуализации своих идей посредством компьютерной графики.

Личностные: сформировать у обучающихся художественный вкус.

Артефакт: графические изображения содержащие визуализацию элементов фирменного стиля.

П А С П О Р Т П Р А К Т И К И	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ		
	Время	Форма	Методы
	4 занятия по 2 ак.ч.	групповая и индивидуальная работа	проектно-исследовательский анализ и решение проблемных ситуаций
	КАТЕГОРИЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ		
	Возраст	Особенности	Количество участников в рабочей группе
	12-14 лет	Не адаптирована для детей ТЖС, ОВЗ	12
	РЕСУРСЫ		
	Оборудование и материалы	Базовые знания из других областей	Уровень сложности и Место в структуре курса
	Интерактивная доска или мультимедийный проектор/экран; Компьютер с доступом в интернет и необходимым программным обеспечением. Бумага для эскизов А4 Карандаши, ластик, маркеры для скетчинга.	базовые навыки работы в 2D и/или 3D графических программах.	Подходит для использования в программах базового уровня
	ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ		
	Hard-skills, предметные навыки	Soft-Skills, метапредметные навыки	Личностные
	умеет визуализировать идею с помощью графических редакторов.	В результате выполнения кейса ученик умеет решать комплексные задачи по разработке фирменного стиля. Разделять комплексную задачу на более простые и последовательно решать их.	Знает порядок выполнения комплексных задач.
	ОПЫТ РЕАЛИЗАЦИИ		
	Инструкции для педагога	Открытая информация о результатах	Участие в конкурсах

Уроки работы в векторном
графическом редакторе

<https://inkscape.org/learn/>

Уроки работы в растровом
графическом редакторе

<https://www.gimp.org/tutorials/>

Уроки работы в программе 3D
моделирования

https://www.youtube.com/playlist?list=PLMWdc_1ixnQZ47oJZTt86uAE_WXY2tmVzs

Примеры фирменного стиля и
логотипов:

https://drive.google.com/drive/folders/1nxOGFCoEvK_ozv2RGiv7d2Xq_H8gPnyJY?usp=drive_link

Этап 1. ПОСТАНОВКА ЦЕЛИ

Рекомендованное время: 10 минут

Задание/Активность: опрос-беседа о фирменном стиле, его компонентах, способах визуализации идеи.

Педагог задаёт вопросы о фирменном стиле. Где применяется? Что в него входит? Что обычно используется в качестве сувенирной продукции? Что можно использовать в качестве сувенирной продукции для данного музея, как учесть тематику экспозиции и географическое положение?

Дети участвуют в дискуссии, записывают ключевые моменты.

Демонстрация примеров оформления разработки фирменного стиля.

Озвучивание задания: разработка фирменного стиля музея... Визуализация элементов фирменного стиля. 2D и/или 3D графика.

Формирование команд: педагог предлагает ученикам разделиться на команды для выполнения задания.

Риски этапа: дети не хотят выполнять задание на предложенную тему. Дети не владеют в достаточной мере инструментами программ. Дети не хотят работать над проектом в команде.

Варианты минимизации рисков: Выяснить интересы ребенка, предложить ему использовать для выполнения задания стиль из любимой игры или мультфильма. Для детей отстающих по программе и не знающих инструменты провести интенсив или предложить упрощенный вариант выполнения задания. Возможно индивидуальное выполнение задания.

Этап 2. ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ

Рекомендованное время: 330 минут

Задание/Активность:

Мозговой штурм. (15 минут)

Педагог наводящими вопросами направляет детей:

- Какие цвета используются/могут использоваться в оформлении музея?
- Что представлено в экспозиции и как это можно использовать в разработке фирменного стиля?
- Какая сувенирная продукция обычно используется и что можно добавить исходя из географических особенностей или экспозиции?

Подготовительный этап.

Поиск информации (45 минут)

Подготовка необходимых теоретических материалов.

Ученики записывают идеи, составляют список возможной сувенирной продукции и подбирают сочетания цветов. Изучают экспозицию музея и особенности местности (историю, географическое положение, местную промышленность, всё что может помочь в формировании идеи и выборе объектов для сувенирной продукции)

Поиск референсов. Ученики ищут примеры связанные с экспозицией музея, вдохновляющие их на работу.

Формирование идеи (90 минут)

Эскизирование, визуализация идеи.

ученики командой или индивидуально зарисовывают идеи и выбирают основную концепцию.

Выбирают способ оформления проекта и программы для реализации.

Вместе с педагогом ученики составляют план работы и распределяют роли в команде.

Реализация (180 минут)

Отрисовка основных элементов фирменного стиля. В зависимости от уровня и навыков детей 2D и/или 3D визуализация.

В зависимости от выбранной концепции ученики отрисовывают логотип, дизайн упаковки, дизайн сувенирной продукции, печатную продукцию.

Работа над оформлением проекта.

Риски этапа: часть учеников раньше справилась с заданием. Дети выбрали очень сложные для своего уровня элементы и не справляются с реализацией.

Варианты минимизации рисков: предложить опережающим ученикам сделать вариативность цветовой гаммы, сделать презентацию к проекту или добавить новые элементы. Предложить детям варианты упрощения этапов работы.

Этап 3. РЕФЛЕКСИЯ/ИТОГИ

Рекомендованное время: 20 минут

Задание/Активность: Просмотр выполненных работ. Экспертная оценка от педагога. Опрос-беседа по оценке своей деятельности. Разбор возможных нюансов проделанной работы и полученного результата.

Педагог поздравляет детей с завершением проекта. Проходит совместный просмотр выполненных работ. Далее педагог задаёт детям вопросы:

-Интересно ли было выполнять задание?

-Какой этап был самым сложным? Какие трудности возникли?

-Как можно было упростить себе задачу?

-Удалась ли работа в команде/индивидуально?

-Какие из ранее изученных инструментов дети использовали чаще всего в своей работе?

-Что из изученных при подготовке к работе теоретических материалов запомнилось/понравилось/удивило?

-Как можно решить ту же задачу в следующий раз? Каких навыков не хватило?

-Как дети оценивают свою деятельность?

Рефлексия проходит в форме беседы, педагог высказывает критику и тут же предлагает варианты решения недочетов сам или подталкивает учеников к верному решению.

Далее педагог выделяет сильные стороны в работе детей и хвалит их за проделанную работу.

Риски этапа: отсутствие обратной связи от детей.

Варианты минимизации рисков: предложить ученикам в письменной форме оценить свою работу. Выразить свою позицию через рисунок.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

Здесь можно скачать бесплатный векторный графический редактор:

<https://inkscape.org/release/inkscape-1.3.2/windows/64-bit/msi/?redirected=1>

Здесь можно скачать бесплатный растровый графический редактор:

<https://www.gimp.org/downloads/>

Здесь можно скачать бесплатную программу 3D моделирования:

<https://www.blender.org/download/>

Для обучающихся:

Здесь можно искать референсы и вдохновение:

<https://ru.pinterest.com/>

<https://www.behance.net/>