



Министерство образования Самарской области

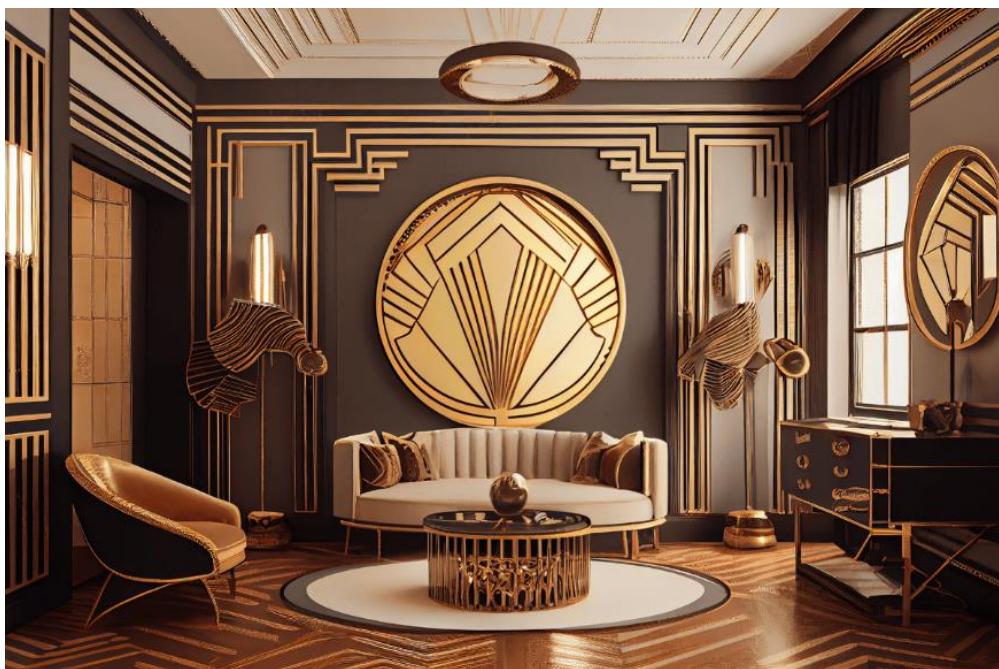
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
«ПОВОЛЖСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КОЛЛЕДЖ»

МЕТОДИЧЕСКАЯ РАЗРАБОТКА ОТКРЫТОГО УРОКА

на тему: «Выявление особенностей формообразования
элементов стилей арт-деко, стримлайн»

по ОПЦ.02 ИСТОРИЯ ДИЗАЙНА

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)



Самара, 2025 г.

Составитель: Музафярова Э.Р., преподаватель ГБПОУ «Поволжский государственный колледж»

Рецензент: Глухова Н.В., методист ГБПОУ «ПГК».

Методическая разработка урока по теме ПЗ 6 «Выявление особенностей формообразования элементов стилей арт-деко, стримлайн» по дисциплине «История дизайна», предназначена для обучающихся 3 курса специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

В представленном уроке обучающиеся, на основании пройденного материала, самостоятельно разрабатывают и собирают из плотной бумаги изометрический румбокс, оформленный в стиле Арт-деко (геометрия, зигзаги, ступенчатость) или Стримлайн (обтекаемость, горизонтальные линии, динамика).

Урок трансформирует теоретическое изучение истории дизайна в увлекательный проект, где обучающиеся выступают в роли дизайнеров-профессионалов, применяя знания о стилях на практике, развивая профессиональные навыки и умение работать в команде.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Урок рассчитан для обучающихся третьего курса специальности 54.02.01 «Дизайн (по отраслям)», для которых характерно стремление применять на практике развивающиеся навыки компьютерной графики, дизайн-проектирования и знаний об истории дизайна в самостоятельной проектной деятельности. Особенно ценные те проекты, которые находят проявление в материальном мире; с которыми можно взаимодействовать и прикоснуться.

Дисциплина «История дизайна» является одной из важнейших составляющих для формирования профессионального мировоззрения будущего дизайнера. Изучение исторических стилей не должно ограничиваться пассивным запоминанием фактов и дат. Наиболее эффективным является деятельностный подход, при котором студенты не просто анализируют стили, а буквально прикасаются к ним, применяя характерные принципы формообразования в практической работе.

Важность стилей Арт-деко и Стимлайн объясняется тем, что:

Арт-деко (1920-1930-е гг.) демонстрирует переход от ручного труда к машинному производству, сочетая геометричность, роскошь и сложный орнамент.

Стимлайн Модерн (1930-1940-е гг.) отражает эру скорости и аэродинамики, где форма следует за функцией, обретая обтекаемые, динамичные очертания.

Оба стиля являются ключевыми для понимания эволюции дизайна XX века и оказывают заметное влияние на современную визуальную культуру. Задание по созданию изометрического румбокса (Room Box — кубической модели комнаты) позволяет трансформировать абстрактные стилевые особенности в конкретные, развивая при этом целый комплекс профессиональных компетенций и готовый к печати продукт.

ПЛАН-КОНСПЕКТ УРОКА

Тема: «Выявление особенностей формообразования элементов стилей арт-деко, стримлайн»

Категория обучающихся: 3-ий курс, группа ДИЗ-31

Специальность: 54.02.01. Дизайн (по отраслям)

Дата проведения: 11.11.2025 г.

Место проведения: ГБПОУ Поволжский государственный колледж, 2 корпус, 211 кабинет

Продолжительность урока: 90 минут.

Цели урока:

- *Образовательная:* Закрепить и систематизировать знания об особенностях формообразования, ключевых элементах и визуальном языке стилей Арт-деко и Стримлайн; сформировать умение аналитически подходить к стилизации объектов в заданном стиле.
- *Развивающая:* Развивать пространственное мышление, навыки проектирования и композиции, а также умение работать с графическими редакторами (Adobe Illustrator, Photoshop); способствовать развитию внимания к деталям и чувства стиля.
- *Воспитательная:* Воспитывать художественный вкус, ответственность за результат проделанной работы по проектированию интерьеров в представленных стилях, а также интерес к историческому и культурному наследию в дизайне.

Задачи урока:

1. Проанализировать и выделить основные графические, цветовые и композиционные особенности стилей Арт-деко и Стримлайн.
2. Разработать эскиз плоскостной развертки румбокса (стены, пол, мебель, фурнитура и т.д.) с оформлением интерьера в одном из предложенных стилей.
3. Воплотить эскиз в цифровом виде, создав макет для печати, соблюдая требования к качеству и масштабу.
4. Принять участие в коллективной сборке румбоксов, создав целостную инсталляцию, демонстрирующую разнообразие внутри одного стиля.

Тип урока:

Урок формирования и совершенствования трудовых умений, знаний и навыков.

Вид урока:

Комбинированное практико-ориентированное занятие с элементами проектной деятельности.

Общие компетенции, формируемые в ходе урока

| Общие компетенции (ОК) | Виды учебной деятельности, в ходе которой формируются компетенции |
|---|---|
| ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности | Обучающимся представлен широкий выбор способов и инструментов |

| | |
|--|--|
| применительно к различным контекстам | достижения поставленной цели |
| ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности | Использование актуальных поисковых ресурсов и нейросетей при подборке и исследовании референсов для своего проекта |
| ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде | Групповая оценка финальной работы; критика и обсуждение румбоксов друг друга |

Профессиональные компетенции, формируемые в ходе урока

| Профессиональные компетенции (ПК) | Виды учебной деятельности, в ходе которой формируются компетенции |
|---|--|
| ПК 1.1. Изображать человека и окружающую среду визуально-графическими средствами. | Изометрическое изображение жилого помещения, мебели, аксессуаров и иных предметов окружающей среды |
| ПК 1.2. Проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования. | Сбор референсов интерьеров, мебели и орнаментов, исследование уникальных черт стилей |
| ПК 1.4. Использовать актуальные передовые технологии при реализации творческого замысла. | Отрисовка и реализация проекта в актуальных диджитал редакторах растровых изображений |
| ПК 1.5. Осуществлять процесс дизайн-проектирования. | Проектирование дизайна интерьера в стиле арт-деко или стримлайн в проектно-игровой форме |

Формы организации деятельности обучающихся: индивидуальная и групповая.

Подходы к обучению, реализуемые на уроке:

- компетентностный;
- рефлексивный;
- деятельностный;
- личностно-ориентированный;
- проектный и практико-ориентированный.

Педагогические технологии, используемые на уроке:

1. Технология проектной деятельности

Реализация: Создание румбокса — это законченный мини-проект.

Обучающиеся проходят все его этапы:

- *Погружение в проблему:* Анализ стиля и постановка задачи;
- *Планирование:* Разработка эскиза и плана работы;
- *Исследование:* Сбор визуальных референсов;

- *Реализация*: Создание цифрового макета и его физическая сборка;
- *Презентация*: Объединение работ их коллективное обсуждение.

Педагогический смысл: Формирует целостное представление о профессиональной деятельности дизайнера, развивает навыки планирования, самоконтроля и ответственности за конечный результат.

2. Кейс-технология (Технология работы с кейсами)

Реализация: Само задание («создайте румбокс в конкретном стиле») является **проектным кейсом**. Студенты получают не абстрактную задачу, а конкретную ситуацию (кейс), требующую применения комплекса знаний и умений для ее решения.

Педагогический смысл: Учит анализировать условия задачи, выделять ключевые параметры (стилевые особенности) и находить адекватные решения, что моделирует реальную работу дизайнера над заказом.

3. Интерактивные технологии

Реализация: Игровые технологии через викторину «СВОЯ ИГРА». Проводится в формате командного соревнования, что требует от обучающихся взаимодействия, совместного обсуждения и выработки общего ответа. дидактическая игра: есть правила (вопрос-ответ), соревновательный момент (борьба команд), эмоциональная вовлеченность и финальный результат (победа одной из команд).

Педагогический смысл: Повышает мотивацию, снимает напряжение, активизирует познавательную деятельность и позволяет в увлекательной форме провести актуализацию знаний.

Создание инсталляции: Индивидуальные проекты на завершающем этапе становятся частью общего группового продукта, в силу изометрической формы румбоксов, вместе они образуют вид «пчелиных сот».

Педагогический смысл: Развивает коммуникативные навыки, умение работать в команде, договариваться и видеть свой вклад в общее дело.

4. Технология дифференцированного обучения

Реализация:

- *По содержанию*: обучающиеся сами выбирают стиль (Арт-деко или Стимлайн) для своей работы, исходя из личных предпочтений и симпатий;
- *По темпу и уровню поддержки*: во время практической работы преподаватель оказывает **индивидуальную консультативную помощь** в зависимости от сложности, с которой сталкивается конкретный обучающийся (композиция, техника склейки и т.д.).

Педагогический смысл: Позволяет учесть индивидуальные особенности, интересы и способности каждого обучающегося, создавая ситуацию успеха.

5. Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ)

Реализация:

- *На этапе подготовки*: Студенты используют графические редакторы (Adobe Illustrator, Photoshop) для создания макета;

- *На этапе проведения:* Преподаватель использует проектор и презентацию power point для проведения викторины и визуального подкрепления материала.

Педагогический смысл: Формирует критически важные для современного дизайнера цифровые компетенции и делает подачу материала наглядной и эффективной.

6. Проблемно-поисковая технология

Реализация: задача урока сформулирована как проблема: «*Как средствами графики и макетирования передать характерные особенности сложного исторического стиля в детской игрушке?*». Студенты не получают готового алгоритма, а сами ищут пути ее решения через анализ референсов, эксперименты с композицией и формой.

Педагогический смысл: развивает аналитическое и критическое мышление, учит самостоятельно добывать и применять знания.

7. Технология "Портфолио"

Реализация: готовый румбокс является **материальным артефактом**, который пополняет профессиональное портфолио студента, наглядно демонстрируя его понимание стиля и владение навыками макетирования.

Педагогический смысл: ориентирует на создание качественного, презентабельного продукта и способствует формированию самооценки и рефлексии.

Дидактические принципы, реализуемые на уроке:

- Научности и достоверности;
- Наглядности;
- Связи теории с практикой;
- Активности и сознательности;
- Доступности.

Методы обучения, реализуемые на уроке:

- Объяснительно-иллюстративный;
- Метод моделирования;
- Метод игры;
- Анализ и обобщение полученных результатов;
- Проблемно-поисковый метод;
- Проектный метод;
- Практико-ориентированный метод.

Приемы педагогической техники, используемые на уроке:

- Использование системы наводящих вопросов в случаях неправильных ответов;
- Богатый визуальный ряд, множество референсов для дизайнеров;
- Опора на междисциплинарную интеграцию и субъектный опыт обучающихся.

Междисциплинарные связи:

Рисунок с основами перспективы, основы проектной графики и макетирования, компьютерные технологии в дизайне, цветоведение.

ХОД УРОКА:

1. Организационный момент (2 минуты)

Действия учителя:

Приветствует группу: «Здравствуйте, ребята! Садитесь, пожалуйста».

Отмечает отсутствующих в журнале.

Дает четкое указание: «Убедитесь, пожалуйста, что на ваших рабочих местах есть всё необходимое для сегодняшнего занятия: распечатанные развертки вашего румбокса, ножницы, пинцет, клей (или двусторонний скотч). При необходимости, возьмите недостающее у соседа или попросите у меня».

Действия обучающихся:

Приветствуют преподавателя.

Староста (или ответственный) передает рапортную о присутствующих.

Обучающиеся визуально и тактильно проверяют наличие заявленных материалов на столах. При необходимости, тихо решают организационные вопросы.

2. Сообщение студентам цели (2 минуты)

Действия учителя:

Обращается к группе с наводящими вопросами, подводя к теме:

«Ребята, вспомните, какую творческую задачу мы с вами начали на прошлом занятии?» (Ожидаемый ответ: создание румбокса).

«Что мы разрабатывали дома?» (Ожидаемый ответ: эскизы, наполнение интерьера).

«Правильно! А для чего нам нужен румбокс? Что он помогает нам понять и отработать? Где же мы можем его использовать?» (Подводит к ответу: основы перспективы, композиции, принципы формообразования в пространстве. Второй вопрос: дизайн интерьеров, макетирование, геймдев).

Формулирует цель: «Значит, цель нашего сегодняшнего урока — собрать наш макет изометрического румбокса, перенести ваши эскизы в реальное пространство и на практике закрепить законы формообразования. Давайте посмотрим, у кого это получится сделать аккуратно и узнаваемо!»

Действия обучающихся:

Отвечают на вопросы преподавателя, вспоминая пройденный материал.

Достают свои распечатки, эскизы, наброски.

Настраиваются на практическую работу.

3. Актуализация знаний (12 минут)

Действия учителя:

Объявляет: «А чтобы освежить в памяти ключевые стили и термины, мы начнем с небольшой викторины «Своя игра»!»

Делит группу на 3 команды по рядам: «Первый ряд — команда 1, второй — команда 2, третий — команда 3 (можно присвоить им названия или позволить студентам придумать их самостоятельно).

Четко объясняет правила:

- 1) «Команды отвечают с первого по третий ряд».
- 2) «Выбираете тему и стоимость вопроса. Отвечать может любая команда, которая знает ответ. Для ответа команда должна поднять флагок/листок команды раньше оппонентов».
- 3) «Отвечает один человек от команды. Если ответ неверный, право ответа переходит к другим командам».
- 4) «За правильный ответ команда получает баллы, за неправильный — теряет».

Запускает презентацию и становится ведущим: зачитывает вопросы, контролирует время, поддерживает динамику.

Фиксирует баллы в заранее подготовленной таблице.

После завершения раунда подводит итоги, хвалит все команды и объявляет победителя: «Поздравляем команду [Название команды] с победой! Но главный приз — знания — получаете вы все!»

Действия обучающихся:

Делятся на команды по рядам, выбирают капитана (или действуют коллективно).

Внимательно слушают правила.

Активно участвуют в обсуждении, предлагают варианты ответов.

Поднимают флагок/листок команды для ответа.

Попутно активизируют знания по темам арт-деко, стримлайн, а также из смежных областей (цветоведение, перспектива).

4. Выполнение задания (20 минут)

Действия учителя:

Переходит к практической части: «А теперь от теории к практике! Приступаем к сборке наших румбоксов».

Проводит краткий, но наглядный инструктаж с демонстрацией на своем примере:

«Внимание на меня. Первый шаг — аккуратно, можно по подложке из картона, который вам дали в типографии, вырезаем предметы интерьера по контуру. Начинаем с самых больших, потом переходим к мелочам. У кого на клейкой основе — аккуратно отклеиваем пинцетом и сразу kleим. Аналогично начинаем с больших форм».

«Второй шаг — приклеиваем предметы интерьера к нашей основе, клей наносим аккуратно, не перебарщиваем. Помним про плановость, пространство,

перспективу. Не торопитесь, перед приклеиванием «прицельтесь» и отмерьте нужное место».

«Третий шаг — после приклеивания аккуратно протрите чистой тряпичкой приклеенный предмет, чтобы убрать излишки клея и прогнать пузырьки».

«Не забывайте сверяться со схемой вашего проекта».

Включает на проекторе слайд-шоу с референсами интерьеров в стилях арт-деко и стримлайн для вдохновения.

В процессе выполнения работы **обходит аудиторию**, проверяя рабочие места.

Подходит к студентам, которые испытывают затруднения (криво режут, неправильно наносят клей), и помогает им, показывая правильные действия на их же материале. Исправляет ошибки мягко, с пояснением: «Давай попробуем так, здесь важно...».

Действия обучающихся:

Внимательно слушают инструктаж, следят за действиями преподавателя.

Приступают к работе: согласно алгоритму действий.

Смотрят на референсы для идей по наполнению интерьера.

В случае возникновения вопросов или неуверенности поднимают руку и обращаются за помощью к преподавателю: «[Имя Отчество], посмотрите, пожалуйста, я правильно делаю?», «У меня не получается аккуратно склеить эту деталь».

5. Проверка выполненных работ (5 минут)

Действия учителя:

Объявляет: «Ребята, время сборки подошло к концу. Давайте устроим небольшую выставку! Прошу всех встать и по очереди, по рядам, прикрепить свои румбоксы к магнитной доске».

Помогает разместить работы, если не хватает магнитов.

Когда все работы размещены, **делает общий обзор**: «Посмотрите, какая интересная галерея интерьеров у нас получилась! Она похожа на пчелиные соты».

Действия обучающихся:

Аккуратно берут свои собранные румбоксы.

По очереди подходят к доске и прикрепляют свои работы.

После возвращения на места изучают работы товарищей, сравнивают с собственной.

6. Обсуждение допущенных ошибок и их коррекция (2 минуты)

Действия учителя:

Выступает модератором обсуждения: «Давайте вместе посмотрим на наши работы. Кто хочет начать? Какую работу вы считаете самой аккуратной и почему?»

Мотивирует к конструктивной критике: «А где, как вам кажется, можно было бы быть внимательнее? Может быть, где-то не хватает деталей или есть проблемы с геометрией?»

Подводит итог обсуждения, озвучивает оценки (если это предусмотрено) с кратким комментарием: «За технику исполнения и аккуратность «5» получают...», ««4» за хорошую идею, но есть небольшие погрешности в сборке...».

Действия обучающихся:

Подключаются к обсуждению, высказывают свое мнение: «Мне работа [Имя] понравилась, потому что...», «А вот здесь, кажется, стена приклеена неровно».

Учатся анализировать не только чужие, но и свои работы, подмечают сильные и слабые стороны.

Слушают комментарии преподавателя и оценки.

7. Завершение урока (2 минуты)

Действия учителя:

Раздает студентам их румбоксы: «Забирайте ваши проекты, это ваши личные маленькие проекты. Они пойдут в ваше портфолио».

Дает четкие указания по завершению урока: «Приведите, пожалуйста, рабочие места в порядок: уберите обрезки бумаги, протрите столы от клея, сложите инструменты».

Благодарит за работу и прощается: «Спасибо всем за активность на викторине и старание при сборке! Убираемся и свободны. До свидания!»

Действия обучающихся:

Забирают свои румбоксы.

Собирают мусор, протирают столы, складывают свои принадлежности.

Прощаются с преподавателем: «До свидания!»

Этапы урока

| № | Этап | Время | Действия учителя | Действия обучающихся |
|----|-----------------------------------|----------|--|--|
| 1. | Организационный момент | 2 минуты | Приветствует студентов, проверяет присутствующих, просит проверить наличие материалов на рабочих местах | Приветствуют преподавателя, передают рапортичку, проверяют наличие необходимых материалов на рабочих местах |
| 2. | Сообщение студентам цели урока | 2 минуты | Подводит обучающихся к теме урока через наводящие вопросы о том, что они разрабатывали на прошлом занятии и дома, выслушивает предположения обучающихся, мотивирует их к работе | Отвечают на наводящие вопросы, достают свои распечатки румбоксов, настраиваются на работу |
| 3. | Актуализация знаний | 12 минут | Запускает презентацию с игрой «СВОЯ ИГРА», делит обучающихся на три группы по рядам, объясняет правила игры, становится ведущим. По ходу игры записывает баллы в специальную форму, подводит итоги и объявляет победителей | Делятся на команды, слушают правила и стараются их придерживаться, активно участвуют в игре, попутно вспоминая пройденные занятия и другие дисциплины из области дизайна и искусства |
| 4. | Выполнение задания | 20 минут | Проводит инструктаж по сборке румбоксов, объясняет работу инструментов. Включает слайд-шоу с референсами интерьеров. В процессе выполнения работы проверяет рабочие места, помогает нуждающимся в помощи и исправляет их | Слушают инструктаж, начинают собирать румбоксы, используя правильные инструменты. В случае возникновения вопросов и неуверенности в правильности выполнения, обращаются к преподавателю за помощью |
| 5. | Проверка выполненных работ | 5 минут | Просит обучающихся встать и по очереди прикрепить свои румбоксы к доске на магниты, проверяя их и сравнивая | Устраивают просмотр своих работ на общей доске, изучают работы товарищей |
| 6. | Обсуждение допущенных ошибок и их | 2 минуты | Мотивирует обучающихся подключиться к обсуждению, просит | Подключаются к процессу обсуждения, анализируют, учатся |

| | | | | |
|----|------------------|----------|--|---|
| | коррекция | | озвучивать плюсы и минусы работ, озвучивает оценки | подмечать детали, плюсы и минусы в работах |
| 7. | Завершение урока | 2 минуты | Раздаёт румбоксы обратно своим владельцам, просит привести рабочие места в порядок и убрать за собой. Прощается с обучающимися | Забирают свои проекты, проверяют используемый инвентарь и инструменты, убирают мусор за собой, прощаются с преподавателем |

ПРИЛОЖЕНИЯ К УРОКУ

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Викторина «СВОЯ ИГРА»

Слайд 1



Слайд 2

| | | | | |
|-----------|------------|------------|------------|------------|
| Арт-деко | <u>200</u> | <u>400</u> | <u>600</u> | <u>800</u> |
| Стримлайн | <u>200</u> | <u>400</u> | <u>600</u> | <u>800</u> |
| Румбокс | <u>200</u> | <u>400</u> | <u>600</u> | <u>800</u> |
| Рандом | <u>200</u> | <u>400</u> | <u>600</u> | <u>800</u> |

Назовите три основных
цвета арт-деко

Узнать ответ

Черный, белый, бежевый



Вернуться в
начало

Этот роскошный трансатлантический лайнер 1930-х годов, плававший между Европой и США, был "плавучим дворцом" в стиле арт-деко. Назовите самый известный из них, чье имя стало синонимом роскоши.

[Узнать ответ](#)

Слайд 6

Лайнер "Нормандия"



[Вернуться в
начало](#)

Как называется этот
элемент?

[Узнать ответ](#)



Зиккурат

[Вернуться в
начало](#)

Назовите русского художника-авангардиста, который, эмигрировав во Францию, создал знаменитые эскизы росписи плафона в парижском театре на Елисейских полях (1923) — одном из первых зданий арт-деко

Узнать ответ

Слайд 10

Александр Яковлевич Экстер

Вернуться в
начало

Слайд 11

Этот кухонный прибор
1930-х годов, часто
белого цвета с
обтекаемыми формами,
стал символом нового
дизайна. Что это?

[Узнать ответ](#)

Слайд 12

Холодильник



[Вернуться в
начало](#)

Акцентные цвета в стримлайне

[Узнать ответ](#)

изумрудный, бордовый
и глубокий синий

[Вернуться в
начало](#)

**Назовите основные
черты стримлайн в
интерьере**

[Вернуться в
начало](#)

Слайд 16

**Стекло, пластик, металл,
светлая палитра,
обтекаемые формы,
скругленные углы**

[Вернуться в
начало](#)

Слайд 17

Знаменитый паровоз S1 компании Pennsylvania Railroad, спроектированный Раймондом Лоуи в 1937 году, является эталоном стримлайна. Благодаря своему футуристическому облику он получил прозвище... Какое?

[Узнать ответ](#)

Слайд 18

Сокол



[Вернуться в
начало](#)

Слайд 19

Румбокс — это трехмерная визуализация интерьера, а его название происходит от двух английских слов. Как они переводятся?

[Узнать ответ](#)

Слайд 20

Room и Box –
комната в коробке

[Вернуться в
начало](#)

Слайд 21

Для чего нужен пинцет при
сборке изометрического
румбокса?

Узнать ответ

Слайд 22

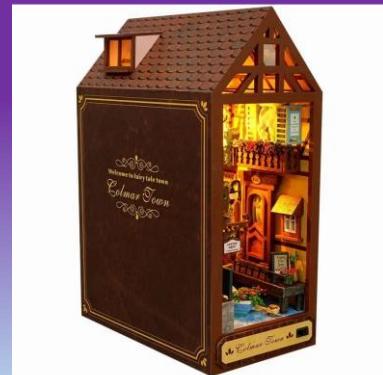
Для удобства снимания и
приклеивания наклейки

Вернуться в
начало

Слайд 23

Как называется
этот тип объемных
румбоксов?

Узнать ответ



Слайд 24

Подставка для книг

Вернуться в
начало

Слайд 25

Если вы делаете румбокс угловой комнаты и у вас получается ДВЕ точки схода на линии горизонта, то как называется такой тип перспективы?

Узнать ответ

Слайд 26

Угловая перспектива
(или двухточечная)

Вернуться в
начало

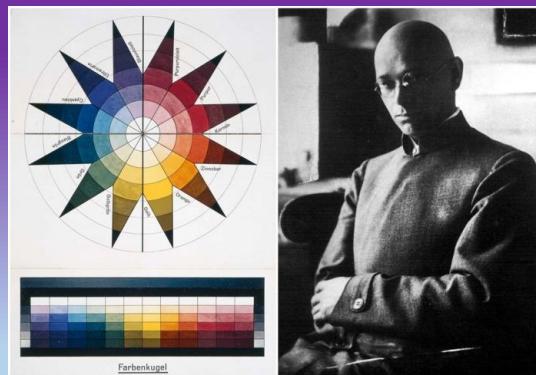
Слайд 27

Этот цветовой круг, используемый для подбора гармоничных сочетаний, включает в себя основные, составные и третичные цвета. Назовите его создателя, швейцарского учителя и художника

[Узнать ответ](#)

Слайд 28

Иоганнес Иттен



[Вернуться в
начало](#)

Слайд 29

Если вы захотите затемнить
оранжевый цвет
добавлением малинового
цвета. Что произойдёт?

Узнать ответ

Слайд 30

Грязный цвет, т.к. желтый в
составе оранжевого
контрастен синему в
малиновом

Вернуться в
начало

Слайд 31

Назовите принцип формообразования в дизайне, основанный на использовании простых геометрических тел (куб, шар, цилиндр, конус), который был особенно популярен в Баухаусе.

Узнать ответ

Слайд 32

Принцип стереометрии (или
"комбинация простых
геометрических объемов")

Вернуться в
начало

Слайд 33

Из какого материала сделан каркас этого знаменитого стула из школы Bauhaus?

[Узнать ответ](#)

Слайд 34

Хромированная стальная трубка (или просто "металл")



[Вернуться в начало](#)

ПРИЛОЖЕНИЕ Б
Таблица для ведения счёта

| Название команды | Баллы ответов (суммируются) | | | | | ИТОГ |
|-------------------------|--|--|--|--|--|-------------|
| Команда 1 | | | | | | |
| Команда 2 | | | | | | |
| Команда 3 | | | | | | |

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Референсы для презентации к практической работе





myhome.ru





