

读后感设计图简单又漂亮三年级 设计中的设计读后感(优秀6篇)

写读后感绝不是对原文的抄录或简单地复述，不能脱离原文任意发挥，应以写“体会”为主。如何才能写出一篇让人动容的读后感文章呢？下面是我给大家整理的读后感范文，欢迎大家阅读分享借鉴，希望对大家能够有所帮助。

读后感设计图简单又漂亮三年级篇一

看完《情境中的课程课程与教学设计》后感受颇深。下面谈一下阅读完此书后的一些感想。

《情境中的课程课程与教学设计》一书主要阐述了情境化教与学的基本概念，原理，介绍了情境化教学的客课程设计方法，并举出了很多个实例提供参考。

课程实践并不是在真空中运作的，也不是可以强加于任何学习环境的抽象物。课程开发和课程运作是在特定的学习环境中进行的。同样，情境化教学认为，教学和学习是受情境所驱动的，并认为学校场景的内外都存在学习环境。

运用情景教学方式可以使更加积极的学习，能够使学生有机会自主学习。

课程与教学回到社会生活情境中对于教学的实践性是有着重要的意义的。很多学科可以运用这一手段。

在实际的基本教学工作中，情境中的课程与教学要强调实践性与情境性，要满足课程教学对真实性的需要。课程与教学活动都需要在真实的实践中进行。能够好的使得学生理解，感受，体会。便于更深刻，更直观的学习。例如音乐中就有许多的情境方法。例如，上《闪烁的小星星》把教师布置一

翻多媒体中展现美丽的夜空，孩子们仿佛就置身在这迷人的夜晚中。学习兴趣高涨。很好的实现情境中能有利的推进课堂的进行。

情境化教学不光适用与音乐学科，我想也给我们的学校教育全面改革带来了春风，使学校教育回到社会生活情境中来成为可能。然而，仅仅停留在基础教育课程改革上是不够的，因为要进行情境中的课程与教学，必须在观念上、体制上、学校条件上以及教师素质上全面跟上。这样，我们的学校教育会真正回到社会生活情境中。

读后感设计图简单又漂亮三年级篇二

曾经看过一本原研哉的《设计中的设计》，后来在图书馆看见一本叫《设计中的设计（全本）》的书，书的容量较之前者多了两倍，增加了很多新的章节，书名由designofdesign变成了designingdesign□反映了作者在重新编排此书时思想上的波动。原研哉是为平面设计大师，却对我们已然习惯了的与日常生活息息相关的产品做了大量再设计课题，书中收录了他策划的再设计的很多精彩作品展，当然其目的并不是为了告诉我们人类自古以来积累起来的智慧所创造出来的产品是多么的“错”，他的研究告诉了热爱设计的人们不要被束缚于日常生活的高墙中，“从‘无’开始固然是一种创造，而把熟知的日常生活变得陌生则更是一种创造。”他想传播的也是他一直所追求的设计思想。

夏日炎炎，读这本从封面到内页都是纯白的书让人无论从视觉上还是心理上都有一股清凉感，第一章re-design——二十一世纪的日常用品是旧内容，坂茂的方形卫生纸筒，佐藤雅彦的出入境章，隈研吾的捕蟑盒，都是我们非常熟悉的作品，“在我们日常生活中，似乎到处手抖充斥着设计，地板，书籍，灯具，啤酒瓶。这些的确都是设计的产物，将这些东西陌生化，再进一步捕捉到新鲜感进行再设计，并不是一件容

易的事，能够做到这一点，才是一个真正的设计师。”

haptic——无感的觉醒，人有五感；视觉，听觉，味觉，嗅觉和触觉，这个策划中原研哉要求设计师们不许画草图直接受“触觉”来激发出物体haptic的展览中有两个作品我非常喜欢，深泽直人——果汁的肌肤，看到这一系列的作品时顿觉内心一阵清凉，甚至一个荒唐的理念从脑海中飘过：要是能进他的设计公司做设计跟大师一起做设计这辈子就完满了，好好练口语吧！如同作者所写，这一系列最出彩是香蕉汁盒，让人看到后会有从盒子口撕开纸盒大口喝的冲动，因为那里有一处香蕉蒂的设计，这样就会联想到撕开香蕉的动作，于是让人不自觉的想要撕开纸盒，我的感触是不是太大，不知不觉就掉入了设计师的陷阱里，这就是他的设计哲学“no thought”草莓汁盒的外部肌理处理的和真实的草莓完全一样，有让人想伸手触摸的冲动，仿佛盒盖未启草莓的香甜已经扑面而来，可恨那只是张图片。夏天光着脚丫漫步是我们这代人童年的回忆，当我们一天天长大越来越追求奢华品质的皮鞋不惜把脚磨的伤痕累累时，是否还记得当年夏天走在草地，踩在泥土上的触感呢haptic展上的木屐我很喜欢，因为直到现在无论春夏秋冬不在特别的公共场合我都有赤脚的习惯，作品在传统的木屐上有些植入了青苔，有些植入了松树林叶或是水泥石板，就如里特维尔德的《红蓝椅》一样，这样的鞋子穿在脚上未必舒服，这样的设计向人们传达的是释放脚底的自由，释放设计师内心的自由。

《设计中的设计（全本）》从人的五感方面谈论了设计的意图，更多的是从人的本源出发来考虑设计，原先生的思想对我以后的设计会起到一定的指引作用。

读后感设计图简单又漂亮三年级篇三

原研哉的《设计中的设计》，一直是我很想读的一本书，但读完这本书后，说实话，我不是很明白，也许是对里面的内

容理解得不够透彻吧，因此这本书包含的内容都不是很明白，懵懵懂懂的。

设计源于生活，在生活中很多方面都与设计有密切相关的联系，是人们生活必不可少的。

原研哉回顾了现代设计的发展历程，并且策划了“二十一世纪的日常用品再设计”展览，通过与许多设计师的互动，共同思考设计与日常生活的联系。然而，在设计实践中，原研哉师试图建立一种信息建筑的思维方式，让平面设计不仅能作用于人的视觉，而且能够触动人的所有感官，设计其实是我们观察和认知世界的一种方式，但如果设计师能够以一个动态的眼光，去判断所面临的项目，或许会生出一些更具生命力，更具开创性的想法，去指导设计的行为，其结果会更好。而在这物欲横流的社会上，很多人和书都在提醒着我们，人应当保持一种纯洁的心境。设计其实也一样，虽然常常不可避免地商业相关，却不能成为市场利润的奴隶。因为只有这样，设计才能积极地影响社会和人们的生活，设计中的设计才不会失去它原本的意义。

因此，设计无处不在，时时刻刻地与我们的生活相互联系。

成语必不可少：绝对需要，指不达到某种目的就不能做成某种事情。如：邓小平《在中央政治局常委会上的讲话》：“判死刑也是一种必不可少的教育手段。”又如：食品是人人必不可少的。

读后感设计图简单又漂亮三年级篇四

在拜读原研哉先生的《设计中的设计》时，每每读到精彩的语句是，便不由的的引发阵阵感慨，也引得我不断地就设计问题进行思考。为了抓住瞬间的灵感，便以随笔的形式记下自己的所感所悟，边读边记录。仅为自己的一点拙见，与大家一同分享交流。

我认为设计不仅仅是满足人们实际物质上的需求或是满足投资方的经济利益，其最高的境界是通过设计、或是消费者共同参与设计的过程而让消费者获得一份感动、得到精神上一种收获。例如我曾经看到的一个充气椅子的设计，若是只有中间的一个大椅子也可以满足坐的需求，但是设计师却在与主体的四周连有一些充气小动物的造型，当人坐到主体上时，主体椅子内的气体就会因为挤压的原因通过相连的软管进入到小动物的体内，这些小动物就“站起来”，这样不乏童趣，为平日枯燥的生活增添一份活力。

2、坂茂与卫生纸

其卫生纸中间的芯是方形的，在抽取卷上取卫生纸时会因为阻力问题而发出咔哒的声音。这种阻力发出的信息和实现的功能便是节约能源。另外在卫生纸的排列上也可以紧密排列而节省空间。由此可见，设计是具有一定的批判性。针对现状所存在的一些问题，通过设计这个媒介阐述自己的观点，或是揭露这个问题，引发使用者的思考。设计也是为社会而服务。就如同一些大师通过自己的招贴设计号召人们热爱自然，尊重生命。

3、佐藤雅彦与出入境章

正是因为对沟通的法则很有心得，又能够在实践中很好的应用，他在许多领域都很活跃。我认为，设计是通过设计品进行的设计师与消费者的心灵的沟通。

出入境章是一个向左或是向右飞行的飞机，这个设计不仅使得出入境手续一目了然，而且给人留下了难忘的惊喜。为这个程式化的手续中增添了一份情趣，从而增加了旅客对这个国家的喜爱。

这个设计就包含一种感动，他的设计给我们提供了一种非常可行且生动的相互沟通的方法。

4、将这些日常用品陌生化，在进一步捕捉到新鲜感进行设计，就是re—design□

5、【我曾尝试着从触觉开始，设计各种各样与感觉相关的媒介，进行信息的传达。】

设计可以说是一种设计师思想的信息传达的媒介，所以我们要提供给使用者的感受、想法等可以通过多种感官渠道去传达、从不同的感官去刺激使用者，更加加深他们对于设计的理解。要从综合感觉形成的这一角度出发。

就是通过我们的设计一步步的提升消费者的审美意识，通俗点说就是提升消费者的品味。

我们现在的设计是不断的加上一个个的设计点，不停的做着加法，实质上并没有体会“无”的内涵与丰富。“无”更会带个人们以无限想象的可能。

一个有内涵的设计就是具有一定的文化背景。若是没有生成一种成熟的文化的典型的气质，那么我们的设计也是无趣的，肤浅的、早晚被时代所淘汰的。作为设计师，应当不断地加深自己的文化底蕴、丰富自己的内涵。

读后感设计图简单又漂亮三年级篇五

看了不少的书，很少写读后感。昨天晚上看完了这本《设计是什么?》，一本关于保罗·兰德给弟子讲设计的书。书的内容很少，只有前半部分几十页是有用的。我记录一下大师对几个点的个人理解。这本书拍拍网上也有卖，有喜欢的可以点击下面的封面去购买。

观点一：“设计是一种关系。”在设计时，使用一个元素、仅仅只是一个单一的个体，一旦引入其它元素，两个元素之间就会有一定的关系存在。要么是这种关系，要么是那种关

系。当引入更多元素的时候，元素间的关系会变得越来越复杂。从这个角度来看，设计是一种关系，即在复杂的元素中间寻找(和谐的)关系。保罗认为所有的一切都是“关系”，如果这个理论正确，那么一切都是可以设计的，因为我们来做某个设计，就是处理其中的“关系”。设计并不是决定某个产品的形状、材质、风格，而是当人想要做某个行为时，自然会找到一个“关系”以满足这个条件(现在看深泽直人设计的cd机就是一个很好的例子)。同时保罗也认为“设计是一钟比例”，相比“关系”，“比例”似乎还是在处理“关系”，要么是大小、要么是颜色等等。

先前在工作中，在修改阶段大量的要求我们去思考、分析设计稿中每一个元素的使用，认为每一个元素都应该有一个理由存在。为什么要在这里这么用，为什么要那么用，为什么是这样，为什么是那样，我大量的考虑了元素存在的意义，其实忽略了元素之间的关系。因为，元素多了，大家都会把元素映射在脑子里，大脑不断在思考多元素之间的关系，会觉得复杂，难以理解。反过来再看优秀的设计，都是简单的’。那么设计和商业需求平衡的问题怎么解决呢，我想是保罗的下面一个观点。

观点二、“设计是形式与内容的冲突”。保罗认为设计是形式与内容的操作。内容就是想法，而形式是我们如何处理想法或是怎么做它。比如我要去医院，这个是内容，即我想要去做什么事，“座车”或“打的”这个是形式，形式是我们可以决定做的。现在也不难理解，如果“要去医院”没有确定，座车和打的是没有办法敲定。所谓的“冲突”，是两者达成一致之前的未解决的东西。坦白说，这个观点我还没完全理解透，先记录一下。

观点三、“设计是化繁为简的过程”。这个结论应该会被大多数人认同，保罗提到了“先繁后简”的过程，认为繁简的因果关系是应该被关注到，设计是一个逐步到“简”的过程。不能说一下子上来就“简”，应该是反复的处理“关系”，

从而达到“简”。

最后还有一句记忆深刻的：“我们不只是设计师，我们还得处理客户，用政治的、社会的和美学的手段-**c**这是个难题。”我想这里大师其实是在探讨“说服力”的问题，好的方案是否能被客户接受，要靠“政治的”、“社会的”、“美学的”的方法来达成。单一的提案，可能解决不了温饱的问题，多种“手段”来促成，而不是简单的拿出方案给客户。设计师担负的不仅仅是设计的使命，更多的是把设计推广给他人接受。

整本书很短，值得回味的东西很多，推荐给即将踏入设计行业的同学们。

读后感设计图简单又漂亮三年级篇六

看完《好运设计》后，还是很有些感触的，毕竟我好像也做过“好运设计”这样类似的事。

所谓类似的事，要从我玩过的一个叫“众生”的游戏说起。这是一个单机的模拟人生游戏，里面有一个机制就是出生时性别、家庭背景、经济状况以及各方面的天赋、学习能力甚至性格喜好的一部分都是随机的。当然，游戏本身不是重点，我只是想聊一聊我的行为。

其实说了这么多，也想表达一个意思：虽然说可以设计好运，确实是让人羡慕，但如果什么都设计好了，那么人生也未免太过无趣。一个人的人生也不是说不能过得一帆风顺，但这不应该是设计好了的。人生的有趣之处正在于其中会有许多意外，一些难以预料的事情，如果一直顺顺利利的下去，这哪是人生呢？我可以希望自己的人生能够顺顺遂遂的，但事实上，它最后一定不会是完全一帆风顺的。