

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ ИМ. М. Г. ЭРДЕНКО №1»
Г. СТАРЫЙ ОСКОЛ СТАРООСКОЛЬСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРО»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ
«ДИЗАЙН ПРО»**

Срок обучения - 2 года

**Старый Оскол
2026**

Принято педагогическим советом МБУ ДО «Детская школа искусств им. М.Г. Эрденко №1» Протокол № 5 от 25 марта 2026 года	Утверждено Приказ № 120-од от 25 марта 2026 года
--	---

Разработчик:

Проскурина Светлана

Александровна

преподаватель дизайна

МБУ ДО «Детская школа искусств
им. М. Г. Эрденко №1», г. Старый
Оскол

Рецензент:

Ивницкий Алексей Иванович

Директор Центра дополнительного
образования БГИИК, руководитель
Школы креативных индустрий
г. Белгорода

Содержание

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- 1.1. Общая характеристика программы
- 1.2. Актуальность, цель и задачи программы

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

- 2.1. Календарно-тематический план
- 2.2. Годовые требования
- 2.3. Планируемые результаты
- 2.4. Календарный учебный график

3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

- 3.1. Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения образовательной программы
- 3.2. Виды и формы аттестации

4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика образовательной программы

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа учебного предмета «Дизайн» **разработана в соответствии с:**

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности подополнительным общеобразовательным программам»;
- «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», утвержденные Министерством образования и науки РФ 18.11.2015;
- Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 г. от 14.12.2021 № 3581-р.;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

Направленность программы

Направленность программы: художественная.

Адресат программы

Обучающиеся 12–18 лет, имеющие интерес к изучению направления креативных технологий в области дизайна, готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – 2 года.

Объем программы – 420 академических часов.

Режим занятий – 2- 3 раза в неделю

1.2. Актуальность, цель и задачи программы

Актуальность программы заключается в создании особой, творческой развивающей образовательной среды, которая способствует не только формированию у учащихся комплекса знаний, умений и навыков в области дизайна, но и направлена на воспитание и развитие у обучающихся эстетических взглядов, потребности общения с духовными ценностями, вне зависимости от выбранного в дальнейшем направления профессионального роста.

По окончании срока освоения программы выпускники, успешно освоившие программу и прошедшие итоговую аттестацию, считаются окончившими полный курс «Креативные технологии ПРО». Выпускникам выдается сертификат об окончании программы «Креативные технологии ПРО».

Цель программы: погрузить обучающихся в контекст креативных индустрий через проектную работу с привлечением представителей конкретных творческих профессий и помочь определиться с направлением специализации и дальнейшего профессионального развития.

Основная цель образовательной программы – формирование устойчивого интереса к творческой деятельности, формирование и развитие навыков в области дизайна, обогащение их мировоззрения, воспитание художественного вкуса, а также формирование у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок, потребности общения с духовными ценностями.

Задачи программы:

1. Создание условий для художественного образования, эстетического воспитания, духовно нравственного развития обучающихся;
2. обеспечение освоения этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
3. создание/реализация творческих проектов с использованием современных цифровых технологий по направлению дизайна.
4. Приобретение обучающимися опыта творческой деятельности;
5. Освоение обучающимися принципов ручной графики и принципов цветового решения;
6. Развитие интереса к дизайну, воображения, мышления, воли – качеств личности, необходимых для осуществления творческой деятельности.
7. Формирование практико-ориентированных компетенций в сфере креативных технологий через интеграцию обучения с реальной проектной деятельностью на базе стажировочных площадок.

Формы проведения занятий

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и проч.

Форма организации образовательного процесса: лекция, тренинг, беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, презентация, творческая мастерская, фестиваль, экскурсия.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая, индивидуально-групповая.

Материально-технические условия реализации учебного предмета

Материально-техническая база образовательной организации формируется в соответствии с санитарными и противопожарными нормами, нормами охраны труда.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам МБУ ДО «ДШИ им. М.Г. Эрденов №1». Также обучающиеся обеспечены доступом к сети Интернет (во время самостоятельной работы).

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и/или электронными изданиями учебников и учебно-методической литературы, а также другими материалами, необходимыми для занятий на занятиях в студии.

Материально-техническое оснащение студии дизайна

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для

проектной работы, результатом которой является дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трехмерный объект). Площадь – 48 кв. м.

В помещении есть окна, с возможностью плотного затемнения (рулонные шторы – жалюзи (блэкаут) и шторы ткань. Каждое рабочее место снабжено компьютером, монитором 4К, клавиатурой, мышью, графическим планшетом. В состав оборудования студии входят: интерактивный экран, столы аудиторные, стулья, стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов, проектных работ, дизайнерские столы.

Материально-техническое оснащение на стажировочных площадках предоставляется согласно пунктам, указанным в договоре.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Календарно-тематический план

1 класс

№	Тема и содержание урока	Количество часов	дата
1 четверть			
1	Редизайн сайтов муниципальных организаций Старого Оскола. Расписание мероприятий	6	
2	Редизайн сайтов муниципальных организаций Старого Оскола. Раздел новости	6	
3	Выездные мероприятия. Выставка проекта «РазукраШКИ»	6	
4	Редизайн сайтов муниципальных организаций Старого Оскола. Разработка виджета «Доступная среда»	6	
5	Разработка плакатов на тему безопасности дорожного движения	6	
6	Разработка сцен 360 в веб системах. Создание сцены и ассетов Разработка карточек товара	6	
7	Разработка сцен 360 в веб системах. Создание шаблонов Разработка карточек товара	6	
8	Редизайн сайтов муниципальных организаций Старого Оскола. Раздел галерея	6	
	Итого:	48	
2 четверть			

1	Разработка концепции стикерпаков. UI проектирование мини приложения для мессенджера	6	
2	Разработка компонентов для мини приложения Отрисовка стикеров	6	
3	Работа с печатью. Настройка линий резок. настройка полотна	6	
4	Разработка сцен 360 в веб системах. Создание многостраничности	6	
5	Разработка единого стиля оформления стендов для ДШИ Разработка сцен 360 в веб системах. Создание интерактивной экскурсии первого этажа	6	
6	Разработка единого стиля оформления плакатов и афиш для ДШИ	6	
7	Разработка сцен 360 в веб системах. Создание интерактивной экскурсии второго этажа. Создание связки этажей	6	
8	Разработка сцен 360 в веб системах. Интерактивные модальные окна Разработка единого стиля оформления фонов для ДШИ	6	
	Итого:	48	
	3 четверть		
1	Разработка веб приложения. Кнопки. Паттерны цвета	6	
2	Разработка логотипа. Работа с форматами	6	
3	Разработка веб приложения. Адаптация под устройства. Белая и темная тема	6	
4	Разработка веб приложения. Оптимизация приложения. Уменьшение веса медиафайлов	6	
5	Разработка сцен 360 в веб системах. Видеопроеигрыватель Разработка иконок	6	
6	Разработка своего шрифта	6	
7	Разработка своих стилей CSS		

		6	
8	Создание набора стикеров в мессенджере МАХ	6	
9	Разработка веб приложения. Реактивность	6	
10	Выезд на стажировочные площадки	12	
	Итого:	66	
	4 четверть		
1	Принципы лазерной обработки: восприятие растровых и векторных форматов.	6	
2	Методы бинаризации изображений. Классификация и глобальные медоты.	6	
3	Сравнительный анализ методов изображения. Растровая и векторная графика. Методы сегментации изображений.	6	
4	Предпечатная обработка фотоизображений: инвертирование цветов, шумоподавление, повышение резкости.	6	
5	Классификация технологических операций: резка, гравировка, маркировка. Назначение слоёв и атрибутов обводки/заливки.	6	
6	Векторная коррекция контуров: работа с художественными шрифтами, устранение разрывов и самопересечений.	6	
7	Оптимизация траектории лазерной головы: группировка по цвету, последовательность операций	6	
8	Экспорт данных в форматы лазерных станков (RD/DXF/AI/PDF).	6	
	Итого:	48	

2 класс

№	Тема и содержание урока	Количество часов	дата
	1 четверть		

1.	Практика рисования векторного персонажа в Illustrator	6	
2.	Разработка серии аккаунтных постов и сторис для кампании	6	
3.	Стилистика оформления постов. Разработка шаблонов	6	
4.	Что такое сторителлинг в дизайне и где этот применяют?	6	
5.	AI-ориентированные рабочие процессы и агентный веб	6	
6.	Новые CSS-возможности. Новые примитивы. Отказ от JS	6	
7.	Выезд на стажировочные площадки	12	
	Итого:	48	
	2 четверть		
1	Устойчивый дизайн - Принципы и примеры экологически чистых материалов и дизайна.	6	
2	Проект с учетом экологии - Разработка экологичного продукта или упаковки.	6	
3	3D и WebGPU. Чем WebGPU лучше WebGL? Где поддерживается и примеры использования.	6	
4	No-code и визуальная разработка	6	
5	Типография и её воздействие. Формирование восприятия бренда. Влияние на эмоции и поведение.	6	
6	Создание текста для рекламного постера. Разработка индивидуального шрифта.	6	
7	«Смерть домашней страницы» и экосистема точек входа.	6	
8	Выезд на стажировочные площадки.	6	
		48	
	3 четверть		
1	Creative Process — эстетика незавершенности	6	
2	Геймификация как сценарий взаимодействия. Что входит в такой сценарий? Какие бывают типы?	6	
3	Цвет и его психология. Как цвет воздействует на нас? И как применяют психофизиологию цвета в современном дизайне?	6	

4	Создание цветовой палитры для рекламного постера, объясняя выбор каждого цвета и его эмоциональное значение	6	
5	Микроанимация как базовый слой UX	6	
6	Обсуждение этических аспектов графического дизайна, правды и манипуляции.	6	
7	Кинематографический подход к веб дизайну	6	
8	Стекломорфизм (Glassmorphism). Где применяется и какие преимущества и сложности?	6	
9	Спокойствие и предсказуемость как дизайн-стратегия	6	
10	Archival Index: эстетика библиотечного каталога	6	
11	Выезд на стажировочные площадки	6	
		66	
	4 четверть		
1	Эмоциональный веб и провокационная айдентика	6	
2	«Визуальный долг» (Visual Debt): цена шаблонного дизайна	6	
3	Предоставление основ пользовательского опыта и интерфейса: практики удобства и дизайна	6	
4	Разработка презентации о любимом дизайнере. Выбор ключевой фигуры для реализации проекта.	6	
5	Подготовка презентации о любимом дизайнере или проекте с акцентом на его методы и подходы.	6	
6	Доступность и производительность. Дизайн-приоритеты	6	
7	Иллюстрация и векторная графика	6	
8	Выезд на стажировочные площадки	6	
	Итого:	48	

2.2. Годовые требования

Задания во всех классах включают работу по различным направлениям в области креативных технологий. Основная деятельность ученика – проектная. Учащиеся студии дизайна должны принимать активное участие в проектной деятельности, конкурсах.

Задача педагога – максимальная реализация творческого потенциала ученика, при необходимости подготовка его к поступлению в профессиональную образовательную организацию.

Первый класс (6 часов в неделю)

Годовые требования

За учебный год учащийся должен создать не менее пяти творческих проектов, в том числе межстудийных. Один проект должен быть представлен на защиту в каждом полугодии.

1 полугодие	2 полугодие
Декабрь 1 проект, подготовленный для защиты	Май 1 проект, подготовленный для защиты

Второй класс (6 часов в неделю)

Годовые требования

За учебный год учащийся должен создать не менее девяти творческих проектов, в том числе межстудийных. Один проект должен быть представлен на защиту в каждом полугодии.

1 полугодие	2 полугодие
Декабрь 1 проект, подготовленный для защиты	Май 1 проект, подготовленный для защиты

За учебный год учащийся, овладевший навыками программ Adobe, Figma и Visual Studio Code, научился создавать полностраничные сайты с нуля, а также делать редизайн сайтов Старооскольского городского округа. Освоили создание 360-градусной панорамы в веб-версии на разные темы, которые помогут при дальнейших экскурсиях и для наглядного примера будущих проектов. Дальнейшее овладение программой Adobe Illustrator с различными видами эффектов и инструментов привела к разработке более сложных постеров, плакатов, иллюстраций и даже собственных персонажей. Также среди оборудования в дизайне, учащиеся были обучены работе с широкоформатным принтером Mimaki.

2.3. Планируемые результаты

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает

возможности для его использования в дальнейшей деятельности;

- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства и продуктов креативных индустрий.

Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание, умеет принимать и реализовывать учебную задачу;

- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;

- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно творческой и проектной деятельности;

- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;

- обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для практического освоения содержания образовательной программы: создания творческих продуктов, творческого исследования окружающего мира;

- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;

- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные:

- обучающийся научился создавать многостраничные сцены 360° для веб-систем: разрабатывает ассеты, шаблоны, интерактивные модальные окна, видеопроигрыватель, соединяет этажи в виртуальную экскурсию;

- обучающийся проектирует мини-приложения для мессенджеров (UI-схема, компоненты, адаптация под тёмную/светлую тему), умеет оптимизировать приложения;

- Обучающийся научился работать с HTML, CSS и JavaScript, применять медиазапросы и подключать сторонние библиотеки, что поможет в дальнейшем создавать как простые, так и сложные страничные сайты;

- обучающийся освоил психологию цвета и применение его в различных продуктах графического дизайна, что поможет в будущем реализовать продукт более эстетично и привлекательно для покупателя;

- обучающийся научился разрабатывать айдентiku с учётом поставленного ТЗ, опираясь на него, выстраивая конструктивную сетку решения задач;

2.4. Календарный учебный график

Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной программы учебного предмета «Дизайн»

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.2026	02.06.2027	35	210	2-3 раза в неделю

2 год	01.09.2027	01.06.2028	35	210	2-3 раза в неделю
-------	------------	------------	----	-----	-------------------

3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

3.1 Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения образовательной программы

Оценка качества реализации программы включает в себя текущий контроль успеваемости, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

Текущий контроль

В качестве средств текущего контроля успеваемости в ШКИ используются устные опросы, тестирование, презентации проектов и их защита. Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Промежуточная аттестация проводится в форме контрольных уроков и зачетов. Контрольные уроки в рамках промежуточной аттестации проводятся в первом полугодии первого класса и в первом полугодии второго класса. Зачет проводится во втором полугодии первого класса в виде защиты проекта.

Итоговая аттестация выпускников представляет собой защиту творческих проектов в виде единого портфолио по итогам обучения.

Итоговая аттестация проводится во втором полугодии 2 класса.

Итоговая аттестация проводится в форме выпускного экзамена по учебному предмету.

Требования к содержанию итоговой аттестации учащихся отражаются в программах учебных предметов, по которым предусмотрена итоговая аттестация.

По итогам экзаменов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Для **промежуточной аттестации** учащихся используется балльная система оценок с градацией:

5 («отлично») – обучающийся показал систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам образовательной программы (учебного предмета), хорошие знания специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответов на вопросы; полное усвоение основной и дополнительной литературы; в полном объеме выполненное задание, проект выполнен в установленные сроки, работа соответствует поставленной задаче и не копирует проекты других лиц, проект имеет четкую структуру, аккуратен, последователен.

4 («хорошо») – обучающийся показал систематизированные, полные знания по всем поставленным вопросам в объеме образовательной программы (учебного предмета); использование специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответов на вопросы; усвоение основной и некоторой дополнительной литературы; при ответе допускает единичные несущественные ошибки, не проявил активности в использовании практических навыков и выполнении заданий, проект выполнен в установленные сроки, работа соответствует поставленной задаче но имеет незначительные ошибки.

3 («удовлетворительно») – обучающийся показал достаточный объем знаний в рамках образовательного стандарта; умение под руководством преподавателя решать стандартные (типовые) задачи; при ответе допускает существенные ошибки в изложении материала и выводах, не в полной мере выполнил задание, проект не соответствует поставленной задаче.

2 («неудовлетворительно») - обучающийся показал недостаточный объем знаний в рамках образовательной программы; изложение ответа на вопрос с существенными техническими и логическими ошибками; не выполнил задание в полном объеме.

Для **итоговой аттестации** учащихся используется балльная система оценок с градацией:

5 («отлично»)

Обучающийся показал систематизированные, глубокие и полные знания и умения по всем разделам образовательной программы, освоенным направлениям и выбранной специализации.

Соответствие задаче и программе	проект полностью соответствует поставленной задаче, целям и содержанию программы; оригинален, имеет чёткую, логичную структуру, последователен и аккуратен.
Техническое качество	грамотно и уверенно используются профильные инструменты, работа выполнена технически безупречно, без существенных ошибок; проектные сроки соблюдены
Творческая составляющая	продемонстрировано развитое художественное чутьё, выразительность, авторский стиль и творческий подход; работа не копирует проекты других лиц
Портфолио	полностью сформировано, работы систематизированы по направлениям, оформлены аккуратно и профессионально; владение специализированной терминологией
Защита	стилистически грамотное, логически правильное изложение; обоснованная презентация концепции, хода и результата работы; уверенные, полные ответы на вопросы; использование основной и дополнительной литературы и источников

4 («хорошо»)

Обучающийся показал систематизированные, полные знания и умения по всем поставленным вопросам в объёме образовательной программы.

Соответствие задаче и программе	проект соответствует поставленной задаче, имеет структуру, но допускает единичные несущественные недостатки в последовательности и аккуратности
Техническое качество	инструменты применяются корректно, допускаются единичные несущественные технические ошибки, не влияющие на итоговый результат; сроки соблюдены
Творческая составляющая	присутствует творческий подход и элементы выразительности, но обучающийся не проявил достаточной

	активности в использовании авторских решений и расширении практических навыков
Портфолио	сформировано, работы оформлены аккуратно, имеются единичные недочёты в систематизации; терминология используется корректно
Защита	стилистически грамотное изложение, допускаются единичные несущественные ошибки и неточности в ответах на вопросы

3 («удовлетворительно»)

Обучающийся показал достаточный (но неполный) объём знаний и умений в рамках образовательной программы.

Соответствие задаче и программе	проект выполнен не в полной мере и/или частично не соответствует поставленной задаче; структура прослеживается недостаточно чётко
Техническое качество	базовые инструменты применяются под руководством преподавателя; решаются преимущественно стандартные (типовые) задачи; допущены существенные технические ошибки
Творческая составляющая	творческая и выразительная составляющая выражена слабо, работа носит в основном репродуктивный характер
Портфолио	сформировано не в полном объёме, оформление содержит существенные недочёты; терминология используется неточно
Защита	при изложении материала и формулировании выводов допускаются существенные ошибки; ответы на вопросы неполны, требуют активной помощи преподавателя

2 («неудовлетворительно»)

Обучающийся показал недостаточный объём знаний и умений в рамках образовательной программы.

Соответствие задаче и программе	задание не выполнено в полном объёме, проект не соответствует поставленной задаче и/или отсутствует
Техническое качество	профильные инструменты и оборудование не освоены; работа выполнена с существенными техническими и логическими ошибками
Творческая составляющая	творческий компонент отсутствует либо работа является некорректной копией чужого проекта без собственной проработки
Портфолио	не сформировано либо оформлено неаккуратно, работы не соответствуют требованиям программы
Защита	изложение ответа сопровождается существенными техническими и логическими ошибками; базовые вопросы

Объем приобретенных знаний, уровень умений и навыков должен соответствовать программным требованиям. Самостоятельные задания должны выполняться полностью и в пределах установленного срока. Индивидуальный подход к обучающемуся может выражаться в разном по сложности материале. В отдельных случаях возможно увеличение ~~фак~~ для выполнения самостоятельного задания.

4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Благова, Т. Ю. Теория и методология дизайна. Креативные методы дизайна : учеб. пособие / Т. Ю. Благова. – Саратов : Профобразование, 2022 – 103 с.
2. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве : учебник / [М. Е. Ёлочкин, Г. А. Тренин, А. В. Костина др.]. – Москва : Академия, 2023 – 157 с.
3. Ёлочкин, М. Е. Основы проектной и компьютерной графики : учебник / М. Е. Ёлочкин, О. М. Скиба, Л. Е. Малышева. – Москва : Академия, 2023 – 156 с.
4. Железняк, О. Е. Дизайн сегодня: из виртуального пространства к предметно- средовой реальности. Школа дизайна в Иркутске: монографии / О. Е. Железняк. – Иркутск, 2017 – 282 с.
5. Игнатьева, О. А. Особенности проектной графики : учеб. пособие / О. А. Игнатьева, Е. Н. Курочкина ; [науч. ред. П. А. Новиков] ; Министерство образования и науки РФ, Иркутский национальный исследовательский технический университет. – Иркутск : Изд-во ИРНИТУ, 2018 – 128 с.
6. Лауэр, Д. Основы дизайна / Д. Лауэр, С. Пентак ; перевела с английского Н. Римицан. – Санкт-Петербург [и др.] : Питер , 2017 – 303 с.
7. Мирошников, В. В. Объемно-пространственная композиция : учеб. пособие / В. В. Мирошников. – Москва : Московский художественно-промышленный институт, 2023 – 100 с.
8. Мирошников, В. В. Дизайн-проектирование пластических качеств пространства : учеб. пособие / В. В. Мирошников. – Москва : Московский художественно-промышленный институт, 2023 – 152 с.
9. Мирошникова, В. М. Теория дизайна : учеб. пособие / В. М. Мирошникова. – Москва : Московский художественно-промышленный институт, 2021 – 116 с. 10
10. Пендикова, И. Г. Графический дизайн: стилевая эволюция / И. Г. Пендикова ; ред. Л. М. Дмитриева ; Омский государственный технический университет. – Москва : Магистр : ИНФРА-М, 2022 – 158 с.
11. Победаш, Е. В. Современные технологии в дизайне и компьютерное обеспечение дизайн-проектирования : учеб. пособие / Е. В. Победаш, Н.В. Бычкова. – Иркутск : ИРНИТУ, 2021 – 111 с.