

**ОБЩЕСТВО С ОГРАНИЧЕННОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ  
«РВО СОФТ»**

**УТВЕРЖДАЮ:**  
Директор ООО «РВО СОФТ»  
**А. А. Соколов**  
Приказ № 4 от 01.11.2025г.

**Дополнительная общеразвивающая программа  
«Графический дизайн для юных художников»**  
Срок реализации программы: 24 часа.

**Составитель:**  
Лустгартен Юрий Леонидович,  
кандидат технических наук,  
доцент

**Кострома 2025**

## **Программа дополнительного образования для детей**

**Наименование программы:** «Графический дизайн для юных художников»

**Тип программы:** программа дополнительного образования для детей 10-14 лет

### **Пояснительная записка**

Образовательная программа «Графический дизайн для юных художников» создана с целью развития творческих способностей у детей в возрасте 10-14 лет, формирования базовых навыков графического дизайна и стимулирования интереса к искусству и технологиям. Программа адаптирована из профессионального курса для взрослых, упрощена и ориентирована на игровые элементы, чтобы сделать обучение увлекательным и доступным. Дети научатся работать с простыми инструментами, такими как бесплатные программы (Paint, Canva Kids, GIMP), и создавать свои проекты, вдохновлённые мультиками, играми и повседневной жизнью.

Графический дизайн для детей — это не только рисование, но и способ выражать идеи, развивать воображение и понимать, как работают цвета, формы и композиции.

В современном мире такие навыки помогают в школьных проектах, хобби и даже будущей карьере. Программа ориентирована на школьников 10-14 лет, не требует предварительных знаний и сочетает теорию с практическими заданиями в форме игр.

### **Основные цели программы включают:**

1. Формирование базовых знаний: Дети получат простое представление о терминах дизайна, цветах, композиции и инструментах.
2. Развитие практических навыков: Обучение работе с простыми графическими редакторами для создания рисунков, логотипов и плакатов.
3. Изучение композиции и цветов: Освоение принципов гармонии через забавные примеры из мультиков и игр.
4. Разработка проектов: Выполнение простых заданий для создания портфолио — альбома своих работ.

Структура программы построена для плавного перехода от простого к сложному: каждый урок включает объяснения, примеры и задание. Особое внимание удалено игровому подходу, объединяющему искусство, психологию восприятия и базовые цифровые навыки.

Общий объем образовательной программы составляет 24 академических часа (по 2-3 часа на урок, с перерывами).

### **Цель программы**

Развитие творческих и цифровых навыков у детей 10-14 лет через упрощённое изучение графического дизайна. Приобретение знаний о цветах, формах и

инструментах, а также практического опыта создания простых проектов в игровой форме.

## **Концепция программы**

Образовательная программа «Графический дизайн для юных художников» направлена на развитие воображения и навыков дизайна. Дети освоят основы через примеры из любимых мультиков (например, "Миньоны" для цветов) и игр (Minecraft для композиции). Курс учит применять дизайн в повседневной жизни: рисовать открытки, логотипы для "секретных клубов" или плакаты для школы. Используются бесплатные инструменты, чтобы обучение было доступным. Курс сочетает онлайн-лекции, игры и домашние задания.

## **Как проходит обучение?**

**Программа предусматривает следующие виды занятий:**

- Онлайн-лекции (простые объяснения с картинками и видео из мультиков).
- Практические занятия (игры и задания в программах вроде Canva).
- Домашние задания (весёлые проекты, как нарисовать супергероя).

Занятия проводятся в группах или индивидуально, с участием родителей для помощи. Формы: синхронные (живые уроки) и асинхронные (материалы для самостоятельного просмотра).

## **Целевая аудитория:**

Дети школьного возраста от 10 до 14 лет, увлечённые рисованием, компьютерами и желанием заняться творческой деятельностью.

- развитие творческих навыков: творческая мысль, визуальное восприятие; научатся преобразовывать свои идеи в эстетически привлекательные и профессионально оформленные графические проекты;
- научатся эффективно коммуницировать и выражать свои мысли и концепции через графические элементы;
- получать представление о профессии графического дизайнера с инструментами и программным обеспечением, используемым в этой области;
- расширят свои знания о искусстве, дизайне и культуре.

**Технические требования к рабочему месту слушателя курса (для самостоятельной работы):**

**Аппаратные требования:**

**1. Минимальные**

- Компьютер или ноутбук с ОС Windows 7 и выше
- Монитор с разрешением экрана 1024x768 и более
- Быстрый, стабильный интернет (желательно кабельное соединение)
- Многоядерный процессор 1,6 ГГц и более
- Размер оперативной памяти 4 Гб и более
- Объем жесткого диска не менее 10 Гб
- Гарнитура (наушники)

**2. Рекомендуемые**

- Компьютер или ноутбук с ОС Windows 10 и выше
- Монитор с разрешением экрана 1280 x 800 и более
- Быстрый, стабильный интернет (желательно кабельное соединение)
- Многоядерный процессор 2 ГГц и более
- Размер оперативной памяти 8 Гб и более
- Объем жесткого диска не менее 25 Гб
- Гарнитура (наушники)

**Программные требования:**

- Веб-браузер (Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera)
- Adobe Photoshop версии СС или выше (рекомендуется)

**Необходимые ресурсы преподавателю:**

**Аппаратные требования:**

- Компьютер или ноутбук с ОС Windows 10 и выше
- Монитор с разрешением экрана 1280 x 800 и более
- Быстрый, стабильный интернет (желательно кабельное соединение)
- Многоядерный процессор 2 ГГц и более
- Размер оперативной памяти 8 Гб и более
- Объем жесткого диска не менее 25 Гб
- Гарнитура (наушники, микрофон, веб-камера)

**Программные требования:**

- Веб-браузер (Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera)
- Adobe Photoshop версии СС или выше
- Офисный пакет (Microsoft Office либо LibreOffice)

## Требования к ЭИОС:

- Система дистанционного обучения
- Система для проведения онлайн-конференций

## Инструменты и программное обеспечение учебного процесса

Adobe Photoshop — самый распространённый редактор для работы с изображениями, либо аналогичные онлайн-сервисы.

Figma — удобная среда для совместного проектирования и работы с интерфейсами.

Gimp — бесплатная альтернатива Photoshop.

Paint.NET

## Учебный план

№	Наименование раздела (темы)	Общий объём (часов)	Теория (часов)	Практика (часов)
1	Что такое графический дизайн?	2	1	1
2	Цвета — волшебство эмоций!	3	1	2
3	Как расставить всё красиво?	3	1	2
4	Буквы как картинки!	2	1	1
5	Картинки из точек и линий	3	1	2
6	Покажи свой рисунок друзьям!	3	1	2
7	Система для твоих рисунков	2	1	1
8	Твой собственный бренд!	3	1	2
9	Собери свои шедевры!	2	1	1
	Итоговый проект	1	0	1
	Итого	24	9	15

## Календарный учебный график

№ недели	1	2	3	4	5	6	7	8	Итого
Теория, ч	2	2	2	1	1	1	0	0	9
Практика, ч	1	2	2	2	2	2	2	2	15
Общая трудоёмкость	3	4	4	3	3	3	2	2	24

Эта программа адаптирована для детей, чтобы обучение было весёлым и мотивирующим. Рекомендуется проводить занятия с элементами игр и поощрений (наклейки, сертификаты).

### Учебно-методическое обеспечение программы

#### Результаты обучения (РО):

##### **РО 1: Знать основы дизайна** (термины, цвета, композиция, шрифты, графика).

- Лекция 1: Что такое дизайн? Термины, примеры из мультиков.
- Лекция 2: Цвета и эмоции. Модели цветов (RGB просто).
- Лекция 3: Композиция как Lego.
- Лекция 4: Шрифты как буквы в комиксах.
- Лекция 5: Растворная и векторная графика.
- Практика: Собрать "доску идей" из картинок.
- Форма: Онлайн, синх/асинхронно.
- Оценка: Зачёт по рисунку.

##### **РО 2: Уметь работать с простыми редакторами** (визитки, баннеры, фото).

- Практика: Верстка простой открытки в Paint.
- Практика: Создание баннера для игры.
- Практика: Коррекция фото (яркость).
- Форма: Онлайн, синх/асинхронно.
- Оценка: Контрольное задание.

##### **РО 3: Уметь создавать интерфейсы** (в Canva: кнопки, прототипы).

- Лекция: Основы Canva.
- Практика: Прототип приложения для "магазина игрушек".

- Форма: Онлайн, асинхронно.
- Оценка: Зачёт по проекту.

#### **РО 4: Уметь проектировать стиль (бренд, портфолио).**

- Лекция: Бренд как герой.
- Лекция: Портфолио как альбом.
- Практика: Создать бренд для "лимонада".
- Форма: Онлайн, синх/асинхронно.
- Оценка: Финальный проект.

#### **Оценочные материалы:**

##### **1. Система оценивания достижений обучающихся**

###### **Критерии оценки (по 5-балльной шкале):**

- **Теоретическая подготовка (25%):**
  - Знание базовых терминов дизайна
  - Понимание принципов композиции
  - Владение основами цветоведения
  - Знание основ типографики
- **Практическая работа (50%):**
  - Качество выполнения заданий
  - Самостоятельность в работе
  - Творческий подход
  - Умение работать с инструментами
  - Аккуратность исполнения
- **Проектная деятельность (25%):**
  - Завершённость проектов
  - Оригинальность решений
  - Соответствие заданию
  - Презентация работ

##### **2. Формы контроля по темам**

###### **Тема 1. Что такое графический дизайн?**

- **Текущий контроль:**
  - Тест на знание базовых терминов

- Практическое задание «Создай свой первый дизайн»

## **Тема 2. Цвета — волшебство эмоций!**

- **Текущий контроль:**

- Цветовые упражнения
- Создание палитры
- Практическая работа «Радуга эмоций»

## **Тема 3. Как расставить всё красиво?**

- **Текущий контроль:**

- Композиционные задания
- Создание коллажей
- Практическая работа «Баланс и гармония»

## **Тема 4. Буквы как картинки!**

- **Текущий контроль:**

- Работа с шрифтами
- Создание буквенных композиций
- Практическая работа «Алфавит в дизайне»

## **Тема 5. Картинки из точек и линий**

- **Текущий контроль:**

- Упражнения на построение форм
- Создание геометрических композиций
- Практическая работа «Точка и линия»

## **Тема 6. Покажи свой рисунок друзьям!**

- **Текущий контроль:**

- Работа с программами
- Создание цифровых проектов
- Практическая работа «Цифровая презентация»

## **Тема 7. Система для твоих рисунков**

- **Текущий контроль:**

- Создание сетки
- Работа с модулями
- Практическая работа «Модульная система»

## **Тема 8. Твой собственный бренд!**

- **Текущий контроль:**

- Разработка логотипа
- Создание фирменного стиля
- Практическая работа «Мой бренд»

### **3. Итоговая аттестация**

#### **Формы итоговой аттестации:**

- Защита итогового проекта
- Презентация портфолио
- Выставка работ
- Самоанализ достижений

### **4. Система оценивания проектов**

#### **Критерии оценки проектов:**

- Оригинальность идеи (20%)
- Качество исполнения (30%)
- Соответствие заданию (20%)
- Творческий подход (20%)
- Презентация работы (10%)

### **5. Система поощрений**

#### **Формы поощрения:**

- **Наклейки** за выполненные задания
- **Сертификаты** за достижения
- **Грамоты** за лучшие работы
- **Звёзды** за активность
- **Награды** за творческие успехи

### **6. Документация оценивания**

#### **Обязательные документы:**

- Журнал посещаемости
- Портфолио работ
- Диагностические карты
- Оценочные листы
- Отзывы обучающихся

### **7. Методические рекомендации**

### **Принципы оценивания:**

- Объективность оценки
- Индивидуальный подход
- Мотивация к творчеству
- Поощрение инициативы
- Создание ситуации успеха

## **8. График оценочных процедур**

### **Периодичность контроля:**

- Еженедельные проверки домашних заданий
- После каждой темы — контроль знаний
- Промежуточная аттестация после 4-й темы
- Итоговая аттестация в конце курса

Данная система оценивания направлена на всестороннюю оценку достижений обучающихся и способствует развитию их творческих способностей в области графического дизайна в игровой и мотивирующей форме.

### **Методическое обеспечение уроков.**

#### **Урок 1: Что такое графический дизайн? (Термины и понятия)**

Графический дизайн — это как рисование картинок, которые рассказывают историю или показывают идею. Например, логотип McDonald's — это жёлтые арки, которые говорят: "Здесь вкусно и весело!"

#### **Простые слова:**

- **Композиция:** Как расставить вещи на картинке, чтобы она выглядела круто, как в пазле.
- **Цветовая палитра:** Набор любимых цветов, как в коробке с карандашами.
- **Шрифт:** Форма букв, как в комиксах — жирные или тонкие.
- **Логотип:** Знак для бренда, как супергеройский символ (например, паутина Спайдермена).

#### **Виды дизайна для детей:**

- Веб-дизайн: Дизайн для сайтов, как страничка в Roblox.
- Печатный дизайн: Для плакатов или открыток друзьям.
- Брендинг: Создать стиль для своей команды в игре.

Дизайнер работает с друзьями: один пишет текст (как в сказке), другой программирует (делает картинку живой).

**Задание:** Нарисуй свой логотип для "секретного клуба". Используй бумагу или Paint. Что он значит?

## **Урок 2: Цвета — волшебство эмоций! (Теория и психология цвета)**

Цвета — как настроение: красный — как огонь (энергия!), жёлтый — как солнце (радость!). Мы узнаем, почему цвета важны и как они работают на экране и бумаге.

### **Психология цвета (просто):**

- Красный: Для супергероев — сила и приключения.
- Жёлтый: Веселье, как в мультике "Миньоны".
- Зелёный: Природа, спокойствие, как лес в Minecraft.
- Синий: Доверие, как небо в ясный день.

### **Цветовые модели (упрощённо):**

- **RGB:** Для экранов — красный + зелёный + синий = все цвета, как в телевизоре.
- **CMYK:** Для печати — голубой, розовый, жёлтый и чёрный, как краски в принтере.
- **HSB:** Тон (какой цвет), насыщенность (яркий или бледный) и яркость (светлый или тёмный) — как регулировать лампочку.

**Задание:** Выбери 3 цвета для картинки "Мой любимый мультик". Нарисуй сцену и объясни, почему эти цвета подходят (например, красный для злодея).

## **Урок 3: Как расставить всё красиво? (Основы композиции)**

Композиция — это как строить дом из Lego: всё должно стоять ровно и интересно.

### **Принципы (просто):**

- **Баланс:** Симметричный — как зеркало (спокойно, как бабочка). Асимметричный — неровно, но круто (динамично, как прыжок супергероя).
- **Ритм:** Повторение, как в песне — точки или линии повторяются.
- **Контраст:** Противоположности — большой и маленький, яркий и тёмный, как в комиксе.
- **Единство:** Всё вместе выглядит как одна команда.
- **Пропорции:** Размеры — не делай голову больше тела, как в рисунке!

В дизайне: Для логотипов (как Nike — динамичная галочка), плакатов (большой заголовок) или сайтов (кнопки на месте).

**Модульные сетки:** Как клеточки в тетради — помогают расставлять вещи ровно. Адаптивность — чтобы картинка выглядела круто на телефоне и компьютере.

**Задание:** Нарисуй комнату мечты. Используй баланс и контраст — большой диван, маленькие игрушки.

### **Урок 4: Буквы как картинки! (Шрифты)**

Шрифты — это формы букв. Они могут быть забавными или серьёзными.

**Виды шрифтов (просто):**

- С засечками (Serif): Как в старых книгах — с хвостиками (Times New Roman).
- Без засечек (Sans Serif): Простые, современные (Arial, как в играх).
- Рукописные: Как твой почерк — для приглашений на день рождения.
- Декоративные: Весёлые, как в комиксах (Comic Sans).
- Моноспейсные: Ровные, как код в игре.

**Параметры:** Размер (большой/маленький), расстояние между буквами (не слишком тесно!). **Анатомия:** Буквы имеют "ноги" (нижние части) и "руки" (верхние).

**Задание:** Напиши своё имя разными шрифтами в Paint. Выбери, какой подходит для супергероя.

### **Урок 5: Картинки из точек и линий (Растровая и векторная графика)**

Графика — это типы картинок.

**Растровая:** Из точек (пикселей), как фото. Увеличишь — станет размытым. Форматы: JPEG (для фото), PNG (с прозрачностью). **Векторная:** Из линий и форм, как в мультике. Увеличишь — остаётся чёткой. Форматы: SVG (для логотипов).

**Сравнение:** Растровая для фото (как селфи), векторная для рисунков (как логотип).

**Задание:** Нарисуй простую картинку в Paint (растровая) и попробуй увеличить. Сравни с векторной в Canva.

### **Урок 6: Покажи свой рисунок друзьям! (Подготовка макета и мокапы)**

Подготовка — как упаковать подарок.

**Шаги:** Нарисуй эскиз, проверь, покажи другу (как заказчику). **Мокапы:** Покажи, как твой дизайн выглядит в реальности — логотип на кружке или плакат на стене (исользуй шаблоны в Canva). **Для печати:** Проверь цвета, размер — чтобы принтер не испортил.

**Задание:** Создай открытку для друга и "покажи" её на мокапе (нарисуй или используй онлайн-шаблон).

### **Урок 7: Система для твоих рисунков (Дизайн-системы и UI-киты)**

Дизайн-система — как набор Lego для дизайна: цвета, шрифты, кнопки — всё в одном стиле.

**UI-кит:** Готовые кусочки — кнопки, формы, как в игре. **Зачем:** Чтобы всё выглядело одинаково круто, как в Fortnite.

**Задание:** Создай "систему" для своей игры: цвета, кнопки "Старт" и "Выход".

### **Урок 8: Твой собственный бренд! (Бренд, фирменный стиль, айдентика)**

Бренд — как имя твоего героя: логотип, цвета, стиль.

**Элементы:** Логотип, цвета, шрифты. Примеры: Minecraft — зелёный, кубики.

**Айдентика:** Всё вместе — от логотипа до упаковки.

**Задание:** Создай бренд для "Твоего лимонада": логотип, цвета, слоган ("Вкусно и весело!").

### **Урок 9: Собери свои шедевры! (Портфолио)**

Портфолио — альбом лучших рисунков.

**Как сделать:** Выбери 5-10 работ, опиши: "Это логотип для клуба. Я выбрал синий, потому что он спокойный." **Платформы:** Behance (для подростков) или просто папка на компьютере.

**Задание:** Собери портфолио из заданий курса. Покажи родителям или друзьям!

## **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ**

Для новичков в графическом дизайне на русском языке доступны следующие книги:

**1. Аббасов Ифтихар Балакиши оглы, «Основы графического дизайна в Photoshop 2021»: учебное пособие. – Москва; ДМК Пресс, 2021. – 228 с.: ил.** Эта книга предназначена для освоения графического редактора Adobe Photoshop с нуля. Кратко и ёмко описаны все многочисленные возможности самого популярного графического редактора. Закрепить изученный материал помогают практические упражнения с пошаговыми инструкциями.

**2. Александр Окунев, «Руководство по Figma», 2019**

**3. Комолова Нина, «CorelDRAW 2021».** Самоучитель CorelDRAW 2021 / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. — СПб.: БХВ-Петербург, 2022. — 432 с.: ил. — (Самоучитель)

**4. Робин Уильямс, «Дизайн. Книга для недизайнеров».** Дизайн. Книга для недизайнеров. 4-е изд. — СПб.: Питер, 2016. — 240 с.: ил. Дизайнеры и недизайнеры всего мира уже два десятилетия используют в своих работах фундаментальные принципы, изложенные Робин Уильямс. Познакомьтесь с

полностью обновленным полноцветным четвертым изданием «Дизайн. Книга для недизайнеров». В этой книге вы найдете: четыре секрета, которые пригодятся в любом дизайнерском проекте; принципы работы с цветом; стили дизайна; оттачивание дизайна с помощью шрифтов; варианты дизайна для брошюр, листовок, писем, рекламы.

**5. Пантелейев Г.Н., ДЕТСКИЙ ДИЗАЙН** /Пантелейев Г.Н. –«Карапуз», 2006. Особенности: фундаментальное пособие по основам дизайна для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Содержит теоретические основы и практические рекомендации.

**6. Стасюк Н.Г., Киселёва Т.Ю., Орлова И.Г., Основы архитектурной композиции. Учебное пособие** /Стасюк Н.Г., Киселёва Т.Ю., Орлова И.Г. – М.: Архитектура-С, 2004, 96с. Данное пособие составлено на базе курса «Основы архитектурной композиции», являющегося частью программы довузовской подготовки в МАРХИ. Пособие знакомит с некоторыми понятиями объёмно-пространственного видения и архитектурно-образного мышления. В процессе выполнения макетных заданий учащиеся получают первичные композиционные знания, приобретают навыки макетирования. Представляет интерес для художественных школ, студий и лицеев с архитектурным и дизайнерским уклоном, а также творческих вузов, имеющих факультеты и отделения довузовской подготовки.

**7. Лепская Н.А., Основы компьютерной графики и дизайна: Учебное пособие.** - М.: «Когито-Центр», 2004. — 112 с.: ил. Автор книги делится многолетним опытом обучения школьников основам компьютерной графики и дизайна. Пособие содержит стройную систему заданий направленных на достижение учащимися основ профессиональной художественной деятельности с использованием компьютерных технологий. Практическая работа выступает как система познания художественных приемов создания компьютерных рисунков и дизайнерских работ, а предлагаемая последовательность творческих заданий позволяет приобрести необходимые навыки работы с компьютерными программами. Данное издание является пособием для юных художников, решивших освоить новый вид творчества - компьютерную графику и дизайн, оно может быть использовано педагогами в системе дополнительного и внеклассного художественного образования. Книга будет интересна и студентам художественно-графических факультетов педагогических вузов и училищ. Широкому кругу читателей эта книга будет полезна тем, что каждый сможет найти в ней интересные задания, побуждающие к творчеству.

**8. Хэсс Фелиция, Практическое пособие. Blender 3.0 для любителей и профессионалов. Моделинг, анимация, VFX, видеомонтаж.** - М.: СОЛОН-Пресс, 2022. - 300 с.: ил. Книга предназначена для широкого круга потенциальных пользователей: моделлеров, 3D-дизайнеров, художников-3Даниматоров, студентов

профильных вузов, а также специалистов в 3D, желающих быстро освоить Blender 3.0. И, конечно, книга адресована простым читателям, впервые решившим попробовать свои силы в трехмерном моделировании и анимации.

**9. Хесс Фелиция, Практическое пособие. Blender 4 для любителей и профессионалов. Моделинг, анимация, VFX, видеомонтаж. — М.: СОЛОН-ПРЕСС, 2025. — 304 с.: ил. ISBN 978-5-91359-614-7** Новые инструменты 4-ой версии Blender дают 3D-художникам больше творческой свободы без оглядки на законы физики. Обновлённое меню модификаторов, улучшенная привязка объектов к поверхности, поддержка визуального отображения эффектов от нодов, более простая реализация анимации – всё это заметно упростит процесс моделирования, анимации и рендеринга, но и поможет улучшить качество работ за счёт новых технологий. Важно отметить, что в новую версию внесено много изменений, о которых давно просили пользователи. Поэтому Blender 4.x – не просто набор новых функций, а результат обратной связи между разработчиками и сообществом. Практическое пособие предназначено для широкого круга потенциальных пользователей: модельеров, 3D-дизайнеров, художников-3D-аниматоров, студентов профильных вузов, а также специалистов в 3D, желающих быстро освоить Blender. И, конечно, книга адресована простым читателям, впервые решившим попробовать свои силы в трехмерном моделировании и анимации.

**10. Кирсанов Дмитрий. Веб дизайн: книга Дмитрия Кирсанова. – СПб: Символ Плюс, 2013. – 368 с.: цв. ил. ISBN 10: 5 93286 003 0** Книга автора бестселлера «Факс модем: от покупки и подключения до выхода в Интернет» – Дмитрия Кирсанова ([www.kirсанов.com](http://www.kirсанов.com)) – первый полный курс веб дизайна на русском языке, написанный профессиональным дизайнером. От теоретических основ визуального дизайна до интернетовских технологий и приемов практической работы над сайтом – все это есть в книге, написанной понятно, подробно и увлекательно. Издание будет полезно не только начинающим создателям сайтов, но и дизайнерам, работающим в более традиционных областях, специалистам по рекламе и маркетингу, художникам, программистам, – и, конечно же, всем творческим и любознательным людям.

**11. Лебедев Артемий, «Ководство».** Книга рассчитана на широкий круг читателей интересующихся графическим и промышленным дизайном проектированием интерфейсов типографикой семиотикой визуализацией и так далее.

**12. Патрик Макнейл. Веб-дизайн. Книга идей веб-разработчика. - СПб.: Питер, 2014. - 288 с.: ил. - (Серия «В цвете»). ISBN 978-5-496-00705-4** Эта книга включает в себя более 650 примеров различно оформленных сайтов, благодаря чему вы сможете легко отыскать креативные образцы для использования в своей работе. Патрик Макнейл, эксперт в сфере веб-дизайна и автор популярной серии книг, в которую входит это издание, отобрал самые свежие примеры дизайна лучших сайтов, имеющихся в Интернете на сегодняшний день. Упорядоченное тематически, это руководство предоставляет в ваше распоряжение материалы по таким важным темам, как технологии, стили и элементы дизайна, типы сайтов и их структура. В этом новом издании также детально рассматриваются различные доступные системы управления содержимым, что поможет вам подыскать наилучшую платформу для вашего проекта. Являясь незаменимым справочником, эта книга поведает вам все самое новое о темах, стилях и тенденциях и позволит поддерживать актуальность своих проектов в быстро развивающемся и непрерывно меняющемся мире веб-дизайна. 12+ (В соответствии с Федеральным законом от 29 декабря 2010 г. № 436-ФЗ

**13. Устин В.Б., Учебник дизайна, Композиция, методика, практика /Устин В.Б. – М.: АСТ: Астрель, 2009. – 254 с.: ил.** Пособие посвящено раскрытию особенностей построения формальной композиции, составляющей важнейшую часть дизайнерского творчества. Раскрываются средства, приемы и принципы этого построения. Даётся развернутый ряд методических указаний по практическому применению предлагаемого материала в учебном процессе. Текстовой материал иллюстрирован таблицами-схемами, а также примерами графических и пластических композиций, выполненными студентами. Прилагается расширенный список учебных заданий по решению разных композиционных задач. Работа предназначена в основном для студентов высших учебных заведений и факультетов художественно-промышленного профиля, но может быть полезна и интересна учащимся школ общехудожественной направленности, а также представителям смежных дизайн профессий: архитекторам, художникам, искусствоведам и др.