

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 получают 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 уделено 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 CC 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 CC 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: Растровая 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 (используй 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. Пантелеев Г.Н., ДЕТСКИЙ ДИЗАЙН /Пантелеев 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 постижение 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.kirsanov.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. No 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. Дается развернутый ряд методических указаний по практическому применению предлагаемого материала в учебном процессе. Текстовый 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 интересно учащимся школ общехудожественной направленности, а также представителям смежных дизайну профессий: архитекторам, художникам, искусствоведам и др.