

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования  
«Тульская детская художественная школа им. В. Д. Поленова»

ПРИНЯТА педагогическим  
советом МБУДО «ТДХШ им. В. Д. Поленова»  
«01» сентября 2018 г.

УТВЕРЖДЕНА  
Приказом № 051  
от «17» сентября 2018 г.

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа  
«Художественная студия»

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**учебного предмета**  
**«Художественное творчество. Ведение в проектное творчество**  
**в графическом дизайне».**

Срок освоения: 9 месяцев.

**Автор: Сумароков Виктор Валериевич,**  
преподаватель высшей квалификационной категории, член Союза Дизайнеров России

Рецензент: Колдин Василий Иванович,  
директор Государственного автономного профессионального  
образовательного учреждения «Рязанское художественное училище им. Г. К. Вагнера»,  
Заслуженный работник культуры РФ, Сенатор Союза Дизайнеров России

Рассмотрено на предметно-цикловой комиссии отделения «Дизайн»  
ГАПОУ «РХУ им. Г. К. Вагнера» «10» июня 2018 г.

РФ, г. Тула, 2018 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

№	Наименование раздела	страница
<b>1</b>	<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</b>	3
<b>2</b>	<b>НОВИЗНА И АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ</b>	4
<b>3</b>	<b>ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОГРАММЫ</b>	4
<b>4</b>	<b>ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ</b>	5
<b>5</b>	<b>ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ</b>	5
<b>6</b>	<b>ФОРМЫ ЗАНЯТИЙ</b>	6
<b>7</b>	<b>ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ</b>	7
<b>8</b>	<b>МЕТОДОЛОГИЯ</b>	7
<b>9</b>	<b>СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ</b>	7
<b>10</b>	<b>УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН</b>	8
<b>11</b>	<b>РЕГЛАМЕНТИРОВАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА</b>	12
<b>12</b>	<b>ФОРМЫ И ВИДЫ ЗАНЯТИЙ</b>	13
<b>13</b>	<b>РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ</b>	13
<b>14</b>	<b>ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОРГАНИЗАЦИИ ПЕД. ДЕЯТЕЛЬНОСТИ</b>	15
<b>15</b>	<b>ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ</b>	14
<b>16</b>	<b>РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ</b>	15
<b>17</b>	<b>РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ</b>	15

Современный уровень развития общества испытывает потребность в развитии творческой личности, а уровень технических возможностей заставляет творческую личность адаптироваться к изменениям в области художественного проектирования, обеспечивающего не только высокую технологичность, но и эстетичный вид объекта дизайна, ведь **дизайн – это органическое единство пользы, красоты, функции и формы.**

Смысл дизайна заключается в комплексном и системном подходе к каждой вещи. Придавая определенные функциональные и эстетические свойства проектируемым объектам, дизайн формирует человека, который будет пользоваться ими и жить в этой среде. Отсюда следует важная функция дизайна, его социально-культурная и социально-политическая роль в жизни общества.

**Специфика современной системы образования творческой личности** состоит в том, что она должна не только вооружать обучающегося знаниями, но и формировать у него потребность в непрерывном самостоятельном и творческом саморазвитии. Возросший интерес к дизайну в современном обществе, как способу эстетической организации окружающего пространства, заставляет находить новые методы и приёмы преподавания предмета, что обуславливает необходимость разработки данной программы.

**Предпосылками дизайнерского искусства** являются прежде всего, естественное человеческое стремление к прекрасному, а также желание воплощения новых и все более совершенных образов. Сегодня трудно найти какую-либо сферу деятельности человека, так или иначе не связанную с дизайном, поскольку **дизайн необходимо рассматривать как культурную потребность общества.** Это не просто культура восприятия, а определенный уровень проектного мышления, который характеризует степень нравственного, духовного и профессионального развития личности. В связи с бурным развитием современных технологий, понятие дизайна приобрело новый, более широкий смысл и теперь обозначает не только какой-то отдельный предмет, а является целым направлением, применимым ко всем областям современной деятельности человека.

Человек, занимающийся дизайном – **дизайнер – должен обладать знаниями во многих предметных областях и умело применять их на практике, проецируя в творческом процессе создание образа.** С уверенностью можно сказать, что дизайн – это современное искусство художественного конструирования, разработка образцов рационального построения предметной среды.

Обучение по программе позволяет за короткий срок выработать у обучающихся проектное мышление, научив их основам графического дизайна и способам подачи визуальной информации. Таким образом программа предоставляет широкие возможности обучения основам дизайнерского творчества, у обучающихся развивается воображение и мышление, способность организовывать и планировать свои действия, воплощать, представлять и защищать их результаты.

Занятия по программе дают возможность расширить и дополнить обучение детей в области изобразительного искусства в целом и в дизайне в частности. Программа ориентирована не только на формирование знаний, умений, навыков в области художественного творчества, но и на развитие эстетического вкуса, создание оригинальных графических произведений, отражающих творческую индивидуальность и представление об окружающем мире. Обучение основам дизайнерской деятельности даёт возможность получить представление о художественном проектировании и основных видах графического дизайна.

Программа помогает развитию у учащихся творческого отношения к самореализации, знакомит с элементарными основами метода созидательного творчества. Обучающимся предстоит самостоятельно реализовывать свой творческий импульс к действию, воплощая в жизнь свои дизайн-проекты. Развитие креативных способностей помогает им легче адаптироваться в социуме, занимая свою нишу.

Данная программа включает в себя смену видов деятельности: теоретическая, практическая, творческая, проектно-художественная; а также обеспечение высокой мотивации на каждом этапе программы, продуктивное использование времени занятия. Каждое занятие способствует развитию познавательных способностей, возбуждая всю познавательную сферу личности обучающегося: внимание, память, ощущение и восприятие, воображение и мышление. Ядром учебного процесса является развитие природных качеств творческих личностей.

**Теоретическая часть программы** знакомит обучающихся с определением понятия «дизайн», с историей его развития и становления, как специфической деятельности, связанной с проектированием всех объектов среды, окружающей человека. Обучающиеся изучают основные стили и современные стилевые течения графического дизайна, знакомятся с психологией восприятия цветовых гармоний, с факторами, влияющими на композиционную организацию пространства, и комбинаторикой выразительных средств.

**Практическая часть** дает возможность соприкоснуться с техниками проектного творчества и различными графическими материалами. Получив теоретические знания и пройдя творческий практикум, обучаемые выполняют итоговый дизайн-проект, в котором демонстрируют полученные навыки и самореализуются.

Программа составлена в соответствии с возрастными возможностями и учетом уровня развития обучающихся, содействует их творческому развитию и самовыражению.

Программа направлена на формирование и развитие творческих способностей обучающихся; приобщение детей с 5 летнего возраста к основам изобразительного и проектного творчества; выявление одаренных детей с целью развития их творческих способностей; развитие художественной одаренности в области художественно-исполнительского мастерства.

Выбор основных методов обучения основан на возрастных и индивидуальных особенностях детей. Программа позволяет осуществить подготовку для поступления в Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Тулская детская художественная школа им. В. Д. Поленова» на дополнительную общеобразовательную предпрофессиональную программу «Дизайн».

## **НОВИЗНА И АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ**

Особенностью программы является ознакомление учащихся с основными направлениями и техниками современного графического дизайна. Обучение построено по принципу «от простого – к сложному». От изучения простых и симметричных форм – к составлению сложных сюжетных композиций. Постоянное решение детьми проблемных творческих задач может способствовать эффективному развитию их художественно-конструкторских способностей.

По новизне данная программа является рационализаторской. Основой этого является «проектное воображение», в глубине сознания оценивающие причины и обстоятельства появления дизайнерской задачи и предлагающее идеи её решения, через ожидаемое впечатление от реализации этих идей.

## **ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОГРАММЫ**

Педагогическая целесообразность программы (мера педагогического вмешательства, разумная достаточность, предоставление самостоятельности и возможностей для самовыражения самому учащемуся) определена тем, что ориентирует учащегося на приобщение к активному творчеству, применение полученных знаний, умений и навыков в повседневной деятельности, улучшение своего образовательного результата, на создание индивидуального творческого продукта. Благодаря систематическому художественно-проектному процессу, обучающиеся приобретают общую эстетическую и художественную культуру, а развитие художественно-творческих способностей помогает более тонкому восприятию изобразительного искусства в целом и дизайна в частности, формируя развитие творческих способностей, удовлетворяющих индивидуальным потребностям в интеллектуальном, нравственном и физическом совершенствовании.

Кроме того, педагогическая целесообразность программы состоит в формировании у учащегося чувства ответственности в исполнении своей индивидуальной функции в коллективном процессе творчества, с одной стороны, и формировании проявления своего творческого потенциала при выполнении индивидуальных заданий, с другой стороны. Разумная достаточность педагогического вмешательства предоставляет самостоятельность и возможность для самовыражения каждому учащемуся.

Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными работами в студии дизайна как одну из форм развития интереса в художественном обучении детей с различными начальными данными. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной

работы в целом. Доля ответственности каждого учащегося в этом процессе очень значима. Учащийся, осознавая эту значимость, старается исполнить свою часть работы достойно, что способствует формированию чувства ответственности и значимости каждого участника школьного коллектива. Обучающийся сам ответственен за выполнение всех поставленных творческих задач, и в его руках находится решение целого процесса создания дизайн-проекта.

## **ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ**

Развитие художественно-образного и композиционно-пространственного мышления, художественного вкуса и изобретательности, понимания взаимосвязей функционального назначения, формообразования, эстетических закономерностей, выявление и развитие творческой индивидуальности юного дизайнера. Программа позволяет выработать у обучающихся умение комплексно, методично подходить к решению конкретного задания по дизайн-проектированию с учетом совокупности специальных художественных, функционально-технических задач, сформулированных с учётом возраста и степени подготовленности. Программа направлена на овладение основными методами и принципами композиционного и художественно-образного структурирования пространства в графическом дизайне. Основой творческой деятельности обучающегося выступает единство его творческого развития и обучения. Любое учебное задание связывается с творческим развитием, а во всяком творческом задании преследуются учебные задачи.

## **ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

1. Заложить фундамент для практической деятельности в дизайн-проектировании. Содержание курса охватывает два основных аспекта. Первый аспект – комплексный подход к дизайн-деятельности по укрупненным блокам производимого дизайнером продукта в графическом дизайне. Второй аспект – изучение методов и стадий разработки проекта: предпроектный анализ, проектные исследования, фор-эскиз и дизайн-концепция, эскизный проект, художественно-конструкторский проект.

2. Освоение базовых принципов формообразования в графическом дизайне, знакомство с теорией композиции в проектировании, овладение профессиональной терминологией и практическими навыками создания творческих композиций. Получение целостного представления о процессе проектирования различных графических объектов.

3. Научить способам изображения пространственных форм на плоскости при помощи линейной перспективы и светотени. Ознакомить обучающихся с особенностями зрительного восприятия цвета и показать возможные направления их использования при разработке цветового решения в графических композициях. Отработка умений и навыков в изобразительной работе и прикладной колористике.

4. Формирование художественной культуры и композиционного мышления, творческого подхода к проектированию графических композиций, освоение практических навыков разработки задания по дизайнерскому проектированию с овладением практическими навыками исполнения.

Приведённые выше комплексные задачи, можно разделить на три базовые подгруппы.

### **Обучающие:**

- обучить основам изобразительного творчества и художественного проектирования;
- поэтапное овладение основам изобразительной грамоты;
- обучить простейшим приемам работы с графическими материалами;
- обучить базовым элементам художественной академической грамоты;
- познакомить с лучшими образцами мирового графического дизайна, научить их идентифицировать;
- сформировать комплекс знаний, умений и навыков, позволяющих в дальнейшем успешно осваивать профессиональные образовательные программы в области графического дизайна.
- научить применять полученные знания о закономерностях построения художественной формы с целью повышения художественного качества творческих работ.

### **Развивающие:**

- формировать эстетические взгляды, нравственные установки, потребности общения с духовными ценностями;
- сформировать интерес к проектному творчеству;

- развить художественную выразительность и осмысленность творческого процесса;
- развить воображение, фантазию, кругозор, умение находить свои оригинальные решения;
- развить познавательный интерес, любознательность, умение творчески мыслить, анализировать, усваивать и применять полученные знания, умения самостоятельно и качественно выполнять домашние задания.

#### **Воспитательные:**

- воспитать культуру поведения и общения, умения работать в творческом коллективе;
- заложить основы становления эстетически развитой личности;
- сформировать художественный вкус и эстетическое представление о гармонии;
- воспитать чувство ответственности, трудолюбия, конструктивности, эмоционально-нравственной отзывчивости и профессиональной требовательности.

### **ФОРМЫ ЗАНЯТИЙ**

Программа направлена на изучение, воспитание и развитие личностных качеств. Формы занятий представляют собой специально организованную деятельность педагогов и учеников. Именно от выбранной методики зависит конечный результат. Преподаватель выступает в качестве не только главного источника знаний, но и помощника в становлении личности ученика. Выполняя функцию консультанта, преподаватель оказывает на обучающихся сильное личностное влияние. Формы занятий должны соответствовать следующим требованиям:

- иметь развивающий характер, быть направленными на развитие природных задатков и интересов;
- основываться на выявлении природных способностей, задатков и интересов обучающихся;
- быть разнообразными по содержанию и характеру проведения, включать разнообразные формы и типы;
- основываться на различных развивающих методиках, опираться на существующие сертифицированные образовательные программы;
- принимать во внимание актуальные потребности общества, учитывать национальные традиции и иметь региональный компонент.

Занятия по программе подразделяются на: лекцию; практическое занятие; игру или конкурс; творческую встречу; выставку; мастер-класс; открытый урок; комбинированное занятие. Комбинированного занятия подразумевает следующие фазы:

- организационно-психологическую: диагностика успешности, разнообразие форм и приемов дифференцированного подхода к изучаемой теме, проверка домашнего задания, закрепление полученных знаний;
- подача основного материала: организация познавательной деятельности, закрепляющие микро задания, выдача тезисов, подготовка моторного, визуального и осязательного рядов; сообщение важных и интересных сведений по теме;
- дискуссия: стимулирование поиска обучающимися опережающих идей и решений; обсуждение главных аспектов темы, опирающееся не на аппарат памяти, а на предоставление возможности каждому обучающемуся выступить со своим мнением, пониманием и подходом;
- проблематизация и изложение нового материала: выявляются все вопросы, которые возникли в связи с изучаемым материалом; педагог знакомит обучающихся с правильными решениями поставленной задачи, закрепляя полученные знания микро групповым, индивидуальным или фронтальным поиском новых идей, решений, подходов, моделей;
- анализ полученных результатов: повторение и усвоение пройденного, контрольно-проверочные работы; закрепление знаний, умений и навыков; постановка задачи для самостоятельной работы под руководством педагога; стимулирование к применению полученных знаний в прикладной деятельности и использовании на практике приобретенных навыков.
- постановка домашнего задания с обозначением критериев их оценки.

Формы организации деятельности воспитанников на занятии: групповая, мелкогрупповая, индивидуальная.

### **ХУДОЖЕСТВЕННО-ТВОРЧЕСКАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ**

- Художественно-творческая деятельность может включать выполнение следующих заданий:
- рисование с натуры, по памяти, по представлению, на заданную тему, иллюстрирование, черчение;
  - аппликация, бумагопластика, коллажирование, монотипирование, трафаретная печать;
  - художественное проектирование, декорирование, оформление, конструирование;
  - каллиграфия, типографика, леттеринг.

## МЕТОДОЛОГИЯ

Методы организации образовательного процесса: словесный (устное изложение, беседа); наглядный (показ визуальных материалов, наблюдение, показ педагогом); практический.

Методы в основе которых лежит уровень деятельности детей:

- объяснительно-иллюстративный – обучаемые воспринимают и усваивают готовую информацию;
- репродуктивный – обучаемые воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности.

Приемы образовательного процесса: игра; беседа; показ визуальных материалов; мастер-класс; наблюдение.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Во главу художественно-проектной деятельности положено зрительное восприятие мира, поэтому наиболее важными видами работы считаются рисование с натуры и по представлению. Рисование способствует художественному освоению мира, развивает эстетическое отношение к предметам, раскрывает богатство, разнообразие и неповторимость предметов и явлений. Обучающиеся учатся видеть целостно и образно, целенаправленно наблюдать, рассматривать и передавать характерные особенности формы и цвета предметов. Обучение рисованию сочетается с развитием способностей передавать свое отношение к изображаемому.

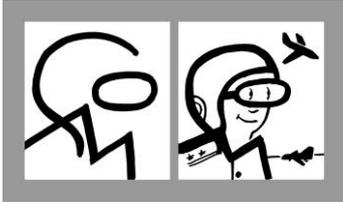
Работа в области проектного творчества способствует обучению видеть красоту в реальной действительности, развитию фантазии и воображения, композиционного мышления, чувства цветовой гармонии, может включать в себя: роспись, аппликацию, декорирование и конструирование. Тематическая композиция позволяет сформировать образное восприятие жизни, зрительную память, помогает увидеть значительное в обычном, выделить характерное, дать яркую характеристику персонажу или событию. Восприятие искусства в целом и дизайна в частности включает в себя изучение образного языка искусства, формирование способности выражать своё отношение к произведениям искусства, расширение объёма знаний и представлений об искусстве, развитие эмоциональной отзывчивости на прекрасное.

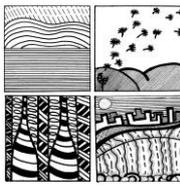
Содержание программы построено с учетом возрастных особенностей детей и особенностей их объемно-пространственного мышления. Главной формой обучения по программе является практическая работа, направленная на постижение композиционных принципов и грамматики художественного языка. Темы заданий располагаются в порядке постепенного усложнения – от простых упражнений до создания сложного проекта. На начальном этапе обучения обучающиеся знакомятся с инструментами и материалами, осваивают технические навыки работы с бумагой, картоном, клеями, изучают их свойства, создают различные плоскостные элементы и формы, изучают специфику работы с графическими материалами, постигают технику и технологию.

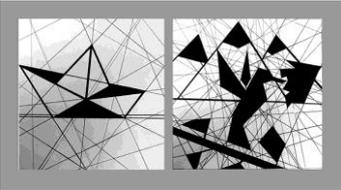
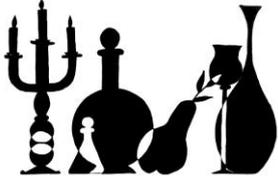
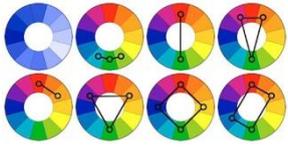
1. Определение понятия «композиция». Основной закон и основные свойства композиции.
2. Основные композиционные средства гармонизации формы.
3. Объективные свойства формы, организация поверхности.
4. Оптические иллюзии и оптические коррективы, психофизиологическое воздействие цвета.
5. Роль цвета в профессиональном становлении дизайнера и историческом стилеобразовании.
6. Изучение основ цветоведения, природы света и характеристик спектрального состава.
7. Гармонизация цветовых сочетаний, зрительные иллюзии при восприятии цвета.
8. Взаимодействие цветовых компонентов в композиции, суммарный цветовой контраст.
9. Цветовая динамика композиции, закономерности формирования цветовой среды.
10. Цвет как средство выявления формы и организации пространства.

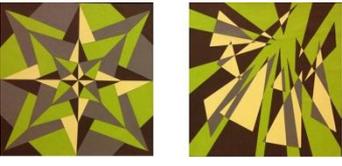
11. Методика работа над живописной композицией дизайнерской колористикой.
  12. Закономерности и художественные средства создания единства композиции.
  13. Абстрактная композиция на плоскости, её виды и особенности восприятия.
  14. Градация линий по толщине. Прямые линии. Циркулярные линии. Штриховка.
  15. Графика различных фактур с равномерными направленным распределениями тона.
  16. Изучение безинтервальной линейной композиции.
  17. Центрическая композиция, деление окружности на равные части, заполняющая поверхность.
  18. Графическое изображение основных геометрических форм различными приемами линейной графики.
  19. Проектирование знаковой формы и основных стилеобразующих элементов.
- Все перечисленные аспекты изучаются по системе: целеполагание – теория – технология – практика – проектное применение – анализ – исправление допущенных ошибок – закрепление материала. Ряд теоретических занятий требует логического мышления, а практические занятия могут носить соревновательный характер. Все практические занятия выполняются в строго отведенных временных интервалах, при этом могут носить игровой и поисковый характер.

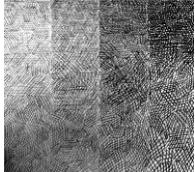
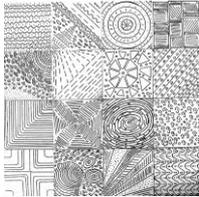
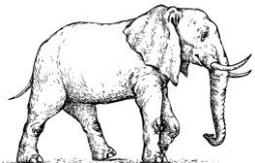
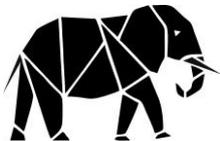
## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

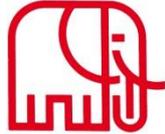
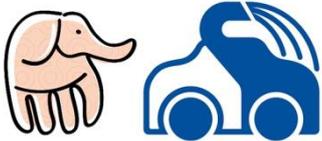
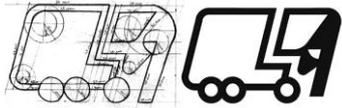
№	содержание темы	иллюстрация
<b>I ступень «ПРОПЕДЕВТИКА – АЗБУКА ДИЗАЙНА»</b>		
1	<b>ЗНАКОМСТВО С ПРОФЕССИЕЙ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНЕРА. ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ЗАДАННОЙ ЛИНИИ</b>	
процесс	Мотивационные установки. Формирование системы внутренних рейтингов. Обзор программы. Знакомство с графическими материалами. Скетчинг.	
цель	Выявление креативных задатков и возможностей их развития.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, маркер, линер.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
2	<b>ТРАНСФОРМАЦИЯ СИЛУЭТА</b>	
процесс	Сюжетная композиция из контура ладони. Дорисовка силуэта, его наполнение графическими элементами. Создание визуальной среды вокруг образа. Выявление полученного образа цветом.	
цель	Определения степени готовности к изучению программы.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, маркер, линер, акварель, кисти.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
3	<b>ЦВЕТОВОСПРИЯТИЕ</b>	
процесс	Создание абстрактных композиций: а) на выявление цветовых ассоциаций: добро, зло, радость, скука, страх; б) на бессюжетное иллюстрирование времён года; в) на цветовую гармонию и ритм.	
цель	Формирование навыков абстрактного мышления.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, маркер, гуашь, кисти.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	

4	<b>ВЫРАЗИТЕЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЛИНИИ</b>	
процесс	Знакомство с разновидностями линий. Изучение композиционных схем динамики и статики. Линейная композиция на заданную тему.	
цель	Отработка навыков ассоциативного восприятия композиции.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, маркер, линер.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
5	<b>ТЕХНИЧЕСКОЕ РИСОВАНИЕ И СКЕТЧИНГ</b>	
процесс	Зарисовки небольших предметов разных по форме для выявления разности силуэтов, пропорций, фактур. Придание этим предметам одушевлённых характеристик, путём дорисовок и трансформаций.	

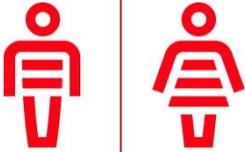
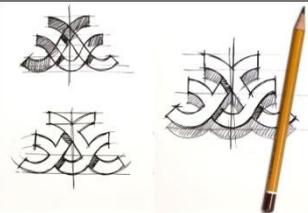
цель	Формирование потребности постоянного стремления рисовать.	
материал	Скетчбук, карандаш, линер, черная гелевая ручка.	
задание	Зарисовки мелких предметов: ключи, тубики, ножницы и т.д.	
6	<b>ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ХАОТИЧНОГО</b>	
процесс	Создание узнаваемого визуального объекта (дом, машина, стул) путём пересечения прямых линий от края до края листа. Визуализация полученного объекта путём утолщения линий в нужных местах. Получение формы из хаоса. Введение в композицию пятна.	
цель	Определение способности к образному мышлению.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, маркер, линер, ластик, линейка.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
7	<b>ФОРМООБРАЗОВАНИЕ И ПРОПОРЦИИ</b>	
процесс	Изучение пятна как изобразительного средства. Рисование силуэтов предметов разных по форме и конструкции. Изучение понятий пропорциональности, соподчинённости, формы и контрформы.	
цель	Знакомство с методом визирования в натурном рисовании.	
материал	Бумага, карандаш, маркер, ластик, черная гуашь, кисти.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
8	<b>ПЯТНО – АБРИС – СИЛУЭТ – ХАРАКТЕР</b>	
процесс	Отрисовка характерного силуэта плоской фигуры для определения профессии персонажа. Преобразование абстрактного пятна в графический сюжет. Возможна работа с силуэтом животных и птиц.	
цель	Тренировка внимания к деталям, отработка мелкой моторики.	
материал	Бумага, карандаш, маркер.	
задание	Наброски фигуры человека с натуры маркером на формате А4.	
9	<b>МОДУЛЬНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ</b>	
процесс	Создание образа биоаналога из простых геометрических фигур путём дробления силуэта на простые идентичные геометрические формы. Например: слон – из квадратов, черепаха – из кругов, страус – из треугольников. Аппликация или рисование по трафарету.	
цель	Тренировка навыков работы по заданному проектному вектору.	
материал	Бумага, карандаш, маркер, ластик, трафаретная линейка.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
10	<b>КОЛОРИСТИКА И УДОБОЧИТАЕМОСТЬ</b>	
процесс	Законы дополнительных цветов, цветовое взаимоуничтожение.	
цель	Знакомство с эстетикой цветовых сочетаний.	
материал	Бумага, карандаш, акварель, гуашь, кисти.	
задание	Подбор гармоничных цветовых сочетаний путём выкрасок гуашью.	
11	<b>ЦВЕТОВЫЕ КОМПОЗИЦИИ</b>	
процесс	Создать 4 бессюжетные композиции: Зима, Весна, Лето, Осень. С помощью цвета выразить характер каждого времени года.	
цель	Выработка навыков абстрактного мышления.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, маркер, гуашь, кисти.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	

12	<b>ЗАКОНЫ СИММЕТРИИ</b>	
процесс	Виды симметрии. Из двух одинаковых комплектов геометрических фигур создать симметричную и асимметричную композиции.	
цель	Выявление принципов и эстетики гармонии в композиции.	
материал	Цветная бумага, картон, ножницы, клей, карандаш, линейка.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
13	<b>БЕЗОТХОДНАЯ АППЛИКАЦИЯ</b>	
процесс	Все отрезаемые части квадрата или круга становятся элементами композиции. Путём трансформации и комбинаторики создаётся образ фантастического персонажа. Все элементы клеятся на фон.	
цель	Формирования логического мышления.	
материал	Формат 160x160 мм, цветная бумага, картон, ножницы, клей.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	

14	<b>КРЕАТИВНАЯ ГРАФИКА</b>	
процесс	Изучение структуры формы, механизма движения. Создание фантастического животного (насекомого) из геометрических форм.	
цель	Развитие креативного подхода к учебным упражнениям.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, маркер, линер, ластик.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
15	<b>ШТРИХОВКА</b>	
процесс	Особенности штриховок, выполненных различными графическими материалами. Набор тона штрихом. Штриховка «по форме».	
цель	Отработка навыков мелкой моторики в работе с материалами.	
материал	Ватман А4, графитные карандаши разной твёрдости, маркер, линер	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
16	<b>ТЕКСТУРЫ, ФАКТУРЫ, ШРАФИРОВКИ</b>	
процесс	Создание текстурных поверхностей способом заполнения различными видами штриховок. Запрещается использование заливок, пятен, тональных градаций. Количество вариаций от 9 до 16.	
цель	Выявление фантазийных способностей по заданному аспекту.	
материал	Формат 160x160 мм, линер, гелевая ручка, линейка.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
17	<b>ДЕКОРИРОВАНИЕ</b>	
процесс	Создание художественной композиции, полученной путём заполнения силуэта штриховками и декоративными орнаментами.	
цель	Закрепление понятий меры, ритма, графических закономерностей.	
материал	Формат 160x160 мм, линер, гелевая ручка.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
18	<b>КОПИЙНАЯ ПРАКТИКА</b>	
процесс	Перенос изображения по клеткам. Выполнения экзаменационного задания по перерисовке орнамента с увеличением.	
цель	Отработка навыков перенесения изображения по клеткам.	
материал	Ватман А4, графитные карандаши разной твёрдости, ластик.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
<b>II ступень «ПРОЕКТИРОВАНИЕ – ВВОДНЫЙ КУРС»</b>		
19	<b>ТЕРМИНОЛОГИЯ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА</b>	
процесс	Установочное теоретическое занятие. Просмотр лучших образцов знаковой графики. История создания мировых брендов. Обзор принципов разработки знаков. Эмблемы, символы, знаки и бренды.	
цель	Ознакомление с процессом творческого проектирования.	
материал	Скетчбук, письменные принадлежности.	
задание	Сделать фото подборку товарных знаков из окружающего мира.	
20	<b>ЗАРИСОВКИ БИОАНАЛОГОВ</b>	
процесс	Зарисовки животных. Анализ формы, пропорций, моторики движений. Выявление характера животного графическими средствами.	
цель	Выработка навыков рисования с натуры и изучения объекта.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, линер, гелевая ручка.	
задание	Зарисовка выбранного биоаналога в другом ракурсе.	
21	<b>ДЕКОРАТИВНОЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЕ</b>	
процесс	Заполнение силуэта объекта простыми орнаментами-декорами путём преобразования простейших бионических и природных форм.	
цель	Выработка эстетического вкуса в аспектах декорирования.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, цветные фломастеры, линер.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
22	<b>СТИЛИЗАЦИЯ ПО СИЛУЭТУ</b>	
процесс	Поэтапное упрощение природных форм до уровня пиктографики.	
цель	Закрепление понятия формообразования.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, линер, маркер, линейка, ластик.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
23	<b>ЗНАК НА ОСНОВЕ ПЯТНА</b>	
процесс	Разработка знака на основе сочетания плоских форм и пятен.	

цель	Творческая работа в рамках проектного алгоритма.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, линер, маркер, линейка, циркуль.	
задание	Подбор аналогов из доступных электронных ресурсов.	
24	<b>ЗНАК НА ОСНОВЕ ЛИНИИ</b>	
процесс	Разработка знака на основе линий без применения заливок и форм.	
цель	Отработка навыков использования чертёжных инструментов.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, линер, маркер, линейка, циркуль.	
задание	Подбор аналогов из доступных электронных ресурсов.	
25	<b>УРБАНИСТИЧЕСКОЕ РИСОВАНИЕ</b>	
процесс	Зарисовки техногенных объектов – машин, механизмов, предметов, архитектуры – необходимых для комбинаторного сочетания с выбранным биоаналогом. Анализ найденных визуальных материалов.	
цель	Обучение рисованию с натуры и по памяти.	
материал	Ватман А4, скетчбук, карандаш, линер, гелевая ручка, ластик.	
задание	Зарисовки и скетчинг по теме.	
26	<b>СИМВОЛИКА И ЭМБЛЕМАТИКА</b>	
процесс	Знаковая стилизация техногенных объектов. Упрощение формы.	
цель	Навыки стилизации в работе с чертежными инструментами.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, линер, маркер, линейка, циркуль.	
задание	Подбор аналогов из доступных электронных ресурсов.	
27	<b>МЕТАФОРА ОБРАЗА</b>	
процесс	Креативный вариативный поиск метафор создаваемых образов.	
цель	Развитие воображения и креативной компеляции.	
материал	Скетчбук, карандаш, маркер, цветные фломастеры, линейка.	
задание	Подбор аналогов из доступных электронных ресурсов.	
28	<b>КОМБИНАТОРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ</b>	
процесс	Соединение в одном образе бионического и техногенного аспектов.	
цель	Работа по заданному алгоритму в жестких ограничениях.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, линер, маркер, линейка, циркуль.	
задание	Завершение аудиторной работы.	
29	<b>ВВЕДЕНИЕ В ТИПОГРАФИКУ</b>	
процесс	Гарнитура – семейство начертаний, глиф – буква определенного начертания, графема – схема построения буквы. Антиква и гротеск. Маюскульное и минускульное письмо. Основные правила верстки.	
цель	Знакомство с предметом, оценка собственных возможностей.	
материал	Скетчбук, гелевая ручка, карандаш.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	
30	<b>МОНОГРАММА</b>	
процесс	Разработка кириллической или латинской монограммы.	
цель	Поиск закономерностей сочетаний в графических формах.	
материал	Формат 160x160 мм, карандаш, линер, маркер, линейка, циркуль.	
задание	Самостоятельное выполнение отработанного аудиторного задания.	

31	<b>РИСОВАННЫЙ ШРИФТ – ОТ БУКВЫ К ОБРАЗУ. БУКВИЦА</b>	
процесс	Ритмика буквенных сочетаний: закономерности и трансформации. Сочетание иллюстративного образа с графемой буквы.	
цель	Обучение комплексному подходу к выполнению сложного задания, сочетанию образности, иллюстративности и декора.	
материал	Ватман А4, карандаш, линер, маркер, цветные фломастеры. Буквица. Формат 160x160 мм, карандаш, акварель, кисти, гелевая ручка.	
задание	Завершение аудиторной работы.	
32	<b>ЛОГОТИП И ЛЕТТЕРИНГ</b>	
процесс	Разработка сюжетного логотипа из серии букв, объединенных композицией элементов, способом построения букв, цветом.	
цель	Отработка навыков работы с графическими материалами.	

материал	Скетчбук, карандаш, черная тушь, кисти, перья каллиграфические.	
задание	Упражнения по каллиграфии.	
33	<b>ПИКТОГРАФИКА</b>	
процесс	Разработка серии из двух пиктографических символов, единых по стилистике и способу построения. Гендерные пиктограммы.	
цель	Обучение лаконичному графическому выражению мыслей.	
материал	Ватман А4, карандаш, линер, маркер, линейка, циркуль.	
задание	Подбор аналогов из доступных электронных ресурсов.	
34	<b>СТИЛЬ В ПИКТОГРАФИЧЕСКОЙ СИМВОЛИКЕ</b>	
процесс	Разработка серии пиктограмм в едином стилевом исполнении, объединённых тематикой: цирк, аэропорт, парк, кафе, экология, спорт.	
цель	Формирование чувства стиля и поиска закономерностей.	
материал	Ватман А4, карандаш, линер, маркер, линейка, циркуль.	
задание	Завершение аудиторной работы.	
35	<b>КОМБИНАТОРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЗНАКА</b>	
процесс	Аналитическое занятие. Выбор темы курсового проекта, разработка форэскиза, определение стратегии и алгоритма проектирования, последовательности действий, колористического решения.	
цель	Отработка навыков прогнозирования достижения цели.	
материал	Скетчбук, карандаш, маркер, гелевая ручка, цветные фломастеры.	
задание	Самостоятельная разработка курсового проекта.	
36	<b>КОНСУЛЬТАЦИЯ ПО ВЫПУСКНОМУ ПРОЕКТУ</b>	
процесс	Создание рабочего проекта тестового задания. Детализация всех аспектов проектных решений. Подготовка к защите проекта.	
цель	Выработка принципов ответственности за конечный результат.	
материал	Скетчбук, ватман А4, все изученные графические материалы.	
задание	Самостоятельная разработка курсового проекта.	

	<b>ЗАЩИТА ИТОГОВОГО ТЕСТОВОГО ЗАДАНИЯ</b>	
процесс	Защита проекта, просмотр портфолио, вручение сертификатов.	
цель	Анализ курса. Получение навыков общения с экзаменаторами.	
материал	Итоговая работа, пояснительная записка, портфолио, презентация.	
задание	На защите присутствуют родители и приглашенные дизайнеры.	

## РЕГЛАМЕНТИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

Срок освоения программы – 9 месяцев.

Полный курс – 36 художественно-творческих сеансов под руководством преподавателя-дизайнера.

Возраст детей, участвующих в реализации программы – от 5 до 14 лет.

Творческие просмотры (выставки): во всех группах в аудиториях по окончании учебного года с приглашением родителей учащихся. Формы контроля: текущий – просмотр после выполнения учебного задания; итоговый – в конце обучения по учебному предмету. Просмотр и обсуждение работ обучающихся (возраст от 11 лет) после выполнения заданий проводится с привлечением обучающихся к анализу изобразительных средств, использованных для выполнения задания.

### ФОРМЫ И ВИДЫ ЗАНЯТИЙ

Освоение программы проводится в форме групповых занятий. Группа может формироваться как разновозрастная, так и разновозрастная. Виды занятий – аудиторные и внеаудиторные. Вид аудиторных занятий – урок. Виды внеаудиторных занятий: посещение учреждений культуры (выставок, галерей, музеев); участие в творческих мероприятиях, выставках, конкурсах и просветительской деятельности образовательного учреждения.

## РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ

Реализация программы базируется на следующих основных дидактических принципах:

1. Принцип развития художественного восприятия, который строится на 3-х аспектах:
  - познавательный аспект: развитие художественной эрудиции, которая обусловлена личной заинтересованностью обучающегося постигать основы графического дизайна;
  - эмоциональный аспект: воспитание отзывчивости на композиционное единство формы и содержания в произведениях графического дизайна;
  - нравственно-волевой аспект: формирование понимания общественного значения дизайна в целом и графического дизайна в частности, объективное и самостоятельное понимание авторской позиции.
2. Принцип целостного подхода: взаимосвязь формы и содержания позволяющая сформировать у обучающихся целостное представление о проектируемом объекте, которое научит их понимать, что целое не является механической совокупностью частей, а отражает их внутренние взаимосвязи.
3. Принцип опоры на творческую активность учащихся, предусматривающий сознательное отношение к занятиям, воспитание у обучающихся заинтересованности в постижении основ графического дизайна.
4. Принцип систематичности: непрерывность процесса получения знаний и формирования навыков, путём использования различных форм занятий.

## **ФОРМЫ И МЕТОДЫ ОРГАНИЗАЦИИ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения: словесный (объяснение, беседа, рассказ); наглядный (показ книг, журналов, работ из методического фонда, видеофильмов, презентаций и иных визуальных материалов, демонстрация приемов работы с материалами и инструментами); практический (выполнение заданий по темам); эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественных впечатлений).

Для выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программой предусмотрены следующие виды занятий:

- рисование с натуры в академической и декоративной манере;
- выполнение натуральных набросков и зарисовок;
- рисование по представлению на заданную тему, иллюстрирование;
- создание скетчей, способных передать конкретную информацию, путём формирования графических схем;
- выполнение проектных заданий по существующим методикам;
- аппликация, монотипирование, работа с иными материалами;
- компьютерная графика векторных и растровых изображений;
- каллиграфия, леттеринг, типографика, работа с шрифтовыми гарнитурами;
- беседы об истории и теории графического дизайна с демонстрацией визуальных материалов.

Все виды занятий тесно связаны между собой и дополняют друг друга. При этом учитываются интересы учащихся, уровень их подготовки, состояние современного дизайна и перспективы его развития.

В зависимости от решения учебных задач занятия делятся на следующие виды:

- приобретение новых знаний (преподаватель сообщает учащимся теоретические сведения);
- формирование умений и навыков (самостоятельная деятельность обучающегося под руководством педагога по утверждённой методике);
- повторение (закрепление усвоенного материала и приобретённых навыков);
- проверка знаний (контрольные задания, призванные определить степень усвоения материала и овладение умениями и навыками);
- комбинированные занятия (решение нескольких учебных задач).

В зависимости от особенностей темы и содержания работы допускаются занятия со всей группой, формирование подгрупп, индивидуальные занятия с каждым обучающимся.

## **ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

**Учащийся после освоения программы с учетом своих возрастных особенностей должен знать:**

- названия и назначения художественных материалов, инструментов и принадлежностей, ориентироваться в дизайнерской терминологии;
- правила работы с макетными материалами и инструментами;
- роль композиции и цвета в произведениях, как средства выражения настроения и замысла;
- основные правила работы с цветом: акварелью, гуашью, маркерами;
- основные правила работы графическими материалами;
- теоретическую основу живописи по цветоведению: цветовой тон, колорит;
- правила передачи в рисунках изобразительными средствами формы, объёма, цвета, световоздушной среды;
- правила передачи в рисунках средствами графики конструкции, формы, линейной перспективы;
- названия и отличительные особенности основных видов дизайна, некоторые наиболее значимые произведения графического дизайна и их авторов;

**Учащийся после освоения программы с учетом своих возрастных особенностей должен уметь:**

- владеть основными приемами и методами работы над дизайн-проектом;
- владеть базовыми техническими приёмами, материалами и средствами проектной графики;
- выявлять конструкцию простых предметов;
- уметь создавать простейшие образы, самостоятельно выбирая сюжет по заданной теме, материал, способы выполнения, приемы декорирования;
- уметь проводить элементарный анализ художественных средств учебных работ и произведений дизайна;
- работать с пластическим материалом, учитывая его специфику (пластилин, глина);
- уметь работать с подготовительными материалами: форэскизами, этюдами, набросками, литературой;
- уметь выполнять простейшую графическую композицию;
- смешивать краски на палитре, подбирать нужный цветовой оттенок, получать составные цвета из основных, тёмные и светлые оттенки цвета;
- применять знания о классических закономерностях построения художественной формы и особенностях её восприятия, использовать в работе жизненные наблюдения;
- в работах использовать выразительные средства композиции: точку, линию, пятно, ритм, симметрию, асимметрию, цвет, тон, контраст, нюанс;
- использовать условности цвета в декоративном изображении;
- передавать простейшие смысловые связи между предметами и явлениями;
- учитывать особенности материалов и технологию изготовления проектируемого объекта, применять приемы вырезания, наклеивания, вырезать ножницами нужные фигуры без предварительного рисунка;
- проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования;
- находить художественные средства и образно-пластические решения для каждой творческой задачи;
- соблюдать правила культуры и гигиены в работе с художественными материалами.

## **РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ**

**Методическое обеспечение.** В обеспечение входит:

- методические материалы по проведению занятий, разработанные преподавателями;
- альбомы и книги по графическому дизайну;
- обновляемый список профильных выставок и конкурсов, рекомендованных для посещения и участия;
- учебные и творческие работы, выполненные учащимися прошлых лет;

**Дидактический материал.** В процессе обучения используются материалы:

- естественные: цветы, гербарии, чучела птиц и зверей, фрукты, овощи;
- объёмные: муляжи, предметы быта, гипсовые розетки, геометрические тела, предметы интерьера, демонстрационные модели, натюрмортный фонд;

- схематические: выполненные ранее учебные работы, схемы, чертежи, таблицы, иные наглядные пособия;
- визуально-динамические: видеофильмы, презентации;
- альбомы и книги по графическому дизайну.

### **Кадровое обеспечение.**

Реализуют программу **преподаватели-дизайнеры**, способные планировать и реализовывать собственные, педагогически обоснованные творческие замыслы, как в художественном, так и педагогическом плане. Преподаватели должны обладать не только знаниями предмета, но и обладать практическими навыками педагогической психологии.

### **Материально-техническое обеспечение.**

Для учебного процесса используется специально-оборудованные учебные мастерские (кабинеты), точно определено начало занятий по дням и часам, ведется учёт посещаемости обучающихся. Учебные мастерские (кабинеты), имеют оборудование, соответствующее профилю, возрасту и количеству обучаемых:

- мебель: столы ученические и для преподавателя, табуреты, стеллажи (шкафы) для хранения рисунков и материалов; мольберты, натурные столы;
- материалы по тематике занятия;
- ЖК – телевизор;
- необходимые инструменты: бумага, графические материалы, краски, планшеты, чертежные инструменты;
- наличие водопровода и канализации для отвода используемой воды, индивидуального или локального искусственного освещения.

## **РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА ДЛЯ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ**

### **Обязательная.**

- Авдоткин Л. «Архитектурная графика» М. 1990  
 Беда Г. «Основы изобразительной грамоты» М. 1989  
 Буковецкая О. «Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет» М.1999  
 Быков В. «Материалы и техники художественно-оформительских работ» М. 1986  
 Герчук Ю. «История графики и искусства книги» М. 1982  
 Гиленсон П. «Справочник художественного и технического редакторов» М. 1988  
 Дараган М. «Основы декоративно-оформительского искусства» М. 1983  
 Джилл Р. «Рисование пером и тушью» М. 1983  
 Добкин С. «Оформление книги. Редактору и автору» М. 1985  
 Долинский М., Якубович В. «Русский инициал» М. 1990  
 Захаревич И., Черных Р. «Искусство художника оформителя» М. 1981  
 Капр А. «Эстетика искусства шрифта» М. 1979  
 Кликушин Г. «Декоративные шрифты для оформительских работ» Минск 1987  
 Кричевский В. «Типографика в терминах и образах» М. 2000  
 Кудрявцев А. «Шрифт» М. 2003  
 Мильчин А. «Издательский словарь-справочник» М. 2003  
 Однопаров Н. «Материалы, инструменты и оборудование в изобразительном искусстве» М. 1988  
 Проненко Л. «Каллиграфия для всех» М. 1990  
 Рудер Э. «Типографика» М. 1982  
 Рывчин В., Леонардова Е., Овчинников Л. «Техническое редактирование» М. 1977  
 Сидоров П. «История графики и книжного искусства» М. 2000  
 Смирнов С. «Шрифт в наглядной агитации» М. 1987  
 Соловьев С. «Шрифт и декоративное оформление» М. 1993  
 Сумароков В. «Проектирование в графическом дизайне», М. 2007  
 Черневич Е. «Язык графического дизайна. Методика художественного конструирования» М. 1975  
 Фаворский В. «Теоретическое наследие» М.1990  
 Феличи Д. «Типографика: шрифт, верстка, дизайн» С-Пб. 2004

Чихольд Я. «Облик книги» М.1980

**Дополнительная.**

- Аксенов Ю., Левидова М. «Цвет и линия» М. 1986  
Борисовский Г. «Эстетика и стандарты» М. 1989  
Воронов Н. «Очерки истории отечественного дизайна» М.2001  
Герчук Ю. «Что такое орнамент?» М. 1998  
Григорян Е. «Основы композиции в прикладной графике» Ереван 1986  
Зайцев А. «Наука о цвете и живопись» М. 1986  
Иттен И. «Искусство формы», «Искусство цвета» М. 2004  
Кандинский В. «Точка. Линия. Плоскость» С-Пб. 2004  
Кантор К. «Правда о дизайне» М. 1996  
Кондратьева К. «Дизайн и экология культуры» М. 2000  
Лаврентьев А. «Лаборатория конструктивизма» М. 2002  
Михайлов С., Кулеева Л. «Основы дизайна» М. 2002  
Назаров Ю. «Постсоветский дизайн» М. 2002  
Расинэ О. «Орнамент всех времен и стилей» М. 2004  
Серов С. «Стиль в графическом дизайне. 60-е – 80-е годы» М. 1991  
Соловьев С. «Перспектива» М. 1981  
Хан-Магомедов С. «Пионеры советского дизайна» М. 1995  
Шорохов Е. «Композиция» М. 1986  
Шубников А., Концик В. «Симметрия в науке и искусстве» М. 1972