

**Министерство культуры Республики Карелия
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Республики Карелия
«Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза
А. М. Лисицыной»**

РАССМОТРЕНО
На заседании методического совета
Протокол № 7 от 09.04. 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ РК «Карельский колледж
культуры и искусств имени Героя Советского Союза
А.М. Лисицыной»

С. Л. Медведева

Приказ № 01 от 09.04. 2025 г.



Рабочая программа

«ДИЗАЙН»

Срок освоения программы: 2025 – 2026 учебный год

Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
технической направленности «Креативные индустрии»

г. Петрозаводск, 2025 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа «ДИЗАЙН» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии» (далее – программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным Законом от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года/ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р;
- Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года / Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 «Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Уставом и локальными нормативными актами ГБ ПОУ РК «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А. М. Лисицыной».

Рабочая программа «ДИЗАЙН» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии», содержание программы и сроки обучения по программе разработаны и утверждены в учреждении, осуществляющем образовательную деятельность, — Государственном Бюджетном Профессиональном Образовательном Учреждении Республики Карелия «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А.М. Лисицыной».

Программа предназначена для реализации в контексте дополнительного образования (подвид дополнительного образования: дополнительное образование детей и взрослых) и имеет техническую направленность, включающую взаимодействие художественного творчества и интерактивных цифровых технологий.

АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ

Рабочая программа «ДИЗАЙН» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии» предназначена для обучающихся общеобразовательных учреждений возрастной категории 11–17 лет, интересующихся изучением различных направлений креативных индустрий, готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

Актуальность программы заключается в погружении учащихся в контекст сферы креативных индустрий, что позволит сформировать интерес к художественному творчеству и интерактивным цифровым технологиям, а также поможет популяризировать профессии и специальности креативной сферы.

Школа креативных индустрий в г. Петрозаводск является структурным подразделением ГБПОУ РК «Карельский колледж культуры и искусств имени Героя Советского Союза А.М. Лисицыной» и создана в рамках федерального проекта «Придумано в России». В Школе креативных индустрий реализуются общеобразовательные общеразвивающие программы в сфере дизайна, анимации и 3D графики, фото и видео производства. В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации.

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ / НОВИЗНА ПРОГРАММЫ

Программа представляет собой логически выстроенную систему, направленную, с одной стороны, на овладение знаниями в интересующей обучающегося области (дизайн), с другой стороны, ориентированную на формирование у ребенка целостной научно-технической картины мира.

Образовательный опыт учащегося в Школе креативных индустрий формируется через освоение основных этапов производства различных творческих проектов (продуктов) и реализацию собственных проектов. Главная особенность образовательной программы - последовательное погружение в одно из направлений Школы, межстудийное взаимодействие и обучение через проектную деятельность (индивидуальную и командную), рефлексия полученного опыта и разбор практических кейсов для дальнейшего совершенствования практических навыков. В ходе обучения обучающиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми.

В рамках программы, параллельно с изучением специализированных программ, предполагается изучение мировой художественной культуры, проведение тренингов по командному сотворчеству, посещение театров, просмотры фильмов с обсуждением.

ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ И УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Срок освоения рабочей программы «ДИЗАЙН» составляет 1 год.

Объем – 288 академических часов, продолжительность одного академического часа составляет 40 минут. После каждого часа занятий запланирован перерыв для отдыха и проветривания продолжительностью 10 минут.

Форма обучения – очная. График проведения занятий - 3 дня в неделю: 2 раза по 3 академических часа и 1 раз — по 2 академических часа.

В соответствии со ст.14 ФЗ-273 образовательная деятельность осуществляется на государственном языке РФ - русском.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цели программы – познакомить обучающихся с базовыми понятиями в сфере креативных индустрий по направлению дизайна путем проектной работы; помочь обучающимся в определении направления специализации и дальнейшей профессиональной ориентации.

Обучающие задачи:

- сформировать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- познакомить с направлениями креативных индустрий;
- изучить понятие дизайна и виды дизайна;
- освоить этапы производства дизайн-продукта;
- познакомиться с работами художников и дизайнеров;
- развить навыки создания дизайн-продукта в трех различных областях: графический дизайн, трехмерный дизайн и иллюстрация;
- изучить инструменты и методы графического дизайна;
- изучить основы иллюстрации;
- изучить основы работы в графических редакторах,
- освоить навыки работы с оборудованием, таким как принтер, станок лазерной резки;
- познакомить с основными этапами проектной деятельности;
- изучить этапы планирования и реализации творческих проектов индивидуально или в малой группе, следуя разработанному плану и идее;
- освоить навыки создания профессионального цифрового портфолио на специальных платформах.

Развивающие задачи:

- развивать творческое мышление и познавательный интерес обучающихся;
- развивать эстетическое сознание через творческую деятельность;
- формировать способность к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;
- освоить последовательности действий и различных методов анализа задач и кейсов из сферы креативных индустрий;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде.

Воспитательные задачи:

- формировать целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития информационных технологий;
- формировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результатам деятельности;
- через проектную работу развить нацеленность на результат, чувство командной работы, коммуникабельность, дисциплинированность, организаторские способности, умение преподнести и обосновать свою мысль, художественный вкус, трудолюбие, активность;
- воспитание чувства ответственности, самостоятельности и инициативы.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства;

Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся излагает мысли в четкой логической последовательности, отстаивает свою точку зрения, анализирует ситуацию и самостоятельно находит ответы на вопросы путем логических рассуждений.

Предметные:

- обучающийся знает существующие направления креативных индустрий, может привести примеры 1-2 проектов для каждого направления;
- обучающийся может описать отдельное направление креативных индустрий через ярких представителей, известные проекты и объекты искусства и культуры;
- обучающийся знает основы композиции и основы работы с цветом и шрифтами;
- обучающийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;
- обучающийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна: плакат, буклет, афиша, упаковка;
- обучающийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации;
- обучающийся умеет работать с материалами: картон, бумага, фанера, пластилин;
- обучающийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и с другими художественными инструментами;
- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтер, станок лазерной резки;
- обучающийся знает назначение и возможности векторного графического редактора и растрового графического редактора;
- обучающийся умеет создавать собственное профессиональное цифровое портфолио на одной или нескольких специальных платформах, самостоятельно оценивает и выбирает лучшие работы;
- обучающийся знает последовательность этапов создания творческих продуктов и продумывает собственный творческий проект в соответствии с этой последовательностью, учитывая возможные сложности на каждом этапе;
- обучающийся умеет планировать и реализовывать творческий проект индивидуально или в группе, формулируя основные задачи, подбирая необходимые материалы, инструменты и оборудование, консультируясь с педагогом студии;
- обучающийся представляет результаты своей работы в виде творческого продукта.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Студия дизайна: студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога.

Оборудование: шкафы, столы ученические, столы, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, персональные компьютеры, лазерный станок, 3D-принтер, графические планшеты.

КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Реализация программы обеспечивается научно-педагогическими кадрами, имеющими базовое образование, соответствующее профилю преподаваемой дисциплины, а также владеющие навыками интерактивной работы.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Введение	2	3	5	
1.1.	Что такое дизайн и зачем он нужен.	1	1	2	Групповое обсуждение. Обратная связь от педагога.
1.2.	Виды дизайна. Графическим дизайном. Web-дизайн, дизайн интерьеров, иллюстрация.	1	2	3	Индивидуальное задание. Презентация результатов. Групповое обсуждение и самокритика.
2	Композиция, Живопись	8	17	25	
2.1	Композиция. Основные принципы создания. симметрия, ассиметрия, статика, динамика, открытая, закрытая.	4	8	12	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия
2.2	Цветовой круг. Спектр. Цветовое решение.	2	4	6	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия
2.3	Композиция. Ритм. Силовые линии. Композиционный центр.	2	4	6	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Общая рефлексия
2.4.	Рефлексия.	0	1	1	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста, групповая рефлексия.
3	Графический дизайн	34	89	123	
3.1	Основы графический дизайн. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.	4	2	6	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.2	Векторная и растровая графика. Основы работы в программе.	2	4	6	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.3	Растровая графика. Основы работы в программе.	2	4	6	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.

3.4	Шрифт. Работа с текстом. Каллиграфия.	2	2	4	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.5	Виды шрифтов. Создание алфавита.	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.6	Верстка. Создание буклета	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.7	Web- дизайн UI\UR дизайнер. Работа с программным обеспечением.	4	10	14	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.8	Наружная реклама. Разработка рекламной продукции	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.9	Рекламная графика. Психология рекламы. История. Создание. Рекламный плакат.	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.10	Оформление социальных сетей. Пользовательские интерфейсы.	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.11	Визуальное сопровождение мероприятий.	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и

					результатов.
3.12	Брендинг. Разработка логотипа. Создание брендбука	4	12	16	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.13	Атрибуты компании. Создание маскота бренда	1	5	6	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.14	Оформление учебных материалов.	2	10	12	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.15	Оборудование в дизайне. Печатный пресс. ЧПУ фрезер	1	3	4	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
3.16	Рефлексия	0	1	1	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста, групповая рефлексия
4	Иллюстрация	8	27	35	
4.1	Иллюстрация. Основы иллюстрации. Создание стикерпака	2	4	6	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
4.2	Книжная иллюстрация. Создание обложки книги.	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.

4.3	Инфографика. Создание рецепта блюда	2	6	8	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
4.4	Создание открытки	1	4	5	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов.
4.5	Патерн. Разработка патерна.	1	5	6	
4.6	Рефлексия	0	2	2	Обсуждение результатов курса, самооценка собственного роста, групповая рефлексия
5	Дизайн интерьеров	8	28	36	
5.1	Основы современного дизайна интерьера.	2	3	5	План дальнейшей работы. Групповое задание. Обсуждение результатов работы.
5.2	Создание карты настроения интерьера	2	8	10	План дальнейшей работы. Групповое задание. Обсуждение результатов работы.
5.3	Создание коллажа интерьера коммерческого помещения	2	8	10	План дальнейшей работы. Групповое задание. Обсуждение результатов работы.
5.4	Создание чертежа и 3D визуализации помещения	2	10	12	
5.5	Рефлексия	0	1	1	Обсуждение результатов курс.
6	Работа над межстудийным проектом	8	56	64	Индивидуальное задание. Обсуждение.
	ИТОГО	45	243	288	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Раздел 1. *Введение*

Тема 1.1. Знакомство с группой. Что такое дизайн и зачем он нужен. Основная функция дизайна. Теория: Знакомство с группой. Дискуссия на тему “Что есть дизайн, как его создать и где применять”. Основная функция дизайна. История дизайна. Практика: Генерирование идей в формате списков.

Тема 1.2. Виды дизайна. Графическим дизайном. Web-дизайн, дизайн интерьеров, иллюстрация. Теория: Дискуссия на тему «какие виды дизайна существуют». Виду дизайна и их основные характеристики. Практика: Примеры работ по данной теме, выполненных в различных техниках.

Раздел 2. *Композиция, живопись*

Тема 2.1. Композиция. Основные принципы создания. симметрия, асимметрия, статика, динамика, открытая, закрытая. Теория: Основные принципы создания. симметрия, асимметрия, статика, динамика, открытая, закрытая. Практика: Создание коллажа.

Тема 2.2. Цветовой круг. Спектр. Цветовое решение. Теория: Знакомство с цветом. Цветоведение, цветовой круг. Смешивание цветов. Цветовые сочетания. Практика: Создание коллажа.

Тема 2.3. Композиция. Ритм. Силовые линии. Композиционный центр. Теория: Изучение силовых линий, композиционных ритмов. Практика: Создание серии абстрактных композиций.

Тема 2.4. Рефлексия. Практика: Обход, по итогам раздела. Анализ проделанной работы.

Раздел 3. *Графический дизайн*

Тема 3.1. Основы графический дизайн. Виды графического дизайна. Инструменты и методы. Теория: Знакомство с графическим дизайном. Основы продукты. Ритм, нюанс, контраст. Инструменты для работы. Практика: Создание презентации к уроку.

Тема 3.2. Векторная и растровая графика. Основы работы в corel Drow. Теория: Отличие векторной графики от растровой. Основы работы с векторным редактором. Шрифтовая композиция. Практика: Создание композиций из картонных шаблонов. Перевод в электронный вид готовой композиции. Сборка шрифтовой композиции.

Тема 3.3. Растровая графика. Основы работы в Adobe illustrator. Теория: Поиск идей для проекта - пейзажи и виды родного города, картины классических художников. Работа с референсами. Кратко об авторском праве. Практика: создание коллажей в формате векторного редактора.

Тема 3.4. Шрифт. Работа с текстом. Каллиграфия. Теория: Основы принципы анатомии буквы. Практика: Разработка каллиграммы

Тема 3.5. Виды шрифтов. Создание алфавита. Теория: Группы шрифтов. Практика: Разработка алфавита

Тема 3.6. Верстка. Создание буклета. Теория: Основные принципы верстки. Ошибки и правила набора текста. Практика: Разработка буклета

Тема 3.7. web- дизайн UI/UX дизайнер. Работа в Фигме. Теория: Профессия web дизайнера. Специфика. Правила работы в Фигме. Практика: Разработка визуализации сайта.

Тема 3.8. Наружная реклама. Разработка рекламной продукции. Теория: Основные принципы верстки наружной рекламы. Ошибки и правила. Практика: Разработка билборда

Тема 3.9. Рекламная графика. Психология рекламы. История. Создание. Рекламный плакат. Теория: Современные тенденции в рекламе. История. Изучение психологии рекламы. Практика: Создание рекламного плаката.

Тема 3.10. Оформление социальных сетей. Пользовательские интерфейсы. Теория: Изучение основных атрибутов визуального сопровождения рекламных сетей. Специфика работы с разными площадками. Практика: Оформление личного портфолио ученика.

Тема 3.11. Визуальное сопровождение мероприятий. Современные тенденции в дизайне афиш. Практика: Создание афиши к мероприятию колледжа.

Тема 3.12. Брендинг. Разработка логотипа. Создание брендбука. Теория: История возникновения фирменного стиля. Логотип. Брендбук. Практика: Создание брендбука компании.

Тема 3.13. Атрибуты компании. Создание маскота бренда. Теория: Кто такой маскот. Его роль в брендинге. Практика: Создание маскота бренда

Тема 3.14. Оформление учебных материалов. Теория: Как правильно визуально создавать учебно-методические пособия. Практика: Создание учебного пособия для школьников.

Тема 3.15. Оборудование в дизайне. Печатный пресс. 3D принтер, ЧПУ фрезер. Теория: Знакомство с техникой, изучение программ для создания макетов. Практика: создание макетов, резка и печать.

Тема 3.16. Рефлексия. Практика: Обход, по итогам раздела. Анализ проделанной работы.

Раздел 4. *Иллюстрация*

Тема 4.1. Иллюстрация. Основы иллюстрации. Создание стикерпака. Теория: Основы иллюстрации. Практика: Создание стикерпака.

Тема 4.2. Книжная иллюстрация. Теория: История возникновения. Принципы, виды. Практика: Создание обложки книги.

Тема 4.3. Инфографика. Теория: что такое инфографика. Принципы создания. Практика: Создание рецепта.

Тема 4.4. Создание открытки. Теория: История. Создание настроения за счет использования графических приемов. Работа с референсами. Практика: Создание открытки.

Тема 4.5. Патерн. Разработка патерна. Теория: что такое патерн. Применение. Практика: Разработка патерна.

Тема 4.6. Рефлексия Практика: Обход, по итогам раздела. Анализ проделанной работы.

Раздел 5. *Дизайн интерьеров*

Тема 5.1. Основы современного дизайна интерьера. Теория: Основы современного дизайна. Знакомство с программами для создания. История. Практика: Рисунок будущего интерьера. Создание чертежа.

Тема 5.2. Создание карты настроения интерьера. Теория: Стили дизайна интерьера. Практика: Создание карты настроения интерьера.

Тема 5.3. Создание коллажа интерьера коммерческого помещения. Теория: Коммерческие помещения, дизайн и особенности. Практика: Создание индивидуального итогового проекта.

Тема 5.4. Создание чертежа и 3D визуализации помещения.

Тема 5.5. Рефлексия. Практика: Обход, по итогам раздела. Анализ проделанной работы.

Тема 6. Работа над межстудийным проектом.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Лемов, Д. Мастерство учителя / Д. Лемов. — Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2014.— 404 с.
2. Берджес, Д. Обучение как приключение. Как сделать уроки интересными и увлекательными / Д. Берджес. - М.: Альпина Паблишер, 2021. – 240 с.
3. Сафронов, М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма / М. Сафронов. – СПб.: СЕАНС, 2017. – 304 с.
4. Норман, Д. Дизайн привычных вещей / Д. Норман. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2021. – 384 с.
5. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер. Пер. А. Мороз. – СПб.: Питер, 2012. – 272 с.: ил.
6. Костина, Н. Г. Фирменный стиль и дизайн: учебное пособие / Н. Г. Костина, С. Ю. Баранец. — Кемерово: КемГУ, 2014. — 97 с.
7. Туэмлоу, Э. Графический дизайн: фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи / Э. Туэмлоу. - М.: Астрель, АСТ, 2006. - 256 с.
8. Курушин, В. Д. Дизайн и реклама: от теории к практике / В.Д. Курушин. - Москва: ДМК Пресс, 2017. - 308 с.
9. Савельева, О. О. Всеобщая история рекламы: Учебник для бакалавров / О. О. Савельева, Н. В. Трубникова. – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К⁰», 2019. – 452 с.: ил.
10. Мудров, А. Н. Основы рекламы: учебник / А. Н. Мудров. — 2-е изд.. перераб. и доп. — М.: Магистр, 2008. — 397 с.: ил.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Непряхин, Н. Критическое мышление: железная логика на все случаи жизни / Н. Непряхин, Т. Пащенко. — М.: Альпина Паблишер, 2020. - 192 с.
2. Намаконов, И. М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать / И. М. Намаконов. - М.: Альпина Дети, 2023. – 216 с.
3. Горелышев, Д. Простое рисование: упражнения для развития и поддержания самостоятельной рисовательной практики / Д. Горелышев. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. – 192 с.