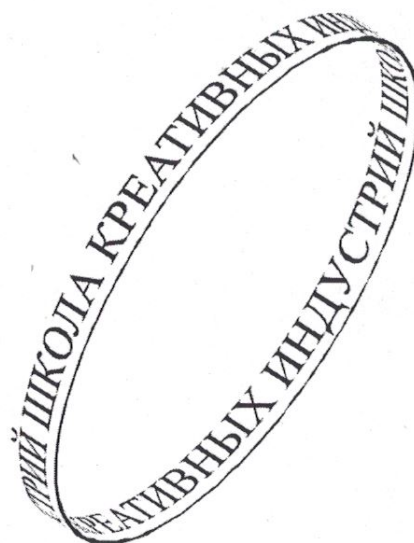


Бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Детская школа искусств № 3» города Омска

Принято
На заседании педагогического совета
БОУ ДО «ДШИ № 3» г. Омска
Протокол № 4 от 31.08.2026 г.

Утверждаю
Директор БОУ ДО «ДШИ № 3» г. Омска
С. Н. Маспанова
01.09.2026 г.



ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА СТУДИИ

««ДИЗАЙН»»

Возраст учащихся:

от 12 до 17 лет

Срок реализации программы:

2 года

Омск

Организация-разработчик: Бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования «Детская школа искусств № 3» города Омска

Разработчики:
Преподаватели

Маспанова С.Н.

подпись

Нарежная Н.А.

подпись

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ СТУДИИ «ДИЗАЙН»

1.1. Область применения программы. _____	4
1.2. Цель программы «Дизайн». _____	5
1.3. Задачи. _____	5
1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы _____	6

2. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН СОДЕРЖАНИЯ ОБЩЕ- ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРО- ГРАММЫ СТУДИИ «ДИЗАЙН»

2.1. Учебный план. _____	7
2.2. Содержание учебного плана _____	11
2.3. Планируемые результаты. _____	15
2.4. Календарный учебный график. _____	17

3. ВИДЫ КОНТРОЛЯ

3.1. Виды контроля. _____	18
3.2. Система критерии оценки _____	18

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1. Требования к материально-техническому обеспе- чению программы. _____	20
4.2. Учебно-методический комплекс по программе, систематизированный по компонентам. _____	20
4.3. Информационное обеспечение программы _____	21

1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ СТУДИИ «ДИЗАЙН»

1.1. Область применения программы

Общеразвивающая программа студии «Дизайн» является частью Дополнительной общеразвивающей программы «Креативные технологии» в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 20.09. 2021 г. № 2613-р);
- «Рекомендациями по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 № 1008);
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) – Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242.
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей. СанПиН 2.4.4.3172-14 (постановление Главного государственного врача РФ от 04.07.2014 № 41).
- Локальными актами Бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Детская школа искусств № 3» города Омска, регламентирующими организацию образовательного процесса.

Программа имеет комбинированную направленность: техническую и художественную, так как ориентирована на развитие общей и эстетической культуры обучающихся, художественных способностей и склонностей, носит ярко выраженный креативный характер, предусматривая возможность творческого самовыражения, творческой самореализации учащихся с учетом их возможностей и мотивации.

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

в дальнейшем направления профессионального роста. При приеме на обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Дизайн» проводится отбор с целью выявления творческих способностей. Отбор осуществляется на основе мультимедийного портфолио творческих работ. По окончании срока освоения программы выпускники, успешно освоившие программу и прошедшие итоговую аттестацию, считаются окончившими полный курс ДООП «Дизайн». Выпускникам выдается сертификат об окончании программы «Дизайн».

1.2. Цель программы «Дизайн»

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

1.3. Задачи:

Образовательные (предметные)

- Приобретение навыков создания дизайн-продукта в различных областях.
- Освоение навыков работы с материалами для трехмерного дизайна, для макетирования и прототипирования.
- Освоение навыков работы с оборудованием.
- Освоение навыков работы с профессионально ориентированным программным обеспечением: Adobe Creative Cloud.

Метапредметные задачи:

- Развитие у обучающегося интереса к графическому дизайну.
- Развитие воображения, мышления, воли – качеств личности, необходимых для осуществления творческой деятельности.
- Оценивание результатов своей работы и получившийся творческий продукт.
- Применение полученных знаний и навыков в собственной художественно-творческой и проектной деятельности.

Личностные задачи:

- Духовное развитие учащихся путем приобщения их к художественному творчеству.
- Эстетическое развитие в процессе формирования художественного вкуса и способности к эстетической оценке произведений искусства.

1.4. Рекомендуемое количество часов на освоение программы:

Максимальной объем учебной нагрузки обучающегося - 288 часов, в том числе:

1-й год обучения - 216 часов

теория - 60 часов;

практика - 156 часа.

2-й год обучения - 216 часов

теория - 54 часа,

практика - 162 часов.

ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН И СОДЕРЖАНИЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ СТУДИИ «ДИЗАЙН»

1.5. Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1-й год обучения.					
Раздел 1. Векторная графика (16 учебных недель)					
1	Цели, задачи курса. Понятие «креативность», как ее развить и где применять. Основная функция дизайнера и креативность как способ ее достижения.	2	-	2	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
2	Форма. Функция. Иллюстрация.	4	8	12	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
3	Ограничение как триггер креативности. Магия ограничений. Иллюстрация.	2	8	10	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний

4	Дизайн-процесс. Способы генерации идей.	8	16	24	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
5	Элементы визуального искусства. Цвет.	4	10	14	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
6	Элементы визуального искусства. Форма.	4	8	12	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
7	Элементы визуального искусства. Композиция.	2	8	10	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
8	Элементы визуального искусства. Масштаб.	2	8	10	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
Итого		28	66	94	

Раздел 2. Графический дизайн (20 учебных недель)

1	Основы графического дизайна. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.	6	13	19	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
2	Классификация графики. Примеры областей, в которых используется компьютерный дизайн. Примеры графических редакторов. Основы работы в Adobe Illustrator.	8	19	27	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
3	Основы работы в Adobe Photoshop. Принципы работы в Adobe Photoshop. Базовые инструменты Adobe Photoshop.	8	19	27	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
4	Основы работы в Adobe In Design.	6	17	23	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний

5	Презентация проектов	2	11	13	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
6	Подготовка портфолио	2	11	13	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
Итого		32	90	122	

2-й год обучения.

Раздел 3. Adobe Photoshop (16 учебных недель)

1	История дизайна	4	-	4	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
2	Природа света и цвета.	4	8	12	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
3	Система цветов «Тон – Насыщенность - Яркость», принцип формирования цвета.	4	8	12	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
4	Иллюстрация. Основы иллюстрации.	2	5	7	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
5	Комикс - искусство на стыке литературы и иллюстрации.	2	7	9	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
6	Работа с растровыми изображениями.	3	7	10	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
7	Иллюстрация и анимация. Трансформация.	2	9	11	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
8	Использование иллюстраций для статей и публикаций. Иллюстрация и контекст.	3	8	11	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний

9	Презентация проектов.	-	7	7	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
10	Иллюстрация. Подготовка портфолио.	-	9	9	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
Итого		24	68	92	

Раздел 4. Креативные концепции. (20 учебных недель)

1	Что такое логотип.	2	4	6	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
2	Минималистичный логотип.	2	4	6	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
3	Шрифтовой логотип.	2	4	6	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
4	Разработка знака.	3	10	13	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
5	Фирменный стиль — принципы создания.	4	18	22	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
6	Визитная карточка	3	24	27	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
7	Афиша	4	8	12	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
8	Упаковка	4	10	14	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
9	Презентация проекта.	3	4	7	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний

10	Подготовка портфолио	3	8	11	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
		30	94	124	

2.2 Содержание учебного плана

РАЗДЕЛ 1. ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА

1. Цели, задачи курса. Понятие «креативность», как ее развить и где применять. Основная функция дизайна и креативность как способ ее достижения.

Знакомство с группой. Дискуссия на тему Брифинг: Массаж мозга — придумай устройство, которое изменит мир Генерирование идей в формате списков. Разминка: 30 супов. Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

2. Форма. Функция. Иллюстрация.

Дискуссия на тему «Форма VS Функция». Брифинг: Что можно сделать с...? Придумай 25 способов использования одного объекта, мячик, скрепка, резинка для волос. Генерирование идей в формате списков. Разминка: Что может быть синим? Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

3. Ограничение как триггер креативности. Магия ограничений. Иллюстрация.

Дискуссия на тему «Ограничение как триггер креативности». Брифинг: Магия ограничений. Комната мечты при некоторых ограничениях (случайный выбор). Генерирование идей в формате списков. Разминка: Дополнения к швейцарскому ножу. Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

4. Дизайн-процесс. Способы генерации идей.

Дискуссия на тему «Из чего строится дизайн-процесс». Брифинг: Дети шпионов. Поиск смысла в незначительных фактах вокруг. Несколько способов генерирования идей. Генерирование идей в формате списков. Разминка: Расследование или исследование? Выполнение работы по проекту в формате иллюстраций. Обмен фидбеком с одноклассниками. Доработка проекта. Презентация работ. Рефлексия (индивидуально) сделанной работы.

5. Элементы визуального искусства. Цвет.

Элементы визуального искусства. Цвет. Презентация и обсуждение. Поиск цвета. Поиск и воспроизведение цвета, замеченного в одежде другого.

6. Элементы визуального искусства. Форма.

7. Элементы визуального искусства. Форма. Презентация и обсуждение.

С использованием кола-пен визуализация эмоций, полученных из интервью с одно-группниками.

8. Элементы визуального искусства. Композиция.

Элементы визуального искусства. Композиция. Презентация и обсуждение. Используя ограниченное количество простых форм записывание истории на листе 10 на 10 см.

9. Элементы визуального искусства. Масштаб.

Элементы визуального искусства. Масштаб. Презентация и обсуждение. Предмет промышленного дизайна, изменив его масштаб в 10, 100, 1000 раз, помещается в другой контекст и приобретает другую функцию.

РАЗДЕЛ 2. ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

1. Основы графического дизайна. Виды графического дизайна. Инструменты и методы.

Введение в компьютерный дизайн Основные понятия компьютерного дизайна: дизайн, компьютерный дизайн, графический редактор, иллюстрация, рисунок. Область применения компьютерного дизайна. Инструменты и методы. Брифинг и обсуждение.

Начало работы над проектом, генерирование идей, обсуждение в мини-группах.

2. Классификация графики. Примеры областей, в которых используется компьютерный дизайн. Примеры графических редакторов. Основы работы в Adobe Illustrator.

Векторная графика. Растровая графика. Сравнительный анализ типов графики. Отличия, варианты использования.

Работа в Adobe Illustrator. Работа над проектом.

3. Основы работы в Adobe Photoshop. Принципы работы в Adobe Photoshop. Базовые инструменты Adobe Photoshop.

Принципы работы в Adobe Photoshop. Базовые инструменты Adobe Photoshop. Начало работы в Adobe Photoshop на тему «Как избавиться от веснушек или подтянуть пресс с помощью Stamp и инструмента Liquify». Работа над проектом.

4. Основы работы в Adobe In Design.

Создание иллюстраций для зина на одну из подготовленных заранее педагогом тем. Работа в Adobe In Design. Создание цифровой версии зина. Работа над проектом.

5. Презентация проектов.

Презентация работ в формате печатной кучи. Обсуждение результатов.

6. Подготовка портфолио.

Что отличает профессиональное портфолио от любительского? Презентация и обсуждение. Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия (индивидуально).

РАЗДЕЛ 3 ADOBE PHOTOSHOP

1. История дизайна

Начало начал. Авангард. Модернизм. Постмодерн. Современный дизайн. Имена и школы. Применение полученных знаний. Создание серии плакатов в разных стилистиках и визуализациях.

2. Природа света и цвета.

Природа света и цвета. Излученный цвет, отраженный цвет. Понятие «аддитивная система цветов», принцип формирования цвета. Понятие «субтрактивная система цветов», принцип формирования цвета. Театр теней.

3. Система цветов «Тон – Насыщенность - Яркость», принцип формирования цвета.

Система цветов «Тон – Насыщенность - Яркость», принцип формирования цвета. Модели Grayscale, BitMAP, RGB, CMYK, Lab, USB. Цветовые каналы. Цветовая и тоновая коррекция изображений.

4. Иллюстрация. Основы иллюстрации.

Введение в иллюстрацию. Иллюстрации для открыток Почты России. Брифинг и обсуждение задания. Создание комикса на одну из выбранных идей, выбор формата, техники. Создание истории на основании случайной фотографии, найденной в телефоне одноклассника. Работа над проектом.

5. Комикс - искусство на стыке литературы и иллюстрации.

Комиксы: история, особенности. Примеры комиксов. Применение иллюстрации для создания комикса.

6. Работа с растровыми изображениями.

Работа с растровыми изображениями. Редактирование изображения: изменение размеров и расширения. Разрешение. Коррекция искажений перспективы.

Варианты отрисовки изображений.

Создание изображения ручным и автоматическим методом трассировки.

7. Иллюстрация и анимация. Трансформация.

8. Иллюстрация и анимация. Принципы трансформации. Создание короткой анимации в группе из 5 человек. Использование принципа трансформации одно-го объекта в другой. Работа над проектом.

9. Использование иллюстраций для статей и публикаций. Иллюстрация и контекст.

Использование иллюстрации в различных публикациях. Иллюстрации в статьях и онлайн публикациях. Воркшоп: создание репортажной иллюстрации для статьи на тему новости сегодняшнего дня (выбрать заранее). Финальная работа над проектом.

10. Презентация проектов.

Презентация работ в формате печатной кучи. Обсуждение результатов.

11. Иллюстрация. Подготовка портфолио.

Из чего строится портфолио? Последовательность работ, делающая его еще сильнее. Презентация и обсуждение.

Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия

РАЗДЕЛ 4. КРЕАТИВНЫЕ КОНЦЕПЦИИ.

1. Что такое логотип.

Что такое логотип. Цели создания, требования, виды (буква, слово, знак, абстрактный символ, эмблема, анимированный знак). Поиск концепции и эскизирование. Генерирование идеи в рамках брифа и подбор инструментов.

Создание эскизов до начала работы над логотипом.

2. Минималистичный логотип.

Этапы создания видео и аудио проектов. Понятие «Техническое задание». Разбор этапов производства креативных проектов. Правила общения и междустудийного сотрудничества. Практическое задание: составление технического задания.

3. Шрифтовой логотип.

Основы создания минималистичного логотипа. Динамическая айдентика. Создание минималистического логотипа.

4. Разработка знака.

Методы и приемы, используемые для разработки знака. Отрисовка и анимирование знака с помощью разных методов и приёмов.

5. Фирменный стиль — принципы создания.

Принципы создания стилей (фирменного) Создание стилеобразующих элементов, визуальные рифмы и паттерны.

6. Визитная карточка.

История возникновения, виды и назначение визитных карточек. Создание дизайн-проекта визитки. Распечатка.

7. Афиша.

История. Основные составляющие. Виды. Создание афиши на заданную тему.

8. Упаковка.

Элементы, виды и функции упаковки. Требования, предъявляемые к упаковке. Дизайн. Создание упаковки для, выбранного в ходе обсуждения с группой, продукта.

9. Презентация проекта.

Презентация работ. Обсуждение результатов.

10. Подготовка портфолио.

Что отличает профессиональное портфолио от любительского? Презентация и обсуждение. Подготовка и размещение работы в портфолио. Рефлексия (индивидуально).

2.3 Планируемые результаты.

Предметные:

- 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, такие как плакат, буклет и модульный шрифт с использованием аналоговых техник создания графики и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Cloud;
- обучающийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации, такие как открытка, зин, комикс с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Cloud;
- обучающийся знает основы трехмерного дизайна и создает различные продукты трехмерного дизайна, такие как 3D модель, макет, объект с использованием аналоговых техник и цифровых инструментов, таких как Adobe Creative Cloud;
- обучающийся умеет работать с материалами: картон, бумага, пенопласт,

фанера, пластилин;

- обучающийся работает с различными инструментами: макетный нож, макетный коврик, линейка, кисти, краски и другие художественные инструментами;
- обучающийся создает объекты дизайна с использованием различного оборудования: принтер, плоттер, станок лазерной резки, печатный пресс, горячая струна.

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- 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 оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта - пре-продакшн, продакшн, постпродакшн;
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

2.4 Календарный учебный график.

Год обучения.	Дата начала обучения по программе.	Дата окончания обучения по программе.	Всего учебных недель.	Количество учебных часов.	Режим занятий в неделю.
1	01.09.	02.06	36	216	2-3 раза в неделю
2	01.09.	02.06	36	216	2-3 раза в неделю

3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

3.1 Виды контроля.

Программой предполагается создание по итогу каждой четверти обучения с помощью изученных средств и технологий промежуточной полноценной работы – творческого проекта, анализ которой и является основой оценки на контрольном уроке. Также учитывается знание изученного материала. Виды и содержание контроля: устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

4.1 Требования к материально-техническому обеспечению программы.

Студия предназначена для проведения занятий по теории и практике дизайна, для проектной работы, результатом которой является дизайн-решение или продукт (иллюстрация, графика, трехмерный объект). Количество обучающихся 10 человек и преподаватель.

Оборудование учебного кабинета

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- интерактивная панель.

В студии должны быть: шкафы, стеллажи, столы ученические, стол для преподавателя, стулья ученические, кресло для преподавателя.

Технические средства обучения

Пресс обжимной, плоттер, принтеры широкоформатные, принтер цветной,

3D принтер, 3D сканер, МФУ, моноблоки, ноутбуки, жесткие диски для сетевого накопителя, сетевые накопители, мыши компьютерные, графические планшеты, планшеты, сетевые фильтры, маты мягкие.

Программное обеспечение

- сертифицированная ОС Windows;
- антивирусная программа Kaspersky Open Space Security Mediapack;
- пакет приложений Adobe и Corel

4.2. Учебно-методический комплекс по программе, систематизированный по компонентам

Нормативный компонент

- общеобразовательная общеразвивающая программа студии «Дизайн»;
- календарно-тематический план.

Общеметодический компонент

Методические рекомендации по управлению самостоятельной внеаудиторной работой обучающихся.

Методический компонент по темам программы

- вопросы для актуализации опорных знаний по ранее изученным темам;
- вопросы для закрепления и проверки знаний по теме;
- задания для самостоятельной работы на занятиях (варианты);
- домашние задания;
- руководство по подготовке и проведению практических занятий;
- методические разработки сценариев проведения различных видов учебных занятий с применением современных технологий обучения;
- перечень тем презентаций, устных сообщений.

4.3 Информационное обеспечение программы

Основные источники:

Литература:

1. Барбанель, Д. DesignWorkout. Тренировка мышления будущего. М.: Мастерская, 2013
2. Бергер, Д. Искусство видеть. Клаудберри, 2012
3. Бейрут, М. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019
4. Llewellyn, N. The London Art Schools. Reforming the Art World, 1960 to now. Tate, 2015
5. Микалко, М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019
6. Мунари, Б. Рисуем дерево. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2016

7. Мунари, Б. Дизайн как искусство. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2020
8. Норман, Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013
9. Перри, Г. Потому что это — современное искусство. М.: Издательство “Э”, 2017
10. Чихольд, Я. Облик Книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике. М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2018

Интернет источники:

1. <https://www.itnicethat.com/>