

Приложение № 1
к приказу ГБУК ИОГУНБ
№ 159-1 от 29.08.2025

СОГЛАСОВАНО
Протокол Методического совета
ГБУК ИОГУНБ
от 26.08.2025 № 13



УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБУК ИОГУНБ
Л. А. Сулейманова
(подпись)
« 29 » 08 2025 года

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Дизайн.
Продвинутый уровень

Направленность: техническая, художественная.
Возраст обучающихся: 12–18 лет.
Срок реализации программы: 1 год.
Форма обучения: смешанная (очно/заочная с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий).
Авторы-разработчики программы: А. А. Лужецкая, педагог дополнительного образования Школы креативных индустрий; М. П. Левитан, методист Школы креативных индустрий.

Иркутск
2025

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика дополнительной общеразвивающей программы (далее – общеразвивающая программа, программа)

Общеразвивающая программа имеет комбинированную направленность: художественную и техническую. Программа разработана для подростков, стремящихся углубить свои знания и навыки в креативных индустриях, развить профессиональные компетенции и подготовиться к дальнейшему обучению или старту карьеры в выбранной сфере. Программа ориентирована на формирование проектного мышления, развитие мягких навыков и практическое применение знаний в реальных задачах. В рамках учебного процесса обучающийся приобретает технические навыки и опыт, необходимые для создания креативного продукта.

Общеразвивающая программа составлена с учетом возрастных особенностей обучающихся.

1.2. Нормативные документы, регламентирующие разработку программы

Нормативно-правовую базу разработки программы составляют:

– Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Письмо Минобрнауки России от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

– СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденный Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28;

– Локальные нормативные акты, регламентирующие образовательную деятельность по дополнительным образовательным программам.

1.3. Актуальность программы

Современные креативные индустрии (дизайн, медиа, технологии, искусство) являются одними из самых динамично развивающихся отраслей экономики. Они требуют специалистов, способных сочетать творческий подход с техническими навыками и умением работать в команде. Для подростков 12–18 лет, уже знакомых с основами креативных дисциплин, важно предоставить возможность углубленного изучения и практического применения знаний, чтобы подготовить их к конкурентной профессиональной среде.

Актуальность программы продвинутого уровня по дизайну обусловлена ключевыми факторами, отражающими современные экономические, технологические и социальные тренды, и связана с ее способностью отвечать на современные вызовы и потребности общества, экономики и молодежи.

Таким образом, программа по дизайну не только открывает подросткам путь в перспективную профессию, но и формирует гибкие навыки.

1.4. Объемы и сроки освоения общеразвивающей программы

Срок реализации программы: 1 год.

Объем программы: 144 часа.

Возраст обучающихся: 12–18 лет.

Максимальная недельная нагрузка: 5 часов в неделю.

Режим занятий: 2 учебных дня в неделю по 2 академических часа. Дополнительно предусмотрен 1 академический час самостоятельной работы в неделю, включенный в учебный план для отработки заданий, подготовки к занятиям и проектной деятельности.

Продолжительность академического часа: 45 мин.

Общеразвивающая программа может реализовываться в сокращенные сроки, а также по индивидуальным учебным планам/индивидуальным общеразвивающим маршрутам (ИОМ).

1.5. Отличительные особенности программы от уже существующих

Общеразвивающая программа предусматривает длительный срок обучения – 1 год. Одной из главных особенностей программы является проектная работа.

Особенности состава учащихся: смешанный по возрасту состав.

Форма обучения: смешанная (очно/заочная с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий).

1.6. Цель и задачи программы

Цель:

Создание условий для углубленного развития профессиональных и личностных компетенций подростков в сфере дизайна, формирование навыков самостоятельной проектной деятельности, подготовка учащихся к дальнейшему обучению и профессиональной ориентации в сфере дизайна.

Задачи:

- углубить знания и навыки в выбранной креативной дисциплине;
- развивать навыки проектной деятельности, включая постановку целей, планирование, реализацию и презентацию проектов;
- сформировать у обучающихся мягкие навыки: критическое мышление, управление временем, коммуникацию, умение работать в команде;
- познакомить с актуальными трендами и технологиями в креативных индустриях;
- содействовать профессиональной ориентации и развитию предпринимательского мышления.

1.7. Особенности организации образовательного процесса

Формы учебной деятельности обучающихся: индивидуальная, парная и групповая работа, игровые, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, самостоятельная работа над проектом, работа с различными источниками информации, творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий.

Образовательный процесс реализуется в смешанной форме посредством интеграции форм обучения – очного и электронного обучения, с использованием дистанционных образовательных технологий (электронных платформ и ресурсов для онлайн-конференций, групп в социальных сетях и других ресурсов).

Используемые педагогические технологии: технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология развития критического мышления, технология портфолио, технология образа и мысли, технология дебатов и другие.

При выполнении обучающимися самостоятельных работ любого вида руководящая роль принадлежит педагогу. Педагог продумывает систему самостоятельных работ, их планомерное включение в образовательный процесс. Он определяет цель, содержание и объем каждой самостоятельной работы, ее место на занятии, а также методы обучения различным видам самостоятельной работы. Он обучает методам самоконтроля и осуществляет контроль за качеством выполняемых заданий, изучает индивидуальные особенности обучающихся и учитывает их при организации самостоятельной работы.

Критериями оценки результатов самостоятельной работы обучающегося являются:

- уровень освоения обучающимся учебного материала;

– умение обучающегося использовать теоретические знания при выполнении практических задач;

– обоснованность и четкость изложения ответа;

– оформление материала в соответствии с требованиями.

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам организуется с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся.

1.8. Формы подведения итогов реализации программы. Планируемые результаты

Программа направлена на формирование следующих метапредметных результатов (метапредметных компетенций) у обучающихся:

Регулятивные результаты:

– планирование проектной деятельности и управление ею. Обучающийся формулирует цели и критерии качества дизайнерского проекта, распределяет этапы работы и ресурсы, корректирует план с учетом ограничений и обратной связи;

– самостоятельный поиск решений и ответственность за результат. Обучающийся принимает обоснованные проектные решения, аргументирует выбор и отвечает за соблюдение технических и эстетических требований.

Познавательные результаты:

– владение навыками и приемами анализа и синтеза;

– использование теории цвета, композиции, типографики и основы медиа для проектирования визуальных и аудиовизуальных решений.

Личностные результаты:

– владение навыками сотрудничества со сверстниками при создании проектов, требующих группового взаимодействия;

– профессиональная рефлексия и этика: умение критически оценивать собственные и чужие решения, учитывать авторские права, культуру и социальные последствия дизайна.

Коммуникативные результаты:

– навыки профессиональной коммуникации и презентации идей, концепций, решений команде, ведения конструктивного диалога;

– навыки фасилитации проектных встреч.

Художественные результаты:

– умение создавать выразительные концептуально цельные сюжеты с продуманной композицией и стилистическим единством;

– умение осознанно использовать цвет, свет, форму и типографику для реализации замысла.

Технические результаты:

– владение навыками разработки продукта с учетом форматов, разрешений, кодеков, цветовых профилей и других параметров для корректной демонстрации на мобильных устройствах, десктопах и больших экранах;

– владение инструментами обработки графики, а также технической грамотностью в производстве;

– умение подготовить финальную сборку проекта для различных каналов распространения.

Предметные результаты: решение комплексных дизайнерских задач от постановки до готового продукта.

Умение создавать креативный продукт, который одновременно удовлетворяет художественным задачам и техническим требованиям для корректной демонстрации на широком спектре устройств, является ключевым показателем успешного освоения общеразвивающей программы.

1.9. Фонд оценочных средств

Программа считается успешно освоенной, если при презентации проекта обучающиеся демонстрируют достижение планируемых результатов (регулятивные, познавательные, личностные, коммуникативные, предметные, художественные и другие).

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план:

№ п/п	Наименование дисциплин	Общая трудоемкость, час	Аудиторные занятия, час				Дистанционные занятия, час				Самостоятельная работа, час	Формы аттестаций
			из них		Всего часов	из них		Всего часов				
			теория	практика		теория	практика					
1	Инструменты работы с изображениями в программе AliveColors	8	3	2	1	3	1	2	2			
2	Ретушь фото и методы коллажирования	8	3	1	2	3	1	2	2			
3	Дизайн-концепция	8	3	1	2	3	1	2	2			
4	Основы работы в программе Figma	7	3	1	2	2	1	1	2			
5	Создание кнопок и иконок в программе Figma	10	4	1	3	4	1	3	2			
6	Создание векторных иллюстраций в программе Figma	14	6	2	4	6	2	4	2			
7	Работа с изображениями в программе Figma	8	3	2	1	3	1	2	2			
8	Работа с фреймом и создание макета в программе Figma	8	3	1	2	3	1	2	2			
9	Стили и тренды в веб-дизайне	7	2	1	1	3	1	2	2			
10	Развитие насмотренности, работа с референсами и поиск идей	7	2	1	1	3	1	2	2			
11	Основы веб-дизайна	14	5	1	4	7	2	5	2			

2.3. Содержание программы

2.3.1. Цель изучения

Умения	Знания
– работать с цветом и цветовыми композициями, цветовым кругом Йоханнеса Иттена; – работать со шрифтами и типографикой; – составлять макеты для различных продуктов дизайна в программах AliveColors Business и Figma; – владеть на продвинутом уровне навыками работы в программах AliveColors Business и Figma; – владеть навыками работы с горячими клавишами и инструментами, оптимизирующими процесс создания макета в программах AliveColors Business и Figma; – создавать различные типы векторной графики в программе Figma; – редактировать, обрабатывать и ретушировать изображения в программе AliveColors Business; – подбирать референсы, анализировать тренды и интерпретировать техническое задание, а также подбирать оптимальное решение под задачу; – разрабатывать несколько концептуально единых решений для серии макетов или вариантов оформления продукта; – владеть методами творческого процесса дизайнеров; анализа, поиска и работы с профессиональными графическими редакторами.	– понимание дизайн-концепции и методов ее создания; – особенности работы с цветом в веб-дизайне; – особенности работы с типографикой в веб-дизайне; – этапы создания и обработки растровой графики; – этапы создания векторной графики; – функции и свойства инструментов в программах AliveColors Business и Figma; – порядок и особенности оформления дизайн-макета; – этапы и методы работы при создании своих собственных графических объектов с использованием возможностей профессиональных графических редакторов.

2.3.2. Виды учебной работы

Вид учебной работы	Объем часов
теоретическое обучение	33
практические занятия	81
самостоятельная работа	30
проектная деятельность	30
итоговая аттестация (проводится в форме защиты проекта)	

2.3.3. Тематический план и содержание программы

Наименование разделов и тем	Содержание учебного материала, практические работы, самостоятельная работа обучающихся	Количество часов
-----------------------------	--	------------------

Тема 1. Инструменты работы с изображениями в программе AliveColors	Теоретическая часть Инструменты подготовки изображения к использованию в продуктах дизайна	3
	Практическая часть Упражнения по обработке изображений	3
	Самостоятельная работа Подбор материала для композиции	2
Тема 2. Ретушь фото и методы коллажирования	Теоретическая часть Инструменты ретуши фото для дизайнера	2
	Практическая часть Ретушь фото в программе AliveColors Business	4
	Самостоятельная работа Подбор материала для композиции	2
Тема 3. Дизайн-концепция	Теоретическая часть Понятие дизайн-концепции, способы составления концептов для различной продукции дизайна	2
	Практическая часть Создание дизайн-концепции	4
	Самостоятельная работа Подбор материала для композиции	2
Тема 4. Основы работы в программе Figma	Теоретическая часть Разбор принципа работы и основных инструментов программы Figma	2
	Практическая часть Упражнения в программе Figma	3
	Самостоятельная работа Регистрация и установка программы Figma	2
Тема 5. Создание кнопок и иконок в программе Figma	Теоретическая часть Инструменты создания кнопок и иконок в программе Figma	2
	Практическая часть Создание набора иконок в программе Figma	6
	Самостоятельная работа Изучение и подбор референсов	2
Тема 6. Создание векторных иллюстраций в программе Figma	Теоретическая часть Инструменты создания векторных иллюстраций в программе Figma	4
	Практическая часть Создание серии векторных иллюстраций в программе Figma	8
	Самостоятельная работа Изучение и подбор референсов	2
Тема 7. Работа с изображениями в программе Figma	Теоретическая часть Инструменты работы с изображениями в программе Figma	3
	Практическая часть Упражнения на редактирование изображений в программе Figma	3
	Самостоятельная работа Подбор изображений для работы	2

Тема 8. Работа с фреймом и создание макета в программе Figma	Теоретическая часть Порядок и особенности создания дизайнерского макета в программе Figma	2
	Практическая часть Создание дизайн-концепции сайта в программе Figma	4
	Самостоятельная работа Изучение и подбор референсов	2
Тема 9. Стили и тренды в веб-дизайне	Теоретическая часть Современные стили в веб-дизайне, особенности работы с трендами	2
	Практическая часть Упражнение на подбор референсов в различных стилях	3
	Самостоятельная работа Создание эскизного макета в выбранном стиле	2
Тема 10. Развитие насмотренности, работа с референсами и поиск идей	Теоретическая часть Способы поиска идей и концепции для проекта. Особенности грамотного подбора референсов и работы с ними	2
	Практическая часть Выполнение дизайн-концепции по техническому заданию	3
	Самостоятельная работа Составление технического задания от лица заказчика	2
Тема 11. Основы веб-дизайна	Теоретическая часть Основы веб-дизайна. Продукты веб-дизайна и особенности работы веб-дизайнера	3
	Практическая часть Создание продукта веб-дизайна на выбор	9
	Самостоятельная работа Подбор материалов для практической работы	2
Тема 12. Типографика в веб-дизайне	Теоретическая часть Особенности работы с текстом и шрифтами в веб-дизайне	2
	Практическая часть Упражнения на работу с текстом	3
	Самостоятельная работа Подбор материалов для практической работы	2
Тема 13. Колористика в веб-дизайне	Теоретическая часть Особенности работы с цветом в веб-дизайне	2
	Практическая часть Упражнения на работу с цветом	4
	Самостоятельная работа Подбор материалов для практической работы	2
Тема 14. Проектная работа	Практическая часть Работа над творческим проектом Аттестация – защита проекта	30

2.3.4. Информационное обеспечение реализации программы
Программное обеспечение: AliveColors Business, Krita, Figma.

2.3.5. Контроль и оценка результатов освоения программы

Результаты обучения	Критерии оценки	Методы оценки
В результате освоения дисциплины обучающийся должен знать: – понятие дизайн-концепции и методы ее создания; – особенности работы с цветом в веб-дизайне; – особенности работы с типографикой в веб-дизайне; – этапы создания и обработки растровой графики; – этапы создания векторной графики; – функции и свойства инструментов в программах AliveColors Business, Figma; – порядок и особенности оформления дизайн-макета; – этапы и методы работы при создании своих собственных графических объектов с использованием возможностей профессиональных графических редакторов. В результате освоения дисциплины обучающийся должен уметь: – работать с цветом и цветовыми композициями, цветовым кругом Йоханнеса Иттена; – работать со шрифтами и типографикой; – составлять макеты для различных продуктов дизайна в программах AliveColors Business и Figma; – владеть на продвинутом уровне навыками работы в программах AliveColors Business и Figma; – владеть навыками работы с горячими клавишами и инструментами, оптимизирующими процесс создания макета в программах AliveColors Business и Figma; – создавать различные типы векторной графики в программе Figma; – редактировать, обрабатывать и ретушировать изображения в программе AliveColors Business; – подбирать референсы, анализировать тренды и интерпретировать техническое задание, а также подбирать оптимальное решение под задачу;	Систематизированные знания по разделам учебного предмета, а также по основным вопросам, выходящим за его пределы; использование специальной терминологии, логически правильное изложение ответов на вопросы; способность самостоятельно и творчески решать поставленные задачи; в полном объеме выполненное проектное задание.	Итоговая аттестация: презентация проекта.

– разрабатывать несколько концептуально единых решений для серии макетов или вариантов оформления продукта. – владеть методами творческого процесса дизайнеров; анализа, поиска и работы с профессиональными графическими редакторами.		
---	--	--

2.3.6. Проектная деятельность

Примерные темы проектов:

1. Создание серии векторных иллюстраций.
2. Создание серии макетов веб-баннеров.
3. Создание серии карточек товаров на маркетплейсах.
4. Создание дизайн-концепции сайта.
5. Создание дизайн-концепции мобильного приложения.

3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1. Формы занятий, планируемых по каждому разделу

- теоретическое занятие: лекция, анализ наглядных и иных материалов, дискуссия;
- практическое занятие: мастер-класс, работа над проектом (выбор темы, постановка цели, сбор материала, работа над структурой и композицией проекта в рамках задачи и идеи), презентация проекта;
- дистанционное занятие: онлайн-лекции, вебинары, мастер-классы, практические задания, проектная деятельность, самостоятельная работа с учебными материалами, дистанционные консультации и интерактивные упражнения.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: индивидуальная, фронтальная, групповая, подгрупповая.

3.2. Методы организации учебно-воспитательного процесса:

- репродуктивный метод;
- словесные методы обучения: лекция, объяснение, рассказ, чтение, беседа, диалог, консультация;
- методы практической работы;
- метод наблюдения: запись наблюдений, зарисовка, рисунки, запись звуков, голосов, сигналов, фото- и видеосъемка, проведение замеров;
- методы проблемного обучения: эвристическая беседа, постановка проблемных вопросов; объяснение основных понятий, определений, терминов, создание проблемных ситуаций, постановка проблемного вопроса; самостоятельная постановка, формулировка и решение проблемы обучающимися, поиск и отбор аргументов, фактов, доказательств и другое;
- метод игры: игры дидактические, развивающие, познавательные, подвижные, компьютерные, на развитие внимания, памяти, глазомера, воображения;
- наглядный метод обучения: картины, рисунки, плакаты, фотографии, таблицы, схемы, чертежи, графики и иные демонстрационные материалы.

4. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ 5. ПРОГРАММЫ

5.1. Материально-техническое обеспечение

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий и пр. с перечнем основного оборудования	Форма владения, пользования (собственность, оперативное управление, аренда и т. п.)
Студия 206 Персональное рабочее место для компьютерного дизайна, включающее в себя ПК и комплект специализированного ПО для обработки фото, а также работы с различной графикой, видеомонтажом и цветокоррекцией – 15 шт.; рабочая станция преподавателя – 1 шт.; мобильные рабочие станции для проведения мероприятий и выездной работы – 2 шт.; общее рабочее место, представляющее из себя специализированный стол для дизайна с ящиками и выдвижными мольбертами – 1 шт.	Оперативное управление, собственность

5.2. Обеспеченность учебными материалами, техническими и электронными средствами обучения и контроля знаний

№ п/п	Наименование	Вид	Форма доступа	Кол-во
1	Интернет-ресурсы. Статьи	Электронный	Кабинет	1 шт.
2	Мультимедийные презентации лекций	Электронный	Кабинет	1 шт.
3	Методические материалы	Электронный	Кабинет	1 шт.

4.3. Кадровое обеспечение

Преподавательский состав:

– педагог дополнительного образования студии «Дизайн».

5. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ

5.1. Виды контроля

Оценка качества рабочей программы включает в себя:

- текущий контроль успеваемости;
- промежуточная аттестация;
- итоговая аттестация.

Для текущего контроля успеваемости предусмотрены следующие формы:

- проверка домашней (самостоятельной) работы;
- проведение устных опросов.

Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного учебным процессом.

Цель текущего контроля – проверка и коррекция выполнения текущих заданий и упражнений.

Промежуточная аттестация проводится в виде контрольных заданий.

Контрольные задания могут проходить в форме тестирования, практической работы, защиты проекта и в другой форме. Контрольные задания в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих полугодие учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на изучение учебной дисциплины.

Виды и содержание контроля: устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний, защита проекта, просмотр творческих работ.

5.2. Система и критерии оценки

Объем приобретенных знаний, уровень умений и навыков должен соответствовать программным требованиям. Самостоятельные задания должны выполняться полностью и в пределах установленного срока. Индивидуальный подход к обучающемуся может выражаться в разном по сложности материале. В отдельных случаях возможно увеличение срока для выполнения самостоятельного задания.

Критерии оценки презентации итогового проекта обучающихся

Критерии	Показатели	Оценка
Соответствие заявленной тематике	– проект отражает заявленную тему, без отклонений; – все элементы (визуальные, звуковые, текстовые, программные) тематически связаны; – название и описание проекта точно передают его содержание.	3 – полное соответствие теме, проект фокусирован; 2 – частичное соответствие, тема раскрыта поверхностно; 1 – проект не имеет отношения к заявленной теме.
Актуальность использованных информационных материалов	– использованы современные источники, цифровые базы, проверенные платформы; – присутствует аналитика или обоснование выбора материалов; – информация достоверна и релевантна поставленным задачам.	3 – полное соответствие теме, проект фокусирован; 2 – частичное соответствие, тема раскрыта поверхностно; 1 – проект не имеет отношения к заявленной теме.
Полнота и образность раскрытия темы	– тема раскрыта через несколько выразительных и логически связанных аспектов; – присутствует продуманная структура, глубина анализа/разработки; – использованы визуальные, звуковые или интерактивные средства для усиления восприятия; – проект вызывает целостное впечатление.	3 – полное соответствие теме, проект фокусирован; 2 – частичное соответствие, тема раскрыта поверхностно; 1 – проект не имеет отношения к заявленной теме.
Оригинальность идеи и качество ее воплощения	– идея проекта предлагает нестандартный подход, новую точку зрения; – идея воплощена последовательно и с проработкой деталей; – использованы необычные форматы, технологии, приемы; – визуальное и/или звуковое сопровождение сделано профессионально.	3 – полное соответствие теме, проект фокусирован; 2 – частичное соответствие, тема раскрыта поверхностно; 1 – проект не имеет отношения к заявленной теме.

Креативность	– присутствуют элементы неожиданности, игровой, визуальной или смысловой новизны; – проект вызывает эмоциональный отклик, вовлекает зрителя/пользователя; – есть личностный стиль, авторский подход; – решения выбраны смело, нестандартно, но уместно.	3 – полное соответствие теме, проект фокусирован; 2 – частичное соответствие, тема раскрыта поверхностно; 1 – проект не имеет отношения к заявленной теме.
Оценка (5–15 баллов – зачет; 0–4 балла – незачет)		

6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Баренбаум, Е. Э. Дизайн персонажей. От чистого листа до ожившего рисунка. Полное руководство по разработке героев / Е. Баренбаум. – Москва : Бомбора, 2024. – 255 с.
2. Благова, Т. Ю. Теория и методология дизайна. Креативные методы дизайна : учебное пособие / Т. Ю. Благова. – 2-е изд. – Саратов : Профобразование, 2022. – 103 с.
3. Брайант, Роберт Дентон. Убейте дракона! Как писать блестящие сценарии для видеоигр / Роберт Дентон Брайант, Кит Джильо ; автор предисловия Ларри Гриб ; перевод с английского О. И. Перфильева. – Москва : Бомбора, 2023. – 256 с. – (Мировой компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).
4. Гэзеуэй, Д. Введение в дизайн игровых систем : пошаговое руководство по созданию сбалансированных игр / Дакс Гэзеуэй. – Москва : Бомбора, 2023. – 447 с. – (Мировой компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).
5. Дизайн-проектирование. Композиция, макетирование, современные концепции в искусстве : учебник / М. Е. Ёлочкин, А. Тренин, А. В. Костина [др.]. – Москва : Академия, 2023. – 157 с.
6. Ёлочкин, М. Е. Основы проектной и компьютерной графики : учебник / М. Е. Ёлочкин, О. М. Скиба, Л. Е. Малышева. – Москва : Академия, 2023. – 156 с.
7. Железняк, О. Е. Дизайн сегодня: из виртуального пространства к предметно-средовой реальности. Школа дизайна в Иркутске : монография / О. Е. Железняк. – Иркутск, 2017. – 282 с.
8. Ившин, К. С. Дизайн-проектирование : учебное пособие / К. С. Ившин, Е. В. Антипина. – 2-е изд., перераб. и доп. – Ижевск : Ин-т компьютерных исследований, 2023. – 92 с.
9. Игнатьева, О. А. Особенности проектной графики : учебное пособие / О. А. Игнатьева, Е. Н. Курочкина. – Иркутск : Изд-во ИРНИТУ, 2018. – 128 с.
10. Лауэр, Д. Основы дизайна / Д. Лауэр, С. Пентак ; перевела с английского Н. Римидан. – Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2017. – 303 с.
11. Мирошников, В. В. Дизайн-проектирование пластических качеств пространства : учебное пособие / В. В. Мирошников. – Москва : Московский художественно-промышленный институт, 2023. – 152 с.
12. Мирошников, В. В. Объемно-пространственная композиция : учебное пособие / В. В. Мирошников. – Москва : Московский художественно-промышленный институт, 2023. – 100 с.
13. Мирошникова, В. М. Теория дизайна : учебное пособие / В. М. Мирошникова. – Москва : Московский художественно-промышленный институт, 2021. – 116 с.

14. Немцова, Т. И. Компьютерная графика и web-дизайн : учебное пособие / Т. И. Немцова, Т. В. Казанкова, А. В. Шнякин. – Москва : ИД "Форум" - ИНФРА-М, 2024. – 399 с.
15. Оливарес, Э. Рисунок в графическом дизайне / Эрик Оливарес, Лия Вилаур ; перевод с испанского Т. Нестеровой. – Москва : АСТ, 2024. – 191 с. – (Лучшие уроки по рисованию для профессионалов (цветная)).
16. Пендикова, И. Графический дизайн: стилевая эволюция / И. Пендикова. – Москва : Магистр : ИНФРА-М, 2022. – 158 с.
17. Победаш, Е. В. Современные технологии в дизайне и компьютерное обеспечение дизайн-проектирования : учебное пособие / Е. В. Победаш, Н. В. Бычкова. – Иркутск : Изд-во ИРНИТУ, 2021. – 111 с.
18. Усатая, Т. В. Дизайн-проектирование : учебник : для использования в учебном процессе образовательных организаций, реализующих программы среднего профессионального образования по профессии "Графический дизайнер" / Т. В. Усатая, Л. В. Дерябина. – 2-е изд., стер. – Москва : Академия, 2023. – 284 с.