

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ТОЛЬЯТТИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ЦЕНТР ДЕТСКО – ЮНОШЕСКОГО ТУРИЗМА «ЭДЕЛЬВЕЙС»  
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ТОЛЬЯТТИ

Принято на педагогическом совете  
МБОУ ДО «Эдельвейс»  
Протокол № 2 от 10.04.2024 г

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МБОУ ДО «Эдельвейс»  
Приказ от 10.04.2024 г. № 60 - Од

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности  
**«МИР ЦИФРОВОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ»**

Возраст детей: 10-18 лет  
Срок реализации: 3 года

Авторы составители: Шабурова Э.Т.  
педагог дополнительного образования

Методическое сопровождение:  
Маслихина Г.Ю., инструктор-методист

Тольятти, 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

1	Паспорт программы	3
2	Краткая аннотация	4
3	Пояснительная записка	5
3.1	Направленность программы	6
3.2	Актуальность	6
3.3	Цель программы	6
3.4	Задачи программы	6
3.5	Адресат программы	7
3.6	Возраст обучающихся	7
3.7	Педагогическая целесообразность программы	7
3.8	Формы обучения и режим занятий	7
3.9	Прогнозируемые результаты	8
4	Первый год обучения	9
4.1	МОДУЛЬ 1. «Контурная графика»	9
4.2	Учебно-тематический план модуля «Контурная графика»	9
4.3	-Краткое содержание модуля	10
4.4	МОДУЛЬ 2. «Графика в цвете»	11
4.5	Учебно-тематический план модуля «Графика в цвете»	11
4.6	Краткое содержание модуля	12
5	Второй год обучения:	13
5.1	МОДУЛЬ 3 «Плакат»	13
5.2	Учебно-тематический план модуля «Плакат»	13
5.3	Краткое содержание модуля	14
5.4	МОДУЛЬ 4. «Дизайн»	14
5.5	Учебно-тематический план модуля «Дизайн»	15
5.6	Краткое содержание модуля	15
6	Третий год обучения:	17
6.1	МОДУЛЬ 5. «Сам-издат»	17
6.2	Учебно-тематический план модуля «Сам-издат»	18
6.3	Краткое содержание модуля	19
6.4	МОДУЛЬ 6. «Книга – Кто я?»	20
6.5	Учебно-тематический план модуля «Книга – Кто я?»	20
6.6	Краткое содержание модуля	21
7	Учебно-методическое обеспечение образовательной программы	21
8	Материально-техническое обеспечение	22
9	Список использованных источников	23

## 1. ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

2.	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир цифровой иллюстрации»
3.	Разработана	<b>Шабуровой Эльвирой Тяфиковной</b> – педагогом дополнительного образования Центра МБОУ ДО «Эдельвейс», высшей категории, художником ДПИ.
4.	Тип программы	образовательная
5.	Вид программы	адаптированная
6.	Направленность программы	имеет техническую направленность практико-ориентированного обучения с использованием современных информационных технологий
7.	Принцип освоения материала	Модульный
8.	Уровень реализации программы	Поделен на тематические разделы
9.	Форма реализации программы	Групповые, теоретические, проектные и практические занятия, тестирование, участие в конкурсах
10.	Целевые группы	Учащиеся общеобразовательных школ города Тольятти в возрасте 10-18 лет.
11.	Сроки реализации программы	3 года
12.	Цель программы	Формирование практических навыков в области цифровой и авторской иллюстрации с помощью профессиональных цифровых планшетов (бренда Huawei AGS-L09 32Gb Gr)
13.	Краткое содержание программы	Процесс обучения выстраивается по модульной системе: обучающиеся осваивают приложение для создания цифровой иллюстрации, как инструмент самовыражения, при выполнении практических работ (разработка логотипов, плакатов, сам-издатов, визуализации своих работ на разных объектах и тематической продукции); создают авторские иллюстрации на основе вручную разработанных эскизов. Особенностью программы является также предметное и метапредметное взаимодействие со многими школьными базовыми дисциплинами: изобразительное искусство, черчение, технология, информатика с целью интеграции знаний, формирования навыков и компетенций обучающихся, необходимого для расширения их познавательных, ранних профессиональных интересов, самореализации и самоопределения.

14.	Ожидаемые результаты	Приобретение навыков в программно-творческой деятельности, которые обучающиеся приобретают и развивают в процессе освоения данной образовательной программы; -работа в специальном приложении Sketchbook; -ведение проектной работы (от ручного эскиза до перевода его в электронный вариант); -приобретение опыта создания различных современных продуктов дизайна (иллюстрация, постер, коллаж, сам-издат).
-----	----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 2. КРАТКАЯ АННОТАЦИЯ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности - «Мир цифровой иллюстрации» (далее – Программа), включает в себя 6-ть тематических модулей.

Знакомство с различными видами цифрового искусства и дизайна, через формат практико-ориентированного обучения, помогают приблизиться к таким профессиям, как: дизайнер, иллюстратор, художник, цифровой художник, и т.д., что способствует воплощению собственных идей по средствам многочисленных техник с использованием современных информационных технологий в личных проектах.

Данная программа разработана с учетом интересов конкретной целевой аудитории, обучающихся среднего и старшего школьного возраста и представляет собой набор профильных тем, необходимых для технического навыка и развития талантов.

## 3. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительное образование направлено на формирование и развитие творческих способностей детей, удовлетворение их индивидуальных потребностей в интеллектуальном совершенствовании, а также на организацию их свободного времени. Дополнительное образование обеспечивает их адаптацию к жизни в обществе, профессиональную ориентацию в том или ином направлении, а также выявление и поддержку детей, проявивших выдающиеся способности (273-ФЗ, ст. 75), а также на удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов учащихся, не противоречащих законодательству РФ.

В основе создания программы дополнительного образования лежат следующие нормативно-правовые документы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (последняя редакция);
- Концепции развития дополнительного образования в РФ до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-Р);
- Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996-р);
- Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письма Министерства образования и науки РФ от 11.12.2006 N 06-1844 "О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей";
- Ми  
нистерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации»;
- Письма Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК-641/09 "О направлении методических рекомендаций";
- Письма Министерства образования и науки Самарской области № МО -16-09-01/826-ТУ от 03.09.2015;
- Приказ Министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 № 262-од «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам»;

Приказа Департамента образования администрации городского округа Тольятти от 18.11.2019 года №443-пк/3.2 "Об утверждении правил Персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе Тольятти на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам"; а также с учетом многолетнего педагогического опыта в области информационных технологий.

### **3.1 Направленность**

Дополнительная общеобразовательная, общеразвивающая программа - «Мир цифровой иллюстрации», имеет техническую направленность.

### **3.2 Актуальность программы**

обусловлена тем, что происходит сближение содержания программы с требованиями жизни. В настоящее время возникает необходимость в новых подходах к преподаванию эстетических искусств, способных решать современные задачи эстетического восприятия и развития личности в целом. Нетрадиционные технологии, являются хорошими помощниками педагога, способными воодушевить обучающихся, и помочь им найти свой способ самовыражения. Используемые на занятиях планшеты Huawei, в сочетании с удобным и доступным приложением - Sketchbook, помогут обучающимся реализовать свой творческий потенциал, развить целеустремленность и находчивость, а также почувствовать себя в роли профессионального художника иллюстратора, на примере выполненных работ.

### **3.3. Цель программы**

Формирование практических навыков в области цифровой иллюстрации с использованием ИКТ, для развития творческого и креативного мышления при проектировании и конструировании авторского дизайнерского продукта.

### **3.4 Задачи программы**

#### **Обучающие:**

- сформировать навыки работы на профессиональных цифровых планшетах (бренда Huawei AGS-L09 32Gb Gr);
- сформировать навыки и умения по созданию цифровых изображений различного уровня сложности на планшете, в приложении Sketchbook;
- Сформировать навыки работы с интерфейсом на планшете и в программе;
- закреплять и расширять знания, полученные на занятиях, через проектную деятельность;
- выработка умения планировать свою деятельность и предъявлять её результат;
- знакомить с продвинутыми знаниями в области композиции, формообразования, современного искусства;
- узнать законы цветоведения и колористики, композиции при работе на планшете;
- сформировать навыки подачи графических работ в авторском стиле;
- дать представление о разнообразии техник обработки и создания цифровой иллюстрации.

#### **Развивающие:**

- развивать познавательную активность;
- вовлекать обучающихся в поисково-познавательную деятельность;
- пробуждать интерес к профессиям в качестве цифрового художника/дизайнера;
- развитие собственного стиля в работах;
- представление результатов своей деятельности и хода работы;
- презентации в различных формах, с использованием специально подготовленный продукт проектирования (плаката, иллюстрации, чертежей, моделей, самиздат и др.);
- развивать технологическое мышление.

### **Воспитательные:**

- воспитать трудолюбие, самостоятельность, дисциплинированность, аккуратность, бережливость;
- сформировать целеустремленности, настойчивости в достижении результата;
- добиваться максимальной самостоятельности в создании творческого продукта, по принципу работы дизайн-студии.

### **3.5 Адресат программы**

Программа предназначена для подростков, желающих заниматься техническим направлением при создании авторских цифровых иллюстраций, при работе на планшете и в специальном приложении, чтобы реализовывать свои идеи, формировать собственный стиль, участвовать в профессиональных выставках и конкурсах, повышать свои навыки и знания, через проектную деятельность.

### **3.6 Возраст обучающихся**

Программа реализуется для среднего и старшего школьного возраста (10 -18 лет).

Специфика типа образовательного учреждения дополнительного образования, целей образования, контингента обучающихся и условий реализации содержания программы позволяет осуществить образовательный процесс в режиме работы с разновозрастными группами детей. Организация занятий в таких группах, прежде всего, предполагает учет индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся.

Набор детей в учебные группы – свободный, на основе предварительного собеседования и просмотра портфолио.

### **3.7 Сроки реализации программы**

Программа рассчитана на 3 года обучения, общее количество часов – 324

- количество часов в неделю – 3;

- продолжительность образовательного процесса составляет 36 учебных недель.

- Первый год обучения – 108 часов. Программа первого года обучения состоит из двух модулей:

- Модуль 1 «Контурная графика» 57 –часов

- Модуль 2 «Графика в цвете» 57 –часов

- Второй год обучения – 108 часов. Программа второго года обучения состоит из двух модулей:

- Модуль 3 «Плакат» 57 –часов

- Модуль 4 «Дизайн» 57 –часов

- Третий год обучения – 108 часов. Программа третьего года обучения состоит из двух модулей:

- Модуль 5 «Сам-издат» 57 –часов

- Модуль 6 «Книга – Кто я?» 57 –часов

### **3.8 Формы обучения и виды занятий**

Основными формами учебного процесса являются: групповые, теоретические, проектные и практические занятия, тестирование, участие в конкурсах

Режим занятий. Периодичность занятий – 2 раза в неделю.

Продолжительность занятия: 90 минут (2/1 академических часа по 45 минут)

Наполняемость учебных групп: составляет не менее 15 человек.

### **3.9 Планируемые результаты**

Теоретический блок

<b>Уровень</b>	<b>Оптимальный «3»</b>	<b>Достаточный «2»</b>	<b>Критический «1»</b>
----------------	------------------------	------------------------	------------------------

Содержание			
Обзор развития цифрового искусства в современном мире	Знает основные виды цифрового искусства, представителей разного жанра и стилей.	Знает некоторые моменты из биографии художников, дизайнеров, виды и стили и т.д.	Знает некоторые моменты из мира искусства (художников, техники, стили)
Работа с ИКТ при создании проекта	Знает и соблюдает правила работы в процессе создания проекта, алгоритм работы с планшетом и приложением, при работе с ИКТ, использует художественные приемы и их стилизации	Знает и чаще всего соблюдает правила работы с ИКТ, в процессе создания проекта, знаком с некоторыми техниками и материалами	Знает некоторые правила работы в процессе создания проекта с ИКТ, и так же немного знаком с видами материалов
Авторский стиль	Сформированное виденье своего стиля	Без проблем создает идеи, в разных вариациях, но требуется выработать устойчивое направление стиля	Существуют некоторые сложности. В процессе формирования своего стиля
Краткие сведения о материалах необходимы для работы	Знает сведения о базовых художественных материалах и их интерпретациях, при работе на планшете. Как использовать тот или иной инструмент, работа интерфейса.	Знаком в общих чертах с базовыми художественными материалами и их вариациями при работе за планшетом. Имеется небольшой опыт работы с цифровыми технологиями	Знает краткие сведения базовых художественных материалах, сложно проводить самостоятельную работу на каждом этапе, при работе за планшетом.

К числу планируемых результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы отнесены:

**Личностные результаты:**

- реализация художественного навыка в виде самосовершенствовании на занятиях;
- сформированность основных художественных знаний, креативного мышления, приобретение опыта работы по примеру дизайнера цифровой иллюстрации;
- сформированность основ предпрофессиональных умений при создании цифровой иллюстрации;
- умение разрабатывать персонажа, сюжет в качестве целостного проекта.

**Метапредметные результаты:**

- освоенные обучающимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);
- владение навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач;
- умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

**Регулятивные:**

- владеть навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения;
- способность привлекать знания из других образовательных областей, что способствует повышению общекультурного уровня и становлению метапредметного образования;
- способность увидеть знакомое явление с неожиданной стороны, что, в свою очередь, способствует формированию научно-исследовательских способностей;

#### **Коммуникативные:**

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать свою позицию;
- приходить к общему решению в совместной работе (сотрудничать с одноклассниками);
- формирование «гибких навыков»;
- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

#### **Предметные результаты.**

Модульный принцип построения программы предполагает описание предметных результатов в каждом конкретном модуле.

**Предметными результатами** освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- представлять свои художественные работы, в качестве готового дизайн-продукта, для участия в выставках и конкурсах;
- демонстрировать свои креативные решения в материале, при работе за планшетами;
- бережно обращаться с материалами и оборудованием;

## **4. ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ**

### **УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ**

№ п/п	наименование раздела и темы программы	Всего, ч	В том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
2	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
3	Модуль 1 «Контурная графика»	51	8	43
4	Модуль 2 «Графика в цвете»	51	8	43
5	Работа по конкурсам	2	1	1
6	Итоговая выставка	2	1	1
7	ВСЕГО, ч	<b>108</b>	<b>20</b>	<b>88</b>

#### **4.1 Модуль 1 «Контурная графика»**

**Цель двух модулей:** Ознакомить обучающихся с интерфейсом планшета Huawei и работе в приложении Sketchbook, в виде базового навыка иллюстрирования, через контурный рисунок с последующим навыком выкраски созданных изображений, как способ совершенствования личного стиля в графических иллюстрациях.

#### **Задачи:**

#### Обучающие:

- изучить интерфейс планшета Huawei и приложения Sketchbook ;

- освоить технологические знания проектирования и художественных приемов в виде контурного рисунка;
- овладеть практическими навыками и приёмами иллюстрирования по заданной теме;
- познакомить с основными законами композиции иллюстрации в графике;
- формировать художественно-образное мышление;
- формировать практические навыки работы в различных видах иллюстрации и изобразительного творчества;

Развивающие:

- развитие общих познавательных способностей (памяти, внимания, мышления).
- формирование личного стиля.

Воспитательные:

- подготовка к будущей профессии художника, дизайнера.

Предметные ожидаемые результаты:

Обучающийся должен знать:

- процесс работы за планшетом и в приложении.

Обучающийся должен уметь:

- свободно разрабатывать сюжет, согласно выбранной стилистике и любимых материалов в приложении на планшете.

Обучающийся должен приобрести навык:

- планомерной работы по текущей теме, в виде анализа идеи, в формате готового продукта за работой на планшете.

Промежуточный контроль предусмотрен 1 раза в год, с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

- выполнение тестовых заданий;
- игровые формы;
- творческий показ;
- творческие показы в конце года;
- анализ участия коллектива и каждого обучающегося в конкурсах.

## 4.2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### Модуль 1 «Контурная графика»

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего, ч	В том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие. Обзор плана работы.	0,5	0,5	-
2	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	0,5	0,5	-
3	Модуль 1 «Контурная графика»	51	8	43
4	Знакомство с планшетом и программой. Что такое растровая графика?	3	1	2
5	Контур. Простые фигуры	12	2	10
6	Контур. Персонажи-стикеры	12	2	10
7	Контур. Символ года	12	2	10
8	Контур. Минимализм. Открытка к праздникам	12	2	10
9	Работа по конкурсам	1	0,5	0,5
10	Итоговая выставка	1	0,5	0,5
11	ВСЕГО, ч	54	10	44

### 4.3 Краткое содержание модуля

Тема 1. Вводное занятие. Т/б. Обзор плана работы по текущему модулю.

Теория: Введение в образовательную программу.

Практика: Диагностика. Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе за планшетами.

Практика: демонстрация приборов и материалов, беседа.

Тема 3. Особенности растровой графики, основные инструменты, создание иллюстрации.

Теория: знакомство с интерфейсом планшета и программы

Практика: отработка «горячих клавиш»/ касаний стилусом/рисование/стирание/отмена и возвращение операции.

Тема 4. Контур. Простые фигуры

Теория: Закрепление темы по видам и формам простых фигур, схематическое изображение от руки, рисование их сразу на планшете, без черновика.

Практика: Серия занятий, для отработки навыка построения фигур в растровой графике, разными «кистями».

Тема 5 . Контур. Персонажи-стикеры

Теория: Что такое стикеры. Какие персонажи популярны, виды эмоций.

Практика: Серия занятий, для отработки навыка отрисовки персонажей в растровой графике, разными «кистями».

Тема 6. Контур. Символ года

Теория: Какой символ года, его вариации образов на примере работ разных художников цифрового искусства.

Практика: Серия занятий, для отработки навыка отрисовки иллюстраций в растровой графике, разными «кистями».

Тема 7. Контур. Минимализм. Открытка к праздникам

Теория: Что такое минимализм? Примеры работ художников.

Практика: Серия занятий, по созданию иллюстрации в растровой графике, разными «кистями».

Тема 8. Работа по конкурсам

Теория: Знакомство с положением конкурса. Обзор информации по текущей тематике.

Практика: Создание иллюстрации по заданной тематике. Подбор необходимых художественных материалов. Согласно условиям конкурса.

Тема 9. Итоговая выставка.

Теория: Обсуждение раскладки экспозиции для просмотра.

Практика: Оформление в паспорту.

### 4.4 Модуль 2 «Графика в цвете»

#### 4.3 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего, ч	В том числе	
			теория	практика

1	Вводное занятие. Обзор плана работы.	0,5	0,5	-
2	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	0,5	0,5	-
3	Модуль 2 «Графика в цвете»	51	8	43
4	Знакомство с планшетом и программой. Что такое растровая графика?	3	1	2
5	Цвет . Простые фигуры	12	2	10
6	Цвет. Персонажи-стикеры	12	2	10
7	Цвет. Символ года	12	2	10
8	Цвет Минимализм. Открытка к праздникам	12	2	10
9	Работа по конкурсам	1	0,5	0,5
10	Итоговая выставка	1	0,5	0,5
11	ВСЕГО, ч	54	<b>10</b>	<b>44</b>

#### 4.6 Краткое содержание модуля

Тема 1. Вводное занятие. Т/б. Обзор плана работы по текущему модулю.

Теория: Введение в образовательную программу.

Практика: Диагностика. Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе за планшетами.

Практика: демонстрация приборов и материалов, беседа.

Тема 3. Особенности растровой графики, основные инструменты, создание иллюстрации.

Теория: Что такое растровая графика? Какими инструментами пользуются дизайнеры.

Практика: знакомство с интерфейсом планшета и программы по работе с выкраской.

Тема 4. Цвет. Простые фигуры

Теория: Закрепление материала, на основе ранее выполненных контурных работ, требуется их выкрасить.

Практика: Серия занятий, для отработки выкраски фигур в растровой графике, разными «кистями».

Тема 5 . Цвет. Персонажи-стикеры

Теория: Закрепление материала, на основе ранее выполненных контурных работ, требуется их выкрасить.

Практика: Серия занятий, выкраски персонажей в растровой графике, разными «кистями».

Тема 6. Цвет. Символ года

Теория: Закрепление материала, на основе ранее выполненных контурных работ, требуется их выкрасить.

Практика: Серия занятий, для выкраски иллюстраций в растровой графике, разными «кистями».

Тема 7. Цвет. Минимализм. Открытка к праздникам

Теория: Что такое минимализм в цвете?

Практика: Серия занятий, выкраске иллюстрации в растровой графике, разными «кистями».

Тема 8. Работа по конкурсам

Теория: Знакомство с положением конкурса. Обзор информации по текущей тематике.

Практика: Создание иллюстрации по заданной тематике. Подбор необходимых художественных материалов. Согласно условиям конкурса.

Тема 9. Итоговая выставка.

Теория: Обсуждение раскладки экспозиции для просмотра.

Практика: Оформление в паспорту.

## 5.ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

### 5.1 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего, ч	В том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
2	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
3	Модуль 3 «Плакат»	51	8	43
4	Модуль 4 «Дизайн»	51	8	43
5	Работа по конкурсам	2	1	1
6	Итоговая выставка	2	1	1
7	ВСЕГО, ч	<b>108</b>	<b>20</b>	<b>88</b>

#### 5.2 Модуль 3 «Плакат»

**Цель:** Формирование знаний обучающихся с использованием темы создания плаката, на планшетах Huawei и приложения Sketchbook, как визуальным способом сообщения той или иной идеи.

**Задачи:**

Обучающие:

- Закрепить изучение интерфейса планшета Huawei и приложения Sketchbook;
- освоить технологические знания проектирования и художественных приемов создания плаката;
- овладеть практическими навыками и приёмами иллюстрирования по заданной теме;
- познакомить с основными законами композиции иллюстрации при создании плаката;
- формировать художественно-образное мышление;
- формировать практические навыки работы в различных видах иллюстрации и изобразительного творчества;

Развивающие:

- развитие общих познавательных способностей (памяти, внимания, мышления).
- формирование личного стиля.

Воспитательные:

- подготовка к будущей профессии художника, дизайнера.

Предметные ожидаемые результаты:

Обучающийся должен знать:

- процесс работы за планшетом и в приложении.

Обучающийся должен уметь:

- свободно разрабатывать сюжет, согласно выбранной стилистике и любимым материалов в приложении на планшете.

Обучающийся должен приобрести навык:

- планомерной работы по текущей теме, в виде анализа идеи, в формате готового продукта за работой на планшете.

Промежуточный контроль предусмотрен 1 раза в год, с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

- выполнение тестовых заданий;
- игровые формы;
- творческий показ;
- творческие показы в конце года;
- анализ участия коллектива и каждого обучающегося в конкурсах.

### 5.3 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН Модуль 3 «Плакат»

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего, ч	В том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие. Обзор плана работы.	0,5	0,5	-
2	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	0,5	0,5	-
3	Модуль 3 «Плакат»	51	8	43
4	Знакомство с видами плакатов, для чего они? Что такое визуальная форма общения?	3	1	2
5	Плакат из простых фигур. Понятие компоновки идеи.	12	2	10
6	Плакат с персонажами. Идея.	12	2	10
7	Плакат к новому году. Идея	12	2	10
8	Плакат для интерьера. Минимализм	12	2	10
9	Работа по конкурсам	1	0,5	0,5
10	Итоговая выставка	1	0,5	0,5
11	ВСЕГО, ч	54	<b>10</b>	<b>44</b>

#### Содержание программы Модуль 3 «Плакат»

Тема 1. Вводное занятие. Т/б. Обзор плана работы по текущему модулю.

Теория: Введение в образовательную программу.

Практика: Диагностика. Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе за планшетами.

Практика: демонстрация приборов и материалов, беседа.

Тема 3. Знакомство с видами плакатов, для чего они? Что такое визуальная форма общения?

Теория: знакомство с визуальным видом искусства. Примеры, Работы художников.

Практика: беседа/обсуждение /викторина по текущей теме.

Тема 4. Плакат из простых фигур. Понятие компоновки идеи.

Теория: Отрисовка эскиза в ручную, схематичная выкраска художественными материалами.

Практика: Серия занятий, для отработки навыка создания плаката в растровой графике, разными «кистями».

Тема 5 . Плакат с персонажами. Идея.

Теория: Отрисовка эскиза в ручную, схематичная выкраска художественными материалами.

Практика: Серия занятий, для отработки навыка создания плаката в растровой графике, разными «кистями».

Тема 6. Плакат к новому году. Идея.

Теория: Отрисовка эскиза в ручную, схематичная выкраска художественными материалами.

Практика: Серия занятий, для создания плаката в растровой графике, разными «кистями».

Тема 7. Плакат для интерьера. Минимализм

Теория: Что такое минимализм в визуальном искусстве?

Практика: Серия занятий, по созданию создания минималистичного плаката в растровой графике, разными «кистями».

Тема 8. Работа по конкурсам

Теория: Знакомство с положением конкурса. Обзор информации по текущей тематике.

Практика: Создание иллюстрации по заданной тематике. Подбор необходимых художественных материалов. Согласно условиям конкурса.

Тема 9. Итоговая выставка.

Теория: Обсуждение раскладки экспозиции для просмотра.

Практика: Оформление в паспорту.

#### 5.4 Модуль 4 «Дизайн»

**Цель:** Формирование знаний обучающихся основам дизайна разного направления, на основе работ знаменитых художников, дизайнеров, модельеров. Дальнейшее совершенствование личного стиля в формате работы дизайн-студии на планшетах Huawei и приложения Sketchbook.

**Задачи:**

Обучающие:

- Закрепить изучение интерфейса планшета Huawei и приложения Sketchbook ;
- изучить основные виды дизайна;
- овладеть практическими навыками и приёмами иллюстрирования по заданной теме;
- освоить технологические знания проектирования в дизайне;
- формировать художественно-образное мышление;
- формировать практические навыки работы в различных видах иллюстрации и изобразительного творчества;

Развивающие:

- развить общие познавательные способности (памяти, внимания, мышления).
- развивать формирование личного стиля.

Воспитательные:

- воспитать интерес к будущей профессии художника, дизайнера.

Предметные ожидаемые результаты:

Обучающийся должен знать:

- процесс работы за планшетом и в приложении;
- факты истории развития дизайна и его основные виды.

Обучающийся должен уметь:

- свободно разрабатывать проект, согласно выбранной стилистике и любимым материалов в приложении на планшете.

Обучающийся должен приобрести навык:

- планомерной работы по текущей теме, в виде анализа идеи, в формате готового продукта за работой на планшете.

Промежуточный контроль предусмотрен 1 раза в год, с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

- выполнение тестовых заданий;
- игровые формы;
- творческий показ;
- творческие показы в конце года;
- анализ участия коллектива и каждого обучающегося в конкурсах.

## 5.5 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### Модуль 4 «Дизайн»

п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего, ч	В том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие. Обзор плана работы.	0,5	0,5	-
2	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	0,5	0,5	-
3	Модуль 4 «Дизайн»	51	8	43
4	Знакомство с видами дизайна, для чего нужен дизайн? Кто такой дизайнер?	3	1	2
5	Дизайн футболки. Понятие компоновки идеи.	12	2	10
6	Дизайн бытовой утвари на выбор.	12	2	10
7	Дизайн календаря к НГ	12	2	10
8	Минималистичный дизайн упаковки для еды на выбор.	12	2	10
9	Работа по конкурсам	1	0,5	0,5
10	Итоговая выставка	1	0,5	0,5
11	ВСЕГО, ч	<b>54</b>	<b>10</b>	<b>44</b>

### 5.6 Содержание программы

#### Модуль 4 «Дизайн»

Тема 1. Вводное занятие. Т/б. Обзор плана работы по текущему модулю.

Теория. Введение в образовательную программу.

Практика: Диагностика. Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе за планшетами.

Практика: демонстрация приборов и материалов, беседа.

Тема 3. Виды дизайна, для чего они нужны? Кто такой дизайнер?

Теория: знакомство с видами дизайна. Примеры работ известных дизайнеров.

Практика: обсуждение темы, викторина.

Тема 4. Дизайн футболки. Понятие компоновки идеи.

Теория: Знакомство с вариациями дизайна одежды. Сосредоточение внимания на современном варианте – футболке.

Практика: Серия занятий, для создания дизайна футболки в растровой графике, на планшете разными «кистями».

Тема 5 . Дизайн бытовой утвари на выбор.

Теория: Знакомство с разными видами и применением и нестандартным бытовой утвари, для развития воображения.

Практика: Серия занятий, для создания дизайна одного из видов бытовой утвари в растровой графике, разными «кистями».

Тема 6. Дизайн календаря к НГ

Теория: Виды и примеры дизайна подобного рода календарей.

Практика: Серия занятий, для создания дизайна в растровой графике, разными «кистями».

Тема 7. Минималистичный дизайн упаковки для еды на выбор.

Теория: Что такое минимализм в дизайне еды?

Практика: Серия занятий, по созданию минималистичного дизайна упаковки в растровой графике, разными «кистями».

Тема 8. Работа по конкурсам

Теория: Знакомство с положением конкурса. Обзор информации по текущей тематике.

Практика: Создание иллюстрации по заданной тематике. Подбор необходимых художественных материалов. Согласно условиям конкурса.

Тема 9. Итоговая выставка.

Теория: Обсуждение раскладки экспозиции для просмотра.

Практика: Оформление в паспорту.

## 6. ТРЕТИЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

### УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ТРЕТЬЕГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего, ч	В том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
2	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
3	Модуль 5 «Сам-издат.»	51	8	43
4	Модуль 6 ««Книга -Кто я?»»	51	8	43
5	Работа по конкурсам	2	1	1
6	Итоговая выставка	2	1	1
7	ВСЕГО, ч	108	<b>20</b>	<b>88</b>

#### 6.1 Модуль 5 «Сам-издат»

**Цель:** Формирование знаний обучающихся основам дизайна и разработки Книги «Сам-издат», в виде сказки/комикса, как способ совершенствования личного стиля в формате работы дизайн-студии на планшетах Huawei и приложения Sketchbook.

## **Задачи:**

### Обучающие:

- Закрепить изучение интерфейса планшета Huawei и приложения Sketchbook ;
- изучить основные виды «самиздат»;
- овладеть практическими навыками и приёмами иллюстрирования по заданной теме;
- освоить технологические знания проектирования в дизайне;
- формировать художественно-образное мышление;
- формировать практические навыки работы в различных видах иллюстрации и изобразительного творчества;

### Развивающие:

- развитие общих познавательных способностей (памяти, внимания, мышления).
- формирование личного стиля.

### Воспитательные:

- подготовка к будущей профессии художника, дизайнера.

Предметные ожидаемые результаты:

### Обучающийся должен знать:

- процесс работы за планшетом и в приложении;
- факты истории развития дизайна и его основные виды.

### Обучающийся должен уметь:

- свободно разрабатывать проект, согласно выбранной стилистике и любимых материалов в приложении на планшете.

### Обучающийся должен приобрести навык:

- планомерной работы по текущей теме, в виде анализа идеи, в формате готового продукта за работой на планшете.

Промежуточный контроль предусмотрен 1 раза в год, с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

- выполнение тестовых заданий;
- игровые формы;
- творческий показ;
- творческие показы в конце года;
- анализ участия коллектива и каждого обучающегося в конкурсах.

## **6.2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН**

### **Модуль 5 «Сам-издат»**

п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего, ч	В том числе	
			теория	практика
	Вводное занятие. Обзор плана работы.	0,5	0,5	-
	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	0,5	0,5	-
	Модуль 5 «Сам-издат»	51	8	43
	Знакомство с видами «Сам-издат», для чего нужны, кто придумал?	7	2	5
	Полноценная проработка сюжета, идеи «Сам-издат»/ отрисовка вручную	22	3	19
	Полноценная проработка сюжета, идеи	22	3	19

	«Сам-издат»/ отрисовка на планшете			
	Работа по конкурсам	1	0,5	0,5
	Итоговая выставка	1	0,5	0,5
	ВСЕГО, ч	<b>54</b>	<b>10</b>	<b>44</b>

### 6.3 Краткое содержание модуля

Тема 1. Вводное занятие. Т/б. Обзор плана работы по текущему модулю.

Теория: Введение в образовательную программу.

Практика: Диагностика. Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе за планшетами.

Практика: демонстрация приборов и материалов, беседа.

Тема 3. Знакомство с видами «Сам-издат», для чего нужны, кто придумал?

Теория: знакомство с видами. Примеры работ известных дизайнеров.

Практика: обсуждение/закрепление темы.

Тема 4. Полноценная проработка сюжета, идеи «Сам-издат»/ отрисовка вручную.

Теория: Серия занятий, для создания «Сам-издат».

Практика: разработка идеи от эскиза до контурного изображения вручную, от 3х-10 страниц, в зависимости от сложности изображения.

Тема 5 . Полноценная проработка сюжета, идеи «Сам-издат»/ отрисовка на планшете.

Теория: Серия занятий, для создания «Сам-издат».

Практика: Отрисовка контурного изображения, а затем выкраска на планшете в приложении, от 3х-10 страниц, в зависимости от сложности изображения.

Тема 6. Работа по конкурсам

Теория: Знакомство с положением конкурса. Обзор информации по текущей тематике.

Практика: Создание иллюстрации по заданной тематике. Подбор необходимых художественных материалов. Согласно условиям конкурса.

Тема 7. Итоговая выставка.

Теория: Обсуждение раскладки экспозиции для просмотра.

Практика: Оформление в паспорту.

### 6.4 Модуль 6 «Книга – Кто я?»

**Цель:** Формирование знаний обучающихся основам дизайна и разработки книги «кто я?» на планшетах Huawei и приложения Sketchbook., в качестве проиллюстрированного рассказа о себе, своих увлечениях, как способ совершенствования личного стиля, а также возможность для самоопределения будущей профессии.

**Задачи:**

Обучающие:

- Закрепить изучение интерфейса планшета Huawei и приложения Sketchbook ;
- изучить вариации подобных изданий, в формате книги-самоопределения, с элементами арт-терапии;
- овладеть практическими навыками и приёмами иллюстрирования по заданной теме;

- формировать художественно-образное мышление;
- формировать практические навыки работы в различных видах иллюстрации и изобразительного творчества;

Развивающие:

- развитие общих познавательных способностей (памяти, внимания, мышления).
- формирование личного стиля, выделения личных сильных качеств, для будущего самоопределения профессии;

Воспитательные:

- подготовка к будущей профессии художника, дизайнера.

Предметные ожидаемые результаты:

Обучающийся должен знать:

- процесс работы за планшетом и в приложении;

Обучающийся должен уметь:

- свободно разрабатывать проект, согласно выбранной стилистике и любимых материалов в приложении на планшете.

Обучающийся должен приобрести навык:

- планомерной работы по текущей теме, в виде анализа идеи, в формате готового продукта за работой на планшете.

Промежуточный контроль предусмотрен 1 раза в год, с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

- выполнение тестовых заданий;
- игровые формы;
- творческий показ;
- творческие показы в конце года;
- анализ участия коллектива и каждого обучающегося в конкурсах.

## 6.5 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

### Модуль 6 «Книга – Кто я?»

п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего, ч	В том числе	
			теория	практика
1	Вводное занятие. Обзор плана работы.	0,5	0,5	-
2	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	0,5	0,5	-
3	Модуль 6 «Книга – Кто я?»	51	8	43
4	Знакомство с видами арт-терапии, через иллюстрацию, как способ для самоопределения будущей профессии.	7	2	5
5	Полноценная проработка сюжета, идеи «Книга – Кто я?»/ отрисовка вручную	22	3	19
6	Полноценная проработка сюжета, идеи «Книга – Кто я?»/ отрисовка на планшете	22	3	19
7	Работа по конкурсам	1	0,5	0,5
8	Итоговая выставка	1	0,5	0,5
9	ВСЕГО, ч	54	10	44

## 6.6 Краткое содержание модуля

Тема 1. Вводное занятие. Т/б. Обзор плана работы по текущему модулю.

Теория: Введение в образовательную программу.

Практика: Диагностика. Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе за планшетами.

Практика: демонстрация приборов и материалов, беседа.

Тема 3. Знакомство с видами арт-терапии, через иллюстрацию, как способ для самоопределения будущей профессии.

Теория: знакомство с видами. Примеры работ известных дизайнеров.

Практика: обсуждение/выбор близких тем, увлечений каждым обучающимся, фиксирование рефлексии текстом, для дальнейшего использования.

Тема 4. Полноценная проработка сюжета, идеи «Книга – Кто я?»/ отрисовка вручную

Теория: Серия занятий, для создания «Книга – Кто я?»

Практика: разработка идеи от эскиза до контурного изображения вручную, от 3х-10 страниц, в зависимости от сложности изображения.

Тема 5 Серия занятий, для создания «Книга – Кто я?»/ отрисовка на планшете.

Теория: Серия занятий, для создания «Сам-издат».

Практика: Отрисовка контурного изображения, а затем выкраска на планшете в приложении, от 3х-10 страниц, в зависимости от сложности изображения.

Тема 6. Работа по конкурсам

Теория: Знакомство с положением конкурса. Обзор информации по текущей тематике.

Практика: Создание иллюстрации по заданной тематике. Подбор необходимых художественных материалов. Согласно условиям конкурса.

Тема 7. Итоговая выставка.

Теория: Обсуждение раскладки экспозиции для просмотра.

Практика: Оформление в паспорту.

## 7.МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для успешной реализации программы и более полного освоения объема знаний, умений и навыков необходимо:

- образовательная программа, учебно-тематический план, пособия по проведению контрольных мероприятий, руководства по выполнению и задания для самостоятельных теоретических и практических работ, тематические презентации, для образовательного процесса.

### **Организационное обеспечение:**

- набор обучающихся;
- взаимодействие со школой, родителями, СМИ;
- заключение договоров с образовательными учреждениями города о проведении на базе школ занятий по творческой деятельности;
- первичная диагностика.

### **Методическое обеспечение:**

- программирование деятельности;

- отбор педагогически целесообразных форм работы с детьми и подростками;
- формирование пакета диагностических методик;
- разработка учебно-дидактических материалов;
- комплектование методической копилки, специальной литературы.

**Мотивационное обеспечение:**

- использование современных нетрадиционных форм работы с подростками, методов стимулирования активности и творчества;
- наличие атрибутики;
- применение системы поощрения;

**Информационное обеспечение:**

- сбор и анализ информации о деятельности;
- информирование общественности о результатах работы;
- взаимодействие со средствами массовой информации.

**8.МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:**

п/п	Наименование оборудования	Количество	Состояние
1	Проектор	111	отличное
2	Планшет	4	отличное
3	Стилуc	4	хорошее
4	Интернет связь	1	устанавливается
5	Ноутбук	1	Имеется личный у педагога
6	Свет напольный	1	Имеется личный у педагога

**Наглядные и дидактические пособия:**

- для оформления работ наличие картинок, шаблонов и схем по различным темам;
- тематические презентации фотоальбомы
- сборник тематических словарных слов по художественному творчеству;
- таблицы, схемы, иллюстрации.

## 9. СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

### Литература для обучающихся

1. Бурлаков М. Photoshop 6, ImageReady 3 Справочник. - СПб. Издательство Питер, 2001 – 384 с.
2. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop: Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2009 – 254 с.

### Литература для родителей

1. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп.- М.: Европа, 2009.
2. Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека.- М.: «Издательство Гном и Д», 2011 – 134 с.
3. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2013 – 234 с.
4. Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна.- Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2014 -342 с.
5. Оксфордская иллюстрированная энциклопедия. В 9-ти т. Т. 5. Искусство. // Ред. Норвич Д.Д. М. ИНФРА М.: Весь мир, 2010 – 98 с.
6. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М.: «Издательство Астрель», 2005

### Литература для педагога

1. Бионика для дизайнеров: учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Черныйчук. - 2-е изд., испр. и доп. - М. : Издательство Юрайт, 2018. - 232 с.
2. Жданов, Н. В. Промышленный дизайн: бионика : учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, В. В. Павлюк, А. В. Скворцов. - 2-е изд., испр., и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2018. - 121 с.
3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина.- 2-е изд., испр. и доп. - М. : Издательство Юрайт, 2019. - 181 с.
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учеб. Пособие для СПО / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. - 2-е изд., перераб. и доп. - М. : Издательство Юрайт, 2019. - 183 с
5. Павловская, Е. Э. Графический дизайн. Выпускная квалификационная работа: учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры / Е. Э. Павловская, П. Г. Ковалев. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 227 с.
6. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учеб. пособие для СПО / М. В. Панкина, С. В. Захарова. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2017. - 197 с.
7. Панкина, М. В. Экологический дизайн : учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры / М. В. Панкина, С. В. Захарова. - 2-е изд., испр. и доп.- М. : Издательство Юрайт, 2019. - 197 с.
8. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под ред. А. Н. Лаврентьева. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 208 с
9. Шокорова, Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве / Л. В. Шокорова. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 74 с.

### Электронные ресурсы

1. Зудина Е. А. Стилиевые тенденции в современном дизайне web-среды // Архитектон. – 2008. - № 22 ; То же [Электронный ресурс]. - URL : [http://archvuz.ru/numbers/2008\\_2/des2](http://archvuz.ru/numbers/2008_2/des2)

2. Тенденции виртуального дизайна 2010 года [Электронный ресурс] // Webассистент: [сайт]. – СПб., 2007-2012. - URL: <http://www.webassistant.ru/tendencii-virtualnogo-dizajna-2010-goda/>
3. Чарли Б. Джонсон Минимализм - направление в дизайне или мы просто обленились? [Электронный ресурс] // Logodesigner: [сайт]. -[Б.м.], 2003 - 2012. - URL : <http://logodesigner.ru/article/416.htm>
4. Буткевич Л.М. История орнамента: учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений, обучающихся по специальности 030800 «Изобразительное искусство». - М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2005. - 267с.  
Сборник «Программы дополнительного художественного образования детей». М.:
5. Герчук Ю. Я. Что такое орнамент? Структура и смысл орнаментального образа. - М.: Галарт, 1998. - 328с.
6. Григорьева Т. Г., Линская Л. В., Усольцева Т. П. Основы конструктивного общения. Методическое пособие для преподавателей. Новосибирск: Изд - Новосиб. университета; М.: Совершенство, 1997. - 171 с.