

Министерство культуры Воронежской области  
Автономное учреждение дополнительного образования  
Воронежской области «Центр креативных индустрий»

ПРИНЯТО

УТВЕРЖДЕНО

На методическом совете АУ ДО ВО  
«Центр креативных индустрий»  
протокол от «01» сентября 2025 г. № 2

Приказом АУ ДО ВО  
«Центр креативных индустрий»  
от «01» сентября 2025 г. № 95-ШК

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
«Креативные индустрии»**

Рабочая программа дисциплины  
«Дизайн»

Возраст обучающихся: 12-17 лет  
Срок реализации: 2 года

г. Воронеж  
2025

## Пояснительная записка

**Целью программы** является развитие индивидуальных способностей, самореализация личности обучающихся на основе формирования интереса к профессии дизайнера, умений и навыков работы с разнообразной информацией, продуктами для создания фото- и видео-продукта.

### **Задачи:**

#### *Обучающие:*

– формирование базовых знаний в области направлений дизайна и умений работы в компьютерных программах (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe AfterEffects, Figma);

– знакомство с композицией, правилами сочетания элементов в графическом дизайне;

– формирование представлений о дизайн-процессе от задачи до конечного результата;

– изучение методов создания графики (иллюстрация, фотография, аналоговый коллаж);

– обучение приемам работы с текстом, шрифтами.

#### *Развивающие:*

– развитие познавательных умений (поиск и выделение необходимой информации, структурирование знаний, самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового характера);

– развитие регулятивных умений (умение ставить цели, планировать собственную деятельность и способы достижения результата, осуществлять контроль и коррекцию деятельности);

– развитие творческих способностей обучающегося, внимания, мышления, памяти, воображения, мотивации к дальнейшему изучению дисциплины, участию в проектной деятельности;

– приобщение к новому социальному опыту с использованием коллективного творчества;

– развитие индивидуальных творческих способностей в рамках исследовательской деятельности.

*Воспитательные:*

– воспитание и развитие личностных качеств: трудолюбия, ответственности, целеустремленности;

– формирование навыка ведения проекта в команде, делегирования задач;

– воспитание чувства ответственности за партнеров и за себя;

– привлечение обучающихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества.

Программа рассчитана на 2 года обучения. Объем программы 396 академических часов. Зачисление детей производится в начале учебного года после предварительной диагностики обучающегося.

В соответствии с нормами СанПин 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания», утвержденными постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2, занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 академических часа или 2 раза в неделю по 3 академических часа.

**Формы организации образовательного процесса** предполагают проведение коллективных занятий (всей группой), малыми группами (3-5 человек) и индивидуально.

**Формы проведения занятий:** лекция, комбинированное занятие, практическое занятие, игра (сюжетно ролевая, логическая), проектная и исследовательская деятельность и т. д.

**Ожидаемые результаты**

*Предметные:*

– учащийся знает процесс создания продукта дизайна, начиная с генерирования идеи и заканчивая финальным результатом;

– учащийся знает основы графического дизайна и создает различные продукты графического дизайна с использованием компьютерных программ, таких как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe AfterEffects, Figma;

– учащийся имеет навык работы со шрифтами и их созданием;

– учащийся знает основы иллюстрации и создает различные продукты иллюстрации.

*Метапредметные:*

– учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание, умеет принимать и сохранять учебную задачу;

– учащийся адекватно оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;

– учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;

– учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;

– учащийся использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);

– учащийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

*Личностные:*

– учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;

– учащийся ответственно относится к обучению;

– учащийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;

– учащийся умеет организовать самостоятельную деятельность и работать в команде;

– учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;

– учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

## Календарно-тематический план на 2025-2026 учебный год

### 1-й ГОД ОБУЧЕНИЯ понедельник, вторник, четверг по 2 ак. часа 198 часов/год

Дата	№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		Всего
			Теория	Практика	
			<b>52</b>	<b>146</b>	<b>198</b>
<b>Раздел 1. Введение в дизайн.</b>					
<b>15.09</b> <b>16.09</b> <b>18.09</b>	<b>1.1</b>	Техника безопасности. Введение в дизайн. Введение в композицию. Средства выразительности композиции: точка, линия.	2	4	6
<b>22.09</b> <b>23.09</b> <b>25.09</b>	<b>1.2</b>	Средства выразительности композиции: пятно. Организация композиции. Законы композиции.	2	4	6
<b>Итого:</b>			<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>
<b>Раздел 2. Средства гармонизации композиции.</b>					
<b>29.09</b> <b>30.09</b> <b>02.10</b>	<b>2.1</b>	Ритм, метр.	2	4	6
<b>06.10</b> <b>07.10</b> <b>09.10</b>	<b>2.2</b>	Статика, динамика.	2	4	6
<b>13.10</b> <b>14.10</b> <b>16.10</b>	<b>2.3</b>	Симметрия, асимметрия.	2	4	6
<b>20.10</b> <b>21.10</b> <b>23.10</b> <b>27.10</b> <b>28.10</b>	<b>2.4</b>	Контраст, нюанс, тождество.	2	8	10

30.10 03.11 06.11 10.11	2.5	Отношения, пропорции. Размер, масштаб.	2	6	8
<b>Итого:</b>			<b>10</b>	<b>26</b>	<b>36</b>
<b>Раздел 3. Колористика.</b>					
11.11 13.11 17.11	3.1	Характеристики цвета.	2	4	6
18.11 20.11 24.11	3.2	Цветовые схемы.	2	4	6
25.11 27.11 01.12	3.3	Контраст оттенков, симультанный контраст.	2	4	6
<b>Итого:</b>			<b>6</b>	<b>12</b>	<b>18</b>
<b>Раздел 4. Методы создания графики.</b>					
02.12 04.12 08.12	4.1	Аналоговая графика: рисунок.	2	4	6
09.12 11.12 15.12	4.2	Аналоговая графика: иллюстрация.	2	4	6
16.12		Промежуточная аттестация.	0	2	2
18.12 22.12 23.12	4.3	Аналоговая графика: абстракция, коллаж.	2	4	6
25.12 29.12 12.01 13.01 15.01	4.4	Цифровая графика: векторная графика, паттерны, градиенты.	2	8	10
19.01 20.01 22.01	4.5	Цифровая графика: векторная иллюстрация.	2	4	6

26.01 27.01 29.01	4.6	Цифровая графика: цифровой коллаж.	2	4	6
02.02 03.02 05.02 09.02 10.02 12.02	4.7	Фотография. Подбор графики в проект.	2	10	12
		<b>Итого (включая промежуточную аттестацию):</b>	<b>14</b>	<b>40</b>	<b>54</b>
<b>Раздел 5. Основы типографики.</b>					
16.02 17.02 19.02 24.02 26.02 02.03	5.1	Шрифт. Модульный шрифт, акциденция.	4	8	12
03.03 05.03 10.03	5.2	Каллиграфия. Леттеринг.	2	4	6
12.03 16.03 17.03 19.03 30.03 31.03	5.3	Верстка, подбор шрифтов.	4	8	12
02.04 06.04 07.04	5.4	Типографика как иллюстрация.	2	4	6
		<b>Итого:</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	<b>36</b>
<b>Раздел 6. Межстудийный проект.</b>					
09.04 13.04 14.04 16.04 20.04	6.1	Подготовительный этап (препродакшн). Генерация и отбор идей. Утверждение темы. Составление плана выполнения проекта.	2	16	18

21.04 23.04 27.04 28.04					
30.04 04.05 05.05 07.05 11.05 12.05	6.2	Этап производства (продакшн). Работа над проектом.	2	10	12
14.05 18.05 19.05 21.05 25.05	6.3	Этап постобработки (постпродакшн).	2	8	10
26.05	6.4	Подготовка к защите проекта. Защита проекта.	0	2	2
		<b>Итого:</b>	<b>6</b>	<b>36</b>	<b>42</b>

**1-й ГОД ОБУЧЕНИЯ**  
вторник, четверг по 3 ак. часа  
198 часов/год

Дата	№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		Всего
			Теория	Практика	
			<b>52</b>	<b>146</b>	<b>198</b>
<b>Раздел 1. Введение в дизайн.</b>					
16.09 18.09	1.1	Техника безопасности. Введение в дизайн. Введение в композицию. Средства выразительности композиции: точка, линия.	2	4	6
23.09 25.09	1.2	Средства выразительности композиции: пятно. Организация композиции. Законы композиции.	2	4	6
		<b>Итого:</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>
<b>Раздел 2. Средства гармонизации композиции.</b>					

30.09 02.10	2.1	Ритм, метр.	2	4	6
07.10 09.10	2.2	Статика, динамика.	2	4	6
14.10 16.10	2.3	Симметрия, асимметрия.	2	4	6
21.10 23.10 28.10	2.4	Контраст, нюанс, тождество.	2	7	9
30.10 06.11 11.11	2.5	Отношения, пропорции. Размер, масштаб.	2	7	9
<b>Итого:</b>			<b>10</b>	<b>26</b>	<b>36</b>
<b>Раздел 3. Колористика.</b>					
13.11 18.11	3.1	Характеристики цвета.	2	4	6
20.11 25.11	3.2	Цветовые схемы.	2	4	6
27.11 02.12	3.3	Контраст оттенков, симультанный контраст.	2	4	6
<b>Итого:</b>			<b>6</b>	<b>12</b>	<b>18</b>
<b>Раздел 4. Методы создания графики.</b>					
04.12 09.12	4.1	Аналоговая графика: рисунок.	2	4	6
11.12 16.12	4.2	Аналоговая графика: иллюстрация.	2	4	6
18.12		Промежуточная аттестация.	0	3	3
23.12 25.12	4.3	Аналоговая графика: абстракция, коллаж.	2	4	6
13.01 15.01 20.01	4.4	Цифровая графика: векторная графика, паттерны, градиенты.	2	7	9

22.01 27.01	4.5	Цифровая графика: векторная иллюстрация.	2	4	6
29.01 03.02	4.6	Цифровая графика: цифровой коллаж.	2	4	6
05.02 10.02 12.02 17.02	4.7	Фотография. Подбор графики в проект.	2	10	12
		<b>Итого (включая промежуточную аттестацию):</b>	<b>14</b>	<b>40</b>	<b>54</b>
<b>Раздел 5. Основы типографики.</b>					
19.02 24.02 26.02 03.03	5.1	Шрифт. Модульный шрифт, акциденция.	4	8	12
05.03 10.03	5.2	Каллиграфия. Леттеринг.	2	4	6
12.03 17.03 19.03 31.03	5.3	Верстка, подбор шрифтов.	4	8	12
02.04 07.04	5.4	Типографика как иллюстрация.	2	4	6
		<b>Итого:</b>	<b>12</b>	<b>24</b>	<b>36</b>
<b>Раздел 6. Межстудийный проект.</b>					
09.04 14.04 16.04 21.04 23.04 28.04	6.1	Подготовительный этап (препродакшн). Генерация и отбор идей. Утверждение темы. Составление плана выполнения проекта.	2	16	18

30.04 05.05 07.05 12.05	6.2	Этап производства (продакшн). Работа над проектом.	2	10	12
14.05 19.05 21.05	6.3	Этап постобработки (постпродакшн).	2	7	9
26.05	6.4	Подготовка к защите проекта. Защита проекта.	0	3	3
		<b>Итого:</b>	<b>6</b>	<b>36</b>	<b>42</b>

**2-й ГОД ОБУЧЕНИЯ**  
**понедельник, среда, пятница по 2 ак. часа**  
**198 часов/год**

Дата	№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		Всего
			Теория	Практика	
			37	161	198
<b>Раздел 7. Графический дизайн. Основные понятия. Повторение.</b>					
15.09 17.09 19.09	7.1	Композиция. Повторение, закрепление.	2	4	6
22.09 24.09 26.09	7.2	Цветоведение. Повторение, закрепление.	2	4	6
29.09 01.10 03.10	7.3	Основы типографики. Повторение, закрепление.	2	4	6
		<b>Итого:</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>18</b>
<b>Раздел 8. Дизайн-проекты и дизайн-процесс.</b>					
06.10 08.10 10.10	8.1	Виды проектов. Дизайн-команда.	2	4	6
13.10 15.10 17.10	8.2	Работа с брифом. Работа в команде.	2	4	6
		<b>Итого:</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>12</b>

<b>Раздел 9. Дизайн-проекты: практика.</b>					
20.10 22.10 24.10 27.10 29.10	9.1	Брендинг как большой междисциплинарный проект.	2	8	10
31.10 03.11 05.11 07.11	9.2	Бриф и исследование темы, постановка задачи.	2	6	8
10.11 12.11 14.11	9.3	Генерация идей. Способы и методы.	2	4	6
17.11 19.11 21.11	9.4	Скетчинг и отбор идей.	2	4	6
24.11 26.11 28.11 01.12 03.12 05.12	9.5	Создание графического языка будущего проекта.	2	10	12
08.12 10.12 12.12	9.6	Дизайн-система.	2	4	6
15.12		Промежуточная аттестация.	0	2	2
17.12 19.12 22.12 24.12 26.12 29.12 12.01 14.01 16.01 19.01	9.7	Айдентика.	4	16	20
21.01 23.01 26.01 28.01 30.01 02.02 04.02 06.02	9.8	Упаковка/носители/мокап.	2	16	18

<b>09.02</b>					
<b>11.02</b> <b>13.02</b> <b>16.02</b> <b>18.02</b> <b>20.02</b> <b>25.02</b> <b>27.02</b> <b>02.03</b> <b>04.03</b>	<b>9.9</b>	Анимация для проекта.	2	16	18
<b>06.03</b> <b>11.03</b> <b>13.03</b> <b>16.03</b> <b>18.03</b> <b>20.03</b> <b>30.03</b>	<b>9.10</b>	Оформление портфолио.	2	12	14
		<b>Итого (включая промежуточную аттестацию):</b>	<b>22</b>	<b>98</b>	<b>120</b>
<b>Раздел 10. Межстудийный проект.</b>					
<b>01.04</b> <b>03.04</b> <b>06.04</b> <b>08.04</b> <b>10.04</b>	<b>10.1</b>	Подготовительный этап (препродакшн). Образование команд по тематике проектов. Выбор идеи для проекта.	1	9	10
<b>13.04</b> <b>15.04</b> <b>17.04</b>	<b>10.2</b>	Подготовительный этап (препродакшн). Составление плана и графика работ проекта. Исследование темы. Поиск референсов.	1	5	6
<b>20.04</b> <b>22.04</b> <b>24.04</b> <b>27.04</b> <b>29.04</b> <b>04.05</b>	<b>10.3</b>	Этап производства (продакшн). Создание эскизов и поиск стиля для проекта.	1	11	12
<b>06.05</b> <b>08.05</b> <b>11.05</b> <b>13.05</b> <b>15.05</b>	<b>10.4</b>	Этап производства (продакшн). Создание дизайна продукта и подготовка к печати.	2	8	10
<b>18.05</b> <b>20.05</b> <b>22.05</b>	<b>10.5</b>	Этап производства (продакшн). Оформление проекта.	0	6	6

<b>25.05</b> <b>27.05</b>	<b>10.6</b>	Защита проекта. Подведение итогов.	0	4	4
		<b>Итого:</b>	<b>5</b>	<b>43</b>	<b>48</b>

## Содержание изучаемого курса

### 1-й ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название раздела, темы	Содержание
<b>Раздел 1. Введение в дизайн.</b>		
<b>1.1</b>	Техника безопасности. Введение в дизайн. Введение в композицию. Средства выразительности композиции: точка, линия.	Правила обращения с электроприборами, техника безопасности при работе с компьютером, безопасность в интернете и защита личных данных, правила поведения с оборудованием виртуальной дополненной и смешанной реальности. Знакомство с профессией, история и предпосылки возникновения. Направления современного дизайна. Знакомство с профессией на примере существующих проектов. Композиция на плоскости. Основные термины, понятия и правила работы с композицией. Точка, линия как основные средства выразительности композиции. Примеры. Практика.
<b>1.2</b>	Средства выразительности композиции: пятно. Организация композиции. Законы композиции.	Пятно как основные средства выразительности композиции. Примеры. Практика.
<b>Раздел 2. Средства гармонизации композиции.</b>		
<b>2.1</b>	Ритм, метр.	Изучение ритмических и метрических повторений. Примеры. Практика.
<b>2.2</b>	Статика, динамика.	Особенности статичных и динамичных композиций и способы их построения. Примеры. Практика.
<b>2.3</b>	Симметрия, асимметрия.	Симметрия как средство достижения единства композиции. Примеры. Практика.
<b>2.4</b>	Контраст, нюанс, тождество.	Средства композиции-контраст, нюанс и тождество. Их особенности. Примеры. Практика.
<b>2.5</b>	Отношения, пропорции. Размер, масштаб.	Выбор формата, соотношение элементов композиции внутри формата по отношению к нему и между собой. Примеры. Практика.
<b>Раздел 3. Колористика.</b>		

3.1	Характеристики цвета.	Теория цвета. Применение цветов. Психологическое восприятие цвета.
3.2	Цветовые схемы.	Цветовой круг Иттена. Комбинации цветов.
3.3	Контраст оттенков, симультанный контраст.	Виды контрастов: по цвету, светлого и тёмного, холодного и тёплого, дополнительных цветов, симультанный контраст, по насыщенности, по площади цветowych пятен.
<b>Раздел 4. Методы создания графики.</b>		
4.1	Аналоговая графика: рисунок.	Способы создания изображений на плоскости при помощи аналоговых материалов и техник: простой карандаш, тушь-перо, краски.
4.2	Аналоговая графика: иллюстрация.	Изучение техники работы и работа над собственными иллюстрациями с использованием разных подходов к графике.
4.3	Аналоговая графика: абстракция, коллаж.	Изучение техники «коллаж». Основы стилизации в графике. Визуальная метафора.
4.4	Цифровая графика: векторная графика, паттерны, градиенты.	Способы создания изображений на плоскости при помощи цифровых технологий. создание цифрового коллажа при помощи Photoshop.
4.5	Цифровая графика: векторная иллюстрация.	Работа с растром и вектором на компьютере в программах Photoshop и Illustrator.
4.6	Цифровая графика: цифровой коллаж.	Создание цифрового коллажа при помощи Photoshop.
4.7	Фотография. Подбор графики в проект.	Основы фотографии. Создание графики в проект с помощью фотографии. Изучение подходов и примеров. Практика. Предметная и абстрактная фотография. Соответствие графики идее, стилю всего проекта, взаимодействие графики с другими элементами дизайна.
<b>Раздел 5. Основы типографики.</b>		
5.1	Шрифт. Модульный шрифт, акциденция.	Краткая история шрифта. Параметры шрифтов. Виды шрифтов. Устройство шрифта. Создание собственного шрифта из модулей. Акцидентные шрифты с ярким характером. Создание собственного акцидентного шрифта.

5.2	Каллиграфия. Леттеринг.	Письмо разными инструментами как способ создания типографики в проект. Практика работы с маркером, кистью, колапеном и другими инструментами. Эксперимент. Создание надписей в проект при помощи леттеринга. Использование леттеринга в логотипах и других дизайн-проектах: обложках, плакатах, айдентике, титрах и т. д.
5.3	Верстка, подбор шрифтов.	Особенности работы с текстом в проектах. Основы работы в InDesign.
5.4	Типографика как иллюстрация.	Выразительные возможности типографики, способы использования типографики как основного выразительного инструмента для передачи идеи в проекте.
<b>Раздел 6. Межстудийный проект.</b>		
6.1	Подготовительный этап (препродакшн). Генерация и отбор идей. Утверждение темы. Составление плана выполнения проекта.	Исследование темы, постановка задачи. Распределение ролей. Защита идеи проектов. Подготовка эскизов. Изучение целей, целевой аудитории и требований.
6.2	Этап производства (продакшн). Работа над проектом.	Разработка концептуального видения проекта и создание шаблонов и макетов для дизайна. Сотрудничество с другими студиями.
6.3	Этап постобработки (постпродакшн).	Выполнение финальных корректировок, последних доработок и улучшений.
6.4	Подготовка к защите проекта. Защита проекта.	Обсуждение результатов работы над проектом. Подготовка презентации. Ретроспектива командной деятельности. Подготовка к защите проекта.

## 2-й ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название раздела, темы	Содержание
<b>Раздел 7. Графический дизайн. Основные понятия. Повторение.</b>		
7.1	Композиция. Повторение, закрепление.	Повторения главных законов композиции. Основные термины, понятия и правила работы с композицией.

7.2	Цветоведение. Повторение, закрепление.	Повторение. Цветовой круг. Психология цвета. Цветовые сочетания. Примеры. Практика.
7.3	Основы типографики. Повторение, закрепление.	Повторение и закрепление основных принципов и работы с типографикой.
<b>Раздел 8. Дизайн-проекты и дизайн-процесс.</b>		
8.1	Виды проектов. Дизайн-команда.	Просмотр и обсуждение примеров интересных дизайн-проектов от разных студий. Иерархия и формирование дизайн-команд под проект. Деловая игра.
8.2	Работа с брифом. Работа в команде.	Особенности составления брифа. Работа с брифом при разработке дизайн-проекта. Деловая игра. Особенности взаимодействия и коммуникации в дизайн-команде. Распределение задач и контроль их выполнения. Деловая игра.
<b>Раздел 9. Дизайн-проекты: практика.</b>		
9.1	Брендинг как большой междисциплинарный проект.	Изучение особенностей брендинга на примере крупных известных брендов.
9.2	Бриф и исследование темы, постановка задачи.	Работа над брифом для собственного дизайн-проекта по разработке брендинга. Выбор темы и постановка задачи.
9.3	Генерация идей. Способы и методы.	Изучение и применение разных способов генерации идей для проекта: мозговой штурм, ментальная карта, подбор ассоциаций.
9.4	Скетчинг и отбор идей.	Визуализация идей и выбор главного направления.
9.5	Создание графического языка будущего проекта.	Подбор главных элементов дизайна будущего проекта: цвет, шрифт, наличие/отсутствие графики, выбор стиля графики.
9.6	Дизайн-система.	Тестирование выбранного графического языка на примере нескольких носителей, выявление закономерностей.
9.7	Айдентика.	Разработка базовых элементов айдентики на основе выбранного графического языка. Создание логотипа.
9.8	Упаковка/носители/мокап.	Виды упаковки. Разработка упаковки и нанесение элементов дизайна на мокапы, создание 3d-визуализации упаковки. Коллаборация со студией 3D.

<b>9.9</b>	Анимация для проекта.	Анимация в брендинге: анимация логотипа, анимированные элементы в соцсетях и другие способы применения анимации. Создание анимации для проекта.
<b>9.10</b>	Оформление портфолио.	Оформление портфолио.
<b>Раздел 10. Межстудийный проект.</b>		
<b>10.1</b>	Подготовительный этап (препродакшн). Образование команд по тематике проектов. Выбор идеи для проекта.	Распределение ролей и обязанностей в команде. Работа над идеей проекта. Выбор лучшей идеи. Создание Брифа. Поиск референсов.
<b>10.2</b>	Подготовительный этап (препродакшн). Составление плана и графика работ проекта. Исследование темы. Поиск референсов.	Постановка целей и задач для реализации проекта. Определение сроков выполнения проекта. Распределение задач проекта среди учащихся. Исследование и анализ выбранной темы. Создание мудборда и поиск референсов для проекта.
<b>10.3</b>	Этап производства (продакшн). Создание эскизов и поиск стиля для проекта.	Определение со стилем проекта, через различные графические подачи от учеников. Создание логотипа, иллюстраций, подбор шрифтов и колористического решения для проекта.
<b>10.4</b>	Этап производства (продакшн). Создание дизайна продукта и подготовка к печати.	Проработка дизайна для всех носителей. Создание мокапов. Подготовка к печати необходимой продукции.
<b>10.5</b>	Этап производства (продакшн). Оформление проекта.	Создание презентации проекта. Оформление всего материала, начиная с анализа темы и заканчивая итоговым дизайном продукта.
<b>10.6</b>	Защита проекта, подведение итогов.	Презентация проекта. Подведение итогов.

**Список литературы:**

1. Ян Уайт «Редактируем дизайном», 2008 г.;
2. Эрик Шпикерман «О шрифте», 2017 г.;
3. Пол Рэнд «Размышления о дизайне» «Искусство дизайнера», 2017 г.;
4. Виктор Папанек «Дизайн для реального мира», 2018 г.;
5. Бруно Мунари — «Искусство как ремесло» и «Дизайн как ремесло», 2014 г.;
6. Джон Пери «Искусство прокрастинации», 2017 г.;
7. Стефан Загмайстер «О красоте», 2021 г.;
8. Элен Лэптон «Дизайн как сторителлинг», 2021 г.;
9. Мария Кумова «Айдентика», 2014, «Британский дизайн», 2014 г.;
10. Александра Королькова «Живая Типографика», 2006 г.;
11. Тимоти Самара «Создавая и ломая сетку», 2005 г.;
12. Эдриан Шоннесси «Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу», 2015 г.;
13. Остин Клеон «Кради как художник», 2014 г.;
14. Евгений Арутюнов «Сложный дизайнер», 2023 г.;
15. Даррэлл Риз «Профессия художник-иллюстратор», 2015 г.;
16. Lisa Congdon «Find your artistic voice», 2019 г.;
17. Дмитрий Горельшев «Простое рисование», 2023 г.;
18. Виктор Меламед «Машинерия портрета», 2020 г.;
19. Денис Зильбер «Разговор об иллюстрации в пижаме и с чашкой кофе», 2020 г.;
20. Джессика Хиш «Про Леттеринг», 2015 г.;
21. Юрий Гордон «Книга про буквы от Аа до Яя», «О языке композиции», 2021 г.;
22. Адриан Форти «Объекты желания», 2021 г.;
23. Ральф Каплан «С помощью дизайна», 2014 г.;
24. Деян Суджич «Язык городов», 2020 г.;

25. Дэниел Брук «История городов будущего», 2016 г.;
26. Йозеф Мюллер-Брокман «Модульные системы в графическом дизайне», 2021 г.;
27. Ричард Пулин «Школа дизайна» «ШРИФТ», 2020 г.;
28. Майкл Микалко «Рисовый штурм», 2015 г.;
29. Вальтер Беньямин «Критическая жизнь», 2020 г.;
30. Артемий Лебедев «Ководство», 2008 г.;
31. Виктор Папанек «Дизайн для реального мира», 2012 г.;
32. Дон Норман «Дизайн простых вещей», 2022 г.;
33. Уитфорд Фрэнк «Баухаус», 2022 г.;
34. Эллен Луптон «Драматургия дизайна», 2022 г.