

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 2026 г. № 14

Приказом АУ ДО ВО
«Центр креативных индустрий»
от «01» сентября 2026 г. № 74-ШК

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

Рабочая программа дисциплины
«Дизайн»

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

г. Воронеж
2026

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 2026-2027 учебный год

1-й ГОД ОБУЧЕНИЯ

понедельник, среда, пятница по 2 ак. часа

198 часов/год

Дата	№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		Всего
			Теория	Практика	
			52	146	198
Раздел 1. Введение в дизайн.					
16.09 18.09 21.09	1.1	Техника безопасности. Введение в дизайн. Введение в композицию. Средства выразительности композиции: точка, линия.	2	4	6
23.09 25.09 28.09	1.2	Средства выразительности композиции: пятно. Организация композиции. Законы композиции.	2	4	6
Итого:			4	8	12
Раздел 2. Средства гармонизации композиции.					
30.09 02.10 05.10	2.1	Ритм, метр.	2	4	6
07.10 09.10 12.10	2.2	Статика, динамика.	2	4	6
14.10 16.10 19.10	2.3	Симметрия, асимметрия.	2	4	6
21.10 23.10 26.10 28.10 30.10	2.4	Контраст, нюанс, тождество.	2	8	10

02.11 06.11 09.11 11.11	2.5	Отношения, пропорции. Размер, масштаб.	2	6	8
Итого:			10	26	36
Раздел 3. Колористика.					
13.11 16.11 18.11	3.1	Характеристики цвета.	2	4	6
20.11 23.11 25.11	3.2	Цветовые схемы.	2	4	6
27.11 30.11 02.12	3.3	Контраст оттенков, симультанный контраст.	2	4	6
Итого:			6	12	18
Раздел 4. Методы создания графики.					
04.12 07.12 09.12	4.1	Аналоговая графика: рисунок.	2	4	6
11.12 14.12 16.12	4.2	Аналоговая графика: иллюстрация.	2	4	6
18.12		Промежуточная аттестация.	0	2	2
21.12 23.12 25.12	4.3	Аналоговая графика: абстракция, коллаж.	2	4	6
28.12 30.12 11.01 13.01 15.01	4.4	Цифровая графика: векторная графика, паттерны, градиенты.	2	8	10
18.01 20.01 22.01	4.5	Цифровая графика: векторная иллюстрация.	2	4	6

25.01 27.01 29.01	4.6	Цифровая графика: цифровой коллаж.	2	4	6
01.02 03.02 05.02 08.02 10.02 12.02	4.7	Фотография. Подбор графики в проект.	2	10	12
		Итого (включая промежуточную аттестацию):	14	40	54
Раздел 5. Основы типографики.					
15.02 17.02 19.02 22.02 24.02 26.02	5.1	Шрифт. Модульный шрифт, акциденция.	4	8	12
01.03 03.03 05.03	5.2	Каллиграфия. Леттеринг.	2	4	6
10.03 12.03 15.03 17.03 19.03 22.03	5.3	Верстка, подбор шрифтов.	4	8	12
24.03 26.03 05.04	5.4	Типографика как иллюстрация.	2	4	6
		Итого:	12	24	36
Раздел 6. Межстудийный проект.					
07.04 09.04 12.04 14.04 16.04	6.1	Подготовительный этап (препродакшн). Генерация и отбор идей. Утверждение темы. Составление плана выполнения проекта.	2	16	18

19.04 21.04 23.04 26.04					
28.04 30.04 03.05 05.05 07.05 12.05	6.2	Этап производства (продакшн). Работа над проектом.	2	10	12
14.05 17.05 19.05 21.05 24.05	6.3	Этап постобработки (постпродакшн).	2	8	10
26.05	6.4	Подготовка к защите проекта. Защита проекта.	0	2	2
		Итого:	6	36	42

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

Дата	№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		Всего
			Теория	Практика	
			40	158	198
Раздел 7. Графический дизайн. Основные понятия. Повторение.					
15.09 17.09 21.09	7.1	Композиция. Повторение, закрепление.	2	4	6
22.09 24.09 28.09	7.2	Цветоведение. Повторение, закрепление.	2	4	6
29.09 01.10 05.10	7.3	Основы типографики. Повторение, закрепление.	2	4	6

		Итого:	6	12	18
Раздел 8. Дизайн-проекты и дизайн-процесс.					
06.10 08.10 12.10	8.1	Виды проектов. Дизайн-команда.	2	4	6
13.10 15.10 19.10	8.2	Работа с брифом. Работа в команде.	2	4	6
		Итого:	4	8	12
Раздел 9. Дизайн-проекты: практика.					
20.10 22.10 26.10 27.10 29.10 02.11	9.1	Брендинг как большой междисциплинарный проект.	2	10	12
03.11 05.11 09.11	9.2	Бриф и исследование темы, постановка задачи.	2	4	6
10.11 12.11 16.11	9.3	Генерация идей. Способы и методы.	2	4	6
17.11 19.11 23.11	9.4	Скетчинг и отбор идей.	2	4	6
24.11 26.11 30.11 01.12 03.12 07.12	9.5	Создание графического языка будущего проекта.	2	10	12
08.12 10.12 14.12	9.6	Дизайн-система.	2	4	6
15.12		Промежуточная аттестация.	0	2	2
17.12 21.12 22.12 24.12 28.12 29.12	9.7	Айдентика.	4	14	18

11.01 12.01 14.01					
18.01 19.01 21.01 25.01 26.01 28.01 01.02 02.02 04.02	9.8	Упаковка/носители/мокап.	4	14	18
08.02 09.02 11.02 15.02 16.02 18.02 22.02 25.02 01.03	9.9	Анимация для проекта.	2	16	18
02.03 04.03 09.03 11.03 15.03 16.03 18.03 22.03	9.10	Оформление портфолио.	2	14	16
		Итого (включая промежуточную аттестацию):	24	96	120
Раздел 10. Межстудийный проект.					
23.03 25.03 05.04 06.04 08.04	10.1	Подготовительный этап (препродакшн). Образование команд по тематике проектов. Выбор идеи для проекта.	1	9	10
12.04 13.04 15.04	10.2	Подготовительный этап (препродакшн). Составление плана и графика работ проекта. Исследование темы. Поиск референсов.	1	5	6
19.04 20.04 22.04 26.04	10.3	Этап производства (продакшн). Создание эскизов и поиск стиля для проекта.	1	11	12

27.04 29.04					
03.05 04.05 06.05 11.05 13.05 17.05	10.4	Этап производства (продакшн). Создание дизайна продукта и подготовка к печати.	3	9	12
18.05 20.05 24.05	10.5	Этап производства (продакшн). Оформление проекта.	0	6	6
25.05	10.6	Защита проекта. Подведение итогов.	0	2	2
		Итого:	6	42	48

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

Дата	№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		Всего
			Теория	Практика	
			40	158	198
Раздел 7. Графический дизайн. Основные понятия. Повторение.					
15.09 17.09	7.1	Композиция. Повторение, закрепление.	2	4	6
22.09 24.09	7.2	Цветоведение. Повторение, закрепление.	2	4	6
29.09 01.10	7.3	Основы типографики. Повторение, закрепление.	2	4	6
		Итого:	6	12	18
Раздел 8. Дизайн-проекты и дизайн-процесс.					
06.10 08.10	8.1	Виды проектов. Дизайн-команда.	2	4	6
13.10 15.10	8.2	Работа с брифом. Работа в команде.	2	4	6

		Итого:	4	8	12
Раздел 9. Дизайн-проекты: практика.					
20.10 22.10 27.10 29.10	9.1	Брендинг как большой междисциплинарный проект.	2	10	12
03.11 05.11	9.2	Бриф и исследование темы, постановка задачи.	2	4	6
10.11 12.11	9.3	Генерация идей. Способы и методы.	2	4	6
17.11 19.11	9.4	Скетчинг и отбор идей.	2	4	6
24.11 26.11 01.12 03.12	9.5	Создание графического языка будущего проекта.	2	10	12
08.12 10.12	9.6	Дизайн-система.	2	4	6
15.12		Промежуточная аттестация.	0	3	3
17.12 22.12 24.12 29.12 12.01 14.01	9.7	Айдентика.	4	14	18
19.01 21.01 26.01 28.01 02.02 04.02	9.8	Упаковка/носители/мокап.	4	14	18
09.02 11.02 16.02 18.02 25.02 02.03	9.9	Анимация для проекта.	2	16	18
04.03 09.03 11.03 16.03	9.10	Оформление портфолио.	2	13	15

18.03					
		Итого (включая промежуточную аттестацию):	24	96	120
Раздел 10. Межстудийный проект.					
23.03 25.03 06.04	10.1	Подготовительный этап (препродакшн). Образование команд по тематике проектов. Выбор идеи для проекта.	1	8	9
08.04 13.04	10.2	Подготовительный этап (препродакшн). Составление плана и графика работ проекта. Исследование темы. Поиск референсов.	1	5	6
15.04 20.04 22.04 27.04	10.3	Этап производства (продакшн). Создание эскизов и поиск стиля для проекта.	1	11	12
29.04 04.05 06.05 11.05	10.4	Этап производства (продакшн). Создание дизайна продукта и подготовка к печати.	3	9	12
13.05 18.05 20.05	10.5	Этап производства (продакшн). Оформление проекта.	0	6	6
25.05	10.6	Защита проекта. Подведение итогов.	0	3	3
		Итого:	6	42	48

Содержание изучаемого курса

1-й ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Название раздела, темы	Содержание
Раздел 1. Введение в дизайн.		
1.1	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.
1.2	Средства выразительности композиции: пятно. Организация композиции. Законы композиции.	Пятно как основные средства выразительности композиции. Примеры. Практика.
Раздел 2. Средства гармонизации композиции.		
2.1	Ритм, метр.	Изучение ритмических и метрических повторений. Примеры. Практика.
2.2	Статика, динамика.	Особенности статичных и динамичных композиций и способы их построения. Примеры. Практика.
2.3	Симметрия, асимметрия.	Симметрия как средство достижения единства композиции. Примеры. Практика.
2.4	Контраст, нюанс, тождество.	Средства композиции-контраст, нюанс и тождество. Их особенности. Примеры. Практика.
2.5	Отношения, пропорции. Размер, масштаб.	Выбор формата, соотношение элементов композиции внутри формата по отношению к нему и между собой. Примеры. Практика.
Раздел 3. Колористика.		

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 цветовых пятен.
Раздел 4. Методы создания графики.		
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.
Раздел 5. Основы типографики.		
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.
5.4	Типографика как иллюстрация.	Выразительные возможности типографики, способы использования типографики как основного выразительного инструмента для передачи идеи в проекте.
Раздел 6. Межстудийный проект.		
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
Раздел 7. Графический дизайн. Основные понятия. Повторение.		
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.
Раздел 8. Дизайн-проекты и дизайн-процесс.		
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.
Раздел 9. Дизайн-проекты: практика.		
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.

9.9	Анимация для проекта.	Анимация в брендинге: анимация логотипа, анимированные элементы в соцсетях и другие способы применения анимации. Создание анимации для проекта.
9.10	Оформление портфолио.	Оформление портфолио.
Раздел 10. Межстудийный проект.		
10.1	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.
10.2	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.
10.3	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.
10.4	Этап производства (продакшн). Создание дизайна продукта и подготовка к печати.	Проработка дизайна для всех носителей. Создание мокапов. Подготовка к печати необходимой продукции.
10.5	Этап производства (продакшн). Оформление проекта.	Создание презентации проекта. Оформление всего материала, начиная с анализа темы и заканчивая итоговым дизайном продукта.
10.6	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 Шоннеси «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.