

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ
КОЛПИНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА
на педагогическом совете ДТДиМ
протокол от 25 января 2022 № 1

УТВЕРЖДЕНА
приказом ДТДиМ
от 03 февраля 2022 № 69-ОД

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Компьютерная графика»

Возраст учащихся – 10-15 лет

Срок реализации – 2 года

Разработчик:
Коймова Ксения Леонидовна,
педагог дополнительного образования
отдела техники

1. Пояснительная записка

Впервые программа «Компьютерная графика» создана в 2015 году, сроком обучения – 1 год и называлась «Графический дизайн на компьютере». В 2015-2016 учебном году состоялось первое участие и первая победа в соревнованиях JuniorSkills по компетенции «Графический дизайн». Соревнования по графическому дизайну стали первым толчком для пересмотра программы под новым углом и внесения изменений в соответствии с развитием необходимых предпрофессиональных компетенций. В 2016-2017 учебном году было произведено первое обновление программы. Период реализации программы увеличился до двух лет. Расширение и появление новых тем позволило учащимся не только полнее познакомиться с миром компьютерного графического дизайна, но и лучше осваивать темы по принципу подготовки к соревнованиям профессионального мастерства, осваивая такие тонкости, как создание развертки упаковки, ее дизайна и сборки. Обновление программы в 2018-2019 учебном году коснулось пересмотра и расширения некоторых тем программы, а также добавления новых, что привело к увеличению срока реализации до 3-х лет. Добавление третьего года связано с освоением программ пакета Adobe Cloud (Illustrator, Photoshop и пр.). Все внесенные изменения ориентируются на стандарты соревнований «Молодые профессионалы» WorldSkills Russia Junior по компетенции «Графический дизайн». Учащиеся на практике знакомятся с профессиональными обязанностями дизайнера-полиграфиста, дизайнера промо-вещей и многих других. Введены новые темы по изучению корпоративного дизайна, рекламной составляющей, созданию визуального сообщения посредством инфографики и дизайна упаковки. Учащимся также предстоит научиться использовать терминологический и теоретический арсенал графического дизайна.

В 2021 году было принято решение обновить программу. Сроки реализации сократились с 3х до 2х лет освоения, посредством упорядочивания и оптимизации тем. Это в свою очередь должно привести к более гибкому и адаптированному учебному процессу, ориентированному на особенности организации образовательного процесса с применением электронных ресурсов и возможностью дистанционного обучения. Несмотря на уменьшение количества часов, появились две новые темы: анимация в программе After Effects и создание сайта на конструкторе сайтов (Tilda/Wix).

При составлении программы предусматривалась дифференцировка подачи практического материала занятий для разных категорий учащихся. Например, учащиеся будут иметь возможность выбора программы, в которой будет выполняться работа (в темах, касающихся верстки, выбора конструктора для создания сайта и в заключительной теме по созданию итогового продукта компьютерной графики по окончании второго года обучения) и вариативность брифа (технического задания) для разработки продуктов компьютерной графики по соответствующим уровням сложности. Также, с целью поддержки одаренных учащихся многие темы ДООП включают в себя дополнительные материалы, расширяющие темы для самостоятельного ознакомления и выполнения (предпрофессиональная теория и расширенные варианты технических заданий для практики).

В ходе освоения программы, учащиеся получают возможность для дальнейшего предпрофессионального самоопределения, знакомясь с различными специальностями, которые основываются на компьютерной графике.

Данная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа обладает потенциалом в создании условий для формирования успешности каждого ребенка, сопровождения учащихся с особыми образовательными потребностями (одаренных детей) через

дифференциацию содержания (вариативность содержания с возможностью учащимися выбирать практические задания повышенного уровня сложности), участие в конкурсах по компьютерной графике и графическому дизайну разного уровня.

Направленность

Техническая

Уровень освоения: общекультурный

Актуальность

Эпоха цифрового дизайна и новых медиа вносит все больше изменений в привычные визуальные образы компьютерной графики и способы их создания. Ежегодно появляются устройства нового поколения, а это в свою очередь приводит к появлению новых продуктов компьютерной графики, стилей и техник работы, приходящим на замену устаревшим (в том числе и принципам графического дизайна, и инструментарию программ). Современные вызовы способствуют быстрому переосмыслению и адаптации под новую реальность пользовательского опыта в области продуктов компьютерной графики.

Отличительные особенности

Изменение программы обусловлено появлением новых тенденций и трендов в компьютерной графике, в цифровом дизайне. В частности, если ранее программа в основном строилась вокруг создания печатной продукции графического дизайна, то содержание обновленной программы рассчитано, помимо печатной продукции, на разработку и создание продуктов для экранного дизайна, прототипов и макетов для целей digital. Это проявляется в необходимости пересмотреть изучение инструментария графических редакторов, а также изучение новых программных продуктов, таких как Adobe After Effects и онлайн-редакторов (конструкторы сайтов).

Наличие в практической части вариативных заданий (*Вариант 1* - и *Вариант 2* -), позволяющих в наибольшей степени учесть интересы, возможности и способности учащихся, выстроить для них индивидуальные образовательные маршруты.

Адресат программы – для обучения принимаются дети в возрасте 10-15 лет, без определенных знаний и навыков, проявляющие интерес к изучению компьютерных программ.

Объем и срок реализации программы: программа рассчитана на 2 года обучения. Общее количество учебных часов на весь период обучения – 288 часов. Режим занятий – 2 раза в неделю по 2 часа.

Цель программы: создание необходимых условий для личностного и творческого развития ребенка, через освоение им основ компьютерной графики средствами графических редакторов.

Задачи программы:

Обучающие:

1. Сформировать навыки работы в редакторах для создания векторной и растровой графики;
2. Научить разбираться в основных техниках при создании изображений и использовать эти техники в своей деятельности;
3. Научить разрабатывать и создавать дизайнерский продукт (логотип, плакат, буклет и т.п.), используя средства графических редакторов;
4. Научить основам визуализации информации в виде схем, графиков, карт и т.п. продуктов информационного дизайна;
5. Научить качественно создавать макеты для презентации (дизайнерские продукты) и для производства (правильность сохранения файлов для типографии);
6. Научить анализировать информацию и презентовать свой продукт компьютерной графики.

Развивающие:

1. Развивать мотивацию ребенка к познанию и изучению компьютерных программ;
2. Развивать навыки работы с информацией при использовании графических редакторов на компьютере;
3. Развивать навыки анализа брифа (технического задания) для разработки продуктов компьютерной графики;
4. Развивать предпрофессиональное мышление через работу с брифом (техническим заданием) при разработке продукта компьютерной графики;
5. Развивать у обучающихся, имеющих повышенную мотивацию к обучению, навыки разработки идей объектов компьютерной графики и освоение принципов визуального мышления, индивидуальности при разработке собственных проектов;
6. Совершенствовать навыки самостоятельной работы в процессе создания продукта компьютерной графики.

Воспитательные:

1. Создать условия для успешной адаптации в объединении, а также умения работать в команде и договариваться с другими участниками образовательного процесса;
2. Сформировать культуру поведения в детском коллективе.
3. Создавать условия для повышения ответственности среди учащихся за выполняемую работу;
4. Сформировать объективное восприятие как собственных, так и чужих компьютерных работ;
5. Сформировать способность эффективно пользоваться визуальными возможностями коммуникации при создании объектов компьютерной графики.

Условия реализации программы:

Условия набора в коллектив: на основе добровольного вступления в объединение.

Условия формирования групп: в реализации программы принимают участие дети от 10 до 15 лет (по возрасту могут быть разделены по группам 10-13 лет и 13-15 лет)

Возможность и условия зачисления в группы второго и последующих годов обучения:

Группы второго года обучения формируются по результатам собеседования с учащимися.

Количество детей в группе:

Учащиеся объединяются в группу из 15 человек первого года обучения, 12 человек второго года обучения.

Особенности организации образовательного процесса:

Сроки реализации программы – 1 год, 144 часа;

2 год, 144 часа.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа.

Формы проведения занятий: лекция, беседа, практическое занятие, презентация работы/личного проекта учащимся, тестирование, работа над личным проектом, работа над групповым проектом.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: фронтальная (беседа, объяснение), по группам (разделение учащихся на группы для выполнения определенной работы), коллективное выполнение мини-проектов.

Особенности организации обучения с применением электронных образовательных технологий:

Программой предусматривается возможность ведения образовательной деятельности как в аудиторной, так и во внеаудиторной форме, при этом формы обучения могут чередоваться. Темы и разделы программы для реализации занятий с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий отражаются в ежегодном календарно-тематическом плане.

В целом программа носит практический характер, и ее осуществление в основном происходит в аудиторной форме. При необходимости перехода на дистанционный режим обучения, используются следующие электронные технологии: общий чат в мессенджере WhatsApp с родителями обучающихся, группа в VK, связь по электронной почте, использование облачного хранилища для размещения заданий и публикации учащимися своих выполненных работ.

Материально-техническое оснащение программы:

1. Шкафы для хранения учебных пособий и методической продукции;
2. Интерактивная доска;
3. Магнитная настенная доска;
4. Персональный компьютер педагога;
5. Персональные компьютеры учащихся;
6. Операционная система Windows 10 и старше;
7. Сканер

8. Программы векторной и растровой графики: программы пакета Adobe Creative Cloud (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesign, Adobe After Effects), программы пакета Microsoft Office (Word, Power Point). Дополнительно: CorelDraw, Corel Photo Paint.

9. Дидактические материалы: Презентации, наглядные материалы, видео материалы, методическая литература.

10. Возможность выхода в Интернет.

Кадровое обеспечение программы:

Педагог дополнительного образования.

Планируемые результаты:

Личностные:

1. Обладание индивидуально выраженным стилем в создании своих работ средствами компьютерной графики;
2. Сформированная социальная компетенция внутри объединения, умение работать в команде;
3. Сформированная культура взаимодействия в коллективе;
4. Повышение чувства ответственности за выполняемую работу;
5. Способность критически оценивать как свою работу, так и чужую;
6. Знание способов эффективно излагать сложные данные в виде понятной компьютерной графики;

Метапредметные:

1. Устойчивая мотивация к занятиям компьютерной графикой;
2. Развитое умение работы с информацией на компьютере, посредством создания собственных работ;
3. Развитое умение анализировать и работать с брифом (техническим заданием) для разработки продукта компьютерной графики;
4. Развитое предпрофессиональное мышление, посредством выполнения работы с брифом (техническим заданием).
5. Развитые навыки разработки идей объектов графического дизайна, выявление и раскрытие индивидуальных возможностей одаренных учащихся при разработке продуктов компьютерной графики;
6. Развитая творческая самостоятельность учащихся в процессе самостоятельного создания компьютерных объектов;

Предметные:

1. Знания основного инструментария программ векторной и растровой графики;
2. Знания основных техник работы с компьютерными объектами в программах векторной и растровой графики;
3. Знания общей закономерности разработки и создания дизайнерских продуктов (логотип, буклет и т.п.);
4. Знания основного инструментария программ векторной, растровой графики, анимации и онлайн-редакторов (конструктор сайтов);

5. Умение качественно создавать макет для презентации или 3D-сборки;
6. Умение создавать статичные и интерактивные, движущиеся объекты компьютерной графики;

Формы предъявления результатов:

Участие в конкурсах различных уровней по направлению деятельности объединения.

Участие в конкурсах и соревнованиях профессионального мастерства («SkillsDay юного графического дизайнера» и WSRJ по компетенции «Графический дизайн»). На этом этапе учащиеся, проявившие повышенную мотивацию/одаренность, полностью самостоятельно выполняют творческую работу, согласно брифу, приближенному к настоящему заданию для профессионального графического дизайнера.

Участие и создание продуктов графического дизайна в проектах совместно с другими отделами/объединениями ДТДиМ.

Создание учащимися по желанию собственного портфолио работ (посредством презентации PowerPoint или создание странички сайта портфолио графического дизайнера).

2. Учебный план

Учебный план первого года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Основы компьютерной графики в векторном редакторе (Adobe Illustrator). Основы цифрового дизайна.	50	14	36	Тестирование
2	Разработка бренд-айдентики в программе векторной графики (Adobe Illustrator).	38	12	26	Практическое задание
3	Работа с фотоизображениями в редакторе растровой графики Adobe Photoshop	32	12	20	Практическое задание
4	Верстка и многостраничный дизайн	18	6	12	Тестирование
5	Разработка и создание итогового дизайнерского продукта (векторная графика)	6	-	6	Творческая работа «Дизайнерский продукт»
Итого:		144	44	100	

Учебный план второго года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Инфографика. Визуализирование данных.	32	10	22	Практическая работа
2	Рекламный дизайн	28	12	16	Тестирование
3	Дизайн упаковки	42	18	24	Практическое задание
4	Анимация в Adobe After Effects	30	10	20	Практическая работа
5	Создание сайта на конструкторе сайтов (Tilda/Wix)	6	2	4	Практическая работа
6	Разработка и создание итогового дизайнерского продукта по выбору	6	-	6	Творческая работа «Дизайнерский продукт»

	учащегося				
	Итого:	144	52	92	

3. Оценочные и методические материалы

Система контроля освоения содержания программы включает в себя:

- Текущий контроль: проводится в ходе подведения итогов по нескольким занятиям в рамках одной темы в форме опросов и выполнения практических заданий.
- Промежуточная аттестация (декабрь) проводится по результатам прохождения нескольких тем программы по итогам полугодия (первое и второе полугодия учебного года). Теоретические знания учащихся оцениваются в ходе выполнения тестов. Практические умения – в ходе выполнения практического задания. Критериями оценки являются наличие знаний по содержанию программы.
- Промежуточная аттестация по итогам освоения ДООП (май) проводится по результатам освоения программы за год или за весь период обучения. Промежуточный контроль по итогам освоения ДООП проводится в форме выполнения учащимися итогового дизайнерского продукта, в мае.
- Промежуточная аттестация и промежуточная аттестация по итогам освоения ДООП проводятся согласно графику, результаты заносятся в ведомость.

Формы фиксации результатов: по итогам отчетного периода, согласно графику, проводятся промежуточная аттестация и промежуточный контроль по итогам освоения ДООП, результаты фиксируются в сводной ведомости контроля учащихся.

Методические материалы

Используемые методы, методики и технологии

При реализации программы «Компьютерная графика» применяются следующие образовательные технологии:

Метод наблюдения за индивидуальными особенностями учащихся, для выявления и поддержки детей с повышенной мотивацией/одаренных учащихся.

Экспертное оценивание созданных учащимися продуктов компьютерной графики как при защите проектных работ на занятиях внутри коллектива, так и профессионалами, при участии в конкурсах разного уровня.

Технологии проблемного обучения основываются на организации учебных занятий, которые предполагают создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную самостоятельную деятельность учащихся, в результате чего происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей. Создается с помощью активизирующих действий, вопросов педагога, подчеркивающих новизну, важность, красоту и другие отличительные качества объекта познания. Создание психологической проблемной ситуации сугубо индивидуально. Проблемные ситуации могут создаваться на всех этапах процесса обучения: при объяснении, закреплении, контроле.

Информационно-коммуникативные технологии открывают возможности вариативности учебной деятельности, ее индивидуализации и дифференциации, позволяют по-новому организовать взаимодействие всех субъектов обучения. ИКТ технологии значительно расширяют возможности предъявления учебной информации, вовлекают обучающихся в учебный процесс, способствуя наиболее широкому раскрытию их

способностей, активизации умственной деятельности.

Технологии дистанционного обучения. Обучение с помощью технологий, позволяющих получать образование на расстоянии. Проводится при использовании сети Интернет и почтовой системой для закрепления знаний по различным темам программы.

Здоровьесберегающие технологии это один из видов современных инновационных технологий, которые направлены на сохранение и улучшение здоровья обучающихся. В программе используются: физкультминутки; гимнастика для глаз и пальчиковая гимнастика.

Методическое обеспечение программы

1-го года обучения

№ п/п	Тема программы	Форма занятия и технология их организации	Методы и приемы, технологии	Дидактический материал	Педагогический инструментарий оценки и формы подведения итогов	Техническое оснащение, в том числе информационные ресурсы
1.	Основы компьютерной графики в векторном редакторе (Adobe Illustrator). Основы цифрового дизайна.	Групповая, беседа, практическая	Рассказ педагога, объяснение терминов; демонстрация презентаций, фотоматериалов, видео; практическое задание	Презентация по теме «Компьютерная графика. Краткая история графического дизайна»; <i>Дополнительные материалы:</i> видеозаписи: «Основы графического дизайна», «Макет и композиция», «Теория цвета», «The Colors of Feelings»; «Типографика»	Тест «Инструментарий программы векторной графики»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10; пакет программ Adobe; сканер
2.	Разработка бренд-айдентики в программе векторной графики (Adobe Illustrator).	Групповая, беседа, практическая	Беседа, рассказ, объяснение; демонстрация презентации; демонстрация	Презентация «Форма. Содержание. Концепция»; Наглядный материал «Дорожный знак»,	Практическое задание «Две эмблемы»; <i>Два уровня сложности по</i>	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный

			наглядного материала; практическое задание	«Плакат», «Логотип», «Обложка книги», «Киноафиша»; презентация «Логотипы. Символы»; <i>Дополнительный материал:</i> теория и практическое задание «Графика стиле Франко Гриньяни»	<i>вариантам (Вариант 1 и Вариант 2):</i> Работа над мини-проектом «Сотворите свою визуальную индивидуальность» (личный логотип)	компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10; пакет программ Adobe;
3.	Работа с фотоизображениями в редакторе растровой графики Adobe Photoshop	Групповая, беседа, практическая	Беседа, рассказ, объяснение; демонстрация презентации; практическое задание	Презентация по теме «Основы работы с растровыми изображениями» Фотоматериалы по тематикам: «Пейзаж», «Портрет», «Натюрморт» «Открытка» и т.п.	Тест «Основные виды и способы работ с изображения в программах растровой графики»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10; пакет программ Adobe;
4.	Верстка и многостраничный дизайн	Групповая, практическая	Беседа, рассказ, объяснение; демонстрация презентации; демонстрация	Презентации: «Верстка», «Этапы создание книги»	Практическая работа «Дизайн буклета/лифлета» <i>Два уровня</i>	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный

			фотоматериалов; практическое задание		<i>сложности по вариантам (Вариант 1 и Вариант 2)</i>	компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10; пакет программ Adobe;
5.	Разработка и создание итогового дизайнерского продукта: Фирменный стиль и логотип (векторная и растровая графика)	Практическая	Практическое задание	-	Творческая работа «Дизайнерский продукт»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10; пакет программ Adobe;

Методическое обеспечение 2-го года обучения

№ п/п	Тема программы	Форма занятия и технология их организации	Методы и приемы, технологии	Дидактический материал	Педагогический инструментарий оценки и формы подведения итогов	Техническое оснащение, в том числе информационные ресурсы
1.	Инфографика. Визуализирование данных.	Групповая, беседа, практическая	Беседа, рассказ, объяснение; демонстрация презентации; практическое задание	Презентация «Графический дизайн – средство визуальной коммуникации»	Практическая работа по созданию инфографики	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10; пакет программ Adobe;
2.	Рекламный дизайн	Групповая, беседа, практическая	Беседа, рассказ, объяснение; демонстрация презентации; практическое задание	Презентация «Составляющие эффективного рекламного проекта»	Разработка дизайна календаря	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры

						учащихся; операционная система Windows 10; пакет программ Adobe;
3.	Дизайн упаковки	Групповая, беседа, практическая	Беседа, рассказ, объяснение; демонстрация презентации; практическое задание	Презентация «Упаковка, как часть корпоративной культуры»; Раздаточный материал (в формате PDF) «100 разверток упаковок»	Практическое задание по разработке развертки упаковки и сборки	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10; пакет программ Adobe;
4.	Анимация в Adobe After Effects	Групповая, беседа, практическая	Беседа, рассказ, объяснение; демонстрация презентации; практическое задание	-	Практическая работа по теме “Создание анимированного объекта (или персонажа) в программе”	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10; пакет программ

						Adobe;
5.	Создание сайта на конструкторе сайтов (Tilda/Wix)	Групповая, беседа, практическая, работа	Беседа, рассказ, объяснение; демонстрация презентации; практическое задание	Презентация “Как сделать одностраничный сайт”	Практическая работа по созданию Landing page	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10; пакет программ Adobe; возможность выхода в Интернет
6	Разработка и создание итогового дизайнерского продукта по выбору учащегося	Практическая	Практическое задание	-	Творческая работа «Дизайнерский продукт»	Интерактивная сенсорная панель; магнитная настенная доска; персональный компьютер педагога; персональные компьютеры учащихся; операционная система Windows 10; пакет программ Adobe;

4. Информационные источники:

Список литературы для обучающихся.

1. Глейзер ДЖ., Найт К. Дизайн. Разработка проектов. Разбуди свое вдохновение! – СПб.: Питер, 2014. – 248с.
2. Дэбнер Д. Школа графического дизайна. – М.: РИПОЛ классик, 2009. – 192с.
3. Кидд Ч. ГО! Самая простая книга по графическому дизайну. – СПб.: Питер, 2014. – 156с.
4. Клиффорд Дж. Иконы графического дизайна. – М.: Эксмо, 2014. – 240с.
5. Луптон Э. Графический дизайн. Базовые концепции. – СПб.: Питер, 2017. – 256с.

Список литературы для педагога.

1. Глейзер ДЖ., Найт К. Дизайн. Разработка проектов. Разбуди свое вдохновение! – СПб.: Питер, 2014. – 248с.
2. Дэбнер Д. Школа графического дизайна. – М.: РИПОЛ классик, 2009. – 192с.
3. Кидд Ч. ГО! Самая простая книга по графическому дизайну. – СПб.: Питер, 2014. – 156с.
4. Клиффорд Дж. Иконы графического дизайна. – М.: Эксмо, 2014. – 240с.
5. Краузе Дж. Разработка логотипа: большая книга дизайнерских идей, подходов и концепций. – СПб.: Питер, 2013. – 272с.
6. Ландер А. Самоучитель по Adobe InDesign CS5. – СПб.: БХВ-Петербург, 2011. – 384с.
7. Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения. – СПб.: Питер, 2015. – 184с.
8. Луптон Э. Графический дизайн. Базовые концепции. – СПб.: Питер, 2017. – 256с.
9. Пташинский В.С. CorelDraw с нуля. – М.: Эксмо, 2010. – 288с.
10. Феркель В.Б. Компьютерная верстка. – Челябинск: Цицеро, 2009. – 164с.

Интернет-источники:

1. Макет и композиция [Видеозапись]/ URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=-jKiS01Zmgo&t=69s>
(дата обращения: 19.12.2021)
2. Теория цвета [Видеозапись]/ URL:
<https://www.youtube.com/watch?v=Vi85mvn2WIU&t=2s>
(дата обращения: 19.12.2021)
3. Каллиграфия. Работа с Безье [Электронный ресурс]/ URL:
<https://www.notion.so/88c04c87aa914674a51616594583d7e2>
(дата обращения: 19.12.2021)
4. Типографика [Видеозапись]/ URL:
https://www.youtube.com/watch?v=Bq76TtKO_-s&t=271s
(дата обращения: 19.12.2021)
5. Иллюстрации [Электронный ресурс]/ URL:
<https://www.notion.so/da9a20a96b074951bbdf95ab49673d5a>
(дата обращения: 19.12.2021)
6. Типографический плакат [Электронный ресурс]/ URL:
<https://www.notion.so/9662efdd40e64416be165c6f7dd8df86>
(дата обращения: 19.12.2021)
7. Как работать со слой-маской в Adobe Photoshop [Видеозапись]/ URL:
https://www.youtube.com/watch?v=usShb_ZysHs (дата обращения: 19.12.2021)