Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования Владимирской области «Владимирский институт развития образования имени Л.И. Новиковой»

Утверждена на заседании
педагогического совета
от 28.08.2026 протокол №4

«Утверждаю»
Проректор ВИРО
_____
Л.В. Куликова
28 августа 2026 г.

ДЛЯ ДОКУМЕНТОВ

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Юный дизайнер: основы промышленного и графического дизайна»

Уровень: ознакомительный
Направленность: техническая

Возраст: 7 – 11 лет
Срок реализации: 96 часов

Автор программы –
Большакова В.В,
педагог доп. образования
детского технопарка «Кванториум-33»

Владимир, 2026

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа технической направленности разработана в соответствии с нормативно- правовой базой:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Письмо Министерства образования РФ от 18 июня 2003 г. № 28-02-484/16 «Требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г №678-р "Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года";
- Приоритетный проект «Доступное дополнительное образование для детей», утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и приоритетным проектам (протокол от 30 ноября 2016 г. № 11);
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства Просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Подготовка, написание и оформление индивидуального проекта обучающихся 9-11 классов в соответствии с ФГОС ООО и СООО в период 2025-2026;
- Приказом Минтруда России от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» от 17.12.2021 № 66403.
- Распоряжение Администрации Владимирской области от 02 августа 2022 года № 735-р «Об утверждении Плана работы и целевых показателей Концепции развития дополнительного образования детей во Владимирской области до 2030 года»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026 N 19 "Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-

эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.

Актуальность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Юный дизайнер: основы промышленного и графического дизайна» технической направленности предназначена для младших школьников и знакомит обучающихся с базовыми принципами предметного и графического дизайна через практические творческие задачи. Содержание программы строится по принципу «от простого к сложному»: от наблюдения за окружающими предметами, формы, цвета и композиции – к самостоятельному созданию целостного дизайн-продукта.

Современный ребёнок ежедневно взаимодействует с большим количеством визуальной информации и предметов, однако не всегда понимает, почему одни решения удобны и понятны, а другие вызывают трудности. Знакомство с дизайном в младшем школьном возрасте помогает перейти от пассивного потребления визуального контента к осознанному наблюдению, анализу и созданию собственных решений.

Практическая значимость программы заключается в том, что каждое занятие приводит к конкретному результату: эскизу, иллюстрации, знаку, логотипу, информационной карточке, макету или прототипу. Во второй половине курса все освоенные навыки объединяются в итоговом проекте «Настольная игра», который включает разработку идеи, правил, игрового поля, фирменного стиля, карточек, фишек, упаковки, тестирование и презентацию.

Педагогическая целесообразность

Для обучающихся 1–4 классов теоретический материал подаётся небольшими наглядными блоками и сразу закрепляется практикой. Ведущими формами являются игра, творческая мастерская, мини-кейс, работа в парах и малых группах, обсуждение и проектирование. Такая организация позволяет учитывать возрастные особенности младших школьников, поддерживать устойчивое внимание и регулярно создавать ситуацию успеха.

Проектная деятельность способствует развитию самостоятельности, способности планировать последовательность действий, договариваться с другими участниками, объяснять собственное решение и корректировать его после получения обратной связи.

Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью программы является единая проектная логика. Первая половина курса состоит из небольших законченных кейсов, каждый из которых формирует навык, необходимый для итоговой работы: композиция – для игрового поля, цвет – для визуального стиля, шрифт – для названия и правил, пиктограммы – для специальных клеток, цифровая

иллюстрация – для персонажей и карточек, макетирование – для физического прототипа и упаковки.

Итоговый проект рассчитан на 8 недель. Обучающиеся создают настольную игру типа «бродилка» с возможностью усложнения правил в зависимости от возраста и подготовленности. Для 1–2 классов предусмотрена простая механика «брось кубик – передвинь фишку», для 3–4 классов могут добавляться специальные клетки, карточки событий, задания и дополнительные игровые действия.

Новизна программы заключается в адаптации основ графического и промышленного дизайна для детей 1–4 классов через игровую и проектную деятельность. Особенностью программы является создание итогового продукта — собственной настольной игры, в процессе которого дети осваивают композицию, цвет, шрифт, иллюстрацию, макетирование и основы проектирования. Обучающиеся проходят путь от идеи и эскиза до готового продукта, самостоятельно создавая, тестируя и дорабатывая свою игру.

Адресат программы

К обучению приглашаются учащиеся 1–4 классов в возрасте 7–10 лет, проявляющие интерес к рисованию, конструированию, компьютерной графике, настольным играм и созданию собственных творческих проектов. Специальная предварительная подготовка не требуется.

Объем и срок освоения программы: 96 часов.
Форма обучения – очная (в случае необходимости адаптируема для дистанционного формата).
Особенности организации образовательного процесса. Учебный процесс осуществляется в группе детей. Состав группы постоянный.
Режим занятий. Продолжительность занятия 3 академических часа с переменами по 10 минут. Академический час составляет 40 минут. График занятий 2 раза в неделю.
Продолжительность программы – 16 недель. Количество обучающихся в группе 8-10 человек.

Количество педагогов – 3 (педагог по направлению, педагог хайтек-цеха, педагог-организатор).

При реализации программы используются продуктивные образовательные технологии: компетентностный подход («знания в действии»), метод проектного обучения («от конкретной задачи к реальному результату»), междисциплинарный подход; методы, основанные на самостоятельном поиске информации, проблемное обучение («видеть проблемы в современной реальности и искать пути их решения»).

Цель и задачи

Цель: создание условий для развития творческого и проектного мышления младших школьников через освоение базовых принципов промышленного и графического дизайна и создание собственного дизайн-проекта.

Предметные задачи:

- познакомить с понятием дизайна и основными этапами создания дизайн-продукта;
- сформировать первоначальные представления о композиции, форме, цвете, контрасте и визуальной иерархии;
- познакомить с ролью шрифта, логотипа, пиктограмм и простых знаковых систем;
- научить выполнять простые эскизы и макеты из бумаги, картона и других доступных материалов;
- сформировать базовые навыки работы в Krita и Microsoft PowerPoint;
- научить создавать простые цифровые иллюстрации, информационные карточки и элементы фирменного стиля;
- познакомить с принципом прототипирования и игрового тестирования;
- освоить последовательность разработки настольной игры: идея – правила – прототип – оформление – тестирование – презентация.

Метапредметные задачи:

- развивать умение принимать задачу, планировать действия и доводить работу до результата;
- развивать креативное и критическое мышление через поиск нескольких вариантов решения;
- формировать навыки сотрудничества, распределения ролей и принятия совместных решений;
- развивать умение объяснять свой замысел, задавать вопросы и воспринимать обратную связь;
- формировать навыки анализа: сравнивать решения, выделять удачные и неудачные элементы, предлагать улучшения;
- развивать пространственное, образное и техническое мышление;
- формировать первоначальные навыки презентации результатов индивидуальной и командной деятельности.

Личностные задачи:

- поддерживать любознательность и интерес к проектной и творческой деятельности;
- развивать самостоятельность, аккуратность, ответственность за результат;
- воспитывать уважительное отношение к чужим идеям и результатам труда;
- формировать уверенность в возможности улучшать собственную работу через пробу, ошибку и доработку;

- развивать настойчивость, внимание и умение преодолевать затруднения;
- расширять представления о профессиях, связанных с дизайном, иллюстрацией, конструированием и разработкой игр.

Учебный план

Тема	Всего часов	Теория	Практика
1. Введение в дизайн. Техника безопасности. Предметы вокруг нас	2	2	0
2. Форма и композиция	6	1	5
3. Цвет и настроение	6	1	5
4. Шрифт, название и логотип	6	1	5
5. Пиктограммы и визуальные знаки	6	1	5
6. Цифровая иллюстрация в Krita	6	1	5
7. Макет и информационная карточка	6	1	5
8. Предметный дизайн и прототипирование	6	1	5
9. Итоговый проект «Создание настольной игры»	26	6	20
10. Итоговая презентация. Фестиваль настольных игр	2	0	2
11. Работа в хай-тек цехе	12	2	10
12. Мероприятия Программы развития общекультурных компетенций	12	0	12
ИТОГО	96	17	79

Содержание учебного плана

1. Введение в дизайн. Техника безопасности. Предмет вокруг нас. 4 часа.

Теоретическая часть (2 час): правила безопасной работы в кабинете и с материалами; что такое дизайн; чем дизайнер отличается от художника; понятия «удобно», «понятно», «красиво», «полезно»; знакомство с примерами предметного и графического дизайна.

2. Форма и композиция. 6 часов.

Теоретическая часть (1 час): простые геометрические формы; большое и маленькое; главное и второстепенное; центр композиции; симметрия и асимметрия; свободное пространство.

Практическая часть (5 часов): упражнения на сборку объектов из кругов, квадратов и треугольников; кейс «Робот/монстр из форм»; создание нескольких вариантов композиции и выбор наиболее выразительного.

3. Цвет и настроение. 6 часов.

Теоретическая часть (1 час): основные и дополнительные цвета; тёплые и холодные оттенки; контраст; понятие ограниченной цветовой палитры; влияние цвета на настроение и читаемость.

Практическая часть (5 часов): упражнение «Один персонаж — три настроения»; создание трёх цветовых вариантов одного изображения; выбор палитры по заданной теме («космос», «лес», «море», «сладости» и др.) и объяснение решения.

4. Шрифт, название и логотип. 6 часов.

Теоретическая часть (1 час): буква как элемент дизайна; размер и читаемость; заголовок и основной текст; простые правила выбора шрифтов; назначение логотипа.

Практическая часть (5 часов): создание декоративной надписи со своим именем или названием вымышленной команды; разработка 3 эскизов логотипа; выбор и доработка одного варианта.

5. Пиктограммы и визуальные знаки. 6 часов.

Теоретическая часть (1 час): как передавать информацию без длинного текста; дорожные знаки, интерфейсные значки, указатели; простота, узнаваемость и единый стиль пиктограмм.

Практическая часть (5 часов): разработка серии из 4–6 пиктограмм по одной теме («правила лаборатории», «школа будущего», «космическая станция»); проверка — могут ли другие дети понять значение значка без подсказки.

6. Цифровая иллюстрация в Krita. 6 часов.

Теоретическая часть (1 час): интерфейс Krita; создание холста; кисть, ластик, заливка; размер кисти; слои; сохранение исходника и экспорт изображения.

Практическая часть (5 часов): создание простого цифрового персонажа или набора из 3–4 стикеров в едином стиле; работа с контурами, заливкой и слоями; экспорт в PNG.

7. Макет и информационная карточка. 6 часов.

Теоретическая часть (1 час): понятие макета; сочетание изображения и текста; заголовок, картинка, краткая информация; выравнивание, поля, контраст; знакомство с сеткой и направляющими в PowerPoint.

Практическая часть (5 часов): кейс «Карточка удивительного существа/изобретения» — выбор темы, создание структуры, вставка изображения, заголовка и 2–3 кратких фактов, выравнивание и экспорт.

8. Предметный дизайн и прототипирование. 6 часов.

Теоретическая часть (1 час): что такое макет и прототип; зачем дизайнер делает пробную версию; свойства бумаги, картона, пластилина и других доступных материалов; простые способы соединения деталей.

Практическая часть (5 часов): мини-кейс «Упаковка для необычного предмета» или «Домик для персонажа»; создание бумажного эскиза, развёртки/деталей, сборка и краткая презентация.

9. Итоговый проект «Создание настольной игры». 26 часов.

Проект объединяет навыки, освоенные в первой половине программы. Базовый формат — настольная игра-бродилка. Сложность механики определяется возрастом: младшие дети используют простой маршрут и специальные клетки, старшие могут добавлять карточки событий, задания, несколько типов бонусов и дополнительные игровые действия.

Знакомство с устройством настольной игры (2 часа). Анализ знакомых настольных игр: кто игрок, какова цель, что происходит в ход, как определяется победа. Разбор компонентов: поле, фишки, кубик, карточки, правила, упаковка. Создание карты «Из чего состоит игра». *(1 час теории / 1 час практики)*

Идея, тема и паспорт игры (2 часа). Выбор темы и названия; определение целевой аудитории; формулировка цели игрока; придумыванием истории и маршрута. Заполнение простого паспорта проекта: «Название — Для кого — Цель — Что делает игрок — Что мешает — Как победить». *(1 час теории / 1 час практики)*

Игровая механика и правила (2 часа). Знакомство с механикой «бросил кубик — передвинул фишку — выполнил действие». Придумывание специальных клеток: шаг вперёд, шаг назад, пропуск хода, дополнительный ход, телепорт, вопрос/задание. Создание черновых правил. *(1 час теории / 1 час практики)*

Бумажный прототип № 1 и первое тестирование (2 часа). Сборка максимально простого чернового варианта без декоративного оформления. Игра внутри команды. Фиксация проблем: слишком длинный/короткий путь, непонятные клетки, ситуации без решения. Первичная корректировка правил. *(0,5 часа теории / 1,5 часа практики)*

Композиция игрового поля (2 часа). Планирование маршрута: старт, финиш, направление движения, специальные зоны, место для колоды. Создание 2–3 маленьких эскизов компоновки и выбор наиболее понятного. *(0,5 часа теории / 1,5 часа практики)*

Чистовой макет игрового поля (2 часа). Перенос выбранной схемы в чистовой формат на бумаге или в PowerPoint. Выравнивание элементов, настройка размеров клеток, размещение служебных зон. Проверка читаемости. *(0 часов теории / 2 часа практики)*

Визуальный стиль и цветовая палитра (2 часа). Повтор принципов цвета и единого стиля. Выбор 3–5 основных цветов, характера форм и оформления клеток. Создание мини-мудборда из собственных эскизов и цветовых образцов. *(0,5 часа теории / 1,5 часа практики)*

Название и логотип игры (2 часа). Создание нескольких вариантов написания названия, подбор читаемого шрифта и формы логотипа. Выбор финального варианта и размещение на игровом поле. *(0,5 часа теории / 1,5 часа практики)*

Персонажи и игровые фишки (2 часа). Разработка персонажей или условных игровых фишек. Изготовление из картона, бумаги, пластилина, 3D-ручки или других доступных материалов. Проверка устойчивости и удобства перемещения по полю. *(0,5 часа теории / 1,5 часа практики)*

Пиктограммы и специальные клетки (2 часа). Создание единой системы значков для бонусов, опасностей, вопросов и переходов. Тест: другой ребёнок пытается понять значение значка без объяснения. Доработка непонятных пиктограмм. *(0,5 часа теории / 1,5 часа практики)*

Игровые карточки (2 часа). Разработка карточек событий/заданий. Ограничение объёма текста, крупный шрифт, сочетание изображения и команды. Для 1–2 классов акцент на символах и коротких фразах; для 3–4 классов возможно больше вариантов событий. *(0,5 часа теории / 1,5 часа практики)*

Инструкция «Как играть за 5 шагов» (2 часа). Создание простой инструкции: подготовка, ход игрока, специальные клетки/карточки, окончание игры, победа. Проверка инструкции по принципу: «может ли человек начать играть без объяснения автора». *(0,5 часа теории / 1,5 часа практики)*

Упаковка и комплект игры (2 часа). Разработка коробки, папки или конверта для компонентов. На упаковке размещаются название, логотип, изображение, возраст игроков и краткое описание. Сборка полного комплекта. *(0,5 часа теории / 1,5 часа практики)*

10. Итоговая презентация. Фестиваль настольных игр. 2 часа.

Практическая часть (2 часа). Организация выставки игровых станций. Обучающиеся кратко представляют свои проекты, после чего участники группы, педагоги и приглашённые гости могут сыграть в созданные игры. Итоговая аттестация проводится в форме демонстрации продукта, наблюдения за игровым тестом и короткой презентации. Допускаются доброжелательные номинации: «Самые понятные правила», «Лучший игровой мир», «Самый узнаваемый стиль», «Самые интересные персонажи», «Самая неожиданная механика» и др.

Планируемые результаты

Предметные результаты

- знание базовых понятий о дизайне и основными этапами создания дизайн-продукта;
- понимание роли формы, композиции, цвета, контраста и шрифта в дизайне;

- умение создавать простые эскизы, пиктограммы, логотипы и макеты;
- базовые навыки работы в Krita и PowerPoint;
- умение создавать простой физический прототип из бумаги и картона;
- понимание назначения прототипа и тестирования;
- умение разработать и оформить простую настольную игру и подготовить её к демонстрации.

Метапредметные результаты

- умение понимать поставленную задачу и выполнять её по этапам;
- умение планировать простую последовательность действий и контролировать результат;
- умение работать индивидуально, в паре и малой группе;
- умение объяснять своё решение и задавать уточняющие вопросы;
- умение сравнивать варианты и выбирать более понятное, удобное или выразительное решение;
- умение принимать конструктивную обратную связь и вносить изменения в проект;
- первоначальные навыки публичного представления готового продукта.

Личностные результаты

- устойчивый интерес к творческой, конструкторской и проектной деятельности;
- аккуратность и ответственность при работе с материалами и оборудованием;
- готовность пробовать несколько вариантов решения и корректировать работу после обратной связи;
- уважительное отношение к идеям и работам других обучающихся;
- расширение представлений о профессиях дизайнера, иллюстратора, конструктора и разработчика игр.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

1. АРМ учителя (компьютер, графический планшет, проектор, сканер, принтер).
2. АРМ ученика (компьютер, графический планшет) – 12 шт.
5. Лабораторные источники питания.

Расходные материалы для макетирования: бумага, картон, пластилин, пластик.

Учебно-методическое обеспечение

В работе используется научная и научно-популярная литература по средовому и предметному дизайну, архитектуре, материаловедению, цифровому и графическому дизайну, электронных средств информации (интернет),

использование современной лабораторной и обучающей техники, экскурсий, лекционных и лабораторно-практических занятий, консультации и встречи со специалистами (учеными, врачами, преподавателями ВУЗов, студентами).

Результаты работы курса оформляются в виде научно-исследовательских работ, презентаций, рефератов, альбомов, сайта-визитки проекта.

Информационное обеспечение

Программное обеспечение: Krita, Inkscape, Blender, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint.

Кадровое обеспечение

По данной программе может работать педагог дополнительного образования со средним или высшим профессиональным образованием с дополнительной подготовкой по направлению работы.

Формы аттестации

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Входной контроль.

Использование SCRUM-доски, мини-конференция по защите проектов, внутригрупповой конкурс (соревнования), презентация (самопрезентация) проектов обучающихся и др.

Текущий контроль проводится в форме педагогического наблюдения, опроса, анализа достижений.

С целью диагностики успешности освоения детьми программы, выявления их образовательного потенциала, определения педагогических приемов и методов для индивидуального подхода к каждому обучающемуся, на занятиях осуществляется текущий контроль успеваемости по программе. Текущий контроль успеваемости носит безотметочный характер и предполагает качественную характеристику (оценку) форсированности у обучающихся соответствующих компетенций.

Входной контроль – имеет диагностические задачи и осуществляется в начале цикла обучения. Цель предварительной диагностики – зафиксировать начальный уровень подготовки обучающихся, имеющиеся знания, умения и навыки, связанные с предстоящей деятельностью. Входная диагностика проводится в форме: педагогического наблюдения.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов.

Публичная защита проектов.

Оценочные материалы

Результаты освоения программы оцениваются по следующим критериям:

			Да/нет
1	Проблематизация	Указана целевая аудитория проекта	
2	Целеполагание	Цель проекта присутствует	
		Задачи перечислены	

		Задачи отвечают на вопрос «что сделать?»	
3	Исследовательская часть	Выполнен обзор существующих решений проблемы	
		Указаны преимущества и недостатки существующих решений	
		Предлагаемое решение соответствует заявленной цели	
4	Реализация	Проект технически готов к внедрению или вводу в эксплуатацию	
		Проект прошел стадию внедрения или проведена опытная эксплуатация	
5	Выводы и результаты	Произведены экономические расчеты	
6	Оформление	Презентация содержит схемы	
		Презентация содержит чертежи или эскизы	
		Презентация содержит графики или диаграммы	
		Презентация содержит технические расчеты	
		Указаны этапы работы над проектом	
		В работе рассматриваются вопросы экологичности/ресурсосбережения	
		Указан список литературы и источников, используемых при работе над проектом	
		У проекта есть свой сайт, или публичная группа в соц. сетях	
		Презентация оформлена качественно	
		Подготовлена и отрепетирована речь	
		Презентация проекта уместилась в отведенное время	
7	Заказчик	У проекта есть реальный заказчик	
		Заказчик привлекался к работе над проектом (в роли консультанта или эксперта)	
8	Командная работа	Проект является групповым (не индивидуальный)	
		Указана информация о составе команды и ролях	
		В работе использовались инструменты организации групповой работы и распределения задач	

9	Ответы на вопросы экспертов	Дан аргументированный ответ на три вопроса экспертов	

Общими критериями оценки результативности обучения являются:

- оценка уровня теоретических знаний: широта кругозора, свобода восприятия теоретической информации, развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии;
- оценка уровня практической подготовки воспитанников: соответствие развития уровня практических умений и навыков программным требованиям, свобода владения специальным оборудованием и оснащением, качество выполнения практического задания, технологичность практической деятельности;
- оценка уровня развития и воспитанности обучающихся: культура организации самостоятельной деятельности, аккуратность и ответственность при работе, развитость специальных способностей, умение взаимодействовать с членами коллектива.

Итоговая диагностика проводится в конце учебного курса (защита проекта) и предполагает комплексную проверку образовательных результатов по всем ключевым направлениям. Данный контроль позволяет проанализировать степень усвоения программы обучающимися.

Особенности организации образовательного процесса – очно, с возможностью перейти в дистанционный формат.

Основные методы обучения. Словесный, объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный; проектный.

Формы организации образовательного процесса: групповая.

Формы организации учебного занятия: беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, игра, конкурс, конференция, круглый стол, лабораторное занятие, лекция, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, олимпиада, открытое занятие, практическое занятие, презентация, соревнование, творческая мастерская, тренинг, фестиваль, экскурсия, эксперимент.

Педагогические технологии – технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения (при необходимости), технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология развития критического мышления через дискуссии, технология решения изобретательских задач, здоровьесберегающая технология.

Алгоритм учебного занятия:

- приветствие, создание позитивной атмосферы, мотивация к занятию
- краткое описание структуры занятия и его этапов;
- ознакомление с картой занятия и оборудованием;

- выполнение практической части с перерывами;
- рефлексия, подведение итогов;
- приведение в порядок рабочего места.

Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Объем учебных часов	Режим работы
первый	16	32	96	2 раза в неделю

Список рекомендуемой литературы

1. Бесчастнов Н. П. Графика натюрморта. – М.: Владос, 2008.
2. Даглдиян К. Т. Декоративная композиция. – Ростов н/Д: Феникс, 2008.
3. Норман Д. Дизайн промышленных товаров. – М.: Вильямс. 2009.
4. Ефимов А. В. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Специальное оборудование. – М.: Архитектура-С, 2008.
5. Калмыкова Н. В. Макетирование из бумаги и картона. – М.: КДУ, 2007.
6. Отт А. Курс промышленного дизайна. Эскиз. Воплощение. – М.: Художественно-педагогическое издательство, 2005.
7. Столяровский С. Проектирование и дизайн мебели на компьютере. - СПб.: Питер, 2008.
8. Фил Кливер. Чему вас не научат в дизайн-школе. – Рипол Классик.
9. Жанна Лидтка, Тим Огилви. Думай, как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров. – Манн, Иванов и Фербер.
10. GAUDEAMUS IGITUR - научный журнал Томского института бизнеса No 1, 2016 - Теория и практика современного дизайна.
11. Зеленая книга «Промышленный дизайн (Стандарты. Лучшая практика. Продьюсинг. Дизайн-школы)», 2012.
12. Объекты желания. Дизайн и общество с 1750 года, «Издательство Студии Артемия Лебедева», 2011.
13. Дизайн привычных вещей. – Манн, Иванов и Фербер, 2013.
14. Аббасов И. Дизайн-проекты: от идеи до воплощения. – ДМК Пресс. – 2020 – 386 с.
15. Рунге В. Ф. История дизайна, науки и техники. Книга 1. Архитектура С. М.: 2006 - 368 с.
16. Ульрих, Карл. Промышленный дизайн. Создание и производство продукта: пер. с англ. / К. Ульрих, С. Эппингер. – М.: Вершина, 2007 - 448 с.
17. Элам, Кимберли. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция: пер. с англ. / К. Элам. – СПб: Питер, 2011 - 112 с.

Куликова Людмила Владимировна

Подписано цифровой подписью: Куликова Людмила Владимировна
Дата: 2026.11.02 15:17:44 +03'00'