

**муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 6 с углубленным изучением предметов
художественно – эстетического цикла»**

ПРИНЯТО:
на педагогическом совете
протокол №1 от 30.08.2024г.

СОГЛАСОВАНО:
Управляющий Совет
_____ С.В. Медведев



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Графический дизайн»**

Направленность: художественная
Возраст обучающихся: 12-15 лет
Срок реализации: 2 года
Составитель:
Ермолаева Д.А., педагог ДО

Красноярск, 2024

Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Графический дизайн» разработана в рамках профильной подготовки для детей, интересующихся дизайном, и ориентирована на развитие у обучающихся практических навыков в рамках представленной темы. Данная программа даёт возможность профессионального самоопределения, проявления своих творческих способностей в этой сфере деятельности, общения со сверстниками с похожими интересами.

В список качеств и умений, необходимых человеку в 21 веке, включены:

- *Творчество и любознательность* – способность к саморазвитию, применению новых идей и доведению их до других людей, открытость новым и разнообразным перспективам, точкам зрения;
- *Умения работать с информацией и медиасредствами*, то есть умение находить, анализировать, управлять, интегрировать, оценивать и создавать информацию в разных формах и различными способами;
- *Коммуникативные умения* – способность к созданию условий для эффективной устной, письменной, мультимедийной и сетевой коммуникации в различных формах и контекстах, управление ею и понимание ее.

Программа позволяет слушателям приобретать и развивать перечисленные выше качества и умения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» имеет **художественную направленность** и реализуется на **базовом** уровне, является **комплексной** по форме организации содержания и процесса педагогической деятельности.

Актуальность программы

Изучение программы «Графический дизайн» является актуальным, так как дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера с использованием композиционных приёмов. Программа может быть использована для удовлетворения познавательных интересов учащихся 4-6 классов и расширения имеющихся знаний и умений школьников 7-10 классов по графике, цветоведению, проектированию.

Цель программы

Программа «Графический дизайн», создавалась для повышения интереса обучающихся к дизайну, и привития навыков, которые могут пригодиться им в дальнейшей профессиональной карьере. Изучение основных понятий композиции, средств композиции, принципов построения композиции, изучение шрифтов и правильное использование их в композиции.

Для достижения цели в ходе образовательного процесса, предполагается решение следующих задач:

образовательные

- расширение представления школьников о понятии "Композиция";
- расширение представления школьников о понятии "Brandbook";
- формирование системы базовых знаний и навыков для работы с графикой;
- расширение базы для ориентации учащихся в мире современных профессий, знакомство с деятельностью дизайнера, посредством изучения теоретического материала.

развивающие

- развитие интеллектуальных способностей и познавательных интересов школьников;
- развитие художественного вкуса, трудовой и творческой активности,
- формирование творческого подхода к поставленной задаче;

Программа рассчитана на детей 12-15 лет. Разработана на два года обучения, рассчитана на 144 часа в год. Продолжительность одного занятия – 35-40 мин.

Программа рационально сочетает теорию и практику. Принцип организации учебного процесса – практико-деятельностный подход.

Формы организации учебного процесса: интерактивные лекции, беседы, практикумы, конкурсы, защиты.

Инклюзивное образование

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов в школе организуется образовательный процесс по дополнительным общеобразовательным программам с учетом особенностей психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья указанных категорий учащихся.

Для обучения детей с ОВЗ, детей-инвалидов по дополнительным общеобразовательным программам используются специальные методы и приемы обучения и воспитания в рамках личностно-ориентированного и развивающего подхода: индивидуальный темп работы с увеличением времени на перерывы (при необходимости), чередование видов и типов деятельности, дозированная помощь педагога и одноклассников, опора на субъективный опыт, потенциал и интересы ребенка.

Программа курса «Графический дизайн» ориентирована на коррекционно-развивающую работу с учащимися, в том числе с учащимися с ОВЗ и детьми-инвалидами. В рамках данной программы могут быть решены основные задачи коррекционно-развивающей работы с вышеуказанными категориями обучающихся:

- формирование и развитие коммуникативной функции речи;
- коррекцию сенсорных и двигательных недостатков;

- коррекцию сохранных психических функций: внимания, восприятия, памяти, мышления с учетом зоны ближайшего развития;
- коррекцию общей моторики, мелкой моторики рук, артикуляционной моторики;
- подготовку к самостоятельной трудовой деятельности в условиях социума.

Компетентности программы

По окончании изучения программы «Графический дизайн» обучающиеся будут обладать компетентностями:

- знать основные понятия композиции;
- понимать и знать с помощью каких средств строится композиция;
- различать принципы построения композиции и уметь правильно ими владеть;
- понимать основные "ошибки дизайнеров" что бы не допускать их;
- уметь создавать текстовую композицию и работать со шрифтами;
- знать технологии создания Brandbooka, понимать зачем он нужен и уметь создавать его.

Требования к минимально необходимому уровню знаний, умений и навыков учащихся, необходимых для успешного освоения курса:

Уровень освоения учащихся выявляется по двум параметрам и определяется как базовый.

1. Теоретические знания:

Критериями оценки являются: степень усвоения теоретического материала, глубина, широта и системность теоретических знаний, грамотное использование профессиональных терминов.

2. Уровень овладения практическими умениями и навыками:

Критериями являются: разнообразие умений и навыков, грамотность (соответствие существующим нормативам и правилам) практических действий, качество творческих проектов учащихся: грамотность исполнения, использование творческих элементов.

Методы определения уровня обученности

Общение на уроке, наблюдение, опрос, тестирование, оценка проекта.

Текущий контроль уровня усвоения материала должен осуществляться по результатам выполнения учащимися практических заданий, например, создание новогодней открытки, календаря с изображением автора и др.

Тематический контроль проводится после изучения разделов в форме курсовых отчетных работ: создание графического элемента с помощью простых геометрических фигур, отрисовка собственного логотипа.

Итоговый контроль реализуется в форме выполнения итогового проекта «Портфолио».

Формы проведения занятий

Лекции, беседы, демонстрация, самостоятельная практическая работа, проектно-исследовательская деятельность. Большая часть учебного времени выделяется на практические упражнения и самостоятельную работу. Задания носят творческий характер и рассчитаны на индивидуальную скорость выполнения.

В группы для обучения специального отбора не производится. Принимаются все желающие от 12-15 лет, проявляющие интерес к дизайну. Формировать группы желательно из учащихся близкого возраста, чтобы оптимально выбрать методы и приёмы обучения.

Особой формой определения результативности является участие в различных районных, краевых и всероссийских конкурсах печатной продукции.

Учебный план 1 год обучения

	Введение в графический дизайн	1	1	0
I	Основные понятия композиции			
1.1	Размер	2	1	1
1.2	Форма	2	1	1
1.3	Текстура	2	1	1
1.4	Цвет и размер	2	1	1
1.5	Цвет	3	2	1
1.6	Форма (линия, прямоугольник, треугольник, круг, кривые, аморфные)	5	3	2
II	Средства композиции			
2.1	Линия	8	4	4
2.2	Пятно			
2.3	Контраст			
2.4	Силуэт			
2.5	Пробел			
2.6	Заголовки			
2.7	Акценты			
	Конкурс «Создание буквенного коллажа»	5	1	4
III	Принципы построения композиции			
3.1	Единство	2	1	1
3.2	Равновесие	2	1	1
3.3	Ритмичность	2	1	1
3.4	Перемещение	2	1	1
3.5	Соразмерность	2	1	1
3.6	Последовательность	2	1	1
3.7	Контраст	2	1	1
3.8	Четкость и простота	2	1	1
3.9	Многоплановость	2	1	1
3.10	Ассоциативность	2	1	1
IV	Ошибки дизайнеров, которые мы видим каждый день			
4.1	Чрезмерное усложнение	2	1	1
4.2	Чрезмерное упрощение	2	1	1
4.3	Противоречие привычкам чтения	2	1	1

4.4	Использование приевшегося стиля	2	1	1
4.5	Неоригинальность приёмов	2	1	1
V	Текст и шрифты			
5.1	Экранные шрифты	2	1	1
5.2	Принтерные шрифты	2	1	1
5.3	Универсальные шрифты	2	1	1
VI	Brandbook			
6.1	Введение	1	1	0
6.2	Определение, состав	4	2	2
6.2.1	brandbook	5	2	3
6.2.2	Logobook (паспорт стандартов)	5	2	3
6.2.3	Cut guide (Кат-гайд)	5	2	3
6.3	Состав ключевых разделов паспорта стандартов	6	3	3
6.3.1	Фирменный знак	4	2	2
6.3.2	Логотип	4	2	2
6.3.3	Фирменный блок	4	2	2
6.3.4	Схемы построения фирменного знака и логотипа	6	3	3
6.3.5	Фирменные цвета	4	2	2
6.3.6	Фирменные шрифты	4	2	2
6.3.7	Расположение фирменного блока на типовых документах	6	3	3
6.3.8	Недопустимые варианты использования	4	2	2
6.3.9	Правообладатели и границы действия прав	4	2	2
6.4	Создание Brandbooka	4	2	2
6.5	Выводы	1	1	0
	Конкурс «Создание собственного Brandbooka»	7	3	4
Всего:		144		

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ 1 год

Введение: Организационные вопросы. Ознакомить с курсом программы, с планами на год и с образцами работ детей. Актуализировать личностный смысл учащихся к изучению темы. Планы, задачи, результаты программы на учебный год. Инструктаж по технике безопасности, правилам противопожарной безопасности.

I Раздел. Основные понятия композиции

Тема 1.1. Размер

Теория: Понятие «Размер». Восприятие размера в композиции и его смысловая нагрузка.

Практика: Составить композицию из букв или цифр используя разный размер шрифта.

Тема 1.2. Форма

Теория: Общее понятие «Форма». Обеспечить понимание учащихся «что такое форма. Компактность формы» Как это используется на практике.

Практика: Разместить две фигуры – круг и квадрат на двух носителях-монете и марке. Нарисовать логотип, вписав его в круг или квадрат.

Тема 1.3. Текстура

Теория: Текстура (лат. Ткань, строение). Создание эффектов восприятия, с помощью текстуры.

Практика: пример с горизонтальными и вертикальными полосками. Свойство белого цвета - огибать все предметы, находящиеся на его фоне.

Тема 1.4. Цвет и размер

Теория: Влияние цвета на размер. Восприятие объекта в зависимости от цвета. Изучение Главного свойства.

Практика: Светлые объекты на тёмном фоне и тёмные объекты на светлом фоне.

Тема 1.5. Цвет

Теория: Цвет-понятие субъективное. Разбираем цветовой круг. Тёплые/холодные цвета. Характеристика основных цветов. Сочетаемость цветов.

Практика: Выбор цветовой гаммы, опираясь на психологический портрет среднего зрителя.

Тема 1.6. Форма

Теория: Какие формы бывают (линия, прямоугольник, треугольник, круг, кривые, аморфные)

Практика: Подробно на практике рассматриваем какие бывают формы. Что они из себя представляют. Как и для чего используются в композиции.

II Раздел. Средства композиции

Тема 2.1. Линия, пятно, контраст, силуэт, пробел, заголовки, акценты

Теория: Основные средства композиции. Знакомство с разными средствами композиций. Для чего и как они используются.

Практика: Как применить их в создании композиции, чтобы акцентировать важный объект или определить смысловой центр.

Промежуточное тестирование. «Создание буквенного коллажа», используя пройденный материал.

Обеспечить проверку и оценку знаний и умений.

III Раздел. Принципы построения композиции

Тема 3.1. Единство

Теория: Единство - как цель дизайна. Понятие «единство». Какие приёмы используются для достижения единства.

Практика: Использование приёмов на практике.

Тема 3.2. Равновесие

Теория: Понятие «Равновесие». Центры композиции. Основное понятие равновесия. Центры композиции (геометрический, оптический, смысловой)

Практика: Научится вычислять центр композиции на основе формул.

Тема 3.3. Ритмичность

Теория: Что такое «Ритм» в композиции. Основное понятие «Ритм». Как правильно соблюдать ритм в композиции.

Практика: Создание единства композиции с соблюдением единого ритма.

Тема 3.4. Перемещение

Теория: «Перемещение» как принцип композиции. Как используется принцип «перемещение» для правильного восприятия композиции.

Практика: Создание композиции, используя принцип «перемещение».

Тема 3.5. Соразмерность

Теория: Понятие «соразмерность» в графическом дизайне.

Практика: Создание композиции. Площадь элементов должна быть соразмерна их значению в композиции.

Тема 3.6. Последовательность

Теория: Что такое и как применяется «последовательность» в графическом дизайне. «Последовательность», как стилевая взаимосвязь композиции.

Практика: «Последовательность» в основе страниц издания. Формат, стиль, построение логотипа, персонажа, девиза.

Тема 3.7. Контраст

Теория: Что такое «Контраст». «Контраст» - основа современного дизайна. Какие приёмы существуют для достижения контраста.

Практика: Рассматриваем как применяются контрасты.

Тема 3.8. Чёткость и простота

Теория: Что такое «Чёткость и простота» в графическом дизайне. Что можно и что нельзя использовать в композиции.

Практика: Создание «простого» коллажа.

Тема 3.9. Многоплановость

Теория: Понятие «Многоплановость». Как правильно расположить объекты в композиции, отчасти перекрывая друг друга.

Практика: Использование понятия «многоплановость» на практике, с помощью разбора логотипов компаний.

Тема 3.10. Ассоциативность

Теория: Понятие «Ассоциативность». Ассоциации между символами. Стереотипные реакции на определенные символы.

Практика: Игра – угадай логотип компании. Дети делятся на две команды и на опережение пытаются угадать логотип компании по каким-либо очертаниям.

IV Раздел. Ошибки дизайнеров, которые мы видим каждый день

Тема 4.1. Чрезмерное усложнение

Теория: Разбираем главную ошибку молодых дизайнеров. Не бойтесь делать просто!

Практика: Ищем примеры и пробуем исправить.

Тема 4.2. Чрезмерное упрощение

Теория: Слишком простая композиция может не передать идею.

Практика: Рассматриваем примеры на основе рекламы. Стараемся воспроизвести свою идею.

Тема 4.3. Противоречие привычкам чтения

Теория: Привычка чтения композиции. Как не нарушить порядок чтения композиции. Разбираем правила чтения композиции.

Практика: Стараемся создать композицию, следуя этим правилам.

Тема 4.4. Использование приевшегося стиля

Теория: Стили композиции. Забыть устоявшиеся стили и научиться создавать свой.

Практика: Создание своей композиции.

Тема 4.5. Неоригинальность приёмов

Теория: Аналогии между словами. Поиск вхождений одних слов в другие.

Практика: Создание композиции с применением таких слов.

V Раздел. Текст и шрифты

Тема 5.1. Экранные шрифты

Теория: Что такое "экранные шрифты". Как и для чего используются экранные шрифты.

Практика: Не годится для печати. Понять, почему.

Тема 5.2. Принтерные шрифты

Теория: Что такое "принтерные шрифты". Как используются принтерные шрифты.

Практика: Понять почему они неудобны.

Тема 5.3. Универсальные шрифты

Теория: Что такое "универсальные шрифты". Как и для чего используются универсальные шрифты. Термины для создания шрифтовой композиции.

Практика: Научиться создавать текстовую композицию и редактировать ее.

VI Раздел. Brandbook

Тема 6.1. Введение

Теория: Что такое "Бренд". Термин. Что в себя включает. Правовой и психологический подход к пониманию бренда.

Практика: Рассматриваем примеры. Брендбуки известных марок.

Тема 6.2. Определение, состав, создание

Теория: Какие составляющие существуют. Определение слова «Бренд» различными авторами. Brandbook, паспорт стандартов или гайдлайн, катгайд.

Практика: Рассматриваем примеры. Авторство марок.

Тема 6.2.1. Brandbook

Теория: Brandbook как документ. Описание платформы торговой марки. Содержание и назначение.

Практика: Попробовать создать своё описание бренда.

Тема 6.2.2. Logobook (паспорт стандартов)

Теория: Термин Logobook. Правила визуальной идентификации и описание марки. Содержание и назначение.

Практика: Попробовать создать свой паспорт стандартов.

Тема 6.2.3. Cut guide (кат-гайд)

Теория: Термин Cut guide. Процесс создания и адаптация. Содержание и назначение. Техническая документация по технологиям создания сложных элементов фирменного стиля.

Практика: Учимся расшифровывать техническую документацию и создавать свою.

Тема 6.3. Состав ключевых разделов паспорта стандартов

Теория: Что в себя включает. Изучаем состав.

Практика: Рассматриваем какие виды могут быть включены в этот раздел.

Тема 6.3.1. Фирменный знак

Теория: Описание. Визуальные решения и правила построения. Варианты допустимого цветового фона. Допустимые варианты сочетания с другими знаками

Практика: Создание своего фирменного знака.

Тема 6.3.2. Логотип

Теория: Описание. Основы создания логотипа. Познакомиться с основами создания логотипа. Правила построения. Визуальное решение.

Практика: Создание своего логотипа.

Тема 6.3.3. Фирменный блок

Теория: Определение. Варианты размещения и воспроизведения фирменного блока. Соотношение ключевых элементов фирменного блока. Правила построения.

Практика: Создание своего фирменного блока.

Тема 6.3.4. Схемы построения фирменного знака и логотипа

Теория: Описание, разбор. Параметры построения фирменного знака, логотипа, фирменного блока.

Практика: Применение знаний на практике.

Тема 6.3.5. Фирменные цвета

Теория: Фирменный цвет. Дополнительный цвет. Комбинации цветов. Определения.

Практика: Учимся использовать и комбинировать цвета.

Тема 6.3.6. Фирменные шрифты

Теория: Определение фирменного шрифта. Условия использования.

Практика: Учимся использовать и комбинировать шрифты.

Тема 6.3.7. Расположение фирменного блока на типовых документах

Теория: Виды документов. Подробное описание какие виды документов существуют и для чего используются. Наиболее удачное расположение фирменного блока.

Практика: Расположение своего фирменного блока на документе.

Тема 6.3.8. Недопустимые варианты использования

Теория: Недопустимые варианты использования фирменного знака, логотипа, фирменного блока и шрифта.

Практика: Рассматриваем какие ошибки мы часто встречаем и как их не допустить. Применяем на практике.

Тема 6.3.9. Правообладатели и границы действия прав

Теория: Авторские и субсидиарные права. Запатентованные торговые знаки, знаки обслуживания и наименования мест происхождения товаров.

Практика: Найти и рассказать об авторстве прав любого известного бренда.

Тема 6.4. Создание brandbooka

Теория: Этапы создания. Каким должен быть брендбук. Определения, ассоциации, цвета.

Практика: Создание своего brandbooka.

Тема 6.5. Выводы

Теория: Итоговое занятие по изучению создания Брендбука.

Конкурс «Создание собственного Brandbooka» Используя пройденный материал. Обеспечить проверку и оценку знаний и умений. Создание и просмотр портфолио.

Учебный план 2 год

№	Наименование раздела, темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
1	Раздел 1. Введение. Входной контроль знаний	2	1	1
1.1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Краткий обзор программы.	2	1	1
2	Раздел 2. Графический редактор CorelDraw (бесплатная версия).	34	7	27
2.1	Состав, особенности. Интерфейс.	4	1	3
2.2	Основы и приемы работы с объектами.	4	1	3
2.3	Планирование и создание макета.	4	1	3
2.4	Работа с текстом.	4	1	3
2.5	Работа с цветом. Цветовые модели.	4	1	3
2.6	Работа с растровыми изображениями.	4	1	3
2.7	Использование эффектов.	4	1	3
2.8	Итоговая творческая работа.	6	0	6
3	Раздел 3. Графический редактор Photoshop (бесплатная версия).	32	5	27
3.1	Основные приемы работы в базовом	8	2	6

	редакторе растровой графики Photoshop.			
3.2	Техника рисования.	6	1	5
3.3	Управление тоном и цветом.	6	1	5
3.4	Анимация.	6	1	5
3.5	Итоговая творческая работа.	6	0	6
4	Раздел 4. Композиция в дизайне	66	24	42
4.1	Основы композиции в дизайне. Виды композиции.	16	6	10
4.2	Свойства пространственной формы предметов.	10	4	6
4.3	Соотношение размеров, равновесие масс.	8	2	6
4.4	Текстуры и имитации материалов и состояний.	10	4	6
4.5	Применение правил композиции в рекламе и плакатах.	16	6	10
4.6	Применение правил композиции при создании многостраничных документов	6	2	4
5	Раздел 5. Подготовка к конкурсам.	10	2,5	7,5
5.1	Подготовка к конкурсам.	9	2	7
5.2	Программа преобразования файлов PDFAdobeAcrobatPro.	1	0,5	0,5
	Итого:	144	32,5	111,5

Содержание учебного плана 2 год обучения.

Раздел 1. Введение

Теория: Презентация программы, знакомство с планом работы объединения, инструктаж по технике безопасности на занятии, правила обращения с электрическими приборами, правила поведения на занятии, во время мероприятий, в общественных местах.

Практика: Опрос. Тренинг на командообразование.

Формы проведения занятий: презентация, беседа с обсуждением, тренинги.

Раздел 2. Графический редактор CorelDraw.

Теория:

принцип работы векторной графики; цветовая модель CMYK;

интерфейс векторного графического редактора, правила и приемы работы;

знакомство с главным меню, меню контрол, панелью инструментов, рабочей областью.

Практика:

приемы настройки рабочего пространства редактора;
инструментарий программы, палитры, приемы настройки монтажной области;

приемы работы с заливками и контурами;
свойства палитры, приемы обработки контуров;
принципы и приемы работы с кривыми Безье;
обработка текста.

Формы проведения занятий: демонстрация, мастер-класс, самостоятельная продуктивная деятельность.

Раздел 3. Графический редактор Photoshop.

Теория:

принципы работы с растровой графикой. Цветовая модель RGB;
интерфейс графического редактора Adobe Photoshop;
приемы работы с главным меню, меню опций, панелью инструментов, рабочей областью.

Практика:

приемы настройки рабочего пространства редактора Adobe Photoshop;
основные принципы и приемы работы с инструментарием программы Adobe Photoshop, палитрами, настройки рабочей области;
принципы работы инструментов выделения;
правила ретуши изображений, старинных фотографий;
приемы перевода из черно-белого в цветной формат;
правила работы со слоями, создание коллажей.

Формы проведения занятий: демонстрация, проблемное изложение материала, самостоятельная продуктивная деятельность.

Раздел 4. Композиция в дизайне

Теория:

симметрия, асимметрия, динамика; ритм; контраст; правила третей; матрица эмоций;

геометрический вид (конфигурация), величина, положение в пространстве, масса, фактура, текстура, цвет, светотень объектов;

средства композиции: линии, штриховка (штрих), пятно (тональное и цветное), линейная перспектива, светотень, цвет, воздушная и цветовая перспектива;

понятия «текстура», «фактура», «структура», их применение в компьютерном дизайне;

применение правил композиции в рекламе и плакатах; правила композиции для рекламы и плакатов;

правила композиции при создании многостраничных документов;

правила конструктивной работы в команде.

Практика:

выполнение заданий по различным видам композиции;

создание различных композиций в пространстве;

создание различных вариантов композиций;

создание рисунков с использованием текстур;
создание макета книжки, плаката.

Формы проведения занятий: демонстрация, эвристическая беседа, проблемное изложение материала, самостоятельная и коллективная продуктивная и проектная деятельность, конкурс.

Раздел 5. Подготовка к конкурсам.

Теория:

История развития истандарты соревнований/

Практика:

Разбор практических заданий соревнований.

Формы проведения занятий: презентация, эвристическая беседа, проблемное изложение материала, проектная деятельность, конкурс.

Техническое оснащение

Помещение для проведения занятий по курсу «Графический дизайн» должно отвечать санитарным нормам. Помещение должно иметь хорошее освещение. Учебная аудитория оснащается персональным компьютером ученика, с учётом стандартных графических программ, персональным компьютером учителя, с учётом стандартных графических программ, проектором.

В учебной аудитории оборудуются рабочие места учащихся индивидуального пользования, рабочее место учителя. Планировка аудитории, размещение в ней рабочих мест, оборудования и мебели должны обеспечивать благоприятные и безопасные условия для организации учебно-воспитательного процесса, возможность контроля за действиями каждого учащегося.

Литература

- Тимофеев Г.С., Тимофеева Е.В. Графический дизайн. Ростов н/Д: Феникс, 2002.
- Лекции по предмету «Графический дизайн» // Томский Государственный Университет ИИК Графический дизайн.
- Источник: <http://powerbranding.ru/brending/brandbook/> Современный взгляд на брендбук компании.