

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»**

Факультет довузовской подготовки

Утверждено:

учебно-методическим советом по
дovuзовскому образованию НИУ ВШЭ
протокол № 4(э) от «28» мая 2025 г.

Дополнительная общеобразовательная программа

«Проектно-творческая деятельность»

Разработана Центром методики и оценки качества обучения

Возраст обучающихся: 13-17 лет

Срок реализации: 32 недели

Москва 2025

Оглавление

1. РАБОЧИЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН	3
2. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ПРОГРАММЕ	3
3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	5
4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИН УЧЕБНОГО ПЛАНА.....	6

1. РАБОЧИЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Дополнительные общеобразовательные программы / перечень входящих дисциплин	Итог. контроль		Формы текущего контроля				Учебные недели	Зачетные единицы	Всего часов	в том числе				Распределение общего количества аудиторных часов по модулям				
		экзамены	зачеты	Семинарский контроль	эссе	реферат	коллоквиум				Контрольная работа	аудиторных	из них		самостоятельная работа	1	2	3	4
													лекции	семинары		модуль	модуль	модуль	модуль
																06.10.25- 30.11.25	01.12.25- 01.02.26	02.02.26- 29.03.26	30.03.26- 24.05.26
1	2	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	Программа "Проектно-творческая деятельность"																		
1	Дизайн			3				4	32	4	152	104	48	64	48	26	26	26	26
2	Основы журналистики и медиакоммуникаций			3				4	32	4	152	104	48	64	48	26	26	26	26

2. ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ПРОГРАММЕ

Дополнительная общеобразовательная программа **«Проектно-творческая деятельность»** разработана в соответствии с:

- Федеральным Законом РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции);
- Концепцией развития дополнительного образования детей на период до 2030 года, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р.;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями и дополнениями);
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14);
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Порядком применения электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ в Национальном исследовательском университете «Высшая школа экономики» (утвержден ученым советом НИУ ВШЭ, протокол от 01.02.2019 № 1).

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа **«Проектно-**

творческая деятельность» (далее - Программа) направлена на повышение уровня предметной подготовки по программам среднего общего (полного) образования учащихся выпускных классов школ и/или окончивших образовательные организации (далее – ОО) и подготовку к Государственной итоговой аттестации в форме ЕГЭ.

Актуальность Программы заключается в применении новой методики преподавания, в том числе - дистанционное обучение, обучение с использованием компьютерных технологий, нововведений, в том числе, учитывающих требования, предъявляемые олимпиадами школьников и конкурсами различных уровней.

Цель Программы расширение и систематизация знаний по программам среднего общего (полного) образования школьников и/или выпускников образовательных организаций, а также изучение дисциплин внешкольной программы; развитие интеллектуальных и творческих способностей обучающихся, а также творческой самореализации и профессиональной ориентации личности через изучение дисциплин Программы.

Задачи Программы, решаемые посредством реализации общеобразовательной программы:

- достижение обучающимися планируемых результатов;
- развитие интереса и мотивации к изучаемым дисциплинам;
- повышение предметной, информационной и коммуникативной компетентности обучающихся;
- формирование и совершенствование у обучающихся приемов и навыков, необходимых для успешной сдачи ЕГЭ.

Категория обучающихся по Программе: занятия проводятся в группах, группы комплектуются из обучающихся 13-17 лет. Количество обучающихся в группе от 7 до 25 человек.

Развитие умений обучающихся

Развитие познавательных умений:

- умения обозначать проблему, выдвигать гипотезу и варианты ее решения;
- умения составлять план действий.

Развитие общетрудовых умений:

- умения творчески подходить к решению разнообразных задач;
- умения оперативно организовать свою деятельность и др.

Развитие коммуникативных умений, навыков:

- навыка группового общения, умения работать в команде;
- умения рационально распределять роли в ходе выполнения проекта и закреплять зоны ответственности;
- умения дискутировать и отстаивать свою точку зрения, умения слушать и слышать собеседника, оппонента

На ФДП НИУ ВШЭ учебные достижения (результаты контрольных работ) обучающихся оцениваются по стобальной шкале.

Основными способами проверки знаний обучающихся по предмету являются письменные работы (семинарский контроль и контрольные работы).

Учебно-тематический план является основным инструментом обеспечения реализации общеобразовательной программы.

3. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Форма обучения – очная, в том числе с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Срок реализации – 32 недели

4. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИН УЧЕБНОГО ПЛАНА

4.1 Дизайн

Планируемые результаты обучения

Обучающиеся должны знать

- системы и структуры дизайна
- критерии оценки творческого проекта (концептуальность, серийность, стилистическое единство, экспозиция, композиция, оригинальность, соответствие выбранному профилю, техника исполнения, выразительность образов, раскрытие заявленной темы заявленной темы)

Должны

уметь

- вести проект при помощи подручных средств, создавать целостные графические высказывания
- видеть и разбираться в современном контексте дизайна и искусства, концептуализация конкретного сообщения, создание качественной презентации вступительного проекта
- разбираться в искусстве и цитировать его в своем проекте
- составлять карты ассоциаций
- вести визуальное исследование

Учебно-тематический план

Профиль: Коммуникационный дизайн

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	Модуль 1	38	12	14	12	
1	Брендинг. Выбор темы проекта. Облако тегов.	4	2	2	0	
2	Мудборд.	6	2	2	2	
3	Флаги проекта.	6	2	2	2	
4	Графический образ.	6	2	2	2	
5	Логотип.	6	2	2	2	
6	Паттерны.	3	0	2	1	
7	Акцидентный шрифт.	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 1
8	Малый фирменный стиль.	4	0	2	2	Семинарский контроль № 1
	Модуль 2	38	12	14	12	
9	Плакат. Выбор темы. Музыкальный, театральный и киноплакат.	4	2	2	0	
10	Формат и сетка в плакате	6	2	2	2	
11	Пятно и композиция в плакате	6	2	2	2	
12	Шрифтовые плакаты	6	2	2	2	
13	Коллажные плакаты.	6	2	2	2	
14	Иллюстрированные плакаты	3	0	2	1	Семинарский контроль №2

15	Плакат без текста.	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 2
16	Формирование серии плакатов. Проверка знаний	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
	Модуль 3	38	12	14	12	
17	Разбор контрольной работы №2. Буклет. Выбор темы. Зин.	4	2	2	0	
18	Виды и форматы зинов..	6	2	2	2	
19	Сетка. Иллюстрация	6	2	2	2	
20	Обложка. Ручная типографика. Трафарет.	6	2	2	2	
21	Обложка Коллаж	6	2	2	2	
22	Формирование разворотов и формата зина.	3	0	2	1	Семинарский контроль №3
23	Сшивание/склейка и обрез зина.	5	2	2	1	Самостоятельная работа №3
24	Подготовка к печати.	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
	Модуль 4	38	12	14	12	
25	История брендов и топ-дизайн	4	2	2	0	
26	Книгопечатание и дизайн книги.	6	2	2	2	
27	Создание визуального исследования.	6	2	2	2	
28	Вёрстка сложноструктурного многостраничного издания	6	2	2	2	
29	Графический дизайн. Топ-дизайнеры	6	2	2	2	
30	Дизайн упаковки и предметный дизайн.	3	0	2	1	Семинарский контроль
31	Создание презентации проекта	5	2	2	1	Самостоятельная работа
32	. Предпечатная подготовка.	4	0	2	2	Контрольная работа № 3
Итого, академических часов:		152	48	56	48	

Профиль: Анимация и иллюстрация, комикс

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	Модуль 1	38	12	14	12	
1	Особенности ведения творческих проектов. Рассказ об инструментах работы: альбом для идей, референсы, анализ. Разбор ключевых моментов в нарративе: завязка, кульминация, развязка, финал. Выбор ключевых сцен из произведения для последующей работы.	4	2	2	0	
2	Работа с силуэтом и формой. Изучение персонажей из анимации (Дисней, Пиксар) и иллюстрации. Силуэт персонажа. Создание линейки персонажей.	6	2	2	2	
3	Проба персонажей в объеме. Как объемная скульптура может помочь в рисовании.	6	2	2	2	

	Персонаж в движении. Позы: статика и динамика, баланс.					
4	Персонаж: мимика и движение. Просмотр иллюстрации, анимации и книг с выразительными персонажами. Лицо персонажа. Выразительность черт лица, мимика. Создание стилизованного портрета по фотореференсам.	6	2	2	2	
5	Персонаж во взаимодействии с другими персонажами. Особенности композиции кадра и создания атмосферы. Проверка знаний Особенности построения кадра композиции. Статическая, динамическая; открытая, закрытая композиция. Крупность плана: крупный, средний, общий план; для чего применяется. Тон и цвет. Создание цветовой палитры проекта.	6	2	2	2	
6	Проверка знаний.	3	0	2	1	
7	Персонаж: детали, элементы декора, одежда, приметы времени. Вместо деталей: стилистическое единство. Разбор, из чего состоит стилистика, как подобрать стилистику, концептуально и эмоционально подходящую для произведения.	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 1
8	Киноплакат, как жанр. Особенности работы с типографикой и леттерингом. Вместо киноплаката: разбор контрастного освещения. Создание композиции с контрастным источником света.	2	0	0	2	Семинарский контроль № 1
	Модуль 2	38	12	14	12	
9	Создание визуальной истории. Базовые принципы драматургии в графике. Создание книжки-гармошки и зина из листа А3. Работа с личной историей. Разработка нарратива. Обсуждение “Путешествия героя” Воглера; графиков истории Воннегута; трехактной структуры сценария. Просмотр комиксов и анимации с разбором, что является ключевыми точками истории и как визуально художник работает с историей. Комикс в Японии, России, Америке. История книжки-картинки. Жанры комиксов и диапазон эстетик. Работа над своим комиксом.	4	2	2	0	
10	Просмотр раскадровки комикса. Разбор архетипов: почему важно работать с архетипами в коротких историях.	4	0	2	2	
11	Леттеринг и шрифт. Варианты взаимодействия текста и картинки в	6	2	2	2	

	развороте. Воркшоп по леттерингу. Верстка в комиксе. Способы кадрирования, разбор приемов кадрирования в современных авторских комиксах.					
12	Коллаж как способ рассказать свою графическую историю. Воркшоп по коллажу и аппликации.	6	2	2	2	
13	Детская книга и мультипликация. Поиск целевой аудитории и выбор подходящей визуальной интонации.	5	2	2	1	
14	Книжная обложка.	2	0	0	2	Семинарски й контроль №2
15	Ритм в книге. Работа над макетом. Выбор бумаги, выбор способа печати, общение с типографией. Разбор презентаций	5	2	2	1	Самостоятел ьная работа № 2
16	Просмотр проекта	6	2	2	2	Контрольна я работа № 1
	Модуль 3	38	12	14	12	
17	Общий разговор о многофигурной композиции, ее концепции и видов.	5	2	2	1	
18	Как подчинить множество персонажей и окружения одной теме? Пространство: плоское пространство, изометрия. Создание эскизов композиций в различных видах пространства	5	2	2	1	
19	Концепт арт: базовые принципы построения среды, разные типы среды. Упражнения: скетчинг среды Пластика и формообразование. Разбор различных видов формообразования.	4	0	2	2	
20	Многофигурные композиции в классической живописи, чему у них можно поучиться? Батальные сцены, возрождение, Брейгель и тп. Мастер-класс: коллективный рисунок. Проверка знаний Эксперименты с техникой исполнения и цветом.	6	2	2	2	
21	Многофигурная иллюстрация для передачи информации. Инфографика и карты: сложные картинки про то, как все устроено, как можно на этом построить свою работу. Просмотр работ.	6	2	2	2	
22	Детские книги-искалки как простой и плодотворный пример монофигурной композиции.	4	2	2	0	Семинарски й контроль №3

23	Индивидуальные разговоры по проектам.	6	2	2	2	Самостоятел ьная работа №3
24	Самостоятельная работа	2	0	0	2	Контрольн ая работа № 2
	Модуль 4	38	12	14	12	
25	Анализ результатов предыдущих модулей. Работа над принятием решения, какой проект будет вступительной работой.	5	2	2	1	
26	Обмен опытом с куратором другой группы или со студентами с 1 курса Обсуждение возможных форматов: анимация, игра-настолка, лендинг.	5	2	2	1	
27	Новые способы генерации идей, неочевидные подходы в выборе итоговой темы проекта	6	2	2	2	
28	Социальный контекст в иллюстрации как опция. Что делает иллюстрацию современной и актуальной и не безразличной современному человеку Дополнительные материалы по разработке: как оформить разработку персонажей, локаций, объектов, раскадровки. Дополнительные материалы к проекту: постеры, стикеры, паттерны, мерч, сувениры, упаковка	6	2	2	2	
29	Варианты оформления работы: как можно ее выставлять: на стене, в виде книги, в виде скульптурной композиции, интерактивного объекта, видеоарта. Бумажные форматы. Разбор необычных зинов, книг, необычного оформлени обложек / упаковки как способа подачи проектов; разговор о мокапах, фотографии, способах представления работы в презентации.	6	2	2	2	
30	Анимация: параллакс, ротоскоп. Разбор анимации в Adobe Photoshop	2	0	0	2	Семинарс кий контроль
31	Проверка знаний. Просмотр проекта Создание сложных презентаций. Разбор верстки, разбор логики структуры	4	0	2	2	Самостоя тельная работа
32	Чем можно дополнить проект. Бонусные материалы к проекту: постеры, стикеры, скетбуки, эскизы, паттерны.	4	2	2	0	Контрольн ая работа № 3
Итого, академических часов:		152	48	56	48	

Профиль: Дизайн среды

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	Модуль 1	38	12	14	12	
1	ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ. Дизайн как искусство и как язык. Виды дизайна. Дизайн как триединство Образа, Геометрии и Гештальта. Формат. Формат А как универсальный формат и его свойства. ПРАКТИКА. Тестовое упражнение на владение языком дизайна	4	2	2	0	
2	ТЕОРИЯ. Характер. Создание характерного образа персонажа. ПРАКТИКА. Придумать персонажа и разработать среду его обитания (дом)	6	2	2	2	
3	ТЕОРИЯ. Образ. Позитивное и негативное пространство. Коллаж. Ограничение в средствах выражения как источник креативности. ПРАКТИКА. Упражнение «Белое и чёрное», коллаж. (Создание композиции с выявлением негативного и позитивного пространства)	6	2	2	2	
4	ТЕОРИЯ. Теория линии. Баухаус и ВХУТЕМАС Персоналии: Пауль Клее, Иоганнес Иттен ПРАКТИКА. 1. Линия во времени; 2. Живая линия; 3. Линия и музыка (ритм в рисунке).	6	2	2	2	
5	ТЕОРИЯ. Композиция. Простые геометрические фигуры, свойства простых геометрических фигур и их взаимодействие с форматом. Законы композиции. Законы сохранения идентичности фигуры. Супрематизм. ПРАКТИКА. Упражнение «3 квадрата», коллаж. Создание композиции на плоскости. Проверка знаний.	6	2	2	2	
6	ТЕОРИЯ. Графические материалы и их изобразительные особенности. ПРАКТИКА. 1. Композиции из пересекающихся линий (статичные – динамичные); 2. Натурный рисунок объектов с явно выраженной структурой (шишка, каштан, лист, стекло, камень, кора, ветка и т.п.)	3	0	2	1	

7	ТЕОРИЯ. Коллаж. Анри Матисс. Самоколлаж: Вячеслав Колейчук ПРАКТИКА. 1. Типы линии в аппликации (разрезная - прямая, ломаная, криволинейная; разрывная - спокойная, резкая) 2. Коллаж (черная, белая бумага). Самоколлаж на основе фото или постера.	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 1
8	Самостоятельная работа.	4	0	2	2	Семинарский контроль № 1
	Модуль 2	38	12	14	12	
9	ТЕОРИЯ. Гештальт. Законы Гештальта. Свойства человеческого сознания, основанные на социально-биологических функциях вида Homo Sapiens. Симметрия. ПРАКТИКА. «Преобразование квадрата», коллаж. (Создание композиции с	4	2	2	0	
10	ТЕОРИЯ. Концепция. Разработка концепции. Работа в группе. Brain storming. Поиск названия. ПРАКТИКА. Создание Дизайнерской Группы. Название, Стиль, Слоган.	6	2	2	2	
11	ТЕОРИЯ. Композиция на плоскости. Свойства и качества простых геометрических фигур. Статика и динамика. Баланс. Ритм. ПРАКТИКА. Упражнение дизайнерской группы на создание композиции из простых геометрических фигур. Коллаж	6	2	2	2	
12	ТЕОРИЯ. Композиция на плоскости с использованием простых геометрических фигур и шрифта. ПРАКТИКА. Упражнение дизайнерской группы на создание композиции из простых геометрических фигур и шрифта. Коллаж	6	2	2	2	
13	ПРАКТИКА. Карнавальная маска.	6	2	2	2	
14	Самостоятельная работа.	3	0	2	1	Семинарский контроль №2
15	ТЕОРИЯ. Принципы построения силуэта. Композиция ПРАКТИКА. Коллаж «Цветовое и фигуративное проникновение» (черная, белая бумага).	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 2

16	ТЕОРИЯ. Композиции из простых геометрических тел. Анализ формы. Приведение сложной формы к композиции из простых геометрических тел. ПРАКТИКА. Рисунок постановки из предметов материального предметного подбора. Создание сложной формы из плоскостей.	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
	Модуль 3	38	12	14	12	
17	ТЕОРИЯ. Паттерн. Модуль. Фриз. Трафарет. Создание модуля из простых геометрических форм. ПРАКТИКА. Упражнение дизайнерской группы на создание модуля для фриза. Создание собственного фриза	4	2	2	0	
18	ТЕОРИЯ. Двухцветный паттерн. Трёхцветный паттерн. Фрактальный паттерн. Неповторяющийся паттерн. ПРАКТИКА. Упражнение дизайнерской группы на создание модуля для паттерна с определённой темой (метод – прибавление, вычитание, модификация). Создание паттерна при помощи созданного модуля.	6	2	2	2	
19	ТЕОРИЯ. Цвет. Цветовое колесо и Цветовая сфера. ПРАКТИКА. 4 цвета из 3-х. Серия витражей «Времен года» - Весна, лето, осень зима (музыка-линия-цвет)	6	2	2	2	
20	ТЕОРИЯ. Структурный рисунок предметов природного мира. Шрифт ПРАКТИКА. «Плодоовощной алфавит» (Концептуальный шрифт, выполненный из элементов фруктов и/или овощей). Проверка знаний.	6	2	2	2	
21	ТЕОРИЯ. 3D композиция. Развёртка простейших геометрических тел. ПРАКТИКА. Макетирование	6	2	2	2	
22	ТЕОРИЯ. Плоскостная композиция как проекция объёмной композиции. Виды проекций. Параллельные проекции и перспектива. ПРАКТИКА. Создание объёмной композиции из классической 2D супрематической композиции.	3	0	2	1	Семинарский контроль №3
23	ТЕОРИЯ. Объёмный коллаж (надрез – отгиб). ПРАКТИКА. Собственный объёмный коллаж: 1. Статичная композиция. 2. Динамичная композиция	5	2	2	1	Самостоятельная работа №3
24	Самостоятельная работа.	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
	Модуль 4	38	12	14	12	

25	ТЕОРИЯ. Расслоенное аналитическое рисование постановки. Часть 1 ПРАКТИКА. Рисунок силуэта постановки обобщающим пятном. Рисунок постановки цветовыми пятнами.	4	2	2	0	
26	ТЕОРИЯ. Расслоенное аналитическое рисование постановки. Фактура, текстура. Часть 2 ПРАКТИКА. Рисунок постановки из разноматериальных объектов природного и рукотворного характера.	6	2	2	2	
27	ТЕОРИЯ. Ассамбляж. Татлин В. ПРАКТИКА. Создание собственного ассамбляжа из подручных материалов	6	2	2	2	
28	ТЕОРИЯ. Архитектуры Малевича. ПРАКТИКА. Создание объемно-пространственной композиции из параллелепипедов (метод прибавления).	6	2	2	2	
29	ТЕОРИЯ. Каркас. Эндоскелет, экзоскелет. Оболочка. ПРАКТИКА. Трехмерная композиция из деревянных шпажек и пластилина. Скульптура из металлической сетки. Проверка знаний.	6	2	2	2	
30	Самостоятельная работа. ТЕОРИЯ. Пластическая биоморфная форма. ПРАКТИКА. Скульптура из монтажной пены. Модификация скульптуры методом «вычитания»	3	0	2	1	Семинарский контроль
31	Проверка знаний. Просмотр проекта	5	2	2	1	Самостоятельная работа
32	ТЕОРИЯ. Взаимодействие внешнего и внутреннего пространства ПРАКТИКА. Разработка модуля квартиры – студии.	4	0	2	2	Контрольная работа № 3
Итого, академических часов:		152	48	56	48	

Профиль: Медиа и дизайн.

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	Модуль 1	38	12	14	12	
1	Создание графических композиций, основанных на контрасте противоположных понятий.	4	2	2	0	
2	Ознакомление с техниками ручной печати. Эксперименты на бумаге.	6	2	2	2	
3	Техника печати трафаретами. Создание печатного шрифта.	6	2	2	2	
4	Техника коллажа. Создание собственных коллажей на определенную тему.	6	2	2	2	
5	Визуальный язык плаката. Шрифт.	6	2	2	2	

6	Проверка знаний.	3	0	2	1	
7	Брейншторм. Выбор и развитие темы для создания серии плакатов.	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 1
8	Самостоятельная работа. Работа над эскизами плакатов.	4	0	2	2	Семинарский контроль № 1
	Модуль 2	38	12	14	12	
9	Понятие целевой аудитории. Исследование ЦА. Создание плаката в определенном жанре по сказке.	4	2	2	0	
10	Проверка знаний.	6	2	2	2	
11	Практика изучения художественных стилей на основе известных художников. Выбор художника. Создание портрета художника в его стилистике.	6	2	2	2	
12	Основы типографики. Основы вёрстки печатных изданий. Обсуждение выбранного художника. Анализ основных принципов творчества.	6	2	2	2	
13	Обсуждение концепции и структуры арт-зина по выбранным художникам. Работа над текстовым материалом. Составление 5 принципов творчества определенного художника.	6	2	2	2	
14	Самостоятельная работа. Графическое представление пяти принципов. Работа над эскизами разворотов. Подбор шрифтов.	3	0	2	1	Семинарский контроль №2
15	Продолжение работы над зинами. Работа с черновиками разворотов. Обсуждение обложки.	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 2
16	Шитье книжного блока/переплет. Продолжение работы над зинами.	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
	Модуль 3	38	12	14	12	
17	Разбор контрольной работы №2. Разработка концепции бренда для собственного проекта.	4	2	2	0	
18	Создание мудборда и графического образа.	6	2	2	2	
19	Проверка знаний.	6	2	2	2	
20	Создание логотипа и фирменного стиля.	6	2	2	2	
21	Работа над айдентикой. Проверка знаний.	6	2	2	2	
22	Разработка маркетинговой стратегии развития бренда.	3	0	2	1	Семинарский контроль №3
23	Создание рекламных носителей.	5	2	2	1	Самостоятельная работа №3
24	Продолжение работы с проектом.	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
	Модуль 4	38	12	14	12	
25	Разбор контрольной работы №3. Создание концепции журнала.	4	2	2	0	
26	Позиционирование и выбор направления развития бренда.	6	2	2	2	

27	Работа с контентом. Создание собственного материала, сбор необходимого контента. Структурирование информации.	6	2	2	2	
28	Создание сетки и эскизов журнала.	6	2	2	2	
29	Работа с черновой вёрсткой журнала. Проверка знаний.	6	2	2	2	
30	Продолжение работы над журналом.	3	0	2	1	Семинарский контроль
31	Проверка знаний. Просмотр проекта	5	2	2	1	Самостоятельная работа
32	Финализация проекта.	4	0	2	2	Контрольная работа № 3
Итого, академических часов:		152	48	56	48	

Профиль: Дизайн и программирование, Дизайн и продвижение цифрового продукта

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	Модуль 1	38	12	14	12	
1	Понятие дизайна. Функциональное использование и эстетика.	4	2	2	0	
2	Инструменты дизайна. Что такое графика. Пятновая, силуэтная графика. Обзор комиксной графики.	6	2	2	2	
3	Точка, линия, пятно. Линейная графика.	6	2	2	2	
4	Понятие композиции. Напряженная композиция. Динамическая композиция. Статика.	6	2	2	2	
5	Понятие контраста. Нюанс. Практическое занятие Проверка знаний.	6	2	2	2	
6	Структурная графика. Светотеневая графика. Полутоновая и цветная графика. Практическое занятие	3	0	2	1	
7	Получение изображений с помощью штампов и отпечатков. Практическое занятие	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 1
8	Просмотр проекта Проверка знаний.	4	0	2	2	Семинарский контроль № 1
	Модуль 2	38	12	14	12	
9	Дизайн в веб пространстве. Как дизайн помогает сайту в коммуникации со зрителем.	4	2	2	0	
10	Типология сайтов.	6	2	2	2	
11	Утверждение тем и структуры сайтов студентов. Обсуждение. Практическое занятие	6	2	2	2	
12	Сайт-визитка. Сайт-портфолио. Личный сайт. Практическое занятие	6	2	2	2	
13	Что такое лонгрид. Основы сторителлинга в лонгриде. Практическое Занятие	6	2	2	2	

14	Лендинг и его структура. Основы маркетинга: как продать свой продукт.	3	0	2	1	Семинарский контроль №2
15	Интерфейс. Основные элементы интерфейсов. Мобильная и десктопная версии	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 2
16	Проверка знаний. Просмотр проекта	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
	Модуль 3	38	12	14	12	
17	Айдентика и идентичность.	4	2	2	0	
18	Идентификация и выявление ключевых черт посредством портрета друг друга. Практическое занятие	6	2	2	2	
19	Стилизация. Портрет в стиле любимого художника-иллюстратора. Практическое занятие	6	2	2	2	
20	Что такое логотип. Встраивание логотипа в айдентiku. Практическое занятие Проверка знаний.	6	2	2	2	
21	Визуальная система коммуникации. Основной базис построения системы. Практическое занятие	6	2	2	2	
22	Кейвижуал. Отличие визуальной графической системы и кейвижуала. Практическое занятие	3	0	2	1	Семинарский контроль №3
23	Позиционирование бренда. Интонация бренда.	5	2	2	1	Самостоятельная работа №3
24	Проверка знаний. Просмотр проекта	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
	Модуль 4	38	12	14	12	
25	Фирменный стиль. Выбор темы для создания малого фирменного стиля.	4	2	2	0	
26	Типографика. Виды шрифтов.	6	2	2	2	
27	Понятие контраста в типографике. Как сочетать шрифты.	6	2	2	2	
28	Текстовые блоки. Взаимодействие графики и типографики.	6	2	2	2	
29	Выбор цветового решения. На что влияет цвет в восприятии. Цвет и дизайн. Проверка знаний.	6	2	2	2	
30	Выбор носителей. Печатная продукция и digital-носители. Ключевые отличия в подходах к созданию. Обоснование выбора носителей. Практическое занятие	3	0	2	1	Семинарский контроль
31	Просмотр проекта. Проверка знаний.	5	2	2	1	Самостоятельная работа
32	Подготовка презентации. Практическое занятие	4	0	2	2	Контрольная работа № 3
Итого, академических часов:		152	48	56	48	

Профиль: Современное искусство

№ уч. нед ели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/ контроля
			Теорети- ческих	Практи- ческих	Самос- тоятел- ьная работа	
	Модуль 1	38	12	14	12	
1	Определение предмета Современное искусство. Пространство 2D. Вариативность концептуальных и визуальных решений. Метафора. Совмещение несовместимого	4	2	2	0	
2	Роль концепции и текста в Современном искусстве. Создание эссе и концептуального текста. Работа по выбранной концепции в свободной технике	6	2	2	2	
3	Визуальные техники и выразительные средства в современном искусстве. Выбор темы модуля	6	2	2	2	
4	Ирония и гипербола. Выполнение работ в техниках коллаж, аппликация	6	2	2	2	
5	Выполнение работ в технике трафарета	6	2	2	2	
6	Принт техники, смешанная техника	3	0	2	1	
7	Обсуждение и доработка проектов модуля по выбранной теме	5	2	2	1	Самостоятель- ная работа № 1
8	Просмотр проекта. Проверка знаний	4	0	2	2	Семинарский контроль № 1
	Модуль 2	38	12	14	12	
9	Пространство 3D. Обзор типов работ. Выбор темы модуля. Создание ассамбляжа	4	2	2	0	
10	Скульптура, объект в современном искусстве. Создание арт-объекта	6	2	2	2	
11	Реди-мейд в современном искусстве. Создание реди-мейд объекта	6	2	2	2	
12	Инсталляция. Типы инсталляций. Разработка концепции инсталляции	6	2	2	2	
13	Инсталляция. Создание фрагментов инсталляции	6	2	2	2	
14	Лэнд-арт. Создание концепции лэнд-арта, моделирование. Работа над проектом модуля	3	0	2	1	Семинарский контроль №2
15	Обсуждение и доработка проектов модуля	5	2	2	1	Самостоятель- ная работа № 2
16	Просмотр проекта. Проверка знаний	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
	Модуль 3	38	12	14	12	
17	Обобщение пройденного материала.	4	2	2	0	
18	Изучение книги художника	6	2	2	2	
19	Книга как арт объект	6	2	2	2	
20	Книга как документация процесса	6	2	2	2	
21	Книга как дневник художника	6	2	2	2	
22	форма невозможной книги	3	0	2	1	Семинарский контроль №3

23	Медиа книга	5	2	2	1	Самостоятельная работа №3
24	Просмотр проекта. Проверка знаний	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
	Модуль 4	38	12	14	12	
25	Медиа арт и его составляющие. Выбор темы модуля	4	2	2	0	
26	Особенности современной фотографии. Создание концепции и серии фотографий	6	2	2	2	
27	Типология. Создание концепции и серии типологических фотографий	6	2	2	2	
28	Компьютерное и сетевое искусство. Создание проекта по теме Проверка знаний	6	2	2	2	
29	Видео и саунд-арт. Создание видео-арта по выбранной теме	6	2	2	2	
30	Перформанс. Описание и реализация перформанса. Видео и фото документация	3	0	2	1	Семинарский контроль
31	Обсуждение и доработка проектов модуля	5	2	2	1	Самостоятельная работа
32	Обсуждение и доработка проектов модуля.	4	0	2	2	Контрольная работа № 3
Итого, академических часов:		152	48	56	48	

Профиль: Мода

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	Модуль 1	38	12	14	12	
1	Ознакомление со сферой, основными принципами, ключевыми именами. Начало работы над исследованием нематериального источника.	4	2	2	0	
2	Работа над исследованием. Mind map	6	2	2	2	
3	Разработка концепции.	6	2	2	2	
4	Создание мудборда. Теория цвета.	6	2	2	2	
5	Разработка принтов.	6	2	2	2	
6	Размещение принтов на носителях. Мерч. Эскизы	3	0	2	1	

7	Вёрстка презентации.	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 1
8	Экзамен	4	0	2	2	Семинарский контроль № 1
	Модуль 2	38	12	14	12	
9	Начало работы над исследованием материального источника (предмет +свойство).	4	2	2	0	
10	Работа над исследование. Выход на концепцию	6	2	2	2	
11	Завершение работы над концепцией. Создание мудборда.	6	2	2	2	
12	Разработка принтов и текстильных экспериментов. Брендинг - разработка мудбордов для съёмки и раскадровки.	6	2	2	2	
13	Упражнение на разработку формы.	6	2	2	2	
14	Разработка коллекции на основе найденных форм. Разработка серии эскизов объекта.	3	0	2	1	Семинарский контроль №2
15	Финальная консультация перед экзаменом. Доработка проекта	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 2
16	Экзамен.	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
	Модуль 3	38	12	14	12	
17	Начало работы над исследованием. Источник - предмет одежды	4	2	2	0	
18	Работа над исследованием. Выбор темы	6	2	2	2	
19	Разработка концепции. Мудборд	6	2	2	2	
20	Мастер-класс по скетчингу. Разработка формы.	6	2	2	2	

21	Разработка принтов и текстильных экспериментов. Брендинг - работа над трендбуком.	6	2	2	2	
22	Разработка коллекции на основе найденных форм с применением принтов и текстильных экспериментов. Брендинг - работа над мудбордами к съёмке.	3	0	2	1	Семинарский контроль №3
23	Финальная консультация перед экзаменом. Доработка проекта	5	2	2	1	Самостоятельная работа №3
24	Экзамен.	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
Модуль 4		38	12	14	12	
25	Обсуждение темы проекта (свободная тема)	4	2	2	0	
26	Работа над исследованием.	6	2	2	2	
27	Разработка концепции. Мудборд.	6	2	2	2	
28	Разработка принтов и фактур. Брендинг - разработка фирменного стиля для бренда одежды.	6	2	2	2	
29	Создание эскизов коллекции. Брендинг - разработка мудбордов для бренда одежды.	6	2	2	2	
30	Создание коллажей.	3	0	2	1	Семинарский контроль
31	Финальная консультация перед экзаменом. Доработка проекта	5	2	2	1	Самостоятельная работа
32	Экзамен.	4	0	2	2	Контрольная работа № 3
Итого, академических часов:		152	48	56	48	

Профиль: Геймдизайн

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	Модуль 1: настольная игра	38	12	14	12	
1	Знакомство. Введение в настольные игры, типичные ошибки настолок	4	2	2	0	
2	Компоненты, выбор игрока и оригинальность	6	2	2	2	

	настольной игры					
3	Создание концепта своей настольной игры	6	2	2	2	
4	Прототип и визуальный дизайн настольной игры + консультации	6	2	2	2	
5	Создание презентации и правила композиции	6	2	2	2	
6	Проверка презентаций, первая читка + консультации	3	0	2	1	
7	Консультации по проектам студентов	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 1
8	Настольная игра. Проверка знаний	4	0	2	2	Семинарский контроль № 1
	Модуль 2: концепт видеоигры	38	12	14	12	
9	Деконструкция видеоигр	4	2	2	0	
10	Обсуждение жанров игр, выбор идеи проекта и сеттинг	6	2	2	2	
11	Форматы проекта на вступительные + консультации	6	2	2	2	
12	Выбор игрока в видеоиграх, анализ фокуса проекта	6	2	2	2	
13	Консультации по проектам студентов	6	2	2	2	
14	Анализ иллюстративных композиций слайдов, работа с визуальным изображением игры	3	0	2	1	Семинарский контроль №2
15	Консультации по проектам студентов	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 2
16	Концепт видеоигры. Проверка знаний	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
	Модуль 3: проект в любом выбранном формате	38	12	14	12	
17	Особенности подачи разных жанров видеоигры на вступительные	4	2	2	0	
18	Консультации по проектам студентов	6	2	2	2	
19	Особенности подачи настольной игры на вступительные	6	2	2	2	
20	Персонажи видеоигры	6	2	2	2	
21	Дизайн уровня видеоигры	6	2	2	2	
22	Трейлер видеоигры + консультации	3	0	2	1	Семинарский контроль №3
23	Консультации по проектам студентов	5	2	2	1	Самостоятельная работа №3
24	Проект в любом выбранном формате. Проверка знаний	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
	Модуль 4: проект в любом выбранном формате	38	12	14	12	
25	Повторение материала. Выбор идеи на модуль	4	2	2	0	
26	Консультации по проектам студентов	6	2	2	2	
27	Анализ жанра: Платформер	6	2	2	2	
28	Анализ жанра: Шутер	6	2	2	2	
29	Анализ жанра: Хоррор	6	2	2	2	
30	Анализ жанра: Стратегия	3	0	2	1	Семинарский контроль

31	Консультации по проектам студентов	5	2	2	1	Самостоятельная работа
32	Проект в любом выбранном формате. Проверка знаний	4	0	2	2	Контрольная работа № 3
Итого, академических часов:		152	48	56	48	

Профиль: Искусственный интеллект и видеопродакшн;

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/ контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	Модуль 1 — Малый фирменный стиль	38	12	14	12	
1	Введение в нейросетевые инструменты и работу ИИ	4	2	2	0	
2	Разбор идей проекта	6	2	2	2	
3	Создание айдентики при помощи ИИ	6	2	2	2	
4	Создание носителей фирменного стиля	6	2	2	2	
5	Создание презентации в Фигме	6	2	2	2	
6	Предпросмотр / консультация	3	0	2	1	
7	Подготовка к публикации фирменного стиля	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 1
8	Самостоятельная работа.	4	0	2	2	Семинарский контроль № 1
	Модуль 2 — Плакат и постер	38	12	14	12	
9	Генерация иллюстраций	4	2	2	0	
10	Генерация графического плаката средствами ИИ	6	2	2	2	
11	Генерация типографического плаката средствами ИИ	6	2	2	2	
12	Доработка плакатов в Фигме	6	2	2	2	
13	Разбор идей проекта Консультация	6	2	2	2	
14	Самостоятельная работа.	3	0	2	1	Семинарский контроль №2

15	Подготовка к публикации серии плакатов	5	2	2	1	Самостоятельная работа № 2
16	просмотр / консультация	4	0	2	2	Контрольная работа № 1
	Модуль 3 — Иллюстрированная книга	38	12	14	12	
17	Созданием многостраничных произведений средствами ИИ	4	2	2	0	
18	Генерация длинных текстов при помощи ИИ	6	2	2	2	
19	Продвинутый промпт-дизайн для иллюстраций	6	2	2	2	
20	Создание обложки книги	6	2	2	2	
21	Подготовка к публикации иллюстрированной книги	6	2	2	2	
22	Предпросмотр / консультация	3	0	2	1	Семинарский контроль №3
23	Самостоятельная работа.	5	2	2	1	Самостоятельная работа №3
24	Просмотр работ	4	0	2	2	Контрольная работа № 2
	Модуль 4 — Лендинг	38	12	14	12	
25	Основы веб-паблишинга (лендинг)	4	2	2	0	
26	Инструменты ИИ для работы с веб-страницами	6	2	2	2	
27	Анатомия лендинга	6	2	2	2	
28	Генерация контента для лендинга	6	2	2	2	
29	Подготовка к публикации лендинга	6	2	2	2	
30	Предпросмотр / консультация	3	0	2	1	Семинарский контроль
31	Самостоятельная работа	5	2	2	1	Самостоятельная работа
32	Проверка знаний. Просмотр проекта	4	0	2	2	Контрольная работа № 3
Итого, академических часов:		152	48	56	48	

Учебно-методическое и информационное обеспечение

Список рекомендуемой литературы:

1. Степанов А.В. и др. Объемно-пространственная композиция: Учебник для вузов. – М.: Архитектура-С, 2019
2. Устин В.Б. Композиция в дизайне. Методические основы композиционно – художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. – 2-е изд., уточненное и доп. – М.: АСТ: Астрель, 2009. – 239с.
3. Василий Кандинский. Точка и линия на плоскости. О духовном в искусстве. – М.: АСТ, 2018. – 352 с.
4. Дегтярев А.Р. Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2006. – 256 с.
5. Янис Минк: Хуан Миро (1893-1983) . –М.: Арт-родник, 2009. - 96с.
6. Арнхейм Б.Р. Искусство и визуальное восприятие. – М.: Архитектура-С, 2012. –392 с.
7. Иттен И. Искусство цвета. 2-е издание / И. Иттен – М.: Издатель Д. Андронов, 2001. – 96 с.
8. Иттен И. Искусство формы. 2-е издание / И. Иттен – М.: Издатель Д. Андронов, 2001. – 136 с.
9. Ветрова И.Б. Неформальная композиция / И.Б. Ветрова – М.: Ижица, 2004. – 171 с.
10. Мировая художественная культура. От истоков до XVIIвека. 10 кл. Базовый уровень: учебник для общеобразоват. учреждений / Г.И. Данилова. –12-е изд., стереотип. –М.: Дрофа, 2014.
11. Мировая художественная культура: учебник для 11 класса: среднее (полное) общее образование (базовый уровень) / Л.Г. Емохонова. –2-е изд., стер. –М.: Издательский центр «Академия», 2012
12. Сьюзан Уэйншенк 100 главных принципов дизайна. Как удержать внимание ISBN: 978-5-459-01077-0 Питер, 2012
- 13.Элкинс Джеймс Почему нельзя научить искусству. Пособие для студентов художественных ВУЗов Ад Маргинем, 2017 г
14. Папанек В Дизайн для реального мира Аронов, 2020
- 15.Майкл Микалко Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно Манн, Иванов и Фербер (МИФ)2015
16. Кавтарадзе С. Анатомия архитектуры. Семь книг о логике, форме и смысле, 978-5-7598-2161-8, 978-5-7598-2336-0, Издательский Дом ВШЭ, 2021 г.
17. Силинг Шарлот, Мода. 150 лет. Кутюрье. Дизайнеры. Марки, ISBN: 978-5-17-074185-4, АСТ, Астрель, 2011.
18. Долар Младен, Голос и ничего больше, ISBN, 978-5-89059-318-4, Издательство Ивана Лимбаха, 2018.
19. Джесси Шелл, Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут играть все, ISBN, 978-5-9614-1209-3, Альпина Паблишер, 2020.
20. Березкин В. Роберт Уилсон. Театр художника, ISBN: 5-7784-0244-9, Аграф, 2003 г.
21. Форти А. «Объекты желаний. Дизайн и общество с 1750 года» - М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2013 – 454 с.
22. Норман Д. «Дизайн вещей будущего» - Strelka Press, 2006 - 230 с.
23. Томич М., Ригли К., Бортвик М., Ахмадпур Н., Фроули Д., Нуньес-Пачеко К., Стракер К., Лок Л. «Придумай. Сделай. Сломай. Повтори» - МИФ, 2019 – 210 с.
24. Нойферт Э. «Строительное проектирование» — М.: Стройиздат, 1991. — 392 с.
25. Альтшуллер Г. С. «Найти идею» — 2003 - 239 стр.

4.2. Основы журналистики и медиакоммуникаций

Планируемые результаты обучения

Обучающиеся должны знать	основные этапы развития журналистики в России и мире базовые подходы к пониманию журналистской деятельности принципы создания журналистских текстов основные структурные части системы СМИ России особенности работы журналистов в рамках различных функциональных ролей
Должны уметь	разрабатывать идею медийного проекта, его структуру формулировать свои идеи, находить интересные темы создавать тексты в информационном жанре работать в команде анализировать результаты своей индивидуальной работы и работы группы выбирать информационные поводы компоновки и визуализации материалов при помощи базовых программных и технических средств, представления и защиты проекта

Учебно-тематический план

№ уч. недели	Тематическое содержание курса	Всего часов	В том числе			Форма аттестации/контроля
			Теоретических	Практических	Самостоятельная работа	
	1 модуль. Введение. Базовый журналистский инструментарий	38	12	14	12	
1-4	Журналистика как профессия. История журналистики и современный медиаландшафт	20	8	8	4	
5-7	Как подавать информацию: виды, жанры, платформы. Источники информации и специфика работы с ними	14	4	6	4	Семинарский контроль № 1
8	Самостоятельная работа	4	0	0	4	
	2 модуль. Продюсирование и создание медиапроекта	38	12	14	12	
9-11	Основные этапы создания проекта. Целевая аудитория и концепция. Конкурентный анализ. Распределение ресурсов. Тайм-менеджмент	16	6	6	4	
12-13	Работа над финальным проектом.	8	2	4	2	Контрольная работа №1
14	Самостоятельная работа	4	0	0	4	
15-16	Работа над финальным проектом.	10	4	4	2	Семинарский контроль № 2
	3 модуль. Дата-сторителлинг и искусственный интеллект в журналистике и медиа	38	12	14	12	
17-18	Введение в инструментарий. Типы данных. Получение, очистка, анализ данных	12	4	4	4	

19-20	Принципы и технологии визуализации контента. Инфографика	8	2	4	2	Контрольная работа № 2
21-22	Возможности Python для сторителлинга	12	4	4	4	
23	Работа над финальным проектом. Защита проекта	6	2	2	2	Семинарский контроль № 3
24	Самостоятельная работа	4	0	0	4	
	4 модуль. Дата-сторителлинг	38	12	14	12	
25-29	Актуальные тенденции в журналистике и медиа	26	10	10	6	
30	Самостоятельная работа	4	0	0	4	
31-32	Практикум написания информационных, аналитических и публицистических текстов	8	2	4	2	Контрольная работа № 3
Итого, академических часов:		152	48	56	48	

Учебно-методическое и информационное обеспечение

Открытые образовательные ресурсы:

1. Сайт “Всероссийская олимпиада школьников”: <https://vos.olimpiada.ru/>
2. Сайт “Высшая проба”: <https://olymp.hse.ru/mmo/materials-eco>
3. Сайт Чемпионата сочинений “Своими словами”: <http://своимисловами.рф>
4. Конкурс “Высший пилотаж” <https://olymp.hse.ru/projects/>

Список рекомендованной литературы:

1. Амзин А. Новостная интернет-журналистика. М., 2011.
2. Бельский Цифровая фотография: школа мастерства. М.: Питер, 2013
3. Журналистика и конвергенция: почему и как традиционные СМИ превращаются в мультимедийные / под ред. А.Г. Качкаевой. М., 2010
4. Как это делается: продюсирование в креативных индустриях. Под ред. А. Г. Качкаева, А. А. Новикова, Р. Юркина. Издательские решения. Ридеро, 2016.
5. Кирия И.В., Новикова А.А. История и теория медиа. М.: Издательский дом НИУ ВШЭ, 2017.
6. Колесниченко А.В. Практическая журналистика изд-во МГУ, 2013
7. Макки Р. История на миллион долларов: Мастер-класс для сценаристов, писателей и не только. М.: Альпина нон-фикшн, 2008
8. Монро Е. Строим новость. М., 2010
9. Муратов С.А. Пристрастная камера, М.: Аспект Пресс, 2004
10. Маркетинг. Учебник. под ред. И. В. Липсица. М.: ГЭОТАР-Медиа, 2012
11. Мультимедийная журналистика / Под общ. ред.: А. Г. Качкаева, С. А. Шомова. М. : Издательский дом НИУ ВШЭ, 2017
12. Соколов-Митрич Дмитрий «Реальный репортер. Почему нас этому не учат на журфаке» Питер, 2013