

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Детская музыкальная школа № 1» муниципального образования
город-курорт Анапа
Структурное подразделение «Школа креативных индустрий»

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
МБУДО ДМШ № 1

Протокол № 5
от 26 марта 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБУДО ДМШ № 1

_____ М.И. Сизова

от «_____» _____ 20____ г.

Сизова
Марина
Ивановна

Digitally signed by Сизова Марина Ивановна
DN: C=RU, S=Краснодарский край, L=Анапа,
T=Директор, O="МУНИЦИПАЛЬНОЕ
БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ""
ДЕТСКАЯ МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКОЛА № 1""
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОД-КУРОРТ АНАПА", SNLS=05938203680,
INN=230106759635, E=marina-sizova-1974@mail.ru,
G=Марина Ивановна, SN=Сизова, CN=Сизова
Марина Ивановна
Reason: I am the author of this document
Location: your signing location here
Date: 2026-03-26 10:34:58
Foxit Reader Version: 9.7.2

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа «Дизайн»**

Направленность: техническая и художественная
Обучающиеся: 5-11 классов
Срок реализации программы: 2 года

1. Пояснительная записка

1.1. Общая характеристика программы

Рабочая программа «Дизайн» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные индустрии» (далее – программа) структурного подразделения «Школа креативных индустрий» (далее – ШКИ) муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детская музыкальная школа № 1» муниципального образования город-курорт Анапа (далее – Учреждение), адаптирована и составлена на основе рекомендуемой Министерством культуры Российской Федерации программы «Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативные индустрии», созданной авторским коллективом Учреждения.

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ (ред. от 08.03.2026) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным законом Российской Федерации от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ (ред. От 24.06.2025 г) «О персональных данных»;
- Указа Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 г. № 808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики»,
- Указа Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629);
- Уставом муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования «Детская музыкальная школа № 1» муниципального образования город-курорт Анапа.
- Локальными актами Учреждения, регламентирующими организацию образовательного процесса.

1.2. Объемы и сроки освоения образовательной программы.

Срок освоения образовательной программы составляет 2 года. Объем аудиторных часов:

- 1 год обучения – 34 часа;
- 2 год обучения – 170 часов.

Продолжительность одного академического часа составляет 40 минут. После каждого часа занятий запланирован перерыв для отдыха и проветривания продолжительностью 10 минут. Форма обучения – очная.

Рабочая программа «Дизайн» дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «Креативные

индустрии» предназначена для обучающихся общеобразовательных учреждений 5-11 классов, интересующихся изучением различных направлений креативных индустрий, готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

1.3. Актуальность программы

Актуальность программы заключается в погружении учащихся в контекст сферы креативных индустрий через одну из самых востребованных профессий современности - дизайн. Программа позволяет сформировать интерес к художественному творчеству и цифровым технологиям, а также помогает популяризировать профессии и специальности креативной сферы.

В ШКИ реализуются общеобразовательные общеразвивающие программы в сфере дизайна, анимации и 3D-графики, фото- и видеопроизводства, звукорежиссуры, современной электронной музыки, цифровых технологий VR и AR. В качестве педагогов, проектных наставников и разработчиков образовательных программ привлекаются действующие специалисты из различных сфер креативных индустрий, обладающие успешным опытом реализации творческих проектов и разнообразным опытом обучения и повышения квалификации.

Программа представляет собой логически выстроенную систему, направленную, с одной стороны, на овладение знаниями в интересующей обучающегося области (дизайн), с другой стороны, ориентированную на формирование у ребенка целостной научно-технической картины мира.

1.4. Цели и задачи программы

Цели программы – познакомить обучающихся с базовыми понятиями в сфере креативных индустрий по направлению дизайна путем проектной работы; помочь обучающимся в определении направления специализации и дальнейшей профессиональной ориентации.

Обучающие задачи:

- сформировать целостную ориентацию в спектре направлений креативных индустрий;
- познакомить с направлениями дизайна (графический, промышленный, интерьерный, UX/UI);
- изучить историю развития дизайна и его эволюцию;
- освоить этапы производства творческих продуктов: препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- освоить основы колористики, композиции и типографики;
- изучить интерфейс и базовые инструменты программ Blender, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator;

- освоить навыки создания графических макетов и 3D-моделей;
- изучить основные этапы и принципы создания дизайн-проектов;
- изучить этапы планирования и реализации творческих проектов индивидуально или в малой группе;

– освоить навыки создания профессионального цифрового портфолио.

Развивающие задачи:

- развивать творческое мышление и познавательный интерес обучающихся;
- развивать эстетическое сознание через творческую деятельность;
- формировать способность к саморазвитию и самообразованию средствами информационных технологий;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде.

1.5. Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно- творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;

- обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта – моделирование, текстурирование, рендер;
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные:

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в дизайн производстве и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает историю дизайна, его особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для моделирования и классического дизайна, базовые основы композиции и цвета;
- обучающийся отработает правила композиции и теории цвета
- обучающийся создает 3D модели, используя программное обеспечение Blender,
- обучающийся владеет технологической цепочкой создания дизайн проекта;
- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс дизайна : продумать идею, смоделировать, сделать текстуры, настроить камеру и свет и запустить рендер;
- обучающийся может организовать производство по созданию 2D и 3D.

1.6. Материально-техническое обеспечение

Студия дизайна: студия предназначена для проведения занятий по различным направлениям дизайна, предполагает размещение не более 10 обучающихся и одного педагога.

Оборудование: шкафы, столы ученические, столы, стол для педагога, стулья ученические, кресло для педагога, персональные компьютеры (не менее 10 шт.), графические планшеты (не менее 10 шт.), программное обеспечение (Blender, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator), проектор, экран.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теори я	Практик а	Всего	
1	История дизайна.	2	0	2	Сессия «вопрос – ответ». Обсуждение результатов дня.
2	Виды дизайна.	1	0	1	
3	Колористика. Теория цвета и света.	1	1	2	Дискуссия, практическое освоение
4	Главные правила композиции.	1	1	2	Сессия «вопрос – ответ». Обсуждение результатов дня.
7	Шрифт	1	1	2	
6	Изучение интерфейса Adobe Photoshop.	2	3	5	Практическая работа Просмотр и анализ работ
7	Изучение интерфейса Adobe Illustrator.	1	2	3	Практическая работа Просмотр и анализ работ
8	Анализ примеров. Разработка идеи.	2	1	3	Практическая работа Просмотр и анализ работ
9	Составление плана и создание эскизов	1	2	3	Практическая работа Просмотр и анализ работ
10	Реализация	1	8	9	Дискуссия, практическое освоение
11	Оформление	0	2	2	Просмотр и дискуссия
	ИТОГО:	13	21	34	

Содержание программы

Тема 1. История дизайна.

Дизайн как создание красивых и удобных вещей. Эволюция от древности (орудия, керамика, пирамиды) через Средневековье (ремесло, готика) и Возрождение (книгопечатание). Кризис масс-производства XIX века, движение Arts & Crafts (Моррис). XX век: Баухаус (функция, минимализм), ар-деко, скандинавский дизайн, постмодернизм. Современность: цифровой дизайн (UX/UI), Apple (Айв), Braun (Рамс). Тренды: экодизайн, параметрика, нейросети.

Тема 2. Виды дизайна.

Графический, промышленный, интерьерный, ландшафтный, одежда, моушн. Концепт-арт - создание образов для кино/игр. 3D-дизайн - моделирование объектов. Инструменты: Blender, Maya, Photoshop, Figma. Отличия: графический дизайнер, концепт-художник, 3D-дизайнер. Выбор по интересам.

Тема 3. Колористика. Теория цвета.

Цвет - инструмент создания настроения и управления вниманием. Цветовой круг: первичные, вторичные, третичные. Тёплые и холодные цвета. Схемы гармонии: монохромная, комплементарная, аналоговая, триадная. Психология

цвета: красный, синий, жёлтый, зелёный, фиолетовый. Свет: источники , направления, тени. Время суток: утро , полдень, вечер ,ночь.

Тема 4. Главные правила композиции.

Композиция как организация элементов в кадре для управления вниманием. Правила: третей, золотое сечение, ведущие линии, ритм, контраст и акцент, баланс , масштаб и иерархия, негативное пространство. В дизайне персонажей: узнаваемый силуэт, линия действия, направление взгляда и рук, композиционный центр. В фонах: глубина, воздушная перспектива, направляющие линии, ритм. В графическом дизайне: плакаты, обложки, логотипы.

Тема 5. Шрифт.

Шрифт как графический рисунок букв и знаков. Типографика как искусство оформления текста. Классификация: антиква, гротеск, рукописные, декоративные. Правила работы: сочетаемость, иерархия, интервалы , читаемость. Эмоциональный выбор шрифта по смыслу.

Тема 6. Изучение интерфейса Adobe Photoshop.

Основы растровой графики. Интерфейс программы и ее инструменты.

Тема 7. Изучение интерфейса Adobe Illustrator.

Основ векторной графики. Интерфейс программы и ее инструменты.

Тема 8. Анализ примеров. Разработка идеи.

Анализ концептов диджитал художников, хода работы от эскиза до рендера. Разработка концепции силуэтов и эскиза

Тема 9. Составление плана и создание эскизов.

Составить производственный план проекта. Отрисовка первых эскизов поиск композиции и выбор материалов (программы).

Тема 10. Реализация.

Консультация с педагогом . Просмотр и обсуждение готовых материалов.

Тема 11. Оформление.

Консультация с педагогом . Просмотр и обсуждение готовых материалов. Подготовка презентации проекта.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 год обучения

№ п/п	Название учебных дисциплин (модулей), разделов и тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Повторение и углубление.				
1.1	Повторение пройденного материала. Закрепление навыков работы в Photoshop и Illustrator.	2	4	6	Устный опрос. Практическая работа.
1.2	Углубленное изучение композиции и колористики.	2	2	4	Групповое обсуждение. Практическая работа.
2	Продвинутая работа в Adobe Photoshop.				
2.1	Слой и маски. Продвинутые техники ретуши.	2	8	10	Практическая работа. Просмотр и анализ работ.

2.2	Цветокоррекция и работа с эффектами.	2	6	8	Практическая работа. Просмотр и анализ работ.
2.3	Создание коллажей и постеров.	2	10	12	Индивидуальное задание. Просмотр и анализ работ.
2.4	Работа с текстом в Photoshop. Типографика.	2	6	8	Практическая работа. Просмотр и анализ работ.
3	Продвинутая работа в Adobe Illustrator.				
3.1	Продвинутые инструменты: Pen Tool, Pathfinder, градиенты.	2	8	10	Практическая работа. Просмотр и анализ работ.
3.2	Создание логотипов и фирменного стиля.	2	10	12	Индивидуальное задание. Защита проекта.
3.3	Разработка брендбука: цветовая палитра, шрифты, паттерны.	2	8	10	Индивидуальное задание. Просмотр и анализ работ.
3.4	Векторная иллюстрация. Создание сложных изображений.	2	10	12	Практическая работа. Просмотр и анализ работ.
4	Графический дизайн и типографика.				
4.1	Иерархия и композиция в графическом дизайне.	2	8	10	Практическая работа. Просмотр и анализ работ.
4.2	Создание макетов (плакат, упаковка, открытка).	2	10	12	Индивидуальное задание. Просмотр и анализ работ.
4.3	Разработка дизайна для социальных сетей.	2	8	10	Практическая работа. Просмотр и анализ работ.
5	UX/UI-дизайн. Введение.				
5.1	Основы UX-дизайна. Исследование и прототипирование.	2	6	8	Групповое обсуждение. Практическая работа.
5.2	Основы UI-дизайна. Создание интерфейсов в Figma.	2	8	10	Индивидуальное задание. Просмотр и анализ работ.
6	Итоговый проект.				
6.1	Препродакшн: разработка идеи, эскизы, планирование.	2	4	6	Защита идеи. Групповое обсуждение.
6.2	Создание и реализация проекта.	0	18	18	Дискуссия, практическое освоение.
6.3	Оформление проекта и презентация.	0	8	8	Презентация проектов. Защита.
7	Итоговая рефлексия.				
7.1	Итоговый анализ работ. Самооценка. Подведение итогов.	0	4	4	Итоговая дискуссия. Рефлексия.
	ИТОГО:	32	138	170	

Содержание программы

Раздел 1. Повторение и углубление.

Тема 1.1. Повторение интерфейса Cinema 4D и Callipeg. Обзор интерфейсов Cinema 4D (менеджер объектов, панель атрибутов, вьюпорт) и Callipeg (слои, таймлайн, кисти). Повторение горячих клавиш и жестов. Создание примитивов, настройка сцены, сохранение шаблонов.

Тема 1.2. Повторение 12 принципов анимации. Усложнение упражнений. Углубленный разбор 12 принципов (сжатие/растяжение, подготовка, сквозное движение, дуги). Применение в 2D и 3D.

Тема 1.3. Основы сторителлинга в анимации. Понятие сторителлинга. Структура истории: экспозиция, завязка, развитие, кульминация, развязка. Герой и его цель. Конфликт как двигатель сюжета. Визуальный сторителлинг - рассказ истории без слов на примере короткометражных фильмов «Piper», «Paperman», «La Luna».

Раздел 1. Повторение и углубление.

Тема 1.1. Повторение пройденного материала. Закрепление навыков работы в Photoshop и Illustrator. Обзор интерфейсов и основных инструментов Photoshop и Illustrator. Горячие клавиши. Повторение основ композиции, колористики, типографики. Практика: выполнение упражнений на закрепление навыков в обеих программах.

Тема 1.2. Углубленное изучение композиции и колористики. Углубленный разбор правил композиции: золотое сечение, ведущие линии, ритм, баланс. Сложные цветовые схемы. Психология цвета в дизайне. Практика: создание цветовых схем и композиционных эскизов для будущих проектов.

Раздел 2. Продвинутая работа в Adobe Photoshop.

Тема 2.1. Слои и маски. Продвинутые техники ретуши. Типы слоев: корректирующие, заливки, смарт-объекты. Маски слоев, обтравочные маски. Продвинутые инструменты ретуши: Clone Stamp, Healing Brush, Patch Tool. Частотное разложение. Практика: ретушь портрета, создание сложной композиции с использованием масок.

Тема 2.2. Цветокоррекция и работа с эффектами. Инструменты цветокоррекции: Curves, Levels, Hue/Saturation, Color Balance, Selective Color. Работа с градиентами и фильтрами. Создание спецэффектов. Практика: цветокоррекция фотографий, создание стилизованного изображения с эффектами.

Тема 2.3. Создание коллажей и постеров. Техники создания сложных коллажей. Работа с несколькими изображениями. Использование масок и режимов наложения. Практика: создание постера или обложки с использованием коллажа.

Тема 2.4. Работа с текстом в Photoshop. Типографика. Инструменты для работы с текстом. Форматирование, трансформация, эффекты для текста. Текст по кривой, маска текста. Практика: создание текстового постера, обложки книги.

Раздел 3. Продвинутая работа в Adobe Illustrator.

Тема 1.1. Повторение интерфейса Cinema 4D и Callipeg. Обзор интерфейсов Cinema 4D (менеджер объектов, панель атрибутов, вьюпорт) и Callipeg (слои, таймлайн, кисти). Повторение горячих клавиш и жестов. Создание примитивов, настройка сцены, сохранение шаблонов.

Тема 3.1. Продвинутые инструменты: Pen Tool, Pathfinder, градиенты. Углубленное изучение Pen Tool: создание сложных кривых, работа с опорными точками. Pathfinder: объединение, вычитание, пересечение фигур. Сложные градиенты, mesh-градиенты. Практика: создание сложной векторной иллюстрации.

Тема 3.2. Создание логотипов и фирменного стиля. Этапы разработки логотипа: анализ, скетчи, создание вектора. Подбор цветовой палитры, шрифтов. Практика: разработка логотипа для вымышленного бренда.

Тема 3.3. Разработка брендбука. Что такое брендбук. Структура и содержание. Цветовая палитра, система шрифтов, паттерны. Практика: создание брендбука для вымышленного бренда (8–10 страниц).

Тема 3.4. Векторная иллюстрация. Техники создания сложных векторных иллюстраций. Работа с градиентами, текстурами. Практика: создание полноценной векторной иллюстрации (персонаж + среда).

Раздел 4. Графический дизайн и типографика.

Тема 4.1. Иерархия и композиция в графическом дизайне. Принципы визуальной иерархии. Создание композиций в Illustrator и Photoshop. Практика: создание композиции с использованием шрифтов.

Тема 4.2. Создание макетов (плакат, упаковка, открытка). Разработка печатной продукции: плаката, упаковки, открытки. Практика: создание полноценного печатного макета в Illustrator.

Тема 4.3. Разработка дизайна для социальных сетей. Особенности дизайна для разных платформ. Создание шаблонов постов, сторис, обложек. Практика: разработка серии постов для социальных сетей (4–6 штук).

Раздел 5. UX/UI-дизайн. Введение.

Тема 5.1. Основы UX-дизайна. Исследование и прототипирование. Введение в UX/UI. Исследование пользователей. Создание каркасов (wireframes). Прототипирование. Практика: создание прототипа мобильного приложения в Figma.

Тема 5.2. Основы UI-дизайна. Создание интерфейсов в Figma. Интерфейс Figma. Создание дизайн-системы. Работа с компонентами и

переменными. Практика: создание полноценного интерфейса экрана мобильного приложения в Figma.

Раздел 6. Итоговый проект.

Тема 6.1. Препродакшн: разработка идеи, эскизы, планирование. Выбор темы, жанра, формата. Разработка концепции. Эскизирование. Создание производственного плана. Практика: защита идеи перед группой.

Тема 6.2. Создание и реализация проекта. Самостоятельная работа над проектом в Photoshop, Illustrator или Figma. Консультации педагога.

Тема 6.3. Оформление проекта и презентация. Подготовка презентации проекта. Финальная защита перед группой.

Раздел 7. Итоговая рефлексия

Тема 7.1. Итоговый анализ работ. Самооценка. Подведение итогов. Итоговый тест. Анализ работ за 2 года. Самооценка. Заполнение анкеты. Подведение итогов, вручение сертификатов.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

1. Филл Ш., Филл П. История дизайна. М.: Колибри, Азбука-Аттикус, 2021. 576 с. (Или актуальное переиздание)
2. Кузвесова Н. Л. Графический дизайн: от викторианского стиля до ар-деко. М.: Юрайт, 2023. 180 с.
3. Бейти П. Анатомия цвета. Об истории красок и цветовых решениях в дизайне. М.: Бомбора, 2022. 224 с.
4. Василенко Е. В. Основы композиции в дизайне. М.: ИНФРА-М, 2025. 142 с.
5. Григорьев А. Д. Композиция в дизайне. М.: РИОР, 2024. 98 с.
6. Макарова О. С. Композиция в дизайне как главный элемент изобразительной грамоты. СПб.: Планета музыки, 2023. 128 с.
7. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. Тверь: Белое яблоко, 2016. 216 с.
8. Меерович М., Шрагина Л. Технология творческого мышления. М.: Альпина Паблишер, 2022. 505 с.
9. Прайс Д. Магия Ріхаг. Тверь: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 350 с.
10. Родари Дж. Грамматика фантазии. М.: Издательский дом «Самокат», 2017.
11. Территория креатива: метод. пособие по реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в детском лагере / Дехаль С. Г., Косолапова Ю. В., Морозова С. Ю., Илюхина М. С. Ижевск: Принт, 2020. 260 с.
12. Адонин А. Blender 3D. Полное руководство. М.: ДМК Пресс, 2025. 512 с.
13. Романенко Е. В. Blender. Дизайн интерьеров и архитектуры. СПб.: БХВ-Петербург, 2024. 400 с.
14. Хохлов П. В. Основы трехмерного моделирования в программе Blender 3D. М.: СОЛОН-Пресс, 2024. 268 с.
15. Штейнбах О. Л. Компьютерная графика. Скульптинг, ретопология и моделирование в Blender. М.: ДМК Пресс, 2025. 350 с.
16. Штейнбах О. Л. Компьютерная графика. Визуализация в программе Blender. М.: ДМК Пресс, 2024. 320 с.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ

1. Макарова О. С. Композиция в дизайне как главный элемент изобразительной грамоты. СПб.: Планета музыки, 2023. 128 с.
2. Василенко Е. В. Основы композиции в дизайне. М.: ИНФРА-М, 2025. 142 с.
3. Хохлов П. В. Основы трехмерного моделирования в программе Blender 3D. М.: СОЛОН-Пресс, 2024. 268 с.
4. Адонин А. Blender 3D. Полное руководство. М.: ДМК Пресс, 2025. 512 с.
5. Филл Ш., Филл П. История дизайна. М.: Колибри, Азбука-Аттикус, 2021. 576 с.
6. Бейти П. Анатомия цвета. М.: Бомбора, 2022. 224 с.
7. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. Тверь: Белое яблоко, 2016. 216 с.
8. Прайс Д. Магия Ріхаг. Тверь: Манн, Иванов и Фербер, 2021. 350 с.