

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
ІНСТРИТУТ МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

**“ЗАТВЕРДЖУЮ”**
Проректор з науково-методичної
та навчальної роботи
 О.Б. Жильцов
“ 04 ” “ 12 ” 2018 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**КОМП’ЮТЕРНІ
ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЇ**

для студентів спеціальності 022 «Дизайн»
освітнього рівня першого (бакалаврського)

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА
Ідентифікаційний код 02136554
Начальник відділу
моніторингу якості освіти
Програма № 1334/18

(підпис) (прізвище, ініціали)
« » 20 18 р.

Київ – 2018

Розробник:

Волгін Ю. Є., ст. викладач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка.

Викладач:

Волгін Ю. Є., ст. викладач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка.


Робочу програму розглянуто і затверджено на засіданні кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка

Протокол № 10 від «12» вересня 2018 р.

Завідувач кафедри дизайну  Н. І. Кравченко

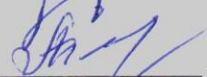
Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»

«24» вересня 2018 р.

Гарант освітньо-професійної програми 022.00.01 «Графічний дизайн»  В. В. Михалевич

Робочу програму перевірено

«___» _____ 2018 р.

Заступник директора з науково-методичної та навчальної роботи  А. О. Таранник

Пролонговано:

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), «__»__ 20__ р., протокол № __

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), «__»__ 20__ р., протокол № __

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), «__»__ 20__ р., протокол № __

На 20__/20__ н.р. _____ (підпис) _____ (ПІБ), «__»__ 20__ р., протокол № __

ЗМІСТ

1. Опис навчальної дисципліни	стор. 4
2. Мета та завдання навчальної дисципліни	стор. 4
3. Результати навчання (знання та практичні навички й уміння)	стор. 5
4. Структура навчальної дисципліни	стор. 7
5. Програма навчальної дисципліни	стор. 8
6. Контроль навчальних досягнень	стор. 9
6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів	стор. 9
6.2. Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання	стор. 10
6.3. Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання	стор. 13
6.4. Орієнтовний перелік питань для семестрового контролю	стор. 13
6.5. Шкала відповідності оцінок	стор. 13
7. Навчально-методична карта дисципліни «КОМП'ЮТЕРНІ ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЇ»	стор. 14
8. Рекомендовані джерела	стор. 15

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Характеристики дисципліни за формами навчання		
	денна	заочна	
Вид дисципліни	обов'язкова		
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська		
Загальний обсяг кредитів/годин	4/120		
Курс	3	3	-
Семестр	5	6	-
Кількість змістових модулів з розподілом:	2	2	-
Обсяг кредитів	2	2	-
Обсяг годин, в тому числі:	60	60	-
<i>Аудиторні</i>	<i>14</i>	<i>28</i>	-
<i>Модульний контроль</i>	<i>2</i>	<i>4</i>	-
<i>Семестровий контроль</i>	<i>30</i>		-
<i>Самостійна робота</i>	<i>14</i>	<i>28</i>	-
Форма семестрового контролю	екзамен		-

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Метою викладання дисципліни «Комп'ютерні дизайн-технології» є підготовка фахівця з високим рівнем майстерності, формування гармонійно розвинутого спеціаліста для самостійного творчого вирішення завдань дизайнерської діяльності при роботі над створенням рекламних макетів для преси, будь-якої поліграфії, зовнішньої реклами та інше.

Завданнями вивчення навчальної дисципліни є:

- засвоєння студентами прийомів створення різних за складністю рекламних макетів у програмах комп'ютерної графіки;
- ознайомлення студентів з основами поліграфії;
- ознайомлення студентів з найбільш поширеними типами файлів та технічними вимогами, що застосовуються для створення макетів, їх особливостями та передачі до друку;
- формування у студентів вмінь обирати оптимальні інструменти для виконання завдань різних рівнів складності;
- ознайомлення студентів з основами текстурування і налаштування різноманітних інструментів для візуалізації об'єктів;

- ознайомлення студентів з основами налаштувань вище зазначених програм;
- навчання студентів з принципами підготовки до друку зображень або рекламних макетів будь-якої складності.

Під час лабораторних занять, індивідуальної та самостійної роботи відповідно профілю програми бакалавра дизайну формуються загальні та фахові компетентності.

Загальні компетентності (світоглядна, громадська, комунікативна, інформаційна, науково-дослідницька й самостійна), а саме:

- здатність до самостійного пошуку та оброблення інформації з різних джерел для розгляду конкретних питань,
- уміння оцінювати й модифікувати освоєні засоби дизайн-діяльності,
- обізнаність в особливостях проектної діяльності, готовність до її реалізації,
- здатність до нестандартних рішень типових задач і здатність вирішувати нестандартні завдання,
- спрямованість на розкриття особистісного творчого потенціалу та самореалізацію.

Фахові компетентності базові (організаційна, мистецтвознавча) та **спеціальні** (проектно-творча й технологічна), а саме:

- володіння професійним термінологічним апаратом,
- здатність використовувати у практичній діяльності досвід світової та вітчизняної шкіл дизайну та верстки, методів та авторських прийомів провідних дизайнерів та верстальників,
- володіння навичками візуального створення й сприйняття двовимірних і тривимірних об'єктів,
- володіння різними методиками верстки та дизайну,
- здатність до формування необхідного обсягу фахової інформації з різних джерел для виконання конкретного дизайнерського завдання.

3. РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ (ЗНАННЯ ТА ПРАКТИЧНІ НАВИЧКИ Й УМІННЯ):

- принципи роботи на комп'ютері в програмах Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Indesign;
- особливості роботи з зображеннями згідно встановленої мети;
- методи створення та редагування графічних макетів;
- правила роботи з різними зображеннями (растр та вектор);
- принципи створення складних комплексів макетів;
- правила застосування різних видів інструментів відповідно до поставленої мети;
- правила подрукованої підготовки будь-яких файлів для будь-яких носіїв, обробки зображень для подальшого використання.

вміти:

- вміти робити основні налаштування та організувати робочий простір програм;
 - використовувати у роботі сітки та лінійки;
 - створювати та редагувати комп'ютерні макети шляхом графічних редакторів Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Indesign;
 - редагувати готові макети, власні та зроблені іншими фахівцями за допомогою програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Indesign;
 - створювати і налаштовувати кольорові палітри а також знати та вміти користуватися пантонними (плашечними) кольорами, розуміти їх призначення;
 - виділяти та редагувати елементи макету різних рівнів складності;
 - працювати зі складними текстурами, групами та шарами;
 - використовувати стилі шарів та режими змішування;
 - використовувати інструменти для створення власних елементів, зображень та малюнків для комплексу рекламних макетів;
 - створювати умови для полегшення роботи над макетом;
 - налаштовувати особливі властивості будь-яких інструментів для роботи;
 - створювати тримірні зображення, їх реалістичну візуалізацію;
 - використовувати програми для різних видів завдань (фотомистецтва, рекламних макетів, або поліграфії);
 - використовувати інструменти Adobe Photoshop для кольорової корекції зображень;
 - вміти готувати будь-які створені макети або зображення для подальшого використання (інтернет, поліграфія, преса, зовнішня реклама, сувенірна продукція);
- вміти створювати комплекси рекламних макетів.

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

3 курс 5 семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин					
		денна форма					
		усього	у тому числі				
л.	лаб.		МКР.	с.р.	СК		
1	2	3	4	5	6	7	8
МОДУЛЬ 1.							
1	Тема 1. Лекція 1. Вступ. Мета і завдання курсу «Комп'ютерні дизай́н-технології́»	2	2				
	Тема 2. Створення рекламного ліфлету, з комплексним використанням програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Indesign.	13		6		7	
2	Тема 3. Створення шрифтового портрету з допомогою програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.	13		6		7	
3	МКР	2			2		
4	<i>Підготовка та проходження контрольних заходів</i>	30					30
5	<i>Усього за 5 семестр</i>	60	2	12	2	14	30

3 курс 6 семестр

МОДУЛЬ 2.							
1	Тема 4. Колаж в програмі Adobe Photoshop.	24	2	8		8	
2	Тема 5. Колаж в програмі Adobe Illustrator. З обов'язковим використанням шрифтів та різних композиційних об'єктів.	22		8		10	
3	Тема 6. Створення багатосторінкового видання.	10		10		10	
4	МКР	4			4		
5	<i>Усього за 6 семестр</i>	60	2	26	4	28	

5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

3 курс

МОДУЛЬ 1.

5 семестр Змістовий модуль 1.

Тема 1. Лекція 1. Вступ. Мета і завдання курсу «Комп'ютерні дизайні технології». Впевнене володіння комп'ютерними програмами.

Тема 2. Створення рекламного ліфлету, з комплексним використанням програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Indesign. Вивчення матеріалу, знайомство з аналогами. **Практична робота 1.** Власна ідея, творчий пошук, виконання ліфлету, що відображає певну емоцію.

Тема 3. Створення шрифтового портрету з допомогою програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator. Вивчення матеріалу та засобів, знайомство з аналогами. **Практична робота 2.** Створення шрифтового портрету з допомогою програм Adobe Photoshop та Adobe Illustrator.

6 семестр Змістовий модуль 2.

Тема 4. Колаж в програмі Adobe Photoshop. **Практична робота 3.** Створення колажу в програмі Adobe Photoshop, знайомство з можливостями програми, побудова маскування об'єктів, робота з шарами, кольорокорекція.

Тема 5. Колаж в програмі Adobe Illustrator. З обов'язковим використанням шрифтів та різних композиційних об'єктів. **Практична робота 4.** Розробка колажу з використанням маскованих растрових зображень, створення елементів орнаменту.

Тема 6. Створення багатосторінкового видання. **Практична робота 5.** Вивчення аналогів, аналіз та розробка власної концепції.

Практична робота 6. Робота з програмою Adobe Indesign. Вивчення правил корситування базовими засобами програми та її можливості. Взаємодія з програмами Adobe Photoshop та Adobe Illustrator

6. КОНТРОЛЬ НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Комп'ютерні дизайн-технології» здійснюється за уніфікованою системою оцінювання, в основі якої покладено принцип пооперативної звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання знань, умінь та навичок. Контроль успішності студентів здійснюється відповідно до навчально-методичної карти, у якій визначено усі види роботи студентів.

Форми проведення контролю навчальних досягнень студентів:

1. збірка контрольних завдань для модульного оцінювання роботи студентів;
2. завдання для самостійної роботи студентів та перевірка їх виконання;
3. проведення семінарських занять, обговорення їх результатів, визначення шляхів саморозвитку студентів у процесі опанування курсу «Комп'ютерні дизайн-технології».

6.1. Система оцінювання навчальних досягнень студентів

Таблиця для розрахунку максимальної кількості рейтингових балів за видами поточного (модульного) контролю

№	Вид діяльності	Максим. кіл-сть балів за одиницю	ЗМ №1		ЗМ №2	
			К-сть один.	Всього балів	К-сть один.	Всього балів
1	Відвідування лекцій	1	1	1	1	1
2	Відвідування лабораторних занять	1	6	6	13	13
3	Виконання завдання лабораторного заняття	20	2	40	3	60
4	Виконання завдання для самостійної роботи (оцінюється як творча)	20	2	40	3	60
5	МКР	25	1	25	1	25
Максимальна кількість балів за ЗМ			112		159	
Максимальна кількість балів (поточний контроль)			100		100	
Коефіцієнт визначення успішності			1,86		1,59	
Максимальна кількість балів без урахування підсумкового тесту			60		-	
Підсумковий тест			Екзамен (40 балів)		Залік (100 балів)	
Підсумковий рейтинговий бал			100		100	

6.2 Завдання для самостійної роботи та критерії її оцінювання

З метою ґрунтовного вивчення дисципліни завдання самостійної роботи складають перзентації з вибраних тем у таблиці.

Форми проведення **поточного** та **підсумкового контролю**:

- види поточного контролю обираються викладачем (оцінювання поточних робіт, домашніх самостійних завдань);
- види підсумкового контролю визначаються навчальним планом (екзамен).

Поточний контроль здійснюється в процесі навчальної діяльності студента за навчальними елементами змістового модулю.

Модульний контроль здійснюється окремо у вигляді перегляду творчих робіт (портфоліо-контроль).

САМОСТІЙНА РОБОТА

3 курс, 5 семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
Модуль 1			
1	Створення рекламного ліфлету, з комплексним використанням програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Indesign.	7	
2	Створення шрифтового портрету з допомогою програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.	7	
3	Усього годин	14	

3 курс, 6 семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
Модуль 2			
1	Колаж в програмі Adobe Photoshop.	8	
2	Колаж в програмі Adobe Illustrator. З обов'язковим використанням шрифтів	10	
3	Колаж в програмі Adobe Illustrator. З обов'язковим використанням різних композиційних об'єктів.	10	
3	Усього годин	28	

Карту самостійної роботи, де визначено форми академічного контролю і успішність (бали) подано у вигляді таблиці.

Карта самостійної роботи студента

3 курс, 5 семестр

Змістовий модуль та теми курсу	Години на виконання, передбачені ТП	Академічний контроль	Бали
Модуль 1.			
Створення рекламного ліфлету, з комплексним використанням програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Indesign.	7	лабораторне заняття, модульний контроль	20
Створення шрифтового портрету з допомогою програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.	7	лабораторне заняття, модульний контроль	20
<i>Всього:</i>	<i>14 год.</i>		<i>40 балів</i>

3 курс, 6 семестр

Модуль 2.			
Колаж в програмі Adobe Photoshop.	8	лабораторне заняття, модульний контроль	20
Колаж в програмі Adobe Illustrator. З обов'язковим використанням шрифтів	10	лабораторне заняття, модульний контроль	20
Колаж в програмі Adobe Illustrator. З обов'язковим використанням різних композиційних об'єктів.	10	лабораторне заняття, модульний контроль	20
<i>Всього:</i>	<i>28 год.</i>		<i>60 балів</i>

Форми проведення модульного контролю та критерії оцінювання

Модульний контроль здійснюється у формі модульної контрольної роботи з урахуванням уніфікованої системи оцінювання навчальних досягнень студентів та критерії оцінювання.

Критерії оцінювання	К-ть балів
<ul style="list-style-type: none"> • виконав в зазначений термін і на високому рівні весь обсяг роботи, відповідно до програми курсу; • володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні; • здатний грамотно визначати й ефективно здійснювати навчальні задачі з урахуванням особливостей навчально-виховного процесу у вищому навчальному закладі; • продемонстрував старанність, самостійність, ініціативу, активність, творче ставлення у процесі виконання усіх завдань, здатність робити висновки й обґрунтовувати свою позицію на основі проведених спостережень. 	21 – 25

<ul style="list-style-type: none"> • виконав в зазначений термін весь обсяг роботи відповідно до програми курсу, але з незначними недоліками; • володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні; • здатний грамотно визначати основні навчальні задачі та знаходити способи їх вирішення з урахуванням особливостей особливостей навчально-виховного процесу у вищому навчальному закладі, але в окремих випадках допускає незначні помилки в процесі їх вирішення; • продемонстрував старанність, самостійність, активність, відповідальне ставлення у процесі виконання завдань, здатність робити висновки на основі проведених спостережень. 	17 – 20
<ul style="list-style-type: none"> • виконав весь обсяг роботи відповідно до програми, але з певними недоліками; • не завжди демонстрував здатність визначати основні навчальні задачі та знаходити способи їх вирішення з урахуванням особливостей особливостей навчально-виховного процесу у ЗВО, свідомо використовувати теоретичні знання, застосовувати практичні вміння під час проходження курсу; • виявив здатність грамотно, але недостатньо самостійно опрацьовувати навчальні матеріали, організовувати своє навчання у ЗВО; • продемонстрував старанність, відповідальне ставлення у процесі виконання завдань, але недостатньо виявив уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень. 	13 – 16
<ul style="list-style-type: none"> • завдання виконано в неповному обсязі, у процесі їх виконання допускалися помилки; • студент в цілому виявив посередній рівень знань, умінь, навичок, допускав помилки у плануванні та самоорганізації до навчання у ЗВО; • недостатньо виявив самостійність, ініціативу у процесі вирішення навчальних задач; не завжди враховував специфіку організації навчально-виховного процесу у ЗВО; • завдання курсу були виконані з помилками, неохайно, подані на перевірку не своєчасно, не містили усіх необхідних елементів, визначених програмою курсу; • ставлення студента до навчання недостатньо відповідальне. 	9 – 12
<ul style="list-style-type: none"> • завдання виконано в неповному обсязі, у процесі їх виконання виявлено чимало помилок; • студент виявив лише мінімально можливий допустимий рівень знань, умінь, навичок, виявив неготовність грамотно і самостійно планувати й організовувати навчання у ЗВО; • завдання курсу були виконані в неповному обсязі, неохайно, з помилками, подані на перевірку не своєчасно, не містили усіх необхідних елементів, визначених програмою курсу; • ставлення студента до навчання недостатньо старанне та відповідальне. 	5 – 8
<ul style="list-style-type: none"> • завдання не виконані; • студент виявив незадовільний рівень знань, умінь; невміння послідовно, грамотно і самостійно планувати й організовувати навчання у ЗВО, аналізувати результати власної діяльності; • завдання курсу були виконані в неповному обсязі, оформлена неохайно, з суттєвими помилками, подані на перевірку не своєчасно, не містили усіх необхідних елементів, визначених програмою курсу; • ставлення студента до виконання завдань вирізняється безвідповідальністю. 	1 – 4

6.3. Форми проведення семестрового контролю та критерії оцінювання

Семестровий контроль (екзамен) проводиться у вигляді письмової роботи, що містить відповіді на три питання екзаменаційного білету.

Критерії оцінювання.

36-40	Ставиться за відмінне, всебічне знання матеріалу, вміння впевнено працювати з програмами Adobe Illustrator, Adobe Photoshop та Adobe Indesign. Завдання якісно виконано в повному обсязі.
31-35	Ставиться за гарне, доволі повне знання матеріалу, вміння впевнено працювати з програмами Adobe Illustrator, Adobe Photoshop та Adobe Indesign. Завдання виконано в повному обсязі з невеликими огріхами
26 -30	Ставиться за гарне, доволі повне знання матеріалу, вміння впевнено працювати з програмами Adobe Illustrator, Adobe Photoshop та Adobe Indesign. Завдання виконано в повному обсязі з незначною кількістю помилок
21-25	Ставиться за неповне знання матеріалу, погане вміння працювати з програмами Adobe Illustrator, Adobe Photoshop та Adobe Indesign. Завдання не виконано в повному обсязі з помилками.
1-24	Ставиться за погане знання матеріалу, невміння працювати з програмами Adobe Illustrator, Adobe Photoshop та Adobe Indesign. Завдання не виконано в повному обсязі.

6.4. Орієнтовний перелік питань для семестрового контролю

1. Продемонструвати роботу, виконану в матеріалі (надруковану у кольорі), а також в електронному вигляді.
2. Вміти пояснити доцільність використання певних засобів графічних редакторів у своїй роботі
3. Пояснити принципи створення макету багаторсторінкового видання.
4. Продемонструвати вміння створити базову сітку та наскрізний дизайн видання.
- 5.

6.5. Шкала відповідності оцінок

Оцінка	Кількість балів
Відмінно	90 – 100
Дуже добре	89 – 82
Добре	75 – 81
Задовільно	69 – 74
Достатньо	60 – 68
Незадовільно	0 – 59

7. НАВЧАЛЬНО-МЕТОДИЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ «КОМП'ЮТЕРНІ ДИЗАЙН ТЕХНОЛОГІЇ»

5 семестр - разом: 60 год., з них: лекції – 2, лабораторних – 12 год., самостійна робота – 14 год., МКР – 2 год., семестровий контроль – 30 год.

6 семестр - разом: 60 год., з них: лекції – 2, лабораторних – 26 год., самостійна робота – 25 год., МКР – 4 год., семестровий контроль – 0 год.

	5 семестр	6 семестр
Модулі	Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2
бали		
Лекції (відвідування)	Т1 Вступ. Мета і завдання курсу «Комп'ютерні дизайн-технології»	Колаж в комп'ютерній графіці
2	1 б.	1 б.
Відвідування лаборант занять	6 б.	13 б.
Лабораторні заняття	Т2. Створення рекламного ліфлету, з комплексним використанням програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Indesign.	Т4. Колаж в програмі Adobe Photoshop.
40	20 б.	20 б.
Лабораторні заняття	Т3. Колаж в програмі Adobe Illustrator. З обов'язковим використанням шрифтів та різних композиційних об'єктів	Т5. Колаж в програмі Adobe Illustrator. З обов'язковим використанням фактур на різних композиційних об'єктах.
60	20 б.	40 б.
Самостійна робота	Т2. Створення рекламного ліфлету, з комплексним використанням програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Indesign. Т3. Створення шрифтового портрету з допомогою програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator. (оцінюється як творча)	Т4. Колаж в програмі Adobe Illustrator. З обов'язковим використанням шрифтів та різних композиційних об'єктів. Т5. Колаж в програмі Adobe Illustrator. З обов'язковим використанням шрифтів Т6. Колаж в програмі Adobe Illustrator. З обов'язковим використанням різних композиційних об'єктів.
100	40 б.	60 б.
50	МКР 1 - 25 б.	МКР 2 - 25 б.
Загальна кількість балів за модуль	112 бали (коефіцієнт визначення успішності: $112 : 60 = 1,86$)	159 бали (коефіцієнт визначення успішності: $159 : 100 = 1,59$)
Форма підсумкового контролю	Екзамен (40 балів)	-

8. РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА

Основна література

1. Королькова А. Живая типографика / А. Королькова. – М., 2007 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 3254).
2. Куленко М.Я. Основи графічного дизайну: Підручник / М.Я. Куленко. – К.: Кондор, 2007 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 229).
3. Лиска С. Бизнес графика: 500 работ, объединенных графической эстетикой и коммерческим успехом / С. Лиска. – М., 2010 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 2933).
4. Бургес П., Вуд Б. 1000 способов шрифтового дизайна / П. Бургес, Б. Вуд. – М., 2005 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 3255).
5. Смирнов С.И. Шрифт и шрифтовой плакат / С.И. Смирнов. – М., 1977 (в репозиторії Університету Грінченка інд. код 3258).
6. Чихольд Я. Облик книги / Я. Чихольд. – М.: Книга, 1980 (в електронній бібліотеці кафедри дизайну).

Допоміжна

7. Буковецкая О. А. Дизайн текста: шрифт, эффекты, цвет / О.А. Буковецкая. – 2-е изд., испр. – М.: ДМ К, 2000.
8. Глазычев В.Л. О дизайне / В.Л. Глазычев. – М.: Искусство, 1970.
9. Гуссман Генрих. О книге / Генрих Гуссман. – М.: Книга, 1982.
10. Даниленко В.Я. Дизайн: підручник / В.Я. Даниленко. – Х.: ХДАДМ, 2003. – 320 с.
11. Даниленко В.Я. Основи дизайну: підручник / В.Я. Даниленко. – Харків: ХДАДМ, 2003.
12. Лесняк В.И. Графический дизайн (основы профессии) / В.И. Лесняк - К.: Биос Дизайн Букс, 2009.

13. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? / Квентин Ньюарк. — СПб.: АСТ Астрель, 2005.
 14. Пронин С. Рекламисту о дизайне. Дизайнеру о рекламе / С. Пронин. — М.: Москва, 2003 (в электронной библиотеке каф. дизайна)..
 15. Савін В.М. Типографіка: навчальний посібник. — К.: Вересень. 2003.
 16. Серов С.И. Гармония классической типографики / С.И. Серов. — М.: ЗАО «Линия График», 2003.
 17. Таранов Н.Н. Художественно-образная выразительность шрифтов: Монография / Н.Н. Таранов. — Волгоград: Перемена, 2000.
 18. Таранов Н.Н. Шрифт и образ в издании: Учебное пособие / Н.Н. Таранов. — М.: Изд-во МГАП "Мир книги", 1995.
 19. Шрифты. Разработка и использование. Барышников Г.М., Бизяев А.О., Ефимов ВВ., Моисеев А.А., Почтарь Э.И., Ярмола Ю.А. — М., Издательство ЭКОМ, 1997.
 20. Яковлев М.І. Основи формування професійного мислення художників графічного дизайну // Технічна естетика і дизайн: міжвідомчий науково – технічний збірник / Відп. ред. М.І. Яковлев. - К.: Віпол, 2004. - Вип. 3-4. - С. 181-185.
 21. Яцюк О. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / О. Яцюк. — СПб: Издательство: БХВ-Петербург, 2004.
- Яцюк О., Романычева Э. Компьютерные технологии в дизайне / О. Яцюк, Э. Романычева. — СПб.: Питер, 2001.