

**Київський університет імені Бориса Грінченка**

(повне найменування вищого навчального закладу)

**Кафедра інформатики**

**«ЗАТВЕРДЖУЮ»**

Проректор з науково-методичної  
та навчальної роботи

\_\_\_\_\_ О.Б.Жильцов

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2014 р.

**РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

**КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИЗАЙН В ІНТЕРНЕТІ, ПОЛІГРАФІЇ ТА РЕКЛАМІ**

(шифр і назва навчальної дисципліни)

напряму підготовки

6.040302 «Інформатика\*»

(шифр і назва напрямку підготовки)

інститут, факультет, відділення

Інститут суспільства

(назва інституту, факультету, відділення)

2014 – 2015 навчальний рік

Робоча програма навчальної дисципліни Комп'ютерний дизайн в Інтернеті, поліграфії та рекламі для студентів галузі знань 0403 «Системні науки та кібернетика», напряму підготовки 6.040302 «Інформатика\*».

Розробник:

Співак Світлана Михайлівна, викладач кафедри інформатики Інституту суспільства Київського університету імені Бориса Грінченка.

Робочу програму схвалено на засіданні кафедри інформатики Інституту суспільства. Протокол від « 28 » серпня 2014 року № 1.

Завідувач кафедри інформатики \_\_\_\_\_ Бушма О.В.

© Співак С.М., 2014 р.

© Київський університет імені Бориса Грінченка, 2014 р.

## 1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни
		денна форма навчання
Кількість кредитів – 4	Галузь знань 0403 «Системні науки та кібернетика»	Вибіркова дисципліна циклу професійної та практичної підготовки за вибором студента
	Напрямок підготовки 6.040302 «Інформатика*»	
Модулів – 1	Освітньо-кваліфікаційний рівень: «бакалавр»	Рік підготовки 4-й
Змістових модулів – 3		Семестр 7-й
Індивідуальні завдання: орієнтовна тематика індивідуальних завдань додається (див. п.9)		
Загальна кількість годин – 144		Лекції 12 год.
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 4 самостійної роботи студента – 4		Лабораторні 30 год.
		Модульний контроль 6 год.
		Самостійна робота 54 год.
		Індивідуальні завдання 6 год.
		Семестровий контроль 36 год.
		Вид контролю Екзамен

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить (%):

для денної форми навчання – 33% / 67%.

## 2. Мета та завдання навчальної дисципліни

### Мета:

- надання системних відомостей, практичних і теоретичних знань про стан розвитку сучасного комп'ютерного дизайну в Інтернеті, друкарській справі та рекламі;
- оволодіння сучасними технологіями в цій галузі для використання у подальшій практичній діяльності студентів.

### Завдання:

- вивчення схем сучасного комп'ютерного дизайну, поліграфічного виробництва і особливостей кожного його етапу за напрямками застосування;
- засвоєння технологічних принципів основних та спеціальних способів комп'ютерного дизайну і друку;
- засвоєння зразків оздоблення сайтів, книжкових, журнальних, газетних, рекламних та інших видань.

### У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

#### *знати:*

- схему сучасного комп'ютерного дизайну, поліграфічного виробництва і особливості кожного його етапу;
- технологічні принципи основних та спеціальних способів комп'ютерного дизайну і друку;
- динаміку та закономірності застосування різних способів комп'ютерного дизайну і друку;
- тенденції розвитку сучасної української поліграфічної промисловості;
- тенденції розвитку сучасного комп'ютерного дизайну і світової поліграфічної промисловості;
- особливості додрукарського процесу.

#### *вміти:*

- розробляти засобами сучасного комп'ютерного дизайну концепцію поліграфічного виготовлення певного друкованого продукту;
- виконувати макети сайтів, рекламну продукцію, книги в обкладинках різного типу на додрукарському етапі;
- використовуючи сучасні програмні засоби, створювати різні види зразків оздоблення книжкових, журнальних, газетних, рекламних та інших видань.

## 3. Програма навчальної дисципліни

### Змістовий модуль 1. Основи комп'ютерного дизайну у видавничій справі

#### **Тема 1. Поняття «поліграфія» та «поліграфічний процес», основні етапи та сучасний стан поліграфії в Україні та закордоном.**

Поняття «поліграфія» та «поліграфічний процес». Основні етапи видавничої справи та сучасний стан поліграфії в Україні та закордоном. Робоче середовище професійного графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe CorelDraw. Особливості створення та редагування об'єктів. Робота з колірною палітрою. Особливості роботи з текстом та прошарками у робочому середовищі професійного графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe CorelDraw.

#### **Тема 2. Види поліграфічної продукції та принципи структурування видавничо-поліграфічного комплексу. Веб-дизайн.**

Види поліграфічної продукції. Вивчення особливостей роботи зі спеціальними візуальними ефектами. Принципи структурування видавничо-поліграфічного комплексу. Робота з растровими

зображеннями та способами трасування растрових зображень. Веб-дизайн. Кінцева обробка файлу: підготовка до друку та конвертація в PDF формат.

## **Змістовий модуль 2. Сучасні програмні системи та технології обробки текстів і зображень**

### **Тема 3. Основні та спеціальні способи друку.**

Поняття «друк», «друкарська форма», «друкуючі та пробільні елементи». Основні способи друку: високий друк, глибокий друк, плоский друк, офсет як різновид плоского друку. Спеціальні способи друку: флексографічний друк, тампонний друк, трафаретний друк, цифровий друк. Особливості створення та редагування об'єктів. Робота з колірною палітрою. Логотипи, фірмовий стиль, фірмові знаки, торгові марки, брендбуки.

### **Тема 4. Сучасні програмні системи та технології обробки зображень.**

Особливості роботи з текстовими об'єктами у робочому середовищі професійного графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe Illustrator. Особливості роботи з пензлем і пером у робочому середовищі професійного графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe Illustrator. Технологія створення рекламного буклету та журналу засобами графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe Illustrator.

## **Змістовий модуль 3. Сучасні програмні системи додрукарської та післядрукарської підготовки**

### **Тема 5. Додрукарські процеси обробка видань.**

Додрукарські процеси і настільні видавничі системи (НВС) та їх складові. Поняття про технологію «Computer-to-plate» (СТР). Основні риси технологічного процесу друкування. Друкарські машини: найважливіші пристрої друкарських машин, типи друкарських машин відповідно до будови друкарських пристроїв (тигельні, плоскодрукарські, ротаційні). Робоче середовище професійної комп'ютерної програми поліграфії Adobe InDesign. Особливості створення та редагування об'єктів. Робота з колірною палітрою. Особливості створення та редагування стилів. Особливості роботи з текстовими і графічними фреймами, зі спеціальними візуальними ефектами.

### **Тема 6. Післядрукарська обробка видань.**

Типографіка, підбір та створення шрифтів. Дизайн рекламної продукції, газет, журналів, книг. Штрихування і планування готових видань, комплектування, скріплення і обробка книжкових блоків, виготовлення видань в обкладинках, виготовлення видань в оправах.

## **4. Структура навчальної дисципліни**

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин					
	денна форма					
	Усього	у тому числі				
л.		лаб.	м.к.	інд.	с.р.	
<b>Модуль 1</b>						
<b>Змістовий модуль 1. Основи комп'ютерного дизайну у видавничій справі</b>						
Тема 1. Поняття «поліграфія» та «поліграфічний процес», основні етапи та сучасний стан поліграфії в Україні та закордоном	14	2	4	-	-	8
Тема 2. Види поліграфічної продукції та принципи структурування видавничо-поліграфічного комплексу. Веб-дизайн	20	2	6	-	2	10
<b>Разом за змістовим модулем 1</b>	<b>36</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>18</b>

<b>Змістовий модуль 2. Сучасні програмні системи та технології обробки текстів і зображень</b>						
Тема 3. Основні та спеціальні способи друку	14	2	4	-	-	8
Тема 4. Сучасні програмні системи та технології обробки зображень	20	2	6	-	2	10
<b>Разом за змістовим модулем 2</b>	<b>36</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>18</b>
<b>Змістовий модуль 3. Сучасні програмні системи додрукарської та післядрукарської підготовки</b>						
Тема 5. Додрукарські процеси обробка видань	14	2	4	-	-	8
Тема 6. Післядрукарська обробка видань	20	2	6	-	2	10
<b>Разом за змістовим модулем 3</b>	<b>36</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>18</b>
<b>Семестровий контроль</b>	<b>36</b>					
<b>Усього годин</b>	<b>144</b>	<b>12</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>54</b>

**5. Теми семінарських занять** – не передбачено навчальним планом

**6. Теми практичних занять** – не передбачено навчальним планом

### 7. Теми лабораторних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
<b>Змістовий модуль 1. Основи комп'ютерного дизайну у видавничій справі</b>		
1	Створення та оформлення дитячої книжки засобами графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe CorelDraw	4
2	Створення перекидного календаря сучасними засобами графічного редагування та комп'ютерного дизайну	6
<b>Змістовий модуль 2. Сучасні програмні системи та технології обробки текстів і зображень</b>		
3	Створення логотипів, фірмових знаків, торгових марок	4
4	Створення рекламного буклету і журналу засобами графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe Illustrator.	6
<b>Змістовий модуль 3. Сучасні програмні системи додрукарської та післядрукарської підготовки</b>		
5	Додрукарська підготовка афіші або рекламного буклету у середовищі професійної програми комп'ютерної поліграфії Adobe InDesign.	4
6	Додрукарська підготовку журналу у середовищі професійної програми комп'ютерної поліграфії Adobe InDesign.	6
	<b>Разом</b>	<b>30</b>

### 8. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	Бали
<b>Змістовий модуль 1. Основи комп'ютерного дизайну у видавничій справі</b>		<b>18</b>	<b>5</b>
1	Поняття «поліграфія» та «поліграфічний процес», основні етапи та сучасний стан поліграфії в Україні та закордоном	4	1
2	Створення та оформлення дитячої книжки засобами графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe CorelDraw	4	1
3	Види поліграфічної продукції та принципи структурування видавничо-поліграфічного комплексу. Веб-дизайн.	4	1
4	Створення перекидного календаря сучасними засобами графічного редагування та комп'ютерного дизайну	6	2

<b>Змістовий модуль 2. Сучасні програмні системи та технології обробки текстів і зображень</b>		<b>18</b>	<b>5</b>
5	Основні та спеціальні способи друку	4	1
6	Створення логотипів, фірмових знаків, торгових марок	4	1
7	Сучасні програмні системи та технології обробки зображень	4	1
8	Створення рекламного буклету і журналу засобами графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe Illustrator	6	2
<b>Змістовий модуль 3. Сучасні програмні системи додрукарської та післядрукарської підготовки</b>		<b>18</b>	<b>5</b>
9	Додрукарські процеси обробка видань	4	1
10	Додрукарська підготовка афіші або рекламного буклету у середовищі професійної програми комп'ютерної поліграфії Adobe InDesign	4	1
11	Післядрукарська обробка видань	4	1
12	Додрукарська підготовку журналу у середовищі професійної програми комп'ютерної поліграфії Adobe InDesign	6	2
<b>Разом</b>		<b>54</b>	<b>15</b>

## 9. Індивідуальні завдання

Індивідуальне завдання виконується у формі реферату або презентації у програмі PowerPoint чи SMART Notebook і має сприяти розвитку пізнавальних навичок студентів, умінь самостійно конструювати свої знання, орієнтуватися в інформаційному просторі, критичного мислення.

Оцінка за індивідуальне завдання виставляється на заключному занятті з курсу на основі попереднього ознайомлення викладача з його змістом. Можливий захист завдання у формі усного звіту студента про виконану роботу (до 5 хвилин).

Максимальна оцінка за індивідуальне завдання складає 30 балів, є обов'язковим компонентом залікової оцінки і враховується при виведенні підсумкової оцінки з навчального курсу. Критеріями оцінювання індивідуального завдання є:

Володіння технологією пошуку даних за темою завдання – 5 балів.

Рівень розкриття змісту завдання – 15 балів.

Якість подання індивідуального завдання у формі реферату або презентації – 10 балів.

### Орієнтовна тематика індивідуальних завдань:

1. Створення та оформлення дитячої книжки засобами графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe CorelDraw.
2. Створення перекидного календаря засобами графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe CorelDraw. Кінцева обробка файлу: підготовка до друку та конвертація в PDF формат.
3. Створення рекламного буклету засобами графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe Illustrator.
4. Створення журналу засобами графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe Illustrator.
5. Штрихування і планування готових видань, комплектування, скріплення і обробка книжкових блоків, виготовлення видань в обкладинках, виготовлення видань в оправах.
6. Додрукарська підготовка афіші у середовищі професійної програми комп'ютерної поліграфії Adobe InDesign.
7. Додрукарська підготовка рекламного буклету у середовищі професійної програми комп'ютерної поліграфії Adobe InDesign.
8. Додрукарська підготовку журналу у середовищі професійної програми комп'ютерної поліграфії Adobe InDesign.

## 10. Навчально-методична карта дисципліни

Разом: 144 год., із них: лекції – 12 год., лабораторні заняття – 30 год., індивідуальна робота – 6 год., модульний контроль – 6 год., самостійна робота – 54 год., семестровий контроль – 36 год.

Модулі (назви, бали)	1. Основи комп'ютерного дизайну у видавничій справі (74 балів)				2. Сучасні програмні системи та технології обробки текстів і зображень (74 балів)				3. Сучасні програмні системи додрукарської та післядрукарської підготовки (104 балів)			
Теми	1				2				3			
Лекції (теми, бали)	1. Поняття «поліграфія» та «поліграфічний процес», основні етапи та сучасний стан поліграфії в Україні та закордоном (1 бал)				3. Основні та спеціальні способи друку (1 бал)				5. Додрукарські процеси обробка видань (1 бал)			
	2. Види поліграфічної продукції та принципи структурування видавничо-поліграфічного комплексу. Веб-дизайн (1 бал)				4. Сучасні програмні системи та технології обробки зображень (1 бал)				6. Післядрукарська обробка видань (1 бал)			
Лабораторні заняття (теми, бали)	1. Створення та оформлення дитячої книжки засобами графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe CorelDraw (21 бал)				4. Створення логотипів, фірмових знаків, торгових марок (21 бал)				7. Додрукарська підготовка афіші або рекламного буклету у середовищі професійної програми комп'ютерної поліграфії Adobe InDesign (21 бал)			
	2. Створення перекидного календаря сучасними засобами графічного редагування та комп'ютерного дизайну (21 бал)				5. Створення рекламного буклету і журналу засобами графічного редактора векторної комп'ютерної графіки та комп'ютерного дизайну Adobe Illustrator (21 бал)				8. Додрукарська підготовка журналу у середовищі професійної програми комп'ютерної поліграфії Adobe InDesign (21 бал)			
Індивідуальні завдання (бали)									30 балів			
Самостійна робота	Самостійна робота (5 балів)				Самостійна робота (5 балів)				Самостійна робота (5 балів)			
Поточний контроль (вид, бали)				Модульна контрольна робота 1 (25 балів)				Модульна контрольна робота 2 (25 балів)				Модульна контрольна робота 3 (25 балів)
Підсумковий контроль (вид, бали)	Екзамен (40 балів)											



## 11. Методи навчання

### I. Методи організації та здійснення навчально-пізнавальної діяльності:

1) За джерелом інформації:

- *Словесні*: лекція (традиційна, проблемна, лекція-прес-конференція) із застосуванням комп'ютерних інформаційних технологій (PowerPoint-презентація), лабораторні роботи, пояснення, розповідь, бесіда.
- *Наочні*: спостереження, ілюстрація, демонстрація.
- *Практичні*: вправи.

2) За логікою передачі і сприймання навчальних матеріалів: індуктивні, дедуктивні, аналітичні, синтетичні.

3) За ступенем самостійності мислення: репродуктивні, пошукові, дослідницькі.

4) За ступенем керування навчальною діяльністю: під керівництвом викладача; самостійна робота студентів: з книгою; виконання індивідуальних навчальних проєктів.

**II. Методи стимулювання інтересу до навчання і мотивації навчально-пізнавальної діяльності:** навчальні дискусії; створення ситуації пізнавальної новизни; створення ситуацій зацікавленості (метод цікавих аналогій тощо).

Вивчення дисципліни здійснюється за машинним варіантом з організацією занять у спеціалізованих комп'ютерних залах, де кожний студент отримує можливість навчатись безпосередньо на індивідуальному робочому місці, обладнаному персональним комп'ютером.

## 12. Методи контролю

Навчальні досягнення студентів з дисципліни оцінюються за модульно-рейтинговою системою, в основу якої покладено принцип поопераційної звітності, обов'язковості модульного контролю, накопичувальної системи оцінювання рівня знань, умінь та навичок, розширення кількості підсумкових балів до 100.

Оцінка за кожний змістовий модуль включає бали за поточну роботу студента на практичних заняттях, за виконання індивідуальних завдань, за модульну контрольну роботу. Виконання модульних контрольних робіт здійснюється в електронному вигляді або з використанням роздрукованих завдань. Модульний контроль знань студентів здійснюється після завершення вивчення навчального матеріалу змістового модуля.

У процесі оцінювання навчальних досягнень студентів застосовуються такі методи:

- *Методи усного контролю*: індивідуальне опитування, фронтальне опитування, співбесіда, екзамен.
- *Методи письмового контролю*: модульне письмове тестування; підсумкове письмове тестування, реферат.
- *Комп'ютерного контролю*: тестові програми.
- *Методи самоконтролю*: уміння самостійно оцінювати свої знання, самоаналіз.

Кількість балів за роботу з теоретичним матеріалом, на практичних заняттях, під час виконання самостійної роботи залежить від дотримання таких вимог:

- систематичність відвідування занять;
- своєчасність виконання навчальних і індивідуальних завдань;
- повний обсяг їх виконання;
- якість виконання навчальних і індивідуальних завдань;
- самостійність виконання;
- творчий підхід у виконанні завдань;
- ініціативність у навчальній діяльності;

- виконання тестових завдань.

Контроль успішності студентів з урахуванням поточного і підсумкового оцінювання здійснюється відповідно до навчально-методичної карти дисципліни (п. 10), де зазначено види контролю і кількість балів за видами. Систему рейтингових балів для різних видів контролю та порядок їх переведення у національну (4-бальну) та європейську (ECTS) шкалу подано нижче у таблицях.

### Розподіл балів, які отримують студенти

Поточне тестування та самостійна робота						Підсумковий тест (екзамен)	Сума
Змістовий модуль 1		Змістовий модуль 2		Змістовий модуль 3		40	100
T1	T2	T3	T4	T5	T6		
10	10	10	10	10	10		

### Розрахунок рейтингових балів за видами поточного (модульного) контролю

№ з/п	Вид діяльності студента	Макс. кількість балів за одиницю	Модуль 1		Модуль 2		Модуль 3	
			Кільк. одиниць до розрахунку	Макс. кількість балів за вид	Кільк. одиниць до розрахунку	Макс. кількість балів за вид	Кільк. одиниць до розрахунку	Макс. кількість балів за вид
1	Відвідування лекцій	1	2	2	2	2	2	2
2	Відвідування лабораторних занять	1	2	2	2	2	2	2
3	Виконання завдань для самостійної роботи	5	1	5	1	5	1	5
4	Робота на практичних (семінарських) заняттях	10	-	-	-	-	-	-
5	Індивідуальне завдання	30	-	-	-	-	1	30
6	Опрацювання фахових видань	10	-	-	-	-	-	-
7	Написання реферату	15	-	-	-	-	-	-
8	Виконання модульної контрольної роботи	25	1	25	1	25	1	25
9	Виконання тестового контролю	10	2	20	2	20	2	20
10	Лабораторне заняття (допуск, виконання, захист)	10	2	20	2	20	2	20
11	Творча робота (в т.ч. есе)	20	-	-	-	-	-	-
	Макс. кількість балів за видами поточного контролю (МВ)	-	-	<b>74</b>	-	<b>74</b>	-	<b>104</b>

### Методика розрахунків модульної і семестрової оцінок студента

№ з/п	Оцінка студента	Макс. оцінка	Модуль 1	Модуль 2	Модуль 3
1	Максимальна підсумкова семестрова модульна оцінка (МС)	<b>60</b>	-	-	-
2	Максимальні підсумкові оцінки за змістовими модулями (ММ)		<b>20</b>	<b>20</b>	<b>20</b>
3	Фактична кількість балів, отриманих студентом за видами поточного контролю (приклад) (ФБ)		55	52	83
4	Підсумкові фактичні оцінки студента за змістовими модулями $M = \text{ФБ} / \text{МВ} * \text{ММ}$		15	14	16
5	Підсумкова семестрова модульна оцінка студента $C = M_1 + M_2 + M_3$		<b>45</b>		
6	Екзаменаційна рейтингова оцінка студента (Е)	<b>40</b>	<b>31</b>		
7	Підсумкова семестрова рейтингова оцінка студента $P = C + E$		<b>76/С</b>		

**Шкала оцінювання: національна та ECTS**

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка за шкалою ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90-100	A	відмінно	Зараховано
82-89	B	добре	
75-81	C		
69-74	D	задовільно	
60-68	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
1-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

**13. Методичне забезпечення**

Викладання навчальної дисципліни забезпечується сучасними технічними засобами навчання, які побудовані на новітніх інформаційно-комунікаційних технологіях (мультимедійний комп'ютер, мультимедійний проектор, інтерактивний комплекс SMART Board, авторські засоби мультимедіа).

На заняттях і під час самостійної роботи студентів використовуються методичні рекомендації щодо вивчення дисципліни, ілюстративні комп'ютерні дидактичні матеріали, які розроблені на кафедрі, а саме:

- Опорні конспекти лекцій.
- Навчальні посібники.
- Робоча навчальна програма.
- Збірка тестових і контрольних завдань для тематичного (модульного) оцінювання навчальних досягнень студентів.
- Засоби підсумкового контролю (комп'ютерна програма тестування, комплект друкованих завдань для підсумкового контролю).
- Презентації.

**14. Рекомендована література****Базова**

1. Співак С.М. Теоретичні основи комп'ютерної графіки та дизайну: навчальний посібник./Співак С.М.; Київ. ун-т ім. Б.Грінченка, Ін-т суспільства, Каф. інформатики. – К.: [Київ. ун-т ім. Б. Грінченка], 2013.– 160 с.
2. Розробка та дизайн рекламних видань. Комп'ютерні технології в рекламі [Текст] : навч. посіб. / Б. В. Дурняк, А. Є. Батюк, М. А. Назаркевич, О. І. Мриглод ; рец.: Ю. М. Рашкевич, Е. Т. Лазаренко. — Львів : Укр. акад. друкарства, 2011. — 198 с. — ISBN 978-966-322-180-9.
3. Теоретичні основи комп'ютерної графіки та дизайну: навчальний посібник./Співак С.М.; Київ. ун-т ім. Б.Грінченка, Ін-т суспільства, Каф. інформатики. – К.: [Київ. ун-т ім. Б. Грінченка], 2013.– 160 с.
4. Adobe Illustrator CS в теории и на практике / А.В. Жвалеvский, Ю.А. Гурский, Г.Б. Корабельникова. – М.: Новое знание, 2004.-607с.
5. Adobe InDesign CS5 : официальный учебный курс / [пер.с англ. М. Райтмана]. – М.: Эксмо, 2011. – 480 с.: ил.+ CD. – (Официальный учебный курс).

6. Лори Рейд (Logi Reid) Цвет. Психология цвета. Целительная сила цвета. Ваши персональные цвета, переклад (з англ.): Дедова М., Изд.: БММ, 2008.- 144 с.
7. Ентони Файола «Шрифты для печати и Web-дизайна», Изд.: БХВ-Петербург, 2003. – 288 с.

### Допоміжна

8. Г.Тимофеев, Є.Тимофеева. Графічний дизайн. Навчальний курс. Вид-во «Фенікс» Ростов-на-Дону, 2007.
9. Т.Буляниця. Дизайн на комп'ютері. Вид-во «Питер», Санкт-Петербург. 2003.
10. Розенсон І. А. Основы теории дизайна: Підручник для вузів. 1 видання, 2010, 224 с.
11. Могильов А. Технологии обработки текстовой информации. Технологии обработки графической и мультимедийной информа, Вид-во ВHV-Санкт-Петербург, 2010, 304 с.
12. Биков А.В., Пантюхін П.Я., Репінська А.В.Компьютерная графика. В 2 ч. Ч.1 +CD, Вид-во Инфра-М, Форум, 2011, 88 с.
13. Т. Саттон. Б. Вилен «Гармония цвета: Полное руководство по созданию цветowych комбинаций», переклад В.П. Воропаева. – М.: ООО «Издательство Астрель»; ООО «Издательство АСТ», 2004. – 215 с.

## 15. Інформаційні ресурси

1. [file:///G:/2012-2013/Домашня%20типографія.%20Обучающий%20видеокурс%20\(Teachvideo,%202009\)%200+/index.html](file:///G:/2012-2013/Домашня%20типографія.%20Обучающий%20видеокурс%20(Teachvideo,%202009)%200+/index.html) Домашня типографія. Обучающий видеокурс (Teachvideo, 2009)
2. <http://goldideas.com.ua/uk/services/35-rozrobka-logotypiv-ta-firmovogo-stylyu> Розробка логотипів та фірмового стилю
3. <http://goldideas.com.ua/uk/services/27-grafichnyy-ta-kompyuternyy-design-dlya-vsih-vydiv-reklamy> Графічний та комп'ютерний дизайн для всіх видів реклами
4. <http://goldideas.com.ua/uk/services/26-vsi-vydy-reklamnoyi-poligrafii> Всі види рекламної поліграфії
5. <http://goldideas.com.ua/uk/article/157-2012-08-02-09-51-34> Психологія кольору в рекламі
6. <http://www.coreldrawgromov.ru/>
7. <http://corel.demiart.ru/index.php/category/tutorials/>
8. [http://teachall.ru/index.php?option=com\\_content&task=blogcategory&id=4&Itemid=29](http://teachall.ru/index.php?option=com_content&task=blogcategory&id=4&Itemid=29)
9. <http://www.fileshouse.com/grafika/235-coreldrawgraphicssuitex5588.html>
10. <http://www.teachvideo.ru/course/244> Adobe® Illustrator® CS4
11. <http://www.teachvideo.ru/course/405> CorelDRAW для продвинутых пользователей
12. <http://www.teachvideo.ru/course/366> CorelDRAW X5 для начинающих
13. <http://www.teachvideo.ru/course/505> CorelDRAW X6
14. <file:///G:/2012-2013/illustrator/Елена%20Панюкова%20-%20Adobe%20Illustrator%20с%20нуля%20от%20А%20до%20Я/Запуск.html> Елена Панюкова - Adobe Illustrator с нуля от А до Я