

КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА  
ІНСТРИТУТ МИСТЕЦТВ  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

“ЗАТВЕРДЖУЮ”

Проректор з науково-методичної та  
навчальної роботи

О.Б. Жильцов

“ 11 ” 09 2019 року



РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

КОМП'ЮТЕРНІ ДИЗАЙН-ТЕХНОЛОГІЇ

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



Київ – 2019

**Розробник:**

**Волгін Юрій Євгенович**, старший викладач кафедри дизайну Інституту мистецтв Київського університету імені Бориса Грінченка.

**Викладач:**

**Волгін Юрій Євгенович**, старший 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 «29» серпня 2019 р.

Завідувач кафедри дизайну  Н. І. Кравченко

Робочу програму погоджено з гарантом освітньо-професійної програми 022 «Дизайн»

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2019 р.

Гарант освітньо-професійної програми  
022 «Дизайн»  В. В. Михалевич

Робочу програму перевірено  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2019 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 № \_\_

## 1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Характеристики дисципліни за формами навчання		
	денна	заочна	
Вид дисципліни	вибіркова		
Мова викладання, навчання та оцінювання	українська		
Загальний обсяг кредитів/годин	4/120		
Курс	4		
Семестр	4	4	-
Кількість змістових модулів з розподілом:	7	8	-
Обсяг кредитів	2	2	-
Обсяг годин, в тому числі:	60	60	-
<i>Аудиторні</i>	<i>14</i>	28	-
<i>Модульний контроль</i>	2	4	-
<i>Семестровий контроль</i>	30		-
<i>Самостійна робота</i>	14	28	-
Форма семестрового контролю	екзамен	залік	-

## 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 додрукованої 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

### 4 курс 7 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
<b>МОДУЛЬ 1.</b>							
1	<b>Тема 1. Лекція 1.</b> Вступ. Мета і завдання курсу «Комп'ютерні дизайн-технології»	2	2				
	<b>Тема 2.</b> Створення рекламного ліфлету, з комплексним використанням програм Adobe Photoshop, Adobe Illustrator та Adobe Indesign.	13		6		7	
2	<b>Тема 3.</b> 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>	<b>30</b>					<b>30</b>
5	<i>Усього за 5 семестр</i>	<b>60</b>	<b>2</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>14</b>	<b>30</b>

### 4 курс 8 семестр

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

## 5. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

4 курс

### МОДУЛЬ 1.

#### 7 семестр Змістовий модуль 1.

**Тема 1. Лекція 1.** Вступ. Мета і завдання курсу «Комп'ютерні дизайн-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.

#### 8 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. к-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 презентації 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 4 курс, 7 семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
<b>Модуль 1</b>			
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	<b>Усього годин</b>	<b>14</b>	

### 4 курс, 8 семестр

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
<b>Модуль 2</b>			
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	<b>Усього годин</b>	<b>28</b>	

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

## Карта самостійної роботи студента

### 4 курс, 7 семестр

Змістовий модуль та теми курсу	Години на виконання, передбачені ТП	Академічний контроль	Бали
<b>Модуль 1.</b>			
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>

### 4 курс, 8 семестр

<b>Модуль 2.</b>			
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>

### 6.3. 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
<p>виконав в зазначений термін і на високому рівні весь обсяг роботи, відповідно до програми курсу;</p> <p>володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні;</p> <p>здатний грамотно визначати й ефективно здійснювати навчальні задачі з урахуванням особливостей навчально-виховного процесу у вищому навчальному закладі;</p> <p>продемонстрував старанність, самостійність, ініціативу, активність, творче ставлення у процесі виконання усіх завдань, здатність робити висновки й обґрунтовувати свою позицію на основі проведених спостережень.</p>	21 – 25
<p>виконав в зазначений термін весь обсяг роботи відповідно до програми курсу, але з незначними недоліками;</p> <p>володіє теоретичними знаннями та практичними вміннями на високому рівні;</p> <p>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;</p> <p>продемонстрував старанність, самостійність, активність, відповідальне ставлення у процесі виконання завдань, здатність робити висновки на основі проведених спостережень.</p>	17 – 20
<p>виконав весь обсяг роботи відповідно до програми, але з певними недоліками;</p> <p>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;</p> <p>виявив здатність грамотно, але недостатньо самостійно опрацьовувати навчальні матеріали, організовувати своє навчання у ЗВО;</p> <p>продемонстрував старанність, відповідальне ставлення у процесі виконання завдань, але недостатньо виявив уміння обґрунтовано і самостійно робити висновки на основі проведених спостережень.</p>	13 – 16

<p>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.</p>	9 – 12
<p>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.</p>	5 – 8
<p>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.</p>	1 – 4

#### **6.4. ФОРМИ ПРОВЕДЕННЯ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ**

Семестровий контроль (екзамен) проводиться у вигляді практичного завдання.

## Порядок проведення семестрового контролю

Тривалість проведення	<b>4 години</b>
Максимальна кількість балів	<b>40 балів</b>
Орієнтовний перелік питань	<p>Продемонструвати роздруківки зробленого рекламного ліфлету на форматі А4</p> <p>Продемонструвати роздруківки зробленого шрифтового портрету на форматі А4</p> <p>Продемонструвати вміння створювати макети вищевказаних завдань на теоретичному та практичному рівнях</p>
Перелік допоміжних матеріалів	<p>Технічні засоби – комп'ютер.</p> <p>Встановлені програми Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe Indesign</p>

## Критерії оцінювання екзаменаційної роботи

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

### Шкала відповідності оцінок

<b>Оцінка</b>	<b>Кількість балів</b>
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»

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

**8 семестр** - разом: 60 год., з них: лекції – 2, лабораторних – 26 год., самостійна робота – 25 год., МКР – 4 год.

Модулі	Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2
бали		
Лекції (відвідування)	<b>Т1 Вступ. Мета і завдання курсу «Комп'ютерні дизайн-технології»</b>	<b>Т. 4. Колаж в комп'ютерній графіці</b>
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)	Залік

## **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 способів шрифтового дизайну / 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. Основы дизайна: 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.
22. Яцюк О., Романычева Э. Компьютерные технологии в дизайне / О. Яцюк, Э. Романычева. — СПб.: Питер, 2001.