

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука

Факультет _____ дизайну _____
(назва факультету)
Кафедра _____ графічного дизайну _____
(назва кафедри)

ЗАТВЕРДЖЕНО



Проректор з науково-педагогічної
діяльності

І. В. Петрова
(ініціали, прізвище)
2026 року

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

_____ ВК.02.02. Цифрові технології в дизайні _____
(шифр і назва навчальної дисципліни)
рівень вищої освіти _____ другий (магістерський) _____
(перший (бакалаврський)/другий (магістерський))
галузь знань _____ В Культура, мистецтво та гуманітарні науки _____
(шифр і назва)
освітня програма _____ Дизайн _____
(назва)
спеціальність _____ В2 Дизайн _____
(шифр і назва)
спеціалізація _____ В2.01 Графічний дизайн _____
(назва)
тип дисципліни _____ за вибором _____
(обов'язкова/за вибором)
мова викладання _____ українська _____
(українська/англійська)

ПОГОДЖЕНО

Керівник групи забезпечення освітньо-
професійної програми

АБО

Керівник проектної групи

(підпис, ініціали, прізвище)

О.В.Кравченко

РЕКОМЕНДОВАНО

Протокол засідання кафедри
графічного дизайну _____

(назва кафедри)

26 серпня 2026 р. № 1

Завідувач кафедри

(підпис, ініціали, прізвище)

І.В.Петрова

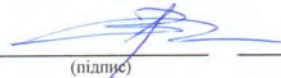
(підпис, ініціали, прізвище)

Робоча програма навчальної дисципліни «Цифрові технології в дизайні» для здобувачів вищої освіти за освітнім ступенем «Магістр» за спеціальністю В2 «Дизайн». КДАДПМД ім. М. Бойчука. – 2026. – 17 с.

Розробник(и): Костенко Ігор Олегович, к.т.н., доцент кафедри графічного дизайну КДАДПМД ім. М. Бойчука, kostenko_i@kdidpamid.edu.ua.
(вказати авторів: ПІБ, науковий ступінь, вчене звання, посада, кафедра, e-mail викладача)

Робочу програму перевірено

Декан факультету


(підпис)

Малік Т.В.

(ініціали, прізвище)

26.08..2026

Робоча програма розглянута та схвалена на засіданні науково-методичної ради факультету _____
дизайну
(назва факультету)

Протокол засідання НМР факультету 26.08..2026 № 1

Голова НМР факультету


(підпис)

Пашенко Г.В.

(ініціали, прізвище)

© І.О. Костенко, 2026 рік
© КДАДПМД, 2026 рік

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 4	Галузь знань В «Культура, мистецтво та гуманітарні науки»	Вибіркова	
Електронна адреса: https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-grafichnogo-dyzajnu/ Загальна кількість годин – 120	Спеціальність (освітня програма): В2 «Дизайн» ОПП Дизайн	Рік підготовки:	
		2-й	
		Семестр	
		3-й	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 3 самостійної роботи студента – 7	Освітній ступінь рівень: другий (магістерський)	Лекції	
		4 год.	
		Практичні	
		32 год.	
		Самостійна робота	
		84 год.	
		Вид контролю: поточний, підсумковий	
		Форма контролю: Диф. залік	

2. Мета вивчення навчальної дисципліни

Метою вивчення навчальної дисципліни «Цифрові технології в дизайні» є ознайомлення магістрантів з теоретичними і практичними основами комп'ютерної графіки, формування навичок використання сучасних графічних редакторів у професійній діяльності графічного дизайнера та формування у студентів відповідно до освітньо-професійної програми таких загальних та фахових компетентностей:

- **ЗК 1.** Здатність генерувати нові ідеї (креативність).
- **ЗК 2.** Вміння виявляти, ставити та розв'язувати проблеми.
- **СК. 1.** Здатність здійснювати концептуальне проектування об'єктів дизайну з урахуванням функціональних, технічних, технологічних, екологічних та естетичних вимог.
- **СК. 2.** Здатність проведення проектного аналізу усіх впливових чинників і складових проектування та формування авторської концепції проекту.
- **СК. 9.** Здатність створювати затребуваний на ринку та суспільно відповідальний продукт дизайну (товари і послуги).

Програмні результати навчання, для формування яких використовується навчальна дисципліна:

- **ПРН 1.** Генерувати ідеї для вироблення креативних дизайн-пропозицій, вибудовувати якісну та розгалужену систему комунікацій, застосовувати основні концепції візуальної комунікації у мистецькій та культурній сферах.
- **ПРН 2.** Розробляти науково-обґрунтовану концепцію для розв'язання фахової проблеми.
- **ПРН 5.** Розробляти, формувати та контролювати основні етапи виконання проекту.
- **ПРН 6.** Формувати проектні складові у межах проектних концепцій; володіти художніми та мистецькими формами соціальної відповідальності.
- **ПРН 8.** Здійснювати передпроектний аналіз із урахуванням усіх вагомих чинників, що впливають на об'єкт проектування; формулювати авторську концепцію проекту.
- **ПРН 9.** Застосовувати методику концептуального проектування та здійснювати процес проектування з урахуванням сучасних технологій і конструктивних вирішень, а також функціональних та естетичних вимог до об'єкта дизайну.
- **ПРН 10.** Критично опрацьовувати художньо-проектний доробок українських і зарубіжних фахівців, застосовувати сучасні методики та технології наукового аналізу для формування авторської концепції, пошуку українського національного стилю.
- **ПРН 14.** Застосовувати інноваційні методи і технології роботи з матеріалом.
- **ПРН 15.** Представляти концептуальне вирішення об'єктів дизайну засобами новітніх технологій, застосовувати прийоми графічної подачі при розв'язанні художньопроектних завдань.

3 Передумови для вивчення дисципліни

№ з/п	Навчальні дисципліни, вивчені раніше
1.	Історія дизайну
2.	Композиція
3.	Шрифт
4.	Кольорознавство
5.	Основи проектування і проектної графіки
6.	Типографія та поліграфія
7.	Комп'ютерна проектна графіка
8.	Дизайн поліграфічної продукції

4. Очікувані результати навчання

Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі **результати навчання**:

ЗНАТИ:

1. принципи побудови цифрових шрифтів, OpenType-технологій та міжнародних шрифтових стандартів;
2. сучасне програмне забезпечення для проектування шрифтів, верстки електронних видань і створення цифрового контенту;
3. технології створення електронних книг, цифрових публікацій і тривимірної візуалізації книжкової продукції;
4. вимоги до підготовки цифрових дизайн-продуктів для поліграфічного та електронного середовища.

ВМІТИ:

1. створювати, редагувати та оптимізувати цифрові шрифти із застосуванням сучасного програмного забезпечення;
2. використовувати OpenType-функції, метрики, кернінг, Variable Fonts та інші технології під час розроблення шрифтових гарнітур;
3. виконувати професійну верстку й підготовку електронних видань у сучасних цифрових форматах;
4. розробляти книжкові обкладинки, тривимірні візуалізації та презентаційні мокапи;
5. аналізувати, тестувати й оцінювати якість цифрових дизайн-продуктів;
6. обґрунтовувати вибір програмного забезпечення та технологій відповідно до вимог конкретного дизайн-проєкту

5. Програма навчальної дисципліни

1. 5.1 Тематичний план навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин									
	Денна форма					Заочна форма				
	усього	у тому числі				усього	у тому числі			
		лекції	практичні	інд. роб.	сам. роб.		лекції	практичні	інд. роб.	сам. роб.
1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. Методи розробки комп'ютерного шрифту										
Тема 1. Основи побудови комп'ютерного шрифту.	67	2	16		49					
Тема 2. Розробка комп'ютерного шрифту.	30	2	7		21					
Разом за змістовим модулем 1	97	4	23		70					
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. Електронні книги та об'ємні зображення										
Тема 3. Створення електронної книги в різних форматах.	10		3		7					
Тема 4. Розробка та створення об'ємних зображень обкладинки.	13		6		7					
Разом за змістовим модулем 2	23		9		14					
Усього годин	120	4	32		84					
Вид контролю: диференційний залік										

5.2 Теми лекцій

№ з/п	Назва теми, її анотація	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. Методи розробки комп'ютерного шрифту			
1.	Тема 1. Основи побудови комп'ютерного шрифту. 1.1. Ознайомлення з програмним забезпеченням для розробки шрифтів.Застосування стандартизованих додаткових програм побудови контурів та багатомовних найменувань гліфів (AFDKO, AGLFN) поширених та рекомендованих при побудові OTF шрифтів. 1.2. Визначення стилістичних наборів OpenType-шрифтів (<i>Stylistic Sets</i> ss01–ss20, <i>Stylistic Alternates</i> salt) та дослідження особливостей їх використання у графічних редакторах Adobe Illustrator, Adobe InDesign та Adobe Photoshop.	2	

	1.3. Класи (OT,KERNING,METRIKS) та їх практичне застосування при побудові шрифту. Дослідження впливу вказаних параметрів на якість контуру(гліфу) при різній типології шрифту. Вивчення, практична реалізація та дослідження впливу хінтів на якість контуру у шрифтах OTF та TTF, переваги та недоліки при використанні у WEB графіці.		
2.	Тема 2. Розробка комп'ютерного шрифту. Основи побудови та побудова шрифтів у програмах AI та FontLab.Дослідження особливостей конвертування шрифтів між двома програмами, визначення ролі «круглої шпациї» , таблиць кернінгу, та їх вплив при використанні формату Multiple Master. Побудова декоративних та акцидентних шрифтів, дослідження найвпливовіших факторів.	2	
Усього годин за 2 семестр			

5.3 Теми практичних занять

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		ДФН	ЗФН
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ1			
1.	Тема1. Методи розробки комп'ютерного шрифту Завдання 1.1. Розробити шрифт та власний набір із 15–20 нових гліфів, використовуючи вимоги: • AGLFN; Unicode; OpenType Specification. Для кожного гліфа необхідно: • визначити Unicode; • присвоїти правильну назву; • побудувати контур; • перевірити за допомогою AFDKO; • інтегрувати до OpenType-шрифту.	7	
2.	Завдання 1.3. Провести дослідження особливостей реалізації OpenType-функцій у Adobe Illustrator, Adobe InDesign та Adobe Photoshop. Під час дослідження необхідно: 1. Визначити, які OpenType-функції підтримує кожна програма. 2. Дослідити спосіб активації Stylistic Sets та Stylistic Alternates. 3. Виявити відмінності в роботі панелей	3	

	OpenType та Glyphs. 4. Встановити обмеження використання альтернативних гліфів. 5. Проаналізувати, які функції працюють однаково, а які реалізовані частково або мають програмні обмеження. 6. Оцінити зручність використання OpenType-функцій для різних напрямів дизайну (поліграфія, вебдизайн, брендинг, реклама, цифрові видання). 7. Сформулювати рекомендації щодо вибору програмного забезпечення залежно від виду дизайнерського проєкту.		
3.	Завдання 1.4. Зробити порівняльний аналіз використання OpenType Classes, Metrics, Kerning та Hinting у сучасних цифрових шрифтах для поліграфії та Web-дизайну. У дослідженні необхідно: 1. Пояснити призначення OpenType Classes. 2. Проаналізувати роль кернінгу у професійному шрифтовому дизайні. 3. Дослідити вплив метрик на композицію текстового набору. 4. Порівняти автоматичний і ручний кернінг. 5. Проаналізувати принципи роботи Hinting у шрифтах OTF (CFF) та TTF. 6. Визначити переваги й недоліки використання хінтингу у веб та типографіці. 7. Порівняти формати OTF, TTF, WOFF і WOFF2 за критеріями якості відображення, оптимізації та продуктивності. 8. Сформулювати рекомендації щодо вибору формату шрифту для поліграфічних, та вебпроєктів	6	
4.	Тема 2. Розробка комп'ютерного шрифту Завдання 2.1. Провести дослідження по таким параметрам: 1. Проаналізувати можливості Adobe Illustrator як середовища для побудови контурів шрифту. 2. Дослідити функціональні можливості FontLab для професійного проєктування цифрових гарнітур. 3. Визначити переваги та недоліки конвертування контурів між Adobe	7	

	Illustrator і FontLab. 4. Проаналізувати роль круглої шпациї (Em Square) у формуванні пропорцій, метрик і масштабування шрифту. 5. Дослідити вплив таблиць кернінгу на якість текстового набору. 6. Проаналізувати принципи побудови Multiple Master (Variable Fonts) та особливості інтерполяції майстер-шрифтів. 7. Визначити конструктивні та художні чинники, що впливають на розроблення декоративних і акцидентних шрифтів. 8. Сформулювати рекомендації щодо оптимального використання Adobe Illustrator, FontLab і технології Variable Fonts у сучасній дизайнерській практиці		
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. Електронні книги та об'ємні зображення			
5.	Тема 3. Створення електронної книги в різних форматах. Завдання 3.1. У середовищі Adobe InDesign виконати: 1. створення документа; 2. налаштування сторінок; 3. застосування стилів абзаців і символів; 4. оформлення заголовків; 5. вставлення ілюстрацій; 6. створення автоматичного змісту; До електронної книги додати: зміст із гіперпосиланнями; внутрішню навігацію; закладки; зовнішні гіперпосилання; Розробити електронну книгу обсягом 20–30 сторінок за однією з тем: • фотоальбом; • туристичний путівник; • навчальний посібник; • дитяча книга; • художня збірка; • каталог продукції; • презентаційне видання. Підготувати книгу щонайменше у трьох форматах (наприклад: PDF, EPUB, MOBI або FB2) та забезпечити коректне відображення змісту, ілюстрацій і навігаційних елементів.	3	
6	Тема 4. Розробка та створення об'ємних зображень обкладинки	6	

	Завдання 4.1. Розробити тривимірну візуалізацію обкладинки для одного з видів видань: художній роман; наукова монографія; навчальний посібник; фотоальбом; дитяча книга; поетична збірка; артбук; каталог. Необхідно: - створити дизайн обкладинки; - виконати її тривимірну візуалізацію; - підготувати не менше 5 презентаційних ракурсів; - представити фінальний рекламний мокап книги.		
Усього годин за 2 семестр		32	

5.4 Самостійна робота

№ з/п	Найменування робіт (теми)	Кількість годин		Вид контролю
		ДФН	ЗФН	
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 1. Методи розробки комп'ютерного шрифту				
1	Тема 1. Основи побудови комп'ютерного шрифту. Завдання 1.2. Дослідити етапи створення цифрового шрифту: проаналізувати послідовність проєктування гарнітури від ескізу до експорту у формати OpenType (OTF) і TrueType (TTF), визначивши основні технологічні етапи. 2. Проаналізувати конструктивні елементи комп'ютерного шрифту: дослідити будову гліфа, систему координат, базові лінії, Em Square, метрики, пропорції символів та їх вплив на читабельність. 3. Виконати порівняльний аналіз сучасних програм для створення шрифтів (FontLab, Glyphs App, FontForge, RoboFont): визначити їх функціональні можливості, переваги, недоліки та сфери застосування. 4. Підготувати ескізний проєкт власного набору символів (10–15	49		

	гліфів): розробити конструкцію символів, визначити їх стилістичні особливості та обґрунтувати вибір композиційних і пластичних рішень. 5. Провести дослідження сучасних тенденцій у цифровому шрифтовому дизайні: проаналізувати використання Variable Fonts, OpenType-технологій, кольорових шрифтів (Color Fonts) та їх роль у поліграфічному й цифровому дизайні, сформулювавши власні висновки.			
2	Тема 2. Розробка комп'ютерного шрифту. Завдання 2.2. Дослідити етапи проектування комп'ютерного шрифту: проаналізувати процес створення цифрової гарнітури від концепції та ескізування до експорту готового шрифту у формати OTF або TTF. 2. Розробити авторський фрагмент комп'ютерного шрифту: створити комплект із 15–20 символів (літери, цифри, розділові знаки), дотримуючись єдиної конструктивної та стилістичної концепції. 3. Виконати налаштування основних параметрів шрифту: визначити метрики, міжлітерні інтервали, кернінгові пари, систему найменування гліфів та перевірити коректність відображення символів. 4. Проаналізувати якість створеного шрифту: оцінити читабельність, пропорції, ритм, узгодженість символів, якість контурів і придатність шрифту для друкованого та цифрового використання. 5. Підготувати презентацію власного шрифтового проекту: оформити демонстраційний аркуш,	21		

	що містить повний набір створених символів, приклади текстового набору, основні характеристики шрифту та обґрунтування прийнятих дизайнерських рішень.			
ЗМІСТОВИЙ МОДУЛЬ 2. Електронні книги та об'ємні зображення				
3	Тема 3. Створення електронної книги в різних форматах. Завдання 3.2. Підготувати порівняльний аналіз сучасних форматів електронних книг (PDF, EPUB, MOBI/AZW3, FB2) за такими критеріями: 1. підтримка адаптивної верстки; 2. сумісність із різними пристроями; 3. підтримка мультимедійного контенту; 4. інтерактивні можливості; 5. якість відображення типографіки; 6. підтримка шрифтів OpenType; 7. оптимізація розміру файлу; 8. сфери доцільного використання у видавничій практиці.	7		
4	Тема 4. Розробка та створення об'ємних зображень обкладинки. Завдання 4.2. Провести дослідження за наступними пунктами: 1. Проаналізувати сучасні програмні засоби для створення 3D-візуалізацій обкладинок. 2. Порівняти можливості Adobe Photoshop, Adobe Dimension, Blender та інших програм. 3. Дослідити роль матеріалів, текстур та освітлення у формуванні реалістичного зображення. 4. Проаналізувати значення мокапів у презентації дизайнерських проєктів. 5. Визначити критерії оцінювання якості тривимірної візуалізації	7		

	книжкової продукції. 6. Сформулювати рекомендації щодо використання 3D-візуалізації у видавничому дизайні.			
Усього годин за 2 семестр		84		

6. Засоби діагностики результатів навчання та методи їх демонстрування

Компетентнісний, студентоцентризований, проблемно-орієнтований підхід до навчання. Провідні методи навчання – проблемний, частково-пошуковий та дослідницький. Викладання та навчання проводиться у формі традиційних, мультимедійних та інтерактивних лекцій, практичних і лабораторних занять, самостійної та індивідуальної роботи, консультацій із викладачами тощо.

У процесі оцінювання навчальних досягнень студентів застосовуються такі методи діагностики:

- *методи усного контролю* – індивідуальне опитування, фронтальне опитування, співбесіда;
- *методи письмового контролю* – модульне письмове тестування; підсумкове письмове тестування; реферативно-дослідницька курсова робота;
- *методи творчо-пошукового контролю* – творчо-пошукове тестування, аналіз варіативності пошукових ескізів; аналіз образно-емоційної складової проектної графіки;
- *методи самоконтролю* – уміння самостійно оцінювати свої знання, самоаналіз.

7. Форми поточного та підсумкового контролю

Форми контролю	Максимальна кількість балів	
	Денна форма навчання	Заочна форма навчання
Усна доповідь, доповнення (робота в аудиторії, практичні завдання)	6 x 10 балів = 60 балів	
Перевірка виконання самостійних практичних завдань	4 x 10 балів = 40 балів	
Всього	100	

8. Критерії оцінювання результатів навчання

Накопичувальна система, що передбачає оцінювання студентів за всі види аудиторної та позааудиторної навчальної діяльності. Поточний та модульний

контроль, презентація та захист творчих проєктів студентів, заліки, письмові та усні екзамени, захист результатів практики, захист кваліфікаційної роботи.

Навчальні досягнення студентів із дисципліни «Цифрові технології в дизайні» 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.

90–100 балів — студент повністю і глибоко опанував матеріал, демонструє впевнене володіння програмним забезпеченням, виконує всі практичні завдання на високому професійному рівні, самостійно приймає обґрунтовані дизайнерські рішення.

82–89 балів — студент добре володіє матеріалом, допускає незначні технічні або композиційні неточності, які не знижують загальної якості роботи.

74–81 бал — студент достатньо розуміє основні положення дисципліни, виконує завдання загалом правильно, але потребує окремих уточнень або часткової допомоги.

64–73 бали — студент засвоїв основний матеріал, але демонструє неповну самостійність, помилки в технічному виконанні або недостатню цілісність проєктного рішення.

60–63 бали — мінімально достатній рівень, за якого виконано базові вимоги до завдань, але наявні суттєві недоліки в якості або оформленні.

35–59 балів — студент недостатньо засвоїв навчальний матеріал, не забезпечив належний рівень практичної реалізації завдань.

0–34 бали — навчальний матеріал не засвоєно, практичні завдання не виконано або вони не відповідають вимогам дисципліни.

8.1 Розподіл балів, які отримують студенти

Розподіл балів за 100-бальною шкалою	
Поточний контроль (ПК)	
Форми поточного контролю змістових модулів	Максимальні бали за виконані завдання
<i>T1. Основи побудови комп'ютерного шрифту.</i>	<i>40</i>
<i>T2. Розробка комп'ютерного шрифту.</i>	<i>20</i>
<i>T3. Створення електронної книги в різних форматах.</i>	<i>20</i>
<i>T4. Розробка та створення об'ємних зображень обкладинки.</i>	<i>20</i>
Разом за семестр вивчення дисципліни	100

8.2 Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов’язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов’язковим повторним вивченням дисципліни

9. Інструменти, обладнання та програмне забезпечення, використання яких передбачає навчальна дисципліна

1. Робоча навчальна програма.
2. Опорні конспекти лекцій.
3. Навчальні посібники.
4. Слайди, презентації.
5. Демонстраційний дидактичний матеріал.
6. Ноутбук, персональний комп'ютер

10. Рекомендовані джерела інформації

10.1 Основна література

1. Bringhurst R. The Elements of Typographic Style. 4th ed. Vancouver : Hartley & Marks Publishers, 2013. 398 p.
2. Cheng K. Designing Type. 2nd ed. New Haven ; London : Yale University Press, 2020. 240 p.
3. Tracy W. Letters of Credit: A View of Type Design. Boston : David R. Godine, 2003. 232 p.
4. Karow P. Digital Typefaces: Description and Formats. Berlin : URW Verlag, 1994. 280 p.
5. Henestrosa C., Meseguer L., Scaglione J. How to Create Typefaces: From Sketch to Screen. Madrid : Tipo e, 2012. 272 p.
6. Lupton E. Thinking with Type: A Critical Guide for Designers, Writers, Editors, and Students. 2nd revised ed. New York : Princeton Architectural Press, 2010. 224 p.
7. Samara T. Making and Breaking the Grid. 2nd ed. Beverly : Rockport Publishers, 2017. 208 p.
8. Meggs P. B., Purvis A. W. Meggs' History of Graphic Design. 6th ed. Hoboken : John Wiley & Sons, 2016. 704 p.

9. Jury D. About Face: Reviving the Rules of Typography. London : Laurence King Publishing, 2018. 256 p.
10. Бородай Ю.О. Графічний дизайн: Методичні вказівки. – К.: КНУБА. – 2003. – 64 с.
11. Дурняк Б.В., Батюк А.Є. Розробка і дизайн рекламних видань: Навчальний посібник – Львів: видавництво Українська академія друкарства. –2006. –315 с.
12. Куленко М. Основи графічного дизайну. – Кондор –2008. – 210 с.
13. Куценко М. Я. Основи графічного дизайну: Підручник –К.: Кондор. –2006. – 492 с.
14. Лесняк В. Графічний дизайн – К.: –2009. – 200 с.
15. Турченко Ю. А. Український естамп. – К.: Наукова думка. –1991. – 234 с.
16. Шевченко В. Е. Характеристика шрифту як способу поліграфічного відтворення тексту: конспект лекцій для студентів відділення «Видавнича справа та редагування» з курсу «Шрифтознавство». Київ: Інститут журналістики, 2005. 106 с.
17. Даниленко В. Я. Дизайн : підручник. Харків : ХДАДМ, 2003. 664 с.
18. Даниленко В. Я. Основи дизайну : навч. посібник. Київ : ІЗМН, 1996. 92 с.
19. Дизайн: Словник-довідник / Ін-т проблем сучасн. мист-ва НАМ України; за ред. М. І. Яковлева; упоряд.: Ю. О. Іванченко, О. І. Ваврик, О. Г. Бросаліна та ін.; редкол.: В. Д. Сидоренко (голова), І. Д. Безгін, Г. І. Веселовська та ін. Київ : Фенікс, 2010. 384 с.
20. Залевська О.Ю. Еклектика та полістилізм в графічному дизайні. Мистецтвознавчі записки : зб. наук. праць. Київ : Міленіум, 2014. Вип. 25. С. 146-151.
21. Залевська О.Ю. Український плакат епохи постмодернізму в працях вітчизняних науковців. Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку : зб. наук. пр. Рівне : РДГУ, 2017. Вип. 24. С. 232–238.
22. Лагутенко О. А. Graphen Графіки: нариси з історії української графіки ХХ століття. Київ : Грані-Т, 2007. 168 с.
23. Лежнєв О. Формування графічної культури митця в контексті становлення нонконформного руху в культурі України (70-ті роки ХХ – початок ХХІ століття). Science and Education a New Dimension, 2021. № 2. С. 13–17.
24. Прусак В. Становлення та розвиток дизайн-освіти в Україні (кінець ХХ – початок ХХІ століття). Вісник Львівської національної академії мистецтв, 2017. Вип. 31 С.71–82.
25. Храмова-Баранова О. Л. Деякі сторінки історії розвитку графічного дизайну в Україні у ХХ ст. та його періодизація. Наукові праці. Сер. Історичні науки, 2005. Т. 48, Вип. 35. С.131–134.
26. Шумєга С. С. Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єра : навчальний посібник. Київ : Центр навчальної літератури, 2004. 300 с.
27. Яців Р. Львівська графіка 1945–1990: Традиції та новаторство. Київ : Наукова думка, 1992. 119 с.

10.2 Допоміжна література

1. Ambrose G., Harris P. The Fundamentals of Graphic Design. 3rd ed. London : Bloomsbury Publishing, 2019. 208 p.
2. Bringhurst R. The Elements of Typographic Style. 4th ed. Vancouver : Hartley & Marks Publishers, 2013. 398 p.
3. Shaughnessy A. How to Be a Graphic Designer, without Losing Your Soul. 3rd ed. New York : Laurence King Publishing, 2020. 208 p.
4. Костенко І. Варіативні шрифти та кінетична типографія у вебсередовищі. *Теорія та практика дизайну*. №2(36) 2025 с.260-268 DOI: <https://doi.org/10.32782/2415-8151.2025.36.24>
5. Костенко І., Погорецький Н. Типографія у цифрових медіа сучасного інформаційного простору. *Актуальні питання гуманітарних наук* №87, том 2.2025 . С.75-80. DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/87-2-10>

10.3 Інформаційні ресурси

1. Adobe Systems Incorporated. OpenType Specification URL.: Adobe, Microsoft. Available at: <https://learn.microsoft.com/en-us/typography/opentype/spec/>
2. Adobe Systems Incorporated. Adobe Font Development Kit for OpenType (AFDKO) URL: <https://adobe-type-tools.github.io/afdko/>
3. Adobe Systems Incorporated. Adobe Glyph List For New Fonts (AGLFN) URL: <https://github.com/adobe-type-tools/agl-aglfn>
4. Microsoft Corporation. OpenType Font Variations Overview URL: <https://learn.microsoft.com/en-us/typography/opentype/spec/otvaroverview>
5. URL: <https://handbook.glyphsapp.com/>
6. Adobe Inc. Create EPUB in Adobe InDesign URL: <https://helpx.adobe.com/indesign/using/export-content-epub-cc.html>
7. Sigil-Ebook. Sigil User Guide URL: <https://sigil-ebook.com/>