

Міністерство освіти і науки України

Рівненський державний гуманітарний університет

Кафедра образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва імені Степана Шевчука

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Художньо-комп'ютерна графіка

спеціальність 0.23 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація

напрямок підготовки 02 Культура і мистецтво

освітня програма Образотворче та декоративне мистецтво

Художньо-педагогічний факультет

Робоча програма з дисципліни **Художньо-комп'ютерна графіка** для здобувачів вищої освіти за спеціальністю/освітньою програмою 023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво.

Мова навчання українська.

Розробники: Ганжа М.В., к. пед. н., доцент кафедри образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва РДГУ

Робоча програма затверджена на засіданні кафедри образотворчого і декоративно-прикладного мистецтва імені Степана Шевчука

Протокол від “25” вересня 2025 року № 8

Завідувач кафедри Власюк О. П. (_____) (підпис)

Робочу програму схвалено навчально-методичною комісією художньо-педагогічного факультету

Протокол від “29” вересня 2025 року № 8

Голова навчально-методичної комісії Рабченюк С. В. (_____)

Розробники, 2025 рік
РДГУ, 2025

1. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітній ступінь	Характеристика навчальної дисципліни
		денна форма навчання
Кількість кредитів – 8	Галузь знань: 02 «Культура і мистецтво» Бакалавр	Вибіркова дисципліна
	Напрямок підготовки(для 2курсу)	
Модулів – 5	023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація»	Строк навчання: 3 роки 10 місяців.
Змістових модулів – 5		6,7 семестри
Загальна кількість годин – 240		Лекції – 24 год.

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Художньо-комп'ютерна графіка» передбачає засвоєння студентами освітнього ступеня «бакалавр» (спеціальність 023 «Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація») Рівненського державного гуманітарного університету теоретичних знань та практичних навичок з комп'ютерної графіки з метою оволодіння професійними компетентностями, їх подальшого застосування і використання в творчій та педагогічній діяльності. Програма курсу спрямована на поглиблення та систематизацію знань студентів про сутність і зміст художньо-комп'ютерної графіки, становлення і тенденції розвитку, функції комп'ютерної графіки в освітньому середовищі, закономірності та методи їх опанування, принципи викладання в учнівських та студентських групах в умовах подальшого розвитку національної школи. Значна увага приділяється розвитку практичних навичок в організації сучасних форм навчально-мистецького процесу на основі компетентісного, системного, особистісно зорієнтованого, візуально-

споглядального підходів. Навчальною дисципліною передбачено використання новітніх технологій в мистецькій освіті.

Навчання проводиться за системою «теорія + практика», тобто вивчення теоретичного матеріалу обов'язково підкріплюється практичними завданнями, а саме виконанням замальовок у різних графічних редакторах, проєктуванням предметного світу особисто привабливим методом художнього проєктування, створення декоративних композицій з кожної теми. Такий підхід до вивчення визначається як специфікою графіки як виду образотворчого мистецтва, так і необхідністю засвоєння комп'ютерних технологій. Велика кількість теоретичних, експериментально-прикладних і проєктних розробок з проблем життєдіяльності людини, збільшення можливостей безпосереднього впливу мистецтва графічного дизайну на якість життя, підвищення конкурентоспроможності товарної продукції, виховання смаку у широких верств населення тощо – генерує потребу у системному осмисленні цього напряму діяльності, узагальненні її результатів, що визначають закономірності розвитку як світового, так і вітчизняного образотворчого мистецтва.

Вивчення художньо-комп'ютерної графіки спрямоване на планомірне створення бази знань про найпоширеніші графічні редактори, правила та вимоги до їх використання, значення композиції в графічному дизайні та формування умінь з дизайн-діяльності. Саме на таких засадах побудована система вивчення художньо-комп'ютерної графіки. Підсумовується курс вивчення заліком у шостому, а пізніше екзаменом який здається у сьомому семестрі.

Мета та завдання

Мета навчальної дисципліни:

«Художньо-комп'ютерна графіка» висвітлює теоретичні питання графіки, зберігаючи свою значимість в різних галузях. Метою викладання дисципліни є прищеплення умінь аналізувати сучасні графічні твори на основі використання останніх інформаційних технологій; розуміння сучасних концепцій комп'ютерної графіки, понять, методів; набуття студентами сталої системи знань з теорії та методики художньо-комп'ютерної графіки; формування національно-свідомого

фахівця з достатнім культурним рівнем, який відповідає вимогам міжнародних стандартів.

Завданнями вивчення навчальної дисципліни є:

- введення в систему ціннісно-смислових настанов світової та національної дизайн-діяльності;
- опанування основних принципів художньо-комп'ютерної графіки;
- визначення характерних ознак різновидів художньо-комп'ютерної графіки;
- ознайомлення з методологічними особливостями дизайн-діяльності;
- розкриття закономірностей еволюції графічних редакторів;
- опанування значення творчості найвідоміших майстрів з комп'ютерної графіки;
- формування досвіду мистецтвознавчої діяльності студента, його просвітницької, дослідницької та художньої активності, спрямованих на визначення соціально-функціональної ролі майбутнього фахівця та способів його входження в соціальну практику, здійснення культурно детермінованих шляхів вирішення особистісних і професійних проблем.

«Художньо-комп'ютерна графіка» займає важливе місце в освітній програмі і визначається наступними компетентностями та програмними результатами навчання, для формування яких використовується ця навчальна дисципліна:

1. Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.
2. Здатність володіти основними класичними і сучасними категоріями та концепціями мистецтвознавчої науки.
3. Здатність формулювати цілі особистісного і професійного розвитку та умови їх досягнення, враховуючи тенденції розвитку галузі професійної діяльності, етапів професійного зростання та індивідуально-особистісних особливостей.

Вивчення «Художньо-комп'ютерна графіка» уможливорює формування та становлення професійних якостей художника декоративно-прикладного мистецтва, також забезпечує використання знань та умінь в практиці мистецької діяльності.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен:

1. Аналізувати та обробляти інформацію з різних джерел (володіння та оперування інформацією щодо систем та технологій мистецької діяльності людини, збільшення можливостей безпосереднього впливу графічного дизайну на якість життя, підвищення конкурентоспроможності товарної продукції, виховання смаку у широких верств населення).

2. Застосовувати знання з композиції, розробляти формальні площинні, об'ємні та просторові композиційні рішення і виконувати їх у відповідних графічних редакторах (отримані теоретичні знання та практичні уміння з дизайн-діяльності застосовувати при розробленні учбових та творчих композицій в різноманітних графічних редакторах).

3. Володіти фаховою термінологією, теорією і методикою комп'ютерної графіки (уміти фахово використовувати теорію та термінологію, яка розроблена і застосовується в графічному мистецтві, володіти методикою дизайн-освіти).

Студенти повинні знати тенденції розвитку графічного дизайну, прийоми та методи професійного практичного використання набутих знань; уміти поєднувати образотворчі засоби створення двовимірної та тривимірної композиції, застосовувати отримані знання з художньо-комп'ютерної графіки в мистецько-педагогічній діяльності.

3. Очікувані результати навчання

Згідно з вимогами Стандарту вищої освіти дисципліна забезпечує набуття студентами компетентностей:

-інтегральна компетентність:

ІК Здатність розв'язувати складні спеціалізовані завдання та практичні проблеми у галузі образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, реставрації творів мистецтва або у процесі навчання, що передбачає

застосування окремих теорій, положень і методів та характеризується певною невизначеністю умов.

- загальні компетентності:

ЗК1. Здатність реалізовувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні.

ЗК2. Здатність зберігати і примножувати моральні, наукові, культурно-мистецькі, екологічні цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

ЗК3. Здатність спілкуватися державною мовою як усно так і письмово.

ЗК 5. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями з образотворчого та декоративно-прикладного мистецтва.

ЗК6. Здатність застосовувати базові знання та навички у практичній діяльності.

ЗК7. Навички використання інформаційних та комунікаційних технологій.

ЗК8. Здатність до пошуку, оброблення, аналізу та синтезу інформації з різних джерел.

ЗК9. Здатність генерувати нові ідеї, виявляти ініціативу та креативність в творчій та освітній діяльності.

ЗК 10. Навички міжособистісної взаємодії. Здатність до адаптації та творчої діяльності в нових ситуативних умовах, уміння працювати в команді та автономно.

ЗК 11. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт. Здатність проведення досліджень, розроблення проектів та управління ними, відповідальність за якість.

ЗК 12. Здатність цінувати і поважати національну своєрідність, різноманітність та мультикультурність.

ЗК 13. Здатність працювати в міжнародному контексті. Здатність підтримувати ділову комунікацію із суб'єктами вітчизняного та закордонного ринку, користувачами, партнерами, органами влади та управління, медіа.

- спеціальні (фахові, предметні) компетентності:

ФК 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.

ФК 2. Здатність володіти основними класичними і сучасними категоріями та концепціями мистецтвознавчої науки.

ФК 3. Здатність формулювати цілі особистісного і професійного розвитку та умови їх досягнення, враховуючи тенденції розвитку галузі професійної діяльності, етапів професійного зростання та індивідуально-особистісних особливостей.

ФК 4. Здатність оволодівати різними техніками та технологіями роботи у відповідних матеріалах за спеціалізаціями .

ФК 5. Здатність генерувати авторські інноваційні пошуки в практику сучасного мистецтва.

ФК 6. Здатність інтерпретувати смисли та засоби їх втілення у мистецькому творі.

ФК 7. Здатність адаптувати творчу (індивідуальну та колективну) діяльність до вимог і умов споживача.

ФК 8. Здатність проводити аналіз та систематизацію зібраної інформації освітнього та мистецтвознавчого характеру, оброблювати дані, готувати аналітичні матеріали.

ФК 9. Здатність використовувати професійні знання у практичній та мистецтвознавчій діяльності.

ФК 10. Здатність усвідомлювати важливість виконання своєї частини роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.

ФК 11. Здатність проводити сучасне мистецтвознавче дослідження з використанням інформаційно-комунікаційних технологій.

ФК 12. Здатність презентувати художні твори та мистецтвознавчі дослідження у вітчизняному та міжнародному контекстах.

ФК13. Здатність викладати фахові дисципліни у дитячих спеціалізованих художніх та мистецьких закладах освіти.

- Програмні результати навчання

ПР 1. Застосовувати комплексний художній підхід для створення цілісного образу.

ПР 2. Виявляти сучасні знання і розуміння предметної галузі та сфери професійної діяльності, застосовувати набуті знання у практичних ситуаціях.

ПР 4. Орієнтуватися в розмаїтті сучасних програмних та апаратних засобів, використовувати знання і навички роботи з фаховим комп'ютерним забезпеченням (за спеціалізаціями).

- ПР 5. Аналізувати та обробляти інформацію з різних джерел.
- ПР 6. Застосовувати знання з композиції, розробляти формальні площинні, об'ємні та просторові композиційні рішення і виконувати їх у відповідних техніках та матеріалах.
- ПР 7. Відображати морфологічні, стильові та кольоро-фактурні властивості об'єктів образотворчого та декоративного мистецтва, сценографії, та використовувати існуючі методики в практичній діяльності за фахом.
- ПР 8. Аналізувати, стилізувати, інтерпретувати та трансформувати об'єкти (як джерела творчого натхнення) для розроблення композиційних рішень; аналізувати принципи морфології об'єктів живої природи, культурно-мистецької спадщини і застосовувати результати аналізу при формуванні концепції твору та побудові художнього образу.
- ПР 9. Застосовувати знання з історії мистецтв у професійній діяльності, впроваджувати український та зарубіжний мистецький досвід.
- ПР 11. Визначати мету, завдання та етапи мистецької, технологічної та дослідницької діяльності, сприяти оптимальним соціально-психологічним умовам для якісного виконання роботи.
- ПР 12. Враховувати психологічні особливості у процесі навчання, спілкування та професійної діяльності.
- ПР 13. Усвідомлювати важливість виконання своєї частини роботи в команді, визначати пріоритети професійної діяльності.
- ПР 14. Дотримуватися морально-етичних норм, принципів і правил поведінки в сучасному суспільстві.

ПР 15. Тракувати формотворчі засоби образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, як відображення історичних, соціокультурних, економічних і технологічних етапів розвитку суспільства, комплексно визначати їхню функціональну та естетичну специфіку у комунікативному просторі

ПР 16. Володіти фаховою термінологією, теорією і методикою образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва.

ПР 17. Розуміти вагому роль українських етномистецьких традицій у стильових рішеннях творів образотворчого, декоративного та сучасного візуального мистецтва

ПР 18. Популяризувати надбання національної та всесвітньої культурної спадщини, а також сприяти проявам патріотизму, національного самоусвідомлення та етнокультурної самоідентифікації.

4. Програма навчальної дисципліни

Змістовий модуль №1. Теоретичні основи комп'ютерної графіки.

Тема 1. Теоретичний курс комп'ютерної графіки

Тема 2. Відповідність кольорів та їх використання.

Тема 3. Джерела цифрових зображень.

Змістовий модуль №2. Графічний редактор Corel DRAW.

Тема 4. Загальні відомості про Corel DRAW.

Тема 5. Панель інструментів Corel DRAW.

Тема 6. Робота з текстом у Corel DRAW.

Змістовий модуль №3. Графічний редактор Adobe Photoshop.

Тема 7. Загальні відомості про Adobe Photoshop.

Тема 8. Робота зі слоями у Adobe Photoshop.

Тема 9. Робота з текстом у Adobe Photoshop.

Змістовий модуль №4. Створення інтерфейсів.

Тема 10. Програми для зображень і візуалізації графічних інтерфейсів.

Тема 11. Розробка оригінальних об'єктів інформаційного середовища Інтернету.

Тема 12. Основні етапи створення сайтів.

5. Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів та тем	Кількість годин							
	Денна форма				Заочна форма			
	Усього	У тому числі			Усього	У тому числі		
		Лекцій	Лаб.роб	Сам.роб		Лекцій	Лаб.р	Сам.роб
1	2	3	4	5	6	7	8	9
Змістовий модуль 1. Теоретичні основи комп'ютерної графіки.								
Лекція 1.		2				1		
Лекція 2.		2				0.5		
Лекція 3		2				0,5		
Лабораторне заняття 1			6	20			2	25
Лабораторне заняття 2			6	20			2	25
Лабораторне заняття 3			12	20			4	30
Усього		6	24	60		2	8	80
Змістовий модуль 2. Графічний редактор Corel DRAW.								
Лекція 4.		2				1		
Лекція 5.		2				0.5		
Лекція 6.		2				0,5		
Лабораторне заняття 4			6	20			2	25
Лабораторне заняття 5			12	20			2	30
Лабораторне заняття 6			6	20			3	25
Усього		6	24	60		2	8	80
Змістовий модуль 3. Графічний редактор Adobe Photoshop. Технологічні та декоративні особливості художньої графіки								

Лекція 7.		2				1		
Лекція 8.		2				0,5		
Лекція 9.		2				0,5		
Лабораторне заняття 7			6	20			2	25
Лабораторне заняття 8			12	20			4	30
Лабораторне заняття 9			6	20			2	25
Усього за модулем		6	24	60		2	8	80
Усього	270	18	72	180	270	6	24	240

6. Теми лабораторних занять (Всього 72 год.)

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1	Лабораторне заняття №1. Ідейна концепція представлення мистецького проєкту.	2
2	Лабораторне заняття №2,3. Векторна графіка. Створення логотипу мистецького проєкту	4
3	Лабораторне заняття №4,5. Основні технологічні етапи растрової графіки. Виготовлення рекламного банеру мистецького проєкту	4
4	Лабораторне заняття №6. Ідейна концепція та візуалізація графічних інтерфейсів.	2
5	Лабораторне заняття №7,8. Розробка оригінальних об'єктів інформаційного середовища Інтернету.	4
6	Лабораторне заняття №9,10. Створення сайтів.	4

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

МН1 –словесний метод (лекція, дискусія, співбесіда тощо);

МН2 –практичний метод (лабораторні та практичні заняття);

МН3 –наочний метод (метод ілюстрацій і метод демонстрацій);

МН4 – робота з навчально-методичною літературою (конспектування, тезування, анотування,

рецензування, складання реферату);

МН5 –відеометод у сполученні з новітніми інформаційними технологіями та комп'ютерними

засобами навчання (дистанційні, мультимедійні, веб-орієнтовані тощо);

МН6 –самостійна робота (розв'язання завдань);

МН7 – індивідуальна науково-дослідна робота.

МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ

- MO1 –екзамени;
 MO2 –усне або письмове опитування
 MO3 - колоквіум,
 MO4 –тестування;
 MO5 – командні проекти;
 MO6 – реферати, есе;
 MO7 – презентації результатів виконаних завдань та досліджень;
 MO8 – презентації та виступи на наукових заходах;
 MO9 – захист лабораторних і практичних робіт;
 MO10 –залік.

Засоби діагностики результатів навчання

- залік;
- заліковий перегляд;
- презентації результатів виконаних завдань та досліджень;
- завдання на лабораторному обладнанні.

Критерії оцінювання.

Еквівалент оцінки в балах для кожної окремої теми може бути різний, загальну суму балів за тему визначено в розподілі балів, які отримують здобувачі вищої освіти при вивченні дисципліни.

Результат освітньої діяльності здобувача вищої освіти оцінюється згідно Положення про оцінювання знань і умінь здобувачів вищої освіти РДГУ за такими рівнями та критеріями:

Суми балів за 100-бальною шкалою	Оцінка в ЄКТС	Значення оцінки ЄКТС	Критерії оцінювання	Рівень компетентності	Оцінка за національною шкалою	
					екзамен	залік

90-100	A	відмінно	здобувач вищої освіти виявляє особливі творчі здібності, вміє самостійно здобувати знання, без допомоги викладача знаходить і опрацьовує необхідну інформацію, вміє використовувати набуті знання і вміння для прийняття рішень у нестандартних ситуаціях, переконливо аргументує відповіді, самостійно розкриває власні здібності	Високий (творчий)	відмінно	зараховано
82-89	B	дуже добре	здобувач вищої освіти вільно володіє теоретичним матеріалом, застосовує його на практиці, вільно розв'язує вправи і задачі у стандартних ситуаціях, самостійно виправляє допущені помилки, кількість яких незначна	Достатній (конструктивно-варіативний)	добре	
74-81	C	добре	здобувач вищої освіти вміє зіставляти, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача, загалом самостійно застосовувати її на практиці; контролювати власну діяльність; виправляти помилки, з-поміж яких є суттєві, добирати аргументи для підтвердження думок			
64-73	D	задовільно	здобувач вищої освіти відтворює значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень, за допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, виправляти помилки, з-поміж яких є значна кількість суттєвих	Середній (репродуктивний)	задовільно	
60-63	E	достатньо	здобувач вищої освіти володіє навчальним матеріалом на рівні, вищому за початковий, значну частину його відтворює на репродуктивному рівні			
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання семестрового контролю	здобувач вищої освіти володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу	Низький (рецептивно-продуктивний)	незадовільно	не зараховано
1-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	здобувач вищої освіти володіє матеріалом на рівні елементарного розпізнавання і відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів	Низький (рецептивно-продуктивний)	незадовільно	не зараховано

Підсумкова (загальна) оцінка з навчальної дисципліни є сумою рейтингових оцінок (балів), одержаних за окремі форми навчальної діяльності: поточне та підсумкове оцінювання рівня засвоєння теоретичного матеріалу під час аудиторних занять та самостійної роботи (модульний контроль); оцінка (бали) за практичну діяльність; оцінка за ІНДЗ (*за наявності) та оцінка за екзамен.

Розподіл балів, які отримують здобувачі вищої освіти при вивченні дисципліни

Поточне оцінювання та самостійна робота					Підсумкове завдання	Разом
Змістовий модуль 1	Змістовий модуль 2	Змістовий модуль 3	Змістовий модуль 4	Змістовий модуль 5		
12	12	12	12	12	40	100

Оцінювання за видами діяльності

№ з.п.	Вид навчальної діяльності	Оціночні бали	Кількість балів
M4	Виконання завдань практичного заняття (1) Виконання завдань самостійної роботи	12	12
M5	Виконання завдань практичного заняття (1) Виконання завдань самостійної роботи	12	12
M6	Виконання завдань практичного заняття (1) Виконання завдань самостійної роботи	12	12
M7	Виконання завдань практичного заняття (1) Виконання завдань самостійної роботи	12	12
M8	Виконання завдань практичного заняття (1) Виконання завдань самостійної роботи	12	12
Заліковий перегляд		40	40
Разом			100

Політика дисципліни

При організації освітнього процесу здобувачі вищої освіти, викладачі, методисти та адміністрація діють відповідно до: Положення про організацію освітнього процесу у РДГУ, Положення про академічну доброчесність, Положення про оцінювання знань і умінь здобувачів вищої освіти, Положення про практики, Положення про внутрішнє забезпечення якості освіти.

Присутність на заняттях не обов'язкова для студентів, які навчаються за індивідуальною та дуальною формою навчання, офіційно працевлаштовані і мають дозвіл від деканату на вільне відвідування занять.

Дозволяється користування мобільним телефоном, планшетом чи іншими мобільними пристроями під час занять.

Несвоєчасне виконання завдань самостійної роботи не вітається: віднімаються підсумкові бали.

Політика доброчесності

Здобувач вищої освіти виконуючи самостійну або індивідуальну роботу повинен дотримуватись політики доброчесності. У разі наявності плагіату в будь-яких видах робіт здобувача вищої освіти він отримує незадовільну оцінку і повинен повторно виконати завдання, які передбачені у силабусі.

Рекомендована література та інформаційні ресурси

1. Блинова, В.Н. Порев. Компьютерная графика. –К.:Изд. ЮНИОРБСПб: Корона, 2006. – 520 с.

2. Василюк А. С. Комп'ютерна графіка: навчальний посібник / А. С. Василюк, Н. І. Мельникова. Львів: Видавництво Львівської політехніки, 2016. 308 с.
3. Власій О. О. Комп'ютерна графіка. Обробка растрових зображень: Навчально-методичний посібник / О. О. Власій, О. М. Дудка. Івано-Франківськ: ДВНЗ «Прикарпатський національний університет імені Василя Стефаника», 2015. 72 с.
4. Глушаков С. В., Капитанчук А. В. Комп'ютерна графіка: навч. посіб. Харків, 2006. 511с.
5. Горобець С.М. Основи комп'ютерної графіки. / За ред. М.В.Левківського.- К.: Центр навч. літератури, 2006. – 232 с.
6. Ли Ким 3D Studio Max для дизайнера. Искусство трехмерной графики и анимации. Пер. с англ.//Ким Ли и др. – К.: ООО «ТИД «ДС», 2003. – 864 с.
7. Основи комп'ютерної графіки. Навч. посібник / За ред.. В.С. Ходокова. – К.: Центр навч. літератури, 2004. – 392 с.
8. Шумега С. С. Дизайн: Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єру : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / С. С. Шумега ; М-во освіти і науки України, Прикарпат. ун-т ім. В. Стефаника, Ін-т культури і мистецтв. – К. : Центр навч. літ-ри, 2004. – 298 с.
9. Яремків М.М. Композиція: творчі основи зображення / М.М.Яремків – Тернопіль: Підручники і посібники, 2009. – 112с.
10. D. Rams. Die Verantwortung des Design. // Im «Design-park. Leben in kunstlichen Welten» – Darmstadt: Höusser.media-Verlag, Deutschland, 2004.
11. Simon Herbert A. The Sciences of the Artificial. – 3 rd ed. [Електронний ресурс] / Herbert A. Simon ; Massachusetts Institute of Technology. – Massachusetts : MIT Press, 1996. – Режим доступу : https://monoskop.org/images/9/9c/Simon_Herbert_A_The_Sciences_of_the_Artificial_3rd_ed.pdf.
- 12.http://portal.unesco.org/culture/en/files/40000/12581058115Road_Map_for_Arts_Education.pdf/Road%2BMap%2Bfor%2BArts%2BEducation.pdf2.
- 13.<https://vseosvita.ua/news/disciplini-akih-potrebue-xxi-stolitta-2769.html>