



Факультет / відділення
інженерії програмного забезпечення

Кафедра / циклова комісія
програмування

СИЛАБУС

Базова інформація про дисципліну	
Назва дисципліни	WEB-дизайн
Рівень вищої освіти фахової передвищої освіти	Фахова передвища освіта
Семестр	I семестр
Кафедра/циклова комісія	Циклова комісія дизайну
Анотація курсу	<p>Метою навчання дисципліни «WEB-дизайн» є набуття студентами спеціальності 121 «Інженерія програмного забезпечення» знань і професійних навичок по графічному оформленню веб-сайтів і створенні анімованих інтерфейсів, оволодіння основами роботи у програмах Adobe Photoshop та Figma, що відповідає сучасним вимогам конкурентоспроможності.</p> <p>Дисципліна «WEB-дизайн» є однією з вибіркових дисциплін, які викладаються на третьому та четвертому курсах спеціалізації 121 «Інженерія програмного забезпечення». У межах цього курсу студенти починають знайомитися з такими поняттями, як веб-сайт і анімація, їх класифікацією, вивчають і закріплюють на практиці основи проектування та дизайну сайтів, мобільних додатків, створенню анімованих елементів інтерфейсу та презентації.</p> <p>Основною формою проведення практичних занять є вправи, які виконуються відповідно затвердженим темам.</p> <p>Навчальна дисципліна «WEB-дизайн» за</p>

	структурно-логічною схемою підготовки студентів вищеназваного напрямку продовжує формування комплексу знань студенти, поглиблюючи основні положення, що були закладені в основних предметах спеціальності 121 «Інженерія програмного забезпечення».
Сторінка курсу в MOODLE	http://78.137.2.119:1919/m72/course/index.php?categoryid=22
Мова викладання	українська
Лектор курсу	Викладач II категорії Вакуленко Ольга Вікторівна канали комунікації: СДН «Moodle»: повідомлення в чаті E-mail: vakulenkoo@ukr.net
Місце дисципліни в освітній програмі	
Освітня програма	http://www.csbc.edu.ua/documents/otdel/ Moor_pr.pdf
Перелік загальних компетентностей (ЗК)	-
Перелік спеціальних компетентностей (СК)	Здатність до алгоритмічного та логічного мислення. Здатність застосовувати фундаментальні та міждисциплінарні знання для успішного розв'язання завдань інженерії програмного забезпечення. Здатність ідентифікувати, класифікувати та формулювати вимоги до програмного продукту. Здатність брати участь у проектуванні програмного забезпечення, включаючи проведення моделювання (формальний опис) його структури, поведінки та процесів функціонування. Здатність обґрунтовано обирати та освоювати інструментальні засоби розробки та супроводу програмного продукту. Здатність розробляти архітектури, модулі та компоненти програмного забезпечення.
Перелік програмних результатів навчання	Вміти систематизувати та узагальнювати інформацію про підходи, методи та засоби розробки супроводу програмного забезпечення, вдосконалювати відповідні знання, вміння й навички протягом усього життя.

	<p>Вміти знаходити аналогії та застосовувати знання, вміння та навички з суміжних дисциплін для формування та вирішення професійних завдань.</p> <p>Знати основні методології та підходи до розробки програмного забезпечення, вміти обирати та реалізовувати модель життєвого циклу програмного забезпечення.</p> <p>Знати основні стандарти у галузі програмної інженерії та вміти дотримуватись рекомендацій, стандартів, специфікацій стосовно процесів життєвого циклу програмного забезпечення.</p> <p>Знати основні стандарти, принципи та нотації проектування програмного забезпечення та вміти застосовувати їх на практиці для моделювання структури, поведінки та внутрішніх процесів програмної системи.</p> <p>Знати основні інструментальні засоби для розробки та супроводу програмного забезпечення та вміти застосовувати їх на практиці з урахуванням специфіки отриманого завдання та вимог користувача.</p> <p>Вміти здійснювати процес впровадження та супроводу програмних продуктів.</p>
Опис дисципліни	
Структура навантаження на студента	<p>Загальна кількість годин – 180</p> <p>Кількість кредитів – 6</p> <p>Кількість лекційних годин – 0</p> <p>Кількість практичних занять – 60</p> <p>Кількість годин для самостійної роботи студентів – 120</p> <p>Форма підсумкового контролю – залік</p>
Методи навчання	<p>1. За джерелом одержуваних студентами знань: вербальні, наочні, практичні методи (виконання практичних робіт).</p> <p>2. За рівнем пізнавальної активності і самостійності студентів:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) пояснювально-ілюстративний, або інформаційно-рецептивний; 2) частково-пошуковий або евристичний; 3) дослідницький, метод проектів.

Зміст дисципліни	
Тема 1. Робота з Photoshop. Знайомство з інтерфейсом.	Огляд інтерфейсу Photoshop. Огляд інструментів Photoshop. Історія змін в Photoshop. Лінійка, направляючі, засоби. Вирівнювання в Photoshop.
Тема 2. Верстка тексту.	Робота з текстом в Photoshop. Створення та використання сітки. Траєкторії напису. Практика. Верстка тексту. Оформлення невеликого текстового макету.
Тема 3. Використання пакету Adobe у веб-дизайні.	Умови правильного та грамотного виконання макету (PSD). Розробка структури та етапи побудови веб-сайту. Функціонал та інструменти, необхідні для створення макету сайту. Додаткові плагіни. Модульні сітки. Створення прототипів.
Тема 4. Робота зі світлинами та основи ретуші.	Опанування базових навичок роботи зі світлинами та балансом білого.
Тема 5. Робота з кольором.	Колірна корекція. Контраст. Робота з кольором.
Тема 6. Робота з векторними формами.	Опанування роботи з векторними формами у Photoshop.
Тема 7. Засоби малювання.	Основні засоби малювання. Завантаження та встановлення нових пензлів.
Тема 8. Колажування в Photoshop.	Створення колажу з декількох зображень та робота з режимами накладення.
Тема 9. Робота з шарами.	Шари та їхні ключові параметри. Ефекти шару. Режими накладення.
Тема 10. Робота з векторними формами.	Робота з векторними формами. Робота з виділенням та масками в Photoshop.
Тема 11. Фільтри та ефекти.	Фільтри в Photoshop. Нейрофільтри.
Тема 12. Засоби пришвидшення роботи.	Смарт-об'єкти (Smart objects). Дії (Actions). Робота з масивами документів та PDF. GIF-анімації.
Тема 13. Знайомство з Figma	Запуск Figma та створення облікового запису. Огляд інтерфейсу Figma. Створення облікового запису та знайомство з інтерфейсом.
Тема 14. Фігури та ефекти	Робота з прямокутними фігурами в Figma. Прості фігури у Figma. Об'єднання та віднімання фігур (Pathfinder). Ефекти у Figma.

	Групування у Figma та використання сітки.
Тема 15. Фотографії та монтажні області	Маски. Фотографії. Режими накладення. Монтажні області.
Тема 16. Робота з текстами	Текстові об'єкти. Стили тексту. Сітки. Верстка тексту.
Тема 17. Прототипування та автоматизація	Глобальні стилі. Авторозмітка (Autolayout). Компоненти. Створення інтерактивного прототипу. Авторозмітка та компоненти
Тема 18. Додаткові можливості	Плагіни. Збереження окремих фрагментів у PNG. Збереження в PDF. Переведення тексту в криві. Коментування. Спільнота. Інтерактивний прототип
Презентація проекту.	Презентація мобільного додатку «Календар». Залік.
Політика дисципліни	
Політика відвідування	Регулярне відвідування всіх видів занять, своєчасність виконання самостійної роботи. За об'єктивних причин (наприклад, хвороба, міжнародне стажування) навчання зорганізується в он-лайн формі за погодженням із керівником курсу.
Політика щодо дедлайнів та перескладання	Роботи, які здаються із порушенням термінів без поважних причин, оцінюються на нижчу оцінку.
Академічна доброчесність	У випадку недотримання політики академічної доброчесності (плагіат, самоплагіат, фабрикація, фальсифікація, списування, обман, хабарництво) передбачено повторне проходження оцінювання.
Система оцінювання	
Поточний контроль здійснюється протягом семестру під час проведення практичних, семінарських та інших видів занять і оцінюється сумою набраних балів (максимальна сума – 100 балів; мінімальна сума, що дозволяє студенту отримати атестацію з предмету – 60 балів); підсумковий семестровий контроль, проводиться у формі заліку або іспиту, відповідно до графіку навчального процесу.	

Підсумкова оцінка за умови заліку виставляється як загальна сума балів, набраних за результатами поточного контролю. Підсумкова оцінка за умови іспиту виставляється як загальна сума балів набраних за результатами поточного (70%) та підсумкового контролю.

Накопичування рейтингових балів з навчальної дисципліни

Види навчальної роботи	Мах кількість балів
Практичні завдання (2 проекти):	40 (ауд) / 30 (інд)
- Тема 2-5.	10/5
- Тема 6-12.	10/5
- Тема 13-15.	10/10
- Тема 16-18.	10/10
Презентація проєктів	20
Наукова стаття, тези доповідей, участь у виставках, конкурсах, що стосуються дисципліни	10
Всього:	100

Шкала оцінювання

ECTS	Бали	Зміст
A	90-100	Бездоганна підготовка в широкому контексті
B	80-89	Повні знання, міцні вміння
C	70-79	Хороші знання та вміння
D	65-69	Задовільні знання, стереотипні вміння
E	60-64	Виконання мінімальних вимог діяльності в стандартних умовах
FX	35-59	Слабкі знання, відсутність умінь
F	1-34	Необхідний повторний курс

Список рекомендованных джерел

1. Адамчик М.В. Дизайн и основы композиции в дизайнерском творчестве и фотографии. Минск: Харвест, 2010. 192 с.
2. Альтшуллер Г. Найти идею: Введение в ТРИЗ теорию решения изобретательских задач. М.: Альпина Бизнес Букс, 2007. 400 с.
3. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие; пер. с англ. В. Н. Самохина. М.: Прогресс, 1974. 392 с.
4. Бикнер К. Экономичный Web-дизайн; пер. с англ. Д. С. Ремизова. М.: НТ Пресс, 2005. 248 с.
5. Близнюк М. Інформаційні технології в мистецтві та дизайні: освітній аспект. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. Харків, 2002. №6. С. 58–61.
6. Бойчук А. Пространство дизайна. Харьков: Новое слово, 2013. 368 с.
7. Бородаев Д. В. Веб-сайт как объект графического дизайна: монография. Харьков: Септима ЛТД, 2006. 288 с.
8. Брингхерст Р. Основы стиля в типографике: пер. с англ. М.: Изд. Д. Аронов, 2006. 434 с.
9. Бхаскаран Л. Дизайн и время: стили и направления в современном искусстве и архитектуре. М.: Арт-Родник, 2006. 256 с.
10. Бэдет А. Глоссарий компьютерных терминов. 10-е изд. М.: Вильямс, 2002. 432 с.
11. Вельская А. Цвет в техногенных искусствах: фотография, кино, телевидение. М.: МГУКИ, 2000. 105 с.
12. Гарретт Дж. Веб-дизайн: книга Джесса Гарретта. Элементы опыта взаимодействия». Пер. с англ. СПб.: Символ Плюс, 2008. 192 с.
13. Гилл Марта. Гармония цвета: Естественные цвета. Руководство для создания наилучших цветовых сочетаний. Пер. с англ. М.: АСТ Астрель, 2006. 106 с.

14. Глик Дж. Информация. История. Теория. Поток. М.: АСТ, Corpus, 2013. 576 с.
15. Голубева О. Л. Основы композиции: учеб. пособие. 2-е изд. М.: Искусство, 2004. 120 с.
16. Гройс Б. Топология современного искусства. Художественный журнал. 2006. № 1/2. С. 11–18.
17. Даниленко В. Я. Дизайн: підручник. Харків: Вид-во ХДАДМ, 2003. 320 с.
18. Зельдман Джеффри. Web-дизайн по стандартам. Пер. с англ. Г. П. Ковалева. М.: НТ Пресс, 2005. 440 с.
19. Иттен, Иоханнес. Искусство цвета. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. Перевод с немецкого и предисловие Л. Монаховой. Издатель Д. Аронов, 2001. 95 с.
20. Иттен, Иоханнес. Искусство формы. Мой форкурс в Баухаузе и других школах. Перевод с немецкого и предисловие Л. Монаховой. Издатель Д. Аронов, 2004. 136 с., ил.
21. Калиновский А.И. Юзабилити: как сделать сайт удобным. Мн.: Новое знание. 2005. 220 с.
22. Кандинский В. Точка и линия на плоскости. СПб.: Азбука-классика, 2004. 240 с.
23. Кирсанов Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова. СПб: Символ-Плюс, 2004. 376 с.
24. Клиффорд Джон. Иконы графического дизайна. Пер. с английского А.В. Захарова. Москва: Эксмо, 2015. 240 с.
25. Клонингер К. Свежие стили Web-дизайна: как сделать из вашего сайта «конфетку»: Пер. с англ. М.: Д Пресс, 2002. 224 с.
26. Королькова А. Живая типографика. М.: Index Market, 2008. 224 с.
27. Кричевский В. Типографика в терминах и образах. М.: Слово, 2000. 328 с.

- 28.Круг С. Веб-дизайн: книга Стива Круга или «не заставляйте меня думать!»: 2-е издание. Пер. с англ. СПб: Символ-Плюс, 2008. 224 с.
- 29.Кук П. Креатив приносит деньги. Минск: Гревцов Паблицер, 2007. 384 с.
- 30.Купер А., Рейман Р., Кронин Д. Алан Купер об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия. Пер. с англ. СПб.: Символ'Плюс, 2009. 688 с.
- 31.Лавдэй, Л. Проектирование прибыльных веб-сайтов. Пер. с англ. Александра Иосада. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2011. 248 с.
- 32.Лаврентьев, А. Н. История дизайна: учеб. пособие. М.: Гардарики, 2007. 303 с.
- 33.Лаптев Владимир Владимирович. Модульные сетки. Проектирование многополосных изданий. М.: РИП-холдинг, 2007. 204 с.
- 34.Лебедев-Любимов А. Психология рекламы. СПб.: Питер, 2002. 368 с.
- 35.Лин, Майк В. Современный дизайн. Пошаговое руководство. Техника рисования. Пер.с англ. О.П. Бурмаковой. М.: АСТ: Астрель, 2010. 199 с.
- 36.Лотман М. Ю. Динамическая модель семиотической системы. Семиосфера. СПб.: Питер, 2001. С. 38–57.
- 37.Луптон Э. Графический дизайн от идеи до воплощения. Пер. с англ. В. Иванов. СПб.: Питер, 2013. 184 с.
- 38.Мак Вейд Джон. Дизайн страниц Before&After. Пер. с англ. М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2006. 272 с.
- 39.Макнейл, П. Веб-дизайн. Идеи, секреты, советы. СПб.: Питер, 2012. 272 с.
- 40.Макнейл П. Веб-дизайн. Книга идей веб-разработчика. Пер. с англ. В. Черник. СПб.: Питер, 2014. 288 с.
- 41.Маркотт Итан. Отзывчивый веб-дизайн. Серия «Актуальные книги для тех, кто создает сайты», книга 1. М.: Манн, Иванов и Фербер; 2012. 277 с.

42. Мартин Б. Универсальные методы дизайна. СПб.: Питер, 2014. 208 с.
43. Минервин Г.Б., Шимко В.Т., Ефимов А.В. Дизайн. Иллюстрированный дизайн-справочник. М.: «Архитектура-С», 2004, 288 с.
44. Михайленко В. Є. Основи композиції. Київ: Каравела, 2008. 304 с.
45. Михалкович В. И. Изобразительный язык средств массовой коммуникации. М.: Наука, 1986. 222 с.
46. Мокшанцев Р. И. Психология рекламы. М.: ИНФРА-М, 2002. 230 с.
47. Мунипов В.М., Зинченко В.П. Эргономика: человекоориентированное проектирование техники, программных средств и среды: учебник. М.: Логос, 2001. 356 с.
48. Мюллер-Брокман Й. Модульные системы в вёрстке. М. Книга, 1981. 93 с.
49. Мюллер-Брокман Й. Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок. М. Студия Артемия Лебедева, 2014. 184 с.
50. Назаров М. М. Массовая коммуникация и общество: введение в теорию и исследования. М.: Аванти плюс, 2004. 427 с.
51. Нильсен Я. Веб-дизайн: книга Якоба Нильсена. Пер. с англ. СПб: Символ-Плюс, 2003. 512 с.
52. Нильсен Якоб, Перниче Кара. Веб-дизайн: анализ удобства использования веб-сайтов по движению глаз. Eyetracking Web Usability. М.: «Вильямс», 2010. 480 с.
53. Нильсен Якоб, Лоранжер Хоа. Web-дизайн: удобство использования Web-сайтов. Prioritizing Web Usability. М.: «Вильямс», 2007. 368 с.
54. Норман, Дональд А. Дизайн привычных вещей. Пер. с англ. М.: Издательский дом «Вильямс», 2006. 384 с.
55. Ньюман М. 22 непреложных закона рекламы: пер. с англ. М.: АСТ, 2008. 312 с.
56. Огилви Д. О рекламе. М.: Эксмо, 2011. 232 с.

- 57.Огилви Д. Откровения рекламного агента. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012. 240 с.
- 58.Оленина Е. Ю. Игровая заданность рекламы. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв: зб. наук. пр. Харків, 2003. № 2. С. 80–87.
- 59.Опалєв М.Л. Дизайн мультимедійних презентацій: Сильові напрямки і засоби формування візуально-образної мови: дис. ... канд. мистецтвознавства: спец. 17.00.07. Харків: ХДАДМ, 2009. 300 с.
- 60.Орлов А. Виртуальная реальность. М.: ГЕО, 1997. 336 с.
- 61.Орлов Л. В. Web сайт без секретов. 2-е изд. М.: Бук-пресс, 2006. 512 с.
- 62.Папанек В. Дизайн для реального мира. М.: Изд. Д. Аронов, 2004. 414 с.
- 63.Паранюшкин Р. В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. Ростов н/Д.: Феникс, 2005. 79 с.
- 64.Печников В.Н. Создание Web-страниц и Web-сайтов: учеб. пособие под ред. В. Н. Печникова. М.: Изд-во Триумф, 2006. 464 с.
- 65.Победин В.А. Знаки в графическом дизайне. Харьков: Веста. Изд-во «Ранок», 2001. 96 с.
- 66.Познин В. Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты: дис. ... д-ра искусствоведения: спец. 17.00.09. СПб., 2009. 345 с.
- 67.Прокопенко В. Т. Психология зрительного восприятия. Спб.: СПбГУИТМО, 2006. 75 с.
- 68.Райли Н. Элементы дизайна. Развитие дизайна и элементов стиля от Ренессанса до Постмодернизма. Перс англ. М.:ООО «Магма», 2004. 544 с.
- 69.Райс Л. Визуальный молоток: как образы побеждают тысячи слов. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2014. 310 с.
- 70.Раскин Джеф. «Интерфейс: новые направления в проектировании компьютерных систем». М. : Символ-Плюс, 2005. 161 с.

71. Рейнольдс Г. Презентация в стиле дзен. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015. 288 с.
72. Роббинс Д. Web-дизайн. Справочник. "КУДИЦ-ПРЕСС", 2008. С. 816.
73. Розенсон И.А. Основы теории дизайна. Спб.: Питер. 2003. 277 с.
74. Рудер, Эмиль. Типографика. М.: Изд. Дом «Книга», 2002. 290 с.
75. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна : конспект лекций. М.: МЗ-Пресс, 2003. 252 с.
76. Саатчи Морис. Дерзкая простота мысли. Как она изменила мир. Пер.с англ. Екатерины Луцкой. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. 128 с.
77. Самара Т. Эволюция дизайна: от теории к практике. Москва: РИП-холдинг, 2009. 272 с.
78. Саттон Т. Гармония цвета: Полное руководство по созданию цветowych комбинаций. Пер. С англ. В.П. Воропаева. М.: ООО «Издательство Астрель»: ООО «Издательство АСТ», 2004. 215 с.
79. Сбітнева Н. Історія графічного дизайну: навч. посіб. Харків: ХДАДМ, 2014. 221 с.
80. Седдон Т. Сетки. Креативные решения для графических дизайнеров. М.: РИП-Холдинг, 2009. 224 с.
81. Серов С. И. Типографика виртуальной среды. М.: Линия График, 2004. 32 с.
82. Смирнова И. Е. Начала Web-дизайна. Спб.: БВХ-Петербург, 2003. 256 с.
83. Сырых, Ю.А. Современный веб-дизайн. Эпоха Веб 3.0: 2-е изд. М.: ООО «И.Д. Вильямс». 2013. 368 с.
84. Траут Джек, Райс Эл. Позиционирование. Битва за умы. Спб.: Питер, 2007. 336 с.
85. Трофимов В. А. Основы композиции. Спб: СПбГУ ИТМО, 2009. 42 с.
86. Уайт Ян В. Редактируем дизайном. М.: Изд. Дом «Университетская книга», 2008. 245 с.

87. Уиллер А. Индивидуальность бренда: руководство по созданию, продвижению и поддержке сильных брендов. Пер. с англ. М.: Альпина Бизнес Букс, 2004. 235 с.
88. Унгер Р., Чендлер К. UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия. Пер. с англ. СПб.: Символ-Плюс, 2011. 336 с.
89. Устин, В.Б. Учебник дизайна. Композиция, методика, практика. М.: АСТ: Астрель, 2009. 254 с.
90. Уэйншенк С. 100 главных принципов дизайна С. Уэйншенк. СПб.: Питер, 2012. 272 с.
91. Феличи Дж. Типографика: шрифт, верстка, дизайн. Джеймс Феличи. Пер с англ. и коммент. СПб.: БХВ-Петербург, 2004. 496 с.
92. Филд Гарри. Фундаментальный справочник по цвету в полиграфии: учеб. пособие для вузов. Пер. с англ. Н. Друзьева. М.: ЦАПТ, 2007. 376 с.
93. Франк Я. Дневник дизайнера-маньяка Яна Франк. М.: Издательство студии Артемия Лебедева. 2006. 256 с.
94. Фридланд А. Я. Информатика и компьютерные технологии: основные термины. М.: Астрель: АСТ, 2003. 272 с.
95. Хайдеггер М. Исток художественного творения: избр. работы разных лет. М.: Акад. проект, 2008. 527 с.
96. Чепмен Н. Цифровые графические инструменты. Пер. с англ. и ред. Е. Л. Полонская. Киев: Диалектика, 2006. 647 с.
97. Чихольд Ян. Новая типографика. Пер. С нем. Л. Якубсона. М.: Изд-во Студии Артемия Лебедева, 2011. 244 с.
98. Шервин Д. Креативная мастерская: 80 творческих задач дизайнера. Пер. с англ. С. Силинский. СПб.: Питер, 2013. 240 с.
99. Ши Д., Хольцшлаг М. Е. Философия CSS-дизайна. Пер. с англ. А. А. Слинкина. М.: НТ Пресс, 2005. 312 с.

100. Эдсон, Д. Уроки дизайна от Apple. Пер. с англ. Д. Кириенко. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. 240 с.
101. Энж Э., Спенсер С., Фишкин Р., Стрикчиола Д. Искусство раскрутки сайтов. СПб.: БХВ-Петербург, 2014. 688 с.
102. Яу Н. Искусство визуализации в бизнесе. Как представить сложную информацию простыми образами. Пер. с англ. Светланы Кировой. М.: Манн, Иванов и Фербер. 2013. 352 с.
103. Berens-Lee, Tim. Weaving the Web: the original design of the World Wide Web by its inventor Tim Berners-Lee with Mark Fischetti. 1st ed. HarperCollins Publishers Inc., 10 East 53rd Street, New York, NY. 2000. 246 p.
104. Boulton, Mark. A Practical Guide to Designing for the Web by Mark Boulton. Published by Mark Boulton Design Ltd, 2009. 252 p.
105. Brown N. Designing Web Animation Nicola Brown [et al.]. Indianapolis: New Riders Publishing, 1996. 324 p.
106. Carter R. Experimental Typography: Working with Computer Type 4 Rob Carter. Michigan: Rotovision, 1997. 160 p.
107. Chandler C., Unger R. A project guide to UX design. United States of America by New Riders, 2012. 267 p.
108. Curran, T.; Doyle, J. Picture superiority doubly dissociates the ERP correlates of recollection and familiarity. *Journal of Cognitive Neuroscience*. 23 (5). P. 1247–1262.
109. Duff J.M., Mohler J.L. Laura Lemay's. Webworkshop. Graphics & web page design. Indianapolis, Indiana. Sams.net. Publishing, 1996. 365 p.
110. Fabrikant Robert, Kuang Cliff. User Friendly: How the Hidden Rules of Design are Changing the Way We Live, Work & Play. Publisher: Ebury Publishing, 2017. 320 p.
111. Grau O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, London: MIT Press, 1986. 178 с.

112. Hembree Ryan. The complete graphic designer. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2011. 192 c.
113. Hopkins C. Scientific Advertising. New York: Cool Publications Ltd., 2004. 102 p.
114. Koren L. Graphic Design Cookbook: Mix & Match Recipes. San Francisco, California: Chronicle Books, 2001. 142 p.
115. Landa Robin. Grafic Design Solutions. 4 th edition. Wadsworth Cengage Learning. 2011. 481 p.
116. Lauer D.A., Pentak S. Design basics. David A. Lauer, Stephen Pentak. Wadsworth. Cengage Learning, 2012. 322 p.
117. Lidwell W. Universal Principles of Design. Beverly, Mass.: Rockport Publishers, 2010. 272 p.
118. Lukas Mathis. Fitts's Law Designed for Use. Pragmatic Bookshelf, 2011. 344 p.
119. Millman, Debbie. How to think like a great graphic designer. ALLWORTH PRESS. New York. USA, 2007. 236 p.
120. Muller-Brockmann Josef. Grid systems in graphic design.. Niggli, 2011. 176 c.
121. Napier A. H., Rivers O., Shelly G. B. Web Design: Introductory concepts and techniques. Boston, Course Technology, 2009. 265 p.
122. Norman D. A. Emotional design. New York: A member of the perseus books group, 2004. 257 p.
123. Patrick J. Lynch, Sarah Horton. Web Style Guide: Basic Design Principles for Creating Web Sites. 3rd Edition Yale University Press; 3rd edition (January 15, 2009). 352 p.
124. Raskin Jeff. Information Design. Jeff Raskin and collaborators. MIT Press; New Ed edition, 2000. 374 p.
125. Robbins Jennifer Niederst. Learning Web Design, Fourth Edition. Printed in Canada. O'Reilly Media, Inc. 2012. 621 p.

126. Samara Timothy. Making and breaking the grid a layout design workshop. United States of America by Rockport Publishers, Inc. 2002. 109 p.
127. Tondreau Beth. 100 design principles for using grids. Rockport Publishers, Inc., 2009. 208 c.
128. Tungate M. Adland a Global History of Advertising. London: Koganpage, 2007. 278 p.
129. Wheeler A. Designing brand identity. A complete guide to creating, building, and maintaining strong brands. New York: Wiley, 2006. 246 p.
130. Wiberg M. Interaction per se: understanding «the ambience of interaction» as manifested and situated in everyday & ubiquitous IT-use Mikael Wiberg International Journal of Ambient Computing and Intelligence. 2010. Vol. 2, № 2.

Електронні джерела:

131. Влад. В. Головач. Дизайн пользовательского интерфейса. V 1.2. 2001. Режим доступа: <http://its-grom.org/articles/uidesign1.pdf>
132. Дизайн концепция проекта. Разработка концепции дизайна. URL: <http://pixmedia.ru/dizaun-konceptsiya-proekta-razrabotka-konceptcii-dizauna>. (дата звернення 15.11.2020).
133. Кельм Н. Основные принципы графического дизайна. URL: <http://www.slideshare.net/igroshek/ss-14512797> (дата звернення 15.09.2020).
134. Кюблер-Росс Элизабет. Как и почему плоский дизайн победил скевоморфизм URL: <http://macradar.ru/stories/in-flat-we-trust/>. (дата звернення 05.11.2020).
135. Плоский дизайн: с чего начать? Пять основных принципов Flat дизайна URL: <http://powerbranding.ru/design/flat-design-june13/>. (дата звернення 05.11.2020).

136. Психология процессов внимания, памяти, мышления. URL: <http://medpulse.h1.ru/Medjourn/HTML/mv59-2.htm>. (дата звернения 15.11.2020).
137. Сайт Awwwards. URL: <http://www.awwwards.com/websites/minimal/> (дата звернения 15.11.2020).
138. Семантический Web. URL: http://w3c.org.ru/?page_id=44#semanticweb (дата звернения 05.12.2020).
139. Самара Т. Форма и пространство в дизайне URL: <http://propel.ru/pub/212.php>. (дата звернения 15.11.2020).
140. Трусова Е. Психология рекламы URL: <http://www.kstudio.ru/brain/51.html>. (дата звернения 15.11.2020).
141. A brief history of flat design URL: <http://techsamurais.com/?p=1232>.
142. *Allen Ryan*. Flat Design 2.0. Flat Design Has Evolved. URL: <http://articles.dappergentlemen.com/2014/12/03/flat-design-2/> (дата звернения 15.11.2020).
143. Asghar Taimur. The True History of Flat Design URL: <http://www.webdesignai.com/flat-design-history/>. (дата звернения 15.11.2020).
144. Vargas-Avila Javier. Users love simple and familiar designs Why websites need to make a great first impression. URL: <https://research.googleblog.com/2012/08/users-love-simple-and-familiar-designs.html> (дата звернения 15.11.2020).
145. Bigman Alex . 6 principles of visual hierarchy for designers. URL: <https://99designs.com/blog/tips/6-principles-of-visual-hierarchy/> (дата звернения 15.11.2020).
146. Bernhard Lucian. URL: <http://adcglobal.org/hall-of-fame/lucian-bernhard/> (дата звернения 15.11.2020).
147. Besz-Miazga Sylwia . 404 Error Pages, One More Time. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2009/01/404-error-pages-one-more-time/> (дата звернения 15.11.2020).

148. Boag Paul. Why white space matters. URL: <https://boagworld.com/design/why-whitespace-matters/> (дата звернення 15.11.2020).
149. Bottom J. How do you define an infographic? URL: <http://www.b2bmarketing.net/blog/posts-2011/12/08/how-do-you-define-infographic> (дата звернення 15.11.2020).
150. Boulton Mark. Whitespace. URL: <https://alistapart.com/article/whitespace> (дата звернення 15.11.2020).
151. Bowen Rob. Why Negative is Positive in Web Design. URL: <https://www.webdesignerdepot.com/2013/12/why-negative-is-positive-in-web-design> (дата звернення 15.11.2020).
152. Bradley Steven. 23 Examples Of Active Space In Web Design and Logos. URL: <http://vanseodesign.com/web-design/active-space-examples/> (дата звернення 15.11.2020).
153. Bradley Steven. Design Fundamentals. URL: <http://vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/sample/design-fundamentals-direction-movement.pdf> (дата звернення 15.11.2020).
154. Bradley Steven. Design Principles: Visual Perception And The Principles Of Gestalt. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/> (дата звернення 15.11.2020).
155. Bradley Steven. How To Use Size, Scale, And Proportion In Web Design. URL: <http://vanseodesign.com/web-design/size-scale-proportion/> (дата звернення 15.11.2020).
156. Brandon Jones. Understanding Visual Hierarchy in Web Design. URL: <https://webdesign.tutsplus.com/articles/understanding-visual-hierarchy-in-web-design--webdesign-84> (дата звернення 15.11.2020).
157. Campbell Ollie. Designing For The Elderly: Ways Older People Use Digital Technology Differently. URL: <https://www.smashingmagazine.com/2014/03/design-principles-visual-perception-and-the-principles-of-gestalt/>

- www.smashingmagazine.com/2015/02/designing-digital-technology-for-the-elderly/. (дата звернення 15.11.2020).
158. Carrie Cousins. Flat design principles. URL: [http: www.designmodo.com](http://www.designmodo.com). (дата звернення 15.11.2020).
159. Cass Jacob. Negative space. URL: [http: justcreative.com/web/negative-space.pdf](http://justcreative.com/web/negative-space.pdf) (дата звернення 15.11.2020).
160. Grinberg Yair. iOS 7, Windows 8, and flat design: in defense of skeuomorphism. URL: [http: venturebeat.com/2013/09/11/ios-7-windows-8-and-flat-design-in-defense-of-skeuomorphism/](http://venturebeat.com/2013/09/11/ios-7-windows-8-and-flat-design-in-defense-of-skeuomorphism/). (дата звернення 15.11.2020).