

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ СЕМЕНА КУЗНЕЦЯ

ЗАТВЕРДЖЕНО
на засіданні кафедри
креативного менеджменту і дизайну
Протокол № 1 від 02.01.2025 р.

ПОГОДЖЕНО
Перший проректор



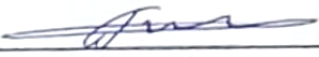
ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ В ДИЗАЙНІ
робоча програма навчальної дисципліни (РПНД)

Галузь знань	07 Управління та адміністрування
Спеціальність	073 Менеджмент
Освітній рівень	перший (бакалаврський)
Освітня програма	Менеджмент креативних індустрій

Мова викладання, навчання та оцінювання
Статус дисципліни

українська
вибіркова

Розробник програми:
к. пед. .н., доцент

 **Денис БОРИСЕНКО**

Завідувач кафедри
креативного менеджменту і
дизайну

 **Тетяна БЛИЗНЮК**

Гарант програми

 **Каріна НЕМАШКАЛО**

Харків
2025

ВСТУП

У сучасному світі штучний інтелект (ШІ) стає потужним інструментом у сфері дизайну, оскільки дозволяє автоматизувати рутинні процеси, генерувати інноваційні ідеї та створювати нові формати візуальних рішень. Використання ШІ-технологій у дизайн-проектуванні відкриває можливості для швидшої адаптації до потреб користувачів, розширює креативний потенціал дизайнерів і забезпечує конкурентні переваги підприємствам на глобальному ринку. Здатність спеціалістів інтегрувати алгоритми машинного навчання, нейромережеві інструменти та генеративні моделі у власну практику безпосередньо впливає на ефективність та інноваційність дизайнерських рішень.

Метою викладання дисципліни «Штучний інтелект в дизайні» є формування у здобувачів освіти системи компетентностей у сфері застосування ШІ-технологій для аналізу даних, генерації ідей, моделювання та візуалізації дизайн-концепцій. Це дозволяє майбутнім фахівцям поєднувати творчий підхід із сучасними інструментами штучного інтелекту, підвищуючи якість і швидкість розробки проєктів.

Завданнями навчальної дисципліни є:

- ознайомлення з принципами роботи штучного інтелекту та його застосуванням у дизайн-практиці;
- оволодіння методами використання генеративного дизайну, нейромереж і алгоритмів машинного навчання;
- набуття навичок роботи з сучасними ШІ-інструментами для створення графіки, 3D-моделей, інтерфейсів та візуальних концепцій;
- формування здатності інтегрувати результати роботи ШІ у дизайн-процес з урахуванням потреб користувачів та цілей бізнесу;
- розвиток критичного мислення щодо етики та обмежень використання AI у креативних індустріях.

Об'єктом вивчення дисципліни є процес використання технологій штучного інтелекту в розробці та реалізації дизайн-проєктів.

Предметом навчальної дисципліни є принципи та методи застосування штучного інтелекту для аналізу, генерації ідей, візуалізації та оптимізації рішень у сфері дизайну.

Результати навчання та компетентності, які формує навчальна дисципліна визначено в табл. 1.

Таблиця 1

Результати навчання та компетентності, які формує навчальна дисципліна

Результати навчання	Компетентності, якими повинен оволодіти здобувач вищої освіти
РНЗ	ЗК4, ЗК5; СК5, СК7, СК8, СК15

PH4	ЗК3, ЗК4; СК2, СК12
PH6	ЗК8, ЗК10; СК2, СК12
PH8	ЗК4, ЗК5; СК5, СК7, СК8
PH9	ЗК6, ЗК11; СК9, СК11, СК15
PH15	ЗК15, ЗК13; СК6, СК13
PH16	ЗК9, ЗК12; СК16
PH18	ЗК8, ЗК4; СК7, СК17
PH19	ЗК3, ЗК9; СК2, СК12
PH20	ЗК4, ЗК12; СК3, СК17
PH21	ЗК4, ЗК11, ЗК12; СК5, СК8, СК17

де, ЗК3. Здатність до абстрактного мислення, аналізу, синтезу.

ЗК4. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

ЗК5. Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.

ЗК8. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.

ЗК9. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

ЗК10. Здатність до проведення досліджень на відповідному рівні.

ЗК11. Здатність до адаптації та дії в новій ситуації.

ЗК12. Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК13. Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.

ЗК15. Здатність діяти на основі етичних міркувань (мотивів).

СК2. Здатність аналізувати результати діяльності організації, зіставляти їх з факторами впливу зовнішнього та внутрішнього середовища.

СК3. Здатність визначати перспективи розвитку організації.

СК5. Здатність управляти організацією та її підрозділами через реалізацію функцій менеджменту.

СК6. Здатність діяти соціально відповідально і свідомо.

СК7. Здатність обирати та використовувати сучасний інструментарій менеджменту.

СК8. Здатність планувати діяльність організації та управляти часом.

СК9. Здатність працювати в команді та налагоджувати міжособистісну взаємодію при вирішенні професійних завдань.

СК11. Здатність створювати та організовувати ефективні комунікації в процесі управління.

СК12. Здатність аналізувати й структурувати проблеми організації, формувати обґрунтовані рішення.

СК13. Розуміти принципи і норми права та використовувати їх у професійній діяльності.

СК15. Здатність формувати та демонструвати лідерські якості та поведінкові навички.

СК16. Здатність демонструвати базові навички креативного та критичного мислення.

СК17. Здатність здійснювати управління креативними проєктами з урахуванням ресурсних обмежень та умов невизначеності в організаціях креативного сектору.

РН3. Демонструвати знання теорій, методів і функцій менеджменту, сучасних концепцій лідерства.

РН4. Демонструвати навички виявлення проблеми та обґрунтування управлінських рішень..

РН6. Виявляти навички пошуку, збирання та аналізу інформації, розрахунку показників для обґрунтування управлінських рішень.

РН8. Застосовувати методи менеджменту для забезпечення ефективності діяльності організації.

РН9. Демонструвати навички взаємодії, лідерства, командної роботи.

РН15. Демонструвати здатність діяти соціально відповідально та громадсько свідомо на основі етичних міркувань (мотивів), повагу до різноманітності та міжкультурності.

РН16. Демонструвати навички самостійної роботи, гнучкого мислення, відкритості до нових знань, бути критичним і самокритичним.

РН18. Оцінювати можливості використання технологій для оптимізації ефективності бізнесу.

РН19. Демонструвати навички аналізу та синтезу інформації, пристосовуючи їх для аналізу та вирішення проблем в різних галузях бізнесу та менеджменту.

РН20. Координувати аспекти діяльності організацій креативного сектору, які сприяють ефективності їх роботи

РН21. Демонструвати здатність здійснювати управління креативними проєктами на всіх етапах їх життєвого циклу шляхом застосування методів генерації та оцінювання ідей, планування, реалізації й контролю проєктних рішень, з урахуванням ресурсних обмежень, ризиків та умов невизначеності у сфері креативних індустрій.

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Зміст навчальної дисципліни

Змістовий модуль 1. Вступ до штучного інтелекту

Змістовий модуль 1. Основи штучного інтелекту в управлінні креативними індустріями

Тема 1. Вступ до штучного інтелекту та його роль у менеджменті креативних індустрій.

Поняття штучного інтелекту, його місце в сучасному дизайні та креативних індустріях. Можливості застосування AI у візуальній комунікації, проєктуванні та автоматизації творчих процесів.

Тема 2. Історія та етапи розвитку штучного інтелекту в креативній економіці.

Етапи становлення та еволюції AI-технологій у контексті дизайну. Вплив алгоритмічних і генеративних підходів на зміну ролі дизайнера та трансформацію творчих практик.

Тема 3. Штучний інтелект і генерація креативних ідей та концепцій.

Поняття генеративного дизайну як процесу створення форм і рішень за допомогою алгоритмів. Підходи до створення візуальних образів, композицій і стилів на основі AI-моделей.

Тема 4. Машинне навчання як інструмент аналітики та прийняття управлінських рішень.

Базові принципи машинного навчання у доступному для дизайнерів форматі. Використання даних, тренування моделей та інтеграція ML-інструментів у дизайнерські робочі процеси.

Тема 5. Глибоке навчання та робота з візуальними й мультимедійними даними в креативних проєктах.

Можливості нейронних мереж для аналізу, редагування та генерації зображень. Задачі стилізації, покращення якості, сегментації та створення візуального контенту.

Змістовий модуль 2. Прикладні аспекти використання штучного інтелекту в менеджменті

Тема 6. Штучний інтелект у бренд-менеджменті та управлінні візуальною комунікацією.

Застосування AI для створення, модифікації та оптимізації шрифтів. Можливості автоматичного підбору типографіки та адаптації текстових елементів до дизайну.

Тема 7. Використання ШІ в управлінні графічним дизайном, анімацією та контентом.

Використання AI для генерації ілюстрацій, графіки та анімаційних елементів. Інструменти, що дозволяють прискорювати творчий процес і розширювати візуальні можливості дизайнера.

Тема 8. Штучний інтелект у веб-проєктах, цифрових платформах та UX/UI-стратегіях.

AI-інструменти для проєктування інтерфейсів, персоналізації користувацького досвіду та аналізу поведінки користувачів. Роль AI у створенні адаптивних та інтелектуальних інтерфейсів.

Тема 9. Етичні, правові та соціальні аспекти використання штучного інтелекту в креативних індустріях.

Питання авторського права, відповідальності, прозорості та упередженості алгоритмів. Вплив AI на професійну етику дизайнера та суспільне сприйняття візуального контенту.

Тема 10. Автоматизація управлінських і рутинних процесів у креативних індустріях за допомогою штучного інтелекту.

Можливості AI для автоматизації повторюваних операцій: верстки, обробки зображень, підготовки макетів та контенту. Підвищення ефективності та оптимізація робочого процесу дизайнера.

Тема 11. Штучний інтелект у менеджменті анімаційних та відеопродукційних проєктів.

Використання AI для створення, редагування та оптимізації відео й анімації. Можливості генерації руху, синтезу зображення та автоматичного монтажу.

Тема 12. Майбутні тенденції розвитку штучного інтелекту в менеджменті креативних індустрій.

Перспективи розвитку AI-технологій у дизайні та їхній вплив на професію дизайнера. Нові формати творчості, взаємодії людини й алгоритму та трансформація дизайн-індустрії.

Перелік лабораторних занять /завдань за навчальною дисципліною наведено в табл. 2.

Таблиця 2

Перелік лабораторних занять / завдань

Назва теми та / або завдання	Зміст
Тема 1.	Ознайомлення з інструментами штучного інтелекту для дизайнерів.
Тема 2.	Дослідження прикладів використання AI у дизайні: від історичних кейсів до сучасних трендів.
Тема 3.	Створення простих генеративних зображень за допомогою AI (текст → зображення).
Тема 4.	Практика використання алгоритмів машинного навчання для класифікації візуального контенту.
Тема 5.	Обробка зображень за допомогою нейромереж (покращення якості, стилізація, трансфер стилю).
Тема 6.	Використання AI для генерації шрифтів та типографічних композицій.
Тема 7.	Застосування AI-інструментів у графічному дизайні (створення логотипів, ілюстрацій, анімаційних фрагментів).
Тема 8.	Генерація та оптимізація макетів веб-сторінок і UI-компонентів за допомогою AI.
Тема 9.	Аналіз етичних ризиків та обмежень використання AI у дизайні (практичні кейси).
Тема 10.	Автоматизація рутинних дизайнерських завдань (видалення фону, корекція кольору, адаптація зображень для різних платформ).
Тема 11.	Використання AI у створенні анімацій та відео (генеративна анімація, deepfake, автоматичний монтаж).
Тема 12.	Дослідження майбутніх трендів: робота з новими AI-інструментами та прогнозування їх впливу на професію дизайнера.

Перелік самостійної роботи за навчальною дисципліною наведено в табл. 3.

Таблиця 3

Перелік самостійної роботи

Назва теми та / або завдання	Зміст
Тема 1 – 12	Вивчення нового матеріалу: перегляд відео-лекцій та ознайомлення з різними інструментами та засобами для розробки дизайну
Тема 1 -12	Поглиблене вивчення матеріалу: виконання типових задач.
Тема 1 -12	Вивчення теоретичного матеріалу, підготовка до лабораторних занять.

Кількість годин лекційних та лабораторних занять та годин самостійної роботи наведено в робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ

У процесі викладання навчальної дисципліни для набуття визначених результатів навчання, активізації освітнього процесу передбачено застосування таких методів навчання, як:

Словесні (лекція-візуалізація (Тема 1-8, 10,11), проблемна лекція (Тема 9), лекція-діалог (Тема 12)).

Наочні (демонстрація (Тема 1-12)).

Лабораторні (лабораторна робота (Тема 1 – 12)).

ФОРМИ ТА МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ

Університет використовує 100 бальну накопичувальну систему оцінювання результатів навчання здобувачів вищої освіти.

Поточний контроль здійснюється під час проведення лекційних та лабораторних занять і має на меті перевірку рівня підготовленості здобувача вищої освіти до виконання конкретної роботи і оцінюється сумою набраних балів, а саме, для дисциплін з формою семестрового контролю екзамен (іспит): максимальна сума – 60 балів; мінімальна сума, що дозволяє здобувачу вищої

освіти складати екзамен (іспит) – 35 балів.

Підсумковий контроль включає семестровий контроль та атестацію здобувача вищої освіти.

Семестровий контроль проводиться у формі семестрового екзамену (іспиту). Складання семестрового екзамену (іспиту) здійснюється під час екзаменаційної сесії.

Максимальна сума балів, яку може отримати здобувач вищої освіти під час екзамену (іспиту) – 40 балів. Мінімальна сума, за якою екзамен (іспит) вважається складеним – 25 балів.

Підсумкова оцінка за навчальною дисципліною визначається:

для дисциплін з формою семестрового контролю екзамен (іспит) – сумуванням балів за поточний та підсумковий контроль.

Під час викладання навчальної дисципліни використовуються наступні контрольні заходи:

Поточний контроль: виконання та захист практичних/лабораторних робіт (4 комплексні роботи по 10 балів кожна, 40 балів), проходження експрес-опитувань (4 тести по 5 балів кожний, 20 балів).

Семестровий контроль: Екзамен (40 балів).

Більш детальну інформацію щодо системи оцінювання наведено в робочому плані (технологічній карті) з навчальної дисципліни.

Приклад екзаменаційного білета та критерії оцінювання для навчальної дисципліни.

Приклад екзаменаційного білета

Харківський національний економічний університет імені Семена Кузнеця
Перший (бакалаврський) рівень вищої освіти
Спеціальність D3 «Менеджмент».
Освітньо-професійна програма «Менеджмент креативних індустрій».
Навчальна дисципліна «Штучний інтелект в дизайні»

ЕКЗАМЕНАЦІЙНИЙ БІЛЕТ № 1

1. Які сфери дизайну найбільше інтегрують штучний інтелект?

- a. Генеративний дизайн
- b. UX/UI-дизайн
- c. Бухгалтерський облік
- d. Екологічне право
- e. Будівельні норми

2. Які методи машинного навчання найчастіше застосовуються у візуальному дизайні?

- a. Глибокі нейронні мережі

- b. Генетичні алгоритми
- c. SWOT-аналіз
- d. Лінійне програмування
- e. Сітьове планування

3. Які технології використовують для генерації зображень у дизайні?

- a. GAN (Generative Adversarial Networks)
- b. Diffusion Models
- c. ERP-системи
- d. CRM-системи
- e. SWOT-аналіз

4. Які інструменти AI допомагають у створенні прототипів?

- a. Figma з AI-плагінами
- b. Adobe Firefly
- c. Google Sheets
- d. AutoCAD Civil
- e. CorelDRAW (базова версія без AI)

5. Які переваги використання AI у дизайн-процесі?

- a. Автоматизація рутинних завдань
- b. Генерація нових ідей
- c. Зменшення критичного мислення
- d. Збільшення фінансових витрат
- e. Скорочення часу виконання

6. Які загрози можуть виникати при використанні AI у дизайні?

- a. Етичні питання авторства
- b. Втрата унікальності робіт
- c. Підвищення якості комунікації
- d. Підвищення рівня креативності
- e. Повна автоматизація без контролю людини

7. Які приклади застосування AI у UX/UI-дизайні?

- a. Персоналізація інтерфейсу
- b. Автоматичне тестування юзабіліті
- c. Розробка бухгалтерської звітності
- d. Оцінка кредитного рейтингу
- e. Оптимізація бізнес-моделі

8. Які сервіси відносять до інструментів генеративного дизайну?

- a. MidJourney
- b. DALL·E
- c. Jira
- d. Trello
- e. WordPress

- 9. Які алгоритми використовують у рекомендаційних системах для дизайнерських продуктів?**
- a. Колаборативна фільтрація
 - b. Контентно-орієнтовані моделі
 - c. SWOT-аналіз
 - d. PEST-аналіз
 - e. ROI-калькуляція
- 10. Які етапи проєктування може автоматизувати штучний інтелект?**
- a. Генерація концептів
 - b. Вибір колірних рішень
 - c. Формування податкової звітності
 - d. Розрахунок зарплати
 - e. Юридичне консультування
- 11. Які типи даних використовують у навчанні моделей AI для дизайну?**
- a. Зображення
 - b. Тексти
 - c. Податкові декларації
 - d. Векторні дані
 - e. Рецепти страв
- 12. Які інструменти AI застосовують у відео- та анімаційному дизайні?**
- a. Runway ML
 - b. Kaiber
 - c. Jira
 - d. Figma без плагінів
 - e. GitHub
- 13. Які основні принципи етичного використання AI у дизайні?**
- a. Прозорість алгоритмів
 - b. Дотримання авторських прав
 - c. Максимізація прибутку будь-якою ціною
 - d. Відсутність людського контролю
 - e. Справедливість у доступі до технологій
- 14. Які можливості відкриває AI у брендингу?**
- a. Автоматична генерація логотипів
 - b. Аналіз реакції аудиторії на айдентику
 - c. Розрахунок податків
 - d. Планування виробництва
 - e. Контроль трудової дисципліни
- 15. Які характеристики відрізняють AI-генеровані концепти у дизайні?**
- a. Швидкість створення
 - b. Велика варіативність рішень
 - c. Висока стабільність без редагування

- d. Повна незалежність від даних
- e. Виключно ручна обробка

16. Які програмні продукти інтегрують AI для допомоги дизайнерам?

- a. Photoshop (Neural Filters)
- b. Canva (AI Tools)
- c. SAP ERP
- d. Microsoft Word
- e. AutoCAD Civil

17. Які методи використовуються для оцінки ефективності AI у дизайн-процесах?

- a. Аналіз користувацького досвіду (UX-тестування)
- b. A/B-тестування
- c. SWOT-аналіз
- d. PEST-аналіз
- e. ROI (окупність інвестицій)

18. Які напрями розвитку AI найбільш перспективні для дизайну?

- a. Генерація тривимірних об'єктів
- b. Розпізнавання емоцій користувачів
- c. Виробництво електроенергії
- d. Юридична експертиза
- e. Автоматизація сільського господарства

19. Які можливості AI застосовують у роботі з текстами для дизайну?

- a. Генерація рекламних слоганів
- b. Автоматичний переклад
- c. Створення фінансових прогнозів
- d. Написання юридичних документів
- e. Оптимізація шрифтових рішень

20. Які інструменти допомагають інтегрувати AI у робочі процеси дизайнерської команди?

- a. Notion AI
- b. ChatGPT
- c. CRM Salesforce
- d. Zoom без AI-функцій
- e. Google Meet без інтеграцій

Затверджено на засіданні кафедри креативного менеджменту і дизайну протокол №__ від _____ 20__ р.

Екзаменатор

к.пед.н., доцент Денис БОРИСЕНКО

Зав. кафедрою

д.е.н., професор Тетяна БЛИЗНЮК

Критерії оцінювання

Підсумкові бали за екзамен складаються із суми балів за виконання всіх завдань, що округлені до цілого числа за правилами математики.

Алгоритм вирішення кожного завдання включає окремі етапи, які відрізняються за складністю, трудомісткістю та значенням для розв'язання завдання. Тому окремі завдання та етапи їх розв'язання оцінюються відокремлено один від одного таким чином:

Алгоритм вирішення кожного завдання включає окремі етапи, які відрізняються за складністю, трудомісткістю та значенням для розв'язання завдання. Тому окремі завдання та етапи їх розв'язання оцінюються відокремлено один від одного таким чином:

Тестові завдання. (40 балів)

Кожне тестове питання містить 5 варіантів відповідей, серед яких 2 правильні.

Оцінювання відбувається за такою схемою:

- обрано жодної правильної відповіді – 0 балів;
- обрано одну правильну відповідь – 1 бал;
- обрано дві правильні відповіді – 2 бали.

Максимальна кількість балів за всі 20 питань – 40 балів.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Основна

1. Основи візуальної ідентичності / Т. М. Козак, А. В. Бурчевська. – Харків: ХНУ, 2022. – 280 с.
2. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей / Г. Емброуз, Н. Леонард. – Київ: ArtHuss, 2019. – 144 с.
3. Графічний дизайн. Нові основи / Е. Лаптон, Дж. Коул Філіпс. – Київ: ArtHuss, 2020. – 264 с.
4. Бойчук Ю. Д., Голубкова М. І. Бренд-менеджмент. – Харків: ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2020. – 280 с.
5. Технології комп'ютерного дизайну [Електронний ресурс] : навч. посіб. / О. І. Пушкар, Є. М. Грабовський ; Харківський національний економічний університет ім. С. Кузнеця. — Електрон. текстові дан. (5,68 МБ). — Харків : ХНЕУ ім. С. Кузнеця, 2025. — 217 с. : іл. — Загол. з титул. екрану. — Бібліогр. : с. 213-214. - Режим доступу: <https://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/36010>.
6. Kapferer J.-N. The New Strategic Brand Management. – London: Kogan Page, 2023. – 512 p.
7. Wheeler A. Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team. – Hoboken: Wiley, 2021. – 368 p.

Додаткова

8. Графічний дизайн у бізнесі / В. О. Герасимчук. – Львів: Літера, 2021. – 290 с.
9. Гринчук Ю. С. Штучний інтелект і стратегічне управління: тенденції взаємодії у цифрову добу / Ю. С. Гринчук, Н. А. Ляшенко, С. К. Василик // Міжнародний науковий журнал "Інтернаука". Серія: "Економічні науки". – 2025. – № 6. – Режим доступу: <https://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/36704>.
10. Типографіка та брендинг / Р. І. Соловійова. – Харків: Фоліо, 2022. – 275 с.
11. Методи створення візуальних айдентик / Л. І. Сидоренко. – Київ: Ваклер, 2021. – 240 с.
12. Сучасні тенденції у графічному дизайні / К. С. Павленко. – Львів: Літера, 2022. – 260 с.
13. Візуальна комунікація для дизайнерів / О. С. Мартинюк. – Київ: Меридіан, 2022. – 230 с.
14. Зима О. Г. Проблеми і ризики використання штучного інтелекту у медіасередовищі / О. Г. Зима // Соціокомунікаційна наука в парадигмі смислових трансформацій: суспільні виклики, тренди освіти і професійної діяльності [Електронне видання] : збірник матеріалів V Міжнародної науковопрактичної онлайн-конференції, 23 травня 2025 р. - Ірпінь – Ломжа : MANS w Łomży, 2025. - С. 234–237. - Режим доступу: <https://repository.hneu.edu.ua/handle/123456789/37738>.
15. Основи графічного дизайну: третє видання / Алекс В. Вайт ; пер. з англ. Лесі Коцюк, Олексія Пелипенка. — Київ: ArtHuss, 2023. — 232 с.
16. Композиція: Тотальний контроль / Наталія Синєпупова. – Київ: ArtHuss, 2019. – 200 с.
17. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей / Г. Емброуз, Н. Леонард. – Київ: ArtHuss, 2019. – 144 с.
18. Графічний дизайн. Нові основи / Е. Лаптон, Дж. Коул Філіпс. – Київ: ArtHuss, 2020. – 264 с.
19. Liu Y., Yu D., Yue J. Virtual Reality and Interactive Experience Design for Intangible Cultural Heritage Yao Embroidery / Y. Liu, D. Yu, J. Yue // HCI International 2025 Posters / eds. C. Stephanidis, M. Antona, S. Ntoa, G. Salvendy. – Cham: Springer, 2025. – (Communications in Computer and Information Science, vol. 2527). – Режим доступу : https://doi.org/10.1007/978-3-031-94165-8_5.
20. Misal A. Design for Sustainability / A. Misal // Responsible and Resilient Design for Society, Volume 8 / eds. A. Chakrabarti, V. Singh, P. S. Onkar, M. Shahid. – Singapore: Springer, 2025. – (Lecture Notes in Mechanical Engineering). – Режим доступу : https://doi.org/10.1007/978-981-96-7316-2_29
21. Як дизайн спонукає нас думати / Шон Адамс. – Київ: ArtHuss, 2020. – 256 с.

Інформаційні ресурси:

- 22.Офіційний вебсайт Adobe [Електронний ресурс] – <https://www.adobe.com> (Ресурси та навчальні матеріали з Photoshop, Illustrator, InDesign).
- 23.Figma Community [Електронний ресурс] – <https://www.figma.com/community> (Бібліотека шаблонів, інструментів для прототипування та навчання).
- 24.Behance [Електронний ресурс] – <https://www.behance.net> (Платформа для перегляду портфоліо дизайнерів, натхнення та вивчення практичних кейсів).
- 25.Canva Design School [Електронний ресурс] – <https://www.canva.com/learn> (Безкоштовні уроки для початківців у сфері графічного дизайну).
- 26.Coursera: Graphic Design [Електронний ресурс] – <https://www.coursera.org/specializations/graphic-design#courses>.