

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ЧОРНОМОРСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ПЕТРА МОГИЛИ



ЗАТВЕРДЖЕНО

Голова приймальної комісії

ЧНУ ім. Петра Могили

Леонід КЛИМЕНКО

16 травня 2026 р.

**ПРОГРАМА**  
**фахового іспиту для вступу на навчання**  
**для здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти**  
**зі спеціальністю В2 Дизайн**

Миколаїв –2026

# ЗМІСТ

## ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

1. ХАРАКТЕРИСТИКА ЗМІСТУ ПРОГРАМИ
2. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ФАХОВОГО ІСПИТУ
3. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ФАХОВОГО ІСПИТУ
4. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

## ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

Програма фахового іспиту розроблена для вступу на навчання для здобуття ступеня магістр за спеціальністю В2 Дизайн, що складається з тестових завдань.

Майбутній фахівець повинен мати сформовану систему знань щодо теоретичних основ дизайну, уміти розв'язувати складні дизайнерські задачі та практичні проблеми, що передбачає застосування професійної методології.

Тестові завдання з *фахового іспиту* розподілені на 3 варіанти по 30 однакових за складністю тестових питань. В кожному тестовому питанні 4 варіанти відповіді, з яких лише 1 є правильною.

**Мета** фахового іспиту полягає у з'ясуванні рівня теоретичних знань та практичних навичок вступників, яких вони набули під час навчання за рівнем вищої освіти «бакалавр», з метою формування рейтингового списку та конкурсного відбору абітурієнтів на навчання за спеціальністю В2 Дизайн в межах ліцензованого обсягу спеціальності.

Головні **завдання** фахового іспиту полягають в оцінюванні рівня теоретичної та практичної підготовки вступників з освітніх компонентів, передбачених навчальним планом першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності В2 Дизайн.

### **Вступник повинен знати:**

- сутність основних понять і категорій образотворчого мистецтва та архітектури, теорії дизайну, комп'ютерних технологій;
- композиційні принципи організації творів дизайну;
- функціональні можливості комп'ютерних технологій в дизайні;
- ключові етапи розвитку світового мистецтва;
- ключові етапи розвитку дизайну;
- етапи та особливості створення дизайнерського проекту.

### **Вступник повинен вміти:**

- здійснювати художній аналіз творів світового мистецтва;
- застосовувати композиційні прийоми при створенні дизайнерського продукту;

- створювати макети для різних носіїв дизайну та реклами;
- володіти технологічними засобами та прийомами комп'ютерної графіки при створенні дизайнерського проекту;
- організовувати та створювати твори дизайну від розроблення концепції до реалізації готового дизайнерського продукту.

Фахове випробування вступників сприяє виявленню здібностей у майбутніх фахівців у галузі дизайну та споріднених наук.

## **I. ХАРАКТЕРИСТИКА ЗМІСТУ ПРОГРАМИ**

Програма **фахового іспиту** складається з таких освітніх компонентів: «Історія мистецтв», «Історія дизайну», «Композиція та проєктна графіка», «Дизайн-проєктування», «Комп'ютерна графіка», «Типографіка і леттеринг», «Менеджмент і маркетинг в дизайні. Теорія реклами», «3D-графіка».

### **Історія мистецтв**

Історія розвитку світової архітектури, скульптури, графіки, живопису. Художні особливості стилів епох. Творчість видатних діячів в історії світового мистецтва. Авторська художня зображальна манера.

### **Історія дизайну**

Історія виникнення та становлення дизайну як явища. Діяльність дизайнерських об'єднань та світових шкіл дизайну. Розвиток дизайну як виду проєктної діяльності в історії сучасності. Особливості видів дизайну.

### **Композиція та проєктна графіка**

Поняття «композиція». Елементи та засоби композиції, види композиції. Принципи гармонізації форми. Закономірності організації композиційних структур.

### **Дизайн-проєктування**

Етапи створення авторського проєкту. Взаємодія зображувальних якостей та текстових елементів у процесі розроблення продукту графічного дизайну. Проєктна концепція. Художньо-образні засоби графічної мови. Економічні чинники виготовлення продукції. Підготовка макетів з урахуванням технологій друку. Особливості різних технічно-графічних способів отримання зображень. Трансляція інформації засобами графічного зображення.

### **Комп'ютерна графіка**

Теорія створення друкованого зображення. Використання засобів операційних систем та прикладного програмного забезпечення, зокрема растрових та векторних редакторів Adobe Photoshop CC, Corel Draw, Adobe Illustrator. Моделювання ліній засобами векторного редактора. Трансформація та редагування об'єктів. Створення макета з поєднанням векторної та растрової

графіки. Впорядкування об'єктів на екрані та в макеті. Накладання на об'єкти векторних ефектів. Підготовка до друку та друкування макета.

### **Типографіка і леттеринг**

Виникнення та розвиток типографіки. Образ літери. Умови гармонізації літер у шрифтових композиціях. Сутність акциденції. Засоби формоутворення (техніки традиційні та цифрові). Вибір шрифтової гарнітури за стильовими формальними ознаками. Відповідність форми літери й кольору. Пластика зображень фону й її відповідність стильовій пластичності шрифтових форм. Дія контрастів ахроматичних або хроматичних на сприйняття інформації. Вплив форми на усвідомлення змісту мотиваційного тексту. Утворення концептуальної гарнітури. Емоційна складова як результат сприйняття та відображення. Сильові особливості латиниці та кирилиці. Підбір шрифтів відповідно до їх характеристик та формальних ознак. Дизайн і підготовка до друку поліграфічної продукції.

### **Менеджмент і маркетинг в дизайні. Теорія реклами**

Класифікація та функції реклами. Учасники рекламного процесу. Рекламні дослідження. Реклама як комунікаційний процес: види реклами та їхні цілі. Місце реклами у структурі маркетингових комунікацій. Розроблення та оцінка рекламних кампаній. Роль графічного дизайнера у взаємодії з маркетологами. Креативні методи та евристичні прийоми розробки рекламної графіки. Створення рекламного образу бренду. Місце рекламного слогану та фірмового знаку у композиції рекламної продукції.

### **3D-графіка**

Сучасні технології моделювання та створення 3D-об'єктів. Поняття макета та моделі. Матеріали та інструменти для створення 3D-моделей. Технологія рендерингу. Моделювання об'єктів у просторі. Матеріали, графічні примітиви. Технологія полігонального моделювання. Принципи створення об'єктів в 3D редакторах. Сучасні види анімації. Основні поняття скелетної анімації. Види плагінів. Програмне забезпечення для створення анімації.

Особливості встановлення та налаштування. Cinema 4D, Adobe Animate, Adobe After Effects. Програмні засоби комп'ютерної графіки. Графічні редактори: Photo Pos Pro Image Editor, CorelDRAW, Corel Xara, Micrografx Designer, Adobe Illustrator, Macromedia FreeHand, Adobe Photoshop. Програми тривимірної графіки: 3Ds Max, Maya, Blender. Фрактальні редактори: Art Dabbler, Ultra Fractal, Fractal Explorer, ChaosPro, Apophysis, Mystica.

Програма **предметного тесту** створена на основі освітнього компоненту «Історія мистецтв».

## **ОРІЄНТОВНИЙ ПЕРЕЛІК ПИТАНЬ ДО ФАХОВОГО ІСПИТУ**

### **ІСТОРІЯ МИСТЕЦТВ**

1. Французький живопис середини 18 ст.
2. Живопис Франції 18 ст. доби класицизму.
3. Архітектура Франції доби класицизму. 18 ст.
4. Портретний живопис Англії 18 ст.
5. Характеристика мистецтва Німеччини 18 ст.
6. Бароко в архітектурі Києва.
7. Особливості формування бароко в архітектурі західних земель України.  
Головні споруди.
8. Український портретний живопис 17-18 ст. Його види.
9. Українська скульптура 17-18 ст.
10. Засновники стилю модерн.
11. Українські художники межі 19-20 ст.
12. Жанри живопису.
13. Англійський портрет 18 ст.
14. Історія архітектури Миколаєва.
15. Художники Італії епохи бароко.
16. Художники-портретисти 18-19 ст.
17. Європейські художники 17 ст.
18. Скульптори європейського модерну.

- 19.Українські художники 20 ст.
- 20.Художники-бойчукісти.
- 21.Постмодернізм.
- 22.Представники напряму сюрреалізм.
- 23.Французький імпресіонізм.
- 24.Супрематизм.
- 25.Кубізм.
- 26.Всесвітньо відомі майстри графічного мистецтва.

### ІСТОРІЯ ДИЗАЙНУ

1. Види дизайну.
2. Мистецький напрям «футуризм».
3. Стилль «еклектика».
4. Функції промислового дизайну.
5. Історія Всесвітніх виставок.
6. Дизайн в Італії.
7. Дизайн в США.
8. Концерн АЕГ.
9. Видатні дизайнери світу.
- 10.Школи дизайну.

### КОМПОЗИЦІЯ ТА ПРОЄКТНА ГРАФІКА

1. Закони композиції.
2. Властивості композиції.
3. Рівновага в композиції.
4. Завершеність композиції.
5. Композиційний центр.
6. Геометричний центр.
7. Оптичний центр.
8. Сюжетний (семантичний) центр.

9. Гармонія в композиції.
10. Виразність в композиції.
11. Композиційна конструкція.
12. Дисонанс та консонанс в композиції.
13. Принцип підпорядкування в композиції.
14. Принцип єдності в композиції.
15. Метрика та ритміка в композиції.
16. Пропорції та пропорціювання.
17. Поняття «компіляція».
18. Поняття «Модульор».
19. Фактура та текстура.
20. Оптична ілюзія.
21. Симетрія та асиметрія.
22. Принципи комбінаторики.
23. Види стилізації.
24. Поняття «модульна композиція».
25. Принципи композиційної рівноваги.
26. Принцип цілісності композиції.
27. Зображувально-виразні засоби графічного ескізу.
28. Поняття акцент в графічному творі.

## ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ

1. Поняття «графічний дизайн».
2. Види знаків, які можуть бути застосовані в якості елементів ідентифікації для фірмового або корпоративного стилів.
3. Вимоги до графічної частини представлення проєктних пропозицій фірмового (корпоративного) стилю.
4. Обмеження до застосування семантично-комунікативних елементів знакових форм, встановлені діючим законодавством України.
5. Вимоги до проєктування фірмових та корпоративних знаків.

6. Види носіїв фірмового стилю.
7. Класифікація носіїв фірмового стилю.
8. Види модульних сіток, що застосовуються в процесі проектування знакових форм.
9. Умови забезпечення стильових характеристик на всіх угрупованнях носіїв.
10. Типові прийоми поєднання елементів у друкованих рекламних творах.
11. Види друкованої рекламної продукції.
12. Мета, цілі та завдання графічного дизайну.
13. Поняття проєктна концепція.
14. Види графічних технік.
15. Матеріали пакувальної продукції.
16. Методи дизайну.
17. Екологічний дизайн.

### КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

1. Налаштування параметрів програми для прискорення роботи.
2. Набір програмних компонентів «стек».
3. Каталогізація й сортування файлів.
4. Використання ключових слів.
5. Створення інтерактивної бібліотеки.
6. Синхронізація параметрів.
7. Quick Develop.
8. Collections / Smart Collections / Quick Collections.
9. Автоматичний експорт фотографій в інтернет.
10. Огляд модуля Develop.
11. Модель Дуплекс.
12. Набір інструментів Corel Draw.
13. Набір інструментів Adobe Photoshop.
14. Колірна модель RGB.

15. Колірна модель СМУК.
16. Поняття «растрове зображення».
17. Поняття «векторне зображення».
18. Палітра PANTONE.
19. Комбінації гарячих клавіш.

### ТИПОГРАФІКА І ЛЕТТЕРИНГ

1. Акцидентні шрифти.
2. Графічні техніки, що використовуються у створенні акцидентного шрифту.
3. Форми застосування акцидентних шрифтів.
4. Технології PostScript й TrueType.
5. Переваги технології TrueType.
6. Поняття «графема».
7. Застосування шрифтів без серифів.
8. Поняття «лігатура».
9. Прийоми тайнопису.
10. Поняття «монограма».
11. Принципи підбору шрифтових гарнітур для тексту та заголовків.
12. Поняття «семантика».

### МЕНЕДЖМЕНТ І МАРКЕТИНГ В ДИЗАЙНІ. ТЕОРІЯ РЕКЛАМИ

1. Поняття «рекламне агентство».
2. Види реклами.
3. Засоби реклами.
4. Класифікація та функції реклами.
5. Учасники рекламного процесу.
6. Поняття «цільова аудиторія».
7. Порядок реалізації основних функцій управління.
8. Принципи маркетингу.
9. Прихована реклама.

10.Контрреклама.

11.Функції рекламного агентства.

### 3D-ГРАФІКА

1. Поняття макета та моделі.
2. Макет у 3D.
3. Матеріали та інструменти для створення 3D-моделей.
4. Технологія рендерингу.
5. Моделювання об'єктів у просторі.
6. Матеріали, графічні примітиви.
7. Технологія полігонального моделювання.
8. Загальні відомості про тривимірну анімацію.
9. Створення анімації у 3D та 2D.
- 10.Функції об'єктів.
- 11.Режими Low та High Poly.
- 12.Режим Editable Poly.
- 13.Принципи створення об'єктів в 3D редакторах.
- 14.Елементи інтерфейсу Blender. Створення об'єктів і робота з ними.
- 15.Програмне забезпечення для розробки 3D-об'єктів.
- 16.Інтерфейс та особливості програми Blender.
- 17.Призначення 3D-графіки.
- 18.3D-редактори.
- 19.Поняття «полігон».

## **II. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕННЯ ФАХОВОГО ІСПИТУ**

Вступне випробування охоплює освітні компоненти, що передбаченні навчальними планами рівня вищої освіти «бакалавр» зі спеціальності В2 Дизайн. Вступне випробування проводяться у вигляді тестових завдань.

Тестові завдання з *фахового іспиту* розподілені на 3 варіанти по 30 однакових за складністю тестових питань. В кожному тестовому питанні 4 варіанти відповіді, з яких лише 1 є правильною.

### **ІІІ. КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ ФАХОВОГО ВСТУПНОГО ВИПРОБУВАННЯ**

Екзаменаційне завдання містить 30 тестових питань, що охоплюють теми, наведені в тематичному змісті даної програми. Кожне тестове питання оцінюється у 3,3 бали. Таким чином, правильна відповідь на 30 запитань оцінюється у 100 балів:

|           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>1</b>  | <b>2</b>  | <b>3</b>  | <b>4</b>  | <b>5</b>  | <b>6</b>  | <b>7</b>  | <b>8</b>  | <b>9</b>  | <b>10</b> |
| 3,3       | 6,6       | 9,9       | 13,2      | 16,5      | 19,8      | 23,1      | 26,4      | 29,7      | 33        |
| <b>11</b> | <b>12</b> | <b>13</b> | <b>14</b> | <b>15</b> | <b>16</b> | <b>17</b> | <b>18</b> | <b>19</b> | <b>20</b> |
| 36,3      | 39,6      | 42,9      | 46,2      | 49,5      | 52,8      | 56,1      | 59,4      | 62,7      | 66        |
| <b>21</b> | <b>22</b> | <b>23</b> | <b>24</b> | <b>25</b> | <b>26</b> | <b>27</b> | <b>28</b> | <b>29</b> | <b>30</b> |
| 69,3      | 72,6      | 75,9      | 79,2      | 82,5      | 85,8      | 89,1      | 92,4      | 95,7      | 100       |

### **ІV. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ДО ФАХОВОГО ІСПИТУ**

#### ІСТОРИЯ МИСТЕЦТВ

1. Білозуб Л. М. Історія мистецтв : навчальний посібник для здобувачів ступеня вищої освіти бакалавра спеціальності «Дизайн» освітньо-професійної програми «Графічний дизайн» / Л. М. Білозуб. – Запоріжжя : Запорізький національний університет, 2019. – 148 с.
2. Вишеславський Г. Contemporary art України – від андеграунду до мейнстріму / Г. А. Вишеславський ; Ін-т проблем сучас. мистец. НАМ України. – Київ : ПСМ НАМ України, 2020. – 256 с.: іл.
3. Годж С. Коротка історія мистецтва / С. Годж ; пер. з англ. П. Мигаля. – Львів : Видавництво Старого Лева, 2024. – 224 с.
4. Гомбріх Е. Х. Оповідь про мистецтво / Е. Х. Гомбріх ; пер. з англ. А. Накорчевського. – Київ : ArtHuss, 2024. – 664 с.

5. Горбачов Д. Лицарі голодного ренесансу / Д. Горбачов ; упоряд. О. Сінченко. – Київ : Дух і Літера, 2020. – 376 с.
6. Історія мистецтва : конспект лекцій / укладач С. І. Побожій. – Суми : Сумський державний університет, 2021. – 70 с.
7. Історія образотворчого мистецтва та архітектури. Курс лекцій для студентів спеціальності 034 Культурологія / Укладач : к.і.н. О. Демідко. – Київ : Видавництво К-Ліра, 2021. – 182 с.
8. Історія українського мистецтва : у 5 т. / голов. ред. Г. Скрипник. – Київ : Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського НАН України, 2006 – 2011.
9. Ложкіна А. Перманентна революція. Мистецтво України ХХ – початку ХХІ століття / А. Ложкіна. – Київ : ArtHuss, 2019. – 544 с.
10. Навчальний посібник із дисципліни «Історія мистецтв» (частина І) для студентів І курсу за напрямом підготовки 6.060102 «Архітектура» денної форми навчання. – Полтава : ПолтНТУ, 2015. – 151 с. Укладачі : Трегубов К. Ю., канд. арх., ст. викладач; Макуха О. В., ст. викладач.
11. Передерій І. Г. Історія української культури: навч. посіб. для студентів усіх напрямів підготовки денної та заочної форм навчання / І. Г. Передерій, О. В. Тевікова, А. В. Нарадько; за ред. І. Г. Передерій. – Полтава : ПолтНТУ, 2015. – 274 с.
12. Скляренко Г. Я. Українські художники: з відлиги до Незалежності. У 2-х книгах. / Г. Я. Скляренко. – Київ : Huss, 2018–2020.
13. Смирна Л. В. Століття нонконформізму в українському візуальному мистецтві: монографія / Л. В. Смирна. – Київ : Фенікс, 2017. – 480 с.: іл.
14. Соловйова Ю. О. Українське мистецтво в історичному вимірі. Навчально-методичний посібник / Ю. О. Соловйова, О. А. Мкртічян. – Харків : Точка, 2017. – 89 с.
15. Фартінг С. Історія мистецтва / С. Фартінг ; пер. з англ. А. Пітик, К. Грицайчук, Ю. Єфремов, Ю. Сироїд. – Х : Віват, 2019. – 576 с.

16. Філевська Т. Казамир Малевич. Київський аспект / Т. Філевська. – Київ : Родовід, 2019. – 336 с.
17. Чепелик В. В. Бесіди про українську архітектуру / В. В. Чепелик / за заг. ред. А. О. Пучкова ; редкол. : З. В. Мойсеєнко-Чепелик, А. О. Пучков, О. В. Чепелик ; Ін-т проблем сучас. мистец. НАМ України. – К. : Фенікс, 2013. – 224 с.
18. Шевнюк О. Л. Історія мистецтв: навч. посіб. / О. Л. Шевнюк. – Київ : Освіта України, 2015. – 452 с.

### ІСТОРІЯ ДИЗАЙНУ

1. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати / Шон Адамс ; переклад Максим Тимченко. – Київ : ArtHuss, 2022. – 256 с.
2. Вітфорд Ф. Баугауз. Світ мистецтва / Френк Вітфорд ; переклад Неля Плахота. – Київ : ArtHuss, 2025. – 226 с.
3. Ганоцька О. В. Графічний дизайн: пропедевтика / О. В. Ганоцька. – Харків : ХДАДМ, 2019. – 96 с., іл.
4. Даниленко В. Дизайн України в європейському вимірі ХХ століття / В. Даниленко. – Київ : Феніус, 2012. – 32 с.
5. Емброуз Г. Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей / Гевін Емброуз, Ніл Леонард ; переклад Марія Мельник, Вероніка Пугач. – Київ : ArtHuss, 2019. – 192 с.
6. Іттен Й. Наука дизайну та форми / Йоганнес Іттен ; переклад С. Святенко. – Київ : ArtHuss, 2021. – 136 с.
7. Коновалова О. В. Історія та теорія дизайну / О. В. Коновалова. – Київ : Київ ун-т ім. Грінченка, 2013. – 111 с.
8. Олійник О. П. Теорії та концепції дизайну / О. П. Олійник. – Одеса : Гельветика, 2020. – 256.
9. Чирва О. Ч. Історія та теорія графічного мистецтва : конспект лекцій для здобувачів денної форми навчання першого (бакалаврського) рівня вищої освіти зі спеціальності 023 – Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація / О. Ч. Чирва, О. Ю. Оленіна ; Харків. нац. ун-т міськ.

госп-ва ім. О. М. Бекетова. – Харків : ХНУМГ ім. О. М. Бекетова, 2021. – 128 с.

10. Fiell C. Design of the 20th Century / Charlotte Fiell, Peter Fiell. – Taschen, 2024. – 768 p.
11. Johnson K. Surrealism and Design Now / Katherine Johnson, Suzanne Brown, Glenn Adamson. – Design Museum Publishing, 2022. – 200 p.
12. Kindersley D. Design. The Definitive Visual History / Dorling Kindersley, Judith Miller. – DK, 2023. – 400 p.
13. Lupfer G. Gropius / Gilbert Lupfer, Paul Sigel. – Taschen, 2017. – 96 p.
14. Müller J. Graphic Design. 1890-today / Jens Müller. – Taschen, 2025. – 96 p.
15. Müller J. The History of Graphic Design. 1890-today / Jens Müller, Julius Wiedemann. – Taschen, 2022. – 512 p.
16. Müller J. The History of Graphic Design. Vol. 1, 1890–1959 / Jens Müller, Julius Wiedemann. – Taschen, 2017. – 480 p.
17. Müller J. The History of Graphic Design. Vol. 2, 1960–Today / Jens Müller, Julius Wiedemann. – Taschen, 2018. – 480 p.
18. Raizman D. History of Modern Design / David Raizman. – Quercus Publishing, 2023. – 448 p.
19. Wilhide E. Design: The Whole Story / Elizabeth Wilhide, Jonathan Glancey. – Thames & Hudson, 2022. – 576 p.

#### КОМПОЗИЦІЯ ТА ПРОЄКТНА ГРАФІКА

1. Бірюков М. Класифікація і різновиди відчуттів та їх використання в асоціативній композиції / М. Бірюков // Освіта на Луганщині. – 2013. – № 2. – С. 54-60.
2. Біялова І. Я. Декоративна стилізація на заняттях із дисципліни «Основи композиції»/ Біялова І. Я. // Проблеми інж.-пед. освіти. – 2012. – № 37. – С. 173-176.

3. Іванов С. Основи композиції видання : навч. посіб. для студ. ВНЗ / С. Іванов. – Л. : Світ, 2013. – 229 с.
4. Михайленко В. Є., Яковлєв М. І. Основи композиції. Геометричні аспекти художнього формотворення : Навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / В. Є. Михайленко, М. І. Яковлєв. – К. : Каравела, 2018. – 304 с.
5. Сбітнєва Н.Ф. Історія графічного дизайну: навчальний посібник / Н.Ф. Сбітнєва Харків: ХДАДМ, 2014. – 224 с.:іл.
6. Синєпупова Н. Композиція: тотальний контроль. / Н Синєпупова. – Київ : ArtHuss, 2019. – 240с.

### ДИЗАЙН-ПРОЄКТУВАННЯ

1. Авраменко Д. К. Дизайн сучасної зовнішньої реклами в Україні: принципи формотворення : дис. ... канд. мистецтвознав. : 17.00.07 / Авраменко Дмитро Костянтинович ; Харк. держ. акад. дизайну і мистец. – Х., 2012. – 307 арк. : рис., табл.
2. Ганоцька О.В. Графічний дизайн / О.В. Ганоцька. – Харків: ХДАДМ, 2019. – 96 с., іл.
3. Ейрі Д. Лого. Дизайн. Любов. Посібник зі створення довершеної айдентики бренду / Девід Ейрі ; пер. з англ. Надія Сич. – 2-ге вид. – К. : ArtHuss, 2024. – 230 с.
4. Емброуз Гевін Основи. Графічний дизайн 03: Генерування ідей /Ніл Леонард Емброуз Гевін (переклад: Марія Мельник, Вероніка Пугач). – Видавництво: ArtHuss, 2019. – 192 с.
5. Знаково-символічні засоби візуальної ідентифікації бренду: моногр. / Оганесян С. В., Колісник О. В., Київ: КНУТД, 2024. – 212 с.
6. Коваленко О. В. Реклама в системі маркетингових комунікацій : навч. посіб. / О. В. Коваленко, І. Ю. Кутліна, Г. Ю. Олійник ; Відкрит. міжнар. ун-т розвитку людини "Україна". – Київ : Ун-т "Україна", 2021. – 143 с.
7. Коновалова О.В. Історія та теорія дизайну / О.В. Коновалова. – К.: Київ ун-т ім. Грінченка, 2013. – 112 с.

8. Олійник О.П. Теорії та концепції дизайну [Текст] : навч. посіб. для студентів ВНЗ / О. П. Олійник ; Нац. авіац. ун-т. – Київ : Олді-Плюс : НАУ, 2020. – 255 с.
9. Попова Н. В. Основи реклами : навчальний посібник / Н. В. Попова. – Х. : Видавництво «ВДЕЛЕ», 2016. – 145 с.
10. Прищенко С. В. Дизайн і реклама: ілюстрований глосарій (основні терміни та поняття) / С. В. Прищенко. – К. : Кондор, 2020. – 208 с.
11. Прищенко С. В. Основи рекламного дизайну : підручник. 2-ге вид., випр. і доповн. / С. В. Прищенко. – Київ : Кондор, 2018. – 400 с.
12. Рекламний креатив: навчальний посібник / Укладачі: О. І. Вікарчук, О. О. Калініченко, С. М. Ніколаєнко, І. О. Пойта. – Житомир : Видавець О. О. Євенок, 2018. – 208 с.
13. Синєпупова Н. Композиція: тотальний контроль. / Н Синєпупова. – Київ : ArtHuss, 2019. – 240 с.
14. Удріс Н. С. Рекламна комунікація: навчальний посібник / Наталя Сергіївна Удріс; Міністерство науки і освіти України; Міністерство культури України; Київський національний університет культури і мистецтв. – К. : СпринтСервіс. 2014. – 128 с., іл.

### КОМП'ЮТЕРНА ГРАФІКА

1. Андерсон, К. та ін. Створення персонажів для індустрії розваг: Дизайн персонажів у анімації, ілюстрації та відеоіграх. Київ : ArtHuss, 2023. 256 с.
2. Бойко, А. П., Дворник, О. В. Комп'ютерне проектування в середовищі 3Ds Max : навчальний посібник. Миколаїв : Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили, 2020. 140 с.
3. Бондар, Н. В. Візуальний дизайн ігрових персонажів як частина наративу. Культура і сучасність. 2020. № 1. С. 78–84.
4. Григорук, І. С. Особливості використання системи Blend Shapes для лицьової анімації в ігрових рушіях. Комп'ютерні технології в освіті, науці та виробництві. 2022. № 3. С. 60–67.

5. Демиденко М.А. Комп'ютерна графіка, дизайн та мультимедіа : навч. посіб. М-во освіти і науки України, Нац. техн. ун-т «Дніпровська політехніка». – Д, 2022. – 123 с.
6. Зайцев, С. В. Порівняльний аналіз процедур скінінгу персонажів у 3ds Max та Maya для експорту в Unreal Engine. Вісник Технічного університету. 2021. № 4. С. 15–23.
7. Іванова, К. В. Застосування PBR-текстурних карт для підвищення реалістичності 3D-моделей персонажів. Наукові записки: Серія «Комп'ютерні технології». 2023. № 5. С. 190–198.
8. Коваленко, В. В. Особливості використання програмного комплексу 3ds Max у розробці архітектурної візуалізації. Вісник Сумського державного університету. Серія: Технічні науки. 2022. № 1. С. 34–40.
9. Ковальчук, В. В. Особливості застосування технологій Physically Based Rendering у моделюванні ігрових персонажів. Науковий вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут». 2022. № 1. С. 45–52.
10. Матеу-Местре, М. Перспектива в кадрі: Книга перша – Технічна перспектива та візуальна оповідь. Київ : ArtHuss, 2024.
11. Міщенко, О. І. Методи оптимізації полігональної сітки для ігрових моделей персонажів. Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. 2021. № 2. С. 110–118.
12. Петренко, А. Р., та Симоненко, Т. В. Роль топології в ригінгу та анімації 3D-персонажів. У: Матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні проблеми комп'ютерної графіки та дизайну». Київ, 2023. С. 88–92.
13. Пічугін М.Ф. Комп'ютерна графіка: навч. посібник / М.Ф. Пічугін, І.О. Канкін, В.В. Воротніков. – К.: Центр учбової літератури, 2019. – 346 с.
14. Різник О. Я. Основи комп'ютерної графіки /О. Я. Різник. – Видавництво «Львівська політехніка», 2012. – 220 с.

15. Сафронова О.О. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. Київ : КНУТД, 2019. – 208 с.
16. Шеховцов А.В. Комп'ютерні технології для дизайнерів / А.В. Шеховцов, Г.Н. Полетаєва, Д.О. Крючковський, Р.В. Бараненко. – ОЛДІ ПЛЮС, 2019. – 318 с.

### ТИПОГРАФІКА І ЛЕТТЕРИНГ

1. Графіка української мови. Рутенія / Аліна фон Ерцен-Глерон, Анжеліка Корнієнко, Василь Чебаник. – К.: АДЕФ-Україна, 2024. – 192 с., іл.
2. Куленко М. Я. Графічний дизайн: мистецтво шрифту. Книга 2 : навчальний посібник / За ред.. проф. Є. А. Антоновича. – К. : Альтерпрес, 2015. – 156 с., іл.
3. Мітченко В. Каліграфія. Взаємовпливи шрифтів: теорія і практика; кирилиця і латиниця; історія і сучасність / В. Мітченко. – К. : Laurus, 2018. – 288 с.
4. Одробінський Ю.В. Білецька Д.О. Лігатура в сучасній типографіці //XXVIII Всеукраїнська щорічна науково-практична конференція «Могилянські читання – 2025 : досвід та тенденції розвитку суспільства в Україні: глобальний, національний та регіональний аспекти. Дизайн : XXVII Всеукр. наук.-практ. конф. : 10–14 листоп. 2025 р., м. Миколаїв : тези / М-во освіти і науки України ; ЧНУ ім. Петра Могили. – Миколаїв : Вид-во ЧНУ ім. Петра Могили, 2025. С. 20-24.
5. Палійчук О. Методика навчання каліграфічного письма: навчальний посібник / О. Палійчук. – Вид. 2-ге. – Чернівці: Букрек, 2015. – 344 с.
6. Calligraphy for Beginners – Learn How to Do Calligraphy. – Your Calligraphy Tutor, 2015. – 52 p.
7. Dean Peggy. The Ultimate Brush Lettering Guide: A Complete Step-By-Step Creative Workbook / Peggy Dean. – New York : WatsonGuptill, 2018. – 138 p.
8. Edmonds Lucy. Modern Calligraphy: A Step-by-Step Guide to Mastering the Art of Creativity / Lucy Edmonds. – London : Orion Publishing Group Ltd, 2017. – 114 p.

9. Ferraro Cari. The Complete Book of Calligraphy & Lettering: A Comprehensive Guide to More Than 100 Traditional Calligraphy and Hand-Lettering Techniques / Cari Ferraro, Eugene Metcalf, Arthur Newhall, John Stevens. – Minneapolis : Quarto Publishing Group USA Inc., 2018. – 239 p.
10. Richardson Sarah. Copperplate Calligraphy From a to Z: A Step-By-Step Workbook for Mastering Elegant, Pointed-Pen Lettering / Sarah Richardson. – Ulysses Press, 2018. – 150 p.
11. Sullivan Jane. Calligraphy: A Comprehensive Guide to Beautiful Lettering / Jane Sullivan. – Peter Pauper Press, Inc., 2016. – 225 p.
12. Sy Abbey. Hand Lettering A to Z: A World of Creative Ideas for Drawing and Designing Alphabets / Abbey Sy. – Quarto Publishing Group USA Inc., 2017. – 129 p.
13. Sy Abbey. The Complete Photo Guide to Hand Lettering and Calligraphy: The Essential Reference for Novice and Expert Letterers and Calligraphers / Abbey Sy. – Minneapolis : Quarto Publishing Group USA Inc., 2018. – 405 p.
14. Wagner Jen. Happy Hand Lettering: Simple Calligraphy Techniques to Bring Your Words to Life / Jen Wagner. – Blue Ash : North Light Books, 2017. – 325 p.

#### МЕНЕДЖМЕНТ І МАРКЕТИНГ В ДИЗАЙНІ. ТЕОРІЯ РЕКЛАМИ

1. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати / Шон Адамс. – Київ : ArtHuss, 2022. – 256 с.
2. Гелліген Б. Вхідний маркетинг / Браян Гелліген, Дхармеш Шах. – Харків : Фабула, 2020. – 240 с.
3. Ілляшенко С. М. Маркетинг і менеджмент інноваційного розвитку : монографія / С. М. Ілляшенко. – Суми : Університетська книга, 2023. – 728 с.
4. Коваленко О. В. Реклама в системі маркетингових комунікацій : навч. посіб. / О. В. Коваленко, І. Ю. Кутліна, Г. Ю. Олійник ; Відкрит. міжнар. ун-т розвитку людини «Україна». – Київ : Ун-т «Україна», 2021. – 143 с.

5. Краус К. М. Менеджмент і маркетинг : посібник / К. М. Краус, Н. М. Краус, Ю. М. Радзіховська. – Київ : Аграр Медіа Груп, 2022. – 241 с.
6. Курбан О. В. PR у маркетингових комунікаціях: навчальний посібник / О. В. Курбан. – К. : Кондор, 2014. – 246 с.
7. Ларіна Я. С. Поведінка споживачів : навч. посіб. / Я. С. Ларіна, А. В.Рябчик ; за ред. Я. С. Ларіної. – Херсон : Олді-плюс, 2020. – 282 с.
8. Логачова Л. М. Управління проектами / Л. М. Логачова, О. В. Логачова. – Суми : Університетська книга, 2023. – 208 с.
9. Луцій О. П. Управління рекламними проектами / О. П. Луцій. – Суми : Університетська книга, 2025. – 308 с.
- 10.Маркетинг: Світовий досвід та український вимір : підручник / За ред. А. О. Старостіної. – Київ : Видавництво Ліра-К, 2024. – 484 с.
- 11.Огілві Д. Про рекламу / Девід Огілві. – Харків : КСД, 2023. – 240 с.
- 12.Попова Н. В. Основи реклами : навчальний посібник / Н. В. Попова. – Х. : Видавництво «ВДЕЛЕ», 2016. – 145 с.
- 13.Райт К. Бренд / Кей Райт ; переклад Н. Савчук. – Харків : Vivat, 2023. – 304 с.
- 14.Реклама і рекламна діяльність : навч. посіб. / Воронько-Невіднича Т. В., Калюжна Ю. П., Хурдей В. Д. – Полтава : РВВ ПДАА, 2018. – 230 с.
- 15.Рекламний креатив : навчальний посібник / укладачі: О. І. Вікарчук, О. О. Калініченко, С. М. Ніколаєнко, І. О. Пойта. – Житомир : Видавець О. О. Євенок, 2018. – 208 с.
- 16.Стахів О. Г. Основи менеджменту : навчальний посібник / О. Г. Стахів, О. І. Явнюк, В. В. Волощук ; За наук. ред. док. екон. наук, проф. М. Г. Бойко. – Івано-Франківськ : Лілея-НВ, 2015. – 336 с.
- 17.Теорія та історія реклами : навчально-методичний посібник / укладачі Ю. А. Грушевська, Н. Р. Барабанова, О. М. Назаренко, Л. М. Писаренко. – Одеса : Фенікс, 2019. – 127 с.
- 18.Телетов О. С. Рекламний менеджмент : підручник / О. С. Телетов. – 3-тє вид., випр. – Суми : Університетська книга, 2017. – 367 с., іл.

19. Управління рекламними проектами : навч. посіб. / Я. С. Ларіна [та ін.] ; ред. О. П. Луцій. – Херсон : Олді-плюс, 2019. – 308 с.
20. Чудовська І. Соціологія реклами: навчальний посібник для студентів вищих закладів освіти / Ірина Чудовська. – К. : Каравела, 2019. – 192 с.
21. Шарп Б. Як зростають бренди: чого не знають маркетологи / Байрон Шарп. – Київ : Наш Формат, 2025. – 240 с.

### 3D-ГРАФІКА

1. Інженерна та комп'ютерна графіка : підруч. для студ. ВНЗ / В. Є. Михайленко, В. В. Ванін, С. М. Ковальов. – 5-те вид. – К. : Каравела, 2010. – 360 с.
2. Рябцев Д.В. 3DStudio Max. Дизайн приміщень і інтер'єрів / Д. В. Рябцев, 2012. – 272с.
3. Соловйов М.М. 3D Studio Max 16. Чарівний світ тривимірної графіки / М. М. Соловйов. – К. : Солоний-Пресс, 2018. – 528 с.
4. Belec, Arijan. Blender 3D Incredible Models: A comprehensive guide. – Packt Publishing, 2022. – 275 p.
5. Taylor, Ben. Blender 2025 Guide for Beginners. 2025. – 170 p.
6. Turner, Genesis. Step-by-Step Guide to Master Blender 3D. Independently Published, 2023. – 108 p.

Програма розглянута та затверджена на засіданні приймальної комісії університету  
(протокол №4 від «20» травня 2026 року)

Відповідальний секретар  
приймальної комісії

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Viktoriya Chorna', written in a cursive style.

Вікторія ЧОРНА