

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТОРГОВЕЛЬНО-ЕКОНОМІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**СИСТЕМА УПРАВЛІННЯ ЯКІСТЮ**

**Система забезпечення якості освітньої діяльності та якості вищої освіти**  
*сертифікована на відповідність ДСТУ ISO 9001:2015 / ISO 9001:2015*

**Кафедра дизайну та інжинірингу**

**ЗАТВЕРДЖЕНО**

вченою радою

(пост. № 1/1 від «22» 04 2021 р.)

Ректор



А.А.Мазаракі

**АРХІТЕКТУРА ТА ДИЗАЙН /**  
**ARCHITECTURE AND DESIGN**

**РОБОЧА ПРОГРАМА /**  
**COURSE OUTLINE**

<b>Освітній ступінь</b>	<b>магістр / master</b>
<b>Галузь знань</b>	<b>24 Сфера обслуговування / Services</b>
<b>Спеціальність</b>	<b>241 Готельно-ресторанна справа / Hotel and Restaurant Business</b>
<b>Спеціалізація</b>	<b>Готельний і ресторанный девелопмент / Hotel and Restaurant Development</b>

**Київ 2021**

## **Розповсюдження і тиражування без офіційного дозволу ДТЕУ заборонено**

Автор: О.О. Палієнко канд. техн. наук, доц., кафедри дизайну та інжинірингу

Робочу програму розглянуто і схвалено на засіданнях кафедри дизайну та інжинірингу 10 березня 2021 р. протокол № 12

Рецензенти: О.В. Полтавська, канд. екон. наук, доцент кафедри готельно-ресторанного бізнесу;

Р.А. Расулов, канд. техн. наук, доц., дизайну та інжинірингу;

О.С. Донець директор приватного підприємства "Творча архітектурна майстерня "Донець"

### **АРХІТЕКТУРА ТА ДИЗАЙН/**

### **ARCHITECTURE AND DESIGN**

#### **РОБОЧА ПРОГРАМА COURSE OUTLINE**

<b>освітній ступінь</b>	<b>магістр</b>	/	master
<b>галузь знань</b>	<b>24 Сфера обслуговування</b>	/	Sphere of service_
<b>спеціальність</b>	<b>241 Готельно-ресторанна справа</b>	/	Hotel and Restaurant Business
<b>спеціалізація</b>	<b>«Готельний і ресторанний девелопмент»</b>	/	Hotel and Restaurant development

Автор: ПАЛІЄНКО Олена Олексіївна

**СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ  
«АРХІТЕКТУРА ТА ДИЗАЙН»  
ТА РОЗПОДІЛ ГОДИН ЗА ТЕМАМИ  
(ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН)**

Назва теми	Кількість годин				Форми контролю
	Усього год/кредитів	Лекції	Практичні заняття	Самостійна робота студ.	
Тема 1. Архітектура готелів і ресторанів	24	4	4	16	ІЗ, Т,
Тема 2. Дизайн ландшафту готелів і ресторанів	26	4	4	18	ІЗ, Т
Тема 3. Дизайн предметно-просторового середовища готелів і ресторанів	24	4	4	16	ІЗ, Т
Тема 4. Колір, текстури і матеріали у оздобленні готелів і ресторанів	24	4	4	16	ІЗ, Т
Тема 5. Освітлення готелів і ресторанів. Побудова моделі приміщення засобами 3ds Max	28	4	4	20	ІЗ, Т
Тема 6. Засоби анімації у архітектурі і дизайні готелів і ресторанів	24	4	4	16	ІЗ, Т
Тема 7. Технології візуалізації запроєктованої моделі об'єкта архітектури	30	4	4	22	ІЗ, Т
<b>Разом</b>	180/6	28	28	124	
<b>Підсумковий контроль – екзамен</b>					

*Примітка:* ІЗ – виконання індивідуального завдання та його захист. ; Т – тестування.

## ТЕМАТИКА ТА ЗМІСТ ЛЕКЦІЙНИХ, ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ І САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студ., год
<p style="text-align: center;"><b>Знати:</b> композицію екстер'єру готелів і ресторанів (статичні та динамічні композиції), .Сучасні системи автоматизованого проектування (CAD: Computer Aided Design)</p> <p style="text-align: center;"><b>Вміти:</b> застосовувати машину графіку для формування графічних зображень.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Тема 1. Архітектура готелів і ресторанів.</b> <i>План лекції</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Архітектурні концепції готелів та ресторанів.</li> <li>2.Композиція екстер'єру готелів і ресторанів (статичні та динамічні композиції).</li> <li>3.Ритм і метр як засоби деталізації фасаду готелю (ресторану).</li> <li>4.Архітектоніка форми середовища готелю (ресторану).</li> <li>5.Дизайн середовища обмежених архітектурних просторів готелів і ресторанів: типологія розпланування просторів інтер'єру, їх композиційні вирішення; предметне наповнення; перспективи розвитку.</li> <li>6.Дизайн середовища екстер'єрів готелів і ресторанів: комплексне формування фрагменту міського середовища; архітектурно-дизайнерські засоби формування відкритих просторів (їх особливості)</li> <li>7.Вихідні дані та містобудівні обмеження, як основа формування моделі готелю (ресторану).</li> <li>8. Планування і організація евакуаційних заходів на об'єктах готельного та ресторанного бізнесу на випадок аварій, катастроф, стихійного лиха і у разі війни.</li> <li>9.Сучасні системи автоматизованого проектування (CAD: Computer Aided Design), їх використання, особливості роботи.</li> </ol> <p><b>Список рекомендованих джерел:</b> <i>Нормативний: 1,7</i> <i>Основний: Помилка! Джерело посилання не знайдено., 4.</i> <i>Додатковий: 6, 7, 11.</i> <i>Інтернет-ресурси: 20, 21</i></p>	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студ., год
	<p><b>Самостійна робота студентів.</b> Вивчення та доповнення матеріалів лекції на основі самостійного опрацювання основних літературних джерел, зазначених у списку та електронних матеріалів, які надаються викладачем.</p> <p><b>Практична робота № 1,2</b>  <b>Розробка креслення в середовищі AutoCAD</b>  <b>Мета:</b> Ознайомитися з розробкою креслення в середовищі AutoCAD. Застосування машинної графіки для формування графічних зображень.  <b>Завдання:</b> Опрацювати теоретичні відомості до практичного заняття. Засвоїти способи розробки 3D моделей на основі 2D геометрії в AutoCAD.</p>	<p>16</p> <p>4</p>
<p><b>Знати:</b> значення відкритих територій у структурі комплексу готелю (ресторану), функції ландшафту, рекреаційно-оздоровчі вимоги до благоустрою території готельно-ресторанних комплексів, ландшафтно-планувальна організація зелених насаджень, пейзажно-просторова композиція готельного (ресторанного) комплексу. їх</p>	<p><b>Тема 2. Дизайн ландшафту готелів і ресторанів</b>  <i>План лекції</i></p> <p>1.Значення відкритих територій у структурі комплексу готелю (ресторану), функції ландшафту, рекреаційно-оздоровчі вимоги до благоустрою території готельно-ресторанних комплексів.  2.Ландшафтна композиція, зв'язок із концепцією готелю (ресторану), структурні композиційні елементи ландшафту; використання засобів перспективи, колориту, світлотіні та динамізму у формуванні концептуального ландшафту.  3. Елементи ландшафтної композиції (рельєф та геопластика, вода та водні пристрої, рослинність, споруди у ландшафті).  4.Модельовання складових природного ландшафту: рельєф місцини, вода, рослинність, особливості клімату.  5.Ландшафтно-планувальна організація зелених насаджень, пейзажно-просторова композиція готельного (ресторанного) комплексу.</p>	<p>4</p>

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студ., год
<p>використання, особливості роботи. інтерфейс 3DsMAX , освоїти термінологію «3DsMAX».</p> <p><b>Вміти:</b> налаштовувати інтерфейсу 3DsMAX , освоїти термінологію «3DsMAX».</p>	<p>6.Створення моделі рельєфу засобами ArchiCAD або 3D Studio Max. Використання інструменту 3D Сітки (Mesh).</p> <p>7.Надання реалістичності, органічності та природності моделі рельєфу шляхом внесення випадкових змін до геометричної моделі за допомогою модифікатора Noise (Неоднорідність) у середовищі 3D Studio Max.</p> <p>8.Налаштування фону для побудови моделі об'єкта: використання фотозображення місця планованого будівництва готельно-ресторанного комплексу (для оцінки архітектурної композиції у наявному оточенні); композиція моделі на фоні обраної текстури (небосхил, градієнтна карта, растрова карта).</p> <p><b>Список рекомендованих джерел:</b>  <i>Нормативний:</i> 7-9  <i>Основний:</i> 1-4.  <i>Додатковий:</i> 9, 10, 12, 1.  <i>Інтернет-ресурси:</i> 19, 21.</p>	
	<p><b>Самостійна робота студентів.</b> Вивчення та доповнення матеріалів лекції на основі самостійного опрацювання основних літературних джерел, зазначених у списку та електронних матеріалів, які надаються викладачем.</p>	18
	<p><b>Практична робота №3,4</b>  <b>Робота з 3DsMAX.Fundamental</b></p> <p><b>Мета:</b> ознайомитися з ключовими функціями програми та інтерфейсу 3DsMAX. . Засвоїти особливості роботи в 3DsMAX.</p> <p><b>Завдання:</b> Опрацювати теоретичні відомості до практичного заняття. Освоїти особливу термінологію3DsMAX: інтерфейс, геометрія, сплайн, полігональне моделювання, редактор матеріалів.</p>	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студ., год
<p><b>Знати:</b> основні завдання дизайнера при розробленні проектів готелів і ресторанів. Ергономіку у дизайні середовища готелю (ресторану), людські, організаційні, інформаційні, територіальні та інші чинники.</p> <p><b>Вміти</b> Створювати проекти готелів і ресторанів в 3DsMAX. Застосовувати результати аналізу та оцінки ризиків під час розробки проектної документації, приймати обґрунтовані рішення щодо зниження ризику небезпеки, запобігання аварійним ситуаціям і своєчасного реагування у разі їх виникнення.</p>	<p align="center"><b>Тема 3. Дизайн предметно-просторового середовища готелів і ресторанів</b></p> <p align="center"><i>План лекції</i></p> <p>1. Основні завдання дизайнера при розробленні проектів готелів і ресторанів, напрямки дизайнерської роботи при реалізації цих проектів.</p> <p>2. . Меблі в інтер'єрі, класифікація: за характером розміщення (вбудовані, приставні, стаціонарні, рухомі, мобільні); за функціональним призначенням (для кухні, вестибюлю, бару, спеціальні, тощо), за конструкцією (м'які, корпусні, меблі, що трансформуються тощо).</p> <p>3. Ергономіка у дизайні середовища готелю (ресторану), людські, організаційні, інформаційні, територіальні та інші чинники.</p> <p>4. Практичне застосування результатів аналізу та оцінки ризиків під час розробки проектної документації, прийняття обґрунтованих рішень щодо зниження ризику небезпеки, запобігання аварійним ситуаціям і своєчасного реагування у разі їх виникнення.</p> <p><b>Список рекомендованих джерел:</b>  <i>Нормативний:</i> 2-7  <i>Основний:</i> 1-4 .  <i>Додатковий:</i> 7, 8, 10- 13 .  <i>Інтернет- ресурси:</i> 12,21.</p>	4
	<p><b>Самостійна робота студентів.</b> Вивчення та доповнення матеріалів лекції на основі самостійного опрацювання основних літературних джерел, зазначених у списку та електронних матеріалів, які надаються викладачем.</p>	16
	<p align="center"><b>Практична робота №5,6</b></p> <p><b>Використання 3DsMAX.Archviz для створення проектів .</b>  <b>Мета:</b> набути навичок використання 3DsMAX.Archviz для створення проектів.</p>	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студ., год
	Завдання: Опрацювати теоретичні відомості до практичного заняття. Створити новий проект та налаштувати його. Створити та налаштувати сцени. Налаштувати Здійснити масштабування проекту. На прикладі моделювання ЗГРГ відтворити всі етапи створення подібних проектів. Створити візуалізацію в V-RAY .	
<p><b>Знати:</b> Фактори, що впливають на вибір колірного рішення: особливості інтер'єру; світловий режим приміщення; технологічне призначення приміщення; розподіл функціональних зон у ньому; естетичні та психофізіологічні вимоги.</p> <p><b>Вміти:</b> Здійснювати підбір оздоблювальних матеріалів для інтер'єрів та екстер'єрів готелів і ресторанів (матеріали та вироби для оздоблення стелі, матеріали та вироби для оздоблення стін, матеріали та вироби для оздоблення підлог). Використовувати інструменти 3D Сітки (Mesh).</p>	<p><b>Тема 4. Колір, текстури і матеріали у оздобленні готелів і ресторанів</b> <i>План лекції</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Колір в екстер'єрі та інтер'єрі готелів, ресторанів, туристично-рекреаційних комплексів; системи кольорів, засоби оцінки колірних поєднань.</li> <li>2. Фактори, що впливають на вибір колірного рішення: особливості інтер'єру; світловий режим приміщення; технологічне призначення приміщення; розподіл функціональних зон у ньому; естетичні та психофізіологічні вимоги.</li> <li>3. Оздоблювальні матеріали для інтер'єрів та екстер'єрів готелів і ресторанів (матеріали та вироби для оздоблення стелі, матеріали та вироби для оздоблення стін, матеріали та вироби для оздоблення підлог).</li> <li>4. Принципи поєднання оздоблювальних матеріалів у інтер'єрі приміщень (засоби виявлення фактури та пластичних властивостей оздоблювальних матеріалів).</li> <li>5. Оздоблювальні матеріали для фасадів. Вибір матеріалів за картами текстур..</li> </ol> <p><i>Нормативний:</i> 2-4 <i>Основний:</i> 1, 3, 4. <i>Додатковий:</i> 5, 7, 12. <i>Інтернет-ресурси:</i> 14-19.</p> <p><b>Самостійна робота студентів.</b> Вивчення та доповнення матеріалів лекції на основі самостійного опрацювання основних літературних джерел, зазначених у списку та електронних матеріалів, які надаються викладачем.</p> <p><b>Практична робота №7,8</b></p>	<p>4</p> <p>16</p> <p>4</p>



Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студ., год
<p>Надавати реалістичності, органічності та природності моделі рельєфу шляхом внесення випадкових змін до геометричної моделі за допомогою модифікатора Noise (Неоднорідність) у середовищі 3D Studio Max.</p>	<p><b>Використання 3DsMAX.Postproduction для створення проектів.</b>  <b>Мета:</b> набути навичок використання 3DsMAX. Postproduction для створення проектів  <b>Завдання:</b> на прикладі моделювання ЗГРГ відтворити всі етапи створення подібних проектів. Створити візуалізацію в Corona Renderer.</p>	
<p><b>Знати:</b>  Системи освітлення приміщень готелів та ресторанів: світло, як засіб формування простору в інтер'єрі та екстер'єрі; розподіл освітлення за функціонально-просторовими зонами готелів і ресторанів</p> <p><b>Вміти:</b>  Встановлювати джерела світла у проекті 3D Studio Max: моделювання інсоляції інсоляції будівлі (створення направлено джерела світла, відповідно до географічного положення об'єкта у певний час).</p>	<p><b>Тема 5. Освітлення готелів і ресторанів. Побудова моделі приміщення засобами 3ds Max</b>  <i>План лекції</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Системи освітлення приміщень готелів та ресторанів: світло, як засіб формування простору в інтер'єрі та екстер'єрі; розподіл освітлення за функціонально-просторовими зонами готелів і ресторанів</li> <li>2. Формування і акцентування композиційних особливостей інтер'єру за допомогою властивостей систем освітлення (теплоти-холодності, яскравості-тьмяності, рівномірності-мінливості, оптичних ілюзій).</li> <li>3. Встановлення джерел світла у проекті 3D Studio Max: моделювання інсоляції інсоляції будівлі (створення направлено джерела світла, відповідно до географічного положення об'єкта у певний час).</li> <li>4. Тіні у середовищі 3D Studio Max та їх налаштування при моделюванні інтер'єру та екстер'єру.</li> <li>5. Оцінка якості обраних систем освітлення, критерії оцінки.</li> </ol> <p><b>Список рекомендованих джерел:</b>  <i>Нормативний:</i> 7-9  <i>Основний:</i> 1, 3, 4.  <i>Додатковий:</i> 5, 12,13.  <i>Інтернет-ресурси:</i> 10-12.</p>	<p>4</p>

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студ., год
	<p><b>Самостійна робота студентів.</b> Вивчення та доповнення матеріалів лекції на основі самостійного опрацювання основних літературних джерел, зазначених у списку та електронних матеріалів, які надаються викладачем.</p> <p><b>Практична робота №9,10</b>  <b>Використання «Unreal Engine» для створення проектів.</b>  <b>Мета:</b> набути навичок використання 3DsMAX для експортування в Unreal Engine.  <b>Завдання:</b> використати Unreal Engine для презентації проекту виконаного в 3DsMAX</p>	<p>20</p> <p>4</p>
<p><b>Знати:</b>  .Світлові, водяні, механічні, біологічні та інші динамічні об'єкти у інтер'єрах та екстер'єрах готелів і ресторанів, їхній вплив на сприйняття архітектурної композиції.</p> <p><b>Вміти:</b>  Створювати анімація проекту за допомогою ключів.</p>	<p><b>Тема 6. Засоби анімації у архітектурі і дизайні готелів і ресторанів</b>  <i>План лекції</i></p> <p>1.Світлові, водяні, механічні, біологічні та інші динамічні об'єкти у інтер'єрах та екстер'єрах готелів і ресторанів, їхній вплив на сприйняття архітектурної композиції.  2. Анімація проекту за допомогою ключів.  3. Найпоширеніші модифікатори об'єктів для створення анімацій.  4. Контролери анімації.</p> <p><b>Список рекомендованих джерел:</b>  <i>Нормативний:</i> 4,8.  <i>Основний:</i> 1, 3, 4.  <i>Додатковий:</i> 5, 9, 11, 13.  <i>Інтернет-ресурси:</i> 17, 19, 21 .</p>	<p>4</p>

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студ., год
	<p><b>Самостійна робота студентів.</b> Вивчення та доповнення матеріалів лекції на основі самостійного опрацювання основних літературних джерел, зазначених у списку та електронних матеріалів, які надаються викладачем.</p>	16
	<p align="center"><b>Практична робота №11,12</b> <b>FLASH-анімація: редактор Macromedia Flash.</b></p> <p><b>Мета:</b> набути навичок використання Macromedia Flash. <b>Завдання:</b> Вивчити інструменти для створення графічного малюнку прийоми роботи з символами та створення анімації: кадрування руху кадрування зміни форми. Створення покрокової анімації.</p>	4
<p align="center"><b>Знати:</b></p> <p>Текстури V-Ray. Джерела світла V-Ray: V-Ray Light, V-Ray IES, V-Ray Ambient Light, V-Ray Sun.</p> <p align="center"><b>Вміти:</b></p> <p>Оформлювати проектні пропозиції для вітчизняних та закордонних замовників дизайн-проектів.</p>	<p align="center"><b>Тема 7. Технології візуалізації запроєктованої моделі об'єкта архітектури</b> <i>План лекції</i></p> <p>1. Текстури V-Ray. Джерела світла V-Ray: V-Ray Light, V-Ray IES, V-Ray Ambient Light, V-Ray Sun. 2. Фон кадру, використання монотонного кольору або фону на основі якогось зображення. 3. Порядок оформлення проектних пропозицій для вітчизняних та закордонних замовників дизайн-проектів.</p> <p><b>Список рекомендованих джерел:</b> <i>Нормативний: 5, 7, 9</i> <i>Основний: 1, 3, 4.</i> <i>Додатковий: 6, 7, 12.</i> <i>Інтернет-ресурси: 15, 16, 11.</i></p>	4
	<p><b>Самостійна робота студентів.</b> Вивчення та доповнення матеріалів лекції на основі самостійного опрацювання основних літературних джерел, зазначених у списку та електронних матеріалів, які надаються викладачем.</p>	22
	<p align="center"><b>Практична робота №13, 14</b></p>	4

Результати навчання	Навчальна діяльність*	Робочий час студ., год
	<p style="text-align: center;"><b>Створення кейсу дизайн-проекту.</b></p> <p><b>Мета:</b> розроблення і реалізація дизайн-проектів.  <b>Завдання:</b> розробити ескіз робочого проекту ЗГРГ з 3D-візуалізацію, який включає креслення, схеми, перелік матеріалів та обладнання.</p>	<p>(КІЛЬКІСТЬ ГОДИН ЗА НАВЧ. ПЛАНОМ) 180</p>

## 5. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ\*

### Нормативні

1. ДБН 360 - 92 \*\* Містобудування. Планування і забудова міських і сільських поселень. – К.: Держбуд України, 2002. – 100 с.
2. ДБН В.2.2-9-99 Громадські будинки і споруди. Основні положення. – К.: Держбуд України, 1999. – 46 с.
3. ДБН В.2.2-20-2008 Будинки і споруди. Готелі. – К.: Міністерство регіонального розвитку та будівництва України, 2009. – 54 с.
4. ДБН В.2.2-25:2009 Будинки і споруди. Підприємства харчування (заклади ресторанного господарства). – К.: Мінрегіонбуд України, 2010. – 83с.
5. ДСТУ 4269:2003 Послуги туристичні. Класифікація готелів. – К.: Держспоживстандарт України, 2004. – 13 с.
6. ДСТУ 4281:2004. Заклади ресторанного господарства. – К.: Держспоживстандарт України, 2004. – 12 с.
7. ДСТУ 4269:2003 Послуги туристичні. Класифікація готелів. – К. : Держспоживстандарт України, 2004. – 13 с.
8. ДСТУ 4281:2004. Заклади ресторанного господарства. – К.: Держспоживстандарт України, 2004. – 12 с.
9. ДСТУ 3899-99 Дизайн та ергономіка. Терміни та визначення. – К. : Держстандарт України, 1999. – 32 с.

### Основний

1. Сьомка С.В., Антонович Є.А. Дизайн інтер'єру, меблів та обладнання: Підручник. Київ: Ліра-К, 2018. 400 с.
2. Петришин Г.П., Обідняк М.М. Архітектурне проектування: Початковий курс: підручник. – Львів: Растр-7, 2010. 276 с.
3. Астахова Е., Крупа Т., Череватенко М. Ландшафтний дизайн: Современные решения. Навчальний посібник – Харьков: Книжный Клуб семейного досуга, 2007. 317 с.
4. *HoReCa : навч. посіб. : у 3 т. Т. 1. Готелі / [А.А. Мазаракі, С.Л. Шаповал, С.В. Мельниченко та ін.] ; за ред. А.А. Мазаракі. – 2-ге вид., виправл. і доповн. – Київ : Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2017. – 412 с.*
5. *HoReCa : навч. посіб. : у 3 т. – Т. 2. Ресторани / [А.А. Мазаракі, С.Л. Шаповал, С.В. Мельниченко та ін.] ; за ред. А.А. Мазаракі. – Київ : Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2017. – 312 с.*

### Додатковий

6. *HoReCa* : навч. посіб.: у 3 т. – Т. 3. Кейтеринг / [А.А. Мазаракі, С.Л. Шаповал, С.В. Мельниченко та ін.] ; за ред. А. А. Мазаракі. – Київ : Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2017. – 448 с.
7. Антонов В. М. Комп'ютерне моделювання зображень : Навчальний посібник. Київ : КНТ, 2007. 245 с.
8. Білодід Ю., Поліщук О. Основи дизайну : Навчальний посібник. Київ : Вид. ПАРАПАН, 2004. 239 с.
9. Белочкина Ю.В. Ландшафтний дизайн. Харків : Вид-во Фоліо, 2005. 317 с.
10. Дизайн: Підручник / В. Я. Даниленко. – Харків : Видавництво ХДАДМ, 2003. – 320 с.
11. Шумера С.С. Дизайн. Історія зародження та розвитку дизайну. Історія дизайну меблів та інтер'єра : навч. посіб. Київ : Центр навч. л-ри, 2004.
12. Ковтанюк Ю. С. CorelDRAW для дизайнера. Под Windows Vista. Київ : "МК-Пресс" , 2008. 250 с.
13. Куленко М.. Основи графічного дизайну. Київ : Кондор, 2006. 489 с.

### ***Інтернет-ресурси***

14. Портал «Всеукраїнська ергономічна асоціація». – Режим доступу : [www.ergotech.org.ua/AU/HistoruU.htm](http://www.ergotech.org.ua/AU/HistoruU.htm)
15. Інтернет-портал «Архітектурне бюро «Солсбері». – Режим доступу : [www.design-interiors.com.ua](http://www.design-interiors.com.ua)
16. Інтернет-портал «Розробка дизайну інтер'єру». – Режим доступу : [www.dproekt.com.ua](http://www.dproekt.com.ua)
17. Інтернет-портал «Дизайн готелів, ресторанів, гольф-клубів». – Режим доступу : <http://www.otel-e.com>
18. Портал «Наукова бібліотека «Буковина» Готельне господарство. – Режим доступу : [http://buklib.net/index.php?option=com\\_jbook&catid=205](http://buklib.net/index.php?option=com_jbook&catid=205)
19. Портал Науковий журнал «Вісник Київського національного торговельно-економічного університету» – Режим доступу : <http://visnik.knteu.kiev.ua/index.php?lang>
20. Портал Міжнародний науково-практичний журнал "Товари і ринки" – Режим доступу : <http://tr.knteu.kiev.ua/index.php?lang>
21. Портал «Дизайн в готелі». – Режим доступу: <https://www.dezeen.com/architecture/hotels-architecture/>

\*Примітка – курсивом зазначені джерела наявні в бібліотеці КНТЕУ.