

**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 інженерно-технічних дисциплін

Затверджено
Вченою радою
(пост. п. від 2021 р.)
Ректор



А. А. Мазаракі

**АРХІТЕКТУРА ТА ДИЗАЙН/
ARCHITECTURE AND DESIGN**

**ПРОГРАМА/
COURSE SUMMARY**

Київ 2021

**Розповсюдження і тиражування без офіційного дозволу КНТЕУ
заборонено**

Автори: Л.М. Мазур, канд. архітектури, доц., кафедри інженерно-технічних дисциплін.

О.О. Заварзін канд. техн. наук, доц., кафедри інженерно-технічних дисциплін

Програму розглянуто і схвалено на засіданнях кафедри інженерно-технічних дисциплін 01 грудня 2020 р. протокол № 10

Рецензенти:

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

Р.А. Расулов, канд. техн. наук, доц., кафедри інженерно-технічних дисциплін;

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

**АРХІТЕКТУРА ТА ДИЗАЙН /
ARCHITECTURE AND DESIGN**

**ПРОГРАМА /
COURSE SUMMARY**

ВСТУП

Програма дисципліни «Архітектура та дизайн» призначена для студентів другого рівня денної форми навчання галузей знань 24 «Сфера обслуговування», спеціальності 241 «Готельно-ресторанна справа», спеціалізацій «Готельний і ресторанний девелопмент».

Програму підготовлено відповідно до Стандарту вищої освіти України із зазначеної спеціальності та відповідних освітньо-професійних програм підготовки магістрів КНТЕУ

Програма складається з таких розділів:

1. Мета, завдання та предмет дисципліни.
2. Передумови вивчення дисципліни як вибіркової компоненти освітньої програми.
3. Результати вивчення дисципліни.
4. Зміст дисципліни.
5. Список рекомендованих джерел.

1. МЕТА, ЗАВДАННЯ ТА ПРЕДМЕТ ДИСЦИПЛІНИ

Метою вивчення дисципліни «Архітектура та дизайн» є формування у здобувачів вищої освіти системи знань та умінь щодо проектної технології організації і оптимізації функційного змісту будівель і приміщень засобами архітектури і дизайну.

Завданням вивчення дисципліни «Архітектура та дизайн» є надання знань, умінь та навичок вирішення професійних завдань, щодо оформлення технічних завдань на виконання проектів архітектурного середовища готелів, ресторанів, туристично-рекреаційних комплексів; об'єктивного оцінювання якості архітектурних та дизайнерських пропозицій; підготовки рішень з предметного дизайну та дизайну середовища готелів і ресторанів; оформлення прийнятих рішень у графічній формі;

Предметом дисципліни є ергономічні та естетичні складові процесу проектування інтер'єрів і прилеглої території готелів, ресторанів, туристично-рекреаційних комплексів, а також окремих їх елементів.

2. ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ ЯК ВИБІРКОВОЇ КОМПОНЕНТИ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ

є знання:

«Інженерної та комп'ютерної графіки», «Дизайну», «Інжинірингу будівель», «Проектування готелів», «Проектування готелів і курортів», «Проектування закладів ресторанного господарства», «Устаткування закладів готельно-ресторанного господарства» «Устаткування закладів ресторанного господарства»

вміння:

проекувати технологічні, сервісні та виробничі процеси підприємств сфери готельного та ресторанного бізнесу, виконувати математичні розрахунки.

3. РЕЗУЛЬТАТИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Архітектура та дизайн», як обов'язкова та вибіркова компонента освітньої програми, забезпечує оволодіння студентами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за освітньо-професійною програмою:

✓ Готельний і ресторанний девелопмент (ОС магістр)

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
<i>Загальні компетентності за освітньою програмою</i>		
<i>ЗК 2</i>	Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7
<i>ЗК 4</i>	Здатність працювати в команді	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7
<i>ЗК 5</i>	Здатність використовувати інформаційні та комунікаційні технології	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7
<i>ЗК 7</i>	Здатність приймати обґрунтовані рішення.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7
<i>Спеціальні (фахові, предметні) компетентності за освітньою програмою</i>		
<i>сК11</i>	Здатність до самостійного опанування новими знаннями, використання інноваційних технологій у сфері готельного та ресторанного бізнесу, зокрема для розроблення та прийняття ефективних проектних рішень, здійснення супроводу процесу девелопменту об'єкта.	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7
<i>Програмні результати навчання за освітньою програмою</i>		
<i>РН 3</i>	Розробляти, впроваджувати та застосовувати сучасні методи оцінювання ефективності впровадження інновацій в готельно-ресторанному бізнесі	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7
<i>РН 6</i>	Відшукувати необхідні дані в науковій літературі, базах даних та інших	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7

	джерелах, аналізувати та оцінювати ці дані, систематизувати й упорядковувати інформацію для вирішення комплексних задач професійної діяльності	
<i>PH 9</i>	Застосовувати спеціалізоване програмне забезпечення для розв'язання задач управління основними та допоміжними бізнес-процесами суб'єктів готельного та ресторанного бізнесу	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7
<i>PH 11</i>	Здійснювати дослідження та/або провадити інноваційну діяльність з метою отримання нових знань та створення нових технологій та видів послуг (продукції) в сфері готельно-ресторанного бізнесу та в ширших мультидисциплінарних контекстах	1; 2; 3; 4; 5; 6; 7

4. Зміст дисципліни

Тема 1. Архітектура готелів і ресторанів.

Архітектура готелів і ресторанів, чинники, що впливають на архітектурно-планувальну організацію об'єкта. Концепція готелю і ресторану, зв'язок архітектурного рішення із концепцією, розташуванням та технологією будівництва готелю. Архітектурні концепції готелів та ресторанів. Роль архітектурного рішення у формуванні іміджу готелю (ресторану). Синтез архітектури та природи у будівлях готелів.

Композиція екстер'єру готелів і ресторанів (статичні та динамічні композиції). Масштаб, масштабність та пропорції при розробленні рішень екстер'єрів. Принципи композиції екстер'єрів готелів та ресторанів: рівновага (баланс), цілісність, єдність, супідрядність, співрозмірність. Побудова композицій із використанням ефектів контрасту, нюансів, тотожності. Особливості розроблення концептуальних архітектурних і дизайнерських рішень будівель готелів і ресторанів із подібною конструктивною та просторовою будовою.

Ритм і метр як засоби деталізації фасаду готелю (ресторану). Засоби членування площин фасадів. Фронтальна, об'ємна, глибинно- просторова композиції фасадів готелів (ресторанів).

Архітектоніка форми середовища готелю (ресторану). Естетична організація форми в дизайні архітектурного середовища готелів і ресторанів. Прийоми відображення архітектурно-просторової ідеї інтер'єру та екстер'єру готелів і ресторанів. Основні засоби втілення дизайнерських рішень інтер'єрів (оздоблення конструктивних елементів, твори монументального, декоративно-прикладного мистецтва).

Дизайн середовища обмежених архітектурних просторів готелів і ресторанів: типологія розпланування просторів інтер'єру, їх композиційні вирішення; предметне наповнення; перспективи розвитку.

Дизайн середовища екстер'єрів готелів і ресторанів: комплексне формування фрагменту міського середовища; архітектурно-дизайнерські засоби формування відкритих просторів (їх особливості)

Вихідні дані та містобудівні обмеження, як основа формування моделі готелю (ресторану). Системи моделювання, елементи моделі як окремі об'єкти. Естетичні якості об'єктів у архітектурі готелів і ресторанів (динамічність, напруженість, стійкість, легкість, монументальність). Додаткові властивості і геометричні розміри об'єкта – вплив на його масштабність і взаємозв'язок з іншими об'єктами у композиції. Другорядні елементи композиції, їх безпосередній вплив на архітектурно – просторову модель готельно-ресторанного комплексу.

Евакуаційні заходи. Планування і організація евакуаційних заходів на об'єктах готельного та ресторанного бізнесу на випадок аварій, катастроф, стихійного лиха і у разі війни. Захисні споруди: сховища, протирадіаційні укриття, найпростіші укриття, вимоги до них. Укриття людей у захисних спорудах.

Сучасні системи автоматизованого проектування (CAD: Computer Aided Design), їх використання, особливості роботи. 3D Studio Max, як засіб оптимізації процесу архітектурного проектування. Доступність формування варіативних архітектурних рішень засобами 3D Studio Max.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1, 2, 3.

Додатковий: 6, 7, 8, 9.

Інтернет-ресурси: 17, 18, 20, 21.

Тема 2. Дизайн ландшафту готелів і ресторанів

Значення відкритих територій у структурі комплексу готелю (ресторану), функції ландшафту, рекреаційно-оздоровчі вимоги до благоустрою території готельно-ресторанних комплексів.

Ландшафтна композиція, зв'язок із концепцією готелю (ресторану), структурні композиційні елементи ландшафту; використання засобів перспективи, колориту, світлотіні та динамізму у формуванні концептуального ландшафту. Елементи ландшафтної композиції (рельєф та геопластика, вода та водні пристрої, рослинність, споруди у ландшафті). Дизайн ландшафту, побудова рельєфу місцини, види моделювання. Природні чинники ландшафтної композиції. Аналіз ландшафту ділянки забудови. Особливості ландшафту ділянки (перепади висот, водойми, річки, наявність рослинності) їхній вплив на проектне рішення. Захист навколишнього природного середовища та збереження об'єктів природного ландшафту.

Моделювання складових природного ландшафту: рельєф місцини, вода, рослинність, особливості клімату.

Ландшафтно-планувальна організація зелених насаджень, пейзажно-просторова композиція готельного (ресторанного) комплексу. Сади у ландшафтній композиції готелю (ресторану): просторова організація садів, планувальні елементи саду, організація садів на дахах та зимових садів. Підбір рослин при проектуванні насаджень. Малі архітектурні форми, мощення й огороження об'єктів у ландшафтній композиції готелів і ресторанів. Генплан місцини з розміщенням готелю, дендроплан, техніко-економічні показники: баланс території.

Створення моделі рельєфу засобами ArchiCAD або 3D Studio Max. Використання інструменту 3D Сітки (Mesh). Надання реалістичності, органічності та природності моделі рельєфу шляхом внесення випадкових змін до геометричної моделі за допомогою модифікатора Noise (Неоднорідність) у середовищі 3D Studio Max. Створення рослинності засобами ArchiCAD або 3D Studio Max.

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).

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1, 2, 3.

Додатковий: 6, 7, 8, 9.

Інтернет-ресурси: 17, 18, 20, 21.

Тема 3. Дизайн предметно-просторового середовища готелів і ресторанів

Дизайн предметного середовища готелю (ресторану), методологія проектування предметного середовища у готелях, ресторанах, або їх комплексах. Основні завдання дизайнера при розробленні проектів готелів і ресторанів, напрямки дизайнерської роботи при реалізації цих проектів.

Особливості сприйняття предметного наповнення інтер'єру і об'єктного складу екстер'єру готелів і ресторанів. Виділення домінанти, формування і підтримка основної композиції за допомогою другорядних об'єктів, розміщених на різних планах. Устаткування (побутове, кухонне, сантехнічне, світлове, та ін.) в інтер'єрі готелів і ресторанів. 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). Загальні принципи розташування. Твори монументального та декоративно-прикладного мистецтва. Озеленення в

інтер'єрі: композиційні, морфологічні та декоративні можливості рослин. Штучні водойми в інтер'єрі.

Ергономіка у дизайні середовища готелю (ресторану) людські, організаційні, інформаційні, територіальні та інші чинники. Антропометрія. Ергономічні властивості (керованість, придатність до обслуговування, придатність до засвоєння, придатність до проживання). Стадії ергономічного моделювання (розроблення технічного завдання, ескізний проект, робоча документація). Макро- та мікроергономіка у проектуванні готелів та ресторанів. Дизайн виробничого середовища.

Аналіз та оцінка ризиків виникнення аварій та аварійних ситуацій на проектуваному об'єкті. 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.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1, 2, 3.

Додатковий: 6, 7, 8, 9.

Інтернет-ресурси: 17, 18, 20, 21.

Тема 4. Колір, текстури і матеріали у оздобленні готелів і ресторанів

Колір в екстер'єрі та інтер'єрі готелів, ресторанів, туристично-рекреаційних комплексів; системи кольорів, засоби оцінки колірних поєднань. Вплив кольору на формування інтер'єру готелів і ресторанів та особливості його психологічної дії на споживача. Колірне середовище, проектування колірною середовища, композиційне узгодження кольорів, управління увагою відвідувача засобами колористики. Фактори, що впливають на вибір колірною рішення: особливості інтер'єру; світловий режим приміщення; технологічне призначення приміщення; розподіл функціональних зон у ньому; естетичні та психофізіологічні вимоги. Формування зв'язку колірною середовища зі споживачем (експресивного, поетичного, метамовного, апелятивного), залежно від призначення приміщення. Оцінка колірною середовища готельно-ресторанних комплексів за критеріями оптимальності.

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). Декоративні властивості оздоблювальних матеріалів, колір (забарвлення), здатність відбивати (розсіювати, поглинати) світло, шорсткість (гладкість), однорідність (неоднорідність) поверхні, твердість (м'якість) на дотик ін. Вплив оздоблювальних матеріалів на формування психологічної атмосфери приміщення готелю або ресторану. Принципи поєднання оздоблювальних матеріалів у інтер'єрі приміщень (засоби виявлення фактури та пластичних властивостей оздоблювальних матеріалів). Оздоблювальні матеріали для фасадів. Вибір матеріалів за картами текстур.

Оздоблювальні матеріали у 3D Studio Max. Відображення характеристик матеріалів у картах текстур 3D Studio Max. Засоби модифікації матеріалів у 3D Studio Max – поняття текстури, редактор матеріалів, накладення текстур, просте перенесення текстури на об'єкт, призначення текстури, канали та карти текстур, процедурні карти, схематичний редактор матеріалів, розподілення модифікатором UVW Map (Координати зображення). Метод створення вставок, метод полігонального текстурування, робота зі складеними текстурами.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1, 2, 3.

Додатковий: 6, 7, 8, 9.

Інтернет-ресурси: 17, 18, 20, 21.

Тема 5. Освітлення готелів і ресторанів. Побудова моделі приміщення засобами 3ds Max

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. Формування освітлення з урахуванням відбиття і поглинання світла поверхнями. Формування і акцентування композиційних особливостей інтер'єру за допомогою властивостей систем освітлення (теплоти-холодності, яскравості-тьмянності, рівномірності-мінливості, оптичних ілюзій).

Встановлення джерел світла у проекті 3D Studio Max: моделювання інсоляції інсоляції будівлі (створення направленої джерела світла, відповідно до географічного положення об'єкта у певний час); освітлення композиції інтер'єру; виділення домінанти і розміщення акцентуючого світла; освітлення великих просторових форм; принципи налаштування і специфіка використання окремих систем освітлення і типів джерел світла у середовищі 3D Studio Max.

Тіні у середовищі 3D Studio Max та їх налаштування при моделюванні інтер'єру та екстер'єру; управління тінями; формування ефекту розмитості контурів об'єктів затемненням окремих зон сцени.

Побудова моделі проекту у окремі пори року, години доби, відповідно до географічних координат і орієнтації будівлі відносно сторін світу. Оцінка якості обраних систем освітлення, критерії оцінки.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 2, 3.

Додатковий: 6, 7, 8, 9.

Інтернет-ресурси: 17, 18, 20, 21.

Тема 6. Засоби анімації у архітектурі і дизайні готелів і ресторанів

Світлові, водяні, механічні, біологічні та інші динамічні об'єкти у інтер'єрах та екстер'єрах готелів і ресторанів, їхній вплив на сприйняття архітектурної композиції. Роль анімацій при розробленні і узгодженні архітектурних і дизайнерських рішень. Анімація об'єктів у проекті 3D Studio Max: найпоширеніші методи переміщення об'єктів у просторі та їхньої деформації; побудова ієрархічних ланцюгів, що обумовлюють взаємодію об'єктів.

Анімація проекту за допомогою ключів. Загальний порядок роботи: розподіл сцени на логічні етапи; вмикання режиму анімації, встановлення часового інтервалу події, формування змін об'єктів у часі, збереження готових подій, відтворення анімацій, управління часовими рамками готових подій, додавання подій до готових анімацій.

Найпоширеніші модифікатори об'єктів для створення анімацій: Динамічні функції модифікаторів. Порядок створення траєкторій, та їх редагування як сплайну.

Контролери анімації: зв'язування параметрів (однакових і неоднорідних; нерівнозначне зв'язування параметрів; безпосереднє зв'язування параметрів; зв'язування через залежність значення одного параметра від значення іншого).

Список рекомендованих джерел:

Основний: 4.

Додатковий: 6, 7.

Інтернет-ресурси: 20, 21.

Тема 7. Технології візуалізації запроєктованої моделі об'єкта архітектури

Параметри V-Ray. Налаштування кадру та візуалізації, розмір кадру, автоматичне збереження кадру, вирівнювання зображення, фон кадру, візуалізація послідовності ракурсів. Налаштування V-Ray. Текстури V-Ray. Джерела світла V-Ray: VRay Light, VRay IES, VRay Ambient Light, VRay Sun.

Розмір кадру, як важливий параметр майбутнього зображення. Необхідність задавання налаштувань до процедури візуалізації розраховуючи призначення кадру. Налаштування автоматичного збереження кадру. Вирівнювання зображення- налаштування параметрів які дозволяють зменшувати ефект «розбиття» пікселів. Фон кадру, використання монотонного кольору або фону на основі якогось зображення.

Налаштування бамп карт з процедурним шумом. Налаштування ортографічної камери. Відстеження використання пам'яті GPU безпосередньо в V-Ray Frame Buffer. Управління кольором повітряної перспективи.

Порядок оформлення проектних пропозицій для вітчизняних та закордонних замовників дизайн-проектів

Список рекомендованих джерел:

Основний: 4.

Додатковий: 6, 7.

Інтернет-ресурси: 20, 21.

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
15. Інтернет-портал «Архітектурне бюро «Солсбері». – Режим доступу : www.design-interiors.com.ua
16. Інтернет-портал «Розробка дизайну інтер'єру». – Режим доступу : 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
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.