

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО СВЯЗИ**  
**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение**  
**высшего образования**  
**«Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций**  
**им. проф. М. А. Бонч-Бруевича»**

Факультет  
Информационных систем и технологий

Кафедра Информатики и компьютерного дизайна  
(полное наименование кафедры)

УТВЕРЖДЕН  
на заседании кафедры ИиКД  
(Наименование кафедры)

« » 20 г., протокол №  
Заведующий кафедрой  
\_\_\_\_\_ Д.В.Волошинов  
(Подпись)

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**  
**Основы семантического анализа данных в дизайне интерфейсов**  
**программных средств**  
(Наименование дисциплины)

**Направление подготовки**  
**09.04.02 Информационные системы и технологии,**  
(Код и наименование направления подготовки)

**Квалификация выпускника**  
\_\_\_\_\_ *магистр* \_\_\_\_\_  
(специалист / бакалавр/ магистр)

для всех форм обучения

Санкт-Петербург  
2020 г.

## **Общие положения**

Изучение дисциплины осуществляется в первом семестре и завершается итоговой формой контроля получением **зачёта**.

Дисциплина состоит из теоретической (лекционные занятия); и практической части.

Для успешного овладения дисциплиной необходимо выполнять следующие требования:

- 1) посещать все лекционные и практические занятия, поскольку весь тематический материал взаимосвязан между собой, и теоретического овладения пропущенного недостаточно для качественного усвоения знаний по дисциплине;
- 2) все рассматриваемые на лекциях и практических занятиях темы и вопросы обязательно фиксировать (либо на бумажных, либо на машинных носителях информации);
- 3) обязательно выполнять все задания, получаемые на лекциях или практических занятиях;
- 4) проявлять активность на интерактивных лекциях и практических занятиях, а также при подготовке к ним. Необходимо помнить, что конечный результат овладения содержанием дисциплины необходим, в первую очередь, самому студенту;
- 5) в случаях пропуска занятий по каким-либо причинам, необходимо обязательно самостоятельно изучать соответствующий материал.

## **Методические рекомендации по изучению разделов дисциплины.**

При работе с любым разделом дисциплины, содержащих **5 разделов**, после изучения теоретического материала очередной темы, следует самостоятельно изучить литературу, указанную как основную, ответить на контрольные вопросы.

Перед очередной лекцией необходимо просмотреть по конспекту материал предыдущей лекции. При затруднениях в восприятии материала следует обратиться к основным литературным источникам. Если разобраться в материале не удалось, то следует обратиться к лектору (по графику его консультаций) или к преподавателю на практических занятиях.

### **Раздел 1. Понятие семантики, ее роль в изучении основ дизайна**

*При работе с данным разделом Вам предстоит:*

#### **Изучить темы:**

*Определение понятия семантики.* В основе семантики лежит психологическое воздействие геометрической формы предмета на человека. Психология восприятия образов изобразительного искусства зависит от культурных традиций, исторически сложившихся у народностей.

Один и тоже зрительный образ воспринимается по-разному даже одним и тем же человеком, зависит :

от условий освещения,

от настроения,

возраста зрителя,

физического состояния и т.д.

Психология восприятия образов изобразительного искусства зависит от культурных традиций, исторически сложившихся у народностей. Откладывает большой отпечаток и религия, как часть культуры человека. Первоначально восприятие зрительных образов идёт на подсознательном уровне, чуть позднее, подключается сознание. Сочетание того и другого в комплексе и есть «психология восприятия зрительных образов».

*Образ-произведение* – это художественный или дизайнерский замысел, воплощенный в материале, имеющий символический характер. Чувства, эмоции, ощущения нельзя изобразить, но можно обозначить. Всякое изображение, будь то природная, предметная или геометрическая формы, является визуальным знаком (кодом) эмоциональных отношений, который играет роль посредника в процессе общения автора со зрителем.

*Иконический знак* - это знак «изображение» Изобразительные - подобны природным или предметным формам.

*Знак индекс* — это знак «признак» Ассоциативные (схематичные, абстрагированные) формы художественных и предметных образов – это

условные, искаженные изобразительные формы, отдаленно напоминающие природные и предметные формы.

*Символический знак* — это знак «договор, условие». К абстрактным формам художественных и дизайнерских образов относятся отвлеченные формы, не имеющие никого сходства с формами, созданными природой или человеком.

художественные произведения являются формой накопления энергии и информации, которые передаются в виде образов

термин “художественный метод” обозначает инструмент, вырабатывающий художественные образы – эстетические знаки, несущие эстетическую информацию, которая закодирована определенным способом в художественной и предметной формах

*Типы художественных методов*

*Предметный*

В искусстве и дизайне художественный метод предметного типа создает иконические знаки. Предметный тип художественного метода в искусстве означает способ кодирования чувств, эмоций, переживаний в формах живой и неживой природы (люди, животные, растения, предметы). Поэтому в эстетике этот способ создания знаковой формы художественного образа называется изобразительным.

*Предметно-геометрический*

Художественный метод предметно-геометрического типа изображает художественные и предметные образы как знаки-индексы. Предметно-геометрический способ создания знаковой формы художественного и проектного образов является переходным, смешанным типом художественного метода. В искусстве для него характерно условное изображение природных, человеческих и предметных форм, выраженное их разной степенью искажения, деформирования, упрощения.

Например: стиль ар деко: геометрические формы, созданные под влиянием кубизма.

*Беспредметный (абстрактный или геометрический)*

Художественный метод беспредметного типа конструирует образы как знаки-символы. Беспредметный тип художественного метода означает изображение эмоционального отношения и объекта, его вызывающего, в абстрактных, отвлеченных знаковых формах. Абстрактные изображения – это простые геометрические формы, не имеющие ничего общего с существующими природными, антропоморфными, предметными формами.

### **Ответить на контрольные вопросы.**

1. Определение семантики
2. Восприятие зрительного образа
3. Понятие образ-произведение
4. Понятие визуальный знак

5. Иконический знак – знак–изображение
6. Знак индекс – знак-признак
7. Символический знак
8. Понятие художественный метод
9. Типы художественных методов
10. Способы кодирования чувств
11. Предметно-геометрический метод создания знака
12. Беспредметный способ создания знака
13. Принципы абстрактного изображения

## **Раздел 2. Модуль – знак в графике**

*При работе с данным разделом Вам предстоит:*

### **Изучить темы:**

*Модуль* - визуальный знак (код). Символический знак — это знак «договор, условие». К абстрактным формам художественных и дизайнерских образов относятся отвлеченные формы, не имеющие никого сходства с формами, созданными природой или человеком.

*Модуль* — это основа, по которой можно создать и типовую схему вёрстки, и её различные варианты, соответствующие особенностям помещаемого на той или другой полосе материала. Модульная система вёрстки может применяться не только при вёрстке иллюстраций, но и гораздо шире, например, для размещения заголовков и других элементов текста, для компоновки титульного листа и обложки, для установления размеров полей, даже для построения шрифта. Веб-дизайнеры относительно недавно начали применять модульные сетки в проектировании интерфейсов веб-сайтов. Этот метод значительно упрощает как проектирование интерфейса, так и последующую вёрстку макета. В отличие от типографии, модули в веб-дизайне могут иметь непостоянную ширину и растягиваться в зависимости от ширины окна браузера (разрешения экрана монитора).

Модуль широко применяется в различных направлениях дизайне

- В промышленном дизайне – приборы, оборудование и т.д.
- В графическом дизайне – знаки , логотипы
- Печатной продукции – модульная сетка на основе модуля

В печатной продукции используется модульная сетка созданная на основе модуля.

Модульная сетка это система построения визуальной информации на основе блоков – модулей.

Размер клетки по ширине и высоте, иначе говоря — основной шаг сетки, равен модулю (модульной единице). Клетки модульной сетки отделены одна от другой небольшими промежутками, или пробельными шагами, которые соответствуют

принятым для данного издания пробелам между текстом и иллюстрациями (или между расположенными рядом иллюстрациями).

Размещая в «ячейках» сетки элементы верстки (текст, заголовки, иллюстрации), мы их упорядочиваем, обеспечивая целостность восприятия дизайна результатом использования сетки может быть ... сама сетка. В качестве примера можно привести картины Пита Мондриана, который строил композиции на основе свободно сконструированной и заполнявшей холст пространственной сетки.

Модуль может быть размером в 2 квадратных метра, 3 на 3 миллиметра или 12 на 12 пикселей. Все зависит от той системы измерений в которой мы его используем.

В веб-дизайне в основном используются модули размером 12,16 или 24 рх. Можно брать за основу межстрочное расстояние, что в принципе тоже логично.

Одним из перспективных методов формообразования является комбинаторика.

***Комбинаторика - это приемы нахождения различных соединений (комбинаций), сочетаний, размещений из данных модулей в определенном порядке.*** Комбинаторные (вариантные) методы формообразования применяются для выявления наибольшего разнообразия сочетаний ограниченного числа элементов. **Комбинаторика** — математический термин, заимствованный теорией и практикой художественного проектирования, — особый творческий подход к формообразованию, основанный на поиске и исследовании закономерностей вариантного изменения пространственных структур

Закономерность комбинаторики включает основы комбинаторских соединений (перестановок, размещений, сочетаний), и **зависимость комбинаторности от особенностей геометрии элементов.**

К основным приемам комбинаторного формообразования относятся: комбинирование элементов на плоскости при создании раппортных композиций

Трансформация (от лат. transformatio - превращение) - метод превращения или изменения формы Поиск модуля на основе геометрических фигур с прямолинейными контурами является наиболее продуктивным

### **Ответить на контрольные вопросы**

1. Понятие модуля
2. Основные принципы модуля
3. Исходная единица измерения, которая повторяется и укладывается без остатка в целостной форме
4. Комбинирование различными способами форм и их элементов
5. метод превращения или изменения формы
6. Прием, используемый для создания сложной формы из простой
7. Прием комбинирования, предполагает изменение элементов, их замену

### Раздел 3. Логотип на основе модуля

*При работе с данным разделом Вам предстоит:*

#### **Изучить темы:**

С распространением интернета в логотипах стало возможно использовать градиенты, трехмерные эффекты, анимацию и прочие «спец. эффекты», однако, если логотип нельзя упростить до плоской монохромной версии для использования на факсах, чеках или печатных документах, то он бесполезен. Интернет и бумага — две совершенно разные среды.

Логотип должен быть рассчитан на печать и лишь потом — на интернет.

То, что нормально смотрится на мониторе, при печати может стать размером с почтовую марку и потерять форму и смысл.

Логотип лучше разрабатывать «с запасом» масштабируемости. *Выбирая цветовую палитру для работы, следует остановиться на универсальной безопасной 216-цветной палитре, поддерживаемой всеми интернет-браузерами.*

*Не важно, используется ли один текст или он сочетается с графикой, необходимо, чтобы текст логотипа был читаем даже при маленьких размерах.*

*Предметно-геометрический способ создания знаковой формы* художественного и проектного образов является переходным, смешанным типом художественного метода. В искусстве для него характерно условное изображение природных, человеческих и предметных форм, выраженное их разной степенью искажения, деформирования, упрощения

Существует три основополагающих *типа логотипов*, которые могут использоваться в дизайне совместно или по отдельности:

-иллюстративные логотипы, которые четко иллюстрируют деятельность компании,

-графические логотипы; содержат графические элементы, часто абстрактные, которые символизируют деятельность компании,

-шрифтовые логотипы — текстовые обращения, представляющие компанию (видимо, имеются ввиду слоганы — прим. перев.)

Простая геометрия. Используются простые формы, не сложные геометрические композиции. Такой приём часто используется в лаконичных корпоративных знаках. Лаконичность придаёт деловитость и серьёзность знаку. «Ничего лишнего» — можно прочесть в этих формах.

*Простые геометрические формы*, такие как овал и квадрат, намного быстрее фиксируются нашим глазом и воспринимаются мозгом, а следовательно и лучше запоминаются, нежели сложные и неправильные.

Формы линий влияют на скорость и качество восприятия информации.

Горизонтальные и вертикальные линии чаще всего вызывают ассоциации со спокойствием и ясностью,

Часто при разработке логотипа используются одна или несколько геометрических форм.

### **Ответить на контрольные вопросы**

1. Логотип, как знак
2. Типы логотипов
3. Основные принципы создания логотипа
4. Цвет в логотипе
5. Стили в логотипе
6. Оптические иллюзии
7. Простые геометрические формы в логотипе
8. Особенности восприятия
9. Метод изменения формы, деформации

### **Раздел 4 Брендбук**

*При работе с данным разделом Вам предстоит:*

#### **Изучить темы:**

*Брендбук* – свод законов и правил использования фирменного стиля компании.

Главная цель брендбука – описание миссии, видения и стратегии бренда с указанием четких инструкций применения стилистических решений.

#### **Что входит в брендбук?**

- Идеология бренда. Может включать описание истории компании, сферы деятельности, организационной структуры, миссии, ценностей и концепции развития.
- Целевая аудитория. Содержит информацию о потребителях. Задаёт параметры, на основе которых осуществляется вся деятельность по взаимодействию с клиентами.
- Логобук. Передаёт инструкции по использованию логотипа: размеры, цвета, рекомендации по размещению, варианты фоновых изображений, недопустимые форматы. Подробное описание правил использования логотипа, его размеров, соотношений сторон, вариантов размещения и пр. Логобук также является частью брендовой книги, но может существовать и самостоятельно, если логотип требует особого внимания или содержит слишком объёмное описание.
- Гайдлайн. Включает максимально подробное описание цветовых решений в разных вариациях и их коды, названия. А также характеристика шрифтов и их размеры. Это сборник, который содержит инструкции по применению дизайна бренда, т.е. цветовых решений, шрифтов, фирменного знака, размеров элементов и пр. Гайдлайн от брендовой книги отличается лишь отсутствием описания миссии, ценностей и стратегии



компании. Другими словами от объемного брендбука, отдели часть, посвященную стилистике и назвали Гайдлайн.

- **Деловая документация.** Макеты фирменных бланков, заявлений, договоров, визитных карточек и других деловых бумаг, в соответствии с требованиями.
- **Фирменная презентация.** Шаблоны презентаций Power Point: титульный лист, слайд с текстовой информацией, образцы использования схем, графиков, таблиц.
- **Полиграфия.** Шаблоны, размеры и рекомендации по оформлению и наполнению рекламных буклетов, постеров, плакатов, календарей, каталогов и пр.
- **Сувенирная продукция.** Варианты фирменных шариковых ручек, блокнотов, ежедневников, магнитов, кружек, пакетов и прочей продукции в разных вариациях.
- **Имиджевая продукция.** Шаблоны бейджей, флаеров, одежды, флагов и других элементов, необходимых для проведения имиджевых мероприятий.
- **Наружная реклама.** Прототипы вывесок, баннеров, уличных указателей, кабинетных табличек, рекламных стоек, то есть любых рекламных конструкций.
- **Спец одежда.** Описание допустимого внешнего вида сотрудника в зависимости от занимаемой должности: стиль, цвета, длина юбок. И эскизы элементов.
- **Интерьер.** Подробная инструкция и элементы дизайн-проектов офисов, помещений, рекомендации по строительным материалам и цветовым решениям.
- **Корпоративный транспорт.** Принципы применения фирменных решений на легковом, грузовом, общественном транспорте, в корпоративных и рекламных целях.

#### **Ответить на контрольные вопросы.**

1. Понятие брендбука
2. Цель и задачи брендбука
3. Основные элементы брендбука
4. Основные требования к оформлению страниц брендбука
5. Типографика
6. Логобук, назначение и требования
7. Гайдлайн, ее отличие от брендовой книги
8. Содержание страниц брендбука и последовательность подачи материала
9. Этапы создания брендбука
10. Требование к стилю

## Раздел 5. Знаки пиктограмм

*При работе с данным разделом Вам предстоит:*

### **Изучить темы:**

*Пиктограмма* — знак, отображающий важнейшие узнаваемые черты объекта, предмета, явления на которые он указывает, чаще всего в схематическом виде. Обычно пиктограмма соответствует некоторому объекту и используется с целью предоставления более конкретной информации, подчеркивающей его типичные черты. В настоящее время пиктограммы имеют узкоспециальную и второстепенную роль (например, дорожные знаки, значки элементы графического интерфейса пользователя ЭВМ и др.)

*Пиктограмма* (от лат. *pictus* — "нарисованный" и греч. *грамма* — "запись", "письменный знак") — это рисунок-символ. Он изображает какое-то событие, объект или действие. Пиктограмма — это обозначение объекта, предмета, явления с помощью рисунка, схемы. Например, пиктограммой называют наскальные рисунки первобытных людей или гербы государств.

Пиктограммы использовали ещё до появления письменности, например, в Древнем Китае и Древнем Египте.

Пиктограммы можно увидеть в правилах дорожного движения (дорожные знаки), на различных схемах, табло, навигационных указателях и даже в ребусах для детей.

### *Зачем нужны пиктограммы?*

Человеку легче понять изображение, чем текст. Поэтому у пиктограмм есть преимущества:

Более быстрая скорость восприятия информации (не нужно тратить время на прочтение, увидел картинку и понял).

Пиктограммы используются как универсальный язык, понятный всем. Если иностранец, который не владеет русским языком, увидит знак "парковка запрещена", он сразу поймёт, что имеется в виду.

Пиктограммы легче воспринимаются людьми с недостатками зрения.

### *Пиктографическое письмо*

Пиктографическое письмо (или пиктография) — это способ письма, когда вместо слов используются пиктограммы. То есть мысль передаётся с помощью изображений.

С возникновением письменности роль пиктографического письма пошла на убыль. Ведь оно лишено всей выразительности, которая присуща письменному языку.

### *Пиктограмма в информатике*

Язык информатики — это тоже универсальный язык и его используют множество людей из самых разных стран. Поэтому пиктограммы приходится здесь как нельзя кстати.

### *В дизайне*

Стилизованное и легко узнаваемое графическое изображение, упрощенное с целью облегчения визуального восприятия. Пиктограмма усиливает характерные черты изображаемого предмета. Примеры таких пиктограмм — значки, обозначающие больницу (красный крест), въезд на стоянку (буква Р), туалет (треугольные человечки).

#### *Пиктографическое письмо*

Пиктографическое письмо — вид письменности, знаки которой (пиктограммы) обозначают изображённый ими объект.

В пиктографии есть свои особенности, которые отличают ее от других типов письменности. К ним относятся:

общедоступность. Пиктографическое письмо представлено графически и выражает смысл высказывания. Поэтому пиктограммы понятны людям, говорящим на разных языках;

отсутствие фонетической и грамматической связи с конкретным языком. Пиктограмму можно описать своими словами и на разных языках. В отличие от буквы, она не может быть лингвистической единицей;

родственная связь с невербальной системой коммуникации, но не равенство ей. «Язык жестов» в определенный момент стал связующим звеном между пиктографией и идеографией. Зрительный знак, принимая форму отвлеченного понятия, становится движущей силой для возникновения графического образа отвлеченного понятия.

#### **Ответить на контрольные вопросы**

1. Понятие пиктограммы
2. Зачем нужны пиктограммы?
3. Методика «пиктограмма»
4. Пиктограмма в информатике
5. В дизайне
6. Пиктографическое письмо
7. Особенности построения пиктограммы
8. Этапы выполнения работы

## **Методические рекомендации по подготовке к практическим занятиям и выполнению работ**

Практические и лабораторные задания необходимо своевременно выполнить в обозначенные сроки, в соответствии с методическими указаниями, и сдать выполненное задание (задания) преподавателю на проверку.

Практическая работа в сравнении с другими формами обучения требует от студентов высокого уровня самостоятельности в работе с литературой, инициативы, а именно:

- приносить с собой рекомендованную преподавателем литературу к конкретному занятию;
- до очередного практического занятия по рекомендованным литературным источникам проработать теоретический материал, соответствующей темы занятия;
- при подготовке к практическим занятиям следует обязательно использовать не только лекции, учебную литературу, но и нормативно-правовые акты и материалы правоприменительной практики;
- теоретический материал следует соотносить с правовыми нормами, так как в них могут быть внесены изменения, дополнения, которые не всегда отражены в учебной литературе;
- в начале занятий задать преподавателю вопросы по материалу, вызвавшему затруднения в его понимании и освоении при решении задач, заданных для самостоятельного решения;
- на занятии доводить каждую задачу до окончательного решения, демонстрировать понимание проведенных расчетов (анализов, ситуаций), в случае затруднений обращаться к преподавателю.

Студентам, пропустившим занятия (независимо от причин) и не имеющим

письменного решения задач или не подготовившемся к практическому занятию, рекомендуется не позже чем в 2-недельный срок явиться на консультацию к преподавателю и отчитаться по теме, изучавшейся на занятии.

Студенты обязаны выполнить все задания по практической части дисциплины для допуска к зачету.

На практическом занятии каждый студент имеет возможность критически оценить свои знания, сделать выводы о необходимости более углубленной и ответственной работы. В ходе занятия каждый студент опирается на свои конспекты, сделанные на лекции, собственные выписки из учебников, первоисточников, статей, периодической литературы,

нормативного материала. Практическое занятие стимулирует студента стремление к совершенствованию своего конспекта, желание сделать его более информативным, качественным.

### **Лабораторная работа № 1 Модуль – знак в графике**

Разработка графического модульного знака (не менее 3). Создания 4 композиций на формате А4 для каждого модульного знака (3 листа

### **Лабораторная работа №2 Логотип на основе модуля**

Создания логотипа фирмы на основе модуля (по заданию преподавателя). Работа выполняется в любой графической программе.

- выбор темы
- выбор элементов, входящих в логотип
- определение основных геометрических фигур
- определение модуля
- построение логотипа на основе модуля

### **Лабораторная работа №3 Брендбук**

Задание: разработать брендбук для логотипа

- 1 страница – титул
- 2 страница – цель и задачи в создании логотипа
- 3 страница – идея создания образа, прототипы в разработке логотипа
- 4 страница – построение логотипа (модуль или геометрия)
- 5 страница – итог выполненного логотипа
- 6 страница – цвет, используемый в логотипе
- 7 страница – шрифт, используемый в логотипе
- 8 страница – масштабирование логотипа и примеры его использования
- 9 страница – заключение, задник

### **Лабораторная работа № 4 Пиктограмма**

Задание: разработка серии пиктограмм по индивидуальному заданию

Требования:

- знак, отображающий важнейшие узнаваемые черты объекта, предмета, явления на которые он указывает
- стилизованное и легко узнаваемое графическое изображение, упрощенное с целью облегчения визуального восприятия.

## **Методические рекомендации по выполнению различных форм самостоятельных учебных занятий**

Самостоятельная работа студентов включает в себя выполнение различного рода заданий, которые ориентированы на более глубокое усвоение материала изучаемой дисциплины. По каждой теме учебной дисциплины студентам предлагается перечень заданий для самостоятельной работы.

К выполнению заданий для самостоятельной работы предъявляются следующие требования:

- задания должны исполняться самостоятельно и представляться в установленный срок, а также соответствовать установленным требованиям по оформлению.
- использовать при подготовке нормативные документы университета, а именно положения о контрольной работе, расчетно-аналитической работе;
- при подготовке к экзамену параллельно прорабатывать соответствующие теоретические и практические разделы дисциплины, фиксируя неясные моменты для их обсуждения на плановой консультации.

Студентам следует руководствоваться графиком самостоятельной работы, определенным РПД, выполнять все плановые задания, выдаваемые преподавателем для самостоятельного выполнения, и разбирать на консультациях неясные вопросы;

## **Методические рекомендации студентам по изучению рекомендованной литературы**

Изучение дисциплины следует начинать с проработки настоящей рабочей программы, особое внимание, уделяя целям и задачам, структуре и содержанию курса. Студентам рекомендуется получить в Библиотечно-информационном центре университета учебную литературу по дисциплине, необходимую для эффективной работы на всех видах аудиторных занятий, а также для самостоятельной работы по изучению дисциплины. Успешное освоение курса предполагает активное, творческое участие студента путем планомерной, повседневной работы.

Серов Н. В. Семантика цвета [Электронный ресурс] : Учебное пособие / Серов Н. В. - Саратов : Вузовское образование, 2013. - 68 с.

Жердев Е. В. Формальная композиция. Творческий практикум по основам дизайна [Электронный ресурс] : Учебное пособие / Жердев Е. В. - Оренбург : Оренбургский государственный университет, 2014. - 255 с.

Головко С. Б. Дизайн деловых периодических изданий [Электронный ресурс] : Учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама» / Головко С. Б. - М. : ЮНИТИ-ДАНА, 2015. - 423 с.

Кисленко Л. С. Основы проектной графики и дизайна [Текст] : лабораторный практикум / Л. С. Кисленко ; рец. В. М. Дегтярев. - СПб. : СПбГУТ, 2014. - 111 с.