

**ДЕРЖАВНИЙ 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



**ДИЗАЙН ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ /
DIGITAL CONTENT DESIGN**

**ПРОГРАМА /
COURSE SUMMARY**

Київ 2025

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

Автори: Олена ЧАЙКОВСЬКА, к.пед.н., професор кафедри дизайну;
Марина ТОЛМАЧ, к.соц.ком., доцент кафедри дизайну

Програму обговорено і схвалено на засіданні кафедри дизайну № 4 від
2 жовтня 2025 року.

Рецензенти:

Руслана Безугла, д-р мистецтвознавства, доцент кафедри дизайну
Наталя УДРІС-БОРОДАВКО, канд.соціол.наук, доцент, зав. каф. графічного
дизайну Київського національного університету культури і мистецтв
Сергій БРОНІН, президент ВГО «Українська асоціація фахівців
інформаційних технологій»

**ДИЗАЙН ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ/
DIGITAL CONTENT DESIGN**

**ПРОГРАМА /
COURSE SUMMARY**

ВСТУП

Програма дисципліни «Дизайн цифрового контенту» підготовлено відповідно до Стандарту вищої освіти України зі спеціальності «Дизайн» <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2021/07/28/022-Dyzayn-bakalavr.28.07.pdf> (від 13.12.2018 р. № 1391) і призначена для студентів бакалаврату ДТЕУ усіх форм навчання, галузі знань В2 «Культура, мистецтво та гуманітарні науки»/02 «Культура і мистецтво», спеціальності В2/02 «Дизайн», освітньої програми «Дизайн середовища»/ «Дизайн» підготовки бакалаврів ДТЕУ.

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 «Дизайн цифрового контенту» є ознайомлення здобувачів вищої освіти із сучасними напрямками використання і створення цифрового контенту, засвоєння ними теоретичного матеріалу, озброєння майбутніх фахівців знаннями щодо інструментарію створення контенту та методів його застосування в сучасних інформаційних технологіях; набуття студентами умінь та навичок щодо планування, проектування та створення контенту, для розв'язування типових задач професійної діяльності фахівців в галузі дизайну.

Завданням вивчення дисципліни «Дизайн цифрового контенту» є формування у здобувачів вищої освіти системи загальних теоретичних знань використання цифрового контенту, прогресивних технологій та практичних застосувань цифрового контенту, потрібних у процесі професійної діяльності фахівців, оволодіння практичними навичками, достатніми для створення контенту різного типу і формату для підтримки професійної діяльності із дотриманням принципів дизайну та вимог щодо доступності, з урахуванням контексту.

Предметом вивчення дисципліни є процес використання, проектування і створення цифрового контенту.

2. ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ ЯК ВИБІРКОВОЇ КОМПОНЕНТИ ОСВІТНЬОЇ ПРОГРАМИ

Перед вивченням навчальної дисципліни у студентів мають бути розвинуті наступні компетентності:

знання:

1. принципів роботи комп'ютерів, мереж, операційних систем, форматів файлів (растрові, векторні, аудіо, відео);

2. принципів функціонування вебсайтів, браузерів, хмарних сервісів;
3. основ композиції, теорії кольору та основ типографіки;
4. принципів структурування інформації графічними засобами;
5. базових естетичних та композиційних принципів;
6. основ комунікації: розуміння цільової аудиторії та мети повідомлення;

вміння:

7. користування ПК та стандартним офісним ПЗ;
8. роботи з файловою системою (організація, пошук, конвертація файлів);
9. структурувати інформацію графічними засобами;
10. застосування базових естетичних правил;
11. пошуку, структурування та синтезу інформації для формування контент-плану.

РЕЗУЛЬТАТИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна «Дизайн цифрового контенту», як вибірково забезпечує оволодіння студентами загальними та фаховими компетентностями і досягнення ними програмних результатів навчання за відповідною освітньо-професійною програмою:

Дизайн (ОС бакалавр)

Номер в освітній програмі	Зміст компетентності	Номер теми, що розкриває зміст компетентності
<i>Загальні компетентності за освітньою програмою</i>		
1	Знання та розуміння предметної області та розуміння професійної діяльності.	1-11
4	Здатність до пошуку, оброблення та аналізу інформації з різних джерел.	1-11
5	Здатність працювати в команді.	2-11
6	Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.	8, 10, 11
7	Цінування та повага різноманітності та мультикультурності.	2-8
9	Здатність зберігати та примножувати культурномистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій	2-8
<i>Спеціальні (фахові, предметні) компетентності за освітньою програмою</i>		
3	Здатність розуміти і використовувати причинно-наслідкові зв'язки у розвитку дизайну та сучасних видів мистецтв.	1-2, 4-11
5	Здатність застосовувати знання історії	2-8

	українського і зарубіжного мистецтва та дизайну в художньо-проектній діяльності.	
7	Здатність використовувати сучасне програмне забезпечення для створення об'єктів дизайну.	2-11
10	Здатність застосовувати знання прикладних наук у професійній діяльності (за спеціалізаціями).	1-11
11	Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.	2-11
12	Здатність аналізувати результати діяльності суб'єктів господарювання у сфері дизайну, зіставляти їх з факторами впливу зовнішнього та внутрішнього середовища.	2-10
<i>Програмні результати навчання за освітньою програмою</i>		
1	Застосовувати набуті знання і розуміння предметної області та сфери професійної діяльності у практичних ситуаціях.	2-11
3	Збирати та аналізувати інформацію для обґрунтування дизайнерського проекту, застосовувати теорію і методику дизайну, фахову термінологію (за професійним спрямуванням), основи наукових досліджень.	2-11
5	Розуміти і сумлінно виконувати свою частину роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.	2-11
6	Усвідомлювати відповідальність за якість виконуваних робіт, забезпечувати виконання завдання на високому професійному рівні.	2-11
11	Здатність досягати успіху в професійній кар'єрі, розробляти та представляти візуальні презентації, портфоліо власних творів, володіти підприємницькими навичками для провадження дизайн-діяльності.	11
12	Дотримуватися стандартів проектування та технологій виготовлення об'єктів дизайну у професійній діяльності.	1-2, 4-11
13	Знати надбання національної та всесвітньої культурно-мистецької спадщини, розвивати екокультуру засобами дизайну.	1, 9, 11
14	Використовувати у професійній діяльності прояви української ментальності, історичної пам'яті, національної самоідентифікації та	1-2, 4-11

	творчого самовираження; застосовувати історичний творчий досвід, а також успішні українські та зарубіжні художні практики.	
17	Застосовувати сучасне загальне та спеціалізоване програмне забезпечення у професійній діяльності (за спеціалізаціями).	1-2, 4-11
19	Розробляти та представляти результати роботи у професійному середовищі, розуміти етапи досягнення успіху в професійній кар'єрі, враховувати сучасні тенденції ринку праці, проводити дослідження ринку, обирати відповідну бізнес-модель і розробляти бізнес-план професійної діяльності у сфері дизайну.	1-2, 4-11

4. ЗМІСТ ДИСЦИПЛІНИ

Тема 1. Термінологія та класифікація цифрового контенту

Поняття цифрового контенту. Підходи до визначення поняття цифрового контенту. Концепція розвитку цифрових компетентностей та цифрового інтелекту.

Різновиди і особливості візуального контенту. Класифікація цифрового контенту за форматом, функціональністю та цільовим призначенням (текстовий, графічний, аудіо, відео, інтерактивний, 3D, VR/AR контент). Медіаконвергенція. Основні характеристики та властивості цифрового контенту.

Сучасні тренди у створенні та споживанні цифрового контенту. Статистика використання соціальних медіа та інтернет. Аналіз споживання цифрового контенту в Україні та світі: демографічні та психографічні аспекти.

Законодавча база України щодо цифрового контенту. Закон «Про цифровий контент та цифрові послуги». Європейська законодавча база щодо цифрового контенту, ключові акти Європейського Союзу, які безпосередньо регулюють створення, розповсюдження та використання цифрового контенту та послуг.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 3[с.6-12], 5.

Додатковий: 9[с.167-170].

Інтернет-ресурси: 17, 18, 20, 28, 30.

Тема 2. Цифровий дизайн: види, тренди та канали комунікації

Роль та еволюція цифрового дизайну. Цифровий дизайн у контексті 21 століття: ключові відмінності від традиційного (аналогового) дизайну. Мультидисциплінарність: злиття графічного дизайну, інформаційних технологій та психології.

Основні функції цифрового дизайну: естетична, комунікативна, функціональна. Ключові види цифрового дизайну: веб-дизайн та дизайн

інтерфейсів (UI/UX), адаптивний та мобільний дизайн, анімаційний дизайн (motion design), дизайн інтерактивного контенту (дизайн ігор, симуляцій, VR/AR середовищ, проєктування взаємодії з 3D-контентом), дизайн даних (data visualization) (інфографіка, дашборди).

Сучасні тренди у цифровому дизайні контенту. Канали комунікації та їх вплив на дизайн контенту.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[с.113-117].

Додатковий: 9 [с.260-294], 10[с.79-125], 12 [с.82-85]

Інтернет-ресурси: 21, 31, 32.

Тема 3. Універсальний дизайн: визначення та ключові принципи

Універсальний дизайн: визначення, історія виникнення концепції. Сім ключових принципів універсального дизайну: приклади застосування кожного принципу в цифровому середовищі.

Застосування універсального дизайну при проєктуванні цифрового контенту. Контент як елемент дизайну: як принципи універсального дизайну впливають на проєктування текстового, відео- та графічного контенту. Інструменти перевірки доступності на відповідність принципам універсального дизайну. Економічна та соціальна доцільність універсального дизайну.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[с. 110-133].

Додатковий: 6[с. 10-33], 12[с.197-200], 13[с.82-85].

Інтернет-ресурси: 23, 28.

Тема 4. Поняття авторського права, інтелектуальної власності, плагіату

Закон «Про інформацію». Закон «Про авторське право і суміжні права». Закон «Про електронну комерцію». Поняття та структура інтелектуальної власності. Поняття авторського права. Типи та об'єкти авторського права. Авторське право та суміжні права.

Поняття та види плагіату. Класифікація плагіату в мережі. Стили та правила цитування. Принцип «добросовісного використання» (Fair Use/Fair Dealing). Відповідальність за порушення авторського права та плагіат.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[с.30-49].

Додатковий: 6[с.32-48], 11 [167-170].

Інтернет-ресурси: 29.

Тема 5. Ліцензії Creative Commons

Ліцензування та правомірне використання контенту. Поняття ліцензії. Види ліцензійних угод. Некомерційна організація Creative Commons. Ліцензії Creative Commons. Види ліцензій Creative Commons та їх застосування. Структура та елементи ліцензій CC. Три рівні ліцензій: юридичний (Legal Code); стислий опис (Commons Deed); машинозчитуваний код (Machine

Readable). Чотири ключові елементи (умови): Attribution (Із зазначенням авторства); ShareAlike (Поширення на тих же умовах); NonCommercial (Некомерційне використання); NoDerivatives (Без похідних творів). Поняття публічне надбання (Public Domain).

Інструмент вибору ліцензій CC License Choose Tool. Глобальна мережа спільноти Creative Commons. Використання ліцензій у дизайнерській практиці.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 4, 5.

Додатковий: 11 [167-170].

Інтернет-ресурси: 29.

Тема 6. Принципи дизайну.

Основи візуального та інформаційного дизайну

Візуальний дизайн. Ментальні моделі користувачів. Елементи візуального дизайну: типографіка, макет і колір. Інформаційний дизайн. Представлення інформації. Поширення знань. Процес візуального проектування.

Композиція. Прийоми керування увагою та базовими інструментами композиції. Правило третин і його застосування. Золотий перетин і гармонія. Розуміння візуальної ієрархії та компоновання.

Презентація візуальної інформації. Головна та другорядна роль кольору у візуальній розповіді. Моделі подання кольору. Колірне колесо. Правила поєднання кольорів. Переваги та недоліки кольорових схем.

Типографіка: визначення понять. Типографіка в дизайні. Основні поняття і правила. Види шрифтів. Гарнітури шрифтів. Робота з гарнітурами. Шрифтові пари: правила поєднання. Огляд ресурсів для пошуку шрифтів. Вибір шрифтів для читання онлайн. Доступність типографіки.

Принципи графічного дизайну при проектуванні цифрового контенту. Принцип контрасту. Принцип наближення. Принцип повторення. Принцип вирівнювання. Поняття білого простору.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[с.15-84; 95-112; 151-167], 3[с.32-98].

Додатковий: 6 [19-31], 8 [10-29; 32-46].

Інтернет-ресурси: 15, 16, 18, 20.

Тема 7. Дизайн-мислення як підхід до проектування цифрового контенту

Дизайн-мислення (Design Thinking): визначення, історичні основи, виникнення концепції та сфери застосування.

П'ять етапів дизайн-мислення у проектуванні контенту: емпатія: розуміння користувача; визначення: формулювання проблеми; генерація ідей: мозковий штурм; прототипування: створення чорнового варіанту; тестування: отримання зворотного зв'язку.

Інструменти та техніки для дизайн-мислення: візуалізація та співпраця

(використання дошок Miro, Figma Jam для спільної генерації ідей); аналіз стейкхолдерів та їх очікувань; storyboarding (створення розкадровки) як ключовий метод для візуалізації взаємодії користувача з контентом.

Кейси із застосування дизайн-мислення для створення інновацій. Розуміння цільової аудиторії. Аналіз та дослідження користувачів. Портрет користувача: створення детальних профілів типових користувачів контенту. Карта емпатії. Прото-персона. Історії користувача. Критерії прийнятності. Дослідження досвіду користувача. Аналіз конкурентів: вивчення того, як інші подають подібний контент.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1 [с.220-259].

Додатковий: 10 [45-79].

Інтернет-ресурси: 22, 32, 34, 35, 36.

Тема 8. Дизайн, орієнтований на користувача (Usability, User Experience (UX))

Поняття людиноорієнтованого дизайну. Дизайн орієнтований на користувача: моделі та підходи. Визначення ключових термінів: User Experience (UX) та Usability (Юзабіліті). Взаємозв'язок UX, UI та Юзабіліті.

Процес UX-дизайну цифрового контенту. Етапи UX-процесу (паралельно з дизайн-мисленням): дослідження, аналіз, проектування, тестування, впровадження.

П'ять компонентів юзабіліті за Якобом Нільсеном: навчаність, ефективність, запам'ятовуваність, помилки, задоволеність. Десять евристик Нільсена: ключові правила для оцінки зручності інтерфейсу, які безпосередньо впливають на сприйняття контенту.

Тестування UX та Юзабіліті: методологія: планування, набір учасників, проведення, аналіз результатів; протоколи «Мислення вголос»: збір якісних даних; кількісні методи: А/В тестування, аналіз веб-метрик; евристична оцінка: оцінка інтерфейсу експертами на відповідність принципам Нільсена.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 3 [с.248-260].

Додатковий: 9 [168-220]

Інтернет-ресурси: 32, 33, 36.

Тема 9. Інструменти та ресурси для створення цифрового контенту. Інтерактивність та мультимедіа

Класифікація інструментів створення цифрового контенту: графічні редактори, UX/UI проектування та прототипування, мультимедіа. Інтерактивність та мультимедіа як елементи контенту.

Ресурси для дизайнера та бібліотеки контенту: фото, ілюстрації, шрифти, іконки. Дизайн-спільноти та платформи для натхнення. Класифікація візуального контенту. Розробка візуального контенту відповідно до визначених потреб.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1[с.113-151], 3[с.12-98].

Додатковий: 6 [28-129].

Інтернет-ресурси: 16, 17, 18, 25, 26.

Тема 10. Веб-доступність: міжнародні стандарти

Основи веб-доступності (Accessibility, A11Y): визначення та мета. Типи обмежень, що впливають на доступність: постійні, тимчасові, ситуативні

Юридичні та етичні аспекти: міжнародні зобов'язання (Конвенція ООН про права осіб з інвалідністю). Вплив міжнародного законодавства на вимоги до веб-доступності в комерційному секторі. Допоміжні технології (Assistive Technologies): огляд основних.

Міжнародні стандарти: WCAG (Web Content Accessibility Guidelines). Огляд WCAG: керівні принципи, розроблені W3C (World Wide Web Consortium) у рамках ініціативи Web Accessibility Initiative (WAI). Версії (WCAG 2.0, 2.1, 2.2) та рівні відповідності (A, AA, AAA).

Ключові принципи та вимоги WCAG. Практичне застосування та тестування доступності. Дизайн-процес, орієнтований на доступність: Інтеграція вимог WCAG на етапах проєктування та прототипування. Методи оцінки доступності. Інструменти автоматизованого тестування: Lighthouse, Axe, Wave Accessibility Tool (демонстрація можливостей та обмежень). Ручне тестування: перевірка доступності за допомогою клавіатури (навігація, керування) та за допомогою програм зчитування з екрана (NVDA, VoiceOver).

Список рекомендованих джерел:

Основний: 2.

Додатковий: 12 [с.197-200], 13 [82-85], 14 [с.297-298].

Інтернет-ресурси: 23, 27, 28, 30.

Тема 11. Контент-планування та стратегія

Поняття контент-маркетингу, визначення контент-стратегії, контент-планування. Роль контенту в життєвому циклі клієнта. Розробка контент-стратегії. Складові контент-стратегії.

Аналіз та дослідження для інформативного дизайну контенту: аудит існуючого контенту; аналіз цільової аудиторії; дослідження ключових слів. Формування стратегії та цілей: визначення цілей контенту (SMART-цілі); визначення тону голосу та стилю; вибір ключових тем та форматів.

Контент-планування та календар. Роль дизайнера у плануванні: оцінка дизайн-ресурсів та термінів для візуального супроводу контенту; забезпечення відповідності візуального контенту стратегії та брендбуку. Дизайн-системи: складові, правила розробки і дотримання вимог.

Список рекомендованих джерел:

Основний: 1 [с.113-148].

Додатковий: 8[с. 204-224].

Інтернет-ресурси: 17, 24, 31, 34.

5. СПИСОК РЕКОМЕНДОВАНИХ ДЖЕРЕЛ

Основний

1. Вільямс Р. Дизайн. Книга для недизайнерів / пер. з англ. Ю. Шекет. Харків: Віват, 2022. 240 с.
2. ДСТУ ISO/IEC 40500:2015 “Інформаційні технології. Настанова з доступності веб-контенту W3C (WCAG) 2.0”. URL: <https://www.w3.org/Translations/WCAG20-ru/WCAG20-ru-20130220>
3. Лаптон Е., Філіпс Дж. Графічний дизайн. Нові основи / пер. на укр. І. Михайлишена. Київ: ArtHuss, 2020. 264 с.
4. Ліцензії Creative Commons. URL: <https://creativecommons.org/licenses/?lang=uk>
5. Про цифровий контент та цифрові послуги : Закон України від 10 серпня 2023 р. № 3321-IX. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3321-20#Text>.

Додатковий

6. Борисенко Є., Брем С., Іванова О., Опаленик Я., Сарсадських І., Світ Є. Універсальний дизайн: конспект лекцій. (Уклад.: Виртосу І., Іванова О.). ПРООН. 2024. 118 с.
7. Брюханова Г.В. Комп'ютерні дизайн-технології: навч. посібник. Київ : ЦУЛ, 2021. 180 с.
8. Вайншенк С.М. 100 речей, які кожен дизайнер повинен знати про людей / пер. з англ. К.Опрощенко. – К.: ArtHuss, 2024. – 256 с.
9. Норман Д. Дизайн звичних речей / пер. з англ. М.Бакалов. Х.: КСД. 2023. 320 с.
10. Норман Д. Емоційний дизайн: Чому ми любимо (або ненавидимо) речі довкола нас / пер. з англ. П.Білак, С.Святенко. К.: ArtHuss, 2019. 304с.
11. Саванець Л.М., Стахира Г.М. Цифровий контент як об'єкт авторського права. *Науковий вісник Ужгородського національного університету*. 2019. С.167-170. URL: <https://journals.indexcopernicus.com/api/file/viewByFileId/921990.pdf>
12. Толмач М.С., Чайковська О.А., Закалов І.О. Створення безбар'єрного простору в Україні: універсальний дизайн та веб-доступність. *Інформаційні технології в соціокультурній сфері, освіті та економіці : матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції студентів і молодих учених / М-во освіти і науки України; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв*. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2021. 264 с. С.197-200.
13. Толмач М.С., Яворський О.А. Адаптивний дизайн для успішного просування цифрового контенту. *Інформаційні технології в соціокультурній сфері, освіті та економіці: матеріали V Міжнар. наук.-практ. конф. студентів і молодих учених, м. Київ*. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2021. С.82-85.
14. Чайковська О.А., Толмач М.С. Доступність освітнього веб-контенту відповідно до міжнародних стандартів WCAG 2.1. *Інформаційні*

технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та бізнесі: матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції / М-во освіти і науки України; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2021. 475 с. С.297-298.

Інтернет-ресурси

15. Adobe Color Wheel URL: <https://color.adobe.com/create/color-wheel>
16. Adobe Fonts | Explore unlimited fonts. URL: <https://fonts.adobe.com/>
17. Content design: planning, writing and managing content. URL: <https://www.gov.uk/guidance/content-design/writing-for-gov-uk>
18. Design Principles: an Introduction. Coursera. URL: <https://www.coursera.org/learn/design-principles>
19. Digital 2025: Global Overview Report URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2025-global-overview-report>
20. Fonts Knowledge – Google Fonts. URL: <https://fonts.google.com/knowledge>
21. Google Тренди. URL: <https://trends.google.com/trends/?geo=UA>
22. Prometheus DTI101: Дизайн-мислення для інновацій. URL: https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:Prometheus+DTI101+2017_T3/about
23. The Americans with Disabilities Act (ADA). URL: <https://www.ada.gov/>
24. The Strategy of Content Marketing. Coursera. URL: <https://www.coursera.org/learn/content-marketing>
25. Графічний пакет Adobe Creative Suite. URL: <https://www.adobe.com/ua/products/catalog.html>
26. Графічний редактор Canva. URL: <https://www.canva.com/>
27. Директива Євросоюзу щодо веб-доступності. URL: <https://eur-lex.europa.eu/eli/dir/2016/2102/oj>
28. Інклюзивний веб-дизайн: освітній серіал. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/courses/inkluzivnij-vebdizajn>
29. Про авторське право і суміжні права : Закон України від 23.12.1993 р. № 3792-XII. Дата оновлення: 16.06.2020. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3792-12#Text>
30. Тексти та вміст | Дизайн система державних сайтів України. URL: <https://design.gov.ua/ua/teksty-i-kontent>
31. Winter S. What is content design? /Content Design London. URL: <https://contentdesign.london/content-design/what-is-content-design>
32. Notes on User Centered Design Process (UCD). URL: <https://www.w3.org/WAI/redesign/ucd>
33. 10 Usability Heuristics for User Interface Design URL: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>
34. Gibbons Sarah. Empathy Mapping: The First Step in Design Thinking. /Nielsen Norman Group. URL: <https://www.nngroup.com/articles/empathy-mapping>
35. Design Thinking URL: <https://www.nngroup.com/videos/design-thinking/>

36. User-Centered Design Basics. URL: <https://www.usability.gov/what-and-why/user-centered-design.html>