1. Грибова, О.Е. Становление текстовой компетенции у подростков с общим недоразвитием речи / О.Е. Грибова. - Москва: Изд-во Ленанд, 2014. - 320 c.
2. Зараменских Е.П. Управление жизненным циклом информационных систем. – Новосибирск: Изд-во ЦРНС, 2014. – 270 с.
3. Кумагина Е.А. Модели жизненного цикла и технологии проектирования программного обеспечения / Е.А. Кумагина, Е.А. Неймарк. – Нижний Новгород: Изд-во ННГУ, 2016. – 41 с.
4. Голицына, О.Л. Программное обеспечение /О.Л. Голицына, И.И. Попов, Т.Л. Партыка. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Изд-во Форум, 2008. — 448с.
5. Партыка, Т.Л. Среды и оболочки /Т.Л. Партыка, И.И. Попов. — Москва: Изд-во Форум, 2003. — 400с.
6. Крейтон, Р.Х. Unity Game Development Essentials / Р.Х. Крейтон. — Packt Publishing, 2010, 83 c.
7. Павловская, Т.А. C#. Программирование на языке высокого уровня / Т.А. Павловская - Спб; ПИТЕР, 2009 432 с.
8. Спирова, Л.Ф. Особенности речевого развития детей с тяжелыми нарушениями речи /Л.Ф. Спирова. — М: Изд-во Педагогика, 1980. — 192с.
9. Иншакова, О.Б. Альбом для логопеда /О.Б. Иншакова. — 2-е изд., испр. и доп. — М: Гуманит. изд. центр. ВЛАДОС, 2008. — 279с.
10. Культин, Н.Б. Microsoft Visual C# в задачах и примерах / Культин Н.Б. CПб: Изд-во БХВ-Петербург, 2009, 320 с.
11. Сью Блэкман, Beginning 3D Game Development with Unity/ Cью Блэкман; Apress, 2011, 992 c.
12. Тепляков С., Паттерны проектирования на платформе .NET /Тепляков С. — СПб: Питер, 2015. — 320с.
13. Уильям Шериф, Learning C++ by Creating Games with UE4 / Уильям Шериф — Packt Publishing, 2015. — 342с.
14. Дэн Трэйси, CryENGINE 3 Cookbook /Дэн Трэйси, Шон Трэйси. — Packt Publishing, 2011. — 324с.
15. Шилдт, Г. C# Полное руководство / Г. Шилдт И.В. Берштейн Москва., Вильямс, 2011. - 1056 c.