ЧЕБОКСАРСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)

МОСКОВСКОГО ПОЛИТЕХНИЧЕСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

Кафедра информационных технологий

и систем управления

КУРСОВОЙ ПРОЕКТ

по дисциплине: «Методы и средства подготовки электронных и печатных продукций»

на тему: «Разработка технологической части проекта по выпуску бумажных стаканчиков под кофе и чай»

Выполнил:

студент группы: 09.03.02-4д

Пахмутов Владимир Дмитриевич

учебный шифр: 20082

Проверил(а):

канд. пед. наук, доцент Герасимова А.Г.

Чебоксары 2023

СОДЕРЖАНИЕ

[Введение 3](#_Toc149033437)

[1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ В ЭЛЕКТРОННЫХ И ПЕЧАТНЫХ ИЗДАНИЯХ 4](#_Toc149033438)

[1.1. Общая характеристика электронных и печатных изданий 4](#_Toc149033439)

[1.2. Медиа коммуникаций 5](#_Toc149033440)

[1.3. Дизайна и мультимедиа 7](#_Toc149033441)

[2. РАЗРАБОТКА МАКЕТА СПРАВОЧНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ 12](#_Toc149033442)

[2.1. Этапы разработки печатных изданий 12](#_Toc149033443)

[2.2. Создание шаблона 13](#_Toc149033444)

[2.3. Поиск материалов 17](#_Toc149033445)

[2.4. Заполнение материалами 19](#_Toc149033446)

[Заключение 23](#_Toc149033447)

[Список использованной литературы 24](#_Toc149033448)

# Введение

В современном быстро меняющемся и информационном мире справочная литература играет ключевую роль в распространении знаний, предоставлении необходимой информации и облегчении обучения. Будь то академические учебники, энциклопедии, технические руководства или научные статьи, справочная литература служит краеугольным камнем для образования, исследований и профессионального роста. Отправляясь на путь развития технологического аспекта проекта, посвященного производству справочной литературы, мы оказываемся на стыке традиций и инноваций.

Справочная литература имеет богатую историю, укорененную в печатном слове и бережно хранимую поколениями ученых, студентов и энтузиастов. Однако по мере того, как эпоха цифровых технологий продолжает коренным образом менять способы доступа к информации и взаимодействия с ней, производство, распространение и использование справочной литературы претерпевают глубокие изменения. Эта трансформация создает как проблемы, так и возможности, которые требуют нашего внимания.

Целью выполнения данного курсового проекта является разработка технологической части проекта по выпуску справочной литературы.

Задачи данного курсового проекта:

* изучить теоретические аспекты электронных и печатных изданий;
* разработать справочную литературу в программе InDesign;
* создать макет справочной литературы.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ В ЭЛЕКТРОННЫХ И ПЕЧАТНЫХ ИЗДАНИЯХ
   1. Общая характеристика электронных и печатных изданий

Теоретические аспекты в электронных и печатных изданиях могут охватывать различные аспекты, связанные с производством, распространением и восприятием публикаций. Вот некоторые из них:

1. Теория массовой коммуникации: Изучение того, как информация распространяется и воспринимается в обществе через электронные и печатные СМИ. Это может включать в себя анализ влияния СМИ на общественное мнение, формирование стереотипов и массовой культуры.

2. Теория журналистики: Исследование процессов создания новостей, включая выбор тем, сбор информации, редактирование и представление материала. Теоретические подходы в этой области могут включать в себя исследование этических вопросов и роли журналистов в обществе.

3. Теория медиа коммуникаций: Изучение взаимодействия медиа и общества, включая анализ того, как медиа воздействуют на поведение и мнения людей. Это может включать в себя исследование роли социальных сетей и цифровых платформ в распространении информации.

4. Теория дизайна и мультимедиа: Рассмотрение принципов дизайна в электронных и печатных изданиях, включая визуальное и графическое оформление, использование цвета и шрифтов. Также это может включать в себя исследование взаимодействия текста, изображений и звука в мультимедийных проектах.

5. Теория аудитории и читателей: Анализ целевой аудитории электронных и печатных изданий, включая их интересы, потребности и ожидания. Это может помочь в разработке контента, который будет более привлекательным и релевантным для читателей.

6. Теория цифровой трансформации: Исследование процессов перехода из печатных изданий в цифровой формат и влияния этого перехода на медиа-индустрию и общество в целом.

7. Теория коммуникационных технологий: Анализ технологий, используемых в производстве и распространении электронных изданий, таких как веб-сайты, социальные сети, мобильные приложения и другие средства связи.

8. Теория информационной безопасности и приватности: Исследование вопросов, связанных с защитой данных и приватностью в контексте электронных изданий, включая вопросы цифровой безопасности, управление доступом и соблюдение законодательства о защите данных.

Эти теоретические аспекты играют важную роль в понимании и развитии современных медиа и медиа коммуникаций как в цифровой, так и в печатной среде.

1.2. Медиа коммуникаций

Медиа коммуникации — это область, которая изучает процессы коммуникации в среде медиа, включая создание, передачу и восприятие информации через различные медиа-платформы и каналы. Эта область исследований охватывает множество аспектов, связанных с медийными сообщениями и их воздействием на общество. Вот некоторые ключевые аспекты медиа коммуникаций:

Медийные платформы и каналы: Изучение различных медиа-платформ, таких как телевидение, радио, печать, интернет, социальные сети и мобильные приложения, и анализ их влияния на способы коммуникации и получения информации.

Медийные сообщения: Анализ содержания и формы медийных сообщений, включая текст, изображения, звук и видео. Исследование структуры и стиля медийных текстов.

Роль журналистики: Рассмотрение роли журналистов и их функции в создании и распространении новостей и информации через медиа.

Аудитория и потребители медиа: Исследование аудитории, ее интересов, потребностей и поведения в отношении медийных продуктов. Анализ влияния медиа на мнения и поведение аудитории.

Медийная этика и нормы: Рассмотрение вопросов этики в медиа-индустрии, включая принципы честности, точности и соблюдение правил журналистики.

Медийная политика и регулирование: Анализ законодательных и организационных аспектов медиа-индустрии, включая вопросы лицензирования, цензуры и свободы слова.

Медийная конвергенция и трансмедийные исследования: Исследование взаимодействия различных медиа-платформ и создание контента, который перекрывает несколько медийных форматов.

Медийные технологии и инновации: Рассмотрение новых технологий и инноваций, влияющих на производство и распространение медийных продуктов, такие как виртуальная реальность, искусственный интеллект и интерактивные медиа.

Исследование медийных влияний: Проведение исследований, направленных на определение воздействия медийных сообщений на общество, включая исследования об эффектах медийной рекламы и пропаганды.

Медиа коммуникации являются важной областью, так как медиа играют ключевую роль в формировании общественного мнения, информационной среды и культуры. Изучение этой области позволяет лучше понимать, как медиа влияют на наши жизни и как мы можем взаимодействовать с медийными сообщениями более информированы и критически.

Медиа-коммуникации включают в себя различные аспекты, такие как:

* Журналистика: Исследование и репортажи событий, создание новостных материалов и статей для различных медийных источников.
* Реклама и маркетинг: Создание и распространение рекламных материалов и кампаний через различные медийные каналы.
* Социальные медиа: Использование социальных сетей и онлайн-платформ для общения, маркетинга и информационного обмена.
* Кино и телевидение: Создание фильмов, сериалов и телепередач для телевидения и онлайн-платформ.
* Интернет и мультимедиа: Работа с веб-сайтами, мультимедийным контентом, веб-дизайном и виртуальными медийными платформами.
* Общественные отношения: Управление образом организации или личности через медийные кампании и связи с общественностью.
* Исследования и аналитика: Изучение и анализ медийных трендов, аудитории и воздействия медийных сообщений.

Медиа-коммуникации имеют огромное значение в современном информационном обществе, где доступ к информации и медийным ресурсам становится все более важным. Профессионалы в этой области работают над созданием, распространением и анализом контента, чтобы обеспечить эффективную коммуникацию с аудиторией и достичь различных целей, таких как информирование, развлечение, убеждение и маркетинг.

1.3. Дизайна и мультимедиа

Дизайн и мультимедиа — это обширная область, объединяющая дизайн и создание мультимедийных контентов, которые могут включать в себя текст, изображения, анимацию, звук и видео. В этой области изучаются принципы дизайна и методы создания мультимедийных продуктов. Вот некоторые ключевые аспекты дизайна и мультимедиа:

Визуальный дизайн: Разработка визуальных элементов, таких как логотипы, брендинг, интерфейсы пользовательских приложений, веб-сайты и печатные материалы. Это включает в себя работу с цветами, шрифтами, композицией и макетами.

Графический дизайн: Создание графических элементов, включая иллюстрации, рисунки, фотографии и графические эффекты. Графический дизайн может использоваться в печатных материалах, рекламе и мультимедийных проектах.

Дизайн интерфейсов пользователя (UI): Разработка пользовательских интерфейсов для веб-сайтов, мобильных приложений и других цифровых продуктов. UI-дизайн включает в себя создание элементов управления, макетов экранов и обеспечение удобства использования.

Дизайн пользовательского опыта (UX): Управление пользовательским опытом, включая анализ потребностей пользователей, создание путешествия пользователя (user journey) и обеспечение удовлетворения их потребностей и ожиданий.

Анимация и видеодизайн: Создание анимированных элементов, видеороликов, мультипликаций и спецэффектов для мультимедийных проектов, включая анимацию интерфейсов и рекламные ролики.

Звуковой дизайн: Работа с аудиоэффектами, звуковой дорожкой и музыкой для мультимедийных проектов. Звуковой дизайн важен для создания атмосферы и улучшения восприятия контента.

Мультимедийные программы и инструменты: Изучение программ и инструментов для создания мультимедийных контентов, таких как Adobe Creative Suite, Blender, Final Cut Pro и другие.

Тренды в дизайне и мультимедиа: следить за актуальными тенденциями в дизайне и мультимедиа, такими как плоский дизайн, адаптивный дизайн, виртуальная и дополненная реальность.

Производство мультимедийных контентов: Организация процесса создания мультимедийных продуктов, включая планирование, съемку, монтаж и публикацию.

Дизайн и мультимедиа играют важную роль в современном мире, так как они помогают сделать информацию более доступной и привлекательной для аудитории. Успешный дизайн и создание мультимедийных контентов требуют совокупности творческих навыков, технической экспертизы и понимания потребностей аудитории.

Когда речь идет о дизайне и мультимедиа, Adobe InDesign может использоваться для создания разнообразных мультимедийных проектов, таких как интерактивные PDF-презентации, электронные книги (eBooks), визуальные рассказы и другие мультимедийные документы. Вот общий план для создания мультимедийного дизайна в Adobe InDesign:

1. Определение целей и аудитории:

* Определите цели вашего мультимедийного проекта. Это может быть обучение, развлечение, информирование и т.д.
* Учитывайте аудиторию, для которой создается мультимедийное содержание. Это позволит адаптировать дизайн и контент под их ожидания и потребности.

1. Определение формата:

* Решите, в каком формате будет ваш мультимедийный проект: интерактивный PDF, электронная книга, веб-сайт, приложение и т.д.

1. Дизайн и макет:

* Создайте дизайн и макет страниц с помощью Adobe InDesign.
* Используйте цветовые схемы, шрифты и стили, чтобы создать привлекательный дизайн.
* Включите мультимедийные элементы, такие как изображения, видео, аудио и анимацию.

1. Встраивание мультимедийных элементов:

* Вставьте изображения и графику, анимации и видеоролики в документ.
* Настройте интерактивные элементы, такие как кнопки и гиперссылки.

1. Аудио и видео:

* Встраивайте аудио и видео в ваш мультимедийный проект.
* Работайте над звуковым дизайном, если это актуально для вашего контента.

1. Анимация и интерактивность:

* Создайте анимации и интерактивные элементы для улучшения пользовательского опыта.

1. Текст и контент:

* Добавьте текстовое описание, объясняющее мультимедийные элементы.
* Создайте согласованный и информативный контент.

1. Тестирование:

* Перед выпуском проекта проведите тестирование, чтобы убедиться, что все мультимедийные элементы работают корректно.

1. Экспорт и распространение:

* Экспортируйте мультимедийный проект в соответствующем формате.
* Загрузите его на веб-сайт, в магазин приложений или распространите в нужных кругах аудитории.

1. Анализ и обратная связь:

* Отслеживайте показатели успеха мультимедийного проекта, такие как количество просмотров, интеракций и отзывов.
* Используйте обратную связь, чтобы улучшить будущие мультимедийные проекты.

2. РАЗРАБОТКА МАКЕТА СПРАВОЧНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

2.1. Этапы разработки печатных изданий

Разработка печатных изданий — это процесс, который включает в себя несколько этапов, начиная с идеи и заканчивая выпуском готовой публикации. Вот основные этапы разработки печатных изданий:

1 Идея и концепция:

- Определение цели издания: Что вы хотите достичь этим изданием? Какую аудиторию вы хотите привлечь?

- Выявление темы и контента: Что будет основным содержанием публикации? Какие темы будут рассматриваться?

2 Планирование:

- Создание контент-плана: Определение, какие материалы будут включены в издание, и их структуры.

- Бюджетирование: Оценка затрат на создание и публикацию издания.

3 Сбор контента:

- Подготовка текстов: Написание, редактирование и верстка текстов.

- Получение изображений: Поиск, покупка или создание фотографий, иллюстраций и других графических материалов.

- Создание дополнительных элементов: Включение в издание графических элементов, таблиц, схем и других визуальных компонентов.

4 Дизайн и верстка:

- Разработка дизайна: Создание визуальной концепции и стиля для издания.

- Верстка: Оформление текстов и графики в макете, создание макетов страниц.

5 Коррекция и редактирование:

- Проходит через редакторскую и корректорскую проверку для исправления ошибок в тексте и дизайне.

6 Подготовка к печати:

- Подготовка файлов для печати: Создание высокоразреженных файлов с учетом требований типографии.

- Печать: Отправка файлов на печать к типографии или на печатные машины, если у вас есть собственное печатное оборудование.

7 Распространение:

- Доставка: Организация распространения печатных изданий через почту, магазины, рассылки и другие каналы.

- Маркетинг и продвижение: Продвижение издания среди целевой аудитории, реклама, участие в мероприятиях и прочие маркетинговые мероприятия.

8 Обратная связь и анализ:

- Сбор обратной связи: Получение отзывов и реакции аудитории на издание.

- Анализ результатов: Оценка успеха издания, исходя из целей и ожиданий, с целью улучшения будущих выпусков.

2.2. Создание шаблона

Adobe InDesign — программное обеспечение для создания макетов страниц для печатных и цифровых медиа. Вы можете создавать красивые графические работы, используя типографические шрифты от лучших в мире студий, а также изображения из Adobe Stock. Можно быстро делиться контентом и комментариями в документах PDF. Adobe Experience Manager поможет вам с легкостью управлять производственным процессом. При запуске мы видим.

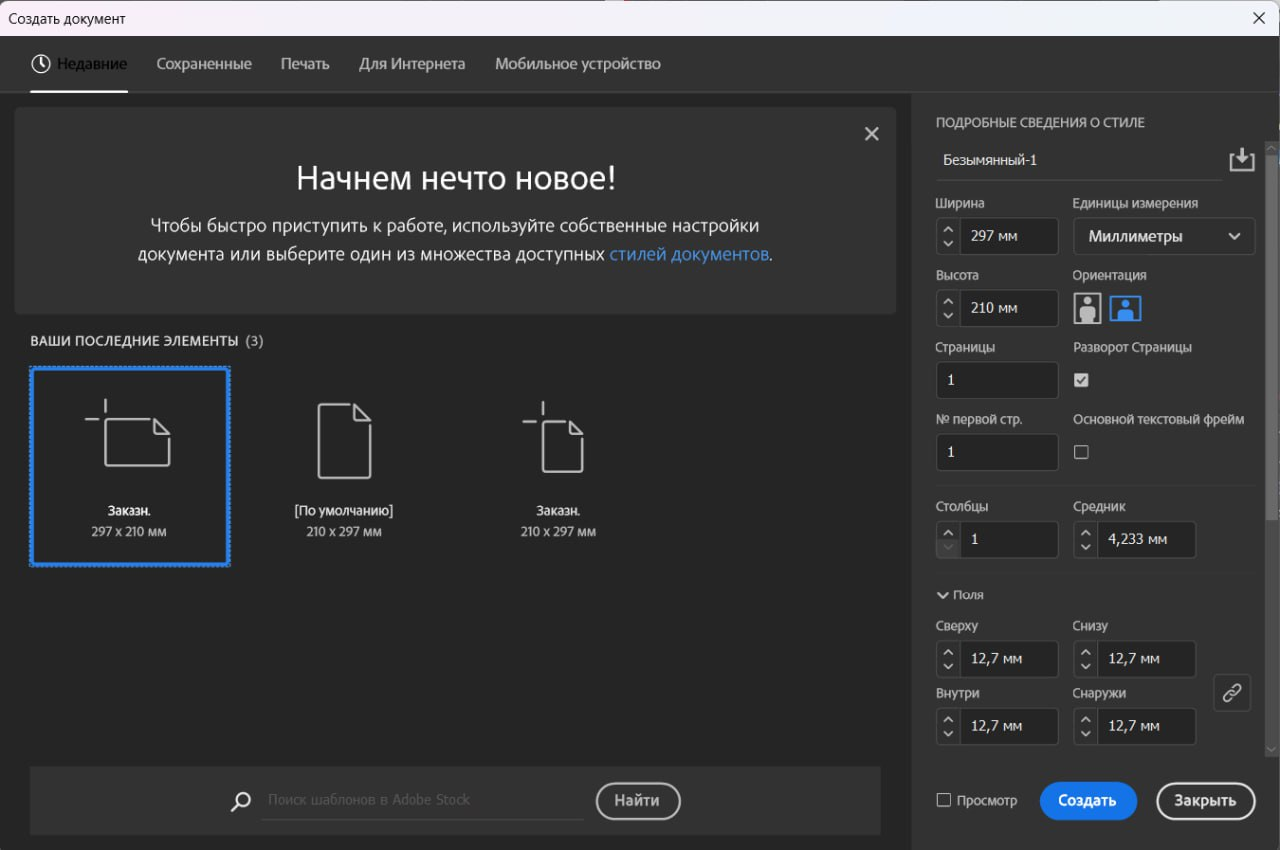


Рис.1 – Создание проекта в InDesign

Adobe InDesign — это профессиональное программное обеспечение для настольных издательских систем и набора текста, разработанное Adobe Inc. Оно в основном используется для создания и дизайна печатных и цифровых документов, таких как брошюры, журналы, газеты, листовки, плакаты, электронные книги и интерактивные PDF-файлы. InDesign — это стандартный инструмент для графических дизайнеров, издателей и других специалистов, занимающихся созданием различных медиафайлов.

Ключевые возможности Adobe InDesign включают в себя:

* Макет страницы: InDesign позволяет пользователям создавать многостраничные документы с точным контролем над макетом, типографикой и дизайном. Он поддерживает разворотные страницы, главные страницы и руководства для обеспечения единообразия всей публикации.
* Типографика. Программное обеспечение предоставляет обширные типографские возможности, позволяя пользователям настраивать шрифты, стили, размеры, интервалы и кернинг для создания привлекательного и читаемого текста.
* Графика и изображения: InDesign поддерживает импорт изображений, векторной графики и иллюстраций и управление ими. Вы можете связать графику с внешними файлами, что может быть полезно для управления размерами файлов.
* Таблицы. В InDesign вы можете создавать и форматировать таблицы для представления данных, а также контролировать стили ячеек, границы и многое другое.
* Интерактивные документы: InDesign поддерживает создание интерактивных документов с мультимедийными элементами, гиперссылками, кнопками и формами, что делает его пригодным для создания цифровых публикаций и интерактивных PDF-файлов.
* Допечатная подготовка и печать. InDesign предоставляет надежные функции допечатной подготовки, включая управление цветом, плашечные цвета, цветоделение и вывод в PDF для высококачественной печати.
* Интеграция. Он легко интегрируется с другими приложениями Adobe Creative Cloud, такими как Photoshop и Illustrator, что позволяет легко импортировать ресурсы и поддерживать согласованный рабочий процесс проектирования.
* Поддержка XML. InDesign может импортировать и экспортировать содержимое XML, что делает его пригодным для структурированной публикации и автоматизации макета контента.
* Межплатформенная совместимость: InDesign доступен как для Windows, так и для macOS, что обеспечивает дизайнерам межплатформенную совместимость.
* Плагины и расширения. Пользователи могут расширять функциональность InDesign, добавляя сторонние плагины и расширения, которые могут предоставлять дополнительные функции и оптимизировать рабочие процессы.

Adobe InDesign широко используется в сфере графического дизайна, издательского дела и рекламы и считается важным инструментом для создания высококачественных печатных и цифровых носителей. Дизайнеры часто работают с InDesign в сочетании с другим программным обеспечением Adobe, таким как Photoshop и Illustrator, для создания визуально потрясающих и профессиональных документов.

Программа поддерживает импорт рисунков и текста из самых разнообразных форматов, включая PDF и XML файлы, предлагает большой набор инструментов для редактирования импортированных материалов, куда входит работа со слоями, каскадными стилями оформления, таблицами и шаблонами. Она вышла на свет в 1999г.

Мы создали шаблон в альбомы вводе. Создали рамки и границы для 1 книги.

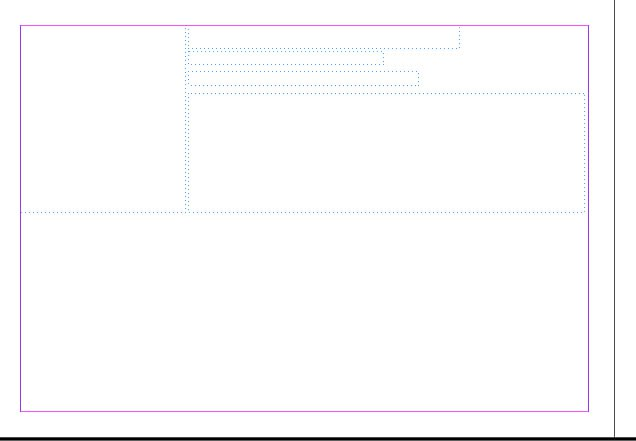


Рис.2 – Шаблон книги

Этот шаблон подогнали для всего проекта (см. рис. 2.3).

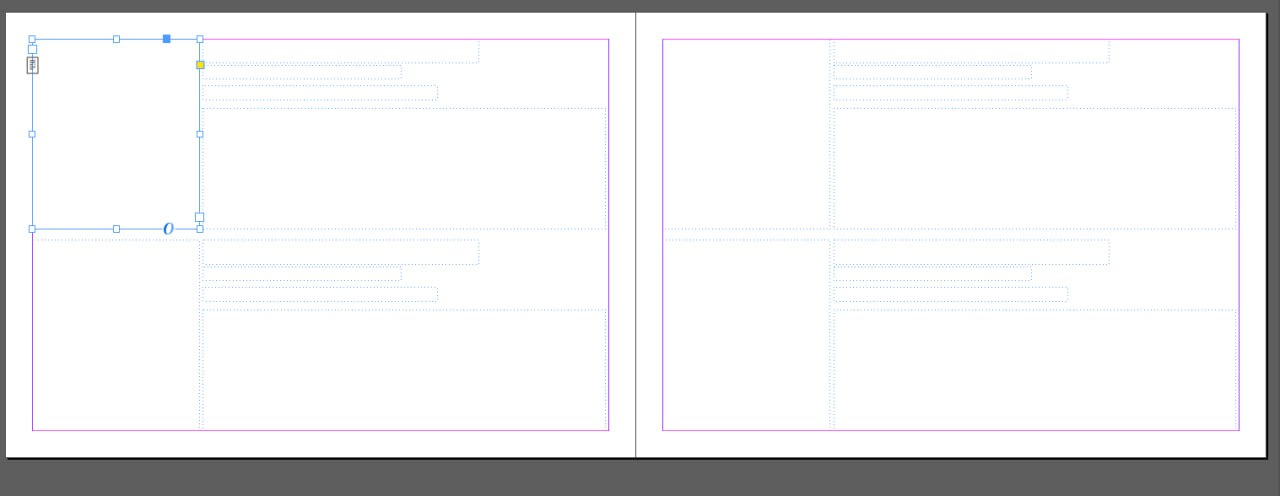


Рис.3 – Шаблон проекта

2.3. Поиск материалов

Мы нашли сайт топ 15 книг для входа IT [12]. Там описаны литературы для   ознакомления с профессией и вдохновляет расти и профессиональную развитию в выбранном пути. Многие из перечисленных книг будет интересно прочитать и уже работающим профессионалам. Первую которую я выбрал это Джедайские техники. В нем описана почему, даже зная, как надо правильно работать, человек на практике делает все так, как привык.



Рис.4 – Книга Джедайские техники

Книга говорит, в IT много платят в нем описан опыт, забавные истории, взгляды и решения: о том, как выбирать место работы, когда и с чего начать карьеру, как выстраивать отношения в жизни и на проектах.



Рис.5 – Книга Говорят, в IT много платят

В этой книге легендарный эксперт Роберт Мартинавтор бестселлера «Чистый код», рассказывает о том, что значит «быть профессиональным программистом», описывая методы, инструменты и практики разработки «идеального ПО». Книга насыщена практическими советами в отношении всех аспектов программирования: от оценки проекта и написания кода до рефакторинга и тестирования.



Рис.6 – Книга Идеальный программист

Книга относительно самодостаточна и может использоваться в качестве отдельной темы для изучения. Алгоритмы описаны простым языком и с применением псевдокода, который понятен любому, кто хоть в небольшой степени знаком с программированием, а пояснения принципов их работы даны без излишней математической строгости и требуют лишь элементарных знаний.



Рис.7 – Книга Алгоритмы построение и анализ

2.4. Заполнение материалами

После того как наши материал мы стали заполнять книги по очереди. Все красиво и правильно подогнаны размеры книг шрифтов и информации, что по итогу самый лучший и финальный вариант можно увидеть.

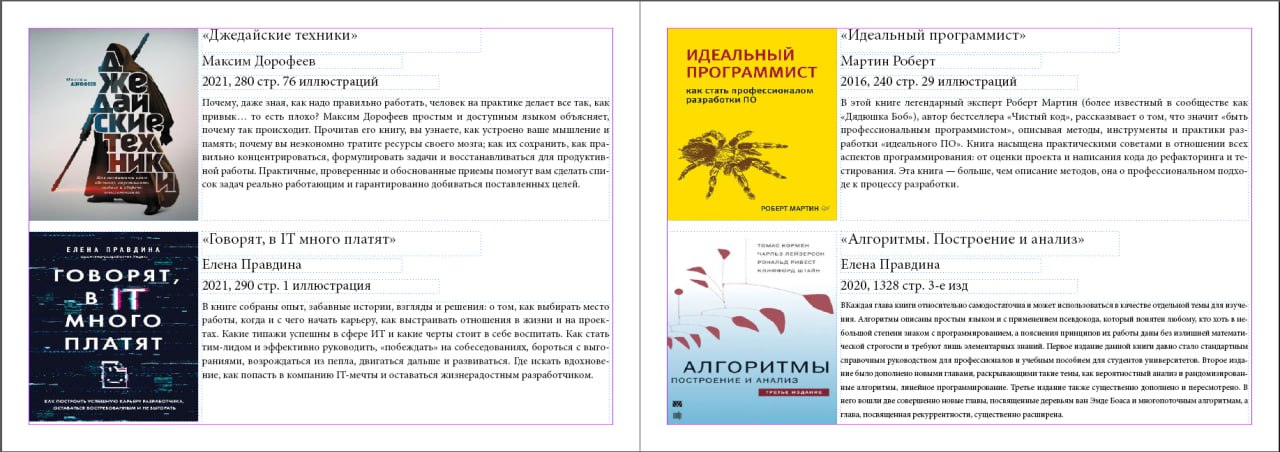


Рис.8 – Итоговая работа

Окончательный результат работы переносим в формат, в котором документ будет доставлен, будь то PDF-файл, готовый к печати, интерактивный PDF-файл или другие форматы файлов, подходящие для различных платформ и устройств.

Конечный результат моего проекта Adobe InDesign по контенту, связанным с книгами, должен стать визуально привлекательный, информативный и увлекательный документ, который эффективно донесет ваше послание целевой аудитории и побудит ее предпринять соответствующие действия к чтению или покупки данных книг. Все использованные инструменты:

1. Настройка документа:

* Определите размер документа, ориентацию (книжная или альбомная) и количество страниц.
* Настройте поля и столбцы для единообразного макета.

1. Текст и типографика:

* Используйте инструмент «Текст», чтобы добавить и отформатировать текст.
* Выберите шрифты, стили, размеры и интерлиньяж (межстрочный интервал).
* Создавайте и применяйте стили абзацев и символов для единообразного форматирования.

1. Изображения и графика:

* Импортируйте изображения и графику в документ.
* Обрезайте, изменяйте размер и упорядочивайте изображения.
* Применяйте эффекты и фильтры к изображениям по мере необходимости.

1. Формы и инструменты рисования:

* Создавайте и настраивайте формы и линии для элементов дизайна.
* Используйте инструмент «Перо» для создания пользовательских иллюстраций или фигур.

1. Цвет и образцы:

* Определите и примените образцы цвета для текста и объектов.
* Работайте с панелью «Цвет» для выбора и настройки цветов.

1. Мастер-страницы:

* Настройте главные страницы для единообразных верхних и нижних колонтитулов и элементов страницы во всем документе.

1. Номера страниц:

* Добавьте автоматическую нумерацию страниц.
* Настройте номера страниц и форматирование.

1. Оглавление:

* Создайте и обновите оглавление для длинных документов.

1. Стили и форматирование:

* Используйте стили символов и абзацев для единообразного форматирования текста.
* Создавайте и применяйте стили объектов для единообразных элементов дизайна.

1. Интерактивные функции (если применимо):

* Добавляйте гиперссылки на веб-страницы или другие части документа.
* Включите кнопки, мультимедиа или интерактивные формы для цифровых документов.

1. Сетки и направляющие:

* Используйте сетки и направляющие для точного выравнивания и компоновки.

1. Экспорт и печать:

* Выберите подходящий формат экспорта (PDF, печать, цифровой).
* Установите параметры экспорта, такие как разрешение и сжатие изображений.
* Подготовьте документ для профессиональной печати с метками обрезки и обрезки.

1. Обзор и проверка:

* Проверьте документ на наличие ошибок и несоответствий.
* Сотрудничайте с другими, делясь проектом для получения отзывов.

1. Сохранение и резервное копирование:

* Регулярно сохраняйте проект, чтобы предотвратить потерю данных.
* Используйте контроль версий или облачное хранилище для резервного копирования.

Заключение

В заключение можно сказать, что разработка технологического аспекта проекта по производству справочной литературы является важнейшим мероприятием в наш быстро развивающийся цифровой век. Когда мы ориентируемся на пересечении традиций и инноваций, становится ясно, что будущее справочной литературы неразрывно связано с технологическим прогрессом. Этот проект пролил свет на различные аспекты и соображения, которые необходимо учитывать для создания прочной технологической основы для производства справочной литературы.

Путь к модернизации справочной литературы предполагает использование цифровых издательских платформ, обогащение контента мультимедийными элементами, улучшение возможностей поиска и метаданных, содействие интерактивности и сотрудничеству, приоритизацию доступности и инклюзивности, использование анализа данных для персонализации, а также обеспечение безопасности и конфиденциальности. Каждый из этих аспектов играет ключевую роль в формировании будущего справочной литературы.

В ходе выполнения курсового проекта были решены следующие задачи:

1. Изучены теоретические аспекты электронных и печатных изданий.
2. Разработал справочную литературу в программе InDesign.
3. Нашел и изучил материалы.
4. Создана справочная литература.

Цель проекта - разработка технологической части проекта по выпуску справочной литературы - достигнута.

Список использованной литературы

1. Абрамов, А. Рекламная графика и дизайн брошюр. - М.: Издательство, 2021. - 200 с.
2. Дорофеев, Максим Джедайские техники / Максим Дорофеев. – Москва : МИФ, 2019. – 288 с. – ISBN 978-5-04-050909-6.
3. Кормен, Томас Алгоритмы. Построение и анализ / Томас Кормен. – Москва : Диалектика-Вильямс, 2020. – 1328 с. – ISBN 978-5-907114-11-1.
4. Правдина, Елена Говорят, в IT много платят / Елена Правдина. – Москва : Бомбора, 2021. – 384 с. – ISBN 978-5-04-119275-4.
5. Роберт, Мартин Идеальный программист / Мартин Роберт. – Питер : Питер, 2022. – 224 с. – ISBN 978-5-4461-1067-4.
6. Френч, Найджел Найджел Френч: Профессиональная верстка в InDesign / Найджел Френч. – Москва : ДМК-Пресс, 2020. – 366 с. – ISBN 978-5-97060-740-4.
7. Вёрстка в Adobe Indesign[сайт] – URL: https://niidpo.ru/seminar/ (дата обращения: 05.10.2023)
8. Зубкова, Н. Издательское дело и верстка. Рекламные и деловые публикации. - СПб: Издательство, 2019. - 150 с.
9. Ли, Р. В. Графический дизайн: Основы. - СПб: Графическое издательство, 2023. - 150 с.
10. Иттен, Й. Искусство цвета. - Берлин: Издательство, 2020. - 100 с.
11. Грин, Д. Основы верстки в Adobe InDesign. - М.: Полиграфическое издательство, 2019. - 190 с.
12. Дизайн макетов для печати и цифровых медиа[сайт] – URL: https://www.adobe.com/ru/products/indesign.html/ (дата обращения: 15.10.2023)
13. InDesign: большой разбор для начинающих [сайт] – URL: https://skillbox.ru/media/design/indesign-basics/ (дата обращения: 12.10.2023)
14. Иллюстрированный самоучитель по Adobe InDesign [сайт] – URL: https://samoychiteli.ru/document7448.html (дата обращения: 08.10.2023)
15. Популярные книги по inDesing [сайт] – URL: https://www.litres.ru/tags/indesign/ (дата обращения: 07.10.2023)
16. Следующая страница в дизайне макета [сайт] – URL: https://www.adobe.com/products/indesign.html/ (дата обращения: 05.10.2023)
17. Топ 15 книг для входа в IT [сайт] – URL: https://otus.ru/journal/top-15-knig-dlya-vhoda-v-it/ (дата обращения: 05.10.2023)
18. Что такое Adobe InDesign и как в нем работать [сайт] – URL: https://gb.ru/blog/adobe-indesign/ (дата обращения: 05.10.2023)
19. Что такое Adobe InDesign - Основные понятия о Adobe InDesign [сайт] – URL: https://ru.education-wiki.com/2376691-what-is-adobe-indesign (дата обращения: 05.10.2023)
20. Что такое справочная литература [сайт] – URL: https://xn--870-iddfg5dar7d.xn--p1ai/faq/cto-takoe-spravocnaya-literatura-opredelenie-i-osobennosti (дата обращения: 14.10.2023)