

# 30 КНИГ

про розробку, маркетинг,  
менеджмент і дизайн

**hillel** IT school





## Грокаємо функційне програмування

Книжка передбачає, що читач має щонайменше один рік комерційного досвіду розробки програмного забезпечення з використанням популярної об'єктно-орієнтованої мови програмування, такої як Java. У прикладах використовується Scala як навчальна мова.



## Не змушуйте мене думати

У сучасному світі, де значну частину життя ми проводимо онлайн, зручність користування сайтами та застосунками є важливою їхньою характеристикою. Саме тому дизайнерам і розробникам важливо розуміти головні принципи використання (юзабіліті).



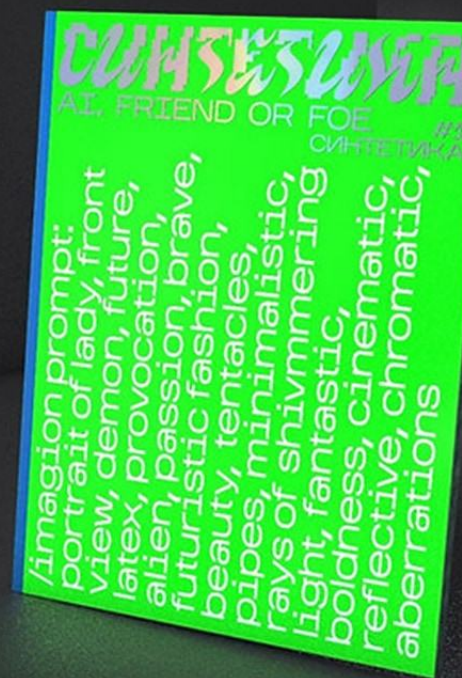
## Грокаємо алгоритми

Цю книжку написано так, щоб її було легко сприймати. Як тільки згадується новий концепт — автор відразу пояснює його або попереджає, коли дасть пояснення. Основні поняття підкріплено вправами, щоб читач завжди міг перевірити себе й упевнитися, що не втратив нитку оповіді.



## Мапа історій користувача: Відкрій правдиву історію, створи саме той продукт

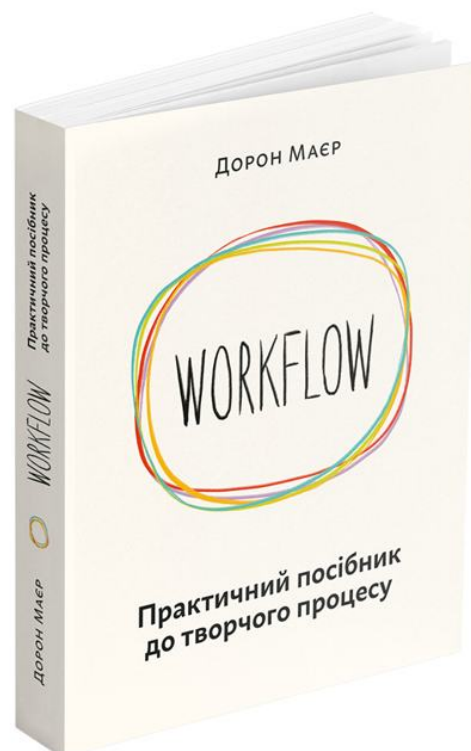
Розробка мапи історій — це техніка, яка дає змогу побачити цілісну картину, чого не вдалося б зробити за допомогою простого набору історій. Розробники повинні добре розуміти потреби користувачів і взаємодіяти з ними, створюючи мапи історій.



## Журнал «Синтетика»: Випуск №1 - Штучний інтелект: друг чи ворог

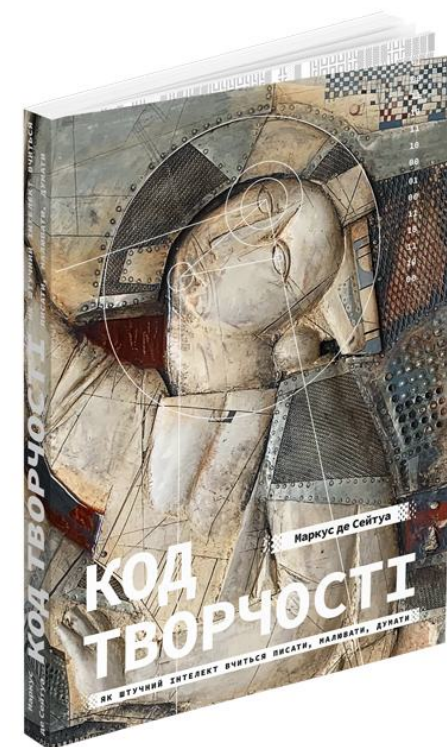
«Синтетика» — журнал про вплив технологій на наше життя. У журналі зосередимося на тих технологіях та інструментах, що вже є частиною нашого життя. Розберемося в різних їхніх аспектах, варіантах застосування, можливостях та викликах.





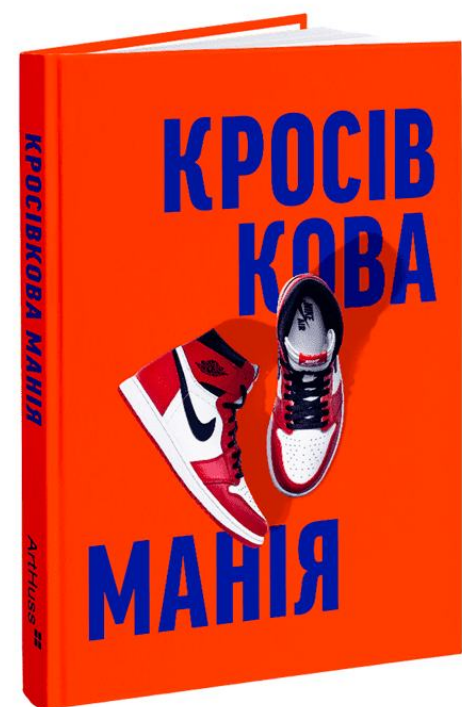
## WORKFLOW: Практичний посібник до творчого процесу

Це не просто посібник, а готовий ефективний інструмент, який допоможе розбити проєкт на етапи і фрагменти, розвести у своїй голові ролі митця, критика й менеджера, збалансувати рацію й емоцію — словом, сформуванати русло, у якому ваш талант зможе реалізуватися найкраще.



## Код творчості: Як штучний інтелект вчиться писати, малювати, думати

Чи зможе комп'ютер коли-небудь скласти симфонію, написати роман, чи намалювати шедевр? У «Коді творчості» відомий оксфордський письменник Маркус де Сейтуа досліджує природу творчості, а також закликає нас переглянути, що означає бути людиною.



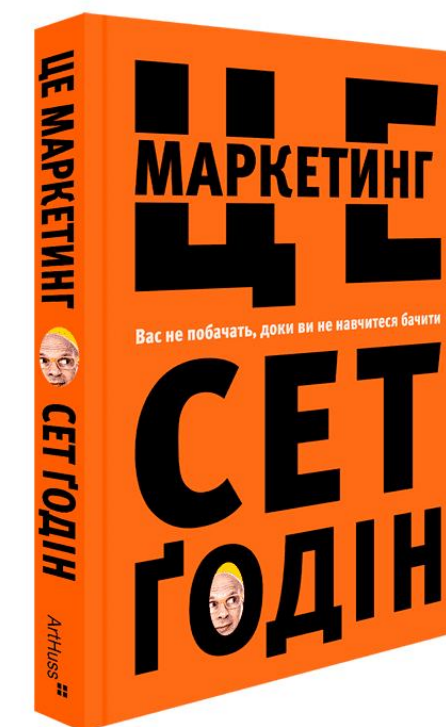
## Кросівкова манія

Ласкаво просимо до **всесвіту кросівок!** Відкрийте для себе еволюцію кросівок: від спортивного взуття до культурного феномену. Підхоплені реперами та брейкдансерами, кросівки перейшли зі спортивних майданчиків на вулицю, ставши **обов'язковим аксесуаром, що підкреслює імідж.**



## Благай, кради і позичай: Митці проти оригінальності

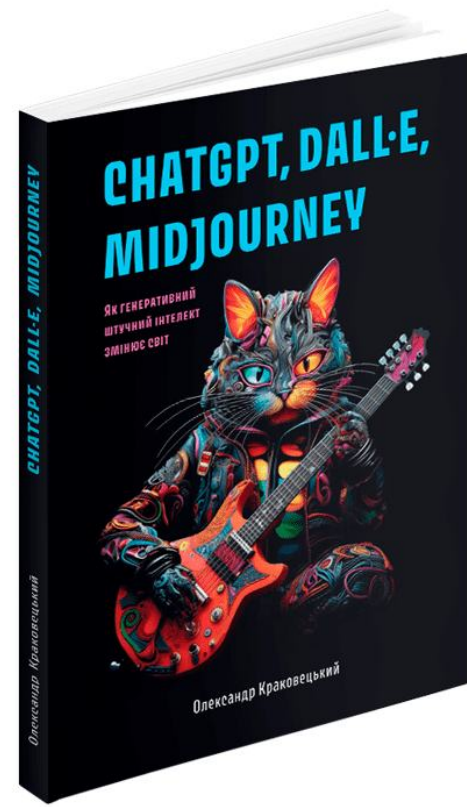
Невже в мистецтві досі можна створити щось оригінальне? У який момент копія перетворюється на самостійне мистецьке висловлювання? Коли підробка стає оригіналом, і що каже про всі ці тонкі матерії закон?



## Це маркетинг

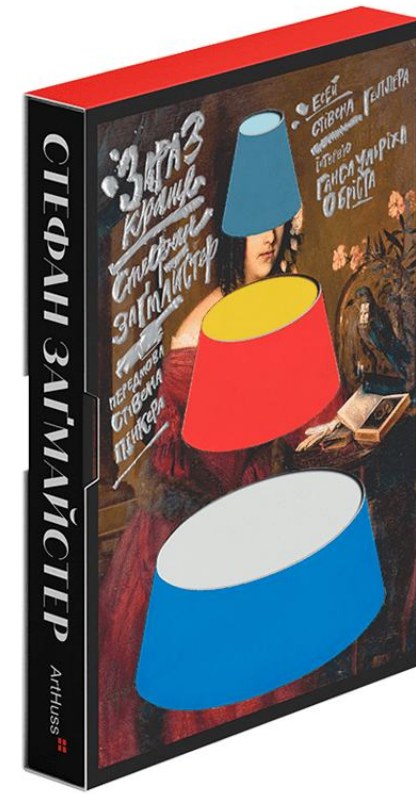
Сет Ґодін навчив і надихнув мільйони підприємців, маркетологів, лідерів і прихильників через свій блог, онлайн-курси, лекції та книги-бестселери. Тепер Ґодін уперше пропонує квінтесенцію своєї маркетингової мудрості в одній компактній і доступній книжці.





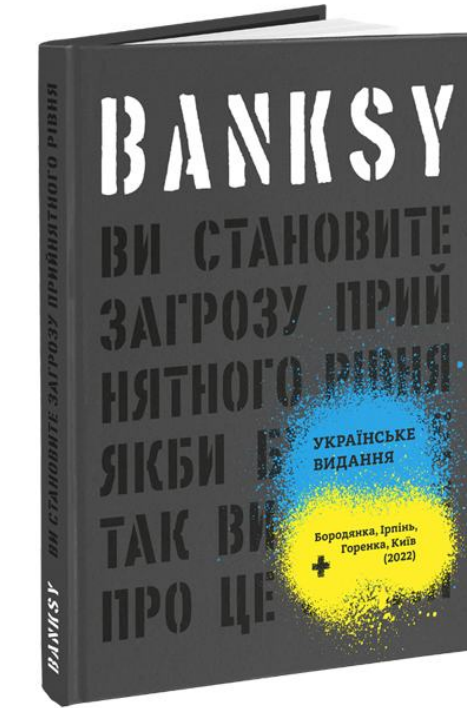
## ChatGPT, DALL-E, Midjourney: Як генеративний штучний інтелект змінює світ

Ця книга про те, як співпрацювати з ШІ. Про те, як радикально пришвидшити свою роботу з використанням ChatGPT, бути вигадливішим і креативнішим із цим новим і незвичним партнером.



## Зараз краще

Ця книжка — своєрідний огляд мистецько-просвітницького проекту Стефана Заґмайстера, у межах якого він презентує реальні дані щодо розвитку нашої цивілізації останніх десятиліть і століть за допомогою деконструкції й переосмислення витворів мистецтва минулого.



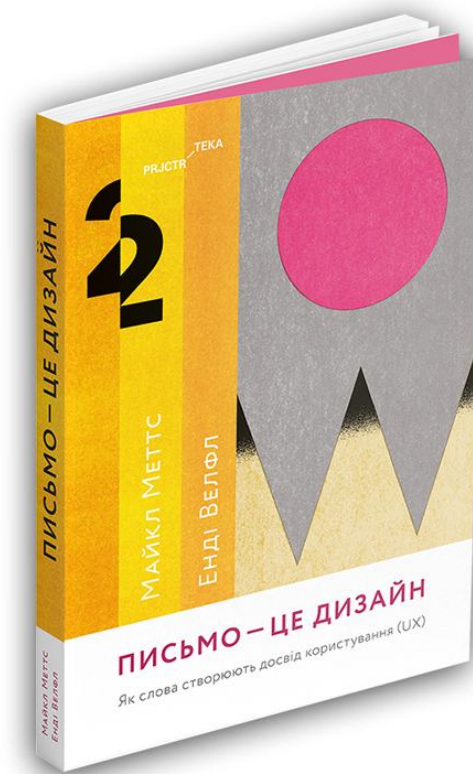
## Banksy: Ви становите загрозу прийнятному рівню

У видання ArtHuss включений текст інтерв'ю від Бенксі про його поїздку в Україну, мотивацію і фото робіт, які він лишив на стінах будівель в Бородянці, Ірпені та Горенці. Це частинка нашої історії, яку важливо зазначити на сторінках.



## Що це взагалі таке? 150 років сучасного мистецтва в одній пілюлі

Що таке сучасне мистецтво? Чому ми його любимо або ненавидимо? І чому це коштує стільки грошей? Приєднуйтеся до Вілла Гомперца у захопливу подорож, яка зробить для вас зрозумілим сприйняття нашого сучасного мистецтва назавжди.



## Письмо — це дизайн: Як слова створюють досвід користування (UX)

«Письмо - це дизайн» - потужне твердження, яким Майкл Меттс і Енді Велфл визначають роль, що її мають посідати райтери, або (технічні) письменники, у своїх командах і в процесі створення продукту й досвіду користування.





## Битва за твій мозок

Книга «Битва за твій мозок» від однієї з провідних світових дослідниць з етики нейронауки пропонує шлях до подолання складних юридичних та етичних дилем, які фундаментально вплинуть на нашу свободу розуміти, формувати та визначати себе.



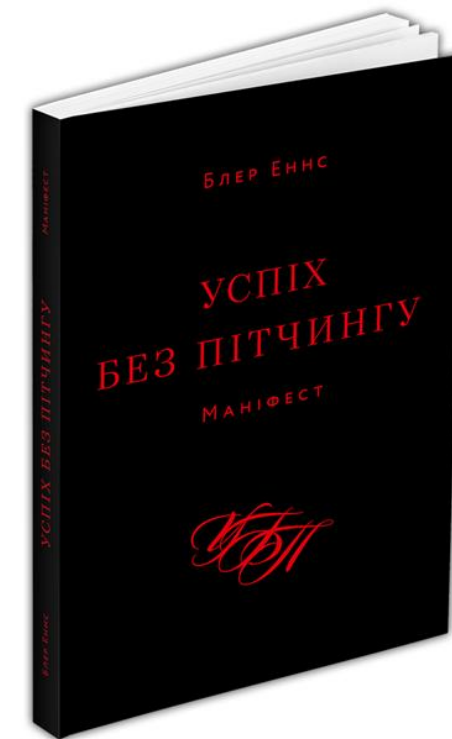
## Критичне мислення

Скільки імпульсивних покупок, поганих кар'єрних рішень, безглузких сварок із близькими та інших проблем можна було б уникнути, якби ми могли натренувати свій мозок знаходити й оцінювати докази, розташовувати їх у певній структурі для аналізу?



## Невідповідність

Невідповідності — це перешкоди на шляху до взаємодії зі світом навколо нас. І вони є побічним наслідком того, як влаштовано наш світ. У цій книжці ми глибоко зануримося в те, як інклюзія може стати джерелом інновацій та зростання, особливо для цифрових технологій.



## Успіх без пітчингу: Маніфест

Цей маніфест для тих, хто продає ідеї та поради, містить 12 кроків — у формі прокламацій, — які власники стартапів можуть зробити, щоб відірватись від конкурентів, повернути собі високу позицію на своєму ринку, побудувати стосунки з клієнтом і навчитися завойовувати бізнес.



## Квантова економіка

Світ не раціональний, і економіка теж. Йдеться не про перемогу чи програш, а про те, щоб грати так довго, як ми можемо. Ми повинні вирішити, чи підемо ми разом чи об'єднаємось, щоб працювати над керівним баченням та новою нескінченною операційною системою для економіки.





## Заповіді графічного дизайну: 365 практичних порад

Мета цієї книжки — допомогти дизайнеру в ремеслі, озброїти його правилами, порадами й методами. Ви дізнаєтеся про типографію, композицію, колір і зображення. Саме ці інгредієнти, якщо їх поєднати сильною, переконливою концепцією, дають у підсумку дизайнерське рішення.



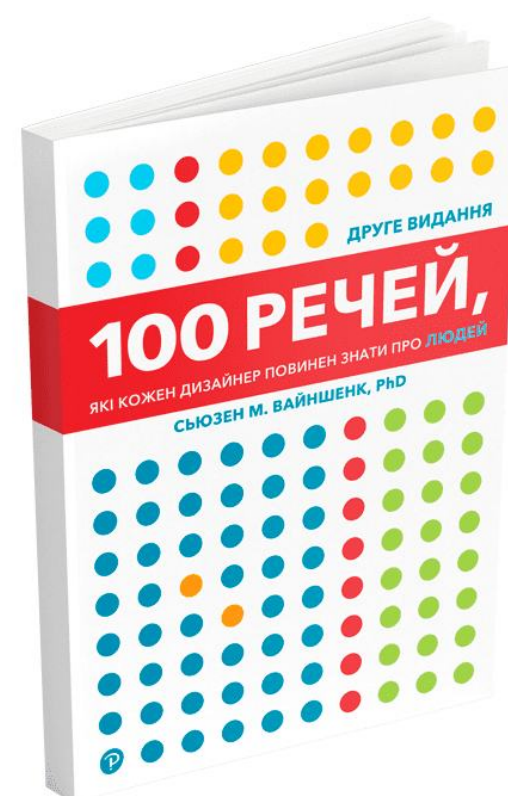
## Лого Дизайн Любов: Посібник зі створення довершеної айдентики бренду

Повністю оновлене і розширене, друге видання книжки містить більше кейсів, більше скетчів, більше секретів успішної співпраці з клієнтами, більше «інсайдерських» історій і більше практичної інформації, що допоможе дістати омріяні замовлення та виконати їх якнайкраще.



## Графічні стилі: від вікторіанців до хіпстерів

700 ілюстрацій роблять цю книгу чи не найширокомасштабнішою світовою історією графічного дизайну. Читачі цього бестселеру шанують це видання за дивовижну візуальну панораму еволюції графічних стилів протягом багатьох століть



## 100 речей, які кожен дизайнер повинен знати про людей

У цій книзі поєднано справжні наукові дослідження з практичними прикладами. Цей посібник допоможе вам створювати інтуїтивно зрозуміліші та цікаві застосунки, програмне забезпечення, вебсайти та продукти, які відповідають тому, як люди думають, ухвалюють рішення та діють.



## PANTONE: XX століття в кольорах

Для цієї книги досвідчені працівники Pantone і знавці кольору Ліатріс Айзмен та Кіт Рекер обрали понад 200 іконічних творів мистецтва, виробів, предметів декору й моди, що унаочнюють палітри, які складала візуальний образ кожного окремого десятиліття.





## Мистецтво кольору: Суб'єктивний досвід і об'єктивне пізнання як шлях до мистецтва

У цій книзі автор досліджує проблеми кольору. Треба займатися не лише основоположними законами та правилами об'єктивного мистецтва, а й заглиблюватися у сферу суб'єктивної обмеженості, тобто суб'єктивної оцінки кольору.



## Наука дизайну та форми: Вступний курс, який я викладав у Баугаузі та інших школах

«Саме лише показне мавпування чи повторення моїх методів не давало жодного ефекту. Водночас я цілком усвідомлюю, що мої знахідки не завжди були посправжньому новаторськими. Вони були радше повторенням досвіду того, що колись надавало митцям основу для подальшої роботи».



## Політика дизайну

Зображення чи символ, прийнятний в одній культурі, може бути образливим або навіть шкідливим у іншій. Якщо дизайнери навчаться розуміти глобальний культурний контекст, ми можемо уникнути стереотипів і допомогти поліпшити взаєморозуміння між людьми.



## Як дизайн спонукає нас думати

У кожному розділі книги досліджено різні настрої і поняття — від романтики до продуктивності, від гумору до витонченості. Результат — унікальне й захопливе, і для практиків, і для ентузіастів, уявлення про процес створення дизайну.



## Взаємодія кольору

Опублікована 1963, ця книга здійняла хвилю суперечок про новаторський підхід автора до розуміння кольору та візуального сприйняття речей. Хтось вважав її сміливим експериментом, а хтось критикував за відхід від традиційних методів навчання.