

НАУКОВА БІБЛІОТЕКА

КНИЖКОВИЙ МІХ НОВИНКИ ВЕРЕСНЯ



Ірпінь

2026

Відкривайте нові горизонти з книгою!

Сьогодні інформаційні технології стрімко змінюють світ, а цифрові компетентності стають важливою складовою професійної підготовки фахівця. Програмування, інженерія програмного забезпечення, DevOps, цифровий та моушен-дизайн, UX, геймдизайн, проєктування ігрових систем – це сучасні напрями, що поєднують технології, науку, творчість і практичні рішення.

Саме ці актуальні теми представлені у новій добірці видань, яка стане корисним ресурсом для студентів, викладачів, науковців, дослідників та всіх, хто цікавиться сучасними цифровими технологіями.

Для студентів ці видання особливо цінні тим, що допомагають поглибити знання, отримані під час навчання, краще зрозуміти сучасні технологічні процеси та сформувати практичні навички. Вони сприяють розвитку алгоритмічного й критичного мислення, здатності аналізувати інформацію, знаходити нестандартні рішення, працювати над цифровими продуктами та реалізовувати власні проєкти.

Знання з програмування та інженерії програмного забезпечення допомагають майбутнім фахівцям не лише опановувати сучасні мови й технології, а й розуміти принципи створення, тестування, удосконалення та безпечного супроводу програмних продуктів.

Не менш важливими є напрями UX, цифрового дизайну та візуальної комунікації. Вони формують розуміння того, як створювати зручні, зрозумілі та привабливі цифрові продукти, орієнтовані на потреби людини.

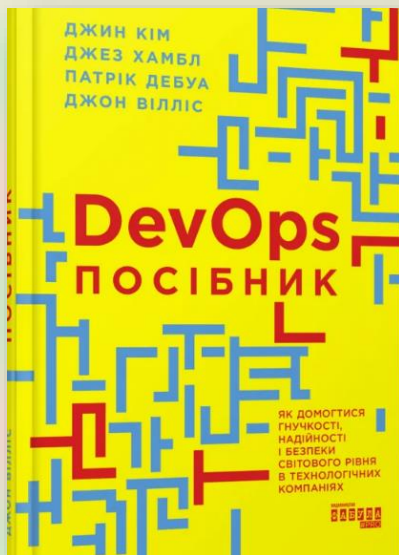
Окреме місце посідають геймдизайн та дизайн ігрових систем, які поєднують технологічні знання, творчість, психологію, логіку та проєктне мислення. Ці напрями відкривають нові можливості для досліджень, експериментів і створення інноваційних цифрових рішень.

Для науковців і викладачів сучасна література з цифрових технологій є важливим джерелом оновлення професійних знань, відстеження сучасних підходів і технологічних тенденцій, підготовки навчальних матеріалів, наукових досліджень та практичних проєктів. Вона допомагає поєднувати фундаментальні знання з новітніми технологічними практиками та розширювати міждисциплінарні зв'язки.

 **Особлива цінність цієї добірки – у поєднанні технологічного, наукового та творчого підходів.** Вона допомагає не просто отримувати інформацію, а формувати навички, які необхідні для навчання, досліджень і професійного розвитку в умовах цифрової трансформації.

Нехай ці видання стануть джерелом нових знань, професійних ідей, наукових пошуків та творчих відкриттів.

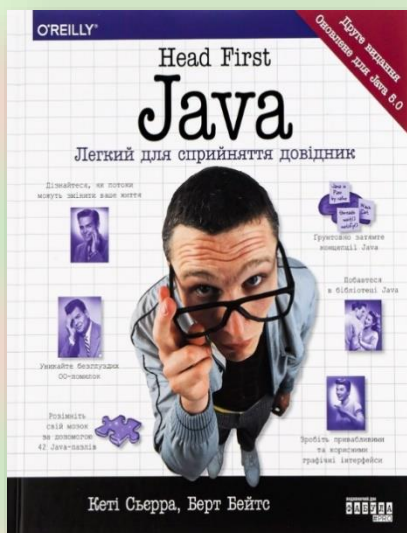
 **Читайте. Досліджуйте. Вивчайте. Створюйте нове!**



DevOps. Посібник: як домогтися гнучкості, надійності й безпеки світового рівня в технологічних компаніях /Джин Кім, Джез Хамбл, Патрік Дебуа, Джон Вілліс ; пер. з англ. Г. Якубовська. – Харків : Вид-во «Ранок»; Фабула, 2023. – 384 с.

Ні для кого не є секретом, що існує тісна взаємозалежність між розробкою і використанням програмного забезпечення. Саме цим і користується низка практик, що отримали загальну назву DevOps і мають своєю метою допомогти організаціям швидше та якісніше створювати та оновлювати програмні продукти і послуги. Ця методологія зосереджена на узгодженні розробки і постачання програмного

забезпечення із його використанням, і це завдання зазвичай вирішується за допомогою автоматизації процесів і стандартизації середовищ розробки з метою забезпечення швидкої підготовки релізів. «Посібник із DevOps», створений четвіркою маститих фахівців, що стояли у витоків цієї методології, не тільки познайомить читача-професіонала з ідеологією і практикою цього руху, а й надасть безліч корисних порад у питаннях організаційних змін і тіснішої співпраці між різними типами працівників, об'єднання та автоматизації різних процесів, їх швидшого та частішого виконання, системного адміністрування, автоматизації процесів постачання та ін.



Сьєрра Кеті, Бейтс Берт. Head First Java. Легкий для сприйняття довідник / Кеті Сьєрра, Берт Бейт ; пер. з англ. Г. Якубовська. – Харків : ВД «Фабула», 2023. – 720 с.

Технологія Java сьогодні використовується скрізь. Якщо ви розробляєте програмне забезпечення і досі не опанували Java, точно настав час заглибитися у цю книжку. «Head First. Java» – це вичерпний навчальний посібник, який надасть Вам досвід роботи з Java та об'єктно-орієнтованого програмування. Ця книжка допоможе вам вивчити мову Java унікальним методом, що виходить за рамки синтаксису та

інструкцій з експлуатації і допомагає зрозуміти, як стати неперевершеним розробником. Ви опануєте основи мови, отримаєте загальну інформацію, засвоїте роботу з потоками, мережевою взаємодією та розподіленим програмуванням, і навіть побудуєте гру «Sink The Dot Com», а також створите барабанний музичний чат.



Шоу Остін. Дизайн для анімації: основи та техніки моушен-дизайну / Остін Шоу ; пер. з англ. А. В'юник, Н. Коневська. – К. : ArtHuss, 2025. – 384 с.

Книжка «Дизайн для анімації: Основи та техніки моушен-дизайну», завдяки поєднанню принципів мистецтва та дизайну з креативним сторітелінгом і професійними знаннями, охоплює все, чого потребує справжній моушен-дизайнер, аби втілювати власні

художні задуми в реальність і впевнено виконувати замовлення клієнтів.

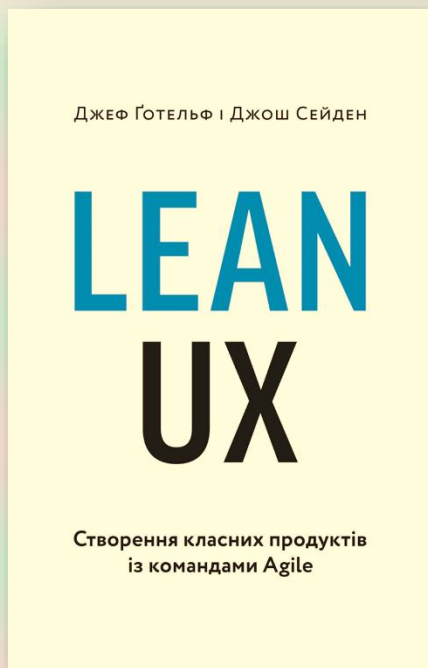
В оновленому другому виданні книги «Дизайн для анімації: Основи та техніки моушен-дизайну» автор Остін Шоу досліджує принципи моушен-дизайну, навчаючи читачів, як творчо використовувати основні техніки цього багатогранного інноваційного середовища для створення переконливих стайл-фреймів, дизайн-бордів та продуктів моушен-дизайну. Уроки доповнено чудовими повноколірними зображеннями та практичними вправами, що дозволяють застосувати розглянуті техніки в безпосередньому практичному контексті.



Бородкіна І., Бородкін Г. Інженерія програмного забезпечення : посіб. для студентів / І. Бородкіна, Г. Бородкін. – К. : ЦУЛ, 2025. – 204 с.

В посібнику надано систематичний виклад принципів, моделей, методів і метрик, які використовуються в інженерному циклі створення складних програмних систем. Викладено основи як класичних, так і гнучких методів розробки, розглянуто питання менеджменту класичних і гнучких програмних проектів. Велика увага приділена останнім науковим та практичним досягненням, що характеризують динаміку розвитку галузі. Як програмні засоби, що підтримуються цілісний процес розробки ПЗ, розглядається технологія

компанії Microsoft – Visual Studio Team Systems (VSTS) з акцентом на Team Foundation Server (TFS). Посібник розрахований на студентів вищих навчальних закладів.



Готельф Джеф, Сейден Джош. Lean UX: Створення класних продуктів із командами Agile / Джеф Готельф, Джош Сейден ; пер. з англ. Дарія Цепкова. – К. : ArtHuss, 2024. . – 208 с.

«Минуло роки чотири з моменту, коли я вперше почав говорити й писати про нову концепцію, що називається Lean Startup, і менше ніж рік відтоді як я опублікував свою книжку Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Achieve Radically Successful Businesses («Lean Startup: як нинішні підприємці використовують постійні інновації, щоби досягти радикально успішного бізнесу») (Crown Business). За цей час я бачив, як ці ідеї зростали й розповсюджувалися – від індустрії

до індустрії, від сектора до сектора, від функції до функції. Щоразу коли ми відкривали незвідану землю, ми поклалися на далекоглядних лідерів, що допоможуть перекласти ключові принципи й розробити нові процеси для їх упровадження. Lean UX важливий крок у цій еволюції.



Шелл Джессі. Мистецтво геймдизайну. Книга Лінз / Джессі Шелл. – К. : ArtHuss, 2026. . – 671 с.

Хороший геймдизайн – це коли ви вмієте поглянути на свою гру з якомога більшої кількості точок зору. «Мистецтво геймдизайну», книжка одного з найкращих світових геймдизайнерів Джессі Шелла, пропонує 116 наборів запитань, або лінз для розгляду дизайну гри, що охоплюють різні сфери – психологія, архітектура, музика, візуальний дизайн, кіно, програмна інженерія, дизайн тематичних парків, математика, дизайн головоломок і антропологія. Завдяки цій книжці ви навчитеся швидше і краще втілювати ігрові проекти. Крім глибокого розуміння

теорії, вона забезпечить вас детальними практичними інструкціями, що допоможуть вам створювати ігри світового класу, в які люди хотітимуть грати знову і знову.



Зеленьяк О. Програмування мовою Python. Алгоритмічні структури і стратегії. Теорія та практика : навч. посіб. / О. Зеленьяк. – К. : Ліра -К, 2025. – 338 с.

Посібник містить більше 250 завершених програм, написаних у процедурному стилі на Python і достатню кількість довідкових матеріалів. Докладно розглянуті основні структури даних, алгоритмічні структури та їх поєднання. Зроблений вступ до основних алгоритмічних стратегій. Розглянуті ключові пакети для наукових обчислень та візуалізації даних – numpy і matplotlib. Велику увагу приділено функціям, рекурсії, графічним побудовам, обробленню файлів та рядків. Доступно і чітко викладений матеріал охоплює основні теми для правильного вступу в світ

алгоритмів і програм. Для старшокласників, просунутих початківців, слухачів курсів, студентів і викладачів.



Мартін Роберт С. Функціональний дизайн. Принципи, патерни і практики / Роберт С. Мартін ; пер. з англ. К. Горбушко. – Харків : ВД «Фабула», 2025. – 320 с.

У книжці «Функціональний дизайн: принципи, патерни і практики» відомий інженер-програміст Роберт С. Мартін (Дядечко Боб) пояснює, чому варто використовувати функціональне програмування для створення кращих систем для реальних користувачів. Він порівнює традиційні об'єктно-орієнтовані структури кодування на Java зі структурами функціональних мов, визначає найкращі ролі для кожної з них і показує, як створювати

довершені системи, розумно використовуючи їх у контексті. Р. Мартін мінімізує теорію на користь розв'язання нагальних проблем, і завдяки цьому прагматичному підходу діючі розробники на яскравих прикладах дізнаються, як мова Clojure, проста для вивчення і семантично багата, зможе допомогти їм підвищити чистоту коду, покращити дизайн і досягти найкращих результатів. Також автор розглядає принципи SOLID і дизайн-патерни з функціональної точки зору, показуючи, чому саме патерни залишаються надзвичайно цінними для функціональних програмістів.



Газавей Дакс. Вступ до дизайну ігрових систем / Дакс Газавей ; пер. з англ. К. Горбушко. – Харків : ВД «Фабула», 2025. – 368 с.

Комп'ютерні ігри стають дедалі складнішими, очікування геймерів зростають, тому дизайн ігрових систем стає дедалі важливішим. Розробники ігрових систем створюють правила та баланс гри, атрибути її персонажів, більшу частину даних, а також принципи функціонування та роботи ШІ, зброї та об'єктів. «Вступ до дизайну ігрових систем» – перше повне керівництво для початківців вивчення цієї важливої дисципліни, створене провідним геймдизайнером і коучем Даксом Газавеєм. Ця

книжка адресована всім, хто робить перші кроки у цій професії, у тому числі й тим, хто не має жодного досвіду. Незалежно від того, чи ви є студентом-першокурсником, інді-розробником, який використовує Unreal чи Unity, або просто геймером, який намагається по-справжньому розібратися в сучасних іграх, Дакс допоможе вам дізнатися саме те, що вам необхідно.



Запрошуємо всіх бажаючих ознайомитися з даними виданнями!
Наукова бібліотека (кімната 372, корп. С)