ОТЗЫВ ОФИЦИАЛЬНОГО ОППОНЕНТА

кандидата искусствоведения, доцента Габриеляна Тиграна Олеговича
на диссертацию Ивановой Евгении Валерьевны:
«Интерактивные продукты дизайна
в урбанистической информационной среде»,
представленную на соискание учёной степени
кандидата искусствоведения по специальности
5.10.3 — «Виды искусства (техническая эстетика и дизайн)»

Диссертационное исследование Е. В. Ивановой направлено на изучение прогностической проектной модели «цифровое государство → цифровой город → цифровое хозяйство → человек». Автор последовательно рассматривает эволюцию интерфейсов в городском пространстве — от семиотических кодов ранних цивилизаций до мультисенсорных цифровых экосистем «умного города». Диссертацию отличает междисциплинарный охват (техническая эстетика, урбанистика, социология, эргономика, культурология) и тесная взаимосвязь теории с практическим опытом автора как дизайнера пользовательских интерфейсов (проекты 2ГИС, Shelly, Hearty и др.).

Актуальность исследования

Стремительная цифровизация мегаполисов превратила городскую среду в непрерывный интерактивный интерфейс, влияющий на экономические, культурные и образовательные процессы. Автор справедливо отмечает, что экспоненциальное распространение цифровых-продуктов повысило психофизиологическую нагрузку на горожан. Возникает необходимость в гуманистически ориентированном дизайне, опирающемся как на академические традиции, так и на современные подходы и технологии. Концепция «умного города» вскрывает потребность в урбанистической инфраструктуре с продуманным интерфейсом, обеспечивающим безопасность данных и инклюзивность. Развитие виртуальных пространств, голосовых и жестовых каналов коммуникации диктует необходимость создания «бесшовных», персонализированных и мультимедийных форм взаимодействия человека с городскими сервисами. Отмечается, что превалирование практических достижений над теоретическими может привести к некорректной прогностической ориентации в сфере дизайна городского пространства (с. 3–4 дис.)

Таким образом, **целью** диссертационного исследования является формирование прогностической проектной модели интерактивных продуктов дизайна в контексте городского развития. Для достижения этой цели автор

последовательно решает следующие задачи: исследует генезис коммуникации в урбанистической информационной среде города и формирует научный аппарат городского интерактивного дизайна с акцентом на техническую эстетику. В работе выявляются социокультурные условия функционирования интерактивных продуктов дизайна в городской среде, описывается методология проектирования современных интерфейсов — от этапа пользовательских исследований до разработки графических решений. Особое внимание уделяется определению актуальных тенденций в области городского интерактивного дизайна, а также выявлению проектного потенциала интерактивных решений с точки зрения их прогностической функции и дальнейшего развития (с. 7–8 дис.).

Научная новизна диссертационной работы Е. В. Ивановой заключается в том, что интерактивные дизайн-продукты впервые комплексно рассмотрены в междисциплинарном контексте и осмыслены как элементы урбанистической информационной среды. В ходе исследования сформирован научный аппарат понятия «интерактивный дизайн» применительно к городским процессам, что позволило систематизировать пользовательские сценарии на основе функциональных потребностей горожан. Социокультурный анализ раскрыл современные тенденции развития интерактивных продуктов в сторону эмоциональной и эстетической городской коммуникации. Выявлены ключевые формы пользовательского взаимодействия, такие как экосистемность, кроссплатформенность, визуальная коммуникация, геймификация и инклюзивность. Отмечается расширение проектного инструментария дизайнера до создания мультичувственного пользовательского опыта, а также проведение футурологических прогнозов, позволивших выявить актуальные проблемы городских интерфейсов и предложить направления для поиска инновационных проектных решений. Полученные результаты могут служить основой для дальнейшего развития научных исследований и практики в области интерактивного дизайна.

Теоретическая значимость работы определена разработкой комплексного междисциплинарного концептуального аппарата городского интерактивного дизайна и создание модели для анализа потенциала интерактивности и футурологического прогнозирования в урбанистике.

Практическая значимость работы заключается в возможности применения результатов исследования для создания стандартов проектирования интерактивных городских систем, обучения специалистов городского управления основам интерактивного дизайна, разработке учебных материалов для дизайнерских вузов, а также для прогнозирования развития городского интерактивного дизайна.

Структура и содержание диссертации

Цели и задачи исследования обусловили представление диссертации в двух томах. В первом томе — основной текст, состоящий из введения, трёх глав и заключения (134 стр.), списка источников и литературы (163 наименования). Во втором томе список иллюстраций, глоссарий и альбом с таблицами, схемами и иллюстрациями (100 единиц).

Во ***Введении*** обозначается актуальность диссертационного исследования, определяется цель и задачи работы, оценивается степень разработанности темы исследования, определяются объект, предмет, хронологические рамки, методы, научная новизна работы, перечисляются положения, выносимые на защиту.

В первой главе «***Интерактивный дизайн в критериях технической эстетики. Становление научного аппарата понятия «интерактивный дизайн»*** автором диссертации формируется теоретико-методологическая платформа исследования цифрового интерактивного дизайна сквозь призму технической эстетики, что находит отражение в различных концепциях и исследованиях: О. Генисаретского, В. Глазычева, Н. Казаковой, Е. Лазарева, Л. Мановича, Г. Щедровицкого, О. Яцюк и других (с. 13–17 дис.). Показывается, что феномен интерактивности имеет глубокие культурно-исторические корни и прослеживается от первичных знаковых практик до современных городских медиапространств. В первой главе автор формирует основу для последующего изучения эргономических и эстетических характеристик цифровых городских дизайн-систем.

В *первом параграфе первой главы* рассматривается эволюция понятия «интерактивность» в контексте проектной культуры. Анализируются семиотический, метафорический и технико-прогрессистский подходы. Обозначаются пять информационных революций и их влияние на формы коммуникации. Показывается, как от дымовых и барабанных сигналов, в результате развития письменности и книгопечатания, появления телеграфа, радио, телевидения и медиафасадов городская среда стала сложным мультимедийным «интерфейсом», требующим учёта эстетики и эргономики коммуникации.

Во *втором параграфе первой главы* акцент делается на городе как медиаплатформе. Обосновывается трёхуровневая модель цифровой урбанистики: «государство — город — «хозяйство» (с. 28–35 дис.). Показывается, как утопические и критические футурологические концепции предвосхищали современные smart-city-решения. Рассматриваются отечественные и зарубежные достижения в этой сфере. Автор последовательно показывает, как интерактивный дизайн становится ключевым инструментом формирования

«пространства потоков», интегрируя социально-культурные, экономические и технологические характеристики городской среды.

В *третьем параграфе первой главы* показывается типология современных интерактивных систем — от IoT-инфраструктур (с Big Data) и блокчейн-сервисов до мобильных супераппов, голосовых интерфейсов, AR/VR-технологий и метавселенных. Отдельное внимание уделено эволюции пользовательских интерфейсов: от текстовых CLI и графических WIMP-GUI к мультисенсорным формам взаимодействия. Отмечается, что широкие технологические возможности позволяют уделить внимание концепции Smart City 2.0, ориентированной на поиск актуальных решений проблем городской социальной жизни (с. 53 дис.).

Во второй главе «***Художественно-эстетический потенциал интерактивных систем дизайна в современном городе***», Е. В. Иванова показывает, как технологические, социальные и культурные изменения формируют новые принципы организации урбанистического пространства города и задают требования к интерактивному дизайну.

В *первом параграфе второй главы* отмечается, что интерактивные системы выступают носителями социальных и культурных ценностей. Личность, общество и культура образуют «неразрывную триаду» (по П. А. Сорокину), а урбанизация, децентрализация, цифровизация, трансформация социальных институтов, партиципация (по Д. Нейсбит) превращают медийное пространство мегаполиса в динамичную сеть обмена информацией. Город становится «медийно-архитектурным комплексом» (по С. Маккуайр). Возникают концепции sharing economy и партисипаторного проектирования. Отмечается, что в возникших условиях дизайнерам приходится менять подходы и принципы организации городского пространства. Дизайнер начинает балансировать между удобством, типизацией и сохранением идентичности. Далее автор диссертации показывает характеристики новых медиа (гибкость контента, использование контента, созданного пользователем и трансмедийный сторителлинг), формирующих интерактивный опыт, в котором пользователь становится соавтором городского нарратива. Анализируется многоканальность цифрового искусства — от generative art до видеомэппинга и NFT — как художественной реакция на смешивание материального и виртуального.

В *втором параграфе второй главы* Е. В. Иванова рассматривает потребности человека, сопоставляя их с пользовательскими сценариями в городской среде. Автор сравнивает «классические» пирамиды потребностей, определенные Эпикуром, Э. Фроммом и А. Маслоу (с. 68–70 дис.) и выводит три прикладные группы: бытовые, личностные и социальные. Далее, показывает, как эти потребности превращаются в пользовательские сценарии, «бесшовный»

пользовательский путь, размывающий границы между оффлайн- и онлайн-городом: «уберизация» быта, коворкинги, дистанционное образование и т.п.

В начале *третьего параграфа второй главы* автор диссертации даёт краткий анализ этапов дизайн-процесса в отечественной и западной теории дизайна. Определяется методология дизайн-деятельности как: предпроектные исследования, проектирование взаимодействия и дизайн. В первую очередь, автор рассматривает этап предпроектного исследования, направленного на «одушевление» дизайна через сочетание количественных методов: Big Data, статистика, тепловые карты, A/B-тесты и качественных методов: наблюдения, интервью, метод «персон». Далее описывается этап проектирования взаимодействия с фокусом на перевод проведенных исследований в конкретные пользовательские сценарии и прототипы: сначала создаются wireframe для визуализации логики и структуры интерфейса, затем строятся user flows — подробные карты путей пользователя, описывающие каждый шаг взаимодействия. Эти сценарии тестируются с помощью MVP-прототипов. Выделяются ключевые аспекты проектирования пользовательского взаимодействия: коммуникация, экосистемность и кроссплатформенность, идентичность, геймификация, инклюзивность (с. 90–97 дис.). Отмечается, что на завершающем этапе, применяются принципы визуального представления пользовательского интерфейса, как средства эмоциональной вовлечённости. Здесь качество интерфейса определяется обобщенными художественно-проектными категориями: композиции и модульности, типографики, колористики и графики, анимации и звука. Подчёркивается, что современный дизайнер должен интегрировать художественные и технические компетенции, чтобы преодолеть шаблонность и обеспечить гуманистическую ценность дизайн-решений цифрового городского пространства.

В третьей главе ***«Проблемно-прогностический анализ цифрового интерактивного городского дизайна. Пути проектного развития»*** автор диссертации обобщает методологические и практические основания перспективного проектирования в условиях цифровой трансформации городов.

В *первом параграфе третьей главы* рассматриваются тенденции цифрового интерактивного дизайна сквозь призму прогностических и футурологических подходов — от утопических градостроительных концепций XIX в. до форсайтов эпохи «Индустрии 4.0». Через синергетику, глобальный эволюционизм и классические примеры сценарного моделирования, диссертантом показывается, как интеграция социальных, технологических и культурных факторов позволяет формировать образ будущего и определять характеристики проектных решений. Обозначаются пути развития художественно-проектной деятельности: смещение акцента с «удобного экрана» к комплексному,

эмоционально насыщенному опыту пользователя. Растущая урбанизация и phygital-среда диктуют потребность в бесшовной интеграции IoT-платформ и conversational-интерфейсов на всех уровнях — от государства до домохозяйств. Диссертантом вводится прогностическая проектная модель «цифровое государство → цифровой город → цифровое хозяйство → человек».

В *втором параграфе третьей главы* Е. В. Ивановой показывается проектный потенциал введенной прогностической модели на примере авторских и учебных кейсов 2013–2023 гг. Даётся краткий анализ коммерческих и социальных IT-проектов («2ГИС», Shelly, hearty, Omigoo) как дизайн-решений «бесшовного» взаимодействия, ориентированные на персонализацию и эмоциональную вовлечённость. Далее диссертант показывает, как на кафедре «Средового дизайна» РГХПУ им. С. Г. Строганова студентами разрабатываются междисциплинарные проекты организации городского пространства — от виртуального коворкинга и системы университетской коммуникации до AR/VR -экскурсий и интерактивных музейных инсталляций. Это позволяет автору диссертации показать то, что прогностический подход ориентирован не только на технологическую новизну, но и гуманистическую направленность, вовлекая молодёжную аудиторию в решение проблем, направленных на сохранение культурной памяти и патриотического воспитания.

В ***Заключении*** Е. В. Иванова отмечает, что городская коммуникация эволюционировала от простых знаковых систем к сложным мультимедийным интерактивным «живым» экосистемам, объединяющим государство — город — хозяйство. Формирование концепции «медийного города» фиксирует интерактивное пространство, где технологии используются для решения городских проблем и улучшения качества жизни жителей. Делается акцент на том, что «бесшовные» мультисенсорные интерфейсы постепенно становятся эмпатическими помощниками, встроенными в повседневную жизнь и обеспечивающими социальную устойчивость «умного города».

В научно-исследовательской работе Е. В. Ивановой представлен обширный корпус материалов эмпирического характера. К изучению проблемы, привлечен значительный массив специализированной литературы отечественных и зарубежных авторов и электронных ресурсов как на русском, так и на иностранных языках. Текст диссертации позволяет судить о глубоком погружении автора в тему исследования и владение автором профессиональными практическими навыками в сфере создания интерактивных дизайн-решений для современного городского пространства.

Оценка степени достоверности полученных результатов. Достоверность выводов подкреплена публикационной активностью автора: 17 печатных работ общим объемом 6,5 п.л., включая статьи в рецензируемых изданиях

ВАК (4) и Scopus (2), а также участием в научно-практических конференциях. Практическая апробация теоретических положений выполнена в учебных курсах «Интерфейс в средовом проектировании», «Медиаинфографика» и «Проектирование», читаемых студентам кафедры «Средовой дизайн» РГХПУ им. С. Г. Строганова демонстрирует прикладную значимость исследования для образовательного процесса в сфере дизайна.

Научное исследование выполнено на высоком уровне, содержит ряд сведений, представляющих несомненный интерес для истории и современной практики интерактивного дизайна в городской среде. Основные положения, выносимые на защиту, и представленные в заключении диссертации результаты, в совокупности позволяют квалифицировать диссертационное исследование как обладающее научной новизной, актуальностью, высоким потенциалом практического применения в проектной и образовательной деятельности.

Содержание автореферата соответствует основным положениям диссертации. Положительно оценивая работу в целом, тем не менее следует отметить некоторые моменты.

Соображения и рекомендации по содержанию работы

1. Следует обратить внимание на излишнюю дробность параграфов и подпараграфов в структуре диссертации, что затрудняет восприятие основных концептуальных идей исследования.
2. Изобразительный материал в приложении представляет ценность для исследования и мог бы быть более тесно связан с основным текстом.
3. На основе проведенного исследования целесообразно разработать учебно-методическое пособие для будущих дизайнеров с серией практических упражнений по созданию интерактивных городских систем различного уровня сложности, и тем самым подтвердить полученный в диссертации теоретический результат.
4. Анализируемые кейсы сосредоточены преимущественно на опыте крупных мегаполисов, что ограничивает применимость выводов для городов среднего размера и малых населенных пунктов.
5. Недостаточно освещены механизмы профессионального взаимодействия дизайнеров с урбанистами, социологами, программистами и представителями городского управления при реализации интерактивных проектов.

Заключительная оценка диссертационной работы

Исследование выполнено на актуальную тему, имеет высокую степень достоверности научных положений, отличающихся новизной. Несмотря на

отмеченные замечания и рекомендации, Е. В. Ивановой решены поставленные междисциплинарные задачи, имеющие значение для искусствоведения на стыке технической эстетики, урбанистики и цифровых технологий. Междисциплинарный характер исследования обеспечивает комплексное решение поставленных задач. Высокий научный уровень работы подтверждается качественной источниковедческой базой и оригинальными теоретическими и практическими разработками автора. Автореферат отражает содержание диссертации.

Диссертация Е. В. Ивановой: ***«Интерактивные продукты дизайна в урбанистической информационной среде»***, представленная на соискание ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 5.10.3. Виды искусства (техническая эстетика и дизайн) соответствует требованиям п. 9–14 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного Постановлением Правительства Российской Федерации № 842 24.09.2013 г. в действующей редакции, а её автор – Евгения Валерьевна Иванова заслуживает присуждение ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 5.10.3. Виды искусства (техническая эстетика и дизайн).

Официальный оппонент: Габриелян Тигран Олегович,

кандидат искусствоведения по специальности 17.00.06 Техническая эстетика и дизайн, доцент, доцент кафедры графического искусства и коммуникативного дизайна Института медиакоммуникаций, медиатехнологий и дизайна ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет им. В. И. Вернадского».

«26» 08 2025 г.

Контактные данные:
295007, Республика Крым, г. Симферополь, просп. Академика Вернадского, д. 4.
Крымский федеральный университет имени В. И. Вернадского
E-mail: tigrangabr84@yandex.ru
Тел.: +7 (978) 839-45-23