В Диссертационный Совет 24.2.440.01.
на базе ФГБОУ ВО РГХПУ имени С.Г. Строганова
125080. Москва, Волоколамское шоссе, д. 9.

Отзыв официального оппонента
доктора искусствоведения, профессора
Казаковой Натальи Юрьевны на диссертацию
Ивановой Евгении Валерьевны:
«Интерактивные продукты дизайна в урбанистической информационной среде», представленную на соискание ученой степени кандидата искусствоведения по специальности 5.10.3 — «Виды искусства (техническая эстетика и дизайн)»

Актуальность темы исследования. Диссертация Ивановой Е.В. представляет собой результат исследования, проведенного на кафедре средового дизайна ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С. Г . Строганова». Работа посвящена актуальной теме распространенности интерактивных продуктов в городской среде, которые порождают ряд таких проблем, как рост цифровых решений с плохим пользовательским опытом, увеличение психофизиологической нагрузки на жителей и смещение фокуса с офлайн в онлайн-среду. Интерактивность играет ключевую роль в организации городских систем, смещая фокус с технологий на эргономику и пользователя, формируя новое, динамичное и гуманистическое понимание интерактивного дизайна.

Общая характеристика работы. Текст диссертационного исследования логично построен, научно обоснован поставленной автором задачей и состоит из двух томов: в 1-м томе представлен текст, состоящий из 3-х глав, Введения и Заключения, Тезауруса и Списка использованной литературы, 2-й состоит из иллюстративных Приложений, таблиц и схем. По теме исследования опубликовано 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.

Предмет, объект, цели и задачи, поставленные в диссертации, грамотно определены и отражают обозначенную тему. Цель исследования — формирование прогностической проектной модели интерактивных продуктов дизайна в контексте городского развития. Для достижения цели были поставлены задачи: исследовать генезис коммуникации в информационной среде города, сформировать научный аппарат городского интерактивного дизайна, идентифицировав его в в критериях технической эстетики, выявить социокультурные условия функционирования интерактивных продуктов дизайна современного города, сформировать методологию проектирования современных интерфейсов, определить современные тенденции в области городского интерактивного дизайна, выявить проектный потенциал интерактивного дизайна с позиции прогнозирования.

Во **Введении** Иванова Е.В. представляет актуальность диссертационного исследования, определяет цель и задачи работы, описывает степень научной разработанности темы исследования, определяет объект, предмет, хронологические рамки, методы, научную новизну работы, а также положения, выносимые на защиту.

В первой главе **«Интерактивный дизайн в критериях технической эстетики. Становление научного аппарата понятия «интерактивный дизайн»** рассматривается формирование научного аппарата интерактивного дизайна в контексте проектной культуры, а также представлены современные интерактивные продукты дизайна. Иванова Е.В. исследует интерактивность, используя два ключевых подхода: семиотический, который описывает культуру как знаковую систему, где форма сообщения важнее его содержания, и

метафорический, раскрывающий через среду характер жизнедеятельности общества.

Информационная эпоха превратила город в пространство потоков, где цифровые технологии слились со средой, создав интерактив на трех уровнях: государство (концепции городов будущего), город (системные модели и медиа архитектура) и хозяйство («умные» дома). Городское пространство Иванова Е.В. анализирует как сложный интерфейс, содержащий социальные, культурные и образовательные сценарии, который эволюционировал от текстовой строки к графическому интерфейсу пользователя, создав новую профессию. Фокус «умных городов» сместился с технологий на качество жизни, а экосистемы и супер-аппы объединили онлайн- и офлайн-процессы. Ключевыми чертами современных моделей интерактивного дизайна Иванова Е.В. считает системность, самообучаемость и интеграцию в «Интернет вещей»

Во второй главе **«Художественно-эстетический потенциал интерактивных систем дизайна в современном городе»**, Иванова Е.В. представляет теоретико-практический обзор интерактивных решений и методологию дизайн-проектирования для современного города. Анализ художественно-эстетического потенциала таких продуктов охватывает социологию, культуру, эргономику и технические аспекты. Переход к информационному обществу привел к урбанизации, цифровизации и трансформации социальных институтов, а синтез цифрового и предметного миров породил новые формы искусства. Современные интерактивные продукты представляют собой коллаборацию города и человека, где приложения развиваются до полноценных экосистем, становясь точкой входа в городскую инфраструктуру и формируя «бесшовное» взаимодействие. Иванова Е.В. делит потребности пользователя на разные сценарии: бытовые оптимизируют рутину, личностные включают работу,

образование и досуг, а социальные исследуют взаимодействия между людьми.

Методология проектирования интерактивных продуктов базируется на системном подходе и включает предпроектные исследования, проектирование взаимодействия и дизайн. Иванова Е.В. выделяет принципы проектирования интерактивных продуктов (коммуникация, экосистемность и инклюзивность), которые делают жизнь в городе комфортнее для человека, а также ключевые инструменты (дизайн-системы, геймификация и инклюзивность, типографика, колористика, анимация), которые решают задачи пользователя и формируют идентичность продукта.

В третьей главе **«Проблемно-прогностический анализ цифрового интерактивного городского дизайна. Пути проектного развития»** рассмотрены тенденции развития отрасли с позиций теории прогнозирования и исследован проектный потенциал прогностического дизайна для городов будущего. По мнению Ивановой Е.В., дизайн является инструментом моделирования будущего, а роль дизайнера в XXI веке значительно расширилась до проектирования эмпатического впечатления и участия в экономических и технологических процессах. Ключевыми трендами становятся цифровизация всех уровней городской среды, переход к личностному общению с интерфейсами и мультисенсорный дизайн.

Практический потенциал прогностического дизайна Иванова Е.В. раскрывает на примере дизайн проектов: в сотрудничестве с IT-компаниями были разработаны такие решения, как «бесшовный» интерфейс для «2ГИС», сервис Shelly для заказа услуг, благотворительная платформа hearty и чат Omigoo для борьбы с одиночеством. Учебные проекты, реализованные в Строгановском университете, нацелены на решение актуальных городских задач: создание бесшовного взаимодействия в образовательной среде,

разработка новых пользовательских сценариев для культурных учреждений, проектирование современной коммуникации в городской среде и решение социальных проблем в концепции «Умного города». Практический опыт Ивановой Е.В. подтверждает, что ориентация на пользовательские сценарии и персонализация контента формируют новую культуру взаимодействия, а прогностический подход позволяет создавать востребованные и эмоционально насыщенные продукты.

В **Заключении** Иванова Е.В. указывает, что семиотический подход выявляет эволюцию коммуникации в городской среде, обусловленную диверсификацией каналов информации. Это сопровождается сменой парадигмы: от аналоговой модели, детерминированной физическими параметрами, к цифровой, репрезентирующей город как целостный организм. Формируемые в рамках подхода сложные семиотические системы обеспечивают дистанционное взаимодействие, конституируя информационную экосистему, необходимую для устойчивого развития. Интенсификация информационного потребления задает новые стандарты для городской среды, актуализируя разработку релевантных коммуникативных стратегий. Ключевыми инструментами для создания антропоцентричных интерфейсов становятся визуализация данных и интерактивный дизайн. Эволюция интерактивных продуктов движется в сторону многоканальных мультисенсорных моделей, где технологии трансформируют интерфейс в «бесшовный» инструмент, вызывающий эмпатический отклик.

Научная новизна диссертации состоит в систематизации знаний в области интерактивного дизайна, а конкретно интерактивных продуктов дизайна в урбанистической информационной среде, которые были рассмотрены с позиции различных специальностей. Изучены актуальные формы пользовательского взаимодействия,

сформирован научный аппарат интерактивного дизайна, а также актуализирован дизайнерский инструментарий.

Теоретическая значимость диссертации состоит в комплексном изучении генезиса пользовательской коммуникации, формирования научного аппарата и актуальной теоретической модели городского интерактивного дизайна, что позволяет заниматься футурологическим прогнозированием.

Практическая значимость диссертации заключается в том, что Иванова Е.В. описала апробированную методологию создания интерактивных продуктов в контексте урбанистического пространства, которая может лечь в основу стандарта проектирования интерактивных городских систем, полезных для обучения студентов в университетах и использования в городском управлении.

Достоверность выводов исследования подкреплена научными публикациями (ВАК и Scopus) и участием в научно-практических конференциях. В диссертации Ивановой Е.В. представлен обширный охват теоретических материалов: специализированной литературы и электронных ресурсов российских и зарубежных авторов. Текст диссертации позволяет судить о глубоком погружении в тему исследования как со стороны теории, так и со стороны профессиональной практики в сфере создания интерактивного дизайна для городской среды. Научно-теоретический и профессиональный практический опыт Ивановой Е.В. отражен в программе учебных курсов «Интерфейс в средовом проектировании», «Медиаинфографика» и «Проектирование» на кафедре «Средовой дизайн» РГХПУ им. С. Г. Строганова.

Замечания и рекомендации к работе:

1. В современной дизайн-практике при проектировании городской среды наблюдается недостаток взаимодействия архитектурных бюро с IT-компаниями, что делит среду на

онлайн и офлайн. Интересно мнение Ивановой Е.В. о том, как рекомендации, выстроенные в ходе исследования, могут сократить эту дистанцию.

2. В диссертационном исследовании мало затронута тема дизайна интерактивных экранов (например, для оплаты услуг и покупки еды) в пользу мобильных приложений.
3. В диссертационном исследовании упомянут современный визуальный язык коммуникации «эмоджи», так же Иванова Е.В. использует его в создании схем и графиков в иллюстративном приложении. Возникает вопрос о том, насколько он способен противостоять шаблонности, являясь универсальным.

Заключение. Обозначенные замечания и предложения имеют рекомендательный характер и не снижают общей положительной оценки исследования. Выводы, приведенные в диссертации, являются, несомненно, важными для современного искусствоведения. Диссертация Ивановой Е.В. «Интерактивные продукты дизайна в урбанистической информационной среде» представляет собой законченное самостоятельное научно-квалификационное исследование и отвечает требованиям п. 9 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного Правительством РФ 24 сентября (№842), а также паспорту специальности 5.10.3., а её автор Иванова Е.В. заслуживает присвоения искомой степени кандидата искусствоведения по специальности 5.10.3. Виды искусства (техническая эстетика и дизайн).

Официальный оппонент
Казакова Наталья Юрьевна
Доктор искусствоведения, профессор кафедры системного дизайна ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А.Н.

Казакова

16.09.2025

Подпись руки Казаковой Н.Ю. заверяю
Специалист по кадрам

Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»

Контактные данные:
ФГБОУ ВО «Российский государственный университет
им. А. Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»
Адрес: 119071, Москва , ул. Малая Калужская, 1.
Телефон +7 965 366 74 84
Электронный адрес: kazakova-nu@rguk.ru
Сайт: https://rguk.ru/