«УТВЕРЖДАЮ»
Ректор ФГБОУ ВО «МОСКОВСКИЙ
АРХИТЕКТУРНЫЙ ИНСТИТУТ
(государственная академия)» МАРХИ
Д.О. Швидковский

«15» сентября 2025 года

ОТЗЫВ ВЕДУЩЕЙ ОРГАНИЗАЦИИ
ФГБОУ ВО «Московский архитектурный институт»
(государственная академия)
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 работы

Диссертация Е.В. Ивановой посвящена анализу пользовательских интерфейсов в контексте городской среды, что действительно актуально в условиях цифровизации урбанистического пространства. Развитие мегаполисов и цифровизация превратили городскую среду в сложный пользовательский интерфейс, однако перенасыщенность цифровыми технологиями увеличила ментальную нагрузку на горожан, сместив фокус в онлайн-пространство.

В современном городе гибкие и «бесшовные» интерфейсы становятся новым языком общения между человеком и пространством, что ставит важнейшую научно-практическую задачу по формированию методологии создания интерактивных продуктов дизайна, способных решать не только функциональные задачи, но и повышать качество жизни горожан. В диссертации Иванова Е.В. сближает современную дизайн-практику и теоретические знания, предлагая новые проектно-художественные модели.

Общая характеристика работы

Диссертационное исследование Ивановой Е.В. состоит из двух томов. В первом томе представлен текст, состоящий из 3-х глав, введения и заключения,

тезауруса и списка использованной литературы в объеме 152 с. Второй том состоит из иллюстративных Приложений 1 главы (26), 2 главы (17) и 3 главы (19), а также 4 таблиц и 7 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 участие в научно-практических конференциях.

Структура и содержание работы

Во **Введении** Е.В. Ивановой представлена актуальность диссертационного исследования, определена цель и задачи работы, описана степень научной разработанности темы исследования, определяются объект, предмет, хронологические рамки, методы исследования, научная новизна работы, а также положения, выносимые на защиту.

В первой главе **«Интерактивный дизайн в критериях технической эстетики. Становление научного аппарата понятия «интерактивный дизайн»** Иванова Е.В. рассматривает генезис интерактивного дизайна до распространения интернет-технологий. Городское пространство — сложный «интерфейс», который вовлекает человека в общественную жизнь через пользовательские сценарии, культурные традиции и образовательные аспекты. С развитием цифровых технологий возникла проблема шаблонных решений с плохим пользовательским опытом. Современный дизайн, рассматриваемый как коммуникативный акт, использует образное повествование и мультимедийные каналы для моделирования культурного контекста. Иванова Е.В. выделяет ключевое понятие «интерактивность» как способность человека вести диалог с объектами и получать обратную связь.

Для анализа среды Иванова Е.В. применяет два основных подхода — семиотический, который рассматривает культуру как знаковую систему, и метафорический, который раскрывает через среду характер поведения людей и особенности их жизнедеятельности. Технический прогресс, движимый волнами технологических революций (от письменности до интернета), привел к переносу аналоговой модели города в цифровую среду. Это расширяет традиционное проектирование, требуя системного подхода, который сочетает функциональность, эстетику, инновации и гуманистические ценности.

Во второй главе **«Художественно-эстетический потенциал интерактивных систем дизайна в современном городе»**, Иванова Е.В. дает обзор современных интерактивных решений и методологии дизайн-проектирования. Информационная эпоха превратила город в «пространство потоков», где цифровые технологии доминируют над физическим пространством. Иванова Е.В. предлагает рассматривать городской интерактив в трех уровнях: государство, город, хозяйство. В первом представлены концепции

городов будущего, предсказанные в академической науке и научной фантастике, где меняется взаимодействие человека с технологиями. Во втором уровне описаны модели системного подхода к городской среде, где архитектура становится «медиа», предвосхищая появление метавселенных. В третьем – показано развитие «умных» домов, где технологии управляют устройствами с учетом потребностей домохозяйств. Эволюция интерфейсов от клавиатуры и командной строки к графическому интерфейсу (GUI) шла по пути упрощения взаимодействия, а коммуникация развивалась от текстовой к визуальной и звуковой, обогащаясь цветом, 3D-эффектами, анимацией и звуком, что привело к появлению человеко-ориентированного проектирования (UX дизайн) и профессии дизайнера интерфейсов.

Структура потребностей человека формирует сценарии взаимодействия с городской средой. Системный подход смещает фокус с проектирования интерфейса (UI) на проектирование взаимодействия (UX), что позволяет создавать более успешные продукты. Потребности человека, как био-социокультурного существа, Иванова Е.В. разделила на три группы, формирующие сценарии: бытовые оптимизируют рутину, экономя время для самореализации, личностные включают работу, образование, спорт и досуг, социальные изменились под влиянием цифровизации и соцсетей, минимизировав человеческое взаимодействие.

Современный подход к созданию интерактивных продуктов основан на существующих методологиях и включает три ключевых компонента: исследования (качественные и количественные), проектирование (создание пользовательских сценариев) и дизайн, основанный на принципах эргономики. Е.В. Иванова описала ключевые проектные принципы дизайна интерактивных продуктов: коммуникация (онбординг и обратная связь) для улучшения UX, дизайн-системы как набор готовых компонентов для обеспечения единства и узнаваемости бренда на разных платформах, внедрение игровых механик для удержания пользователей (геймификация), следование принципам универсального дизайна для доступности продукта для всех (инклюзивность), использование таких визуальных инструментов, как типографика, колористика, анимация и иллюстрации для решения функциональных задач, передачи эмоций и укрепления идентичности. Фокус дизайна сместился с технологий на пользователя, сочетая академические знания с проектными практиками для создания гуманистичного современного продукта.

В третьей главе **«Проблемно-прогностический анализ цифрового интерактивного городского дизайна. Пути проектного развития»** Иванова Е.В. использует методологическую базу, описанную в Главе 2, для проектной апробации и футурологического прогнозирования в контексте цифровизации

городов. Проанализированы футуристические концепции, которые позволяют моделировать будущее и создавать актуальные дизайн-прототипы с учетом технологических и социокультурных трендов. По мнению Ивановой Е.В., современный UX-дизайнер становится мультидисциплинарным специалистом, который проектирует не только интерфейсы, но и эмпатический опыт пользователя, а ключевыми трендами являются развитие искусственного интеллекта, квантовых технологий, переход к поведенческой экономике и phygital-среде. Фокус сместился с решения бытовых задач на личностное общение, где интерфейс выступает новым языком коммуникации, а соответственно возрастает потребность в дизайнерах мультисенсорного опыта, способных создавать сообщества и находить новый язык для диалога с пользователем.

Иванова Е.В. представила собственный практический опыт в IT-компаниях (2ГИС, Shelly, SKL VC) и учебном проектировании в РГХПУ им. С.Г. Строганова. Академический подход кафедры «Средовой дизайн» сочетает проектирование с теоретическими курсами, что позволяет создавать эстетичные и востребованные продукты. Анализ тенденций позволил сформировать стратегию и реализовать ее в учебных проектах по шести направлениям: партисипаторное проектирование, бесшовное взаимодействие, актуальные пользовательские сценарии, коммуникация в городской среде, новый визуальный язык, решение социальных проблем.

В **Заключении** Иванова Е.В. отмечает, что семиотический подход к анализу городской среды демонстрирует развитие коммуникации на всех уровнях через увеличение каналов передачи информации и сопровождается переходом от аналоговой модели города, основанной на физических характеристиках, к цифровой, где город представляется как живой организм. Данный подход позволяет создавать сложные кодовые системы для взаимодействия на расстоянии, формируя целостную экосистему, необходимую для устойчивого будущего. Увеличение потребления информации задает новые стандарты для городской среды, требуя актуальных коммуникативных подходов. Визуализация данных и интерактивный дизайн становятся ключевыми инструментами для создания гибких, интуитивных и гуманистических интерфейсов, которые учитывают потребности пользователей. Развитие интерактивных продуктов движется в сторону многоканальных и мультичувственных моделей, где технологии превращают интерфейс в «бесшовного» помощника, интегрированного в повседневную жизнь и создающего эмпатический отклик.

Соответствие поставленной цели и полученных результатов

Структура диссертационного исследования Ивановой Е.В. определена целью исследования — формированием прогностической проектной модели интерактивных продуктов дизайна в контексте городского развития. Для достижения цели были поставлены такие задачи, как исследование генезиса коммуникации в урбанистической информационной среде города, формирование научного аппарата городского интерактивного дизайна и идентификация его в критериях технической эстетики как элемента проектной культуры, выявление социокультурных условий функционирования интерактивных продуктов дизайна современного города, описание методологии проектирования современных интерфейсов, определения современных тенденций в области городского интерактивного дизайна, выявление проектного потенциала интерактивного дизайна с позиции прогнозирования. Все поставленные автором исследования задачи были успешно решены, а его цель достигнута.

Научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы

Научная новизна диссертации Е.В. Ивановой состоит в том, что интерактивные продукты в городской среде впервые комплексно проанализированы с позиции технической эстетики, сформирован научный аппарат и функциональная структура потребностей горожанина, выявлены актуальные формы пользовательского взаимодействия, расширен инструментарий современного дизайнера.

Теоретическая значимость диссертации состоит в разработке междисциплинарного научного аппарата городского интерактивного дизайна, формирования актуальной теоретической модели городского интерактивного дизайна для футурологического прогнозирования в урбанистике.

Практическая значимость диссертации заключается в возможности создания стандарта проектирования интерактивных городских систем и обучения сотрудников муниципального управления, а также научно-методических материалов для дизайнерских ВУЗов, включающих проектное прогнозирование.

Оценка достоверности полученных результатов

Достоверность выводов исследования подкреплена научными публикациями ВАК и Scopus, а также участием Ивановой Е.В. в научно-практических конференциях. Практическая апробация представлена в учебных курсах «Интерфейс в средовом проектировании», «Медиаинфографика» и «Проектирование», читаемых студентам кафедры «Средовой дизайн» РГХПУ им. С. Г. Строганова, которые суммируют теоретический и практический опыт

Ивановой Е.В. Практический опыт автора также включает в себя работу в составе дизайн-команд.

Рекомендации по содержанию работы

В качестве рекомендаций и замечаний по содержанию диссертационной работы стоит отметить следующее:

1. В главе «Формирование научного аппарата исследования городских интерактивных дизайн-систем с позиций технической эстетики» в качестве примеров существующих городских интерфейсов выделены башня Татлина, экран «Элин» и др., однако методология создания современных интерактивных продуктов в основном описывает веб-сайты, приложения. Интересно проанализировать примеры более тесной связи интерфейсов и архитектуры.
2. Рекомендуется на основе диссертационного исследования разработать методическое пособие, которое может быть использовано как для образовательных организаций, так и для городского аппарата. Пособие может включать в себя исследовательскую часть для понимания задач проектирования.

Заключительная оценка диссертационной работы

Диссертация Ивановой Е.В. «Интерактивные продукты дизайна в урбанистической информационной среде» является законченным научным исследованием, имеющим теоретическую новизну и практическую ценность, высокую степень достоверности и междисциплинарный подход. Несмотря на данные рекомендации, Е.В. Иванова четко решила поставленные в диссертационном исследовании задачи на стыке различных специальностей. Содержание автореферата соответствует основным положениям диссертации.

Диссертация Ивановой Е.В. «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 «Положения о присуждении ученых степеней», утвержденного Правительством РФ 24 сентября 2013 г. (№842), а также паспорту специальности 5.10.3 – «Виды искусства (техническая эстетика и дизайн)», а Иванова Е.В. заслуживает присуждения ей искомой степени кандидата искусствоведения указанной специальности.

Отзыв подготовлен заведующей кафедрой «Дизайн архитектурной среды» ФГБОУ ВО «Московский архитектурный институт (государственная академия)» кандидатом архитектуры, доцентом, профессором Шулика Татьяной Олеговной, рассмотрен и утвержден на заседании кафедры «Дизайн архитектурной среды»

Московского архитектурного института (государственной академии), протокол № 1 от 02 сентября 2025 года. Результат голосования – единогласно.

Кандидат архитектуры, доцент, профессор, зав. кафедрой «Дизайн архитектурной среды» ФГБОУ ВО «Московский архитектурный институт (государственная академия)»

Шулика Татьяна Олеговна

15.09.2025 г.

Сведения об образовательной организации автора отзыва:

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Московский архитектурный институт (государственная академия)»

Адрес: 107031, Москва, ул. Рождественка, дом 11/4, корпус 1, стр. 4.

Тел.: +7 (495) 624-79-90

Адрес официального сайта в сети «Интернет»: http://www.marhi.ru

e-mail: office@markhi.ru

Подпись Шулика Татьяны Олеговны заверяю:

начальник общего отдела