

*На правах рукописи*

Иванова Евгения Валерьевна

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПРОДУКТЫ ДИЗАЙНА  
В УРБАНИСТИЧЕСКОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ СРЕДЕ**

Специальность: 5.10.3 Виды искусства  
(техническая эстетика и дизайн)

**АВТОРЕФЕРАТ**

диссертации на соискание ученой степени  
кандидата искусствоведения

Москва 2025

Диссертация выполнена на кафедре средового дизайна ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова»

Научный руководитель:

**Заева-Бурдонская Елена Анатольевна**

Кандидат искусствоведения, профессор, и.о. заведующего кафедрой средового дизайна ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова», член-корреспондент РАХ

Официальные оппоненты:

**Казакова Наталья Юрьевна**

Доктор искусствоведения, профессор кафедры системного дизайна ФГБОУ ВО «Российский государственный университет им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)»

**Габриелян Тигран Олегович**

Кандидат искусствоведения, доцент кафедры Графического искусства и коммуникативного дизайна Института медиакоммуникаций, медиатехнологий и дизайна ФГАОУ ВО «Крымский федеральный университет им. В.И. Вернадского»

Ведущая организация: **ФГБОУ ВО «Московский архитектурный институт (государственная академия)».**

Защита состоится \_\_\_\_\_.\_\_\_\_\_2025 года в \_\_\_\_ часов на заседании Диссертационного совета 24.2.440.01 на базе Российского государственного художественно-промышленного университета им. С.Г. Строганова, по адресу: 125080 Москва, Волоколамское шоссе, дом 9.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке ФГБОУ ВО «Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова» и на официальном сайте <https://академия-строганова.рф>.

Просим принять участие в защите диссертации и направить отзыв в двух экземплярах по указанному адресу.

Автореферат разослан « \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_2025 г.

Ученый секретарь Диссертационного совета  
доктор искусствоведения

Трощинская А.В.

## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования. Развитие мегаполисов и цифровизация общества привели к распространению интерактивных продуктов, влияющих на экономику и культуру. Урбанизация перевела городские процессы в цифровой формат, превратив городское пространство в «интерфейс» с пользовательскими сценариями, образовательным аспектом и культурными традициями.

Однако рост индустрии цифровых технологий обострил проблему некачественных продуктов с плохим пользовательским опытом и выявил потребность в новых формах взаимодействия с ними. Создание виртуальных пространств, использование голосовых интерфейсов и жестового управления формируют среду для многоцелевого взаимодействия и в то же время оптимизируют городские системы в пользу шаблонов. Это привело к необходимости переосмысления практики дизайна, поиску новых проектно-художественных моделей и обращению к академическим традициям.

Растущий спрос на информацию формирует потребность в коммуникативном городском пространстве. Государство, город и экономика сформировали урбанистическую информационную среду, основанную на интеграции интерактивных продуктов и рассчитанную на инновационные принципы коммуникации. Эти процессы привели к слиянию коммуникативных форматов и невозможности существования без интерфейса.

Перенасыщенность цифровыми технологиями в городах увеличила психофизиологическую нагрузку на жителей и сместила фокус к онлайн жизни. Простота взаимодействия и визуальная лаконичность снижают когнитивную нагрузку, но увеличивают ее за счет снижения аналитических способностей человека. Восстановление нарушенного баланса возможно за счет поиска безопасной формы взаимодействия между человеком и устройствами. Гуманистический аспект работы дизайнера смещает акцент на потребности потребителей, для которых создаются продукты или услуги.

Интерфейсы эволюционировали от примитивных к многоканальным, включая цвет, анимацию и звук, что привело к созданию мультимедийных проектов. Дизайн интерфейсов стремится к созданию интуитивных и персонализированных форматов для удобного взаимодействия пользователя с устройством. Визуализация данных становится ключевым инструментом представления сложной информации.

Современная городская жизнь требует бесшовного проектирования, а государство ищет новые формы общения между человеком и городом через пользовательские интерфейсы. Они должны быть гибкими, интуитивно понятными, удобными для пользователей, обеспечивать безопасность данных и быть совместимыми с различными устройствами, поэтому дизайнеру необходим новый визуальный и вербальный язык интерактивного дизайна. К сожалению, современные потребности дизайн-практики часто опережают ее теоретическое осмысление. Сложившуюся ситуацию неравномерности теоретической и практической эволюции интерактивного дизайна в урбанистике призвано исправить данное исследование.

Степень научной разработанности темы. В основе исследования лежит междисциплинарное изучение вопроса. В научной и научно-популярной литературе достаточно широко представлены такие отрасли, как цифровая урбанистика, архитектура и градостроительство, однако практически не затронута тема пользовательского взаимодействия в интерактивных продуктах городского дизайна. Множество технической литературы и интернет-ресурсов (статей, блогов, порталов) посвящено интерактивному дизайну и отдельно его эстетико-художественным свойствам, но это направление мало представлено в науке. На данный момент не хватает научного взгляда на городской интерактивный дизайн.

Теория и методология проектной работы была сформирована у таких авторов, как А. Лаврентьев, В. Сидоренко, Е. Лазарев, Ю. Соловьев, Г. Щедровицкий, О. Генисаретский, В. Глазычев. Обозначены понятие «проектная

культура» как гуманистическая преобразовательная деятельность, введены термины «техническая эстетика» и «художественное конструирование» (ВНИИТЭ).

Семиотический подход к культуре (М. Каган, Ю. Лотман, Ч. Пирс, У. Эко, А. Соломоник) описал культуру как информационную знаковую систему. Введено понятие семиосферы (Ю. Лотман), описаны естественные и искусственные знаки. Письменность в будущем предопределила развитие ряда кодовых систем (К. Шеннон). В научном мировоззрении принципы синергетики соединены с идеями эволюционизма (В. Вернадский, И. Пригожин, К. Циолковский), основанными на эмпирическом материале биологии, геологии, геохимии и ряда других наук.

Современный семиотический анализ коммуникации отражен в манифесте «Среда — это сообщение» (М. Маклюэн), а также в «Информационном городе» (М. Кастельс), где город представлен как пространство потоков коммуникации. Выделены типы технологических переходов — информационные революции (А. Ракитов) и технологические волны (Э. Тоффлер).

Системный подход к урбанистике и проектированию городской среды впервые проявлен в утопии «Город солнца» (Т. Кампанелла), где в устройстве городской среды присутствует идеологический компонент, а также в трактатах Филарете и Витрувия. В работах Э. Говарда, Ле Корбюзье, П. Геддеса показан «умный» подход к градопланированию, стремящийся к системному восприятию пространства. Проблемы современной городской среды рассмотрены в работах Э. Глейзера, К. Элларда, В. Высоковского, В. Глазычева. Тенденции развития современной предметно-пространственной среды описаны в работах С. Михайлова, Т. Шулика, тема светового дизайна города с позиции эстетики и эргономики в работах Н. Щепеткова. Интеграция современных цифровых технологий в городскую среду и сценарии геймификации предложены Н. Казаковой. Идеи инвайронментальной социологии изложены в докладе

Римскому клубу «Пределы роста» и в отчете «Наше общее будущее», где впоследствии появился термин и дискурс «устойчивое развитие».

Синтез теории и практики интерактивного дизайна был описан в работах Б. Могриджа, Д. Раскина, Л. Грэхэм, К. Кроуфорд. Такие методологии, как «Метод персон» (А. Купер) и «Дизайн пользовательского опыта» (Д. Норман) сместили фокус с технологического на эргономический, сделав интерфейсы человекоориентированными. Конструирование цифрового мира как переосмысление существующих форматов и жанров описаны в работах С. Маккуайра и Л. Мановича. Негативные прогнозы относительно цифровизации будущего отражены в работах Л. Мамфорда, К. Чапека а также в фильмах «Метрополис» (Ф. Ланг) и «Матрица» (Л. и Л. Вачовски). Современные исследователи интерактивного дизайна (Т. Габриелян, И. Елинер, О. Шустрова, О. Яцюк, Т. Литвина) рассматривают его как комплексный инструмент коммуникации в современном обществе.

Вопросы промышленного дизайна отражены в работах В. Папанека, манифест которого «все люди — дизайнеры» противостоял глобализму. В области визуальных коммуникаций рассмотрены работы по типографике (Я. Чихольд, А. Королькова, Э. Рудер), колористике (И. Иттен, В. Кандинский, В. Гете), инфографике (Э. Тафти, П. Рэнд), графическому дизайну (А. Пушкарев).

Изучению индустриального и постиндустриального обществ посвящены труды Г. Зиммеля и Д. Белла. Сформированы несколько систем потребностей личности (Эпикур. Э. Фромм, А. Маслоу), которые заложили основу пользовательских сценариев. Социокультурный подход (П. Сорокин) предполагает исследование общества в единстве с культурными процессами и деятельностью человека. Д. Нейсбитт обозначил понятие мегатрендов как долгосрочных процессов мирового развития. Термин «трансмедиа» раскрыт в работах Д. Лонга и Г. Дженкинса и обозначает рассказ с использованием мультимедийных технологий.

Теоретическую базу футурологии дополнили труды ученых, принимавших участие в конференции «Футуродизайн-89» (ВНИИТЭ) в рамках программы исследований и разработок в области проектного прогнозирования (Д. Щелкунов, Р. Антонов, В. Белоконь, М. Арапов, В. Болдырев, Г. Погосян, Е. Бизунова, Е. Корягин, А. Раппапорт, А. Вяткин). Были разработаны методологии ТРИЗ (Г. Альтшуллер), уделяющая внимание постановке задачи, и «Форсайт», согласно которой будущее имеет множество вариантов в зависимости от тех или иных тенденций. Я. Нильсен и Д. Чжо дали прогнозы относительно будущего профессии UX-дизайнера.

Цель исследования — формирование прогностической проектной модели интерактивных продуктов дизайна в контексте городского развития.

В соответствии с поставленной целью исследования были определены следующие задачи:

1. Исследовать генезис коммуникации в урбанистической информационной среде города.
2. Сформировать научный аппарат городского интерактивного дизайна, идентифицировать его в критериях технической эстетики (функциональность, эргономичность, эстетическая целостность, инновационность, соответствие задачам рынка) как элемента проектной культуры.
3. Выявить социокультурные условия функционирования интерактивных продуктов дизайна современного города.
4. Описать методологию проектирования современных интерфейсов: от пользовательских исследований до дизайна графических интерфейсов.
5. Определить современные тенденции в области городского интерактивного дизайна.
6. Выявить проектный потенциал интерактивного дизайна с позиции прогнозирования.

Предметом исследования является художественно-эстетический и культурный потенциал современных форм интерактивного дизайна, формирующих новый тип коммуникации в урбанистической информационной среде.

Объектом исследования является городской интерактивный дизайн как комплексный инструмент коммуникации.

Границы исследования. Теоретические границы исследования определяются актуальными потребностями современной городской жизни, выраженными в дизайне интерактивных систем в мегаполисах. Территориальные границы в информационную эпоху обозначены странами с высоким уровнем урбанизации и цифровизации. Временные границы исследования определены периодом с 1-й информационной революции (появление первых языков в период позднего палеолита), до настоящего времени (постиндустриальное общество).

Гипотеза исследования. Интерактивная коммуникация обладает проектным потенциалом, необходимым для сбалансированного развития информационной урбанистической среды, а семиотический анализ коммуникации позволяет найти новые гуманитарно-эстетические формы современного интерактивного дизайна.

Научная новизна исследования состоит в том, что впервые интерактивные продукты были комплексно рассмотрены с позиции различных отраслей знаний (технической эстетики, эргономики, социологии, культурологии, экономики, урбанистики) и помещены в контекст урбанистической информационной среды. Систематизированные и актуализированные результаты исследования могут быть использованы в развитии научного знания в области интерактивного дизайна.

1. Исследование развития городской коммуникации способствовало формированию научного аппарата понятия «интерактивный дизайн» в контексте урбанистики.

2. Функциональная структура потребностей горожан определила систему пользовательских сценариев, которые являются важным этапом проектной деятельности в дизайне.
3. Социокультурный анализ задал вектор развития современных интерактивных продуктов в сторону эмоциональной и эстетической городской коммуникации.
4. Выявлены актуальные формы пользовательского взаимодействия, такие как экосистемность и кроссплатформенность, визуальная коммуникация, геймификация и инклюзивность, что делает продукты более гуманными и доступными для широких масс.
5. Инструментарий современного дизайнера расширен до создания мультичувственного опыта.
6. Футурологическое прогнозирование выявило текущие проблемы городских интерфейсов и дало направление поиска нестандартных решений для них.

Теоретическая значимость исследования состоит в разработке комплексного научного аппарата городского интерактивного дизайна, включающего принципы и методы цифровых решений на основе междисциплинарного подхода. Сформирована актуальная теоретическая модель городского интерактивного дизайна, которая позволяет анализировать потенциал интерактивности и осуществлять футурологическое прогнозирование в урбанистике.

Практическая значимость исследования определяется возможностью применения полученных знаний в проектной практике, а именно:

1. Создание единого стандарта проектирования интерактивных городских систем для городского хозяйства.
2. Обучение сотрудников городского и муниципального управления основам интерактивного дизайна для принятия наиболее качественных решений о внедрении систем.
3. Формирование научно-методических материалов дизайнерских ВУЗов.

4. Проектное прогнозирование развития городского интерактивного дизайна.

Методы исследования включают аналитику практического проектного опыта, а также методы социально-гуманитарных наук:

1. Искусствоведческий анализ (изучение и систематизация исторической, философской, психофизиологической, дизайнерской и научно-методической литературы по данной проблеме).
2. Социологический анализ (исследования пользовательского опыта, продуктовая аналитика, метрики, стратегии, опросы, беседы, анкетирование, тестирование, интервьюирование, натурные обследования).
3. Семиотический анализ (исследование символов и знаков для создания интерфейсных решений).
4. Графический анализ (схемы, таблицы).

Соответствие диссертационного исследования шифру специальности 17.00.06. Диссертационное исследование соответствует шифру специальности: п.2 Методы художественного проектирования с учетом производственных факторов, п. 3 «Методы оптимизации процессов художественного проектирования на основе системного подхода», п.7. «Методы и средства теоретического и экспериментального исследования процессов проектирования и изделий дизайна», п. 14 «Принципы художественного оформления изделий и рекламы с учетом современных технологий».

Положения, выносимые на защиту:

1. Проектирование городских интерактивных продуктов развивается как раздел технической эстетики и интерактивного дизайна с его теоретико-практическим потенциалом, переходя границы отрасли цифровой урбанистики.
2. Интеграция интерактивных продуктов в урбанистическую информационную среду требует создания интуитивно понятных и доступных интерфейсов, способствующих не только устойчивому развитию городской

инфраструктуры, но и создающих эмоционально-чувственный опыт пользователей.

3. Профессия UX-дизайнера выходит за рамки визуального проектирования и предполагает системные решения для современной урбанистической информационной среды, опирающиеся в том числе на академические знания.
4. Создание футурологического прототипа задействует экспериментальные ресурсы для определения актуального вектора развития интерактивных продуктов.

*Достоверность и обоснованность полученных результатов исследования*

обеспечиваются комплексным методологическим подходом, основанном на теоретическом анализе, ясности изложения методологии, положительной апробации проектных результатов.

*Апробация исследования* представлена в форме докладов и выступлений автора на ряде международных и научно-практических конференций, статей в рецензируемых изданиях ВАК (4) и Scopus (2). По теме диссертации опубликовано 17 печатных работ общим объемом 6,5 п.л.

Научные результаты и выводы диссертации реализованы в материалах курса «Интерфейс в средовом проектировании», «Медиаинфографика», «Проектирование», читаемых студентам кафедры средового дизайна в РГХПУ им.С.Г.Строганова. Также практические результаты были опубликованы в коллективной монографии кафедры средового дизайна (2018 г.).

Практический опыт автора включает в себя работу продуктовым и интерфейсным дизайнером в составе дизайн-команд с 2013 по 2022 гг. Разработаны такие проектные системы, как:

1. Мобильное приложение (iOS) сервиса 2ГИС (2013-2016 гг.).
2. Мобильное приложение и веб-сайт сервиса Shelly (2017-2018 г.).
3. Инновационные проектные решения, выполненные в Бизнес-акселераторе SKL VC (Hearty, Happet) (2020-2022 гг.).

Структура диссертации состоит из 3-х глав, Введения и Заключения, Тезауруса и Списка использованной литературы в объеме 152 с., а также иллюстративных Приложений, таблиц и схем.

## КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Первая глава **«Интерактивный дизайн в параметрах технической эстетики. Становление научного аппарата понятия «интерактивный дизайн»** анализирует генезис интерактивного дизайна и развитие коммуникационного пространства в городской культуре.

В первом разделе **«Интерактивность в истории проектной культуры»** рассмотрены этапы развития интерактивного дизайна как части проектной культуры.

Городское пространство — один из внешних «интерфейсов», содержащий внутри пользовательские сценарии, образовательный аспект, социально-политический манифест, культурные традиции, коммуницируя с которым человек становится соучастником городской жизни. Параллельно с насыщением рынка индустрией цифровых технологий возникла проблема противостояния шаблонным продуктам с плохим пользовательским опытом. Понимание проектности как системного мышления описано в трудах советских искусствоведов и философов, а современные исследователи рассматривают интерактивный и мультимедийный дизайн как коммуникативный акт, использующий образное повествование и расширенный спектр каналов, способный моделировать пространственно-культурный контекст и влиять на общество. Интерактивность понимается как способность человека взаимодействовать, вести диалог, активно влиять на объекты, получая от них обратную связь. Кроме влияния технического прогресса рассматриваются два подхода:

a) *Семиотический подход* описывает культуру как информационную знаковую систему, содержащую в себе сценарии и законы общества,

религиозные и культурные аспекты. Фраза «The Medium is the Message» означает, что характер среды, используемой для обмена сообщениями, важнее, чем фактическое содержание сообщения. Описана неопределенность границ между художественной и нехудожественной (жизненно-практической, коммуникативной, религиозной и т. д.) деятельностью, что говорит о синкретичности ранних форм искусства, также упоминается о триединой сущности понятия «среды».

б) *Метафорический подход* в образе среды раскрывает содержание характера и особенностей поведения людей, познается совокупность видов и форм жизнедеятельности индивида, социальной группы, общества в целом, взятых в единстве с укладом и качеством жизни, с ее социальными проблемами в сфере труда, быта, культуры. В аспекте изучения интерактивности в городах аналоговая модель города перенесена на цифровую.

В техническом прогрессе упоминаются технологические волны, имеющие свой ключевой продукт — земля и ресурсы в древности и средневековье, сырье в индустриальную эпоху, информация в постиндустриальную эпоху. Происходили такие информационные революции, как появление языка, изобретение письменности, книгопечатания, телеграфа и телефона, компьютеров и Интернета. Переход от более простых знаковых систем (естественных) к более сложным (кодовым) возникал тогда, когда коммуникант и реципиент были лишены непосредственного контакта, а в обществе существовали социально-культурные смыслы, нуждающиеся в передаче во времени и пространстве.

Возникает область современного дизайна, которая расширяет понимание традиционного художественного проектирования, углубляя связи между видами и жанрами творчества. Многофакторный и системный подход к проектированию, применяемый сегодня дизайнером, вмещает гуманистический и духовный аспект его деятельности, что позволяет выделить следующие критерии технической эстетики — функциональность и эргономичность,

эстетическая целостность, инновационность и оригинальность, соответствие задачам рынка (стратегический дизайн).

Во втором разделе **«Формирование научного аппарата исследования городских интерактивных дизайн-систем с позиций технической эстетики»** описано развитие интерактивности в городах и появление интерактивных продуктов начиная с появления компьютеров и интернета.

Информационная эпоха характеризуется увеличением потребления информации, а информационный город означает пространство потоков, доминирующее над исторически сложившимся пространством мест. Соединение цифровых технологий с городской средой создало новые тенденции, поэтому формирование городского интерактива существует комплексно на трех уровнях:

1. На уровне *Государство* рассмотрены концепции городов будущего в произведениях фантастической литературы, философских трактатах, в кино и искусстве. Авторы предсказывают развитие интерактивных продуктов и изменение взаимодействия людей с цифровыми технологиями.
2. Уровень *Город* рассказывает о концептуальных моделях, описывающих системный подход к городской среде и учитывающих пользовательские сценарии. Показано, как архитектура становится «медиа» общественной жизни, упомянуты примеры городской электронной коммуникации и компьютерные игры как предвестники метавселенных.
3. Уровень *Хозяйство* рассказывает о развитии «умных» домов, которые используют цифровые технологии для управления различными устройствами и бытовыми приборами, а также учитывают пользовательские сценарии и потребности домохозяйств.

Появление пользовательских интерфейсов произошло при переходе от механических и электрических средств преобразования информации к электронным. Рассмотрены основные вехи в истории компьютерного

взаимодействия: появление клавиатуры, текстового интерфейса командной строки, а затем графического интерфейса пользователя (GUI) с использованием окон, иконок, меню и указателей на основе паттернов из материального мира. Развитие интерфейсов шло от текстовой коммуникации к визуальной и звуковой — черно-белые графические символы обогащались внедрением цвета и имитации объема, затем добавлялась анимация и звуковое сопровождение. Появились термины Interaction design, UX design и «Метод персон», означающие человекоориентированный процесс проектирования, что привело к появлению специальности «дизайнер пользовательского интерфейса».

В третьем разделе **«Современные модели интерактивного городского дизайна, их типология и классификация»** проанализирован весь спектр современных технологий и форматов взаимодействия в области цифровых технологий и городского благоустройства, выявлены актуальные задачи для дизайнера.

Интерактивные продукты XXI в. характеризуются системностью, самообучаемостью и включенностью в глобальное пространство. Необходимость поиска актуальных средств качественной коммуникации обусловлена ростом городов и численности населения внутри них, а также распределением населения вне городов (удаленная коммуникация) и налаживанием взаимодействия между городским сообществом и государством. К концу XX в. многообразный технический арсенал вынуждал искать быстрый мультикультурный язык для пользовательской коммуникации. Знаки «смайлик» и «эмодзи» несмотря на визуальную простоту передавали весь спектр человеческих эмоций и отражали культурный контекст.

Системность становится главной особенностью интерактивности на стыке XX и XXI вв. — продукты больше не обособлены, а включены в глобальную сеть и взаимодействуют как между собой, так и с пользователем, образуя «Интернет вещей». Фокус первых «умных городов» был направлен на применение высоких технологий, затем сместился на повышение качества

жизни горожан. Жизнь в мегаполисе предполагает наличие у пользователя нескольких типов устройств, технологий и методов управления устройствами (голосовых, текстовых, жестовых). Визуальный дизайн прошел путь от объемного (скевоморфизм) к плоскому и обратно — упрощение UI обладало визуальной бедностью и приводило к неэффективности работы. Экосистемы (Яндекс, СБЕР, VK), используя различные мультимедийные технологии и устройства, выходят за рамки мобильных приложений и объединяются в супер аппы, которые становятся частью городской жизни, объединяя онлайн- и офлайн-процессы. Дизайн метавселенных заимствует интерфейсы у компьютерных игр и основан на имитации реального мира с помощью мультимедийных средств (3D, AR, VR и тд.).

**Вторая глава «Художественно-эстетический потенциал интерактивных продуктов дизайна в современном городе»** представляет собой теоретическо-практический обзор современных интерактивных решений и методологии дизайн-проектирования.

**Первый раздел «Социокультурный аспект интерактивных продуктов дизайна современного города»** описывает формирование в городах медийного пространства, интерактивный опыт новых медиа и многоканальность цифрового искусства.

Анализ художественно-эстетического потенциала интерактивных городских продуктов охватывает такие научные области, как социологию, культуру, статистику, эргономику, эстетику, техническую составляющую и др. При переходе к информационному обществу происходит изменение ценностей: урбанизация, децентрализация, цифровизация, трансформация социальных институтов, партисипация, развитие инноваций. Социологические изменения в сочетании с технологическим прогрессом привели к таким явлениям, как экономика деления, партисипаторное проектирование, уберизация. Возникли города нового поколения — медийно-архитектурный комплекс, состоящий из архитектуры, цифровых технологий, городских сообществ.

В современной урбанистике интерактивность играет важную роль в организации городских систем и взаимодействии между их компонентами, поэтому новые медиа стали более гибкими и изменчивыми. Возникает понятие дискурса, а пользователи становятся активными создателями контента, превращая соцсети и стриминги в инструмент блогинга и общественно-политического вещания. Для создания городских медиа используются мультимедийные платформы и UGC-контент. Взаимодействие цифрового и предметного мира переосмысляет традиционные формы искусства и создает такие формы, как 3D-Art, Sound art, Motion design, Generative art, видеомэппинг, NFT и др.. Визуальное решение сочетает в себе элементы цифровых технологий, графического дизайна и актуальных пользовательских сценариев.

**Второй раздел «Функциональная структура потребностей и пользовательские сценарии человека в современной городской среде»** описывает структуру потребностей человека и формирование пользовательских сценариев с точки зрения городского взаимодействия.

Системный подход превращает «проектирование интерфейса» (UI) в «проектирование взаимодействия» (UX) для создания гуманистического и коммерчески успешного продукта. Человек является био-социо-культурным существом — его потребности сформированы взаимодействием с другими людьми и внешними факторами, образуя *структуру потребностей*. Современные интерактивные продукты представляют собой коллаборацию города и человека как в физической реальности, так и в цифровой, что позволяет разделить потребности человека на группы, формирующие сценарии:

1. *Бытовые сценарии* оптимизируют рутину (доставка еды и услуг) и освобождают ресурс для самореализации и отдыха. Продукт динамически адаптируется к контексту ситуации и предпочтениям пользователей, а в «умных домах» единый интерфейс управляет большими данными и оборудованием.

2. *Личностные сценарии* включают в себя работу (Skype, Zoom), образование (Coursera, Arzamas, онлайн-университеты), спорт (Nike Training, Strava), досуг (Youtube, Spotify), задействуя эмоционально-чувственную сферу, поэтому могут иметь оригинальный интерфейс, смелую визуальную коммуникацию и более эстетически сложные формы взаимодействия.
3. *Социальные сценарии* в эпоху цифровизации изменили восприятие работы и отношения людей с помощью концепции «третьего места» и «умных» офисов. Соцсети (Facebook, Instagram, TikTok и VK), а также уберизация труда позволили исключить социальный фактор из некоторых сценариев, например взаимодействия с государством, финансового контроля, контактов в пандемию Covid-19 и др.

Современные приложения развиваются до полноценных экосистем и становятся точкой входа в городскую инфраструктуру, формируя новый «бесшовный» сценарий взаимодействия человека с городом и культуру потребления в цифровом мире. Благодаря этому грань сепарации на типы потребностей размывается, что говорит о гибкости и изменчивости современной реальности. На уровне городского управления можно отметить тренд на оптимизацию UI для упрощения UX — продукты одного типа и функциональности выглядят похоже, а на первый план выходит улучшение коммуникации с пользователем. Для сохранения идентичности продукта применяются цветовые схемы, типографика, анимация и т.д.

Второй раздел **«Методология проектирования: пользовательские исследования, проектирование взаимодействия, дизайн интерфейсов»** описывает комплексный подход к созданию интерактивных продуктов.

Системный подход к проектированию существовал в школах Баухаус и ВХУТЕМАС, методологиях ВНИИТЭ и Design Thinking. Современная методология проектирования интерактивных продуктов базируется на накопленном системном опыте и учитывает потребности экономики,

технологий и социальных вопросов. Можно условно выделить 3 структурных компонента:

1. *Предпроектные исследования* могут быть количественными (анализ данных, СМИ и соцсети, А/Б тесты, Eye-tracking) и качественными (Метод персон, Jobs To Be Done, интервью) — они дают понять потребности пользователей и контекст использования продукта для разработки новых сценариев.
2. *Проектирование взаимодействия* включает в себя создание наброска интерфейса (варфрейма) и составление визуального пользовательского пути с помощью блок-схем User Flow, Job story. Методология MVP позволяет создать дешевый прототип для дальнейшего проектирования.
3. *Дизайн* является визуальным воплощением уже существующего поведения системы и ее эргономических свойств.

*Проектные принципы решений пользовательских интерфейсов.* Создание цифровых интерфейсов опирается на методологию проектирования объектов материальной культуры, поэтому дизайнер должен обладать как художественным видением, так и научно-технической грамотностью и знанием социально-гуманитарных дисциплин.

*Коммуникация* выстраивает проектную среду и создает новый UX, делая жизнь в мегаполисе более комфортной для людей с помощью таких инструментов, как эмодзи, tone of voice, обратная связь, персонажи-маскоты, онбординг и обучение, создание медиаконтента (карточки-статьи). *Экосистемность и кроссплатформенность* связана с ростом супераппов и экосистем и вынуждает обращаться к дизайн-системе (визуальный язык, кодовые решения и дизайн-паттерны), которая облегчает пользовательский путь, повышая узнаваемость бренда и экономя время дизайнеров. *Идентичность* в эпоху глобализации практически исключает территориальный брендинг кроме сугубо локальных продуктов и продуктов государственного сектора, которые используют элементы национальной или культурной

преимущества в своем дизайне, например Сбер, Госуслуги, HSBC, ING. *Геймификация* как система удержания пользователя строится на правилах игры, системе поощрений, подключенности к сообществу единомышленников и требует своего графического языка и набора «ценностей» бренда, выраженного в цветах, типографике, анимации и др. *Инклюзивность* адаптирует продукты к потребностям различных категорий пользователей согласно принципам «универсального дизайна» (равенство и гибкость использования, интуитивность и минимальные физические усилия), также используется цветовая контрастность, выделение интерактивных элементов и адаптивность дизайна.

*Композиция и модульность* с помощью модульной сетки и правила «mobile first» помогают структурировать контент и придавать дизайну гибкость, соразмерность и гармоничность, делая пользовательский путь оптимальным на всех типах устройств. *Типографика* подчеркивает контент, решает задачи пользователя и обеспечивает эффективную коммуникацию с помощью таких параметров, как соответствие шрифта концепции проекта, а также оптимизации длины строки. *Колористика* в дизайне интерфейсов используется для передачи информации и воздействия на пользователя, например с помощью контраста нейтральных и ярких цветов или определенных цветовых сочетаний. *Графика и иллюстрация* с помощью приемов обобщения и гротеска выделяют продукт среди конкурентов и поддерживают tone of voice и айдентику. *Анимация и звуки* с появлением WIMP GUI сформировали жестовый язык коммуникации, которая дает необходимую обратную связь и формирует узнаваемость и привязанность к продукту.

Процесс проектирования интерактивных продуктов дизайна сместил фокус с технологий на эргономику и пользователей, однако дизайнер сталкивается с необходимостью развития современного языка коммуникации и противостоянию шаблонности. Актуализация академической системы в сочетании с проектной практикой формирует новое понимание интерактивного

дизайна — динамическое, гуманистическое, соответствующее современным задачам рынка.

**Третья глава «Проблемно-прогностический анализ интерактивного городского дизайна. Пути проектного развития»** описывает тенденции интерактивного дизайна в городе с позиций теории прогнозирования, а также проектный потенциал прогностического дизайна.

**Первый раздел «Тенденции интерактивного дизайна в городе с позиций теории прогнозирования»** описывает футуристические концепции и пути проектного развития интерактивного дизайна.

Футурологические прогнозы XIX и XX вв. основаны на парадигме целостности мира и восприятию его как экосистемы, что позволяет моделировать различные сценарии исходя из существующих взаимосвязей системы, создавать образы будущего и дизайн-прототипы. Футурологический подход в дизайне позволяет с помощью экспериментов и концептуальных проектов анализировать существующие тренды, социокультурные изменения и технологические инновации, чтобы создавать продукты, которые будут актуальны, учитывая эволюцию образа жизни и социальных тенденций.

В XXI в. по мере движения в мультимодальный, многоплановый, мультисенсорный мир UX-дизайнер не только проектирует взаимодействие и визуальный стиль продукта, но также участвует в экономических и технологических процессах, становится мультидисциплинарным, проектирует эмоциональное впечатление. В название профессии добавляются такие приставки, как Motion-, Conversation-, Visual-, Sound-, AR/VR-, Industrial- и Service-. В прогнозах упоминается широкое распространение квантовых технологий, переход от классической экономики к поведенческой, рост уровня урбанизации, развитие искусственного интеллекта, phygital-мир. Цифровизация ставит дизайнерам сложные задачи по созданию комфортной и эстетической среды на 4-х уровнях: цифровое государство, цифровой город, цифровое хозяйство, человек. Взаимодействие с цифровой средой перешло из плоскости

решения бытовых задач в плоскость личностного общения (Conversational Design), роль языка на себя берет интерфейс как точка взаимодействия, а Emotional Journey Map подбирает правильную тональность с учетом контекста ситуации. Возрастет потребность в UX-дизайнерах мультичувственного опыта, которые способны создавать сообщества, искать новый оригинальный и живой язык для взаимодействия с пользователями.

**Второй раздел «Проектный потенциал прогностического дизайна»** описывает проектную практику автора в дизайн-командах IT-компаний (2013-2022 гг.), а также в рамках учебного проектирования в РГХПУ им.С.Г. Строганова (2018-2023 гг.).

*Картографический сервис «2ГИС»* в результате редизайна внедрил «бесшовный» подход к интерфейсу, одновременное задействую и карту и справочник, а также транслируя визуальную айдентику в интерфейс. *Сервис для заказа услуг красоты Shelly* включал в себя создание приложения, сайта и визуальной коммуникации в офлайне на базе пользовательских сценариев и анализе аудитории с учетом особенностей потребления в данной сфере. *Благотворительный сервис hearty* с помощью персонализации контента сформировали новую культуру благотворительности — лента кампаний адаптируется к запросам пользователя, а яркий визуальный стиль приложения меняет отношение к сложному процессу. *Сервис онлайн-чата Omigoo* решает проблему одиночества в городской среде — алгоритм голосового чата ищет собеседника с учетом указанных интересов, а затем соединяет пользователей «дискон» телефона.

На кафедре «Средовой дизайн» (направление «Мультимедиа») РГХПУ им. С.Г. Строганова средовой подход представлен коллаборацией дисциплины «Проектирование» с пропедевтическими курсами и академическими дисциплинами. Суммарный технологический и академический опыт помогает в процессе проектирования отойти от шаблонности в исполнении, создать более эстетичные, эмоционально насыщенные и, как следствие, востребованные

продукты для современного города. Каждая из дисциплин направления «Дизайн мультимедиа» включает в себя потенциал прогнозирования проектных действий. Анализ интерактивного дизайна (Глава 1 и Глава 2) позволил выстроить стратегию проектных усилий и отразить ее в учебных проектах:

1. Привлечение молодой аудитории к дизайн-проектированию, партисипация (участие студентов в проектах с партнерами и заказчиками).
2. Бесшовное пользовательское взаимодействие между разными типами интерфейсов в городской среде (Проект интерактивного приложения образовательной среды для студентов и педагогов МГХПА им. С. Г. Строганова, Создание пользовательских интерфейсов для компании «VR Concept»).
3. Пересмотр пользовательских сценариев согласно актуальным требованиям экономики и социальной жизни (Дизайн-концепция интерактивной экскурсии к 100-летию юбилею Поселка Художников, Дизайн-концепция интерактивной экскурсии «Искусство блокадного Ленинграда», Приложение по навигации с AR для Лосиногостинского Острова, Проектное решение мультимедийной среды шоурума для светотехнической компании «L1 Group»).
4. Грамотно спроектированная современная коммуникация в городской среде (Виртуальный коворкинг для офисных сотрудников, Медиареконструкция исторических объектов и дизайна. Приложение «Journey»).
5. Новый визуальный язык культурных и образовательных проектов (Создание концепции 3д-мэппинга для Великого Новгорода, Мультимедиа реконструкция исторических объектов Нескучного Сада ЦПКиО им. Максима Горького, Трансформируемая мультимедиа площадка «Круг света»).

6. Решение социальных проблем и проблем городского хозяйства в системе «Умный город» (Приложение для людей с пониженной мобильностью «App GO», Экспозиционная медиасреда общественного пространства. Раздельный сбор отходов с «Эколайн», Концепция мультимедийной среды военно-исторического музея Зайцева гора»).

## **ВЫВОДЫ**

1. Семиотический подход к анализу знаковых систем в городской среде демонстрирует развитие коммуникации на всех уровнях (государство, город и хозяйство) через увеличение каналов передачи информации. Процесс сопровождался поэтапной заменой устаревших систем на новые, соответствующие усложняющимся визуальным и вербальным задачам. Интерактивность как форма взаимодействия обусловлена необходимостью передачи информации на большие расстояния без непосредственного контакта между коммуникатором и реципиентом, превращая естественные знаковые системы в сложные кодовые. Метафорический подход к развитию городского пространства видит переход аналоговой модели города, основанной на физических характеристиках, в цифровую модель для взаимодействия с городом на новом уровне. Города представлены как живой организм, где различные системы функционируют как взаимосвязанные органы, обеспечивая его жизнедеятельность и адаптацию к изменениям, необходимые для формирования устойчивого будущего.
2. Увеличение потребления информации задает новый стандарт качества городской среды — государство, город и хозяйство образуют целостную экосистему, которая требует новых актуальных коммуникативных подходов. Цифровой текстовый «код» перестал соответствовать актуальным паттернам взаимодействия, а значит отражать культурные смыслы и метафоры общества. Визуализация данных становится важным инструментом для создания интерактивных продуктов дизайна в

урбанистической информационной среде. Эстетическое усложнение интерфейсов происходило от монохромной имитации текстуры и объема к цветной анимированной графике, что в итоге привело к созданию мультимедийных многоканальных проектных моделей. Визуальное решение современного интерфейса сочетает в себе элементы цифровых технологий, графического дизайна и актуальных пользовательских сценариев. Причиной появления профессии дизайнера интерфейсов стали не только технические инновации, но и желание сделать взаимодействие пользователей и цифровых устройств более гуманными.

3. Ключевую роль в развитии концепции «умных городов» играет цифровое пространство, где технологии используются для решения городских проблем и улучшения качества жизни жителей, образуя «медийный город». Выявленные пользовательские сценарии в мегаполисе (бытовые, личностные, социальные) позволили проследить изменение интерактивных городских продуктов от локального взаимодействия до макроуровня государств. Взаимодействие цифрового и предметного мира переосмысляет и актуализирует традиционные формы искусства, однако культурная глобализация подвергает риску эстетическую идентичность мегаполисов. Социокультурные изменения отразились на дизайн-индустрии, сделав интерактивные продукты дизайна в урбанистической информационной среде более стандартизированными, что вынуждает дизайнера балансировать между потенциальным коммерческим успехом и ценностями гуманизма в работе.
4. Интерактивный дизайн изучает отношения между пользователями и технологиями на стыке искусства, инноваций, поведенческой психологии, социологии и других областей знаний, что делает комплексное исследование важной частью проектной работы. Создание интерактивных продуктов опирается на системный средовой подход, поэтому современный дизайнер интерфейса должен обладать как художественным видением, так и научно-технической грамотностью и знанием

социально-гуманитарных дисциплин. Современные интерактивные продукты используют те же приемы и инструменты, что и их предшественники — композиция, колористика, типографика, иллюстрации, анимация и звук. Разработка актуального визуального и вербального языка интерактивных продуктов предполагает включение в коммуникацию эмоционального аспекта, а также языка образов и метафор. Потенциал интерактивного дизайна активно задействует академические традиции проектирования, что позволяет создавать современную городскую коммуникацию и новый визуальный язык для решения социальных и хозяйственных проблем в системе «Умный город».

5. Многофакторный образ жизни в современных мегаполисах, а также появление метавселенных, экосистем и супераппов вдохновляет дизайнеров стремиться к «бесшовному» проектированию современной городской среды. Интерактивные продукты задают интерфейсу требования к гибкости, интуитивности и удобству использования: он должен учитывать потребности и предпочтения пользователей, обеспечивать безопасность данных и соответствовать требованиям множества устройств и методов управления. Такие актуальные формы пользовательского взаимодействия, как экосистемность и кроссплатформенность, визуальная коммуникация, геймификация и инклюзивность делают продукты более гуманными и доступными для широких масс. Развитие навыков дизайнера интерфейсов движется от визуализации графического интерфейса в сторону интеграции различных органов чувств и проектирования мультичувственного опыта. Технологии задействуют не только зрение, но и слух, осязание, обоняние и даже вкус, чтобы создать более глубокое и насыщенное взаимодействие, что отразится в наименованиях профессий (Motion-, Conversation-, Visual-, Sound-, AR/VR и др.).
6. Интерактивный аспект урбанистической информационной среды постепенно становится обязательным компонентом проектных решений

по созданию городских сообществ и партисипаторного проектирования. Развитие технологий, улучшение пользовательского опыта и гуманизация интерфейса стимулирует дизайнеров-футурологов на эксперименты в смелых концептуальных проектах, делая интерфейс помощником человека, который бесшовно встроен в повседневную жизнь и воспринимается частью человеческого тела. Этот подход можно назвать «эмпатическим» дизайном, поскольку он направлен на создание глубокого эмоционального и физического отклика у пользователя с вниманием к его потребностям. В отличие от традиционных медиа он позволяет создавать уникальные пользовательские опыты в различных сферах от медицины и образования до маркетинга и развлечений.

## **ПУБЛИКАЦИИ ПО ТЕМЕ ДИССЕРТАЦИИ**

### **Статьи, вошедшие в сборники, рекомендованные ВАК РФ:**

1. Иванова, Е.В. Системный дизайн интерактивных продуктов в урбанистике / Е.В. Иванова // Технологии и качество. — 2024. — № 1(63) — С. 70-76.
2. Заева-Бурдонская, Е.А., Иванова, Е.В. Дизайн-концепция виртуального шоурума по продаже светового оборудования / Заева-Бурдонская, Е.А., Иванова, Е.В. // Светотехника. — 2024. — № 6. — С. 47-52
3. Zaeva-Burdonskaya E., Evgeniya Ivanova E. Design concept of the virtual showroom for the lighting equipment sale. Light & Engineering <https://doi.org/10.33383/2024-042> Vol. 32, No. 6, pp. 68–75, 2024
4. Иванова, Е.В. Невидимые ассистенты: портрет интерактивных систем в мегаполисе. Опыт одного эксперимента / Е.В. Иванова // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2023. — № 4-3. — С. 231-238.
5. Zaeva-Burdonskaya E., Evgeniya Ivanova E. Innovative Approaches to the Design of Interactive Urban Systems: Design Practice and Education (2022)

AIP Conference Proceedings, 2657, No 020019  
<https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85140639183&amp;am p:doi=10.1063%2f5.0112431&amp;amp;partnerID=40&amp;amp;md5=09282 c066b6275e967fad3f29beb46b8> DOI:10.1063/5.0112431\

6. Иванова (Малкова) Е.В. Интерактивный дизайн приложений в информационных ресурсах современного художественного музея / Е.В. Иванова (Малкова), Е.А. Заева-Бурдонская // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник РГХПУ им. С.Г. Строганова. — 2018. — № 4-1. — С. 263-271

#### **Статьи, вошедшие в другие научные сборники:**

1. Иванова Е.В. Видеомэппинг как инструмент создания предметно - пространственной среды / Е.А. Кузнецова, Е.В. Иванова, А.В. Шепетина // Инновационная светотехника: журнал РНК МКО. — 2023. — № 1. — С. 109-114
2. Иванова Е.В. Потенциал интерактивного дизайна в системе «Умный город» и в цифровых экосистемах / Заева-Бурдонская, Е.А., Иванова, Е.В. // Тенденции в развитии различных направлений дизайна: сборник научных статей по итогам конференций Отделения дизайна Российской академии художеств / ответственный редактор и составитель А. А. Бобыкин. — Москва: Энциклопедия, 2022 // М: Энциклопедия, 2022. — 280 с.
3. Иванова, Е. В. Интерфейс как точка взаимодействия в интерактивных проектах / Е. В. Иванова // Медиаискусство — XXI век. Генезис, художественные программы, вопросы образования: Международная научно-практическая конференция, Москва, 01–03 ноября 2022 года. – Москва: Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова, 2023. — С. 298-308
4. Иванова, Е.В. Проектирование мультимедийных городских систем / Е. В. Иванова, Е.А. Кузнецова // Искусствоведение и дизайн в современном

- мире: традиции и перспективы: сборник материалов Всероссийской XV научно-практической конференции молодых учёных, Тамбов, 27 апреля 2022 года / ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный университет им. Г. Р. Державина». — Тамбов: Издательский дом «Державинский», 2022. — С. 188-193.
5. Иванова Е.В. Дизайн-система в интерактивном пространстве / Е.В. Иванова, Е.А. Заева-Бурдонская // Концепции в современном дизайне: Сборник материалов II Всероссийской научной онлайн-конференции с международным участием, Москва, 03-12 декабря 2020 года. Том Выпуск 2. – Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», 2020. — С. 295-297
  6. Иванова Е.В. Методы проектной культуры ВХУТЕМАСа в создании современных интерактивных систем // Материалы Международной научной конференции, 09-11 ноября 2020 г. // М.:МАРХИ, МГХПА им. С.Г. Строганова, РАХ, Московский политехнический университет, 2020. — С.55-56
  7. Иванова (Малкова) Е.В. Пользовательские сценарии в основе современных интерактивных систем в городской среде // Качество жизни и дизайн решения // Материалы Дизайн Форум Сочи 2019. — С.25-27
  8. Иванова (Малкова) Е.В. Проектирование интерфейсов современных интерактивных систем / Е.В. Иванова (Малкова) // Концепции в современном дизайне: Сборник материалов I Всероссийской научной конференции с международным участием, Москва, 20 ноября 2019 года. Том Выпуск 1. — Москва: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Российский государственный университет имени А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство)», 2019. — С. 16-17.

9. Иванова (Малкова) Е.В. Музейные мобильные приложения в свете современных тенденций эксподизайна / Е.В. Иванова (Малкова), Е.А. Заева-Бурдонская // Музеи декоративного искусства, художественной промышленности и дизайна: вчера, сегодня, завтра: Материалы международной научной конференции к 150-летию Музея декоративно-прикладного и промышленного искусства МГХПА им. С.Г.Строганова Опыт коллективного монографического исследования, Москва, 23 ноября 2018 года. — Москва: Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, 2018. — С. 444-448
10. Иванова (Малкова) Е.В. Влияние световых сценариев на жизнь человека внутри городской и интерьерной среды / Е.В. Иванова (Малкова) // Пространство, Движение, Свет в искусстве христианского мира от античности до современности. Изобразительное монументально-декоративное искусство, архитектура и предметно-пространственная среда: XXVII Международные Рождественские образовательные чтения. Молодежь: свобода и ответственность. Направление Церковь и культура. Конференция посвящается памяти Святой преподобномученице Елизавете Романовой, великой княгине, попечительнице Императорского Строгановского училища, Москва, 22-25 января 2019 года. — Москва: Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова, 2019. — С. 358-363.
11. Иванова (Малкова) Е.В. Научно-методический опыт проектирования в дизайне среды. Коллективная монография. (Заева-Бурдонская Е.А., Рузова Е.И., Богатова Н.П., Лысенко И.Н., Спектор Г.З., Кузнецова Е.А., и другие). М.: МГХПА им. С.Г.Строганова, 2018. — 384 с.

## Конференции:

1. V Научно-практическая конференция «Проектирование в дизайне, от идеи до реализации», Российская академия художеств, 2025
2. III Международная научно-практическая конференция «Свет в музее», Санкт-Петербург, Государственный Эрмитаж, 2024
3. Международная конференция «Искусство и современный город», БГУ, Минск, Республика Беларусь, 2024
4. Конференция «Роль и место предметной области «Искусство» в современном общем образовании», галерея «ЗИЛАРТ», 2024
5. Конференция «Дизайн-форум», АХПК им. В.М. Васнецова, 2024
6. Международный научно-технический конкурс-конференция «Молодые светотехники» в рамках Международной специализированной выставки «Interlight Russia | Intelligent building Russia» и Всероссийской научно-технической конференции «Инновационная светотехника России», 2023
7. XXI международная конференция молодых ученых «Векторы», секция «Современные дискуссии о высшем образовании: жизнь обгоняет мечту?», Московская высшая школа социальных и экономических наук, 2023.
8. Международная конференция «Медиаискусство — XXI Век. Генезис, художественные программы, вопросы образования», РАХ, 2022
9. Современные концепции и педагогические практики в дизайне, РГУ им. А.Н.Косыгина, 2020
10. Пространство ВХУТЕМАС в мировой культуре XX-XXI веков, МГХПА им. С.Г.Строганова, 2020
11. Концепции в современном дизайне, РГУ им. А.Н.Косыгина, 2019
12. XXIII Всероссийский Дизайн Форум Сочи, 2019.