



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КАЗАНСКИЙ (ПРИВОЛЖСКИЙ) ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ИНСТИТУТ ДИЗАЙНА И ПРОСТРАНСТВЕННЫХ ИСКУССТВ

РАСПОРЯЖЕНИЕ

г. Казань

№ 0.1.100.01-01/328

« 11 » 02. 2026

**Об утверждении перечня тем курсовых работ (по направлению)
по образовательным программам высшего образования – программам магистратуры**

В целях проведения курсовых работ (по направлению), в соответствии с Регламентом подготовки и защиты курсовой работы в ФГАОУ ВО КФУ от 21.02.2019 № 0.1.1.67-08/17/19
р а с п о р я ж а ю с ь:

1. Утвердить перечень тем курсовых работ (по направлению), предлагаемых студентам Института дизайна и пространственных искусств КФУ, обучающихся по образовательным программам высшего образования – программам магистратуры, в соответствии с приложением к настоящему распоряжению.

2. Персональную ответственность за содержательную часть приложения к настоящему распоряжению возложить на заведующих кафедрами ИДиПИ КФУ.

3. Контроль над исполнением настоящего распоряжения возложить на заместителя директора по образовательной деятельности В.М. Юмагулову.

Директор

К.Р. Набиуллина

**Перечень тем курсовых работ (по направлению)
в Институте дизайна и пространственных искусств на 2025-2026 учебный год
по образовательным программам высшего образования – программам магистратуры**

КАФЕДРА АРХИТЕКТУРЫ И МЕДИАИСКУССТВА

Направление: 07.04.01 Архитектура

Профиль: Архитектура, дизайн и инженерное искусство

Курс: 1

1. Запроектировать мини-маркет на два рабочих места.
2. Запроектировать магазин «Продукты», совмещенный с остановочным павильоном.
3. Запроектировать магазин «Учебная литература» в здании ИДиПИ КФУ.
4. Запроектировать магазин «Цветы» на площади ИДиПИ КФУ.
5. Запроектировать магазин «Фирменный стиль КФУ» в здании ИДиПИ КФУ.
6. Запроектировать офис «Студенческого клуба» в ИДиПИ КФУ.
7. Запроектировать проектный офис «Студ-проект» в ИДиПИ КФУ.
8. Запроектировать временный офис по борьбе с Ковид в здании ИДиПИ КФУ.
9. Запроектировать центр дополнительной подготовки в ИДиПИ КФУ.
10. Запроектировать копировальный центр «Копия» в ИДиПИ КФУ.
11. Город для всех: особенности проектирования элементов доступной среды.
12. Методы взаимодействия пространства и экспозиции в музейной архитектуре.
13. Переосмысление территории леса на ул. Дубравной в г. Казани.
14. Проектирование реабилитационных центров для военных инвалидов.
15. Проблемы выражения национальной идентичности на примере эстетики архитектуры СССР
16. Создание глемпингов.
17. Использование архитектуры в создании концепта фэнтези сеттинга.
18. Современное проектирование на базе образцовой архитектуры в исторически смешанной застройке.
19. Цифровые технологии в трансформируемых выставочных пространствах.
20. Архитектурное решение преобразования зоны у воды для создания доступной городской среды: развитие туристической инфраструктуры.
21. Правила красивого города: развитие межквартальных связей.
22. Архитектура православных храмов 18 века.
23. Вредность строительных материалов при проектировании жилых пространств.
24. Особенности проектирования жилых домов в условиях подтопления на Южном Урале.
25. Архитектура советского модернизма: методы проектирования современных зданий и сооружений на основе принципов архитектуры советского модернизма.
26. Советский монументальный классицизм: методы проектирования современных зданий и сооружений на основе принципов сталинской архитектуры.
27. Архитектура и зеленая инфраструктура: взаимодействие природы и строений.
28. Взаимовлияние качества городской среды и многообразия занятий культурой (на примере первого «хрущевского» микрорайона по ул. Хади Такташа в г. Казани).
29. Культурная идентичность в современном архитектурном дизайне: сохранение традиций в условиях глобализации.

КАФЕДРА КОММУНИКАТИВНОГО ДИЗАЙНА

Направление: 54.04.01 Дизайн

Профиль: UX/UI и инструменты цифрового дизайна

Курс: 1

1. Актуальные методологии и артефакты UX-исследований.
2. Артефакты: карты сценариев, карты путешествия потребителя, сценарии, персонажи, карта эмпатии, макеты UI (wireframes), отчет по юзабилити-аудиту, референсные подборки и мудборды.
3. Информационная архитектура и проектирование взаимодействия.
4. UI-дизайн.
5. Типографика и верстка.
6. Работа с цветом.
7. Специфика цвета в веб-среде.
8. Работа с графикой.
9. Инструменты дизайна и прототипирования.
10. Среда Figma для продвинутого дизайна и скоростного прототипирования.
11. Возможности Axure RP для детализированного прототипирования.
12. Создание высоко детализированного прототипа мобильного интерфейса.
13. Дизайн интерфейса мобильного приложения: лучшие практики.
14. Гайдлайны iOS и Android
15. Характеристика этапов разработки мобильного приложения.
16. Разработка мобильного приложения: от концепции до создания высоко детализированного прототипа, включая анимацию интерфейса.
17. Тестирование прототипа с привлечением фокусной группы.
18. Исследование и анализ на начальном этапе проектирования мобильного сервиса для инвестиций.
19. Влияние искусственного интеллекта на креативные подходы в дизайне.
20. Теоретические основы разработки интерфейса сайта интернет-магазина с учетом UX/UI-проектирования.
21. Виды искусственного интеллекта.
22. Цифровой брендинг территорий и арт-пространств.
23. Теоретические аспекты когнитивной нагрузки в интерфейсах.
24. Исторические и теоретические аспекты использования зерокодинга и нейросетей.
25. Роль когнитивных искажений в формировании и улучшении пользовательских интерфейсов.
26. UX-дизайн веб-системы для индивидуального обучения с помощью ИИ.
27. Специфические особенности пользовательского опыта взаимодействия с приложениями различных типов людей с ограниченными возможностями здоровья.
28. Теоретические основы разработки пользовательского интерфейса цифровой библиотеки.
29. Анализ предметной области: понятие и сущность UX-дизайна.
30. История развития дизайна под влиянием мировой сети интернет WWW.
31. Специфика дизайна интерфейса для приложений, пропагандирующих экологичный образ жизни.
32. Взаимосвязь искусственного интеллекта с дизайном пользовательского интерфейса.
33. Теоретические аспекты проектирования интерфейса мобильных приложений.
34. Теоретические основы продуктового дизайна.
35. Теоретические основы, принципы эффективности UX/UI-дизайна.
36. Специфика пользовательского интерфейса в гейм-дизайне.
37. Исследование принципов визуального оформления и дизайна интерфейса и графики в 2D-играх.
38. Индустрия моды в эпоху цифровой трансформации.
39. Системы управления контентом: понятие, история возникновения.
40. Теоретические основы разработки UX/UI-дизайна мобильного приложения для доставки.
41. Теоретико-методологические основания проведения UX-исследований при разработке пользовательских интерфейсов.
42. Манипуляции в искусстве и дизайне.
43. Теоретические основы разработки UX/UI-дизайна игровой платформы.
44. Теоретические аспекты UX/UI-дизайна и специфика мобильных приложений.
45. Дизайн в контексте устойчивого развития: интерактивные технологии для формирования экологических привычек.
46. Анализ эффективности геймификации в пользовательском интерфейсе для вовлечения пользователей на основе интерпретации психологии.

КАФЕДРА ДИЗАЙНА И НАЦИОНАЛЬНЫХ ИСКУССТВ

Направление: 44.04.01 Педагогическое образование

Профиль: Образование в сфере дизайна, архитектуры и искусств

Курс: 1

1. Сравнительный анализ ИДиПИ КФУ и Йельского университета на предмет различий в дизайне, архитектурно-планировочной организации и учебном процессе.
2. Сопоставительный анализ условий подготовки архитектурно-дизайнерских специальностей в отечественных и западноевропейских ВУЗах: организационные и материально-технические аспекты.
3. Анализ высказываний выдающихся деятелей науки и культуры о теории и методологии высшего профессионального образования в сфере дизайна и архитектуры.
4. Девиз образовательного учреждения, как квинтэссенция обучения (семантический анализ геральдики отечественных и зарубежных ВУЗов).
5. Сопоставительный анализ образовательной программы подготовки магистров по специальностям «архитектурное проектирование», «дизайн архитектурной среды», «градостроительство» в российских и западных ВУЗах.
6. Специальные методы и средства обучения, предусматриваемые для лиц с ограниченными физическими возможностями в ВУЗах архитектурно-дизайнерской направленности.
7. История формирования и современное состояние архитектурно-дизайнерского высшего образования г. Казани: организационные и архитектурно-градостроительные аспекты.
8. Высшие учебные заведения РТ, их современное состояние и перспективы развития архитектурных, дизайнерских и организационных аспектов.
9. Исторические и теоретические аспекты использования искусственного интеллекта в образовательном процессе.
10. Теоретические основы проектирования учебно-методического обеспечения по курсу «Цифровые технологии в фэшн-дизайне».
11. Формирование профессиональной модели дизайнеров в отечественных и зарубежных вузах.
12. Теоретико-методологические основы формирования творческой индивидуальности в сфере архитектуры, дизайна и искусств в системе высшего учебного заведения.
13. Методика преподавания графического дизайна в детской художественной школе.
14. Педагогические условия контекстного обучения в дизайнерском образовании.
15. Понятие, сущность и структура дидактических принципов архитектурного образования.
16. Теоретические основы цветового восприятия и комбинирования.
17. Практико-ориентированный подход в обучении как средство формирования профессиональных компетенций бакалавров-дизайнеров.
18. Эстетическое восприятие реальности.
19. Методика работы с генеративными моделями для решения творческих задач.
20. Теоретические аспекты формирования профессиональных компетенций в процессе изучения основ графического дизайна.
21. Формирование предпрофессиональных компетенций у учащихся детских художественных школ.
22. Теоретические основы дизайна костюма в условиях глобализации модной индустрии.
23. Мотивация и целеполагание современного человека.
24. Электронные информационно-образовательные системы в профессиональной подготовке педагогических кадров.
25. Проектная деятельность как средство развития и поддержки одаренности.
26. Педагогическое управление человеческими ресурсами в современной образовательной организации (основного общего образования, среднего профессионального образования, высшего образования).
27. Влияние имиджа педагога на безопасность педагогического взаимодействия.
28. Организация цифрового обучения на уровне среднего общего образования.
29. Педагогические условия развития креативного мышления у обучающихся в воспитательном процессе.
30. Педагогическая поддержка творческих способностей и интереса к научно-исследовательской деятельности у обучающихся.
31. Сравнительный аспект моделей подготовки педагогов в России и Западной Европе.
32. Проектирование учебных онлайн-курсов в образовательном процессе общеобразовательной организации.
33. Развитие эмпатии личности учителя в ходе педагогического взаимодействия.

34. Профессиональная идентичность педагога как фактор успешности педагогической деятельности.
35. Психолого-педагогические условия формирования и развития адаптационного потенциала у педагогов с разным трудовым стажем.
36. Поддержка одаренных учащихся на основе специальных программ дополнительного образования и внеурочной деятельности.
37. Опытнo-экспериментальная работа по изучению влияния педагогической технологии «перевернутого класса» на развитие познавательной активности студентов-дизайнеров.
38. Педагогический эксперимент по исследованию эффективности использования геймификации в обучении студентов основам дизайн-проектирования.
39. Экспериментальное исследование влияния виртуальной реальности (VR) на развитие пространственного мышления у студентов-дизайнеров.
40. Опытнo-экспериментальная работа по исследованию влияния проектной методики на формирование профессиональных компетенций у студентов-дизайнеров.
41. Педагогический эксперимент по внедрению искусственного интеллекта для развития креативного мышления у студентов-дизайнеров.
42. Экспериментальная проверка эффективности интеграции принципов устойчивого дизайна в учебную программу по дизайну интерьера.
43. Педагогический эксперимент по сравнению результатов обучения с использованием компетентностного и традиционного подхода при подготовке дизайнеров.
44. Экспериментальная проверка влияние интерактивных методов обучения на развитие творческого мышления у студентов-художников.
45. Опытнo-экспериментальная проверка влияние проектной деятельности на формирование профессиональных компетенций у будущих дизайнеров.
46. Педагогический эксперимент по исследованию влияния методов визуализации на освоение архитектурных дисциплин.
47. Исследование эффективности использования онлайн-платформ для развития профессиональных компетенций у студентов-дизайнеров.
48. Педагогический эксперимент по изучению влияния проектной деятельности на формирование общепрофессиональных компетенций у будущих архитекторов.
49. Программа и результаты опытного исследования формирования пространственного мышления в ходе проектной работы у студентов-дизайнеров.
50. Педагогический эксперимент по исследованию влияния искусствоведческих дисциплин на формирование художественно-образного мышления.
51. Педагогический эксперимент по использованию арт-терапии для адаптации взрослых с ограниченными возможностями здоровья.

**По согласованию с руководителем курсовой работы студент может представить для утверждения кафедры тему курсовой работы (по направлению), не предусмотренную данным перечнем.*