

УТВЕРЖДЕН
распоряжением КФУ от _____
№ 03-01/_____

**Перечень тем выпускных квалификационных работ, предлагаемых студентам
Института дизайна и пространственных искусств КФУ**

(наименование структурного подразделения)

**обучающихся по образовательным программам высшего образования –
программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры на 2026 год**

КАФЕДРА

Архитектуры и медиаискусства

Направление подготовки: **54.03.01 – Дизайн**

Профиль подготовки: **Моушн-дизайн**

Форма обучения: **очно-заочная**

1. Разработка анимации логотипа для ИДиПИ.
2. Разработка анимированного баннера ИДиПИ на сайт.
3. Создание анимированного фирменного персонажа.
4. Создание анимационного мультфильма в стилистике русских сказок.
5. Создание картинки с анимированными частями на сайт ИДиПИ.
6. Создание оживающего фото через QR-код, (чтобы при наведении камеры смартфона на фото началось видео).
7. Разработка 2-х видео в 2D-графике, схожих по тематике, но отражающих разные аспекты деятельности ИДиПИ.
8. Разработать иллюстрацию для постов в телеграм-канале о мероприятиях, связанных с деятельностью ИДиПИ.
9. Разработка и оформление презентации – описание деятельности ИДиПИ.
10. Разработка рекламного ролика для ИДиПИ.
11. Разработка анимации геймплейного трейлера к игре «Последний взгляд Сююмбике».
12. Разработка анимации для приложения с интерактивными сказками по мотивам татарского фольклора.
13. Разработка анимационного клипа с использованием визуальных эффектов.
14. Разработка анимационного короткометражного фильма «Застывшие чувства».
15. Разработка анимационного рекламного ролика бренда ювелирных изделий.
16. Разработка анимационного ролика для 2D-игры в жанре головоломки на основе народных орнаментов Республики Марий Эл.
17. Разработка анимационного ролика о популяризации киберспорта.
18. Разработка анимационных материалов для курса «Введение в профессию архитектора».
19. Разработка аудиовизуального контента интерактивного музея Усадьбы Кабатовых в г. Казани.
20. Разработка аудиовизуальных композиций на основе синестетического подхода.
21. Разработка интерактивной карты по локальной истории медиаискусства в Казани.
22. Разработка контента для аудиовизуального перформанса в историко-архитектурном объекте.
23. Разработка короткометражного анимационного трейлера для продвижения видеоигры по мотивам русских народных сказок и мифов.
24. Разработка короткометражного анимационного фильма «Алтын өчпочмак».

25. Разработка короткометражного фильма «Сонгы тавыш» на основе татарского фольклора.
26. Разработка короткометражного фильма с визуальными эффектами о проблемах влияния цифровизации на человека.
27. Разработка короткометражного фильма с визуальными эффектами про Казань будущего.
28. Разработка короткометражной анимации на основе истории Белки и Стрелки в жанре советского футуризма.
29. Разработка мультимедийного подкаст-проекта с анимированной графикой с преподавателями Института дизайна и пространственных искусств Казанского федерального университета.
30. Разработка мультимедийной книги «Мифы и легенды Татарстана» с анимацией в дополненной реальности.
31. Разработка научно-популярной 2D-анимации «Эволюция экранных форм медиаискусства».
32. Разработка образовательного видеоролика для изучения мифических существ татарской мифологии.
33. Разработка познавательного анимационного ролика о традиционном виде борьбы «Корэш».
34. Разработка проморолика для бренда мучной продукции в русско-народном стиле.
35. Разработка проморолика для компьютерной игры в жанре фэнтези.
36. Разработка проморолика для локального бренда.
37. Разработка проморолика интерактивной мобильной игры для изучения чувашского фольклора «Легенды Чувашии».
38. Разработка рекламного видео с визуальными эффектами для автомобильного бренда.
39. Разработка рекламного ролика брелоков с персонажами татарской мифологии.
40. Разработка рекламного ролика для продвижения мобильной игры в жанре бесконечный раннер.
41. Разработка рекламного ролика: синтез авторской анимации и нейросетевых генераций.
42. Разработка ролика для популяризации малоизвестных туристических объектов Республики Татарстан.
43. Разработка серии информационно-развлекательных роликов о культурных объектах Республики Татарстан.
44. Разработка серии коротких видео с анимированной графикой для социальных сетей Института дизайна и пространственных искусств.
45. Разработка серии промороликов для Института дизайна и пространственных искусств Казанского федерального университета.
46. Разработка серии рекламных роликов для настольной игры на основе татарских легенд.
47. Разработка серий анимированных афиш к проведению IV Качаловского фестиваля.
48. Разработка социального анимационного ролика о проблемах ментального здоровья молодёжи.
49. Разработка социального ролика на тему донорства костного мозга.
50. Создание анимационного ролика о культурном взаимодействии народов, проживающих на территории Республики Татарстан.

Направление подготовки: **44.03.04 – Профессиональное обучение (по отраслям)**

Профиль подготовки: **Архитектурное пространство и дизайн среды**

Форма обучения: **очная**

1. Формирование пространственного мышления будущих дизайнеров на основе предметно-пространственного заполнения интерьерной среды.
2. Зонирование интерьера как средство формирования гендерной толерантности.
3. Формирование нравственных представлений студентов при разработке дизайн-проекта учебной среды.
4. Особенности декорирования жилого интерьера изделиями из дерева как средство развития творческого мышления личности.
5. Развитие национального самосознания личности средствами применения технологий народного искусства в элементах среды и интерьера.
6. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров средствами монументально-декоративной живописи (на примере техники сграффито).
7. Изучение основ компьютерной графики на примере разработки жилой среды.
8. Развитие профессиональных компетенций будущих дизайнеров при создании экспозиционного пространства.
9. Приемы создания фестивальной среды мобильными арт-объектами.
10. Формирование проектных умений студентов-дизайнеров посредством изучения и проектирования жилого интерьера и среды.
11. Компьютерные технологии в профессиональной подготовке дизайнеров.
12. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров средствами компьютерной графики.
13. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров при создании проекта экспозиционного пространства.
14. Формирование пространства среды детского краеведческого музея как фактор патриотического воспитания обучающихся.
15. Развитие графических навыков студентов-бакалавров при разработке методического пособия по учебной дисциплине.
16. Проект ревитализации Ярмарочной площади в г. Казани.
17. Проект благоустройства протоки Булак в г. Казани.
18. Проект благоустройства полуострова Локомотив на реке Волга в г. Казани.
19. Проект благоустройства территории Учебного ботанического сада Казанского федерального университета с разработкой оранжерей.
20. Проект благоустройства территории центральной части Аксубаево.
21. Проект благоустройства «Парка молодоженов» по ул. Девятаева в г. Казани.
22. Проект благоустройства территории парковой зоны Аксубаево.
23. Дизайн-проект экsterьеров и интерьеров здания Клуба-столовой лагеря Казанского федерального университета на Кордоне.
24. Проект благоустройства набережной реки Волги с планировкой прибрежных территорий в г. Казани.
25. Туристическая база отдыха у подножья горы Торатау в Республике Башкортостан.
26. Проект интерьеров и террасы учебного корпуса Казанского федерального университета на ул. Тинчурина.
27. Концепция развития лагеря Казанского федерального университета на Кордоне с разработкой жилых и административных корпусов.
28. Проект реновации территории и внутренних пространств учебного корпуса Казанского федерального университета на ул. Тинчурина.
29. Проект благоустройства реабилитационной загородной базы отдыха.
30. Проект благоустройства лагеря Казанского федерального университета «Кордон» с разработкой проекта приспособления здания культурного центра.

31. Проект благоустройства прибрежной территории, примыкающей к Вселенскому храму (Старое Аракчино).
32. Концепция формирования системы общественных пространств в микрорайоне индивидуальной жилой застройки.
33. Проект благоустройства территории Дома культуры в жилом массиве Отары.
34. Проект благоустройства территории сада «Эрмитаж».
35. Проект благоустройства комплекса дворовых территорий по ул. Гафури г. Казани.
36. Проект благоустройства территории парка им. К.Г. Тинчурина (вторая очередь) г. Казани.
37. Террасный парк на месте карьера в г. Набережные Челны.
38. Яхтенная гавань на р. Кама, г. Набережные Челны.
39. Проект благоустройства набережной им. Ф. Табеева в г. Набережные Челны.
40. Дизайн-проект интерьерных общественных пространств первого этажа жилого многоквартирного дома, г. Набережные Челны.
41. Проект фрагмента поселка с разработкой трех типов домов.
42. Проект благоустройства сквера Д.М. Карбышева с серией павильонов для досуга и культурного развития молодежи в г. Казани.
43. Парк по ул. Пролетарская с серией павильонов для людей с ограниченными возможностями в г. Казани.
44. Проект благоустройства сквера с разработкой выставочного павильона.
45. Методические рекомендации для архитектурного проектирования центров занятия йогой.
46. Дизайн-код и благоустройства улицы Габдуллы тукая в Старо-Татарской слободе, г. Казань.
47. Проект реновации рынка «Торговая слобода» с благоустройством прилегающих территорий в г. Казани.
48. Проект реновации здания речного вокзала с благоустройством территории порта в г. Казани.
49. Проект реновации центрального базарного рынка г. Казани.
50. Проект благоустройства Национального городского водно-болотного парка Чанчжи, Китай.
51. Проект реновации здания «Дом Быта» под многофункциональный центр в национальном стиле в г. Казани.
52. Проект благоустройства парка «Ноксинский лес» в г. Казани.
53. Парк Савиново в г. Казань: Синтез природного и архитектурного ландшафта в условиях городской среды.
54. Благоустройство «Парка молодоженов» в г. Казани с разработкой малых архитектурных форм.
55. Благоустройство общественных зон набережной и парка «Аль-Сильсила» в г. Александрии, Египет.
56. Проект благоустройства территории Детская республиканская клиническая больница с разработкой терапевтического пространства.
57. Дизайн архитектурной среды общественно-культурного центра наукограда Иннополиса.
58. Проект благоустройства территории Республиканской Клинической Больницы с разработкой павильонов для занятий лечебной физкультурой.
59. Проект глэмпинга с применением энергосберегающих технологий.
60. Проект благоустройства набережной у паромной переправы Нижние Вязовые.
61. Проект благоустройства «Парка молодоженов» по улице Девятаева в г. Казани.
62. Проект благоустройства спортивно-оздоровительного студенческого лагеря Казанского федерального университета «Кордон».
63. Проект благоустройства парка «Березовая роща» в г. Зеленодольске.

64. Проект этнографического комплекса в загородной территории.
65. Проект благоустройства территории для проведения гастрономического фестиваля с разработкой фудкорнеров и павильонов.
66. Проект благоустройства центральной части г. Чистополя.
67. Проект благоустройства эко-деревни.
68. Проект благоустройства сквера по ул. Мира в жилом массиве Дербышки.
69. Проект благоустройства придомовой территории жилом комплексе «Залесный Сити».
70. Проект реновации территории казанского речного порта.
71. Гостевой дом для фанатов футбольного клуба «Рубин».
72. Разработка павильона для мастер-классов на территории городского жилого района.
73. Проект благоустройства лесного массива Троицкий лес, г. Казань.
74. Проект благоустройства частной территории с разработкой банного комплекса и дизайна малых архитектурных форм.
75. Проект благоустройства набережной р. Казанки по ул. Сибгата Хакима с разработкой павильона.
76. Проект благоустройства дворовой территории по ул. Дубравная, 25 с разработкой малой архитектурной формы г. Казани.
77. Проект реконструкции зоопарка Шэнъян, Китай.
78. Проект реновации старого зооботсада в Казани.
79. Проект кафе с благоустройством территории на берегу моря в Дахабе.
80. Концепция глемпинга на берегу реки Кок-Су в Узбекистане.
81. Проект благоустройства дворовой территории по ул. Лево-булачная, д.56, г. Казани.
82. Проект благоустройства территории парка им. К. Г. Тинчурина г. Казани (вторая очередь).
83. Проект благоустройства парка им. Карима Тинчурина в г. Казани.
84. Проект благоустройства площади по ул. Зайн и ул. Марджани в г. Казани.
85. Концепция благоустройства старого русла реки Казанки.
86. Проект благоустройства Лесного массива «Соловьевая роща» с разработкой выставочного павильона в г. Казани.
87. Проект реновации парковой зоны «Шиштинские пруды» в г. Елабуге.
88. Концепция развития памятника природы Урочище Русско-немецкой Швейцарии, г. Казань.
89. Проект благоустройства сада Эрмитаж с разработкой павильона в г. Казани.
90. Проект реновации территории Фуксовского сада с разработкой павильона в г. Казани.
91. Проектное предложение ландшафтного дизайна парка «Савиново» с разработкой павильонов и малых архитектурных форм.
92. Концепция развития экологического парка на территории Азинского леса с разработкой средовых объектов.
93. Разработка концепции центра ментального здоровья с проектом благоустройства прилегающей территории.

Направление подготовки: **07.04.01 – Архитектура**

Профиль подготовки: **Архитектура, дизайн и инженерное искусство**

Форма обучения: **очная**

1. Формирование пространственного мышления будущих архитекторов-дизайнеров на основе предметно-пространственного заполнения интерьерной среды.
2. Зонирование интерьера как средство формирования гендерной толерантности
3. Формирование нравственных представлений студентов при разработке дизайн-проекта учебной среды.

4. Особенности декорирования жилого интерьера изделиями из дерева как средство развития творческого мышления личности.
5. Развитие национального самосознания личности средствами применения технологий народного искусства в элементах среды и интерьера.
6. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров средствами монументально-декоративной живописи (на примере техники сграффито).
7. Изучение основ компьютерной графики на примере разработки жилой среды.
8. Развитие профессиональных компетенций будущих архитекторов-дизайнеров при создании экспозиционного пространства.
9. Приемы создания фестивальной среды мобильными арт-объектами.
10. Формирование проектных умений студентов-архитекторов посредством изучения и проектирования жилого интерьера и среды.
11. Компьютерные технологии в профессиональной подготовке архитекторов-дизайнеров.
12. Формирование профессиональных компетенций будущих архитекторов-дизайнеров средствами компьютерной графики.
13. Формирование профессиональных компетенций будущих архитекторов-дизайнеров при создании проекта экспозиционного пространства.
14. Формирование пространства среды детского краеведческого музея как фактор патриотического воспитания обучающихся.
15. Развитие графических навыков студентов-бакалавров при разработке методического пособия по учебной дисциплине.
16. Реновация выставочного комплекса в г. Казани.
17. Реновация жилого квартала в г. Казани.
18. Реновация жилого квартала в центральной части г. Казани.
19. Реконструкция квартала в г. Казани.
20. Доступная среда для людей с ограниченными возможностями: жилое образование с сопровождаемым проживанием; адаптационно-реабилитационный центр.
21. Детский лагерь – новое образовательное пространство.
22. Ревитализация территории бывшего завода в г. Казани.
23. Архитектурные принципы проектирования индивидуальных жилых домов в историческом городе на примере Казани.
24. Особенности формирования архитектуры фудмолов.
25. Архитектурная концепция развития туристской инфраструктуры Туркменистана.
26. Совершенствование проектирования инклюзивных школ для детей с ограниченными возможностями здоровья.
27. Формирование интерьерной среды для сериала-ситкома с национальной тематикой.
28. Методы и подходы проектирования современных публичных библиотечных пространств.
29. Формирование архитектурно-экологического каркаса исторического города на примере Елабуги.
30. Феномен Харбина: художественная интерпретация в современном искусстве российско-китайских отношений.
31. Принципы организации модульных и трансформируемых выставочных пространств.
32. Принципы организации навигации в многофункциональных интерьерах торгово-развлекательных пространств.
33. Функционально-планировочные принципы формирования современных офисных пространств.
34. Принципы проектирования современной мебели с отражением регионального идентичности на примере Татарстана.
35. Принципы разработки айдентики городских территорий на примере Адмиралтейской слободы города Казани.

36. Формирование благоустройства прибрежных зон на примере набережной города Казани с добавлением синестетического проектирования.
37. Принципы разработки хоррор иллюстрации в современной цифровой графике.
38. Принципы и подходы организации открытых общественных пространств на местах утраченных культовых объектов г. Казани.
39. Концепт-проект художественного центра.
40. Принципы проектирования комплексных графических систем для современного музейного пространства.
41. Проект благоустройства внутреннего двора Института дизайна и пространственных искусств Казанского федерального университета.
42. Стилизация художественного образа архитектурных сооружений г. Казани как основа создания современного костюма.
43. Взаимосвязь ценностно-смысловой сферы личности и предпочтений в ансамблевом оформлении костюма.
44. Концепция традиционной китайской мысли о сотворении мира в дизайне выставки «Единства неба и человека».
45. Принципы реновации объектов молодежной среды на примере Республики Татарстан.
46. Исследование комплексных графических систем навигации для пространства современного мегаполиса.
47. Стратегии и подходы к послевоенному восстановлению с использованием современных технологий.
48. Архитектурные принципы реновации домов культуры.
49. Принципы проектирования выставочных медиа пространств.
50. Принципы проектирования многофункциональных конноспортивных комплексов.
51. Модульные конструкции в современном строительстве и их применение в архитектуре.
52. Принципы формирования медицинских учреждений, оказывающих психологическую помощь.
53. Принципы проектирования водных развлекательных комплексов.
54. Принципы проектирования жилых домов с убежищем.

Зав. кафедрой архитектуры и медиаискусства¹

С.В. Новиков

¹Утверждено на заседании кафедры Архитектуры и медиаискусства – Протокол № 10 от 13.05.2025 г.

Направление подготовки: **44.04.01 – Педагогическое образование**

Профиль подготовки: **Образование в сфере дизайна, архитектуры и искусств**

Форма обучения: **заочная**

1. Изменения в образовательном процессе образовательной программы вуза в связи с переходом на систему зачетных единиц.
2. Контекстный и компетентностный подходы в профессиональном образовании в сфере архитектуры и дизайна: возможности интеграции.
3. Контекстный подход как средство повышения учебной мотивации низкомотивированных студентов.
4. Образовательные технологии в профессиональном образовании в сфере архитектуры и дизайна: инновационные подходы.
5. Проектный метод как основа формирования технологической культуры обучающихся в учреждении профессионального образования в сфере архитектуры и дизайна.
6. Модульное обучение как средство оптимизации профессионального обучения в сфере архитектуры и дизайна (на примере модуля, дисциплины, предмета).
7. Деловая игра как метод активизации архитектурно-дизайнерской подготовки выпускников образовательной программы «Профессиональное образование. Образование в сфере архитектуры и дизайна».
8. Организация образовательного процесса профессионального учебного заведения в сфере архитектуры и дизайна на основе индивидуальных учебных планов обучающихся.
9. Особенности в понимании знаний и умений как результатов профессионального образования в условиях реализации компетентностного подхода в сфере архитектуры и дизайна.
10. Структура содержания художественно-эстетической подготовки выпускника программы по направлению «Профессиональное образование. Образование в сфере архитектуры и дизайна» в условиях реализации компетентностной модели высшего образования.
11. Проектирование дисциплин графического цикла в образовательной программе по направлению «Профессиональное образование. Образование в сфере архитектуры и дизайна» в условиях реализации компетентностной модели высшего образования.
12. Проектно-конструкторская компетентность выпускника образовательной программы по направлению «Профессиональное образование. Образование в сфере архитектуры и дизайна».
13. Формирование профессиональной компетентности выпускника учреждения профессионального образования в сфере архитектуры и дизайна.
14. Модульно-компетентностная структура содержания обучения образовательной программы учреждения профессионального образования в сфере архитектуры и дизайна.
15. Проблема контроля и оценки сформированности профессиональных компетенций выпускника образовательной программы в сфере архитектуры и дизайна.
16. Средства интегральной оценки профессиональных компетенций выпускника образовательной программы в сфере архитектуры и дизайна.
17. Особенности формирования технических понятий при изучении темы, дисциплины, модуля, предмета и т.д. в процессе проектно-конструкторской подготовки по направлению «Профессиональное образование. Образование в сфере архитектуры и дизайна».
18. Особенности формирования графических умений и навыков на занятиях по дисциплинам Черчение, Начертательная геометрия, Инженерная графика.
19. Развитие технического творчества обучающихся при изучении дисциплин художественно-эстетического цикла.

20. Особенности развития творческой активности обучающихся на основе метода проектов (на примере дисциплин проектно-конструкторской подготовки в сфере архитектуры и дизайна).

21. Методика использования технических и аудиовизуальных средств обучения в учебном процессе в учреждении профессионального образования в сфере архитектуры и дизайна (на примере модуля, дисциплины, предмета).

22. Тестовый контроль знаний как средство повышения качества подготовки по направлению «Профессиональное образование. Образование в сфере архитектуры и дизайна» (на примере дисциплины, предмета).

23. Разработка программированных материалов для оценки контроля знаний компетентностноориентированного обучения (по теме, разделу, модулю) в сфере архитектуры и дизайна.

24. Анализ и сравнение адаптационного периода студентов первого курса института дизайна и пространственных искусств Казанского федерального университета.

25. Современные педагогические технологии в художественной подготовке направления «Профессиональное образование. Образование в сфере архитектуры и дизайна».

26. Информационный образовательный ресурс для формирования информационной компетентности выпускников программы «Профессиональное образование. Образование в сфере архитектуры и дизайна».

27. Формирование проектно-конструкторской компетенции студентов на примере направления «Дизайн».

28. Учебно-методическое обеспечение преподавания дисциплины «Архитектура русской усадьбы» в высших учебных заведениях.

29. Развитие проектных компетенций студентов вуза средствами учебной архитектурно-проектной деятельности.

30. Организационно-педагогические условия проведения творческого экзамена по конструктивному рисунку для поступающих в архитектурно-дизайнерский вуз.

31. Методика развития творческого мышления студентов-дизайнеров художественно-выразительными средствами рисунка.

32. Методика проектирования архитектурных пространств с применением технологий искусственного интеллекта.

33. Формирование проектных компетенций студентов архитектурных специальностей профессиональных колледжей средствами методов визуализации.

34. Содержание и технология преподавания дисциплины «Архитектура временных фестивальных сооружений» для студентов-бакалавров (профиль подготовки «Архитектура»).

35. Адаптация японской методики преподавания колористики и цветопередачи в системе высшего образования.

36. Арт-терапия в сфере дополнительного образования как фактор развития эмоциональной сферы человека.

37. Виртуализация сферы образования: направления, методы, технологии.

38. Диалоговый метод «учитель-ученик» в преподавании архитектуры.

39. Диалоговый метод «учитель-ученик» в преподавании искусства.

40. Диалоговый метод «учитель-ученик» в преподавании дизайна.

41. Использование искусственного интеллекта в сфере преподавания дизайна.

42. Методика практико-ориентированного обучения в фэн-дизайну.

43. Методологические аспекты преподавания графического дизайна в детских художественных школах.

44. Методология андрагогической педагогики в формирования эстетического восприятия реальности.

45. Методология формирования проектных компетенций у студентов-дизайнеров.

46. Механизмы формирования профессиональной модели студента-дизайнера.

47. Модель специалиста моушн-дизайнера.

48. Образование в сфере дизайна как средство воспитания патриотизма.
49. Образование в сфере искусства как средство воспитания патриотизма.
50. Образование посредством искусства: создание художественных образов как цель преподавания дизайна.
51. Освоение стилистических особенностей историко-культурных сооружений студентами-дизайнерами в системе среднего профессионального образования.
52. Преемственность образования в системе «колледж-вуз» в сфере дизайна.
53. Проблемы преемственности дизайн-образования в системе «колледж-вуз».
54. Проектно-деятельностный подход к развитию творческих способностей студентов-дизайнеров.
55. Развитие креативности студентов-дизайнеров в художественно-проектной деятельности.
56. Развитие эмоциональной сферы личности в процессе преподавания дизайна.
57. Развитие эмоциональной сферы личности средствами архитектуры.
58. Развитие эстетического вкуса у студентов в сфере обучения фэшн-дизайна.
59. Разработка дизайна костюма как способ формирования художественно-образного мышления в системе среднего профессионального образования.
60. Современные игровые технологии как средство повышения мотивации студентов в сфере преподавания архитектуры.
61. Современные педагогические технологии развития интереса студентов-дизайнеров к обучению.
62. Создание виртуальной реальности как метод преподавания в фэшн-дизайне.
63. Создание образовательной среды для освоения основ рисунка в 2D-иллюстрациях.
64. Технологии виртуальной реальности как средство повышения мотивации студентов вуза.
65. Формирование «жизненного мира» обучающихся в процессе преподавания архитектуры.
66. Формирование «жизненного мира» обучающихся в процессе преподавания искусства.
67. Формирование познавательного интереса студентов-дизайнеров к изучению графического дизайна.
68. Формирование познавательной мотивации у студентов-дизайнеров.
69. Формирование предпрофессиональных компетенций учащихся детских художественных школ в процессе работы над художественным произведением.
70. Формирование профессиональных компетенций студентов-дизайнеров средствами визуализации сценического пространства.
71. Формирование творческого мышления у детей дошкольного возраста средствами декоративно-прикладного искусства.
72. Формирование творческого мышления у детей младшего школьного возраста.
73. Формирование традиционных ценностей у обучающихся в процессе преподавания искусства.
74. Формирование художественного вкуса обучающихся в процессе преподавания дизайна.
75. Арт-терапия в сфере дополнительного образования как фактор развития эмоциональной сферы обучающихся.
76. Контекстное обучение студентов бакалавриата по направлению фэшн-дизайн на примере дисциплины «История домов моды».
77. Преемственность среднего профессионального и высшего образования в сфере дизайна.
78. Разработка дизайна костюма как способ формирования художественно-образного мышления студентов в системе среднего профессионального образования.
79. Современные игровые технологии как средство повышения мотивации студентов-дизайнеров в системе среднего профессионального образования.

80. Формирование профессиональных компетенций студентов бакалавриата направления «Моушн-дизайн» средствами компьютерных дисциплин.

81. Формирование творческого мышления у детей дошкольного возраста средствами декоративно-прикладного искусства.

И.о. зав. кафедрой дизайна и национальных искусств²

Ю.Г. Еманова

²Утверждено на заседании кафедры Дизайна и национальных искусств – Протокол № 07 от 22.05.2025 г.

Направление подготовки: **50.04.03 – История искусств**

Профиль подготовки: **Реставрация историко-культурного наследия**

Форма обучения: **заочная**

1. Анализ состояний сохранности археологической кожи.
2. Аналитические методы изучения археологических/этнографических предметов.
3. Влияние методов консервации на сохранность предметов из камня.
4. Влияние методов консервации на сохранность предметов из керамики.
5. Влияние методов консервации на сохранность предметов из металла.
6. Влияние методов консервации на сохранность предметов из органики.
7. Влияние происхождение предмета на сохранность.
8. Влияние температурно-влажностных параметров на сохранность предметов.
9. Законодательство в области музееведения и реставрации.
10. Исследование археологических материалов из мокрого слоя по материалам Троицкого раскопа.
11. Исследование деградационных процессов.
12. Исследование и методика полевой консервации слабообожженной археологической керамики.
13. Исследование и реставрация археологических предметов из металла из погребения №3 Воткинского Нагорного кладбища на территории Удмуртской Республики.
14. Исследование и реставрация археологических предметов из различных видов материалов из раскопа в зоне реставрации ОКН ФЗ «Дом Засецких с изразцовыми печами XIX в.» по ул. Ленинградская, д. 12, г. Вологда 2022 г.
15. Исследование методик консервации археологической кожи.
16. Исследование методик консервации, реставрации археологических, этнографических предметов из кости, родственных материалов.
17. Исследование методик реставрации этнографических предметов из текстиля.
18. Консервационные покрытия.
19. Крашение текстильных реставрационных материалов.
20. Методика неотложной полевой консервации предметов из черного и цветных металлов по материалам ФССКН «Южный Урал».
21. Методика неотложной полевой консервации предметов из черных и цветных металлов с территории Адыгеи.
22. Методы предреставрационных исследований.
23. Мониторинг состояния объектов.
24. Музеефикация памятников археологии, архитектуры и т.д.
25. Музейное законодательство в теории и на практике.
26. Особенности сохранности этнографических/археологических предметов из металла.
27. Особенности сохранности этнографических/археологических предметов из керамики.
28. Особенности сохранности этнографических/археологических предметов из камня.
29. Особенности сохранности этнографических/археологических предметов из органики.
30. Реставрация археологического предмета из камня.
31. Реставрация археологического предмета из керамики.
32. Реставрация археологического предмета из медных сплавов.
33. Реставрация археологического предмета из органических материалов.
34. Реставрация археологического предмета из свинца.
35. Реставрация археологического предмета из серебра.

36. Реставрация археологического предмета из черного металла.
37. Реставрация этнографических предметов из медных сплавов.
38. Реставрация этнографических предметов из свинца.
39. Реставрация этнографических предметов из серебра.
40. Реставрация этнографических предметов из черного металла.
41. Реставрация этнографического предмета из камня.
42. Реставрация этнографического предмета из керамики.
43. Реставрация этнографического предмета из органических материалов.
44. Сметное дело в реставрации.
45. Состояние сохранности музейных предметов из фонда музея «Трудовой и боевой славы».
46. Сравнение методик реставрации археологических и этнографических предметов из кожи.
47. Сравнительный анализ методов консервации и реставрации.
48. Теоретические основы и методика реставрации археологических предметов из металла в сочетании с органическими материалами.
49. Технико-технологические особенности изготовления археологических/этнографических предметов из камня и их влияние на сохранность.
50. Технико-технологические особенности изготовления археологических/этнографических предметов из керамики и их влияние на сохранность.
51. Технико-технологические особенности изготовления археологических/этнографических предметов из металла и их влияние на сохранность.
52. Технико-технологические особенности изготовления археологических/этнографических предметов из органики их влияние на сохранность.
53. Химические, физические и др. аспекты в реставрации.
54. Эстетика в реставрации.
55. Этика в реставрации.

Направление подготовки: **44.03.04 – Профессиональное обучение (по отраслям)**

Профиль подготовки: **Дизайн интерьера, предметный и пром. дизайн**

Форма обучения: **очная**

1. Формирование пространственного мышления будущих дизайнеров на основе предметно-пространственного заполнения интерьерной среды.
2. Зонирование интерьера как средство формирования гендерной толерантности.
3. Формирование нравственных представлений студентов при разработке дизайн-проекта учебной среды.
4. Особенности декорирования жилого интерьера изделиями из дерева как средство развития творческого мышления личности.
5. Развитие национального самосознания личности средствами применения технологий народного искусства в элементах среды и интерьера.
6. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров средствами монументально-декоративной живописи (на примере техники сграффито).
7. Изучение основ компьютерной графики на примере разработки жилой среды.
8. Развитие профессиональных компетенций будущих дизайнеров при создании экспозиционного пространства.
9. Приемы создания фестивальной среды мобильными арт-объектами.
10. Формирование проектных умений студентов-дизайнеров посредством изучения и проектирования жилого интерьера и среды.
11. Компьютерные технологии в профессиональной подготовке дизайнеров.

12. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров средствами компьютерной графики.
13. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров при создании проекта экспозиционного пространства.
14. Формирование пространства среды детского краеведческого музея как фактор патриотического воспитания обучающихся.
15. Развитие графических навыков студентов-бакалавров при разработке методического пособия по учебной дисциплине.
16. Дизайн авторского комплекта мебели.
17. Дизайн средств перемещения для маломобильных групп населения.
18. Дизайн средств для очистки городского воздуха.
19. Дизайн наградной продукции для спортивных соревнований.
20. Дизайн инструментария для различных видов спорта.
21. Дизайн предметной среды лофт-пространства для студентов Института дизайна и пространственных искусств.
22. Дизайн сувенирной продукции Казанского федерального университета.

Направление подготовки: **44.03.04 – Профессиональное обучение (по отраслям)**

Профиль подготовки: **Дизайн интерьера**

Форма обучения: **заочная**

1. Формирование пространственного мышления будущих дизайнеров на основе предметно-пространственного заполнения интерьера.
2. Зонирование интерьера как средство формирования гендерной толерантности.
3. Формирование нравственных представлений студентов при разработке дизайн-проекта интерьера учебной аудитории.
4. Особенности декорирования жилого интерьера изделиями из дерева как средство развития творческого мышления личности.
5. Развитие национального самосознания личности средствами применения технологий народного искусства в элементах интерьера.
6. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров средствами монументально-декоративной живописи (на примере техники сграффито).
7. Изучение основ компьютерной графики на примере разработки жилого интерьера.
8. Развитие профессиональных компетенций будущих дизайнеров при создании экспозиционного пространства.
9. Приемы создания фестивальной среды мобильными арт-объектами.
10. Формирование проектных умений студентов-дизайнеров посредством изучения и проектирования жилого интерьера.
11. Компьютерные технологии в профессиональной подготовке дизайнеров.
12. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров средствами компьютерной графики.
13. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров при создании проекта экспозиционного пространства.
14. Формирование пространства детского краеведческого музея как фактор патриотического воспитания обучающихся.
15. Развитие графических навыков студентов-бакалавров при разработке методического пособия по учебной дисциплине.
16. Развитие творческого мышления студентов-дизайнеров при разработке интерьера музея с использованием настенной росписи.
17. Формирование универсальных компетенций в процессе реконструкции исторического интерьера в музейном пространстве.

18. Формирования профессиональных компетенций в процессе разработки интерьеров пространства для тренировок киберспортсменов.
19. Развитие ценностного отношения к природе средствами графики и семантики rapporta выставочного пространства.
20. Формирования профессиональных компетенций в процессе разработки интерьера в мужском салоне красоты.
21. Формирование креативного мышления у студентов-дизайнеров в процессе разработки интерьера танцевальной студии.
22. Формирование профессиональных компетенций у студентов-дизайнеров в процессе разработки интерьера барбершопа.
23. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров в процессе проектирования интерьера ресторана.
24. Формирование пространственного мышления студентов-дизайнеров при разработке дизайна интерьера детского дошкольного образовательного учреждения.
25. Развитие профессиональных компетенций будущих дизайнеров при создании интерьера библиотеки.
26. Формирование профессиональных компетенций студентов-дизайнеров в процессе разработки интерьера молодежного центра.
27. Дизайн-проект современных функциональных учебных аудиторий в процессе реконструкции исторического здания Химического института им. А.М. Бутлерова Казанского федерального университета.
28. Организация универсального арт-пространства на территории студенческого общежития «Деревня Универсиады» Казанского федерального университета.
29. Дизайн интерьера центра детского творчества в контексте стимулирования творческого развития и образования детей.
30. Концепция развития дизайн-интерьера детской художественной школы.
31. Дизайн-проект образовательной среды для обучения будущих киберспортсменов.
32. Дизайн интерьера Государственной республиканской юношеской библиотеки Республики Татарстан.
33. Формирование проектных умений студентов-дизайнеров в процессе проектирования интерьера плавательного бассейна и разработки брендбука.
34. Разработка дизайн-концепции жилых пространств на территории спортивно-оздоровительного лагеря «Буревестник».
35. Интерьер как средство создания благоприятного социально-психологического климата в образовательном учреждении.
36. Формирование проектных компетенций при создании интерьера офиса ИТ-компании.
37. Адаптивный дизайн интерьера общеобразовательного учреждения для учащихся с ограниченными физическими возможностями.
38. Развитие креативности в процессе создания интерьера полилингвального образовательного учреждения.
39. Дизайн-проект творческого центра для детей с расстройством аутистического спектра как средство формирования положительной социально-психологической среды.
40. Формирование проектных компетенций бакалавров-дизайнеров в процессе создания интерьера в стиле «лофт».
41. Создание образовательной среды при проектировании учебных помещений в городской больнице.
42. Развитие универсальных компетенций при проектировании интерьера коттеджа с элементами этнической культуры.
43. Формирование национальной идентичности у студентов-дизайнеров при проектировании станций Казанского метрополитена.
44. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров в процессе проектирования интерьера туристической базы отдыха.

45. Формирование ценностного отношения к природе при проектировании зоогостиницы.
46. Разработка дизайн-проекта интерьера квартиры в скандинавском стиле как способ формирования ценностного отношения к природе.
47. Формирование художественного вкуса у студентов-дизайнеров на примере реновации интерьера загородного детского лагеря.
48. Развитие универсальных компетенций у студентов-дизайнеров при проектировании интерьера коттеджа с элементами скандинавского стиля.
49. Формирование профессиональных компетенций в процессе проектирования интерьера профильного коворкинга Центра молодежного инновационного творчества «Проектные мастерские».
50. Экологический стиль как механизм формирование экологических компетенций у студентов-дизайнеров.
51. Развитие национальной идентичности в процессе проектирования интерьера образовательного учреждения в этностиле.
52. Развитие креативного мышления в процессе разработки дизайн-проекта универсального трансформируемого выставочного пространства шоурума.
53. Формирование профессиональных компетенций при разработке дизайн-проекта двухуровневой квартиры.
54. Приемы создания дизайна интерьера и разработки айдентики магазина одежды независимых дизайнеров.
55. Дизайн-проект индивидуального жилого дома с возможностью проживания человека с ограниченными возможностями здоровья.
56. Развитие творческих навыков бакалавров–дизайнеров в процессе разработки интерьера коттеджа в стиле «минимализм».
57. Развитие универсальных компетенций у студентов-дизайнеров в процессе проектирования интерьера летней гостиницы в национальном стиле.
58. Разработка интерьера «умного дома» как способ формирования творческих способностей у студентов-дизайнеров.
59. Развитие профессиональных компетенций студентов-дизайнеров в процессе проектирования офиса ИТ-компании.
60. Развитие образного мышления у детей средствами народного искусства при проектировании интерьера детского сада.
61. Дизайн гостевого дома на основе интеграции арт-объекта в интерьер как средство формирования художественного вкуса.
62. Формирование профессиональных компетенций будущих дизайнеров в процессе проектирования интерьера туристической базы отдыха.
63. Развитие универсальных компетенций при проектировании загородного дома с использованием эко-материалов.
64. Использование нейросетей при разработке интерьера бюро для дизайнеров-декораторов.
65. Развитие универсальных компетенций у студентов-дизайнеров при проектировании интерьера коттеджа в этническом стиле.
66. Формирование проектного мышления при разработке дизайн-проекта офисного помещения.
67. Разработка интерьера в стиле «ар-деко» как способ формирования универсальных компетенций бакалавров-дизайнеров.
68. Формирование ценностного отношения к истории края в процессе проектирования общественного пространства.
69. Разработка дизайна интерьера загородного дома с учетом современных трендов, как способ формирования проектных компетенций студентов-дизайнеров.

70. Дизайн-проект гостевого дома как способ формирования ценностного отношения к окружающей среде.

71. Создание комфортной психоэмоциональной среды при проектировании рекреационной зоны для обучающихся в Институте дизайна и пространственных искусств Казанского федерального университета.

72. Развитие этнической культуры в процессе проектирования интерьера гостиницы.

73. Формирование общепрофессиональных компетенций дизайнёров в процессе проектирования адаптивного интерьера в стиле «хай-тек».

74. Формирование экологических компетенций бакалавров-дизайнеров при проектировании интерьера в экостиле.

75. Развитие профессиональных компетенций студентов-дизайнеров при проектировании офиса ИТ-компании.

76. Художественно-творческие практики в концепции реновации музеино-выставочной экспозиции.

77. Разработка интерьера глэмпинга как способ формирования пространственного мышления студентов-дизайнеров.

78. Формирование профессиональных компетенций при разработке дизайна интерьера коммерческих пространств.

79. Развитие общепрофессиональных компетенций дизайнёров в процессе разработки интерьера малогабаритной квартиры.

80. Создание интерьера образовательного учреждения для детей с ограниченными возможностями по зрению.

81. Развитие экологической культуры студентов-дизайнеров в процессе проектирования ландшафта и интерьера загородного дома.

82. Формирование рекреационно-игрового пространства детского лагеря.

83. Формирование экологической культуры при проектировании детской площадки.

84. Симбиоз дизайна и национальной культуры в интерьере галереи декоративно-прикладного искусства.

85. Формирование проектного мышления студентов-дизайнеров посредством проектирования интерьера зимнего сада в частном доме.

86. Формирование пространственного мышления студентов в процессе разработки дизайна интерьера салона красоты.

87. Проектирование интерьера флористического салона как средство формирования экологической культуры будущих дизайнёров.

88. Формирование профессиональных компетенций в процессе проектирования интерьера рабочего кабинета ИТ-специалиста.

89. Формирование образного мышления у студентов при разработке дизайн-проекта интерьера учебной аудитории.

90. Разработка дизайн-проекта интерьера коворкинг-пространства для мастеров-эстетистов.

91. Разработка дизайн-проекта интерьера гостевого фойе жилого комплекса бизнес-класса.

92. Разработка концепции и дизайн-проекта интерьера гостиничного номера.

93. Разработка концепции и дизайн-проекта интерьера индивидуального жилого дома.

Зав. кафедрой конструктивно-дизайнерского проектирования³

А.О. Попов

³Утверждено на заседании кафедры Конструктивно-дизайнерского проектирования – Протокол № 05 от 22.05.2025 г.

Направление подготовки: **54.04.01 – Дизайн**

Профиль подготовки: **UI/UX и инструменты цифрового дизайна**

Форма обучения: **очно-заочная**

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. Применение инструментов UX/UI-дизайна для продвижения цифрового продукта.
19. Применение инструментов UX/UI-дизайна для совершенствования деятельности организаций в цифровой среде.
20. Применение инструментов UX/UI-дизайна для совершенствования деятельности строительной компании.
21. Редизайн сайта компании: оценка эффективности и реализация (на примере базы отдыха «Название базы отдыха»).
22. Художественно-проектный подход к созданию игровой среды в трансмедийных проектах, ориентированных на игры.
23. Разработка просветительского веб-проекта с использованием стратегий сторителлинга и геймификации.
24. Особенности дизайна нарративных веб-проектов с использованием техники параллакс-скроллинга.
25. Современные подходы к дизайн-проектированию иммерсивных образовательных проектов для детей.
26. Роль цифровых технологий и веб-дизайна в развитии художественно-выразительных средств веб-нарративов.
27. Использование 2D и 3D-анимации в создании нарративных веб-проектов.
28. Адаптация несказочной прозы к особенностям языка интерактивных цифровых медиа.
29. Художественно-проектные и технические аспекты создания компьютерных игр в жанре «квест».
30. Мультимедийные документальные проекты в современной музейной экспозиции: особенности дизайн-проектирования.

31. Использование иммерсивных цифровых медиа для репрезентации объектов культурного наследия.
32. Дизайн и проектирование цифровых проектов в форматах лонгрид и веб-документари: сравнительный анализ.
33. Моушн-дизайн в создании мультимедийных веб-проектов.
34. Дизайн мобильных приложений с игровыми элементами.
35. Разработка мобильных приложений с элементами дополненной реальности.
36. Дизайн веб-сайтов культурно-исторической направленности с использованием интерактивной 3D-анимации.
37. Роль визуального дизайна в создании видеоигр жанра «квест».
38. Проектирование дизайна интерфейса на основе исследований пользовательского опыта в электронной коммерции.
39. Принципы разработки айдентики на основе региональной идентичности (на примере Республики Татарстан).
40. Использование цифровой живописи для создания анимации в UX-дизайне.
41. Цифровая платформа с элементами национальной одежды народов Среднего Поволжья.
42. UX для голосовых интерфейсов и голосовых ассистентов – создание естественных и интуитивных взаимодействий для голосовых интерфейсов и оптимизация UX для устройств типа Google Home и Alexa.
43. Использование игровых механик для вовлечения и удержания пользователей в различных приложениях и сервисах.
44. Инклюзия в интерфейсах для нейродивергентных пользователей – разработка дизайна для людей с различными когнитивными особенностями (аутизм, дислексия и др.).
45. Мультиmodalный UX-дизайн – разработка интерфейсов, которые учитывают голосовые, текстовые и визуальные взаимодействия одновременно.
46. Инклюзивный и доступный дизайн – создание интерфейсов для всех пользователей, включая людей с ограниченными возможностями, с учетом различных когнитивных, визуальных и моторных особенностей.
47. Разработка мобильного приложения для создания и распространения пользовательских маршрутов: функциональные возможности и пользовательский опыт.
48. Интеграция 3D-технологий для улучшения пользовательского опыта на сайтах застройщиков.
49. Применение искусственного интеллекта при разработке пользовательских интерфейсов.
50. Web-платформа для проекта по социальной адаптации пожилых людей.
51. UX для Интернета вещей (IoT) – создание интуитивных интерфейсов для умных устройств и улучшение взаимодействия с IoT.
52. UI/UX-приложение для изучения визуализации китайской драмы.
53. Разработка Web-платформы для начинающих дизайнеров интерьера.
54. Влияние 5G и 6G на мобильный UX – как сверхбыстрые сети изменят дизайн и взаимодействие с мобильными приложениями и веб-сайтами.
55. Анимация интерфейса в мобильных приложениях и веб-сайтах.
56. Разработка и оптимизация UI/UX-дизайна в приложениях и играх, основанных на тематике Dungeons & Dragons.
57. Разработка мобильного приложения: сервис для организации дополнительного образования детей и подростков.
58. Разработка специализированного веб-сайта как инструмента повышения доступности и привлекательности экотуризма в России.
59. Применение трехмерной графики на веб-платформах в процессе разработки и демонстрации архитектурных проектов.

60. Дизайн с ориентацией на устойчивое развитие – разработка интерфейсов с учетом экологического следа и снижения потребления энергии.
61. 3D-моделирование в играх или разработке сайта и мобильного приложения.
62. Разработка UX/UI-дизайна мобильного приложения для мониторинга качества воздуха.
63. Семиотика и «эмоциональный интерфейс» (образ в PR и рекламе).
64. Приложение для визуализации информации о дизайне UI/UX для научно-популярных целей.
65. Мобильное приложение для знакомств на основе музыкальных интересов.
66. Айдентика в структуре бренда проектной компании.
67. Представление творческих проектов с помощью современных технологий.
68. Разработка виртуальной модели фестивального парка для симуляции и проведения культурно массовых мероприятий применением дополненной реальности.
69. Образно-художественные аспекты иллюстрирования приложения с татарскими сказками.
70. Приёмы использования нейронных сетей в разработке фирменного стиля бренда.
71. Разработка прототипа и дизайн-концепции цифровой платформы для планирования туризма в Республике Татарстан.
72. Биометрический UX – проектирование интерфейсов, учитывающих биометрические данные, например, для быстрого доступа и улучшенной персонализации.
73. Социальный UX – дизайн интерфейсов для улучшения взаимодействия в социальных сетях и создания позитивного пользовательского опыта.
74. Дизайн для стареющего населения – адаптация интерфейсов для пожилых пользователей с учетом их физических и когнитивных потребностей.
75. UX для многоязычных интерфейсов – создание удобного и многоязычного опыта для пользователей, говорящих на русском и татарском языках, а также других языках региона.
76. UX для «умного города» – создание удобного интерфейса для взаимодействия с IoT-устройствами Казани, такими как умные парковки, освещение и датчики качества воздуха.
77. Инклюзивный дизайн для пожилого населения Казани – адаптация интерфейсов под нужды пожилых людей, например, в приложениях для госуслуг или медицинских сервисах.
78. Дизайн пользовательского интерфейса для онлайн-платформы инвестирования в стартапы Республики Татарстан.
79. Интеграция нейросетей в процесс создания дизайна текстильной продукции.
80. UX для публичных приложений города с учетом локальной идентичности – интерфейсы для приложений, которые подчеркивают уникальность Казани и отражают культурные особенности региона.
81. Влияние искусственного интеллекта на визуальный дизайн. Сможет ли искусственный интеллект заменить человека.
82. Репрезентация арт-пространства и традиций Поморья в цифровом путеводителе.
83. Когнитивные нагрузки в UX/UI-дизайне: анализ влияния сложности интерфейса на восприятие пользователями.
84. Создание мобильного приложения, которое объединяет академическое образование, технологии зерокодинга и нейросети для создания интерактивной учебной среды.
85. Нейродизайн: использование когнитивных наук и техник подталкивания для создания высокоэффективных пользовательских интерфейсов.
86. Дизайн веб-системы построения индивидуального трека обучения с помощью искусственного интеллекта.
87. UX для цифровых и онлайн-курсов – разработка интерфейсов для интерактивного изучения языков.
88. Разработка приложения организации для людей с ограниченными возможностями здоровья.

89. Динамическая типографика и адаптивные шрифты – использование переменной типографики для улучшения читабельности и взаимодействия.
90. Нулевой UX и нативное взаимодействие – тренд на «невидимый UX», когда дизайн минимально вмешивается в действия пользователя.
91. Исследование и анализ тенденции развития дизайна под влиянием инструментов искусственного интеллекта
92. Разработка системы UI/UX на основе данных искусственного интеллекта.
93. Мультиmodalный UX-дизайн – разработка интерфейсов, которые учитывают голосовые, текстовые и визуальные взаимодействия одновременно
94. Современные практики продуктового дизайна и их применение в создании приложения для сканирования и оценки состава продуктов.
95. Международный UX и дизайн для глобальных рынков – влияние культурных особенностей и локализации на UX для международных пользователей.
96. Адаптивный дизайн/инклюзия в интерфейсах.
97. Микроанимации и микроинтеракции в UX/UI – разработка интерактивных элементов и анимаций для создания более увлекательного опыта.
98. Разработка визуального оформления 2D-игры с интерактивными элементами интерфейса и изучение влияния графического дизайна на пользовательский опыт.
99. Цифровая трансформация индустрии моды/ влияние VR/AR на fashion e-commerce/ использование искусственного интеллекта в гардеробе.
100. Обратная связь в реальном времени и адаптивные интерфейсы – внедрение интерфейсов, реагирующих на действия пользователя в реальном времени.
101. Минимализм и осознанный UX-дизайн – уменьшение когнитивной нагрузки и отвлекающих элементов в интерфейсах для создания более фокусированного опыта.
102. Персонализированные интерфейсы на основе данных – использование данных о поведении пользователей для адаптации интерфейсов под их предпочтения.
103. Темный UX и борьба с манипулятивными техниками дизайна – анализ и предотвращение использования тёмных паттернов, улучшение пользовательского доверия.
104. Особенности UX/UI-дизайна при разработке мобильного приложения для федерального университета.
105. Интерактивные технологии для формирования экологических привычек: проектирование и реализация приложения для учета переработки отходов.
106. Эффективность геймификации в пользовательском интерфейсе: анализ и разработка решений для повышения вовлеченности пользователей.
107. Использование цифровой живописи в разработке интерфейсов для веб-приложений в сфере семейного воспитания.
108. Разработка веб-платформы с системой продаж цифровых коллекций одежды в этно-стиле.
109. Разработка инновационных подходов в создании интерфейсов в области электронной коммерции.
110. Формирование визуальной айдентики Республики Татарстан на основе культурной идентичности (на примере платформы TATIDENTUM).
111. UX/UI-дизайн системы управления сайтом (CMS – Content Management System).
112. Адаптивный дизайн/инклюзия в интерфейсах.
113. Взаимосвязь искусственного интеллекта с дизайном пользовательского интерфейса.
114. Визуальные эффекты в гейм-дизайне в контексте пользовательского восприятия.
115. Внедрение цифровых технологий в презентацию fashion-брендов: влияние микроанимации на пользовательский опыт: методы и лучшие практики.
116. Дизайн в контексте устойчивого развития: интерактивные технологии для формирования экологических привычек.
117. Дизайн интерфейса мобильного приложения для обмена знаниями об искусственном интеллекте.

118. Использование искусственного интеллекта в разработке дизайна веб-приложения для построения индивидуального трека обучения.
119. Использование нейросетей в создании дизайна продукции по мотивам природы и искусства края.
120. История развития дизайна под влиянием глобального интернета.
121. Когнитивные нагрузки в UX/UI-дизайне: анализ влияния сложности интерфейса на восприятие информации пользователями.
122. Методы и принципы проведения UX-исследований при разработке пользовательских интерфейсов.
123. Минимализм как тренд визуальной коммуникации на примере разработки интерфейса мобильного приложения.
124. Нейродизайн: использование методов воздействия на когнитивное восприятие при создании высокоэффективных пользовательских интерфейсов.
125. Особенности UX/UI-дизайна при разработке мобильного приложения для федерального университета.
126. Предотвращение использования тёмных паттернов как способ улучшения пользовательского доверия.
127. Применение современных практик продуктового дизайна в создании приложения для подсчета калорий с внедрением нейросетей.
128. Разработка UX/UI-дизайна игровой платформы.
129. Разработка UX/UI-дизайна мобильного приложения для доставки.
130. Разработка визуального оформления интерфейса 2D-игры с интерактивными элементами.
131. Разработка дизайна интерфейса веб-приложения для пропаганды здорового образа жизни.
132. Разработка интерфейса сайта интернет-магазина.
133. Разработка приложения для сообщества по оказанию помощи в организации досуга и комфортной жизнедеятельности людей с ограниченными возможностями здоровья, и их близких.
134. Технологии зерокодинга и нейросети как средство создания интерактивной образовательной среды в мобильном приложении.
135. Цифровой путеводитель как способ репрезентация арт-пространства и традиций Поморья.
136. Эффективность геймификации в пользовательском интерфейсе: анализ и разработка решений для повышения вовлеченности пользователей.

Направление подготовки: **54.03.01 – Дизайн**

Профиль подготовки: **Коммуникативный дизайн**

Форма обучения: **очная**

1. Инфографика и видеоинфографика актуальная для Казанского федерального университета, г. Казани, Республики Татарстан и России.
2. Разработка навигации Дендрария (Раифский заповедник).
3. Дизайн печатного издания по истории Казани.
4. Разработка событийного дизайна для Казани.
5. Знаковая среда проспекта в Казани.
6. Дизайн-концепция компьютерной игры по татарской мифологии.
7. Графическая разработка печатного издания «Дизайнеры Казани».
8. Айдентика Музея Е.А. Боратынского.
9. Серия инфографики по литературным произведениям писателей Республики Татарстан.

10. Разработка студенческого справочника абитуриента Казанского федерального университета.
11. Разработка студенческого справочника первокурсника Института дизайна и пространственных искусств Казанского федерального университета.
12. Бренд магазина.
13. Разработка полного оформления автоцентра (упаковка, айдентика, лукбук, брендбук).
14. Анимационный фильм по опере (иронично, саркастично).
15. Разработка дизайна сайта о футбольном клубе.
16. Айдентика научно-образовательного центра «НОЦ».
17. Разработка интернет-портала «Гражданская ответственность».
18. Визуальное решение концепции государственных идентификаторов.
19. Промо-кампания для бренда города Казани.
20. Рекламная кампания «Здоровье как созидание».
21. Дизайн концепция мобильной игры «Исследование Казани» в 2D-графике для развития школьников начальных классов.
22. Создание ОП-АРТ декораций для спектакля.
23. Разработка медиатеки для лектория Казанского федерального университета.
24. Создание анимационного клипа и оформление музыкального проекта.
25. Ребрендинг музея Казанского федерального университета.
26. Создание короткого анимационного мультфильма.
27. Разработка квеста-путеводителя по Казанскому федеральному университету.
28. Разработка видео-поддержки для студентов младших курсов.
29. Разработка фирменного стиля мемориального парка с крематорием.
30. Инновационный объект графического дизайна.
31. Коммуникативный объект графического дизайна.
32. Разработка бренда и продуктовой линейки пищевых продуктов.
33. Разработка бренда и рекламное продвижение инновационного проекта Республики Татарстан.
34. Разработка бренда и рекламное продвижение туристических комплексов Республики Татарстан.
35. Разработка бренда и рекламное продвижение креативного дизайна.
36. Разработка стиля и уникальных фирменных элементов для организаций Республики Татарстан.
37. Визуальная концепция сайта.
38. Визуальная концепция игры.
39. Дизайн интерфейса мультимедийной среды.
40. Дизайн и продвижение периодического издания.
41. Разработка системы визуальной идентификации телеканала (интернет-канала).
42. Разработка дизайн-комплекса социальной программы с проблемным аспектом по Республике Татарстан.
43. Разработка торговой марки казанских компаний и производителей Республики Татарстан.
44. Разработка фирменного стиля для авторских напитков со вкусом национальной татарской выпечки TATAR DRINK.
45. Виртуальный музей академических работ Детской художественной школы № 1, г. Набережные Челны.
46. Визуальный язык музыкального исполнителя.
47. Разработка фирменного стиля Дворца культуры «Юность» в г. Казани.
48. Разработка арт-инсталляций для Дома культуры в жилом массиве Кадышево в г. Казани.
49. Коммуникационные возможности анимации на примере мультиликационного ролика «Буря».

50. Разработка элементов выставочного пространства в Институте дизайна и пространственных искусств Казанского федерального университета.
51. Разработка мобильного приложения для изучения языков народов России.
52. Разработка фирменного стиля татарского национального ресторана «Ямь-Яшель».
53. Разработка фирменного стиля для нового Татарского Государственного Академического театра имени Галиаскара Камала в Казани.
54. Разработка дизайна для видеоигры в жанре метроидвании в 2D-визуализации.
55. Разработка фирменного стиля и дизайна сайта для большого фестиваля антикварных вещей «Мосвинтаж».
56. Разработка айдентики музыкального бренда и создание анимации к лирик-видео артиста.
57. Проект фирменного стиля цветочного магазина с разработкой сайта.
58. Разработка фирменного стиля для музея С. Сайдашева в г. Казани.
59. Как через айдентику крупные мероприятия привлекают к себе внимание. Разработка айдентики для этнического фестиваля «Крутышка».
60. Редизайн визуального образа бренда.
61. Разработка фирменного стиля и дизайна сайта для Планетария Казанского федерального университета имени А. А. Леонова.
62. Разработка фирменного стиля для «Большого фестиваля мультфильмов».
63. Разработка фирменного стиля медико-санитарной части Казанского федерального университета.
64. Разработка фирменного стиля для компании Kniefield, специализирующейся на товарах для дома.
65. Разработка мобильного приложения геологической игры GeoRide.
66. Разработка айдентики и печатной продукции для персонального бренда дизайнера интерьера.
67. Разработка навигации объектов медико-санитарной части Казанского федерального университета.
68. Редизайн и разработка фирменного стиля для Казанского татарского государственного театра юного зрителя имени Габдуллы Кариева в Казани.
69. Разработка поп-арт книги для детей.
70. Разработка фирменного стиля «Аграрное молодежное объединение РТ».
71. Разработка фирменной продукции медико-санитарной части Казанского федерального университета.
72. Разработка логотипа и фирменного стиля для сети булочных Ф. Вольчека.
73. Разработка иллюстрированного издания «Дом на Островского».
74. Разработка иллюстрированного издания «Легенда о граде Китеже».
75. Разработка короткометражной анимации «Затерянный в пикселях».
76. Комплексная разработка дизайна настольной игры.
77. Будущее веб-дизайна: интеграция UX/UI на основе искусственного интеллекта в платформы разработки с нулевым кодом.
78. Комплексная разработка дизайна сайта интернет-магазина.

Направление подготовки: **54.04.01 – Дизайн**

Профиль подготовки: **UX/UI и инструменты цифрового дизайна**

Форма обучения: **очная**

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. Применение инструментов UX/UI-дизайна для продвижения цифрового продукта.
19. Применение инструментов UX/UI-дизайна для совершенствования деятельности организации в цифровой среде.
20. Применение инструментов UX/UI-дизайна для совершенствования деятельности строительной компании.
21. Редизайн сайта компании: оценка эффективности и реализация (на примере базы отдыха «Название базы отдыха»).
22. Художественно-проектный подход к созданию игровой среды в трансмедийных проектах, ориентированных на игры.
23. Разработка просветительского веб-проекта с использованием стратегий сторителлинга и геймификации.
24. Особенности дизайна нарративных веб-проектов с использованием техники параллакс-скроллинга.
25. Современные подходы к дизайн-проектированию иммерсивных образовательных проектов для детей.
26. Роль цифровых технологий и веб-дизайна в развитии художественно-выразительных средств веб-нарративов.
27. Использование 2D и 3D-анимации в создании нарративных веб-проектов.
28. Адаптация несказочной прозы к особенностям языка интерактивных цифровых медиа.
29. Художественно-проектные и технические аспекты создания компьютерных игр в жанре «квест».
30. Мультимедийные документальные проекты в современной музейной экспозиции: особенности дизайн-проектирования.
31. Использование иммерсивных цифровых медиа для презентации объектов культурного наследия.
32. Дизайн и проектирование цифровых проектов в форматах лонгрид и веб-документари: сравнительный анализ.
33. Моушн-дизайн в создании мультимедийных веб-проектов.
34. Дизайн мобильных приложений с игровыми элементами.
35. Разработка мобильных приложений с элементами дополненной реальности.
36. Дизайн веб-сайтов культурно-исторической направленности с использованием интерактивной 3D-анимации.
37. Роль визуального дизайна в создании видеоигр жанра «квест».
38. Проектирование дизайна интерфейса на основе исследований пользовательского опыта в электронной коммерции.

39. Принципы разработки айдентики на основе региональной идентичности (на примере Республики Татарстан).
40. Использование цифровой живописи для создания анимации в UX-дизайне.
41. Цифровая платформа с элементами национальной одежды народов Среднего Поволжья.
42. UX для голосовых интерфейсов и голосовых ассистентов – создание естественных и интуитивных взаимодействий для голосовых интерфейсов и оптимизация UX для устройств типа Google Home и Alexa.
43. Использование игровых механик для вовлечения и удержания пользователей в различных приложениях и сервисах.
44. Инклюзия в интерфейсах для нейродивергентных пользователей – разработка дизайна для людей с различными когнитивными особенностями (аутизм, дислексия и др.).
45. Мультимодальный UX-дизайн – разработка интерфейсов, которые учитывают голосовые, текстовые и визуальные взаимодействия одновременно.
46. Инклюзивный и доступный дизайн – создание интерфейсов для всех пользователей, включая людей с ограниченными возможностями, с учетом различных когнитивных, визуальных и моторных особенностей.
47. Разработка мобильного приложения для создания и распространения пользовательских маршрутов: функциональные возможности и пользовательский опыт.
48. Интеграция 3D-технологий для улучшения пользовательского опыта на сайтах застройщиков.
49. Применение искусственного интеллекта при разработке пользовательских интерфейсов.
50. Web-платформа для проекта по социальной адаптации пожилых людей.
51. UX для Интернета вещей (IoT) – создание интуитивных интерфейсов для умных устройств и улучшение взаимодействия с IoT.
52. UI/UX-приложение для изучения визуализации китайской драмы.
53. Разработка Web-платформы для начинающих дизайнеров интерьера.
54. Влияние 5G и 6G на мобильный UX – как сверхбыстрые сети изменят дизайн и взаимодействие с мобильными приложениями и веб-сайтами.
55. Анимация интерфейса в мобильных приложениях и веб-сайтах.
56. Разработка и оптимизация UI/UX-дизайна в приложениях и играх, основанных на тематике Dungeons & Dragons.
57. Разработка мобильного приложения: сервис для организации дополнительного образования детей и подростков.
58. Разработка специализированного веб-сайта как инструмента повышения доступности и привлекательности экотуризма в России.
59. Применение трехмерной графики на веб-платформах в процессе разработки и демонстрации архитектурных проектов.
60. Дизайн с ориентацией на устойчивое развитие – разработка интерфейсов с учетом экологического следа и снижения потребления энергии.
61. 3D-моделирование в играх или разработке сайта и мобильного приложения.
62. Разработка UX/UI-дизайна мобильного приложения для мониторинга качества воздуха.
63. Семиотика и «эмоциональный интерфейс» (образ в PR и рекламе).
64. Приложение для визуализации информации о дизайне UI/UX для научно-популярных целей.
65. Мобильное приложение для знакомств на основе музыкальных интересов.
66. Айдентика в структуре бренда проектной компании.
67. Представление творческих проектов с помощью современных технологий.
68. Разработка виртуальной модели фестивального парка для симуляции и проведения культурно массовых мероприятий применением дополненной реальности.

69. Образно-художественные аспекты иллюстрирования приложения с татарскими сказками.
70. Приёмы использования нейронных сетей в разработке фирменного стиля бренда.
71. Разработка прототипа и дизайн-концепции цифровой платформы для планирования туризма в Республике Татарстан.
72. Биометрический UX – проектирование интерфейсов, учитывающих биометрические данные, например, для быстрого доступа и улучшенной персонализации.
73. Социальный UX – дизайн интерфейсов для улучшения взаимодействия в социальных сетях и создания позитивного пользовательского опыта.
74. Дизайн для стареющего населения – адаптация интерфейсов для пожилых пользователей с учетом их физических и когнитивных потребностей.
75. UX для многоязычных интерфейсов – создание удобного и многоязычного опыта для пользователей, говорящих на русском и татарском языках, а также других языках региона.
76. UX для «умного города» – создание удобного интерфейса для взаимодействия с IoT-устройствами Казани, такими как умные парковки, освещение и датчики качества воздуха.
77. Инклюзивный дизайн для пожилого населения Казани – адаптация интерфейсов под нужды пожилых людей, например, в приложениях для госуслуг или медицинских сервисах.
78. Дизайн пользовательского интерфейса для онлайн-платформы инвестирования в стартапы Республики Татарстан.
79. Интеграция нейросетей в процесс создания дизайна текстильной продукции.
80. UX для публичных приложений города с учетом локальной идентичности – интерфейсы для приложений, которые подчеркивают уникальность Казани и отражают культурные особенности региона.
81. Влияние искусственного интеллекта на визуальный дизайн. Сможет ли искусственный интеллект заменить человека.
82. Репрезентация арт-пространства и традиций Поморья в цифровом путеводителе.
83. Когнитивные нагрузки в UX/UI-дизайне: анализ влияния сложности интерфейса на восприятие информации пользователями.
84. Создание мобильного приложения, которое объединяет академическое образование, технологии зерокодинга и нейросети для создания интерактивной учебной среды.
85. Нейродизайн: использование когнитивных наук и техник подталкивания для создания высокоэффективных пользовательских интерфейсов.
86. Дизайн веб-системы построения индивидуального трека обучения с помощью искусственного интеллекта.
87. UX для цифровых и онлайн-курсов – разработка интерфейсов для интерактивного изучения языков.
88. Разработка приложения организации для людей с ограниченными возможностями здоровья.
89. Динамическая типографика и адаптивные шрифты – использование переменной типографики для улучшения читабельности и взаимодействия.
90. Нулевой UX и нативное взаимодействие – тренд на «невидимый UX», когда дизайн минимально вмешивается в действия пользователя.
91. Исследование и анализ тенденции развития дизайна под влиянием инструментов искусственного интеллекта
92. Разработка системы UI/UX на основе данных искусственного интеллекта.
93. Мультимодальный UX-дизайн – разработка интерфейсов, которые учитывают голосовые, текстовые и визуальные взаимодействия одновременно
94. Современные практики продуктового дизайна и их применение в создании приложения для сканирования и оценки состава продуктов.
95. Международный UX и дизайн для глобальных рынков – влияние культурных особенностей и локализации на UX для международных пользователей.
96. Адаптивный дизайн/инклюзия в интерфейсах.

97. Микроанимации и микроинтеракции в UX/UI – разработка интерактивных элементов и анимаций для создания более увлекательного опыта.
98. Разработка визуального оформления 2D-игры с интерактивными элементами интерфейса и изучение влияния графического дизайна на пользовательский опыт.
99. Цифровая трансформация индустрии моды/ влияние VR/AR на fashion e-commerce/ использование искусственного интеллекта в гардеробе.
100. Обратная связь в реальном времени и адаптивные интерфейсы – внедрение интерфейсов, реагирующих на действия пользователя в реальном времени.
101. Минимализм и осознанный UX-дизайн – уменьшение когнитивной нагрузки и отвлекающих элементов в интерфейсах для создания более фокусированного опыта.
102. Персонализированные интерфейсы на основе данных – использование данных о поведении пользователей для адаптации интерфейсов под их предпочтения.
103. Темный UX и борьба с манипулятивными техниками дизайна – анализ и предотвращение использования тёмных паттернов, улучшение пользовательского доверия.
104. Особенности UX/UI-дизайна при разработке мобильного приложения для федерального университета.
105. Интерактивные технологии для формирования экологических привычек: проектирование и реализация приложения для учета переработки отходов.
106. Эффективность геймификации в пользовательском интерфейсе: анализ и разработка решений для повышения вовлеченности пользователей.
107. Использование цифровой живописи в разработке интерфейсов для веб-приложений в сфере семейного воспитания.
108. Разработка веб-платформы с системой продаж цифровых коллекций одежды в этно-стиле.
109. Разработка инновационных подходов в создании интерфейсов в области электронной коммерции.
110. Формирование визуальной айдентики Республики Татарстан на основе культурной идентичности (на примере платформы TATIDENTUM).
111. UX/UI-дизайн системы управления сайтом (CMS – Content Management System).
112. Адаптивный дизайн/инклюзия в интерфейсах.
113. Взаимосвязь искусственного интеллекта с дизайном пользовательского интерфейса.
114. Визуальные эффекты в гейм-дизайне в контексте пользовательского восприятия.
115. Внедрение цифровых технологий в презентацию fashion-брендов: влияние микроанимации на пользовательский опыт: методы и лучшие практики.
116. Дизайн в контексте устойчивого развития: интерактивные технологии для формирования экологических привычек.
117. Дизайн интерфейса мобильного приложения для обмена знаниями об искусственном интеллекте.
118. Использование искусственного интеллекта в разработке дизайна веб-приложения для построения индивидуального трека обучения.
119. Использование нейросетей в создании дизайна продукции по мотивам природы и искусства края.
120. История развития дизайна под влиянием глобального интернета.
121. Когнитивные нагрузки в UX/UI-дизайне: анализ влияния сложности интерфейса на восприятие информации пользователями.
122. Методы и принципы проведения UX-исследований при разработке пользовательских интерфейсов.
123. Минимализм как тренд визуальной коммуникации на примере разработки интерфейса мобильного приложения.
124. Нейродизайн: использование методов воздействия на когнитивное восприятие при создании высокоэффективных пользовательских интерфейсов.

125. Особенности UX/UI-дизайна при разработке мобильного приложения для федерального университета.
126. Предотвращение использования тёмных паттернов как способ улучшения пользовательского доверия.
127. Применение современных практик продуктового дизайна в создании приложения для подсчета калорий с внедрением нейросетей.
128. Разработка UX/UI-дизайна игровой платформы.
129. Разработка UX/UI-дизайна мобильного приложения для доставки.
130. Разработка визуального оформления интерфейса 2D-игры с интерактивными элементами.
131. Разработка дизайна интерфейса веб-приложения для пропаганды здорового образа жизни.
132. Разработка интерфейса сайта интернет-магазина.
133. Разработка приложения для сообщества по оказанию помощи в организации досуга и комфортной жизнедеятельности людей с ограниченными возможностями здоровья, и их близких.
134. Технологии зерокодинга и нейросети как средство создания интерактивной образовательной среды в мобильном приложении.
135. Цифровой путеводитель как способ презентация арт-пространства и традиций Поморья.
136. Эффективность геймификации в пользовательском интерфейсе: анализ и разработка решений для повышения вовлеченности пользователей.

И.о. зав. кафедрой коммуникативного дизайна⁴

Э.Р. Галиуллина

**По согласованию с научным руководителем студент может представить для утверждения кафедры тему выпускной квалификационной работы, не предусмотренную данным перечнем.*

⁴Утверждено на заседании кафедры Коммуникативного дизайна – Протокол № 01 от 30.05.2025 г.