Утверждаю

Заведующий кафедрой дизайна и моды

\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Н.А. Абрамович

« » 2021

**ТЕМАТИКА КУРСОВОГО ПРОЕКТИРОВАНИЯ**

Факультет дизайна, группа **2Дзв-1**

Кафедра дизайна и моды

Дисциплина **«Теория и методология дизайна»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № п/п | ФИО обучающегося | Тема курсового проектирования | Должность, ФИО руководителя |
| 1 | Артюшкевич В. В. | Фундаментальные принципы VR-дизайна | ст. пр. Гурко И.С. |
| 2 | Белевец А.Л. | Дизайнерские решения связанные с эргономикой в VR. | ст. пр. Гурко И.С. |
| 3 | Беляева А.С. | Основные приемы и методы генерации идей, прототипирования, баланса и дизайна механик игры. | ст. пр. Гурко И.С. |
| 4 | Бойко А. А. | Основы сценарного дела и нарративного дизайна. | ст. пр. Гурко И.С. |
| 5 | Боровикова А. А. | Прототипирование на игровых движках | ст. пр. Гурко И.С. |
| 6 | Гонтарь Е.Д. | Этапы развития и типы пользовательских интерфейсов | ст. пр. Гурко И.С. |
| 7 | Давыдова А.М. | Специфика и особенности проектирования графического пользовательского интерфейса (Graphical User Interface или GUI) | ст. пр. Гурко И.С. |
| 8 | Дешко В. В. | Классификация мобильных приложений | ст. пр. Гурко И.С. |
| 9 | Закаблукова Е.В. | Эволюция геймдизайна | ст. пр. Гурко И.С. |
| 10 | Ишангулыева Я. Б. | Фунтаментальные отличия UX/UI-дизайн от web-дизайна | ст. пр. Гурко И.С. |
| 11 | Колмыкова Ю. О. | Классификация игровых проектов | ст. пр. Гурко И.С. |
| 12 | Конопелько Т.Д. | Концепт-арт игрового персонажа и окружения | ст. пр. Гурко И.С. |
| 13 | Крентик К.А. | Эволюция требований к проектированию сайтов продуктовых магазинов. | доц. Самутина Н.С. |
| 14 | Лысенко Е. Д. | Особенности композиционного формирования страниц сайтов интернет-магазинов. | доц. Самутина Н.С. |
| 15 | Микулич А. О. | Графические особенности отображения и разработки виртуальных экскурсий в музеях. | доц. Самутина Н.С. |
| 16 | Михейко С.Ю. | Проблемы композиционного формирования в проектной практике разработки спецэффектов для фильмов. | доц. Самутина Н.С. |
| 17 | Нестерович Н. Д. | Колористика как средство формирования предметно-пространственной среды анимированных видеороликов | доц. Самутина Н.С. |
| 18 | Прокопенко П.Д. | Элементы фирменного стиля и особенности стилизации героев мультипликационных фильмов. | доц. Самутина Н.С. |
| 19 | Сафаралиева М. Р. | Специфика и особенности тенденций формирования среды виртуальной реальности в Аниме. | доц. Самутина Н.С. |
| 20 | Цапко Е. В. | Архитектура как источник новых идей в формировании интерфейса компьютерных игр. | доц. Самутина Н.С. |
| 21 | Шалухина В. В. | Анализ логотипов компьютерных фирм. | доц. Самутина Н.С. |
| 22 | Шинвизе А.А. | Принципы благоустройства экстерьерного оборудования компьютерных игр. | доц. Самутина Н.С. |

Состав комиссии по приему защиты курсовой работы:

Ст.пр. Гурко И.С. \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Доц. Самутина Н.Н.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Тематика курсового проектирования и состав комиссии утверждены на заседании кафедры (протокол № 7 от 10.01.2020)