Примерный перечень тем ВКР

1. **Интерактивная мультимедийная инсталляция** ...

разработка творческой концепции и художественного решения пространственной инсталляции; проектирование сценария взаимодействия зрителя со средой с использованием технологий компьютерного зрения (MediaPipe или аналоги) и генеративной графики (TouchDesigner); создание визуального контента и пространственной композиции; техническая реализация прототипа или создание подробной документации сетапа.

2. **Виртуальная среда для выставочного / образовательного пространства** ...

разработка концепции и дизайн иммерсивной виртуальной среды в Unreal Engine; проектирование пользовательского опыта (UX) и навигации; создание 3D-моделей, текстур, освещения и интерактивных сценариев (Blueprints); подготовка презентационного ролика (рилса) или прототипа для VR-устройств.

3. **Аудиовизуальный перформанс на основе генеративной графики ...**

разработка художественной концепции аудиовизуального шоу; создание генеративной визуальной системы в TouchDesigner, реагирующей на звук (аудиореактивная графика); синтез музыкального сопровождения (Ableton Live); проектирование синхронизации визуального и звукового рядов; видео-документация перформанса.

4. **Проект в области видеомэппинга ...**

разработка концепции видеопроекции на архитектурную форму или макет; создание 3D-контента с учетом геометрии объекта (Blender, Cinema 4D, After Effects); проектирование сценария «оживления» поверхности; подготовка финального рендера и презентационных материалов для фестивального формата с видеофиксацией (например фестиваль «Интервалы», «НУР», «Страна света» и другие).

5. **Приложение дополненной (AR) или виртуальной (VR) реальности ...**

разработка концепции и дизайн пользовательского интерфейса (UI/UX) для AR/VR-приложения; создание интерактивных сценариев и визуального контента; интеграция 3D-моделей и анимации в игровой движок (Unity/Unreal Engine); разработка технического задания и прототипа для тестирования.

6. **Разработка визуального контента для цифровых сред размещения (медиафасады, цифровые экраны, социальные сети)** ...

разработка визуальной концепции и дизайн-айдентики для мультимедийной рекламной кампании или промо-проекта; создание анимации, моушн-графики и кинетической типографики с учетом особенностей восприятия на разных носителях (медиафасады, LED-экраны, онлайн-платформы); проектирование динамической композиции, синхронизация с аудиодорожкой; постпродакшн и подготовка финального контента к публикации/размещению.

7. **Интеграция нейросетей в пайплайн создания мультимедийного контента** ...

исследование и апробация методов генерации визуального контента с помощью нейросетей (ComfyUI, Stable Diffusion, Midjourney); разработка концепции и создание серии изображений, видео или генеративной анимации; описание технологического процесса интеграции нейросетей в создание мультимедийного проекта (рекламной кампании, выставки, инсталляции).

8. **Дизайн-проект инди-игры в жанре ...**

разработка игровой механики, концепт-арта и визуального стиля; создание персонажей и локаций (концепт-арт, 3D-моделирование/анимация); проектирование пользовательского интерфейса (UI/UX); создание прототипа уровня или анимационного трейлера для портфолио.

9. **Мультимедийный фестиваль как форма цифрового искусства (проект концепции)**

разработка концепции, темы и программы мультимедийного фестиваля; проектирование кураторской стратегии отбора художников и инсталляций; описание технической структуры и логистики события; разработка визуальной идентификации фестиваля и стратегии его продвижения (на основе выездной практики).

10. **Сторителлинг в интерактивной среде ...**

разработка концепции интерактивного нарратива (комикс с AR-элементами, веб-интерактив, видео с выбором сценария); создание визуального ряда персонажей и локаций

(иллюстрация, анимация, моушн-дизайн); проектирование сценария взаимодействия пользователя с историей; подготовка прототипа или презентационной документации.

Примерный перечень общественно-значимых тем ВКР

1. Интерактивная мультимедийная инсталляция на основе данных о природе. Экологическое просвещение через эмоциональное взаимодействие. Разработка концепции и художественного решения инсталляции, визуализирующей экологические данные (датчики, открытые данные, архивы наблюдений); интерактивная инсталляция, преобразующая данные о природе в иммерсивный визуальный опыт.

2. Виртуальная среда для выставочного/образовательного пространства, воссоздающая утраченный объект культурного наследия.

Сохранение и популяризация утраченного объекта культурного наследия. Разработка концепции и дизайн иммерсивной виртуальной среды в Unreal Engine на основе архивных материалов; проектирование UX и навигации; создание 3D-моделей, освещения и интерактивных сценариев (Blueprints); подготовка презентационного ролика или прототипа для VR-устройств.

3. Проект в области видеомэппинга, посвящённый истории города / памятному событию.

Сохранение исторической памяти и укрепление локальной идентичности. Разработка концепции видеопроекции на фасад конкретного здания или макет; создание 3D-контента с учётом геометрии объекта (Blender, Cinema 4D, After Effects) на основе архивных материалов; подготовка финального рендера и материалов для фестивального формата с видеофиксацией.

4. Мультимедийный фестиваль цифрового искусства в малом городе.

Социокультурное развитие территории и вовлечение местного сообщества. Разработка концепции, темы и программы фестиваля с использованием площадок конкретного города; кураторская стратегия отбора художников и инсталляций; техническая структура и логистика; визуальная идентификация и стратегия продвижения.

5. Разработка визуального контента для цифровых сред размещения (медиафасады, цифровые экраны, социальные сети): социальная кампания.

Цифровая среда как инструмент просвещения, диалога и позитивных социальных изменений. Разработка визуальной концепции и айдентики кампании; создание анимации, моушн-графики и кинетической типографики с учётом особенностей конкретных площадок; синхронизация с аудиодорожкой; подготовка финального контента к публикации и размещению.