

ОФИЦИАЛЬНАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ

DIPLOMA

THESIS

Руководство для студентов — от выбора идеи
до финальной защиты продукта перед жюри

8

НЕДЕЛЬ

2

В КОМАНДЕ

5

ЭТАПОВ

100

БАЛЛОВ



НАВИГАЦИЯ

Содержание

01	О программе дипломной работы	2
02	Состав команды	3
03	Категории проектов	4
04	Выбор и согласование темы	5
05	Этапы выполнения	6
06	Дизайн-стандарты — Цветовая палитра	8
07	Дизайн-стандарты — Типографика	9
08	Дизайн-стандарты — Иконки	10
09	Критерии оценки	11



РАЗДЕЛ 01

О программе дипломной работы

Дипломная работа в Eyecode University — это кульминационный проект вашего обучения. Вы создаёте реальный цифровой продукт, который закрывает настоящую боль нашего мира.

Это не учебное задание — это ваш первый настоящий продукт. Команды из двух человек проходят полный цикл: от исследования проблемы до живой демонстрации перед жюри.

Ключевой принцип: Продукт должен решать реальную проблему реальных людей. Не приложение ради приложения — инструмент, который меняет жизнь.

Цели программы

- Применить все знания в рамках одного масштабного проекта
- Освоить полный цикл создания продукта — от идеи до запуска
- Развить навыки командной работы, исследования и защиты решений
- Сформировать портфолио-кейс для работодателей и инвесторов



РАЗДЕЛ 02

Состав команды

Каждая команда — ровно два человека. Осознанное ограничение: учит договариваться, делить ответственность, работать в партнёрстве.



УЧАСТНИК А

Лид продукта

Концепция, исследования,
интервью, презентация



УЧАСТНИК Б

Лид реализации

Дизайн, разработка,
техника, Demo Day

Роли гибкие. Оба работают над всем. Разделение — только для ответственности на защите.

Правила команды

- Нельзя менять состав после утверждения темы куратором
- Оба участника присутствуют на всех чекпоинтах
- На защите каждый представляет свою часть
- Итоговая оценка — единая для всей команды



Категории проектов

Выберите направление — категория определяет фокус, аудиторию и релевантность вашего исследования.

01 Медицина Диагностика, телемедицина, психическое здоровье, доступ к медпомощи	02 Экология Переработка, мониторинг среды, CO₂-трекинг, зелёные технологии	03 Игры Образовательные игры, геймификация процессов, социальное воздействие	04 Бизнес Автоматизация, маркетплейсы, B2B/B2C, финтех, стартап-инструменты
05 Образование EdTech, адаптивное обучение, онлайн-платформы, персонализация	06 Умный город Транспорт, мобильность, урбан-тех, инфраструктура, IoT	07 Безопасность Киберзащита, персональная безопасность, защита данных, privacy	08 АгроТех Продовольствие, точное земледелие, сепь поставок, фудтех

По выбору команды

Идея не вписывается ни в одну категорию? Предложите свою — куратор рассмотрит и утвердит индивидуально.



Выбор и согласование темы

Тема должна быть официально согласована с куратором до начала разработки.

01

Собрать команду

Найдите напарника и зарегистрируйте команду через форму на портале Eyecode University.

ФОРМИРОВАНИЕ

02

Изучить проблему

Рынок, пользовательские интервью, анализ конкурентов. Все находки — письменно.

ИССЛЕДОВАНИЕ

03

КОНЦЕПЦИЯ

Одна страница-шаблон

Проблема → Целевая аудитория → Решение → Почему именно вы. Загрузить на портал.

04

ВСТРЕЧА

20 минут с куратором

Назначается в течение 5 рабочих дней. Защита концепции, вопросы, обратная связь.

05

УТВЕРЖДЕНИЕ

Статус «В работе»

Команда получает полный доступ к ресурсам программы. Отсчёт 8 недель начат.

Дедлайн: Тема утверждается не позднее конца 3-й недели. Просрочка = отчисление из программы в текущем семестре.



РАЗДЕЛ 05

Этапы выполнения

Пять этапов за 12 недель. Каждый завершается публичным чекпойнтом.

Нед. 1

Discovery — Исследование

Интервью с 5+ пользователями, анализ конкурентов, Jobs-to-be-Done, CJM

Нед. 2–3

Definition — Концепция

User flow, вайрфреймы, техническая архитектура, выбор стека, MVP

Нед. 3–5

Design & Build — Реализация

UI/UX по стандартам, разработка MVP, тестирование с пользователями

Нед. 4–5

Refinement — Доработка

Итерации по фидбэку, полировка UI, подготовка демо и презентации

Нед. 7–8

Demo Day — Защита

15-минутная публичная презентация перед жюри + живое демо продукта

Чекпоинты: Краткий отчёт (1–2 стр.) после каждого этапа. 2 пропуска подряд — отчисление из программы.

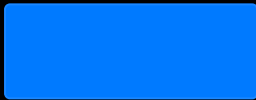


РАЗДЕЛ 06 · ДИЗАЙН-СТАНДАРТЫ

Цветовая палитра

Один акцентный цвет, два уровня нейтрального. Не изобретайте новые оттенки.

Системные цвета



Blue
#007AFF



Green
#34C759



Orange
#FF9500



Red
#FF3B30



Purple
#AF52DE

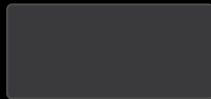
Нейтральная шкала



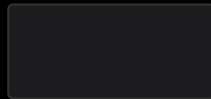
White
#FFFFFF



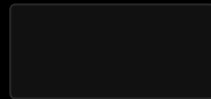
Gray
#8E8E93



Gray Dk
#3A3A3C



Surface
#1C1C1E

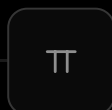


BG 2
#111111



BG 1
#000000

Доступность: Контраст текста — не менее 4.5:1. Проверяйте через Stark в Figma или contrast.tools.



РАЗДЕЛ 07 · ДИЗАЙН-СТАНДАРТЫ

Типографика

SF Pro для iOS/macOS · **Roboto** для Android · `system-ui` для веба.

LARGE TITLE	34px · 800	Заголовок
TITLE 1	28px · 700	Заголовок
TITLE 2	22px · 700	Раздел
HEADLINE	17px · 600	Подзаголовок экрана
BODY	17px · 400	Основной текст интерфейса
FOOTNOTE	13px · 400	Подписи, метки, дата
CAPTION	12px · mono	МЕТКИ · КОДЫ · ЛЕЙБЛЫ



РАЗДЕЛ 08 · ДИЗАЙН-СТАНДАРТЫ

Иконки и иллюстрации

Функциональные элементы, не декоративные. Считываются мгновенно без подписи. Единый стиль по всему продукту.

 Линейный stroke 1.5px	 Заполненный filled	 Акцентный tinted	 Неактивный disabled
16x16 Inline · Caption	24x24 Nav · UI	48x48 App Icon · Hero	

SF Symbols для iOS/macOS, **Material Symbols** для Android — системные библиотеки с тысячами адаптивных иконок.



Критерии оценки

Максимум — 100 баллов. Проходной — 65 баллов.

КРИТЕРИЙ	ЧТО ОЦЕНИВАЕТСЯ	БАЛЛЫ
Актуальность проблемы	Реальность и значимость, подтверждённый спрос, чёткость Jobs-to-be-Done	25
Качество продукта	Работоспособность MVP, UX/UI качество, стандарты дизайна, реальные тесты	30
Технический уровень	Сложность реализации, чистота кода, архитектура, выбор стека	20
Презентация	Структура, убедительность, ответы на вопросы жюри	15
Командная работа	Вклад каждого, документация, качество чекпоинтов	10

85–100
С ОТЛИЧИЕМ

65–84
ЗАЧТЕНО

0–64
ПЕРЕСДАЧА

Пересдача: 2 недели на доработку и повторную защиту. Только один раз.