

Общество с ограниченной ответственностью "АЙ-СПЕЙС"
ОГРН 1167746316462
ИНН 7721481180

УТВЕРЖДАЮ

Генеральный директор
ООО «АЙ-СПЕЙС»
Зюзин Роман Олегович

«01» июля 2026 г.

**ОПИСАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММНОГО
ОБЕСПЕЧЕНИЯ «ФИДЖИТАЛ ПЛЮС».**

2026

СОДЕРЖАНИЕ

1 ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ	3
1.1. Наименование программного обеспечения.....	3
1.2. Назначение программного обеспечения.....	3
1.3. Область применения	3
2 ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ	4
2.1. Назначение Программы.....	4
2.2. Состав Программы	4
3 ОПИСАНИЕ ФУНКЦИЙ ПРОГРАММЫ	6
3.1. Модуль управления учётными записями.....	6
3.2. Модуль рабочего пространства (холст)	6
3.3. Каталог инструментов искусственного интеллекта	6
3.4. Модуль генерации изображений	6
3.5. Модуль генерации видео и аудио	7
3.6. Модуль генерации трёхмерных моделей и векторной графики.....	7
3.7. Модуль редактирования и преобразования изображений.....	7
3.8. Модуль повышения качества	8
3.9. Модуль текстовых запросов и встроенный ассистент.....	8
3.10. Модуль обучения пользовательских моделей	8
3.11. Модуль управления задачами генерации.....	8
3.12. Модуль проектов и шаблонов.....	8
3.13. Модуль импорта и экспорта файлов	9
3.14. Модуль личного кабинета	9
3.15. Модуль тарификации, подписок и оплаты	9
3.16. Модуль командной работы	9
3.17. Модуль локализации	10
3.18. Модуль модерации контента	10
4 ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ СЦЕНАРИИ	11

1 ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

1.1. Наименование программного обеспечения

Полное наименование: программное обеспечение «Фиджитал Плюс» (далее – Программа, ПО).

Правообладатель: Общество с ограниченной ответственностью «АЙ-СПЕЙС» (ОГРН 1167746316462, ИНН 7721481180).

1.2. Назначение программного обеспечения

Программа представляет собой распределённую клиент-серверную систему (веб-платформу), предназначенную для создания, обработки, хранения и управления цифровым контентом – графическим, видео-, аудио- и текстовым – с применением технологий искусственного интеллекта. Программа объединяет более 30 моделей искусственного интеллекта в едином рабочем пространстве и предоставляет пользователю визуальное рабочее пространство (холст) с системой узлов (нод), соединяемых в рабочие процессы обработки контента.

Настоящий документ содержит описание функциональных характеристик Программы: назначение и состав Программы, описание её функций в разрезе функциональных модулей, а также основные пользовательские сценарии.

1.3. Область применения

Программа применяется в области создания и обработки цифрового контента и предназначена для дизайнеров, маркетологов, художников, специалистов по визуализации интерьеров и архитектуры, разработчиков игр, а также для совместной работы команд. Доступ к Программе осуществляется через веб-браузер; установка дополнительного программного обеспечения на рабочие места пользователей не требуется.

2 ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Назначение Программы

Программа предназначена для создания, преобразования и повышения качества цифрового контента с использованием моделей искусственного интеллекта. Программа объединяет более 30 моделей искусственного интеллекта в едином визуальном рабочем пространстве (холсте) с системой узлов (нод): пользователь добавляет на холст инструменты, настраивает их параметры и соединяет узлы между собой, формируя рабочие процессы произвольной сложности.

Программа применяется в областях дизайна, маркетинга, визуализации интерьеров и архитектуры, разработки игр, фотографии и кино, а также для совместной работы творческих и продуктовых команд. Доступ к Программе осуществляется через веб-браузер; установка дополнительного программного обеспечения на рабочее место пользователя не требуется.

2.2. Состав Программы

В состав Программы входят следующие основные части:

- клиентская часть — одностраничное веб-приложение, реализующее визуальное рабочее пространство (холст), каталог инструментов, панели редактирования, личный кабинет и встроенного ассистента;
- серверная часть — основное серверное приложение, реализующее бизнес-логику: управление учётными записями, проектами, задачами генерации, тарификацию, командную работу;
- вычислительные сервисы (ML-сервисы) — набор сервисов исполнения моделей искусственного интеллекта, выполняющих задачи генерации контента;
- служебные компоненты — база данных, очередь сообщений, объектное хранилище результатов, средства мониторинга и журналирования.

Функциональные модули, описанные в разделе 3 настоящего документа, являются функциональной группировкой возможностей Программы; их реализация распределена по компонентам технической архитектуры. Соответствие функциональных модулей компонентам приведено в таблице 1.

Таблица 1 — Соответствие функциональных модулей компонентам технической архитектуры

Функциональный модуль	Компоненты технической архитектуры
3.1. Модуль управления учётными записями	Маршрутизатор аутентификации серверной части; подсистема аутентификации SuperTokens (JWT); страницы входа и регистрации клиентской части
3.2. Модуль рабочего пространства (холст)	Холст клиентской части (fabric.js, XState); маршрутизаторы рабочих пространств и узлов серверной части

3.3. Каталог инструментов ИИ	Каталог клиентской части; маршрутизатор узлов серверной части; конфигурационные источники метаданных
3.4–3.9. Модули генерации и обработки контента (изображения, видео, аудио, 3D, векторная графика, редактирование, повышение качества, текстовые запросы)	Маршрутизатор задач серверной части; очереди задач и результатов; вычислительные сервисы (ML-сервисы); объектное хранилище
3.10. Модуль обучения пользовательских моделей	Конвейер задач генерации; ML-сервисы обучения; версионирование данных и весов моделей
3.11. Модуль управления задачами генерации	Сервис управления задачами и монитор серверной части (распределение задач по GPU-узлам); статусы задач в PostgreSQL
3.12. Модуль проектов и шаблонов	Маршрутизаторы рабочих пространств и истории серверной части; PostgreSQL (проекты, версии)
3.13. Модуль импорта и экспорта файлов	Маршрутизатор хранилища и менеджер серверной части; узел импорта файлов клиентской части
3.14. Модуль личного кабинета	Страницы учётной записи клиентской части; маршрутизатор персонализации серверной части
3.15. Модуль тарификации, подписок и оплаты	Маршрутизатор платежей; фоновые задачи планировщика (периодические платежи, контроль подписок); интеграционные модули
3.16. Модуль командной работы	Маршрутизатор команд серверной части; PostgreSQL (команды, права участников)
3.17. Модуль локализации	Клиентская часть (переключатель языка интерфейса)
3.18. Модуль модерации контента	Валидация запросов серверной частью; автоматические проверки в конвейере генерации

3 ОПИСАНИЕ ФУНКЦИЙ ПРОГРАММЫ

3.1. Модуль управления учётными записями

Модуль обеспечивает регистрацию пользователей и управление доступом к Программе. Поддерживаются следующие способы регистрации и входа: по адресу электронной почты и паролю, а также через внешнюю учётную запись Яндекс ID. Восстановление доступа при утрате пароля выполняется штатными средствами страницы входа.

После входа пользователю доступна панель учётной записи, отображающая адрес электронной почты, действующий тарифный план, счётчик оставшихся кредитов с датой их очередного обновления, а также элементы управления: переключатель языка интерфейса, создание команды, переход к управлению подпиской и выход из учётной записи. Управление данными учётной записи выполняется в личном кабинете. Удаление учётной записи является необратимой операцией и доступно пользователю самостоятельно.

3.2. Модуль рабочего пространства (холст)

Модуль реализует основную рабочую среду Программы — бесконечный холст, на котором размещаются узлы (ноды) инструментов искусственного интеллекта. Узлы соединяются связями: результат одного узла передаётся на вход другого, что позволяет строить цепочки обработки контента без программирования.

Модуль предоставляет следующие возможности: перемещение, копирование, вставка и дублирование узлов; выделение нескольких узлов и групповые операции; отмена и повтор действий; автоматическое выравнивание узлов; разрезание связей между узлами; обзорная миникарта холста; управление масштабом с подгонкой содержимого под размер экрана.

При наведении указателя на результат генерации доступны быстрые действия: полноэкранный просмотр, сохранение файла на устройство пользователя, повышение разрешения, редактирование области и создание вариаций изображения.

3.3. Каталог инструментов искусственного интеллекта

Каталог объединяет доступные инструменты, сгруппированные по функциональным категориям: генерация изображений, генерация видео, трансформация, обучение моделей, векторная графика, аудио, повышение качества, создание текстовых запросов, анализ и 3D, дополнительные средства. Предусмотрен поиск инструмента по наименованию, категории или сценарию использования.

Для каждого инструмента в каталоге указывается его стоимость во внутренней валюте (кредитах) за один запуск. Выбор инструмента добавляет на холст соответствующий узел с типовой структурой: область запуска генерации с указанием стоимости, поля ввода текстового запроса (промпта) и параметров, входы для подключения данных и область результата.

3.4. Модуль генерации изображений

Модуль обеспечивает создание изображений по текстовому описанию (промпту) и (или) изображениям-референсам с использованием набора моделей генерации. Пользователь задаёт текстовый промпт (с возможностью автоматического улучшения формулировки),

негативный промпт, версию модели, соотношение сторон, качество и количество создаваемых вариантов.

Для опытных пользователей доступны расширенные параметры: начальное значение генерации (Seed) для воспроизводимости результатов, число шагов генерации, степень следования промпту (CFG Scale), режим бесшовных текстур, выбор стилей и подключение собственных обученных моделей (см. подраздел 3.10). Повторный запуск с автоматической сменой начального значения формирует новые варианты по тому же описанию.

3.5. Модуль генерации видео и аудио

Модуль генерации видео создаёт видеоролики по текстовому описанию и (или) опорным кадрам (начальному и конечному) с использованием моделей Seedance, VEO, Kling, Runway, LTX Video и других. Настраиваются разрешение, длительность, генерация звуковой дорожки, начальное значение (seed) и использование референсов. Поддерживаются перенос движения с опорного видео на персонажа и создание видео с интерполяцией между кадрами.

Модуль генерации аудио обеспечивает синтез речи по тексту, создание звуковых эффектов и диалогов, а также создание и использование пользовательских голосов (клонирование голоса с назначением идентификатора для повторного применения).

3.6. Модуль генерации трёхмерных моделей и векторной графики

Модуль создаёт трёхмерные модели по текстовому описанию и (или) изображениям объекта с разных ракурсов; настраиваются число полигонов, тип полигонов и формирование PBR-материалов. Дополнительно поддерживаются создание текстур для 3D-моделей, преобразование UV-текстур и предпросмотр текстур на модели.

Для векторной графики предусмотрены генерация изображений в формате SVG по текстовому описанию и преобразование растровых изображений в векторный формат (трассировка).

3.7. Модуль редактирования и преобразования изображений

Модуль объединяет функции локального и структурного редактирования изображений:

- перерисовка области — изменение выделенной кистью области изображения по текстовому описанию; в сочетании с расширением кадра выполняет функцию дотраивания изображения;
- удаление и замена фона с сохранением результата в формате PNG с прозрачностью;
- замена лица на изображении;
- управляемая генерация по опорной структуре исходного изображения: сохранение контуров, карты глубины, позы персонажа, преобразование наброска в изображение и другие типы управления;
- перенос художественного стиля с изображения-образца;
- рисование наброска от руки с последующей генерацией изображения на его основе;
- создание коллажа из нескольких изображений на холсте композиции с экспортом результата;

- обрезка, уменьшение и описание изображений, автоматическое выделение объекта с формированием маски.

3.8. Модуль повышения качества

Модуль обеспечивает повышение разрешения изображений (в 2 или 4 раза) со сглаживанием текстур, творческое повышение качества с добавлением деталей (в том числе для восстановления старых фотографий), повышение качества средствами специализированных моделей (восстановление лиц, повышение резкости, подавление шума, добавление зернистости), а также повышение разрешения видео.

3.9. Модуль текстовых запросов и встроенный ассистент

Модуль помогает готовить текстовые запросы (промпты): генерация промпта по описанию задачи, расширение и улучшение запроса, формирование текстового описания по загруженному изображению (режим «изображение-в-текст»), комбинирование текстов. Подготовленный текст передаётся связями в другие узлы и автоматически обновляется в них при изменении.

Встроенный ассистент отвечает на вопросы по работе с Программой, помогает составлять промпты и предоставляет доступ к языковой модели общего назначения. Ассистент дополняется обучающим туром для новых пользователей и справочной базой знаний.

3.10. Модуль обучения пользовательских моделей

Модуль позволяет пользователю обучить собственную модель на своих данных — фотографиях человека, изображениях объекта, товара или художественного стиля. Поддерживаются два механизма обучения: обучение модели генерации с заданным объектом и обучение модификатора.

Для обучения пользователь загружает набор изображений, подключает их к узлу обучения, задаёт уникальное наименование модели и параметры обучения (категория объекта, число шагов, начальное зерно). Процесс занимает, как правило, от 20 до 50 минут. Обученная модель сохраняется в учётной записи пользователя и подключается в узлах генерации; допускается одновременное применение до трёх модификаторов.

3.11. Модуль управления задачами генерации

Модуль обеспечивает жизненный цикл задач генерации: при запуске узла проверяются доступность инструмента на тарифном плане и достаточность кредитов, после чего задача ставится в очередь на асинхронное исполнение вычислительными сервисами. Пользователю отображаются ход выполнения и результат; типовая генерация занимает до одной минуты.

Число одновременно исполняемых задач на один инструмент определяется тарифным планом (от одной до четырёх). На платных тарифах доступна история генераций. При неудовлетворительном результате задача запускается повторно с автоматической сменой начального зерна.

3.12. Модуль проектов и шаблонов

Проект представляет собой сохранённое рабочее пространство: набор узлов, связей и результатов генерации. Модуль обеспечивает сохранение и загрузку проектов, их переименование, ведение истории версий проекта и совместный доступ к проектам в рамках команды. Число сохраняемых проектов определяется тарифным планом. Результаты, не сохранённые в проекте, при закрытии вкладки браузера не сохраняются, о чём пользователь информируется.

Библиотека шаблонов содержит готовые рабочие процессы, сгруппированные по категориям («Бизнес, маркетинг и презентации», «Дизайн», «Фотография и кино», «Дизайн интерьеров и архитектура», «Концепт и арт», «Разработка игр»). Загрузка шаблона размещает на холсте заранее настроенный набор соединённых узлов; текущее содержимое рабочего пространства при этом заменяется.

3.13. Модуль импорта и экспорта файлов

Модуль обеспечивает загрузку в рабочее пространство пользовательских файлов — изображений, видео и трёхмерных моделей — кнопкой загрузки либо перетаскиванием, а также сохранение результатов генерации на устройство пользователя. Загруженные файлы используются как входные данные узлов; результаты хранятся в объектном хранилище и доступны в составе проекта.

3.14. Модуль личного кабинета

Личный кабинет предоставляет пользователю сведения и элементы управления учётной записью: обзор (имя, адрес электронной почты, действующий тариф, расход кредитов и дата их обновления), управление подпиской и кредитами, данные профиля (способ регистрации, адрес электронной почты), выход из учётной записи и удаление учётной записи.

3.15. Модуль тарификации, подписок и оплаты

Использование инструментов тарифицируется во внутренней валюте — кредитах; стоимость операции отображается на кнопке запуска узла и списывается при выполнении задачи. Кредиты начисляются периодически в объёме, определяемом тарифным планом; на платных тарифах доступна докупка кредитов.

Предусмотрены тарифные планы «Бесплатный», «Начальная», «Про» и «Командный», различающиеся объёмом кредитов, числом проектов, числом одновременных задач, доступностью отдельных инструментов и функций. Оформление и изменение подписки выполняется на странице управления подпиской: выбор типа подписки, валюты расчёта, периодичности оплаты (месячная или годовая со скидкой), применение промокода. Приём платежей осуществляется через платёжные системы.

3.16. Модуль командной работы

Модуль обеспечивает совместную работу пользователей в составе команды: создание команды с указанием названия и числа мест, совместное использование кредитов и проектов, оплату в расчёте на участника с выбором периодичности. Администратору команды доступно управление правами доступа участников; команде предоставляется приоритетная поддержка по электронной почте.

3.17. Модуль локализации

Интерфейс Программы реализован на русском и английском языках; переключение языка выполняется пользователем в панели учётной записи и применяется без перезапуска Программы.

3.18. Модуль модерации контента

Программа автоматически выявляет материалы, нарушающие правовые и этические нормы, и блокирует их создание. При повторных нарушениях после предупреждения учётная запись пользователя может быть заблокирована. Созданные пользователем материалы по умолчанию доступны только самому пользователю.

4 ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ СЦЕНАРИИ

Ниже приведены основные пользовательские сценарии работы с Программой. Сценарии описаны в форме таблиц с указанием участников, предусловий, постусловий, основного и альтернативных сценариев.

Вход в систему

Краткое описание сценария	Предоставить пользователю возможность войти в Программу под своей учётной записью
Участники	Пользователь Система
Предусловие (контекст)	Пользователь открыл страницу входа Программы в веб-браузере. У пользователя имеется учётная запись (адрес электронной почты и пароль либо учётная запись Яндекс ID).
Постусловие (результат)	Пользователь авторизован; отображается рабочее пространство (холст).
Основной сценарий	1. Пользователь вводит адрес электронной почты и пароль либо выбирает вход через Яндекс ID. 2. Система проверяет учётные данные. 3. Система открывает рабочее пространство; в правом верхнем углу отображаются индикатор кредитов и значок учётной записи. 4. При первом входе система предлагает обучающий тур из шести экранов.
Альтернативный сценарий	2А. Учётные данные неверны. Система отображает сообщение об ошибке и предлагает восстановить доступ средствами страницы входа. 1А. У пользователя нет учётной записи. Пользователь выполняет регистрацию на странице входа по адресу электронной почты либо через учётную запись Яндекс ID, после чего выполняется основной сценарий.
Исключения	Сбой в работе системы; отсутствие соединения с сетью Интернет.

Генерация изображения по текстовому описанию

Краткое описание сценария	Предоставить пользователю возможность создать изображение по текстовому описанию (промпту)
Участники	Пользователь Система Вычислительный сервис (ML-сервис)
Предусловие (контекст)	Пользователь авторизован в системе и находится в рабочем пространстве.

	На балансе пользователя достаточно кредитов для выполнения операции.
Постусловие (результат)	Изображение создано и отображается в области результата узла.
Основной сценарий	1. Пользователь открывает каталог «ИИ сервисы» и выбирает инструмент генерации изображений. 2. Система добавляет на холст узел выбранного инструмента; на кнопке запуска отображается стоимость операции в кредитах. 3. Пользователь вводит текстовый промпт и при необходимости задаёт параметры (версия модели, соотношение сторон, качество, количество вариантов). 4. Пользователь нажимает кнопку «Сгенерировать». 5. Система проверяет доступность инструмента на тарифе и достаточность кредитов, создаёт задачу и ставит её в очередь. 6. Вычислительный сервис выполняет генерацию; система отображает ход выполнения. 7. Система списывает кредиты, сохраняет результат и отображает изображение в области результата узла. 8. [опционально] Пользователь применяет к результату быстрые действия: сохранение, повышение разрешения, редактирование области, вариации.
Альтернативный сценарий	5А. Недостаточно кредитов. Система блокирует запуск; пользователь дожидается обновления кредитов либо переходит к улучшению тарифа (докупке кредитов). 5Б. Инструмент недоступен на тарифе. Система информирует о необходимости изменить тарифный план. 6А. Запрос отклонён модерацией. Система информирует пользователя; пользователь изменяет промпт и повторяет запуск. 7А. Результат не соответствует ожиданиям. Пользователь повторяет запуск (начальное зерно меняется автоматически), уточняет промпт либо использует негативный промпт.
Исключения	Сбой в работе системы; сбой вычислительного сервиса.

Построение рабочего процесса из узлов

Краткое описание сценария	Предоставить пользователю возможность соединить узлы в цепочку обработки
Участники	Пользователь Система
Предусловие (контекст)	Пользователь авторизован и находится в рабочем пространстве. На холсте имеется узел с результатом генерации (например, изображение).

Постусловие (результат)	Узлы соединены; результат первого узла используется как входные данные второго.
Основной сценарий	1. Пользователь добавляет из каталога второй узел (например, генерации видео). 2. Пользователь соединяет выход первого узла со входом второго (перетаскиванием связи). 3. Система передаёт результат первого узла на вход второго и отображает связь на холсте. 4. Пользователь задаёт параметры второго узла и запускает его. 5. Система выполняет задачу; результат отображается в области результата второго узла.
Альтернативный сценарий	2А. Типы данных выхода и входа несовместимы. Система не создаёт связь. 4А. Пользователь изменяет результат первого узла. Связанные данные во втором узле обновляются автоматически. 3А. Пользователю требуется разорвать связь. Пользователь использует инструмент «Разрезать связи»; система удаляет соединение.
Исключения	Сбой в работе системы.

Редактирование области изображения

Краткое описание сценария	Предоставить пользователю возможность изменить выделенную область изображения по текстовому описанию
Участники	Пользователь Система Вычислительный сервис (ML-сервис)
Предусловие (контекст)	Пользователь авторизован; на холсте имеется изображение (результат генерации или загруженный файл). На балансе достаточно кредитов.
Постусловие (результат)	Выделенная область изображения изменена в соответствии с описанием.
Основной сценарий	1. Пользователь наводит указатель на изображение и выбирает быстрое действие «Редактировать область». 2. Система открывает изображение в панели инструмента «Редактирование области изображения» правой боковой панели. 3. Пользователь закрашивает кистью область, которую требуется изменить, и вводит описание нового содержимого. 4. Пользователь нажимает кнопку генерации (стоимость отображается на кнопке). 5. Система выполняет задачу и отображает изменённое изображение.

Альтернативный сценарий	5А. Результат не соответствует ожиданиям. Пользователь корректирует маску или описание и повторяет генерацию. 3А. Требуется точное выделение объекта. Пользователь применяет узел автоматического выделения объекта, полученная маска используется при перерисовке.
Исключения	Сбой в работе системы; сбой вычислительного сервиса.

Обучение пользовательской модели

Краткое описание сценария	Предоставить пользователю возможность обучить собственную модель на своих изображениях
Участники	Пользователь Система Вычислительный сервис (ML-сервис)
Предусловие (контекст)	Пользователь авторизован; подготовлен набор изображений для обучения. На балансе достаточно кредитов для операции обучения.
Постусловие (результат)	Обученная модель сохранена в учётной записи и доступна для подключения в узлах генерации.
Основной сценарий	1. Пользователь загружает изображения на холст (перетаскиванием или узлом импорта файлов). 2. Пользователь добавляет узел обучения модели и подключает к нему все изображения. 3. Пользователь задаёт уникальное наименование модели и тип обучения; при необходимости настраивает параметры (число шагов, начальное зерно). 4. Пользователь запускает обучение. 5. Система выполняет обучение (как правило, от 20 до 50 минут) и отображает ход выполнения. 6. По завершении обученная модель сохраняется и становится доступной в списке пользовательских моделей. 7. [опционально] Пользователь подключает модель в узле генерации и создаёт изображения с обученным объектом или стилем.
Альтернативный сценарий	3А. Набор изображений мал или однообразен. Качество результата снижается; пользователю рекомендуется использовать различающиеся по ракурсу, освещению и фону изображения. 4А. Недостаточно кредитов. Система блокирует запуск обучения до пополнения кредитов или изменения тарифа.
Исключения	Сбой в работе системы; сбой вычислительного сервиса.

Сохранение проекта

Краткое описание сценария	Предоставить пользователю возможность сохранить рабочее пространство (узлы, связи и результаты) как проект
Участники	Пользователь Система
Предусловие (контекст)	Пользователь авторизован; на холсте имеются узлы и результаты. Тарифный план пользователя предусматривает сохранение проектов.
Постусловие (результат)	Проект сохранён; при последующем открытии восстанавливаются узлы, связи и результаты.
Основной сценарий	1. Пользователь при необходимости переименовывает проект в верхней панели (по умолчанию «Несохранённый проект»). 2. Пользователь нажимает кнопку «Сохранить». 3. Система сохраняет проект и подтверждает сохранение.
Альтернативный сценарий	2А. Достигнут лимит числа проектов тарифа. Система информирует пользователя; пользователь удаляет неактуальный проект либо изменяет тариф. 2Б. Тариф не предусматривает проектов. Система предлагает перейти на платный тариф. 1А. Пользователь загружает шаблон при несохранённых изменениях. Текущее содержимое холста заменяется содержимым шаблона; системой рекомендуется предварительное сохранение проекта.
Исключения	Сбой в работе системы; закрытие вкладки браузера без сохранения приводит к утрате несохранённых результатов.

Оформление подписки (улучшение тарифа)

Краткое описание сценария	Предоставить пользователю возможность перейти на платный тарифный план
Участники	Пользователь Система Платёжная система
Предусловие (контекст)	Пользователь авторизован в системе.
Постусловие (результат)	Подписка оформлена; кредиты и возможности тарифа доступны пользователю.
Основной сценарий	1. Пользователь нажимает кнопку «Улучшить» (в верхней панели, панели учётной записи или личном кабинете). 2. Система отображает страницу выбора тарифа: тарифные планы с объёмом кредитов и возможностями, выбор валюты,

	переключатель периодичности оплаты (месячная/годовая со скидкой), поле промокода. 3. Пользователь выбирает тарифный план и нажимает кнопку подтверждения. 4. Система перенаправляет пользователя к оплате через платёжную систему. 5. Платёжная система подтверждает оплату. 6. Система активирует тариф, начисляет кредиты и отображает состояние подписки «Активна» в личном кабинете.
Альтернативный сценарий	5А. Оплата не выполнена. Система сохраняет прежний тариф и информирует пользователя. 2А. Пользователь применяет промокод. Система пересчитывает стоимость с учётом промокода. 3А. Пользователь оформляет командный тариф. Пользователь создаёт команду с указанием названия и числа мест; стоимость рассчитывается за участника (см. подраздел 3.16).
Исключения	Сбой в работе системы; сбой платёжной системы.