

# ФЕСТИВАЛЬ PLAY DIGITALART КАК ЧАСТЬ ПРАКТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ БАКАЛАВРОВ ПРОФИЛЯ «ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО»

## АННОТАЦИЯ

В статье исследуется опыт включения фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt в образовательный процесс Екатеринбургской академии современного искусства как одной из баз практики. Фестиваль рассматривается как значимое событие не только в ряду творческих проектов академии, но и в ряду образовательных составляющих практической подготовки бакалавров профиля «Цифровое искусство».

В статье проанализирована роль молодежного фестиваля цифрового искусства в контексте образовательной деятельности Екатеринбургской академии современного искусства, особенности организации и проведения фестиваля Play DigitalArt, выделены реперные точки фестиваля и их влияние на образовательный процесс, описана интеграция процесса подготовки и проведения фестиваля в образовательную программу направленности подготовки (профиля) «Цифровое искусство».

Фестиваль Play DigitalArt как часть образовательного процесса позволяет сформировать у будущих специалистов в области цифрового искусства такие профессиональные умения как проектирование и воплощение концептуальных художественных объектов для выставок современного искусства (инсталляции, видеоарт, VR и AR и т. п.) и организация творческих проектов. Участие в организации и проведении фестиваля позволяет также сформировать у обучающихся ряд мягких навыков – умение работать в команде, выступать на публике, дает опыт волонтерской работы.

В заключение делается вывод об эффективности включения фестиваля в процесс реализации программы бакалавриата по направлению подготовки «Цифровое искусство», демонстрируются результаты проведения фестиваля в 2022 и 2023 годах.

## ВВЕДЕНИЕ

Цифровое искусство является одним из направлений современного искусства, зародившееся во второй половине XX века и стремительно развивающееся во всем мире – непрерывно возникают новые течения цифрового искусства, представители которых обращаются к новым медиаинструментам и их возможностям.

Благодаря доступности цифровых технологий на современном этапе развития культуры большинство людей имеют доступ к компьютерным устройствам, интернету и различному программному обеспечению, дающему возможность не только применять техноло-

гии в повседневной жизни, но также создающему условия для создания произведений искусства с помощью медиа.

Потребность в получении специальных знаний в области современных медиа со временем только возрастает. Цифровое искусство становится сферой, в освоении которой нуждаются как состоявшиеся, так и молодые художники, а также люди, не имеющие опыта работы в этой сфере. Появляется определенное количество площадок для самостоятельного обучения: онлайн-платформы Skillbox, GeekBrains, XYZ и пр. Обучение цифровому искусству и смежным направлениям активно интегрируется в высшие учебные заведе-

## СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ

**Сероштанова Наталья Юрьевна**  
*Екатеринбургская академия  
современного искусства*  
**Романов Артем Алексеевич**  
*Екатеринбургская академия  
современного искусства*  
**Ахьямова Инна Анатольевна**  
*Екатеринбургская академия  
современного искусства*

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Медиаискусство, цифровое искусство, практическая подготовка, образовательный процесс, фестиваль, Play DigitalArt, ЕАСИ, Екатеринбургская академия современного искусства.

## ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ

Сероштанова Н. Ю., Романов А. А., Ахьямова И. А. Фестиваль Play DigitalArt как часть практической подготовки бакалавров профиля «Цифровое искусство» // Управление культурой. 2023. № 4 (8). С. 49–56.

ния. Образовательные учреждения России реализуют программы подготовки специалистов по дизайну, анимации, прикладной информатике, но при этом практически отсутствуют направления обучения, имеющие комплексный характер, объединяющие изучение технических и творческих дисциплин. Реализация образовательных программ в области цифрового искусства сопряжена с определенными сложностями, поскольку находится на стыке нескольких направлений (информатика, техника, искусство и пр.). Уникальным примером в этом смысле является деятельность Муниципального бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Екатеринбургская академия современного искусства» (институт) (далее – Академия, ЕАСИ).

Целью данного исследования является изучение роли фестиваля Play DigitalArt в практической подготовке бакалавров профиля «Цифровое искусство». Для этого будут выполнены следующие задачи:

1. Описание образовательной деятельности ЕАСИ;
2. Описание программы подготовки бакалавров профиля «Цифровое искусство»;
3. Анализ деятельности фестиваля Play DigitalArt в 2022 и 2023 году с точки зрения его интеграции в образовательный процесс (практическую подготовку).

С 2018 года в ЕАСИ реализуется направление «Прикладная информатика»<sup>1</sup>, направленность подготовки (профиль) «Цифровое искусство». Квалификацию ба-

<sup>1</sup> Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика: Приказ от 19 сентября 2017 г. № 922 // МИНОБРНАУКИ РОССИИ. – 2017.



**Рис. 1.** Фестиваль Play DigitalArt 2022, фотограф: Анастасия Будакова

калавра в России по цифровому искусству в очной форме на бюджетной основе в настоящее время можно получить только в ЕАСИ. Данная программа также реализуется в Восточно-Сибирском государственном институте культуры, но исключительно в заочной форме обучения и на контрактной основе. В ФГАОУ ВО «Дальневосточный федеральный университет», НИУ «Высшая школа экономики», ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский национальный исследовательский университет информационных технологий, механики и оптики» (ИТМО), ФГАОУ ВО «Уральский федеральный университет имени первого Президента России Б.Н. Ельцина» и других образовательных учреждениях реализуются также магистерские программы по обозначенной тематике.

Важнейшей составляющей образовательного процесса в области цифрового искусства (медиаискусства) является ориентированность дисциплин на практическую реализацию знаний и умений. В рамках образовательной программы бакалавриата «Цифровое искусство», реализуемой Академией, эта задача решается через создание обучающимися произведений медиаискусства и участие студентов в профильных фестивалях и выставках. В список профессиональных задач, решаемых в процессе обучения, входит:

- проектирование и разработка художественных продуктов визуального цифрового искусства (компьютерная графика, цифровая живопись, цифровая фотография, цифровое видео и анимация);
- создание компьютерной музыки и иных звуковых проектов;

• проектирование и воплощение концептуальных художественных объектов для выставок современного искусства (инсталляции, видеоарт, VR и AR и другие).

Екатеринбургская академия современного искусства, в частности кафедра прикладной информатики, является организатором флагманского проекта по медиаискусству в Екатеринбурге – молодежного фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt<sup>2</sup> (далее – PDA), реализуемого преподавателями, сотрудниками и обучающимися академии. PDA проходит раз в год и в своей экосистеме имеет ряд поддерживающих мероприятий, включающих образовательную, развлекательную и выставочную программы, каждая из которых подразумевает получение и/или применение практических умений обучающихся. В связи с этим в учебный план профиля «Цифровое искусство» включены дисциплины, курсовые проекты, практики, в рамках которых обучающиеся разрабатывают визуальный контент, цифровые арт-объекты и инсталляции, компьютерные приложения и другое.

## МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Для достижения обозначенной выше цели исследования использовались общенаучные методы – анализ и синтез, в том числе анализ программной документации ОПОП ВО «Цифровое искусство», анализ подходов ЕАСИ к реализации раз-

<sup>2</sup> Play DigitalArt 14–16 апреля 2023: официальный сайт. URL: <https://www.playdigitalart.ru/>.

личных аспектов подготовки студентов (учебного, научного, воспитательного, проектного) к созданию цифровых объектов искусства (медиаискусства) и другой будущей профессиональной деятельности.

В ходе подготовки статьи был проанализирован корпус научных статей, посвященных истории развития цифрового искусства и отдельным его направлениям [1-4], а также некоторым конкретным проектам в сфере медиаискусства.

Эмпирической базой исследования стал опыт организации и проведения фестиваля Play DigitalArt в 2022 и 2023 годах в ходе реализации образовательной программы бакалавриата «Цифровое искусство» [5].

## РЕЗУЛЬТАТЫ

Екатеринбургская академия современного искусства учреждена Управлением культуры Администрации города Екатеринбурга в 2006 году для подготовки квалифицированных специалистов, способных эффективно решать актуальные задачи развития культурного пространства города. Образовательный процесс академии ведется по двум направлениям: 50.03.01 Искусства и гуманитарные науки и 09.03.03 Прикладная информатика, представленным актуальными профилями подготовки (в том числе, «Цифровое искусство»). Важной чертой деятельности академии является ориентация на социальную ответственность и взаимодействие с городским и местным сообществом. Студенты и преподаватели ежегодно реализуют более ста проектов по заявкам муниципальных учреждений культуры: от разработки портала для поиска волонтеров на «Ночь музеев», виртуальных туров по учреждениям культуры, электронных систем по учету контингента до создания арт-объектов, разработки айдентики, сувенирной продукции, постановки спектаклей и проведения культурно-развлекательных мероприятий, реализации проектов по продвижению деятельности учреждений. Академия развивается как образовательный и культурный кластер муниципалитета и региона, рождая смыслы, продвигая идеи, объединяя в своей деятельности ресурсы талантливых людей, различных ведомств и сфер<sup>3</sup>.

Учебный план профиля «Цифровое искусство» содержит:

- обязательную часть, включающую модули «Социально-гуманитарная и правовая культура», «Коммуникации в социокультурной сфере», «Самоорганизация и саморазвитие», «Общетеchnическая и информационная культура», «Программная инженерия»;
- часть, формируемую участниками образовательных отношений, включающую модули «История и теория искусств», «Объекты цифрового искусства», «Программные приложения»;
- блоки «Практика», государственная итоговая аттестация и факультативы.

В ходе освоения образовательной программы у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции:

- способность создавать изображения, видео и визуальные эффекты в компьютерной графике, трехмерные компьютерные сцены, осуществлять их анимацию и техническое сопровождение, создавать аранжировку музыкальных электронных произведений и разрабатывать художественно-конструкторские проекты;
- способность управлять работами по созданию, модификации и сопровождению информационных ресурсов социально-культурной сферы.

Программы практик для обучающихся всех курсов содержат индивидуальные задания по формированию способности создания объектов цифрового искусства на основе компьютерной графики, веб-технологий, VR/AR и других технологий.

Индивидуальное задание содержит задание от профильного учреждения и задание от ЕАСИ. Индивидуальное задание от профильного учреждения определяется руководителем практики от профильного учреждения и согласовывается с руководителем практики от кафедры. В рамках индивидуального задания могут выполняться: разработка объекта цифрового искусства (медиаискусства), визуального сопровождения или мультимедийного контента для использования в деятельности учреждения социально-культурной сферы. В этом случае индивидуальное задание заключается в создании проекта (цифрового продукта) индивидуально или группой. Для создания цифрового продукта используются знания и умения обучающихся по электронике и робототехнике, съемке и видеомонтажу, видеомеппингу, 3D-моделированию и др. Практиканту необходимо продумать основной посыл зрителю, актуальность создаваемого цифрового продукта; к объекту цифрового искусства разрабатывается экспликация.

Индивидуальное задание от академии выдается руководителем практики от кафедры, включает разработку объекта цифрового искусства, визуального сопровождения или мультимедийного контента для использования в проектах кафедры прикладной информатики, академии, профильных городских событиях.



Рис. 2. Фестиваль Play DigitalArt 2022, фотограф: Анастасия Будакова

<sup>3</sup> Официальный сайт Екатеринбургской академии современного искусства. URL: <https://еаси.екатеринбург.рф/>

В рамках индивидуального задания студент может создавать различные мультимедийные продукты, в том числе – интерактивные произведения, серии видеороликов, видеоинсталляции, мультимедийные перформансы, произведения в виртуальной и дополненной реальности, проекты в области *science art*.

Результаты выполнения индивидуальных заданий должны быть описаны в отчете по практике. В обязательном порядке отчет должен содержать:

- описание содержания индивидуального задания;
- описание технологии объекта цифрового искусства, визуального сопровождения, мультимедийного продукта или иного цифрового продукта;
- схема работы, порядок использования объекта цифрового искусства, визуального сопровождения, мультимедийного продукта или иного цифрового продукта;
- изображения всего объекта цифрового искусства или его частей, визуального сопровождения, мультимедийного продукта или иного цифрового продукта.

Планируемые к реализации проекты в рамках практической подготовки включаются в план работы кафедры прикладной информатики. Студенты ЕАСИ ежегодно участвуют в общегородских и общероссийских проектах, таких как фестиваль светового искусства «НЕ темно», акции «Ночь музеев» и «Ночь искусств». Также Академией инициирован ряд собственных проектов, в ходе которых отрабатываются практические умения обучающихся: Хакатон «DigitalArt.EACA» по разработке дизайн-проектов и созданию объектов цифрового

искусства, молодежный фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt, и другие выставочные проекты. Одним из наиболее значимых является фестиваль Play DigitalArt.

Концепция Play DigitalArt изначально предполагала включение фестиваля в образовательный процесс, так как команда организаторов была сформирована из преподавателей кафедр прикладной информатики и актуальных культурных практик, студентов второго и третьего курса профиля «Цифровое искусство».

До марта 2022 года шла разработка концепции фестиваля, макетов дизайна, технического задания к реализации выставки и образовательной программы. Дизайн Play DigitalArt 2022 стал результатом совместной работы студентов и преподавателей Академии, а техническое сопровождение выставочной, развлекательной и образовательной части фестиваля реализовано с помощью оборудования, предоставленного Академией и ее партнерами.

С первых дней работы фестиваля было принято решение, что значительную роль в организации и проведении фестиваля будут играть обучающиеся для формирования и отработки их практических умений. В 2022 году около 80% представленных работ являлись объектами цифрового искусства, разработанными студентами в ходе освоения учебных дисциплин и прохождения производственных практик в течение предыдущих лет обучения. Еще 10% объектов были созданы специально для данной выставки, а оставшиеся произведения получены путём приёма заявок от художников. Часть представленных на выставке объектов разработана студентами в рамках ежегодного хакатона «DigitalArt.EACA» в 2021 г., который также является неотъемлемой частью образовательного процесса в академии.

Молодёжный фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt впервые прошёл с 15 по 17 апреля 2022 года на базе Мультимедийного исторического парка «Россия – Моя история». Для проведения всех этапов фестиваля из студентов ЕАСИ была сформирована группа волонтеров, работающая в следующих направлениях: фото- и видеосъемка, техническая поддержка, координация, медиации по выставке, техническая поддержка, монтаж выставки, работа в гардеробе. Работа в каждом из перечисленных направлений также основана на знаниях и навыках, полученных участниками в ходе обучения в Академии.

Play DigitalArt 2022 года посетило около 1500 человек, в том числе представители Учредителя (Администрации города Екатеринбурга в лице Управления культуры), исследователи современного искусства, сотрудники учреждений культуры и деятели искусства. Организаторы получили положительные отзывы и запросы на проведение следующего фестиваля.

Положительные отзывы от многочисленных посетителей фестиваля подтолкнули организаторов к необходимости проведения поддерживающих мероприятий в течение всего года. Так, в течение лета 2022 года в пространствах Арамилской суконной фабрики,

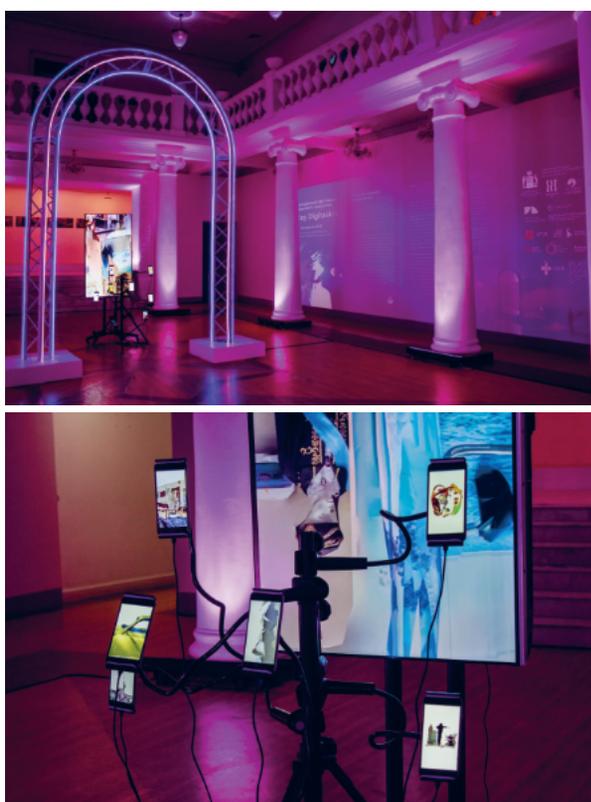


Рис. 3. Фестиваль Play DigitalArt 2023, фотограф: Вероника Медведева.

в рамках сотрудничества с «НИТИхНИТИ» [6] – проектом Музея города Арамил, замысел которого заключается в преобразовании фабрики в арт-пространство, организаторами фестиваля был проведён ряд мероприятий, направленных на привлечение внимания жителей города как к Play DigitalArt, так и к Екатеринбургской академии современного искусства.

Опыт проведения фестиваля был отмечен как успешный, и в 2023 году Play DigitalArt получил материальную и информационную поддержку учредителя, и включен Администрацией города в перечень мероприятий, посвященных 300-летию города Екатеринбурга.

Все это позволило фестивалю выйти на иной организационный уровень, с 2023 года он приобрел межпрофильный характер. Команда фестиваля была расширена и дополнена студентами профилей «Цифровое искусство», «Технологии управления в сфере культуры: руководство учреждением», «Визуальная информация и коммуникация в области культуры: дизайн объектов и систем», «Журналистика и связи с общественностью в области культуры». Так, например, кураторская работа в выставочном направлении была полностью реализована студентами профиля «Цифровое искусство», а специалистом по связям с общественностью и координатором волонтеров были студенты профиля «Технологии управления в сфере культуры: руководство учреждением».

Организаторами была продумана поддержка предстоящего фестиваля различными мероприятиями в рамках образовательного процесса академии. Так, например, на хакатоне «DigitalArt.EACA» 2022 года участники разрабатывали кейсы, направленные на создание объектов цифрового искусства для участия в выставочной части Play DigitalArt. По итогам хакатона особо удачные кейсы были включены в программу производственной практики студентов второго и третьего курсов профиля «Цифровое искусство». В рамках образовательной дисциплины «Технологический практи-

кум по профилю» студенты разрабатывали визуальное сопровождение (анимированные заставки, фоны, «заглушки» и пр.) для интеграции в медиаэкраны [7]. Часть обучающихся на четвертом курсе «Цифрового искусства» выбрала разработку арт-объектов для участия в выставке в качестве выпускного проекта.

Анализ плюсов и минусов фестиваля позволил усовершенствовать организационную структуру. Например, были созданы отдельные подразделения, обеспечивающие реализацию проекта: техническое сопровождение, медиа сопровождение (фото, видео, интервью), медиаторы, координаторы и пр. Отдельного внимания заслуживает деятельность Академии по организации волонтерского сообщества вокруг фестиваля. В ходе подготовки к Play DigitalArt 2023 года была собрана и подготовлена группа волонтеров, состоящая из студентов академии. Каждый участник волонтерской группы получил практические умения и навыки, соответствующие осваиваемому им направлению подготовки в ЕАСИ.

Таким образом, включение фестиваля в программу профиля «Цифровое искусство» позволило существенно расширить возможности образовательного процесса. Это обеспечило синергетический подход к обучению, а рамках которого были объединены различные виды деятельности (от создания арт-объектов до организации и проведения фестивальной программы).

Второй фестиваль Play DigitalArt года прошел с 14 по 16 апреля 2023 г. на базе МБУК «Екатеринбургский театр современной хореографии» (Театр «Провинциальные танцы»). Посетителями фестиваля за три дня стали более 6500 посетителей. Важно отметить, что в этом году наполнение выставки осуществлялось посредством проведения международного OPEN-CALL (конкурсного отбора). Организаторы получили около 200 заявок с работами, из которых экспертами и кураторами было отобрано 30 лучших. Высокий уровень конкуренции и требований к проектам не помешали студентам ЕАСИ стать авторами, прошедшими конкурсный отбор. На выставке была представлена интерактивная видеоинсталляция первокурсника Антона Спиридонова и персональный выставочный проект выпускника профиля «Цифровое искусство» Артёма Романова<sup>4</sup>.

В 2024 году Play DigitalArt продолжает участвовать в подготовке студентов профиля «Цифровое искусство». Помимо прочих организационных достижений, в экосистему Play DigitalArt 2024 входит ряд событий, одной из задач которых является практическая подготовка бакалавров по цифровому искусству. Среди них: IV студенческая научно-практическая конференция, посвящённая цифровому искусству и современным информационным технологиям (мастер-классы с участием ведущих экспертов в этой области), а также V хакатон «DigitalArt.EACA», посвященный созданию объектов цифрового искусства [8] и т. д.



Рис. 4. Фестиваль Play DigitalArt 2022, фотограф: Мария Гончарова

<sup>4</sup> Сообщество Play DigitalArt в социальной сети «ВКонтакте». URL: <https://vk.com/playdigitalart>.

## ВЫВОДЫ

На сегодняшний день фестиваль Play DigitalArt является лидирующим проектом в области цифрового искусства в Екатеринбурге, оказывая существенное влияние на образовательную среду Академии и города. Школьники и потенциальные абитуриенты посещают фестиваль и поддерживающие мероприятия, такие как «Аналогов.net», студенты участвуют в хакатонах и проходят производственную практику на площадках партнёров фестиваля. Организация и проведение фестиваля Play DigitalArt позволяет сформировать необходимые профессиональные компетенции по созданию изображений, видео и визуальных эффектов в компьютерной графике, трехмерных сцен, осуществления их анимации и технического сопровождения, аранжировок музыкальных электрон-

ных произведений и разработки художественно-конструкторских проектов. Кроме того, фестиваль является базой формирования так называемых «мягких навыков» (*soft-skills*) – работы в команде, публичного выступления, самоорганизации.

Опыт реализации фестиваля Play DigitalArt, чья команда состоит из преподавателей и студентов ЕАСИ, демонстрирует эффективность использования творческого проекта как платформы для получения практических умений в рамках образовательного процесса.

Екатеринбургская академия современного искусства планирует и в дальнейшем развивать фестиваль Play DigitalArt, в том числе – как образовательную составляющую профиля «Цифровое искусство» и базу получения студентами уникальных профессиональных умений и навыков.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] Быкова П. И. Некоторые тенденции развития цифрового искусства // Современный дискурс-анализ. 2023. № 1(32). С. 56–65. EDN: IRWZIV.
- [2] Деникин А. А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства // Обсерватория культуры. 2017. Т. 14. № 1. С. 36–45.
- [3] Орлов, А. В. Цифровое искусство: проблемы и перспективы развития // Вестник Московского государственного университета. Серия «Информационные технологии и прикладная математика». 2015. Т.3. С. 151–159.
- [4] Шуляр, Э. Ю. Современное искусство и Digital Art // Молодой ученый. 2022. № 30 (425). С. 85–87.
- [5] Сероштанова Н. Ю., Стариченко Б. Е. Организационные аспекты подготовки бакалавров профиля «Цифровое искусство» к созданию цифровых арт-объектов и инсталляций // Известия высших учебных заведений. Уральский регион. 2021. №1. С. 14–20. EDN: SJRRPW.
- [6] Бритвина И. Б., Бритвин А. М., Мезенова С. П. Арамилская суконная фабрика: опыт создания нового культурного ландшафта города // Управление культурой. 2022. №4 (4). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aramilskaya-sukonnaya-fabrika-opyt-sozdaniya-novogo-kulturnogo-landshafta-goroda>.



Рис. 5. Фестиваль Play DigitalArt 2022, фотограф: Мария Гончарова

- [7] Тюкина Н. А., Будакова А. О. Особенности создания визуального сопровождения молодежного фестиваля цифрового искусства «Play DigitalArt» // Известия высших учебных заведений. Уральский регион. 2023. № 3. С. 10–17. EDN: NZZIHH.
- [8] Сероштанова Н. Ю., Стариченко Б. Е. Преподавание дисциплины

«Информатика и программирование» студентам профиля «Цифровое искусство» // Педагогическое образование в России. 2021. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/prepodavanie-distipliny-informatika-i-programmirovaniye-studentam-profilya-tsifrovoe-iskusstvo>.

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

**Сероштанова Наталья Юрьевна** – старший преподаватель кафедры прикладной информатики Екатеринбургской академии современного искусства, (620012, Российская Федерация, г. Екатеринбург, ул. Культуры, д. 3); seroshtanova@gmail.com. SPIN-код: 8069-6300. AuthorID: 757022.

**Романов Артем Алексеевич** – программист Екатеринбургской академии современного искусства, (620012, Российская Федерация, г. Екатеринбург, ул. Культуры, д. 3); a.a.romanov@eaca.me. SPIN-код: 5201-2429. AuthorID: 1173426.

**Ахьямова Инна Анатольевна** – доктор педагогических наук, доцент, ректор Екатеринбургской академии современного искусства (620012, Российская Федерация, г. Екатеринбург, ул. Культуры, д. 3); innaah@yandex.ru. SPIN-код: 6347-2880. AuthorID: 265111.

# THE PLAY DIGITALART FESTIVAL AS PART OF THE PRACTICAL TRAINING OF BACHELORS OF THE DIGITAL ART PROFILE

## ABSTRACT

The article examines the experience of including the Play DigitalArt digital art festival in the educational process of the Yekaterinburg Academy of Contemporary Art as one of the bases of practice. The festival is considered as a significant event not only in a number of creative projects of the Academy, but also in a number of educational components of the practical training of bachelors in the field of Digital Art.

The article analyzes the role of the youth digital art festival in the context of the educational activities of the Yekaterinburg Academy of Contemporary Art, the specifics of the organization and holding of the Play DigitalArt festival, highlights the reference points of the festival and their impact on the educational process, describes the integration of the process of preparing and holding the festival into the educational program of the Digital Art training (profile).

The Play DigitalArt Festival, as part of the educational process, allows future specialists in the field of digital art to develop such professional skills as designing and implementing conceptual art objects for exhibitions of contemporary art (installations, video art, VR and AR, etc.) and organizing creative projects. Participation in the organization and holding of the festival also allows students to develop a few soft skills – the ability to work in a team, speak in public, and gain experience in volunteer work.

In conclusion, the conclusion is made about the effectiveness of including the festival in the process of implementing the bachelor's degree program in the field of Digital Art, and the results of the festival in 2022 and 2023 are demonstrated.

## AUTHOR'S INFORMATION

**Natalya Yu. Seroshtanova**

*Ekaterinburg Academy  
of Contemporary Art*

**Artem A. Romanov**

*Ekaterinburg Academy  
of Contemporary Art*

**Inna A. Akhyamova**

*Ekaterinburg Academy  
of Contemporary Art*

## KEYWORDS

Media art, digital art, practical training, educational process, festival, Play Digital Art, EACA, Ekaterinburg Academy of Contemporary Art.

## FOR CITATION

**Seroshtanova, N. Yu., Romanov,**

**A. A., & Akhyamova, I. A. (2023).**

The Play DigitalArt Festival as part of the practical training of bachelors of the Digital Art profile. *Managing culture*, (4), 49–56.

## REFERENCES

- [1] Bykova P. I. Nekotorye tendencii razvitiya cifrovogo iskusstva // Sovremennyy diskurs-analiz. 2023. № 1(32). S. 56–65. EDN: IRWZIV.
- [2] Denikin A. A. Postcifrovaya estetika v art-praktikax cifrovogo iskusstva // Observatoriya kul'tury. 2017. T. 14. № 1. S. 36–45.
- [3] Orlov, A. V. Cifrovoe iskusstvo: problemy i perspektivy razvitiya // Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya «Informacionny`e tehnologii i prikladnaya matematika». 2015. T.3. S. 151–159.
- [4] Shulyar, E. Yu. Sovremennoe iskusstvo i Digital Art // Molodoy uchenyj. 2022. № 30 (425). S. 85–87.
- [5] Seroshtanova N. Yu., Starichenko B. E. Organizacionny`e aspekty podgotovki bakalavrov profilya «Cifrovoe iskusstvo» k sozdaniyu cifrovyy`x art-ob`ektov i installyacij // Izvestiya vy`sshix uchebny`x zavedenij. Ural'skij region. 2021. №1. S. 14–20. EDN: SJRRPW.
- [6] Britvina I. B., Britvin A. M., Mezenova S. P. Aramil'skaya sukonnaya fabrika: opyt sozdaniya novogo kul'turnogo landshafta goroda // Upravlenie kul'turoj. 2022. №4 (4). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/aramil'skaya-sukonnaya-fabrika-opyt-sozdaniya-novogo-kulturnogo-landshafta-goroda>.
- [7] Tyukina N. A., Budakova A. O. Osobennosti sozdaniya vizual'nogo soprovozhdeniya molodezhnogo festivalya cifrovogo iskusstva «Play DigitalArt» // Izvestiya vy`sshix uchebny`x zavedenij. Ural'skij region. 2023. № 3. S. 10–17. EDN: NZZHH.
- [8] Seroshtanova N. Yu., Starichenko B. E. Prepodavanie discipliny «Informatika i programmirovaniye» studentam profilya «Cifrovoe iskusstvo» // Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii. 2021. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/prepodavanie-distsipliny-informatika-i-programmirovaniye-studentam-profilya-tsifrovoe-iskusstvo>.

## AUTHOR'S INFORMATION

**Natalya Yu. Seroshtanova** – senior lecturer, department of applied informatics, Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (3, Kultury St., Ekaterinburg, 620012, Russia); [seroshtanova@gmail.com](mailto:seroshtanova@gmail.com). SPIN-код: 8069-6300. AuthorID: 757022.

**Artem A. Romanov** – programmer; Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (3, Kultury St., Ekaterinburg, 620012, Russia); [a.a.romanov@eaca.me](mailto:a.a.romanov@eaca.me). SPIN-код: 5201-2429. AuthorID: 1173426.

**Inna A. Akhyamova** – Advanced Doctor in Pedagogic Sciences, Associate Professor; rector, Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (3, Kultury St., Ekaterinburg, 620012, Russia), [innaah@yandex.ru](mailto:innaah@yandex.ru). SPIN-код: 6347-2880. AuthorID: 265111.