



# ОПЫТ ПОДГОТОВКИ БАКАЛАВРОВ В ОБЛАСТИ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА

Сероштанова Н. Ю.<sup>1</sup>, Стариченко Б. Е.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Екатеринбургская академия современного искусства (Екатеринбург, Россия)

<sup>2</sup> Уральский государственный педагогический университет (Екатеринбург, Россия)

## АННОТАЦИЯ

**Введение.** Появление в социокультурной сфере большого количества медиумов (технических посредников), стремительное развитие технологической составляющей обусловили необходимость подготовки специалистов, способных применять и развивать это направление в культуре и искусстве. В статье анализируется опыт реализации единственной в России программы бакалавриата по направленности (профилю) подготовки «Цифровое искусство» на базе Екатеринбургской академии современного искусства, наращиваемый с 2018 года и по настоящее время.

**Материалы и методы.** При проведении исследования применялись общенаучные методы – анализ, синтез, сравнительный метод, а также метод построения моделей, позволивший выявить структурные характеристики модели подготовки бакалавров в области цифрового искусства.

**Результаты.** Определены особенности подготовки будущих бакалавров профиля «Цифровое искусство», описаны некоторые элементы образовательной модели, включающей, помимо учебного плана, специфику реализации курсовых работ, практик, выпускной квалификационной работы, проектной деятельности обучающихся.

Рассматриваются отличительные черты построения учебного плана: профильные дисциплины обучения, индивидуальные задания программ практик, результаты реализации курсовых работ и проектов, выпускных квалификационных работ. Описываются особенности участия студентов в организации и проведении крупных профильных мероприятий в контексте образовательной базы для формирования компетенций, таких как фестиваль светового искусства «НЕ темно», акция «Ночь музеев» и «Ночь искусств», хакатон «DigitalArt.EACA» по разработке дизайн-проектов и созданию объектов цифрового искусства, фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt и др.

**Выводы.** Образовательный процесс в рамках направленности (профиля) «Цифровое искусство» реализуется в Екатеринбургской академии современного искусства на основе профессиональных стандартов, соответствует потребностям рынка труда Екатеринбурга и России в социально-культурной сфере и смежных ей, логично выстраивается в гибкую междисциплинарную образовательную модель, частями структуры которой являются профильные дисциплины, практики, курсовые проекты, выпускные квалификационные работы, проектная и научно-исследовательская деятельность.

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРАХ

**Сероштанова Наталья Юрьевна** – Екатеринбургская академия современного искусства (620012, Россия, Екатеринбург, ул. Культуры, 3) — старший преподаватель кафедры прикладной информатики; [seroshtanova@gmail.com](mailto:seroshtanova@gmail.com). SPIN: 8069-6300.

**Стариченко Борис Евгеньевич** – доктор педагогических наук, профессор; Уральский государственный педагогический университет (620091, Россия, Екатеринбург, пр. Космонавтов, 26) — профессор кафедры информатики, информационных технологий и методики обучения информатике; [b.starichenko@gmail.com](mailto:b.starichenko@gmail.com). SPIN: 3518-9564.

Статья поступила 03.11.2024; рецензии получены 12.12.2024, 13.12.2024; принята к публикации 25.12.2024.

© Сероштанова Н. Ю., Стариченко Б. Е., 2025

**Open Access** This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format for any purpose, even commercially, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons license, and indicate if changes were made.



# EXPERIENCE IN TRAINING BACHELORS IN DIGITAL ART

Seroshtanova, N. Yu.<sup>1</sup>, Starichenko B. E.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (Ekaterinburg, Russia)

<sup>2</sup> Ural State Pedagogical University (Ekaterinburg, Russia)

## ABSTRACT

**Introduction.** The emergence of a large number of mediums (technical intermediaries) in the socio-cultural sphere and the rapid development of the technological component have necessitated the training of specialists capable of applying and developing this area in culture and art. The article analyzes the experience of implementing the only bachelor's degree program in Russia in the field (profile) of training "Digital Art" at the Yekaterinburg Academy of Contemporary Art, which has been expanding since 2018 to the present.

**Materials and methods.** The study used general scientific methods - analysis, synthesis, comparative method, as well as the method of constructing models, which made it possible to identify the structural characteristics of the bachelor's degree training model in the field of digital art.

**Results.** The features of training future bachelors of the "Digital Art" profile are determined, some elements of the educational model are described, which includes, in addition to the curriculum, the specifics of implementing coursework, practices, final qualifying work, and project activities of students. The distinctive features of the curriculum structure considered: specialized training disciplines, individual assignments of internship programs, results of the implementation of coursework and projects, final qualifying works. The features of students' participation in organizing and holding major specialized events in the context of the educational base for the formation of competencies, such as the festival of light art "NOT dark", the action "Night of Museums" and "Night of Arts", the hackathon "DigitalArt.EACA" for the development of design projects and the creation of digital art objects, the festival of digital art Play DigitalArt, etc. described.

**Conclusions.** The educational process within the framework of the focus (profile) "Digital Art" is implemented at the Yekaterinburg Academy of Contemporary Art on the basis of professional standards, meets the needs of the labor market of Yekaterinburg and Russia in the socio-cultural sphere and related to it, logically builds into a flexible interdisciplinary educational model, parts of the structure of which are specialized disciplines, internships, coursework projects, final qualifying works, project and research activities.

## KEYWORDS

Digital art, higher education program, bachelor's degree, training model, curriculum, Ekaterinburg Academy of Contemporary Art, Play DigitalArt

## FOR CITATION

Seroshtanova, N. Yu., & Starichenko B. E. (2025). Experience in Training Bachelors in Digital Art. *Managing of Culture*, 4(4), 72–80. <https://doi.org/10.70202/2949-074X-2025-4-4-72-80>

## INFORMATION ABOUT AUTHORS

**Natalya Yu. Seroshtanova** – Ekaterinburg Academy of Contemporary Art (3, Kultury St., Ekaterinburg, 620012, Russia) — senior lecturer of the Department of Applied Computer Science; [seroshtanova@gmail.com](mailto:seroshtanova@gmail.com). SPIN: 8069-6300.

**Boris E. Starichenko** – Dr. Sci. (Pedagogy), Full Professor; Ural State Pedagogical University (26, Kosmonavtov Av., Ekaterinburg, 620091, Russia) — professor of the Department of Computer Science, Information Technology and Methods of Teaching Computer Science; [b.starichenko@gmail.com](mailto:b.starichenko@gmail.com). SPIN: 3518-9564.

The article was submitted 11/03/2024; reviewed: 12/12/2024, 12/13/2024; accepted for publication: 12/25/2024.

## ВВЕДЕНИЕ

Каждым годом стремительно развивающиеся технологии все больше внедряются в различные сферы жизни человека, становясь неотъемлемой ее частью. Вместе с тем возникает потребность в специалистах, способных развивать, совершенствовать новые медиумы, грамотно применять технологии в современной культуре. Подготовка востребованных специалистов-практиков требует постоянного обновления образовательных траекторий и выстраивания гибкой образовательной модели, предусматривающей

быстрое реагирование на изменения в технологической сфере и меняющиеся запросы рынка труда.

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Екатеринбургская академия современного искусства» (институт) (далее – МБОУ ВО ЕАСИ, Академия) является единственным в России вузом, реализующим программу бакалавриата по профилю «Цифровое искусство». В статье описывается опыт в реализации подготовки бакалавров профиля «Цифровое искусство», анализируются особенности построения учебного плана, специфика курсовых работ,

практик, выпускной квалификационной работы, проектной деятельности.

Цель настоящей статьи – выстроить образовательную модель подготовки бакалавров в области цифрового искусства.

## МАТЕРИАЛЫ И МЕТОДЫ

Для исследования использовались аналитический и сравнительный методы. В качестве базовых материалов проанализирована основная образовательная программа высшего образования «Цифровое искусство» Екатеринбургской академии современного искусства, базирующаяся на федеральном государственном образовательном стандарте высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика<sup>1</sup>. Кроме того, изучен опыт ЕАСИ и кафедры прикладной информатики в реализации учебной, научно-исследовательской, воспитательной, проектной направлений подготовки будущих бакалавров «Цифрового искусства» за 2018-2024 годы.

В качестве еще одного метода применен метод моделирования – построения педагогической (образовательной) модели для описания системы подготовки бакалавров с учетом накопленного Академией опыта и достигнутых результатов.

В структуру документов ООП ВО входят: описание, учебный план, программы практик, методические рекомендации к курсовым проектам и выпускной квалификационной работе, рабочие программы дисциплин, фонды оценочных средств по дисциплинам и компетенциям [1].

Учебный план профиля «Цифровое искусство» содержит:

- обязательную часть, включающую модули «Социально-гуманитарная и правовая культура», «Коммуникации в социокультурной сфере», «Самоорганизация и саморазвитие», «Общетехническая 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.

Основанием для формирования перечня профессиональных компетенций выпускника для решения профессиональных проектных и производственно-технологических задач являются Профессиональные стандарты:

- 06.035 Разработчик Web и мультимедийных приложений (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 января 2017 года № 44н);
- 04.009 Специалист по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 31 июля 2020 года № 457н);
- 04.007 Специалист по визуализации в анимационном кино (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 25 декабря 2018 года № 842н);
- 04.017 Композитор (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 25 октября 2022 года № 691н);
- 04.013 Специалист по работе с интерактивными системами движения (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 марта 2021 года № 139н);
- 04.002 Специалист по техническим процессам художественной деятельности (утв. приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 27 сентября 2014 года № 34157).

Также основанием для формирования перечня профессиональных компетенций является заказ Учредителя Академии – Управления культуры Администрации города Екатеринбурга и решение Совета работодателей МБОУ ВО ЕАСИ.

Выпускник направленности (профиля) «Цифровое искусство» получает подготовку к выполнению обязанностей профессий из следующих групп:

1. Работа с компьютерным оборудованием, сценическим оборудованием (системный администратор, звукорежиссер, видеоинженер, осветитель, видеоператор и другие).
2. Реализация медиапроектов, создание медиаконтента (медиахудожник, цифровой художник, 3D-моделлер, CG-художник, моушн-дизайнер, аниматор, видеоджей, специалист по сценической визуализации, фотограф, гейм-дизайнер и другие).
3. Разработка программных приложений (программист, архитектор информационных систем, ИТ-аналитик и другие, руководитель ИТ-проекта).

## РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате проведения исследования проанализирована программная документация ОПОП ВО «Цифровое искусство», тексты курсовых работ, отчеты практик обучающихся, результаты проектной деятельности с 2018 по 2024 годы. Разработана модель подготовки будущих бакалавров профиля «Цифровое искусство», включающая особенности построения учебного плана, реализацию курсовых работ, практик, выпускной квалификационной работы, проектной деятельностью.

<sup>1</sup> Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика : Приказ от 19.09.2017 № 922 // Минобрнауки России. 2017.

Рассмотрим дисциплины учебного плана ОПОП ВО «Цифровое искусство» в аспекте формируемых профессиональных компетенций будущих бакалавров.

Дисциплины «Цифровые технологии в медиаиндустрии», «Цифровая обработка аудио/видео данных», «Фотография», «Моушн-дизайн», «Технический практикум по профилю» направлены на формирование профессиональных компетенций работы с компьютерным и сценическим оборудованием, преподаются на 2-4 курсах. Важной частью формирования профессиональных компетенций в рамках данных профессий является прохождение производственных практик на 2 и 3 курсах обучения.

Дисциплины «Основы рисунка», «Основы композиции», «Основы схемотехники», «Медиаискусство», «Технический практикум по профилю», «Основы электроники», «Основы робототехники», «Компьютерная графика», «Цифровая обработка аудио/видео данных», «Медиаискусство», «Фотография», «3D-моделирование», «Компьютерные игры», «3D-прототипирование», «VR/AR-технологии», «Макетирование и верстка печатных изданий», «Программирование звука», «Моушн-дизайн» преподаются на 1-4 курсах и направлены на реализацию медиапроектов, разработку медиаконтента.

Дисциплины «Структуры и алгоритмы обработки данных», «Языки и системы программирования», «Операционные системы», «Базы данных», «Управление ИТ-проектами в сфере культуры», «Проектирование информационных систем», «Информационная безопасность», «Веб-программирование», «Тестирование программного обеспечения», «Разработка мобильных приложений», преподаются на 2-4 курсах обучения и направлены на формирование способности разработки программных приложений, управления ИТ-проектами.

Таким образом, на дисциплинах, реализуемых на 1 и 2 курсах, у обучающихся формируется часть навыков, направленных на подготовку к решению профессиональных проектных и производственно-технологических задач в рамках трех групп профессий, а на 3 и 4 курсах будущие бакалавры расширяют свои профессиональные компетенции. Практики и курсовые проекты 1-3 курсов являются практическими «полигонами» для отработки знаний и умений, полученных в рамках изучения дисциплин. Далее рассмотрим особенности реализации практик и курсовых проектов профиля.

На первом курсе обучения студенты профиля «Цифровое искусство» проходят учебную (ознакомительную) практику, целью которой является получение первичных профессиональных умений и навыков и закрепление на практике умений самопланирования, самоорганизации, самообразования и самоанализа деятельности посредством участия обучающихся в проектах, мероприятиях, деятельности учреждений города. В рамках данной практики студенты создают свои первые объекты светового и цифрового искусства для фестиваля светового искусства «Не темно» в Екатеринбурге. На рисунках 1 и 2 представлены работы студентов 1-3 курса для фестиваля 2024 года:

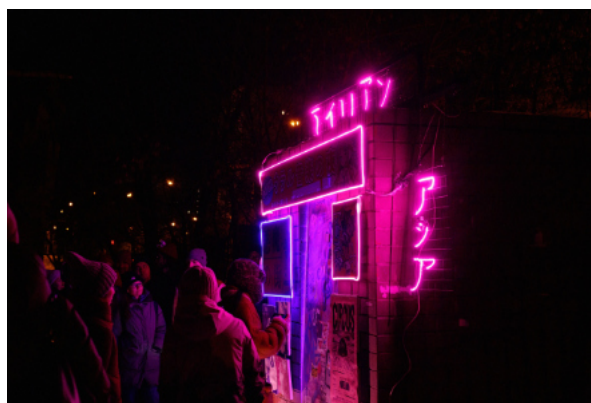
- Инсталляция «Незнакомец». Авторы: Милена Дильмухаметова, Виктория Пивченко, Илья Климов, Екатерина Косолапова, Никита Флягин, Анна Кашпурова, Данил Аникин. Руководитель – Анастасия Будакова. Работа представляет собой собирательный образ азиатского мегаполиса, наполненного светом, неоновыми вывесками, плакатами и другим информационным шумом, перенесён в центр Екатеринбурга. Слоган: «А как меняемся мы, меняя место?»

- Инсталляция «Кинцуги». Авторы: Екатерина Муравьева, Екатерина Меньшикова и Вероника Медведева. Руководитель – Анастасия Будакова. «Кинцуги». Секрет японской техники реставрации керамических изделий в том, чтобы не маскировать повреждение, а подчеркнуть с помощью блеска и изыска рисунка. Так происходит чудесное превращение изъяна посуды в ее уникальное достоинство, повышается ценность и эстетическая привлекательность предмета. «Золотая заплатка» нисколько не скрывает повреждения, а наоборот, ловко выделяет их, напоминая об утопии бессмертия, о сладости и, в то же время, мучительности существования в нашем прошлом и будущем.

Участие студентов в подобных профильных культурных мероприятиях способствует формированию навыков создания изображений, видео и визуальных эффекты в компьютерной графике, трехмерных сцен, осуществлять их анимацию и техническое сопровождение, способности разработки художественно-конструкторских проектов [2].

На 2-3 курсах обучающиеся проходят производственную, а на 4 курсе преддипломную практики. Цель производственной и преддипломной практик – формирование профессиональных умений и получение опыта профессиональной деятельности, необходимых для последующего выполнения должностных обязанностей специалиста информационных технологий в социально-культурной сфере, для создания цифровых продуктов, включая объекты цифрового искусства [3].

Программы практик для обучающихся 2-4 курсов содержат индивидуальные задания по формированию способности создания объектов светового и цифрового искусства, реализации медиапроектов на основе компьютерной графики, веб, VR/AR и других технологий [4].



© Фото: Вероника Медведева, 2024.

Рис. 1. Инсталляция «Незнакомец».

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 [5]. 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, видеомэппингу, 3D-моделированию и другие [6]. 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.

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;



© Фото: Татьяна Устьянцева, 2024.

Рис. 2. Инсталляция «Кинцуги».

- изображения всего объекта цифрового искусства или его частей, визуального сопровождения, мультимедийного продукта или иного цифрового продукта.

Так, в декабре 2023 г. обучающиеся 1-3 курсов в рамках практики создали световую инсталляцию «Природа творчества» (рисунок 3-4) в фойе второго этажа Екатеринбургского театра юного зрителя в рамках выставки «Театр: зарождение и жизнь» и подготовки к Play DigitalArt 2024. Авторы работы: Олеся Маракулина, Мария Великжанина, Анатолий Сосновских. Монтажная группа: Милена Дильмухаметова, Виктория Пивченко, Александра Курохтина, Артем Глазков, Екатерина Косолапова, Екатерина Муравьева, а также сотрудники театра.

Таким образом, образовательная модель профиля предполагает не только проектную разработку, но и апробацию созданного проекта, размещение его в физическом пространстве, демонстрацию зрителю и практическое применение. Это позволяет студентам осуществлять подготовку не только на основе теоретических знаний, но сразу ориентироваться на реальные условия работы с заказчиком, конкретной площадкой, оценивать технические возможности реализации проекта.

Еще один обязательный элемент образовательной программы – выполнение курсовых работ, выполнение которых обучающиеся профиля «Цифровое искусство» тоже базируется на практикоориентированном подходе.

Курсовая работа реализуется обучающимися 2 курса на дисциплине «Медиаискусство» и направлена на формирование первой профессиональной компетенции, будущие бакалавры создают объекты цифрового искусства для экспонирования на выставочных проектах Академии. На 3 курсе курсовой проект реализуется на дисциплине «Веб-программирование» и заключается в создании информационной системы или ее модуля на стеке HTML/CSS/JS/PHP/MySQL, что формирует вторую профессиональную компетенцию по управлению работами по созданию, модификации и сопровождению информационных ресурсов социально-культурной сферы.

Рассмотрим особенности реализации курсовой работы для обучающихся 2 курса. Цель курсовой работы этого периода обучения – овладение методами



© Фото: Татьяна Шабунина, 2024.

Рис. 3. Инсталляция «Природа творчества».

научного исследования через углубленное изучение выбранной темы по дисциплине «Медиаискусство», формирование навыков проектирования в процессе разработки медиапродуктов в виде инсталляций, видеороликов, цифровых арт-объектов, мультимедийного контента с применением современных медиатехнологий и оборудования для использования в сфере культуры и искусства. В рамках выполнения студент приобретает навыки ведения самостоятельной исследовательской работы, включая поиск и анализ необходимой информации; изучает литературу, справочные и научные источники по теме исследования; применяет полученные знания в области медиа-проектирования; осваивает проектные технологии для создания медиапродукта. В качестве примеров тем курсовых работ в 2024 году назовем следующие:

1. Создание произведения видеоарта на основе 2D-анимации для фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt.

2. Создание интерактивной инсталляции с использованием адаптера Kinect для выставки цифрового искусства в рамках акции «Ночь музеев».

3. Создание инсталляции на основе технологии видеомэппинга для театра современной хореографии «Провинциальные танцы».

4. Разработка и реализация светового сопровождения для спектакля «Мама» театра-студии «Нутро» Центра культуры «Орджоникидзевский».

5. Разработка аудиовизуального оформления фасада Центра культуры «Орджоникидзевский» в рамках празднования 18-летия Екатеринбургской академии современного искусства.

6. Создание фотовыставки на тему «Архитектурная фотография — красота старинных храмов и современных небоскребов» для выставки цифрового искусства в рамках акции «Ночь музеев».

7. Создание произведения видеоарта на основе видеосъемки и монтажа на тему «Потеря идентичности в городской среде» для выставки цифрового искусства в рамках акции «Ночь музеев».

Проекты обучающихся демонстрируются как в событийных программах учреждений-партнеров академии, так и на крупных городских мероприятиях, например, «Ночь музеев», фестиваль Play DigitalArt и другие. Так, в мае 2024 года в театре «Провинциальные танцы» в рамках выставки-синхронизации «Нулевой километр» экспонированы 14 работ, среди них видеоарт «Одинаковый город одинаковых лиц», авторы: Кирилл Шемпелев, Андрей Венский, Савва Шевчук (рис. 5)<sup>2</sup>.

Итоговым проектом обучающихся является выпускная квалификационная работа, при выполнении которой обучающиеся должны показать свою способность, опираясь на полученные знания, умения и сформированные компетенции, самостоятельно решать задачи профессиональной деятельности, профессионально излагать специальную информацию, аргументировать и защищать свою точку зрения. Примерами тем выпускных квалификационных работ профиля «Цифровое искусство» в 2022-2023 учебном году являются:

1. Световая инсталляция спектакля «Набело» для Кванториума Свердловской детской железной дороги.

2. Мультимедийное сопровождение танцевального номера для марафона проектов к 300-летию Екатеринбургa.

3. Инсталляция на основе чат-бота для выставки цифрового искусства в рамках акции «Ночь музеев».

4. Веб-инсталляция «Поиграй судьбой» для выставки цифрового искусства в рамках акции «Ночь музеев».

5. Серия работ «Музыка, переработанная сознанием» для выставки цифрового искусства.

6. Компьютерная игра «Северный ветер».

7. Серия работ «Мигрень Ноль» для выставки цифрового искусства.

8. Компьютерная игра «Судьбинщик».

9. Веб-каталог екатеринбургского художника для мультимедийной энциклопедии «Город Е».

<sup>2</sup> Сайт проекта: [0km2024.tilda.ws/](http://0km2024.tilda.ws/).



© Олеся Маракулина, 2024.

Рис. 4. Эскиз инсталляции «Природа творчества».



© Фото: Мария Великжанина, 2024.

Рис. 5. Экспонирование видеоарта «Одинаковый город одинаковых лиц», выставка-синхронизация «Нулевой километр»

10. Мультимедийное сопровождение пластического спектакля-перформанса «Набело» на основе веб-технологий.

11. Инсталляция с применением технологий видеомэппинга на фасад здания Гимназии №8 «Лицей имени С.П. Дягилева» в рамках акции «Ночь музеев».

На рисунке 6 представлены фотографии серии работ «Мигрень Ноль», автор – Артем Романов. «Мигрень Ноль» – серия произведений, визуализирующих мигрень с помощью различных медиумов. Мигрень для автора – не только хроническое неврологическое заболевание, но и полноценная часть его сознания. Мигрень Ноль – персонаж, альтер-эго, сформированное в процессе 8 лет проживания регулярных продолжительных приступов. Главный персонаж выставки – лирический герой, с которым ассоциирует себя автор, через поэзию и цифровое искусство рефлексировать на тему. Художник не навязывает другим свой способ жизни с мигренью, а лишь иллюстрирует то, что чувствует. Перечень работ, входивших в экспозицию:

1. Цифровой коллаж. Серия автопортретов, созданных на основе цифровых фотографий с помощью Adobe Photoshop.

2. Текстовая новелла. Компьютерная игра, построенная на диалоге с пользователем и разработанная с помощью Twine.

3. Перформативный видеоарт, для создания которого используется видеосъемка на цифровой фотоаппарат и видеомонтаж в Adobe Premiere Pro.

4. Компьютерная графика. Видеоарт, основанный на использовании изменяющегося текста, имитирующий светодиодную вывеску, трёхмерная модель кото-

рой создаётся в Blender и монтируется в Adobe Premiere Pro.

5. Видеоарт, фиксирующий окружающую действительность и основанный на искажении предварительно отснятого видеоряда с помощью TouchDesigner и Adobe Premiere Pro.

6. Видеоинсталляция, подразумевающая наличие проекции на физические объекты и человека, попадающего в поле проекции и создающего дополнительную тень.

Выставка «Мигрень Ноль» экспонирована в рамках фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt в 2023 году, на которой присутствовало более 4000 заинтересованных зрителей<sup>3</sup>.

Планируемые к реализации проекты в рамках практик, курсовых проектов, выпускных квалификационных работ включаются в план работы кафедры прикладной информатики. Обучающиеся профиля ежегодно участвуют в общегородских и общероссийских проектах, таких как фестиваль светового искусства «НЕ темно», акции «Ночь музеев» [7] и «Ночь искусств», а также в собственных проектах Академии: Хакатон «DigitalArt.EACA» по разработке дизайн-проектов и созданию объектов цифрового искусства [8], фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt, и других выставочных проектах. Кроме того, проекты получают теоретическое осмысление и становятся предметом для дискуссии в рамках научно-практических конференций, и таким образом студенты реализуют не только творческий потенциал, но и научно-исследовательские навыки<sup>4</sup>.

Как отмечают исследователи, «цифровая трансформация гуманитарных наук и гуманитарной сферы в целом требует все больше специалистов, ориентированных на разработку цифровых гуманитарных ресурсов в самом широком смысле этого слова» [9, с. 177]. Такой междисциплинарный подход подтверждает свою актуальность, поскольку технологии в сфере культуры и искусства всегда сопряжены с множеством других аспектов – собственно цифровые технологии, история и современный этап развития культуры и искусства, коммуникация со зрителем.

## Выводы

Подводя итог, можно сделать следующие выводы:

1. Образовательный процесс в рамках направленности (профиля) «Цифровое искусство» реализуется на основе вышеобозначенных профессиональных стандартов, соответствует потребностям рынка труда Екатеринбурга и России в социально-культурной сфере и смежных ей, логично выстраивается в модель, составляющими частями которой являются профильные дисциплины, практики, курсовые

<sup>3</sup> Мигрень Ноль // Play DigitalArt: официальный сайт. URL: <http://playdigitalart.ru/migrainezeroexhibition>

<sup>4</sup> Цифровые технологии в культуре и искусстве : материалы студенческой научно-практической конференции, Екатеринбург, 18 сентября – 12 ноября 2020 года. Екатеринбург : Екатеринбургская академия современного искусства, 2021. 170 с. ISBN 978-5-904440-73-2. EDN DEESED.



© Артем Романов, 2024.

Рис. 6. Выставка «Мигрень Ноль».

проекты, выпускные квалификационные работы, проектная и научно-исследовательская деятельность.

2. Каждый элемент образовательной программы взаимосвязан с другими элементами, реализуется в соответствии с федеральными требованиями, стратегией развития сферы культуры города Екатеринбурга и с учетом пожеланий заказчика. Схематично взаимосвязь элементов образовательной модели профиля «Цифровое искусство» можно представить следующим образом (рис. 7).

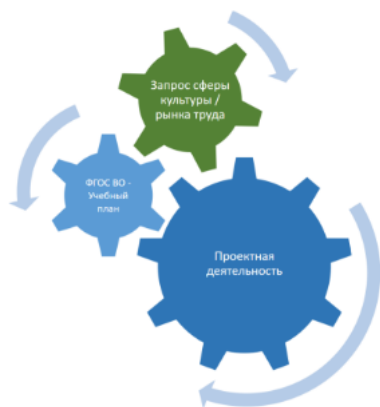


Рис. 7. Взаимосвязь элементов образовательной модели ОПОП ВО бакалавриата «Цифровое искусство».

3. Подготовка востребованных специалистов-практиков ведется с учетом постоянных обновлений технологической сферы и развитием социокультурной сферы, что требует постоянного обновления программы обучения и выстраивания гибкой образовательной модели, быстро реагирующей на изменения в технологической сфере и запросы рынка труда.

4. Включенность студентов в реализацию социокультурной направленности решает сразу несколько задач, помимо собственно образовательной: формирование востребованных в современном мире компетенций для осуществления командной работы; погружение при реализации проектов в культурный контекст, что позволяет, в том числе, осуществлять воспитательную работу; развитие научно-исследовательских навыков.

5. Реализуемая в ЕАСИ с 2018 года программа бакалавриата «Цифровое искусство» за шесть лет была преобразована в экосистему подготовки специалистов-практиков, способных быстро решать нешаблонные задачи и адаптироваться к развивающейся сфере.

Достигнутые результаты в области подготовки бакалавров профиля «Цифровое искусство» позволяют масштабировать образовательную модель и применять описанный подход при реализации программ смежной направленности. ■

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

- [1] 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.
- [2] Ахьямова И. А., Сероштанова Н. Ю., Романов А. А. Фестиваль Play DigitalArt как часть практической подготовки бакалавров профиля «Цифровое искусство» // Управление культурой. 2023. № 4 (8). С. 49–56. EDN IOSRFI.
- [3] Пол К. Цифровое искусство. Москва : Ад Маргинем, 2017. 282 с.
- [4] Быкова П. И. Некоторые тенденции развития цифрового искусства // Современный дискурс-анализ. 2023. № 1 (32). С. 56–65. EDN IRWZIV.
- [5] Соловьева О. М., Иванов В. А. Некоторые особенности реализации цифрового искусства. Современные технологии // Умная цифровая экономика. 2022. Т. 2, № 2. С. 6–12. EDN YYPVMA.
- [6] Сероштанова Н. Ю., Смирнова Н. А. Направления цифрового искусства: дополненная реальность, виртуальная реальность, компьютерные игры, мэппинг // Цифровые технологии в культуре и искусстве : Материалы студенческой научно-практической конференции (Екатеринбург, 18 сентября – 12 октября 2020 г.). Екатеринбург : Екатеринбургская академия современного искусства, 2021. С. 123–132. EDN JNRSVG.
- [7] Ваулина Е. Д., Сероштанова Н. Ю. Выставка-лабиринт «Аналогов.net» как часть акции «Ночь музеев» // Культура открытого города: брендинг территории : Материалы IX Всероссийской (с международным участием) научно-практической конференции (Екатеринбург, 7-10 ноября 2023 г.). Екатеринбург : Екатеринбургская академия современного искусства, 2024. С. 446–450. EDN IXGZNN.
- [8] Сероштанова Н. Ю. Проведение межпрофильного хакатона в гуманитарном высшем учебном заведении // Известия высших учебных заведений. Уральский регион. 2021. № 4. С. 162–166. EDN BIXEPX.
- [9] Антамошкин О. А., Владимиров В. Н., Лаптева М. А. Обучение по профилю «Прикладная информатика в гуманитарных науках» в Сибирском Федеральном университете: междисциплинарность и проектный подход // Историческая информатика. 2023. № 2 (44). С. 176–185. DOI 10.7256/2585-7797.2023.2.43542. EDN SKXVQG.

#### REFERENCES

- [1] Seroshtanova, N. Yu., & Starichenko, B. E. (2021). Organizational aspects of training digital art bachelors for the creation of digital art objects and installations. *News of Higher Educational Institutions. Ural Region*, (1), 14–20. <https://elibrary.ru/sjrrpw>.
- [2] Akhyamova, I. A., Seroshtanova, N. Yu., & Romanov, A. A. (2023). The play digitalart festival as part of the practical training of bachelors of the digital art profile. *Managing of Culture*, (4), 49–56. <https://elibrary.ru/iosrfi>.
- [3] Paul, K. (2017). *Digital art*. Ad Marginem.
- [4] Bykova, P. I. (2023). Some trends in the development of digital art. *Contemporary Discourse Analysis*, (1), 56–65. <https://elibrary.ru/irwziv>.
- [5] Solovyova, O. M., & Ivanov, V. A. (2022). Some features of the implementation of digital art. Modern technologies. *Smart Digital Economy*, 2(2), 6–12. <https://elibrary.ru/yypvma>.
- [6] Seroshtanova, N. Yu., & Smirnova, N. A. (2021). Directions of digital

- art: Augmented reality, virtual reality, computer games, mapping. In *Digital Technologies in Culture and Art* (pp. 123–132). Ekaterinburg Academy of Contemporary Art. <https://elibrary.ru/jnrsvg>.
- [7] Vaulina, E. D., & Seroshtanova, N. Yu. (2024). The exhibition is a labyrinth of "Analogues.net" as part of the "Night of Museums" campaign. In *Open City Culture: Territory Branding* (pp. 446–450). Ekaterinburg Academy of Contemporary Art. <https://elibrary.ru/ixgznn>.
- [8] Seroshtanova, N. Yu. (2021). Conducting an interdisciplinary hackathon at a humanitarian higher educational institution. *News of Higher Educational Institutions. Ural Region*, (4), 162–166. <https://elibrary.ru/bixepx>.
- [9] Antamoshkin, O. A., Vladimirov, V. N., & Lapteva M. A. (2023). Training in the profile "Applied informatics in the humanities" at the Siberian Federal University: Interdisciplinarity and project approach. *Historical Informatics*, (2), 176–185. <https://doi.org/10.7256/2585-7797.2023.2.43542>.