



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования

**«Дальневосточный федеральный университет»  
(ДВФУ)**

Институт математики и компьютерных технологий (Школа)

«УТВЕРЖДАЮ»  
  
И.о.директора  
Сапрыкина Е.В.  
«04» 03 2025 г.

**ПАСПОРТ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ**

|  |   |
|--|---|
| Наименование образовательной программы                 | 54.04.01 Дизайн<br>Цифровое искусство   |
| Руководитель образовательной программы                 | Бубновский Антон Юрьевич<br>канд. физ.-мат. наук<br>контактные данные:<br>bubnovskiy.ayu@dvfu.ru  |
| Подразделение — держатель программы                    | Институт математики и компьютерных технологий (Школа)<br>Академия цифровой трансформации  |
| Количество бюджетных мест / количество договорных мест | 20/1  |
| Форма обучения   | очная   |
| Язык реализации  | русский   |
| Срок обучения  | 2 года  |
| Описание программы                                     | Специфика программы состоит в подготовке выпускника к деятельности в различных профессиональных областях на стыке проектирования, дизайна, визуализации, информационных технологий, науки и актуального технологического искусства. Конкурентными преимуществами программы являются: практико-ориентированный процесс обучения, проектный подход, смешанные форматы обучения, подготовка профессионального портфолио выпускника, представление работ студентов на отчетных арт-выставках, интерес со стороны индустрии, индивидуальный подход к творческим интересам каждого студента, полное сопровождение каждого студента на протяжении всего учебного процесса. Кроме того, программа предоставляет возможность обучения у ведущих специалистов в области цифрового искусства, что повышает качество образования. |

|  |   |
|--|---|
| Ключевые дисциплины образовательной программы  | <p>Гибридные арт-пространства<br/> Прикладные технологии в цифровом искусстве<br/> Техники визуализации<br/> Экспериментальное видеопроизводство<br/> Генеративное искусство<br/> Игровая графика<br/> Сайенс арт<br/> Искусство в системе межкультурных коммуникаций<br/> Проектирование в цифровом искусстве<br/> Основы арт-менеджмента<br/> Теория и практики современного искусства<br/> Конструирование визуальных систем<br/> Геймдизайн</p>   |
| Описание целевой аудитории программы   | <p>Программа подходит для выпускников любых непрофильных программ бакалавриата и специалитета, желающих сменить свою деятельность и научиться работать в области дизайна и цифрового искусства на стыке новых технологий, интерактивных систем. Также она подойдет для тех, кто закончил профильные направления подготовки (дизайн, архитектура), но ощущает потребность расширить свой набор навыков и компетенций, хочет попробовать освоить междисциплинарный формат и познакомиться с лучшими практиками технологической цифровой отрасли креативной индустрии.</p> |
| Отраслевые, исследовательские и/или индустриальные организации, участвующие в реализации образовательной программы | <p>В процессе реализации образовательной программы участвуют такие институции как: Приморская государственная картинная галерея, Галерея современного искусства «Арка», Художественный музей ДВФУ, Музей истории Дальнего Востока имени В. К. Арсеньева, Фонд культурных инициатив ЭНСО, ЦСИ Заря, Общественное пространство «Третьяковской галереи», «Мегаполис продакшн», Студия современного городского искусства «33+1», НИТУ МИСИС, Продюсерский центр «Инсайт Люди» (г. Владивосток), «Владивостокская централизованная библиотечная система».</p>                |
| Сфера деятельности выпускников программы   | <p>Выпускники могут занимать ряд таких должностей как: руководитель проектов, дизайнер, арт-менеджер, художник-оформитель, художник 3D, разработчик интерактивных медиа, разработчик интерактивных медиа, куратор. Кроме того они могут заниматься созданием проектов в области информационных технологий и в сфере интерактивного и цифрового искусства.</p>   |

Руководитель  
образовательной программы

/Бубновский А.Ю.