

# Цифровое искусство

## Дальневосточный федеральный университет

Присваивается степень или квалификация: **магистр**

Язык обучения: **русский**

Форма обучения: **Очная**

Продолжительность: **2 года**

Возможность бесплатного обучения: **есть**

Стоимость: **410 000 руб. в год**

Страница программы на сайте вуза:

<https://www.dvfu.ru/upload/medialibrary/2f4/437z770pmj3f65cquqmhy0bel0d82ctq/%D0%9F%D0%B0%D1%81%D0%BF%D0%BE%D1%80%D1%82%20%D0%9E%D0%9F%2054.04.01%20%D0%94%D0%B8%D0%B7%D0%B0%D0%B9%D0%BD,%20%D1%86%D0%B8%D1%84%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B5%20%D0%B8%D1%81%D0%BA%D1%83%D1%81%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE.pdf>

Куратор программы: **Власов Глеб Сергеевич**

Телефон: **8(423)265-24-24 доб.2684**

E-mail: [interadmission@dvfu.ru](mailto:interadmission@dvfu.ru)

Образовательная программа «цифровое искусство» основана на использовании цифровых технологий, где наука становится искусством на стыке творческого и технологического. Это направление, открывающее новые рынки цифровой экономики впечатлений, позволяющие создавать произведения искусства с использованием интерактивных пространств и мультимедиа сред.

Студенты смогут презентовать и создавать арт-инсталляции, диджитал-исследования, проектировать в медиа и виртуальных средах, заниматься дополненной реальностью и визуализацией баз данных. Программа ориентирована на создание локального сообщества людей, заинтересованных в новых типах медиа технологий и сферах их применения для искусства, дизайна и архитектуры.

Идея образовательной программы состоит в концептуальном обосновании и моделировании современных условий подготовки высокопрофессиональных специалистов, способных успешно применять новые виды цифровых технологий при работе в различных сферах дизайна и цифрового искусства. Главной целью образовательной программы является формирование концептуального, образного визуального мышления и навыков проектной деятельности дизайнера в области инновационного цифрового проектирования; применение компьютерных технологий при решении проблемных проектных задач.

Ключевые дисциплины программы:

Прикладные технологии в цифровом искусстве; Проектирование в цифровом искусстве; Конструирование визуальных систем; Геймдизайн; Теория и практики современного искусства; Основы арт-менеджмента; Гибридные арт-пространства; Техники визуализации; Практики пространственной визуализации; Экспериментальное видеопроизводство; Моушн-дизайн; Генеративное искусство; Алгоритмическое искусство; Игровая графика; Игровой арт; Сайенс-арт; Технологическое искусство.

## **Специализации в рамках данной программы**