

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

УДК 378.18+004.738.5
ББК 4448.005.8+А62

ГРНТИ 14.35.07

Код ВАК 5.8.7

Ахьямова Инна Анатольевна,

SPIN-код: 6347-2880

доктор педагогических наук, доцент, профессор кафедры социокультурного развития территории, Екатеринбургская академия современного искусства; 620012, Россия, г. Екатеринбург, б-р Культуры, 3; e-mail: innaah@yandex.ru

Будакова Анастасия Олеговна,

SPIN-код: 5079-0561

старший преподаватель кафедры актуальных культурных практик, Екатеринбургская академия современного искусства; 620012, Россия, г. Екатеринбург, б-р Культуры, 3; e-mail: asi181288@gmail.com

Стариченко Борис Евгеньевич,

SPIN-код: 3518-9564

доктор педагогических наук, профессор, профессор кафедры информатики, информационных технологий и методики обучения информатике, Уральский государственный педагогический университет; 620091, Россия, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26; e-mail: b.starichenko@gmail.com

Зуев Петр Владимирович,

SPIN-код: 4169-3725

доктор педагогических наук, профессор кафедры физики, технологии и методики обучения физике и технологии, Уральский государственный педагогический университет; 620091, Россия, г. Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26; e-mail: zyuew@yandex.ru

ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО В ПРАКТИКЕ ВИЗУАЛЬНОГО ОФОРМЛЕНИЯ СТУДЕНТАМИ ТВОРЧЕСКИХ ПРОЕКТОВ

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА: цифровое искусство; цифровые технологии; визуальное оформление; студенты; творческие проекты; фестивали; культурные события; педагогическое сопровождение; творческая деятельность

АННОТАЦИЯ. Данная статья демонстрирует образовательные возможности фестиваля цифрового искусства, раскрывает содержание педагогического сопровождения процесса визуального оформления студентами творческого проекта – фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt, который проводится силами студентов и педагогов Екатеринбургской академии современного искусства. Фестиваль является крупным творческим проектом и значимым культурным событием города и Уральского региона. Активное участие студентов Академии в проекте способствует формированию у них профессиональных компетенций, креативных качеств, интереса к будущей профессии. В статье раскрыты направления по организации творчества студентов и педагогов Академии в разработке и создании фестиваля цифрового искусства: разработка и решение дизайнерских задач, ознакомление с пространством будущего фестиваля, создание сайта, разработка и представление творческих проектов. Визуально представлены графические элементы, элементы фирменного стиля, основные иллюстрации для разработки проекта цифрового фестиваля. Сформулировано понятие «визуальное оформление события», раскрыты компоненты педагогического сопровождения студентов для подготовки фестиваля цифрового искусства в вузе, представлены этапы педагогического сопровождения: подготовительный, начальный и основной, способствующие формированию у студентов представлений о визуальном оформлении культурного городского события.

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ: Ахьямова, И. А. Цифровое искусство в практике визуального оформления студентами творческих проектов / И. А. Ахьямова, А. О. Будакова, Б. Е. Стариченко, П. В. Зуев. – Текст : непосредственный // Педагогическое образование в России. – 2024. – № 5. – С. 159–167.

Akhyamova Inna Anatolyevna,

Doctor of Pedagogy, Associate Professor, Professor of Department of Sociocultural Development of the Territory, Ekaterinburg Academy of Modern Art, Ekaterinburg, Russia

Budakova Anastasia Olegovna,

Senior Lecturer of Department of Topical Cultural Practices, Ekaterinburg Academy of Modern Art, Ekaterinburg, Russia

Starichenko Boris Evgenievich,

Doctor of Pedagogy, Professor, Professor of Department of Informatics, Information Technologies and Methods of Teaching Informatics, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia

Zuev Petr Vladimirovich,

Doctor of Pedagogy, Professor of Department of Physics, Technology and Methods of Teaching Physics and Technology, Ural State Pedagogical University, Ekaterinburg, Russia

DIGITAL ART IN THE PRACTICE OF VISUAL DESIGN OF STUDENTS' CREATIVE PROJECTS

KEYWORDS: digital art; digital technologies; visual design; students; creative projects; festivals; cultural events; pedagogical support; creative activity

ABSTRACT. This article demonstrates the educational opportunities of the digital art festival, reveals the content of pedagogical support for the process of visual design by students of the creative project – the digital art festival Play DigitalArt, which is held by students and teachers of the Ekaterinburg Academy of Modern Art. The festival is a major creative project and a significant cultural event of the city and the Ural region. Active participation of the academy students in the project contributes to the formation of their professional competencies, creative qualities of interest in the future profession. The article reveals the directions for organizing the creativity of students and teachers of the academy in the development and creation of the digital art festival: development and solution of design problems, familiarization with the space of the future festival, website creation, development and presentation of creative projects. Graphic elements, corporate identity elements, main illustrations for the development of the digital festival project are visually presented. The concept of “visual design of an event” is formulated, the components of pedagogical support for students to prepare for a digital art festival at a university are disclosed, the stages of pedagogical support are presented: preparatory, initial and main, contributing to the formation of students’ ideas about the visual design of a cultural urban event.

FOR CITATION: Akhyamova, I. A., Budakova, A. O., Starichenko, B. E., Zuev, P. V. (2024). Digital Art in the Practice of Visual Design of Students’ Creative Projects. In *Pedagogical Education in Russia*. No. 5, pp. 159–167.

Сегодня понятие «event-дизайн» используется авторами в раскрытии различных подходов и механизмов создания творческих проектов. Важный компонент для реализации такого события – его визуальная составляющая или визуальное оформление. Значительное число современных исследований (А. О. Будакова, М. А. Карнаев, Д. М. Карнаева, А. С. Катаева, Ю. А. Костюкова, В. В. Москвина, Н. А. Тюкина, Е. А. Хижняк, О. О. Шишагина и др.) посвящено теме визуального оформления и визуального сопровождения различных событий или проектов [4; 5; 8; 13; 14; 15]. Однако анализ этих исследований показал, что, несмотря на их многообразие, определение понятия «визуальное оформление» в них не представлено. В опоре на теоретические работы указанных авторов, а также на собственный опыт создания творческих проектов, связанных с цифровым искусством, мы рассматриваем визуальное оформление события (городского проекта) как комплекс мероприятий, направленных на раскрытие и поддержание уникальной атмосферы события через использование разнообразных художественных средств, таких как цвет, символ, а также визуальный образ, элементы графики, способствующих формированию особой эмоциональной атмосферы проекта.

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Екатеринбургская академия современного искусства» (институт) (далее – Академия) ежегодно реализует масштабные проекты в сфере культуры и искусства, одним из которых является фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt (далее – фестиваль, PDA), призванный объединить людей, воплощающих идеи и технологии в открытом для взаимодействия художников, экспертов, зрителей, преподавателей и студентов про-

странстве цифрового искусства¹. Фестиваль цифрового искусства PDA отличается единой тематикой арт-объектов и углубленной образовательной программой, предоставляющей возможности для творческого развития молодежи и повышения их профессиональной квалификации.

Фестиваль PDA, исходя из названия, своей концепцией охватывает три вектора воплощения:

- PLAY – игра как социокультурная парадигма;
- DIGITAL – цифровое пространство социальной коммуникации;
- ART – трансмедиативные формы искусства – одна большая тема, много историй, много форм, много каналов.

На сегодняшний день фестиваль PDA является лидирующим проектом в области цифрового искусства в Екатеринбурге, оказывая существенное влияние на образовательную среду Академии и города. События фестиваля PDA играют большую роль в продвижении цифрового искусства в культурно-выставочном пространстве Екатеринбурга, Урала и России². Горожане общаются к цифровому искусству, школьники и потенциальные абитуриенты посещают мероприятия фестиваля, студенты проходят производственную практику. Кроме того, фестиваль является базой формирования так называемых «мягких навыков» (soft skills) – работы в команде, публичного выступления, самоорганизации [10].

Фестиваль PDA как масштабный городской проект реализуется командой преподавателей и студентов Екатеринбургской академии современного искусства, которая

¹ Официальный сайт фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt. URL: <https://www.playdigitalart.ru/> (дата обращения: 09.10.2024).

² Официальная группа «Play DigitalArt» ВКонтакте. URL: <https://vk.com/playdigitalart> (дата обращения: 09.10.2024).

стала единственным в России высшим учебным заведением, реализующим программу «Цифровое искусство» на уровне бакалавриата. Ежегодно в Академии большое внимание уделяется организации фестиваля с привлечением студентов – будущих цифровых художников, журналистов, дизайнеров и управленцев, каждый из которых в проектной деятельности развивает свои профессиональные и общекультурные компетенции.

Поскольку большой объем задач по визуальному оформлению фестиваля заслуживает отдельного внимания, в 2024 году для их реализации была организована рабочая команда из преподавателей Академии и студентов профилей «Визуальная информация и коммуникация» и «Цифровое искусство», в процессе создания которой проектировалось и содержание педагогического сопровождения. Предполагаемое визуальное оформление и фирменный стиль должны были быть представлены в виде руководства по использованию PDA, графических изображений рекламного характера в тематике фестиваля (афиши, постеры, ролл-апы, баннеры, посты в социальных сетях и др.), сувенирной продукции (для продажи в рамках фестиваля), навигационной системы по площадке, сайта PDA и иной полиграфической, печатной и электронной продукции.

На каждом из этапов визуального оформления данного творческого проекта педагогическое сопровождение студентов было необходимой и важной частью работы педагогов Академии. Известно, что овладение профессиональными умениями студентами происходит не только в процессе теоретической подготовки, но и на практике, где студенты включаются в коллективную проектную деятельность. Особенная роль в данном процессе принадлежит умело разработанному педагогическому сопровождению, так как студенты включены не только в образовательный процесс, но и в масштабный событийный проект всего города. Педагогическое сопровождение визуального оформления фестиваля PDA, являясь необходимой составляющей образовательного процесса в Академии, направлено на своевременное формирование опыта и знаний студентов, способствует решению ряда учебных и воспитательных задач:

- умение стратегически мыслить и подбирать тактические приемы реализации замысла;
- способность рассчитывать свои силы и время, а также силы и время членов команды, партнеров;
- осознание необходимости повыше-

ния уровня знаний и умений профессионального роста и необходимости выхода из «зоны комфорта»;

- способность осуществлять контроль соответствия качества создаваемого творческого продукта актуальным требованиям;
- умение «взвешивать» риски и вызовы с опорой на свои сильные качества, умения, интересы и др.

В визуальное оформление фестиваля PDA традиционно входит несколько крупных направлений творчества студентов и педагогов. В первую очередь – решение общих задач по дизайну; оформление площадки фестиваля, сайта, социальных сетей; создание анимационных, фото- и видеопродуктов; разработка сувенирной продукции для волонтеров и на продажу. Отметим, что каждое из направлений работы за годы проведения фестиваля детализировалось педагогами и студентами, формулировались и решались конкретные подзадачи. Так, общие задачи по дизайну реализовались через: создание презентаций (разные варианты наполнения слайдов, для спонсоров и др.); разработку шапки информационного письма; обновление дизайна для проекта каждого года в соответствии с концепцией и темой фестиваля и трендами дизайна; выявление основы визуальной составляющей фестиваля (айдентики) для команды дизайнеров; установление правил или шаблонов использования айдентики PDA конкретного года; разработку официальных афиш фестиваля (под печать или в электронном варианте) под разные задачи; выбор дизайна разнообразных баннеров для печати а также статичных и анимированных заставок на мультимедийные экраны (городские и в пространстве партнеров) и т. д.

Колоссальный объем работы по подготовке одного лишь направления визуального оформления фестиваля цифрового искусства PDA требует большого внимания педагогов к творчеству студентов. Педагоги и студенты обсуждают оформление заставок на экраны и таппады в фойе основной площадки; площадки выставочной части фестиваля элементами айдентики (стен, контента с проекторов, кураторского текста и т. д.); информационных ролл-апов о фестивале, его общей, выставочной, образовательной и развлекательной частей; входную группу баннеров; фойе и выставочное пространство, образовательные и развлекательные программы. Не менее, а иногда и более актуальным становится визуальное оформление сайта и социальных сетей фестиваля (ВКонтакте, Телеграм). Оно связано с обновлением контента и визуальной составляющей сайта по его разделам; с ведением сайта (своевременная публикация ак-

туальной информации); с дизайном для постов в ВКонтакте, Телеграм; с нахождением «шапки» для опросов и анкет на регистрации, а также с установлением тех или иных активностей данного фестиваля.

Еще одно направление работы по визуальному оформлению фестиваля PDA нуждается в профессиональном, в том числе педагогическом, внимании – анимация, фото и видео. К ним относятся: анимация логотипа, заставки для экранов, элементы айдентики; проморолики для релизов, а также фотосъемки команды, причастной к созданию фестиваля. Все это является атрибутом будущих постов в социальных сетях. И, наконец, визуальное оформление фестиваля PDA дополняется созданием эскизов сувенирной продукции (для волонтеров и на продажу), в том числе разработкой дизайна – открыток формата А6 и стикеров, стикерпака, значков, браслетов, футболок, шопперов и толстовок; оформлением сувенирных боксов для VIP-гостей и партнеров.

Хотя основные направления работы по визуальному оформлению фестиваля PDA ежегодно повторяются, дизайнерские решения меняются, исходя из темы и концепции конкретного события. В 2024 году Заказчиком (Управлении культуры Администрации города Екатеринбурга и Академии) концепция фестиваля была определена в соответствии с ее темой – как некая когнитивная рекурсия, поскольку идея фестиваля строилась вокруг осознания (тема фестиваля PDA-2024 сформулирована как «о.сознание»)³. Это не выбор какой-то одной концепции разума и сознания, не фиксация на перцептивном или аффективном, а обращение к процессу или факту осознания в любом представлении.

Чтобы направить авторов и зрителей к пониманию того, что лежит в основе понятия «о.сознание», создателями фестиваля были сформулированы и традиционно предложены основные варианты реализации темы⁴:

1. «о.сознание». Это поиск «нуля» во внешнем и внутреннем, в себе и в окружающем, во времени, смыслах и собственной жизни. «0» – это первая цифра нашего возраста, начало пути до 100%, отсутствие (пустота и чистота), элемент двоичного кода и многое другое. Мы обращаемся к пути сознания, к прошлому, настоящему и будущему наших жизней, идей и осознаний.

2. «о.сознание». «о» как очерченное пространство. Что находится внутри границ наших возможностей осознать? А что

представляет собой трансцендентное? И что на пересечении?

Мы осознаем физическое, духовное, мифологическое и иные виды пространства, говорим о доме во всех смыслах, обращаемся к «своему месту», говорим о личном и публичном, а также исследуем особенности цифровых пространств. Все это внутри и вне «о».

3. «о.со-знание». Здесь мы разделяем главное слово на элементы и говорим об их неизбежном сочетании. Познание, осознание, мышление и т. д. являются индивидуальными процессами восприятия, формирующими у человека определенный опыт и знания.

Представленный объем работ по визуальному оформлению крупного и ответственного городского культурного события, так же как и другие крупные дизайнерские проекты [1], не может выполняться студентами без детального педагогического сопровождения. На подготовительном этапе педагогическое сопровождение включает помощь студентам в создании концепции визуального оформления, в поиске визуальной метафоры и решении технических заданий. Так, на основе общей концепции фестиваля командой дизайнеров из числа преподавателей и студентов Академии определялась концепция визуальной составляющей PDA-2024, которая вербализовалась через ключевые слова: сознание, (о)сознание, зеркало, отражение, человек, разум, влияние, смысл, знание, память.

Для создания визуальной метафоры фестиваля PDA-2024 студентам под руководством и при участии преподавателей необходимо было составить ассоциативный ряд в соответствии с темой фестиваля, в который вошли следующие образы: отражение, зеркальная симметрия, отражающие поверхности, стеклянные 3D-объекты, голографические текстуры, светлые пастельные оттенки, прозрачные или стеклянные объекты, матовые гипсовые текстуры, «эшеровские» бесконечные лестницы, правильные геометрические и архитектурные формы, радужка человеческого глаза, часы, песок, пустыня.

До начала разработки визуального оформления студенты с помощью педагогов Академии определяли фирменный стиль фестиваля, отсылающий к теме «о.сознание», отвечающий заданной концепции и объединяющий три концептуальных направления фестиваля, гармоничный по цветовому решению, доступный для восприятия [3; 4; 6; 9].

Начальный этап включал осмотр студентами пространства для проведения фестиваля. После обсуждения концепции и

³ Официальный сайт фестиваля цифрового искусства Play DigitalArt. URL: <https://www.playdigitalart.ru/> (дата обращения: 09.10.2024).

⁴ Там же.

темы фестиваля PDA-2024 студенты-практиканты имели возможность посетить предполагаемое пространство для размещения выставки цифрового искусства, образовательной и развлекательной программы. Таким пространством стала территория галереи Синара Арт в Екатеринбурге на Верх-Исетском бульваре. Преподаватели, сопровождающие студентов в работе над визуальным оформлением фестиваля PDA, предложили им изучить характер и назначение пространства, особенности освещения и оборудования, место расположения

будущей выставки и предметов визуального сопровождения фестиваля.

Следующий этап педагогического сопровождения – основной, на котором студенты совместно с преподавателями приступили к этапу разработки эскизов, выполненных в программе CorelDRAW и объединенных в единый гайдбук PDA-2024 (рис. 1–3). В процессе педагогического сопровождения создания гайдбука уточнялось понимание студентами роли руководства по использованию фирменного стиля фестиваля и требований к его исполнению.

Основные элементы фирменного стиля

Логотип
PLAY Digital art

Охранное поле логотипа

Цвета

Цвет	RGB	CMYK	HSB
Orange	255 114 8	0 66 100 0	25.8 7.93
Pink	255 180 213	0 41 0 0	332 26.96
Light Blue	244 132 172	0 62 9 0	338 45.94
Blue	160 211 255	40 8 0 0	206 32.94
Dark Blue	92 162 247	63 34 0 0	213 48.82
Light Purple	52 99 166	87 60 1 2	215 43.55
Dark Purple	16 48 131	100 92 1 7	256 67.57
Black	0 0 0	95 95 45 95	288 15 13
Dark Grey	102 102 102	56 46 45 36	0 0 40
Light Grey	222 221 217	15 10 14 0	60 2.87
White	255 255 255	0 0 0 0	0 0 100

Шрифты
Основные шрифты: Century Gothic и Montserrat
– Оба шрифта используются на сайте, в соцсетях презентационных материалах и пр.
Дополнительные шрифты: Rostov и COMIK KAT
– Оба шрифта могут использоваться на сайте, в соцсетях, презентационных материалах и пр.

Варианты использования логотипа

Допустимая версия логотипа в цвете
Монохромная версия логотипа
Черно-белая версия логотипа
Элемент логотипа для использования

Фестиваль цифрового искусства PLAY DigitalArt 2024
Третий молодежный фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt пройдет с 8 по 14 апреля в Екатеринбурге.
Целью Play DigitalArt является формирование открытой и доступной художественной среды для создателей и исследователей цифрового искусства. Мы приглашаем жителей и гостей города Екатеринбурга погрузиться в мир цифрового искусства.

ФЕСТИВАЛЬ ЦИФРОВОГО ИСКУССТВА PLAY DIGITALART 2024
Третий молодежный фестиваль цифрового искусства Play DigitalArt пройдет с 8 по 14 апреля в Екатеринбурге.
Целью Play DigitalArt является формирование открытой и доступной художественной среды для создателей и исследователей цифрового искусства. Мы приглашаем жителей и гостей города Екатеринбурга погрузиться в мир цифрового искусства.

Рис. 1. ГАЙДБУК Фестиваля PDA-2024. Основные элементы фирменного стиля

На этом этапе педагогического сопровождения студенты проектировали версии логотипа в его цветовом решении. Графический стиль логотипа фестиваля PDA-2024 сохранил целостность и узнаваемость в различных контекстах, подчеркивая содержание и эстетику мероприятия.

Педагоги Академии совместно со студентами выбирали основные и дополнительные шрифты фирменного стиля. Для фестиваля 2024 года были выбраны шрифты Century Gothic и Montserrat, – прямые, не контрастные шрифты без засечек, их преимущество студенты определяли тем, что у них имеются в общем доступе разнообразные начертания. Дополнительными шрифтами стали Rostov и Comik Cat. Студенты должны были доказать преимущества этих шрифтов.

Значительного внимания преподавате-

лей в процессе педагогического сопровождения фестиваля цифрового искусства PDA-2024 требовал выбор цветовой палитры. Для этого требовалось актуализировать у студентов знания о психологии цветовосприятия, полученные на теоретических и практических занятиях в Академии. Для обоснования выбора цветовой палитры важно было учесть особенности психофизического воздействия цвета на человека и его символическое значение, что помогает создать желаемое впечатление и эмоциональное воздействие на зрительскую аудиторию. Разнообразный подход к выбору цветов, обоснованность этого выбора способствовали созданию уникального и привлекательного образа фирменного стиля, соответствующего цели и задачам фестиваля PDA-2024.



**Рис. 2. ГАЙДБУК PDA 2024. Графические элементы
Основные элементы фирменного стиля**

Следующим компонентом основного этапа педагогического сопровождения стали выбор и создание графических элементов. По рекомендации преподавателей графические элементы оформления были разработаны студентами на основе ключевых слов, определяющих концепцию визуальной составляющей фестиваля PDA, а также на базе уже определенных образов. Как уже указывалось, основными ключевыми словами идентификации стали: «сознание», «(о)сознание», «зеркало», «отражение», «человек», «разум», «влияние», «смысл», «знание», «память». Было определено значение каждого из этих ключевых слов. «Сознание» связано с «отражением», «зеркало» ассоциируется с «состоянием перехода»,

«человек» интерпретируется как «зеркало» и сочетается с «влиянием», «смыслом», «знанием» и «памятью», «разум» связан с «(о)сознанием». Этот подход к разработке графических элементов обеспечил согласованность с концепцией и целями фестиваля, а также позволил создать уникальный и запоминающийся образ фирменного стиля. В качестве графических элементов фирменного стиля использовались арки, лестницы, шары, изображения людей, песок, песочные часы, а также дополнительные элементы, такие как порталы, VR-очки, изображения глаз и кистей рук, разломанные песочные часы и арочные композиции из шарами.

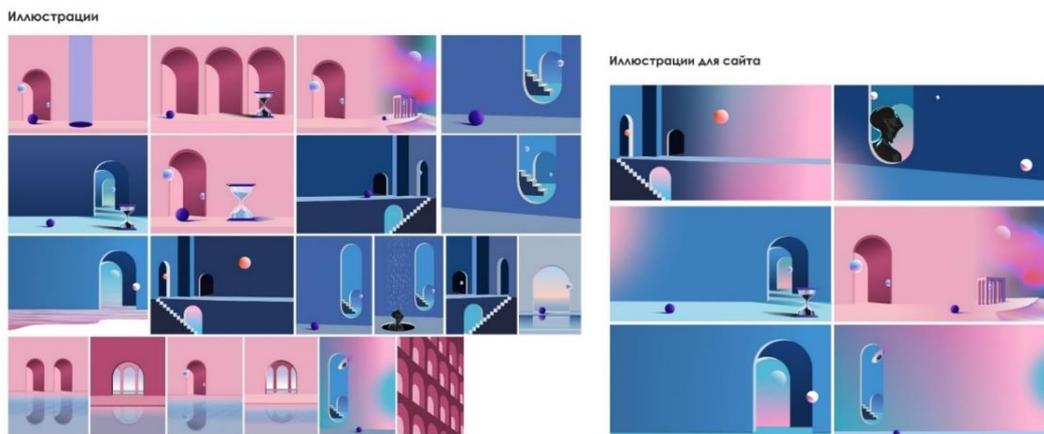


Рис. 3. ГАЙДБУК PDA 2024. Основные элементы фирменного стиля

Серьезного внимания со стороны преподавателей потребовала задача вариативного применения и трансформации визуальных элементов, отличающих фирменный стиль фестиваля, с одной стороны, и их безусловной узнаваемости при воспроизведении, с другой.

Педагогическое сопровождение было

особенно необходимо при разработке фирменного стиля и гайдбука. Несмотря на вовлеченность студентов в разработку визуального оформления фестиваля PDA-2024, преподаватели Академии, курирующие работу студентов, направляли их деятельность, осуществляли помощь в создании презентации проекта, которая была продемон-

стрирована Заказчику.

Педагогическое сопровождение студентов Екатеринбургской академии современного искусства, вовлеченных в команду PDA, реализовалось в работе над созданием и визуальным оформлением фестиваля: от разработки полученных теоретических и практических знаний до представления проекта Заказчику.

В результате практики визуального оформления городского творческого проекта студентами обретены новые знания, умения, навыки, усвоены технологии создания фирменного стиля крупного культурного события. Практика успешного визуального оформления фестиваля позволила студентам продемонстрировать ряд профессиональных умений, начиная с анализа источников визуальной и текстовой информации

для создания будущего проекта. Студенты совместно с педагогами Академии проводили разработку концепции проекта; определяли направления применения компьютерных технологий при разработке дизайн-проекта, включались в деловую коммуникацию с профессиональным и иными представителями дизайнерского сообщества. Отметим еще раз, что разработка содержания фестиваля соотносилась с этическими нормами и корпоративной культурой той организации, где студенты проходили практику.

Педагогическое сопровождение визуального оформления фестиваля цифрового искусства в вузе способствовало решению множества учебных и воспитательных задач, став обязательной составляющей образовательного процесса в Екатеринбургской академии современного искусства.

ЛИТЕРАТУРА

1. Ахьямова, И. А. Ребрендинг айдентики муниципального вуза как инструмента его продвижения / И. А. Ахьямова, С. А. Плетнева. – Текст : непосредственный // Управление культурой. – 2023. – № 2 (6). – С. 88–95.
2. Гусейнов, Г. М. Методологические особенности разработки фирменного стиля / Г. М. Гусейнов, Д. Н. Луганцев. – Текст : непосредственный // Вестник ГГУ. – 2021. – № 2. – С. 38–48.
3. Кагосян, А. С. Теоретические основы формирования фирменного стиля: аспекты рассмотрения / А. С. Кагосян, Д. Н. Луганцев. – Текст : непосредственный // Вестник ГГУ. – 2021. – № 1. – С. 76–81.
4. Карнаев, М. А. Разработка брендинга выставки как неотъемлемая часть продвижения художника на современный арт-рынок / М. А. Карнаев, Д. М. Карнаева. – Текст : непосредственный // Ноэма (Архитектура. Урбанистика. Искусство). – 2021. – № 2 (7). – С. 189–196.
5. Катаева, А. С. Визуальное сопровождение событийных проектов / А. С. Катаева. – Текст : непосредственный // Вестник молодых ученых Санкт-Петербургского государственного университета технологии и дизайна. – 2023. – № 1. – С. 478–482.
6. Кузьмишина, М. Р. Отечественный опыт брендинга специальных событий в музыкальной индустрии / М. Р. Кузьмишина. – Текст : непосредственный // Медиасреда. – 2022. – № 1. – С. 77–82. – DOI: 10.47475/2070-0717-2022-10115.
7. Милюгина, Е. Г. Возможности педагогики цифровых искусств в профессиональной подготовке педагогов-художников: постановка проблемы / Е. Г. Милюгина, Д. Ю. Немцова. – Текст : непосредственный // Традиции и новации в профессиональной подготовке и деятельности педагога : сборник научных трудов VI Международной научно-практической конференции, посвященной Году семьи, Тверь, 28–30 марта 2024 года. – Тверь : Тверской государственный университет, 2024. – С. 508–513. – EDN VJZDSO.
8. Москвина, В. В. Визуальное сопровождение мероприятий в сфере культурно-познавательного туризма: роль цвета / В. В. Москвина, Ю. А. Костюкова. – Текст : непосредственный // Научные исследования и разработки в области дизайна и технологий : материалы Всероссийской научно-практической конференции : в 2 частях, Кострома, 18–19 марта 2021 года. Ч. 1. – Кострома : Костромской государственный университет, 2021. – С. 35–38.
9. Саданова, В. Н. Фирменный стиль как средство повышения визуальной культуры студентов направления «графический дизайн» / В. Н. Саданова, Д. С. Базыкина. – Текст : непосредственный // Перспективные материалы и технологии (ПМТ-2024) : сборник докладов Международной научно-технической конференции, Москва, 12–16 апреля 2024 года. – М. : МИРЭА – Российский технологический университет, 2024. – С. 499–504.
10. Сероштанова, Н. Ю. Фестиваль Play DigitalArt как часть практической подготовки бакалавров профиля «Цифровое искусство» / Н. Ю. Сероштанова, А. А. Романов, И. А. Ахьямова. – Текст : электронный // Управление культурой. – 2023. – № 4 (8). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/festival-play-digitalart-kak-chast-prakticheskoy-podgotovki-bakalavrov-profilya-tsifrovoe-iskusstvo> (дата обращения: 09.10.2024).
11. Суздальцев, Е. Л. Анализ исследований по обучению цифровому искусству в современной России / Е. Л. Суздальцев, С. В. Филатов, Ю. А. Круглова. – Текст : непосредственный // Искусство и дизайн в контексте развития современного гуманитарного образования : сборник научных статей факультета ИЗО и НР. – М. : Эдитус, 2024. – С. 21–26. – EDN GWSBTW.
12. Суздальцев, Е. Л. Проблема междисциплинарности при обучении цифровому искусству в вузе / Е. Л. Суздальцев, Ю. А. Круглова. – Текст : непосредственный // Искусство и дизайн в контексте развития современного гуманитарного образования : сборник научных статей факультета ИЗО и НР. – М. : Эдитус, 2024. – С. 11–15. – EDN SKLYWG.

13. Тюкина, Н. А. Особенности создания визуального сопровождения молодежного фестиваля цифрового искусства «Play DigitalArt» / Н. А. Тюкина, А. О. Будакова. – Текст : непосредственный // Известия высших учебных заведений. Уральский регион. – 2023. – № 3. – С. 10–17.

14. Хижняк, Е. А. Визуальное сопровождение выставки декоративного искусства: значение и роль / Е. А. Хижняк, А. А. Зайцева. – Текст : непосредственный // Художественное и художественно-педагогическое образование: анализ прошлого, оценка современного и вызовы будущего : материалы Международной научно-практической конференции института культуры и искусств Московского городского педагогического университета, посвященной памяти ученого, педагога, художника В. В. Корешкова, Москва, 07 февраля 2024 года. – СПб. : Научное издание, 2024. – С. 168–172.

15. Шишагина, О. О. Дизайн-сопровождение социокультурных инициатив и проектов: фестиваль stenografii / О. О. Шишагина. – Текст : непосредственный // Совершенствование гуманитарных технологий в образовательном пространстве вуза: факторы, проблемы, перспективы : материалы Всероссийской (с международным участием) научно-методической конференции, Екатеринбург, 15–17 марта 2023 года. – Екатеринбург : Уральский федеральный университет им. первого Президента России Б. Н. Ельцина, 2023. – С. 213–219.

REFERENCES

1. Akhymova, I. A., Pletneva, S. A. (2023). Rebranding aidentiki munitsipal'nogo vuza kak instrumenta ego prodvizheniya [Rebranding of the Identity of a Municipal University as a Tool for Its Promotion]. In *Upravlenie kul'turoi*. No. 2 (6), pp. 88–95.
2. Guseynov, G. M., Lugantsev, D. N. (2021). Metodologicheskie osobennosti razrabotki firmennogo stilya [Methodological Features of Corporate Identity Development]. In *Vestnik GGU*. No. 2, pp. 38–48.
3. Kagosyan, A. S., Lugantsev, D. N. (2021). Teoreticheskie osnovy formirovaniya firmennogo stilya: aspekty rassmotreniya [Theoretical Foundations of Corporate Identity Formation: Aspects of Consideration]. In *Vestnik GGU*. No. 1, pp. 76–81.
4. Karnaev, M. A., Karnaeva, D. M. (2021). Razrabotka brendinga vystavki kak neot'emlemaya chast' prodvizheniya khudozhnika na sovremennyy art-rynok [Developing Exhibition Branding as an Integral Part of Promoting an Artist on the Contemporary Art Market]. In *Noema (Arkhitektura. Urbanistika. Iskusstvo)*. No. 2 (7), pp. 189–196.
5. Kataeva, A. S. (2023). Vizual'noe soprovozhdenie sobytiinykh proektov [Visual Support for Event Projects]. In *Vestnik molodykh uchenykh Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta tekhnologii i dizaina*. No. 1, pp. 478–482.
6. Kuzmishina, M. R. (2022). Otechestvennyi opyt brendirovaniya spetsial'nykh sobytii v muzykal'noi industrii [Domestic Experience of Branding Special Events in the Music Industry]. In *Mediasreda*. No. 1, pp. 77–82. DOI: 10.47475/2070-0717-2022-10115.
7. Milyugina, E. G., Nemtsova, D. Yu. (2024). Vozmozhnosti pedagogiki tsifrovyykh iskusstv v professional'noi podgotovke pedagogov-khudozhnikov: postanovka problemy [Possibilities of Digital Arts Pedagogy in Professional Training of Art Teachers: Problem Statement]. In *Traditsii i novatsii v professional'noi podgotovke i deyatelnosti pedagoga: sbornik nauchnykh trudov VI Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, posvyashchennoi Godu sem'i, Tver', 28–30 marta 2024 goda*. Tver, Tverskoi gosudarstvennyi universitet, pp. 508–513. EDN BJZDSO.
8. Moskvina, V. V., Kostyukova, Yu. A. (2021). Vizual'noe soprovozhdenie meropriyatii v sfere kul'turno-poznavatel'nogo turizma: rol' tsveta [Visual Support for Events in the Field of Cultural and Educational Tourism: The Role of Color]. In *Nauchnye issledovaniya i razrabotki v oblasti dizaina i tekhnologii: materialy Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii: v 2 chastyakh, Kostroma, 18–19 marta 2021 goda*. Part 1. Kostroma, Kostromskoi gosudarstvennyi universitet, pp. 35–38.
9. Sadanova, V. N., Bazykina, D. S. (2024). Firmennyi stil' kak sredstvo povysheniya vizual'noi kul'tury studentov napravleniya «graficheskii dizain» [Corporate Identity as a Means of Enhancing the Visual Culture of Students Majoring in Graphic Design]. In *Perspektivnye materialy i tekhnologii (PMT-2024): sbornik dokladov Mezhdunarodnoi nauchno-tekhnicheskoi konferentsii, Moskva, 12–16 aprelya 2024 goda*. Moscow, MIREA – Rossiiskii tekhnologicheskii universitet, pp. 499–504.
10. Seroshtanova, N. Yu., Romanov, A. A., Akhymova, I. A. (2023). Festival' Play DigitalArt kak chast' prakticheskoi podgotovki bakalavrov profilya «Tsifrovoye iskusstvo» [The Play DigitalArt Festival as Part of the Practical Training of Bachelors in the Digital Art Profile]. In *Upravlenie kul'turoi*. No. 4 (8). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/festival-play-digitalart-kak-chast-prakticheskoy-podgotovki-bakalavrov-profilya-tsifrovoye-iskusstvo> (mode of access: 09.10.2024).
11. Suzdaltsev, E. L., Filatov, S. V., Kruglova, Yu. A. (2024). Analiz issledovaniya po obucheniyu tsifrovomu iskusstvu v sovremennoi Rossii [Analysis of Research on Digital Art Education in Modern Russia]. In *Iskusstvo i dizain v kontekste razvitiya sovremennogo gumanitarnogo obrazovaniya: sbornik nauchnykh statei fakul'teta IZO i NR*. Moscow, Editus, pp. 21–26. EDN GWSBTW.
12. Suzdaltsev, E. L., Kruglova, Yu. A. (2024). Problema mezhdistiplinarnosti pri obuchenii tsifrovomu iskusstvu v vuze [The Problem of Interdisciplinarity in Teaching Digital Art at the University]. In *Iskusstvo i dizain v kontekste razvitiya sovremennogo gumanitarnogo obrazovaniya: sbornik nauchnykh statei fakul'teta IZO i NR*. Moscow, Editus, pp. 11–15. EDN SKLYWG.
13. Tyukina, N. A., Budakova, A. O. (2023). Osobennosti sozdaniya vizual'nogo soprovozhdeniya molodezhnogo festivalya tsifrovogo iskusstva «Play DigitalArt» [Features of Creating Visual Accompaniment for the Youth Festival of Digital Art “Plai DigitalArt”]. In *Izvestiya vysshikh uchebnykh zavedenii. Ural'skii region*. No. 3, pp. 10–17.
14. Khizhnyak, E. A., Zaytseva, A. A. (2024). Vizual'noe soprovozhdenie vystavki dekorativnogo iskusstva: znachenie i rol' [Visual Accompaniment of the Exhibition of Decorative Art: Meaning and Role]. In

Khudozhestvennoe i khudozhestvenno-pedagogicheskoe obrazovanie: analiz proshlogo, otsenka sovremennogo i vyzovy budushchego: materialy Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii instituta kul'tury i iskusstv Moskovskogo gorodskogo pedagogicheskogo universiteta, posvyashchennoi pamyati uchenogo, pedagoga, khudozhnika V. V. Koreshkova, Moskva, 07 fevralya 2024 goda. Saint Petersburg, Naukoemkie tekhnologii, pp. 168–172.

15. Shishagina, O. O. (2023). Dizain-soprovozhdenie sotsiokul'turnykh initsiativ i proektov: festival' stenograffia [Design Support for Socio-cultural Initiatives and Projects: Stenograffia Festival]. In *Sovershenstvovanie gumanitarnykh tekhnologii v obrazovatel'nom prostranstve vuza: faktory, problemy, perspektivy: materialy Vserossiiskoi (s mezhdunarodnym uchastiem) nauchno-metodicheskoi konferentsii, Ekaterinburg, 15–17 marta 2023 goda.* Ekaterinburg, Ural'skii federal'nyi universitet im. pervogo Prezidenta Rossii B. N. El'tsina, pp. 213–219.